

MapEditor-English

James Daniels ---

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> MapEditor-English		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	James Daniels ---	January 13, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	MapEditor-English	1
1.1	Contents	1
1.2	copyright information	1
1.3	requirements	1
1.4	getting started	1
1.5	editor controls	2
1.6	using your map in the game	3

Chapter 1

MapEditor-English

1.1 Contents

PAYBACKMAPEDITORINSTRUCTIONS (c) Apex Designs 2001

Ten plik zawiera instrukcje do tego jak stworzyê w Edytorze Map wiasnâ mapê dla opcji wielu graczy w Payback'u. Wybierz rozdziaï.

:: Prawa autorskie :: Wymagania :: Zaczynamy :: Obsûuga Edytora :: Jak uÿyê mapy w grze

1.2 copyright information

PRAWO AUTORSKIE

Edytor map, Payback, ten guide i wszystko co jest zawarte na pÿycie z grã Payback jest chronione prawami autorskimi. Kopiowanie jest piractwem .

Mapy stworzone w tym edytorze sã darmowe. Jeûeli chcesz przerabiaê oryginalnâ mapê musisz uzyskac zgodê autora aby mïdz jã udostêpnic publicznie. Nie moÿesz zarabiaê na sprzedaÿu map zrobionych tym edytorem. Jeûeli zrobisz mapê proszê przeôlij na adres 'payback.maps@apex-designs.net' bÿdzie dostêpna dla wszystkich, kaûdy bÿdzie mïgï sciagnãê jã z sieci.

1.3 requirements

WYMAGANIA

Wymagania sã prawie takie same co w grze mianowicice:

Minimalne: 020 lub wyÿszy, 16Mb RAM lub wiêcej, mysz, AGA lub karta graficzna. Zalecane: 040 lub wyÿszy, 16Mb RAM lub wiêcej, mysz, AGA lub karta graficzna.

1.4 getting started

ZACZYNAMY

Payback Map Editor umoûliwia robienie wiasnych map do gry Payback. Narazie swoich map moÿna uÿywaê w opcji grajmy razem i zabij kumpla. Jeûeli znajdzie siê duïo chÿtnych na Paybacka, postaram siê umoûliwiê koÿystanie z map w opcji pojedynczy gracz . Jeûeli twoje mapy na jednego gracza bÿdã bardziej zawiïe niÿ te na jednego gracza. Napisz maila james.daniels@apex-designs.net jeûeli jesteô zainteresowany.

Wszystkie stworzone miasta powinny znajdować się w katalogu 'Usermaps' w miejscu, gdzie został zainstalowany Payback . Nie kopiuj tego do katalogu 'Maps' - miasta te są używane przy opcji pojedynczy gracz i nie powinny być zmieniane.

Każde miasto w Paybacku składa się z 128x128 kwadratów. Każdy kwadrat ma 3 sześciany ustawione na górze. Każdy sześcian ma różne proporcje tak jak wysokość (co oznacza iż jest to sześcian :), podjazd (co oznacza iż nie jest to sześcian :), oraz co innego czego może nie widzieć. Od tego czasu będą to zawsze trzy sześciany na którym są kwadraty, zmiana wysokości od dna sześcianu będzie oznaczała wysokość wszystkich sześcianów spoczywających koło niego.

Odnosząc się do gry, każdy sześcian ma 5 twarzy (Od tego czasu twarz nie jest widziana z góry) - więc Góra, Północ, Wschód, Południe oraz Zachód. Każda twarz ma swoją właściwość tak długo póki jest wyłączone, alfa-kanałowanie, genlok oraz Texturowanie Mapowane, oraz tak długo póki nie jest odwrócony.

Map Editor jest bardzo prymitywny i zawsze będzie robił podobną mapę, nazywając ją 'UserMaps/Test.#?', gdzie '#?' może być 'mapa', 'mini', 'droga' albo 'kciuk'. Raz skończona mapa zostaje nazwana 'Test.#?' jako plik w katalogu 'UserMaps' przywieszając sobie nazwę. Jeżeli chcesz przerabiać mapy powinieneś najpierw ją nazwać jako 'Test.#?'.

Map Editor użyje tego samego trybu wyświetlania i języka jaki został wybrany w grze. Z tego powodu powinieneś najpierw wybrać język gry, w przeciwnym wypadku może on działać niepoprawnie.

Powinieneś przeczytać [Obsługa edytora](#) .

1.5 editor controls

OBSŁUGA EDYTORA

Powinieneś przeczytać [Zaczynamy](#) zanim zabierzesz się do robienia map.

GENERALNE PRZYCISKI(Te przyciski służą do zabawy z mapami.)

LMB - lewy przycisk myszy RMB - prawy przycisk myszy

Ruch myszy (bez wciśniętego klawisza) - Przesuwa widok/kursor. (Kursor jest zawsze w centrum ekranu chyba że dany region został wybrany.) Ruch myszy + RMB - Przybliżenie/Odsunięcie kamery (mysz góra/dół) Ruch myszy + LMB - Wybór regionu. Jeżeli trzymasz LMB wciśnięcie Q albo A pozwala wybierać kwadraty. Wcisnąć LMB jeszcze raz wyłącza wybór zaznaczonego regionu i uwolni kursor. L - Wczytaj mapę jako 'test.#?' map. V - Zapisz mapę jako 'test.#?' map. Anegdota: program nie pyta się czy zastąpić plik tylko nagrywa na niego więc uważaj. N - Wytrzymaj aktualną mapę. Anegdota: Program nie pyta się o zgodę. Esc - Wyjście z programu. Anegdota: Program nie pyta się o zgodę. Z - Zmienia dzień/noc. Tekstury w nocy są ciemne Anegdota: Program może trochę zwlekać ponieważ wczytuje nowe tekstury. X - Zmień pogodę (normalna, śnieg, deszcz). Ignoruje jeżeli grasz na więcej graczy oraz nie widać jej w edytorze. Deszcz działa tylko w pierwszym poziomie w trybie jeden gracz. Q - Kursor do góry (w kierunku kamery). A - Kursor w dół (oddalenie od kamery). C - Kopiuj region do schowka. P - Wstawia region ze schowka. R - Zmienia opcję rozgromienia Działania/Nie działania. Informacja o rozgromieniu jest używana przez policyjne wozy - bez niej prowadzą bezwładnie. Nieużywane jest w grach na wielu graczy. Lista przycisków rozgromienia: Return - Wybierz najbliższy węzeł. n - Dodaj nowy węzeł i wybierz go. l - Dodaj wybrany link z węzłami aby było najbliższe. d - skasuj zaznaczone . 1/2/3/4 - skasuj specyficzny link.

KONTROLA SZESZCIANU(Działają tylko jak wybierzesz sześcian(y).)

Return - Zmienia kąt pochylenia sześcianu. Może być: "Wyłączony" (sześcian nie jest niewidoczny), "Płaski" (normalny sześcian), "Pionowy" (górze sześcianu się pochyła pionowo), "Poziomo" (górze sześcianu pochyła się poziomo), "Odwrócony Pion" (Pochyła się jak wyżej tylko na odwrót), "Odwrócony Poziom" (Pochyła się jak wyżej tylko na odwrót). W - Zwiększa wybranemu sześcianowi 'wysokość1' . Jeżeli węzeł sześcianu jest ustawiony na "Wyłącz" albo na "Płaski", więc określa wysokość całego sześcianu. Jeżeli jest inaczej, to tylko wybrany węzeł idzie do góry końca sześcianu. S - Zmniejsza 'wysokość1' wybranemu sześcianowi. Jeżeli węzeł sześcianu jest ustawiony na "Wyłącz" albo na "Płaski", więc określa wysokość całego sześcianu. Jeżeli jest inaczej, to tylko wybrany węzeł idzie do dołu końca sześcianu. E - Zwiększa wybranemu sześcianowi 'wysokość2' . Jeżeli węzeł sześcianu jest ustawiony na "Wyłącz" albo na "Płaski", więc określa wysokość całego sześcianu. Jeżeli jest inaczej, to tylko wybrany węzeł idzie do góry końca sześcianu. D - Zmniejsza 'wysokość2' wybranego sześcianu. Jeżeli węzeł sześcianu jest ustawiony na "Wyłącz" albo na "Płaski", więc określa wysokość całego sześcianu. Jeżeli jest inaczej, to tylko wybrany węzeł idzie do dołu końca sześcianu. F1 - Przełącza możliwość chodzenia po sześcianie. F2/F3/F4/F5 - Zmienia sygnalizację północ/wschód/południe/zachód. Upewnij się czy kierowcy jadą dobrze ponieważ wtedy drzwi samochodu będą z innej strony. F6 - Zmienia sygnalizację na światła w obsłudze. F7 - Ustawia 'specyficzny parameter' dla kwadratu. Czy są na nim skrzynki, światła sygnalizacji (Pamiętaj aby dobrze ustawić parametr 'zmiana sygnalizacji' ponieważ później samochody mogą

się blokować), punkty startu (Pamiętaj że muszą być przynajmniej 4 ponieważ gra się na 4 graczy oraz o tym, żeby na kwadracie można było stanąć (przełączasz to klawiszem F1)) oraz budki telefoniczne (nie obecne w trybie wielu graczy). F8 - Zmienia scenerię na kwadracie (np. drzewa, telefony, skrzynki, itd.). Miejsca muszą mieć włączone lub wyłączone chodzenie po "nich" - pamiętaj żeby przynajmniej włączyć tą drugą opcję ponieważ gra będzie do bani. F9/F10 - Zmienia scenerię według wskazówek zegara/lub przeciwnie do wskazówek zegara. B - Wiancza/wyłączanie możliwości blokady policyjnej (nieużywana dla więcej niż jednego gracza).

KONTROLOWANIE TWARZY (Te przyciski działają tylko jak wybierzemy twarz(e).)

1/2/3/4/5 - Wybierz aktualny sześciąt /Północny/Wschodni/Południowy/Zachodni. T - Wybierz aktualną teksturę. Zobaczysz wszystkie dostępne tekstury. Użyj myszki do oglądania obrazków, i kliknij lewy przycisk myszki aby wybrać teksturę. Prawy przycisk to rezygnacja. Y - Zmień twarz, może być: "Wyłączona" (Twarz jest wyłączona), "Normalnie" (Twarz jest włączona), "Genlok" (Twarz jest włączona, kolor 0 będzie kolorem przezroczystym), "Alfa" (Twarz jest włączona, wybrana tekstura jest ustawiona na 50% przezroczystości, działa tylko jak jest 'Przednia' twarz), "Odbicie" (Twarz jest włączona, tekstura jest użyta jako mapa odbicia, przesuwając się będzie jeśli teksturę nazwiemy '#Water.chunky'). F - Odwróć teksturę lewa-prawa. 'Góra' tekstura powinna się zawsze odwracać (i tak jest ustawione domyślnie) dlatego w innym wypadku tekstura rysowana by się niedobrze.

1.6 using your map in the game

JAK UŻYĆ SWOJEJ MAPY WGRZE

Przy starcie gry sprawdzany jest katalog 'Usermaps' i plik #?.map. Jeśli wybierzesz opcję gry 'grajmy razem' mapa automatycznie się uruchomi. Jedynym odstępstwem jest mapa 'test.map' plik ten automatycznie jest odłączony od gry. Więc procedura testowania twojej mapy jest następująca:

- 1) Zapisz nową mapę (wcisnij 'v'). Automatycznie zapisuje 'test.map', 'test.mini', 'test.thumb' i 'test.route'.
 - 2) Wyjście z Edytora (wcisnij Escape).
 - 3) Użyj shella lub jakiegokolwiek filemenagera żeby skopiować pliki o nazwie 'test.#?' na Moja Mapa.#? . Jeśli będziesz korzystał z cli to spójnij niżej: cd [Payback katalog gdzie został zainstalowany Payback - e.g. "dh0:Games/Payback"] copy UserMaps/test.map "UserMaps/Moja Mapa.map" copy UserMaps/test.mini "UserMaps/Moja Mapa.mini" copy UserMaps/test.thumb "UserMaps/-Moja Mapa.thumb" copy UserMaps/test.route "UserMaps/Moja Mapa.route"
 - 4) Uruchom PayBack'a. Rozpocznij grę (lub załaduj istniejącą już grę) i uruchom opcję multiplayer lub rampage game. Możesz teraz wybrać stworzoną mapę pod nazwą 'Moja Mapa'. Jeśli chcesz więcej map, po prostu nazywaj je inaczej.
- Miłej zabawy! I nie zapomnij wysłać swojej mapy do "payback.maps@apex-designs.net" wrzucimy ją na stronę WWW, będzie dostępna dla wszystkich!