

# **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

<b>1</b>	<b>MapEditor-English</b>	<b>1</b>
1.1	Obsah . . . . .	1
1.2	autorské práva . . . . .	1
1.3	poùiadavky . . . . .	1
1.4	îtartujeme . . . . .	1
1.5	ovládanie editoru . . . . .	2
1.6	pouùívanie máp v hre . . . . .	3

---

## Chapter 1

# MapEditor-English

### 1.1 Obsah

PAYBACK - EDITOR MÁP - INĚTRUKCIE (c) Apex Designs 2001

Tento súbor obsahuje inĚtrukcie, ako pouĚívaĚ editor mÁP a ako vytvorii vlastné multiplayer levely do Paybacku. Vyber si niektorú z moĚností:

:: Autorské práva :: PoĚiadavky :: Ětartujeme :: Ovládanie editoru :: PouĚívanie mÁP v hre

### 1.2 autorské práva

#### AUTORSKÉ PRÁVA

Editor mÁP, Payback, táto dokumentácia a vĚtka ostatné pochádzajúce z CD Payback je chránené zákonom. NeĚír to ďalej - pirátstvo brzdí vývoj nového softwaru. Originálne mapy vytvorené týmto editorom sú voĚne Ěritelné. Mapy vytvorené na základe uĚ existujúcich súborov podliehajú autorskému právu a musĚ si vyĚiadaĚ povolenie Ěrii ich ďalej. Nezarábaj na predaji mÁP vytvorených v tomto editore. Novovytvorené mapy posielaj na [payback.maps@apex-desings.net](mailto:payback.maps@apex-desings.net) a my ich uverejĚíme na naĚich stránkach k stiahnutiu.

### 1.3 poĚiadavky

#### POĚIADAVKY

PoĚiadavky sú rovnaké ako poĚiadavky Paybacku, menovite:

Potrebné: Procesor 020 alebo vyĚĚý, 16Mb alebo viac RAM, myĚ, AGA alebo grafická karta. DoporuĚené: Procesor 040 alebo vyĚĚý, 16 Mb alebo viac RAM, myĚ, AGA alebo grafická karta.

### 1.4 Ětartujeme

#### ĚTARTUJEME

Editor mÁP ti umoĚňuje vytváraĚ nové mestá do Paybacku. ZatiaĚ tieto nové mapy mĚu byĚ pouĚité v módoch Multiplayer a Rampage. Ak bude dostatoĚný záujem, pridám podporu aj pre mód jedného hráća. Mapy pre mód Singleplayer sú ale o mnoho komplikovaneĚie ako pre mód Multiplayer. NapĚi mi na [james.daniels@apex-designs.net](mailto:james.daniels@apex-designs.net), ak Ěa to Ěte stále zauĚíma.

Nové mapy sa ukladajú do adresáru 'UserMaps'. NekopĚruj ich do adresára 'Maps'-tu sú uloĚené mapy len pre hru jedného hráća.

Každé mesto v Paybacku sa skladá z pola 128x128 ítvorčekov. Každý ítvorec má na sebe 3 kocky. Každá kocka má rôzne vlastnosti. Napríklad výšku, sklon a viditeľnosť. Na jednom ítvorci sú vždy tri kocky. Zmenou výšky spodnej kocky sa zmení aj pozícia vietých ostatných kociek.

Každá kocka má 5 tvárí (strán). (spodná strana nieje viditeľná) Vrchnú, severnú, východnú, južnú a západnú. Každá z týchto strán môže mať rôzne vlastnosti. Môže byť vypnutá, textúrovaná, zrkadlovo prevrátená a môže obsahovať alpha kanál.

Editor máp je dosť primitívny a edituje vždy tú istú mapu, menovite 'UserMaps/Test.#?', kde '#?' môže byť 'map', 'mini', 'route' alebo 'thumb'. Ak skončí editovanie mapy, môžeš premenovať 'Test.#?' súbory. A opačne, ak chceš editovať už existujúcu mapu, musíš ju premenovať na 'Test.#?'.

Editor máp používa obrazovku a jazyk, aké si zadal v hre. Preto najprv musíš pustiť hru a až potom editor, inak by nepracoval korektne.

Teraz si môžeš prečítať **ovládanie editoru**.

## 1.5 ovládanie editoru

### OVLÁDANIE EDITORU

Poznámka: Môžeš si prečítať **írtarovanie** pred čítaním tohto oddielu.

ZÁKLADNÉ OVLÁDANIE(Tieto ovládania ovplyvňujú celú mapu.)

Pohyb myši (bez tlačítok) - Pohyb kurzoru/pohľadu. (Kurzor je stále v strede obrazovky pokiaľ nebol označený región.) Pohyb myši + RMB - Priblíženie/vzdialovanie (myšou hore/dolu) Pohyb myši + LMB - Označenie regiónu. Podržanie LMB umožňuje použitie kláves Q alebo A na výber kocky. Znovukliknutie na LMB odznačí región a uvoľní kurzor. L - Načítanie mapy 'test.#?' . V - Uloženie mapy 'test.#?' . Nezabudni, že program si nevyžiada potvrdenie uloženia. Preto si dávaj pozor, aby si si nevymazal nejakú dôležitú mapu. N - Zničíš mapu. Nezabudni, že program si nevyžiada potvrdenie voľby. Esc - Ukončíš program. Nezabudni, že program si nevyžiada potvrdenie voľby. Z - Nočný čas zap/vyp. Vietky textúry automaticky stmavnú po navolení tejto voľby. Nezabudni, že načítanie nových textúr môže chvíľu trvať. X - Zmena počasia (normál, sneh, dážď). Ignorované v móde Multiplayer. Dážď sa prejaví len v prvom leveli módu Singleplayer. Q - Pohyb kurzoru hore (ku kamere). A - Pohyb kurzoru dolu (od kamery). C - Kopírovať vyznačený región do clipboardu. P - Vložiť z clipboardu. R - mód Cesta (Route) zap/vyp. Cestné informácie používajú policajné autá, aby ich mohli na mape prenasledovať - bez nich jazdia policajti po meste nepravidelne. Môže to odzrkadľovať plán cestnej premávky. Nepouiteľné v móde Multiplayer. Nastavenia v móde Cesta sú: Return - Vybrať najbližší uzol. n - Pridať nový uzol a označiť ho. l - Spojiť vybraný uzol s najbližším uzlom. d - Vymazať vybraný uzol. 1/2/3/4 - Vymazať spojenie.

NASTAVENIE KOCKY(Tieto voľby sú použiteľné len pri označenej kocke)

Return - Zmena naklonenia kocky. Môže byť: "Off" (kocka je neviditeľná), "Flat" (normálna), "Vert" (vrch kocky je naklonený vertikálne), "Horiz" (vrch kocky je naklonený horizontálne), "RVert" (vrch naklonený vertikálne (obrátené)), "RHoriz" (vrch kocky naklonený horizontálne(prevrátené)). W - Zväčšenie 'výšky1' kocky. Keď je naklonenie kocky vypnuté alebo normálne, tak sa zmení výška celej kocky. Ak je naklonenie iné, tak sa zmení výška jednej strany kocky. S - Zmenšenie 'výšky1' kocky. Keď je naklonenie kocky vypnuté alebo normálne, tak sa zmení výška celej kocky. Ak je naklonenie iné, tak sa zmení výška jednej strany kocky. E - Zväčšenie 'výšky2' kocky. Keď je naklonenie kocky vypnuté alebo normálne, tak zväčšenie je ignorované. Ak je naklonenie iné, tak sa zmení výška jednej strany kocky. D - Zmenšenie 'výšky2' kocky. Keď je naklonenie kocky vypnuté alebo normálne, tak zmenšenie je ignorované. Ak je naklonenie iné, tak sa zmení výška jednej strany kocky. F1 - Označenie ítvorcov, po ktorých môžeš chodiť. F2/F3/F4/F5 - Zmena smeru dopravy na juh/východ/juh/západ. Uisti sa, že doprava chodí po ľavej strane, inak by sa dvere otvárali na zľej strane. F6 - Smer dopravy bude prúdiť rovno. F7 - Nastavenie 'špeciálnych príkazov' pre ítvorec. Zmena obsahu debny, sled semaforov (uisti sa, že si tento príkaz nastavil na ítvorcach cesty, kde chceš použiť semafor), írtarovacie miesta (uisti sa, že si označil aspoň 4 írtarovacie miesta a zapamätaj si že írtarovacie miesta fungujú správne len keď chodci sú oprávnení chodiť na týchto miestach. (použi F1)) a čísla telefónov (nie je potrebné v Multiplayer móde). F8 - Zmena predmetov v krajine (napr. strony, telefóny, debny, atď.). Prechody pre chodcov sa objavujú dvakrát - uisti sa, že si použil prvý variant pretože ďalší nebude fungovať. F9/F10 - Otáčanie krajiny v smere a v protismere hod. ručičiek. B - Označenie, kam môžeš policajti dávať cestné blokády. (nepoužíva sa v móde multiplayer).

NASTAVENIE STRÁN(Tieto voľby sú použiteľné len pri zapnutej strane/ách kocky.)

1/2/3/4/5 - Výber strany kocky : Vrch/Sever/Východ/Juh/Západ/. T - Výber textúry pre stranu kocky. Zobrazí sa ti prehľad vietých dostupných textúr. Použi myš a s použitím LMB si vyber novú textúru. Pravým tlačítkom myši ju zrušíš. Y - Typ strany,

môže byť: "Off" (strana je vypnutá), "Normal" (strana je zapnutá), "Genlocked" (strana je zapnutá, farba 0 je priesvitná), "Alpha" (strana je zapnutá, celá textúra je 50% priehľadná, funguje len pri vrchnej ('top') strane), "Reflect" (strana je zapnutá, textúra je používaná ako rozptylová textúra, zmení sa ak sa textúra volá '#Water.chunky'). F - Prehodí textúru z ľava-do prava. 'Vrchná' textúra sa vždy prehodí, pretože inak sa textúra zle prekreslí.

Dodatok prekladateľa: Keď som pri prekladaní nemal možnosť testovať Editor máp, tak neviem, či funkcie fungujú tak, ako som ich opísal. Snažil som sa o doslovný preklad. Po odskúšaní sa na WWW stránkach Paybacku prípadne objaví nová verzia slovenskej príručky k editoru. Za pochopenie ďakujem.

## 1.6 používanie máp v hre

### POUŽÍVANIE MÁP V HRE

Na začiatku, hra automaticky skontroluje v adresári 'UserMaps' súbory '.map'. Súbory, ktoré nájde budú automaticky dostupné v nastaveniach Multiplayer hry. Jediná výnimka je súbor 'test.map', ktorý bude odfiltrovaný. Teda návod ako otestovať tvoju novú mapu v hre je nasledujúci:

- 1) Ulož svoju novú mapu v editore (stlač 'v'). Automaticky sa zapíše 'test.map', 'test.mini', 'test.thumb' a 'test.route' (ak je to vhodné).
  - 2) Vypni editor (stlač Escape).
  - 3) Použi Shell (príkazový riadok) alebo súborový manažér a sprav kópiu 'test.#?' s novým menom. Ak si sa rozhodol použiť shell, musíš napísať toto: cd [inštal. adresár Paybacku - napr. "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) Spusti normálne Payback. Začni novú hru (alebo nahraj už existujúcu hru) a spusti mód Multiplayer alebo Rampage. Teraz by si mal mať k dispozícii level nazvaný 'Moja mapa'. Ak by si mu chcel dať iný názov, môžeš súbory 'Moja mapa.#?' premenovať.
- Príjemnú zábavu! A nezabudni poslať svoje mapy na [payback.maps@apex-designs.net](mailto:payback.maps@apex-designs.net) a my ich dáme na našu Web stránku, aby si ich mohol pozrieť aj zvyšok sveta!