

MapEditor-Slovensko

James Daniels

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> MapEditor-Slovensko		
<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-Slovensko	1
1.1	Vsebina	1
1.2	Podatki o avtorskih pravicah	1
1.3	Zahteve	1
1.4	Prvi koraki	1
1.5	Nadzor urejevalnika	2
1.6	Uporaba va ¹ e karte v igri	3

Chapter 1

MapEditor-Slovensko

1.1 Vsebina

NAVODILA ZA UREJEVALNIK KART ZA PAYBACK (c) Apex Designs 2001

Ta datoteka vsebuje navodila, kako uporabljati urejevalnik kart, da bi z njim ustvarili lastne stopnje za več igralcev za igro Payback. Kliknite na razdelek iz spodnjega seznama.

:: Podatki o avtorskih pravicah :: Zahteve :: Prvi koraki :: Nadzor urejevalnika :: Uporaba vaše karte v igri

1.2 Podatki o avtorskih pravicah

PODATKI O AVTORSKIH PRAVICAH

Urejevalnik kart, igra Payback, ta navodila in vse ostalo, kar ste dobili na CD-ju z igro Payback, je avtorsko zaščiteno. Teh datotek ne razpošiljajte - piratstvo ustavlja razvoj nove programske opreme.

Izvirne karte, ustvarjene s tem urejevalnikom, so prosto razpošiljive. Če ustvarite karto, ki temelji na obstoječi datoteki, pred njenim razpošiljanjem pridobite dovoljenje izvirnega avtorja. S prodajo kart, narejenih s tem urejevalnikom, ne smete služiti. Vse karte, ki jih naredite, prosim pošljite na payback.maps@apex-designs.net, da jih lahko objavimo na naši spletni strani, od koder jih bodo drugi lahko prenesli.

1.3 Zahteve

ZAHTEVE

Zahteve so skoraj enake kot za igro, in sicer:

Zahtevani sestav: procesor 020 ali bolj, 16 MB ali več pomnilnika, miška, žepovje AGA ali grafična kartica. Priporočeni sestav: procesor 040 ali bolj, 16 MB ali več pomnilnika, miška, žepovje AGA ali grafična kartica.

1.4 Prvi koraki

PRVI KORAKI

Urejevalnik kart za Payback vam omogoča izdelavo novih mest za Payback. Trenutno lahko ta mesta uporabljate le v načinu za več igralcev. Če bo dovolj zanimanja za dodajanje nalog za enega igralca, bom morda dodal podporo tudi za to - vendar pa upoštevajte, da bo ustvarjanje nalog za enega igralca mnogo bolj zapleteno, kot je ustvarjanje kart za več igralcev. Pišite mi prosim na james.daniels@apex-designs.net, če vas to vedno zanima.

Vse uporabniške karte morajo biti shranjene v imeniku 'UserMaps' vaše namestitve igre Payback. Ne prekopirajte jih v imenik 'Maps' - v njem so karte, uporabljane v igri za enega igralca in jih ne smete spreminjati.

Vsako mesto v igri Payback je sestavljeno iz mreže 128x128 kvadratkov. Vsak kvadrataček ima 3 kocke, zložene eno na drugo. Vsaka kocka ima različne lastnosti, kot so njena višina (kar pravzaprav pomeni, da je kvader :), ali je nagnjena (kar pomeni, da v resnici ni niti kvader :) in ali jo lahko vidite. Ker so na vsakem kvadratku druga na drugi vedno tri kocke, bo spreminjanje višine spodnje kocke vplivalo na položaj vseh kock, ki ležijo na njej.

Kar se igre tiče, ima vsaka kocka 5 stranic (kajti spodnje stranice nikoli ne vidite) - imenujejo se zgornja, severna, vzhodna, južna in zahodna. Vsaka stranica ima različne lastnosti: ali je izključena, prosojna, maskirana ali teksturirana in ali je oz. ni preslikana.

Urejevalnik kart je precej enostaven in bo vedno omogočal urejanje iste karte, namreč 'UserMaps/Test.#?', kjer je '#?' lahko 'map', 'mini', 'route' ali 'thumb'. Ko boste z urejanjem karte končali, preimenujte datoteke 'Test.#?' v imeniku 'UserMaps' v nekaj bolj primernege. In nasprotno: če želite urejati obstoječo karto, jo najprej preimenujte v 'Test.#?'.

Urejevalnik kart bo uporabljal zaslonski način in jezik, ki ste ju izbrali za glavno igro. Zato najprej poženite igro, sicer urejevalnik kart morda ne bo deloval pravilno.

Sedaj si preberite razdelek [Nadzor urejevalnika](#).

1.5 Nadzor urejevalnika

NADZOR UREJEVALNIKA

Opomba: Pred branjem tega razdelka si preberite razdelek [Prvi koraki](#).

SPLOŠNI NADZOR (Ti ukazi vplivajo na celotno karto.)

Premikanje miške (brez gumbov) - Premikanje pogleda/kazalca. (Kazalec je vedno na sredini zaslona, razen če ste izbrali območje.) Premikanje miške + desni gumb - Povečevanje/pomanjševanje (miška navzgor/navzdol). Premikanje miške + levi gumb - Izbira območja. Tišanje levega gumba med pritiskanjem tipk Q in A omogoča izbiranje naloženih kock. Ponovni klik na levi gumb odstrani označitev in sprosti kazalec. L - Naloži karto 'test.#?'. V - Shrani karto 'test.#?'. Upotevajte, da program ne vpraša za potrditev pred prepisovanjem obstoječe datoteke, zato pazite, da ne prepisete karte, ki jo želite obdržati. N - Izbrile trenutno karto. Upotevajte, da program ne vpraša za potrditev. Esc - Konča program. Upotevajte, da program ne vpraša za potrditev. Y - Vključi/izključi nočni čas. V primeru nočnega časa so vse teksture zatemnjene. Upotevajte, da lahko traja nekaj časa, da se nove različice tekstur naložijo. X - Sprememba vremena (običajno, sneg, dež). Ignorirano v igri več igralcev in ni prikazano v urejevalniku kart. De se bo pojavil le v prvi stopnji za enega igralca. Q - Premakne kazalec navzgor (proti kameri). A - Premakne kazalec navzdol (stran od kamere). C - Prekopira izbrano območje v odložišče. P - Prilepi območje iz odložišča. R - Preklaplja med določenjem poti in običajnim urejanjem. Podatke o poti uporabljajo policijska vozila, ki vas zasledujejo po karti - brez njih bodo vozili nepravilno. Pot mora odražati omrežje cest. V igri več igralcev podatek ni uporabljen: Return - Izbere najbližje vozliše. n - Doda vozlišče in ga izbere. l - Doda povezavo od izbranega vozlišča do trenutno najbližjega vozlišča. d - Izbrile izbrano vozlišče. 1/2/3/4 - Izbrile pripadajočo povezavo.

NADZOR KOCK (Ti ukazi uinkujejo le na trenutno izbrane kocke.)

Return - Spremeni naklon trenutne kocke. Možne vrednosti so: "Izklj." (kocka je nevidna), "Ravna" (običajna kocka), "Navp." (zgornja stranica kocke je nagnjena navpično), "Vod." (zgornja stranica kocke je nagnjena vodoravno), "Obr. navp." (zgornja stranica kocke je nagnjena navpično (v obratni smeri)), "Obr. vod." (zgornja stranica kocke je nagnjena vodoravno (v obratni smeri)). W - Poveča vrednost 'height1' trenutnih kock. Èe je naklon kocke nastavljen na "Izklj." ali na "Ravna", ta določa višino kocke. Èe je nastavljen na karkoli drugega, določa višino ene strani kocke. S - Zmanjša vrednost 'height1' trenutnih kock. Èe je naklon kocke nastavljen na "Izklj." ali na "Ravna", ta določa višino kocke. Èe je nastavljen na karkoli drugega, določa višino ene strani kocke. E - Poveča vrednost 'height2' trenutnih kock. Èe je naklon kocke nastavljen na "Izklj." ali na "Ravna", se ta vrednost ignorira. Èe je nastavljen na karkoli drugega, določa višino ene strani kocke. D - Zmanjša vrednost 'height2' trenutnih kock. Èe je naklon kocke nastavljen na "Izklj." ali na "Ravna", se ta vrednost ignorira. Èe je nastavljen na karkoli drugega, določa višino ene strani kocke. F1 - Preklaplja, ali bodo pešci hodili po tem kvadratku. F2/F3/F4/F5 - Preklaplja pretok prometa med severno/vzhodno/južno/zahodno smerjo. Poskrbite, da bodo vozila vozila po levi, sicer bodo vrata vozil na napačni strani. F6 - Vključi promet. F7 - Nastavi 'posebni parameter' za kvadrataček. Spreminja vsebino zaobjev, sosledje semaforjev (ne pozabite nastaviti tega parametra kvadratkom, za katere želite, da so pod vplivom ustreznega semaforja), začetne točke (poskrbite, da bodo na voljo vsaj 4, delovanje bo pravilno le, v kolikor pešci smejo hoditi po tem kvadratku (preklopite z F1)) in referenčne

¹tevilke telefonov (nepomembno v igri več igralcev). F8 - Spremeni izgled izbranega kvadrata (npr. drevesa, telefone, zaboje, itd.). Prehod za pe¹ce se pojavi dvakrat - uporabite prvo različico, saj druga ne bo utripala. F9/F10 - Obræa izgled v smeri oz. v nasprotni smeri urinega kazalca. B - Preklaplja, ali policija tu lahko postavi cestno pregrado (neuporabljeno v igri več igralcev).

NADZOR STRANIC(Ti ukazi uëinkujejo le na trenutno izbrane stranice.)

1/2/3/4/5 - Izbere zgornjo/severno/vzhodno/ju³4no/zahodno stranico trenutne kocke. T - Izbere teksturo za trenutno stranico. Prikliëe pomanj¹ane slike vseh razpolo³4ljivih tekstur. Uporabite mi¹ko za premikanje po slikah in izberite novo teksturo s klikom na levi gumb. Z desnim gumbom postopek prekliëete. Y - Spremeni vrsto stranice, mo³4ne vrednosti so: "Izklj." (stranica je onemogoëena), "Obiëajna" (stranica je omogoëena), "Maskirana" (stranica je omogoëena, barva 0 bo prosojna), "Prosojna" (stranica je omogoëena, celotna tekstura je 50% prosojna, deluje samo za zgornje stranice), "Odbojna" (stranica je omogoëena, tekstura je uporabljena kot karta odboja, se bo pomikala, èe je njeno ime '#Water.chunky'). F - Preslika teksturo levo-desno. 'Zgornja' tekstura mora vedno biti preslikana (in je taka ³4e po privzetju), saj bo tekstura sicer prikazana rahlo nepravilno.

1.6 Uporaba va¹e karte v igri

U P O R A B A V A © E K A R T E V I G R I

Ob zagonu igra samodejno poi¹ëe datoteke '.map' v imeniku 'UserMaps'. Vse datoteke, ki jih najde, lahko izberete na zaslonu 'Nastavitve za več igralcev'. Edina izjema je datoteka 'test.map', ki je vedno izpu¹ëena. Postopek preizkusa va¹e karte v igri je torej naslednji:

1) Shranite svojo novo karto v urejevalniku kart (pritisnite 'v'). Tako bodo samodejno zapisane datoteke 'test.map', 'test.mini', 'test.thumb' in 'test.route' (èe je potrebno).

2) Konëajte urejevalnik kart (pritisnite Escape).

3) Uporabite urejevalnik ali upravljalnik datotek in naredite kopijo datotek 'test.#?' z novim imenom. V primeru uporabe lupine morate vpisati naslednje: cd [namestitveni imenik igre Payback - npr. "DH0:Igre/Payback"] copy UserMaps/test.map "UserMaps/Moja karta.map" copy UserMaps/test.mini "UserMaps/Moja karta.mini" copy UserMaps/test.thumb "UserMaps/-Moja karta.thumb" copy UserMaps/test.route "UserMaps/Moja karta.route"

4) Po³4enite igro Payback kot obiëajno. Zaënite novo igro (ali nalo³4ite obstojeëo) in zaënite z igro za več igralcev ali igro brez nalog. Sedaj bi morali imeti na izbiro svojo novo stopnjo, ki se bo imenovala 'Moja karta'. Èe jo ³4elite imenovati drugaèe, preimenujte datoteke v ³4eljeno ime.

U³4ivajte! In ne pozabite poslati svojih kart na naslov payback.maps@apex-designs.net, da jih lahko objavimo na spletni strani, kjer jih bo lahko videl tudi preostali svet!