

# **StadEditor-Svenska**

James Daniels Samuelsson

<b>COLLABORATORS</b>
----------------------

	<i>TITLE :</i> StadEditor-Svenska		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	James Daniels Samuelsson	January 13, 2023	

<b>REVISION HISTORY</b>
-------------------------

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>StadEditor-Svenska</b>	<b>1</b>
1.1	Contents . . . . .	1
1.2	copyright information . . . . .	1
1.3	detta krävs . . . . .	1
1.4	att komma igång . . . . .	1
1.5	hur du använder editorn . . . . .	2
1.6	hur du använder din stad i spelet . . . . .	3

## Chapter 1

# StadEditor-Svenska

### 1.1 Contents

PAYBACKMAPEDITOR - INSTRUKTIONER (c) Apex Designs 2001

Denna fil innehåller instruktioner om hur du använder StadEditor för att skapa egna multiplayerstäder till Payback. Klicka på ett kapitel från listan nedan.

:: Copyright information :: Detta krävs :: Att komma igång :: Hur du använder editorn :: Hur du använder din stad i spelet

### 1.2 copyright information

COPYRIGHTINFORMATION

StadEditor, Payback, denna dokumentation och allt annat som följde med denna Payback CD är upphovsrättskyddade. Det är förbjudet att distribuera dem - piratkopiering skadar nya utvecklare.

Originalstäder som är producerade med denna editor är fritt distribuerbara. Om du gör en stad som är baserad på en existerande fil så ska du be uphovsmannen bakom den om lov innan du distribuerar den. Du får inte tjäna några pengar på städer som är gjorda med denna editor. Skicka gärna dina egna städer till [payback.maps@apex-designs.net](mailto:payback.maps@apex-designs.net) så att vi kan lägga upp dem på vår hemsida så att andra kan ta del av dem.

### 1.3 detta krävs

DETTAKRÄVS

Kraven för att köra editorn är nästan likadana som kraven för att köra spelet:

Detta krävs: 020 eller bättre, 16MB eller mer minne, AGA eller grafikkort och en mus. Detta rekommenderas: 040 eller bättre, 16MB eller mer minne, AGA eller grafikkort och en mus.

### 1.4 att komma igång

ATTKOMMAIGÅNG

Editorn låter dig skapa nya städer till Payback. För närvarande kan du bara använda dessa städer i multiplayerläge eller i rampageläget. Om behovet är tillräckligt stort så kanske jag lägger in stöd för singeluppdrag - men tänk på att det kommer att bli mycket mer komplicerat att skapa singeluppdrag. Om du fortfarande är intresserad så kan du maila till [james.daniels@apex-designs.net](mailto:james.daniels@apex-designs.net)

Alla dina egna städer skall ligga i lådan 'UserMaps' som du hittar i Payback lådan. Du skall inte lägga dem i lådan 'Maps' - den innehåller singelstäder, som du inte bör ändra på.

Alla städer i Payback består av ett ruttmönster som är 128x128 block. Varje block har tre kuber staplade på sig. Varje kub har olika egenskaper såsom dess höjd, om den är lutad, och om man kan se den eller inte. Eftersom att det alltid är tre kuber på varje block, så påverkas dom andra kuberna om du ändrar höjd på den understa kuben.

Varje kub har 5 ytor (eftersom att den understa ytan aldrig syns) - dom kallas Topp, Norr, Öst, Syd och Väst. Varje yta har olika egenskaper såsom väder (avstängt), alfa-kanal, genlockad eller texturmappad, och om den är vänd eller ej.

Stadeditorn är ganska primitiv och kommer alltid att editera staden som heter, 'UserMaps/Test.#?', där '#?' kan vara 'map', 'mini', 'route' eller 'thumb'. När du är färdig med en stad ska du döpa om 'Test.#?' filerna i lådan 'UserMaps' till någonting mer passande. Om du vill editera en existerande stad ska du först döpa om den till 'Test.#?'.

StadEditorn använder sig av skärmläget och språket som du valt att spelet ska använda sig av. Därför bör du starta spelet innan du startar Stadeditorn, annars kommer kanske inte Stadeditorn att fungera som den ska.

Du borde nu läsa [Hur du använder editorn](#).

## 1.5 hur du använder editorn

### HURDUANVÄNDEREDITORN

Obs! Du borde läsa [Att komma igång](#) innan du läser detta.

GENERELLA KOMMANDON(Dessa kommandon påverkar hela staden.)

Musrörelse - Flytta kameran/markören. (Markören är alltid i centrum av skärmen, såvida du inte har markerat ett område.)  
Musrörelse + Höger musknapp - Zooma in/ut (mus upp/ner) Musrörelse + Vänster musknapp - Markerar ett område. Om du håller vänster musknapp nedtryckt medan du trycker på Q eller A så markerar du staplade kuber. Om du trycker på vänsterknappen igen så avmarkerar du det markerade området och frigör markören. L - Laddar 'test.#?' staden. V - Sparar 'test.#?' staden. Notera att programmet inte frågar innan det skriver över en befintlig fil, så var försiktig så att du inte skriver över en stad som du vill behålla.  
N - Suddar ut nuvarande stad. Notera att programmet inte frågar innan det suddar ut staden. Esc - Avslutar programmet. Notera att programmet inte frågar innan det avslutar. Z - Stänger av och sätter på nattläget. Alla texturer mörkas ner när du använder nattläget. Notera att det kan ta en stund att läsa in de nya versionerna av texturerna. X - Ändrar vädret (normalt, snöväder, och regn). Ignoreras i multiplayerläge och visas inte i editorn. Regn visas bara på den första banan i singelläge. Q - Flyttar markören uppåt (mot kameran). A - Flyttar markören neråt (bort ifrån kameran). C - Kopierar det valda området. P - Klistrar in det valda området. R - Slår på/av ruttspecifikationer. Ruttinformationen används av polisbilarna, för att de skall kunna jaga dig i staden - utan den kör de runt på måfå. Rutt informationen ska vara identisk med vägarna. Används ej i multiplayerläge. Kommandon i rutt läge är: Return - Väljer närmsta nod. n - Läger till nod. l - Läger till en länk från den valda noden till den närmsta noden. d - Raderar vald nod. 1/2/3/4 - Raderar specificerad länk.

KUB KOMMANDON(Dessa kommandon påverkar bara den valda kuben/kuberna.)

Return - Ändrar den valda kubens lutning. Kan vara: "Av" (Kuben är osynlig), "Platt" (normal kub), "Vertikal" (toppen på kuben lutar vertikalt), "Horisontell" (toppen på kuben lutar horisontellt), "RVert" (toppen på kuben lutar vertikalt (omvänt)), "RHoriz" (toppen på kuben lutar horisontellt (omvänt)). W - Ökar den valda kubens 'höjd1' värde. Om kubens lutning är "Av" eller "Platt", så bestämmer detta kubens höjd. Om den är inställd på något annat, så bestämmer detta höjden på någon av ändarna på kuben. S - Minskar den valda kubens 'höjd1' värde. Om kubens lutning är "Av" eller "Platt", så bestämmer detta kubens höjd. Om den är inställd på något annat, så bestämmer detta höjden på någon av ändarna på kuben. E - Ökar den valda kubens 'höjd2' värde. Om kubens lutning är "Av" eller "Platt", så bestämmer detta kubens höjd. Om den är inställd på något annat, så bestämmer detta höjden på någon av ändarna på kuben. D - Minskar den valda kubens 'höjd2' värde. Om kubens lutning är "Av" eller "Platt", så bestämmer detta kubens höjd. Om den är inställd på något annat, så bestämmer detta höjden på någon av ändarna på kuben. F1 - Sätter på/stänger av fotgängare på detta block. F2/F3/F4/F5 - Bestämmer trafikens riktning åt norr/öst/söder och väst. Var noga med att trafiken kör på rätt sida, i annat fall hamnar bildörrarna på fel håll. F6 - Sätter trafikens riktning rakt fram. F7 - Ställ in 'special parameter' för blocket. Ändrar innehållet i lådor, ändrar trafikljusens inställningar, ställer in startpunkter (se till att du alltid ställer in minst 4 startpunkter, detta fungerar bara om fotgängare finns på denna platta (Av/På med F1) samt telefonnummer (ej relevant i multiplayer). F8 - Ändrar objekt (t.ex. träd, telefoner, och lådor m.m.) Fotgängare dyker upp två gånger - var noga med att du använder den första varianten, den andra blinkar nämligen inte. F9/F10 - Roterar scenen medurs/moturs. B - Bestämmer om polisen kan sätta upp vägspärrar här (används ej i multiplayer).

HUR DU STÄLLER IN YTORNA(Dessa kommandon påverkar bara den valda ytan.)

1/2/3/4/5 - Ställer du in den valda kubens topp/Norr/Öst/Syd och väst yta med. T - Väljer du ytans textur med. Små bilder av alla tillgängliga texturer visas. Använd musen och klicka med vänsterknappen på den textur du vill använda. Tryck på höger musknapp om du ångrar dig. Y - Ändrar du ytans typ med, den kan vara: "Av" (ytan är avslagen), "Normal" (ytan är aktiverad), "Genlockad" (ytan är aktiverad, färg 0 är transparent), "Alfa" (ytan är aktiverad, hela texturen är 50% transparent, fungerar bara på 'topp' ytor), "Speglande" (ytan är aktiverad, texturen används som "diffusion mapp", och kommer att ändra på sig om en textur ät döpt '#Water.chunky'). F - Vänder texturen åt vänster eller höger. 'Topp' texturer ska alltid vara vända, och är också det från början) annars ritas texturen något felaktigt.

## 1.6 hur du använder din stad i spelet

### HURDUANVÄNDERDINSTADISPELET

När spelet startas så letar det automatiskt efter '.map' filer i lådan 'UserMaps'. Alla städer som datorn hittar kan du sedan välja under 'Multiplayerinställningar' skärmen. Det enda undantaget är filen 'test.map', som automatiskt filtreras bort. Så här gör du för att testa din stad:

- 1) Spara din nya stad ifrån StadEditor (tryck på 'v'). Då sparas 'test.map', 'test.mini', 'test.thumb' och 'test.route'.
- 2) Avsluta StadEditor (tryck på Escape).
- 3) Använd shellfönstret eller en filhanterare för att göra en kopia av 'test.#?' och döpa om den. Om du gör det ifrån shellfönstret, så skall du skriva följande:  

```
cd [Payback install dir - ex. "dh0:Games/Payback"] copy UserMaps/test.map "UserMaps/MinStad.map" copy UserMaps/test.mini "UserMaps/MinStad.mini" copy UserMaps/test.thumb "UserMaps/MinStad.thumb" copy UserMaps/test.route "UserMaps/MinStad.route"
```
- 4) Starta Payback som vanligt. Påbörja en ny omgång (eller ladda en existerande omgång) och starta en multiplayermatch eller en rampage omgång. Nu kan du välja din nya stad som kommer att heta 'Min Stad'. Om du vill kalla den för något annat döper du helt enkelt om filerna.

Lycka till! Glöm inte att skicka dina städer till [payback.maps@apex-designs.net](mailto:payback.maps@apex-designs.net) så att vi kan lägga upp dem på vår website. Då kan resten av världen också ta del av dem!