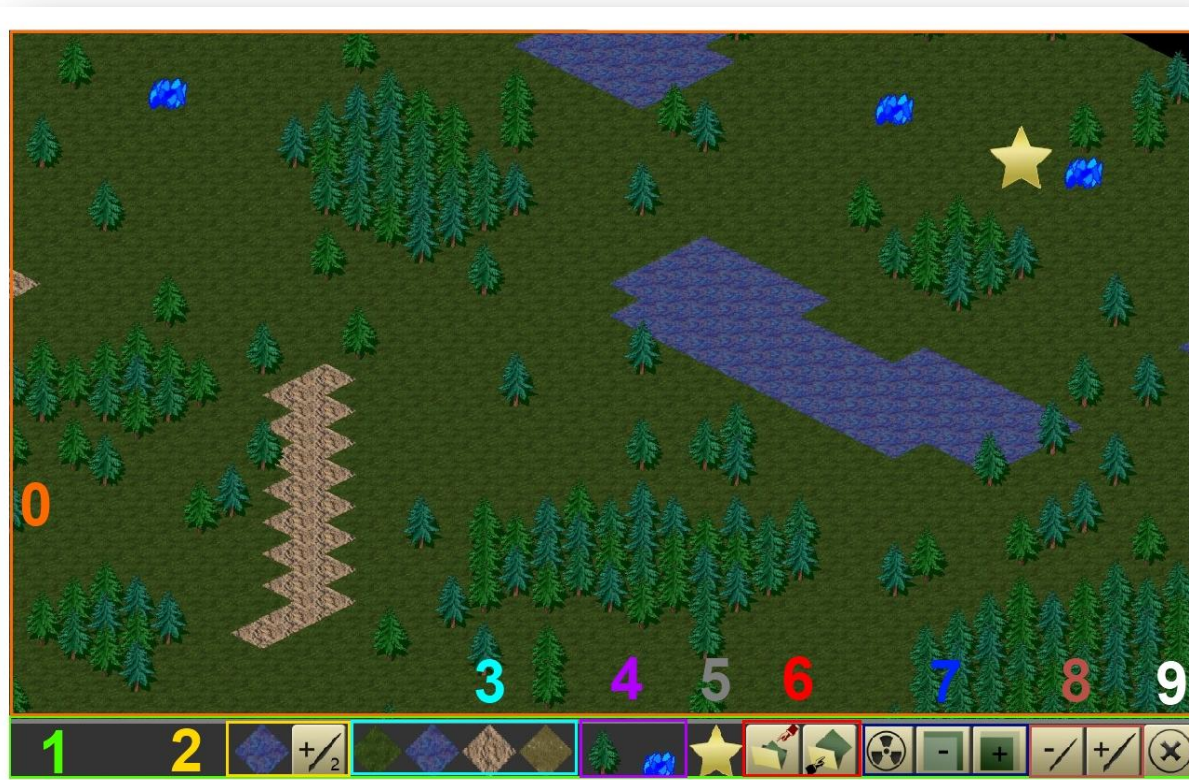


Användarmanual Mapmaker



Nr 0. Spelplanen

Det är inom detta område som du kan rita ut de olika miljöerna och skapa en bana.

Nr 1. HUD - Heads Up Display

Vid HUD-delen av användarinterfacet kan du välja bland de olika miljöer och verktyg du har tillgång till för att skapa din bana.

Nr 2.

Dessa två ikoner visar vilken bakgrund du har valt och använder för tillfället, samt visar vilken tjocklek på pensel du använder.

Nr3.

Dessa ikoner är de olika miljöer du har att välja emellan, det finns fyra stycken: gräs, vatten, berg och sand.

Nr.4

Här är de två olika dekorationerna som du kan använda, den ena ritar ut träd(vänster) och den andra ritar ut mineraler(höger).

Nr 5.

Men denna ikon så markerar du de olika startpositionerna för spelarna.

Nr 6.

Med knappen till vänster så sparar du den map som du håller på med och döper den till "noname.dat", denna sparas då ned på samma ställe som du har din exekverbara fil av programmet.

Knappen till höger laddar in den fil med namnet "noname.dat" som ligger i samma map som din .exe fil av spelet. Oftast är detta då den senast sparade mapen, men det går även att byta namn på andra banor och ladda in dem genom att döpa dem till "noname.dat", detta får man dock göra utanför spelet.

Nr 7.

Med dessa tre knappar så kan du rensa banan(vänster) till dess ursprungliga vy(helt grön), dock ändras inte storleken.

Med mitten knappen så ökar du storleken på mappen men en(1) rad på höjden samt på bredden.

Med knappen till höger så minskar du storleken på banan med samma mått som du tidigare förstörde med.

Nr 8.

Med dessa två knappar så ökar du storleken på penseln du använder för att rita ut miljöer samt dekorationer.

Det finns 4 olika storlekar på pensel, den första är bara 1 ruta stor, den andra är 3x3 rutor stor, den tredje är 5x5 rutor stor och den fjärde och sista är 7x7 rutor stor. Det är med den vänstra knappen som du minskar storleken på pensel och den högra ökar storleken.

Nr 9.

Denna knapp avslutar mapmakern och går tillbaka till startmenyn.

Tangentbordsinteraktion

Som alternativ till musinteraktion med HUD:en kan man också använda tangentbordet för att göra samma saker som du gör med knapparna:

Tangent:

- 0: Rensar bana till default (bara gräs).
- 9: Laddar in senast sparade version.
- 8: Sparar ändringar.
- 7: Ladda in senast sparade version.
- 6: Spara ändringar.
- Q: Skalar ner(försminkar) banan med 1 rad tiles på höjden samt bredden.
- W: Skalar upp(förstorar) banan med 1 rad tiles på höjden samt bredden.
- E: Minskar pensel storleken med 1.
- R: Ökar pensel storleken med 1.
- Escape: Tillbaka till startmenyn.

Default när mapen öppnas är gräs över hela spelplanen. För att rita ut olika dekorationer klicka på en av följande tangenter, och klicka eller håll sedan ned vänster musknapp för att rita ut.

- 1: Gräs – Walkable.
- 2: Vatten – Non Walkable.
- 3: Berg – Non Walkable.
- 4: Sand – Walkable.
- 5: Träd – Non Walkable.
- 6: Mineraler – Non Walkable.
- 7: Startpositioner – Walkable (syns endast i mapmakern).

Felsökning

Ibland kan ikonerna i HUD:en sättas utanför bild, beroende på vilken upplösning mapmakern körs i. Händer detta får man prova sig fram med två olika lösningar. Det ena är att höja `hud_height` och den andra att sänka `hud_icon_padding`. Båda dessa finns i `settings.cfg`.

hud_height: +

hud_icon_padding: -