

HELLBOX SIXSIDE EDITOR
Документация по редактору
HELLBOX SIXSIDE EDITOR
Manual about editor

Клавиши управления

W, A, S, D – Управление камеры.

Z – Вход в режим строителя.

Mouse Wheel (Up/Down) – Изменение высоты построения.

LMB – Начать построение (Только в режиме строителя).

При наведении на какой-либо элемент в редакторе:

Q – Изменение направления.

CTRL + Mouse Wheel (Up/Down) – изменение рабочей зоны (пока только для Activate Turrets)

RMB – Контекстное меню с настройками элемента.

Del – удалить объект.

Mouse Wheel Press – Перемещать объект.

Другие функции

Ctrl + H – увеличить положение по Z на указанное число

Панель управления

Меню Project:

- Open - Открывает проект.
- New - Создает новый проект.
- Save - Сохраняет проект.
- Save as - Сохраняет проект под другим именем файла.
- Project name - Добавляет имя проекту (Это имя высвечивается при старте карты в игре).
- Run - Запускает игру с открытой в редакторе картой.
- Change grid size - Изменяет размер сетки.
- Blocks color - Установка цвета стандартным блокам.
- Exit - Выход из Hellbox Sixside Editor

Меню Objects:

- Block - Стандартный твердый объект.
- Player - Стартовая точка игрока на карте.
- Once script - Одиночный скрипт (Показ текста, чекпойнт)
- Key - Ключ для дверей.
- Finish - Конечная точка уровня.
- Arrow - Стрелка направления движения (указатель направления)
- Door - Дверь (может быть любого цвета)
- Teleport/Teleport Direction - Перемещает игрока в указанную точку с направлением игрока/с указанным направлением.
- Clip - Запретная зона.
- Fly block - Парящий блок. Его функция аналогична стандартному блоку.
- Block - Activate Turrets - Активатор турелей, которые находятся в его зоне.
- Turret - Турель. Активируется с помощью активатора турелей.

English

Controls

W, A, S, D - Movement.

Z - Turn on builder mode.

Mouse Wheel (Up/Down) - Change height of build in Z.

LMB - Create object (only builder mode).

If object is selected:

Q - Change direction.

CTRL + Mouse Wheel (Up/Down) - Change activate area (only for Activator of Turrets)

RMB - Menu with settings of object.

Del - Destroy object.

Mouse Wheel Press - Drag object.

Control panel

Project:

- Open – Open project.
- New – Create a new project.
- Save – Save project.
- Save as – Save project with new name.
- Project name – Name of project (That name you seen in game).
- Run – Run game with opened map.
- Change grid size.
- Blocks color – Setup colors for blocks
- Exit – Exit from Hellbox Sixside Editor

Objects:

- Block – Solid object.
- Player – Spawn point.
- Once script – (Splash Text, Checkpoint)
- Key – Key for doors.
- Finish – End of map.
- Arrow
- Door – May be other color
- Teleport/Teleport Direction – Relocate to new point.
- Clip – Ban zone.
- Fly block – Look to “Block”.
- Block – Activate Turrets.
- Turret.