

CREACIÓN DE UN ESCENARIO – LANDSCAPE GENERATOR

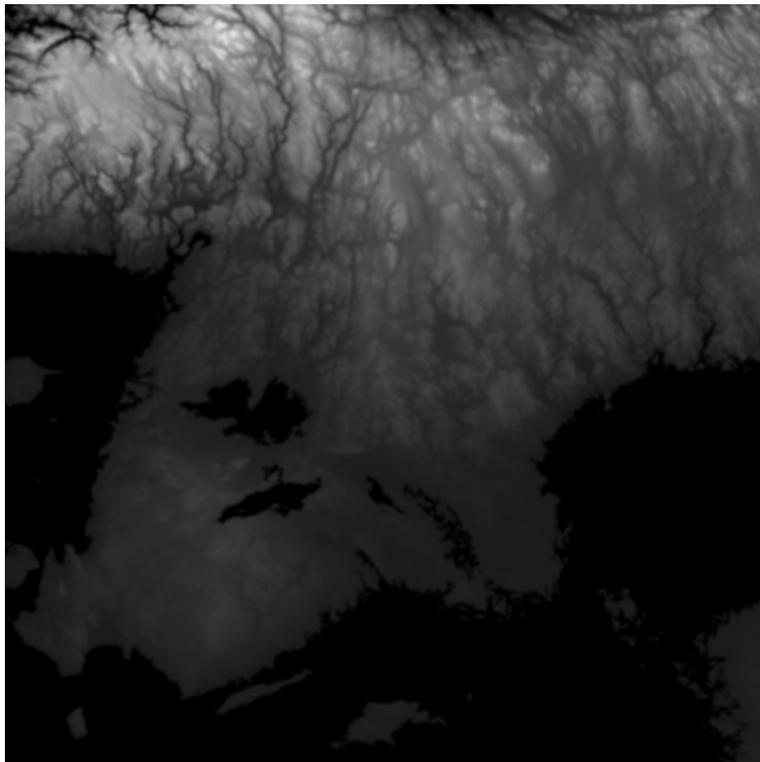
Requisitos:

- [Landscape Generator](#)
- Photoshop o similar

Introducción:

A quien no le gustaría tener la región de donde vive en un escenario para el Locomotion. Con Landscape Generator podemos crear un escenario (sólo el terreno) a partir de una imagen en escala de grises.

Antes de empezar, debemos tener una imagen de 384x384 pixels en escala de grises y 24bits en formato .bmp. Esta imagen la podemos obtener como los que usa el Demex para la generación de terrenos para el MS Train Simulator. Otra opción es crear una con photoshop con el efecto de nubes de diferencia y seleccionando dos tonos de grises para generar de forma aleatoria zonas más claras u oscuras que luego serán las montañas y valles.



Una vez tenemos la imagen de la región deseada o una creada con el photoshop empezamos a generar el archivo propiamente dicho del escenario. Este tendrá el nombre de la imagen con extensión .SC5.

Ejecutamos el archivo margen.exe en la carpeta donde hemos descomprimido el programa.

Nada más ejecutar el programa se abre una ventana de MSDos en la que se nos pide localizar la imagen que se usará para generar el terreno. Esta debe ser de 384x384 pixels con una profundidad de 8bits o 24bits en escala de grises.

Seleccionamos nuestra imagen en el diálogo 'Abrir' y pasaremos al siguiente paso, seleccionar el tipo de región que queremos que tenga nuestro escenario.

Las opciones son:

- A - Alpino
- B - de Gran Bretaña
- N - Norte Americano

Introducimos la letra de la opción que deseamos y presionamos Enter.

NOTA: Las opciones se deben introducir tal y como aparecen por ejemplo "A" para alpino y no "a".

El siguiente paso es establecer el nivel del mar, que podemos introducir un valor entre 0 y 28. Introducimos el valor y pulsamos Enter.

Tenemos tres opciones a la hora de seleccionar el tipo de terreno que tendrá nuestro escenario. Las opciones son:

- 3 - Rocas
- 4 - Desierto
- 130 - Hierba verde

NOTA: se pueden introducir un valor entre 0 y 255, pero algunos valores pueden hacer que el Locomotion de error.

Introducimos el valor de una de las tres opciones que aparecen y presionamos Enter.

Aparecerá el tiempo que se ha tardado en generar el escenario y nos pedirá que pulsemos nuevamente Enter para salir del programa. La ventana de MSDos se cerrará automáticamente.

El archivo del escenario aparecerá en el mismo directorio del programa con el nombre de la imagen seleccionada con extensión .SC5 y tendrá un tamaño aproximado de 4718 Kb.

Lo único que nos queda es copiar o cortar el escenario creado a su ubicación (por defecto : C:\Archivos de programa\Atari\Locomotion\Scenarios\Landscapes)

Dentro del juego este es el aspecto de nuestro escenario. Ya sólo nos queda poblarlo con ciudades, industrias, árboles, etc.



Creación de un escenario – jjlor 2005 – Todos los derechos reservados.