Karten erstellen

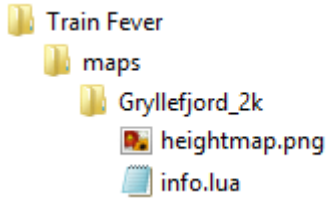
Inhaltsverzeichnis

- 1 Strukturen und Dateien
- 2 heightmap.png
- 3 info.lua

Eigene Karten für Train Fever ist recht einfach. Es wird lediglich eine Höhenkarte als Grundlage benötigt.

1 Strukturen und Dateien

Es muss ein `maps` Ordner im Hauptverzeichnis erstellt werden. In diesem Existieren dann für jede Karte ein weiterer Unterordner. In diesem liegen dann eine heightmap.png und eine info.lua.



2 heightmap.png

Folgende Bedingungen müssen erfüllt sein / werden unterstützt:

- Dateiformat: PNG (Portable Networks Graphics)
- 8bit / 16bit Graustufen: 8 bit Bilder können noch recht stufig aussehen, daher besser 16bit zum Speichern benutzen und einen Weichzeichenfilter beim Konvertieren verwenden
- Kartengrößen in Pixeln: 2049 x 2049 (klein), 3073 x 3073 (mittel), 4097 x 4097 (groß)

Die Karten können z.B. mit Photoshop erstellt / bearbeitet werden oder mit Gimp 2.9.x. Für viel andere Programme (z.B. Paint Shop Pro) ist gegebenenfalls ein Umweg über andere Formate wie z.B. 16 bit TIFF notwendig. Blenders Image Editor kann dann z.B. auch problemlos 16 bit TIFFs in 16 bit PNGs konvertieren.

3 info.lua

Die minimale info.lua sieht folgendermaßen aus:

Code

```
function data()
return {
	name = 
	range = { 90.0, 500.0 },
}
end
```

Name stellt den Kartennamen dar: Da nur dieser angezeigt wird, empfiehlt es sich auch die Größe mit anzugeben (z.B. als [3k])

Der Parameter `range` gibt die Höhenlagen der Karte in Metern an. Der erste Wert definiert die Höhe von **Schwarz**, der zweite Wert die von **Weiß**. Wasser wird grundsätzlich bei 100m generiert. Die 90m des ersten Wertes bedeuten also letztendlich daß 10m unter der Meeresoberfläche liegen und der Rest darüber.

Die **maximale Höhe** von Bergen beträgt 1000m

Soll ein fester Seed für die Karte verwendet werden kann dies auch in der info.lua mit dem Wert Seed festgelegt werden: `seed = "snjfdnak"`

Code

```
function data()
return {
	authors = {
	},
	name = "Norge - Gryllefjord/Torsken [2k]",
	range = { 90.0, 500.0 }, -- meters for black and white (water is placed at 100 meters)
	seed = "3
}
end
```

Alles anzeigen

Die angaben zum Autor werden nicht benötigt, sind aber sinnvoll für Modmanager. Ebenfalls können Tag wie bei den Mods vergeben werden.

Für Anfänger ein kleiner Tipp von Olly: Den Quellencode ohne die Aufzählungszeichen und das Wort "Quellcode" übernehmen. Oder am besten auf das Symbol bei Quellcode rechts oben Klicken-dann kann man den Code Kopieren!