

Kategorien festlegen

Einleitung

Mit dem Performance Patch im Mai 2018 wurde die Möglichkeit der Kategorisierung für Straßen, Gleise und andere Elemente nachgereicht. Im Folgenden gibt es eine Übersicht, wie die Kategorien bei den Spielinhalten festgelegt werden können.

Constructions (.con)

Constructions werden für eine Vielzahl an Objekten verwendet:

- Haltestellen an Straßen: STREET_STATION, STREET_STATION_CARGO
- Bahnhöfe: RAIL_STATION, RAIL_STATION_CARGO
- (Flug-)Häfen: AIRPORT, HARBOR, HARBOR_CARGO
- Depots: STREET_DEPOT, RAIL_DEPOT, WATER_DEPOT
- Industrien: INDUSTRY
- Assets: ASSET_DEFAULT, ASSET_TRACK
- Stadtgebäude: TOWN_BUILDING

Bei Constructions werden die Kategorien auf oberster Ebene der data() -Funktion angegeben:

Code: .con

```
function                                     data()
return                                     {
    type                                     =
    description                             =
    name                                   =
    description                             =
},
availability                               =
categories                               = { "<category1>", "<category2>"
},
},
end
```

Alles anzeigen

Streets(.lua)

Straßen werden über lua-Dateien im config/street-Verzeichnis definiert. Auch dort kann auf oberster Ebene der data() -Funktion die Kategorie angegeben werden:

Code: .lua

```

function
return
  type
  name
  desc
  materials
  ...
},
assets=
  ...
},
categories = { "<category1>", "<category2>" },
...
}
end

```

Alles anzeigen

Tracks(.lua)

Gleise werden über lua-Dateien im config/track-Verzeichnis definiert. Auch dort kann auf oberster Ebene der data()-Funktion die Kategorie analog zu den Straßen angegeben werden. In den Standarddateien stehen die Daten in leicht veränderter Form im Code:

Code: .lua

```

function
return
  local t = {
    ...
  }

  t.name = ...
  t.desc = ...
  t.categories = { "<category1>", "<category2>" }

  ...
}
end

```

Alles anzeigen

Snappable Stations, Wegpunkte und Signale(.mdl)

Die Bus/Tramhaltestellen am Straßenrand, Wegpunkte und Signale werden über .mdl-Dateien im model-Verzeichnis definiert. Dort kann in den Metadaten der data()-Funktion die Kategorie angegeben werden:

Code: .lua

```

function
return
    metadata
        description
        ...
    },
    availability
    signal
    category = { categories = { "<category1>", "<category2>" } },
    ...
},
...
}
end

```

Alles anzeigen

Nicht möglich

sind momentan Kategorien bei Brücken config/bridge, Triebwagen config/multiple_unit, Bahnübergängen config/railroad_crossing, Tunneln config/tunnel sowie Fahrzeugen.

UI-Bilder für Kategorien

Die UI-Icons für die Kategorien sind im Verzeichnis res/textures/ui/construction/categories abgelegt und exakt nach der Kategorie benannt.