Dateiformate

Inhaltsverzeichnis

- 1 Übersicht über die von Train Fever verwendeten Dateitypen

Grundsätzlich sind die viele Dateien trotz unterschiedlicher Dateiendungen einfache Lua-Scripte, das heißt sie können mit jedem beliebigen Texteditor bearbeitet werden.

1 Übersicht über die von Train Fever verwendeten Dateitypen

Dateiendung	Inhalt	typischer Speicheort	Dateityp
.ogg	**OGG Vorbis** Musik: Wird für die Hintergrundmusik im Menü/Spiel verwendet.	res/audio res/audio/music	binär/ogg
.wav	**RIFF Wave** Sound: Wird für die Soundeffekte im Spiel verwendet (Konstruktion, Fahrzeuge, etc.).	res/audio/effects + Unterverzeichnisse	binär/wav
.lua	**LUA-Script** Script: Wird für diverse Einstellungen und zusätzliche Funktionen genutzt.	res/config + Unterverzeichnisse res/scripts	text/lua
.ttf	**True Type Font** Font: Die im Spiel verwendeten Schriftarten.	res/fonts	binär/ttf
.ani	Animation: Enthält Informationen zur Keyframe-Animation (Zeiten, Transformationen).	res/models/animation + Unterverzeichnisse	text/lua
.grp	Meshgruppe: Enthält eine Auflistung mehrerer zusammengehöriger Meshes (Dateipfad, Position innerhalb der Gruppe, etc.).	res/models/group + Unterverzeichnisse	text/lua
.mtl	Material: Enthält Informationen zu den Texturen des Modells sowie dazu, wie diese angewendet werden sollen.	res/models/material + Unterverzeichnisse	text/lua
.msh.blob	Mesh: Enthält die Daten des Meshes (Vertexposition, Normals, Faces, etc.) in binärer Form.	res/models/mesh + Unterverzeichnisse	binär
.msh	Mesh: Enthält Informationen zum Mesh, wie z.B. Animationen, die verwendeten Materialien und darüber, wie die Meshaten in der .msh.blob-Datei gespeichert sind.	res/models/mesh + Unterverzeichnisse	text/lua
.mdl	Modell: Enthält eine beliebige Anzahl von Meshes und/oder Mesh-Gruppen, sowie weitergehende Informationen zum Modell.	res/models/model + Unterverzeichnisse	text/lua
.fs	Shader: Die vom Spiel verwendeten Shader.	res/shaders + Unterverzeichnisse	text/glsl

.mo	String: Enthält alle im Spiel verwendeten Texte in binärer Form.	res/strings + Unterverzeichnisse	binär
.tga	**Truevision Targa** Grafik: Das von Train Fever genutzte Texturformat. Subformat: *24/32bit, unkomprimiert*	res/textures + Unterverzeichnisse	binär/tga