Anpassen von Waggons

Hallo,

mir ist schon die ganze Zeit aufgefallen, dass es mittlerweile ein paar Cargo Mods gibt, aber keiner der gemoddeten Waggons darauf angepasst ist.
Ich möchte euch also nun Schritt für Schritt erklären, wie ihr eure Waggons anpassen könnt (als Beispiel nehme ich den hbi):

Zunächst starten wir mit der .mdl Datei welche ihr hier finden könnt:

...\Steam\SteamApps\common\Train Fever\res\models\model\vehicle\waggon

Wir suchen uns nun die entsprechende Datei raus- bei mir heißt sie: hbi1_v2.mdl

Wir öffnen nun diese Datei mit einem Editor, ich empfehle dabei den Notepad++ aber der von Windows mitgelieferte Editor geht auch. Dieser macht nur später Probleme, wenn ihr euch verschrieben habt, den Fehler zu
finden, da dieser keine Zeilen anzeigt.

Wenn ihr die mdl Datei geöffnet habt scrollt ihr erst mal nach ganz unten, denn da stehen die für uns interessanten Codezeilen.

Code

```
capacities = {
        {
        },
```

"capacities": steht immer am Anfang, jener Code Zeilen die die Ladungsmöglichkeiten des Wagons definieren.
"type" (Typ) gibt an, welcher Ladungstyp in den Waggon passt.
"GOODS" (Güter) heißt, dass der Wagen Güter laden kann.
"capacity" (Volumen) gibt an, wie viel Güter der Wagen laden kann. **ACHTUNG:** Der Wert wird im Spiel durch 4 geteilt, d.h der Wagen kann nur 13 Einheiten laden.

Wenn ihr nun einen neuen Cargo Mod installiert habt, und eure Waggons auch die neuen Einheiten laden sollen, könnt ihr hier nachschauen wie die verschiedenen Waren heißen:
...\Steam\SteamApps\common\Train Fever\res\config
dort müsst ihr die Datei Cargotypes.lua öffnen.

Diese sieht bei mir so aus. (habe den Kaleus lite installiert)

Quellcode:

```
function data()
return {
{ id = "PASSENGERS", name = _("Passagiere") },
{ id = "COAL", name = _("Kohle") },
{ id = "CRUDE_OIL", name = _("Rohöl") },
{ id = "IRON_ORE", name = _("Eisenerz") },
{ id = "GOODS", name = _("Güter") },
{ id = "IRON_PIG", name = _("Eisen") },
{ id = "PLANK", name = _("Bretter") },
{ id = "PLASTIC", name = _("Plastik") },
{ id = "STEEL", name = _("Stahl") },
{ id = "WOOD", name = _("Holz") },
{ id = "COLOR", name = _("Farben") }
}
end
```

"id" gibt an, wie das entsprechende Gut im Programmcode heißt. (In unserem Fall heißen die Bretter im Programmcode "PLANK")
"name" gibt an, was im Depot, wenn ihr den hbi ausgewählt habt, angezeigt wird.
Da steht dann ***Güter: 13***

Als Beispiel werden wir jetzt dem Wagen die Einheit Bretter hinzufügen.

WICHTIG: VORHER UNBEDINGT EINE SICHERHEITSKOPIE ERSTELLEN!

Wir gehen also wider in die .mdl vom hbi und gehen wieder an die entsprechende Stelle um die Lademöglichkeiten zu ändern.

Wir schreiben also in die darunterliegende Zeile nun rein, dass der Wagen auch Bretter laden soll. **WICHTIG** vergesst das Komma am ende einer Zeile nicht (hier rot markiert) sonst stürzt euer Spiel ab!

Quellcode:

capacities = {
{ type = "GOODS", capacity = 52 },
{ type = "PLANK", capacity = 52 },
},

Dann nur noch speichern und ihr könnt loslegen. Falls ihr euch wundert warum hier die Zahl 52 steht aber im Spiel der Waggon nur 13 Einheiten laden kann, solltet ihr wissen das das Spiel die zu ladene Menge durch 4 teilt.

Solltet ihr euch trotzdem verschrieben haben, bekommt ihr möglicherweise direkt, wenn ihr das Spiel starten wollt, einen Lua-Fehler und das Spiel stürzt ab.

NICHT SOFORT WEG DRÜCKEN, DORT STEHT NÄMLICH DRIN WO DER FEHLER IST!

das Fenster enthält folgende Angaben:
bsp:

File: res/models/vehicle/waggon/hbi_v2.mdl -> Gibt an um welche Datei es sich handelt

res/models/vehicle/waggon/hbi_v2.mdl:**167: '}' expected (to close '{' at line 165 near '{'**

This error is usually caused by modding. The syntax of some game resources is not correct.

Die rot markierte Zahl zeigt euch an in welcher Zeile sich der Fehler befindet und danach steht was der Fehler ist.
Hier war der Fehler, dass ich ein Komma vergessen hatte:

Code

```
165                                                                    capacities
                                                                        166            {    typ
                                                                     167            {    type
},
```

Wenn das Komma fehlt, kann die Zeile 167 nicht innerhalb des capacities-Befehls stehen.

Wenn ihr den Fehler behoben habt, einfach speichern und das Spiel sollte nicht mehr abstürzen.

Diese Methode kann auch auf Lkws angewandt werden.

Ich empfehle euch außerdem die Kosten aller Waggons anzuschauen, weil oft kosten gleiche Waggontypen von verschiedenen Moddern unterschiedlich viel und könnten diese unattraktiv für das Spiel machen.
Des weiteren ist es empfehlenswert die Geschwindigkeit der Güterwaggons hoch zu setzen, weil sie mit 120 km/h recht langsam sind und bei längeren Produktionsketten kann das einem zum Verhängnis werden (nur merkt man das erst, wenn man alles gebaut hat)...
Das ist zwar unrealistisch aber vereinfacht die Spielmechanik ist also jedem selbst überlassen ob er es lieber schwerer mag oder lieber etwas leichter.

Um die Kosten verschiedener Waggons zu vergleichen teile ich mir die verschiedenen Wagen in Kategorien ein.

Kesselwagen:
Öl
...

offener Güterwagen:
Kohle
..

usw.

Jetzt kann ich die Kosten vergleichen und ggf. abändern. Außerdem kann man sich dann schon mal überlegen, welches Gut zu welchem Wagentyp passt. (Also theoretisch könnte ein Kesselwagen auch Bretter laden... aber das ist ein bisschen unrealistisch)

So jetzt bin ich fertig.

Das ist mein erster Eintrag im Lexikon sollte etwas unklar geblieben sein sagt mir bescheit, damit ich es besser formulieren kann.
Wenn ihr Verbesserungsvorschläge habt lasst es mich wissen. Rechtschreibfehler sind bestimmt auch dabei, wenn jemand welche findet sagt mir bitte bescheid ;)

Image not found or type unknown
