

Streets.lua und towns.lua einfügen und/oder anpassen

Modifizierte und den persönlichen Wünschen angepasste Strassen- und Städtelisten ins Spiel zu integrieren ist relativ einfach und kann je nach gewünschtem Bedienungskomfort auf zwei Arten geschehen.

Eine eher noch beschränkte Auswahl vorgefertigter Mod-Listen findest du [im neuen Webdiskverzeichnis Strassen- und Städtenamen](#).

Bitte beachte, dass ich diesen Beitrag aktuell überarbeite (Oktober 2017).

Technische Hintergrundinfo:

Größe der Files:

Streets.lua braucht minimal 1 Straßennamen, nach oben scheint es unlimitiert zu sein, denn es gibt ein Mod-Straßenverzeichnis mit 87.000 Einträgen ([Deutsche Straßennamen von Dschimmi](#)).

Towns.lua braucht mindestens 25 Städte, damit eine große Karte sicher generiert werden kann, auch da konnte ich keine obere Limite entdecken. Die experimentellen Giga-Karten werden möglicherweise je nach sonstigen Einstellungen auch mehr als 25 Städte brauchen.

Länge der Einträge:

Es scheint, dass auch die mögliche Länge von Straßen- bzw. Städtenamen unbegrenzt ist. Jedenfalls wurden zu Testzwecken 300 Zeichen lange Namen anstandslos verarbeitet.

Mit dem Juli-2017 Update ist auch die praktische Beschränkung gefallen, die besagte, dass sich bei der ingame Bearbeitung von Namen nur noch maximal 25 Zeichen abspeichern liessen. D.h. aktuell können auch längere Namen wieder gespeichert werden.

Hinweis zu den ZWEI Verzeichnissen mit Städte-/Strassenamen:

Transport Fever\res\config\name (im Unterschied zu *name2*)

Hierin sind die *streets.- / towns.lua* abgespeichert, welche je nach der eingestellten Spielsprache als Städtenamen: *Standard* verwendet werden. Natürlich könnte man gemodete Straßen-/Städtelisten auch hier ablegen.

Transport Fever\res\config\name2

Hierin sind die *streets.- / towns.lua* abgespeichert, welche bei der Configuration einer neuen Karte ausgewählt werden können. Deine gemodeten Listen sind hier am Besten aufgehoben.

Und nicht vergessen:

Alle Script-files für das Spiel sind immer im UTF 8-Format abzuspeichern.

Jede Städte-/Strassenliste wird erst dann wirksam, wenn sie vor dem Generieren einer Karte bei den erweiterten Spieleinstellungen auch aktiviert (und gespeichert) wurde.

Die einfache Art für deine persönlichen Liste der Städte und Strassen deiner Lieblingsregion:

Suche das Verzeichnis

Transport Fever\res\config\name2

Darin findest du eine Sammlung von Verzeichnissen mit Ländernamen. Entscheide dich für ein Land, welches du so eh nie spielen wirst.

In diesem Landverzeichnis wiederum hat es mindestens das Unterverzeichnis *en*.

z.B. als ganzer Pfad:

Transport Fever\res\config\name2\netherlands\en

In dieses en-Verzeichnis platzierst du deine neuen streets.lua und/oder towns.lua, bzw. überschreibst einfach das, was eh schon dort ist.

Fertig ist der Zauber mit dem kleinen Schönheitsfehler, dass so deine Liste beim nächsten Game-Update verschwindet. Wenn dir das nicht passt, dann machst du dir am Besten eine *richtige* Mod. Wie? Die Anleitung dazu weiter unten passt, wird aber nochmals überarbeitet.

Dass du dir die Original-Dateien vorher wohin gesichert hast, ist naheliegende Vernunft.

Die elegante Art:

Gehe wieder in das Verzeichnis

Transport Fever\res\config\name2

und kopiere dort eines der vorhandenen Länderverzeichnisse. Ich würde nicht gerade russia oder korea nehmen, da diese auch Daten für „fremde“ Schriftzeichen enthalten, aber sonst spielt es keine Rolle welches.

Dieser Kopie gibst du einen beliebigen (kurzen) Namen (sagen wir „irgendwo“) und platzierst deine neuen streets.lua und/oder towns.lua wie gehabt in das en Verzeichnis.

Dann gehst du zu

Transport Fever\res\config (und machst dir von der base_mod.lua eine Sicherungskopie !)).

Öffne mit einem Texteditor die *base_mod.lua* und finde darin den Bereich:

```
nameList = {  
  { "default", _("Default") },  
  { "england", _("English") },  
  { "france", _("French") },  
  { "germany", _("German") },  
  { "italy", _("Italian") },  
  { "korea", _("Korean") },
```

```
{ "netherlands", _("Dutch") },  
{ "norway", _("Norwegian") },  
{ "russia", _("Russian") },  
{ "spain", _("Spanish") },  
{ "sweden", _("Swedish") },  
{ "usa", _("American") }  
,
```

Kopiere irgend eine der Länder-Zeilen unter Berücksichtigung aller Steuerzeichen und passe dir den kopierten Eintrag an:

z.B.:

```
{ "irgendwo", _("Meine Heimat") },
```

Wobei der linke Ausdruck genau dem vorher vergebenen Namen für das Verzeichnis entspricht und der zweite Ausdruck bei den erweiterten Spieleinstellungen dann als Städtenamen zur Auswahl angezeigt wird.

Speichere die base_mod.lua - **ACHTUNG: alle .lua sind immer im UTF 8 Format zu speichern!**

Soweit, so gut, und fertig.

Nachtrag: es sei ausdrücklich darauf hingewiesen, dass diese geänderten Dateien bei einem Update von TpF überschrieben werden und daher besser noch ausserhalb des Spieles gesichert werden.

[line]/[line]

Erstellen von eigenen Listen:

Da die Auswahl an fertigen Mod-Listen (noch) relativ bescheiden ist, mögen dir die folgenden Infos helfen, deine eigenen Straßen- und Städtelisten ganz nach deinen Wünschen zu erstellen.

Aufbau der Verzeichnisse ist für beide Listen gleich:

```
function data()
```

```
return {  
  "Inhalt 1. Zeile", -- Kommentare würden allenfalls mit zwei Bindestrichen abgesetzt  
  "Inhalt 2. Zeile", -- Zeilen mit dem Inhalt etc. etc. etc.  
}
```

```
end
```

```
[line]/[line]
```

(Alle Angaben sind in einer GOG-Installation getestet – falls in einer Steam-Installation etwas anders gemacht werden muss, kann ich entsprechende Hinweise gerne hier integrieren. Und natürlich die übliche Einschränkung, dass ich für Schäden irgend welcher Art, die durch das Befolgen dieser Anleitung entstehen, keine Haftung übernehme.)