

Liste aller Güter in TPF2

Diese Güterliste könnte für Mod-Autoren interessant sein, die Güter-Fahrzeuge oder "Vanilla"-Güterketten/Industrien erstellen möchten.

Denn es gibt noch eine ganze Reihe weiterer exklusiver Güter in Transport Fever 2, die im regulären (freien) Spiel gar nicht zugänglich sind.

Spätestens wenn man die Kampagnen spielt wird man sich ggf. Wundern, was für tolle Güter UG da noch so im Petto hat.

Sei es nun, das man Mod-Fahrzeuge in den Kampagnen nutzen möchte, oder umgekehrt Mods die Güterketten aus den Kampagnen ins freie Spiel holt.

Spätestens dann wird man ggf. merken wie schön es wäre, wenn man auch Fahrzeuge hat, die genau diese auch alle transportieren können.

So dürfte vielen aufgefallen sein, das zB. Vieh und Schlacke (aus dem Vorgänger) verschwunden sind.

Wichtig: Man kann Fahrzeuge auch Güter zuweisen, wenn sie in einem Spiel nicht genutzt werden, bzw. nicht Auftauchen. Sofern sie in der Dateistruktur generell auffindbar sind.

Und genau hier soll die folgende Liste ansetzen. Vom Symbol, Bezeichnung (Deutsch/Englisch) bis hin zum Skriptnamen sowie mögliche Fahrzeugarten bis hin zur sinnvollen Ladungsart, für zb. offene Güterfahrzeuge. Letzteres ist aber noch WIP, da gerade die Kampagnen-Güter nicht alle über korrekte visuelle Ladungen verfügen.

<u>UI-Symbol:</u>	<u>Bezeichnung D:</u>	<u>Bezeichnung E:</u>	<u>Skript-Name:</u>	<u>Gütertyp:</u>	<u>Transporttyp:</u>	<u>Sp</u>
	Alkohol ; Whisky	Alcohol ; Whiskey	"ALCOHOL" ; "WHISKEY"	Flüssigkeit, Stückgut	Tank, Geschlossen	Mi II-
	Asphalt	Asphalt	"ASPHALT"	Stückgut	Geschlossen	Mi
	Kaktus	Cactus	"CACTUS"	Stückgut	Geschlossen	Mi
	Champagner	Champagne	"CHAMPAGNE"	Stückgut	Geschlossen	Mi
	Zigarren	Cigars	"CIGARS"	Stückgut	Geschlossen	Mi
	Zitronen	Citrusfruit	"FRUIT"	Stückgut	Geschlossen	Mi

	Kohle	Coal	"COAL"	Schüttgut	Offen	Va
	Cocktail	Cocktail	"COCKTAIL"	Stückgut	Geschlossen	
	Kaffeebohnen	Coffee Beans	"COFFEEBEANS"	Stückgut	Geschlossen	Mi
	Kaffee Früchte	Coffee barries	"COFFEE"	Stückgut	Geschlossen	Mi
	Baumaterial	Construction Materials	"CONSTRUCTION_MATERIALS"	Rollgut	Rungen	Va
	Rohöl	Crude	"CRUDE"	Flüssigkeit	Tank	Va
	Fisch	Fish	"FISH"	Stückgut	Geschlossen, <i>Kühlung</i>	Mi 13
	Lebensmittel	Food	"FOOD"	Stückgut	Geschlossen	Va
	Treibstoff	Fuel	"FUEL"	Flüssigkeit	Tank	Va
	Waren	Goods	"GOODS"	Stückgut	Geschlossen	Va
	Getreide	Grain	"GRAIN"	Schüttgut, <i>Streugut</i>	Offen, Silo	Va
	Speiseeis ; Lebensmittel	Icecream ; Food	"ICECREAM" ; "FOOD"	Stückgut	Geschlossen, <i>Kühlung</i>	Mi
	Eisenerz	Iron Ore	"IRON_ORE"	Schüttgut	Offen	Va
	Vieh	Livestock	"LIVESTOCK"	Stückgut, <i>Vieh</i>	Geschlossen, <i>Vieh</i>	Mi III-
	Baumstämme	Logs	"LOGS"	Rollgut	Rungen	Va
	Maschinen	Machines	"MACHINES"	Stückgut	Geschlossen	Va

	Marmor	Marble	"MARBLE"	Stückgut	Geschlossen	Mi
	Fleisch ; Lebensmittel	Meat ; Food	"MEAT" ; "FOOD"	Stückgut	Geschlossen, <i>Kühlung</i>	Mi
	Öl	Oil	"OIL"	Flüssigkeit Tank		
	Ölsand	Oil Sand	"OIL_SAND"	Schüttgut	Offen	Mi
	Papier	Paper	"PAPER"	Stückgut	Geschlossen	
	Guano (Mist, Dünger?)	Guano	"GUANO"	Stückgut	Geschlossen	Mi
	Flugzeugteile	Plane Parts	"PLANE_PARTS"	Stückgut	Geschlossen	Mi
	Bretter	Planks	"PLANKS"	Rollgut	Rungen	Va
	Plastik	Plastic	"PLASTIC"	Stückgut	Geschlossen	Va
	? ; Prunk ?	Pomp ?	"POMP" ; "PAGEENTRY"	Stückgut	Geschlossen	Mi
	Rum	Rum	"RUM"	Stückgut, <i>Flüssigkeit</i>	Geschlossen, <i>Tank</i>	Mi
	Sand	Sand	"SAND"	Schüttgut	Offen	Mi
	Silber	Silver	"SILVER"	Stückgut	Geschlossen	
	Silbererz	Silver Ore	"SILVER_ORE"	Schüttgut	Offen	Mi I-6
	Schlacke	Slag	"SLAG"	Schüttgut	Offen	
	Silberlöffel	Silverspoon	"SPOON"	Stückgut	Geschlossen	Mi

	Stahl	Steel	"STEEL"	Rollgut	Rungen	Va
	Stein	Stone	"STONE"	Schüttgut	Offen	Va
	Zucker	Sugar	"SUGAR"	Stückgut	Geschlossen	Mi
	Werkzeuge	Tools	"TOOLS"	Stückgut	Geschlossen	Va
	Kriegsmaterial	War Material	"WAR_MATERIAL"	Stückgut	Geschlossen	Mi
	Abwasser	Waste Water	"WASTE_WATER"	Flüssigkeit	Tank	Mi

- Die Liste ist noch nicht 100% Vollständig. Ich übernehme keine Garantie für den Inhalt oder Schreibweisen etc.!
- Rot markierte Güter sind nicht 100% bestätigt, bzw. konnte ich nach aktueller Durchsicht nicht in den Missions-Skripten finden, und existieren Augenscheinlich nur als UI-Icons.
- Die Reihenfolge resultiert aus dem Dateinamen der UI-Symbole.
- Ladungs-Modelle werde ich bei Zeiten nachtragen.
- Korrekturen bitte nur wenn Ihr Euch sicher seid. Ansonsten bitte die Kommentar-Funktion benutzen!