CommonAPI2 Schnelleinstieg

Inhaltsverzeichnis

- 1 CommonAPI2
- 2 Ist CommonAP2 geladen?
- 3 Abhängigkeiten
- 4 Funktionen
  - 4.1 Endhaltestellen Anzeige (LINE_DESTINATION)
  - 4.2 CommonAPI Menü
    - 4.2.1 Verzeichnisse
    - 4.2.2 Lua Console
    - 4.2.3 Mod Einstellungen
  - 4.3 Modlisten Export & Import
- 5 Verschiedene Versionen
- 6 buildoverwrite
  - 6.1 TPF2 Build wird nicht unterstützt: (Fehlermeldung, Build overwrite)
  - 6.2 buildoverwrite Anleitung
- 7 Weiterführende Informationen
- 8 Downloads

1 CommonAPI2

Die CommonAPI2 besteht intern aus zwei Teilen:

- Ein normaler Script-Mod
- Eine nativer Teil

Der native Teil ermöglicht erhebliche Änderungen außerhalb der normalen Spielmöglichkeiten, da es neuen Programmcode in einer dll bzw so enthält.

2 Ist CommonAP2 geladen?

Der native Teil wird immer geladen, sobald Ihr CommonAPI2 im mods oder ~~per Steam abonniert habt.~~

Ihr seht in der oberen linken Ecke das CommonAPI Menü schon im Hauptmenü.

Eine Funktion mit der Steam Dummy Version ist nicht gegeben, Ihr müsst die Steam Version unter https://steamcommunity.com/sha…iledetails/?id=1947572332 deabbonieren!
Um den Spielstand zu laden, muss dann die Steam Version durch die lokale Version ersetzt werden.

Spielstand laden -> Optionen auswählen -> auf "Name" klicken, um die Liste zu sortieren, damit nicht mehr vorhandene Mods mit Ausrufezeichen nach oben kommen und diesen dann deaktivieren. Die CommonAPI2 Version lokal installiert aktivieren. Dann den Spielstand landen...

Die API Funktionen für Modautoren werden in einem Spiel erst aktiv, wenn die CommonAPI2 auch in der Modliste aktiv ist.

Ihr könnt die CommonAPI nur einmal installieren, solltet Ihr nicht die Steam Version nutzen und die CommonAPI2 in `mods`Verzeichnis installieren, so muss das Verzeichnis `eis_os_commonapi2_1` heißen, sonst gibt es einen Crash oder Fehlverhalten!!! In den Zip Dateien ist immer der richtge Verzeichnisnamen enthalten.

Gleichzeitiges abonnieren des Mods unter Steam und installieren im `mods` Ordner funktioniert nicht.

Für Testzwecke kann in den Einstellungen der native Teil abgeschaltet werden. Also die DLL bzw. SO Datei.

Dieses führt aber zu erheblichen Problemem in Bezug von Modlisten im Spiel und sollte für CommonAPI2 in TPF2 nicht genutzt werden.

Solltet das Spiel nicht richtig funktionieren, so schreibt einen Bugreport.

3 Abhängigkeiten

Die Upgrade Funktion benötigt `curl`. (Curl wird ab Windows 10 1803 von MS mitgeliefert)

Des weiteren wird eine 7-zip Installation benötigt: https://www.7-zip.org/ um zip/rar/7z Dateien zu entpacken, solltet Ihr die Modinstallationsfunktion oder Upgrade Funktion nutzen.

In neueren Versionen kann eine passende 7-Zip Version heruntergeladen werden

Neuste Microsoft Visual C++ Redistributable werden benötigt:

Ihr benötigt ein Update, das Ihr hier findet: https://learn.microsoft.com/de…d-vc-redist?view=msvc-170 wenn Ihr diese Meldung erhaltet:

Code: stdout.txt

```
commonapi2 Native Loading CommonAPI2 Native Version: eis_os_commonapi2_1/bin/CommonAPI2Native.dll':
    Das angegebene Modul wurde nicht gefunden.
```

Linux

Für Linux benötigt Ihr auch curl und p7zip-full.

Des weiteren brauch Ihr mindestens eine libc6 mit GLIBCXX_3.4.26 Symbolen, sprich euer System muss mit GCC 9.1 oder höher kompiliert sein oder zumindest die libc6 muss dafür vorliegen.

(Debian Bullseye, Ubuntu 20.04 oder ähnliches)

Code: stdout.txt

```
./libstdc++.so.6: version `GLIBCXX_3.4.26' not found
```

gcc --version ausführen.

4 Funktionen

- Endhaltestellen Anzeigen
- Schnittstellen für Mod Autoren
- Lua Console für alle LUA States
- Mod Einstellungen ändern (settings.lua von Mods)
- Modlisten exportieren und importieren
- Überprüfen ob es neue Versionen von Mods auf transportfever.net gibt
- Upgrade von Mods auf transportfever.net

4.1 Endhaltestellen Anzeige (LINE_DESTINATION)

Siehe extra Beschreibung im Lexikon:

CommonAPI2 Endhaltestellen Anzeige (LINE_DESTINATION)

4.2 CommonAPI Menü

Das CommonAPI Menü könnt Ihr per AltGr + C ein und abschalten.
Hier findet Ihr weitere Funktionen:

4.2.1 Verzeichnisse

Hier kommt Ihr schnell an das Spielverzeichnis und auch an das Benutzerdatenverzeichnis des Spiels.

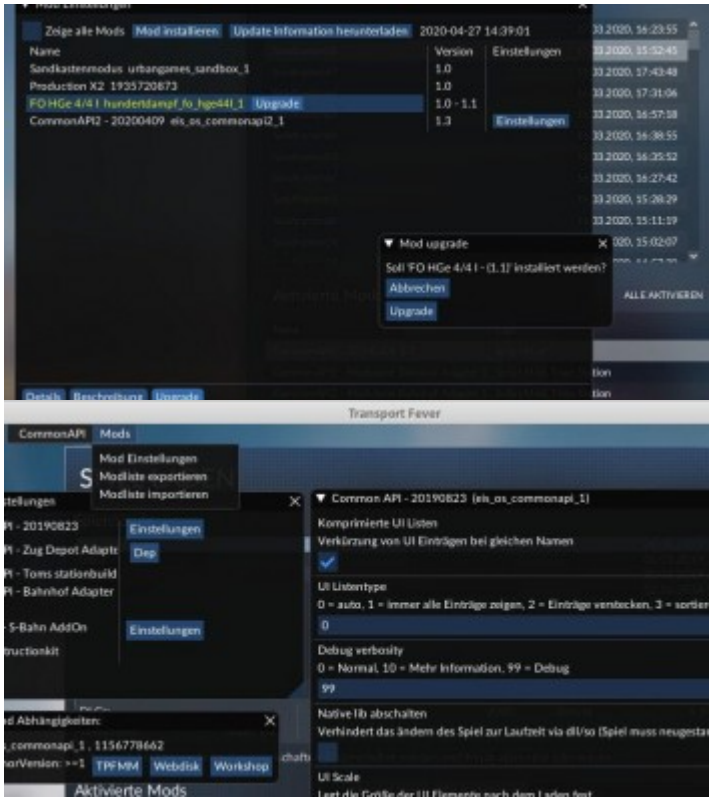
4.2.2 Lua Console

Die Lua Console zeigt euch direkt die letzten Meldungen der stdout.txt an.

Darüber hinaus könnt Ihr direkte Befehl in der LUA Runtime des Spiel bzw. der CommonAPI ausführen. ">>>" bedeutet Spiel LUA (dafür muss CommonAPI2 im Spielstand als Mod aktiv sein)

Es gibt links unten eine Drop Down Box wo Ihr die verschiendenen Script Umgebungen auswählen könnt.

4.2.3 Mod Einstellungen



Viele Mods beinhalten die Möglichkeiten Einstellungen per `settings.lua` im jeweiligen `mod` Verzeichnis zu ändern.
Sobald Ihr im Lademenü eines Spiel seid, könnt Ihr über CommonAPI Mods -> Mod Einstellungen, alle aktiven Mods sehen bzw. auch einstellen.

Im "Mod Einstellungen" Fenster:
Sobald eine Mod `settings.lua` unterstützt, gibt es rechts neben der Modifikation einen Button "Einstellungen"

Sobald Ihr einen Eintrag auswählt, zeigt CommonAPI2 weitere Informationen an (untere Tabs), außerdem werden Mods hervorgehoben sobald es ein Update gibt.

Dafür müsst Ihr die neusten Daten von TransportFever.net herunterladen, das geht über den obere Knopf "Update Informationen herunterladen")

Veränderungen während des Spiels sind meist erst nach dem (Neu-)Laden eines Spielstands aktiv. (Ggf. Spielstand sichern und laden)

[4] https://www.transportfever.net/lexicon/entry/306-commonapi2-schnelleinstieg/

Ein Upgrade eines Mods ist während eines Spiel nicht möglich.

Hat die Mod Abhängigkeiten definiert, so könnt Ihr diese unter "Dep" nachschauen.
CommonAPI2 zeigt euch Links an, damit Ihr diese per Steam oder Forum Download installieren könnt.

Darüber hinaus überprüft CommonAPI2 auch Mod Abhängigkeiten, sofern diese vom Mod bereitgestellt werden und warnt euch wenn ein Mod inaktiv oder nicht installiert ist.

4.3 Modlisten Export & Import

Im Lademenü von Spielständen und den erweiterten Einstellungen für ein neues Spiel könnt Ihr die aktive Modliste exportieren und importieren.

Dafür im CommonAPI2 Mods Menü -> Modliste exportieren bzw. importieren klicken

Beispiel: Alter Spielstand im Spiel Laden Menü auswählen, das Spiel nicht starten, im CommonAPI2 Mods Menü -> Modliste exportieren klicken und Abspeichern.

Im Hauptmenü -> Freies Spiel -> Erweitert ... (Nun sieht Ihr eine Modliste). Dann CommonAPI2 Mods Menü -> Modliste importieren klicken.

5 Verschiedene Versionen

Meisten ist die Steam Version eine alte aber recht stabile Version, dieses gilt auch für die Webdisk.
Im CommonAPI Forum Thema gibt es regelmäßig -dev Versionen zum testen der neusten Funktionen.

6 buildoverwrite

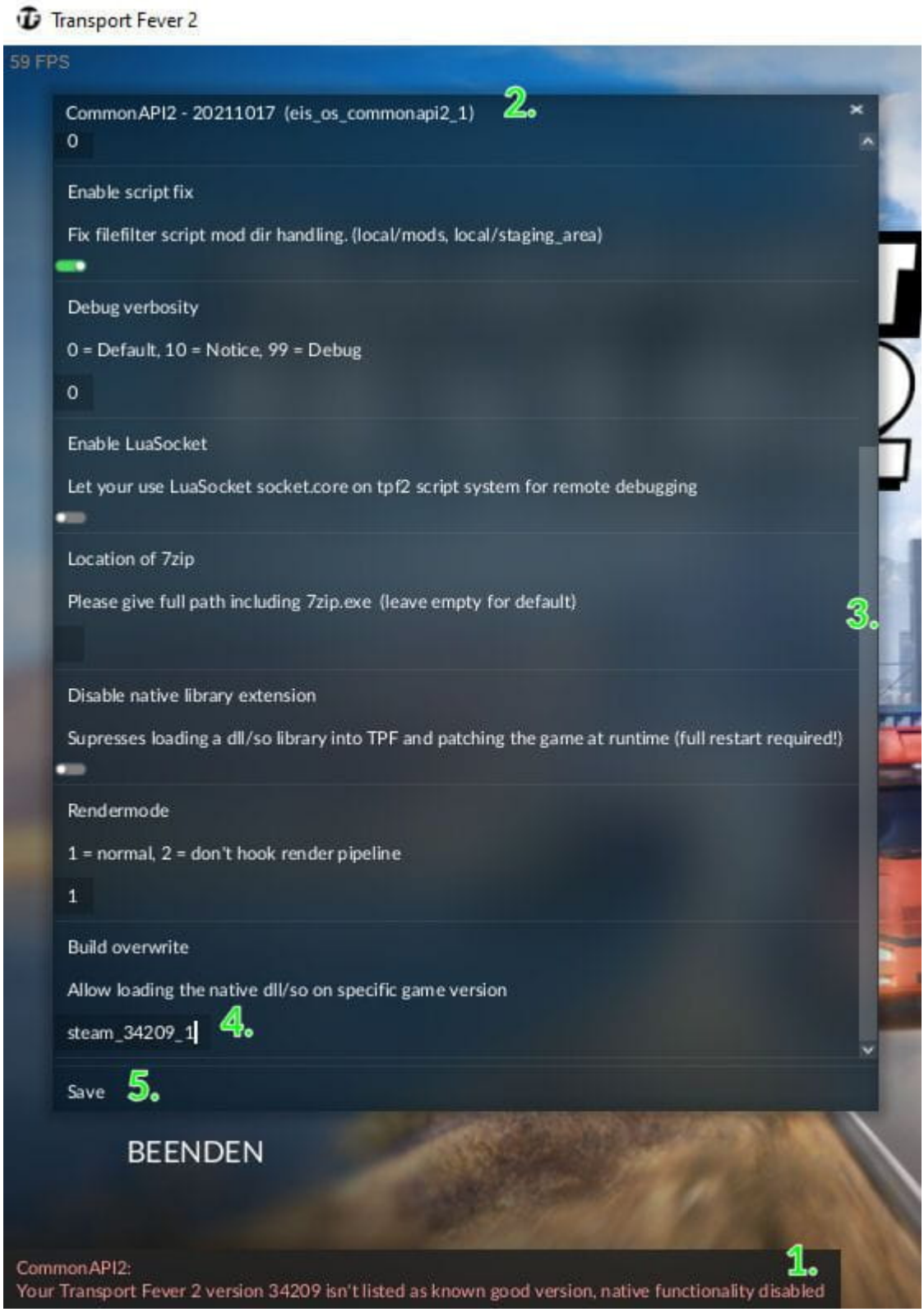
6.1 TPF2 Build wird nicht unterstützt: (Fehlermeldung, Build overwrite)

Hin und wieder gibt es Updates zu Transport Fever 2.

Im Forum äußere ich mich ggf. zu Kompatibilitätshinweise und wie man via buildoverwrite CommonAPI2 wieder nutzbar macht.

Siehe dazu auch CommonAPI2 - Neue Versionen und wichtige Informationen ggf. jeweils den letzten Beitrag ansehen!

6.2 buildoverwrite Anleitung



1. Klickt auf die rote Fehlermeldung im Hauptmenü
2. Das CommonAPI2 Notfall Einstellungsfenster geht auf.
3. Scrollt mit der Bildlaufleiste nach unten, bis ihr `Build overwrite` ändern könnt

https://www.transportfever.net/lexicon/entry/306-commonapi2-schnelleinstieg/

4. Den passenden Build overwrite für eure Spielversion eingeben (ins kleine Textfeld klicken, dann reinschreiben)
   Ich gebe für die von mir getestete Versionen jeweils den richtigen Wert im obigen Forum Beitrag an
5. Speichert und beendet das Spiel.
6. Nach einem Neustart des Spiel funktioniert CommonAPI2 wieder mit genau dieser TPF2 Version / Build

7 Weiterführende Informationen

CommonAPI2

8 Downloads

CommonAPI2

CommonAPI2 - Modulare Bahnhofsadapter

CommonAPI2 - Train Depot Adapter