Fake-Train erstellen.

Inhaltsverzeichnis

- 1 Schritt 1 - Klonen:
- 2 Schritt 2 - Kosten reduzieren:
- 3 Schritt 3 - Lebensdauer erhöhen:
- 4 Schritt 4 - Unbrauchbar machen:
- 5 Schritt 5 - Erkennung/Unterscheidung:
- 6 Schritt 6 - FERTIG:

Da es zunehmend in Mode kommt, Große Bahnhöfe mit ungenutzten Nebengleisen für "Museums-Züge" oder gar Rangierbahnhöfe zu bauen, hat man schnell den Wunsch einfach seine Züge dort abzustellen (Anhalten). Dies kann aber schnell eine extrem kosten-spielige Angelegenheit werden, da die Betriebskosten von Jahr zu Jahr steigen.
Also ist in der Community die Idee von Fake-Zügen entstanden. Den Anfang hier hat der User wohlstandskind mit Seinem Prellbock und der Unsichtbaren Lok gemacht.

Nun bedarf es Rollmaterial, das einen nicht gleich in den finanziellen Ruin treibt. Die Betriebskosten allein einfach zu senken grenzt an "Cheaten".
Also habe ich eine Möglichkeit ausgearbeitet, 0-Tarif anzubieten, ohne die Spielbalance zu stören.

Hier soll nun gezeigt werden, wie "Modder" und "Repainter" Ihre Züge/Loks/Waggons ebenfalls gleichzeitig als Fake-Version anbieten können:
Um einen einheitlichen Stil zu waren, wäre es schön, wenn sich alle an diese hier gezeigten Schritte halten.

1 Schritt 1 - Klonen:

Als erstes brauchen wie einen Klon der **Lok/Waggon**.mdl und des Vorschaubildes **Lok/Waggon**.tga .
Diese Dateien werden zunächst kopiert und umbenannt in *Lok/Waggon*_fake.mdl/tga.
Die MDL-Dateien finden sich im Verzeichnis `\res\models\model\vehicle\train\` für Loks bzw. `\res\models\model\vehicle\waggon\` für Wagen, die TGA-Dateien im Verzeichnis `\res\models\model\vehicle\train\` für Loks bzw. `\res\models\model\vehicle\waggon\` für Wagen.

Falls es sich um einen Triebkopf oder einen kompletten Zug handelt, muß zusätzlich noch die Config für Multiple-Units geklont werden. Diese befindet sich hier: `\res\config\multiple_unit\`
`*Zug*.lua` wird kopiert und umbenannt in `*Zug*_fake.lua` und dann so editiert, daß anstelle der originalen mdl-Dateien, die zuvor erstellten Fake-mdl-Dateien verwendet werden:

Code

```
vehicles                                    =                                   {
                        {   name   =   "vehicle/train/*Zug*_fake.mdl",   forward   =   tru
        { name = "vehicle/train/*Zug*_fake.mdl", forward = false },
```

Lok/Waggon.mdl

2 Schritt 2 - Kosten reduzieren:

Die Betriebskosten, werden auf 0 gesetzt, die Anschaffungskosten dafür verdoppelt.
Code

```
runningCosts = 0,
```

Code

```
cost                                    =                                   {
            price = Originalpreis * 2
```

3 Schritt 3 - Lebensdauer erhöhen:

Damit uns auch die alten wunderschönen Loks und Waggons erhalten bleiben sollen die "Fakes" ein leben Lang halten.
Hier gibt es 2 Möglichkeiten...
Code

```
availability                                =                                   {
            yearTo = 0,
```

Code

```
availability                                =                                   {
-- yearTo = 1948,
```

4 Schritt 4 - Unbrauchbar machen:

Damit unsere Fakes uns nicht zum "cheaten" zu verleiten, wird deren Nutzung entfernt.

Bei Waggons wird das durch das entfernen der "Ladung" erreicht. Das hat später auch den Vorteil, schön lange Züge zu erstellen, obwohl man vielleicht nur 1-4 Original-Waggons "brauch".
Dazu wird folgende Zeile (2) GELÖSCHT! (Bei Güterwaggons können dort auch mehrere Einträge für Oil, Goods etc. stehen, die dann entsprechend alle gelöscht werden.)

Code

```
capacities                                    =                                    {
                                                                                  {     type
            },
            carrier = "RAIL"
```

Bei Loks wird einfach die max. Geschwindigkeit reduziert, um damit nicht einfach die teuren Original-Züge zu ziehen. Desweiteren hat die niedrige Geschwindigkeit den Vorteil, das sich unsere Fake-Züge besser kontrollieren lassen, um sie Präziser "abzustellen".
Also Topspeed "kastrieren".

Code

```
topSpeed = 20.0,
```

***Lok/Waggon*.tga**

5 Schritt 5 - Erkennung/Unterscheidung:

Damit wir unsere Fakes auch leichter im Depot finden, wird nun noch das Vorschaubild der **Lok/Waggon** .tga angepasst. Hier finde ich eine "ausgegraute" Variante im Depot am optimalsten.
Da ich nur mit Adobe-Photoshop arbeite, kann ich auch nur hierzu zeigen wie es schnell und unkompliziert erledigt ist.
Dazu wird die entsprechende *Zug/Waggon*.tga geladen, und die Farbsättigung auf komplett entfernt (Farbe->Grau) und die Helligkeit etwas erhöht. Das lässt sich bei Photoshop 5.5 zb. unter Farbton/Sättigung einstellen.
[Blockierte Grafik: http://www.train-fever.net/index.php/Attachment/15144-TF-Screen30-jpg/]

6 Schritt 6 - FERTIG:

Nun das ganze einfach zusammen mit Euren originalen packen, oder als zusätzlichen Download (Dort werden nur die beiden Dateien benötigt) anbieten.

Sollten noch Unklarheiten bestehen, stehe ich gerne mit Rat und auch TAT (Ja ich meine es so) zu Verfügung.

Vielen Dank fürs lesen und viel Erfolg.

Jörn aka Jey_Bee