

Fahrzeugauswahl und Start/Endjahr im Ingame-Ladebildschirm

Erstmal wie schaut das ganze denn am Ende aus?



Teil 1 Verstecken von Fahrzeugen und Startjahr / Endjahr deaktivieren

Um das ganze einfacher zu gestalten, kommt an den Anfang der mod.lua ein kleines Stück script. Alles wo ich etwas kommentiert habe sollte man mal näher schauen dort muss was geändert werden.

Code

```

local    modId    =    "maikc_baureihe_52"    --    eindeutige    modID    vergeben.

local    hiddenFiles    =    {}
local    function    filterDoHideFiles(fileName,    data)
    for    i    =    1,    (string.length(fileName))
    do
        if    string.find(fileName, hiddenFiles[i])
        then
            return    true
        end
    end
end

local    noStartYearFiles    =    {}
local    noEndYearFiles    =    {}
local    function    modifierDoYears(fileName,    data)
    for    i    =    1,    #noStartYearFiles
    do
        if    string.find(fileName, noStartYearFiles[i])
        then
            return    true
        end
    end
    for    i    =    1,    #noEndYearFiles
    do
        if    string.find(fileName, noEndYearFiles[i])
        then
            return    true
        end
    end
end

end

--#####
local    yearFiles    =    {
"vehicle/train/maikc_br52_drg.mdl", -- als abgegebene Start- und Endjahre gewendet
"vehicle/train/maikc_br52_dr.mdl",
...
}
--#####

```

Alles anzeigen

Danach müssen wir ein paar Parameter definieren, das kommt nach den Tags in den Infoblock. Auch hier wieder, in den Zeilen wo Kommentare stehen sind individuelle Anpassungen notwendig.

Code

```

{
    -- Ein Tooltip nutzen
    tooltip = _("Die will ich ja/nein"), -- Ein Tooltip halt
    -- Fakes verstecken (d
    values
},
{
    key = "maikc_br52_startyear", -- eindeutigen key vergeb
    ("VerfügbarkeitStartjahr"), wird in strings.lua auch übersetzt
    -- Eindeutigen key verwenden
    -- Standardmäßig in den maikc_br52_startyear verwendet
    key = "maikc_br52_endyear", -- eindeutigen key
},
}, -- info schliessen

```

Alles anzeigen

Danach muss das ganze noch aufgerufen werden und das geht so:

Code

```

if (params.maikc_br52_dr == 0) then Parameter wie oben als Name endl
end

if ((params
table.insert(hiddenFiles, "vehicle/train/maikc_br52_dr.mdl")
end

if ((params.maikc
endl")

end

52_startyear auf gleiche Parameter wie oben
end
end

br52_endyear auf gleiche Parameter wie oben
end
end

-- Wenn Tabelle "hiddenFiles" nicht leer, FileFilter hinzufügen

end

if (not (Tabelle für kein Endjahr und/oder kein Startjahr nicht leer
if ((#noEndYearFiles > 0) or (#noStartYearFiles > 0)) then
end

```

Alles anzeigen

Da das Forum leider keine lua formatierung mehr kann und das ganze so absolut unübersichtlich ist, bitte die mod_lua_ohne_script.zip aus dem Dateianhang verwenden und diese auf den eigenen Mod anpassen. Die strings.lua habe ich auch angehängt, dort kann man sehen wie ich vorgehe um die strings zu übersetzen.

Teil 2: Das Ganze für Multiple units

folgt

Teil 3 Verstecken der Gruppierungs mdl

Da es einige User immer wieder schaffen den Gruppierungseintrag zu kaufen, hier mal die entsprechenden Codezeilen um die Gruppierungs.mdl DAU-Sicher zu verstecken, dafür ist allerdings ein externes Script notwendig (Anhang kommt in den Ordner res/scripts). Wie das ganze innerhalb der mod.lua aussieht kann man der angehängten mod_lua_mit_script.zip entnehmen.

Code

```
function data()

local global = require "eatglobal_v2_26"
local modutils = global.modutils

local modId = "maikc_baureihe_52"

local modData = {
    defaultSettings

    hideFiles={"vehicle/train/maikc_br52_group.mdl",}, --richtigenPfadangeben
    },
}

function data()
return
{

    },

    },

    },

    tags = { "europe", "railcar", "steam", "locomoti"

},

    settings = modutils.userS

end
}
end
```

Alles anzeigen