

Erscheinungsbild von Städten durch Straßenkreuzungswinkel

Damit Städte nicht mehr im Schachbrettmuster, mit rechtwinkligen Straßen erstellt werden, sondern ein organisches und abwechslungsreiches Erscheinungsbild haben, gibt es die Möglichkeit, dies in der [base_config.lua](#) zu ändern.

Die besagte .lua-Datei liegt bei mir im Standard-Installations-Verzeichnis, das mit dem GOG-Offline-Installer von TpF2 angelegt wurde:

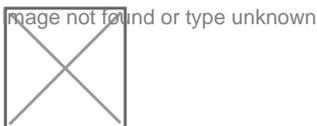
C:\GOG Games\Transport Fever 2\res\config. Wer GOG-Galaxy oder Steam benutzt, muss dort im Installationsverzeichnis schauen.

Hier nehme ich Bezug auf den Beiträge von [Kobe18883](#) und [lockstep](#), die das in dem leider untergegangenen Foren-Beitrag >>[Base Config bestimmte Einstellung](#)<< und seit ganz unten unter UPDATE, erklärt haben.

Mit einem Editor seiner freien Wahl, wie zum Beispiel unter anderem **Notepad++**, öffnet man die [base_config.lua](#) und sucht die Zeile `game.config.townMajorStreetAngleRange = 0.0`. In der folgenden Tabelle kann man Beispiele ([Kobe18883](#)) von Werten und ihre Auswirkungen erfahren:

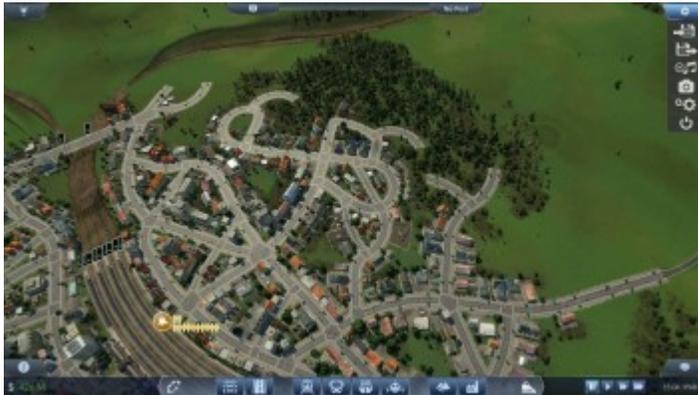
<code>game.config.townMajorStreetAngleRange = 0.0</code>	Es werden nur neue Abzweigung von der Straße erzeugt mit einem Winkel von 90 ± 0.0 Grad Also immer 90 Grad Abzweigungen!
<code>game.config.townMajorStreetAngleRange = 10.0</code>	Es werden nur neue Abzweigung von der Straße erzeugt mit einem Winkel von 90 ± 10.0 Grad Also Abzweigungen in einem Winkel von 80 - 100 Grad erzeugt!
<code>game.config.townMajorStreetAngleRange = 90.0</code>	Es werden nur neue Abzweigung von der Straße erzeugt mit einem Winkel von 90 ± 90.0 Grad Also Abzweigungen in einem Winkel von 0 - 180 Grad erzeugt!

Wie eine Stadt mit dem Wert von 90.0 aussieht, hat [andy2612](#) gezeigt (andere Vergleichsbilder wurden leider gelöscht, da (wohl) verboten):



[Zitat von andy2612](#)

Moin, ich hab edas mal geändert bei mir auf einen Wert von 90. Und das kam dabei raus, es hat nicht Zwingend was mit dem Winkel bei den Kreuzungen zu tun. Die Strassen werden da wohl nun nicht mehr gerade gebaut sonder in einem Bogen von 90°



Nun wenn die KI krumme Staßen bauen kann,dann darf ich das bei den Bahnhöfen auch

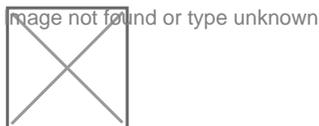
Ich habe diesen Eintrag gemacht, weil ich mir TpF2 auf meinem niegel-nagel-neuen Gaming-Laptop installiert habe und diese Hilfe im Forum sehr schwer finden konnte. Wenn ich mich nicht irre, hatte **Transport Fever 1 den Wert 30.0 als Standard-Wert**. Oder war das Train Fever? Auch das steht hier irgendwo im Forum. Kann mich aber nicht mehr genau dran erinnern wo das war. Warum UG das geändert hat, verstehe ich nicht. Ich finde daher, dass auch diese Einstell-Möglichkeit ins Lexikon gehört, damit man diese Hilfe schnell findet und nicht ein über fünf- und drei-jährigen Beitrag von 2017/2019 suchen muss.

Danke noch mal an [Kobe18883](#) und [andy2612](#) !), für die Erklärung und Beispiele.

UPDATE: Habe zufällig die anderen Vergleichsbilder doch noch gefunden (anderer Thread), die mit einem ausführlichen Post von lockstep gepostet wurden:

>> [Simulation der Anlage städtischer Straßennetze: Ein Plädoyer für die Rückkehr zum System von TpF \(1\)](#)
<<

Auszug:



[Zitat von lockstep](#)

TpF (1):



TpF 2:



Alles anzeigen

Danke auch dir, [lockstep](#) !) Wenn ich mich aber nicht irre, wurde hier Transport Fever 1 mit Train Fever verwechselt, denn in TpF1 musste man die Winkel in der .lua auch ändern. Oder nicht? !