info.lua

Inhaltsverzeichnis

- 1 Versionsinformation
- 2 Warnhinweise
- 3 Modname und Beschreibung
- 4 Autorenblock
  - 4.1 Name
  - 4.2 Funktion
  - 4.3 tf|net Nutzer-ID
  - 4.4 weitere Einträge
- 5 tf|net Mod-ID
- 6 Minimale Spielversion
- 7 Abhängigkeiten
- 8 Tags
- 9 URL
- 10 Beispiele

Schon an der Dateiendung `.lua` ist zu erkennen, daß es sich hierbei um ein Lua-Script handelt. Wird ein **Text** erwartet, so muss dieser durch **Anführungszeichen** begrenzte werden `"Text"`. Innerhalb der Anführungszeichen dürfen natürlich keine Anführungszeichen vorkommen. Sollte dies dennoch erforderlich sein, müssen sie durch ein vorangestelltes `\` markiert werden. Zeilenumbrüche werden mittels `\n` innerhalb des Textes erstellt.
Kein Eintrag darf eine fehlende Zuweisung aufweisen `name =`

Die Minimalversion einer info.lua sollte folgendes enthalten:

Code

```
function data()
return {
                        minorVersion =
                      severityAdd =
                     severityRemove =
            name =          _("Titel          des          Mods'
                description =                _("Be
}
end
```

Innerhalb von `return {}` stehen die eigentlichen Rückgabewerte, die wir uns jetzt noch im Detail ansehen werden. Jeder Variable muss dabei ein Wert zugewiesen werden. Zudem werden die Einträge durch Kommas voneinander getrennt.

1 Versionsinformation

Da ein Mod immer wieder aktualisiert wird ist eine Versionsnummer unverzichtbar, um die einzelnen Versionen auseinanderzuhalten. Durch die Vorgaben von Urban Games ist die Versionsnummer auf folgendes Schema begrenzt: `M.N` M ist hierbei die Hauptversionsnummer (majorversion) und N die Unterversionsnummer (minorversion).

Die **majorversion** wird über den **Ordnernamen** des Mods festgelegt. Sie steht am Ende des Ordnernamens und wird durch einen Unterstrich vom restlichen Namen getrennt. Sie darf nur aus einer Zahl bestehen und keine Buchstaben oder Sonderzeichen (Punkte etc.) enthalten. Beispiel: `mediziner_tatrakt4d_1`

Die **minorversion** wird über `minorVersion` definiert. Hier sind nur Zahlen gültig. Zum Beispiel: `minorVersion = 0`

2 Warnhinweise

Beim Hinzufügen und Entfernen von Mods zu vorhandenen Spielständen können im internen Modmanager Hinweise ausgegeben werden. Grundsätzlich gilt, wenn man sich nicht sicher ist, welcher Wert zu benutzen ist, dann lieber den höheren Eintrag benutzen. **Die Werte werden als Text erwartet.**

severityAdd legt den Warnhinweis beim Hinzufügen fest. Z.B.: `severityAdd = "NONE"`
severityRemove legt den Warnhinweis beim Entfernen fest. Z.B.: `severityRemove = "WARNING"`

Beide Einträge können folgende Werte annehmen:

NONE	Kein Warnhinweis	*Der Mod hat keine Auswirkungen auf das Spiel beim Hinzufügen/Entfernen.*
WARNING	Warnung: das Hinzufügen/Entfernen dieses Mods kann unerwartete Ereignisse haben	*Beim Hinzufügen/Entfernen kann es zu unerwarteten Ereignissen kommen.* ***Sinnvoll bei Entfernen von Fahrzeugmods.***
CRITICAL	Warnung: das Hinzufügen/Entfernen dieses Mods wird das Spiel wahrscheinlich zum Absturz bringen	*Dieser Mod führt garantiert zu einem Absturz, wenn er währen des Spiels hinzugefügt/entfernt wird.*

3 Modname und Beschreibung

Die Werte für beide Einträge werden als Text erwartet.

Über **name** wird der Titel des Mods definiert. Sinnvoll sind hier kurze Aussagekräftige Titel. Namen und Versionsnummern etc. sollten hier nicht stehen.
Beispiele:
```
name = "Tatra KT4D Stettin"
Name = "DB BR 420"
```

Mittels **description** kann man eine Beschreibung für den Mod festlegen. **Beispiel:** `description = _("Hier steht eine Beschreibung")`

Soll erst später ein Eintrag erfolgen, so kann man natürlich auch eine leere Beschreibung anlegen: `description = _(" ")`

Soll es eine mehrsprachige Beschreibung geben, so kann man mit Hilfe einer `strings.lua` im gleichen Verzeichnis auch eine Übersetzung von Strings anbieten. Da in der strings.lua der komplette Originaltext angegeben werden muss empfiehlt es sich auch nur einen Platzhalter zu verwenden und in der strings.lua dann die eigentliche Beschreibung zu hinterlegen: `description = _("Beschreibung")`

strings.lua

4 Autorenblock

Für die Autoren wird unabhängig von der Anzahl zunächst ein eigener Block mit `authors = { },` erstellt. Innerhalb dieses Blocks können dann ein oder mehrere Autoren eingetragen werden. Jeder Autor wird dabei wiederum mit Klammern `{}` eingefasst.

4.1 Name

Mit **name** wird der Name des Beteiligten Autors angegeben (**als Text erwartet**) Der Name sollte auch dem Namen im Forum entsprechen, damit eine automatische Modaktualisierung über die Modmanager später ohne Probleme möglich ist.

4.2 Funktion

role gibt die Funktion des genannten Autors an. Jedem Autor kann eine Funktion individuell zugewiesen werden. **Der Eintrag wird als Text erwartet.** Folgende Einträge sind vordefiniert. `role = "CREATOR"`

CREATOR	Der Ersteller des Mods
CO_CREATOR	Helfer des Erstellers, ist dem Ersteller untergeordnet
TESTER	Tester
BASED_ON	Der Mod basiert auf einem Mod dieses Autoren
OTHER	Keine der Kategorien oben trifft zu

Der interne Modmanager wertet diese Einträge bisher ***nicht*** aus. Theoretisch kann der Eintrag auch jeden anderen Wert annehmen. Es ist jedoch sinnvoll diese Kategorien zu verwenden, damit eine automatisch Übersetzung in den Modmanagern erfolgen kann.

4.3 tf|net Nutzer-ID

Die **tfnetId** ist hier die Nummer des Autors in der Datenbank von train-fever.net. Im Modmanager wird sie z.B. dazu benutzt, um den Autor mit dem Forum zu verlinken. Zudem ist die ID später wichtig, um automatische Updates mittels Modmanager zu ermöglichen. **Erwartet wird eine Zahl.** Der Eintrag ist nicht zwingend erforderlich.

Beispiel: `tfnetId = 18018`

Wie ihr an eure ID kommt: Wenn ihr auf train-fever.net eingeloggt seid, klickt auf euren Namen rechts ganz oben in der Leiste und dann auf "Mein Profil". Danach öffnet sich eine Seite in eurem Browser. Interessant ist jetzt die Adresszeile des Browsers: Sie sollte in etwa so aussehen: `http://www.train-fever.net/index.php/User/18018-mediziner/`. Nur der hintere Teil ist hier interessant. Die Zahl vor eurem Nutzernamen ist die tfnet-Nutzer-ID.

4.4 weitere Einträge

Mit **text** kann ein individueller **Text** verfasst werden zum jeweiligen Autor. Beispiel: `text = "Ich habe das gaaanz alleine geschafft"`

Mit **steamProfile** könnt ihr eure persönliche 17-stellige Steamnummer preisgeben. Wenn Ihr das nicht möchtet, lasst den Eintrag einfach weg. Er wird nicht benötigt. **Erwartet wird ein Text. (Also die Anführungszeichen nicht vergessen!)**

Beispiel:`steamProfile = "12345678901234567"`

Beispiel mit 2 Autoren

5 tf|net Mod-ID

Über die **tfnetId** außerhalb des Autorenblocks wird die Download-ID eines Mods auf train-fever.net zugewiesen. Mit dieser soll später eine eindeutige Zuordnug des Mods möglich sein und so automatische Updates über die externen Modmanager ermöglichen. **Erwartet wird eine Zahl.**

Beispiel: `tfnetId = 266`

Wie ihr an eure Mod-ID kommt: Zunächst muss ein Download-Eintrag auf train-fever.net erstellt worden sein. Aus der Adresszeile des Browsers könnt ihr die Nummer eures Eintrags ablesen: `http://www.train-fever.net/filebase/index.php/Entry/266-Tatra-KT4D/`

6 Minimale Spielversion

Die **minGameVersion** gibt an, welche Spielversion mindestens benötigt wird. **Erwartet wird eine Zahl.** Beispiel: `minGameVersion = 5671`

7 Abhängigkeiten

Zu den Abhängigkeiten gibt es bisher keine Konventionen. **Weder der TFMM, TFGM noch der interne Modmanager nutzen diesen Eintrag.** So kann leider mit dem neuen Modsystem Abstürze durch fehlende (abhängige) Mods nicht wirklich ausgeschlossen werden.

Vorgesehen ist ein Grundgerüst über **dependencies** in einer durch Klammern gebildeten Gruppierung sollen dort die Abhängigkeiten als Ordnernamen (durch Komma getrennt)aufgelistet werden.

Beispiel: `dependencies = {"mediziner_tatrat4d_1", "mediziner_tatrakt4d_1"},`
Versionsnummern werden bei diesem System bisher nicht unterstützt.

8 Tags

Mit **tags** werden Schlüsselwörter aufgelistet mit Hilfe derer in den Modmanagern Mods sortiert und gefiltert werden können. Erwartet wird eine Liste von durch Kommas getrennten Text-Einträgen. Folgende Tags werden automatische erkannt und in die jeweiligen Sprachen übersetzt:

Beispiel: `tags = {"vehicle", "tram", }`

building	Gebäude

https://www.transportfever.net/lexicon/entry/88-info-lua/

bus	Bus
costs	Kosten
deco	Dekoration
depot	Depot
diesel	Diesellokomotive
electric	Elektrolokomotive
goods	Güterwaggons
pack	Mod-Paket
passenger	Passagierwaggon
railcar	Triebwagen
sandbox	Sandkasten
signal	Signal
station	Bahnhof
steam	Dampflokomotive
streets	Straßennamen
tool	Tool
town	Stadtgebäude
towns	Städtenamen
train	Zug
tram	Straßenbahn
vehicle	Fahrzeug/PKW
wagon	Waggon
waypoint	Wegpunkt
other	andere

9 URL

Mit **url** kann auf eine beliebige Webseite verlinkt werden. **Erwartet wird ein Text**.
Beispiel: `url = "http://www.train-fever.net"`

10 Beispiele

Tatra KT4D (mediziner)

Timeless Mod (Gwinda)