

Kategorien festlegen

Einleitung

Mit dem Performance Patch im Mai 2018 wurde die Möglichkeit der Kategorisierung für Straßen, Gleise und andere Elemente nachgereicht. Im Folgenden gibt es eine Übersicht, wie die Kategorien bei den Spielinhalten festgelegt werden können.

Constructions (.con)

Constructions werden für eine Vielzahl an Objekten verwendet:

- Haltestellen an Straßen: STREET_STATION, STREET_STATION_CARGO
- Bahnhöfe: RAIL_STATION, RAIL_STATION_CARGO
- (Flug-)Häfen: AIRPORT, HARBOR, HARBOR_CARGO
- Depots: STREET_DEPOT, RAIL_DEPOT, WATER_DEPOT
- Industrien: INDUSTRY
- Assets: ASSET_DEFAULT, ASSET_TRACK
- Stadtgebäude: TOWN_BUILDING

Bei Constructions werden die Kategorien auf oberster Ebene der `data()`-Funktion angegeben:

Code: .con

```
1. function data()
2. return {
3. type = ...,
4. description = {
5. name = ...,
6. description = ...,
7. },
8. availability = ...,
9. categories = { "<category1>", "<category2>" },
10. ...,
11. }
12. end
```

[Display More](#)

Streets(.lua)

Straßen werden über lua-Dateien im `config/street`-Verzeichnis definiert. Auch dort kann auf oberster Ebene der `data()`-Funktion die Kategorie angegeben werden:

Code: .lua

```
1. function data()
2. return {
3. type = ...,
4. name = ...,
5. desc = ...,
6. materials = {
```

```

7. ...
8. },
9. assets= {
10. ...
11. },
12. categories = { "<category1>", "<category2>" },
13. ...,
14. }
15. end

```

Display More

Tracks(.lua)

Gleise werden über lua-Dateien im `config/track`-Verzeichnis definiert. Auch dort kann auf oberster Ebene der `data()`-Funktion die Kategorie analog zu den Straßen angegeben werden. In den Standarddateien stehen die Daten in leicht veränderter Form im Code:

Code: .lua

```

1. function data()
2. return {
3. local t = { }
4. t.name = ...
5. t.desc = ...
6. t.categories = {"<category1>", "<category2>"}
7. ...,
8. }
9. end

```

Display More

Snappable Stations, Wegpunkte und Signale(.mdl)

Die Bus/Tramhaltestellen am Straßenrand, Wegpunkte und Signale werden über `.mdl`-Dateien im `model`-Verzeichnis definiert. Dort kann in den Metadaten der `data()`-Funktion die Kategorie angegeben werden:

Code: .lua

```

1. function data()
2. return {
3. metadata = {
4. description = {
5. ...
6. },
7. availability = ... ,
8. signal = ... ,
9. category = { categories = {"<category1>","<category2>" } },
10. ...
11. },
12. ...,
13. }
14. end

```

Display More

Nicht möglich

sind momentan Kategorien bei Brücken `config/bridge`, Triebwagen `config/multiple_unit`, Bahnübergängen `config/railroad_crossing`, Tunneln `config/tunnel` sowie Fahrzeugen.

UI-Bilder für Kategorien

Die UI-Icons für die Kategorien sind im Verzeichnis `res/textures/ui/construction/categories` abgelegt und exakt nach der Kategorie benannt.