

CommonAPI Schnelleinstieg

Inhaltsverzeichnis

- [1 CommonAPI](#)
- [2 Funktionen](#)
- [3 Ist CommonAPI geladen?](#)
- [4 CommonAPI Menü](#)
- [5 Strassen & Gleis Toolbox](#)
- [6 Gleistypen, Strassentypen](#)
- [7 Lua Console](#)
- [8 Mod Einstellungen](#)
- [9 Modlisten Export & Import](#)
- [10 Verschiedene Versionen](#)
- [11 Weiterführende Informationen](#)

1 CommonAPI

Die CommonAPI besteht intern aus zwei Teilen:

- Ein normaler Script-Mod
- Eine nativer Teil

Der native Teil ermöglicht erhebliche Änderungen außerhalb der normalen Spielmöglichkeiten, da es neuen Programmcode in einer dl bzw so enthält, dieser Teil funktioniert leider nur unter Windows und Linux.

2 Funktionen

- Schnittstellen für Mod Autoren
- Strassen & Gleis Toolbox
- Lua Console
- Crash Debug
- Mod Einstellungen ändern (settings.lua von Mods)
- Modlisten exportieren und importieren
- Experimente

3 Ist CommonAPI geladen?

Der native Teil wird immer geladen, sobald Ihr CommonAPI im mods oder per Steam abonniert habt. Ihr seht in der oberen linken Ecke das CommonAPI Menü schon im Hauptmenü.

Ihr könnt die CommonAPI nur einmal installieren, im mods Ordner muss das Verzeichnis eis_os_commonapi_1 heißen, sonst gibt es einen Crash oder Fehlverhalten!!!

Gleichzeitiges abonnieren des Mods unter Steam und installieren im mods Ordner funktioniert nicht.

Die API Funktionen für Modautoren werden in einem Spiel erst aktiv, wenn die CommonAPI auch in der Modliste aktiv ist.

4 CommonAPI Menü

Das CommonAPI Menü könnt Ihr per AltGr + C ein und abschalten.
Hier findet Ihr weitere Funktionen:

5 Strassen & Gleis Toolbox

Die Strassen & Gleis Toolbox ermöglicht es euch im Spiel:

- Die maximal Geschwindigkeit eines Gleis festzulegen. (funktioniert auch für Bahnhöfe)
- Den Querschnitt des Damms verändern (steiler)
- Minimal Radius aufheben beim Verbinden von Gleisen & Strassen



Die mit diesen Einstellungen gebauten Gleise und Strassen sind Spielstand kompatibel, d.h. Ihr könnt auch ohne CommonAPI weiterspielen.

Zum bauen ohne Radius Beschränkungen:

- Erstes Gleisteil bauen
- Zweites Gleisteil bauen
- Beide Gleisteile verbinden ohne Radius Beschränkung

Die Optionen sind auch nach einem Schließen der Strassen & Gleis Toolbox aktiv. Änderungen der Optionen werden erst wenn der Baucursor verändert wird aktiv, dies kann zum Beispiel durch kurzes verschieben des Endpunkts erreicht werden, sollte der Bau einer Strasse oder Gleises schon begonnen wurde.

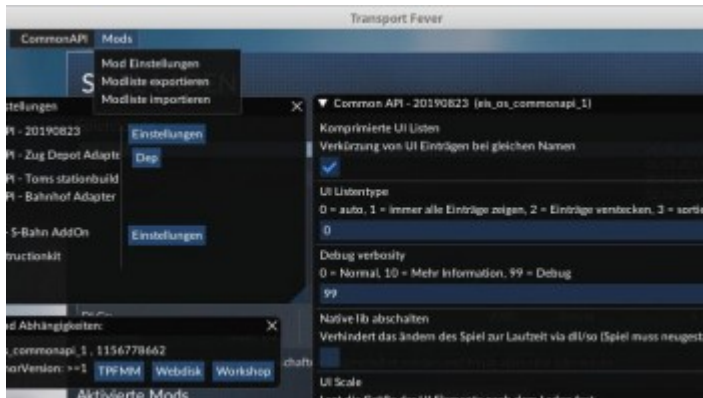
6 Gleistypen, Strassentypen

Hier kann man direkt die Konfiguration der jeweiligen Typen beeinflussen. (Eher nichts für Anfänger, manche Einstellungen sind global)

7 Lua Console

Die Lua Console zeigt euch direkt die letzten Meldungen der stdout.txt an. Darüber hinaus könnt Ihr direkte Befehl in der LUA Runtime des Spiel bzw. der CommonAPI ausführen. ">>>" bedeutet Spiel LUA (dafür muss CommonAPI im Spielstand als Mod aktiv sein), "___" ist CommonAPI Lua. Zum Beispiel im Hauptmenü

8 Mod Einstellungen



Viele Mods beinhalten die Möglichkeiten zum ändern ihres Verhalten per settings.lua im jeweiligen mod Verzeichnis zu ändern.

Sobald Ihr im Lademenü eines Spiel seid, könnt Ihr über CommonAPI Mods -> Mod Einstellungen, alle aktiven Mods sehen bzw. auch einstellen.

Im "Mod Einstellungen" Fenster:

Sobald eine Mod settings.lua unterstützt, gibt es rechts neben der Modifikation einen Button "Einstellungen"

Veränderungen während des Spiels sind erst nach dem (Neu-)Laden eines Spielstands aktiv. (Ggf. Spielstand sichern und laden)

Hat die Mod Abhängigkeiten definiert, so könnt Ihr diese unter "Dep" nachschauen. CommonAPI zeigt euch Links an, damit Ihr diese per Steam, Forum Download oder TPFMM installieren könnt.

Darüber hinaus überprüft CommonAPI auch Mod Abhängigkeiten, sofern diese vom Mod bereitgestellt werden und warnt euch wenn ein Mod inaktiv oder nicht installiert ist.

9 Modlisten Export & Import

Im Lademenü von Spielständen und den erweiterten Einstellungen für ein neues Spiel könnt Ihr die aktive Modliste exportieren und importieren.

Dafür im CommonAPI Mods Menü -> Modliste exportieren bzw. importieren klicken

Beispiel: Alter Spielstand im Spiel landen Menü auswählen, das Spiel nicht starten, im CommonAPI Mods Menü -> Modliste exportieren klicken. Zurückkehren ins Hauptmenü.

Im Hauptmenü -> Freies Spiel -> Erweitert ... (Nun sieht Ihr eine Modliste). Dann CommonAPI Mods Menü -> Modliste importieren klicken.

Sollte es nach dem Import einen Crash geben (das die Anzahl aktiven Mods größer als tatsächlichen Mods sind, kann es sein das ein Mod doppelt installiert ist oder ein TF Mod im Weg stehen, die genaue Ursache ist bis dato noch nicht gefunden worden. Hilfreiche, sprich kurze Modlisten mit diesem Problem sind als Bugreport erbeten...

10 Verschiedene Versionen

Meisten ist die Steam Version eine alte aber recht stabile Version, dieses gilt auch für die Webdisk. Im CommonAPI Forum Thema gibt es regelmäßige -dev Versionen zum testen der neusten Funktionen.

11 Weiterführende Informationen

[CommonAPI in der Webdisk](#)

<https://www.transportfever.net/lexicon/entry/249-commonapi-schnelleinstieg/>

[CommonAPI Forum Beitrag](#)