



K a r t e n k r e a t i o n ü b e r l e b e n

(V 0.9.8 - die Eingedeutschte Version)

geschrieben von *Phantom25*

0. Zweck	3
1. Funktionalität	3
2. Straßen anschließen.....	3
3. Ampel	3
4. Zonen.....	4
5. Bedarf	4
6. Wie man eine fertige Karte in das Spiel bekommt	4
7. Karteneditorabkürzel.....	5
8. Der Absturz von den Karten aus den Karteneditor	5
9. Herstellung der Missionen.....	7
10. Ihren Straßen auf dem Karte ihre Namen geben (nicht unbedingt nötig)	7
11. Karteneditor installieren und überprüfen.....	8
11.1. - Grundlegendes Installationsverfahren	8
11.2. - http://home.t-online.de/home/320058911353/EditorPatch.zip herunterladen.....	8
11.3. - Überprüfen Sie Ihr System und den Karteneditor auf Viren.	8
11.4. - Wenn, Sie WINXP wählen die rechte Maustaste und den Kompatibilität wählen.....	8
11.5. - Versuchen Sie andere Tricks	8
11.6. - Entfernen Sie alle nicht notwendige Gerätetreiber und alle nicht notwendigen Systemdienste	9
11.7. - wenn immer noch Startprobleme, andere Sachen versuchen.	9
12. Die Beschreibung der Tasten im Karteneditor und das arbeiten mit der Maus	10
13. Andere mit der Karte in Verbindung stehende Konfiguration.....	11
14. Fahrzeuge auf den Karten im Spiel	12
15. Etwas technische Informationen über der bibliothek(library)	12
16. Empfohlene Verbindungen.....	13
17. Schließlich	13
Anhang A.....	13
Profesionelle Tips und Tricks für den erfahrenen Kartehersteller.....	13
Anhang B	15
Parameter der Gebäude einstellen und modding.....	15
ANHANG C (Ich kan nicht so ein Wort finden, wie professionell das ist;)	16

0. Zweck

Dieses ist eine Ansammlung der Tips, die erfaßt wurden durch das Experimentieren und Erfahrung... Ich bin nicht für irgendwelche Beschädigung verantwortlich, die auftreten kann mit, oder ohne der Verwendung derselben! Der Beweggrund für das Schreiben dieser Ansammlung war die Notwendigkeit, einige Sachen zu erklären, da die amtlichen Quellen, die vorhanden sind, nicht ziemlich gut diese Angelegenheit erklären.

1. Funktionalität

Um den Karteneditor zu beginnen, klicken Sie an die Datei `vgigant_editor.exe` im korrekten Verzeichnis, in dem es liegt.

	VGedit_readFIRST.txt	6KB	1
	vgigant.cfg	1KB	(
	Vgigant.exe	1.465KB	/
	vgigant_editor.exe	1.117KB	/

Um den Karteneditor richtig einzuleiten, MUSS Ihre Bildschirmauflösung 1280 x 1024 mit 16 Bit sein!!! Nur dann sind Sie in der Lage, alles zu sehen, was dieser Karteneditor anbietet. Die Benutzer, die glücklich sind, Monitoren zu haben, die die höheren Auflösungen unterstützen, die ,haben berichtet , das eine höhere Auflösung möglich ist, gleichwohl der Karteneditor nur seine Ausgangsauflösung nimmt, was bedeutet nur Teil des Schirmes. Ein Versagen, die erforderliche Auflösung und genaue Farbetiefe zu liefern führt zu den Resultat in einem Abbruch oder in anderem unerwartetem Verhalten.

Eine Standardauflösung, niedriger als die vorgeschriebene Auflösung, kann in einigen Software-Treiber Kombinationen erreicht werden, aber ergibt einen teils gezeigten Karteneditor, mit fehlenden Tasten, so werden die vollen Karteneditoreigenschaften gesperrt.

2. Straßen anschließen

Alle gesetzten Straßen müssen zusammengeschaltet werden. Vor allen auf korrekte Richtung der Richtungspfeile auf der Fahrstraße achten. Sie müssen alle angeschlossen werden. Es darf NICHT ein EINZELNES geben, das außerhalb einer Straße in den freien Raum zeigt!

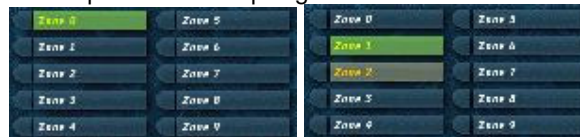
3. Ampel

Die Ampel sollten auf das Letzte Feld vor der Kreuzung eingestellt werden. Eine Ampel auf der rechten Seite ist genügend. Wenn eine Passagierübergangszebra auf diesen Platz gestellt wird, muß sie auf dem vorletzten Feld sein (von der Seite des kommenden Verkehrs). Wenn Sie die Ampel auf irgendeinen anderen Platz setzen, haben sie gerade den Zweck der Dekoration.



4. Zonen

Wenn die Zonen eingestellt werden, muß man mit 'Zone 1' anfangen! Die Wahl von Zone 0 löscht bereits eingestellte Zonen (sogenannter Zone-Gummi). Zonen werden im realen Leben verwendet, um Profit zu erhöhen. Entsprechend dem Abstand und der Schwierigkeit der Reisenden von hier zu dort und zurück, erklären Transportfirmen Zonen mit örtlich festgelegten Preisen. Wenn Sie Zonen ändern, zahlen Sie den zusätzlichen Preis oder den Kartenpreis der kostspieligsten Zone.



5. Bedarf

Es sollte genügend Arbeits-/Schul-/Freizeits-plätze und Märkte geben. 200-300 mehr als die nötig. (die Werte können unten rechts gelesen werden: 'gebraucht/vorhanden '). Das Versagen so zu tun produziert ruinen schon von anfang, weil die Leute unzufrieden sind und Ihre Stadt verlassen.

2.919/3.210

6. Wie man eine fertige Karte in das Spiel bekommt

1. Die Karte muß in den Unterverzeichnis *Maps* in englischem oder in *Karten* in der deutschen Version (*mapname.vmp*) sein

2. Eine Textdatei *mapname.txt* muß im gleichen Verzeichnis gebildet werden (d.h. mit einem Textverarbeitungsprogramm). Der Text, der reingeschrieben wird, wird beim Wählen von (Endlos)karte benutzt. Dieses ist die Beschreibung des Kartes, wenn sie gewählt wird.

3. Eine Bitmap im Format von Bit 288 x 600 x 8 (256 Farben) muß als die Darstellungsabbildung in *mapname.jfl* umbenannt werden und in *Maps* oder *Karten* Unterverzeichnis auch gelegt werden.

4. Mit dem Speichern der Karte, in das Zielverzeichnis wird eine Datei *mapname.zon* hergestellt, die mit einem Textverarbeitungsprogramm bearbeitet werden kann.
Die Informationen, die drin enthalten sind, sind folgende:

"Zonennummer"/"Jahr der Erreichbarkeit"/"nötiger Wert der Industrie"/"nötigere Flächenbedeckung"/"Preis des Kaufs "

dummy.txt muß in jede Linie geschrieben werden.

Die Eintragungen für nicht definierte Zonen können gelöscht werden (5 Zonen sind definiert worden - .zon Datei hat 5 Linien)

Wenn es keine Zonen in der Karte gibt, die vollständige .zon Datei kann gelöscht werden.

5. In den Unterverzeichnis *Maps* oder dem *Karten* dementsprechend zur Sprache, gibt es eine Datei, die *karten.txt* genannt ist.

Sie enthält für Eintragungen jeder Karte 2 Einträge.

In den meisten Fällen sind sie identisch.

Der erste wird im Spiel als der Name der Karte gezeigt.

Der zweite muß der Kartenname der vmp Datei sein.

Auf welchem Platz eine neu Karte eingesetzt wird, macht nicht aus.

Zusammenfassung :

- Sie benötigen die folgenden Dateien (d.h., wenn Ihr Karte mymap genannt wird):
 - mymap.vmp* - die Daten dieser Karte
 - mymap.txt* - die Beschreibung dieser Karte
 - mymap.jfl* - ein Bild, das in der Vorbetrachtung auf der linken Seite gezeigt wird
 - mymap.zon* - Zonen auf der Karte
- Sie müssen **mymap** in *karten.txt* zweimal hinzuzufügen.

Verwenden Sie immer den letzten verfügbaren Spielpatch, um Karte zu spielen, weil es weniger Programmierfehler haben sollte.

7. Karteneditorabkürzel

Bitte die den Editor beigelegte Datei *VGedit_readFIRST.txt* durchlesen.

8. Der Absturz von den Karten aus den Karteneditor

Unglücklicherweise, dank des schlechte Design des Spiels selbst (nicht so des Karteneditors, er scheint robuster zu sein, außer dem grossen Startproblem), gibt es viele Wege, ein Spiel mit einer falschen gemachten Karte zu zerschmettern. Kartenfehler zu finden ist sehr langwierig. Nur dank der Mühe der vielen Leuten die sich dem gewidmet haben und vielen Stunden der Versuche und Irrtümer, lokalisierten wir die häufigsten Ursachen:

- Bilden Sie nie sogenannte Straßeninseln (eine Kombination von nicht erlaubter Kurven-/Kreuzungs-Überdeckung).



- Sie dürfen eine Kurve auch nie bilden, die sofort eine Kreuzung verbindet!



- Sie dürfen zwei oder mehr Kreuzungen niemals zusammenverbinden!



- Sie dürfen vierspurige Straßen nicht als Sackgasse beenden!



5. Nicht jedes Feld ist durch die Straße erreichbar. (Das ist, in Wirklichkeit, auch ein Straßenfehler)



6. Vierspurige Straßen dürfen keine Pfeile haben, die Vertikal entlang ihnen gehen, nur horizontal! Wenn sie vertikale Pfeile haben, könnte das Karte beginnen, aber wenn eine Linie gelegt wird, die vollständige Karte stürzt ab!



7. Die Annäherung an Brücken muss eine Zweiwegstraße, nie ein Einbahnstraße, sein!



8. Direkt auf der Brückeannäherung, darf nie eine T-Kreuzung sein! Mindestens ein gerades Stück muß dazwischen liegen!



9. Ein versteckter Gegenstand unter/über der Straße.

10. Einwegstraßen. Diese scheinen das Spiel zu verwirren. Im Karteneditor schauen sie okay aus, aber das Spiel kann nicht alle Kombinationen richtig bearbeiten, aber es kann einige... Die Antwort ist nicht klar, wann das Spiel genau bearbeiten kann...

11. Tatsächlich sind Straßenfehler die allgemeinsten Fehler, die zu einen Absturz führen!

12. Wenn Sie Kreuzungen bilden, ist eine gute Methode, zürst jede Straße zur Kreuzung zu führen, ohne die Kreuzung wirklich zu baün, bedeutet ein Loch zu lassen. Dann auf die rechte Schaltfläche drücken und dem Karteneditor platziert die Richtungsfeile richtig.

13. Sie müssen sehr vorsichtig bei den Einwegstraßenentwurf sein, weil unsachgemäß entworfen, sie zu einenn Karten- und Spielabbruch führen können.

14. Der Fehler in der Wegsuche kann möglicherweise nicht sofort erscheinen, aber auch dann, wenn Sie versuchen, auf einen falsch entworfenen Sektor eine Straße zu planen, und kann einen Abbruch oder ein unerwartetes Verhalten ergeben.

Störungen zu finden ist die schwierigste Aufgabe von allen. Sie entwerfen eine Super-duper Karte und beim Versuche zu spielen, bricht das Spiel ab. Sie sollten bereits bei den entwerfen sehr vorsichtig sein. Um auf Straßenstörungen automatisch zu prüfen, verwenden Sie die Kombination D und das sich wiederholende E, bis sie das zur letzten Störung führt. Es können und werden Situationen vorkommen, besonders wenn Sie unvorsichtig sind, daß dieses Verfahren den Karteneditor zum Absturz bringt. Die Ursache von diesem ist ein Programmierfehler. Wenn ein Karte mehr als 10 Störungen hat, zerschmettert es den Karteneditor, indem es versucht, sie zu finden. Die Störungen werden nur gefunden, wenn sie nicht auf einer vierspurigen Straße, Einwegstraße und auf Kurven und Kreuzungen sind! Die einzige Sache am Ende zu tun ist, nach Störungen manuell zu suchen. Es ist am einfachsten getan, wenn Sie alle Gebäuden, Zonen und alle Schatten ausblenden. Blenden Sie die Richtungspfeile ein. Schauen Sie sehr sorgfältig von der oberen linken zur unteren rechten Ecke. Suchen Sie besonders nach ungerade schauenden Sektoren der Straße. Die allgemeinste Störung ist ein Kreuzungrest, der vergessen wurde. Es hat keine Straßenmarkierungen in der Mitte und kann nur mit etwas Bemühung erspäht werden.

Wenn Sie völlig konzentriert sind, überprüfen Sie häufig Ihre Straßen und Zugänglichkeit der Gebäude, bereits vor dem Beginn des Baüns der Karte und außerdem testen das gespeicherte Spiel sehr häufig und SOFORT,so sollten Sie in der Lage sein, Ihr Traumkarte schnell und locker zu bilden.

9. Herstellung der Missionen

Die Missionen sind in der Wirklichkeit richtige gespeicherte Spielstände. Wichtige Anmerkung! Die Namen der Karten, das Missionziel und die Abbildung, welche die Mission zeigt, müssen identisch sein! Um eine Mission zu bilden tun Sie das folgende:

- stellen Sie das gewünschte Karte mit Karteneditor her und speichern Sie dieselbe
- beginnen Sie VG (das Spiel) und speichern Sie die Karte als Spielstand
- bilden Sie das Ziel von dieser Mission. Missionziel ist eine Datei, mit einem Inhalt, der diesem ähnlich ist:

END_YEAR	3			
COMPANY_VALUE	0	0	0	
COVERAGE	0	0	0	
TRANSPORTED_WORK	0	0	0	
TRANSPORTED_SHOP	0	0	40	
TRANSPORTED_SCHOOL	40	40	40	
TRANSPORTED_AMUSEMENT	0	40	40	
TRAFFIC	0	0	0	

Die Bedeutung ist ziemlich selbstbeschreibend, wenn sie Englisch sprechen ;) Die drei Spalten zeigen Werten, welche für eine bestimmte Anzahl der Sterne erreicht werden müssen. Die erste Spalte ist für 1 Stern, die zweite für 2 und die dritte für 3 Sterne.

- kopieren Sie die Sachen in Mission(s) Verzeichnis
- bilden Sie eine .bmp Abbildung, und stellen Sie seine Dateierweiterung auf .jfl (dieses ist die Vorbetrachtung)
- zwei mal den Namen von den Spielstand hinzufügen, überall in karten.txt ein (bester Platz würde am Ende sein)

Jetzt sollten Sie in der Lage sein, Ihre Mission im Spiel zu wählen!

10. Ihren Straßen auf dem Karte ihre Namen geben (nicht unbendingt nötig)

im Verzeichnis *Karten (Maps)* ist eine Datei mit dem Namen *street.txt* zu stellen. In ihr sind die Namen der Straßen. Diese Datei ist eine globale Auflistung der Straßen, was bedeuter, daß JEDE Karte diese Namen

benutzt. So wenn Sie Ihre Namen nur in Ihrer Karte wünschen, kreieren Sie ein Textdatei, in jeder Linie ein Straßennamen. Diese Datei muß 255 Linien haben, oder das Spiel kann beim Auslesen der Straßennameninformationen abstürzen! Als ein Beispiel öffnen Sie das zur Verfügung gestellte *streets.txt* in jedem beliebigen Texteditor.

11. Karteneditor installieren und überprüfen

11.1. - Grundlegendes Installationsverfahren

(Sie sollten die erforderlichen minimalen Anforderungen haben. Da Jowood nie sagte, was sie wirklich sind, kein Anhaltspunkt, was sie sind???????)

- seien Sie geduldig, der Karteneditor kann für eine Weile laden. 5-10 Minuten ist das übliche, aber kann manchmal bis zu 15 Minuten werden.

- Dieses ist das korrekte Verfahren, um den Karteneditor zu installieren:

1. Laden Sie den Karteneditor von der Webseite runter: <http://www.verkehrsgigant.com/>
2. Wenn Sie nicht eine DEUTSCHE legale TG Goldausgabe besitzen, können Sie das Spieldemo auf Deutsch von der gleichen Webseite auch runterladen.
3. Installieren Sie das Spieldemo (nur wenn Sie es im vorhergehenden Schritt downloaden mußten)
4. Installieren Sie den Karteneditor in das gleiche Verzeichnis, in dem Ihr Verkehrsgigant liegt. Es kann z.B. sein : *C:\VgigantDemo*
5. Die Bildschirmauflösung auf 1280 x 1024 Pixeln mit Bit 16 stellen. Sie sind normalerweise hier fertig und bereit loszulegen.

- Viele berichteten sehr große Schwierigkeiten, wenn der Karteneditor gestartet wird. Hier sind einige Sachen, die Sie versuchen können:

11.2. - <http://home.t-online.de/home/320058911353/EditorPatch.zip> herunterladen

- extrahieren Sie es im gleichem Verzeichnis, in dem der Karteneditor und die VG (oder das VGdemo) sind.

11.3. - Überprüfen Sie Ihr System und den Karteneditor auf Viren.

Lassen Sie eine Virusscanner-Software laufen, aber stellen Sie sicher, daß sie die neusten vorhandenen Virusdefinitionen enthält. Wenn anwesend, entfernen Sie alle mögliche vorhandenen Viren!

11.4. - Wenn, Sie WINXP wählen die rechte Maustaste und den Kompatibilität wählen.

Wählen Sie, wie folgt:

- Lassen Sie dieses Programm im Kompatibilität Modus für laufen: Windows 98/Me
- Sperren Sie die Visuellen Themen
- Machen Sie Textservices für dieses Programm aus

11.5. - Versuchen Sie andere Tricks

- auf den Startknopf klicken
- Klicken sie auf Run... in den Menü
- "Open" Fenster löschen und reinschreiben: **dxdiag**
- Die OK Taste anklicken
- Das DirectX Diagnosewerkzeug sollte sich öffnen.
- Sie sollten sehen: DirectX Version. Sie sollte 7 oder sogar grösseres sein!

11.5.1. Wenn sie sich immer noch nichts öffnet

- Auf dir Save All Information... Taste drücken
- Schreiben Sie in den Dateinamen: *dxdiag.txt* (oder irgendein anderes) und speichern Sie ihn (auf ihren Desktop irgendwoanders).
- Jetzt sollten Sie eine Textdatei sehen, die *dxdiag.txt* genannt wird, das auf Ihrem Windows Desktop sitzt.
- Überprüfen Sie diese Datei. Wenn Sie Text wie "error" irgendwo sehen, sollten Sie dem folgenden Schritt folgen (4.2, wenn er öffnet) .

11.5.2. Wenn er sich immer noch nicht öffnet

- Haben Sie ein neues DirectX? Entweder das, oder Ihr DX ist wirklich beschädigt. Reinstallieren Sie DX, mindestens Version 7, aber seien Sie vorsichtig! Immer empfohlen ist die letzte vorhandene Version.
- Sie sollten alle abwärts kompatibel sind. Wenn Sie z.b. die Version 9 hatten, können Sie normalerweise keine vorhergehende Version installieren, weil die vorhandene Version Sie nicht läßt. Wenn Ihre Version jedoch beschädigt wird, kann sie. Dieses könnte und vermutlich wird einen unbestimmten Zustand hervorrufen, in dem einige Dateien vom neuesten übriggeblieben sind, und einige aus dem alten ergeben. Diese Mischung ist fatal!

11.6. - Entfernen Sie alle nicht notwendige Gerätetreiber und alle nicht notwendigen Systemdienste

Seien Sie sehr vorsichtig, denn das Entfernen eines lebenswichtigen Systemdienstes kann Ihr System unbrauchbar machen.

11.7. - wenn immer noch Startprobleme, andere Sachen versuchen.

11.7.1 Entfernen Sie alles (VG und der Karteneditor) und danach frisch TG installieren, dann den Karteneditor. Speichern sie alle Ihren Spielstände und selbstgemachte Missionen und stellen Sie sie danach wieder her!

11.7.2. Stellen Sie die Attribute auf der Datei *Vgigant.exe* oder *Vg_demo.exe* (welches Sie haben) auf schreibgeschützt! Der Karteneditor scheint einen Programmierfehler zu haben, welcher die Dateien verändert und so BESCHÄDIGT! Dieser Fehler erscheint häufig auf WinXP und NTFS Kombination, aber kann auf irgendeiner anderer auch auftreten!

11.7.3. Stellen Sie JEDE Datei, einschließlich das vollständige TG/VG Verzeichnis auf schreibgeschützt, ausgenommen des Verzeichnisses:

Save

Es enthält Spielstände und sie müssen schreibbar sein!

- um einige Karten in der nicht-deutschen Ausgabe zu spielen, benötigen Sie das folgende:

<http://www.verkehrsgigant.info/bibliothek/>

Jedoch seien Sie vorsichtig und sichern Ihre alte Bibliothek (das Verzeichnis *lib* in TG und *bibliothek* in VG). Der Karteneditor WIRD möglicherweise NICHT unter bestimmten Bedingungen ARBEITEN, wenn er Karel's Bibliothek oder irgendeine andere selbstgemachte verwendet! Der Grund sind einige Speicherzugriffsprobleme, weil der Karteneditor mit sehr "schmutzigen" Techniken programmiert worden zu sein scheint.

- Es scheint, einige Speicherprobleme in dem Startverfahren des Karteneditors zu geben, etwa nicht standardisierter Speicherzugriff, der Störungen verursacht und abstürzt. Ich forsche noch nach, aber bin noch nicht 100% sicher. Der Grund, warum Windows 9x zu den Abstürzen weniger geneigt ist, ist, das sie nicht standardisierte Speicherzugriffe erlauben, während Windows.xp dies nicht tun!

Und schließlich etwas experimentelles Material, für das ich nicht sicher bin, warum es funktioniert, aber er tut aus irgendeinem Grund für mich (I verdächtige jetzt einen Speicherproblem, das ich nachforsche). Ich entdeckte zufällig dieses, beim Versuch, diesen unordentlichen Karteneditor auszuprüfen, und er nicht, wie erwartet, Abstürzte. Dieses war das erste mal in meinem Leben, das ich schaffte, den Karteneditor zu starten (habe Tonnen von Geduld vorher verloren ;)).Es arbeitete zürst be mir mit diesem Freewaremonitor:

<http://www.rohitab.com/apimonitor>

Konfigurieren Sie es wie folgt. Im Menü:

Capture -> Process Filter

Wählen Sie die auswahl:

Include Filter (Monitor Processes Specified Below)

Tragen Sie keinen Prozeßnamen ein. Wenn Sie dies tun, paßt das Programm auf die Prozesse, was hinterher Ihren Computer verlangsamen könnte, oder nicht, abhängig von der Zahl aufgepaßten Prozessen, aber wir sind nicht an ihnen jetzt interessiert.

Tun Sie zunächst dies:

Capture -> Capture API Events

Das capturing sollte jetzt begonnen haben. Jetzt benutzen:

Capture -> Load Process

Wählen Sie das Verzeichnis und den Dateinamen des Karteneditors. Wenn Sie glücklich sind, ist es das. Jetzt sollte es begonnen haben.

Lustige Sache ist, ich schaffte, dieses Verhalten mit einem deutschen Debugger auch zu wiederholen, der OllyDbg genannt wird. Hm... Ohne ihn erhalte ich einen Abbruch, und mit ihm, beginnt es;) Es scheint, daß diese Debugger etwas Schutz für den Speicher verwenden, das vom Karteneditor ausgelassen wird.

11.7.4. Was zu tun bei sehr schweren Startproblemen? Trotz Ihrer besten Bemühung kann es schwierig sein, sowieso den Karteneditor richtig zu beginnen. Sie könnten versuchen, wenn Sie sich zutraün, die Karteneditor-Software unter einem sogenannten "virtuellen PC" zu starten, das bedeutet, Sie simulieren Computer innerhalb eines Computers. Um dieses zu vollenden, versuchen Sie zum Beispiel eine Software VMWARE (ist kommerziell) oder den Linux Windows Nacheiferer WINE, wenn Sie auch Linux laufen lassen. Sie konnten auch ein in dem anderen laufen lassen, aber dieses würde zu verrückt sein, ich sage nur daß es möglich ist. Zu mehr Information über dieses Thema sehen Sie bitte:

<http://www.wmware.com/>

<http://www.winehq.com/>

12. Die Beschreibung der Tasten im Karteneditor und das arbeiten mit der Maus



- arbeiten mit Dateien (außer file/load file/end Karteneditor)



- eine neue Karte erstellen (wählen Sie Größe und klicken Sie dann an die Taste für Kartenkreation)



- arbeiten mit Straßen (Sie können zwischen Zweiweg-, Einbahn- und der Straße mit 2 und 4 Spuren, Feldweg, Brücken und Ampeln wählen)



- die Handhabung der Lebensräume (edgehouses, alte Häuser, Häuser, Villen, Vorstadthäuser, Ebenen, skyscraper, Familie Häuser)



- die Handhabung der Freizeit (die einzelne Gebäude, Zoo, angemessener, cementary)
 - die Arbeitsplätze (das Büro, Büro, Infrastruktur, Geschäfte, Schulen, Industrie, verschieden)
 - Landschaft (Gras, fängt auf, wässert, das riverbank, kay, Bäume, Büsche)
 - Zoning der Stadt selbst (Klicken und ziehen, um zu kennzeichnen)
 - Anblick (wählt Zoom und zeigt/versteckt die Gebäude)
 - löschen (wählen Sie was zu löschen ist)
- auf einigen Eigenschaften können Sie innerhalb der tatsächlichen Karte anklicken und dann Breitziehen, so zum Beispiel um Häuser oder Straßen oder Wasser, auch Bäume (Wald) schneller herzustellen.
 - linke Maustaste wählt die Eigenschaft, wird die Maus über eine Taste gehalten, wird eine on-line-Hilfe angezeigt.

13. Andere mit der Karte in Verbindung stehende Konfiguration

Während die folgenden Informationen für das Betrügen verwendet werden können, entmutige ich stark dieses. Ich schreibe es hier, um es für Prüfenzwecke der Karte zu verwenden.

Im Verzeichnis *Karten(map)* gibt es folgende Dateien:

Potential_1.cfg
Potential_2.cfg
Potential_3.cfg

Real_1.cfg
Real_2.cfg
Real_3.cfg

Sie haben einige Parameter, die geändert werden können, hier sind die Interessantesten.
Diese Eigenschaften werden genommen durch jedes neu angefangene Spiel:

INITIAL_USER_MONEY	200000
---------------------------	---------------

Sie können diesen Wert bis einen einstellen, den Sie mögen. Es ist das vorhandene Geld auf dem Beginn.

ADVERTISING_COSTS	5000 10000 20000
--------------------------	-------------------------

Die drei Werte, getrennt durch Vorsprünge, geben die Kosten an:

1. einfache Werbung
2. Rundfunkwerbung
3. Fernsehwerbung

Bitte diese Werte da lassen, wo sie sind, was bedeutet, NICHT die Vorsprünge zwischen ihnen ändern!

DEFAULT_VEHICLE_DRIVER_SALARY	0 200
--------------------------------------	--------------

Der letzte Wert ist das Gehalt. Der Wert vor ist die Art des Fahrzeugs.

DEFAULT_VEHICLE_DRIVER_TRAINING_COSTS	0 50
----------------------------------------------	-------------

Hier können Sie die Trainingkosten setzen, also die Wahrscheinlichkeit eines Unfalles weniger wahrscheinlich spezifizieren, aber, das Training wird dann kostspieliger. Der erste Wert ist die Art des Fahrzeugs.

Hier sind einige ungetestete, aber wahrscheinliche Bedeutungen von den Parameters

STATION_RADIUS

0 8

Der erste Wert ist die Art des Fahrzeugs für diese Station, der zweite ist der Radius. Für manche Werte können Sie die negativen Werte eingeben, welches dazu führt, dass Ihnen Geld gegeben wird, anstatt zu kosten, aber dies ist betrug!

PASSENGER_MODEL

1

Spezifiziert das Passagiermodell.

Es wird immer 1 im Potential? Dateien eingestellt und 0 in Real? Datein.

14. Fahrzeuge auf den Karten im Spiel

Die folgenden Informationen sind zu Prüfenzwecken geeignet. Sie sollten nicht für das Betrügen verwendet werden!

Die Datei *vehicles.cfg* liegt im Verzeichnis *Karten(maps)* und auch in *Mission*. Das Exemplar, das in dem Verzeichnis *Mission* liegt, scheint nicht verwendet zu werden... Es wird einmal beim Anfang eines neün Spiels analysiert. Die nun folgenden sind die wahrscheinlichen Bedeutungen von den Feldern, getrennt durch Kommas und TAB-Zeichen (die mit ? gekennzeichneten sind unbekannt):

1. Die aufeinanderfolgende Fahrzeugkategorie (0=Bus, 1=Straßenbahn, 2=Zug, 3=Schwebbahn, 4=Monorail)
2. Die aufeinanderfolgenden nummern der Fahrzeuge (beginnend mit 0), relativ zur Fahrzeugkategorie
3. die Kategorie
4. der Name des Fahrzeugs
5. ? die Nummern der 1 to 4? Defaults : 1 für alle Buse, 2 for Straßenbahnen&Schwebbahn, 4 für Züge und Monorail
6. das Jahr der Einführung (relativ zum Jahr des Beginns, z.b. 0 bedeutet auf den Beginn, 10 das 10-te Jahr)
7. Kapazität
8. Attraktivität
9. Geschwindigkeit
10. ? sieht wie eine Prozentzahl aus (die Nummern zwischen 1 und 99)?
11. ? sieht aus wie eine Prozentzahl ?
12. Kaufkosten
13. ? scheint irgendein Kalkulationsfaktor zu sein ?
14. Betriebskosten
15. Unterhaltungskosten
16. ? immer 2? Ein Versuch es zu ändern bringt nichts

Die Zahl der Fahrzeuge ist einprogrammiert (11 Busse, 5 Straßenbahnen, 5 Züge, 3 Schwebbahnen, 2 monirail). Der Grund scheinen die vorhandenen Bilder zu sein für den Fahrzeugtyp. Wenn Sie z.b. den 11-ten Bus addieren, wird er nicht nicht vorhanden sein. Wenn Sie z.b. eine Strassenbahn entfernen, nur die nicht entfernten werden vorhanden sind. Die aufeinanderfolgenden Nummern der Fahrzeuge brauchen nicht nacheinander zu folgen, und falls nicht, werden sie beim laden sortiert.

15. Etwas technische Informationen über der bibliothek(library)

Die Bibliothek ist eine Ansammlung der komprimierten Dateien. Sie enthält im Allgemeinen die gleichen Daten, wie die Karteneditorbilder, nur komprimiert und gesammelt in einer Datei. Aber sie ist auch viel mehr. Sie enthält sogar Graphiken für alle Fahrzeuge und anderes Material, das nicht im Karteneditor eingeführt

wurde (bis jetzt). Es ist möglich, die Bibliothek mit Karteneditor neu zu erstellen, gerade indem man die Parameter der Gebäude, der Straßen usw. verändert. Für die Graphiken selbst ist ein Bildbearbeitungsprogramm erforderlich. Ich versuchte, das genaue Format der .jfl Dateien zu dechiffrieren (ähnlich zip Dateien) um in der Lage zu sein, Fahrzeuggraphiken zu redigieren. Ich verstehe die 90% Prozent des Formats, aber ich vermisste die verwendete Kompressionstechnik. In dem Header jeder jfl Datei gibt es eine Liste der darin vorhandenen Dateien.

Mit einem Hexeditor hereinschauend, können Sie die gleichen Namen in den Dateien sehen, die auch in den Verzeichnissen des Karteneditors dekomprimiert sind (von *form 00_00_Eckhäuser* bis zu *12_03_Autobrücken schablonen*). Die Sache, die ich nicht noch nicht verstehe, ist das Format von *12_03_Autobrücken schablonen.jsh* Dateien. Der Rest, nach den Header mit den Namen, sind die tatsächlichen komprimierten Daten. Es gibt eine sehr große Wahrscheinlichkeit, dass der verwendete Algorithmus der der aplib Bibliothek ist...

Die Dateien in 99_00.jfl sind die komprimierten Fahrzeugbilder. Wenn ich in der Lage sein würde diese Datei zu decompress-ieren/recompress-ieren, würde es eine Wahrscheinlichkeit geben, Graphiken zu ändern und wahrscheinlich die Fahrzeuge selbst...

Von 99_01.jfl bis zu 99_04.jfl sind andere Bilder, die sich im Interface_editor Unterverzeichnis des Karteneditors befinden.

16. Empfohlene Verbindungen

<http://www.verkehrsgigant.info/>

- neu hergestellte addon Maps, Werkzeuge usw.. Großer Spitzel!

<http://jowood.forum.com/>

- klicken Sie an die Verbindung: amtliches Forum

<http://jowood.forum.de/>

- Klicken Sie an die Verbindung: Verkehrsgigant (hier können Sie mich manchmal finden ;))

<http://www.verkehrsgigant.page.ms/>

- gute deutsche Webseite!

<http://vgigant.de.vu/>

- gute Fanseite (auf Deutsch)

<http://www.nocheineaö.de/VG/xp.htm>

- Anweisungen, wie man versuchen kann, den Karteneditor in WinXP zu starten

<http://www.hhdsoftware.com/>

-freeware Hexeditor

17. Schließlich

Glückliche Kartenkreation und haben Sie Spaß zu spielen, mindestens, oder sogar viel mehr, als ich es tat beim Schreiben dieses Tutorials!

Grüße, seid kreativ, habt ein nettes Spiel, und bleibt glücklich, weil dies noch nicht alles ist...

Phantom25

Anhang A

Professionelle Tips und Tricks für den erfahrenen Kartehersteller

0. Die ältesten Tricks im Buch: Kopieren/Einfügen, Studieren geht ueber probieren

Sie können einige Teile der Karte Kopieren/Einfügen oder sogar, noch wichtiger, von einer Karte auf die anderen dazugeben?! Dieses ist eine wundervolle Sache.
So können Sie eine fremdes Karte nehmen und eine exotisches Straßekombination oder Teile der Landschaft kopieren.

Wie auch immer, es sei ihnen bewußt! Bitte respektieren Sie Authors Verbot, alle mögliche Teile der Karte zu benutzen, wenn er/sie es so wünscht. Denken Sie, wie Sie fühlen würden, wenn jemand gegen ihren Willen Ihre Arbeit fehlanwendet!

Sie können noch erforschen, indem Sie seine Teile kopieren, und Ihr ihre aufgrund dieses Wissens neu erstellen. Das Wissen, das erfaßt wird, kann sehr handlich verwendet werden bei der Errichtung Ihrer Straßen.

1. Wie man den Schwung an der Ende der Straßen erhält? (professionelles Wissen)

Sie müssen einen Trick verwenden, um dieses zu erzielen.

Sie können die Tasten F1 und F2 auf Ihrer Tastatur verwenden, um Teile von anderen Karten zu kopieren und sie in Ihrem eigenen Karte zu kleben.

Zuerst müssen Sie ein Teil der geraden Straße mit einer linken Kurve kopieren.
Dann kopieren Sie ein Teil der geraden Straße mit einer rechten Kurve.



Dann müssen Sie eine Hälfte beider Kopien löschen um als Resultat nur eine Fahrtrichtung zu erhalten.



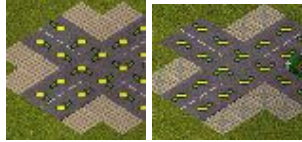
Jetzt müssen Sie die zwei Kopien verbinden.



Das Resultat ist gerade Straße mit dem charakteristischen weichen Schwingen am Ende, anders als das ursprüngliche. Es ist viel einfacher, ein Karte, das solche Kombination enthält, zu nehmen, um dann auszuschneiden/einzufügen.

2. Wie man kleine Einwegstraßen bildet? (sehr profimäßiges Wissen)

Sie stellen eine normale Straße her. Dann schließen Sie sie an andere bis an die Kreuzung an. Dann löschen Sie eine Seite von ihr, (die eine Richtung, die nicht erforderlich ist), nur eine Linie der Richtungspfeile, kein ein Paar mehr. Manchmal müssen Sie die Richtungspfeile manuell einstellen. Es ist, ABSOLUT wichtig, dass kein Pfeile außerhalb der Straße zeigt!



So sind Sie auch in der Lage, spezielle Konfigurationen, wie diese zu bilden:



3. Exotische Straßenpläne (professionellstes Wissen, seien Sie sehr, sehr vorsichtig, dies zu tun)

Trotz der Tatsache einiger Regeln, diese können manchmal gebrochen werden, und das Spiel stürzt nicht ab. Es gibt sogar einige Straßenpläne in Karten, die mit dem Spiel versendet werden, die der Bruch der Regeln ausnutzen. In einer Karte ist, z.B. eine Kreuzung, das eine direkte Einwegstraße, eine vierspurige, und eine normale Gegenverkehrsstraße, die sich treffen. Die genauen Umstände, in denen solch ein Plan arbeitet, sind mir nicht ganz klar, da ich nicht noch kein Kartographieexperte bin, aber eher ein Forscher der Möglichkeiten des Editors. Einige Karten, die ich mache, enthalten Fehler, daß ich nicht verstehe. So gebe ich einige Karten völlig auf nach einer Weile und fange wieder von vorne an;)



Sobald Sie diese Pläne erarbeiten, ohne das Spiel zu Absturz zu bringen, können Sie sich für einen Meister in der VG Kartenkreation halten;) Seien Sie tapfer und trauen Sie sich, weil, erinnern sich sich, am Ende, nur die Tapferen gewinnen am Ende.

Anhang B

Parameter der Gebäude einstellen und modding

Im Editor können Sie mit der rechten Maustaste auf jedes mögliche Gebäude klicken. Ein Dialog wird Aufspringen.

The image shows a standard Windows-style dialog box titled "Dialog". It contains seven text input fields, each with a label above it and a value inside. The labels and values are: "Einwohner/Arbeitsplätze" with "1", "Abrißkosten" with "10000", "Gebäudename" with "Parkplatz", "Soundnummer" with "0", "Animationsstufen" with "1", "Abspielmodus" with "0", and "Anzahl Animationen" with "0". At the bottom of the dialog are two buttons: "OK" and "Abbrechen".

Hier können Sie die Werte für dieses bestimmte Gebäude ändern.

- **Einwohner/Arbeitsplätze (das Verhältnis für dieses Gebäude)**
- **Abrißkosten (wieviel für das Zerschmettern dieses Gebäudes bezahlt sein muß)**
- **Gebäudename (offensichtlich)**
- **Soundnummer (die folgende Zahl des Sounds für dieses Gebäude. Der Sound steht im Verzeichnis FX_1)**
- **Animationsstufen (weiss nicht, was das ist? ist, -1 scheint auch gültig zu sein)**
- **Abspielmodus (die Bedeutung ist mir völlig unklar?, -1 scheint auch gelten)**
- **Anzahl Animationen (was auch immer?, -1 scheint auch gültig zu sein)**

Der eingetragene Wert ist für nur dieses Gebäude gültig und wird nur in neugestarteten Spielen mit dieser bestimmten Graphikbibliothek verwendet.

Die Sounds können Sie selbst auch ersetzen, aber das würde den Klang im gesamten Spiel verwirren, weil das Spiel manchmal ein zufälliges von den vorhandenen Sounds wählt. Das Format von diesem Sound muß sein: PCM, 22050 Hz, mono (1 Kanal), 16 Bits pro Probe. Die maximale Länge von den Sound sollte nicht 8 Sekunden übersteigen.

ANHANG C (Ich kan nicht so ein Wort finden, wie professionell das ist;)

Viele Text auf den Knoepfen in den Karteneditor sind in der Wirklichkeit Bilder. Sie koennen mit jedem Bildverarbeitungsprogramm bearbeitet werden, wenn Sie sich trauen.

Legal dürfen Sie dies nur für akademische Zwecke tun!

Wichtig ! Zuerst von allen Dateien, die bearbeitet werden, Sicherungskopien herstellen!

Die Dimensionen und die Farbentiefen von jedem Bild MÜSSEN genau wie die Originaldimensionen sein, (8 bit - 256 Farben). Nicht die Größe verändern! Wenn Sie nun geöffnet werden, erspäht man in ihnen einige Knöpfe. Ihre Farbe darf verändert werden nach belieben, und natürlich auch die Texte in ihnen, so wird es möglich, ein Modding auszuführen.

Wenn ein langes word in ein Knopf geschrieben wird, wird er möglicherweise nicht reinpassen. Dann empfiehlt es sich, eine kleinere Schriftart ode Abkürzung zu benutzen ;)

Die Bilder befinden sich in den Verzeichnis *Interface_editor*. Die endgültigen Namen der Bilder müssen gleich bleiben :

ANSICHT.BMP
Arbeit.bmp
DATEI.BMP
FREIZEIT.BMP
LOESCHEN.BMP
NEUEWELT.BMP
STRASSEN.BMP
WOHNEN.BMP
landschaft.bmp

Bemerken sie, das wenn dies getan wird, tun wir nichts illegales, so lange das Originalspiel legal besessen wird, weil Jowood sowieso die Unterstützung für den Editor aufgegeben hat. Wenn Sie das Spiel gekauft haben, haben sie ihnen schon ihren teil der Programieraufwände bezahlt. Die einzige Schwierigkeit ist einige texte zu übersetzen. Sie können, wie auch immer, ersetzt durch das öffnen der Ausführbaren Datei (*vgigant_editor.exe*) in einen Hex Editor und mit dem Suchen der entsprechenden Werte, die Sie ersetzen wollen. Die folgenden Regeln müssen befolgt werden:

- Die Länge des neuen Textes mus GENAU der alten entsprechen.
- Sie dürfen NICHT innendrin vorkommende Dateiname ersetzen, eingeschlossen Bibliothek- und Dateinamen, oder ihr Karteneditor könnte falsch arbeiten! Manche tips sind mit einen Dateinamen gekoppelt.

Tutorial (c) durch Phantom25.

Andere eingetragene Warenzeichen, Abbildungen und Daten sind (C) und (R) durch ihre jeweiligen Inhaber.

Dieses Dokument DARF NICHT ohne ausdrückliche Authorenerlaubnis GEÄNDERT WERDEN!

Erlaubnis wird erteilt, dieses Dokument in jeder möglicher Weise frei zu Verteilen, kostenfrei, ausgenommen Materialkosten (Kosten des Mediums).