
Mission Manager Documentation

BR146

25.12.2018

1	Installation	3
1.1	Steam Workshop	3
1.2	TPFMM - Transport Fever Mod Manager	3
1.3	Manuelle Installation	3
2	Aktivieren	5
3	Missionsskript	11
3.1	Funktionskopf	11
3.2	Beispiel	11
4	Registrieren	15
5	API	17
5.1	Mission	17
5.2	Task Manager	17
5.3	Medaillen	17


Im Thank-You-Patch wurde **Transport Fever** um ein lang erhofftes Feature erweitert. Nein, ich meine nicht die Wenzüge. Neuerdings lassen sich *Missionsskripte an Endlossepiele anfügen*. Dabei gibt es nur einen kleinen aber feinen Haken: In *einem* Endlossepiel lässt sich immer nur genau *ein* Missionsskript verwenden. Somit können zwei Missionsskripte verwendene Mods nicht gleichzeitig genutzt werden. Doof, oder?

Die „Lösung“, naja mehr ein Workaround, hierfür ist der **Mission Manager**, kurz **MiMa**. Er stellt anderen Mods eine Schnittstelle zur Verfügung, über jene die Missionsskripte mehrerer Mods gesammelt an Transport Fever gereicht werden können.

Der Mission Manager wird wie jeder andere Mod installiert. Die drei meist verwendeten Wege sind unten beschrieben.

1.1 Steam Workshop

Wenn du das Spiel über Steam erworben hast, dann kannst du den Mission Manager über den Steam Workshop herunterladen lassen. Gehe auf die [Workshop Seite des Mission Managers](#) und abonniere ihn. Steam wird anschließend den Missing Manager herunterladen.



usage/install_steam.png


1.2 TPFMM - Transport Fever Mod Manager

Folgt in Kürze.

1.3 Manuelle Installation

Um den Mission Manager manuell zu installieren, lade die ZIP Datei von der [transportfever.net webdisk](#) herunter. Die ZIP enthält einen Ordner mit dem Namen *br146_mission_manager_X*, wobei X die Hauptversionsnummer repräsentiert. Kopiere diesen Ordner in das Transport-Fever-Verzeichnis *<tpf-installations-verzeichnis>/Transport Fever/mods*.

Wenn du es richtig gemacht hast, dann sieht der Ordner wie folgt aus:



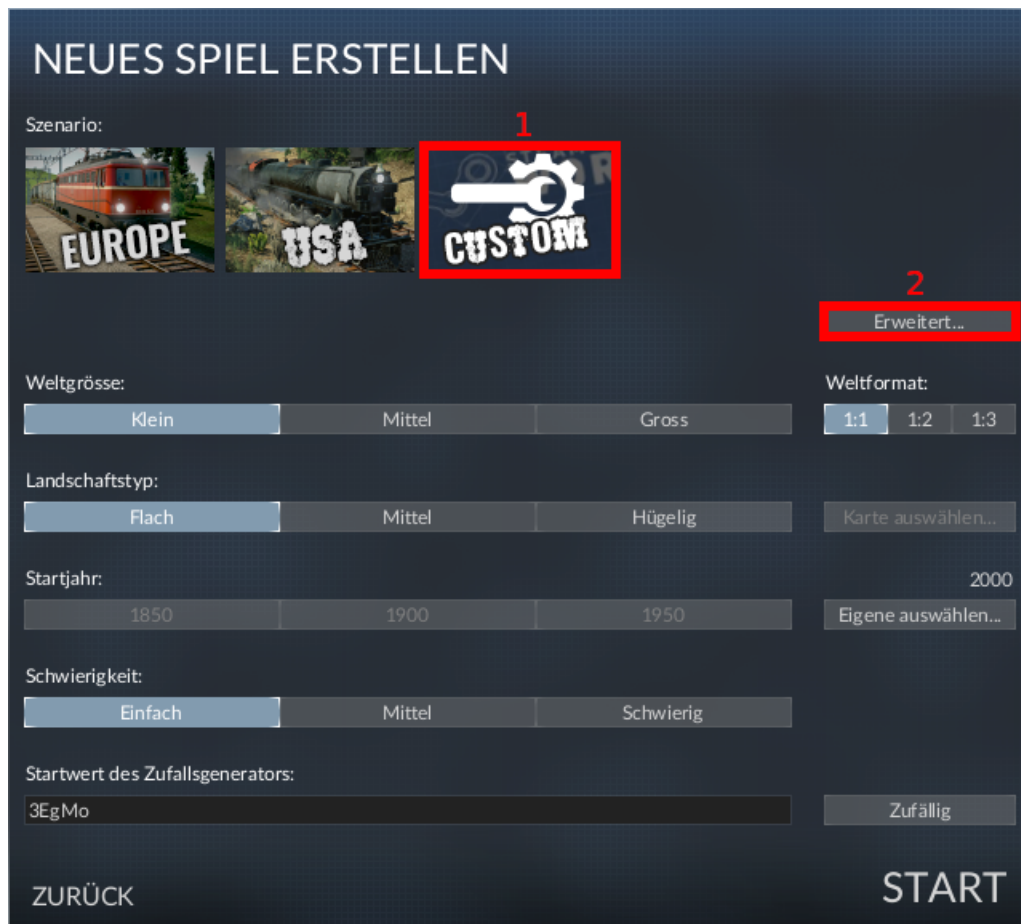
usage/install_mods.png

KAPITEL 2

Aktivieren

Um den Mission Manager und seine Plugins zu verwenden, muss dieser über den spieleigenen Modkonfiguration aktiviert werden.

1. Wähle *CUSTOM* Szenario beim Erstellen eines neuen Endlosspiels.
2. Klicke auf *Erweitert...*



3. Halte die Maus über den *Tags* Spalentitel und klicke auf *Filtern* .

ERWEITERTE SPIELEINSTELLUNGEN

Aktivierte Mods Alle aktivieren Alle deaktivieren Mod suchen... Finde weitere Mods auf WORKSHOP

Name	Tags	Autoren	Quelle	Aktiviert
x-Wagen 1.2		Skelis		<input type="checkbox"/>
Unterführung		Grimes + 1		<input type="checkbox"/>
Stationsigns Add On		RPGFabi		<input type="checkbox"/>
Stationsigns 1.1		RPGFabi		<input type="checkbox"/>
Signaltafeln der deutschen Bahnen 1.1		Sebbe		<input type="checkbox"/>
Moderner Deutscher beschränkter Bahnüb		maju's gaming		<input type="checkbox"/>
Graukarte 1.1		Grimes		<input type="checkbox"/>
Oberleitungsmastensetzer 1.3	Track Asset	BR146		<input type="checkbox"/>
Prellböcke 1.2	Track, Track Asset	Bandion + 1		<input type="checkbox"/>
Chroma Key 1.2	Shader	BR146		<input type="checkbox"/>
Keine Kosten	Script Mod	Urban Games		<input type="checkbox"/>
Fahrzeuge: kein Endjahr	Script Mod	Urban Games		<input type="checkbox"/>
All Available From 1850 1.3	Script Mod	Nando + 2		<input type="checkbox"/>
Moderner Deutscher Bahnübergang by ma	Railroad Crossing	maju's gaming		<input type="checkbox"/>
Bahnübergänge 1.1	Railroad Crossing	Lord_Creepah		<input type="checkbox"/>
Mission Manager Plugin Template	Mission, Script Mod	BR146		<input type="checkbox"/>
Mission Manager (MiMa)	Mission, Script Mod	BR146		<input type="checkbox"/>

☐ Ladereihenfolge anzeigen 0 Mods aktiviert Deabonnieren

Optionen auswählen

Fahrzeuge:	<input type="button" value="Europäisch"/>	Gebäude:	<input type="button" value="Europäisch"/>	Zurücksetzen auf:	<input type="button" value="Europa"/> <input type="button" value="USA"/>
Landschaft:	<input type="button" value="Europäisch"/>	Strassen:	<input type="button" value="Europäisch"/>		
Städtenamen:	<input type="button" value="Standard"/>	Umgebung:	<input type="button" value="Europäisch"/>		
Bäume:	<input type="button" value="Europäisch"/>	Szenario:	<input type="button" value="Europa"/>		

ZURÜCK SPEICHERN

4. Filtere nach *Mission*



5. Aktiviere den *Mission Manager (MiMa)* durch Klick auf den Schalter.
6. Wähle *Speichern* um die Einstellungen zu übernehmen.

ERWEITERTE SPIELEINSTELLUNGEN

Aktivierte Mods Alle aktivieren Alle deaktivieren Mod suchen... Finde weitere Mods auf [WORKSHOP](#)

Name	Tags	✓	Autoren	Quelle	Aktiviert
Mission Manager Plugin Template	Mission, Script Mod		BR146		<input type="checkbox"/>
Mission Manager (MiMa)	Mission, Script Mod		BR146		<input checked="" type="checkbox"/>

5

Mission Manager (MiMa)

In Transport Fever können leider nicht mehrere Missionsmods gleichzeitig in einem Endlosspiel genutzt werden. Der Mission Manager, kurz MiMa, gibt die Möglichkeit, diese Limitierung zu umgehen. Von anderen Moddern erstellte "MiMa Plugins" können sich mit ihren Missionen beim MiMa registrieren, welcher die Missionen Transportfever aufbereitet einflöst. Auf diese Art können mehrere Missionen und Aufgaben parallel genutzt werden.

☐ Ladereihenfolge anzeigen 1 Mod aktiviert Deabonnieren

Optionen auswählen

Fahrzeuge:	Europäisch	Gebäude:	Europäisch	Zurücksetzen auf:	Europa	USA
Landschaft:	Europäisch	Strassen:	Europäisch			
Städtenamen:	Standard	Umgebung:	Europäisch			
Bäume:	Europäisch	Szenario:	Europa			

Mods sind aktiv. Errungenschaften können nicht verdient werden!

ZURÜCK 6 **SPEICHERN**

7. Überprüfe, dass *Transportever.net / BR146 / Mission Manager* als aktive Mission gewählt ist.



Missionsskript

Zur Missionsgenerierung wird von dir eine spezielle Funktion beim Mission Manager registriert. Dabei kannst du die Funktion selbst oder diese Funktion zurückgebenden Skript angeben. Detailliert ist dies im Abschnitt *Registrieren* beschrieben.

3.1 Funktionskopf

Der Funktionskopf deines Missionsskripts muss folgende Syntax besitzen:

```
function(mission, taskManager, medalManager)
```

Das Argument `mission` ist das Missionsobjekt wie in *Mission* beschrieben. Eine Instanz des *Task Manager* wird als zweites Argument übergeben. Der `medalManager` wird zur Generierung individueller Medaillen verwendet, siehe dazu auch Abschnitt *Medaillen*. Alle Mods sind über Namespacing von einander isoliert, sodass keine persönlichen Prefixe nötig sind.

3.2 Beispiel

Als Beispiel sei hier das Skript der Template Mission gezeigt.

```
1 local missionutil = require("missionutil")
2
3 return function(mission, taskManager, medalManager)
4     local countForReward = 10
5     local countMedalA = 5
6     local countMedalB = 20
7     local reward = 1000000
8
9     local medalA = medalManager:createMedal( _("Meh"), string.format(_("Only %d_
↳times? You can do better!"), countMedalA))
```

(Fortsetzung auf der nächsten Seite)

(Fortsetzung der vorherigen Seite)

```

10     local medalB = medalManager:createMedal( _("+1"), _("Gotta pump those_
↳numbers up. Those are rookie numbers!"))
11
12     local function makeIdleClickerTask()
13         local function inc(taskManager, task)
14             taskManager:getUserState().count =
↳taskManager:getUserState().count + 1
15             taskManager:getUserState().totalClicks =
↳taskManager:getUserState().totalClicks + 1
16
17             return true
18         end
19
20         local function dec(taskManager, task)
21             taskManager:getUserState().count =
↳taskManager:getUserState().count - 1
22             taskManager:getUserState().totalClicks =
↳taskManager:getUserState().totalClicks + 1
23
24             return true
25         end
26
27         local info = {
28             name = _("Idle Clicker"),
29             paragraphs = {
30                 { text = _("Click the correct button and change your_
↳score!") },
31                 { type = "HINT", text = _("There is a reward for_
↳doing that :)") },
32             },
33             options = {
34                 { _("i++"), inc },
35                 { _("i--"), dec }
36             }
37         }
38
39         local task = missionutil.makeTask(info)
40
41         task.init = function (taskManager, data)
42             taskManager:getUserState().count = 0
43             taskManager:getUserState().totalClicks = 0
44         end
45
46         task.update = function (taskManager)
47             local count =
↳taskManager:getUserState().count or 0
48             local totalClicks = taskManager:getUserState().
↳totalClicks or 0
49
50             if not task.hasMedal(medalA) and totalClicks >= countMedalA_
↳then
51                 task.addMedal(medalA)
52             end
53
54             if not task.hasMedal(medalB) and totalClicks >= countMedalB_
↳then
55                 task.addMedal(medalB)

```

(Fortsetzung auf der nächsten Seite)

(Fortsetzung der vorherigen Seite)

```
56         end
57
58         if count == countForReward then
59             count = 0
60             game.interface.book( reward )
61         end
62         if count == -countForReward then
63             count = 0
64             game.interface.book( -reward )
65         end
66
67         task.setProgressText( tostring( count ) .. " / " ..
→tostring(totalClicks) )
68         taskManager:getUserState().count = count
69     end
70
71     return task
72 end
73
74 taskManager:register("idleClicker", makeIdleClickerTask)
75
76 mission.onInit(function()
77     taskManager:add("idleClicker")
78 end)
79 end
```


KAPITEL 4

Registrieren

Folgt in Kürze.

5.1 Mission

5.2 Task Manager

5.3 Medaillen

Folgt in Kürze.