

TRS2019 Kompatibilitätsmodus

In TRS19 wurde nun in den Entwickler-Einstellungen im Launcher ein neuer Punkt hinzugefügt. Ich möchte hier einmal darauf eingehen, was diese Einstellungen bewirken und welche Einstellung ich für die Zukunft auf Basis von N3V Games Aussagen über die zukünftige Entwicklung von Trainz empfehle.

Es dürfte nun allgemein bekannt sein, dass Trainz eine neue Technik bekommen hat, die Inhalte des Spiels dynamisch zur Laufzeit zu verwalten, um der Performance (mit Erfolg!) einen dicken Schub zu verpassen. Trainz lädt und entlädt Objekte nun zur Laufzeit. Objekte sind technisch gesehen nun nicht mehr unbedingt global existent. Das bedeutet dass Objekte, die per Script zusammenarbeiten aufpassen müssen, dass Kommunikationen zwischen beiden nicht ins Leere verlaufen. N3V Games hat dafür die Script-Funktionen erweitert, um Trainz zB anzuweisen, dass ein Objekt geladen werden soll, wenn ein anderes Objekt dieses gerade benötigt (zB ein Trigger wird ausgelöst und muss eine Aktion an einem entfernten Objekt auslösen). Dies ist natürlich sehr einfach erklärt, dürfte aber so von den meisten Nutzern besser verstanden werden.

Und genau das lässt sich mit der Einstellung "Kompatibilitätsmodus" im "Entwickler"-Tab der Einstellungen beeinflussen.

(! Ich habe die Informationen nicht von N3V Games erhalten, sondern basieren sie auf eigenen Tests und Analysen, sobald da etwas seitens N3V Games kommt, werde ich diesen Artikel ggf. anpassen!)

In besagter Einstellung stehen vier Möglichkeiten zur Verfügung:

- Spielkompatibilität maximieren
In diesem Modus werden Objekte und vor allem ihre Scripts wie bei T:ANE geladen und ausgeführt und eventuell veraltete Scriptstechniken toleriert. Sprich: Die neue Technik wird **nicht** in dem Umfang angewendet, der vorgesehen ist. Dafür funktionieren in diesem Modus die meisten Scripts am besten, da gerade ältere Inhalte nicht an die neue Technik angepasst worden sind. Für die Zukunft ist diese Einstellung aber gerade für CCs nicht von Vorteil, da Ihnen hiermit die Neuerungen entgehen. Man kann nicht davon ausgehen, dass es immer diesen Kompatibilitätsmodus geben wird.
- Stream Objects
Dieser Modus schaltet die neue Technik ein, behält aber offensichtlich einige Kompatibilitätseinstellungen bei. Auch meine alten Scripts funktionieren in diesem Modus weitestgehend.
- Spielleistung maximieren
Dieser Modus schaltet offenbar die neue Technik total ein, meine alten unangepassten Scripts schmeißen alle Fehler, mein roter "Bug" ist zu hunderten gefüllt mit Einträgen zu den verschiedensten Scripts, die dann auch Ihre Arbeit einstellen. Das ist die Richtung die N3V Games die Entwicklung von Trainz laut Aussagen der Entwickler einschlägt. Daher mein Appell an die CCs: **Testet eure neuen Kreationen auch hier, es ist schade um die Arbeit, wenn diese beim Wegfallen dieser Einstellungsmöglichkeiten unbrauchbar würden!**
- Show errors on legacy calls
Hier werden Scripts offensichtlich solange ausgeführt, wie diese Funktionen nutzen, die nicht "obsolete" sind. Veraltete (also legacy) Funktionen werden demnach nicht ausgeführt und das Script bricht ab. Hier laufen fast keine meiner Scripts mehr.

Wie gesagt. die Daten beruhen auf eigenen Analysen und sind keines Falls aus offizieller Quelle.
Wenn jemand weitergehende Informationen hat, wäre ich für entsprechende Hinweise dankbar 😊