

# LOTUS Tools Early Access

## Inhaltsverzeichnis

- [1 Wozu Early Access?](#)
- [2 Wie lange wird LOTUS ungefähr den Early Access-Status haben?](#)
- [3 Wie soll sich die Vollversion von der Early Access-Version unterscheiden?](#)
- [4 Was ist der derzeitige Stand der Early Access-Version?](#)
- [5 Wird LOTUS während und nach Early Access unterschiedlich viel kosten?](#)
- [6 Wie werden wir versuchen, die Community in den Entwicklungsprozess mit einzubeziehen?](#)

## 1 Wozu Early Access?

Die technische Grundlage von LOTUS ist geschaffen. Es können Karten gebaut und ausgestattet, Fahrzeuge importiert und konfiguriert – und es kann natürlich schon gefahren werden!

Die hierfür nötigen, komplexen Tools sind nun grundsätzlich fertiggestellt und die Simulation verfügt über die umfangreichen Grundfunktionen, die das Fahrerlebnis mit höchstem Anspruch an Realitätsnähe in Bezug auf Physik, Sound und Systemtiefe ermöglicht. Nun wollen wir mit Eurem Feedback nicht nur dafür sorgen, dass die Tools auf Eure unterschiedlichsten Anforderungen hin weiter optimiert werden, sondern auch mit Eurer Begleitung das Gameplay ausbauen, um unser gemeinsames Ziel zu erreichen: Einen Simulator, mit dem man nicht einfach nur Bus und Bahn fahren kann, sondern bei dem man seiner Kreativität freien Lauf lassen kann, seine Fähigkeiten gefordert werden, man vielleicht in seinen Erinnerungen schwelgen kann, mit Gleichgesinnten zueinander findet und der ganz viel und ganz lange Spaß bereitet!

## 2 Wie lange wird LOTUS ungefähr den Early Access-Status haben?

Wir planen, dass LOTUS bis mindestens 2019 im Early Access bleibt – eben so lange, wie es dauert, alle geplanten Features zu implementieren.

## 3 Wie soll sich die Vollversion von der Early Access-Version unterscheiden?

Die folgenden von uns geplanten Funktionen sind noch nicht in LOTUS implementiert:

- LOTUS-Simulator
  - KI
    - Fahrplanmäßiger Verkehr und Umgebungs-Verkehr
    - [Fußgänger](#), Passanten, Passagiere
    - Interaktionen mit der KI
  - Gameplay
    - Straßenfahrzeug-Modul (Bus- und O-Bus-Physik-Paket) (separat zu erwerben, wenn implementiert)
    - Fahr- und [Umlaufpläne](#)
    - [Signale](#)
    - Multiplayer inkl. Funk und [Leitstelle](#)
  - Content
    - Karte „Berliner Nahverkehr“
    - Erweiterte Vegetation
  -

- Umgebung
    - Wetter und Jahreszeiten
  - Engine
    - 64bit
    - Erweiterte Grafikeffekte
- Map-Editor
  - Brücken- und Tunnelbau
  - Terrain frei formen und bemalen
  - [KI-Pfade](#)
  - Erweiterter Oberleitungs-Bau
- Content-Tool
  - Modularisierung von Fahrzeugen, z.B. Anzeigen, Drucker, Fahrgastinformation
  - Repaints

#### 4 Was ist der derzeitige Stand der Early Access-Version?

Folgende Funktionen sind bereits verfügbar:

- LOTUS-Simulator
  - Gameplay
    - Fahrphysik inkl. realem Kuppeln und Schienen-Physik
    - Simulation von Systemen (Schalter, Lichter, Animationen, ...)
    - individuelle Tastatursteuerung und Gamecontroller-Steuerung
    - freies Zusammenstellen von Zügen
    - VR-Unterstützung
    - Echtzeit-Hilfesystem für Fehlbedienungen individuell in jedem Fahrzeug
  - Content
    - Test-Karte „Diorama“
    - Berliner [GT6N](#) zu 90%
    - Grundlegende Szenerie-Objekte zur freien Verwendung
  - Umgebung
    - Tageszeit, Sonnenstand
  - Engine
    - Basis-Engine mit Dateiverwaltung, [Optionen](#), GUI, Simulator, Steam-Schnittstelle und effizientem Multi-Threading
    - Echtzeit-Beleuchtung, dynamische Schatten, Glanz, Normal-/Bump-Maps, Parallax Occlusion, [Partikel-Systeme](#) (Rauch, Dampf)
    - Sounds
    - Plugin-Schnittstelle für externe Hardware
    - individuelle Anpassung der Sprachen und Sprach-Dateien
- Map-Editor
  - Straßen- und Kreuzungsbau
  - Gleis- und Weichenbau
  - [Splines](#) und Polygone verlegen
  - Objekte platzieren
  - Ketten- und Einfache Fahrleitungen
  - Platzieren von Karten auf dem realen Welt-Modell
  - Detaillierte Welt-Karte unter dem Terrain einblenden
  - Reales digitales Geländemodell (DEM) importieren
- Content-Tool
  - Umfangreiches Content-Management-System
  - Import von Fahrzeugen und Szenerie-Objekten
  - Umfangreiche Konfigurationsmöglichkeiten von Animationen, Beleuchtung und Fahrzeug-Verhalten, auch komplexe Wagen-Konfigurationen wie Z-Stellung und Jakobs-[Drehgestelle](#)

- Fahrzeug-Scripts und Script-Simulation
- [Mesh-Animationen](#)
- Partikel-System-Konfiguration am Fahrzeug
- Umfangreiche Konfiguration von Materialien, inkl. (Gebäude-)Nachttexturen und Oberflächen-Beschaffenheiten

## **5 Wird LOTUS während und nach Early Access unterschiedlich viel kosten?**

Der Preis der Early Access-Version von LOTUS ist identisch mit dem Preis für die Release-Version. Wir richten uns damit vornehmlich an Spieler und Addon-Entwickler, die Wert auf einen intensiven Austausch mit den Entwicklern legen, früh ihre eigenen Projekte umsetzen wollen, auf die Entwicklung von LOTUS Einfluss nehmen möchten oder einfach Spieler der ersten Stunde sein möchten.

## **6 Wie werden wir versuchen, die Community in den Entwicklungsprozess mit einzubeziehen?**

Wir bieten während der EA-Zeit einen intensiven, schnellen und direkten Einzel-Support an und die Möglichkeit, individuelle Feature-Wünsche direkt an die Entwickler zu richten, mit ihnen darüber zu diskutieren und sie ggf. in unser Programm zu integrieren. Auch jeder Fehler-Bericht ist für uns von hohem Wert und wird dankbar angenommen!

Wer möchte, kann an Umfragen teilnehmen und mitbestimmen, welche Features als nächstes in das Spiel integriert werden sollen.

Unser Programm ist so vielfältig und umfangreich, dass wir auf Feedback von unterschiedlichen Systemen, von Addon-Entwicklern mit anderen und internationalen Standards und unterschiedlichen Ambitionen sowie von Spielern mit unterschiedlichem Kenntnis-Stand unbedingt angewiesen sind, um zum Release unsere hohen Ansprüche an unseren Simulator erreichen zu können. Dafür brauchen wir Euch!