

Kurzanleitung: Einbau EVENDpc im Urbino Stadtbus (DLC)

Die folgenden Anpassungen sind bei Gelenkbussen nur in der jeweiligen Datei des Vorderwagens notwendig. Der Nachläufer erfordert keine Anpassungen. Welche Dateien verwendet werden, ist in der jeweiligen Busdatei unter dem Eintrag [model], [sound] und [passengercabin] vermerkt.

Ausnahme: Varlist-Einträge. Diese **MÜSSEN** auch im Nachläufer geändert werden!

Es ist empfehlenswert, vor Bearbeitung der genannten Dateien eine Sicherheitskopie anzulegen.

Schritt 1: Dateien kopieren

Der Inhalt aus dem Ordner „Scripts“ muss in den Ordner „Script“ vom Bus kopiert werden, ebenso der Inhalt vom Ordner „Texturen“ in den Ordner „Texture“ und der Inhalt vom Ordner „model“ in den Ordner „Model“.

Schritt 2: Model.cfg-Anpassung

In der Model.cfg muss der Faremaster, Almex und das Siemens MAS3 entfernt werden. Dafür den kompletten Abschnitt "Faremaster RBL" bis über "Innenraum Fahrertuer" und den kompletten Abschnitt von Generic\IBIS\Urbino_II_IBIS.o3d bis über „Fahrsitz“ entfernen.

An die Stelle des Faremaster kommt der Modelleintrag für den EVENDpc. Die dazu notwendigen Einträge befinden sich in der Datei „Model EVENDpc.txt“ im Ordner „Einträge\Urbino II“. Anschließend muss der gedruckte Fahrschein eingetragen werden. Der dazugehörige Eintrag findet sich in der Datei „Model Fahrschein.txt“ und muss über „Wechsler Taster“ eingefügt werden. Zuletzt muss noch die Scripttextur eingetragen werden. Der notwendige Eintrag befindet sich in der Datei „Scripttextur.txt“ im Ordner „Einträge“. Diese Einträge müssen unter dem letzten „[scripttexture]“-Eintrag eingefügt werden.

Achtung! Die Scripttextur-Indizes sind standardmäßig eingestellt für die unmodifizierte Version von diesem Bus. Etwaige andere Modifikationen, die die Scripttextur-Indizes verändern (z.B. anderes Matrixscript) erfordern die Änderung der Scripttextur-Indizes bei den jeweiligen Einträgen:

Mesh EvendPC1_Obus\Textfeld.o3d: Zahl unter [useScriptTexture] entspricht dem Index der ersten EVENDpc-Scripttextur

Mesh EvendPC1_Obus\Textfeld_weiss.o3d und
EvendPC1_Obus\ EVENDPC1_KD_Textfeld.o3d: Zahl unter [matl_transmap]
entspricht dem Index der zweiten EVENDpc-Scripttextur

Zusätzlich müssen die jeweiligen Indizes in der EvendPC_Constfile.txt angepasst werden. Hierbei entspricht der Eintrag EvendPC_Scripttex_Index der ersten EVENDpc-Scripttextur, der Eintrag EvendPC_ScripttexHell_Index der zweiten EVENDpc-Scripttextur.

Alles speichern, dann ist dieser Teil fertig.

Schritt 3: passengercabin.cfg-Anpassung

In der Passengercabin.cfg muss der Eintrag für den Fahrschein korrigiert werden. Der dazu notwendige Eintrag befindet sich in der Datei „Passengercabin.txt“ im Ordner „Einträge\Urbino II“. Der Eintrag „[ticket_sale]“ muss durch den in der Textdatei enthaltenen Eintrag ersetzt werden.

Schritt 4: Busdatei

Jetzt muss die Busdatei (bzw. bei Gelenkbussen die Busdateien) angepasst werden. Hier müssen die Scripts geändert werden. Dazu folgendes ändern:

Unter [varnamelist]: Zahl unter [varnamelist] um 1 erhöhen

script\Urbino_II_IBIS_varlist.txt → script\EvendPC1_std\EvendPC_varlist.txt

Dann Enter und:

script\EvendPC1_std\Innenanzeigen Scripts\EvendPC_Innenanzeige_varlist.txt
eintragen.

Unter [script]: Zahl unter [script] um 1 verringern

script\Urbino_II_IBIS.osc → script\EvendPC1_std\EvendPC_altDoorVars.osc

script\Urbino_II_Alme.osc → script\EvendPC1_std\Innenanzeigen Scripts\EvendPC_MorpheusInnenanzeige.osc

script\Urbino_II_fare.osc entfernen.

Unter [constfile]:

script\Urbino_II_IBIS_constfile.txt → script\EvendPC1_std\EvendPC_constfile.txt

script\Urbino_II_fare_constfile.txt → script\EvendPC1_std\Innenanzeigen Scripts\EvendPC_Innenanzeige_constfile.txt

Optional:

Zahl um 1 erhöhen und über der EvendPC_constfile.txt folgendes eintragen:

script\EvendPC1_std\EvendPC_Fahrerlogins.txt

Unter [stringvarnamelist]: Zahl um 2 erhöhen und unter script\Urbino_II_fare_stringvarlist.txt

script\EvendPC1_std\EvendPC_stringvarlist.txt

script\EvendPC1_std\Innenanzeigen Scripts\EvendPC_Innenanzeige_stringvarlist.txt

hinzufügen.

Die Blöcke [varnamelist] und [stringvarnamelist] in der Busdatei vom Nachläufer (sofern in einem Gelenkbus eingebaut) müssen dann noch durch die Blöcke vom Vorderwagen ersetzt werden.

Schritt 5: Anpassung der Main.osc

Zuletzt muss noch die Main.osc vom Bus angepasst werden. Welche vom Bus verwendet wird, steht unter [script] in der Busdatei.

Dort muss folgendes getauscht werden:

Unter {init}:

(M.L.IBIS_init) → (M.L.EvendPC_init)

(M.L.Alme_init) und (M.L.fare_init) entfernen.

Unter {frame}:

(M.L.IBIS_frame) → (M.L.EvendPC_frame)

1 (S.L.Refresh_Strings) → 1 (S.L.Refresh_Strings) (S.L.Daueranimation)

(M.L.Alme_frame) und (M.L.fare_frame) entfernen.

Schritt 6: Sound.cfg anpassen

Zuletzt müssen noch die Sound-Einträge in der Sound.cfg ersetzt werden. Dazu müssen die Einträge unter „Fahrscheindrucker“ bis über „Ticket-Kauf“ durch jene Einträge aus der Datei „Sound EVENDpc.txt“ im Ordner „Einträge\Urbino II“ ersetzt werden.

Speichern, fertig.