

## Mercedes-Benz – Sprinter 312D – Werkstattwagen



### Vorwort

Vielen Dank, dass Du die Werkstattwagen-Mod für den Mercedes-Benz Sprinter 312D heruntergeladen hast!

### Anmerkungen

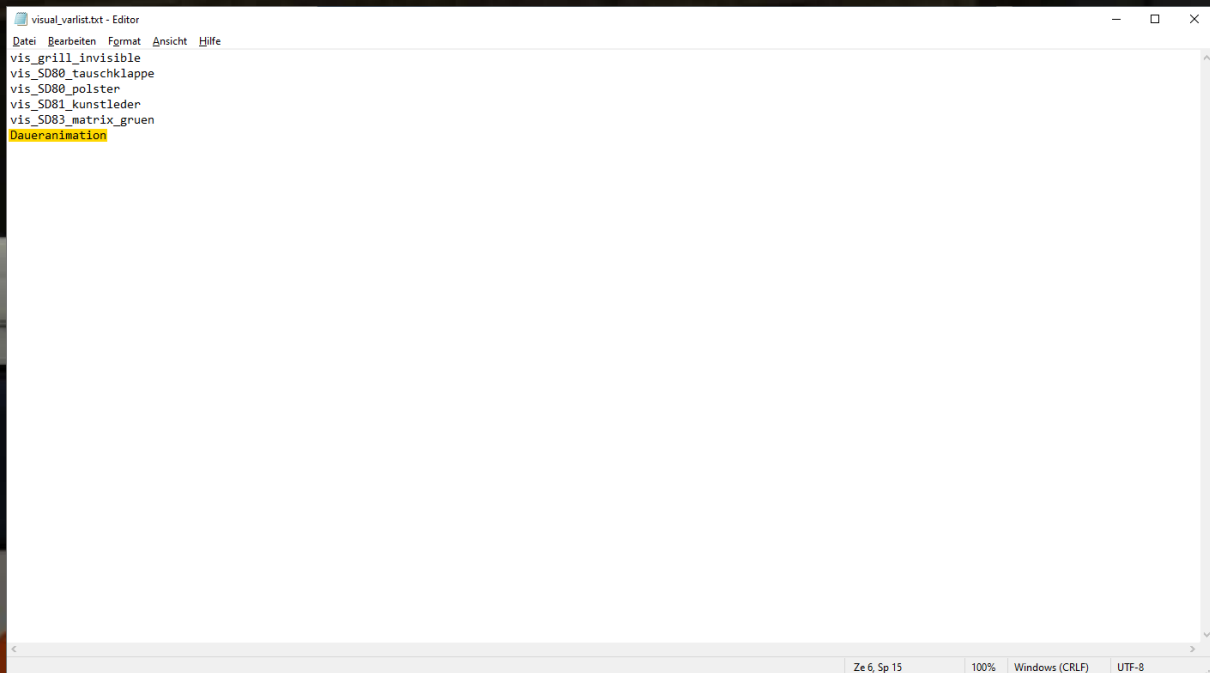
**Ganz wichtig:** Sichere immer erst die Datei, die Du bearbeiten willst, damit Du bei Fehlern die Ursprüngliche wiederherstellen kannst.

Diese Anleitung installiert außerdem die [Daueranimation nach der Anleitung von Gunthaa](#)

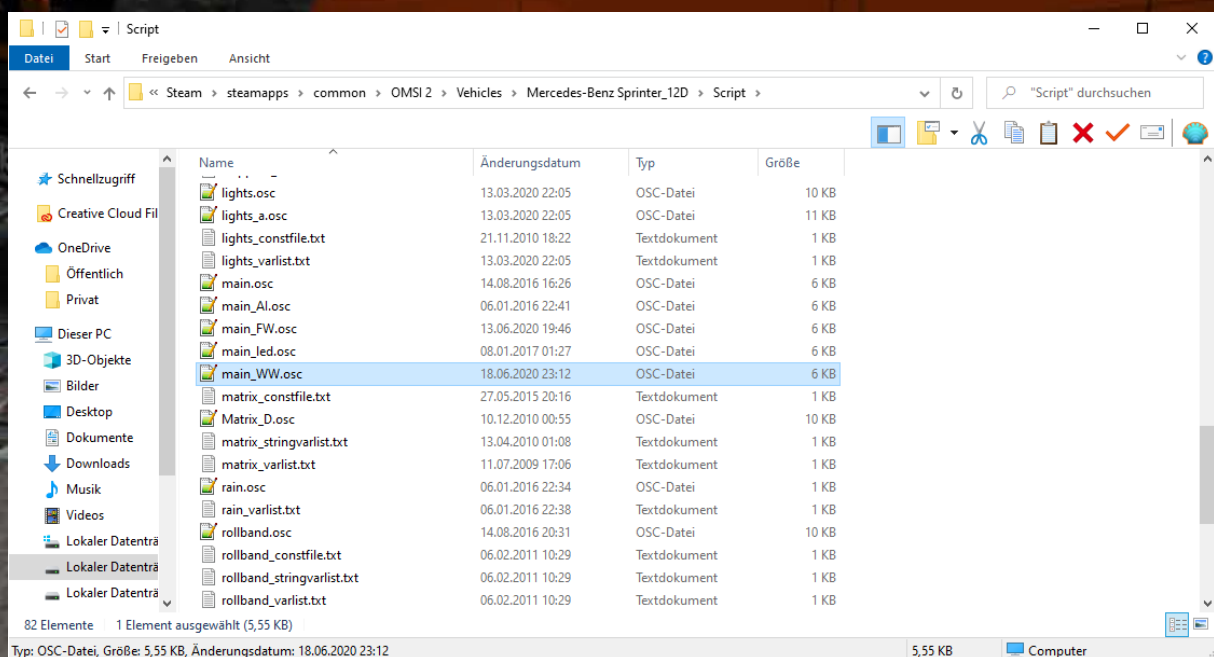
## Installation

1. **Kopiere** den Inhalt des OMSI 2-Ordners in das OMSI2-Hauptverzeichnis. (normal: "C:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\OMSI 2")
2. **Öffne** die "**visual\_varlist.txt**" im Script-Ordner (normal: "C:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\OMSI 2\Vehicles\Mercedes-Benz Sprinter\_12D\Script") und **füge** Folgendes **unten ein**.

### Daueranimation



3. **Kopiere** die "**main.osc**" und **benenne** sie in "**main\_WW.osc**" um.





#### 4. Öffne diese und füge unter {init}

(M.L.blaulicht\_init)

und unter {frame}

1 (S.L.lstWW)

1 (S.L.Daueranimation)

(M.L.blaulicht\_frame)

ein.

```
*main_WW.osc - Editor
Datei Bearbeiten Format Ansicht Hilfe
*- Marcel Kuhnt 04.07.2011 Added light repair
*- Marcel Kuhnt 11.12.2012 Added elec repair
*- Marcel Kuhnt 05.08.2013 Added door repair

-----

#####
* Hauptteil
#####

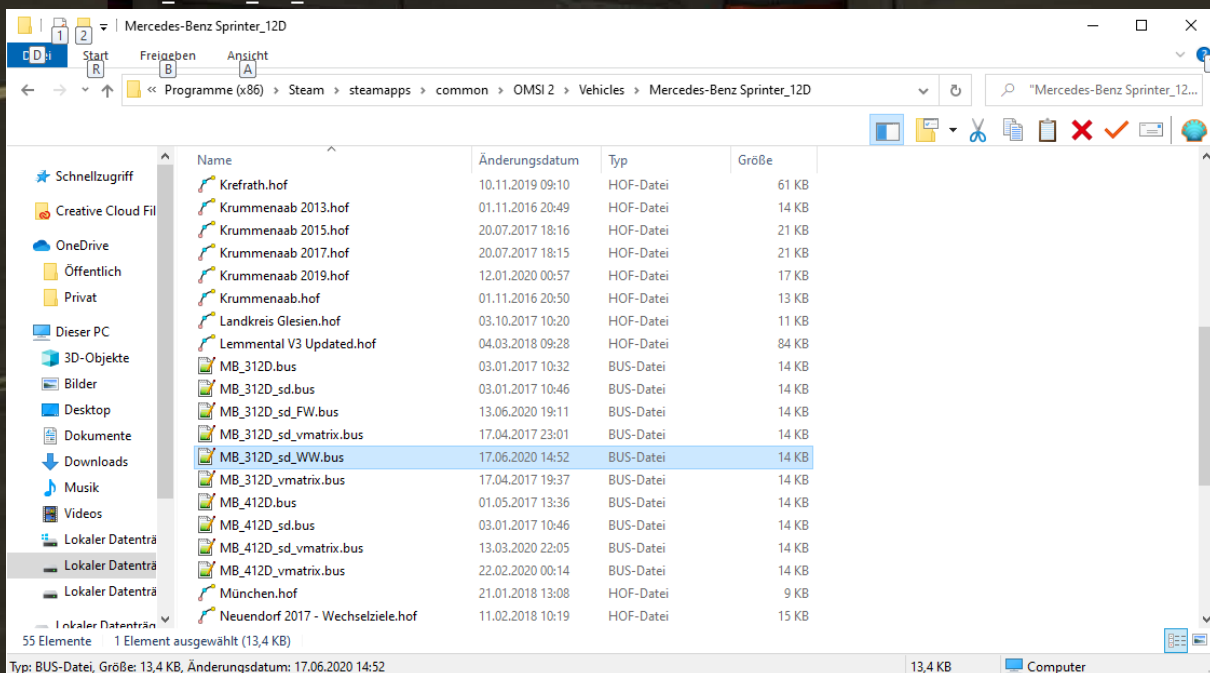
{init}
(M.L.blaulicht_init)
(M.L.engine_Init)
(M.L.Antrieb_Init)
(M.L.Elec_Init)
(M.L.Door_Init)
(M.L.wiper_init)
(M.L.lights_init)
(M.L.bremse_init)
(M.L.rollband_init)
(M.L.cockpit_init)
(M.L.heizung_init)
(M.L.Matrix_init)
(M.L.IBIS_init)
(M.L.Collision_Init)
(M.L.ticketprinter_init)
{end}

{frame}
1 (S.L.lstWW)
1 (S.L.Daueranimation)
(M.L.blaulicht_frame)

-----
* Schaltwagen fahren - keine leichte Angelegenheit, auch nicht für die KI! :-))

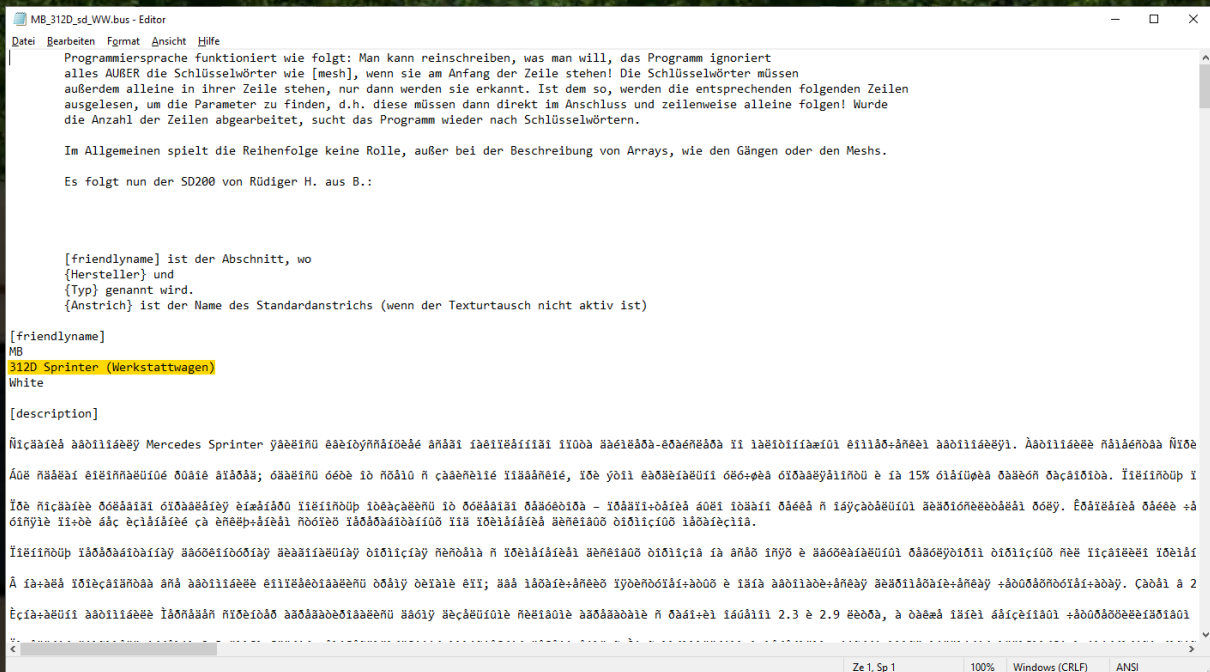
(L.L.AI)
```

#### 5. Gehe in den Hauptordner des Busses ("Mercedes-Benz Sprinter\_12D") und kopiere die Datei "MB\_312D\_sd.bus" und benenne diese in "MB\_312D\_sd\_WW.bus" um.



## 6. Öffne die "MB\_312D\_sd\_WW.bus" und gehe wie folgt vor:

- Ändere unter [friendlyname] den Namen "312D Sprinter (Sliding door)" zu "312D Sprinter (Werkstattswagen)" um, sodass Du den Bus besser in der Liste findest.



```
MB_312D_sd_WW.bus - Editor
Datei Bearbeiten Format Ansicht Hilfe
|
  Programmiersprache funktioniert wie folgt: Man kann reinschreiben, was man will, das Programm ignoriert
  alles AUßER die Schlüsselwörter wie [mesh], wenn sie am Anfang der Zeile stehen! Die Schlüsselwörter müssen
  außerdem alleine in ihrer Zeile stehen, nur dann werden sie erkannt. Ist dem so, werden die entsprechenden folgenden Zeilen
  ausgelesen, um die Parameter zu finden, d.h. diese müssen dann direkt im Anschluss und zeilenweise alleine folgen! Wurde
  die Anzahl der Zeilen abgearbeitet, sucht das Programm wieder nach Schlüsselwörtern.

  Im Allgemeinen spielt die Reihenfolge keine Rolle, außer bei der Beschreibung von Arrays, wie den Gängen oder den Meshs.

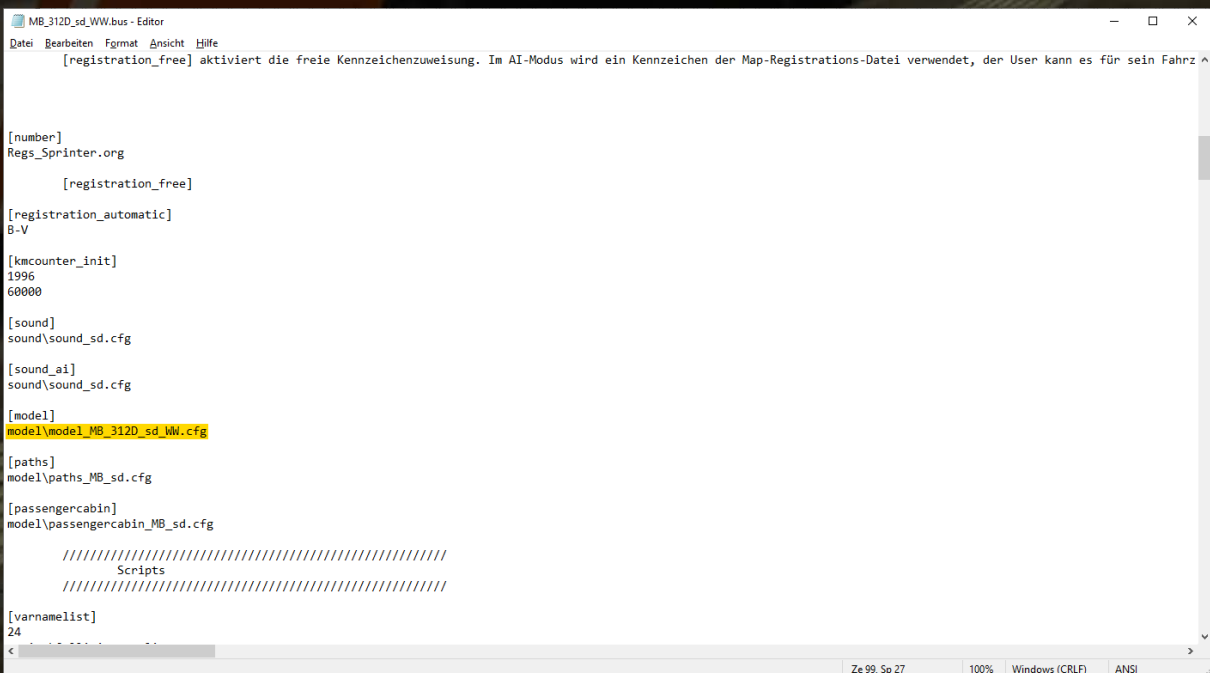
  Es folgt nun der SD200 von Rüdiger H. aus B.:

  [friendlyname]
  MB
  312D Sprinter (Werkstattswagen)
  White

  [description]
  Ničāiāā āāōōiāēēy Mercedes Sprinter yāēēiN ēāēiōyNāiōēāē āNāāi iāēiYēāiīāi iYōōā Hāēiēāōā-ēōāēNēāōā Yi lāēiōiīāēiōl ēiīlāō-āNēēl āāōōiāēēyī. Āāōōiāēēē NāiāēNōāā Nīōē
  Āōē Nāāēāi ēiēiNāēUīōē ōōāiē āiāōāā; ōāēiN ōēēē iō Nōāiō N čāāēNēiē YiāāāNēiē, iōē yōi ēāōāēiāēUīi ōēō+ēēā ōiōāēyāiīNōū ē iā 15% ōiāiūēēā ōāēēōN ōāčāiōiōā. iēiēiNōūp Yi
  iōē Nīčāiāēē ōōēāāiāi ōiōāēēiēy ēiāēiāōū YiēiēiNōūp iōēāčāēēNū iō ōōēāāiāi ōāōēōiōā - iōāāiYi-ōāiēā āōēi iōāāiī ōāēēā N iāyčāōāēUīōl āēāōiōNēēēōāēāi ōēēy. ēōāiēāiēā ōāēēē +ā
  ōiNylē Yi-ōē āāč ēčlāiāiēē čā ēNēēp-āiēāi Nōōiēō iāōāōāiōāiōiō Yiā iōēāiāiēā āēēēiāōū ōiōiēiōiō lāōāiēčīiā.

  iēiēiNōūp iāōāōāiōāiāy āāōēiōōōiāy āēāāiāēUīāy ōiōiēiāy NēNōāiā N iōēāiāiēāi āēēēiāōū ōiōiēiā iā āNāō iNyo ē āāōēāiāēUīōl ōāāēyōiōiōl ōiōiēiōiō Nēē Yičāiēēēi iōēāiī
  Ā iā-āēā iōēāčāiāNōāā āNā āāōōiāēē ēiēiēāēōiāēēēNū ōōāiy ōēiāiē ēYi; āāā lāōāiē-āNēēō iYōēNōiāi-āōōō ē iāiā āāōōiāēē-āNēāy āēāōiāōāiē-āNēāy +āōōōāōNōiāi-āōāy. Čāōāi ā 2
  ēčrā-āēUīi āāōōiāēēē iāōNāāāN Nīōēiōāō āāōāāāēōiāēēēNū āāōiy āēčāēUīōlē Nēēiāōlē āāōāāāōālē N ōāāi-ēl iāūāiī 2.3 ē 2.9 ēēōōā, ā ōāēēā iāiēl āāiēēiāiōl +āōōōāōēēēiāōiāōl
  <
  Ze 1, Sp 1 100% Windows (CRLF) ANSI
```

- Ändere unter [model] den Pfad zu "model\_MB\_312D\_sd\_WW.cfg".



```
MB_312D_sd_WW.bus - Editor
Datei Bearbeiten Format Ansicht Hilfe
|
  [registration_free] aktiviert die freie Kennzeichenzuweisung. Im AI-Modus wird ein Kennzeichen der Map-Registrations-Datei verwendet, der User kann es für sein Fahrz

  [number]
  Regs_Sprinter.org

  [registration_free]

  [registration_automatic]
  B-V

  [kmcounter_init]
  1996
  60000

  [sound]
  sound\sound_sd.cfg

  [sound_ai]
  sound\sound_sd.cfg

  [model]
  model\model_MB_312D_sd_WW.cfg

  [paths]
  model\paths_MB_sd.cfg

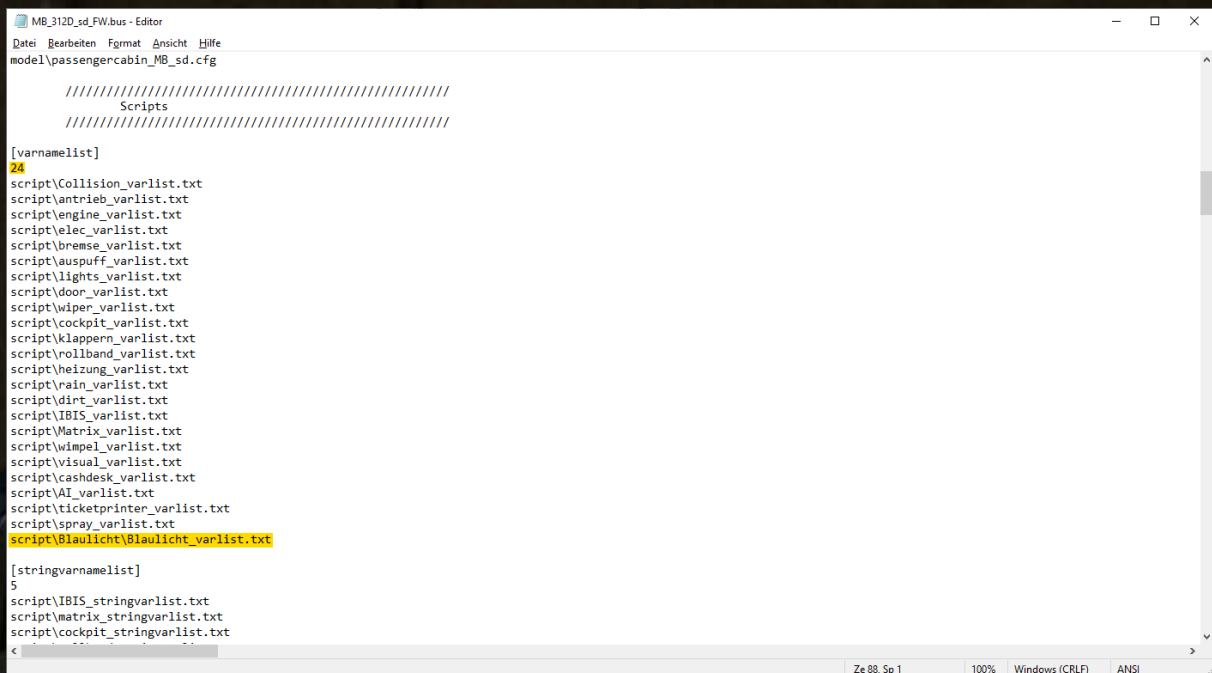
  [passengercabin]
  model\passengercabin_MB_sd.cfg

  ///////////////////////////////////////////////////
  // Scripts
  ///////////////////////////////////////////////////

  [varnamelist]
  24
  <
  Ze 99, Sp 27 100% Windows (CRLF) ANSI
```



- c. **Addiere** unter **[varnamelist]** die Zahl mit 1 und **füge** darunter **"script\Blaulicht\Blaulicht\_varlist.txt"** ein.



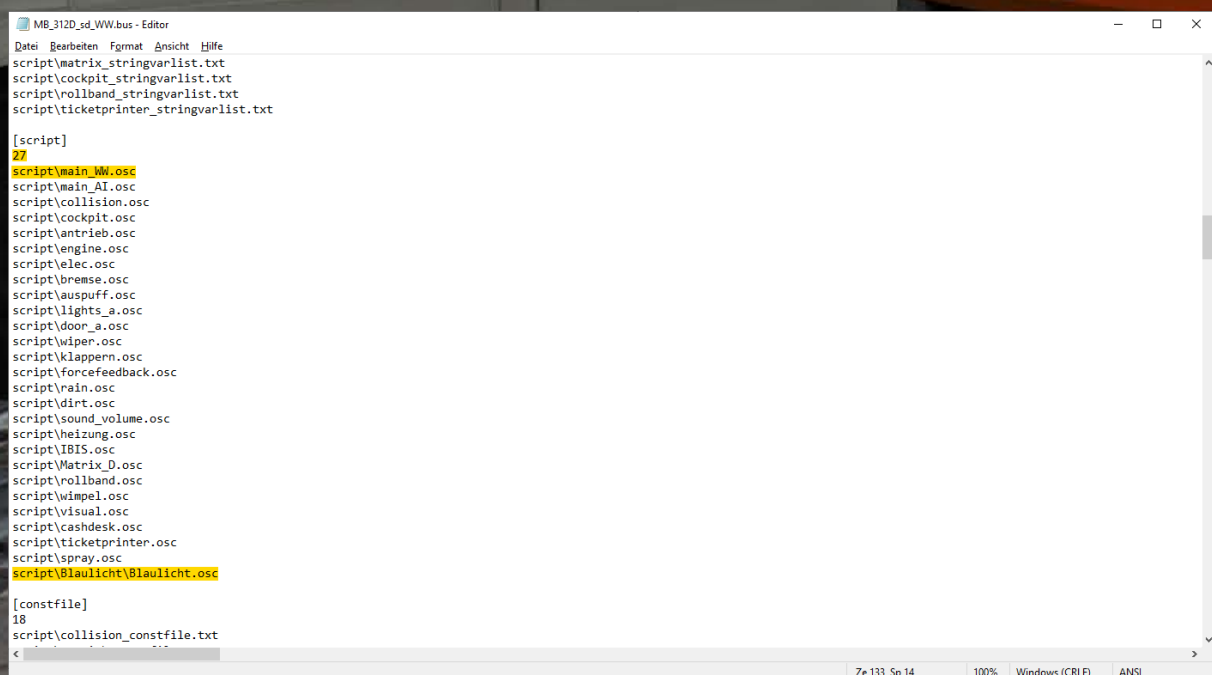
```
MB_312D_sd_FW.bus - Editor
Datei Bearbeiten Format Ansicht Hilfe
model\passengercabin_MB_sd.cfg

////////////////////////////////////
Scripts
////////////////////////////////////

[varnamelist]
24
script\Collision_varlist.txt
script\antrieb_varlist.txt
script\engine_varlist.txt
script\elec_varlist.txt
script\bremse_varlist.txt
script\auspuff_varlist.txt
script\lights_varlist.txt
script\door_varlist.txt
script\wiper_varlist.txt
script\cockpit_varlist.txt
script\klappern_varlist.txt
script\rollband_varlist.txt
script\heizung_varlist.txt
script\rain_varlist.txt
script\dirt_varlist.txt
script\IBIS_varlist.txt
script\Matrix_varlist.txt
script\wimpel_varlist.txt
script\visual_varlist.txt
script\cashdesk_varlist.txt
script\AI_varlist.txt
script\ticketprinter_varlist.txt
script\spray_varlist.txt
script\Blaulicht\Blaulicht_varlist.txt

[stringvarnamelist]
5
script\IBIS_stringvarlist.txt
script\matrix_stringvarlist.txt
script\cockpit_stringvarlist.txt
```

- d. **Addiere** unter **[script]** die Zahl mit 1 und **ändere** **"script\ main.osc"** zu **"script\ main\_WW.osc"**. **Füge** darunter dann noch **"script\Blaulicht\Blaulicht.osc"** ein.

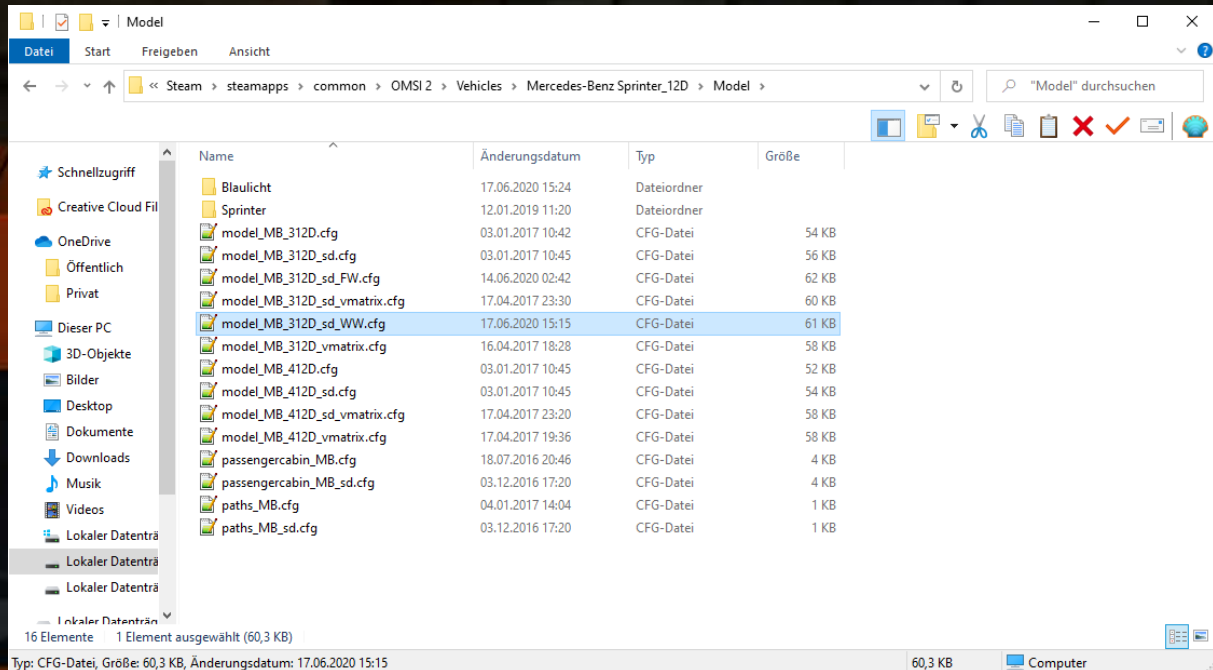


```
MB_312D_sd_WW.bus - Editor
Datei Bearbeiten Format Ansicht Hilfe
script\matrix_stringvarlist.txt
script\cockpit_stringvarlist.txt
script\rollband_stringvarlist.txt
script\ticketprinter_stringvarlist.txt

[script]
27
script\main_WW.osc
script\main_AI.osc
script\collision.osc
script\cockpit.osc
script\antrieb.osc
script\engine.osc
script\elec.osc
script\bremse.osc
script\auspuff.osc
script\lights_a.osc
script\door_a.osc
script\wiper.osc
script\klappern.osc
script\forcefeedback.osc
script\rain.osc
script\dirt.osc
script\sound_volume.osc
script\heizung.osc
script\IBIS.osc
script\Matrix_D.osc
script\rollband.osc
script\wimpel.osc
script\visual.osc
script\cashdesk.osc
script\ticketprinter.osc
script\spray.osc
script\Blaulicht\Blaulicht.osc

[constfile]
18
script\collision_constfile.txt
```

7. Gehe nun in den Model-Ordner und **kopiere** die Datei **"model\_MB\_312D\_sd.cfg"** und **benenne** diese in **"model\_MB\_312D\_sd\_WW.cfg"** um.



8. Öffne die **"model\_MB\_312D\_sd\_WW.cfg"** und ersetze

```
[CTC]
Colorscheme
Texture\Repaints_sprinter
0
```

durch

```
[CTC]
Colorscheme
Texture\Repaints_sprinter_WW
0
```

## 9. Füge nach dem Eintrag

```
5  
[texttexture]  
timer  
Odometr_font  
370  
200  
0  
5  
5  
5
```

die Einträge **ein**, die Du in der "**Einträge\_model\_cfg\_312D\_WW.txt**" im Ordner "**Einträge**" in diesem Archiv findest.

Nun bist Du fertig und es sollte funktionieren. Viel Spaß wünscht Alexander L.!

