berechnete Fahrzeugkapazitäten durch Nutzlast und Ladevolumen

Wer seine Fahrzeug-Mod bereits für TPF1 bereits für die CCW flott gemacht hatte, kennt bereits das nötige Vorgehen:

Nutzlast und Ladevolumen müssen in der Model-Definition, also der *.mdl Datei als extra Einträge maxWeight und maxVolume im Block transportVehicle hinzugefügt werden.

Die maximale Nutzlast ist in Tonnen (t) an zu geben. Die Nutzlast bezieht sich auf die erlaubte Zuladung ohne das Gewicht des Fahrzeuges.

Das maximale Ladevolumen ist in Kubikmeter (m³) an zu geben. Das Ladevolumen bezieht sich auf das Volumen der Ladefläche und wird in den meisten Fällen gleich oder sehr ähnlich des Volumens sein, welches durch bbMin und bbMax als Koordinaten bereits angegeben ist.

Bitte verwendet hier für ausschließlich reale Werte. Unrealistische Werte würden nur den Spielspaß an der Herausforderung selbst kaputt machen.

Der entsprechende Block transportVehicle ist im TPF2-Wiki hier dokumentiert: https://www.transportfever2.co...layer_controlled_vehicles

In diesem Block fügt ihr einfach die zwei erwähnten Elemente hinzu und schon wird euer Fahrzeug reale Kapazitäten haben, wenn ihr die Script Mod ebenfalls aktiviert.

anschauliches Beispiel:

Code

Randnotiz: Vergesst nicht das Komma am Ende der vorherigen Zeile hage not found or type unknown

Abteilungen für Waggons/ Anhänger

Etwas komplexer wird es, wenn ihr mittels Abteilungen verschiedene Konfiguration eines Fahrzeuges mit unterschiedlichen Ladeflächen abbilden wollt. Ein Beispiel dafür wäre ein Tandem-LKW mit Anhänger. Hier ist die Kapazität und Nutzlasst womöglich unterschiedlich für Zugmaschine und den Anhänger. Oder ihr wollt Gütertrams mit unterschiedlichen Waggons modellieren.

Mit der Version vom 07.02.2024 werden für maxWeight und maxVolume auch Listen unterstützt. Diese Liste muss <u>exakt</u> so viele Einträge haben, wie Abteilungen definiert wurden. So kann für jedes Abteil individuell die Nutzlast und Ladevolumen gesetzt werden.

anschauliches Beispiel für 2 Abteilungen:

Code

in

Randnotiz: Vergesst nicht das Komma am Ende der vorherigen Zeile !)nage not found or type unknown