

# 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 (m<sup>3</sup>) 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](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

1. `transportVehicle = {`
2. `... -- bereits vorhandener Inhalt`
3. `maxWeight = 60.0, -- Nutzlast in t`
5. `maxVolume = 100.0, -- Ladevolumen in m3`
6. `},`

Randnotiz: Vergesst nicht das Komma am Ende der vorherigen Zeile 😊