

Ära A Gebäude mit deutschen Beschriftungen der 1960er-Jahre. KI-Version + Assets

Diese Mod fügt dem Spiel kommerzielle Gebäude der Ära A mit deutschen Beschriftungen zu. Außerdem wurden bei vielen Gebäuden Assets geändert bzw. neue Assets hinzugefügt. Hierbei habe ich mich an meinem festen Spielstand für das Jahr 1967 orientiert.

Die 1960er Gebäude stehen immer und unbegrenzt als Assets zur Verfügung.

Die Fahrzeuge können im Kaufmenü als Lkw's erworben werden.

In den erweiterten Spieleinstellungen gibt es folgende Auswahlmöglichkeiten:

- * 1960er Gebäude für die KI [BAUEN] oder [NICHT BAUEN].
Der Zeitraum bei [BAUEN] ist unbegrenzt und es findet eine Mischbebauung mit den Vanilla-Gebäuden der jeweiligen Ära statt.
Ausnahme: Wenn mit einer der folgenden Einstellungen die kommerziellen Ära A bzw. B Gebäude mittels [NICHT BAUEN] ausgeschaltet werden.
 - * Kommerzielle (COM) Vanilla-Gebäude der Ära A für die KI [BAUEN] oder [NICHT BAUEN].
Die Einstellung [BAUEN] muss für den Spielzeitraum 1850 bis 1919 zwingend verwendet werden, wenn für 1960er-Gebäude [NICHT BAUEN] gewählt wurde. Anderenfalls stürzt das Spiel ab.
 - * Kommerzielle (COM) Vanilla-Gebäude der Ära B für die KI [BAUEN] oder [NICHT BAUEN].
Die Einstellung [BAUEN] muss für den Spielzeitraum 1920 bis 1989 zwingend verwendet werden, wenn für 1960er-Gebäude [NICHT BAUEN] gewählt wurde. Anderenfalls stürzt das Spiel ab.
- ! Wenn eine Ära-Baufilter-Mod aktiviert ist, kann diese u. U. die vorstehenden Einstellungen verändern!
- * Die Firmenschilder, die Klappschilder und die Werbungen können angezeigt oder versteckt werden.
 - * Zur Nutzung durch die Ki können für die 1960er Kfz [VERWENDEN] oder [NICHT VERWENDEN] ausgewählt werden.
Bei [VERWENDEN] fahren die Fahrzeuge ab 1850 bis unendlich.



Wenn die Mod deaktiviert bzw gelöscht wird oder einzelne Bestandteile nachträglich versteckt werden:

- * Gebaute Gebäude, Schilder und Werbung bleiben bei Änderungen erhalten.
- * KI-Fahrzeuge fahren noch einige Zeit weiter.
- * Asset- und gekaufte Fahrzeuge sollte jedoch vorher gelöscht werden, da ansonsten Platzhalter vom Spiel gesetzt werden.

Mods, die Vanilla-Gebäude als Assets anbieten, werden von meiner Mod nicht geändert.

Ein ganz herzlicher Dank geht an @mark_86. Er hat mir erlaubt, die mesh-Dateien aus seiner Mod <https://www.transportfever.net/filebase/entry/5760-stadtdекoration/> in meiner Mod zu verwenden. Ohne diese wären viele Schilder und auch Fahrzeugbeschriftungen nicht möglich gewesen.

Fragen oder Infos bitte hier schreiben:

<https://www.transportfever.net/thread/20797-deutsche-beschriftung-der-kommerziellen-geb%C3%A4ude-zun%C3%A4chst-in-%C3%A4ra-a/>

Hier sind noch ein paar Tipps für die Verwendung der Mod:

Beim Bauen der Assets ist die Mod

<https://www.transportfever.net/filebase/entry/6501-build-with-collision/>

sehr hilfreich. Insbesondere dann, wenn die Einstellung "Kollision an" gewählt wird.

Wer bei den Assets die Einstellung "Kollision aus" wählt und der KI auch eine Bebauung überläßt, muß damit rechnen, dass die KI die Asset-Gebäude überschreibt. Es stehen dann zwei Gebäude auf dem Grundstück.

Bei der Verwendung der Firmenschilder und der Werbeplakate hilft die Mod

[https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?](https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2748222965&searchtext=Construction+Mover)

[id=2748222965&searchtext=Construction+Mover](https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2748222965&searchtext=Construction+Mover)

beim genauen Platzieren. Nach meiner Erfahrung sollte diese Mod bereits in den erweiterten Spieleinstellungen aktiviert und eingeschaltet werden.