

Bedienungsanleitung für das Gleis / Straßen Deko System

Dieses Skript dient zur Erstellung und Platzierung von Schienen, Straßen, Bäumen, Zäunen. Es ermöglicht es dem Benutzer, unterschiedliche Konfigurationen für Gleise und Straßen vorzunehmen und diese in der Spielwelt dynamisch zu platzieren. Hier sind die Hauptmerkmale und Funktionsweisen des Skripts:

Parameterauswahl

1. Gleisform (seep_trackShape)

Optionen: Kurve, Gerade

Beschreibung: Wählt die Form der Gleise.

Kurve: Erstellt eine gekrümmte Strecke. Beachte: Zäune können in Kurven nicht direkt erstellt werden und müssen nachträglich mit der Zieh-Funktion für Zäune hinzugefügt werden.

Gerade: Erstellt eine gerade Strecke.

2. Anzahl der Gleise (seep_trackNumber)

Optionen: Zahl von 0 bis 8 (einschließlich 4.1, 6.1, 8.1)

Beschreibung: Bestimmt die Anzahl der parallelen Gleise.

4.1, 6.1, 8.1: Fügt einen Abstand zwischen bestimmten Gleisen hinzu.

3. Länge der Gleise (seep_trackLength)

Typ: Slider

Beschreibung: Bestimmt die Länge der Strecke in Metern.

Von 1 bis 480 Meter.

4. Höhe der Gleise (seep_trackHeight)

Typ: Slider

Beschreibung: Passt die Höhe der Gleise an von -16 Meter bis +12 Meter).

5. Neigung (seep_slope)

Typ: Slider

Beschreibung: Bestimmt den Höhenunterschied entlang der Strecke max. 16 Meter).

6. Neigungsposition (seep_slopePosition)

Optionen: Anfang, Ende

Beschreibung: Wählt, wo die Neigung beginnt.

7. Straßenart (seep_streetType)

Optionen: Verschiedene Straßenarten

(town_medium_new.lua, town_small_new.lua, etc.)

Beschreibung: Wählt die Straßenart.

8. Straßenplatzierung (seep_streetPlacement)

Optionen: Keine Straße, Nur links, Nur rechts, Beide Seiten

Beschreibung: Bestimmt, ob und wo Straßen neben den Gleisen platziert werden.

Wichtiger Hinweis:

Um Kurven an gerade Strecken anzunähen, wähle die Option ohne Straßen und ziehe die Straßen nachträglich manuell. Dies ist ein Bug des Spiels, bei dem Straßen sonst nicht korrekt an geraden Strecken einrasten.

9. Abstand zwischen Gleis und Straße (seep_streetOffset)

Typ: Slider

Beschreibung: Bestimmt den Abstand zwischen der Gleisstrecke und den Straßen (0,5 bis 160 Meter).

10. Höhe der Straße (seep_streetHeight)

Typ: Slider

Beschreibung: Passt die Höhe der Straße an.

11. Zaunart (seep_fenceType)

Optionen: Verschiedene Zaunarten
fence_metal.mdl, fence_wood.mdl, etc.)

Beschreibung: Wählt den Typ des Zauns.

Besonderheit: Wenn du Zäune auf der linken Seite platzierst, denke daran, bei Metallzäunen eine Drehung vorzunehmen (den "reverse" Parameter auf true setzen), damit der Zaun korrekt ausgerichtet ist.

12. Zaunplatzierung (seep_fencePlacement)

Optionen: Kein Zaun, Nur links, Nur rechts, Beide Seiten

Beschreibung: Bestimmt, ob Zäune entlang der Strecke platziert werden und auf welcher Seite.

Wichtiger Hinweis: Für Kurven müssen die Zäune manuell mit der Zieh-Funktion nachträglich platziert werden, da Zäune in Kurven über das Skript nicht direkt generiert werden können.

13. Abstand zwischen Gleis und Zaun (seep_trackOffset)

Typ: Slider

Beschreibung: Bestimmt den Abstand zwischen dem Gleis und dem Zaun 0,5 bis 160 Meter).

14. Höhe des Zauns (seep_fenceHeight)

Typ: Slider

Beschreibung: Passt die Höhe des Zauns an.

15. Baumart (seep_treeType)

Optionen: Verschiedene Baumarten
z.B. azalea.mdl, red_delicious_apple.mdl, etc.)

Beschreibung: Bestimmt die Baumart.

16. Baumplatzierung (seep_treePlacement)

Optionen: Keine Bäume, Nur links, Nur rechts, Beide Seiten

Beschreibung: Definiert, auf welcher Seite Bäume platziert werden.

17. Abstand zwischen den Bäumen (seep_treeDistance)

Typ: Slider

Beschreibung: Stellt den Abstand zwischen den Bäumen ein
(1 bis 15 Meter).

18. Zufällige Bäume (seep_randomTrees)

Optionen: Ja, Nein

Beschreibung: Wenn aktiviert, werden zufällige Baumarten entlang der Strecke platziert.

19. Zufällige Baumskalierung (seep_randomTreeScale)

Optionen: Ja, Nein

Beschreibung: Wenn aktiviert, variiert die Größe der platzierten Bäume zufällig.

20. Baumskalierung (seep_treeScale)

Optionen: Normal, Mittel, Klein, Sehr Klein, Groß, Zufällig

Beschreibung: Definiert die Größe der Bäume.

21. Anzahl der Baumreihen (seep_treeRows)

Optionen: 0 bis 30

Beschreibung: Gibt an, wie viele Baumreihen neben den Gleisen platziert werden sollen.

22. Abstand zwischen den Baumreihen (seep_treeRowDistance)

Typ: Slider

Beschreibung: Stellt den Abstand zwischen mehreren Baumreihen ein.

23. Höhenabstand zwischen Baumreihen (seep_rowHeightDifference)

Typ: Slider

Beschreibung: Gibt an, wie hoch oder tief die nächste Baumreihe im Vergleich zur vorherigen platziert wird.

Wichtige Hinweise:

Zäune in Kurven:

Zäune können in Kurven nicht direkt über das Skript erstellt werden. Verwende stattdessen die Zieh-Funktion im Spiel, um die Zäune manuell entlang der Kurve zu platzieren.

Straßen in Kurven:

Um eine Kurve an eine gerade Strecke anzunehmen, erstelle die **Kurve ohne Straßen**.

Nach dem Ansnappen kannst du die Straßen manuell entlang der Kurve platzieren, da das Platzieren von Straßen vor dem Snapping zu einem Fehler führen kann.

Diese Parameterauswahl und Hinweise ermöglichen es dir, die Strecken und Dekorationen im Spiel optimal zu gestalten und bekannte Bugs zu umgehen.

Zusammenfassung:

Das Skript ist ein leistungsfähiges Werkzeug für die Gestaltung und Dekoration von Gleis- und Straßensystemen in Simulationsumgebungen. Es bietet zahlreiche Anpassungsoptionen und berücksichtigt typische Anforderungen wie Neigung, Platzierung von Bäumen und Zäunen, sowie das Platzieren von Straßen. Die Flexibilität des Systems und die detaillierte Kontrolle über die Parameter machen es für komplexe Layouts und Szenarien sehr geeignet.