

Szenerieobjekte beschriften

Table Of Contents

- [1 Im MapEditor / Objekt auf der Karte einstellen](#)
- [2 Im Object & Vehicle Tool / Das eigene Objekt konfigurieren](#)

1 Im MapEditor / Objekt auf der Karte einstellen

Nachdem das Objekte im MapEditor platziert wurde und nur, falls es der Objekt-Entwickler vorgesehen hat, muss lediglich auf das Objekt mit der rechten Maustaste und auf "Start-Variablen festlegen" mit der linken Maustaste geklickt werden.

Dann erscheint ein Dialogfeld, welches sämtliche Variablen zeigt, die der Objekt-Entwickler freigegeben hat für eine Bearbeitung im MapEditor.

Dort findet man dann das Textfeld, welches die Beschriftung steuert, kann es direkt ausfüllen, auf "OK" klicken und sieht sofort das Ergebnis. Es kann durchaus bei komplexeren Objekten der Fall sein, dass es mehrere unabhängige Textfelder gibt, weshalb es dann im Dialogfeld mehrere Zeilen gibt.

Es kann außerdem sein, dass der Objekt-Entwickler andere Möglichkeiten eingebaut hat, das Objekt zu konfigurieren. In dem Falle findet man u.U. auch andere Variablentypen, wie z.B. ein- oder ausschaltbare "Haken", mit dem man z.B. einzelne Teile des Objektes sichtbar oder unsichtbar schalten kann.

2 Im Object & Vehicle Tool / Das eigene Objekt konfigurieren

Damit ein Szenerieobjekt im MapEditor beschriftet und/oder vorkonfiguriert werden kann, sprich damit der MapEditor festlegen kann, welche Variablen beim Initialisieren welchen Wert erhalten sollen, müssen die betreffenden Variablennamen mit einem "\$" beginnen, z.B. "\$Strassenname".

Die Konfiguration der Text-Texturselbst erfolgt dann einfach wie hier beschrieben:

[Texturen beschreiben und bemalen](#)

Wobei hier dann die Variable "\$Strassenname" verwendet wird. Das war's schon! 😊

Es können aber auch alle anderen Variablentypen verwendet werden und das ganze Scriptsystem kann dann natürlich diese Variablen auslesen, sodass sich beliebig komplexe Konfigurationsmöglichkeiten realisieren lassen! Ein relativ einfaches Beispiel wären Modul-Haltstellen, bei dem der Map-Ersteller die

Anzahl der am Mast montierten Fahrpläne per Integer-Variable festlegen kann und dann das Script in der Initialize-Prozedur (siehe [Script-System](#)) Sichtbarkeitsvariablen und/oder Animationsvariablen setzt, mit denen die einzelnen Fahrplanmodule entsprechend sichtbar oder unsichtbar geschaltet und an die korrekte Position geschoben werden können. ***(dass das in der Initialize-Prozedur auch funktioniert, habe ich noch nicht getestet!)***