

Gebäude Set 2

für Cities in Motion



Achtung: Dieses Set richtet sich nur an erfahrene Benutzer und ist für Anfänger nicht geeignet.

Inhalt:

In diesem Paket, bekommt ihr fünf neue und 19 modifizierte Gebäude, hauptsächlich weitere Varianten der Blockhäuser. Inkl. Der Varianten, kommt man auf 51 Gebäude.

Viele Gebäude sind mit weiteren Texturen ausgestattet, z.B. Backstein oder Putz, um diese nutzen zu können muss entweder der Debugmodus oder eine entsprechende Mod benutzt werden.

Installation:

Die Datei SCN_Geba2.gs in den Addons Ordner von CiM legen. Das war schon alles.

Den Addons Ordner findet man im Hauptverzeichnis eurer CiM Installation. Das ist z.B.:

C:\PROGRAM FILES (X86)\STEAM\STEAMAPPS\COMMON\CITIES IN MOTION\
C:\PROGRAM FILES \STEAM\STEAMAPPS\COMMON\CITIES IN MOTION\
C:\PROGRAMME\STEAM\STEAMAPPS\COMMON\CITIES IN MOTION\
C:\PROGRAM FILES (X86)\CITIES IN MOTION\
C:\PROGRAM FILES\CITIES IN MOTION\
C:\PROGRAMME\CITIES IN MOTION\

Sollte der Addons Ordner nicht vorhanden sind, so könnt ihr diesen einfach Anlegen.

Zum Deinstallieren die Datei SCN_Geba2.gs einfach wieder aus dem Addons Ordner löschen.

Version 1.0

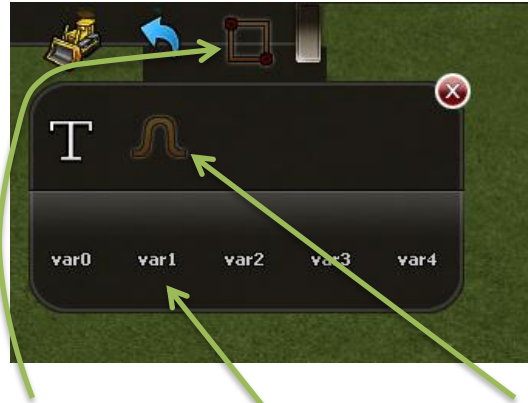
Auffinden:

Die meisten Gebäude sind unter Blockhäuser zu finden.

Die Bürogebäude unter Arbeitsstädten und die beiden Supermärkte unter Kommerziell.

Texturvarianten:

Unter normalen Umständen, sind nur die standard Texturen sichtbar. So sieht man bei dem 45-Grad Diagonalen Haus keinen Unterschied zu dem in CiM enthaltenen. Mit dem Debugmodus oder diverser Mods, ist es jedoch möglich über sog. Texturvariationen andere Varianten abzurufen.



Zunächst wählt man das Modifizieren Werkzeug und das Unterwegzeug Texturvariation aus. Dadurch öffnet sich weiteres Menu, in dem man die gewünschte Textur auswählen kann. Var0 ist dabei die Grundtextur, var1 usw. sind weitere Varianten, meistens Backstein und Putz. Danach klick man auf die Teile die man anpassen möchte und sie erscheinen in der ausgewählten Textur.

Info:

Will man eine weitere Farbe einfügen, so braucht man eine neue Materialdatei und eine neue Textur. Die _s und _n Dateien können Problemlos übernommen werden, sofern sich nichts an den Fenstern, Türen, etc. ändert. Sollte dies der Fall sein, benötigt man diese ebenfalls neu.

In den Skripten der jeweiligen Objekte, sind die **Material-Dateien** den **Nummern** zugeordnet:

```
this.setTextureVariation(1, loadMaterial(MAIN.$window.video, "addons/SCN_Geba2/Modern01/cityhouse04a_1.material"));
```

Es können maximal fünf Dateien benutzt werden. Das bedeutet, man darf die **Nummer** maximal auf 4 setzen.

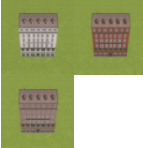
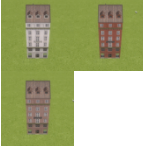
Gesamtübersicht:

Hier noch einmal alle Gebäude und Texturvarianten in der Übersicht

Neue Gebäude:

Gebäude	Varianten	Ordner
 Hundertwasserhaus	Grundtextur	Blockhäuser
 Modern 01	Grundtextur (Var0) Backstien (Var1) Backstein kleine Fenster (Var2) Putz kleine Fenster (Var3)	Blockhäuser
 Modern 01	Grundtextur, Zufallsfarbe	Blockhäuser
 Modern 02 Mit Balkon	Grundtextur (Var0) Putz (Var1)	Blockhäuser
 Modern 02 Ohne Balkon	Grundtextur (Var0) Putz (Var1) Backstein, Eingang links (Var2) Putz, Eingang links (Var3)	Blockhäuser
 Modern 02 Durchfahrt	Grundtextur (Var0) Putz (Var1)	Blockhäuser

Modifizierte original CiM Gebäude:

Gebäude	Varianten	Ordner
 Blockhouse01 Mit Eingang (4bl)	Grundtextur	Blockhäuser
 Blockhouse01 Ohne Eingang (3bl)	Grundtextur	Blockhäuser
 Blockhouse01 Mit Eingang (4bl)	Grundtextur	Blockhäuser
 Cityhouse01 Gross (5bl)	Grundtextur (Var0) Backstein, dunkel (Var1) Backstein, hell (Var2)	Blockhäuser
 Cityhouse01 Klein (3bl)	Grundtextur (Var0) Backstein, dunkel (Var1) Backstein, hell (Var2)	Blockhäuser
 Cityhouse02 (3bl, Niedrig)	Grundtextur (Var0) Backstein(Var1) Putz, Rot (Var2) Putz, Gelb (Var3)	Blockhäuser
 Cityhouse02 (3bl, Orginal)	Grundtextur (Var0) Backstein(Var1) Putz, Rot (Var2) Putz, Gelb (Var3)	Blockhäuser

	Cityhouse03	Grundtextur	Blockhäuser
	Cornerhouse01	Grundtextur	Blockhäuser
	Cornerhouse02 6bl	Grundtextur	Blockhäuser
	Cornerhouse02 3bl	Grundtextur	Blockhäuser
	Diagonalhouse02	Grundtextur (Var0) Backstein (Var1) Putz, Rot (Var2) Putz, Weiss (Var3)	Blockhäuser
	med-officebldg01 Orginal	Grundtextur (Var0) Putz, Weiss (Var1) Backstein (Var2)	Arbeitsstätten
	med-officebldg01 Hoch	Grundtextur (Var0) Putz, Weiss (Var1) Backstein (Var2)	Arbeitsstätten
	officebuilding01 Hoch	Grundtextur	Arbeitsstätten
	officebuilding01 Niedrig	Grundtextur	Arbeitsstätten
	Supermarkt Mit 1. OG	Grundtextur (Var0) Walli (Var1) Kidl (Var2)	Komerziell
	Supermarkt Ohne 1. OG	Grundtextur (Var0) Walli (Var1) Kidl (Var2)	Komerziell
	Supermarkt (Orginal)	Grundtextur (Var0) Walli (Var1) Kidl (Var2)	Komerziell

Weitere Hinweise:

Dank der Hilfe von Mediziner, sind viele Gebäude über Texturvariationen veränderbar.

Die modifizierten Gebäude leiten sich aus originalen Cities in Motion Modellen ab. Sie sind also NICHT von mir.

Kidl ist eine Supermarktkette bei Online-Einsätze. Erfunden 2008 von Banterjung.

Logo von SimComNet überarbeitet.

Ich bedanke mich bei:

ArkenbergeJoe, Kenthurst, mediziner, surroundkeller und goya

für die freundliche Unterstützung.
