

Repaint Siemens DTZ RAbe 514

In diesem Paket findest du ein Repaint des Twindexx als Siemens DTZ der SBB bzw. S-Bahn Zürich. Enthalten sind drei vorgefertigte Zugverbände (Einzel- bis Dreifachtraktion), die im Quick Drive unter Siemens RAbe 514 auswählbar sind.

Damit alles reibungslos funktioniert, benötigst du folgendes:

- [DB Twindexx](#)

Beim Erstellen eines Szenario, muss der Provider Railtraction → Twindexx aktiviert werden.

Installation

Kopiere aus: `Assets\Railtraction\Twindexx\Twindexx\engine\Cabin.GeoPcDx, Twindexx A.GeoPcDx, Twindexx B.GeoPcDx, Twindexx C.GeoPcDx` und füge es ein, unter: `Assets\Railtraction\Twindexx\DTZ\engine\`

Kopiere aus: `Assets\Railtraction\Twindexx\Twindexx\engine\Cabin.GeoPcDx, Twindexx A.GeoPcDx` und füge es ein, unter: `Assets\Railtraction\Twindexx\DTZ\engine2\`

Das wars auch schon. Viel Vergnügen mit dem Rollmaterial

Repaint Siemens DTZ RAbe 514

In questa confezione troverete una riverniciatura del Twindexx come Siemens DTZ della SBB o S-Bahn di Zurigo. Sono inclusi tre convogli prefabbricati (a trazione singola, doppia o tripla), che possono essere selezionati nel Quick Drive sotto Siemens DTZ RAbe 514.

Affinché tutto funzioni senza problemi, è necessario quanto segue:

- [DB Twindexx](#)

Quando si crea uno scenario, il Provider Railtraction-> Twindexx deve essere attivato.

Installazione

Copia da: `Assets\Railtraction\Twindexx\Twindexx\engine\Cabin.GeoPcDx`,
`Twindexx A.GeoPcDx`, `Twindexx B.GeoPcDx`, `Twindexx C.GeoPcDx` e incollarlo
sotto: `Assets\Railtraction\Twindexx\DTZ\engine\`

Copia da: `Assets\Railtraction\Twindexx\Twindexx\engine\Cabin.GeoPcDx`,
`Twindexx A.GeoPcDx` e incollarlo sotto: `...\Twindexx\DTZ\engine2\`

Questo è già tutto. Divertiti con il materiale rotabile.



ZZA Ziele:

Die ZZA kann entweder mit Shift + Plus / Minus Numpad gesteuert oder im Szenario Editor, durch doppelklicken des Fahrzeugs, voreingestellt werden. links steht eine Liste bereit...


La Destinazione può essere controllata con Shift + Numpad più / meno o preimpostato nell'Editor scenario facendo doppio clic sul veicolo. a sinistra c'è un elenco...

S2 Ziegelbrücke
S2 Flughafen →
S2 Unterterzen
S6 Baden
S6 Uetikon (am Zürichsee)
*S7 Winterthur
*S7 Rapperswil
S8 Pfäffikon SZ
S8 Effretikon
S8 Winterthur
*S8 Weinfelden (neu S24 Zug - Weinfelden)
*S14 Hinwil
*S14 Zürich HB (Verlängerung nach Affoltern am Albis, ersetzt durch 1. Gen. DPZ)
*S15 Affoltern am Albis (neu S15 Niederweningen - Rapperswil)
*S15 Rapperswil
S16 Herrliberg-Feldmeilen
S16 Flughafen →
*S16 Thayngen (neu S24 Zug - Thayngen)
S21 Regensdorf-Watt
S21 Zürich HB (teilweise anzutreffen (nur HVZ Linie))
S24 Thayngen
S24 Zürich HB
S24 Zug
Geschlossen
**früherer Einsatz der DTZ ab 2006 auf diesen Linien, sowie ältere Linienführung.*

Einfache Beschilderung, um auf jeder Strecke zu fahren...

S-Bahn
Regio
Regio Express
SIEMENS
Intercity
Interregio

Im Spiel wird eine Ansage abgespielt, sobald die Türen (im Fahrgastraum) geöffnet werden. Es handelt sich um eine Begrüßungsansage der Zürcher S-Bahnlinie S24 in Winterthur nach Zug, über Effretikon, ZH-Flughafen, ZH-Hauptbahnhof. Falls diese Ansage stört oder auf anderen Strecken nicht abgespielt werden soll, kann diese unter diesen folgenden Schritten geändert werden:

1. Öffne den Explorer 
2. Gehe zu C:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\RailWorks\Assets\Railtraction\Twindexx\DTZ\Sound
3. Öffne die Proxyxml-Datei (bspw. mit Windows Editor oder Notepad...) **coachoutside**
4. In der angegebenen Zeile folgenden Wert ändern:
<Name d:type="cDeltaString">**doorclickinside**</Name>
<IsLooped d:type="bool">0</IsLooped>
<Priority d:type="sUInt32">50</Priority>
<BaseVolume d:type="sFloat32">**0.09**</BaseVolume>
→ Wert **0.09** auf **0** setzen.
5. Änderungen abspeichern und Programm schliessen
6. Bei Reaktivierung der Ansage, selbiges Prozedere tun & den Wert 0 auf 0.09 setzen

```
<kLoud-cSingleSampleSound d:id="931806">
  <Name d:type="cDeltaString">doorclick</Name>
  <IsLooped d:type="bool">0</IsLooped>
  <Priority d:type="sUInt32">50</Priority>
  <BaseVolume d:type="sFloat32">1.0</BaseVolume>
  <VolumeVariation d:type="sFloat32">0</VolumeVariation>
  <BasePitchShift d:type="sFloat32">1</BasePitchShift>
  <PitchShiftVariation d:type="sFloat32">0</PitchShiftVariation>
  <AttenuationStartDist d:type="sFloat32">5</AttenuationStartDist>
  <NoFutherAttenuationDist d:type="sFloat32">15</NoFutherAttenuationDist>
  <InstanceGroup d:type="ref">0</InstanceGroup>
  <Sample>
    <kLoud-cSampleID>
      <Filename d:type="cDeltaString">Railtraction\Twindexx\DTZ\Sound\wav</Filename>
    </kLoud-cSampleID>
  </Sample>
</kLoud-cSingleSampleSound>
<kLoud-cSingleSampleSound d:id="931819">
  <Name d:type="cDeltaString">doorclickinside</Name>
  <IsLooped d:type="bool">0</IsLooped>
  <Priority d:type="sUInt32">50</Priority>
  <BaseVolume d:type="sFloat32">0.09</BaseVolume>
  <VolumeVariation d:type="sFloat32">0</VolumeVariation>
  <BasePitchShift d:type="sFloat32">1</BasePitchShift>
  <PitchShiftVariation d:type="sFloat32">0</PitchShiftVariation>
  <AttenuationStartDist d:type="sFloat32">5</AttenuationStartDist>
  <NoFutherAttenuationDist d:type="sFloat32">15</NoFutherAttenuationDist>
  <InstanceGroup d:type="ref">0</InstanceGroup>
  <Sample>
    <kLoud-cSampleID>
      <Filename d:type="cDeltaString">Railtraction\Twindexx\DTZ\Sound\Ansaue.wav</Filename>
    </kLoud-cSampleID>
  </Sample>
</kLoud-cSingleSampleSound>
<kLoud-cSingleSampleSound d:id="931832">
  <Name d:type="cDeltaString">Doorclose</Name>
  <IsLooped d:type="bool">0</IsLooped>
  <Priority d:type="sUInt32">50</Priority>
  <BaseVolume d:type="sFloat32">1.5</BaseVolume>
  <VolumeVariation d:type="sFloat32">0</VolumeVariation>
  <BasePitchShift d:type="sFloat32">1</BasePitchShift>
  <PitchShiftVariation d:type="sFloat32">0</PitchShiftVariation>
  <AttenuationStartDist d:type="sFloat32">5</AttenuationStartDist>
  <NoFutherAttenuationDist d:type="sFloat32">30</NoFutherAttenuationDist>
  <InstanceGroup d:type="ref">0</InstanceGroup>
  <Sample>
    <kLoud-cSampleID>
      <Filename d:type="cDeltaString">Railtraction\Twindexx\DTZ\Sound\Door close.wav</Filename>
    </kLoud-cSampleID>
  </Sample>
</kLoud-cSingleSampleSound>
<kLoud-cSingleSampleSound d:id="931845">
  <Name d:type="cDeltaString">Dooropen</Name>
  <IsLooped d:type="bool">0</IsLooped>
  <Priority d:type="sUInt32">50</Priority>
  <BaseVolume d:type="sFloat32">1.5</BaseVolume>
```

Screenshot dient als Hilfe zur Orientierung :)