

## Anleitung fuer EngineScript-Starterpaket

1. Lege die Datei EngineScript.lua in den Script-Ordner deines Fahrzeugs:

Assets\RSSLO\5022\Rail\Vehicles\Diesel\OeBB\_5022\Script\

2. Oeffne deine SimulationManager.bin mit RWTools oder BlueprintEditor2 und trage folgendes ein:

Script

EngineScript.lua

3. Entferne oder deaktiviere die vorhandene EngineScript.out im selben Ordner (z. B. umbenennen zu .bak).

4. Starte den Simulator - dein eigenes Script uebernimmt die komplette Fahrzeuglogik.

Hinweis: Dieses Script enthaelt:

- Startlogik (Batterie, Hauptschalter, Motorstart)
- realistische Fahrphysik
- Sifa & PZB
- Tuersperre mit Warnung

Du kannst es beliebig erweitern - zum Beispiel mit ZZA/FIS oder dynamischen Displays.