

Podmiejska

Przewodnik po projekcie

Autor: mmiki26

Podziękowania: Heir, Zysu, Kadziu, Jeżu, Dsieki17, Ogon, eSeL,
jeśli kogoś pominąłem, to przepraszam ;)

Gdynia 2016

Spis treści

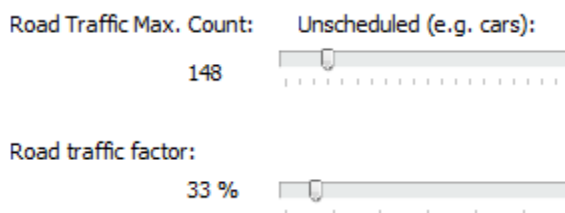
Spis treści	2
Zanim włączysz mapę	3
Linie i IBIS.....	4
Mapa:	6
Lista użytych dodatków:	7
Inne	11
Specjalne podziękowania:	12

Zanim włączysz mapę

Do omi nie ma projektów idealnych. Moja mapa również taka nie jest. Podczas jazdy możesz zauważyć jakieś przeoczenia czy celowo zachowane niedociągnięcia, ale kilka kwestii chciałbym wyjaśnić, aby jazda po mapie sprawiała jak największą frajdę. :)

1. Ruch uliczny:

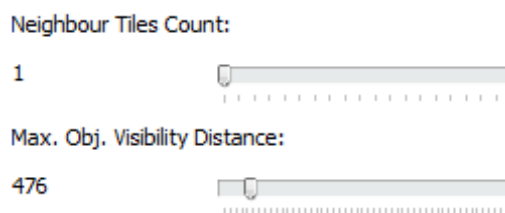
Ruch uliczny jest jednym z najbardziej specyficznych z jakim się spotkałeś do tej pory. Na mapie powinien działać tzw. inteligentny ruch drogowy. Tzn. w porach szczytu spotkasz więcej samochodów, a w nocy będzie ich o wiele mniej, ale wymaga to zastosowania specjalnych ustawień. Bez tego najprawdopodobniej skrzyżowania dosyć mocno będą się korkować. Optymalne ustawienia ruchu ulicznego wyglądają tak:



Oprócz tego jest możliwe, że w kilku miejscach samochód AI nie włączy kierunkowskazu lub (rzadko) najedzie na inny samochód, ale nigdy nie powinien zajechać Ci drogi ani zniknąć/pojawić się. Dodatkowo miejscami lekko auta nienaturalnie "przestawiają się", ale jest to spowodowane moją dosyć nierówną walką z opcją "complete to" ;)

2. Ustawienia graficzne:

Mapa nie jest tak ciężka jak można się spodziewać patrząc na screenshoty, jednakże nie jest też bardzo lekka. Wymaga średniego komputera, a przy dodatkowych ustawieniach pozwoli na przyjemną i płynną rozgrywkę. Podmiejska zawiera dosyć dużą ilość detali, przez co radzę ograniczyć widoczność obiektów, a najbardziej radzę jeździć przy maksymalnie 1 sąsiednim fragmencie mapy. Tak wyglądają moje przykładowe ustawienia, na których osiągam dobrą ilość fpsów na moim dosyć starym już komputerze.



3. Znane mi błędy

Testy mapy trwały dosyć krótko, dlatego mogą zdarzyć się jakieś błędy, o których nie wiem, ale są takie, o których wiem. Oprócz już wspomnianych niedogodności z ruchem ulicznym może pojawić się czasem z niewiadomych przyczyn (błąd gry) "autobus widmo", czyli jadący autobus bez kierunku i w malowaniu berlińskim.

4. Największa zbrodnia

Największy nacisk nałożyłem na malowanie terenu, dlatego nie niszczy tego i nie usuwaj sobie żadnych tekstur terenu, aby poprawić wydajność. Tekstury są lekkie, więc nic dodatkowo nie zyskasz, a mapa całkowicie straci na uroku. ;)

Linie i IBIS

Linie dostępne na mapie oraz ich kody:

Linie dzienne:

180

Torów
Śródmieście

Borki
Zajezdnia MZK

Line: 180

Route: 01 - Borki Zajezdnia MZK (Ziel: 013)

Route: 02 - Torów Śródmieście (Ziel: 012)

Długość: 9 km | Pojazd: 18m

191

Torów
Śródmieście

Żukowo

Line: 180

Route: 01 - Żukowo (Ziel: 011)

Route: 02 - Torów Śródmieście (Ziel: 012)

Długość: 5 km | Pojazd: 12m

201

Orłowo
Centrum

Borki
Dworzec PKP

Line: 201

Route: 01 - Borki Dworzec PKP (Ziel: 10)

Route: 02 - Orłowo Centrum (Ziel: 20)

Długość: 2 km | Pojazd 10m

205

Borki
Dworzec PKP

Żukowo

Line: 205

Route: 01 - Żukowo (Ziel: 011)

Route: 02 - Borki Dworzec PKP (Ziel: 10)

Długość: 3 km | Pojazd: 10m

Linie nocne:

N10

Borki
Dworzec PKP

Torów
Śródmieście

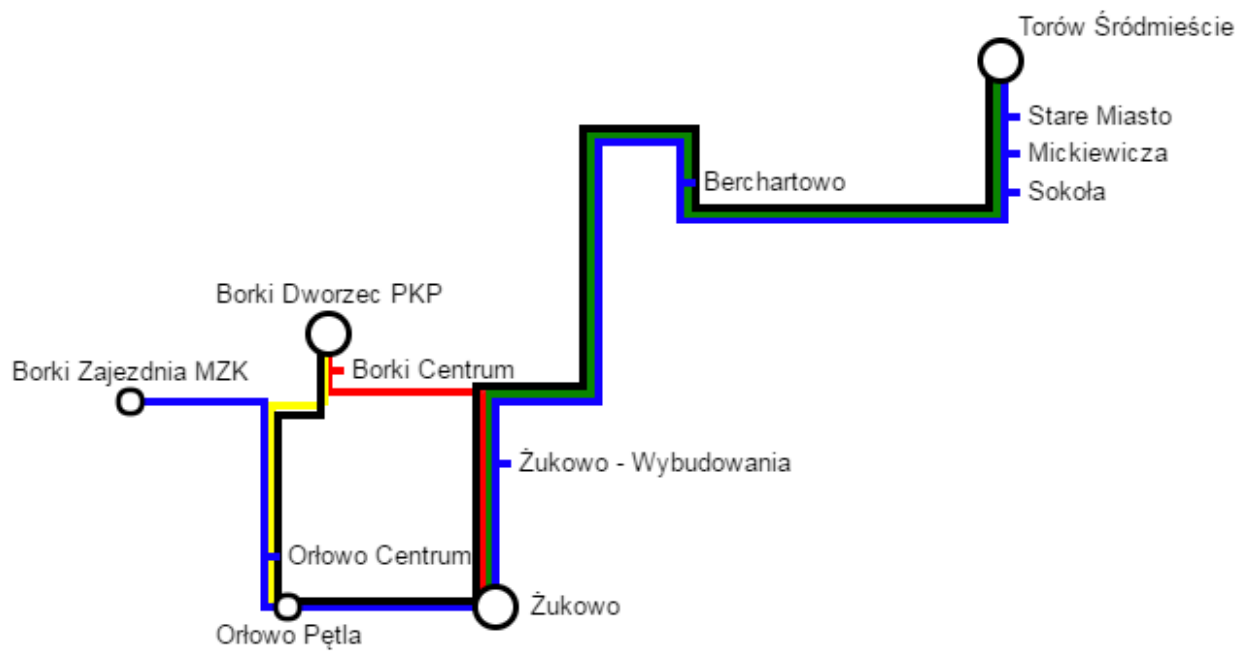
Line: 10 (wpisz 10, a następnie wpisz "N10" z "belki")

Route: 01 - Borki Dworzec PKP (Ziel: 10)

Route: 02 - Torów Śródmieście (Ziel: 012)

Długość: 8 km | Pojazd: 12m

Mapa:



To jest schemat, pełna mapa znajduje się tutaj:
<http://mmikiz6.za.pl/mapa.jpg>

Lista użytych dodatków:

1. Sceneryobjects\ADDON_gcW\
autor: gcWorldMods
pozwolenie: publiczne/brak zakazu
2. Sceneryobjects\ADDON_O.L.K\
autor: O.L.K
pozwolenie: publiczne/brak zakazu
3. Sceneryobjects\ADDON_PLSigns\
autor: nieznany?
pozwolenie: publiczne/brak zakazu
4. Sceneryobjects\ADDON_PolskieObiekty\
autor: Kruchu
pozwolenie: publiczne/brak zakazu
5. Sceneryobjects\Agriculture\
autor: nieznany?
pozwolenie: publiczne/brak zakazu
6. Sceneryobjects\Aragok\
autor: Aragog
pozwolenie: publiczne/brak zakazu
7. Sceneryobjects\backgroundsounds\
autor: Lockheart
pozwolenie: publiczne/brak zakazu
8. Sceneryobjects\billboardy_wooder\
autor: wooder
pozwolenie: publiczne/brak zakazu
9. Sceneryobjects\Budynki_Ogon\
autor: Ogon
pozwolenie: publiczne/brak zakazu
10. Sceneryobjects\Buildings_DDR_RUE\
autor: MRSoftware
pozwolenie: obiekt podstawowy (nie jest umieszczony w paczce)
11. Sceneryobjects\Dodatkowe busze Heir\
autor: Heir
pozwolenie: publiczne/brak zakazu

12. Sceneryobjects\kostki sterujace ruchem\
autor: Tomson91
pozwolenie: publiczne/brak zakazu
13. Sceneryobjects\Heir\
autor: Heir
pozwolenie: publiczne/brak zakazu
14. Sceneryobjects\Kamaz_Objects\
autor: Kamaz
pozwolenie: publiczne/brak zakazu
15. Sceneryobjects\kanal pl\
autor: Kosickov
pozwolenie: publiczne/brak zakazu
16. Sceneryobjects\Kostelec_T18\
autor: Tomashek_18
pozwolenie: publiczne/brak zakazu
17. Sceneryobjects\NightHauler\
autor: NightHauler
pozwolenie: publiczne/brak zakazu
18. Sceneryobjects\obiekty by Przemek!\br/>autor: Przemek!
pozwolenie: publiczne/brak zakazu
19. Sceneryobjects\Plot1\
autor: Heir
pozwolenie: publiczne/brak zakazu
20. Sceneryobjects\Ploty\
autor: bartpiot
pozwolenie: publiczne/brak zakazu
21. Sceneryobjects\Podmiejska\
autor: mmiki26 & piotrwawrak
pozwolenie: publiczne/brak zakazu
22. Sceneryobjects\Polskie sygnalizatory\
autor: nieznany
pozwolenie: publiczne/brak zakazu
23. Sceneryobjects\Ruede\
autor: MRSoftware
pozwolenie: obiekt podstawowy (nie jest umieszczony w paczce)

24. Sceneryobjects\Streetobjects_MC\
autor: MRSoftware
pozwolenie: obiekt podstawowy (nie jest umieszczony w paczce)

25. Sceneryobjects\tomassg4\
autor: tomassg4
pozwolenie: publiczne/brak zakazu

25. Sceneryobjects\Tony_A_objects\
autor: Tony A
pozwolenie: publiczne/brak zakazu

26. Sceneryobjects\Trees_MC\
autor: MRSoftware
pozwolenie: obiekt podstawowy (nie jest umieszczony w paczce)

27. Sceneryobjects\Walbrzych\
autor: dalbiev
pozwolenie: pozwolenie od autora

28. Splines\Bytom
autor: ogon/nieznany
pozwolenie: pozwolenie od autora

28. Splines\Gdyniaz
autor: Heir
pozwolenie: publiczne/brak zakazu

29. Splines\Marcel
autor: MRSoftware
pozwolenie: spline podstawowy (nie jest umieszczony w paczce)

28. Splines\test_skrzyzowania
autor:nieznany
pozwolenie: publiczne/brak zakazu

28. Splines\Wabrzezno
autor:Szaqql
pozwolenie: publiczne/brak zakazu

29. Splines\NoweMiasteczka\MadeByZysu
autor: Zysu
pozwolenie: pozwolenie od autora

30. Splines\NoweMiasteczka\Nasyp
autor: Siroccoxp
pozwolenie: pozwolenie od autora

30. Splines\NoweMiasteczka\PolnaDrogaDlammikiego

autor: eSeL

pozwolenie: pozwolenie od autora

31. Texture\podmiejska

autor: nieznani

pozwolenie: publiczne/brak zakazu

31. Vehicles\Zuk

autor: Helvete/Ogon

pozwolenie: publiczne/brak zakazu

31. Vehicles\Seicento

autor: Helvete

pozwolenie: publiczne/brak zakazu

32. Vehicles\Polonez

autor: Ogon

pozwolenie: publiczne/brak zakazu

Inne

- Aby były widoczne rozkłady N10 musi być godzina między północą a czwartą nad ranem.
- Ustawienia ibisa są w pdf'ie
- Hof znajduje się w folderze Vehicles/Man_NL_NG oraz bezpośrednio pod tym [LINKIEM](#)
- Zezwalam na używanie wszystkich obiektów z folderu mmiki26 oraz mmiki26/podmiejska
- Zezwalam na udostępnianie mapy na innych stronach, jednakże proszę, aby **NIE** wklejać bezpośrednich linków do downloadu, tylko udostępnić razem z tym [LINKIEM](#) (zależy mi na informacji o ilości osób pobierających mapę).
- Priorytety: A1: autoubusy 2, pociągi 3, samoloty 4

Specjalne podziękowania:

Heir - tłumaczenie,

eSeL - dedykowany spline

Zysu - dedykowane spliny

Kadziu i Jeżu - tekstury do EN57

Dsieki17 - malowanie MZK Torow

Ogon - tekstury kilku obiektów

oraz dla wszystkich, których nie wymieniłem, bo przeoczyłem oraz dla tych, którzy w jakimś stopniu przyczynili się do wydania w takim kształcie mapy. Dzięki wielkie jeszcze raz :)