

# Anleitung zum Plug-In 2 zu EEP 13

Sehr geehrter Kunde!

Wir möchten uns herzlich für Ihren Erwerb des Plug-In 2 zu EEP 13 bedanken.

---

*Dieses Plug-In enthält sowohl neue Funktionen, als auch Verbesserungen. Deshalb bitten wir Sie, die nachfolgenden Erläuterungen, insbesondere die **Installationsanweisung**, besonders aufmerksam zu lesen.*

---

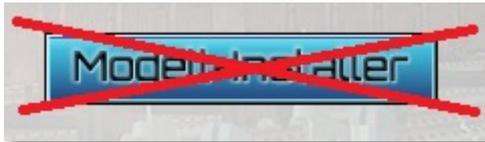
## Inhaltsverzeichnis

Installationsanweisung.....	2
Scan Fortschritt .....	4
Bug Fixes .....	4
SSAO Modus .....	4
neue, einspurige Straßen .....	5
Fahrwegs-Stil tauschen.....	6
Objekte sperren.....	7
Höhenfilter .....	8
Kontakte für animierte Figuren .....	8
Zugauswahl im Steudialog .....	9
GBS - neue Elemente.....	9
Fahrstraßen .....	10
Neue Modelle .....	11
Lua .....	12
Schlusswort .....	12

## ANLEITUNG ZUM PLUG-IN 2 ZU EEP 13

### Installationsanweisung

Stellen Sie bitte sicher, dass das Update 2 installiert ist. Es bildet die Grundlage für dieses Plug-In. Sie erkennen es an der Versionsnummer 13.2 in der unteren linken Ecke des Startbildschirms. Auf 64 Bit Rechnern steht dahinter noch (x64)



Das Plug-In enthält einen eigenen Installer, der neben neuen Modellen auch neue Funktionen enthält. Deshalb kann diese Datei **nicht** über den „Modell-Installer“ geöffnet werden.

### Beenden Sie bitte Ihr EEP 13.

Starten Sie die Installation des Plug-In mit einem Doppelklick auf die Datei:



Falls Sie von Windows informiert werden, dass der Start der Datei durch Windows verhindert wurde, klicken sie bitte auf „Weitere Informationen“



und dann auf „Trotzdem ausführen“.

## ANLEITUNG ZUM PLUG-IN 2 ZU EEP 13

Dann bestätigen Sie bitte die Lizenzvereinbarungen.

Es werden neue Modelle installiert.



Im Anschluss startet selbständig das Installationsprogramm, welches Ihr EEP 13 um neue Funktionen erweitert.

Hier müssen Sie ebenfalls die Lizenzvereinbarungen bestätigen und den weiteren Anweisungen folgen bis die Installation abgeschlossen ist.

**Wichtiger Hinweis:** Das Fenster verschwindet zeitweilig im Verlauf der Installation. Bitte warten Sie, bis es wieder zu sehen ist und Sie auf den Knopf „Fertig“ drücken können. Erst dann ist die Installation abgeschlossen!

Wenn die Installation abgeschlossen ist, starten Sie bitte Ihr EEP 13.

Während des Startvorgangs sehen Sie nun hinter der Versionsnummer nach kurzer Zeit den Zusatz **Plugins: 2** oder, wenn Sie auch das erste Plug-In zu EEP 13 besitzen: **Plugins: 1,2**



Wenn dieser Startvorgang länger dauert als gewöhnlich, dann deshalb, weil Ihr Modellbestand einmal gescannt wird. Je nach Bestand kann das eine ganze Weile dauern. **Bitte warten Sie das Ende dieser Prozedur ab**, um Ihre Modelldatenbank nicht zu gefährden.

Sobald sie am rechten Bildrand die vertrauten Knöpfe für den Beginn einer neuen Anlage, das Laden einer vorhandenen Anlage etc. sehen, ist Ihr EEP 13 bereit und Sie können die neuen Möglichkeiten erkunden.

## ANLEITUNG ZUM PLUG-IN 2 ZU EEP 13

### Scan Fortschritt

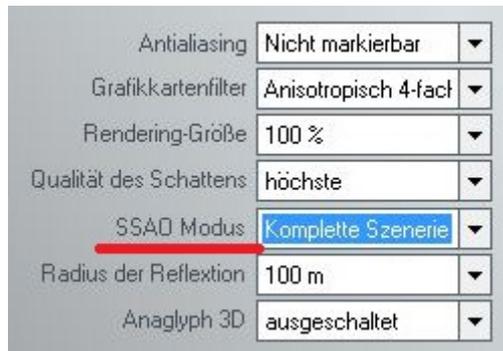
Beim Scannen haben Sie gleich die erste Neuerung in EEP 13.2 kennengelernt: Während des Scans zeigt ein abnehmender Balken im Hinweisfenster den Fortschritt der Aktion an.



### Bug Fixes

1. Der Fehler im Zusammenspiel von Winkel, Radius und Länge in den Gleiseigenschaften wurde behoben.
2. Der Fehler, durch den das Fenster mit der Modell-Liste (durch Betätigung der ESC-Taste) verloren gehen konnte, wurde behoben.
3. Die J-Taste betätigt wieder die Zugbremse.
4. "Gleislücke schließen" erstellt jetzt bessere S-Kurven.

### SSAO Modus



SSAO steht für Screen Space Ambient Occlusion, ein Effekt der den plastischen Eindruck von 3D Objekten erhöht.

Da sich nicht alle Modelle für diesen Effekt eignen, kann er sowohl in den Programmeigenschaften generell als auch in den Objekteigenschaften individuell ein- oder ausgeschaltet werden.



*Hauseingang links ohne und rechts mit SSAO Effekt*

## ANLEITUNG ZUM PLUG-IN 2 ZU EEP 13

### neue, einspurige Straßen

Straßensplines können jetzt so konstruiert werden, dass sie selbständig den seitlichen Versatz in Straßenfahrzeugen aufheben. Mit solchen Straßensplines ist es möglich Straßennetze mit einzelnen, unabhängigen Spuren anzulegen, die von allen Fahrzeugen im EEP Sortiment befahren werden können. Der größte Vorteil dieses neuen Systems liegt darin, dass Abzweigungen nur in einer Richtung befahren werden. Der Gegenverkehr hat keinen unbeabsichtigten Einfluss mehr.



*Bushaltestellen*

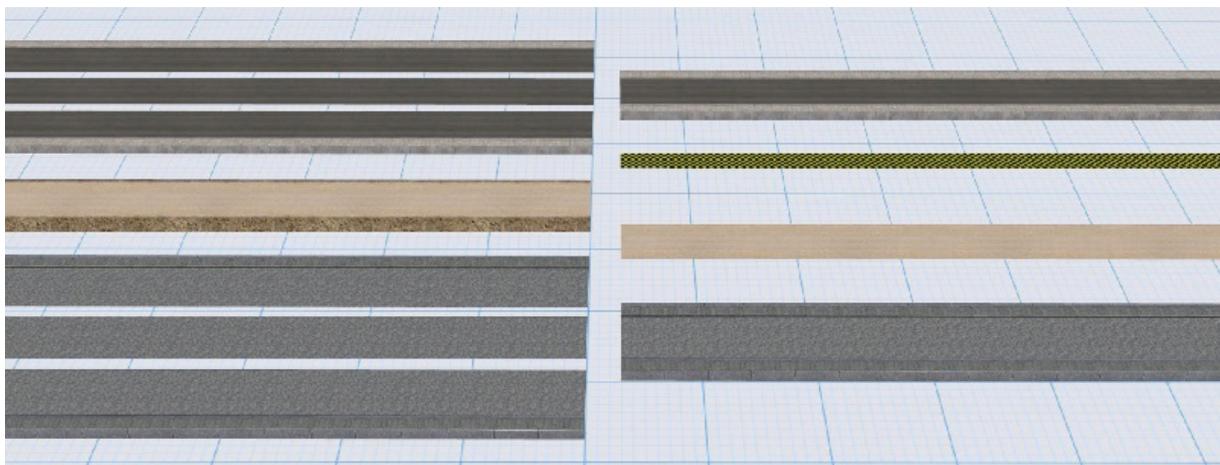


*Kreuzung mit Linksabbieger*



*Typischer Aufbau einer Bushaltestelle*

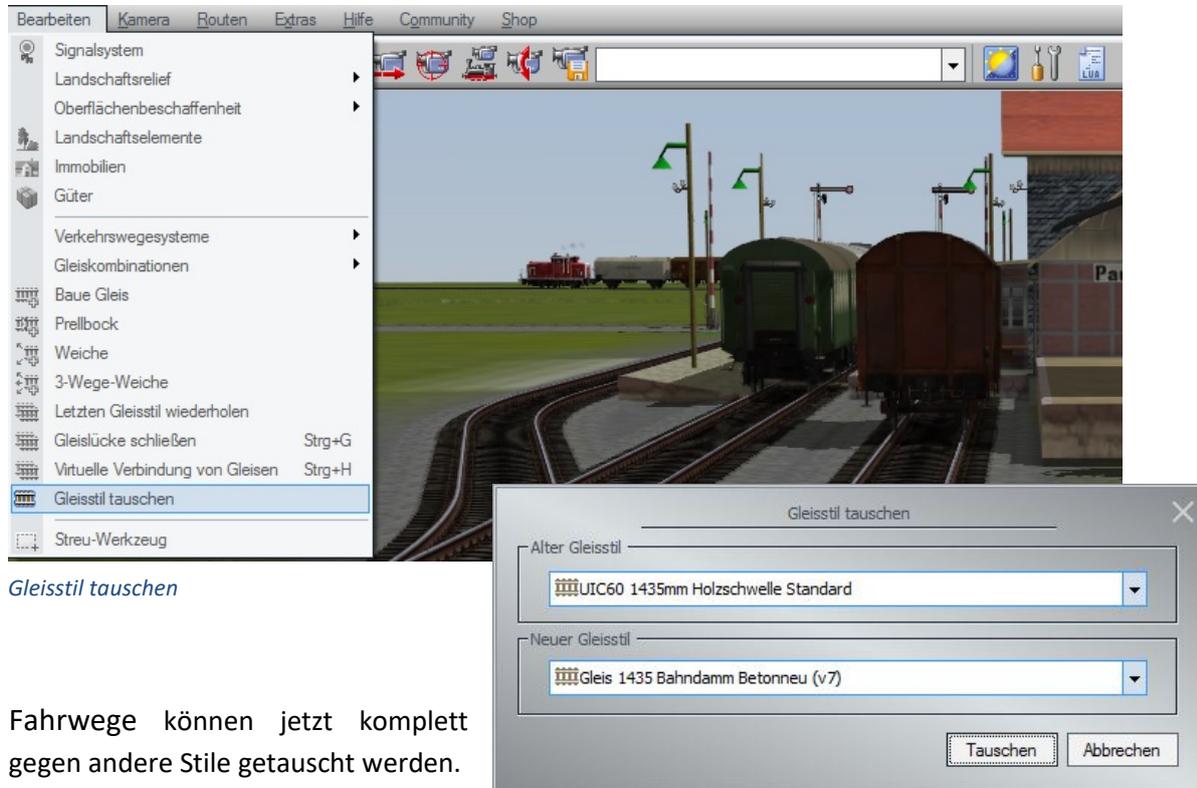
Das Plugin enthält ein Sortiment passender einspuriger Straßen. Ihre Namen beginnen alle mit „Einweg“. Geeignete Straßen in Shopsets werden ebenfalls mit dieser neuen Funktion ausgestattet.



*„Einweg“ Straßensplines, die im Plug-In 2 enthalten sind*

### Fahrwegs-Stil tauschen

Im Menü "Bearbeiten" ist der Punkt "Gleisstil tauschen" neu hinzugekommen.

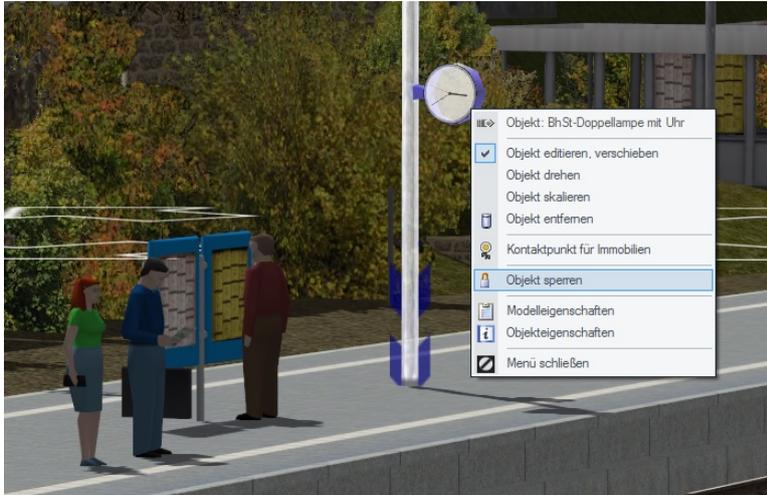


#### *Gleisstil tauschen*

Fahrwege können jetzt komplett gegen andere Stile getauscht werden.

Unter "Alter Gleisstil" werden die Stile aufgelistet, welche auf der Anlage vorhanden sind. Hier wählen Sie bitte den Stil aus, den Sie auf der Anlage tauschen möchten. Unter "Neuer Gleisstil" werden die Stile angeboten, welche zur selben Fahrwegs-Kategorie gehören und sich in Ihrem Modellbestand befinden. Hier wählen Sie den Stil aus, den Sie anstelle des bisherigen Stils verwenden wollen.

### Objekte sperren



Im Kontextmenü kann jedes Modell jetzt mit "Objekt sperren" verriegelt werden.

Ein gesperrtes Modell kann nicht versehentlich verschoben werden.

Außerdem ist es für Mausclicks "durchsichtig". Das erleichtert die Auswahl anderer Objekte, die in unmittelbarer Nähe stehen.

Diese Modelle sind dann nur noch mit Strg + Shift + Rechtsklick anwählbar. (Es öffnet sich ein kleines Kontextmenü mit "Objekt entsperren".)



**Wichtiger Hinweis:** Die Sperre wirkt sich auch auf das Planfenster aus!

Hier können gesperrte Objekte nur noch mit Strg + Shift + **Linksklick** ausgewählt werden. Sie lassen sich dann ohne Aufhebung der Sperre wie gewohnt manipulieren.

## Höhenfilter

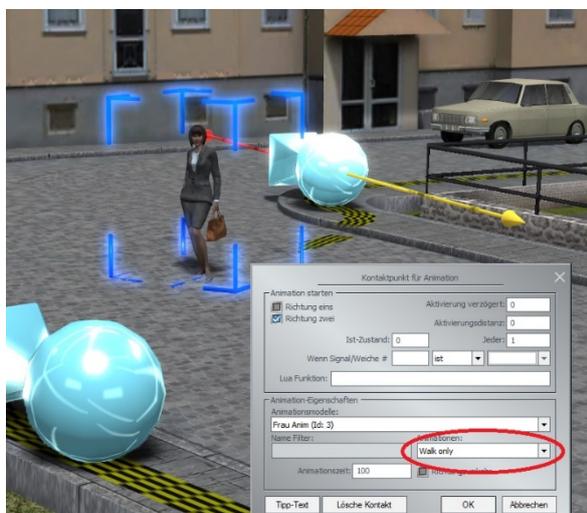
Im Menü „Extras“ ist jetzt ein Höhenfilter zu finden



Planfenster ohne und mit aktivem Höhenfilter

Mittels Höhenfilter können im Planfenster Bereiche einer Anlage aus der Darstellung ausgeklammert werden, deren Höhe außerhalb des von Ihnen definierten Bereichs liegt. Das erleichtert zum Beispiel Arbeiten an Gleisfeldern, die sich über einem Schattenbahnhof befinden.

## Kontakte für animierte Figuren

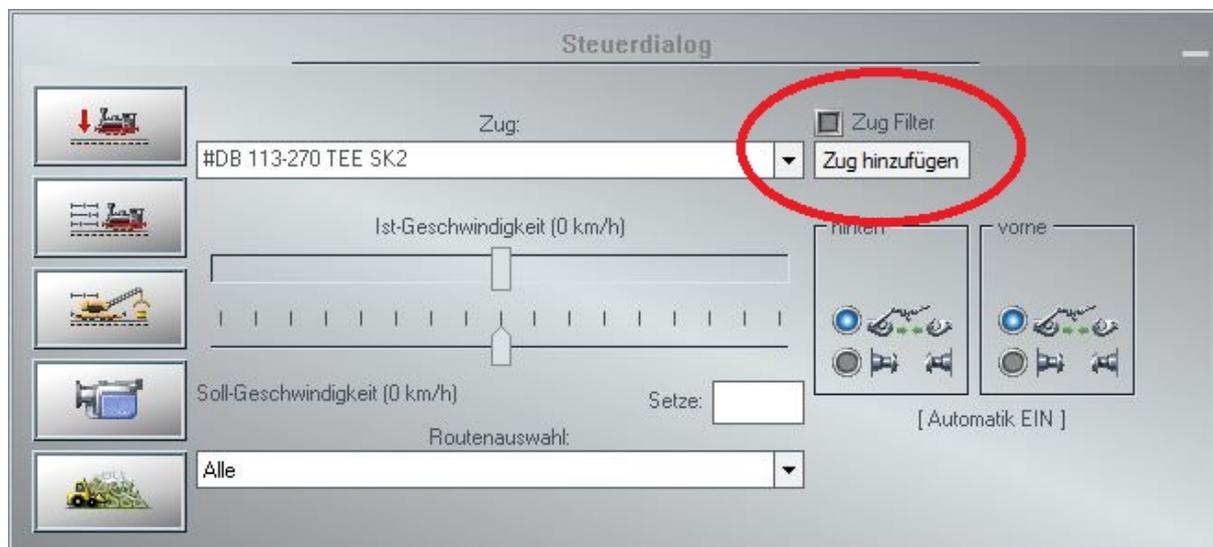


Die im ersten Plug-In eingeführten neuen Kontaktpunkte für animierte Figuren haben eine weitere Option "nur Gehen" hinzu bekommen. Dieser Modus verhindert, dass eine Figur ungewollt stehen bleibt.

Viele animierte Figuren enthalten eine Anzahl unterschiedlicher Animationen, die zufällig ihren Gang unterbrechen. Sie telefonieren, richten sich die Haare oder schauen sich um. Das sorgt für Lebendigkeit z.B. auf einem Bahnsteig, ist aber beim Überqueren einer Straße unerwünscht.

### Zugauswahl im Steuerialog

Sowohl die Zug-Liste als auch die Fahrzeug-Liste haben jetzt optional eine Favoritenliste. In diesen Listen tauchen nur die Züge bzw. Fahrzeuge auf, welche man selbst hinzugefügt hat.



Auf den meisten Anlagen sind viel mehr Fahrzeuge unterwegs als man selbst steuern möchte. Die meisten laufen im Automatikbetrieb oder sind an verschiedenen Punkten der Anlage abgestellt.

Die neue Favoritenliste sorgt für eine sehr aufgeräumte Auswahlliste und erleichtert auch die Zugauswahl per Gamepad.

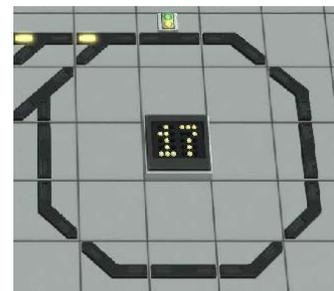
### GBS - neue Elemente

Die Signallampe zeigt Grün/Gelb für alle Langsamfahrt Stellungen an.

Es gibt ein neues Element mit Ziffern (von 00 - 98)

Es gibt neue senkrechte Gleiselemente (ein Strich und vier Kurven)

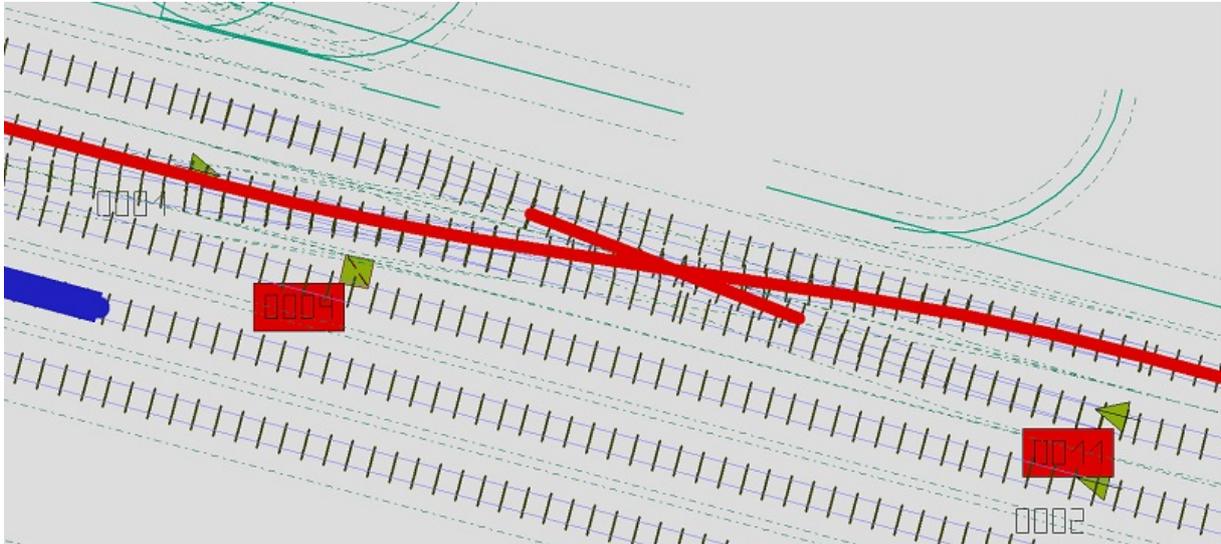
Der GBS Editor wurde ebenfalls um diese Elemente erweitert. Die neue Ziffernanzeige finden Sie unter „Sonstige“.



Die Ziffernanzeige muss mit einem geeigneten Signal verkoppelt werden. Im Plug-In sind zwei neue Signale enthalten, welche sich gut für diesen Zweck eignen. Aber prinzipiell funktioniert es mit jedem Signal, welches genügend Stellungen zulässt. Je nach Einsatz des Hilfssignals kann die Ziffernanzeige im Stellpult dann eine ganze Reihe von Informationen liefern. Zum Beispiel die Anzahl Züge in einem Depot. Oder die aktive Fahrstraße. Oder die verbleibende Zeit bis zur Abfahrt ...

### Fahrstraßen

Mit gehaltener Strg-Taste können jetzt auch weitere Gleise zu einer Fahrstraße hinzugefügt werden (um beispielsweise ein kreuzendes Gleis mit aufzunehmen.) Diese Gleise werden dann ebenfalls auf Konflikte mit aktiven Fahrstraßen sowie auf blockierendes Rollmaterial geprüft.

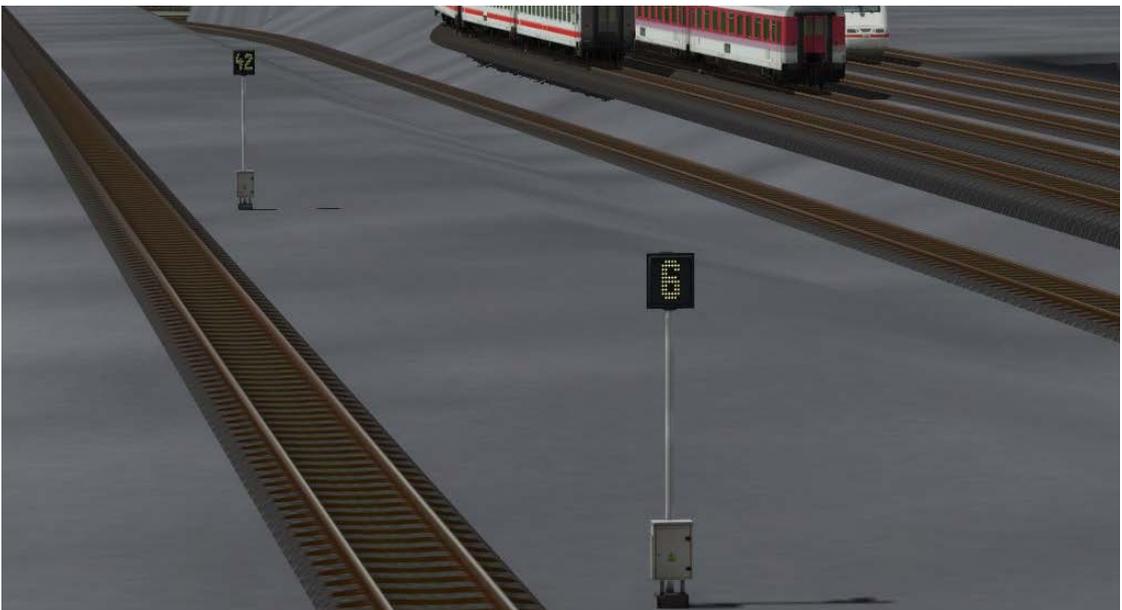


### Neue Modelle

1. Unimog in Blau, Grün und Orange  
(mit Ladefläche, die Bordwände der Ladefläche sind beweglich)
2. passend dazu Güter  
(Holzstämmen und Steine)



3. Straßen mit der neuen Eigenschaft, die **jedes** Fahrzeug mittig darauf fahren lässt.  
(4 x Asphaltstraße, 4 x Pflasterstraße, 2 x Schotterstraße, eine unsichtbare Straße)
4. Zwei Signale mit Ziffern. (einstellig von 0 bis 9 und zweistellig von 00 bis 98)



## ANLEITUNG ZUM PLUG-IN 2 ZU EEP 13

### Lua

Der Lua-Funktionsumfang wurde um sieben Funktionen erweitert.

1. `Wert1 = EEPGetRollingstockItemsCount(Name)`  
Anzahl der Fahrzeuge im Zugverband `Name`
2. `Wert1 = EEPGetRollingstockItemName(Name , Nummer)`  
Name des Rollis `Nummer` im Zugverband `Name`
3. `Wert1 = EEPGetSignalTrainsCount(Signal_ID)`  
Anzahl der Züge, welche vom Signal `Signal_ID` gehalten werden
4. `Wert1 = EEPGetSignalTrainName(Signal_ID , Zahl)`  
Name des Zuges `Zahl`, der vom Signal `Signal_ID` gehalten wird
5. `Wert1 = EEPGetTrainyardItemsCount(ZugDepot_ID)`  
Anzahl der Züge, welche im Depot `ZugDepot_ID` gelistet sind
6. `Wert1 = EEPGetTrainyardItemName(Depot_ID , Depot_Platz)`  
Name des Zuges am `DepotPlatz` im Depot `Depot_ID`
7. `Wert1 = EEPGetTrainyardItemStatus(Depot_ID , Name , Platz)`  
Status (wartet/auf Anlage) des Zuges `Name` am `Platz` im `Depot_ID`

Außerdem geben alle Gleis-Besetzt Funktionen jetzt optional den Namen des Zuges zurück, der das Gleis besetzt.

8. `Wert1,Wert2,Wert3 = EEPisRailTrackReserved (Track_ID,true)`  
Mit `true` als zweitem Argument bekommt man den Zugnamen als dritten Wert zurück.

Detaillierte Informationen zur richtigen Anwendung der neuen und erweiterten Lua-Funktionen finden Sie in EEP unter „Hilfe -> Lua Handbuch“ im erweiterten Abschnitt „Anhang II“.

### Schlusswort

In die Entwicklung des Plug-In 2 sind viele Wünsche erfahrener EEP User eingeflossen. Die Neuerungen erleichtern sowohl den Bau als auch den Betrieb Ihrer Anlagen. Die Lua Erweiterungen eröffnen darüber hinaus völlig neue Möglichkeiten, Ihre Anlagen „intelligent“ zu automatisieren.

Wir wünschen Ihnen viel Freude mit diesem zweiten Plug-In zu EEP 13.

Ihr EEP Team Trend.