



PROJEKT SZCZECIN

version 4.0.1

57 KOŁŁATAJA - WARSZEWO
58 STOCZNIA SZCZECIŃSKA - GOCŁAW
59 PLAC RODŁA - WISZESŁAWA
63 KOŁŁATAJA - SKOLWIN
68 PLAC RODŁA - KORMORANÓW
82 KOŁŁATAJA - KRUCZA DOM KOMBATANTA
522 KOŁŁATAJA - KORMORANÓW / WARSZEWO

1) Opis mapy - wersja 4.0.1

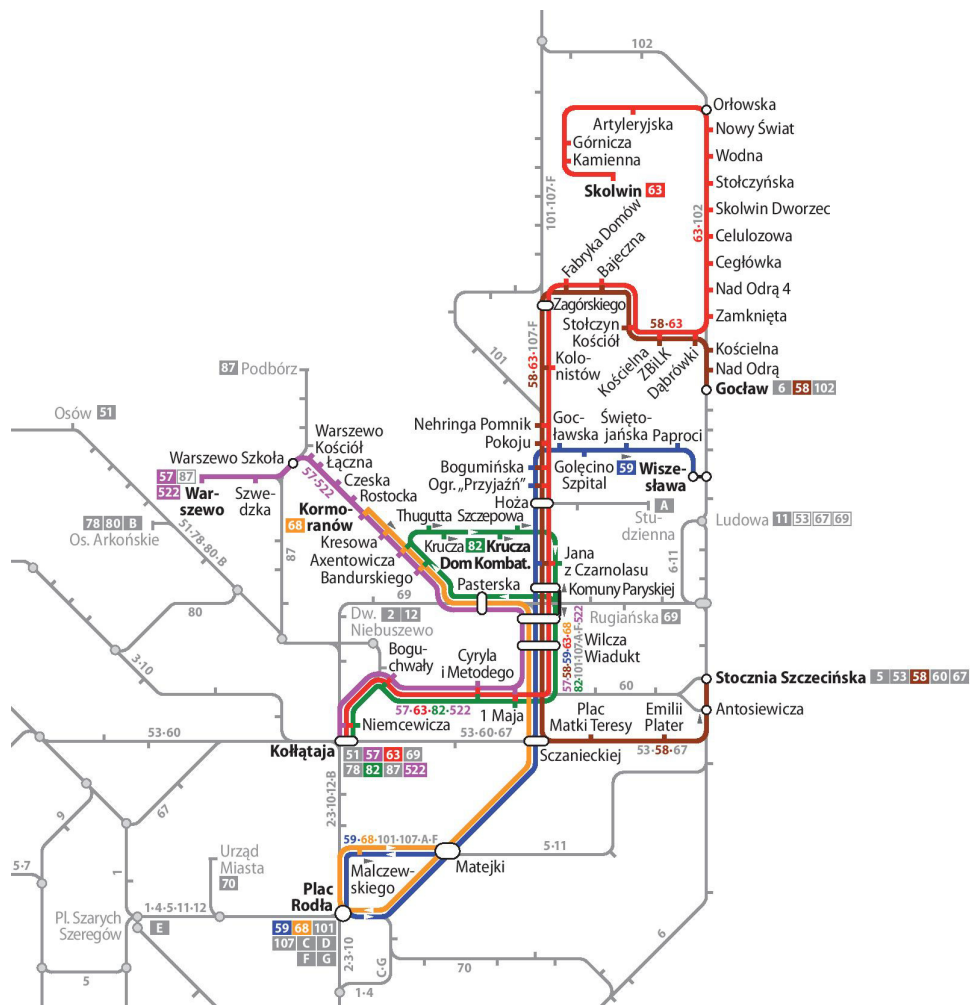
Mapa „Projekt Szczecin” umożliwia przejazd liniami autobusowymi na terenie Szczecina, miasta położonego w północno-zachodniej części Polski. Organizatorem przewozów na nw. liniach jest Zarząd Dróg i Transportu Miejskiego w Szczecinie.

Można obsługiwać linie:

- dzienną 57: Kołłątaja – Warszewo; trasa realna,
- dzienną 58: Stocznia Szczecińska - Gocław; trasa realna,
- dzienną 59: Plac Rodła - Wiszesława; trasa realna,
- dzienną 63: Kołłątaja – Skolwin; trasa realna,
- dzienną 68: Plac Rodła - Kormoranów; trasa realna,
- dzienną 82: Kołłątaja – Krucza Dom Kombatanta; trasa realna,
- nocną **522**: Kołłątaja – Kormoranów / Warszewo; trasa częściowo realna,

Charakterystyka linii

Numer linii	Liczba przystanków (w tym „na żądanie”)	Długość linii	Czas jazdy	Przewoźnik (operator)
57	19 (2)	~ 6,8 km	18-21 min	SPA „Klonowica”
58	23 (3)	~12,7 km	32-35 min	SPA „Klonowica”
59	14 (4)	~8,3 km	20-23 min	SPA „Klonowica”
63	33 (5)	~17,6 km	45 min	SPA „Klonowica”, SPPK
68	9	~4,5 km	15-16 min	SPA „Klonowica”
82	13 (1)	~4,8 km	13-16 min	SPA „Klonowica”
522	18 (18)	~ 6,8 km	15-17 min	PKS Szczecin



Mapa zawiera takie elementy jak:

- realne rozkłady jazdy linii 57, 58, 59, 63, 68, 82 (całe linie) i 522 (od przyst. Niemcewiczka w kierunku Warszawy),
- realne rozkłady jazdy linii autobusowych sterowanych przez AI: 51, 53, 60, 67, 69, 70, 78, 87, 101, 107, A, B, C i F,
- realne rozkłady jazdy linii tramwajowych sterowanych przez AI: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 11, 12,
- zapowiedzi przystankowe,
- oryginalne lub zbliżone do realnych cykle sygnalizacji świetlnych,
- oryginalne lub zbliżone do realnych skrzyżowania,
- oryginalne lub zbliżone do realnych układ ulic.

2) Instalacja mapy

- a) **Skasować starą wersję mapy** wraz z folderami "Sceneryobjects\Szczecin" i "Splines\Szczecin" (jeżeli takie posiadasz),
- b) Pliki i foldery* rozpakować do głównego folderu gry,
- c) **Uruchomić mapę jako „czystą”!**

Mapa zoptymalizowana pod OMSI 2!

*** Opisy folderów opcjonalnych "_GLOBAL" oraz "_AILISTS"**

1) W folderze "_GLOBAL" znajdują się dwa pliki konfiguracyjne:

- „**global_mon-fri.cfg**” zawiera konfigurację potoków pasażerskich oraz natężenia ruchu drogowego dla dnia powszedniego,
- „**global_sat-sun.cfg**” zawiera konfigurację potoków pasażerskich oraz natężenia ruchu drogowego dla soboty / dnia świątecznego.

W celu zastosowania danego pliku konfiguracyjnego, należy przekopiować jeden z plików do folderu "maps/Projekt_Szczecin/" i zmienić nazwę na "**global.cfg**".

2) W folderze "_AILISTS" znajdują się następujące pliki konfiguracyjne:

- „**ailists.cfg**” – zawiera pojazdy dostępne w wersji 2.0, wersja podstawowa. Z uwagi na mogące występować błędy AI, zamiast autobusów przegubowych kursują autobusy piętrowe,
- „**ailists-special-no articulated bus.cfg**” – zawiera dodatek „Solaris Urbino 12 PL” i pojazdy dostępne w wersji 2.0 wraz z teksturami dla autobusów MAN NL202 przewoźników „SPA Klonowica” i „SPPK”. Z uwagi na mogące występować błędy AI, zamiast autobusów przegubowych kursują autobusy piętrowe,
- „**ailists-special.cfg**” – zawiera dodatki „Solaris Urbino 12 PL”, „Solaris Urbino 12 i 18 III (BVG) by alTerr” z modem „MokiMod” i pojazdy dostępne w wersji 2.0 wraz z teksturami dla autobusów MAN NL/NG przewoźników „SPA Klonowica” i „SPPK”.

Przed uruchomieniem plików „ailists-special-no articulated bus.cfg” i „ailists-special.cfg” sprawdź ścieżki prowadzące do pojazdów (dodatków) oraz nazwy tekstur tych pojazdów!

W paczce znajdują się dodatki wykonane specjalnie na potrzeby mapy (dzięki!):

a) autorstwa **Kruchu**:

- model słupków przystankowych i wiaduktu kolejowego,
- modele wiat przystankowych,
- przekonwertowanie budynków ZUS, PAZIM, C.H. Galaxy, OXYGEN,
- inne modele (m.in. tablice informacji pasażerskiej, dyspozytornia „Gocław”, Konstal 105N).

b) autorstwa **tomass94**:

- model Ronda Sybiraków.

Ponadto tomass94 wykonał ciąg ulic i skrzyżowań od Szczanieckiej aż do Placu Rodła i cały kwadrat ulic Wyzwolenia / Malczewskiego / Matejki.

c) autorstwa **Darek59**:

- model pętli "Kołłątaja" wraz z Rondem Giedroycia,

d) autorstwa **Nick™**:

- model dyspozytorni „Stocznia Szczecińska”.

Wykorzystana została także czcionka RG autorstwa **Silkeborg’a** (wszelkie prawa zastrzeżone).

Ponadto wykorzystano dodatki dostępne w Internecie:

SimpleStreets	Emil
(drogi / krzywe)	
http://omnibussimulator.forumieren.com/t3917-simplestreets-work-in-progress-in-entwicklung	
Объекты на карту	Икарыч
(kiosk)	
http://vbusblog.ru/forum/topic_174	

Zäune für den OMSI (płoty i ogrodzenia)	Gräf&Stift
http://omnibussimulator.forumieren.com/t4582-projekt-zaune-fur-den-omsi	
Kostki sterujące ruchem AI	Tomson91
http://omnibussimulator.pl/Temat-Kostki-steruj%C4%85ce-ruchem-AI	
Polskie znaki drogowe	Kruchu
http://omnibussimulator.pl/Temat-Polskie-znaki-drogowe	
Barierka uliczna	Tomson91
http://omnibussimulator.pl/Temat-Barierka-uliczna	
Polskie oznakowanie poziome v. 0.1	tomass94
http://omnibussimulator.pl/Temat-Polskie-oznakowanie-poziome	
Kiosk RUCH v. 1.0	Amfitrion
http://omnibussimulator.pl/Temat-Kiosk-RUCH-v-1-0	
Polskie i Niemieckie Stacje Benzynowe	O.L.K.
http://omnibussimulator.pl/Temat-Polskie-i-Niemieckie-Stacje-Benzynowe-Co-nowe-Statoil?pid=32843#pid32843	
Obiekty 3D, moja paczka	Kruchu
http://omnibussimulator.pl/Temat-Obiekty-3D-moja-paczka	
Słupy sygnalizacyjne	bartpiot
http://omnibussimulator.pl/Temat-Slupy-sygnalizacyjne	
Mega Polish Mod	Piotrwawrak
http://omnibussimulator.pl/Temat-WERSJA-BETA-Mega-Polish-Mod	
MÁV tehervagon AI & objektumcsomag 1. MÁV M40-M43-M44-M47-M61-M62 dízelmozdony AI & objektumcsomag (Węgierskie lokomotywy i wagony)	V63 106, VMW,KiKi, CZKKRGBR, Michael Davies, MáTé, Klaus Kraml, Didi2004
http://www.gsmmedia.hu/vbusforum/index.php?/topic/7-letoltesek/page__st__420	
Warsztat mmikiego26	mmiki26
http://omnibussimulator.pl/Temat-Warsztat-mmikiego26	

3) Pozostałe informacje:

a) Ustawione zostały priorytety dla linii:

- **Priorytet I – 57, 58, 59, 63, 68, 82, 522,**
- **Priorytet II – 51, 69, 70, 78, 107, A, B, C,**
- **Priorytet III – 53, 60, 67, 87, 101, 102, F,**
- **Priorytet IV – linie tramwajowe* (2, 3, 5, 6, 11, 12), kolej.**
 - * - linie tramwajowe domyślnie są spakowane (plik „_tram.rar” w folderze „OMSI\maps\Projekt_Szczecin\TTData\”). Aby z nich korzystać, należy rozpakować plik „_tram.rar” do wyżej wymienionego folderu.

b) Kody IBIS:

- Linia 57: **05700**
 - kier. Kołłątaja: **ZIEL: 571, ROUTE: 01**
 - kier. Warszewo: **ZIEL: 572, ROUTE: 02**
- Linia 58: **05800**
 - kier. Stocznia Szczecińska: **ZIEL: 581, ROUTE: 01**
 - kier. Gocław: **ZIEL: 582, ROUTE: 02**
- Linia 59: **05900**
 - kier. Plac Rodła: **ZIEL: 591, ROUTE: 01**
 - kier. Wiszesława: **ZIEL: 592, ROUTE: 02**
- Linia 63: **06300**
 - wariant I trasy, kier. Kołłątaja: **ZIEL: 631, ROUTE: 01**
 - wariant I trasy, kier. Skolwin: **ZIEL: 632, ROUTE: 02**
 - wariant II trasy, kier. Kołłątaja: **ZIEL: 633, ROUTE: 03**
- Linia 68: **06800**
 - kier. Plac Rodła: **ZIEL: 681, ROUTE: 01**
 - kier. Kormoranów: **ZIEL: 682, ROUTE: 02**
- Linia 82: **08200**
 - kier. Kołłątaja: **ZIEL: 821, ROUTE: 01**
 - kier. Krucza Dom Kombatanta: **ZIEL: 822, ROUTE: 02**
- Linia 522: **52200**
 - wariant I trasy, kier. Kołłątaja: **ZIEL: 573, ROUTE: 01**
 - wariant I trasy, kier. Warszewo: **ZIEL: 574, ROUTE: 02**
 - wariant II trasy, kier. Kołłątaja: **ZIEL: 575, ROUTE: 03**
 - wariant II trasy, kier. Kormoranów: **ZIEL: 576, ROUTE: 04**
- Zjazd do zajezdni **ZIEL: 010**

- c) Zabrania się wykorzystywania elementów scenerii w PŁATNYCH mapach. Mapa powstała na podstawie darmowych dodatków dostępnych w Internecie (patrz pkt. 2) a także dzięki dodatkom stworzonym przez autorów i współautorów.
- d) Autorzy mapy nie ponoszą odpowiedzialności ze ewentualne uszkodzenie gry. Wgrywasz ten dodatek na własną odpowiedzialność. Tworzone i testowane na wersjach 1.06 i 2.0.

autorzy: **mpaw82 & tomass94**
współpraca: **Kruchu, Darek59, Nick™**

