



# PEEP PACK

## #SAPIANEXUS

V 1.1.0



<b>Deutsch   German</b> .....	<b>4</b>
0.1 Über das Handbuch und Projekt.....	4
0.2 V1.1.0 Update.....	4
0.3 Nicht funktionierende Achterbahntypen.....	5
1.0 Die Basics.....	5
1.1 Peep Spawn.....	5
1.2 Walk Area.....	6
1.3 Block Areas.....	6
1.4 Way Point.....	6
1.5 Path Collector.....	6
1.6 Peep Controller.....	7
1.7 Peeps Platzieren.....	7
1.8 Attraktion Eingang.....	7
1.9 Attraktion Ausgang.....	7
1.10 Ride Entrance.....	8
1.11 Aktueller Stand.....	8
2.0 Fortgeschritten.....	9
2.1 Ride Entrance.....	9
2.2 Ride Display.....	10
2.3 Peeps in Queue Dimmen.....	10
2.4 Peeps auf Attraktion Dimmen.....	10
2.5 Türen im Wartebereich.....	10
2.6 100% Scream.....	11
2.7 Wartezeiten Display.....	11
2.8 Wing Coaster.....	11
2.9 Gate Check.....	11
2.10 Eigene Gate Wege.....	11
2.11 Erste Reihe Extra Schlange.....	12
<b>Englisch   English</b> .....	<b>13</b>
0.1 About the manual and project.....	13
0.2 V1.1.0 Update.....	13
0.3 Non-functioning roller coaster types.....	14
1.0 The basics.....	14
1.1 Peep Spawn.....	14
1.2 Walk Area.....	15
1.3 Block Areas.....	15
1.4 Way Point.....	15
1.5 Path Collector.....	15
1.6 Peep Controller.....	16
1.7 Place peeps.....	16
1.8 Attraction entrance.....	16
1.9 Attraction exit.....	16

1.10 Ride Entrance.....	17
1.11 Current status.....	17
2.0 Advanced.....	18
2.1 Ride Entrance.....	18
2.2 Ride Display.....	18
2.3 Dimming peeps in Quline.....	19
2.4 Dimming peeps on attraction.....	19
2.5 Doors in the waiting area.....	19
2.6 100% Scream.....	20
2.7 Waiting times Display.....	20
2.8 Wing Coaster.....	20
2.9 Gate Check.....	20
2.10 Customised gate paths.....	20
2.11 First row extra queue.....	21

# Deutsch | German

## 0.1 Über das Handbuch und Projekt

Hallo und Herzlich willkommen.

Das ist das offizielle Handbuch zum Peep System von CoasterGalaxyWorld.

Dieses Handbuch ist in 2 Punkten gegliedert:

1. [Die Basics](#)
  - a. Hier drinnen werdet ihr lernen, wie ihr die Menschen in den Park bekommt und diese eure Attraktion fahren lässt.
2. Für Fortgeschrittene
  - a. Dieser Abschnitt umfasst fortgeschrittene zusätzliche Funktionen, mit denen man das Peep System noch weiter auf die Gegebenheiten im eigenen Park anpassen kann.

Es gibt auch ein Video Tutorial, welches zeigt, wie der Tutorial-Park gebaut wurde. Sodass Ihr auch genau darüber nachvollziehen könnt, wie das ganze funktioniert.

### Zu Beachten

Dieses System kann durch kleine Fehler schnell zu Fehlern kommen und dadurch nicht funktionieren. Darum bitten wir um strengste Beachtung des Handbuchs.

Bei Fragen stehen wir euch gerne auch im CoasterGalaxyWorld Discord zur Verfügung

<https://discord.gg/stjq54d>

Wir hoffen, dass euch dieses Handbuch gefällt und wir die Peeps in mehreren Projekten sehen werden.

Grüße

- Sve, Teammitglied von CoasterGalaxyWorld

## 0.2 V1.1.0 Update

- + Neu Custom Gate Splines
- + Neu Erste Reihe anstellbereich
- [Verbessert Custom Coasters](#)

## 0.3 Nicht funktionierende Achterbahntypen

Es gibt leider ein paar Achterbahntypen, welche nicht mit dem Menschensystem nicht funktionieren:

- Alle Flying-Coaster
- Der Suspended Coaster (nur dieser Typ, der ausschwingt)
- Der 4D Coaster

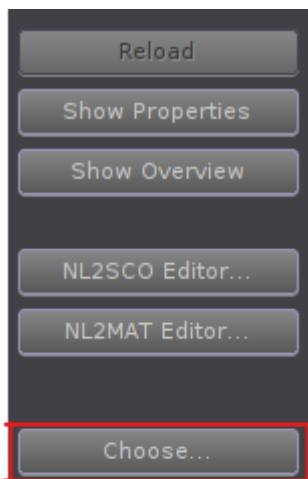
## 1.0 Die Basics

Wenn Ihr unser Projekt öffnet, müsst Ihr das erstmal extrahieren, damit Ihr es bei euch selbst einbauen könnt. Dazu geht Ihr oben Links im Editor vom Projekt auf "File" und auf "Extract Package". Ihr legt es dann dort ab, wo ihr es braucht.

### Tipp

Legt es bei euch in dem Park Ordner ab vom Park, wo ihr es haben wollt. Somit kommen dann keine Fehler, wenn Ihr euren Park packt und weiterschickt.

Das Peep System besteht aus mehreren Objekten, welche dann System erklären, wo was wie ist. Darum müssen wir uns erstmal Gedanken machen, wo wir diese Objekte finden.



Dazu geht ihr im NoLimits 2 Editor auf Scenery und dann auf der Linken Seite auf Choose

Dort öffnet sich nun ein Fenster, wo Ihr den Ordnerpfad auswählen müsst, wo ihr das Peep System abgelegt habt.

In diesem Ordner findet ihr alle Objekte, mit denen Ihr Arbeiten werdet für das Peep System.

In den nachfolgenden Punkten werden wir auf die einzelnen Objekte eingehen und erklären, wie man damit umgeht, um diese richtig zu verwenden.

### 1.1 Peep Spawn

Das Objekt "Spawn" gibt die Position an, wo die Peeps Spawnen können.

Dieses Objekt könnt ihr egal wo hinsetzen, solange es auf einer [Walk-Area](#) befindet und mit einem [Path Collector](#) verbunden ist.

Sobald das Spawnen der Peeps über den [Peep Controller](#) aktiviert ist und [Peeps platziert](#) worden sind. Erscheinen diese genau auf diesem Punkt.

## 1.2 Walk Area

Das Objekt "Walk Area" gibt einen Bereich an, wo sich die Peeps frei bewegen dürfen.

Das Besondere an der Walk Area Terrain ist, dass die Peeps sich nach dem Terrain richten und dementsprechend hoch und runterlaufen. Wobei bei einer normalen Walk-Area die Peeps auf der Area Höhe laufen.

Beim Platzieren muss beachtet werden, dass sich die Walk-Areas ein bisschen überlappen, sodass die Peeps auch auf die andere darauf laufen können. Diese Areas sollten nicht zu groß sein, da das zu Fehler führen könnte. Zudem braucht ihr mindestens zwei Stück.

## 1.3 Block Areas

Das Objekt "Block Areas" gibt einen Bereich an, wo die Peeps auf einer [Walk-Area](#) nicht laufen dürfen.

Dazu platziert ihr die Block-Area einfach auf einer Walk-Area. Beachtet aber, dass mindestens die Mitte der Block Area auf der Walk-Area befinden muss.

## 1.4 Way Point

Das Objekt "Way Point" gibt den Peeps an, in welche Richtung sie laufen können.

Sie sollten immer am besten über die gesamte Breite einer Walk-Area gelegt sein und mit einem Path Collector verbunden sein.

Solltet Ihr Kreuzungen bauen, dann müsst ihr die Way Points so Platzieren das die Jeweils an jedem Kreuzung-Eingang sich einer Befindet.

Allgemein gilt finden die Peeps einen weg nicht richtig liegt es meistens an Way Points die entweder so platziert sind, das sie nicht erreicht worden oder das zu wenige mit zu viel Abstand existieren. Es ist aber natürlich nicht gut, wenn man zu viele davon platziert. Die richtige Mischung macht es aus.

Am besten schaut du dir einmal an, wie es im mitgeliefertem Park gebaut ist und versuche dich ungefähr daran zuhalten.

## 1.5 Path Collector

Das Objekt "Path Collector" verbindet alle Objekte, damit es für die das Script weiß, wo was zu finden ist.

Jedes Objekt, welches verbunden werden soll, muss mit der Mitte im Path Collector sitzen.

Sollte ein Objekt nicht richtig verbunden sein, wird das Peep System beim Starten ein Fehler geben.

## 1.6 Peep Controller

Der Peep Controller ist dazu da, um das Spawnen der Peeps zu starten und einzustellen, wie viele maximal spawnen.

Beachte, dieses Objekt ist nur von Ingame benutzbar und somit sichtbar, sobald man reinlädt

Tipp: Am besten platziert ihr ihn auf 100 Meter für den besseren Überblick.

## 1.7 Peeps Platzieren

Damit die Peeps Spawnen können, müssen diese im Editor als Objekt platziert werden. Je mehr Peeps platziert werden, desto mehr können am Peep Controller zum Spawnen gebracht werden.

Die Peeps findet ihr im extra Ordner namens: Peeps.

Es sind mehrere unterschiedliche Peeps drinnen.

Platziert so viele, wie ihr wollt. Wichtig ist das richtige Aussehen der Peeps wird im Editor nicht angezeigt, sondern erst im geladenen Spiel.

### **Achtung**

Je mehr platziert werden und dann gespawnt werden, kann das Spielerlebnis beeinträchtigen durch lag.

## 1.8 Attraktion Eingang

Wir brauchen eine Achterbahn Strecke für den Wartebereich.

Mach dazu einfach eine neue Achterbahn und gib dieser einen einzigartigen Namen.

Nun legt die Strecke so, dass es von einer Walk-Area durch euren Wartebereich bis vor den Gates geht.

Beachte, dass die Strecke, die Länge der gesamten Gate-Strecke liegen muss.

Diese Strecke muss nicht gefreezt werden, da diese nur für das Script wichtig ist.

Ihr könnt diese aber mit dem Hide Wireframe im Coaster Tap verstecken.

Die Peeps werden dann auf der Höhe der Schiene laufen.

## 1.9 Attraktion Ausgang

Wir brauchen eine Achterbahn Strecke für den Ausstieg.

Mach dazu einfach eine neue Achterbahn und gib dieser einen einzigartigen Namen.

Nun legt die Strecke so, dass es von der Austiegsbereich bis zu einer Walk-Area geht.

Beachte, dass die Strecke, die Länge der gesamten Zuglänge liegen muss.

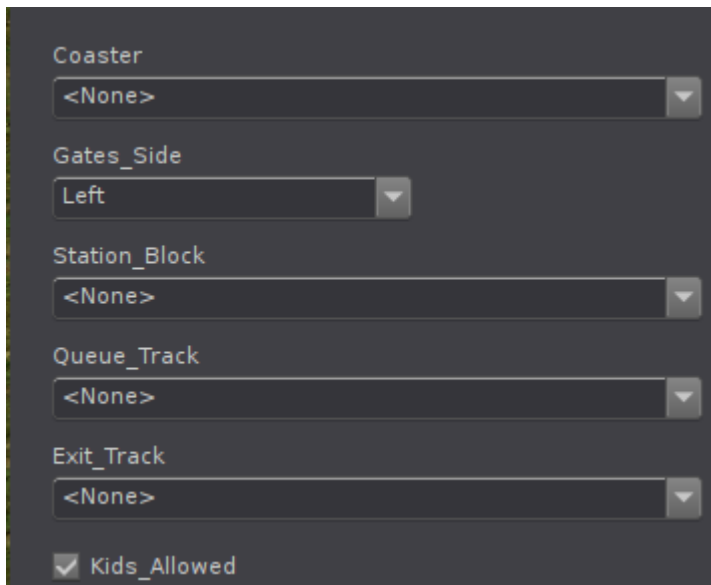
Diese Strecke muss nicht gefreezt werden, da diese nur für das Script wichtig ist.

Ihr könnt diese aber mit dem Hide Wireframe im Coaster Tap verstecken.

Die Peeps werden dann auf der Höhe der Schiene laufen.

## 1.10 Ride Entrance

Das Objekt "Ride Entrance" gibt den Peeps an, wo der Start einer Warteschlange ist und gibt wichtige Informationen über den Coaster an das Script weiter.



The image shows a configuration panel for a "Ride Entrance" object. It contains the following elements:

- Coaster:** A dropdown menu currently set to "<None>".
- Gates\_Side:** A dropdown menu currently set to "Left".
- Station\_Block:** A dropdown menu currently set to "<None>".
- Queue\_Track:** A dropdown menu currently set to "<None>".
- Exit\_Track:** A dropdown menu currently set to "<None>".
- Kids\_Allowed:** A checkbox that is checked.

**Coaster:** Gib hier den Namen von deinem Coaster an.

**Gates\_Side:** Gib hier an auf welcher Seite die Gäste einsteigen bzw. die Gates sich befinden.

**Station\_Block:** Gib hier von deinem Coaster den Station-Block an.

**Queue\_Track:** Hier gebt ihr den Coaster Namen, an der für die Warteschlange da ist.

**Exit\_Track:** Hier gebt ihr den Coaster Namen, an der für den Ausgang zuständig ist.

**Kids\_Allowed:** Ist das Aktiviert steigen auch Kinder in die Attraktion ein.

## 1.11 Aktueller Stand

Ihr habt jetzt die wirklichen Basics gelernt und könnt quasi eine Attraktion mit unserem Peep System benutzen.

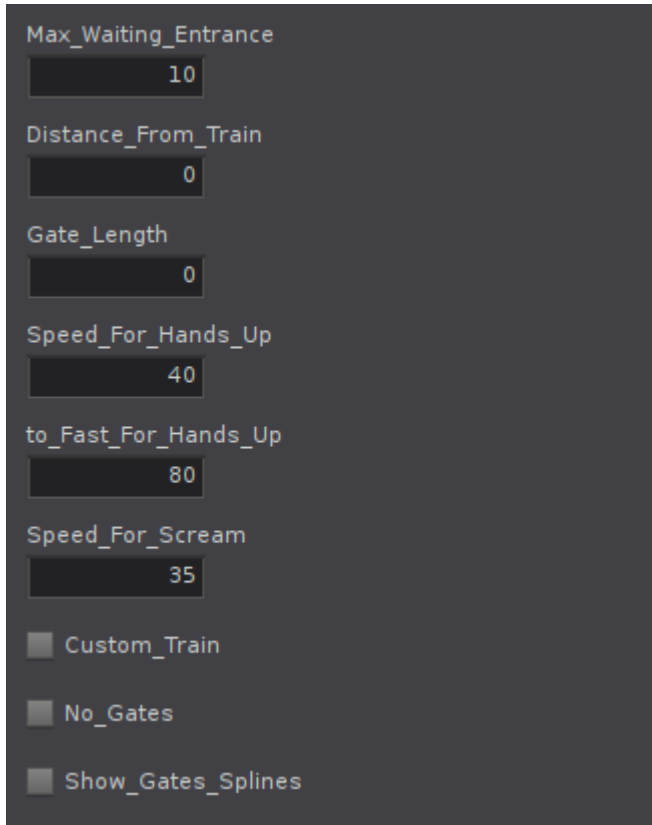
Aber das System kann noch mehr, aber dazu im fortgeschrittenen Bereich.



## 2.0 Fortgeschritten

### 2.1 Ride Entrance

Ihr könnt im Ride Entrance Objekt noch mehr einstellen:



Max_Waiting_Entrance:	Gibt an, wie viele Peeps max. vor dem Wartebereich warten.
Distance_From_Train:	Solltet ihr eine eigene Station haben könnt ihr darüber sagen, wie weit die Gates vom Zug zusätzlich entfernt sind wie es Standardgemäß ist.
Gate_Lengt:	Solltet ihr eine eigene Station haben könnt ihr darüber sagen, wie lang die Gates Strecke mehr als Standardgemäß ist.
Speed_For_Hands_Up:	Ab der angegebenen Geschwindigkeit können die Peeps die Hände heben.
to_Fast_For_Hands_Up:	Ab der Geschwindigkeit werden keine Hände mehr gehoben.
Speed_For_Scream:	Ab der Geschwindigkeit beginnen die Peeps zu schreien.
Show_Gates_Splines:	Zeigt euch an wo die gäste sich bei den Gates anstellen. Dazu Gate Test befolgen.

### 2.2 Ride Display

Das Objekt "Ride Display" gibt Statistiken und zusätzliche Funktionen für eine Attraktion an.

Es wird im Editor platziert und es muss nur noch der Name der Attraktion im Platzhalter eingetragen werden.

Durch dieses Display könnt ihr, wenn ihr in das Spiel geladen habt, die [Wartezeit](#) ändern, den Wartebereich öffnen, schließen und evakuieren.

## 2.3 Peeps in Quline Dimmen

Um die Peeps in einer Quline zu dimmen, da sie in einem dunklen Gebäude oder Bereich laufen. Könnt ihr mit dem Objekt "Dim Trigger Queue" einfach auf der Wartebereich Schiene platzieren. Einmal da wo startet und da wo es endet. Zudem muss der Name noch verändert werden, sodass statt der Platzhalter der Name der Attraktion steht.

Schon werden die Peeps in der Quline zwischen den zwei Punkten gedimmt sein.

## 2.4 Peeps auf Attraktion Dimmen

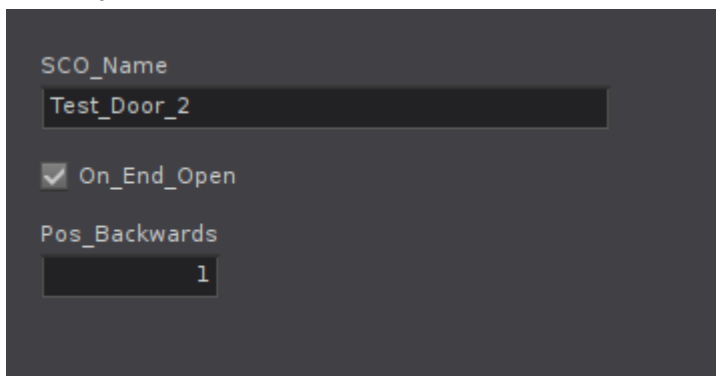
Sollte eure Attraktion durch einen Tunnel oder dunklen Bereich fahren, könnt ihr einfach am Start und Ende von dem Bereich einen Trigger platzieren. Diesen Trigger nennt ihr einfach "Dim" und wählt als Train Event "None" aus.

Schon werden die Peeps auf der Attraktion zwischen den zwei Punkten gedimmt sein.

## 2.5 Türen im Wartebereich

Solltet Ihr Türen haben im Wartebereich oder im Ausgang haben die mit KeyFrame animiert sind und man somit diese öffnen und schließen kann? Dann könnt ihr einfach das Objekt "KeyFrame Trigger Queue / Exit" verwenden. Dieses platziert ihr einfach auf der Strecke von der Warteschlange oder dem Ausgang vor der Tür.

Das Objekt benennt ihr um, sodass statt der Platzhalter der Attraktion Namen steht.



SCO\_Name: Hier wird der Namen der Tür eingetragen.

On\_End\_Open: Je nachdem, ob die Tür Standard offen oder zu ist, muss dieser Haken aktiviert werden, damit die Peeps auch stehen bleiben.

Pos\_Backwards: Wenn die Queue evakuiert wird, wird mit dem Wert gesagt, wie weit die Peeps hinter der Tür stehen bleiben, wenn diese geschlossen ist.

## 2.6 100% Scream

Ihr habt einen Punkt auf eurer Attraktion, wie die Peeps auf jeden Fall schreien sollen? Dann könnt ihr auf diesem Punkt einfach einen Trigger setzen. Diesen benennt ihr einfach "Scream" und setzt das Train Event auf "None"

## 2.7 Wartezeiten Display

Wir haben euch 2 Objekte mit dazu gegeben, die Wartezeit der Attraktion anzeigen können.

Der einzige Unterschied ist, dass das eine Objekt einen Rahmen hat und das andere nicht. Wenn ihr eins davon platziert habt, müsst ihr nur den Namen ändern, dass der Attraktion Namen statt des Platzhalters steht.

Natürlich braucht ihr ein [Ride Display](#), welches die Wartezeit steuert.

## 2.8 Wing Coaster

Beim Wing Coaster ist zu beachten, dass man die beiden Seiten als zwei unterschiedliche Coaster sehen muss.

Somit eine Warteschlange Track für die linke Seite und nochmal für die rechte Seite. Genauso auch mit dem Ausstieg.

Die Warteschlangen brauchen auch einzelne "[Ride Entrance](#)" Objekte.

## 2.9 Gate Check

Mit dem Gate Check Objekt könnt ihr testen, wo die Splines sind, wo sich die Gäste bei den Gates anstellen.

Platziert das Objekt sooft wie ihr es benötigt. Startet es über die [Ride Entrance](#) Objekte.

Habt am besten immer nur eine Attraktion gleichzeitig in diesem Modus habt.

## 2.10 Eigene Gate Wege

Um eure eigenen Gates Wege zu machen, müsst ihr einfach einen neuen Coaster erstellen und diesen mit vom Anstellbereich bis zu dem Punkt wo die Gäste stehen bleiben sollen legen. Es stellen sich dort aber nur die Anzahl an Peeps an wie in einen eine Reihe passen.

Dem Coaster müsst Ihr einen extra Namen geben:

[Coaster\_Name]\_Gate\_[Gate\_Nummer]

Ersetzt die Platzhalter mit den jeweiligen Informationen.

Bei Wing Coasters müsst ihr noch mit angeben, ob es der Linke oder Rechte Wartebereich ist.

[Coaster\_Name]\_[Left oder Right]\_Gate\_[Gate\_Nummer]

## 2.11 Erste Reihe Extra Schlange

Wenn Ihr für die erste Reihe eine extra Warteschlange haben wollt. Befolgt ihr bitte die Anweisungen zu [eigene Gate Wege](#) und ihr müsst nur noch zusätzlich im [Ride Entrance](#) Objekt den Punkt Extra\_First\_Row aktiviere. Dann stellen sich in dieser Warteschlange auch mehr Peeps an.

# Englisch | English

## 0.1 About the manual and project

Hello and welcome.

This is the official manual for the Peep System from CoasterGalaxyWorld.

This manual is divided into 2 sections:

1. The basics
  - a. In here you will learn how to get people into the park and let them ride your attraction.
2. For advanced users
  - a. This section contains advanced additional functions with which you can further adapt the Peep System to the conditions in your own park.

There is also a video tutorial showing how the tutorial park was built. So that you can understand exactly how the whole thing works.

### **Please note**

This system can quickly malfunction due to minor errors. We therefore ask you to strictly adhere to the manual.

If you have any questions, we are also available in the CoasterGalaxyWorld Discord <https://discord.gg/stjq54d>

We hope that you like this manual and that we will see the Peeps in more projects.

Regards

- Sve, team member of CoasterGalaxyWorld

## 0.2 V1.1.0 Update

- + New Custom Gate Splines
- + New First row adjustment area
- [Improved Custom Coasters](#)

## 0.3 Non-functioning roller coaster types

Unfortunately, there are a few types of roller coaster that do not work with the human system:

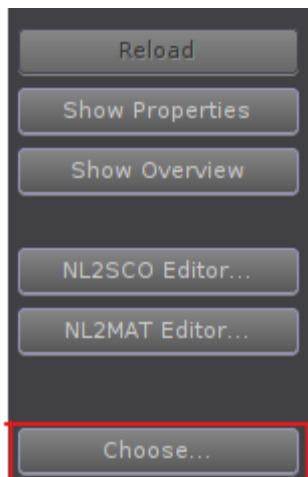
- All Flying Coasters
- The suspended coaster (only this type, which swings out)
- The 4D Coaster

## 1.0 The basics

When you open our project, you must first extract it so that you can install it yourself. To do this, click on "File" at the top left of the project editor and then on "Extract Package". You then place it where you need it.

### Tip

Place it in the park folder of the park where you want it. This way, no errors will occur when you pack your park and send it on.



The peep system consists of several objects, which then explain the system, where what is how. That's why we first have to think about where to find these objects.

To do this, go to Scenery in the NoLimits 2 Editor and then to Choose on the left-hand side.

A window will now open where you have to select the folder path where you have stored the peep system.

In this folder you will find all the objects you will be working with for the Peep System.

In the following points we will go into the individual objects and explain how to use them correctly.

### 1.1 Peep Spawn

The "Spawn" object indicates the position where the peeps can spawn.

You can place this object anywhere as long as it is in a [walk area](#) and connected to a [Path Collector](#).

As soon as the spawning of peeps is activated via the [peep controller](#) and [peeps have been placed](#). They will appear exactly at this point.

## 1.2 Walk Area

The "Walk Area" object specifies an area where the peeps can move freely.

The special thing about the "Walk Area Terrain" is that the peeps follow the terrain and run up and down accordingly. In a normal walk area, the peeps run at the height of the area.

When placing them, make sure that the walk areas overlap a little so that the peeps can also run onto the other area. These areas should not be too large, as this could lead to errors. You also need at least two.

## 1.3 Block Areas

The "Block Areas" object specifies an area where the peeps are not allowed to walk on a walk area.

To do this, simply place the block area on a walk area. Note, however, that at least the center of the block area must be on the walk area.

## 1.4 Way Point

The "Way Point" object tells the peeps in which direction they can walk.

They should always be placed across the entire width of a walk area and be connected to a Path Collector.

If you are building crossroads, you must place the Way Points so that there is one at each crossroads entrance.

In general, if the peeps can't find a path correctly, it's usually because the way points are either placed in such a way that they can't be reached or because there are too few of them with too much distance between them. But of course it is not good if you place too many of them. It's the right mix that makes the difference.

The best thing to do is to take a look at how the park is built and try to stick to it.

## 1.5 Path Collector

The "Path Collector" object connects all objects so that the script knows where to find what.

Each object that is to be connected must be centered in the Path Collector.

If an object is not connected correctly, the peep system will give an error on startup.

Tip: It is best to place it at 100 meters for a better overview.

## 1.6 Peep Controller

The peep controller is used to start the spawning of the peeps and to set the maximum number that can be spawned.

Note that this object can only be used in-game and is therefore visible as soon as you load in.

## 1.7 Place peeps

In order for the peeps to spawn, they must be placed as an object in the editor. The more peeps are placed, the more can be made to spawn on the peep controller.

You can find the peeps in the extra folder called: Peeps.  
There are several different peeps inside.

Place as many as you like. It is important to note that the correct appearance of the peeps is not displayed in the editor, but only in the loaded game.

### **Attention**

The more that are placed and then spawned can affect the game experience due to lag.

## 1.8 Attraction entrance

We need a roller coaster track for the waiting area.

Simply create a new roller coaster and give it a unique name.  
Now lay the track so that it goes from a walk area through your waiting area to in front of the gates.

Note that the track must be the length of the entire gate track.

This route does not have to be free, as it is only important for the script.  
However, you can hide it with the Hide Wireframe in the Coaster Tap.

The peeps will then run at the height of the track.

## 1.9 Attraction exit

We need a roller coaster track for the exit.

Just make a new roller coaster and give it a unique name.  
Now lay the track so that it goes from the exit area to a walk area. Note that the track must be the length of the entire length of the train.

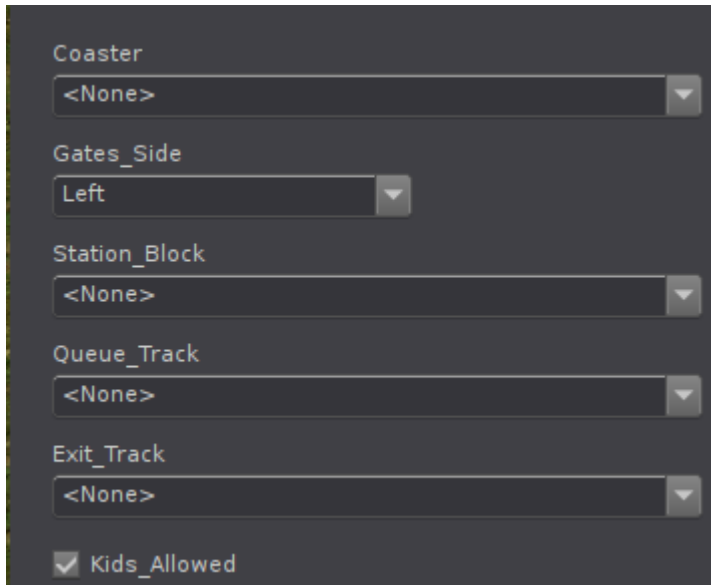
This route does not have to be free, as it is only important for the script.  
However, you can hide it with the Hide Wireframe in the Coaster Tap.

The peeps will then run at the height of the track.



## 1.10 Ride Entrance

The "Ride Entrance" object tells the peeps where the start of a queue is and passes on important information about the coaster to the script.



The image shows a configuration panel for a 'Ride Entrance' object. It contains the following fields:

- Coaster:** A dropdown menu with '<None>' selected.
- Gates\_Side:** A dropdown menu with 'Left' selected.
- Station\_Block:** A dropdown menu with '<None>' selected.
- Queue\_Track:** A dropdown menu with '<None>' selected.
- Exit\_Track:** A dropdown menu with '<None>' selected.
- Kids\_Allowed:** A checked checkbox.

**Coaster:** Enter the name of your coaster here.

**Gates\_Side:** Indicate here on which side the guests are boarding or the gates are located.

**Station\_Block:** Enter the station block of your coaster here.

**Queue\_Track:** Here you enter the name of the coaster where the queue is located.

**Exit\_Track:** Here you enter the name of the coaster that is responsible for the exit.

**Kids\_Allowed:** If this is activated, children can also enter the attraction.

## 1.11 Current status

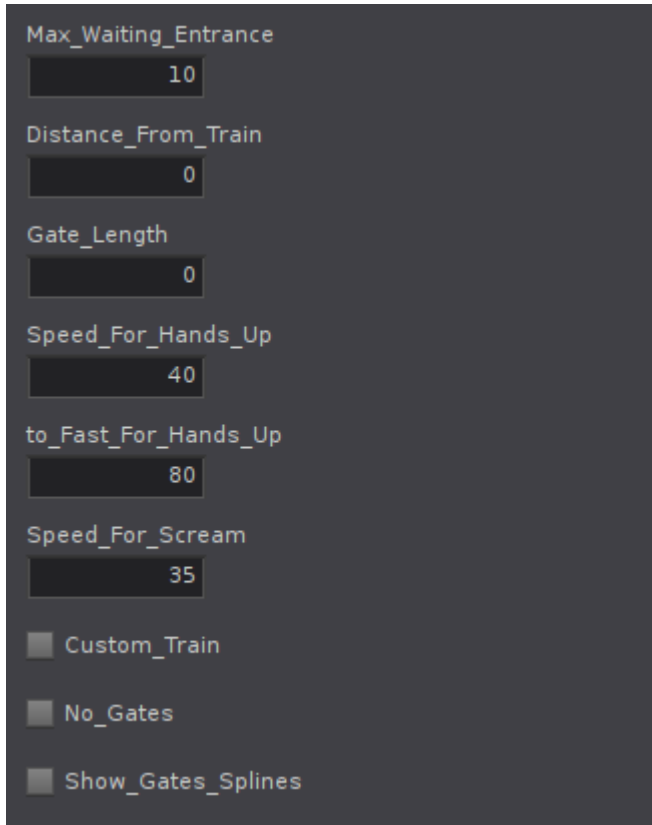
You have now learned the real basics and can basically use an attraction with our peep system.

But the system can do even more, but in the advanced section.

## 2.0 Advanced

### 2.1 Ride Entrance

You can set even more in the Ride Entrance object:



Max_Waiting_Entrance:	Indicates the maximum number of peeps waiting in front of the waiting area.
Distance_From_Train:	If you have your own station, you can tell us about it, how far the gates are from the train in addition to the is standard.
Gate_Lengt:	If you have your own station, you can tell us about it, how long the gates route is more than standard.
Speed_For_Hands_Up:	The peeps can raise their hands from the specified speed.
to_Fast_For_Hands_Up:	No more hands are raised from this speed.
Speed_For_Scream:	At this speed the peeps start to scream.
Show_Gates_Splines:	Show where the guests are queuing at the gates. To do this Follow the gate test.

### 2.2 Ride Display

The "Ride Display" object provides statistics and additional functions for an attraction.

It is placed in the editor and only the name of the attraction needs to be entered in the placeholder.

You can use this display to change the [waiting time](#), open, close and evacuate the waiting area once you have loaded it into the game.

## 2.3 Dimming peeps in Quline

To dim the peeps in a queue because they are running in a dark building or area. You can simply place the "Dim Trigger Queue" object on the waiting area track. Once where it starts and once where it ends. The name must also be changed so that the name of the attraction appears instead of the placeholder.

The peeps in the queue between the two points will then be dimmed.

## 2.4 Dimming peeps on attraction

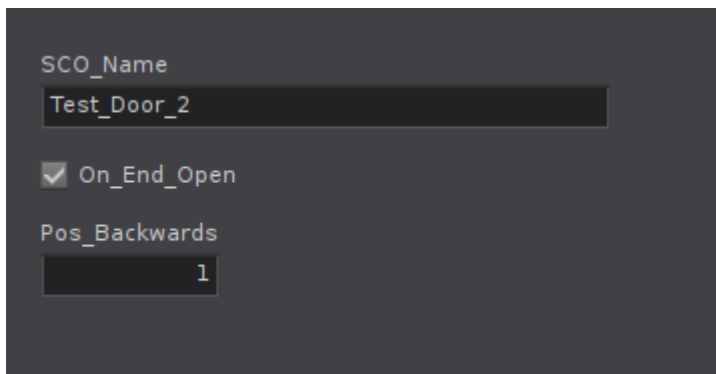
If your attraction runs through a tunnel or dark area, you can simply place a trigger at the start and end of the area. Simply call this trigger "Dim" and select "None" as the train event.

The peeps on the attraction will then be dimmed between the two points.

## 2.5 Doors in the waiting area

Do you have doors in the waiting area or in the exit that are animated with KeyFrame and can therefore be opened and closed? Then you can simply use the "KeyFrame Trigger Queue / Exit" object. Simply place this on the route from the queue or the exit in front of the door.

Rename the object so that the attraction name appears instead of the placeholder.



SCO\_Name: The name of the door is entered here.

On\_End\_Open: Depending on whether the standard door is open or closed, this tick must be activated so that the peeps also stop.

Pos\_Backwards: When the queue is evacuated, the value indicates how far the peeps remain behind the door when it is closed.

## 2.6 100% Scream

Do you have a point on your attraction where the peeps should definitely scream? Then you can simply set a trigger on this point. Simply name it "Scream" and set the train event to "None"

## 2.7 Waiting times Display

We have added 2 objects that can display the waiting time of the attraction.

The only difference is that one object has a frame and the other does not. If you have placed one of them, you only have to change the name so that the attraction name is displayed instead of the placeholder.

Of course you need a [ride display](#) that controls the waiting time.

## 2.8 Wing Coaster

With the Wing Coaster, it should be noted that the two sides must be seen as two different coasters.

This means a queue track for the left side and another for the right side. The same applies to the exit.

The queues also need individual "[Ride Entrance](#)" objects.

## 2.9 Gate Check

You can use the gate check object to test where the splines are and where the guests are queuing at the gates.

Place the object as often as you need it. Start it via the "[Ride Entrance](#)" objects.

It is best to only have one attraction at a time in this mode.

## 2.10 Customised gate paths

To make your own gate paths, you simply have to create a new coaster and place it from the queuing area to the point where the guests should stop. However, only the number of peeps that fit in one row will line up there.

You must give the coaster an extra name:

[Coaster\_Name]\_Gate\_[Gate\_Number]

Replace the placeholders with the relevant information.

For wing coasters, you must also specify whether it is the left or right waiting area.

[Coaster\_Name]\_[Left or Right]\_Gate\_[Gate\_Number]

## 2.11 First row extra queue

If you want to have an extra queue for the first row. Please follow the instructions for [separate gate paths](#) and you only need to activate the Extra\_First\_Row item in the [Ride Entrance](#) object. More peeps will then queue in this queue.