

# Einrichtung einer neuen Route mit Beschreibung und Ladebildschirm

Dieses Tutorial ist im wesentlichen eine Übersetzung des englischen Tutorials „[Setting up a new route](#)“ von Mike Simpsons Webseite mit ein paar Ergänzungen.

Inhalt:

1. Einrichtung von Source und Developer Verzeichnis
2. Starten einer neuen Strecke
3. Hinzufügen einer Beschreibung zur Strecke
4. Hinzufügen eines Ladebildschirms
5. Links

## 1. Einrichtung von Source und Developer Verzeichnis

Bevor ihr mit dem Streckenbau in Railworks so richtig loslegen könnt, solltet ihr euch euer eigenes Entwickler Verzeichnis einrichten. Das [Railworks Wiki](#) beschreibt das höchst ausführlich und die empfohlene Ordnerstruktur für die unterschiedlichen Asset Typen sollte auch eingehalten werden, damit der Blueprint Editor nicht durcheinander kommt, die Einrichtung der ganzen Ordner geht mit RWTools allerdings ein wenig komfortabler.

Von RSC vorgegeben sind diese hier:

...\Source\Developer\Addon1\

*Audio*

*Environment*

*Particles*

*RailNetwork*

*RailVehicles*

*RouteMarkers*

*Scenery*

*Stations*

*System*

*TemplateRoutes*

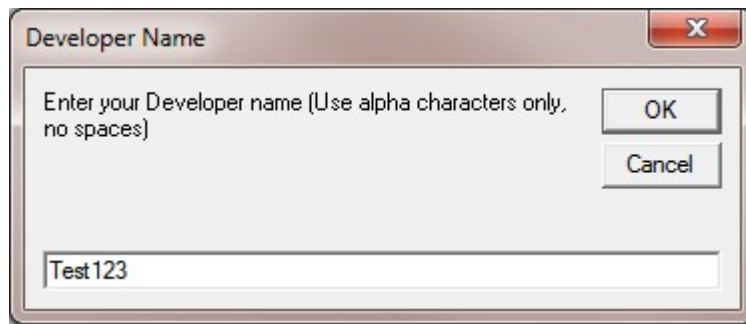
*TimeOfDay*

*Weather*

wobei jeder Unterordner noch eigene Unterteilungen hat, mehr dazu im Wiki. Ihr benötigt nicht alle davon.

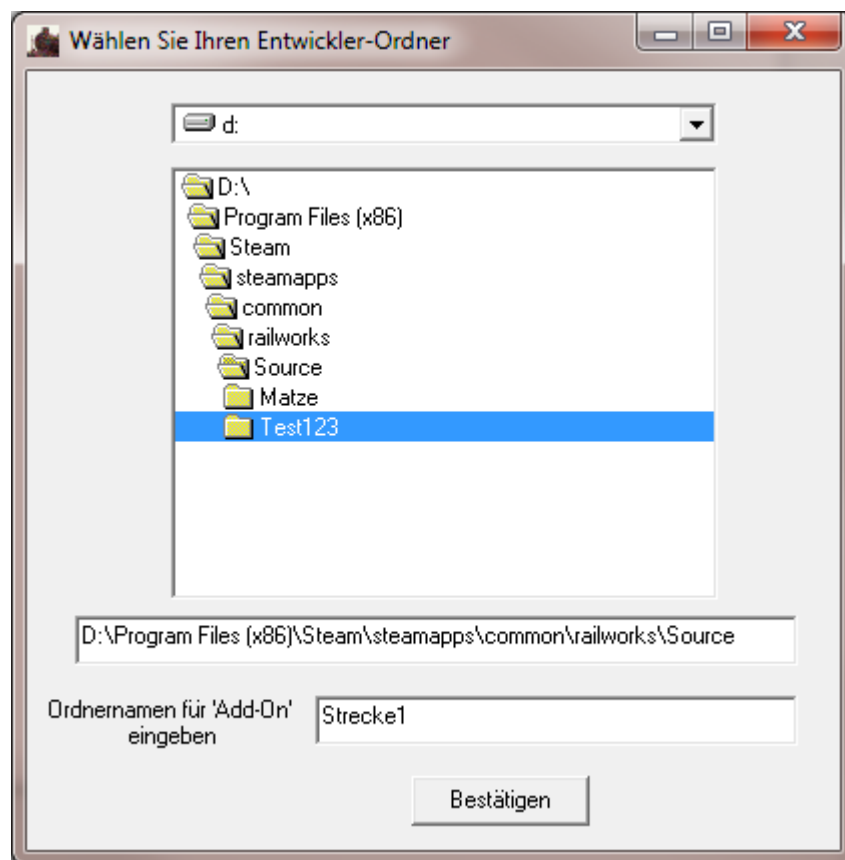
Um das ganze mit RWTools anzulegen, geht im Menü auf „Werkzeug Strecken erstellen“ und wählt dort den Menüpunkt „Entwickler Ordner einrichten“.

Daraufhin erfolgt das folgende Fenster, in das ihr euren Entwickler Namen eintragt. Das ist der Name, der dann im Railworks Editor angehakt werden muss um eure Inhalte freizuschalten. Ob das euer Foren Nickname ist, euer echter Name oder wie bei einem Payware Entwickler nur eine Kombination aus Buchstaben und Zahlen ist euch dabei freigestellt, ihr dürft nur keine Sonder- und Leerzeichen verwenden und auch von Umlauten oder „ß“ würde ich abraten.

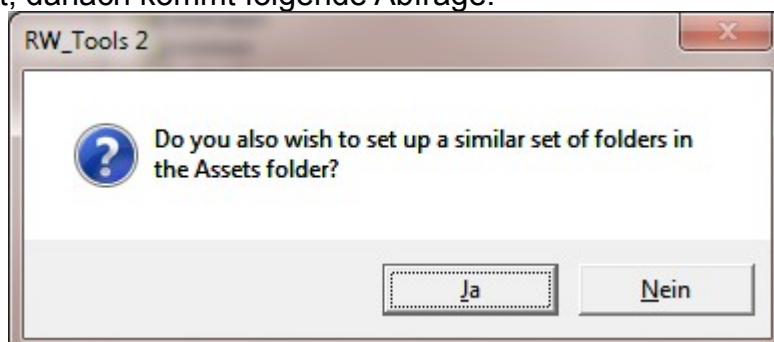


Danach sind im Railworks Verzeichnis zwei neue Ordner angelegt worden wie wir gleich sehen werden.

Jetzt wählt den nächsten Menüpunkt „Unterordner einrichten“ aus.



Hier schön zu sehen: der neue Source Ordner und darunter das soeben angelegte „Test123“. Gefragt ist hier allerdings nach dem Namen eures Addons, es gelten die selben Regeln wie für den Entwickler Ordner! Klickt „Test123“ nochmal an bevor ihr auf „Bestätigen“ klickt, danach kommt folgende Abfrage:



zu deutsch: Soll im Asset Ordner die gleiche Ordnerstruktur angelegt werden?

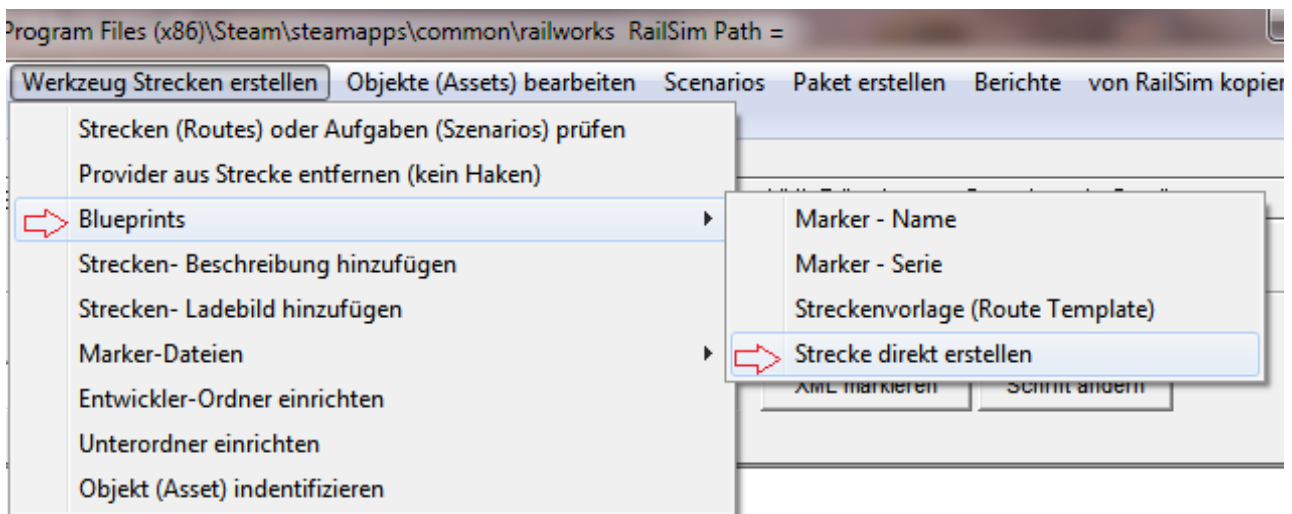
Sollte mit „Ja“ beantwortet werden wenn ihr den Prozess zum ersten Mal ausführt.

## 2. Starten einer neuen Strecke

Es gibt verschiedene Möglichkeiten eine neue Strecke in Railworks zu starten. Die einfachste ist wahrscheinlich in Railworks im Editor Menü den entsprechenden Punkt auszuwählen und auf einer existierenden Vorlage aufzubauen. Dann könnt ihr aber keinen eigenen Ladebildschirm oder Beschreibung hinzufügen, da diese aus der Vorlage abgerufen werden.

Die zweite Methode wäre mit dem Blueprint Editor selbst eine entsprechende Vorlage (Template) zu erstellen, was Beginner aber überfordern dürfte denn alle Einträge dort müssen von Hand selbst ausgefüllt werden und ohne Kenntnisse der Ordnerstruktur von Railworks und den verschiedenen Dateipfaden für zum Beispiel das Wetter wird das zur Sisyphusarbeit wenn man noch nie mit so etwas zu tun hatte.

Dafür gibt es in RWTools eine handliche und simpel zu bedienende Funktion, die ein Standard Template für euch anpasst und mit eigenen Werten füllen lässt. Für die Basisfunktion müssen nur 5 Textfelder ausgefüllt werden, im Gegensatz zu den fast 30 im Blueprint Editor.



Klickt auf „Werkzeug Strecken erstellen“ - „Blueprints“ - „Strecke direkt erstellen“

Dieses Fenster begrüßt euch und erwartet einige Eingaben:

Strecken Details einstellen

Provider: Test123

Produkt: Demo-Strecke

Längengrad: 13.22

Breitengrad: 52.31

Name der Strecken Vorlage (Route Template): Tutorial Strecke

Ort der Strecke

Europe etc

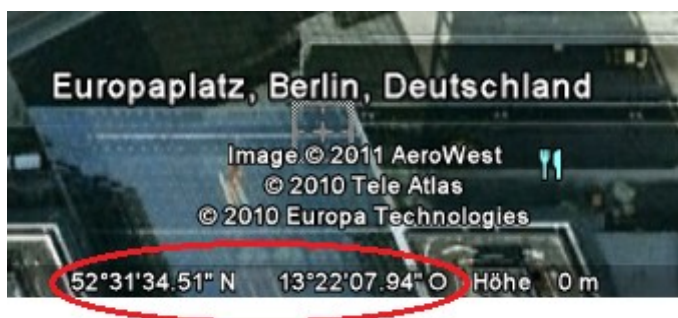
U.S.A etc

Eigene Einstellung

Strecke erstellen

Abbrechen

1. Oben rechts wählt ihr aus ob ihr in Europa oder den USA arbeiten wollt (hat Einfluss auf Wetter und verfügbare Bodentexturen)
2. Gebt euren Provider Namen ein (siehe oben)
3. Längen und Breitengrad, im Gegensatz zum Blueprint Editor auch nicht vertauscht. meine Zahlen stammen aus Google Earth und würden zum Berliner HBF führen



4. Gebt den Template Namen ein, dieser wird in der Auswahl Liste in Railworks erscheinen.
5. Abschließend rechts auf den Button „Strecke erstellen“ klicken

Unter „Eigene Erstellung“ lassen sich noch diverse Parameter des Blueprints anpassen:

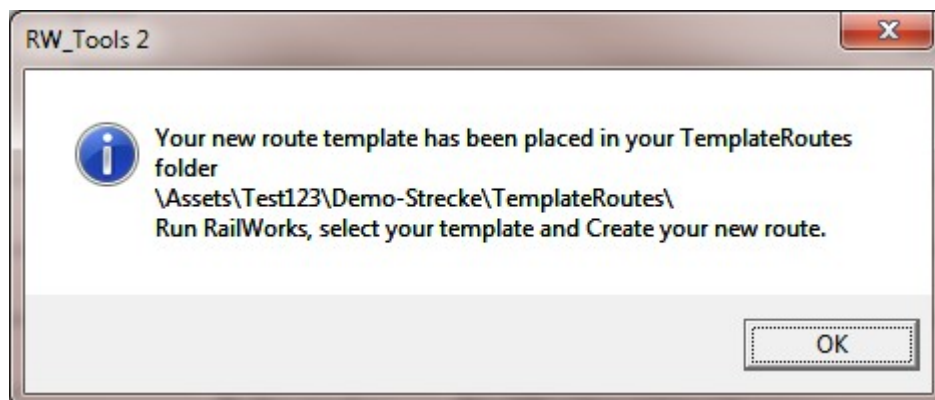
The dialog box 'Strecken Details einstellen' has the following fields and options:

- Provider: Test123
- Produkt: Demo-Strecke
- Längengrad: 13.22
- Breitengrad: 52.31
- Name der Strecken Vorlage (Route Template): Tutorial Strecke
- Ort der Strecke:  Europe etc,  U.S.A etc,  Eigene Einstellung
- Buttons: Strecke erstellen, Abbrechen

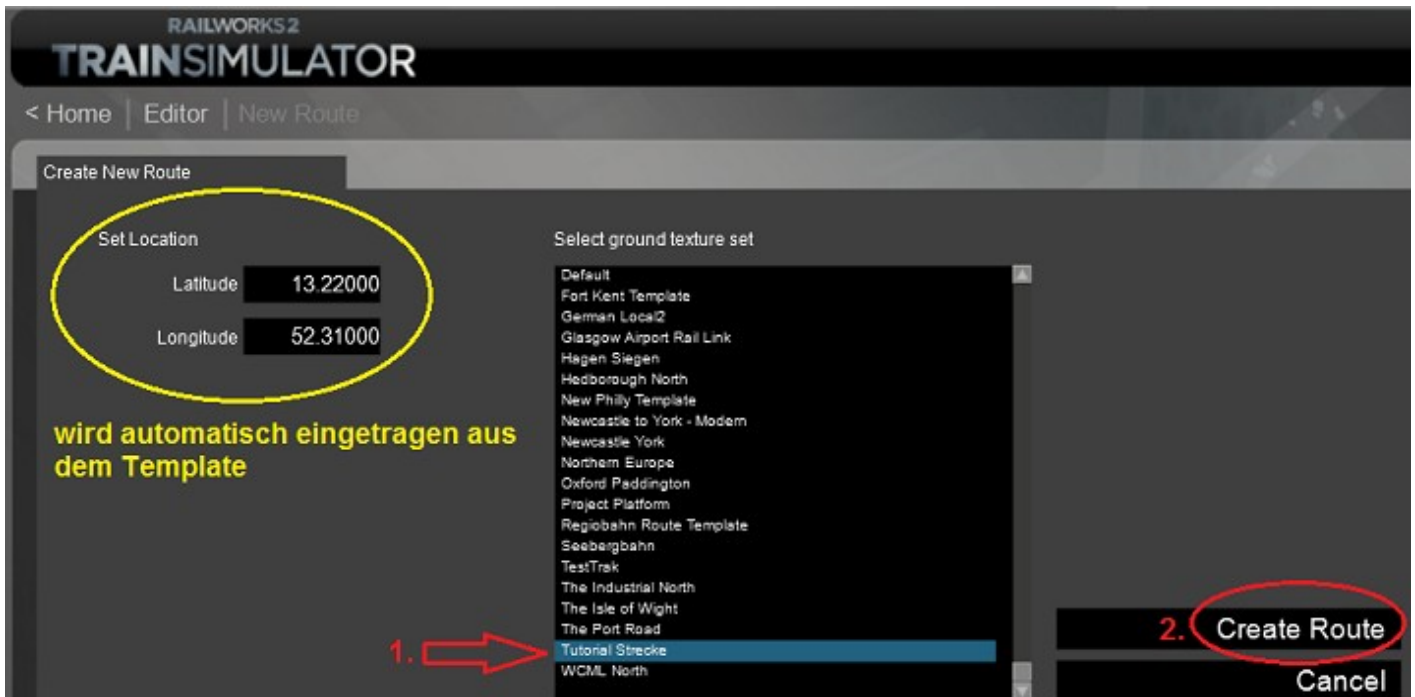
Frühlingshimmel	Kuju	RailSimulatorCore	TimeOfDay\Core_Spring.xml	....
Sommerhimmel	Kuju	RailSimulatorCore	TimeOfDay\Core_Summer.xml	....
Herbsthimmel	Kuju	RailSimulatorCore	TimeOfDay\Core_Autumn.xml	....
Winterhimmel	Kuju	RailSimulatorCore	TimeOfDay\Core_Winter.xml	....
Wetter	Kuju	RailSimulatorCore	Weather\Default.xml	....
Gelände	Kuju	RailSimulator	Environment\Terrain\EUT_exturing.xml	....

Wenn ihr rechts auf die Buttons mit den Punkten klickt führt euch RWTools direkt ins richtige Verzeichnis zu den Dateien, so könntet ihr beispielsweise eine europäische Strecke mit amerikanischem Wetter bauen und den Sommer zum Winter machen oder umgekehrt. Für Einsteiger irrelevant, Fortgeschrittene werden wissen was die einzelnen Einträge bewirken und wie man es notfalls nachträglich ändern kann ;-)

Das ist alles was ihr in RWTools einstellen müsst und sofern ihr alles richtig gemacht habt kann es jetzt in Railworks selbst weiter gehen.



Klickt im Hauptmenü auf Editor und auf „Neue Strecke erstellen“ - nicht wundern, mein Railworks steht auf Englisch. Sucht in der Liste euren Template Namen heraus und klickt dann rechts auf „Strecke erstellen“:



Anmerkung: Längen- und Breitengrad sind hier auf dem Bild vertauscht, Entschuldigung!

Danach werdet ihr noch aufgefordert eurer Strecke einen Namen zu geben und landet abschließend auf einer wundervollen, leeren, grünen Wiese:



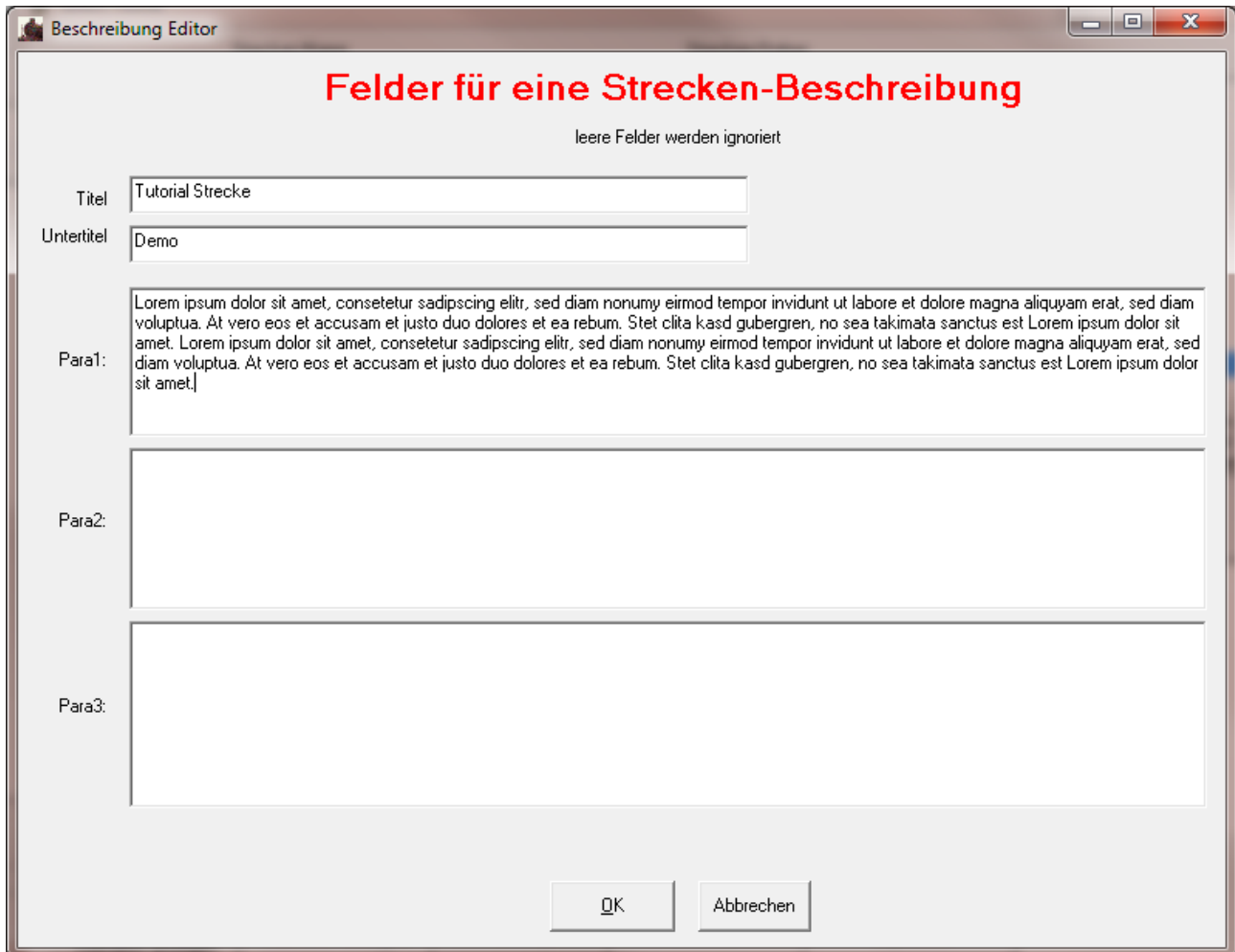
Und ab hier dürft ihr dann selbst mit dem bauen loslegen oder andere Tutorials durcharbeiten ;-)

### 3. Hinzufügen einer Beschreibung zur Strecke

Wenn eure Strecke langsam Formen annimmt und ihr sie anderen Leuten präsentieren wollt macht es Sinn auch eine Beschreibung hinzuzufügen, die dann im Hauptmenü mit auftaucht. Meistens steht dort etwas über den Verlauf und die Geschichte der Strecke und ein paar Anmerkungen des Streckenbauers.

Und obwohl das an sich ein simples Textdokument ist, gibt es in Railworks selbst keine Möglichkeit einen solchen Text einzufügen. RWTools macht es dafür ganz einfach.

Wählt im Menü „Werkzeuge Strecken erstellen“ den ersten Menüpunkt „Strecke oder Szenarios prüfen“ aus, sucht eure Strecke heraus und klickt dann auf den Button ganz rechts „Streckenbeschreibung hinzufügen“. Folgendes Fenster öffnet sich:



The screenshot shows a dialog box titled "Beschreibung Editor". The main heading is "Felder für eine Strecken-Beschreibung" in red. Below the heading is the instruction "leere Felder werden ignoriert". There are three input fields: "Titel" with the text "Tutorial Strecke", "Untertitel" with the text "Demo", and "Para1" with a large block of Lorem Ipsum text. Below "Para1" are two empty text areas labeled "Para2" and "Para3". At the bottom are "OK" and "Abbrechen" buttons.

Gebt hier einen Titel, Untertitel und euren Text ein. Fertig. Leere Textfelder werden ignoriert, Para1-3 stellen einzelne Absätze dar zwischen denen im Railworks Menü dann eine Leerzeile eingefügt wird.

Und jetzt kommt der etwas schwierige Teil: Standard Sprache sowohl von Railworks als auch RWTools ist Englisch, daher wird euer hier eingebener Text auch als Englisch angesehen und im entsprechenden Ordner platziert. Der Nachteil: ist die Sprache in Railworks auf eine lokalisierte Version eingestellt wird dort gar kein Text erscheinen.

Also navigiert im Windows Explorer in euer Streckenverzeichnis, den kryptischen Ordnernamen seht ihr in RWTools in der Streckenübersicht. Und wo ihr gerade schon mal da seid: erstellt doch einfach eine leere Textdatei mit dem Namen eurer Strecke im Hauptverzeichnis, das erleichtert euch das wiederfinden des Ordners.

\\Content\Routes\58582b58-3b98-4466-adbb-106cbaa0a063\RouteInformation

hier müsste es dann einen Unterordner „En“ geben. Erstellt einen neuen Ordner namens „De“ und kopiert die Datei „Description.html“ von En nach De. Wenn ihr eure Strecke auch international verbreiten wollt, macht es natürlich Sinn in die Englische Beschreibung auch englischen Text einzufügen, da das ganze einfache HTML Dateien sind könnt ihr die auch mit einem beliebigen Text Editor (**NICHT** Microsoft Word o.ä., im Zweifelsfall Notepad, ich würde die Freeware Notepad++ empfehlen) öffnen und den Text entsprechend ändern. Alle Klammern und deren Inhalte müssen erhalten bleiben! Wer sich mit HTML auskennt kann auch einige Formatierungsbefehle verwenden, ganz getestet habe ich es noch nicht, aber zum Beispiel werden bei Font mehrere Parameter wie Farbe und Größe unterstützt.

#### 4. Hinzufügen eines Ladebildschirms

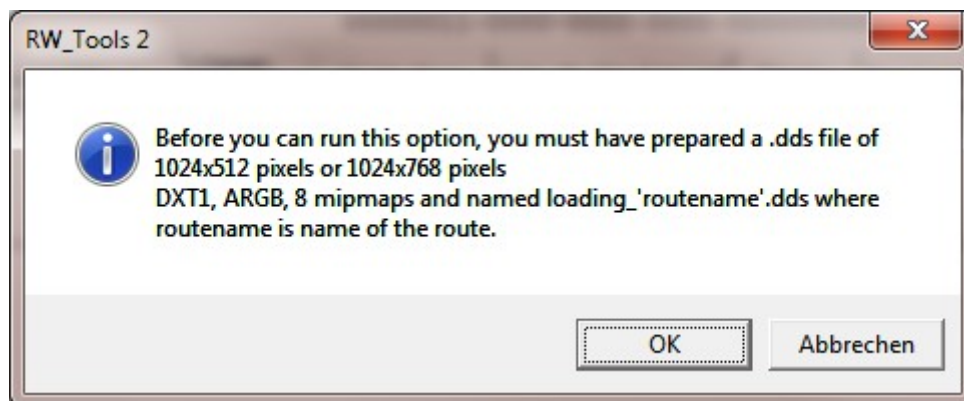
Der Ladebildschirm wird beim Laden eurer Strecke angezeigt. Bei den Standardstrecken sieht man eine einfache Karte sowie ein paar Bilder der Strecke, aber letztlich ist euch freigestellt was dort zu sehen ist.

Bevor ihr dort ein Bild hinzufügen könnt müsst ihr das natürlich erst in einem Grafikprogramm eurer Wahl erstellen. Für den *Rail Simulator* gab es noch eine Einschränkung auf 1024x512 Pixel Größe, Railworks scheint aber auch größere Bilder zu akzeptieren. Ob und wie größere Dateien bei einer Auflösung dargestellt werden, die kleiner als das Bild ist entzieht sich meiner Kenntnis, die alte Rail Sim Vorgabe macht von daher immer noch Sinn. Bei einer größeren Bildschirm-Auflösung wird das Bild auf die volle Größe gestreckt.

Die Bilddatei muss im .dds Format gespeichert sein, Typ DXT1 – ARGB mit 8 Mip Maps. Für Photoshop und Paint Shop Pro gibt es ein passendes Plugin von NVidia wo ihr diese Einstellungen beim abspeichern auswählen könnt, für GIMP gibt es ebenfalls ein Plugin mit leicht anderen Optionen, Links hierzu findet ihr am Ende. Bitte prüft die jeweils mitgelieferte Dokumentation wie ihr diese Plugins benutzen und installieren müsst.

Wenn eure Grafik soweit fertig ist startet RWTools und geht wieder in das „Strecke prüfen“ Menü und auf den zweiten Button von rechts „Strecken-Ladebild hinzufügen“.

Zuerst dann nochmal der Hinweis wie die Datei auszusehen hat:



Die Namensvorgabe muss nicht unbedingt erfüllt sein, RWTools sollte das beim umwandeln entsprechend anpassen.



Anschließend öffnet sich dann das Dateiauswahl Fenster in dem ihr zu eurer Grafik navigiert und mit „öffnen“ bestätigt. RWTools startet dann den Umwandlungsprozess und erstellt eine Datei namens „loading\_(Dein-Strecken-Name).TgPcDx“ in eurem Streckenverzeichnis. Beim nächsten Start eurer Strecke sollte das Bild dann erscheinen.

Links:

RWTools: [www.rstools.info](http://www.rstools.info)

Railworks Wiki: [www.railsimdownloads.com/wiki/tiki-index.php](http://www.railsimdownloads.com/wiki/tiki-index.php)

NVidia DDS Plugin: [http://developer.nvidia.com/object/photoshop\\_dds\\_plugins.html](http://developer.nvidia.com/object/photoshop_dds_plugins.html)

Gimp DDS Plugin: <https://code.google.com/p/gimp-dds/>

Übersicht verschiedener Textur- und DDS Programme:  
[http://cs.elderscrolls.com/constwiki/index.php/DDS\\_Tools](http://cs.elderscrolls.com/constwiki/index.php/DDS_Tools)

Notepad++: <http://notepad-plus-plus.org>

Danke an Mike Simpson für dieses umfangreiche und nützliche Programm! Danke an die Rail-Sim.de Community für die großartige Unterstützung bei allen Arten von Problemen!

Geschrieben von Matze aka Zaunpfahl – Januar/Februar 2010 – Version 1.1

*kostenlose Weiterverbreitung ausdrücklich erlaubt und erwünscht, kommerzielle Nutzung verboten*