

# Route-Riter

Ein Programmpaket für den Microsoft Train Simulator  
von Mike Simpson

Version 7.0.83



Einige Benutzer haben den Wunsch ausgedrückt an der Entwicklung von Route-Riter beizutragen, Spenden können über PayPal durch das Klicken des Buttons auf meine Homepage geschickt werden.

Dieses Programm ist Copyright 2002-07, T.M. Simpson. Route-Riter wird als kostenlose Software freigegeben und kann an alle verteilt werden, die sich für MSTs-Modellbau interessieren. Bitte benachrichtige den Autor über Fehler oder beobachtete Probleme, Vorschläge für Verbesserungen werden gern gesehen.

Bei Verwendung dieses Programms in der Produktion von kommerziellen oder gekauften Strecken ist die Genehmigung des Autors erforderlich, indem ihm eine Kopie von besagter Strecke geschickt wird oder eine PayPal-Spende.

## **Anmerkung des Übersetzers:**

Ich habe mich bemüht, die Ausdrucksweise des Autors weitgehendst beizubehalten um seinen Stil nicht zu verändern. Einige Wörter lassen sich zwar übersetzen, hören sich aber ungewohnt an und haben sich in unserem Sprachgebrauch so eingebürgert, dass ich sie so belassen habe wie sie hier üblich sind (z. B. Backup, Button, Download, Editor, Sound usw.).

Einige Bilder sind noch auf englisch, da sie noch nicht übersetzt worden sind und ich da nicht eingreifen kann. Die Hilfedatei kann als PDF-Datei in Adobe Reader ausgedruckt werden.

Helmuth Drewes

# Route-Riter Einführung

## Route-Riter Fremdsprachen-Versionen

Wenn du Route-Riter das erste Mal laufen lässt, ist es in englischer Sprache voreingestellt. Jedoch sind Fremdsprachendateien im Route-Riter-Ordner enthalten, Lang\_XXXX.txt genannt, wobei XXXX der Sprachename ist. Dieser Name erscheint im Sprachenmenü. Die Lang\_English.txt-Datei kann in jede benötigte Sprache übersetzt werden und sollte funktionieren solange die Textfolge nicht viel länger ist als jene in der .txt-Datei, die in Route-Riter einwandfrei läuft.

Wenn irgendwelche Benutzer diese Dateien in ihre eigene Sprache übersetzen, würden sie mir freundlicherweise eine Kopie schicken, so dass sie in zukünftigen Freigaben dieses Programms mit einbezogen werden können.

## Route-Riter ist für zwei verschiedene Benutzer im Sinn geschrieben worden:

1. Für den durchschnittlichen Endbenutzer, der Strecken aus dem Internet geladen hat, oder 3. Party Add-On CD-ROMs gekauft hat.

Während der Konstruktion einer Strecke werden viele Dateien den Formen- und Texturen-Ordern hinzugefügt, und zu den Strecken .ref-Dateien, aber sie werden nie benutzt. Route-Riter geht durch die verschiedenen Ordner der Strecken und Dateien und stellt fest, welche Formen, Texturen und Sounds aktuell benutzt werden und löscht alle unbenutzten Formen, Texturen, Terrain-Texturen und Sounds von der Strecke. Eine Sicherung von einigen hundert Megabyte kann auf einer großen Strecke gemacht werden.

(Route-Riter ist besonders sachdienlich, wenn du eine Strecke hast, die eine Stapeldatei verwendet, um Formen-/Texturdateien von den Standardstrecken zu kopieren, weil diese Stapeldateien dazu neigen, alles, ob benutzt oder nicht benutzt, zu kopieren!! - Nimm allerdings bitte zur Kenntnis, dass, wenn die Stapeldatei 'InstallMe.bat' heißt, dann ist die Strecke durch die Benutzung des Route-Riters erzeugt worden und es sollte ein weiteres Verdichten nicht möglich sein).

2. Für die Autoren von Strecken für Microsoft Train Simulator.

Für Strecken-Autoren ist der Zweck von Route-Riter, eine Strecke für den Vertrieb fertig zu machen. Während der Konstruktion einer Strecke werden viele Dateien zu den Formen- und Texturen-Ordern hinzugefügt und zu den Strecken .ref-Dateien, aber sie werden in der letzten Freigabe nie benutzt. Dieses Programm geht durch die verschiedenen Ordner der Strecken und Dateien und stellt fest, welche Formen, Texturen und Sounds aktuell benutzt werden und löscht alle unbenutzten Formen, Texturen, Terrain-Texturen und Sounds aus der Strecke. Eine Sicherung von einigen hundert Megabyte kann im Vertriebspaket gemacht werden.

Route-Riter hat die Fähigkeit, eine Installationsstapeldatei für deine Strecke zu schreiben. Diese Option überprüft jede vom Programm benutzte Formen- und Textur-Datei und stellt fest, ob die gleiche Datei schon in den Standardstrecken installiert ist, und wenn, löscht es die Datei aus deiner Strecke und fügt eine Zeile der Stapeldatei hinzu. Sobald der Benutzer deine Strecke

entpackt, ist die Datei InstallMe.bat im Hauptordner deiner Strecke. Darauf klickend wird InstallMe.bat alle notwendigen Dateien von den Standardstrecken in die neue Strecke kopieren, und ihren Originalzustand wiederherstellen.

Ein zusätzlicher Button „Delete Raw“ (Lösche Raw) ist ab v2.0 hinzugefügt worden. Ein Klick auf diesen Button löscht alle \*.raw- und \*.n.raw-Dateien vom Strecken-Kachel-Ordner (diese werden wieder aufgebaut wenn die Strecke das erste Mal läuft, so muss sie nicht ins Vertriebspaket eingeschlossen werden - Allerdings, nimm bitte zur Kenntnis, dass \*.raw- und \*.n.raw-Dateien im LoTiles-Ordner nicht automatisch von MSTS wieder aufgebaut werden und daher nicht gelöscht werden dürfen). Ähnlicherweise werden einige Backup-Dateien (\*.bk) in den Strecken-Haupt- und Welt-Ordnern entfernt, da sie vom Endbenutzer nicht benötigt werden.

Der ENVfiles-Ordner kann optional aus der Strecke gelöscht und der InstallMe.bat-Datei hinzugefügt werden. Wenn die Benutzer SkyConductor oder ähnliche Umgebungsprogramme haben, müssen sie sie auf jeden Fall wieder laufen lassen, um die neue Umgebung der Strecke hinzuzufügen.

**Warnung: Dieses Programm ist speicherintensiv und benötigt ein Minimum von 256 MB RAM, um korrekt zu arbeiten .....**

### **Verdienste:**

Viele Leute waren am letzten Test dieses Programms beteiligt und viele Vorschläge sind besonders in den Train-Sim.com-Foren und den Foren bei UKTrainSim.com gemacht worden. Allerdings geht besonderer Dank an die Folgenden:

Jim Ward, der Autor von EZStuff4.bat für seine Hilfe mit Stapeldateien und sein Wissen um die Gestaltung des MSTS-Datei-Systems. (Diese RR-Version schließt auch die Vollversion von Jim's 'stuffitpack' Programme für Streckenbauer ein).

Michael Vone, der Autor vom Schritt-für-Schritt-Führer zum Streckenbauen (von Abacus).

Bill Burnett, der Autor der besten Strecke - Seaview2 & 3 (und bald 4) für seine große Unterstützung und Vertrauen in Route-Riter, indem man es benutzt um seine neueste Strecke zu erzeugen.

Malcolm Wright, der Autor von TGA2 Tools, dem besten Grafikprogramm, um mir eine neue Version seines ACEComp.exe Komprimierungsprogramms zu schreiben.

Okrasa Ghia - Autor von xtracks, für die Erlaubnis, seine .DLL in komprimierten/unkomprimierten Dateien zu benutzen und Hilfe bei ihrer Verwendung.

Carl-Heinz Rave - Autor von TsUtils, für die Genehmigung, es in Route-Riter einzubinden und für seine Hilfe mit vielen Funktionen.

Scott Miller für die Erlaubnis, sein Aceit-Grafikprogramm zu benutzen.

Runar Oudmayer, für die norwegischen Sprachdateien.

Johan Hommes, für die original holländischen Sprachdateien und dem holländischen Hilfedateitext.

Dick van der Hoven für die neuesten holländischen Sprachdateien.

Stig Christensen für die dänischen Sprachdateien.

Javier Torres für spanische Sprach-Hilfdateien.

OldieDaddy in Frankreich und Rudi Heilig in Deutschland für all ihre Hilfe beim Testen von v5 und Rudi's deutsche Sprachdateien.

Aymeric Romani für die französischen Sprachdateien und die französischen Hilfdateien.

Martyn Griffin für seine .S/.T/.W-Datei komprimierte/unkomprimierte Routinen.

Fredrik Qvarfort für seine CRC Überprüfungsrountinen.

Stuart Williamson für seine Hilfe mit Sound-Dateien und AI-Lokomotiven.

Paul Gausden für die Erlaubnis, Codeproben von seinem Shape-Datei-Viewer und seinem trainlib.ocx zu benutzen, und für einen großen Teil von Programmierhilfe.

Steve Nicklin für 3-D-Programmiercode und Hilfe.

Bob Latimer für Betatest und eine Anzahl nützlicher Vorschläge.

Dave Charles, Autor von TsTools für seine MSTs nach Lat/Long Konvertierungsroutine.

Yuri Sos für seine große australische Webseite <http://steam4me.railpage.org.au/trainsim/> und dafür, alle Sniper's Tutorenprogramme auszurichten (unter anderem).

Bill Prieger, Joe Morris, Otto Wipfel, Ian Bowles und Jean-Louis Chauvin für die Verwendung von Brems- und Kupplungs-Dateien und eine riesige Menge diese zu testen.

Ian MacMillan für die Erlaubnis, sein Mess-Werkzeug zu benutzen.

Otto Wipfel, Tim Court und Alan Salmon für Vorschläge und Ermunterung.

Die ZIP-Routine verwendet den Code von Franky Braem's SAWZipNG Programmpaket, benutzt mit großem Dank.

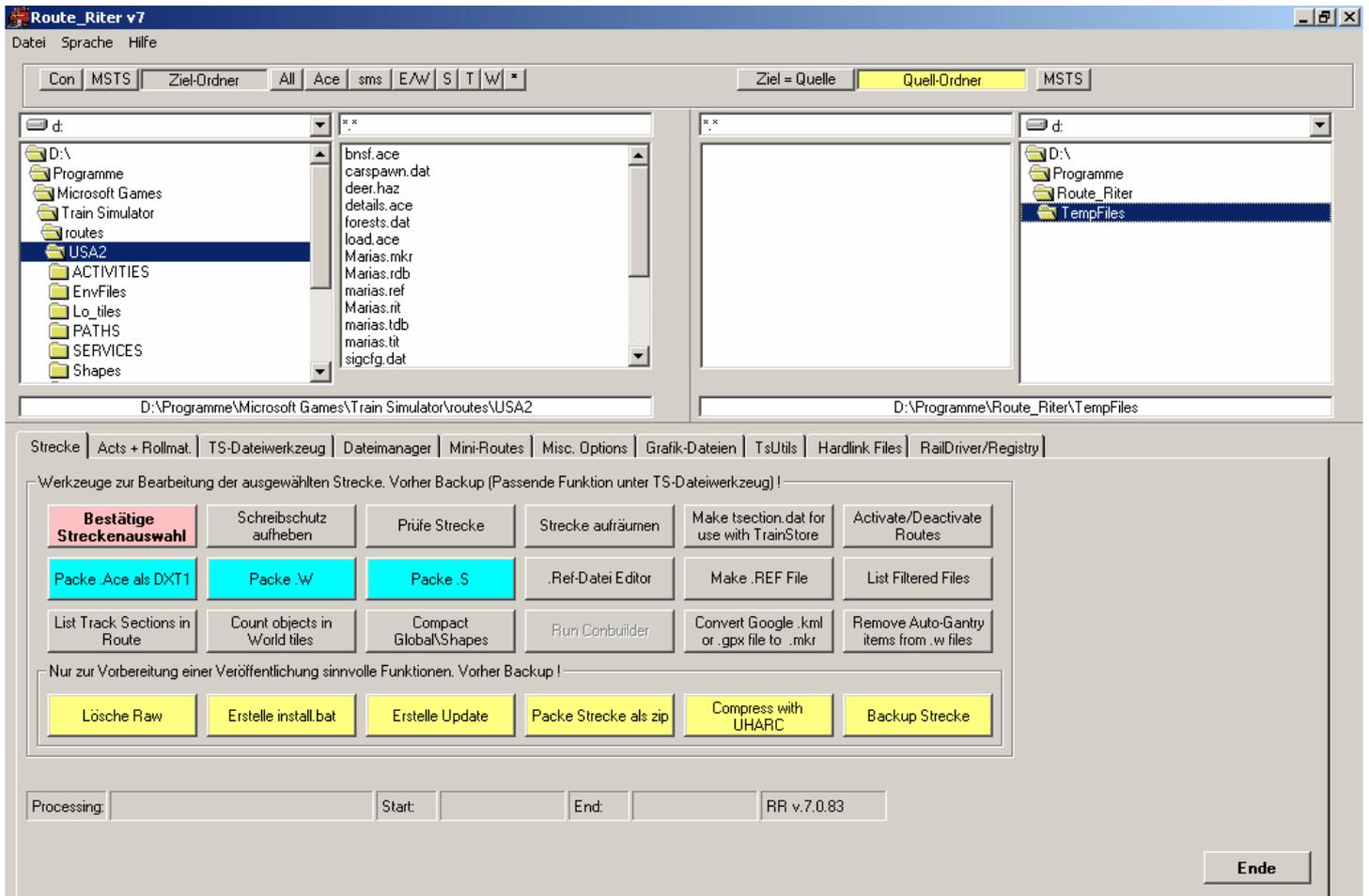
All jene, die Fehlerberichte und Vorschläge eingeschickt haben.

All jene Streckenautoren, die mir CDs mit früheren Versionen von ihren Strecken für Prüfzwecke geschickt haben.

Und schließlich darf ich die buchstäblich tausende von Benutzer nicht vergessen, die das Programm heruntergeladen und nützliche Bemerkungen geschickt haben.

# Route-Riter-Anweisungen für das Reduzieren der Größe einer Strecke.

**Anmerkung: Alle 6 Standard-Strecken und der Vorlage-Ordner müssen für die Optionen auf dieser Seite installiert sein um richtig zu laufen.**



**DU SOLLTEST IMMER EIN BACKUP VON DEN STRECKEN- & ZÜGE-ORDNERN MACHEN, BEVOR DU DIESES PROGRAMM BENUTZT!!!!**

Wenn du das erste Mal Route-Riter startest, wird dir ein 'Start-Bildschirm' präsentiert mit Details des Programms, dann wird dir geraten, auf eine Strecke doppelzuklicken um sie auszuwählen. Das obige Fenster öffnet sich dann mit deinem automatisch ausgewählten MSTS-Strecken-Verzeichnis.

Sobald du deine Strecke doppelgeklickt hast, sagen wir 'Bodiddly RR', musst du auf den Button **'Bestätige Streckenauswahl'** klicken, um zu bestätigen, dass du an der Strecke arbeitest, die du wirklich verändern willst. Um die Größe einer nicht ursprünglich mit Route-Riter vorbereiteten Strecke zu reduzieren, verwende die drei Buttons Bestätige Streckenauswahl, Prüfe Strecke und Strecke aufräumen in der Reihenfolge. Das ist alles was du machen musst, die anderen Buttons auf dem Startbildschirm sind mehr für spezialisierte/erfahrene Benutzer.

## Die verschiedenen Buttons funktionieren wie folgt:

### 1. Bestätige Streckenauswahl

Prüft, ob eine Strecke ausgewählt worden ist, löscht alle alten Dateien aus dem SetupFiles-Ordner und setzt das Programm zurück, um deine Strecke zu bearbeiten. Die ganze Strecke wird überprüft um sicherzustellen, dass da keine Nur-Lesen-Dateien eingeschlossen sind, die nicht bearbeitet werden können. Die Merkmale solcher Dateien werden zu Lesen/Schreiben gestellt.

### 2. Prüfe Strecke

Diese Option prüft die Strecke, ob alle .s/ .ace/ .sms/ .wav/.env-Dateien vorhanden sind. Wenn eine fehlende Datei entdeckt wird, prüft Route-Riter die Standardstrecken und wenn die Datei dort gefunden wird, fragt er dich, ob du sie in deiner Strecke platzieren willst. Wenn du diese Frage mit NEIN beantwortest, dann musst du die fehlende Datei irgendwo anders finden, von Hand, bevor du versuchst, die Strecke zu verdichten, weil sonst weitere Fehler auftreten können. Du hast auch die Option, dem Programm zu erlauben, automatisch alle fehlenden Dateien von den Standardstrecken einzuschließen.

Diese Routine überprüft dann fehlende .SD-Dateien und versucht, irgendeine fehlende zu finden. Die Alternative Textur-Markierung wird gelesen und die .S-Datei wird gesucht um zu sehen, welche Texturen benötigt werden. Dann werden alle Strecken\Texturen\Ordner in Übereinstimmung mit der Alt-Textur-Zahl durchsucht, um zu sehen, ob welche von den Schnee-, Nacht- oder Saison-Texturen fehlen. Dies stellt sicher, dass du deine Strecke in allen möglichen Jahreszeiten befahren kannst und fehlende Texturen zu überprüfen.

Einige Formdefinition (.SD) Dateien führen den Alternativen Textur-Typ als 256 auf, das heißt, die 'Form hat Tagzeit- und Nachtzeit-Texturen'. Leider gibt es einen Fehler in dieser Zahl und wenn du solche Dateien auf einer Strecke im Schnee benutzt, wirst du eine Fehlermeldung bei diesem Effekt bekommen, dass die Datei Global\Textures\SnowTexture.ace fehlt (wobei SnowTexture.ace der Name der Formtexturdatei ist). Um da heranzukommen, kannst du es ohne die Nachttextur tun und den Alternativen Textur-Typ auf '0' verändern oder eine Schneetextur hinzufügen und den Typ '257' herstellen. Route-Riter macht das für dich, indem er irgendeine der 256er-Dateien die er findet, empfiehlt und anbietet, die Form in '0' oder '257' ändert (in diesem Fall wird die Tagtextur zum Schnee-Ordner kopiert, wenn es keine verfügbare Schnee-Textur gibt).

Danach werden die .W-Dateien für 'Wald'-Zugänge überprüft, und alle Jahreszeiten-Ordner werden überprüft, um sicherzustellen, dass die angemessenen Saisontexturen für jeden Wald-Zugang dort sind. Terrtex-Texturen werden auch überprüft, um sicherzustellen, dass es für jede Terrtex .ACE-Datei eine entsprechende Datei im Terrtex\Snow-Ordner gibt.

Wenn diese Option fertig ist, listet ein Bericht alle Probleme auf (dieser schließt fehlende .SD-Dateien ein - diese sind nicht notwendigerweise ein Problem, weil einige Elemente wie Signalbrücken, Signale, Wagen in der carspawn.dat-Datei, Geschwindigkeitspfosten usw. nicht notwendigerweise .SD-Dateien haben, auch wenn sie .S-Dateien haben).

### 3. Strecke aufräumen

Ein Klick auf diesen Button veranlasst das Programm, die Welt-Dateien und verschiedene .dat-Dateien zu durchsuchen, um festzustellen, welche Form- und Textur-Dateien innerhalb der Strecke in Gebrauch sind. Diese Operation dauert ein paar Minuten, je nach deinem PC und der Größe deiner Strecke.

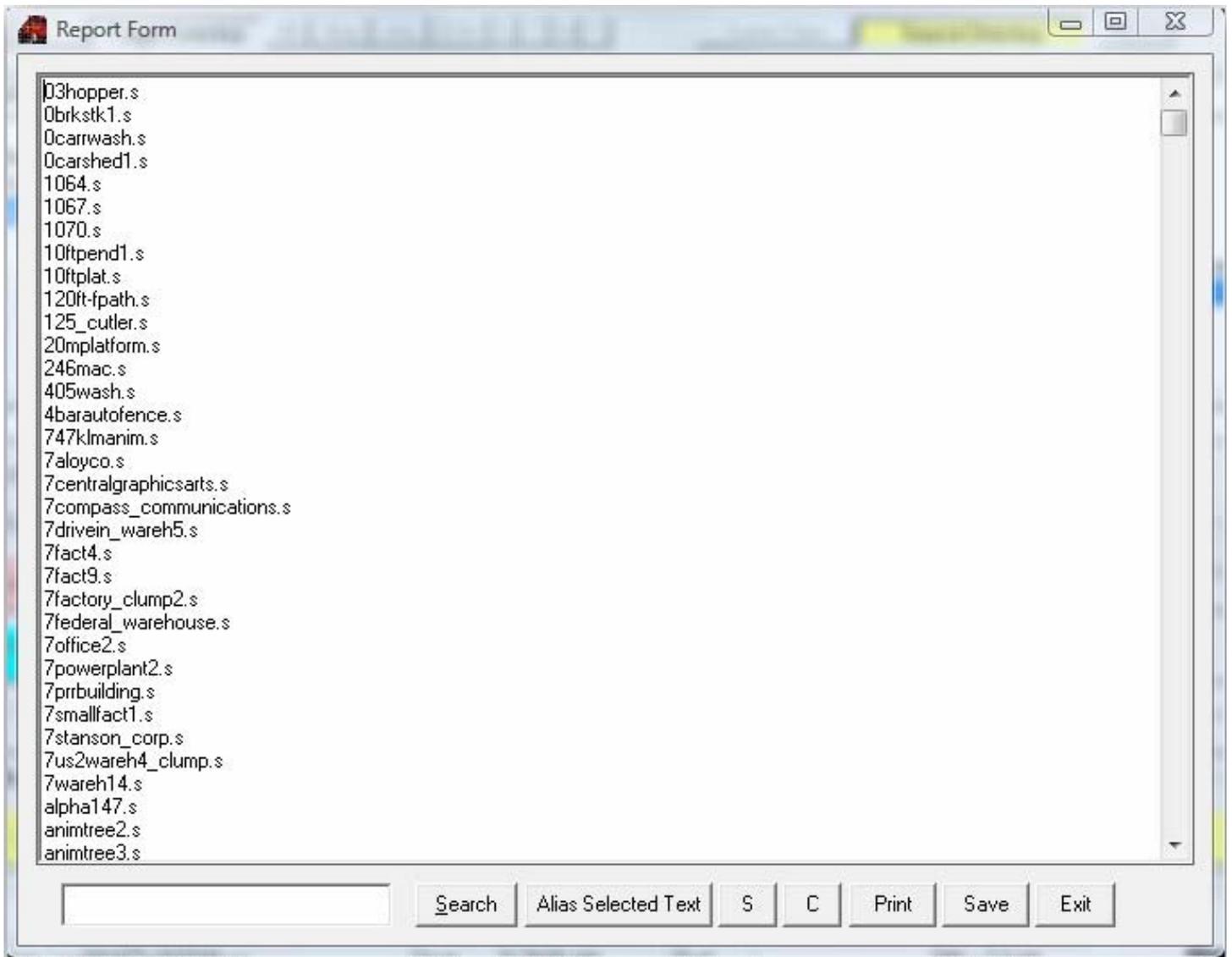
Das Programm liest dann die .W-Dateien (komprimierte Dateien sind unkomprimiert im Speicher) und sieht, welche .S-Dateien für die Strecke erforderlich sind. Wenn nötig sind die .S-Dateien unkomprimiert und werden zum Temporären Ordner kopiert.

Das Programm geht dann durch alle .s-Dateien, die vorübergehend in den SetupFiles-Ordner in diesem Anwendungspfad kopiert worden sind. Dies erzeugt eine Liste von allen .ACE/.SMS/.WAV-Dateien, die aktuell von deiner Strecke benutzt werden.

Das Programm löscht oder verschiebt alle Shape/Texture/Sound/Terrain Struktur-Dateien im Shapes/Textures/Sounds/Terrtex-Ordner deiner Strecke, die nicht in Gebrauch sind (dies beinhaltet alle .s-, .sd- und .thm-Dateien, verbunden mit jeder Form).

Sobald all diese Dateien gelöscht worden sind, werden die vorübergehend unkomprimierten .S-Dateien vom SetupFiles-Ordner gelöscht und eine .ref-Datei wird in deinen Strecken-Ordner kopiert, die nur Details jener Dateien enthält, die aktuell in der Strecke gebraucht werden.

An diesem Punkt erscheint ein Berichts-Bildschirm wie unten und zeigt dir, welche Dateien in der Strecke benutzt werden.



Von diesem Bildschirm kannst du drucken und/oder die Auflistung speichern.

Du solltest den Berichts-Bildschirm schließen sobald du damit fertig bist, weil er später für einen anderen Prozess gebraucht wird.

Anmerkung: Unter WindowsXP kann dieser Berichts-Bildschirm durch ein Symbol auf der unteren Werkzeugleiste deines Bildschirmes geöffnet werden, du brauchst nur auf dieses Symbol zu klicken, um den Bericht zu lesen.

Nun kannst du die Strecke zur Probe laufen lassen (Du musst Route-Riter schließen bevor du MSTS startest, sonst läuft MSTS nicht). Ich habe dieses Programm auf einigen Strecken getestet und Ersparnisse von über 200 MB sind erreicht worden. Allerdings ist dies ein sehr zerstörerisches Programm, so übernehme ich keine Verantwortung für auftretende Probleme.

Anmerkung: Wenn du MOVE eher als Löschen auswählst während die Aufräum-Operation läuft, werden die verschobenen Dateien in einem neuen Ordner im Streckenordner mit Namen RRBackups sein, dies sollte natürlich beseitigt sein bevor man sich eine Strecke für den Vertrieb hochlädt.

**Sobald du die obigen Verfahren abgeschlossen hast, kannst du folgendermaßen weitermachen, um ein bisschen mehr Platz zu sparen:**

#### **4. Packe .ACE**

Benutze diese Option um alle .ACE-Dateien in den Textures/Terrtex/Envfiles-Verzeichnissen deiner Strecken zu packen. (Route-Riter verwendet Carl-Heinz Rave's TsUtils-Programm um Dateien zu komprimieren/unkomprimieren und ist mit seiner lebenswürdigen Genehmigung eingefügt)

Die meisten Texturdateien sind schon von vornherein im komprimierten oder DXT-Format. Wenn dies der Fall ist, werden sie nicht angefasst, aber wenn sie nicht komprimiert sind, dann ja. Das spart nicht nur viel Platz auf deinem Laufwerk, sondern ermöglicht den Dateien, schneller zu laden.

**Anmerkung: Hüte dich, dass einige Modelle mit komprimierten .ace-Dateien in MSTs nicht laufen. Das sind üblicherweise große Modelle, die mehrfache .ace-Dateien benutzen. Es ist deswegen unbedingt erforderlich, dass du eine Sicherung von dem Texturen-Ordner machst, bevor du versuchst, alle .ace-Dateien zu komprimieren. Sobald du getestet hast, dass alles OK lädt, dann kannst du die Sicherungsdateien löschen.**

#### **5. Packe .W**

Benutze diese Option um alle .W-Dateien in deinem Strecken-Welt-Verzeichnis zu komprimieren. Dies spart viel Platz.

#### **6. Packe .S**

Benutze diese Option um alle unkomprimierten .S-Dateien in deinem Strecken-Formen-Verzeichnis zu komprimieren. Die meisten Formdateien sind schon komprimiert, aber einige vielleicht nicht und diese Option komprimiert sie alle.

**Warnung: Stelle sicher, dass du die Strecke völlig testest, wenn du alle Dateien komprimiert hast. Ich habe die eigenartige Form gefunden, welche sich nicht laden ließ, wenn die Textur dafür komprimiert worden ist.**

#### **7. MSTs**

Die zwei Buttons an der oberen Linken und Rechten des Bildschirms betitelt 'MSTs', sind ein einfaches schnelles Mittel, um jedes Fenster auf das MSTs\Strecken-Verzeichnis umzuschalten.

#### **8. All**

Wählt alle Dateien im linken Dateifenster aus.

#### **9. S, T und W usw.**

Diese Buttons zeigen alle .S-, .T- und .W-Dateien jeweils im aktiven Ordner. Sie sind das Äquivalent dazu, um \*.S usw. in die Filter-Box zu bringen wenn du auf den 'S'-Button klickst, klicke dann den All-Button und alle .S-Dateien im Ordner werden ausgewählt. Ähnlicherweise setzen die ASS- und SMS-Buttons die Filter-Box für diese Dateien. Der E/W-Button bringt

\*.eng;\*.wag in die Filter-Box. Beim Klicken auf ‚List Filtered Files‘ werden alle .eng- und .wag-Dateien im ausgewählten Ordner und in allen Unterordnern aufgelistet.

## 10. Ziel = Quelle

Dieser Button macht die Ordner-Ansicht im rechten Datei-Fenster identisch mit der Ansicht im linken Fenster. Dies ist nützlich in den MSTS-Datei-Programmen, wenn du die Quelle und den Bestimmungsort von einer komprimierten Datei gleich machen willst. D. h. du komprimierst eine Datei und überschreibst die unkomprimierte Version.

Ein Rechtsklick auf den 'Ziel = Quelle'-Button, wenn die rechten Felder die Quellenordner sind, wird die Dateifenster umkehren, so dass die rechten Dateien in die linken Fenster bewegt werden und umgekehrt.

## 11. CON

Der 'CON'-Button an der oberen Linken des Bildschirms bringt dich zu deinem Haupt-ZUGVERBÄNDE-Ordner, wenn du mit dem linken Maus-Button klickst. Wenn du mit dem rechten Maus-Button klickst, kommst du zu deinem TRAINSET-Ordner.

### Anmerkungen:

1. Wenn du dieses Programm benutzt, um Strecken zu komprimieren die du importiert hast, nachdem die Strecke von Ende zu Ende gelaufen ist (in der Nacht und im Schnee ebenso wie tagsüber), vorausgesetzt dass alles in Ordnung ist, dann kannst du dein Backup löschen.
2. Lass dieses Programm nicht gegen die Standard-MSTS-Strecken laufen, sonst wirst du Dateien löschen, die von anderen Strecken benötigt werden könnten.

**DU MUSST DEN STRECKEN-ORDNER SICHERN, BEVOR DU DIESES PROGRAMM ÜBERHAUPT AUSPROBIERST!!!!**

## 12. .Ref-Datei Editor

Neu in dieser Version ist ein .Ref-Datei Editor, der dir erlaubt, deine Ref-Datei in bedeutungsvolle Klassen zu sortieren. Wähle eine .ref-Datei aus und klick auf diesen Button und du wirst den folgenden Bildschirm sehen:

RefEditor - G:\Trainsim2\Train Simulator\Routes\Borders1\Borders1.ref

Index	Type	Filename	Shadow	Class	Align	Description	StoreMatri	PickupTyp	TunnelEnt
0	Dyntrack	DYNTRACK		Track Sections	None	Dynamic track piece			
1	Platform			Mainline Stations		Platform	Yes		
2	Siding			Mainline Stations		Siding	Yes		
3	CarSpawner			Vehicles		Car Spawner	Yes		
4	Hazard	deer.haz		Hazards	None	Deer_on_track			
5	Hazard	spotter.haz		Hazards	None	Person			
6	Hazard	deer.haz		Hazards	None	Deer_on_track			
7	Hazard	spotter.haz		Hazards	None	Person			
8	Hazard	deer.haz		<Hazards>	None	Deer_on_track			
9	Hazard	deer.haz		<Hazards>	None	Deer_on_track			
10	Hazard	deer.haz		<Hazards>	None	Deer_on_track			
11	Hazard	BIRD01.haz		<Hazards>	None	Hazard_crow_on_track			
12	Hazard	spotter.haz		<Hazards>	None	Person			
13	Hazard	spotter.haz		<Hazards>	None	Person			
14	Hazard	spotter.haz		<Hazards>	None	Person			
15	Pickup	01DFuelTank.s		<Pickup Objects>		Diesel pump#2		_FUEL_DIE	
16	Static	newsstand.s		3D Canvas Scenery		NewsStand			
17	Static	snowdrift1.s		3D Canvas Scenery		SnowDrift1			
18	Static	pvttelephone1.s		3D Canvas Scenery		Telephone Pole 1 Bar			
19	Static	pvttelephone2.s		3D Canvas Scenery		Telephone Pole 2 Bar			
20	Static	pvttelephone3.s		3D Canvas Scenery		Telephone Pole 3 Bar			
21	Static	pvttelephone4.s		3D Canvas Scenery		Telephone Pole 4 Bar			
22	Static	ramp.s		3D Canvas Structur		Ramp			
23	Static	B_arrow.s		Aircraft	None	Piper Arrow			
24	Static	HC2.s	DYNAMIC	Aircraft	None	Wessex_HC2_Copter			
25	static	sheep_dog01.s	RECT	Animals	NONE	Border_collie			
26	Static	AdonisBlue01.s		Animals	None	Butterfly_Adonis_Blue			
27	Static	LgTortoiseshell01.s		Animals	None	Butterfly_Large_Tortoisesh			
28	Static	LargeWhite01.s		Animals	None	Butterfly_Large_White			
29	Static	Peacock01.s		Animals	None	Butterfly_Peacock			
30	Static	RedAdmiral01.s		Animals	None	Butterfly_Red_Admiral			
31	Static	SpeckledWood01.s		Animals	None	Butterfly_Speckled_Wood			
32	Static	Buzzard01.s		Animals	None	Buzzard01			
33	Static	Cat03.s		Animals	None	Cat_Black_and_White			

Buttons: Delete Duplicates, Delete Row, Add Row, Re-Index .Ref File, Save new .Ref, Exit Without Change

Du kannst jede Spalte durch das Klicken des Titels am Kopf der Spalte sortieren (normalerweise würdest du nach Klasse sortieren, wenn dies das Element ist, das in deinem Strecken-Editor erscheint beim Objektfenster hinzufügen).

Eine Element-Klasse oder Beschreibung können von Hand bearbeitet werden, durch einfaches Eintippen in die betreffende Box. Wenn du Mehrfachangaben in der gleichen Spalte modifizieren willst, z. B. willst du vielleicht alle Building\_Residential-Zugänge ändern in Building - Residential. Dann wähle das erste Element aus und zieh die Maus die Spalte hinunter um all jene auszuwählen die du ändern willst, sie färben sich blau. Dann rechtecklick auf den oberen und eine Box erscheint, in die du den Neueintrag tippen kannst.

Reihen können hinzugefügt (neue Reihen erscheinen am Gitterboden) oder gelöscht werden.

Nachdem du die Änderungen gemacht hast, vergewissere dich, dass du das Gitter wieder indizierst und dann abspeicherst, so dass alle Änderungen bleiben.

### 13. Make .REF File

Viele kommerzielle Strecken schließen keine .ref-Datei ein, das macht es unmöglich, die Strecke im Strecken-Editor zu öffnen. Diese Option stellt eine .ref-Datei für die ausgewählte Strecke her, ohne dass du die Strecke komprimieren musst.

#### **14. List Track Sections in Route**

Bildet eine Liste von allen Gleis- und Bahnstreckenabschnitten, die in der ausgewählten Strecke benutzt werden.

#### **15. Count Objects in World Tiles**

Diese Option zählt alle Gegenstände in der ausgewählten Welt-Kachel (.W tile) - mit allen angrenzenden Kacheln, es listet bis zu 9 .w-Kacheln und ihre Inhalte auf. Dies erlaubt einem Streckenbauer, zu wissen, wieviele Gegenstände auf einmal geladen werden, wenn eine einzelne Kachel gezeigt wird (MSTS lädt sofort alle Gegenstände auf der Kachel und den 8 angrenzenden Kacheln, daher die Verlangsamung des Simulators, wenn der Zug sich Städten nähert usw., verursacht ruckartiges Verhalten).

#### **16. Compact Global\Shapes**

Diese Option bildet eine Liste von all jenen Gleis-/Bahnstreckenabschnitten in ALLEN installierten Strecken die momentan von MSTS benutzt werden, bewegt dann Abschnitte, die nicht im Gebrauch sind, zu einem Global\SpareTrack-Ordner. Das reduziert den Aufwand von MSTS, das jedes Mal unbenötigte Dateien überprüft, wenn es startet. Wenn du eine neue Strecke hinzufügst, wird Route\_Riter's Strecken-Überprüfungs-Option Gleise vom SpareTrack-Ordner zurückgeben, wenn benötigt.

#### **17. Run Conbuilder (Nur lizenzierte Versionen)**

Angenommen du hast das Programm 'Conbuilder' installiert, ein Klick auf diesen Button startet Conbuilder in diesem Fall auf MSTS, das gegenwärtig von Route\_Riter benutzt wird. Dies ist sehr hilfreich für Ministreckenbenutzer, weil Conbuilder es ermöglicht, fast sofort zu starten, eher als wenn es erst durch das ganze Rollmaterial in deiner Standard-MSTS-Installation laufen muss.

**[18. Convert Google .kml file to a .mkr file](#) - Klick hier, um diese Seite aufzusuchen.**

**[19. Building Mini Routes](#) - Klick hier, um diese Seite aufzusuchen.**

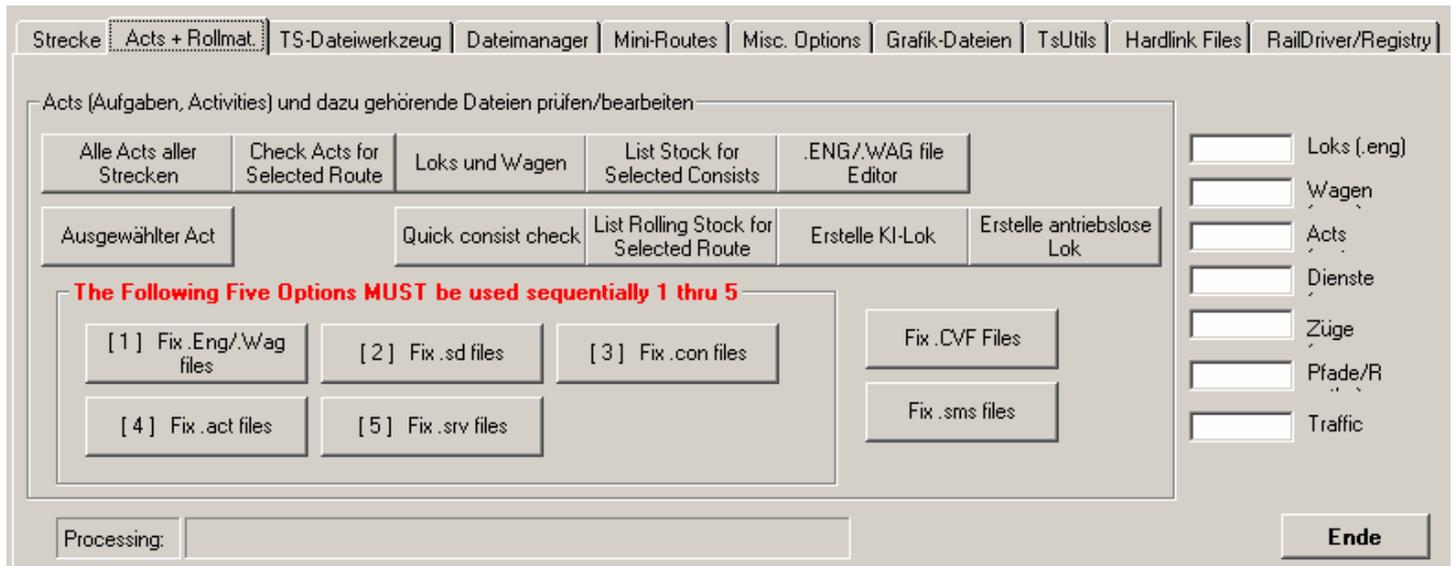
**[20. Activating/Deactivating Routes](#) - Klick hier, um diese Seite aufzusuchen.**

**[21. List Filtered Files](#) - Klick hier, um diese Seite aufzusuchen. Dies ist ein Duplikat des Buttons auf dem Graphics Tab.**

**[22. Remove Auto-Gantry items from .w files](#) - Streckenbauer ordnen Elemente wie Signalbrücken, Wände, Zäune und Telefonmasten automatisch ein, indem sie diese Elemente der gantry.dat-Datei im Hauptordner jeder einzelnen Strecke hinzufügen. Wenn du zum Beispiel alle Signalbrücken von einer Strecke entfernen willst, klicke auf diesen Button und es erscheint eine Liste von allen Elementen in der Gantry.dat-Datei und erlaubt dir, sie zu entfernen, 1 zurzeit von der Strecke. Pass auf, da dies nicht umkehrbar ist, du musst eine Kopie der Strecke als Backup haben, falls die Ergebnisse nicht das sind, was du erwartest.**

# Aufgaben & Rollmaterial überprüfen

In Route-Riter v7 sind jetzt zusätzliche Funktionen unter dem Acts + Rollmaterial-Tab, nämlich: Aufgaben überprüfen, Rollmaterial überprüfen, eine ausgewählte Strecke überprüfen, Zugverbands-Schnell-Überprüfung, Zugverbände überprüfen, und eine Gruppe von Optionen um Namen in ENG/WAG/CON/ACT/SRV-Dateien zu korrigieren und Fehler in .SMS, .CVF- und .SD-Dateien instandzusetzen mit Optionen das Material aufzulisten, benötigt nach ausgewählten Zugverbänden und ein für jene vorgesehener Eng/Wag-Dateieditor, der sofort vielfache Dateien editieren will, d. h. er macht die gleiche Änderung zu einem Bündel von Eng-Dateien.



**Neue Funktion - '[.ENG/.WAG Files Editor](#)' [Klick hier für Details.](#)**

## A. Namen in den ENG/WAG/CON/ACT/SRV-Dateien korrigieren

Nach vielen Tests haben die Autoren des Conbuilder-Programms entdeckt, dass, besonders wenn Windows XP SP2 läuft, es Probleme geben kann beim Laufen von Aufgaben, wenn das Fach der Lokomotivnamen/Waggonnamen und ihre Ordernamen sich unterscheiden, und wenn sie sich in den Zugverbands- und Aufgaben-Dateien unterscheiden. Überdies, wenn der TrainCfg-Zugang in der Zugverbands-Datei und der Train\_config-Zugang in der entsprechenden Services-Datei sich unterscheiden, treten ähnliche Probleme auf.

Dies kann sich in MSTs mit Lokomotiv-Namen usw. im Simulator zeigen, die in der Liste als unbekannt erscheinen.

Um dies zu korrigieren, habe ich diese 5 Buttons Route-Riter v6 hinzugefügt; sie sollten richtig benutzt werden, d. h. drücke den Fix ENG/WAG-Button zuerst und so weiter durch bis zum Fix .SRV-Button. Die Gesamtdauer, um dieses Verfahren zu beenden, kann wirklich lang sein, je nachdem, wie viele Dienste, Zugverbände usw. du hast. Wenn jeder Abschnitt zu Ende ist, wird ein Bericht von allen gefundenen Fehlern (fehlende Dateien usw.) erzeugt.

## **B. .SMS-Dateien instand setzen (Fix .sms files)**

Falls du dein Rollmaterial mit dem Conbuilder-Programm überprüfen willst und die 'Check Sounds'-Box anhakst. Du bist dafür verantwortlich, wenn du hunderte/tausende von Fehlern (ich bekam allein 6500 Soundfehler) aufgelistet bekommst. Solche Fehler werden oft von den .sms-Dateien verursacht, die von vielen Rollmaterial-Modellbauern benutzt und sehr schlecht zusammengestellt wurden, besonders wenn die Sounds von einem Common.sound-Ordner oder sogar von einem anderen Lokomotive-Sound-Ordner übernommen wurden.

Ein Klick auf diesen Button zeigt die Liste von gefilterten Dateien auf dem Bildschirm, wählt alle .sms-Dateien aus, und versucht, alle .sms-Dateien für dich instand zu setzen. Eine vollständige Korrektur ist unwahrscheinlich, aber in meinem Fall gelang es mir, die Fehlerzahl um 75 Prozent zu reduzieren, es ist leichter, den Rest der Fehler einfach von Hand zu beseitigen.

## **C. .CVF-Dateien instand setzen (Fix .CVF Files)**

Falls du dein Rollmaterial mit dem Conbuilder-Programm überprüfen willst und die 'Check Cabs'-Box anhakst. Du bist dafür verantwortlich, wenn du hunderte von Fehlern (ich bekam allein 250 Führerstandsfehler) aufgelistet bekommst. Solche Fehler werden oft von den .cvf-Dateien verursacht, die von vielen Rollmaterial-Modellbauern benutzt und sehr schlecht zusammengestellt wurden, besonders wenn die Führerstände von einem Common.cab-Ordner oder sogar von einem anderen Lokomotive-CabView-Ordner übernommen wurden.

Ein Klick auf diesen Button zeigt die Liste von gefilterten Dateien auf dem Bildschirm, wählt alle .cvf-Dateien aus, und versucht, alle .cvf-Dateien für dich instand zu setzen. Eine vollständige Korrektur ist unwahrscheinlich, aber in meinem Fall gelang es mir, die Fehlerzahl um 75 Prozent zu reduzieren, es ist leichter, den Rest der Fehler einfach von Hand zu beseitigen.

## **D. .eng/.wag/.sd/.con/.act/.srv-Dateien instand setzen**

Es gibt einige übliche Fehler in diesen Dateien, hauptsächlich verursacht von unterschiedlichen FÄCHERN der Lokomotiv- und Waggon-Zugänge. Benutze jede dieser Optionen der Reihe nach, von 1 bis 5, und Route-Riter wird alle diese Fachprobleme mit einigen anderen üblichen Problemen in diesen Dateien beseitigen.

Es ist angedeutet worden, dass Probleme mit .SD-Dateien auftreten können, wenn es nur einen einzelnen Wagenrücklauf/Zeilenvorschub zwischen dem .sd-Dateianfangskennsatz und der ersten Textzeile gibt. Ich war unfähig solche Probleme zu reproduzieren, aber für den Fall, beim Klicken dieses Buttons werden alle .sd-Dateien instand gesetzt.

**Anmerkung:** Du musst die 'Check Activities'-Option übertragen bevor du versuchst, die Zugverbände zu überprüfen, weil beide Operationen voneinander abhängig sind (Der Check-Consists-Button erscheint nicht bevor die Überprüfungs-Aufgaben gelaufen sind). Allerdings kannst du die 'Quick Consist Check'-Option zu jeder Zeit laufen lassen.

## E. Eine antriebslose Lokomotive erstellen

Erstellt eine antriebslose Version von den ausgewählten .eng-Dateien. Z. B. die ausgewählte Scotsman.eng wird als \$Scotsman.eng in den gleichen Ordner kopiert. Diese \$Scotsman.eng kann dann in Zugverbänden wie eine 'ausgefallene' Lokomotive eingesetzt werden, und an einen anderen Platz mit einer anderen Lokomotive geschoben werden usw. Im Fall von Diesel- und Elektro-Lokomotiven werden sie zu antriebslosen Waggons umgewandelt, noch einmal mit dem \$-Vorzeichen, z. B. 47002.eng wird als \$47002.wag kopiert.

## F. Eine AI- oder MU-Lokomotive erstellen

Dieses Element arbeitet an einer ausgewählten .eng-Datei und erzeugt eine nichtfahrbare Version von der Lokomotive, die in einem AI-Zugverband benutzt werden kann. Z. B. wenn die Datei Scotsman.eng ist, wird eine Lokomotive mit Namen #Scotsman.eng im gleichen Ordner erzeugt. Es beseitigt verschiedene Elemente von der .eng-Datei, wie Führerstands- und Innenansichten, um FPS zu sparen, und verändert die Speichereingänge der Antriebsräder um eine realistischere Radumdrehung zu erzeugen. MU-Lokomotiven sind den AI-Lokomotiven ähnlich, aber werden als 2., 3. usw. Lokomotive in multigeführten Güterzügen benutzt, oder als die hintere Lokomotive in EMU/DMU-Gruppen.

## 1. Alle Aufgaben überprüfen

Um Aufgaben zu überprüfen klick auf den 'Alle Acts aller Strecken'-Button auf dem Hauptbildschirm, dieser Vorgang kann einige Minuten dauern, das hängt von der Geschwindigkeit deines Prozessors und von der Anzahl der Aufgaben und Zugverbände in deinem MSTs-Setup ab. Nach Vollendung dieser Aktion erscheint ein dem Folgenden ähnlicher Bildschirm:

Route	Activity	Traffic	Service	Consist	Path
Albula Line 2	Evening freight.act	Evening freight.tif	Evening freight.srv	RHB414.con	Evening freight.pat
Albula Line 2	Evening freight.act	Evening freight.tif	Sp1-P2-Mu1.srv	RHB414_Scement.con	Sp1-P2-Mu1.pat
Albula Line 2	Fan Train (English).act	Fan Train.tif	Fan Train.srv	DE380-3car-Albula.con	Mo2-W2-F3-Fi1...
Albula Line 2	Fan Train (English).act	Fan Train.tif	MoN-Mo2-W1-F2.srv	RHB65_pendel.con	MoN-Mo2-W1-Fi...
Albula Line 2	Fan Train (English).act	Fan Train.tif	W1-Mo1.srv	RHB502_pendekever...	W1-Mo1.pat
Albula Line 2	Fan Train (English).act	Fan Train.tif	Fi4-Si2-Bg3-Mu1-P2...	RHB615_8panorama...	Fi4-Si2-Bg3-Mu1...
Albula Line 2	Fan Train (nedellands...)	Fan Train.tif	Fan Train.srv	DE380-3car-Albula.con	Mo2-W2-F3-Fi1...
Albula Line 2	Fan Train (nedellands...)	Fan Train.tif	MoN-Mo2-W1-F2.srv	RHB65_pendel.con	MoN-Mo2-W1-Fi...
Albula Line 2	Fan Train (nedellands...)	Fan Train.tif	W1-Mo1.srv	RHB502_pendekever...	W1-Mo1.pat
Albula Line 2	Fan Train (nedellands...)	Fan Train.tif	Fi4-Si2-Bg3-Mu1-P2...	RHB615_8panorama...	Fi4-Si2-Bg3-Mu1...
Albula Line 2	Fan Zug (deutsch).act	Fan Train.tif	Fan Train.srv	DE380-3car-Albula.con	Mo2-W2-F3-Fi1...
Albula Line 2	Fan Zug (deutsch).act	Fan Train.tif	MoN-Mo2-W1-F2.srv	RHB65_pendel.con	MoN-Mo2-W1-Fi...
Albula Line 2	Fan Zug (deutsch).act	Fan Train.tif	W1-Mo1.srv	RHB502_pendekever...	W1-Mo1.pat
Albula Line 2	Fan Zug (deutsch).act	Fan Train.tif	Fi4-Si2-Bg3-Mu1-P2...	RHB615_8panorama...	Fi4-Si2-Bg3-Mu1...
Albula Line 2	Fast track to Chur.act		Fast track to Chur.srv	Series7000.con	Fast track to Chu...
Albula Line 2	Freight shunting.act	Freight shunting.tif	Freight shunting.srv	RHB73.con	Freight shunting...
Albula Line 2	Freight shunting.act	Freight shunting.tif	Bv5-Bv2-BvNw.srv	RHB615_8freight.con	Bv5-Bv2-BvNw...
Albula Line 2	Freight shunting.act	Freight shunting.tif	BvN-Bv3-BvS.srv	RHB648_8pers.con	BvN-Bv3-BvS.pat
Albula Line 2	GlacierExpress_nonst...	GlacierExpress_nonst...	GlacierExpress_nonst...	RHB645_GlacierExpre...	GlacierExpress_n...
Albula Line 2	GlacierExpress_nonst...	GlacierExpress_nonst...	BvN-Bv3-BvS.srv	RHB648_8pers.con	BvN-Bv3-BvS.pat
Albula Line 2	GlacierExpress_nonst...	GlacierExpress_nonst...	BvN-Bv4-BvS.srv		
Albula Line 2	Heavy Morning Freigh...	Heavy morning freight...	Heavy morning freight...	RHB702_x2_12freight...	F5-Si1-Bg3-Mu2...
Albula Line 2	Heavy Morning Freigh...	Heavy morning freight...	Mu1-Bg1-Si2b.srv	RHB641_x2_4pers_4...	Mu1-Bg1-Si2.pat
Albula Line 2	Heavy Morning Freigh...	Heavy morning freight...	Sp1-P2-Mu1.srv	RHB414_Scement.con	Sp1-P2-Mu1.pat
Albula Line 2	Heavy Morning Freigh...	Heavy morning freight...	Bv3-Sp1b.srv	RHB615_6pers.con	Bv3-Sp1.pat
Albula Line 2	Heavy Morning Freigh...	Heavy morning freight...	SiFi-Fi2-Alt.c.srv	RHB646_6freight.con	SiFi-Fi2-Alt.pat
Albula Line 2	HeidExpress_1stop.act	HeidExpress_1stop.tif	HeidExpress_1stop.srv	RHB615_HeidExpres...	HeidExpress_1st...
Albula Line 2	HeidExpress_1stop.act	HeidExpress_1stop.tif	BvN-Bv3-BvSb.srv	RHB502_4pendel.con	BvN-Bv3-BvS.pat
Albula Line 2	HeidExpress_1stop.act	HeidExpress_1stop.tif	Mu2-P1-Sp2.srv	RHB641_x2_4pers_4...	Mu2-P1-Sp2.pat
Albula Line 2	HeidExpress_1stop.act	HeidExpress_1stop.tif	W2-F5.srv	RHB502_pendel.con	W2-F5.pat
Albula Line 2	Introductory Train Rid...		Introductory Train Rid...	DE380-4car-Albula.con	Introductory Train
Albula Line 2	New Equipment Test...		New equipment test.srv	RHB65_pendel.con	New equipment t...
Albula Line 2	Psgr_Berguen-Surava...	Psgr_Berguen-Surava...	Psgr_Berguen-Surava...	RHB648_8pers.con	Bg1-Si1-Fi2-Alt-S...

Dieser Bildschirm handelt wie die meisten Kalkulationstabellen, z. B. wenn man auf die Spaltenüberschrift klickt, wird die Spalte sortiert. Wenn man die Spaltentrennlinie in der Kopfleiste zieht, wird die Spaltenbreite verändert. Linksklick auf ein Element wählt es aus (eine blaue Randlinie erscheint um ausgewählte Elemente).

Der Button 'Change Sheet Format' gruppiert alle identischen Namen in einer Spalte zu einem einzigen Eintrag für den Namen.

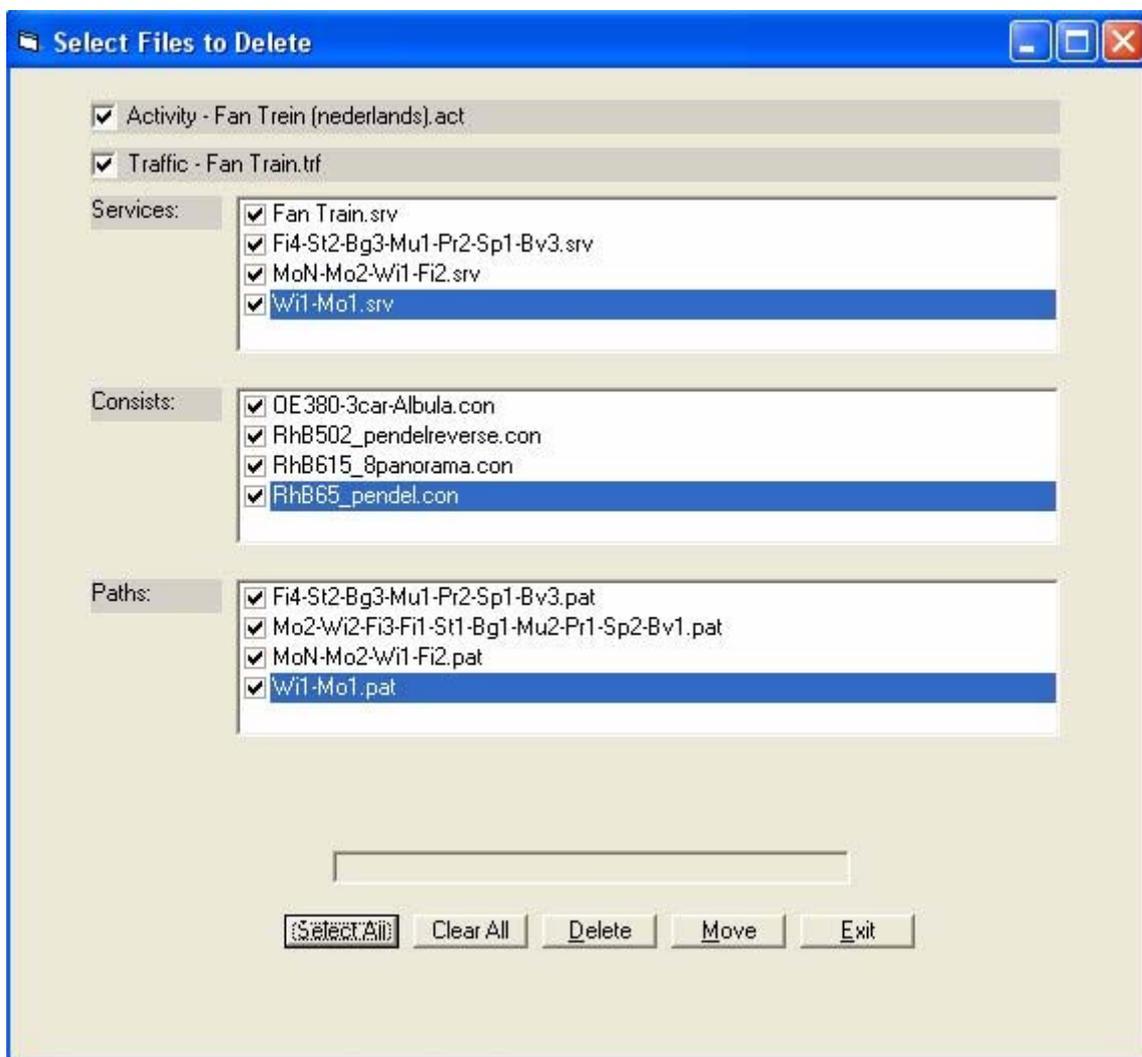
Fehlende Elemente einer Spalte werden rot eingefärbt. Z. B. im Bild oben ist es eine fehlende Verkehrs-Datei und ein fehlender Pfad.

Klick auf irgendeine Aufgabe und eine Liste aller verloren gegangenen Zugverbandselemente erscheint im rechten Fenster. (Das sind Lokomotiven und Waggons, die in der Aufgabe benutzt werden aber in keiner Zugverbands-Datei enthalten sind. Das sind normalerweise abgestellte Waggons auf Nebengleisen und einzelne Lokomotiven, die in Lokomotiv-Schuppen stehen usw.). Ähnlicherweise, ein Klick auf irgendeinen Zugverband zeigt dir eine Liste von allem Rollmaterial aus der Zugverbandsliste. (Noch einmal, Elemente in ROT fehlen).

Beim Klicken auf den Druck-Button öffnet sich der [Druck-Bildschirm](#).

## 2. Aufgaben, Zugverbände usw. löschen und verschieben

Wenn du zum Auswählen auf irgendeine Aufgabe oder Zugverband linksklickst und dann auf das gleiche Element rechtecklickst, wirst du ein Pop-up-Menü mit Optionen sehen, die du aus dieser Datei übertragen kannst.



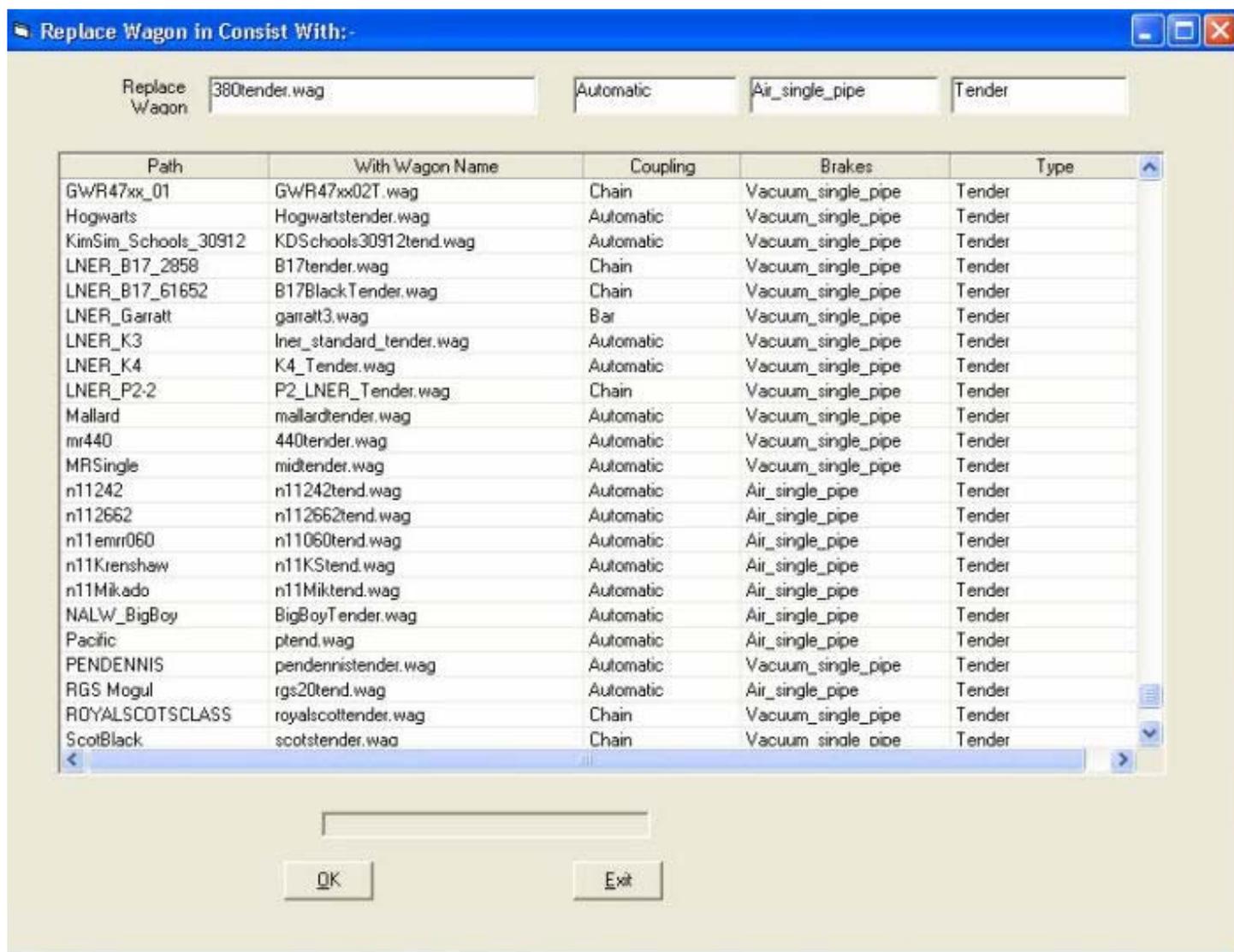
Hake das Kontrollkästchen neben den Dateien an, die du löschen (oder verschieben) willst (oder klick Select All für alle Dateien).

Sei sehr sorgfältig mit diesen Optionen, beim Löschen einer Aufgabe mit seinem Zugverband können Service-, Pfad- und Verkehrs-Dateien Probleme mit anderen Aufgaben verursachen. In vielen Fällen werden die gleichen Pfade und Verkehrs-Dateien unter anderen Aufgaben auf der gleichen Strecke verwendet. Andererseits können sich Zugverbands-Dateien auf eine Aufgabe in einer Strecke beziehen. Du kannst dies überprüfen, indem du die verschiedenen Spalten sortierst, um zu sehen, welche Aufgabe welchen Zugverband aufruft usw.

Es ist am sichersten, die Aufgabe zu löschen oder zu verschieben, indem du die 'List Unused Services' benutzt wie 6. unten, prüfe ob die Services/Pfade/Verkehr und Zugverbände anderswo benutzt werden, wenn nicht, dann kannst du sie ruhig verschieben.

### 3. Rollmaterial ersetzen

Wenn du auf irgendeine Aufgabe klickst, wird Rollmaterial in verloren gegangene Zugverbände innerhalb jener Aufgabe eingeschlossen, z. B. abgestellte Waggons auf Nebengleisen stehend usw., werden in der rechten Spalte aufgelistet. Ähnlicherweise, wird ein Zugverband angeklickt, wird eine ähnliche Liste die Inhalte des Zugverbands anzeigen. Wenn du auf irgendein Element des Rollmaterials in dieser Liste klickst, zeigt Route-Riter eine Liste von allen Lokomotiven oder allen Waggons, aus denen du ein Element auswählen kannst, um dasjenige zu ersetzen, welches du ersetzen willst:



Nimm zur Kenntnis, dass Route-Riter jetzt Kupplungen, Bremssystemtypen und die Typen von Rollmaterial überprüft, so dass das Wechseln von Waggons oder Lokomotiven eine einfache Sache ist, ein geeignetes Element auszuwählen. Wie oben gezeigt, werden die Kupplungen, Bremsen und der Typ vom ausgewählten Rollmaterial-Element in der oberen Zeile angezeigt.

Anmerkung: Wo ein Lokomotiven-Typ als Engine angezeigt wird, zeigt das \* Sternzeichen an, dass ein Tender benötigt wird.



2. Die zweite Bildebene listet Rollmaterialelemente auf, die in einer Zugverbands- oder Aufgaben-Datei aufgelistet werden, die aber nicht in deinen Trainset-Ordnern existieren.

Wenn du Rollmaterial hast, für das du den **KUPPLUNGSTYP VERÄNDERN** oder das **BREMSSYSTEM VERÄNDERN** willst, kann dies dann von diesem Bildschirm gemacht werden.

Um die Kupplungen zu verändern, klicke auf das Wort Kette oder Automatik in der entsprechenden Reihe, um das Element auszuwählen (wenn du CTRL drückst während du linksklickst, kannst du einige Waggons zum Ändern auswählen). Dann rechtsklick auf eines der ausgewählten Elemente und du erhältst die Option, den Kupplungstyp von Kette zu Automatik auszutauschen oder umgekehrt. Stangen-Kupplungen können nicht verändert werden.

Um den Brems-System-Typ zu verändern, fahre fort wie oben, eine Lokomotive oder Waggon auszuwählen, allerdings kann nur eine zurzeit ausgewählt werden. Wenn du rechtsklickst auf den Brems-System-Typ, erscheint eine Liste von Bremsen-Typen von dem du eine auswählen kannst. Auf OK klickend wird es sich verändern. Die Änderungen erscheinen auf deinem Bildschirm und die .eng- oder .wag-Dateien verändern sich entsprechend. (Du kannst nicht den Brems-System-Typ von Material verändern, welches keinen Zugang zeigt, dieses sind üblicherweise alte Waggontypen, die nur Handbremsen hatten).

### **Neue Optionen:**

Neue Spalten, Front-Kupplung, RearRigid und FrntRigid sind eingefügt worden, um zu zeigen, ob es eine Front-Kupplung auf dem Element gibt, und wenn ja, ob es eine starre Verbindung ist. Beim Rechtsklicken auf diese Spalten bekommst du ein Menü, das dir erlaubt, eine Front-Kupplung hinzuzufügen und zu entscheiden, ob es eine starre Kupplung sein soll oder nicht.

Man hat entdeckt, dass die meisten Probleme mit den Kupplungen in MSTs beseitigt werden können, indem man eine Front-Kupplung allen Materialelementen hinzufügt. Und überdies wird bei langen Elementen, wie Eisenbahnwagen und geschlossenen Güterwagen, ein viel glatteres Laufen durch die Benutzung der starren Kupplungsoption erreicht (CouplerHasRigidConnection (1)).

#### **a. UK-Handbremsen instand setzen**

Dies ändert die, hauptsächlich UK, Waggons, die kein Bremssystem außer einer Handbremse haben, um vacuum\_piped-Bremsen hinzuzufügen. Dies ermöglicht, die Waggons richtig in verloren gegangenen Aufgaben zu benutzen und erlaubt, sie zu rangieren usw.

Diese Korrektur ist nicht archetypisch, sondern erlaubt dir, das Spiel ohne Problem zu benutzen.

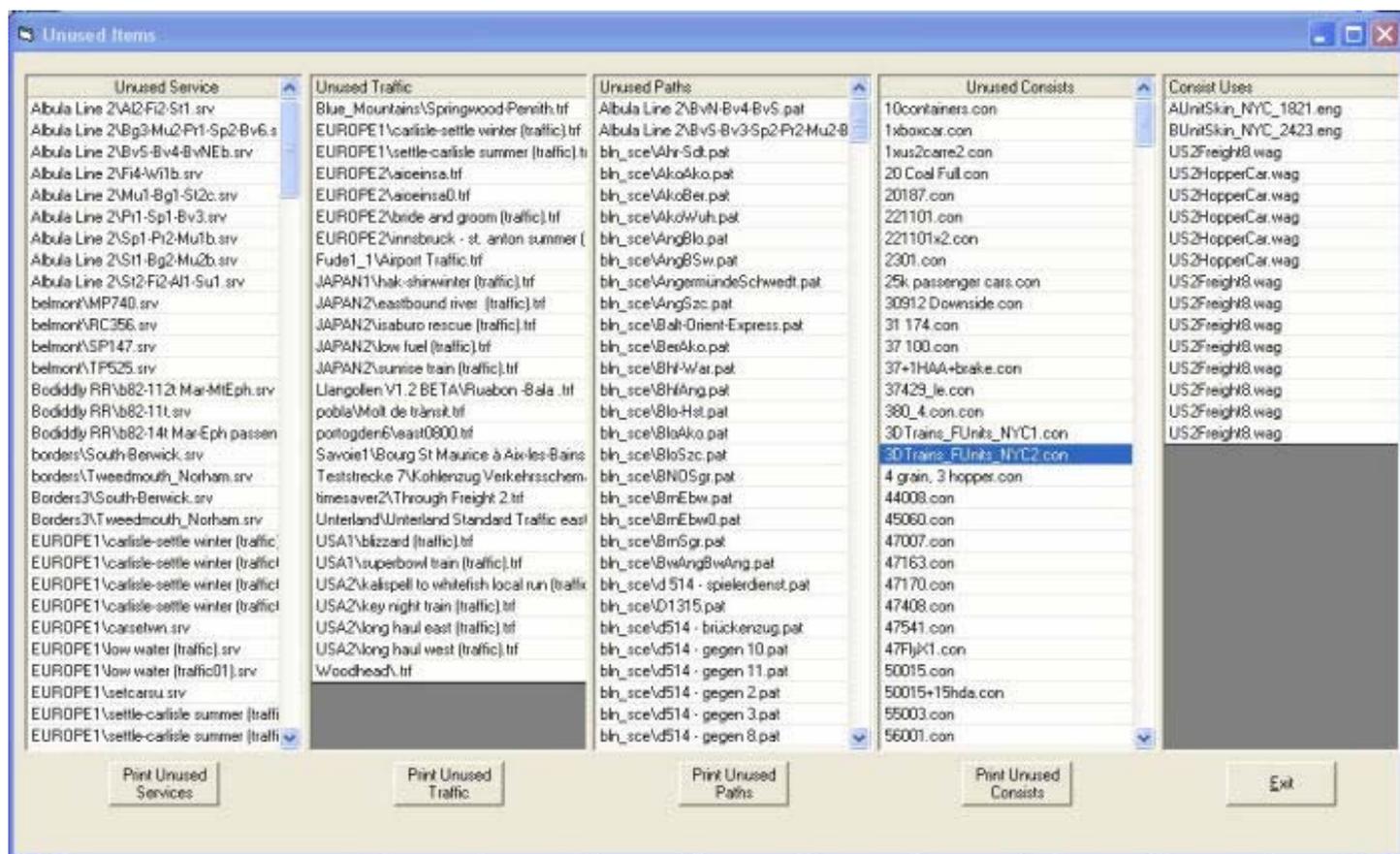
### **6. Rollmaterial instand setzen**

Wenn du auf den Check/Fix Rollmaterial-Button klickst, überprüft das Programm jede .ENG- und .WAG-Datei, in welcher es den Waggon-Form-Typ (scotsman.s) Zugang liest, und überprüft, dass die Formdatei und Formbeschreibung (SD), in diesem Fall scotsman.s,

entsprechend existieren. Es überprüft dann die .SD-Datei, um zu garantieren, dass die .SD-Datei aktuell auf die richtige .S Datei zeigt (viele heruntergeladene Elemente sind auf diese Weise falsch). Wenn dies falsch ist, wird es automatisch repariert und eine Anmerkung informiert den Benutzer.

## 7. Unbenutzte Dienste auflisten

Auch auf dem Haupt-Aufgaben-Bildschirm ist ein 'Unused Services'-Button, dieser listet jene Dienste/Pfade/Verkehr/Zugverbände auf, die von keiner Aufgabe innerhalb deiner Strecke aufgerufen werden.



Wenn du auf die Zugverbände-Spalte klickst, werden alle Elemente innerhalb des Zugverbands in der rechten Spalte aufgelistet.

Jedes Element in den Dienste-/Pfade-/Verkehrs-/Zugverbänden-Spalten kann durch Linksklicken darauf ausgewählt werden (Mehrfachauswahlen sind möglich, wie gewohnt, entweder Shift-Klick oder Ctrl-Klick, je nachdem, ob die benötigten Auswahlen zusammenhängend sind oder nicht). Sobald ein Element ausgewählt ist, rechtsklick darauf und du wirst gefragt, ob du es löschen oder verschieben willst. Wenn du Löschen auswählst, dann wird es sofort gelöscht. Wenn du Verschieben auswählst, dann wird es eingeordnet in einen Ordner namens SpareServices (oder SparePaths usw.) in deiner Strecke.

Wenn du zu irgendeiner Zeit die Ersatz-Elemente in deine Strecke zurückhaben willst, navigiere zum SpareServices-Ordner im linken Dateifenster und zum Service-Ordner im rechten Dateifenster. Wähle die erforderlichen Dateien aus und im Allgemeinen Utils-Fenster wähle VERSCHIEBEN und sie werden für dich hinüberschoben.



## 9. Aufgabenpaket

Ich habe jetzt eine Option dem Ausgewählten Aufgaben-Bildschirm hinzugefügt 'Package Activity'. Sobald du eine Aufgabe ausgewählt hast, sagen wir MyActivity.act, wähle es aus wie oben und du siehst den obigen Bildschirm. Klick den Package Activity-Button und du siehst eine Dateianfrage, die schon die Dateibezeichnung als MyActivity.zip hat - du kannst dies verändern wenn nötig und natürlich musst du den Ordner auswählen, in den du die Aufgabe speichern willst (beachte, dass dies eine .zip-Datei ist und keine .apk-Datei welche MSTTS verwendet, dies gibt dem Benutzer die Gelegenheit zu sehen, was er runtergeladen hat, bevor er es auf seinem PC installiert).

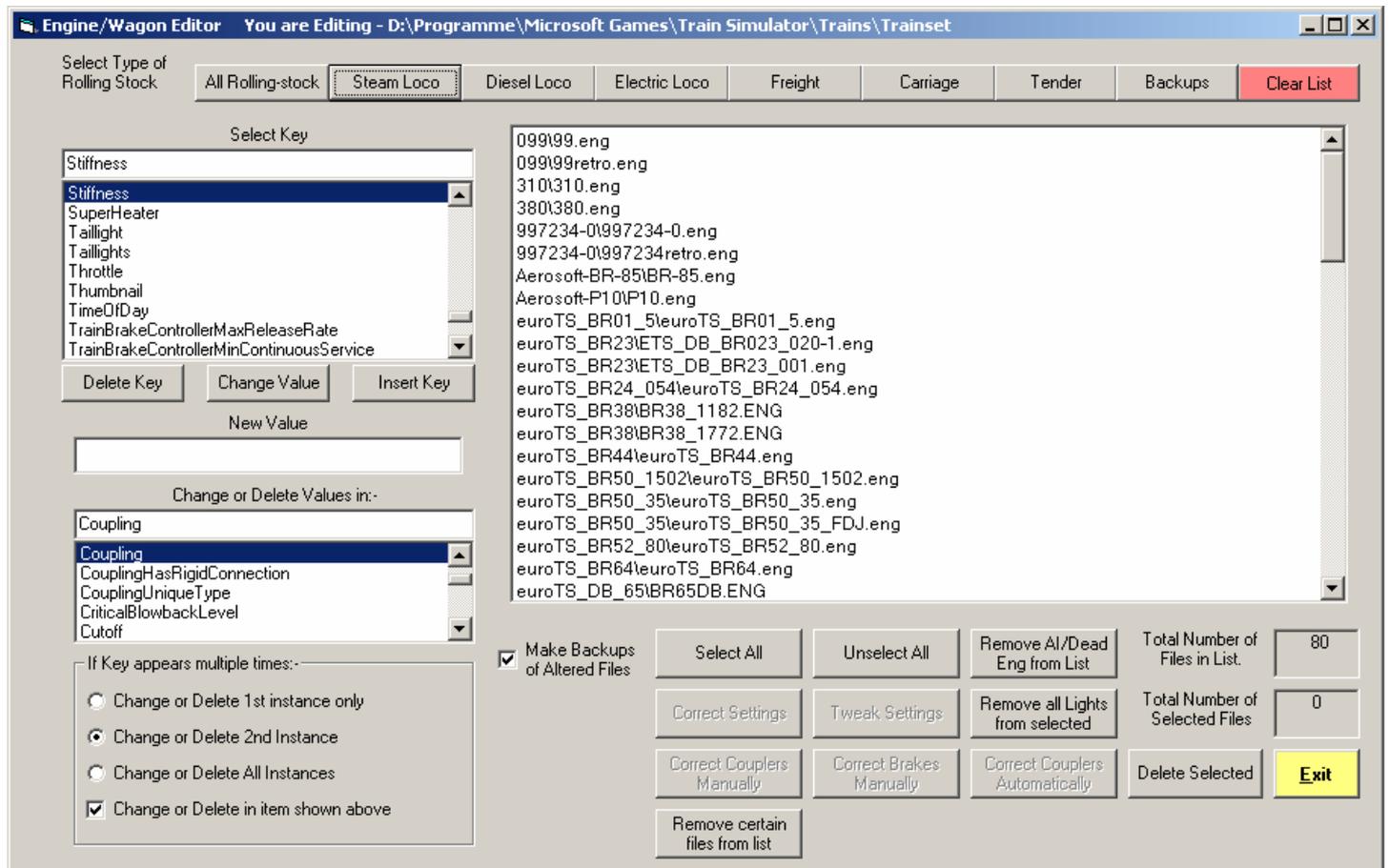
Ebenso wie man das Speichern der Activity/Services/Paths/Traffic/Consists benutzt, schließt RR auch eine Datei MyActivity\_RollingStockRequired.txt mit ein, die alles auflistet, was der Benutzer braucht, damit die Aufgabe läuft. Du kannst auch eine eigene Textdatei, genannt MyActivity.txt, hinzufügen. Wenn du diese in den Aufgaben-Ordner mit MyActivity.act platzierst, dann fügt es RR zu der .zip-Datei hinzu. Beide Textdateien werden dekomprimiert in den Benutzer-Ordner Route\MyRoute.

## 10. Bestandsliste für ausgewählte Zugverbände (List Stock for Selected Consists)

Selbsterklärend, wähle consist(s) und klicke auf den Button und du erhältst eine Liste aller benötigten Bestände für die ausgewählten Zugverbände. (Klicke den Duplikate beseitigen-Button, so dass nur eins von jedem Element aufgelistet ist). Die Liste kann ausgedruckt oder gespeichert werden.

# .ENG/.WAG-Datei Editor

Diese Option erlaubt dir mehrere .eng- oder .wag-Dateien zu editieren, zum Beispiel wenn du einen bestimmten Wert in allen deinen Dampflokomotiven verändern willst.



Das Editorfenster wird oben gezeigt, es setzt sich zusammen wie folgt:

1. Der Bildschirmtitel, der den Pfad des Trainsets zeigt, den du editierst. Dies ist dein Route-Riter-Standardpfad, den du verändern musst, wenn du mehrere Beispiele von MSTs installiert hast, z. B. mit Ministrecken usw.
2. Eine Reihe von Buttons am Kopf des Bildschirms, die du klickst, um den Dateityp auszuwählen, den du editieren willst. Diese werden geteilt, weil sich die Zugänge für jede Art dieser Dateien unterscheiden können.
3. Die 'Select Key' Box, wo du den Schlüssel auswählst, den du editieren willst. Tippe die ersten paar Buchstaben ein und der Schlüssel kommt an die Spitze von der Box, klicke darauf um den Zugang abzuschließen. Wenn ein Schlüssel nicht in der Liste ist, kannst du ihn entweder hinzufügen, indem du die Datei EngineKey.txt in den Route-Riter-Ordner editierst, der ihn dauerhaft hinzufügt, oder tippe ihn in die leere Box und er wird ihn nur für diese Verwendung hinzufügen.

4. Eine Liste von allen .eng (oder .wag) Dateien findet man im ausgewählten Trainset, wenn man auf die obere Reihe von Buttons klickt. Unter dieser Liste sind 5 Buttons, die selbsterläuternd sind. Der Remove AI/Dead Eng from List Button entfernt alle .eng-Dateien, die mit AI, #, \$ oder Dead anfangen, wo es unwahrscheinlich ist, diese editieren zu müssen. Du kannst individuelle Dateien auswählen durch das CTRL-Klicken auf die, die du editieren willst.

5. Die New Value Box - Hier ist wo du den neuen Wert eintippst für den Schlüssel, den du editierst, Klammern werden automatisch eingefügt, außer in dem Fall, wo ein Wert verschachtelte Klammern einschließt

z. B. InertiaTensor ( Box (3.0870m 4.2904m 14.6m) )

In diesem Fall müsstest du den ganzen Wert einschließlich beider Gruppen von Klammern tippen.

6. Die nächste Box darunter hat zwei unterschiedliche Titel, je nach der Einstellung des Kontrollkästchens am Fuße des Bildschirms.

Wenn das Kontrollkästchen 'Change or Delete in item shown above' angehakt ist, dann ist dieser Titel 'Change or Delete Value in' - Im obigen Fall ist der Wert vom Schlüssel 'Stiffness' im Kupplungs-Zugang geändert.

Wenn das Kontrollkästchen nicht angehakt ist, dann ist der Titel 'Insert Before Line', und dieser wird benutzt, wenn du ein neues Schlüsselwort und Wert in der Zeile einfügen willst, statt dem hier ausgewählten.

7. Die drei Optionsbuttons erlauben dir, das 1., 2. oder alle Objekte des ausgewählten Schlüssels zu verändern. Z. B. wenn du Kupplungswerte veränderst, könnten die vorderen und hinteren Kupplungen unterschiedliche Werte haben, dies erlaubt dir, die richtigen zu verändern. Anmerkung: Bei 'Light' Zugängen gibt es in den .eng-Dateien so viele Variationen, dass ich keinen Weg gefunden habe diese zu bedienen (Ich habe 30 Lichter in einer Lokomotive gefunden). Daher habe ich Angst, wenn du diese verändern willst; ich würde dir raten, es bei jeder Lokomotive von Hand zu machen.

8. Schließlich, die drei Buttons in der Mitte links des Bildschirmes wirken wie folgt:

Löschtaste (Delete Key): Löscht den ausgewählten Schlüssel.

Ändere Wert (Change Value): Ändert den Wert des ausgewählten Schlüssels in den Reihen, definiert ab 7. von oben.

Einfügetaste (Insert Key): Fügt einen neuen Schlüssel ein mit seinem Wert in die ausgewählte Zeile darüber.

# Route-Riter Verschiedene Operationen



Neue Buttons für 3-D-Modellierer sind zur letzten Version hinzugefügt worden. Um eine dieser Optionen zu benutzen, wähle die Dateien aus, die du in den linken Fenstern komprimieren/unkomprimieren willst, mehrere Dateien können durch Halten der CTRL-Taste ausgewählt werden, während man auf die Dateinamen klickt. (Du kannst auch filtern, sagen wir den Shapes-Ordner, durch Ändern des Textes im Filterfenster von \*.\* nach \*.S, (oder den 'S'-Button klicken). Dann kannst du Blöcke von Dateien auswählen, indem du auf den oberen Dateinamen klickst, dann SHIFT gedrückt hältst und die untere Datei des Blockes anklickst, an dem du arbeiten willst. Oder alternativ auf den 'All'-Button klicken, wenn du alle Dateien auswählen willst).

## 1. Packe .S, .T & .W

Komprimiert alle ausgewählten .s, .t oder .w-Dateien (du wirst darauf hingewiesen, ob eine einzelne Datei schon komprimiert ist).

## 2. Entpacke .S, .T & .W

Entkomprimiert alle ausgewählten .s, .t oder .w-Dateien wie oben.

## 3. Editor (Unicode bearbeiten)

Ein einfacher Texteditor, den du benutzen kannst, um eine ausgewählte MSTS-Datei zu bearbeiten, ohne Route-Riter zu verlassen.

## 4. Unicode → ASCII

Wandelt die verschiedenen Unicode-Textdateien in MSTS zu normalen ASCII-Dateien um, die dann in einem Texteditor bearbeitet werden können. Dies kann nützlich sein, wenn du .ref-, .eng- oder .wag-Dateien usw. bearbeiten musst.

## 5. ASCII → Unicode

Wandelt normale ASCII-Text-Dateien in Unicodeformat-Dateien um, die in MSTTS benutzt werden.

## 6. Schreibschutz aufheben

Geht durch deine MSTTS-Ordner und macht alle Dateien dort zum Lesen/Schreiben (Du kannst eine Meldung sehen, wenn eine einzelne versteckte Datei nicht verändert worden ist - dies macht keinen Unterschied bei der Operation dieser Option). Diese Option ist nützlich in Fällen, wo ein Benutzer all sein Rollmaterial auf eine CD gespeichert hat, um es wieder zu reinstallieren. Sichern auf CD ohne die Dateien zu komprimieren, bewirkt, dass ihre Merkmale zu Schreibgeschützt verändert werden.

## 7. SMS: Load All Waves (1)

Dies fügt den Befehl 'LoadAllWaves (1)' der höchsten bevorzugten ScalabiltyGroup in jeder .SMS-Datei in einem Ordner hinzu, und fügt es auch der ScalabiltyGroup 0 (AI Zugverbände) hinzu, wenn es eine gibt.

Dies ist am wirksamsten beim Gebrauch des globalen SOUND-Ordners in MSTTS, dann hat es die Wirkung, alle Sound-Dateien in den Speicher zu laden wenn du MSTTS startest, eher als du sie im Simulator erreichst, um damit hoffentlich das Ruckeln zu reduzieren. Dank an Stuart Williamson für seine Arbeit in dieser Angelegenheit.

## 8. Lösche Load All Waves (1)

Dies macht die Aktion von 12. oben rückgängig - Wenn du nicht genug Speicherplatz hast nach dem Laufenlassen des obigen Befehls, dies macht es rückgängig.

## 9. Erstelle tsection.dat

Diese Option ist für Strecken-Autoren, die nur die standardisierte tsection.dat-Datei und x-tracks usw. benutzen. Beim Verlegen eines Gleises im Strecken-Editor wirst du feststellen, dass viele Gleisabschnitte im Editor aufgelistet werden, die du nicht hast oder die du nicht benötigst. Elemente wie UKFineScale-Gleis, Narrow Gauge-Gleis, Tramway-Gleis usw. sind gerade eine Platzverschwendung, wenn du eine Normalspurbahn baust.

Diese Option erlaubt dir, eine tsection.dat-Datei zu bauen, die nur jene Elemente aktuell in deinem Global\Shapes-Ordner auflistet wie folgt:

- Verschiebe unerwünschte Gleisabschnitte in einen Ersatzordner (falls du sie in Zukunft brauchst).
- Starte Route-Riter und wähle 'Make tsection.dat'
- Das Programm wird deine tsection.dat-Datei in Master\_tsection.dat umbenennen, dann gehe durch die existierenden Gleisstücke und stelle eine neue tsection.dat zusammen, basierend auf den Inhalten der Master\_tsection.dat-Datei.

## 10. Objekte zählen

Wähle eine Strecke aus und diese Option zählt, wieviele Modell- oder Wald-Objekte auf jeder Kachel sind, und druckt eine Liste für dich aus.

## 11. Erstelle Backup (Kopie)

Sobald du mit deiner Strecke fertig bist und bevor du die Compact Route-Option laufen lässt, lohnt es sich, eine Duplikatkopie der Strecke mit allen Texturen/Formen, die in deinen Strecken-Ordern installiert sind, zu machen. Dann, sobald du mit dem Komprimieren deiner Strecke für den Vertrieb fertig bist, hast du noch eine Vollversion von deiner verfügbaren Strecke und bist bereit, um mit künftigen Erweiterungen zu beginnen.

Diese Option erlaubt und ermöglicht dir eine Kopie zu machen, sagen wir MyRoute1 als MyRoute2, sie wird alle Dateien im MyRoute1-Ordner zu einem MyRoute2-Ordner überkopieren, alle Dateien wie MyRoute1.ref nach MyRoute2.ref umbenennen und dir ermöglichen, den Strecken-Namen zu ändern, der in MSTS erscheint, sagen wir von 'NewYork' - Sanfrancisco v1' nach 'NewYork - Sanfrancisco v2'

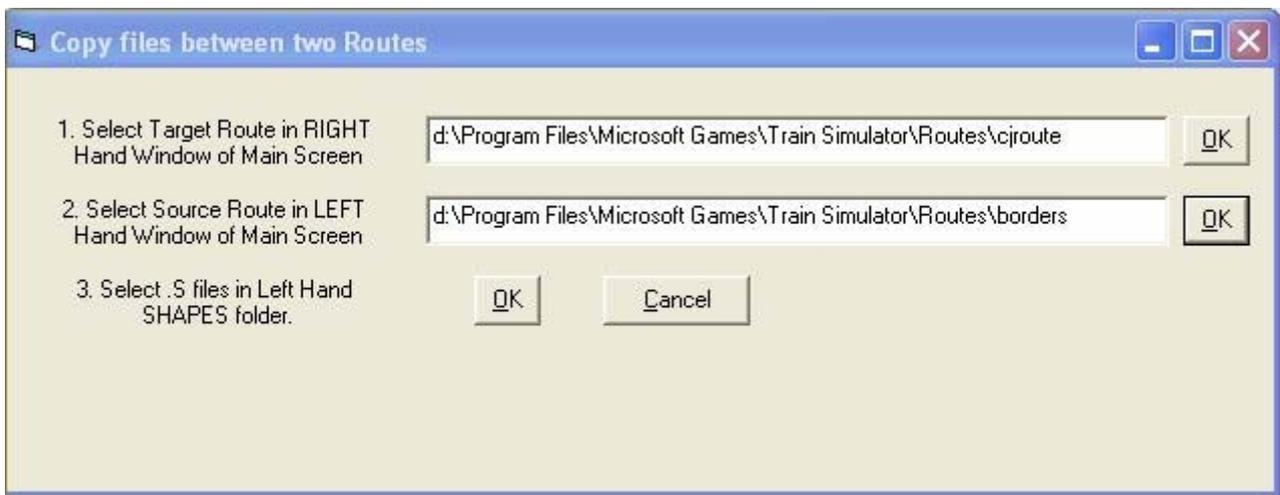
## 12. Beginne eine neue Strecke

Diese Option erlaubt dir, auf einer neuen Strecke zu starten, ohne zu vielen aufwendigen Kopierdateien der Standardstrecken gehen zu müssen. Benutze als erstes die Strecken-Editor-RGE-Option, um eine Grundstrecke zu installieren mit ihren Kacheln usw. Dann starte Route-Riter, wähle die neue Strecke aus, die in der Liste der MSTS-Strecken erscheinen soll und klick auf 'Set up a New Route' - Diese Option benutzt Jim Ward (Sniper's) EZStuff4.bat-Datei, um die meisten Standardformen/-Texturen usw. in deine neue Strecke zu kopieren, und installiert eine .ref-Datei, mit richtigem Namen, fertig für dich um sie im Strecken-Editor zu benutzen.

## 13. Kopiere Shapes in andere Strecke

Diese Option erlaubt dir, eine Anzahl Formdateien von einer Strecke zu derjenigen zu kopieren, an der du arbeitest - Alle verbundenen .SD- und .ACE-Dateien werden auch herüberkopiert, einschließlich Schnee/Nacht/Saison-Texturen wenn geeignet. Diese Option aktualisiert auch die .ref-Datei der Ziel-Strecke.

Um diese Option zu benutzen, klick auf den 'Kopiere Shapes in andere Strecke'-Button – Ein Pop-Up-Menü erscheint um dir zu sagen, den BESTIMMUNGSORT oder die Ziel-Strecke im rechten Fenster auszuwählen.



Dieser Streckenname erscheint dann im Textfeld im Pop-Up-Fenster. Klick OK und du erhältst eine ähnliche Anweisung bezüglich der Quell-Strecke, klick OK und der Form-Ordner für die ausgewählte Quell-Strecke erscheint, wähle die .s-Dateien, die du kopieren willst (Ctrl-Click für Mehrfachauswahl) und dann klick OK.

Anmerkung: Du solltest keine Formen von Strecken anderer Personen benutzen, außer es ist für eine Strecke, die du nur für dein eigenes Vergnügen benutzt, oder du hast die Genehmigung der Formautoren, oder sie haben speziell erklärt, dass sie frei verbreitet werden können.

#### 14. Liste .ACE-Dateien der .S-Datei

Überprüft die ausgewählte .S-Datei und erstellt eine Liste aller .ACE-Dateien, die benötigt werden.

#### 15. Zeige Verwendung eines Shape in allen .W

Diese Option erlaubt dir, eine Strecke auszuwählen, dann gebe den Namen einer Formdatei, z. B. tree3.s ein - Das Programm erzeugt dann eine Liste von allen .W-Dateien der Strecke, wo diese Form ist, und gibt die Position auf der Kachel an für jeden Fall der Form.

#### 16. Replace Forest Textures in .W Files

Erlaubt dir, Wald-Texturen in die ausgewählten .W-Dateien umzusetzen.

#### 17. Austausch eine Shape in allen .W

Diese Option erlaubt dir, alle Fälle einer einzelnen Form in den .W-Dateien einer Strecke mit einer anderen Form zu ersetzen. Dies ist besonders nützlich, wenn du ein Modell einer Signalbrücke durch eine Signalbrücke mit einer abweichenden Form ersetzen willst. Dann wähle die Strecke aus, klicke auf diesen Button und du wirst aufgefordert, die existierende Form auszuwählen, dann die neue Form vom Formordner der Strecke. Sobald du dies gemacht hast, klick OK und alles ist für dich getan.

## 18. Entferne Shape aus allen .W

Diese Option erlaubt dir, einen Form-Dateinamen einzugeben, und alle Fälle dieser Datei aus jeder Welt-.W-Kachel in deiner Strecke zu löschen.

Wähle eine Strecke mit Doppelklick aus und klicke auf diesen Button. Wenn die Strecke komprimierte .W enthält, nimm bitte zur Kenntnis, dass sie nicht automatisch wieder entkomprimiert werden kann. Wenn du sie komprimieren willst, dann folge den Anweisungen in 1. oben, sobald alle Formen entfernt worden sind.

An diesem Punkt erscheint ein Textfeld, in das du den Namen der Form eingeben kannst, die du aus ALLEN Welt-Kacheln in deiner Strecke löschen willst - dies ist eine drastische Maßnahme und sollte nicht leichtfertig gebraucht werden! Sobald du auf OK klickst, wird das Programm alle .W-Kacheln durchsuchen und alle Einträge für diese einzelne Form beseitigen.

## 19. Delete Shape or Transfer from Selected .W files

Wie oben, aber beseitigt nur die Form oder überträgt von ausgewählten Dateien eher als von allen Dateien.

Dieses Element arbeitet in einer ausgewählten .eng-Datei und erzeugt eine nicht fahrbare Version von der Lokomotive, die in einem AI-Zugverband benutzt werden kann. Z. B. wenn die Datei Scotsman.eng ist, erzeugt dies eine Lokomotive mit Namen #Scotsman.eng im gleichen Ordner. Es beseitigt verschiedene Elemente von der .eng-Datei wie Führerstands- und Innenansichten um FPS zu sparen, und verändert die fahrenden Rad-Radien-Einträge, die eine realistischere Radumdrehung ergeben.

## 20. Change .T ErrorBias

Die Null Fehler-Ausrichtung hat sich zu 'Change .T ErrorBias' verändert - Dieser Button verändert die Terrain-Fehler-Ausrichtung-Einträge für ALLE Kacheln in der ausgewählten Strecke zu dem Wert, den du in das Textfeld eingibst. Eintrag kann sein 0, 1 oder 2.

## 21. Change .T ErrorBias on tiles with track/roads

Wie oben, aber ändert nur die Fehler-Ausrichtung in Kacheln, wo es Gleis- oder Straßenabschnitte gibt.

# Route-Riter

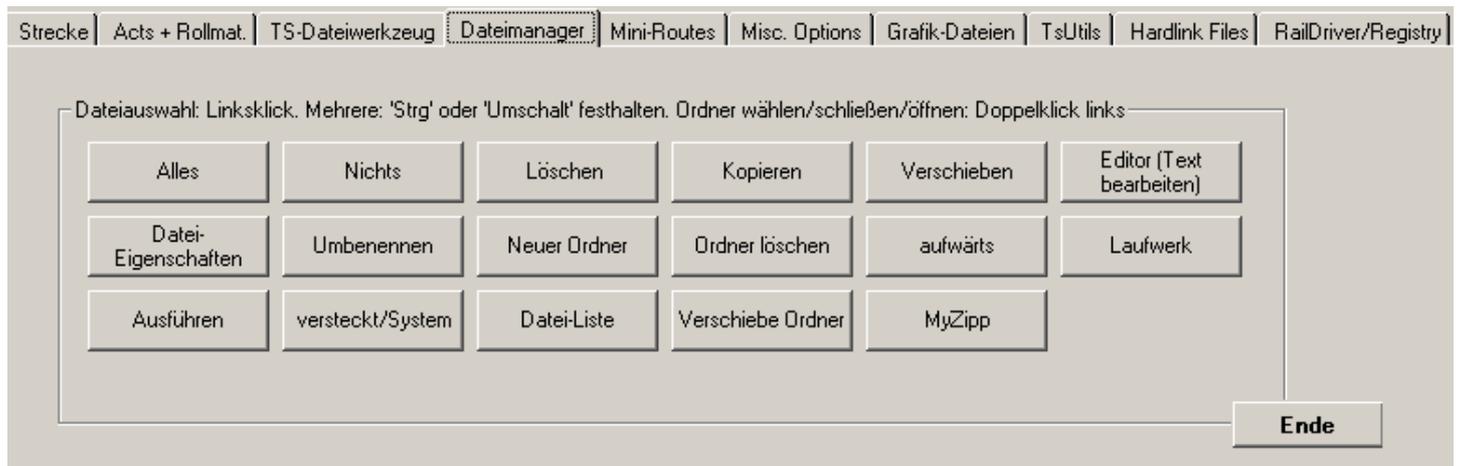
von Mike Simpson

Dieses Programmmodul wurde ins Leben gerufen als ein Dateiprogrammmodul für ein Stammbaumprogramm, an dem ich arbeitete. Als ich anschließend darum gebeten wurde ein Programm zur Verwendung mit MSTs-Streckenbau zu schreiben, modifizierte ich gerade das passende Dateidienstprogramm.

Als Erstes beschreibe ich die ursprüngliche Funktion des Programms. Benutzer, die den alten Commodore Amiga-Computer hatten, erkennen die Funktion des Programms wieder, wobei zwei Verzeichnisse nebeneinander auf dem Bildschirm angezeigt werden, die das Kopieren und Verschieben von Dateien zwischen den zwei Verzeichnissen erlauben.

Dieses Programm erlaubt dir, die meisten Arten von Datei- und Diskettenwartung durchzuführen, wie Dateien löschen und umbenennen, Text bearbeiten usw.

Zwei Verzeichnisse werden dem Benutzer präsentiert, das Quellen-Verzeichnis und das Ziel-Verzeichnis (Jede Seite kann die Quelle/das Ziel sein, zuerst ist die Quelle angeklickt). Um eine Datei von einem Verzeichnis zum anderen zu kopieren, wähle das Quellenverzeichnis auf der einen Seite und das Zielverzeichnis auf der anderen aus, markiere die Datei(en) die du kopieren willst und klicke auf den Kopieren- oder Verschieben-Button, um die Datei(en) zu übertragen.



## **LAUFWERK AUSWÄHLEN**

Wählt das entsprechende Diskettenlaufwerk aus.

## **VERZEICHNIS AUSWÄHLEN**

Klicke auf den Verzeichnisnamen um das Verzeichnis auszuwählen.

## **DATEI AUSWÄHLEN**

Klicke auf den Dateinamen um eine Datei auszuwählen. Mehrere Dateien können in der gleichen Weise ausgewählt werden wie im Dateimanager oder Windows Explorer durch die Benutzung von Shift-Klick, um einen Block von Dateien auszuwählen oder Ctrl-Klick, um einige nicht aufeinander folgende Dateien auszuwählen. Alternativ klick auf die ALL-

Vorrichtung, um alle Dateien auszuwählen. Ein zweites Mal klicken hebt die Markierung einer bestimmten Datei auf. Auf NICHTS klicken hebt die Markierung aller Dateien auf.

### **DATEIPFAD**

Diese Vorrichtung zeigt den Namen des gegenwärtig ausgewählten Laufwerks.

### **MUSTER-VERGLEICHS-VORRICHTUNG**

Diese Vorrichtung ist so voreingestellt \*.\* (Wähle alle Dateien aus), aber du kannst dies verändern um ein gültiges Muster auszuwählen, z. B. \*.EXE, um alle .EXE-Dateien auszuwählen.

### **ALLE DATEIEN**

Erlaubt dir, alle Dateien auf einmal in einem Verzeichnis auszuwählen.

### **NICHTS**

Erlaubt dir, bei allen Dateien im Verzeichnis die Markierung aufzuheben.

### **DATEI LÖSCHEN**

Klick auf diese Vorrichtung um alle ausgewählten Dateien zu löschen.

### **DATEI KOPIEREN**

Kopiert alle ausgewählten Dateien vom Quellen-Verzeichnis zum Ziel-Verzeichnis.

### **DATEI VERSCHIEBEN**

Verschiebt alle ausgewählten Dateien vom Quellen-Verzeichnis zum Ziel-Verzeichnis, die Datei(en) aus dem Quellen-Verzeichnis werden gelöscht.

### **DATEI-EIGENSCHAFTEN**

Zeigt ein kleines Fenster, das zusätzliche Details über die ausgewählte Datei gibt – in diesem Fenster kannst du Dateimerkmale verändern.

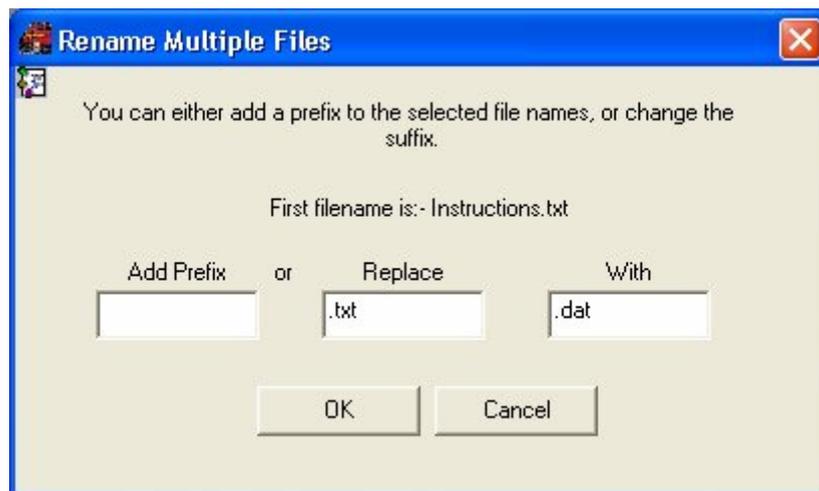
### **DATEI UMBENENNEN**

Klick auf diese Vorrichtung um eine Datei umzubenennen.

Ich habe den UMBENENNEN-Button unter Allgemeines Dienstprogramm modifiziert, so dass es jetzt mehrere Dateien umbenennen, auch eine Vorsilbe dem Dateinamen hinzufügen oder die Endung verändern kann. Dies ist nützlich in MSTools wenn du vielleicht eine Menge Texturen umbenennen willst, um einem Modell, das du machst, deine Initialen dem Dateinamen hinzuzufügen, z. B. um TMS\_LocoTexture.bmp als standardmäßiger Texturname allen deinen Modellen zu geben. (Offensichtlich müssen diese umbenannt werden, bevor die Modelle strukturiert werden).

Ein weiteres nützliches Element ist die Änderung der Endung, besonders wenn du Probleme gehabt hast im Strecken-Editor mit den Welt-Dateien und musst alle Backups zurück zu .W-Dateien umbenennen - ich musste dies kürzlich machen um eine Strecke vor der Zerstörung zu retten und musste ungefähr 100 Dateien umbenennen. Mit dieser Option wähle alle

Backupdateien aus (nachdem du die .w-Dateien anderswo gespeichert hast), klick auf Umbenennen und es erscheint die folgende Aufforderung:



Gebe ~w.bk in das ‚Replace‘-Textfeld und .W in das ‚With‘-Textfeld und klick OK. Alle Dateien werden sofort umbenannt.

### **VERZEICHNIS ERSTELLEN (Neuer Ordner)**

Auf diese Vorrichtung klickend erlaubt dir, ein neues Verzeichnis zu erstellen. Dir wird eine Vorrichtung vorgestellt, in welche du den neuen Verzeichnis-Namen tippen musst.

### **VERZEICHNIS LÖSCHEN (Ordner löschen)**

Diese Vorrichtung erlaubt dir, ein leeres Verzeichnis zu entfernen.

### **SUCHE**

Erlaubt dir, vom ausgewählten Verzeichnis abwärts durch seine Unterverzeichnisse nach Dateien zu suchen, die zum Muster im Mustervergleichsfenster passen.

### **AUFWÄRTS**

Geht vom ausgewählten Verzeichnis zum übergeordneten Verzeichnis.

### **LAUFWERK**

Geht vom ausgewählten Verzeichnis zum Hauptinhalts-Verzeichnis.

### **AUSFÜHREN**

Führt die ausgewählte Datei aus (vorausgesetzt, es ist eine ablauffähige Datei).

### **VERSTECKT/SYSTEM**

Der Umschalter befähigt dich, System- oder verborgene Dateien anzusehen. Wenn System/Hidden-Dateien im Fenster aufgelistet werden, erscheinen sie ROT - Anmerkung, du solltest niemals System- oder verborgene Dateien löschen, außer wenn du wirklich weißt was du tust!!

### **EDITOR (Text bearbeiten)**

Bringt den Texteditor, um die ausgewählte(n) Datei(en) zu bearbeiten, es können mehrere Dateien ausgewählt werden. Dateien können Textdateien oder HTML-Dateien sein.

### **LISTE ZURÜCKSETZEN (Verschiebe Ordner)**

Entrümpelt die Liste der Dateien, die in der Such-Option gefunden wurden.

### **DATEI-LISTE**

Erlaubt dir, ein ausgewähltes Verzeichnis in einer Textdatei zu drucken oder zu sichern, die gerade eine Liste von Dateinamen innerhalb des Verzeichnisses ist. Dies kann nützlich sein, wenn du ein Bündel Dateinamen einer Stapeldatei zur Weiterverarbeitung hinzufügen willst.

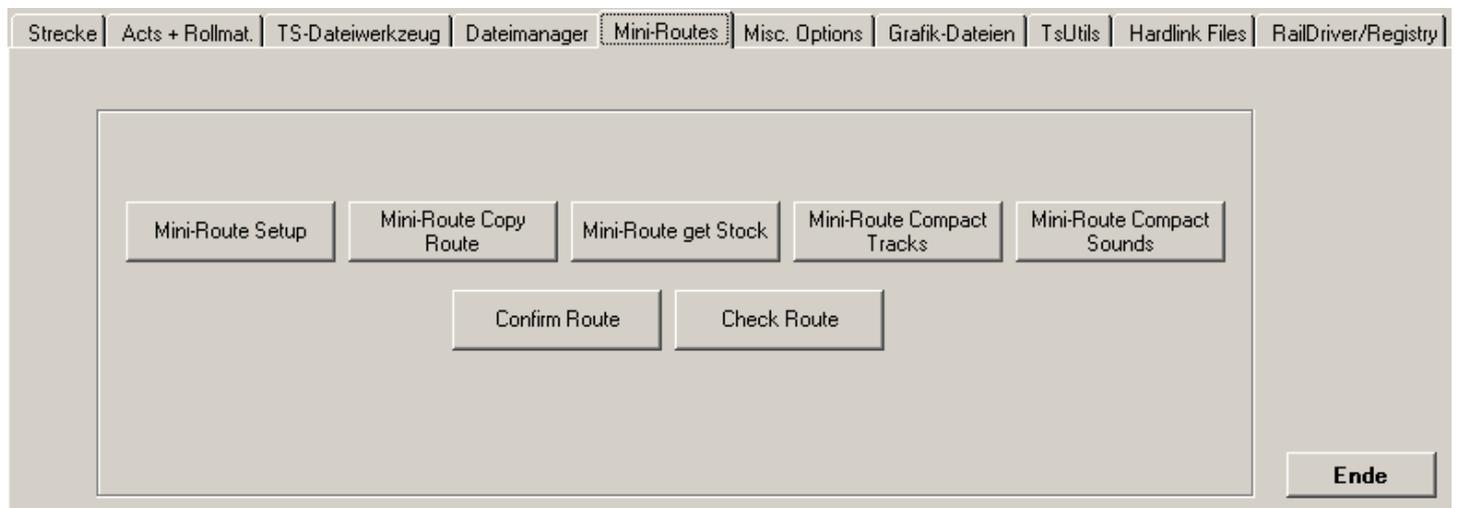
### **MyZipp**

Dies bringt ein kleines Programm, das dir erlaubt, Dateien einer neuen .zip-Datei hinzuzufügen oder von einer .zip-Datei zu entfernen, in einer ähnlichen Weise wie WinZip oder andere Programme. Ich füge dies gerade als ein Extra hinzu, weil die anderen .zip-Routinen diese Option auf jeden Fall benötigen.

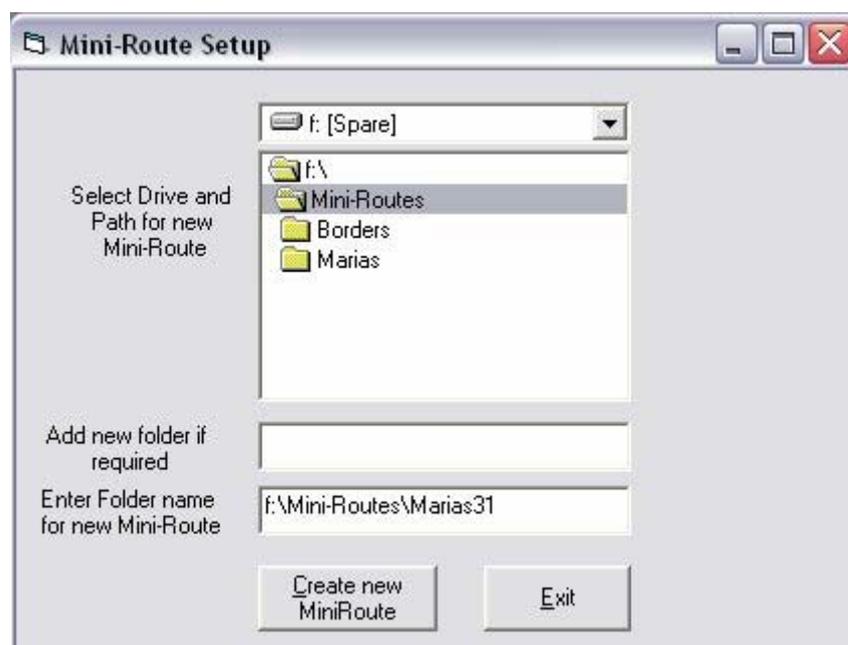
## Route-Riter Mini-Route einrichten

Route-Riter hat jetzt die Fähigkeit, Ministrecken bei der Benutzung eines ähnlichen Systems einzurichten, wie von Otto auf train-sim.com umrissen, mit der Ausnahme, welche Route-Riter ermöglicht, diese Strecken zu überprüfen, denn der Ordnername, der train.exe enthält, muss 'Train Simulator' sein - genau der gleiche wie in einer vollen MSTS-Version.

Ministrecken sind eigentlich eine kleine Installation von MSTS mit gerade dem bloßen Minimum an Dateien, die erforderlich sind, eine einzelne Strecke laufen zu lassen, und schließt gerade jene Zugverbände und Rollmaterial ein, die für die Aufgaben benötigt werden um die Strecke zu versorgen. Dies ermöglicht ein viel schnelleres Laden der Strecke. Route-Riter hat auch die Fähigkeit, alle unbenutzten Gleisabschnitte im Global\Shapes-Ordner der Ministrecke zu beseitigen und die tsection.dat-Datei zu beschneiden, so dass es nur Gleisabschnitte in Gebrauch widerspiegelt.



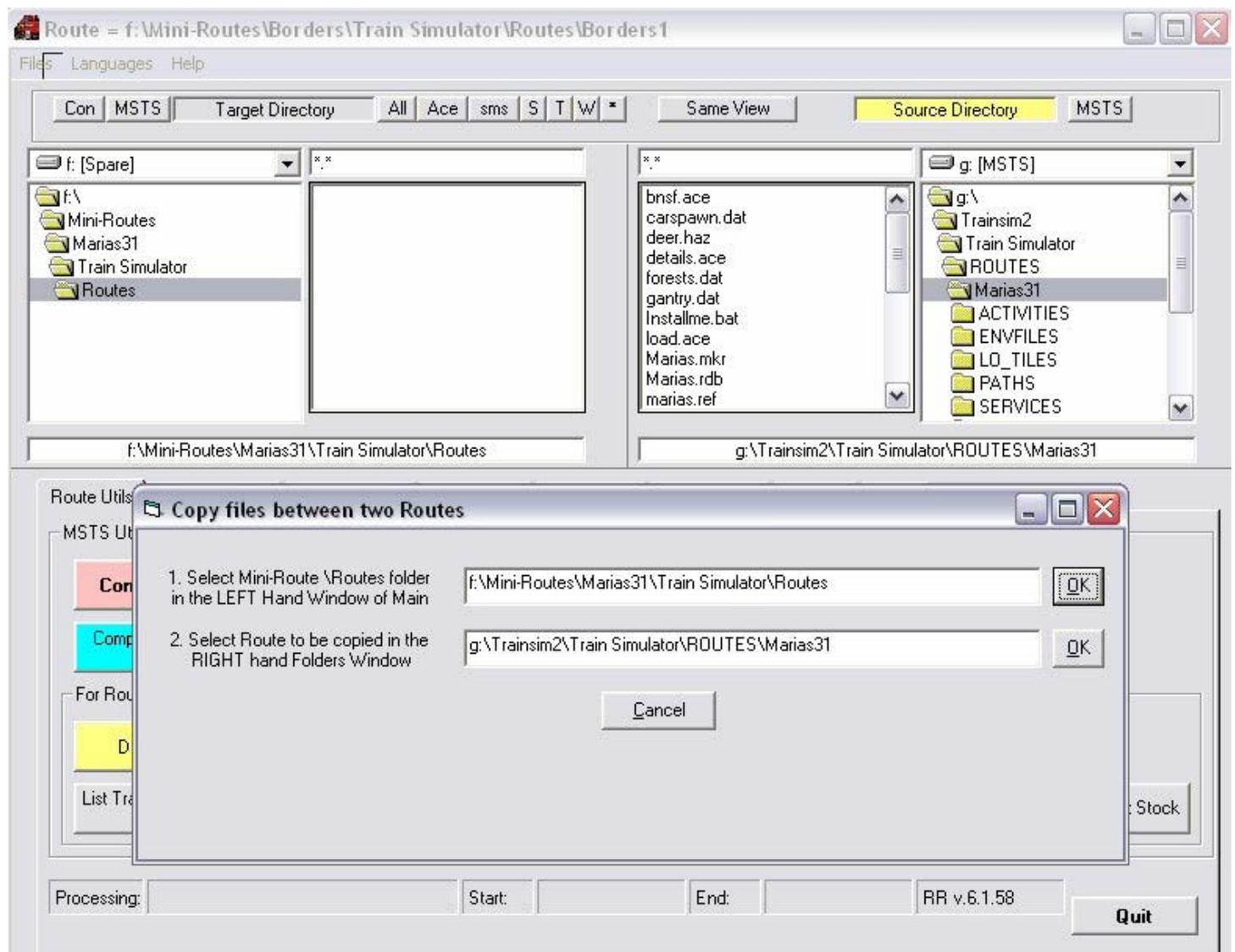
Um diese Option zu benutzen starte Route-Riter, auf dem Hauptbildschirm klick auf den Tab 'Mini-Routes' und dann auf Mini-Route Setup.



Das obige Fragefenster erscheint - ich habe meine Ministrecken in F:\Mini-Routes eingerichtet, aber sie können auf jedem Laufwerk und in jedem Ordner sein den du magst. Wenn der Ordner, den du benutzen willst um deine Ministrecken zu lagern, nicht existiert, dann gehe in das 'Add new folder if required' Textfenster und er wird geschaffen. Gib dann den Namen deiner Strecke in das untere Textfeld ein, in diesem Fall habe ich Marias31 gewählt. Klick auf den 'Create new MiniRoute' Button und der Rahmen der neuen Ministrecke wird automatisch von deiner Standard-MSTS-Installation geschaffen.

Wenn diese Option vollständig ist, navigiere zum Ordner (das obige Beispiel benutzend) "f:\Mini-Routes\Marias31\Train Simulator", dann gehe zu den Dateien Menu/MSTS Path und klick Select um deine neue Strecke als MSTS-Pfad in Route-Riter zu installieren.

Klick 'Mini-Route Copy Route' und die kopierten Dateien zwischen zwei Strecken-Fragefenstern werden wie unten erscheinen. Navigiere in den Strecken-Ordner im linken Fenster (der Pfad wird im Fragefenster erscheinen), klick OK, dann navigiere zu der Strecke um sie in das rechte Fenster einzukopieren, dann klick auf OK. Dann werden alle Dateien aus Marias31 in deine neue Ministrecke kopiert.



Anmerkung: Deine Strecke muss schon installiert sein und auf deinem PC laufen bevor du eine Ministrecke einrichten kannst, da du InstallMe.bat von innerhalb einer Ministrecke nicht laufen

lassen kannst, da es keine Standardstrecken gibt um von dort Dateien dafür zu kopieren. Allerdings wenn einmal deine neue Ministrecke eingerichtet ist, kannst du die Strecke natürlich von der Ursprungsposition löschen.

Du wirst jetzt das benötigte Rollmaterial für deine neue Strecke kopieren wollen. Doppelklick auf Routes\Marias31, dann klick den Confirm Route Button, bevor man den 'Mini-Route get Stock' Button auswählt. Dieses zeigt ein Fragefenster, das auf deinen Standard MSTs 'Trains'-Ordner hinweist. Wenn dies nicht der Trains-Ordner mit dem notwendigen Rollmaterial ist, erlaubt dir dieses Fragefenster, zu einigen anderen Trains-Ordnern zu navigieren, annehmend, dass du mehr als ein Objekt von MSTs installiert hast. Dann klick OK und alles Rollmaterial aus den Aufgaben deiner Strecken wird zusammen mit den folgenden Ordnern installiert:

Default, Common.\*, ACELA, DASH9, GP38, KIHA31 und SCOTSMAN - Diese sollten die meisten übernommenen Sound- und Führerstand-Dateien abdecken, allerdings solltest du sowohl Route-Riter als auch Conbuilder auf deiner neuen Ministrecke laufen lassen um sicher zu stellen, dass alle notwendigen Dateien da sind.

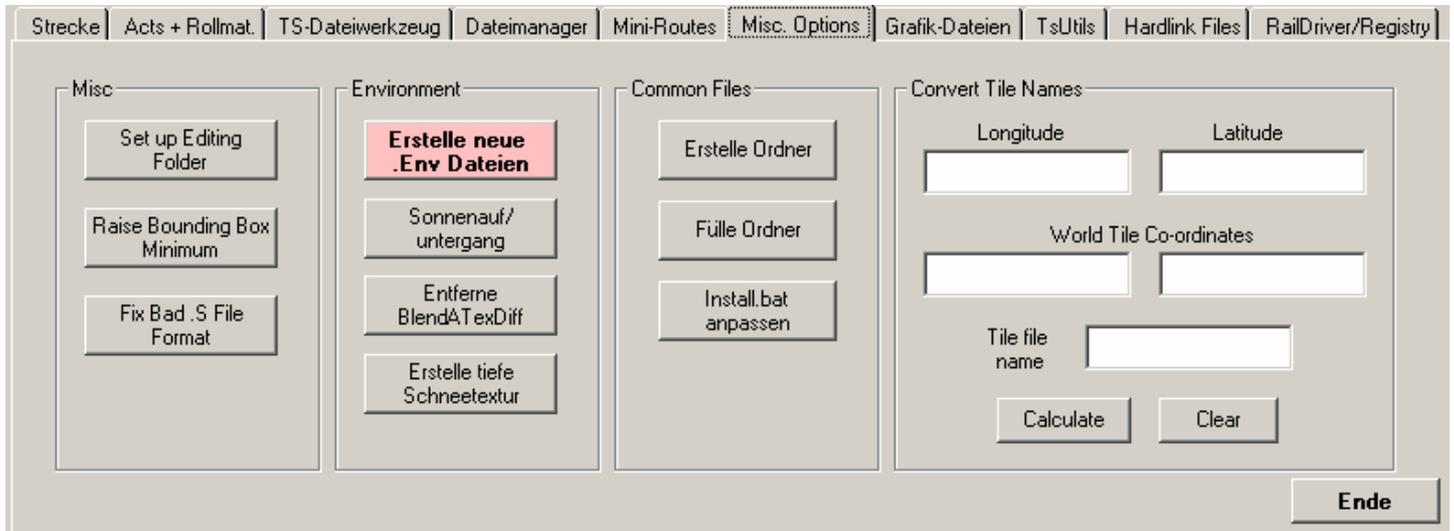
Teste jetzt deine neue Ministrecke in MSTs und vergewissere dich, dass sie OK läuft. Die Strecke sollte sehr schnell starten, wenn alles in Ordnung ist, füge ein Symbol auf deinem Desktop hinzu, welches auf die train.exe-Datei in deiner Ministrecke hinweist.

Während des Einrichtens der neuen Ministrecke wird Route-Riter den vollständigen Global\Shapes-Ordner hinüber kopieren, wenn du willst, kannst du jetzt auf den neuen Routes\Marias31-Ordner im linken Ordnerfenster doppelklicken, dann klick den Confirm Route Button bevor man auf den 'Mini-Route Compact Tracks and tsection' Button klickt. Dies wird alle unbenutzten Gleis- und Fahrbahn-Abschnitte beseitigen und die tsection.dat-Datei beschneiden.

Buttons für Confirm Route und Check Route sind auch auf diesem Bildschirm verfügbar, sie wirken in der gleichen Weise wie die gleichen Buttons auf dem Hauptbildschirm.

# Sonstige Tab-Optionen

Diese Route-Riter-Version hat die Sonstige (Misc.), Umgebung (Environment) und Allgemeine (Common) Datei-Tabs in einem Tab, wie unten, verbunden:



## 1. Erstelle Editier-Ordner (Set up Editing Folder)

Dieser Button macht eine Kopie des Trainset-Ordners, aber nur Kopien über die .eng/.wag/.sd-Dateien von jedem Rollmaterial-Element. Das gibt dir ein Backup von den Dateien, welche du wahrscheinlich im Trainset editieren willst.

## 2. Ziehpunktrahmen-Minimum erhöhen (Raise Bounding Box Minimum)

Versuche hier in Australien haben gezeigt, dass der Grund, warum viele Waggons in Strecken wie Marias-Pass entgleisen, ist, weil der Ziehpunktrahmen-Ausgangspunkt in der Waggon-'.sd'-Datei so tief gesetzt ist, dass der Boden vom Waggon den Ziehpunktrahmen der Elemente trifft, wie schienengleiche Bahnübergänge, wenn man sie überfährt erzeugt das einen Zusammenstoß. Dieses Objekt geht durch den Trainset-Ordner und erhöht die Ziehpunktrahmen-Basis von allem Rollmaterial auf 0,9 m, welches Raum gibt über Bahnübergänge zu fahren, sogar wenn sie auf dem Gipfel von einem Hügel sind.

## 3. Schlechtes .S-Dateiformat korrigieren (Fix Bad .S File Format)

Ich habe entdeckt, dass einige .S-Dateien den Anschein haben, mit `ffeditc_unicode.exe` unter Benutzung der `/u`-Marke eher als der `/c`-Marke komprimiert worden zu sein. Dies produziert .S-Dateien, die eine Unicode-Kopfzeile haben und einen komprimierten Inhalt. Route-Riter kann solche Dateien nicht überprüfen und sie werden als ungültig markiert während der Optionen wie Überprüfung der Strecke oder Packe Strecke. Allerdings wenn du die .S-Datei als Frage auswählst und diesen Button klickst, wird es es richtig umformatieren.

# Umgebungs-Optionen

## 1. Erstelle neue .Env-Dateien

Wähle eine Strecke aus und klicke diesen Button - Die Vorgabe drei .env-Dateien für die Strecke wird zu einem Sicherungsordner kopiert und die richtige Anzahl von 12 neuen .env-Dateien wird in den Envfiles-Ordner der Strecke installiert, d. h. sun/rain/snow für jede der vier Jahreszeiten. Diese waren anfänglich nur Kopien der Vorgabe sun/rain/snow .env-Dateien.

## 2. Sonnenauf/untergang

Ein Klick auf diesen Button öffnet ein kleines Fenster, welches den Lat/Long der Startkachel der Strecken zeigt. Die ungefähre Ortszeit wird kalkuliert. Du kannst diese Einstellungen überprüfen und sie, wenn notwendig, berichtigen. Du solltest auch angeben, ob das Gebiet, wo die Strecke sich befindet, Sommerzeit in der Sommerjahreszeit benutzt.

Sobald diese Zahlen eingegeben sind, klicke den Kalkulieren-Button, und die ungefähren Sonnenaufgangs/Sonnenuntergangs-, Mondaufgangs/Monduntergangs-Zeiten werden berechnet für jede Jahreszeit, um es realistischer zu gestalten für das Gebiet, welches die Strecke beabsichtigt zu repräsentieren.

## 3. Entferne BlendATexDiff

Dieser Button erlaubt dir durch den BlendATex-Befehl, alle BlendATexDiff-Befehle in den .env-Dateien deiner Strecke zu ersetzen, die zu WASSER gehören. Dies ist herausgefunden worden um das Problem zu korrigieren, das MSTs mit Wasserblinken hat, wenn es nahe an dynamischen Gleisabschnitten war, oder wenn animierte Modelle wie Dampflokomotiven es passieren.

## 4. Erstelle tiefe Schneetextur

Benutze diese Option, die Schnee-Textur von einer Strecke zu einer schweren Schneedecke zu verändern (mit keinen durchscheinenden grünen Stücken). Es funktioniert, indem man alle Terrtex-Schneetexturen in der Strecke durch eine Kopie von US2TarGnd.ace ersetzt - Benutze diese Option nicht, wenn du deine Strecke vertreiben willst, da es nur auf deinem lokalen Computer erscheint. Diese Option benutzt die gleiche Logik wie Ron Paludan's 'Heavy Snow' Stapeldateien für die Standardstrecken.

Anmerkung: Autoren sollten diese Option auf Strecken für den Vertrieb nicht benutzen, lieber sollten sie es dem Benutzer überlassen den Schnee zu verbessern, wenn er es so wünscht.

## Allgemeine Dateien

Route-Riter schließt die Option 'Allgemeine Dateien' ein, die dir erlaubt, alle Shape/Texture/Terrtex/Sound/Environment-Dateien von den Standardstrecken zu einem Allgemeinen Strecken-Ordner zu kopieren (der auf einer CD-ROM sein kann). Dies erlaubt Benutzern, alle Standardstrecken von ihrem PC zu löschen, aber noch Drittstrecken installieren

zu können, welche die Installationsstapeldateien wie InstallMe.bat, EZStuff4.bat oder Install.bat benutzen, um Dateien von den Standardstrecken in die importierten Strecken zu kopieren. (Dies wird die Mehrheit von Strecken abdecken die im Moment zum Download verfügbar sind). Das Verfahren ist:

1. Klick auf 'Erstelle Ordner' - Dies erzeugt einen leeren Strecken-Ordner mit Namen 'Common' in deinem MSTS Strecken-Ordner, und kopiert Jim Ward's Stapeldatei EZStuff4.bat in diese Strecke.
2. Klick auf 'Fülle Ordner' - Dies startet EZStuff4.bat und kopiert die Standarddateien in die 'Common' Strecke.
3. Auf dieser Stufe kannst du diese 'Common' Strecke auf eine CD-ROM kopieren oder liegen lassen, wo sie ist.
4. Importiere eine Strecke, sagen wir Albula2, und installiere sie in der normalen Weise. Wenn sie ein Installationsprogramm hat wie Clickteam Installer, das sich mit einem Fenster vorstellt um auszuwählen, die Stapeldatei laufen zu lassen, deselektiere dies.
5. Sobald die Installationsroutine zu Ende ist, sollte dort eine Installations-Stapeldatei im Hauptverzeichnis der importierten Strecke sein. Starte Route\_Riter und klicke auf den 'Install.bat anpassen' Button, du wirst aufgefordert, den Allgemeinen Ordner im linken Fenster auszuwählen, und die Installationsdatei im rechten Fenster. Klicke OK nach jeder Auswahl, dann wähle aus und die Installations-Stapeldatei ist umgewandelt (virtuell sofort) und erzeugt eine neue Stapeldatei mit Namen 'InstallCommon.bat'.
6. Gehe zur importierten Strecke und starte die InstallCommon.bat-Datei, und die Dateien werden von deiner neuen 'Common' Strecke kopiert, die auf einer CD sein können.

## EINSCHRÄNKUNGEN

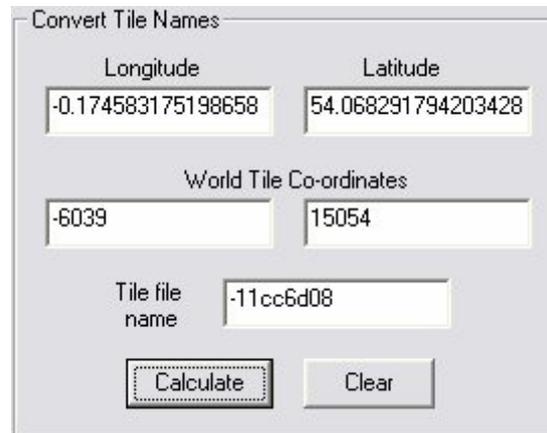
1. Weil es einige Dateien in den Standardstrecken gibt, die die gleichen Namen haben, aber eigentlich unterschiedlich sind, z. B. warehouse2.s unterscheidet sich in der Größe zwischen zwei Strecken, und einige Baumtexturen variieren zwischen den Strecken auch wenn die .ace-Dateien die gleichen Namen haben. Du kannst eine Strecke bekommen, die ein bisschen anders als die ursprüngliche Vorstellung des Autors ist.
2. Eine oder zwei Strecken wie Crawford Hill benutzen keine externen Stapeldateien um die Strecke zu installieren, starte lieber eine Datei von innerhalb des Installationsprogrammes um Dateien zu kopieren - Diese werden nicht mit diesem Konzept arbeiten. Allerdings in den meisten Fällen, solltest du EZStuff4.bat in die Strecke setzen können nachdem du sie installiert hast, wandle sie um wie oben und starte sie, um alle Standarddateien hinüber zu kopieren. Dann starte Route\_Riter, um die Strecke zu komprimieren.

Diese Version ist gerade ein Testkonzept und scheint OK zu arbeiten, aber Benutzer tun es auf eigenes Risiko. Eine bessere Option ist die [Hard-Links option](#) zu benutzen, siehe den Hard-Links Tab.

Ich wäre dankbar für Feedback, Vorschläge usw.

## Kachelnamen konvertieren

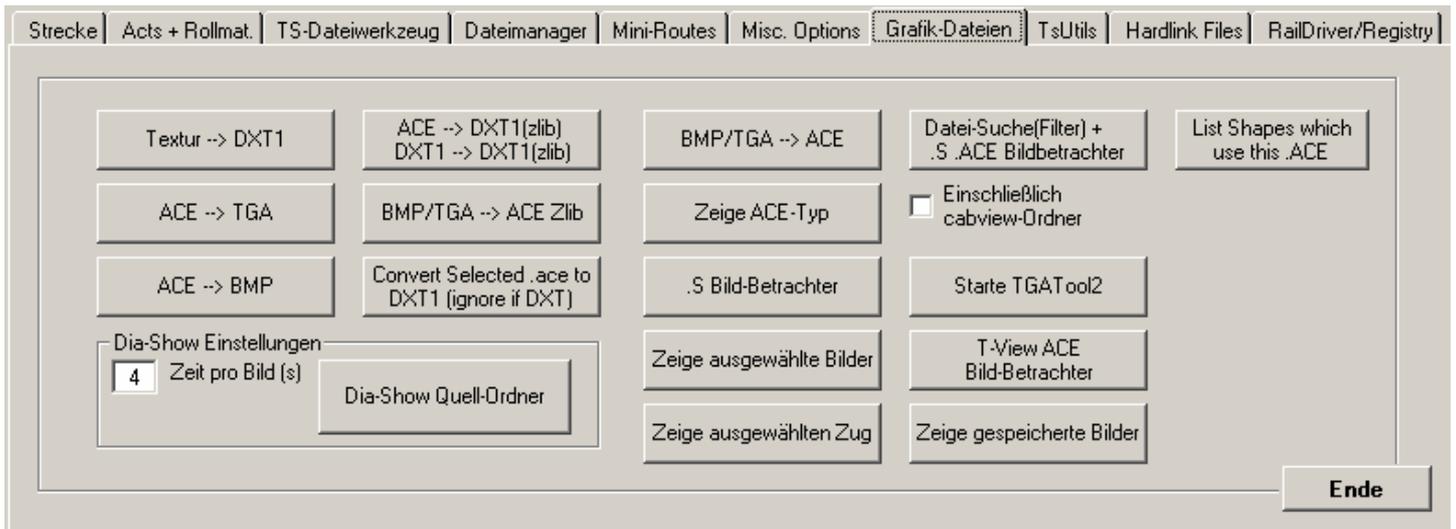
Diese neue Option erlaubt dir entweder in Long/Lat- oder World-Tile-Koordinaten einzutreten und ein Druck auf Calculate zeigt den Kachel-Dateinamen an.



The image shows a dialog box titled "Convert Tile Names". It has four input fields and two buttons. The first two fields are labeled "Longitude" and "Latitude" and contain the values "-0.174583175198658" and "54.068291794203428" respectively. The next two fields are labeled "World Tile Co-ordinates" and contain "-6039" and "15054". The fourth field is labeled "Tile file name" and contains "-11cc6d08". At the bottom, there are two buttons: "Calculate" and "Clear".

In diesem Fall wurden die Welt-Kachel-Koordinaten eingegeben (erinnere dich, den '-' einzuschließen, wo notwendig. Auch Lat/Long sind dezimale Werte).

# Route-Riter Grafik-Operationen



## 1. Ausgewählte Dateien in DXT1 konvertieren (Textur → DXT1)

DXT1 formatierte .ace-Dateien sind kompakter als anders komprimierte .ace-Dateien. Allerdings geht dies in einigen Fällen mit einer leichten Reduktion der Schärfe der Datei einher. Diese neue Option wandelt alle ausgewählten .ace-Dateien ins DXT1-Format um (wenn sie schon DXT1 sind, bleiben sie auf diese Weise übrig). In dieser Version werden die Dateien 'in situ' umgewandelt, um sicher zu gehen solltest du zuerst ein Backup machen.

Beachte, dass acleantrack1.ace und andere Gleis- und Tunneltexturen, jene, die mip-mapped und Übertragungstexturen waren, sollten nicht mit DXT1 komprimiert werden oder du könntest Moiréeffekte auf den Objekten finden, die diese Texturen in MSTs benutzen.

## 2. Alle .ACE-Dateien im ausgewählten Ordner komprimieren (ACE → DXT1 zlib)

Verwende Zlib, um alle ACE-Dateien im ausgewählten Ordner zu komprimieren. Diese Option benutzt einen neuen Code von Paul Gausden, der tatsächlich die Verdichtung von DXT1-Dateien erhöht und eine sehr kompakte Strecke ergibt.

Für die beste Verdichtung wandle .ace-Dateien in DXT1 um, wie oben, dann benutze diese Option um weiter alle Dateien zu komprimieren.

## 3. ACE → TGA

Wandelt alle ausgewählten .ace-Dateien ins .tga-Format um - Wähle die .ace-Dateien im linken Ordner aus und die umgewandelten Dateien werden in den Ordner des rechten Fensters geschickt.

#### 4. ACE → BMP

Wandelt alle ausgewählten .ace-Dateien ins .bmp-Format um - Wähle die .ace-Dateien im linken Ordner aus und die umgewandelten Dateien werden in den Ordner des rechten Fensters geschickt.

#### 5. BMP/TGA → ACE

Wandelt entweder Bitmap (.bmp) oder Targa (.tga) Dateien in .ACE-Dateien um für die Verwendung im MSTS. Diese Option erlaubt dir, sofort mehrere Dateien umzuwandeln. Die .ACE-Dateien werden im Route\_Riter\Setupfiles-Ordner erscheinen.

#### 6. BMP/TGA → ACE Zlib

Wandelt entweder Bitmap (.bmp) oder Targa (.tga) Dateien in komprimierte .ACE-Dateien um für die Verwendung im MSTS. Diese Option erlaubt dir, sofort mehrere Dateien umzuwandeln. Die .ACE-Dateien werden im Route\_Riter\Setupfiles-Ordner erscheinen. Diese Dateien werden mit dem -zlib-Kennzeichen in Makeace komprimiert, es benötigt die letzte Version von Makeace.exe um zu arbeiten.

#### 7. Convert Selected .ace to DXT1

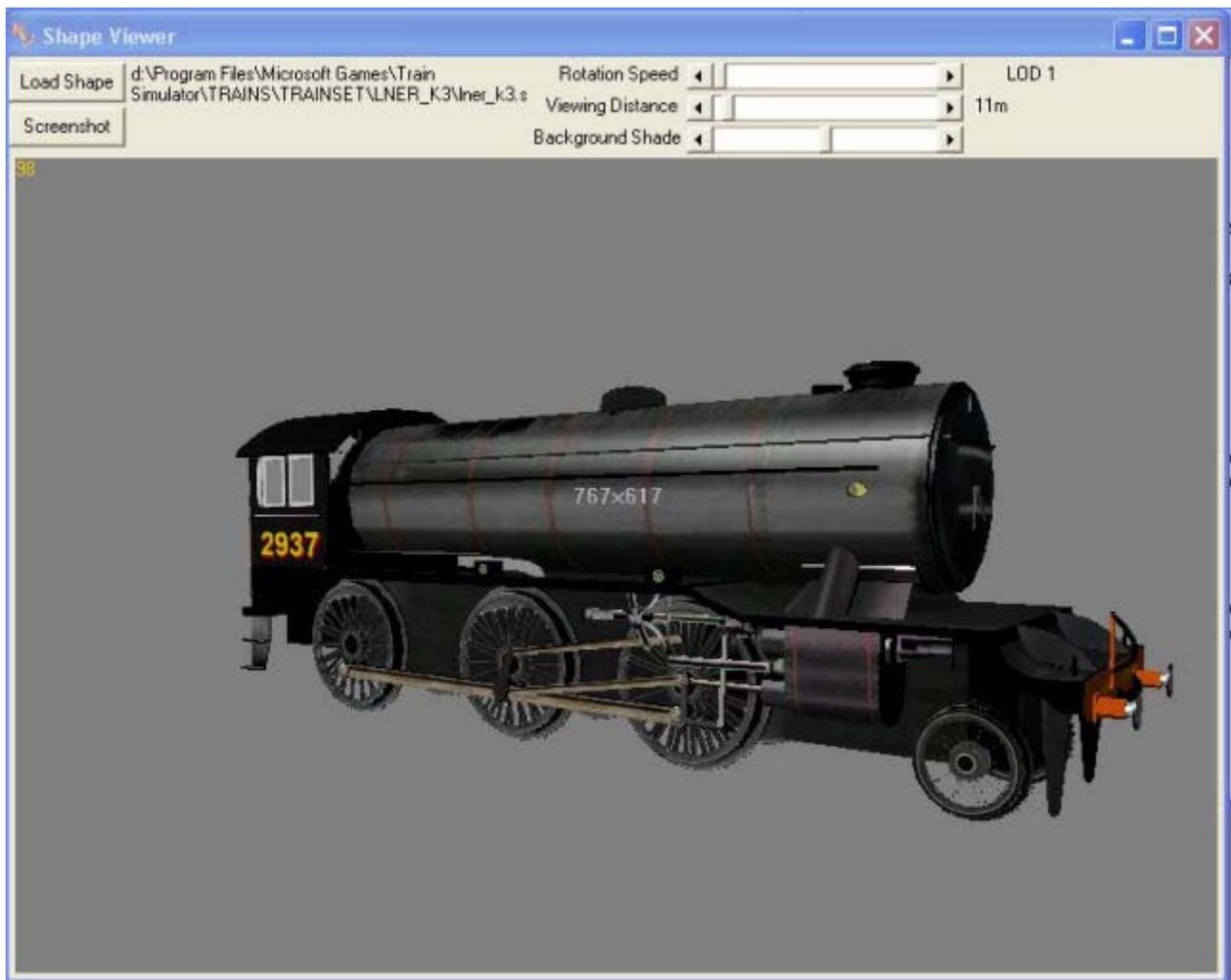
Wandelt entweder Bitmap (.bmp) oder Targa (.tga) Dateien in komprimierte .ACE-Dateien um für die Verwendung im MSTS. Diese Option erlaubt dir, sofort mehrere Dateien umzuwandeln. Die .ACE-Dateien werden im Route\_Riter\Setupfiles-Ordner erscheinen. Diese Dateien werden mit dem -dxt-Kennzeichen in Makeace komprimiert, es benötigt die letzte Version von Makeace.exe um zu arbeiten.

#### 8. Zeige .ACE-Typ

Produziert eine Liste von allen ausgewählten .ace-Dateien mit ihren Dateitypen, z. B. myace.ace - 32 bit - Dies erlaubt dir, schnell zu sehen, welche Dateien davon profitieren, in DXT1 umgewandelt zu werden, und so die Größe deiner Strecke zu reduzieren für Exportzwecke.

#### 9. .S Bild-Betrachter

Diese Option benutzt eine Einbaukopie des Shape File Viewer von Paul Gausden und es zeigt jede ausgewählte .s-Datei in 3-D. Wähle mehrere .s-Dateien aus und sie werden in der Reihenfolge innerhalb des SView angezeigt, nun klicke auf 'Window Close X button in the top right hand corner of SView' um das Fenster zu schließen und es öffnet sich ein neues Fenster mit der nächsten Form. Dieser Betrachter zeigt sowohl Rollmaterial als auch statische Formen an.



Anmerkung: Die folgenden 2 Elemente werden nicht notwendigerweise auf deinem Bildschirm erscheinen. Die Dia-Show/Show-Bild-Optionen hängen davon ab, ob du Martin Wright's mwgfx.dll und verbindende Dateien auf deinem PC installiert hast. Diese können importiert werden von <http://www.mnwright.btinternet.co.uk/> - Klick auf Graphics Tools, dann auf 'Newest mwgfx.dll' Version für die richtige Datei.

## 10. Dia-Show Quell-Ordner

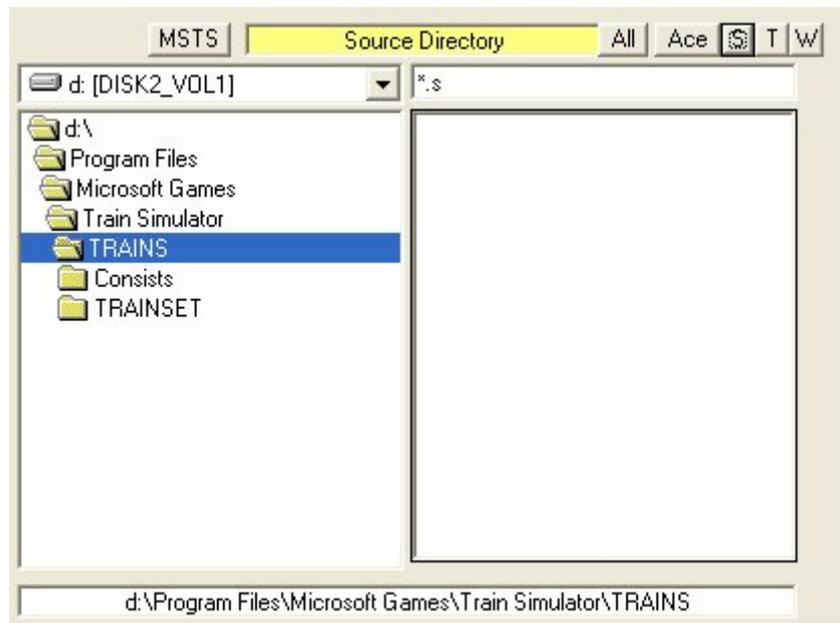
Diese Option erlaubt dir, eine Diaschau aller Grafikdateien in einem ausgewählten Ordner zu zeigen, auch automatisch die Verzögerung in der Box zu benutzen, oder du kannst dich durch die Bilder bewegen indem man zuerst auf den 'Pausen'-Button (zwei senkrechte Balken) klickt, dann auf den nächsten oder vorherigen Pfeil klicken. Im Gegensatz zu anderen 'Diaschau'-Betrachtern zeigt dieser auch .ace-Dateien an, das erlaubt dir, alle Terrtex-Texturdateien anzusehen und ermöglicht dir, geeignete Oberflächentexturen auszuwählen.

## 11. Zeige ausgewählte Bilder

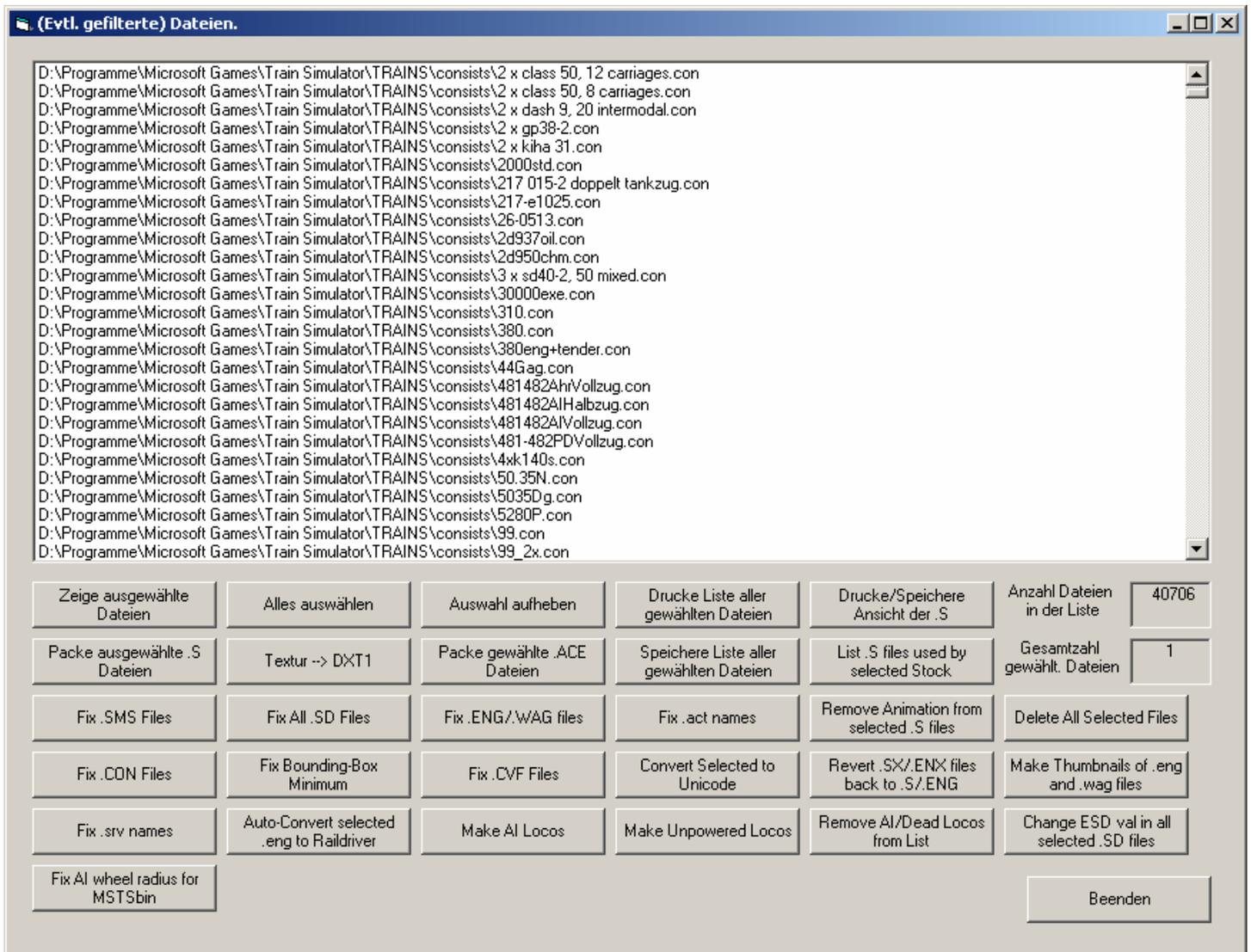
Zeigt die ausgewählte(n) Grafikdatei(en)

## 12. Datei-Suche (Filter)

Wähle einen Ordner im linken Fenster aus und im Filterfenster schreibe eine 'wild card', die du sehen willst, z. B. könntest du \*AU\*.eng eintippen, um alle Lokomotiv-Dateien anzuzeigen mit AU im Dateinamen, d. h. alle australischen Lokomotiven. Wenn du auch Dateien im CabView-Ordner sehen willst, dann wähle dies in dem Kontrollkästchen unter dem Listen-Button aus.



Die obige Illustration sortiert alle Shape (.S) Dateien in den Trains-Ordner, und endet in der folgenden Liste:



Klick auf eine Zeile um sie auszuwählen, Mehrfachselektion ist möglich in der üblichen Weise auf Ctrl-Klick oder Shift-Klick.

Klick hier für eine detailliertere Beschreibung der verfügbaren Optionen auf dem [Filtered Files Screen](#)

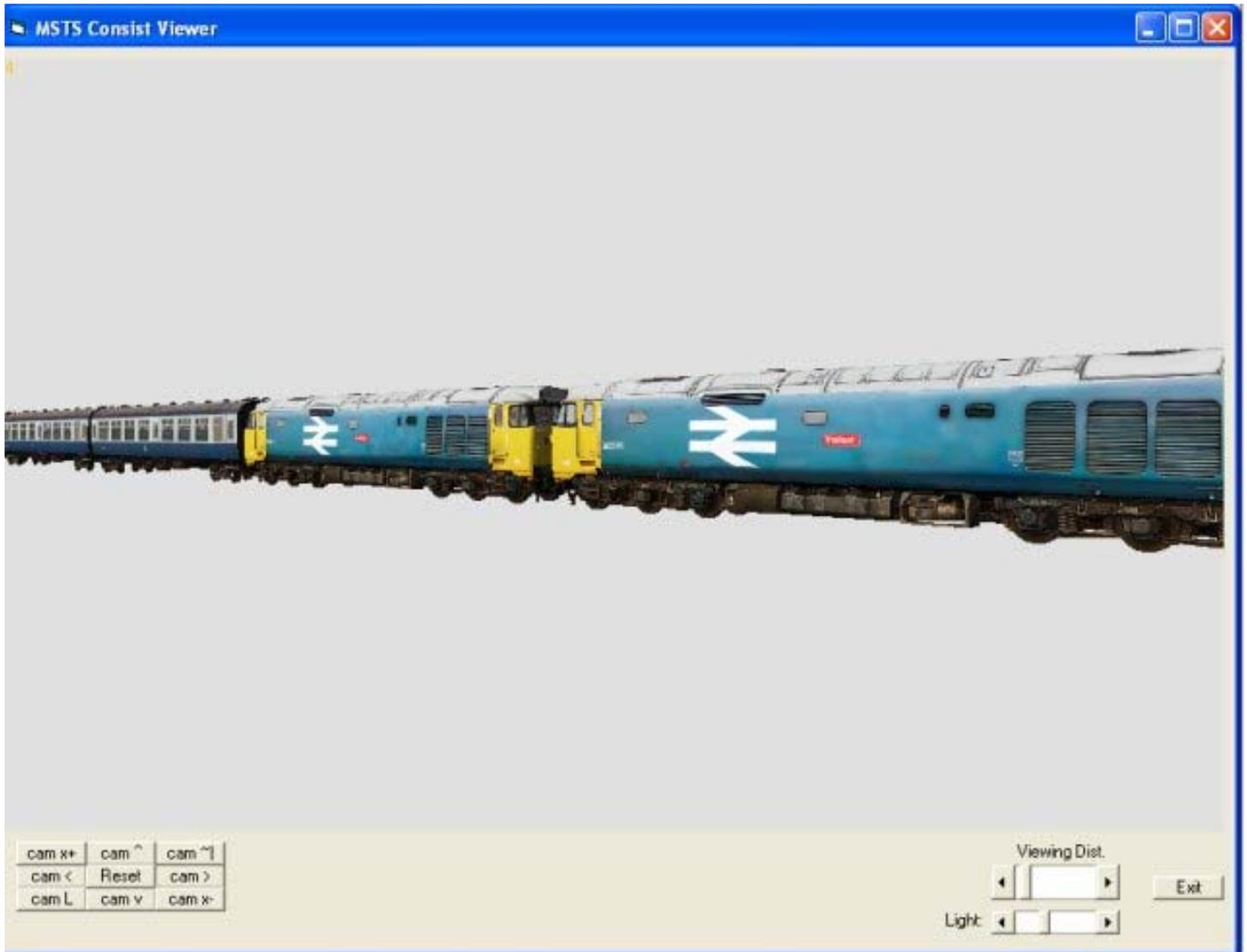
### 13. T-View ACE Bild-Betrachter

Dieser Knopf startet Martin Wright's T-View Miniaturansicht-Textur-Betrachter. Wähle einen Ordner aus, der Bilddateien enthält und klick auf diesen Button und du wirst Miniaturbilder aller Dateien in diesem Ordner sehen. T-View zeigt die meisten üblichen Grafiktypen, einschließlich .ace .jpg .bmp .gif usw.

### 14. Zeige ausgewählten Zug

Eine andere neue Option nutzt Pauls Gausden's trainlib.ocx-Kontrolle und Extracode mit Unterstützung von Paul und Steve Nicklin, diese Option erlaubt dir, jeden deiner Zugverbände in Farbe auf dem Bildschirm anzusehen. Der Zugverbandsordner kann ausgewählt werden

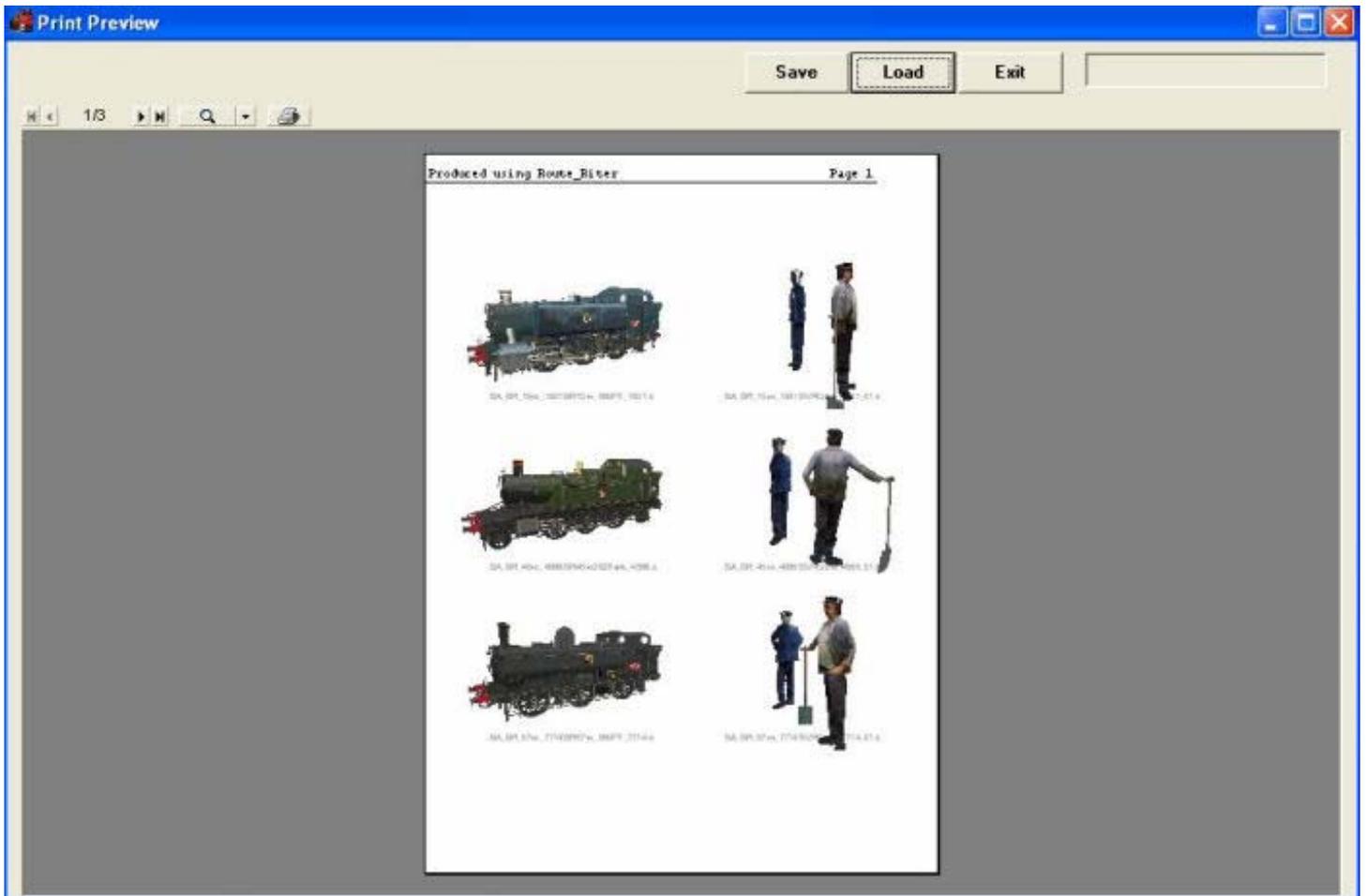
durch den neuen CON-Button oben links auf dem Hauptbildschirm. Wähle einen Zugverband aus und klick den Display Selected Consist-Button. Dies zeigt den Bildschirm wie unten.



Der Zugverband kann mit der Maus bewegt werden (im Moment keine sehr gute Bewegung, besonders bei langen Zugverbänden). Die Kamerabuttons unten links auf dem Bildschirm können benutzt werden um die Kamera herum und entlang des Zugverbandes zu bewegen. Die Schieber verändern die Beleuchtung und die Entfernung, die das Modell von der Front ist.

## 15. Zeige gespeicherte Bilder

Auf dem „Evtl. gefilterte Dateien“ Bildschirm oben, gibt es eine Option um Bilder von .S-Shape Dateien in einem Dokument zu speichern. Dieser Button erlaubt dir, diese Dateien anzuzeigen und im Bedarfsfall Kopien zu drucken. Ein Klick auf diesen Button zeigt den folgenden Bildschirm und wenn du auf Load klickst, kannst du deine gespeicherten Dateien auswählen und es wird wie unten angezeigt:

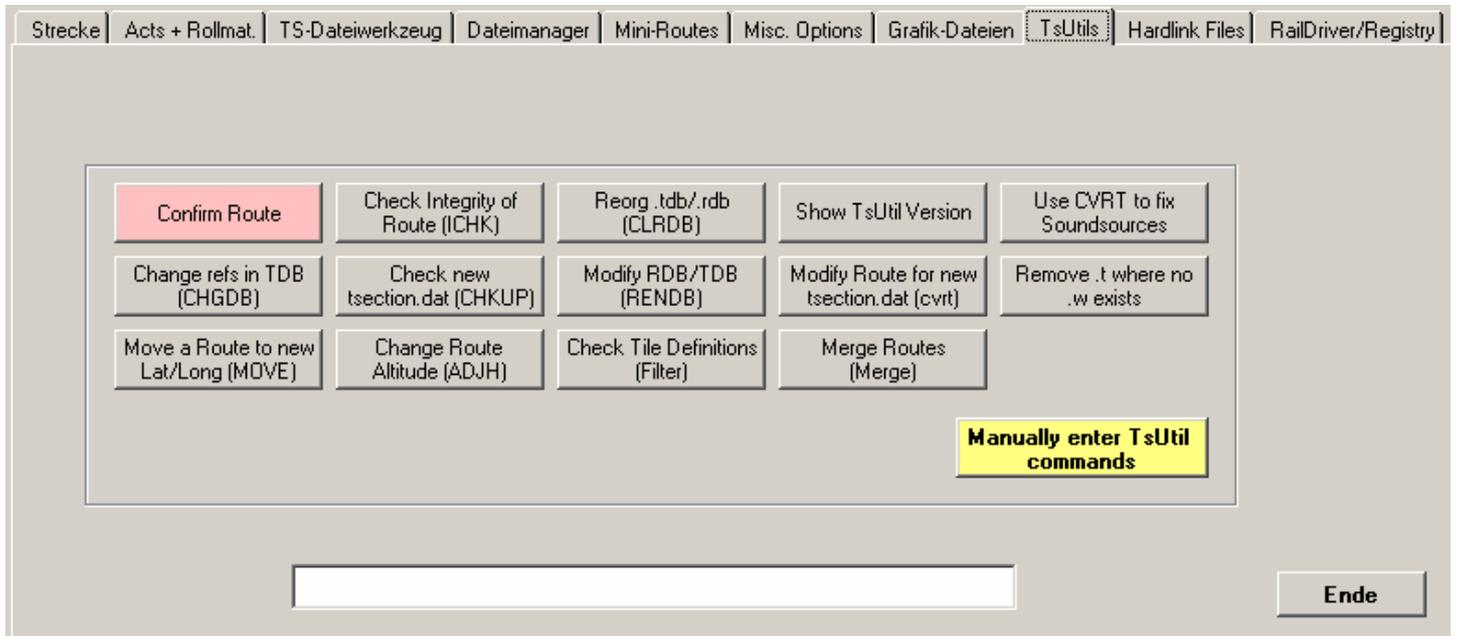


## 16. Form-Dateien auflisten, die diese .ace benutzen (List Shapes which use this .ACE)

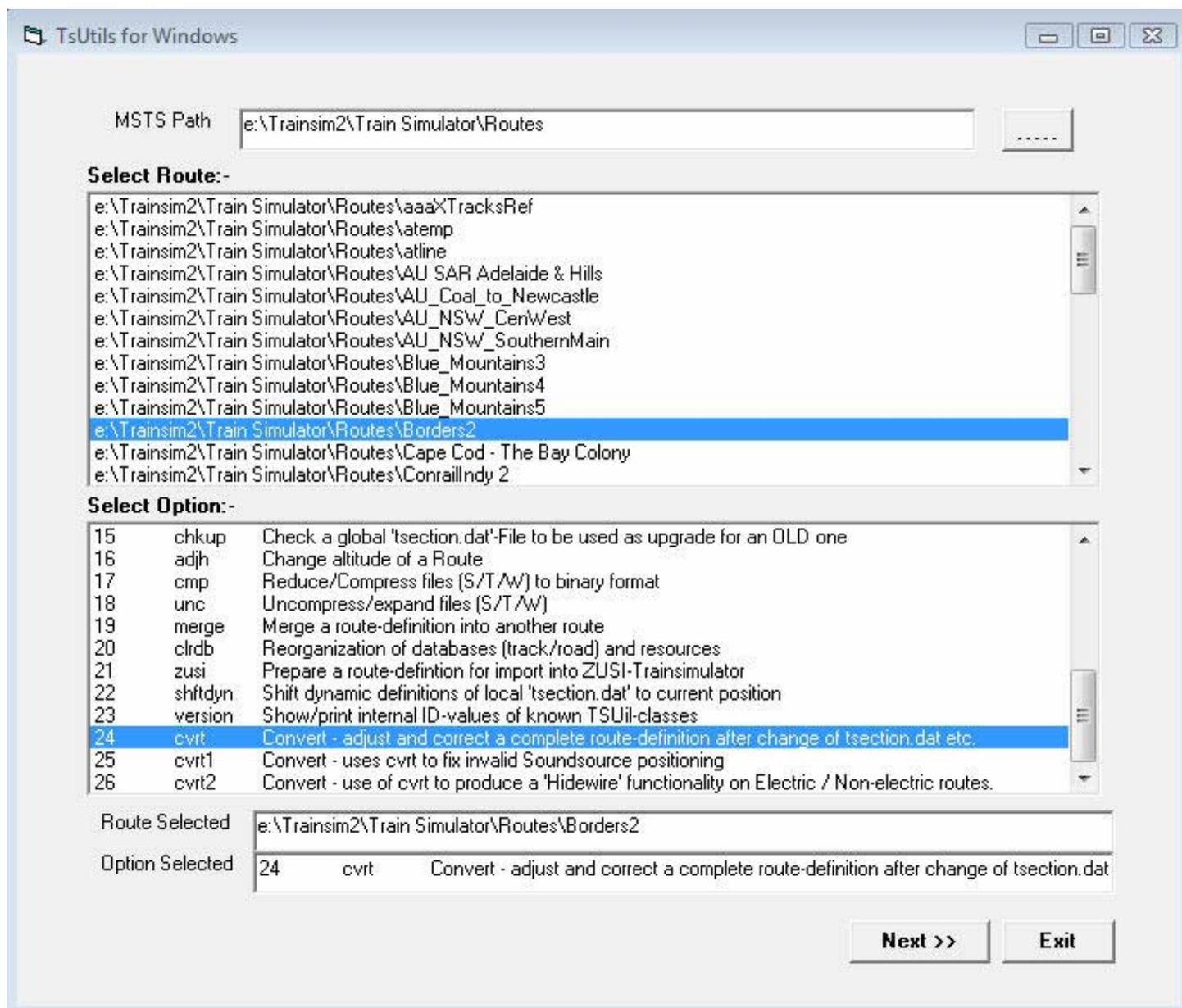
Wähle eine .ace-Datei in einem Texturen-Ordner und klick auf diesen Button, um eine Liste von allen .s-Dateien in jenen Strecken zu erhalten, die die ausgewählte .ACE benötigen.

## Die TsUtils für die Windows Schnittstelle.

Route\_Riter v7 beinhaltet jetzt ein volles Benutzerfenster für alle TsUtils-Befehle.



Auf diese Option wird von dem neuen 'Manually enter TsUtil commands' Button zugegriffen. Wenn du auf diesen Button klickst, erscheint der folgende Bildschirm



Dieser Bildschirm besteht aus:

1. Einer Box, die den gegenwärtigen MSTS-Pfad zeigt. Dies kann man durch das Klicken auf den .... Button ändern.
2. Eine Liste aller verfügbaren Strecken im obigen MSTS-Pfad-Strecken-Ordner. (Benutzer von TrainStore oder RoutesOnOff usw. sollten sicherstellen, dass eine Strecke, die sie überprüfen wollen, 'ausgelagert' ist).
3. Eine Liste der 26 verfügbaren Optionen von TsUtils.

Um diesen Bildschirm zu benutzen, wähle deinen MSTS-Pfad wenn nötig aus, dann wähle eine Strecke und eine TsUtil-Option aus, indem du darauf klickst. Die ausgewählten Elemente erscheinen in zwei Textfeldern am Fuß des Bildschirms. Sobald du überprüft hast die richtigen Elemente zu haben, klick 'Next>>' und der folgende Bildschirm erscheint.

Form1

Using TsUtils Command: cvrt2 Convert - use of cvrt to produce a 'Hidewire' functionality on Electric / Non-electric routes. 26

On Route: e:\Trainsim2\Train Simulator\Routes\Borders2

Log File Path: D:\VB Projects\RR12\Reports

Global Options

- Write a log file for this option
- Include message keys in the log file
- Suppress all 'Information' and 'Warning' messages from the log file and screen
- Suppress all 'Information' messages from the log file and screen
- Suppress specific messages from the log file and screen
- Increase Heap-memory to 256mb
- Increase Heap-memory to 512mb

Message numbers to suppress (separate with commas):

Options Specific to this Command

The function 'cvrt' may also be used to give the functionality of the 'Hidewire' utility. See TsUtil\_en.txt for full details of using TsUtils to build a route with some of the overhead wires hidden. To use this, enter, for example 2:A:Xt in the top box - this results in all TrkObj's with a StaticdetailLevel of 2 (may be 1, 2 or 3) being converted to their static representation. If the filename starts with 'A' it is replaced with 'X', e.g. (A1t10mstr.s -> Xt1t10mstr.s)

- Convert TrkObj's to Static objects with new filenames based on e.g. 1:A:Xt :- 1:A:Xt
- Restore Static objects back to their original TrkObj status based on:-
- Give TrkObj's new filenames, but do not convert to Static - based on:-
- Roll-back above option to revert filenames to their original state.
- Change Static obj back to a new TrkObj

java.TSUtil -H"D:\VB Projects\RR12\Reports\Borders2\_cvrt.log" cvrt -h1:A:Xt "e:\Trainsim2\Train Simulator\Routes\Borders2"

If this appears OK, click 'Complete Processing' to finalise. The above command may be edited manually

Process this Option Complete Processing Display Report Exit

Dieser Bildschirm erklärt sich wie folgt:

Die oberen zwei Textfelder werden vom bisherigen Bildschirm übernommen.

Das dritte Textfeld ist der Pfad, wohin deine Protokolldateien abgespeichert werden, die Vorgabe ist zu deinem Route\_Riter\Reports-Ordner, aber du kannst das ändern.

Der Globale Options-Rahmen enthält eine Anzahl von Kontrollkästchen, die selbsterläuternd sind und die ausführlich behandelt werden auf der vollen [TsUtils instruction page](#). Diese Globalen Optionen sind die gleichen für alle TsUtil-Befehle.

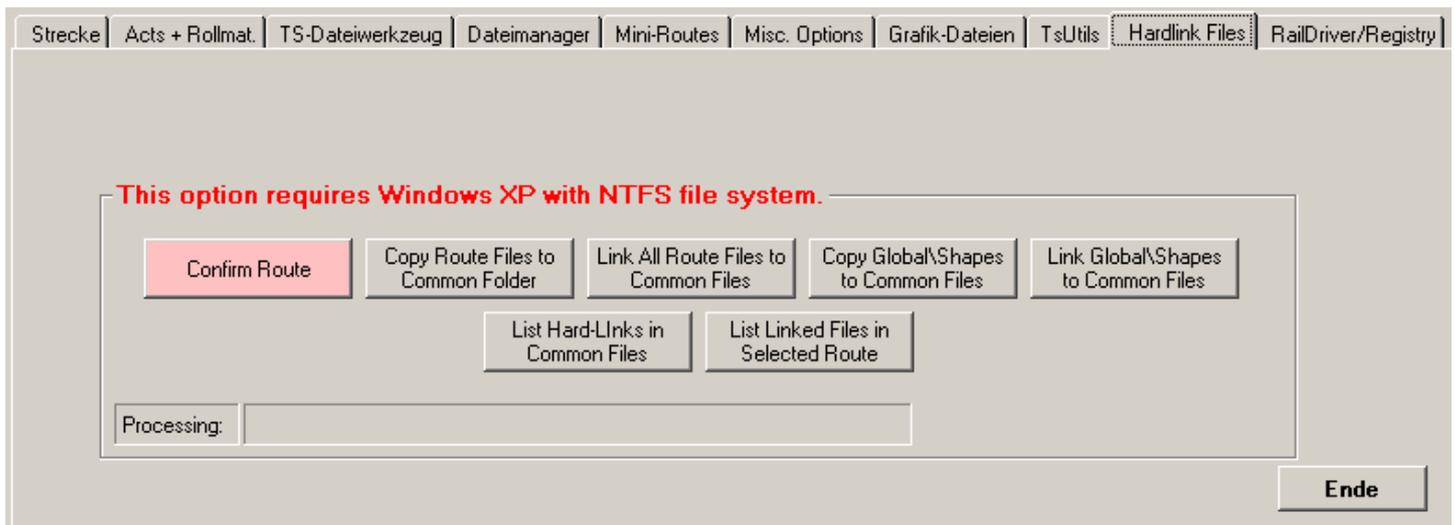
Der 'Options Specific to this Command' Rahmen variiert von Option zu Option und kann irgendwas von null bis 6 Kontrollkästchen und einbezogene Textfelder enthalten. Diese werden auch auf der TsUtils instruction page ausführlich behandelt. Dort können auch Textfelder sein um alternative tsection.dat-Dateien usw. einzugeben, das hängt vom Befehl ab.

Sobald du die für deinen Befehl benötigten Optionen ausgewählt hast, klick den 'Process this Option' Button und der Java-Befehl erscheint im Befehlsfeld am Fuß des Bildschirms. Dieses

Feld kann von Hand bearbeitet werden um Marken usw. hinzuzufügen/zu löschen. Nachdem du zufrieden mit deinen Einstellungen bist, klicke den 'Complete Processing' Button und der Java-Befehl wird aktiviert, wie üblich wird ein DOS-Fenster erscheinen und wenn die Verarbeitung zu Ende ist, wird der Bericht angezeigt.

**Nimm bitte zur Kenntnis, dass diese Befehle sehr einflussreich sind und NUR auf Strecken benutzt werden sollten, wovon du schon Backups gemacht hast. Es wird keine Verantwortung für Probleme übernommen, die deiner Strecke durch falsche Verwendung entstehen können.**

# HardLink Dateien Tab



Der 'Heilige Gral' von MSTTS-Benutzern ist immer gewesen, einen 'Globalen Ordner' für Formen und Texturen zu haben. Dies zu erreichen ist bis jetzt immer für virtuell unmöglich gehalten worden.

Allerdings, einiger Arbeiten von 'Mdanie' auf [ukrainsim.com](http://ukrainsim.com) und Vorschlägen von anderen Benutzern folgend, ist es entdeckt worden, dass mindestens für Benutzer, die Windows XP mit dem NTFS-Datei-System benutzen, dies möglich ist.

XP schließt einen Befehl 'Fsutil Hardlink Create file-A file-B' ein, legt dies in eine wirkungsvolle Verzeichnisverknüpfung für Datei-A hinweisend zur Position von Datei-B auf der Festplatte. Das Löschen von entweder A oder B hat keine Wirkung auf das andere, die Datei wird nur vom Laufwerk gelöscht wenn beide, A und B gelöscht werden. Diese Dateien erscheinen im Windows Explorer mit genau den gleichen Zugängen wie vorher, so bleibt die Ordnergröße usw. die gleiche. Der Unterschied ist im freien Raum auf dem Laufwerk.

In meinem Fall hatte ich zwei Versionen von der London-Südost-Strecke auf meinem E: Laufwerk, eine in meiner Haupt-MSTTS-Installation, eine als eine Ministrecke. Die Speicherung durch die Benutzung eines gemeinsamen Ordners war 740 mb für eine einzelne Strecke.

In RR v6.2.64 habe ich dies einigermaßen realisiert, benutze den neuen Tab 'Link Shape/Textures' - Das Verfahren ist wie folgt:

a) Richte einen gemeinsamen Ordner ein (benutze den Button 'Set up Common Files' unter Misc Options) - Du kannst, wenn du willst, dann auf den Copy Default Files to Common klicken, so dass alle Standarddateien jetzt im gemeinsamen Ordner sind.

Anmerkung: Der gemeinsame Ordner MUSS auf dem gleichen Laufwerk wie dein MSTTS-Ordner sein, üblicherweise in deinem Strecken-Ordner. Das Laufwerk MUSS unter XP mit dem NTFS-Datei-System laufen.

b) Wähle den gemeinsamen Ordner aus dem Dateien-Menü aus (sobald du dies einmal machst, wird es für künftige Verwendungen abgespeichert und sollte nicht wieder ausgewählt werden müssen).

c) Für jede Strecke, mit der du diese Option benutzen willst, solltest du jetzt die Shapes/Textures/Terrtex/Envfiles/Sound-Ordner in den gemeinsamen Ordner kopieren (verwende den 'Copy Route Files to Common Folder' Button).

d) Wähle die Strecke wie gewöhnlich durch das Klicken auf den Confirm Route Button.

e) Klick auf den 'Link all Files to Common Files' Button und die harten Verknüpfungen sind installiert.

f) Überprüfe den freien Speicherplatz auf deinem Laufwerk vorher/nachher.

Anmerkung: In einigen Fällen könnten Dateien im gemeinsamen Ordner die gleichen Namen haben, aber anders als die eine sein, die von einer einzelnen Strecke benutzt wird. Es wird ein crc-Check gemacht und wenn unterschiedlich, dann wird die Datei nicht durch ein hardlink ersetzt.

Das Obige ist etwas experimentell, ich wollte nur andeuten mit Strecken zu experimentieren, für die du Backups in den frühen Phasen hast.

Ab v6.2.64 habe ich zwei weitere Buttons hinzugefügt:

a. 'List Hard Links in Common Files' zeigt dir eine Liste von allen Dateien im gemeinsamen Dateienordner und wieviele Verknüpfungen jede Datei hat. Das Lesen von '1' Verknüpfung heißt, dass die Datei nicht mit einer Strecke verknüpft ist, kann also entfernt werden um Platz zu sparen, dafür gibt es einen Button auf diesem Bildschirm, der alle getrennten Dateien löscht.

b. 'List Linked Files in Selected Route' zeigt, welche Dateien in der Strecke verknüpft sind (noch einmal, jene die 1 Verknüpfung anzeigen sind getrennt - die Einzelverknüpfung ist die Verknüpfung vom Dateinamen zur Datei auf dem Laufwerk).

## **WARNUNG - VISTA-BENUTZER**

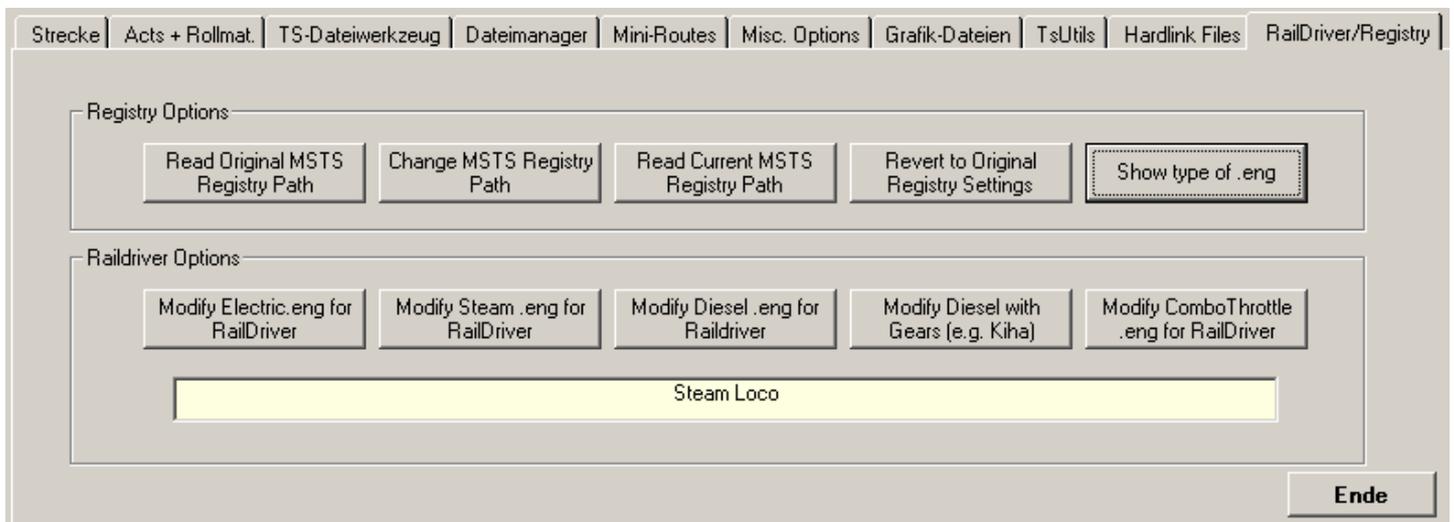
Ich habe mein System von XP auf Vista aktualisiert und Vista auf dem H: Laufwerk installiert, um Dualstarten auf meinem System zu ermöglichen. Danach fand ich, dass die harten Verknüpfungen auf der Vistaseite der Dinge alle unterbrochen waren, obwohl sie, wenn man in XP startete, noch arbeiteten. Pass also auf.

# Optionen für RailDriver-Benutzer

## Optionen, um Registry-Einstellungen zu verändern

MSTS-Benutzer, die das P.I. Lokomotivführer Steuergerät 'RailDriver' haben, werden wissen, dass sie, um diese ausgezeichnete Zugsteuereinheit richtig zu benutzen, jede der .eng-Dateien ihrer Lokomotiven modifizieren müssen, so dass der RailDriver ihre Lokomotiven richtig steuert. Überdies arbeitet der RailDriver nur mit der Original-Installation von MSTS, so dass jene, die 'Mini-Routes' eingerichtet haben, ein wenig knifflig sein müssen, um RailDriver dazu zu bringen, jene Strecken zu steuern.

Dies ist zeitraubende Arbeit, daher hat Peter Cunningham aus England eine neue Gruppe von .eng-Dateivorlagen für die Verwendung mit RailDriver entwickelt. Mit seiner lebenswürdigen Genehmigung (und vielen zusätzlichen Tests in seinem Interesse) habe ich einen neuen Abschnitt in Route\_Riter hinzugefügt, um diese .eng-Dateien mit einem Knopfdruck zu verändern, siehe den Bildschirm unten:



**1. Lies Original MSTS Registry Pfad** – Wenn du diesen Button das erste Mal klickst, benutzt du die RailDriver-Optionen. Das speichert den installierten MSTS-Pfad an einem sicheren Ort, so dass er später wiederhergestellt werden kann, wenn nötig.

**2. Verändere MSTS Registry Pfad** - Das Auswählen dieses Buttons bringt eine Box die sagt, zum Pfad eines anderen Objekts von MSTS zu gehen, welchen du benutzen willst, z. B. könnte dies E:\Trainsim2\Train Simulator sein - Geh zu diesem Pfad in der linken Ordnerbox von Route-Riter und doppelklick auf Train Simulator. Der volle Pfad wird dann in dem Textfeld erscheinen. Klick OK und das nächste Mal wenn du den 'RailDriver Manager' startest, wird es MSTS eher in den obigen Ordner bringen als den original MSTS-Pfad.

**3. Lies aktuellen MSTS Registry Pfad** - Dieser Button zeigt den aktuellen Registry Pfad, so dass du weißt, welche MSTS-Version von RailDriver benutzt wird.

**4. Zurück zu den Original Registry Einstellungen** - Findet den in 1. oben gespeicherten MSTS-Pfad wieder und setzt die Registry in den 'as installed' Status zurück.

**Anmerkung:** Durch die Veränderung des Registry Pfades solltest du fähig sein, Aufgaben von .apk-Dateien in jede MSTS-Version auf deinem PC zu installieren und nicht einfach die Standardversion.

**5. Zeige Typ von .eng** - Wähle die .eng-Datei aus und klicke auf diesen Button und der Lokomotiv-Typ wird in der Box unter den Buttons angezeigt. Lokomotiven mit Kombinations-Drossel-/Brems-Hebeln werden wo möglich angezeigt, wo immer er meint die .csv CabView-Datei der Lokomotive zu lesen. Wenn diese übernommen worden ist, kann das Programm insofern die Datei nicht lesen und benachrichtigt dich. In diesem Fall ist es wert, zu überprüfen, ob die Lokomotive einen Kombinations-Hebel hat oder nicht.

**6. - 10. Modifiziere ..... .eng für RailDriver** - Diese 5 Buttons modifizieren die jeweiligen Arten von .eng-Dateien für die Verwendung mit RailDriver. Es liegt am Benutzer, zu entscheiden, welche Art von Lokomotive jede .eng-Datei ist. Nun klicke auf die .eng-Datei in der linken Dateibox und klicke den jeweiligen Button, damit die Umwandlung übernommen wird.

Üblicherweise wirst du benachrichtigt, wenn die Datei nicht verändert werden kann (z. B. wenn du Dampf für eine Elektro-Lok klickst), allerdings auf Grund der Tatsache, dass viele Autoren .eng-Dateien geschrieben haben, die etwas Ähnlichkeit mit den original von Kuju gelieferten Standard-Dateien haben, wird es einige Dateien geben, die das Programm nicht handhaben kann. Die original .eng-Datei wird nicht gelöscht, bloß, hat sich die Endung zu .enx verändert, so dass eine Datei nicht mit RailDriver funktioniert, dann lösche die .eng-Datei und benenne die .enx-Datei zurück nach .eng um, und du bist wieder da, wo du angefangen hast.

Die Änderungen an den .eng-Dateien basieren auf den neuen Textdateien von Peter Cunningham, die jetzt im Route\_Riter-Ordner erscheinen, wie RDDiesel1.txt usw. - Alle diese Dateien fangen mit 'RD' an, um sie hervorzuheben. Benutzer können sie modifizieren, um sie ihren eigenen Zwecken anzupassen, wenn nötig.

Beachte, dass diese Dateien die Bremssysteme auf einigen Typen von Lokomotiven verändern, um sie mit RailDriver kompatibel zu machen, stelle sicher, dass einfache Steuerungen in MSTS ausgeschaltet sind und bei Dampflokomotiven muss der AI Heizer eingeschaltet werden. Allerdings, wenn du die Lokomotive während der Fahrt selbst feuern willst, kannst oder willst du entweder die Tastatur für die Heizersteuerung benutzen oder die Heizersteuerung auf eine programmierbare Taste auf der RailDriver-Einheit legen.

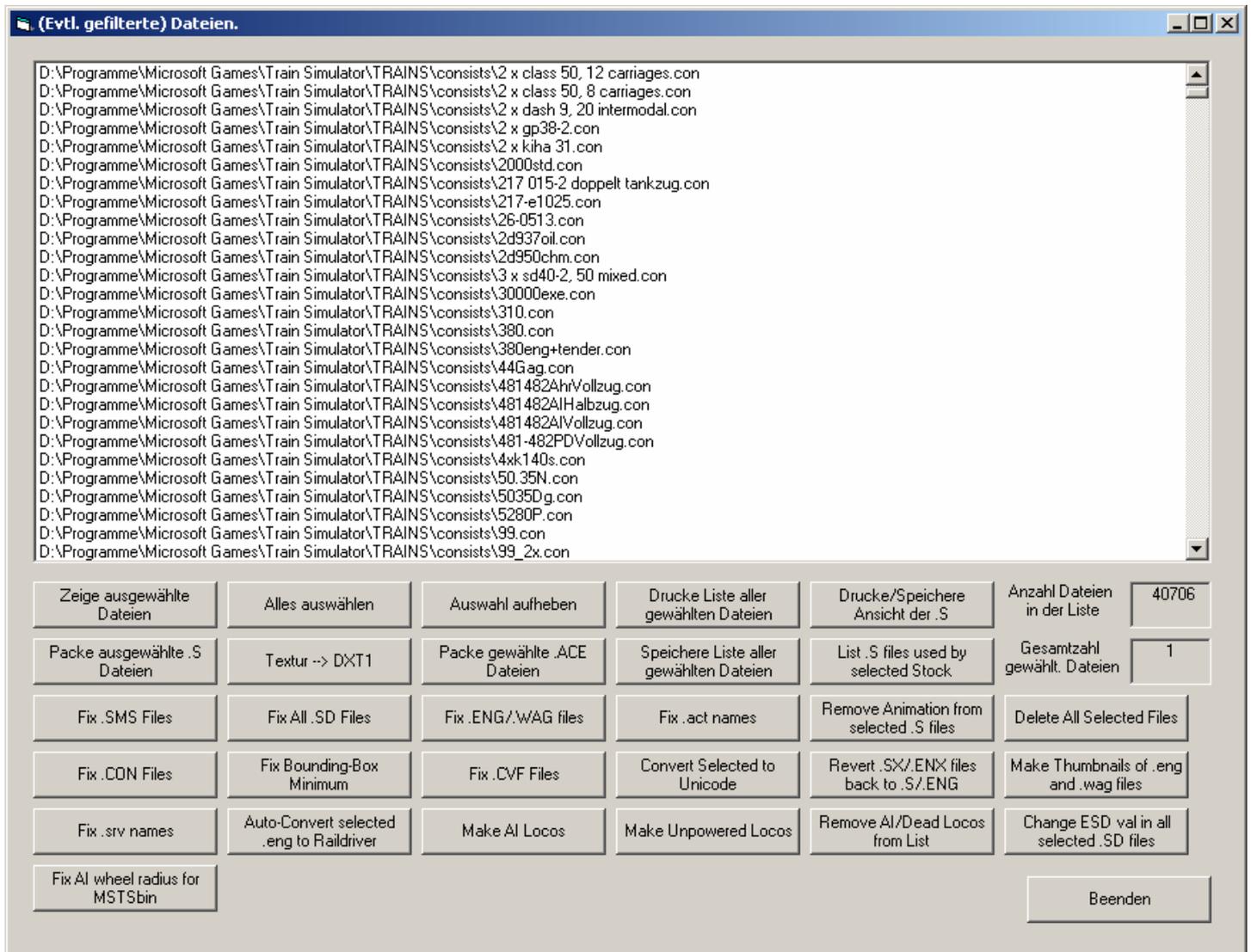
Peter hat mich auch mit einer Gruppe von neuen CabMaker-Dateien für RailDriver versorgt, die du benutzen kannst indem du diese \*.rdf-Dateien in deinen RailDriver\CabMakerFiles-Ordner einordnest. Vergewissere dich, dass du die neuen CabMaker-Einstellungen liest - Lese was die neuen Steuerungen zeigen.

Lokomotiv-Typ	RailDriver Lokomotiv-Datei	RailDriver CabMaker-Datei
Elektrisch	Acela Express	Electric.rdf
Dampf	Flying Scotsman	SteamAIFireman.rdf
Diesel	GP38-2	Diesel.rdf
Diesel mit Getriebe	Khia31	Diesel.rdf
Kombinations-Drossel	Series 2000	Combobrake.rdf

### Massen-Modifikation von .ENG-Dateien für die Verwendung mit RailDriver -

Es ist möglich, sofort viele .eng-Dateien zu modifizieren (sagen wir, alle Lokomotiven in einer Ministrecke), wenn du wie folgt fortfährst:

1. Wähle deine Ministrecke im linken Fenster aus.
2. In der Filter-Box auf dem Hauptbildschirm gebe \*.eng ein.
3. Wähle den Graphics Tab aus.
4. Klicke den 'List all Filtered Files' Button.
5. Nach einigen Momenten wirst du die folgende Auflistung aller .eng-Dateien in der Ministrecke sehen.

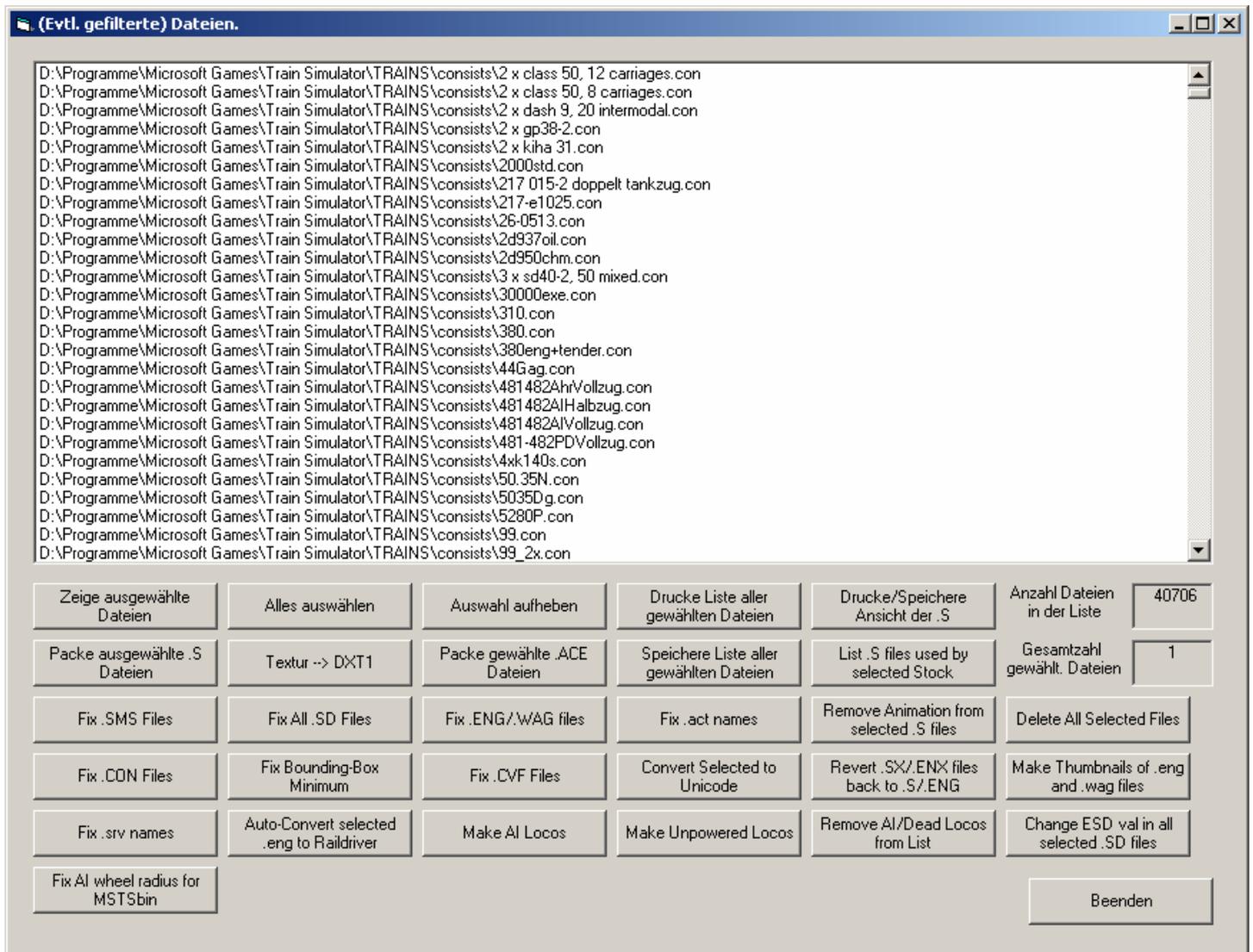


6. Wähle jene .eng-Dateien aus, die du umwandeln willst (du solltest keine AI Lokomotiven umwandeln oder sie als hintere Wagen für DMU-/EMU-Gruppen einrichten, wenn sie keine Steuerungen haben), mit CTRL-Klick auf die benötigten Dateien.

7. Klicke den 'Automatically Convert .eng files for RailDriver' Button.

Anmerkung: Diese Massenmethode versucht automatisch, den Typ der Lokomotive als Frage zu bestimmen und automatisch zu modifizieren. Besonders mit Kombinations-Steuerungs-Modellen darf dies nicht gänzlich zufrieden stellend sein. In diesem Fall kannst du die Datei zurück in normal umwandeln, indem du den 'Revert .sx/.enx' Button auf diesem Bildschirm benutzt.

# Bildschirm der gefilterten Dateien



## 1. Zeige ausgewählte Dateien

Zeigt jede ausgewählte Datei in Reihenfolge. .S-Dateien und .ACE-Dateien werden in eigenen Betrachtern gezeigt. Text-Dateien werden in einem Texteditor gezeigt.

## 2. Alles auswählen/Auswahl aufheben

Markiert oder demarkiert alle Dateien. (Um Dateiblöcke auszuwählen benutze Shift-Click, um nichtzusammenhängende Dateien auszuwählen benutze Ctrl-Click).

## 3. Drucke Liste aller gewählten Dateien

Druckt eine Liste aller ausgewählten Dateien.

#### **4. Speichere Liste aller gewählten Dateien**

Speichert eine Liste aller ausgewählten Dateien.

#### **5. Packe ausgewählte .S-Dateien**

Komprimiert alle ausgewählten .s-Dateien, die aktuell nicht komprimiert sind. Schafft Platz auf deinem Festplattenspeicher und sollte schneller laden.

#### **6. Textur → DXT1**

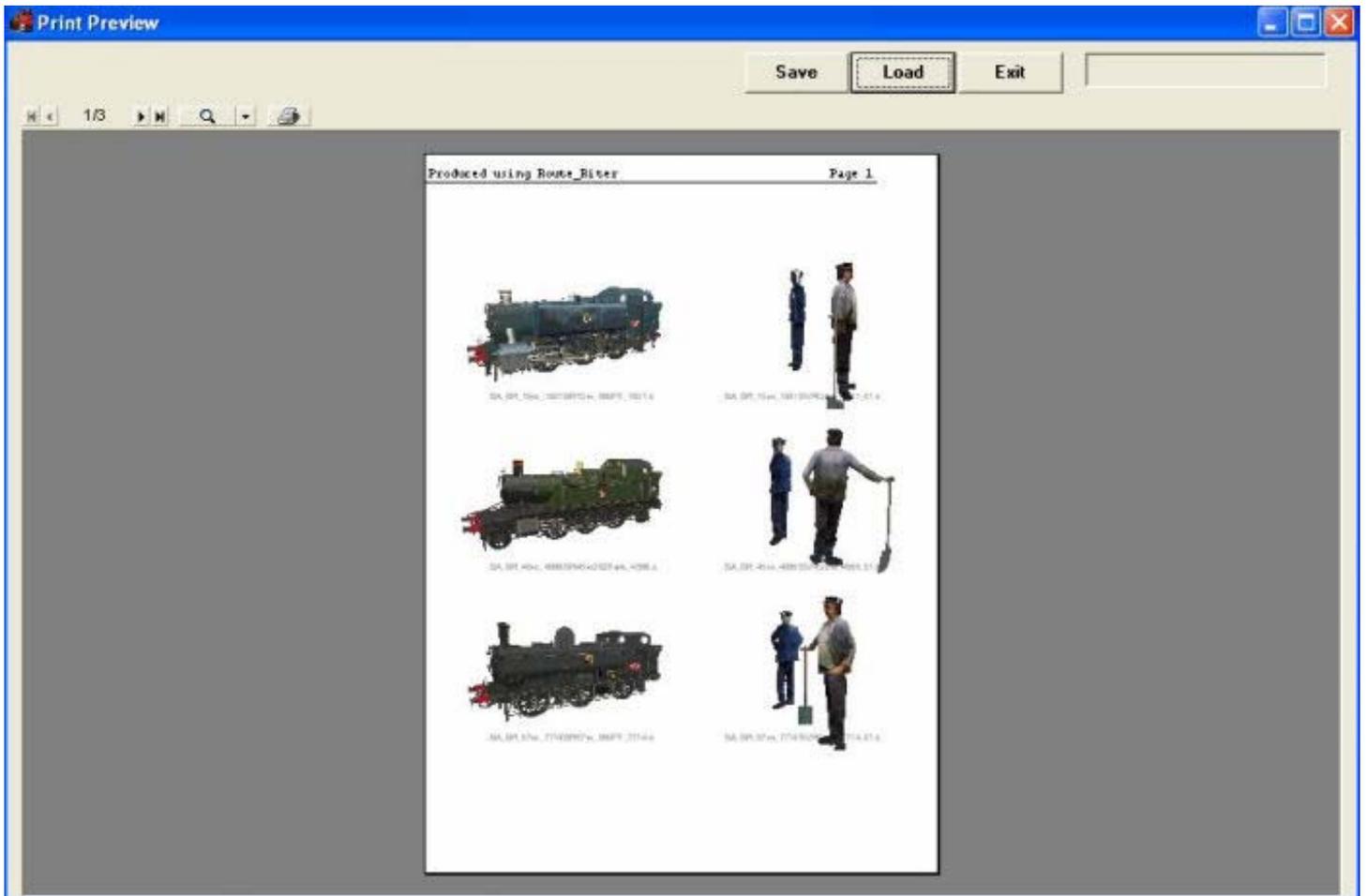
DXT1 ist das systemeigene Dateiformat für DirectX, daher ist es die rationellste Methode zur Datensicherung für MSTTS. DXT1-Dateien sind oft ungefähr 10pct der Größe von anderen .ace-Dateien. Diese Option erlaubt dir, alle ausgewählten Dateien im DXT1-Format abzuspeichern, wo dies möglich ist (32 bit und 1024\*1024-Dateien werden nicht verändert, da sie nicht von diesem Programm verändert werden können).

#### **7. Packe gewählte .ACE-Dateien**

Diese Option benutzt eine Methode, ausgedacht von Paul Gausden, um .ACE-Dateien weiter zu komprimieren (einschließlich DXT1-Dateien) - Diese benutzt den Zlib-Algorithmus, wie er in .zip-Dateien verwendet wird und erzeugt äußerst kompakte Strecken.

#### **8. Drucke/Speichere Ansicht der .S-Dateien**

Diese Option hat zwei Zwecke. Erstens startet es eine übliche Version von Paul Gausden's Shape File Viewer 1.2, der automatisch ein .jpg-Bild jeder ausgewählten Form (.S) Datei speichert. Die Dateien erhalten den gleichen Namen wie die Formdatei aber mit der .jpg-Endung. Gleichzeitig wird ein Dokument produziert, das 6 dieser Bilder pro Seite anzeigt, wie unten zu sehen. Dieses Dokument kann gedruckt oder gespeichert werden.



## 9. Speichere Liste aller gewählten Dateien

Diese Option ist was sie sagt, sie speichert die Liste von Dateien, die du ausgewählt hast.

## 10. .S-Dateien von ausgewähltem Rollmaterial auflisten (List .S files used by selected Stock)

Wenn du den Hauptordner auf Züge einstellst, und die Filter entweder auf \*.wag oder \*.eng (oder für beide \*.eng;\*.wag), dann wähle jene Elemente aus, an denen du interessiert bist und diese Option listet die .S-Dateien auf, die von dem ausgewählten Rollmaterial benutzt werden.

## 11. Entferne Animation von ausgewählten .S-Dateien (Remove Animation from selected .S files)

Es ist entdeckt worden, dass Rollmaterial, vorbereitet für die Benutzung des Train Sim Modeller (TSM) 3-D Modellierungsprogramms, überflüssige Animationszugänge in ihren .s-Dateien enthalten (es besteht keine Notwendigkeit an Animationszugängen in .S-Dateien um Räder zu animieren, weil diese Operation von MSTTS bearbeitet wird). Die einzigen Animationszugänge die in .S-Dateien benötigt werden, sind jene für Verbindungsstangen, Pantographen, Wischer, Ventilatoren usw. und diese sind üblicherweise auf Lokomotiven. Diese zusätzlichen Animationszugänge haben sich als Teil des Grundes für Fremdaktionen in einigen Modellen erwiesen, wenn man rangierte, kuppelte usw.

Ich habe deswegen diese Option eingeschlossen, um Animationszugänge (wenn gefunden) von ausgewähltem Rollmaterial zu beseitigen. Um diese Option zu benutzen, nimm Elemente über 10. um alle deine .wag-Dateien aufzulisten und dann deren .S-Dateien. Wähle alle .S-Dateien aus und klicke diesen Button und es wird die Animationszugänge der ausgewählten .S-Dateien beseitigen. (Es benennt die original .s-Dateien um und gibt ihnen eine .sx-Endung. Wenn irgendetwas schief gehen sollte, kannst du die geänderte .s-Datei löschen und die .sx-Version zurück umbenennen in die .s-Datei, die du hattest.

Das gleiche Problem kann mit .eng-Dateien auftreten und mit ihnen verbundenen .s-Dateien, du musst hier sehr sorgfältig sein wie viele .eng/.s-Dateien Animationszugänge benötigen, aber viele Diesellokomotiven im Besonderen haben keine beweglichen Teile, so dass sie wie oben behandelt werden können indem man die \*.eng filtert und nur jene .s-Dateien auswählt, wo du weißt, dass sie keine beweglichen Teile haben (außer Räder).

Anmerkung: Einige TSM-Modelle sind mit einem Programm namens Polymaster geflickt worden, das eine Form von Animation benutzt um bei LOD-Wahrnehmungen zu helfen. Diese sollten nicht verändert werden um die Animationszugänge zu beseitigen (Bedaure, ich habe keine Idee, wie man sagen sollte welche Modelle sich so verändert haben, aber einige auf der CD Burton-Derby-Strecke sind betroffen).

## **12. .SX/.ENX-Dateien zurück zu .S/.ENG umkehren (Revert .SX/ENX files back to .S/.ENG)**

Jene Dateien, die RR umwandelt, um Animationen wie oben zu entfernen, oder die für Verwendung mit Raildriver umgewandelt werden, haben ihre Original .S- und .ENG-Dateien in .SX und .ENX umbenannt, um als Backups zu wirken. Wähle solche Dateien hier aus und ein Klick auf diesen Button wird sie in ihren Originalzustand zurückversetzen.

## **13. Automatische Umkehrung ausgewählter .eng-Dateien zur Verwendung mit RailDriver (Auto-Convert selected .eng to RailDriver)**

Für die Verwendung dieses Buttons siehe die [Raildriver page](#).

## **14. Erstelle AI Lokomotiven (Make AI Locos)**

Wenn du den Trainset-Ordner auf der Vorderseite auswählst, gebe \*.eng in das Textfeld ein und klick Alle gefilterten Dateien auflisten. Dann erhältst du eine Liste von allen .eng-Dateien in deinem Trainset-Ordner. Wähle alle .eng-Dateien aus und klicke diesen Button, um eine AI Lokomotive für jede .eng-Datei zu produzieren. (Lokomotiven, die schon AI-Modelle haben, werden ignoriert).

## **15. Erstelle antriebslose Lokomotiven (Make Unpowered Locos)**

Wie in 14. oben, aber produziert 'Tote' Lokomotiven.

## **16. Entferne AI/Dead Lokomotiven von der Liste (Remove AI/Dead Locos from List)**

Manchmal möchtest du alle .eng-Dateien zum Editieren, Anzeigen usw. auswählen, aber du willst die Liste nicht haben um tote oder AI Lokomotiven einzuschließen. Diese Option entfernt solche .eng-Dateien von der Liste.

## **17. Lösche alle ausgewählten Dateien (Delete All Selected Files)**

Diese Option erlaubt dir, jede Art von Datei aus deinen MSTs-Ordern zu löschen. Z. B. stelle \*.bak in die Filterbox während du in der linken Ordnerbox Train Simulator ausgewählt hast, klicke List all Filtered files und es werden alle Backupdateien in deiner Strecke angezeigt. Wähle alle aus und klicke Delete Selected Files und alle Backups werden gelöscht. Dies kann für jede Art von Dateien benutzt werden, also sei sorgfältig!

## **18. Erstelle Miniaturansichten von .eng- und .wag-Dateien (Make Thumbnails of .eng and .wag files)**

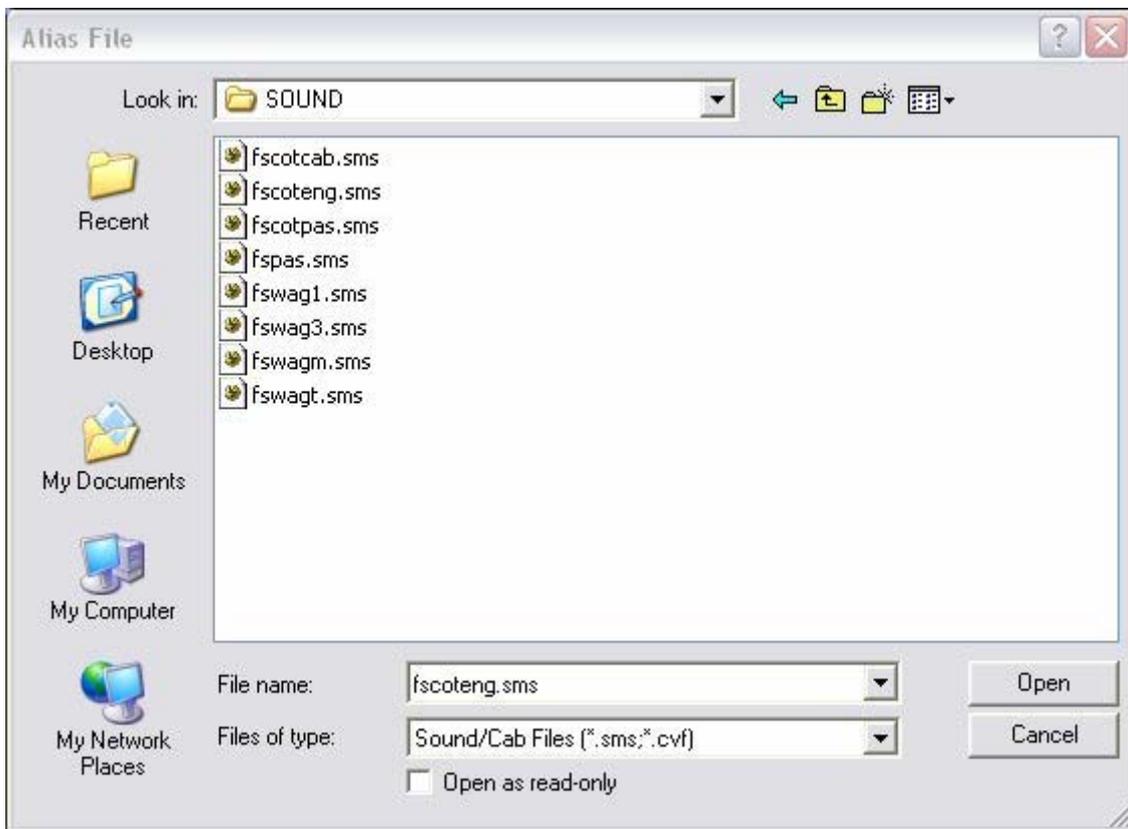
Wenn du ein Conbuilder-Benutzer bist, wirst du wissen, dass Conbuilder Anzeigenbilder von jeder ausgewählten Lokomotive, jedem Waggon oder Zugverband herstellen kann, VORAUSGESETZT, dass die ausgewählten Elemente ein .jpg-Bild des Elements mit dem gleichen Namen im gleichen Ordner in deinem Trainset haben. Z. B. wenn Scotsman.eng und Scotsman.jpg existieren, dann wird Conbuilder das Bild von Scotsman zeigen. Um allerdings einige 5000 .jpg-Bilder von Hand zu produzieren, dauert es ewig. Diese Option erlaubt dir, deinen Trainset-Ordner auszuwählen, klicke auf den E/W-Button auf dem vorderen Bildschirm, klicke 'List all Filtered Files', wähle alles aus, dann klicke auf 'Make Thumbnails of .eng and .wag files' und sie liefert .jpgs für jede .eng und .wag in deinem System. Du musst den Shape File Viewer v1.6 auf deinem PC in Verbindung mit Conbuilder installiert haben, um diese Option zu benutzen.

## **19. Ändere ESD-Wert in allen ausgewählten .SD-Dateien (Change ESD val in all selected .SD files)**

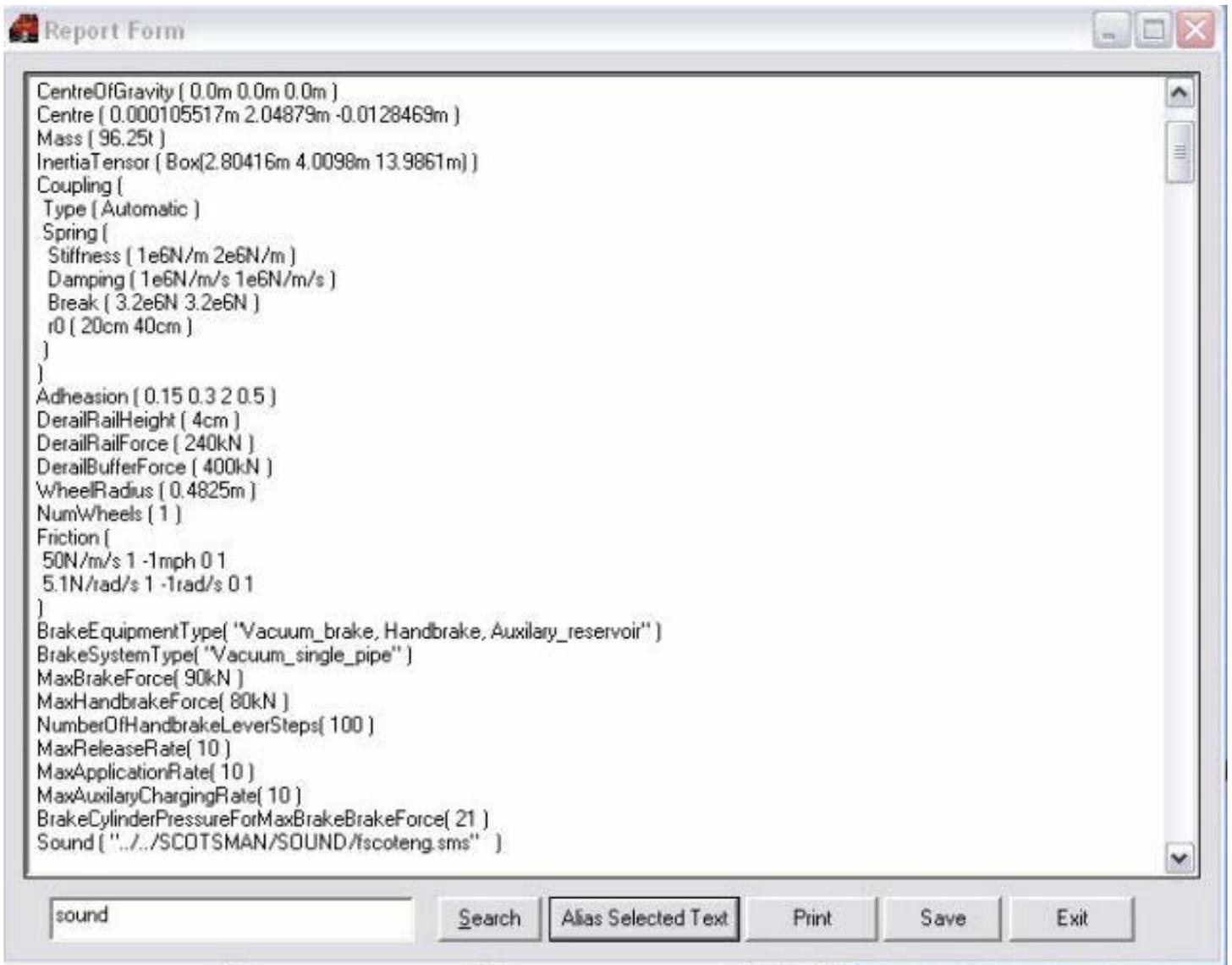
Erlaubt dir, den ESD\_Alternative\_Texture-Wert in allen ausgewählten .SD-Dateien zu ändern. Du kannst dies benutzen, um alle Nacht- und/oder Schneetexturen durch das Einstellen bei allen auf '0' zu beseitigen, aber erinnere dich daran, dass Wald-Elemente immer einen ESD-Wert von 252 benötigen.

Die übrigen Buttons auf diesem Bildschirm werden automatisch gesteuert, wenn man die entsprechenden Buttons auf dem Activities/Stock Tab drückt. Allerdings können sie benutzt werden, um einzelne .ENG, .SMS usw. Dateien zu korrigieren.





Benutze dann die Dialogbox um eine neue Sounddatei auszuwählen die du übernehmen willst, in diesem Fall 'fscoteng.sms'. Der Editor ändert sich wie folgt:



Wiederhole diesen Prozess für die Führerstand-Sounds, tausche dann die Suchbox von Sound zu Führerstand und finde den Führerstand-Zugang (vielleicht musst du an den Anfang der Datei gehen um mit der Suche anzufangen), und wiederhole wie oben, aber diesmal übernehme eine CabView (.CVF) Datei.

Klick schließlich 'Save' um die aktualisierte .eng-Datei abzuspeichern. - Sobald dies getestet worden ist, solltest du die Führerstand- und Sound-Ordner vom Lokomotiv-Ordner löschen können (allerdings kann es mehrere Lokomotiven in einem Ordner geben, sie müssten also alle übernommen worden sein bevor du diese Ordner entfernst).

## Route-Riter-Berichte drucken

Es gibt mehrere 'DRUCK'-Buttons für Route-Riter-Berichte und alle bringen dich zu folgendem Bildschirm:

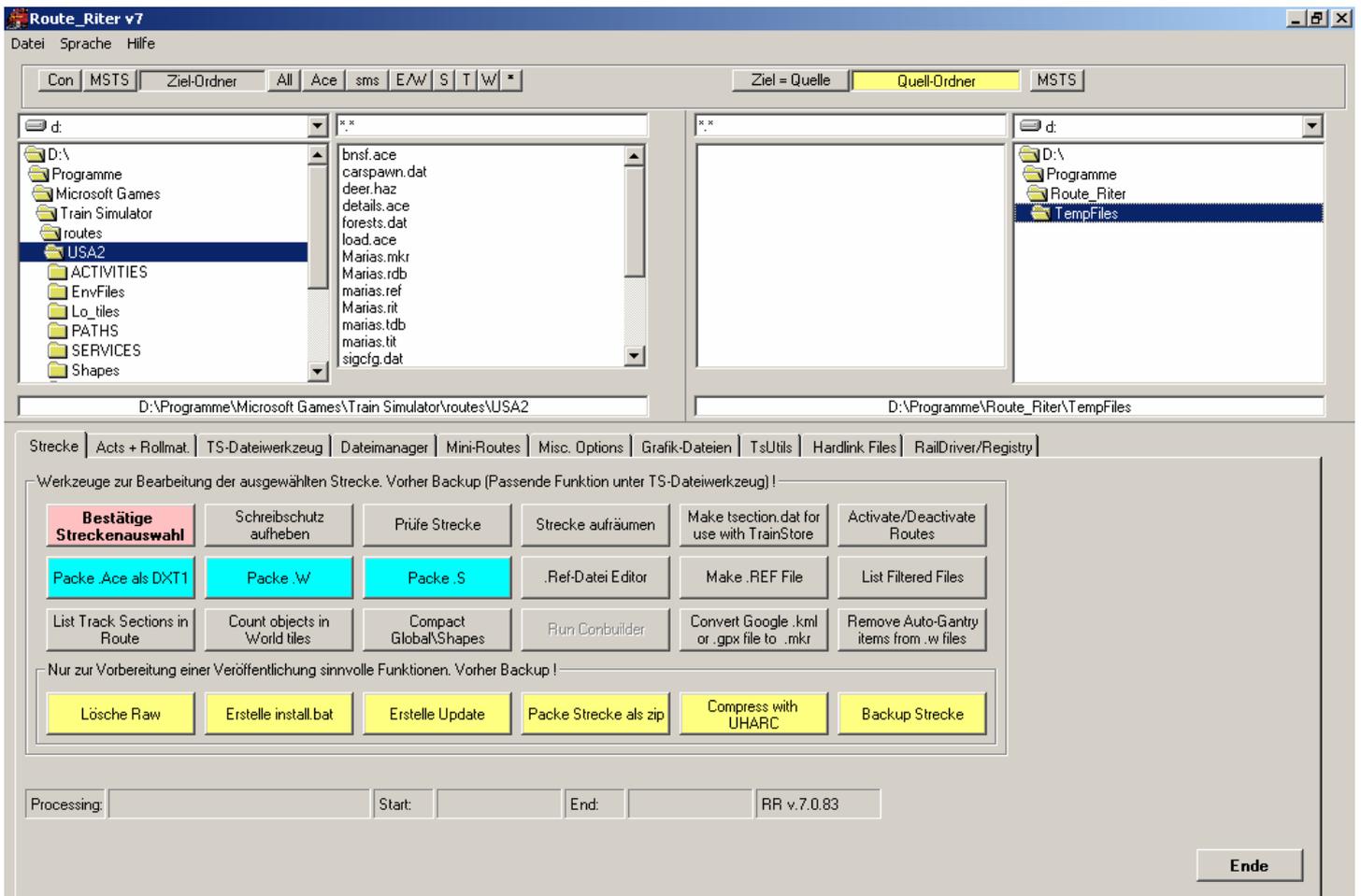
Rolling Stock Folder	Rolling Stock FileName	Rolling Stock Name	Coupling	Brakes	Type
242_Scrap	242_Scrap.eng	2-4-2T for Scrap	Chain	Vacuum_si	Engine S
242_Scrap	LNER_V2_Tender.wag		Chain	Vacuum_si	Tender
30000	30000.eng		Bar	EP	Engine E
30000	30000car.wag		Bar	EP	Carriage
310	310.eng		Automatic	Air_Single_	Engine S*
310	310car1.wag		Automatic	Air_Single_	Tender
310	310car2.wag		Automatic	Air_Single_	Carriage
310	310grcar1.wag		Automatic	Air_Single_	Carriage
310	310tender.wag		Automatic	Air_Single_	Tender
310	310wdcar1.wag		Automatic	Air_Single_	Carriage
312Emu	#312Emu.eng	# British Rail 312Emu	Automatic	EP	Engine E
312Emu	312Emu.eng	British Rail 312Emu	Automatic	EP	Engine E
312Emu	312Emu_rear.eng		Automatic	EP	Engine E
312Emu	312Emucar.wag		Automatic	Air_Single_	Carriage
312Emu	312Emucar2.wag		Automatic	Air_Single_	Carriage
380	380.eng	Gölsdorf 380	Automatic	Air_Single_	Engine S*
380	380car1.wag		Automatic	Air_Single_	Carriage
380	380tender.wag		Automatic	Air_Single_	Tender
380	oe380cardin1.wag		Automatic	Air_Single_	Carriage
380	oe380cardin2.wag		Automatic	Air_Single_	Carriage
380	oe380cardin3.wag		Automatic	Air_Single_	Carriage
380	oebarcar.wag		Automatic	Air_Single_	Carriage
380	oeservcar1.wag		Automatic	Air_Single_	Carriage
380	oeservcar2.wag		Automatic	Air_Single_	Carriage
380	oesleepcar1.wag		Automatic	Air_Single_	Carriage
380	oesleepcar10.wag		Automatic	Air_Single_	Carriage
380	oesleepcar11.wag		Automatic	Air_Single_	Carriage
380	oesleepcar2.wag		Automatic	Air_Single_	Carriage
380	oesleepcar3.wag		Automatic	Air_Single_	Carriage
380	oesleepcar4.wag		Automatic	Air_Single_	Carriage
380	oesleepcar5.wag		Automatic	Air_Single_	Carriage
380	oesleepcar6.wag		Automatic	Air_Single_	Carriage
380	oesleepcar7.wag		Automatic	Air_Single_	Carriage
380	oesleepcar8.wag		Automatic	Air_Single_	Carriage
380	oesleepcar9.wag		Automatic	Air_Single_	Carriage
40ft	US 24 0ftb.wag		Automatic	Air_Single_	Freight

Die Pfeil-Buttons in der oberen Reihe des Bildschirms bringen dich zur nächsten oder vorherigen Seite, während dich die Buttons, die aus einer senkrechten Linie und einem Pfeil bestehen, zur ersten oder zur letzten Seite des Dokuments bringen.

Die Zoom-Kontrolle (Lupensymbol) kann benutzt werden, um den Text zu verkleinertem Druck heranzuholen, klicken des Textes mit dem linken Maus-Button vergrößert ihn und mit dem rechten Button auf dem Bildschirm wird er verkleinert. Da ist auch ein Menü unter dem Pfeil neben dem Zoom-Symbol verfügbar, welches dir erlaubt, den Text in verschiedenen Formaten zu zeigen. Das Drucker-Symbol erlaubt dir, zwischen verschiedenen Druckern zu wählen, wenn du mehr als einen hast.

Sobald du mit dem Dokument zufrieden bist, kannst du es drucken, wenn du es brauchst.

# Eine Strecke für den Vertrieb vorbereiten



Ebenso wie Route-Riter eine Strecke komprimieren kann um Platz auf deiner Festplatte zu sparen, kann es auch benutzt werden um eine viel kompaktere Strecke, geeignet für den Vertrieb entweder über das Internet oder auf einer CD-ROM, zu erzeugen.

## Wichtige Notiz

Wenn du Route-Riter benutzt, um eine kommerzielle oder gekaufte Software-Strecke zu erzeugen, dann ist es eine Bedingung bei der Verwendung dieses Programms, dass du dem Autor eine Kopie der fertig gestellten Strecke schickst. Du bekommst dieses Programm als Freeware und benutzt es, um für dich ein Einkommen zu haben, unter diesen Umständen glaube ich, dass dies nur gerecht ist.

Viele Autoren haben mir schon Kopien von ihren Strecken geschickt, aber viele auch nicht.

Meine Adresse ist: Mike Simpson, 9 Maxwell St., Penrith, NSW 2750, Australien.

Um eine Strecke für den Vertrieb zu bearbeiten, [Compact the route](#) laut den hier bestimmten Anweisungen, dann fahre fort wie unten:

(Wenn du gerade Route-Riter wieder gestartet hast, doppelklick auf deine Strecke um sie auszuwählen, dann klick zuerst auf 'Strecke bestätigen' - Sofern deine Strecke komprimiert worden ist, **ist es für dich nicht nötig, nochmal durch das Komprimierungsverfahren zu gehen**).

### 1. Lösche Raw

Die Auswahl dieses Buttons löscht oder verschiebt alle \*.raw- und \*.n.raw-Dateien vom Kachel-Ordner deiner Strecke. Dieser Button löscht auch alle \*.bk-Dateien aus dem Welt-Ordner der Strecke und alle \*.bk-Dateien vom Hauptordner der Strecke. Die Ausgangs-Dateien werden wieder hergestellt wie die Strecke das erste Mal gelaufen ist und dies spart eine erhebliche Menge Platz in deinen Vertriebsdateien. Diese Option beseitigt auch Waisenkinder-.sd-Dateien und -.thm-Dateien von deinem Formen-Ordner.

Anmerkung: Wenn du VERSCHIEBEN eher auswählst als Löschen wenn die Lösche Raw-Operation läuft, werden die verschobenen Dateien in einem neuen Ordner, RRBackups genannt, im Streckenordner sein, dies sollte natürlich beseitigt werden bevor man eine Strecke für den Vertrieb hochlädt.

### 2. Erstelle install.bat

Diese Option überprüft jede vom Programm benutzte Form- und Textur-Datei und guckt, ob die gleiche Datei schon in den Standardstrecken installiert ist, wenn es so ist, wird die Datei aus deiner Strecke gelöscht und fügt eine Zeile der Stapeldatei hinzu. Sobald der Benutzer dein Programm öffnet, ist die Datei **InstallMe.bat** im Hauptordner deiner Strecke.

Wenn der Benutzer auf diese InstallMe.bat klickt, werden alle notwendigen Dateien von den Standardstrecken in die neue Strecke kopiert, um ihren ursprünglichen Zustand wieder herzustellen.

#### Anmerkung:

1. Diese Option ist nur für die Verwendung beim Komprimieren einer Strecke, klicke nicht auf den Button 'um zu sehen was passiert' - Er wird die Hälfte der Formen/Texturen in deiner Strecke löschen. Allerdings wenn dies passiert, kannst du alles restaurieren indem du die InstallMe.bat-Datei laufen lässt, die in deinem Strecken-Hauptverzeichnis erscheint!!

2. Einige von Kuju gelieferte Texturen erscheinen in einigen Standardstrecken, aber obwohl sie die gleichen Namen haben, sind sie nicht identisch. Diese schließen terrain.ace, us2autofir1.ace, us2autofir2.ace ein und verschiedene Dateien, die mit jp2auto\*.ace anfangen, zusammen mit den Acleantrack\*.ace-Dateien.

Route-Riter führt eine CRC-Überprüfung der Dateien in deiner Strecke durch und vergleicht das Ergebnis mit einer CRC-Überprüfung von Dateien mit dem gleichen Namen in den Standardstrecken. Die Standard-Dateien werden nur der InstallMe.bat-Datei hinzugefügt, wenn das CRC identisch ist (und damit sind die Dateien identisch).

Wenn eine Datei entdeckt wird, die den gleichen Namen hat wie eine Datei(en) in den Standardstrecken, aber keine, die ein CRC hat das übereinstimmt, hast du die Option, die dem InstallMe.bat hinzugefügte Datei zu nehmen, oder die Version zu nehmen, die auf deinem Computer ist. (Dies könnte sein wenn du eine Texturdatei verändert hast, aber nicht ihren Namen. In dem Fall solltest du dich entschließen, die veränderte Version zu behalten und es deiner Strecke zuteilen).

3. Beachte, dass, wenn du die Standarddateien in deiner Strecke in irgendeiner Weise verändert hast (einschließlich sie zu komprimieren/unkomprimieren, oder geänderte Texturen beim Remipping mit Programmen wie Remipit), dann sind die Standarddateien nicht mehr identisch mit den gelieferten Original Kuju-Dateien und sie werden nicht der Installme.bat-Datei hinzugefügt und werden deiner intakten Strecke zugeteilt.

Anmerkung: Umgebungs-Dateien - Wenn du die Write.bat-Option aufrufst, wirst du gefragt, ob du deine EnvFiles einfügen willst oder ob du für die Stapeldatei die Benutzer-Envfiles von seinem/ihrer lokalen Template\Envfiles-Verzeichnis herüberkopieren willst. Wenn du spezielle Umgebungs-Dateien zu den Strecken .TRK-Dateien hinzugefügt hast, dann musst du sie zuordnen oder die .TRK-Datei verändern, um die Standard-EnvFiles zu sehen. Sonst treten 'Welt versagt zu Initialisieren' Fehler auf.

### **3. Packe .ACE als DXT1**

Benutze diese Option um alle .ACE-Dateien in den Textures/Terrtex/Envfiles-Verzeichnissen deiner Strecken ins DXT1-Format umzuwandeln.

**DXT1 formatierte .ace-Dateien** sind kompakter als anders komprimierte .ace-Dateien, und DXT1 ist das ursprüngliche Format für DirectX, so laden sie schneller in MSTTS. Allerdings erscheint dieses kompaktere Format in einigen Fällen mit einer leichten Reduktion der Schärfe der Datei. In dieser Version werden die Dateien 'in situ' umgewandelt, also bevor du diese Option benutzt, solltest du die Strecke sichern, so dass nicht zufriedenstellende Texturen zurück kopiert werden können.

Beachte, dass acleantrack1.ace und andere Gleis und Texturen von dieser Routine übersprungen werden.

### **4. Packe .W**

Benutze diese Option um alle .W-Dateien im Welt-Verzeichnis deiner Strecke zu komprimieren. Dies spart nicht nur viel Platz auf deinem Laufwerk, sondern ermöglicht auch den Dateien, schneller zu laden.

### **5. Packe .S**

Benutze diese Option um alle unkomprimierten .S-Dateien im Formen-Verzeichnis deiner Strecke zu komprimieren. Die meisten Formdateien sind schon komprimiert, aber einige vielleicht nicht und diese Option komprimiert sie alle.

**Warnung: Stelle sicher, dass du die Strecke völlig testest, wenn du alle Dateien komprimiert hast. Ich habe die eigenartige Form gefunden, die nicht geladen wurde, wenn die Textur dafür komprimiert worden ist.**

## 6. Deine Strecke vertreiben.

Sobald du alle obigen Verfahren durchgeführt hast, dann kannst du deine Strecke einer .zip-Datei hinzufügen, fertig für den Vertrieb entweder über Internet oder CD-ROM, oder alternativ kannst du ein Installationsprogramm benutzen wie den [Clickteam InstallMaker](#), das eine .exe-Datei produziert, fertig um deine Strecke direkt in den Benutzer-MSTS-Ordner zu installieren.

Route-Riter erlaubt dir, deine eigenen .zip-Dateien innerhalb des Programms vorzubereiten. Wähle die Strecke aus, die du vorbereitet hast, und klicke auf den Knopf 'Packe Strecke als zip'. Du siehst einen Bildschirm ähnlich dem Folgenden, auf dem du die Option hast, es als ein einziges .zip vorzubereiten oder du kannst die Box auswählen, die dir Vielfachabschnitte zeigt, wenn es eine große Strecke ist und du es für die Benutzer mit langsamen Modems zum Importieren leichter machen willst.

Route-Riter erlaubt dir, die maximale Größe für jeden Abschnitt auszuwählen, sagen wir 10 MB. Alle Abschnitte außer dem letzten werden identisch in der Größe sein, im Gegensatz zu Vorgängerversionen, die die gleiche Anzahl von Dateien in jedem Abschnitt benutzen, aber enorm in der Größe variieren könnten. Die zip-Dateien werden wie folgt genannt:

MyRoute.z01

MyRoute.z02

usw.

MyRoute.zip - Dies ist die letzte Datei und enthält das Register zu allen anderen Dateien - Diese Zipmethode kennt man als 'Spanned Zip Files'.

Segmentierte Zipdateien können mit den neuesten WinZip-Versionen entpackt werden (v8.1 oder später) oder durch Benutzen der MyZipp-Option in Route-Riter v4.1.0 oder später, oder WinRar v6.10 oder später. (Anmerkung: Die Entpackungs-Option in Windows XP ist alte Technologie und wird segmentierte Zipdateien nicht entpacken). Nur die MyRoute.zip-Datei erfordert, dass man sie entpackt, es ist das Register zum ganzen Archiv und beim Entpacken von MyRoute.zip wird das ganze Archiv entpackt. Die Strecke sollte in den Train Simulator\Routes-Ordner des Benutzers entpackt werden.

**Wichtige Anmerkung:** Es hat viele Nachrichten in den verschiedenen Train-Sim-Foren gegeben im Hinblick darauf, dass einige Benutzer unfähig waren, diese segmentierten Zipdateien zu entpacken. Probleme treten auf, wenn einige Standorte (und einige Browser) die Dateien umbenennen. Z. B. uktrainsim.com addiert eine UKTS-Nummer an den Anfang jeder Datei und IE6 fügt eine .zip-Endung an das Ende des ersten Dateinamens hinzu, z. B. MyRoute.z01.zip - Diese werden leicht von erfahrenen Benutzern korrigiert, aber verursachen Probleme für Anfänger.

Ich empfehle deswegen, dass, sobald du deine Strecke gepackt hast, sagen wir:

MyRoute.zip

MyRoute.z01

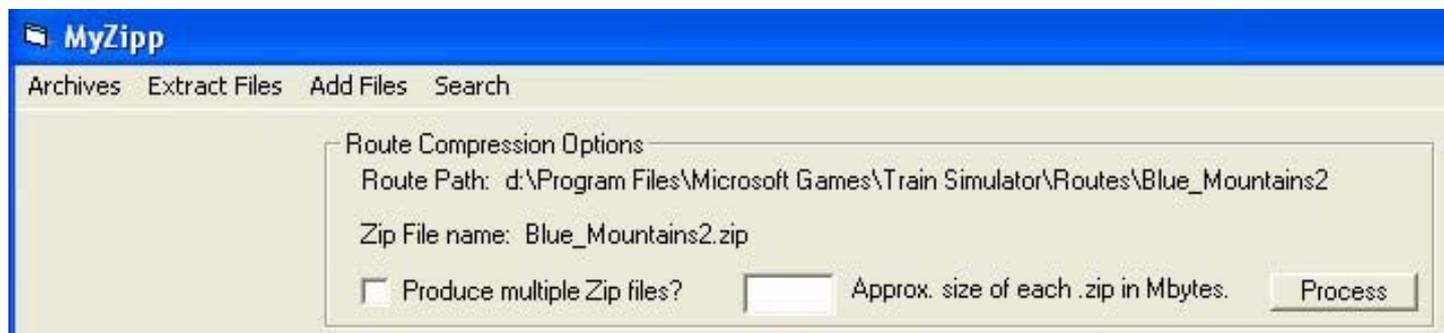
MyRoute.z02

dass du dann WinZip benutzt, um alle drei Dateien wieder zu entpacken, wie:

Myroute1.zip

Myroute2.zip  
Myroute3.zip

(Vergiß nicht, eine ReadMe.txt-Datei in MyRoute1.zip einzufügen, die dem Downloader rät, alle 3 Dateien in einen vorübergehenden Ordner wie c:\temp zu entpacken, bevor man sie schließt, so dass deine Benutzer alle notwendigen Anweisungen für die Installation bekommen).



Anmerkung: Diese Ziproutine ordnet jetzt in die richtigen Dateipfade ein, und sie werden gespeichert in der .zip-Datei als YourRouteName\Shapes usw. Damit alle Abschnitte der Strecke direkt in den Train Simulator\Routes-Ordner entpackt werden können und die richtige Streckenstruktur aufgerufen wird.

## 7. Eine Aktualisierungs-Korrektur für deine Strecke bauen.

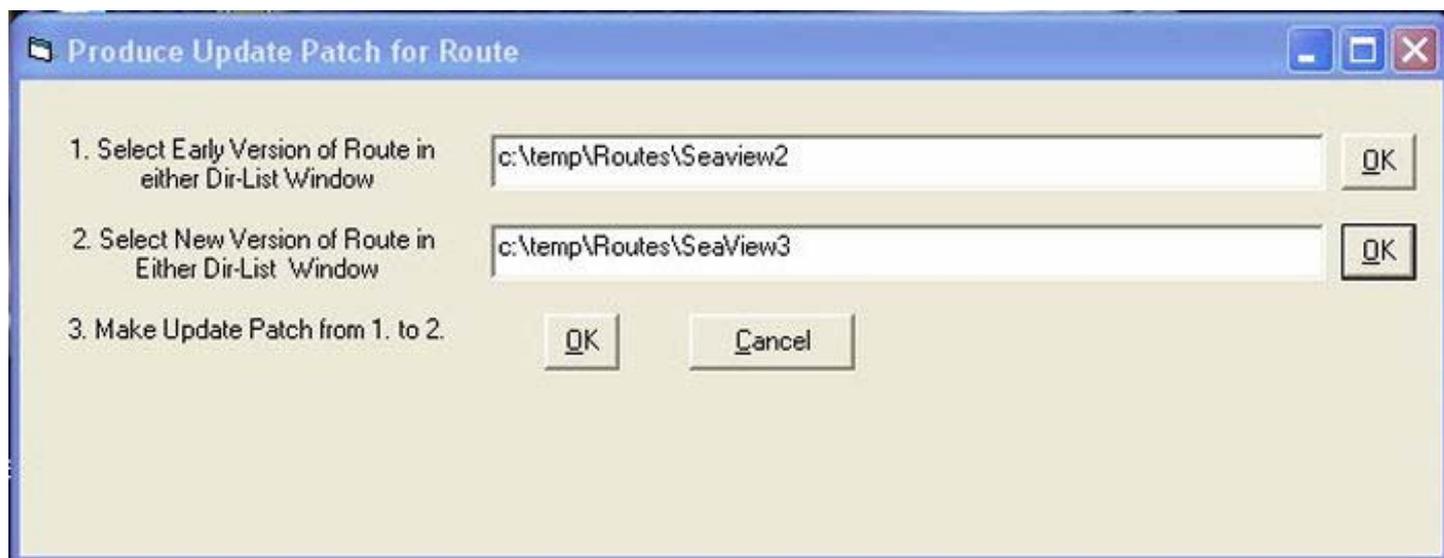
Route-Riter beinhaltet eine Option, die automatisch eine Aktualisierungs-Korrektur für deine Strecke baut. Sagen wir, du hast schon v1 von deiner Strecke vertrieben und du beschließt v2 zu bauen, kann v2 die meisten Modelle usw. von v1 schon einschließen, so macht es Sinn, eine Korrektur zu vertreiben, die es denen mit v1 erlaubt auf v2 zu aktualisieren, ohne das ganze Ding wieder herunterladen zu müssen.

**Anmerkung:** Diese Aktualisierung wird die ältere Version deiner Strecke auf dem Benutzercomputer in die neuere Version umwandeln, damit ist die Originalfassung nicht mehr zur Benutzung verfügbar. Allerdings, wenn man beide Versionen benötigt, kann man eine Kopie der früheren Version in einen vorübergehenden Ordner speichern und sie zurückholen, sobald die neue Version installiert ist. Angenommen, die zweite Version hat einen unterschiedlichen Namen zum Original, dann können beide ohne Probleme benutzt werden.

Fahre folgendermaßen fort:

1. Ich nehme an, dass du schon zwei Vertriebsgruppen für deine Strecke gebaut hast, als Beispiele nehme ich Seaview 2 und Seaview 3. Entpacke beide Archive in einen vorübergehenden Ordner, sagen wir c:\temp. So einmal entpackt solltest du c:\temp\Seaview2 und c:\temp\Seaview3 bekommen. Lass NICHT die installme.bat-Stapeldateien für diese Strecken laufen.
2. Starte Route-Riter und wähle 'Erstelle Update' auf dem vorderen Bildschirm, dann wirst du ein Fenster und eine Meldung sehen, die dich dazu anweist, die alte Version deiner Strecke auszuwählen, d. h. Seaview2 in einer der Verzeichnislisten. Navigiere nach Seaview2 und stelle

sicher, dass, wenn du darauf doppelklickst, es im oberen Textfeld des Fensters erscheint. Klick auf OK. Dann mache das Gleiche mit Seaview3, vergewissere dich wieder, dass es im unteren Textfeld erscheint. Klick auf OK, dann erscheint eine letzte Gruppe von Buttons, OK und Cancel. Wähle OK und deine Vertriebskorrektur wird nach c:\temp\Seaview3\_Patch geschickt.



3. Der Seaview3\_Patch-Ordner wird eine Datei 'Suggested\_ReadMe.txt' einschließen, die du bearbeiten solltest, um sich auf deine Strecke zu beziehen und Sonderbefehle einzuschließen. Diese Datei schließt alle Installationsanweisungen ein, die von deinen Benutzern benötigt werden.

4. Komprimiere den Seaview3\_Patch-ORDNER und verteile ihn wie gewöhnlich - d. h. in Windows Explorer, rechtsklick auf Temp\Seaview3\_Patch und unter WinZip 'Add to Seaview3\_Patch.zip' hinzufügen (Die eigentliche Methode hängt davon ab, wie dein Computer eingestellt ist und welches Zipprogramm du benutzt, aber vergewissere dich in allen Fällen, dass du den ganzen Ordner komprimierst, nicht nur seine Inhalte).

Sobald sie die Strecke in MSTs getestet haben, können sie Route-Riter laufen lassen, um zurückgelassene überzählige Dateien von v2 zu beseitigen.

## 8. Backup Strecke (während des Bauens einer Strecke)

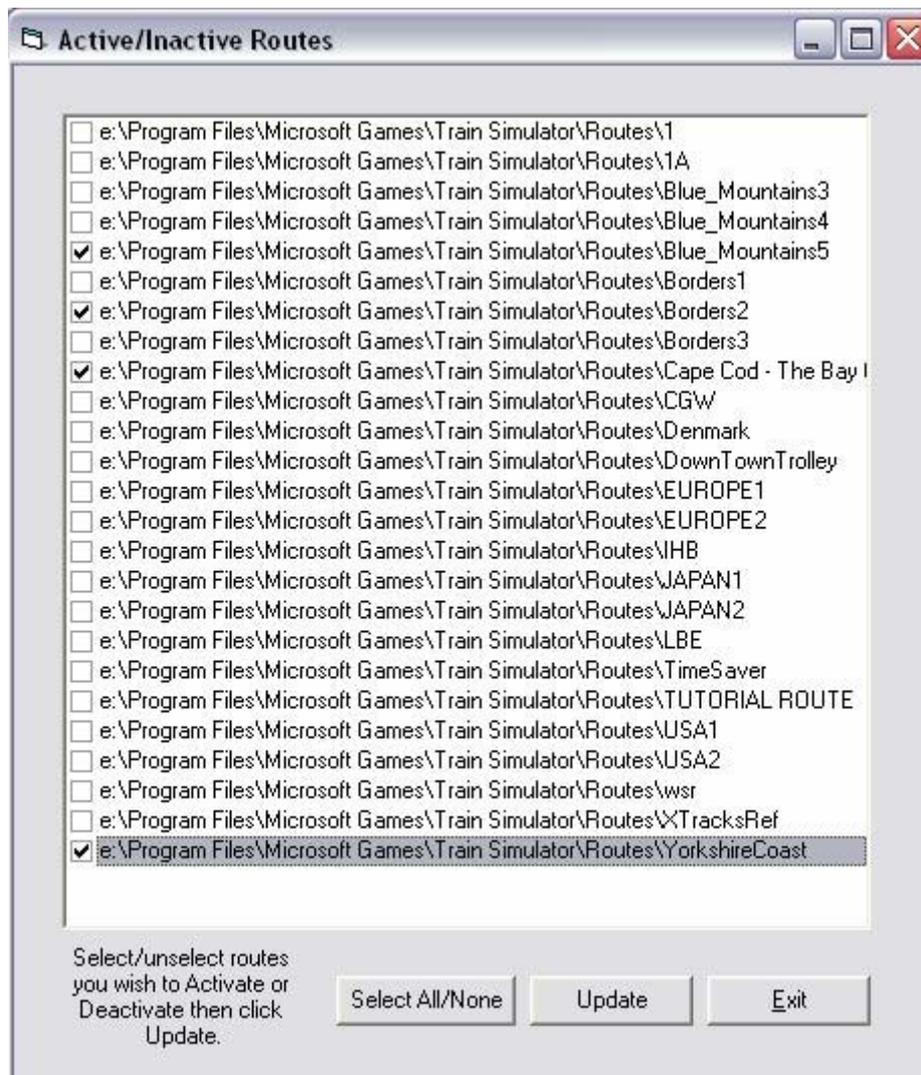
Dieser Button sichert automatisch die Welt/Kachel/TD- und Haupt-Ordner deiner Strecken (diejenigen, die der Strecken-Editor verändert) in einen Ordner mit Namen MyRoute\8-May-2004-1109, d. h. der Streckenname mit dem Unterordner Datum/Zeit wird gesichert. Du kannst dies häufig benutzen während du eine Strecke baust, und kehrst dann, wenn irgendetwas schief geht, zu einem der früheren Daten zurück.

## 9. Activate/Deactivate Strecken

Ich bin ein regelrechter Benutzer des Programms Strecken An/Aus gewesen, welches dir eine Liste von Strecken in deiner MSTs-Installation präsentiert, und dir erlaubt, jede von ihnen an/aus-zuschalten, durch das Anhängen eines Kästchens neben dem Streckennamen. Dies wird erreicht durch die Veränderung des .trk-Dateinamens der Strecke zu .off, z. B. wird Europe1.trk

zu Europe1.off - Dies erlaubt MSTs viel schneller zu laden, weil er jene Strecken mit der .off-Endung nicht liest.

Allerdings hat dies den Nachteil innerhalb Route-Riters, die für Überprüfen/Packen usw. ungeeigneten Strecken wiederzugeben. Ich habe deswegen diese Option Route-Riter hinzugefügt um dir zu ermöglichen, zu überprüfen, welche Strecken verfügbar sind (es zeigt auch welche in TrainStore gespeichert sind). Strecken können von diesem Bildschirm aus neu aktiviert werden, außer sie sind in TrainStore enthalten.



**DU MUSST DEN STRECKEN-ORDNER SICHERN, BEVOR DU DIESES PROGRAMM ÜBERHAUPT AUSPROBIERST!!!!**

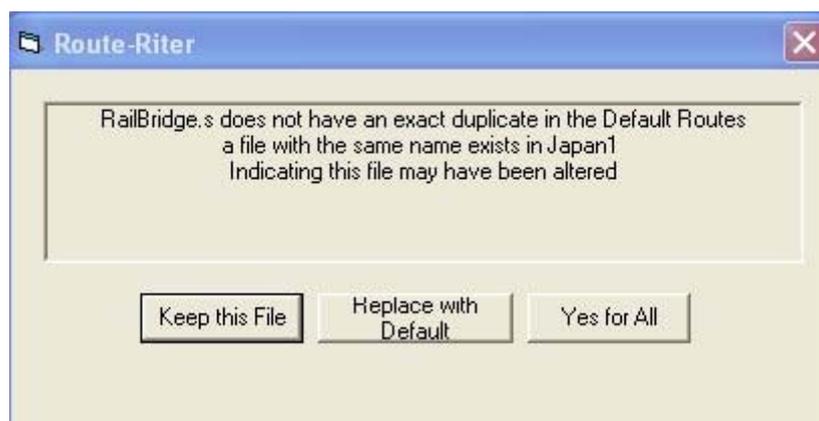
Benachrichtige mich bitte bei irgendwelchen Schwierigkeiten – Alle Bemerkungen/Vorschläge werden geschätzt.

# Eine Strecke für den Vertrieb vorbereiten, bei Benutzung von Route-Riter und des Clickteam-Installationsprogramms

Diese Anweisungen nehmen an, dass du mit Route-Riter vertraut und fähig bist, eine Strecke zu komprimieren. Es wird angenommen, dass deine Strecke jetzt fertig gestellt und getestet worden ist, und das du Route-Riter benutzt hast um eine gedoppelte Version der Strecke mit einem neuen Namen, z. B. MyRoute2, vorzubereiten, welche du dann als Grundlage einer zweiten Version von deiner Strecke benutzt.

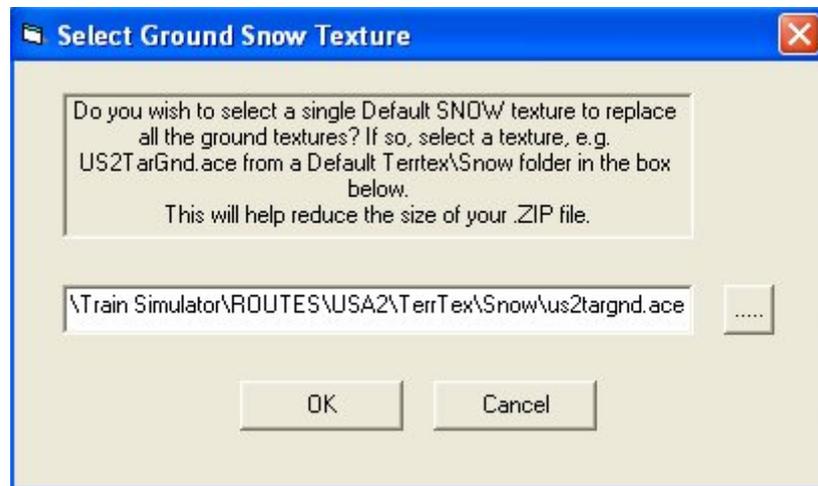
## Die Strecke mit Route-Riter komprimieren

1. Starte Route-Riter, wähle deine Strecke aus, klick auf **Strecke bestätigen**, dann **Strecke überprüfen**
2. Wenn Fehler gefunden werden, bringe sie in Ordnung.
3. Klick auf **Strecke komprimieren**
4. Klick auf **Lösche Raw**, dies wird verschiedene Dateien entfernen, die nicht vertrieben werden müssen.
5. Klick auf **Schreiben .Bat**, jetzt bist du soweit all jene Dateien von deiner Strecke zu beseitigen, die in die *Standardstrecken* eingeschlossen sind, dann klick auf den **OK** Button der Warnbox, die erscheint.
6. Du siehst jetzt eine Box, die fragt, ob du die Umgebungs-Dateien in deine Strecke einschließen willst. Wenn du die unveränderten .Env-Dateien vom Vorlagen-Ordner nicht benutzt, dann solltest du mit **JA** antworten, sonst **NEIN**.
7. Route-Riter wird jetzt all deine Dateien prüfen, um zu sehen, ob es **GENAUE** Duplikate in den Standardstrecken gibt. Wenn eine Datei mit dem gleichen Namen existiert, sagt er es.



Wenn eine unterschiedliche Größe in einer Standardstrecke existiert, dann erscheint eine Warnung ähnlich der obigen. Dies zeigt, dass du railbridge.s beim Bau der Strecke verändert haben kannst, in diesem Fall solltest du auf **diese Datei behalten** klicken, sonst kannst du **Ersetzen durch Standard** auswählen.

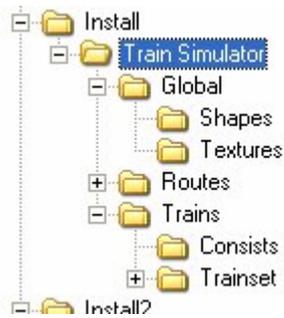
8. Nachdem die Formen/Texturen bearbeitet worden sind, wirst du die folgende Warnung sehen, dies gibt dir die Gelegenheit, eine einzelne SCHNEE-Terraintextur für die ganze Strecke zu benutzen (dies spart viele Megabytes in der Größe der zu vertreibenden Strecke). Wenn du das tun willst, klick den Browse Button und wähle eine Textur aus, dies gibt nach us2targnd.ace eine ebene tiefe Schneetextur vor, ansonsten klick Cancel.



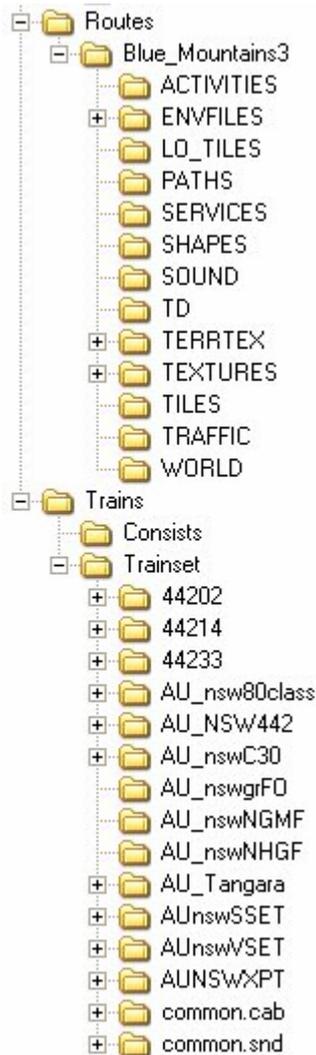
9. An diesem Punkt kann deine Strecke vertrieben werden, allerdings wenn du beabsichtigst die Strecke für den Vertrieb über das Internet zu exportieren, solltest du stark überlegen es noch weiter zu komprimieren durch die Umwandlung der meisten .ACE-Dateien der Strecke ins DXT1-Format. DXT1 ist das standardmäßige Format für DirectX und ist viel dichter als andere Texturformate. Die Benutzung des **Compress .Ace as DXT1** Button auf dem Hauptbildschirm wird dies erfüllen. (Route-Riter wandelt keine Dateien wie 32 bit Texturen um, die sind ungeeignet für die Umwandlung).

### Die Strecke für den Vertrieb mit dem Clickteam-Installationsprogramm vorbereiten

Anmerkung: Das Clickteam-Installationsprogramm produziert eine .exe-Datei, die der Endbenutzer starten wird um deine Strecke direkt in den Microsoft Train Simulator zu installieren. Die folgenden Anweisungen produzieren eine .exe-Datei, die, wenn sie gestartet wird, automatisch die Strecke in den Strecken-Ordner kopiert, die Zugverbände in den Zugverbands-Ordner und das Rollmaterial in den Trainset-Ordner. Dies ist vorgesehen für einen durchschnittlichen Benutzer, der wahrscheinlich keine Ahnung hat, was er/sie macht. Viele erfahrene Benutzer ziehen es vor, zu verstehen was geschieht und was wo geladen werden soll auf ihrem System. In jedem Fall kann es besser sein, dass du Route-Riter benutzt um die Strecke in segmentierte .zip-Dateien zu packen. Ich habe allerdings herausgefunden, dass du viel weniger Fragen bekommst, wenn du eine 'Point and Click'-Installation für wenig geübte Benutzer erzeugt, im Bedarfsfall kannst du beide machen und sie auf unterschiedlichen Standorten exportieren.



Erstens wirst du eine Verzeichnisstruktur wie unten installieren müssen, um deine Strecke vor dem Verpacken zu lagern, der Globale Ordner wird nur benötigt wenn du etwas wie eine Gefahr hast, die im Globalen Ordner gelagert werden muss.



2. Kopiere deine Strecke, nachdem sie komprimiert worden ist, mit Route-Riter in den Strecken-Unterverordner, und alle Zugverbände und Rollmaterial die von der Strecke benötigt werden, in die Zugverbands- und Trainset-Ordner. Offensichtlich, wenn du nur Standard-Zugverbände und -Züge benutzt, dann kannst du diese Ordner weglassen. Du musst natürlich auch die Genehmigung von den Modellbauern erhalten, bevor du Rollmaterial vertreibst, das du nicht selber gebaut hast.

3. Das Bild rechts zeigt, wie meine Blue-Mountains3 Strecke erschien, sobald die Strecke und Rollmaterial hinüber kopiert worden war.
4. Starte den Clickteam Install Maker und benutze den Wizard, auf dem ersten Bildschirm blättere zu D:\Install\Train Simulator und stelle sicher, dass 'Include sub-directories' angehakt ist. Klick auf Next.
5. Auf dem zweiten Bildschirm 'Setting your program's title', wähle die benötigte Sprache aus und gib den Namen deiner Strecke in das 'MyProduct' Textfeld ein. Klick auf Next.
6. Auf dem 'Shell'-Bildschirm lass alle Boxen leer und klick auf Next.
7. Auf dem 'Informations'-Bildschirm kannst du benötigte Informationen unter Berücksichtigung deines Produkts wie Lizenz-Info usw. eingeben. Dies ist ein guter Ort um deine Benutzer daran zu erinnern, dass sie **InstallMe.bat** im Strecken-Ordner laufen lassen müssen sobald die Installation abgeschlossen ist. Klick auf Next.
8. Auf dem 'Window'-Bildschirm kannst du entweder ein Kleines oder Volles Bildschirm-Installationsfenster auswählen. Klick auf Vorschau, um jedes anzusehen und zu wählen welches du willst. Die Box sollte den Namen deiner Strecke enthalten oder du könntest so etwas wie deinen Namen hinzufügen, z. B. Blue\_Mountains v3 von Mike Simpson. Klick Next.
9. Bitmaps Bildschirm - Wenn du willst, kannst du ein Bitmap als Hintergrund für deinen Installationsbildschirm einschließen, der Vorschaubildschirm erlaubt dir zu überprüfen ob dies OK ist. Klick Next.
10. Installations-Verzeichnis - Die besten Ergebnisse werden erreicht, wenn du das Installationsprogramm die Registry für den Standort des Train Simulator-Ordners des Benutzers überprüfen lässt, um dies zu tun, klick auf den **Registry Base** Button und füge die folgende Information in die Textfelder hinzu:

Haupt-Schlüssel: HKEY\_LOCAL\_MACHINE

Schlüssel: software\microsoft\microsoft games\train simulator\1.0

Unterschlüssel: Pfad

Klick OK, dann klick auf Vorschau, wenn du diese Daten richtig eingegeben hast wird das richtige Verzeichnis in der Pfad-Box angezeigt. Klick Exit, dann klick Next.

11. Endseite-Optionen - Es gibt zwei Textfelder auf dieser Seite, in dem oberen kannst du den Pfad zu einer ReadMe.txt-Datei für weitere Anweisungen usw. hinzufügen.

In dem unteren Textfeld suche die 'InstallMe.bat', die startet wenn die Installation abgeschlossen ist und automatisch alle Standard-Dateien in die Strecke kopiert. Klick Next.

12. Uninstallation - Stelle sicher, dass du die Box 'Uninstall program' nicht ausprobierst – du solltest **NIEMALS** Uninstall-Programme mit MSTs-Add-Ons einfügen. Klick Next.

13. Klick Ende, dann gebe einen Pfad und Dateinamen für deine .exe-Datei ein.

# Route Riter: Dein Rollmaterial zum Laufen bringen

von Yuri Sos - (geändert von Mike Simpson Jan. 2007.)

Erfordert Route\_Riter 6.4.50 oder höher (Nur lizenzierte Versionen)!

## Einführung

Eine der größten Frustrationen in MSTS machen die Parameter, verbunden mit zuverlässiger Operation für das Kuppeln und richtige und folgerichtige Aufgaben.

Ian Bowles (gallop3 in den Foren) und ich haben mit Mike "Der Route Riter Zauberer" Simpson zusammengearbeitet, um eine einfache Einbuttonkorrektur für dein Rollmaterial zu schaffen. Diese Einbuttonkorrektur verlangt nur, dass die Maße in der ENG- oder WAG-Datei richtig sind.

Nun was macht diese Einbuttonkorrektur eigentlich?

1. Es benötigt das Maß in Tonnen, um das DerailRailForce zu korrigieren: RR nimmt das Maß und berechnet das DerailRailForce als  $2.7 * \text{mass in t}$ ;
2. Es stellt das DerailBufferForce auf 800kn ein (benutzerabänderlich);
3. Es öffnet die entsprechende Formdatei in SV, nimmt die Länge, Breite, Höhe, minZ und maxZ vom aktuellen Modell. RR stellt dann die Größe ein, InertiaTensor-Zeilen in der ENG- oder WAG-Datei und die ESD\_Bounding\_Box-Zeile in der .SD-Datei des Modells; die Anpassungen sind
  - Die Länge in der Größen-Zeile wird auf die aktuelle Modelllänge eingestellt, minus 0.4 m;
  - Die Länge in der InertiaTensor-Zeile wird auf die aktuelle Modelllänge eingestellt, minus 1.0 m;
  - Die Ziehpunktrahmen-Breiten werden auf die Breite des aktuellen Modells eingestellt;
  - Die minimale Höhe des Ziehpunktrahmens ist auf 0.90 m eingestellt und die Höhe wird auf Modellhöhe oder auf 2.50 m eingestellt, welcher jeweils der größere ist;
  - Die Ziehpunktrahmen-Front- und hintere Längen werden auf Min. Z- und Max. Z-Werte des Modells eingestellt, vermindert um 0.5 m;
  - Alle Werte werden um 2 Dezimalstellen gekürzt.

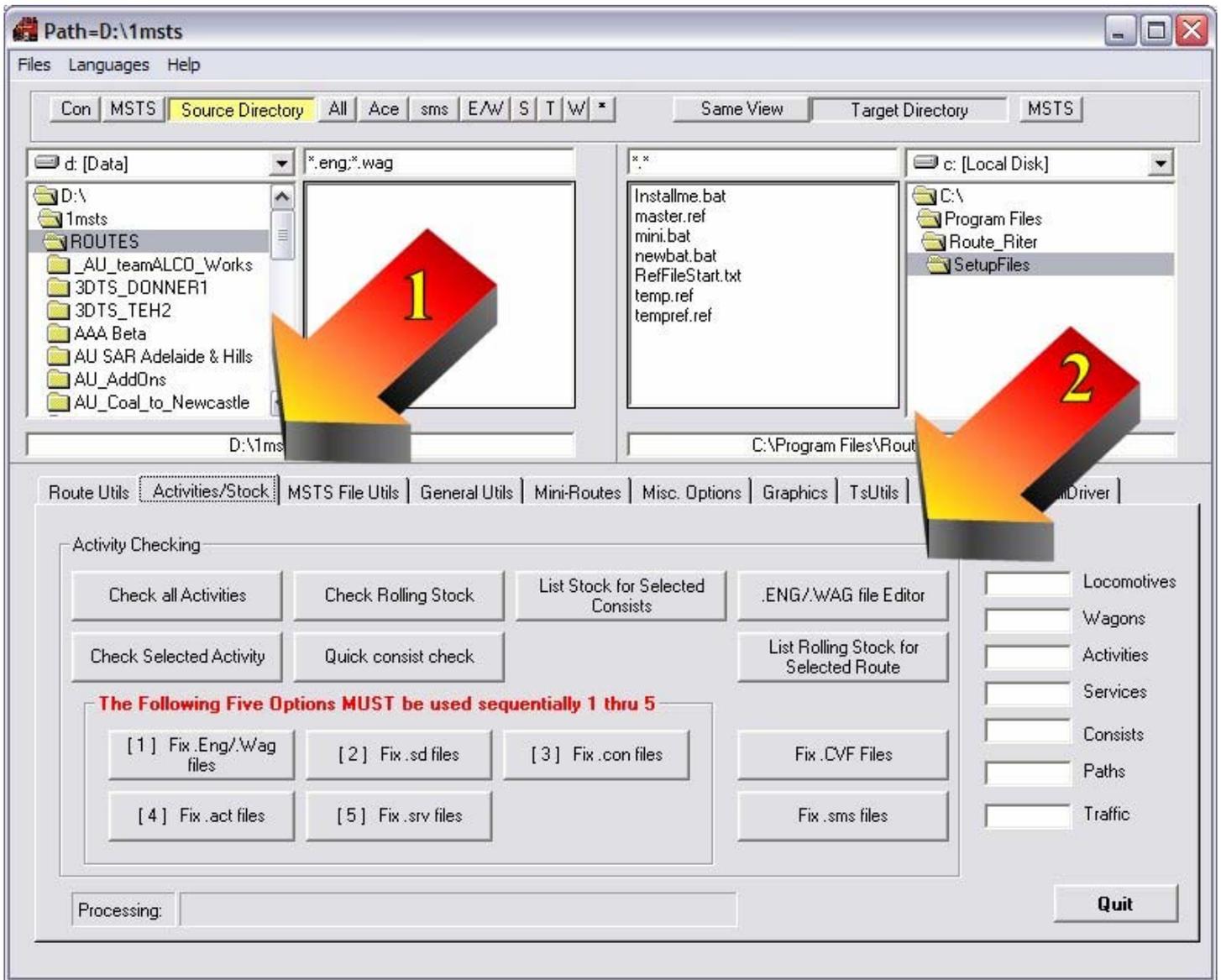
---

## OK, laßt uns starten.

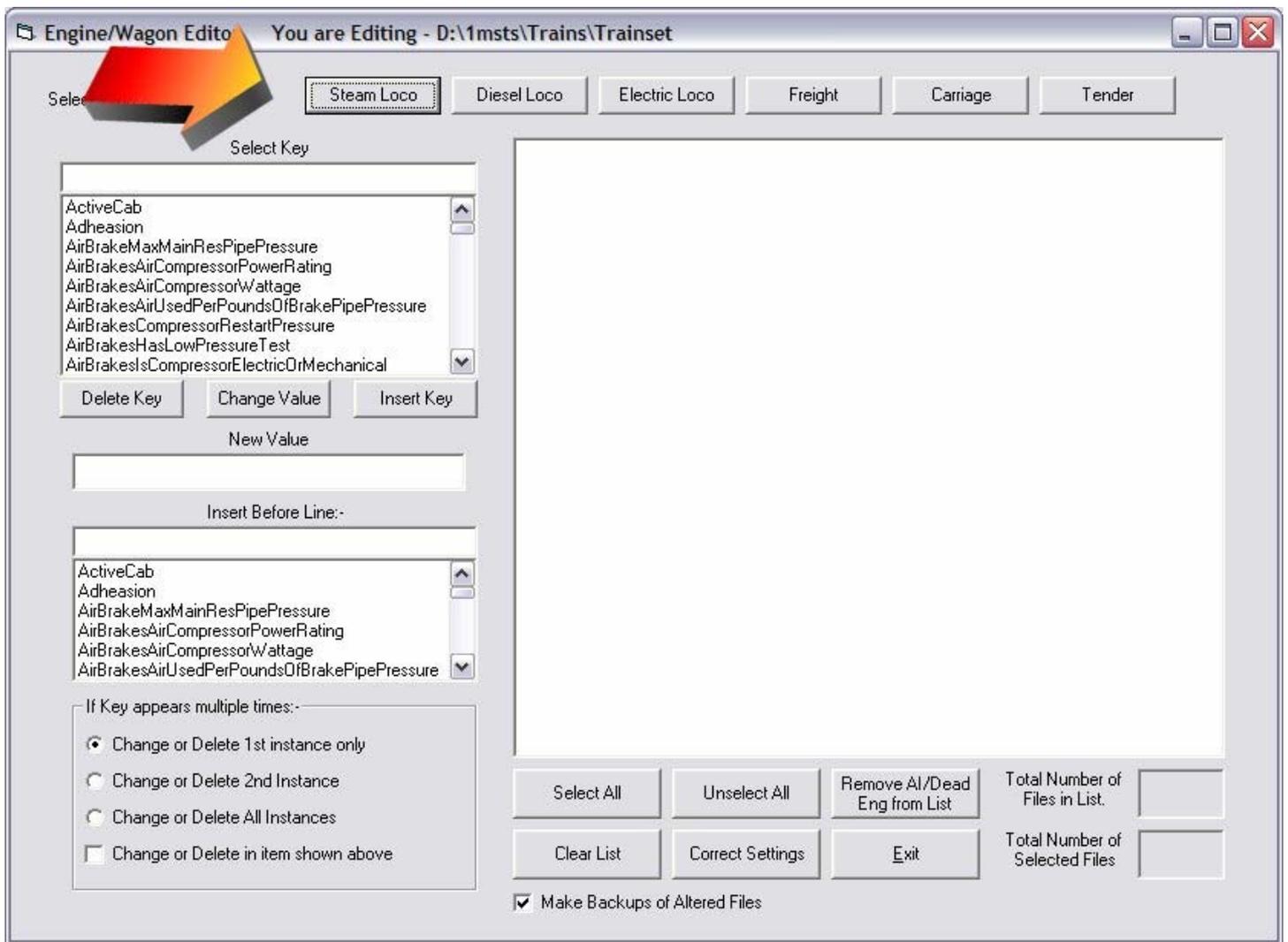
1. Öffne Route\_Riter.

Klick auf den als **Activities/Stock** bezeichneten Tab (Pfeil "1" unten).

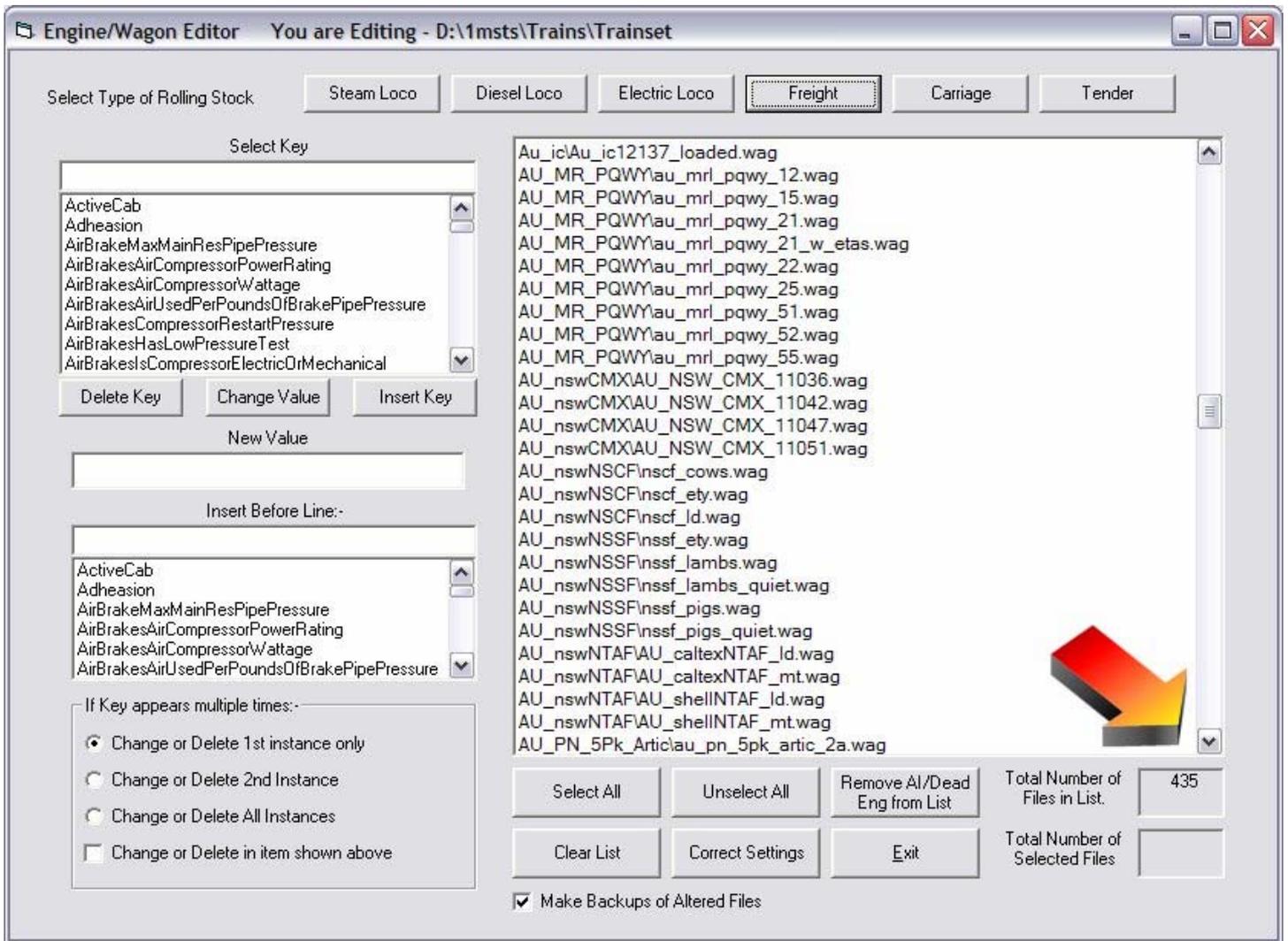
Klick auf den **.ENG/.WAG File Editor** Button (Pfeil "2" unten).



2. Klick auf die Art des einzustellenden Rollmaterials: für diese Übung klicke ich auf **Güter-**Waggon:

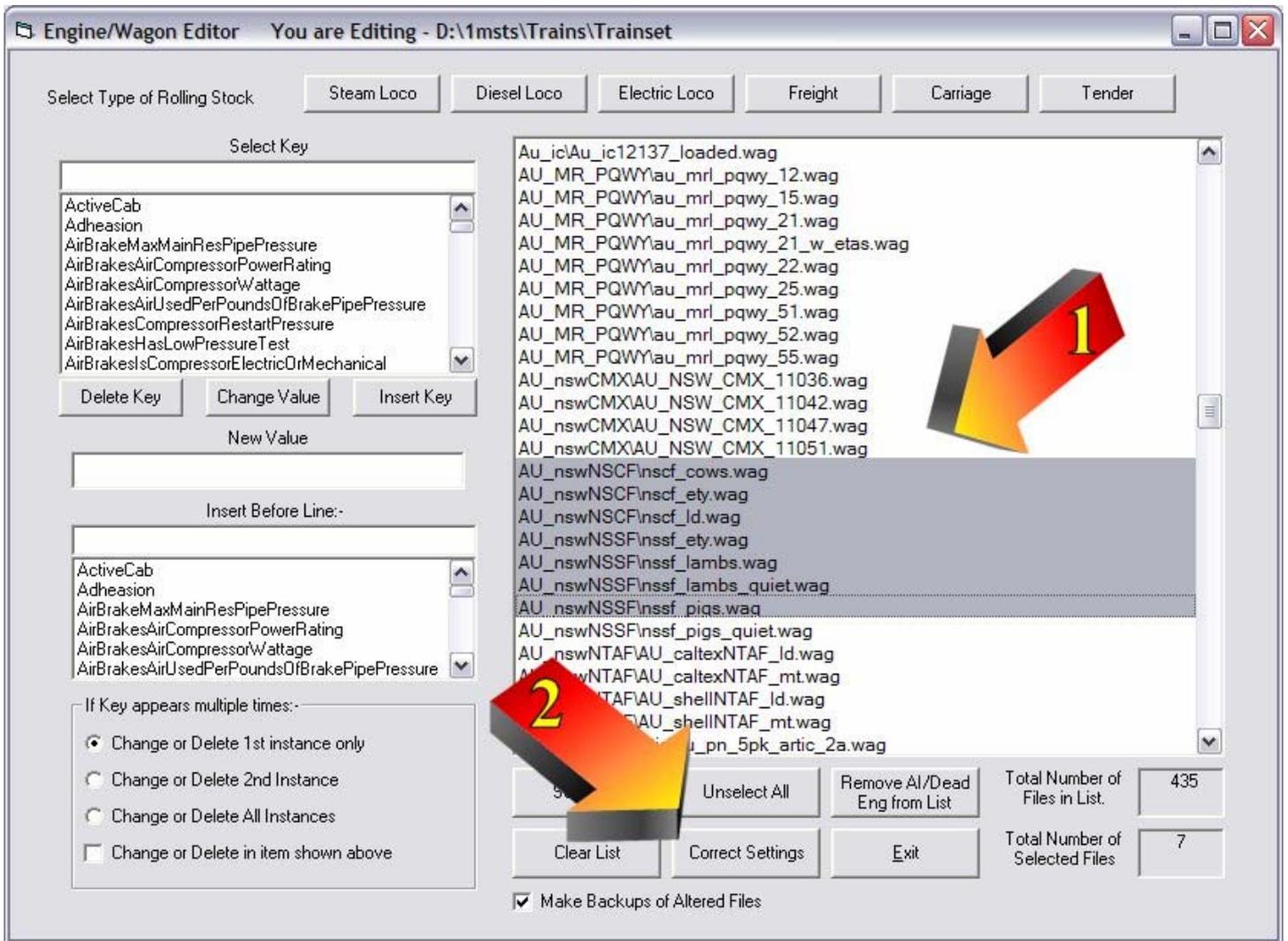


3. Nach ein paar Sekunden zeigt RR eine Liste von allen WAG- oder ENG-Dateien: die Gesamtzahl wird im Bild unten angezeigt:

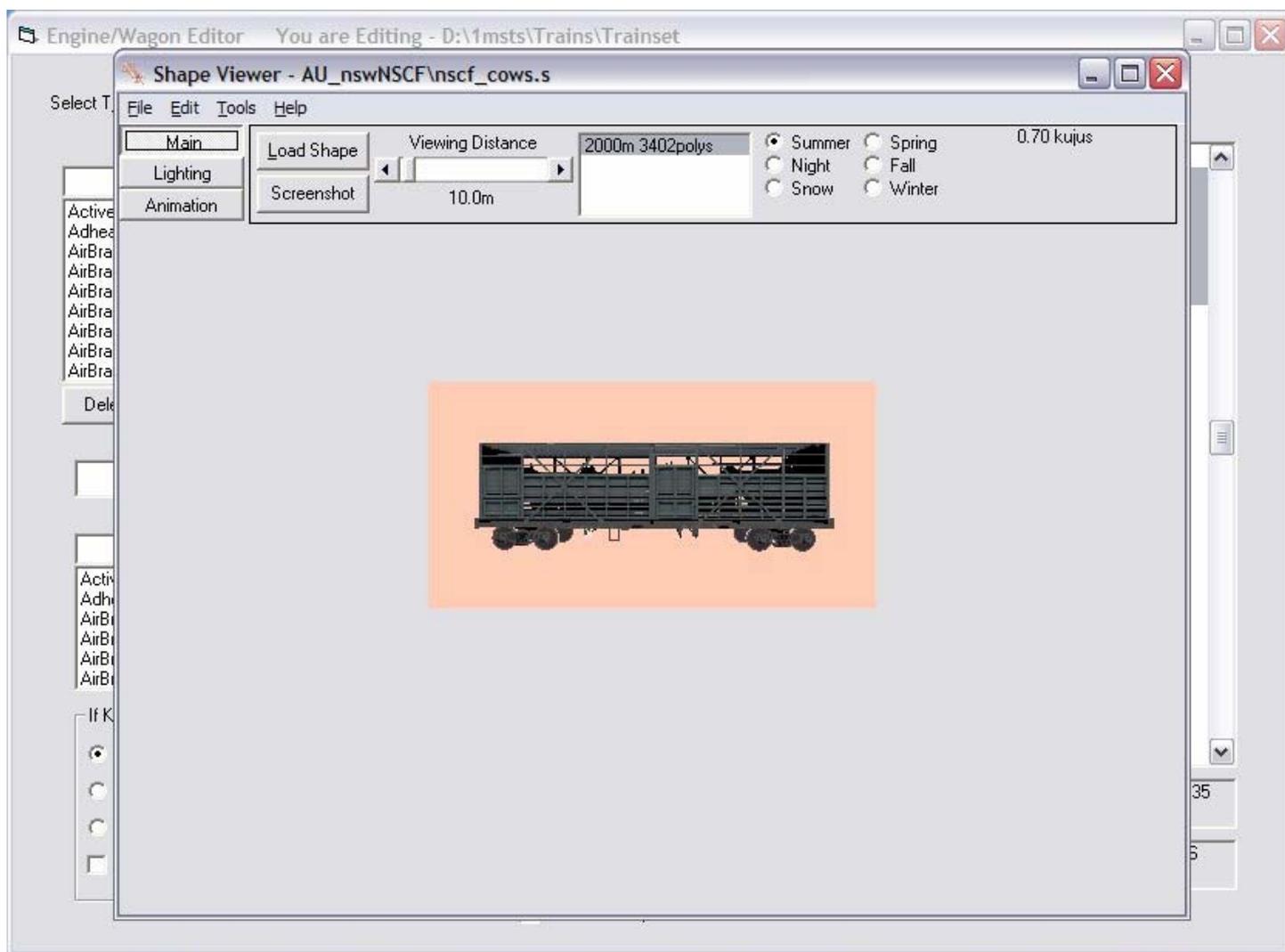


4. Du wählst jetzt die Elemente vom Rollmaterial aus, die du verändern willst: du kannst „alles auswählen“, auf ein zu veränderndes Element klicken, klick dann Shift-Klick um einen Bereich oder Ctrl-Klick um individuelle Elemente vom Rollmaterial auszuwählen; der ausgewählte Bestand wird hervorgehoben (siehe Pfeil "1" unten) und die Box am Fuße rechts sagt dir, wieviele Dateien du ausgewählt hast.

Klick auf **Richtige Einstellungen** um mit dem Prozess anzufangen (Pfeil "2" unten).



5. Wenn der Vorgang läuft, wirst du das Bild von jedem Modellblitz auf dem Bildschirm sehen, das RR in SV öffnet, die Messungen aufzeichnet, SV schließt und die Einstellungen anwendet, die Anzahl von ausgewählten Dateien vermindert, .BAK (Backup-Dateien) von den geänderten ENG-, WAG- und SD-Dateien erzeugt und auf die nächste Datei geht:



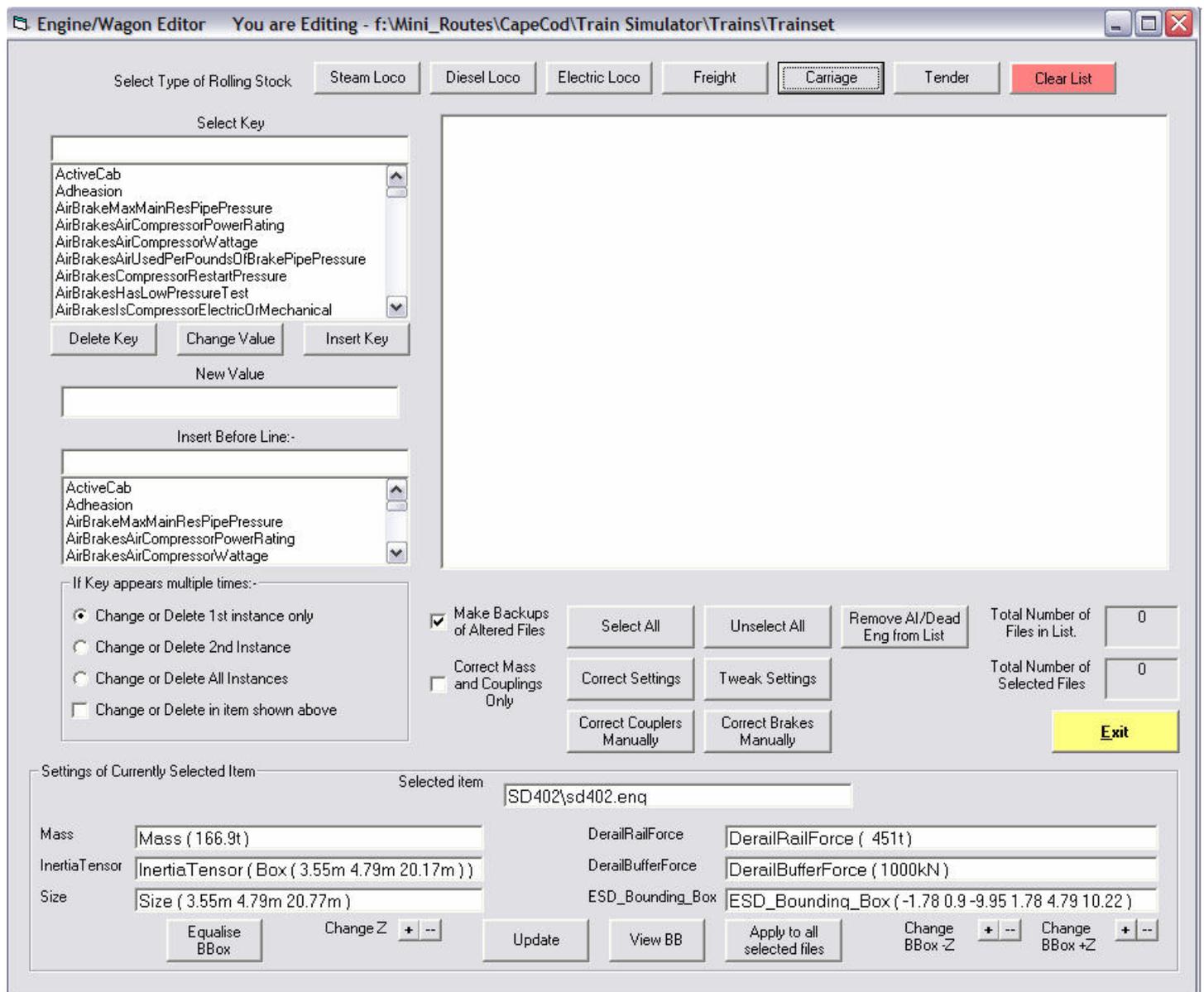
**Anmerkung:** Seit das Obige geschrieben wurde sind einige zusätzliche Buttons auf diesem Bildschirm hinzugefügt worden wie unten gezeigt, allerdings bleibt die Tätigkeit des Correct Settings Buttons übrig wie beschrieben.

Ich habe einige Extra-Funktionen auf den Correct Settings Button gelegt.

Er jetzt:

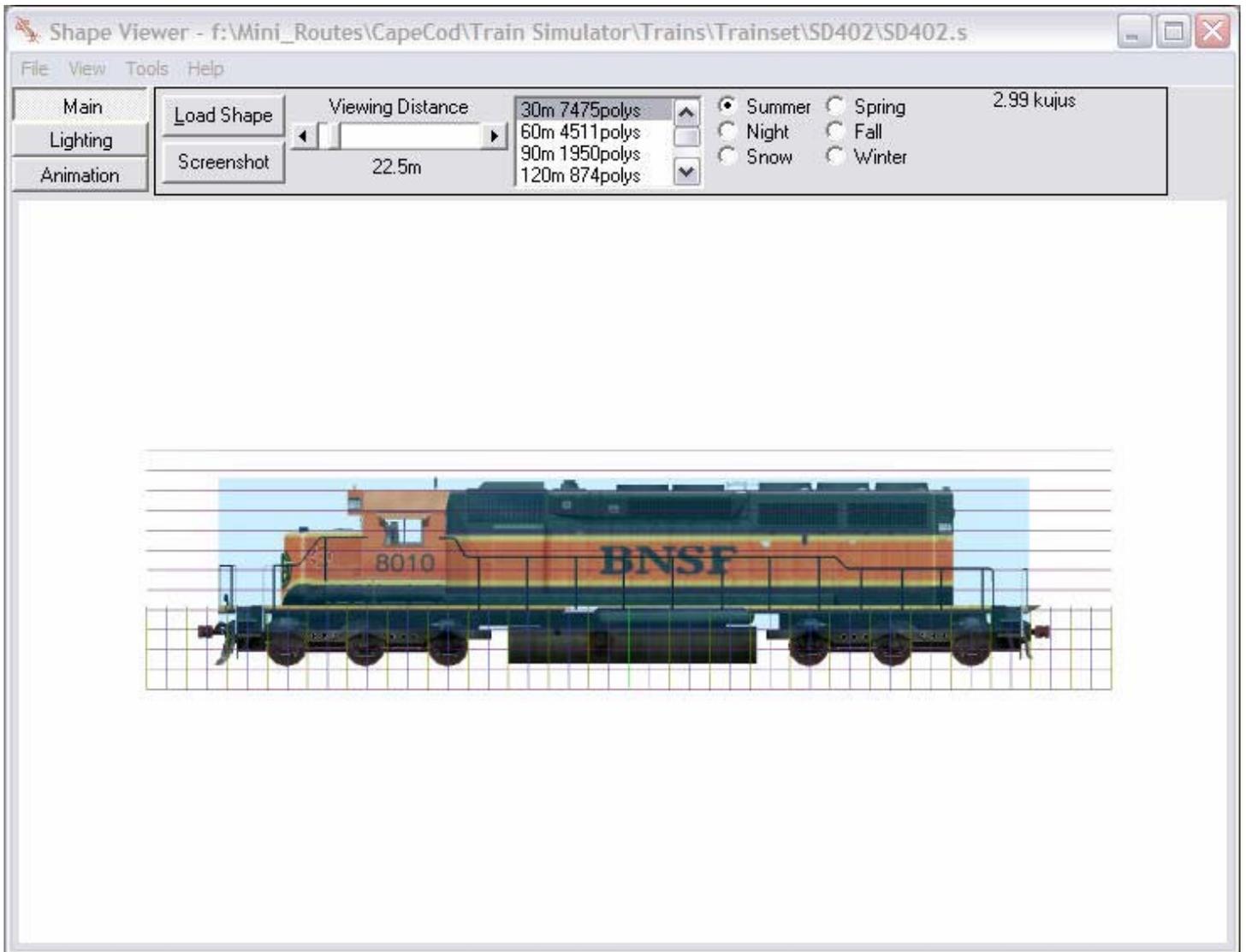
1. Überprüft die Stange und ersetzt sie durch Automatik oder Kette, je nach dem, was die andere Kupplung ist;
2. Überprüft und stellt sicher, dass da zwei Kupplungen sind, wenn nicht, fügt er eine hinzu;
3. Überprüft die Länge des Waggons wenn er vom Typ her ein Güterwagen ist, und wenn er unter 15 m ist, wird er als solches markiert;
4. Entfernt alle kommentierten CouplingHasRigidConnection-Zeilen
5. Fügt CouplingHasRigidConnection (1) zu beiden Kupplungen hinzu, außer wenn das Element ein kurzer Waggon ist, in solchem Fall wird es nur der vorderen Kupplung hinzugefügt;
6. Macht die anderen Punkte, die er schon immer machte;
7. Überprüft die Maß- und Größen-Angaben und wenn sie fehlen, wird die Datei nicht bearbeitet und fügt einen Bericht hinzu.

Der 'Tweak Settings' Button ist jetzt hinzugefügt worden - Dies erlaubt dir einen aktuellen Blick auf den Ziehpunktrahmen eines ausgewählten Rollmaterial-Elements und kleine Änderungen zu machen.

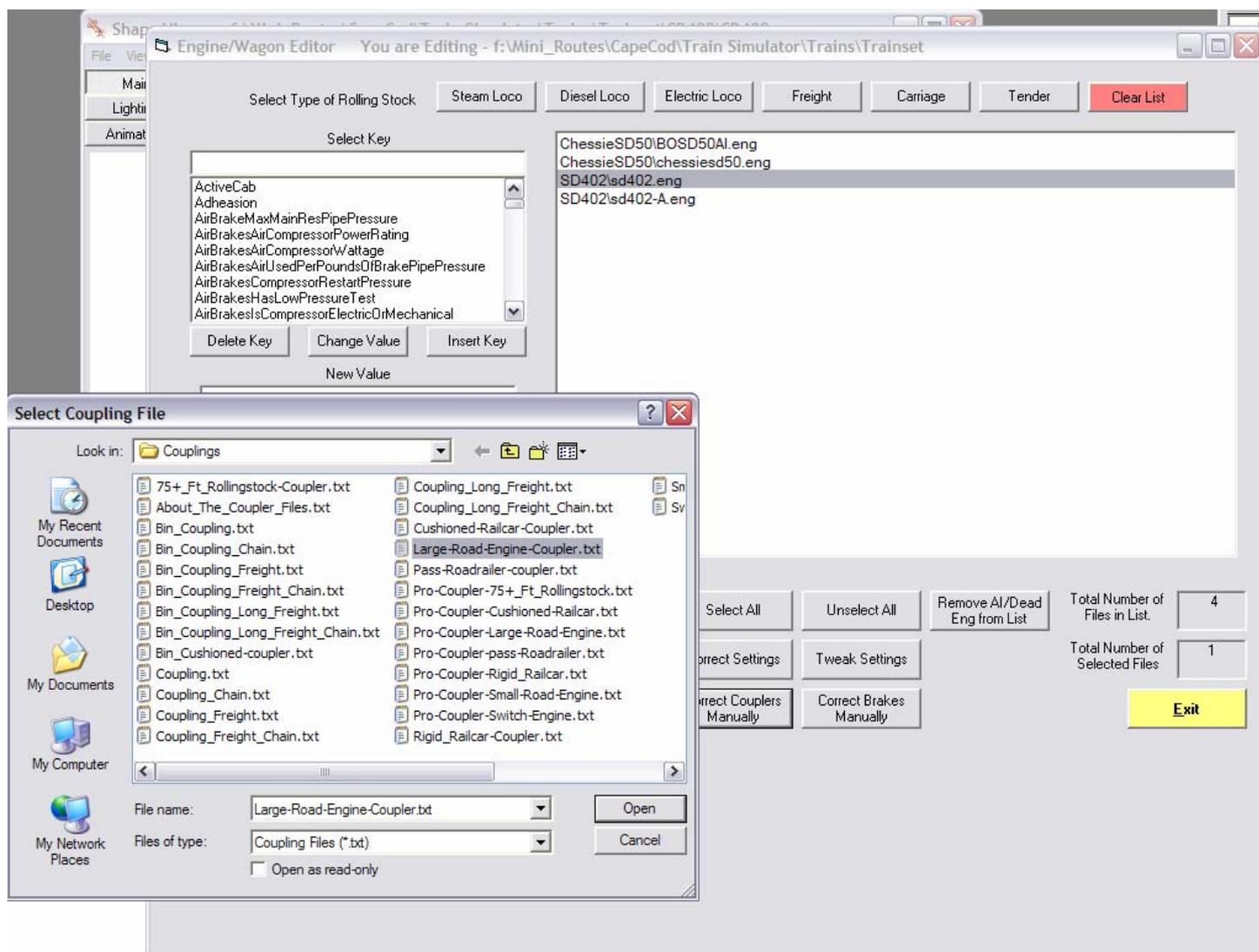


Dieser Button zeigt die Details nach oben vom ausgewählten Rollmaterialelement und erlaubt dir, kleine Änderungen am 'Z'-Parameter beider Ziehpunktrahmen und Größeneinstellungen des Elements zu machen. Da ist noch ein Button, der den Ziehpunktrahmen ausgleicht (um ihn über dem Zentrum vom Element symmetrisch zu machen).

Sobald du diese Änderungen gemacht hast, klick Update um sie zu speichern, du kannst den Ziehpunktrahmen durch das Klicken des View BB Buttons ansehen. Sobald alles zufrieden stellend ist, kannst du dann anderes Rollmaterial der gleichen Klasse aus der Liste auswählen (z. B. alle SD402 Lokomotiven) und klick den 'Apply to all selected files' Button und alles wird aktualisiert.

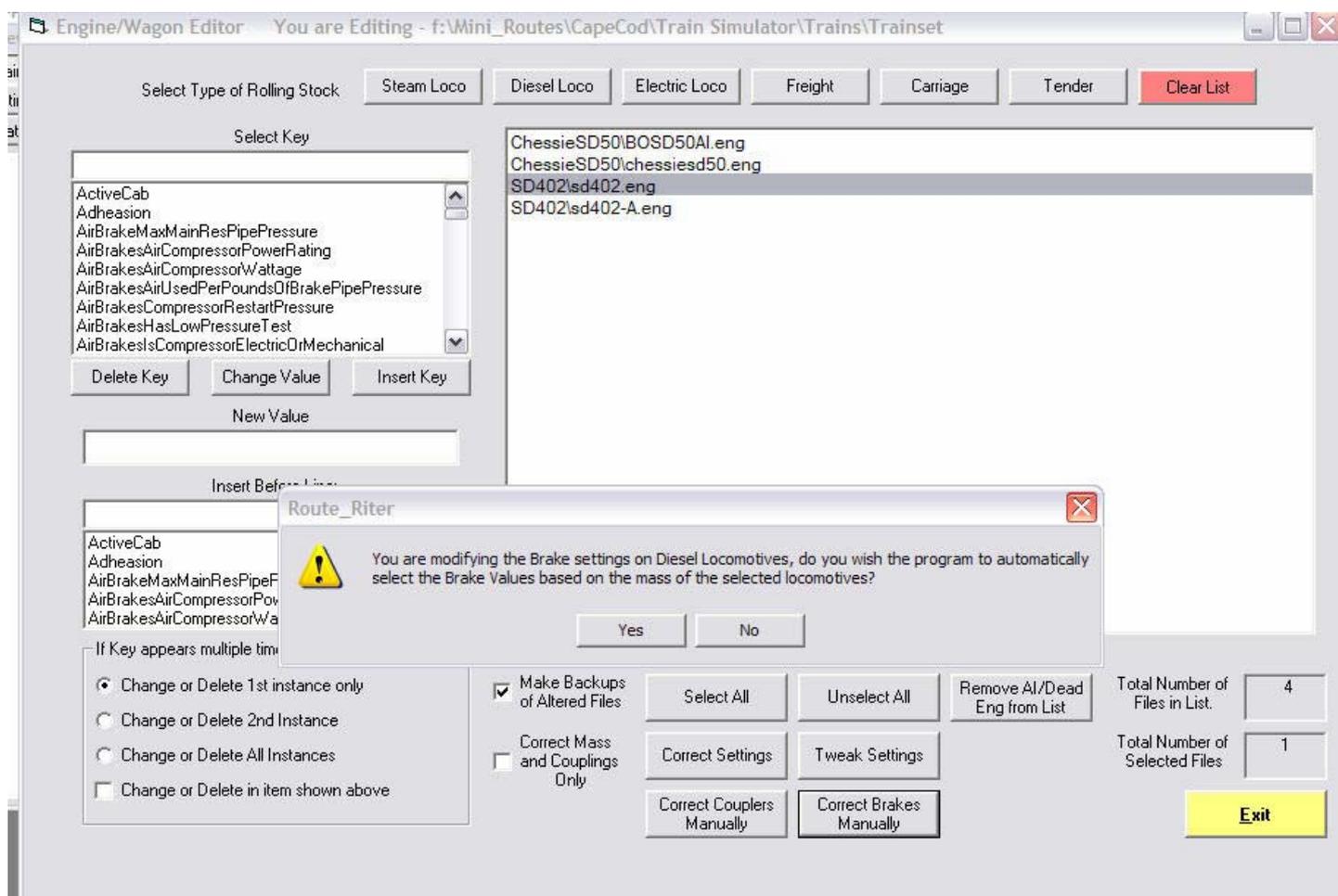


Dieses Bild zeigt den View BB Bildschirm der mit Ian MacMillan's Messwerkzeug überlagert wird, der die Lokomotive hinter einem 0.5 m Gitter zeigt, das dir eine leichte Feinabstimmung des Ziehpunktrahmens zu der Position erlaubt, die erforderlich ist.



Route\_Riter enthält jetzt eine große Auswahl an Kupplungs- und Brems-Dateien, die von Bill Prieger, Joe Morris, Otto Wipfel und Jean-Louis Chauvin fein abgestimmt worden sind, ebenso wie die Originale die ich von Yuri und Ian Bowles erhielt. Immer mehr erfahrene Benutzer benötigten ein Mittel, womit sie, sagen wir, eine Anzahl von Waggons auswählen und eine bestimmte Kupplungs-Datei jedem hinzufügen können.

Dies wird erfüllt indem man den Correct Couplers Manually Button benutzt. Du benutzt ihn wie vorher, aber, sagen wir, den Diesel Loco Button anklickend, um eine Liste von deinen Diesel Lokomotiven zu bekommen. Dann wähle die aus, die du modifizieren willst (Ctrl-Klick). Klick dann den 'Correct Couplers Manually' Button. Dies bringt den Kupplungs-Ordner und du kannst die benötigte Kupplung aus der angebotenen Liste auswählen (oder du kannst deine eigenen coupler.txt-Dateien hinzufügen wenn du deine eigenen Dateien gemacht/verändert hast).



Ähnlich wie oben, ist dort auch ein 'Correct Brakes Manually' Button auf diesem Bildschirm. Dieser Button erlaubt dir 'TurboBill's' Bremseneinstellungen hinzuzufügen, allerdings hat es einige automatische Funktionen ebenso wie die manuellen.

Wenn du zum Beispiel alle deine Güterwaggons auswählst (nicht Inter-Modal oder Rail-Roaders) und diese Option laufen lässt, wirst du gefragt ob du eine manuelle oder automatische Korrektur an den Bremsen des ausgewählten Materials durchführen willst. Wenn du Automatik auswählst, überprüft die Option die Maße des Waggons und fügt die richtigen Einstellungen für einen Waggon dieses Maßes hinzu.

Wenn du allerdings Manuell auswählst, dann musst du eine Bremsenkorrektur auswählen, um sie mit den ausgewählten Waggons zu benutzen.

Diese Option arbeitet auch in einer ähnlichen Weise für Diesellokomotiven – Es sind noch keine Dampf- oder Elektrik-Korrekturen verfügbar.

# Benutze Google Earth um Markierungen in RE in MSTs zu platzieren

von Yuri Sos, basierend auf der Arbeit von Javier Aranda und Doug Kightley  
- geändert für Route\_Riter von Mike Simpson

---

## Einführung

Was ist Google Earth?

Um Google selbst zu zitieren, *"Google Earth verbindet die Kraft von Google Search mit Satellitenbildern, Karten, Terrain und 3-D-Gebäuden, um die geographische Information der Welt in deine Fingerspitzen zu legen. Aber Google Earth ist viel mehr als einfach eine Abbildungssoftware. Es ist ein Werkzeug dafür, standortbestimmte Information anzusehen, zu schaffen und gemeinsam zu nutzen, welches in einer interaktiven und visuell intuitiven Schnittstelle erforscht werden kann."*

Es ist diese "standortbestimmte Information", woran wir interessiert sind sie einzufangen: wir werden die Ortsmarken-Möglichkeit von Google Earth nutzen, um eine Strecke zu kennzeichnen und diese Ortsmarken für die Verwendung des Streckeneditors umwandeln.

---

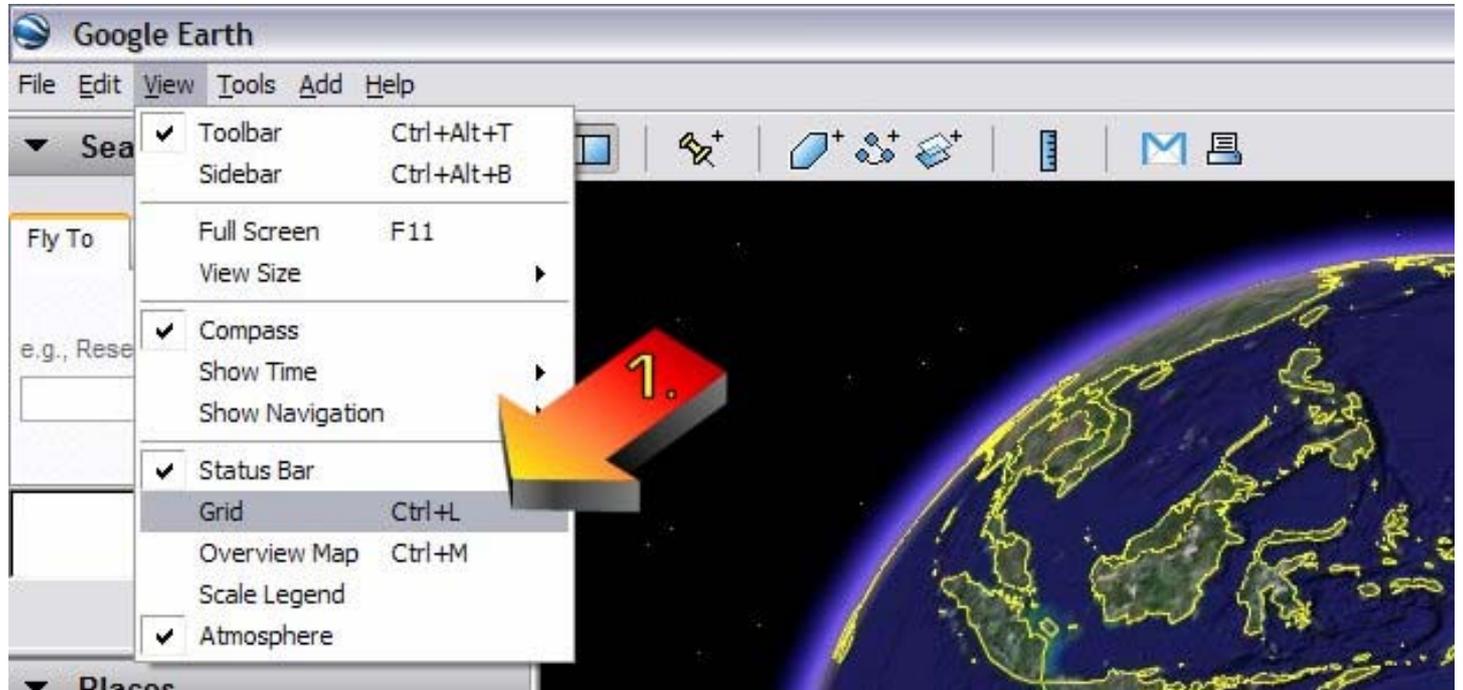
## Download

Download Google Earth bei <http://earth.google.com/>. Es ist ein freies Download und zur Zeit dieses Lernprogramms war es Version 4.

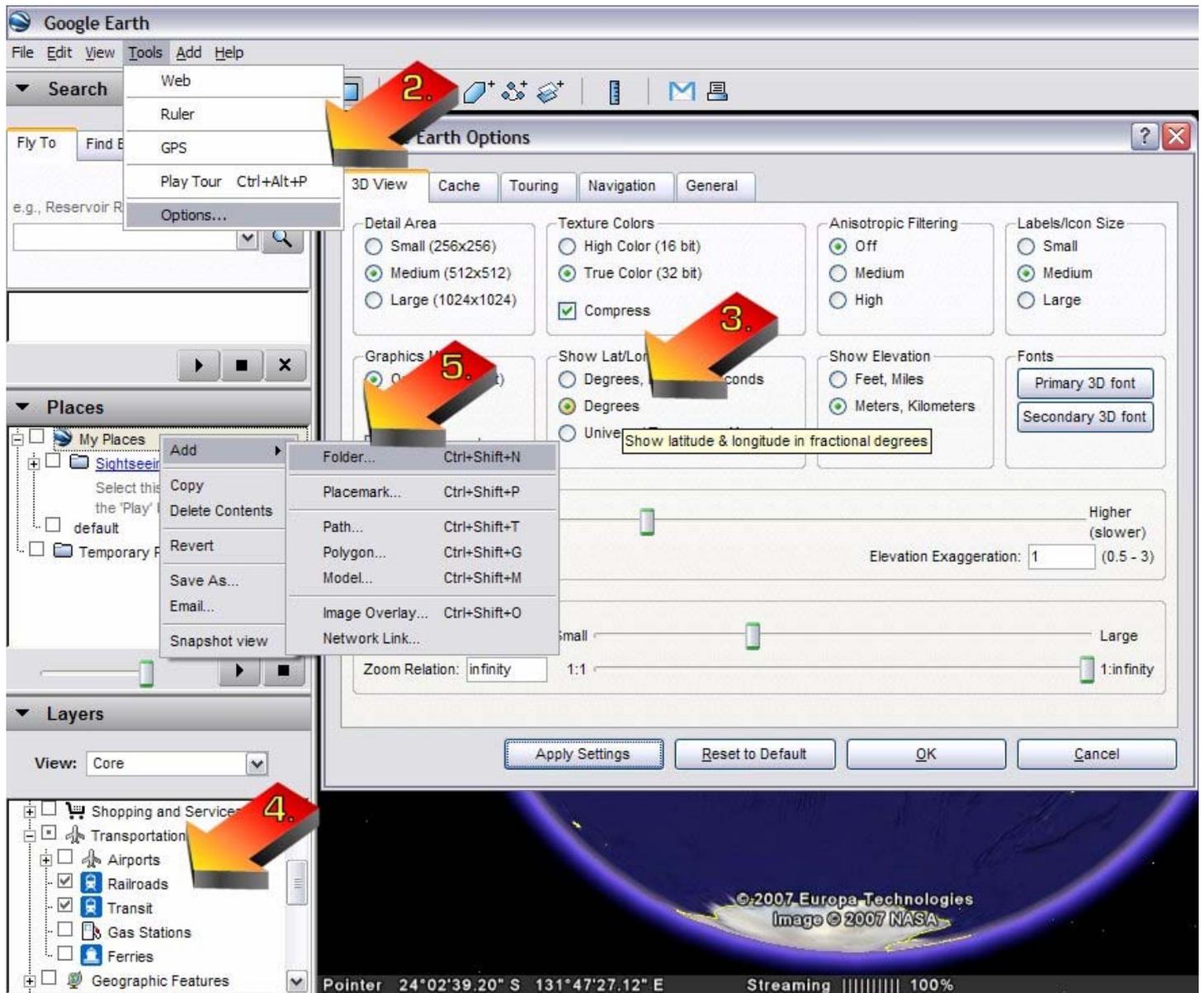
## Konfiguration

Starte Google Earth – die nummerierten Punkte unten stimmen mit den Pfeilen im Bild unmittelbar überein:

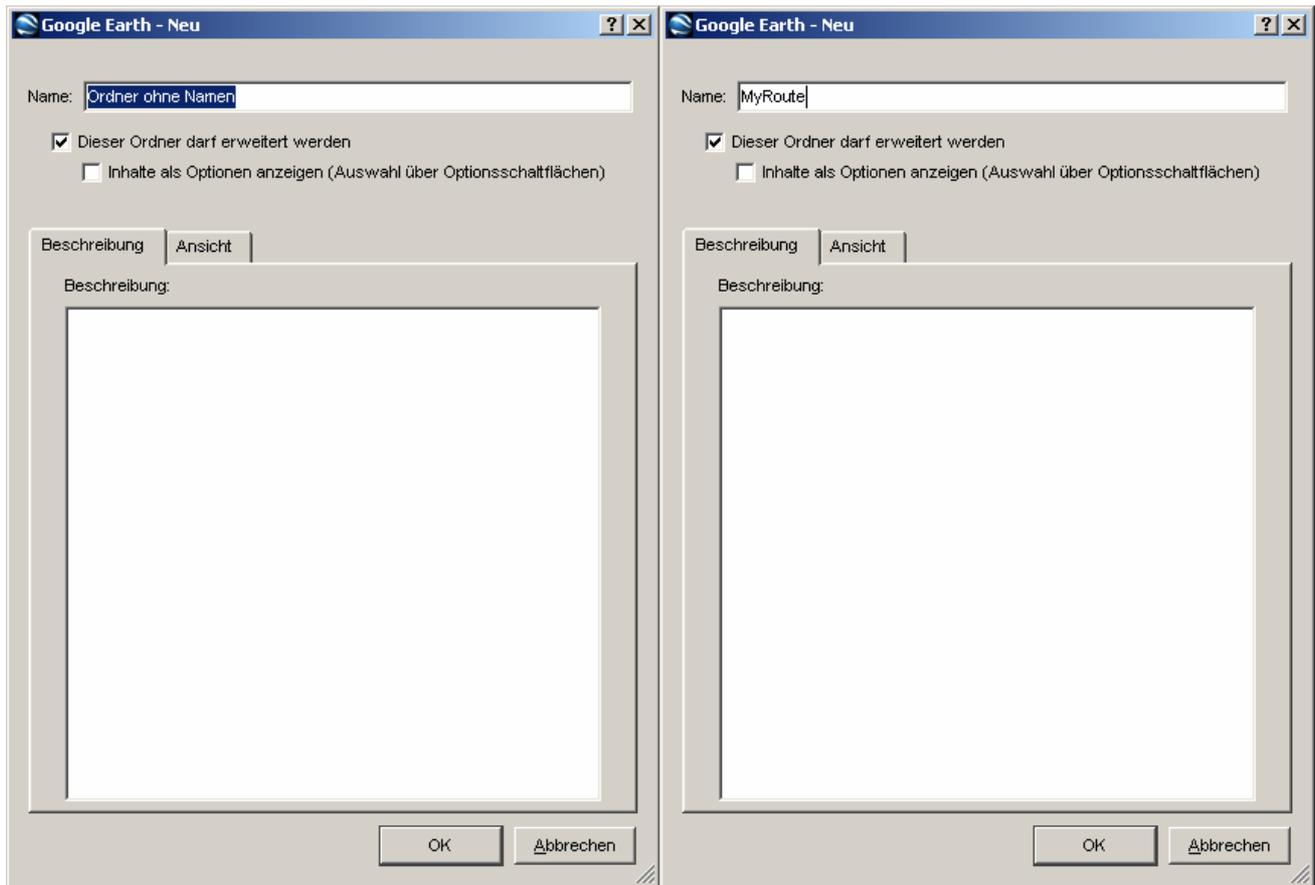
1. Klick auf **Ansicht**, wähle Gitternetz aus (um Breite/Länge-Gitter einzuschalten);



2. Klick auf **Tools | Optionen**;
3. In dem **3D-Ansicht** Abschnitt unter "Breite/Länge anzeigen" wähle "Grad, Dezimalminuten" aus.
4. Optional kannst du die Anzeige von Eisenbahn- und Straßenbahngleisen einschalten: links unter **Ebenen**, dann "Verkehrswesen" und hake "Bahnstrecken" und "Straßenbahn" an.
5. In der **Orte** Ansichtsbbox links, rechtsklick auf **Meine Orte** und wähle **Hinzufügen | Neuen Ordner**



6. Eine Dialogbox öffnet sich - benenne "Ordner ohne Namen" zu einem Ordnernamen deiner Wahl um (hier benutztes Beispiel ist **MyRoute**) und klick "OK":



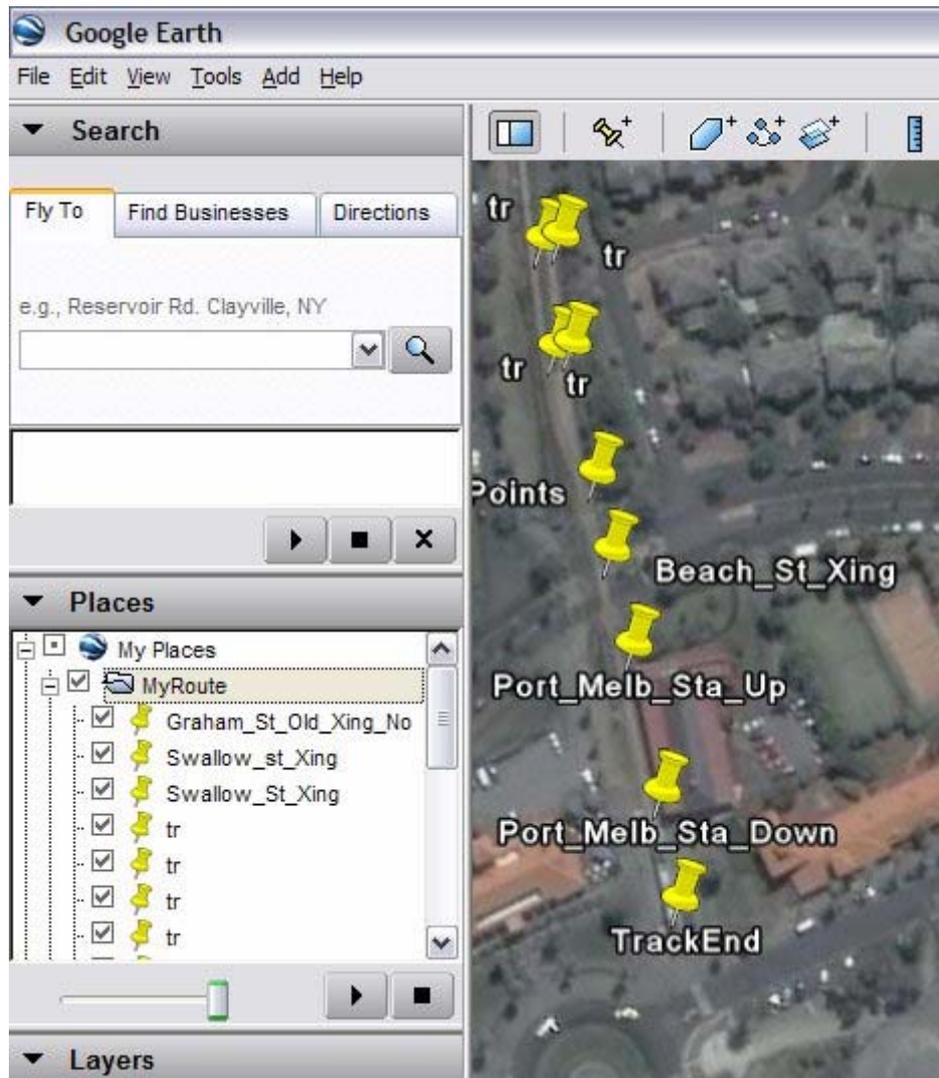
## Datenpunkte erfassen, um sie als Markierungen zu benutzen

Starte, indem du einmal auf deinen MyRoute-Ordner klickst, um ihn auszuwählen. Nun bewege und zoom in den Standort deiner Strecke in Google Earth. Du fügst eine Ortsmarke hinzu durch das Klicken auf das Push-Pin-Symbol (Pfeil #1 unten) oder durch die Benutzung von Ctrl-Shift-P. Eine Push-Pin Ortsmarke (Pfeil #2) und eine Dialogbox erscheinen. Ziehe sie zum erforderlichen Standort. Klick auf die linke Dialogbox und ändere den Namen "Ortsmarke ohne Namen" (Pfeil #3 unten) in den Namen der Markierung.



Klick "OK" wenn du fertig bist.

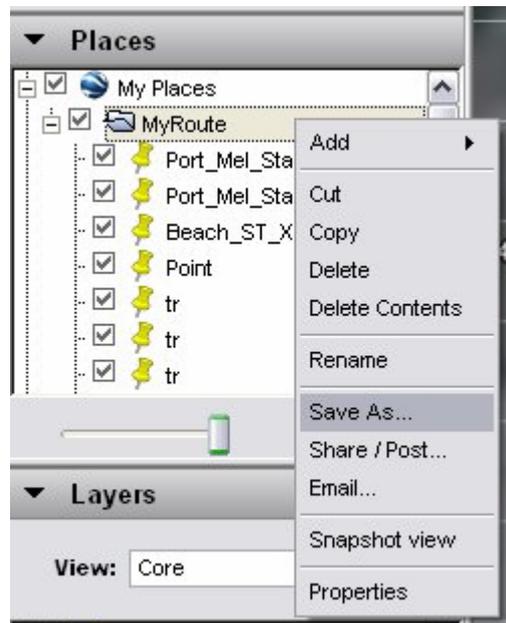
Wiederhole diesen Prozess, Marker zu platzieren und zu benennen, indem du dich entlang deiner Strecke bewegst. Wenn du die Ortsmarken eingefügt hast, wirst du sehen, dass sie unter "MyRoute" im Orte-Feld links erscheinen.



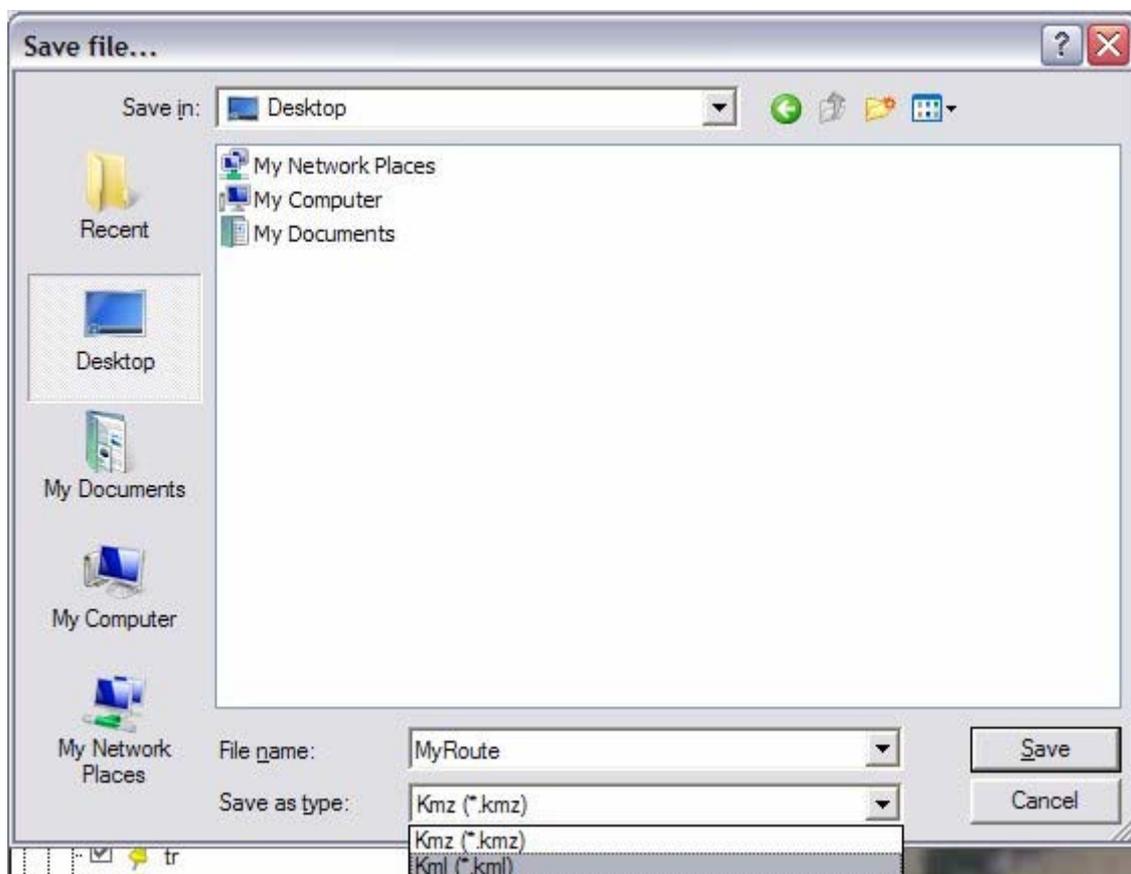
Du musst nicht alle Ortsmarken in einer Sitzung machen, weil Google Earth alle Ortsmarken abspeichert wenn du aufhörst und später weitermachst.

## Deine Daten speichern

Sobald du fertig bist deine Strecke zu markieren, rechtsklick auf den Ordernamen "MyRoute" und wähle "Speichern unter" von der Drop-down Box aus.

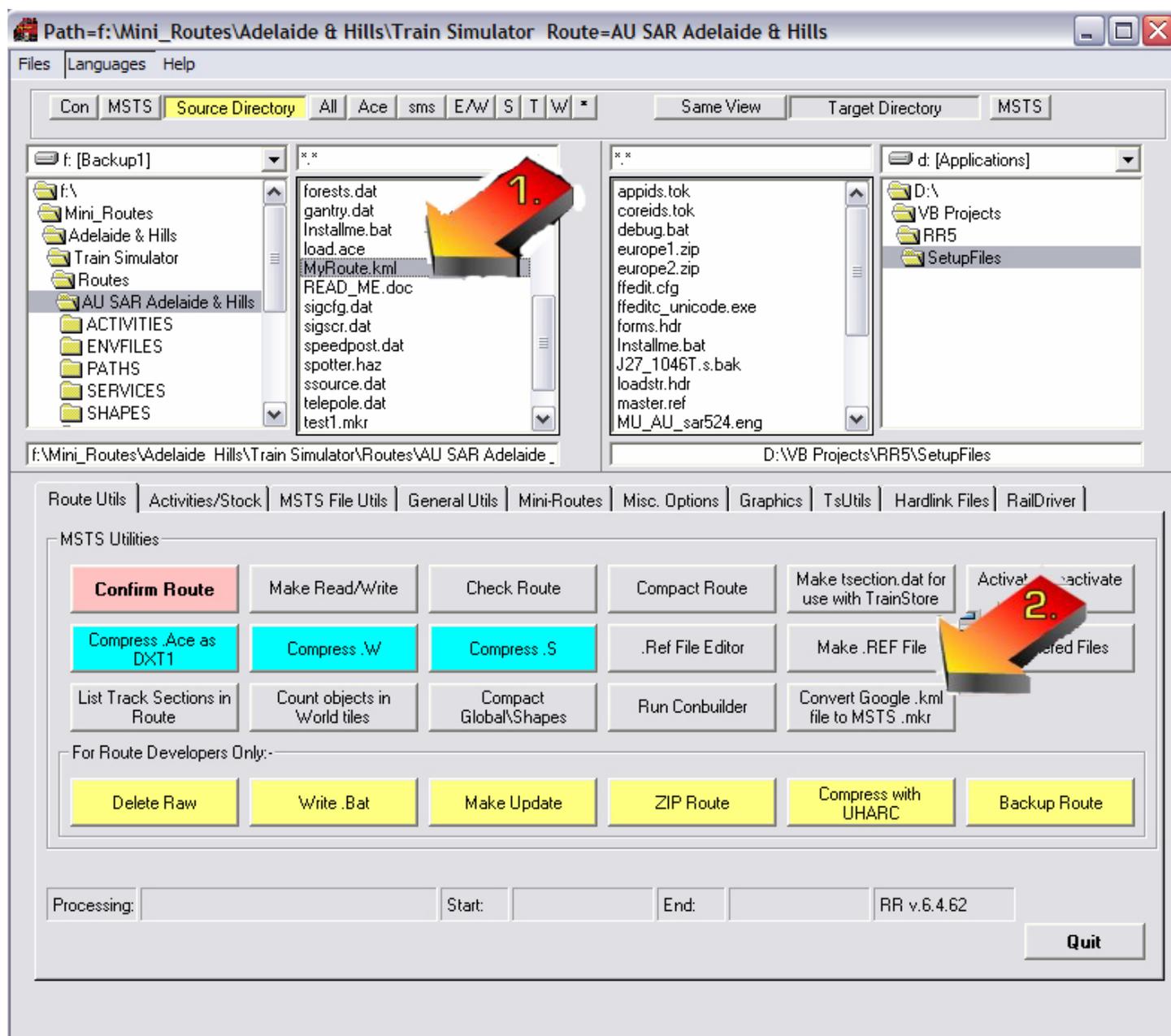


Speichere die Datei irgendwo ab und benutze die **.kml**-Erweiterung.



## Deine Daten umwandeln

Route\_Riter hat jetzt einen Button auf dem Hauptbildschirm (siehe Pfeil 2. unten) für die unmittelbare Umwandlung von .kml-Dateien in .mkr-Dateien.



Wähle deine .kml-Datei (Pfeil 1. oben) im linken Dateifenster aus und klick den Button (Pfeil 2.). Sobald die Datei umgewandelt ist, wirst du gefragt, wo du sie abspeichern willst, dabei muss der Dateiname dein Streckenname mit der .mkr-Endung sein, z. B. MyRoute.mkr.

22. Jan. 2007