

Vorwort:

Als Ersatz für die original Weichenstellhebel im Simulator stelle ich meine Weichenlaternen nach deutschem Vorbild als Freeware zur Verfügung. Ich bitte die Anwender zu bedenken, dass es zum Zeitpunkt der Veröffentlichung noch kein Patch für des Simulator gibt. Da das Programm inkl. Editor noch voll mit Bugs ist bitte ich um besondere Beachtung der Installations- und Sicherheitshinweise. Ich habe die Objekte mit bestem Wissen und Gewissen getestet und bin dabei auf nicht zu erklärende Programmunregelmässigkeiten gestossen, die nicht zu erklären sind. Doch davon weiter unten, hier nur soviel: falls es auf Anhieb nicht funktioniert, lasst euch nicht aus der Ruhe bringen, mit „Programm beenden“ und „Rechner neu starten“ (evtl. mehrmals) hat sich dann auch mein Testsystem überreden lassen, die Laternen ordnungsgemäss anzuzeigen und zu animieren.

Aber auf jeden Fall bevor es los geht:

MACHT EINE SICHERHEITSKOPIE VON EUREN ROUTEN BZW VOM GESAMTEN SIMULATOR

PROBIERT ERST EIN MAL IN EINER EIGENS DAFÜR ERSTELLTEN TESTSTRECKE

Inhalt:

- Weichenlaterne mit Stellhebel für Linksweichen (Wg_Stw_Laterne_Li_H)
- Weichenlaterne mit Stellhebel für Rechtsweichen (Wg_Stw_Laterne_Re_H)
- Weichenlaterne ohen Stellhebel für Linksweichen (Wg_Stw_Laterne_Li_S)
- Weichenlaterne ohen Stellhebel für Linksweichen (Wg_Stw_Laterne_Re_S)
- Für jede Weichenlaterne eine Gleisoption (weitere Angabe s.u.)

Die Laternen sind noch ohne Nachttextures.

Installation:

Für die Installation der Objekte benötigt ihr die DevTools (neuste Version z.Zt 1.12)
Die ZIP-Datei entpacken und in einen Ordner speichern.

Das Programm „Package Manager“ aufrufen.

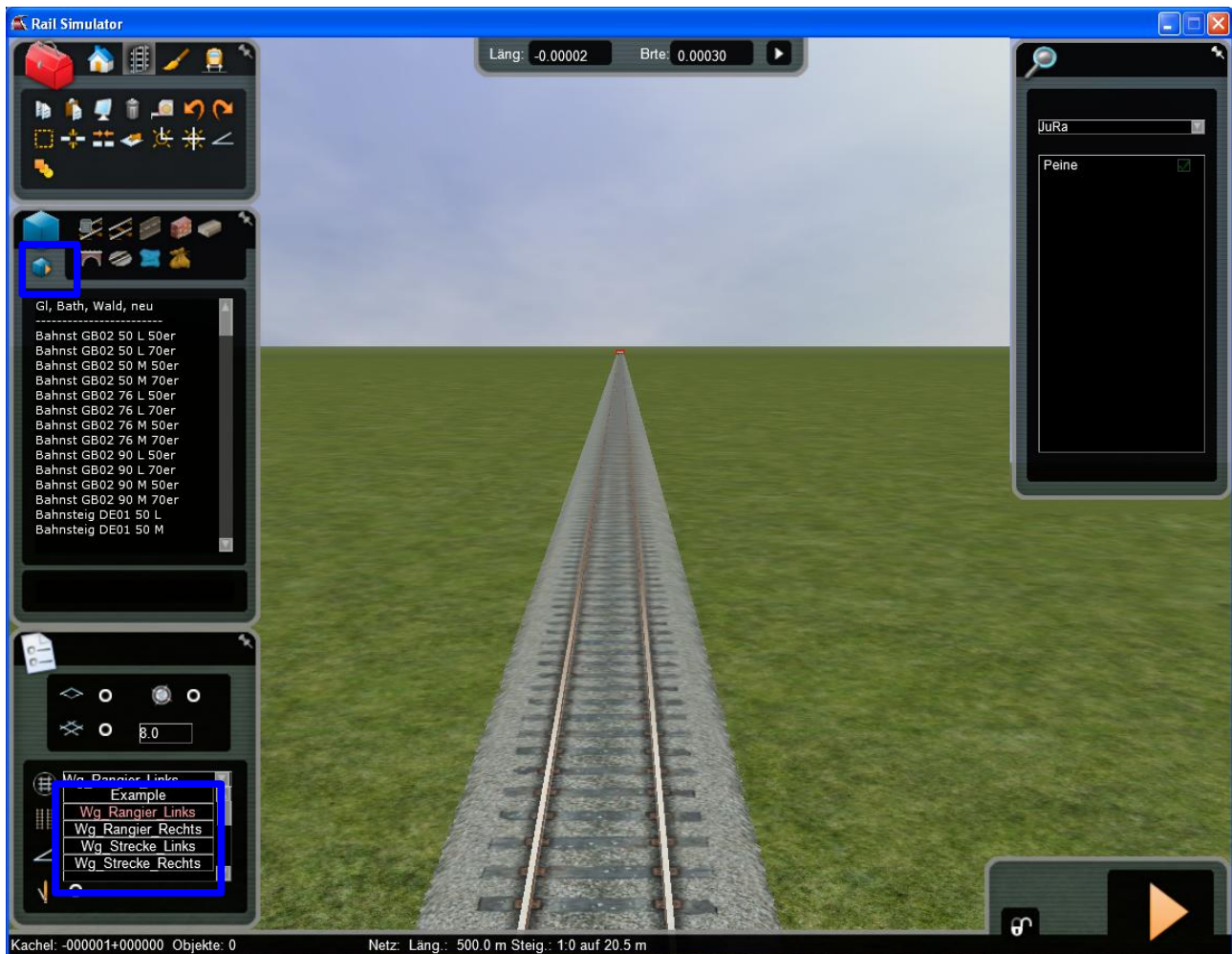


Den Programmhinweisen folgen: File auswählen, RS Ordner auswählen und Installation bestätigen. Nun wird alles in den entsprechenden Asset-Ordner hineinkopiert.

Einbinden der Weichenlaternen im Editor:

Die Weichenlaternen sind nicht als Objekte im Editor auswählbar und platzierbar. Sie müssen durch die Gleisoptionen im „Objektopionsfenster“ vorher definiert sein und werden dann als Gleisbegleitende Objekte beim bau einer Weiche neben dieser platziert. Um die Einbindung möglichst einfach zu machen habe ich entsprechende Vorgaben mitgeliefert. Diese werden in den TrackRules festgelegt. Falls euch die meinigen nicht zusagen, könnt ihr eigene mittels Asset-Editor erstellen. Eine Beschreibung findet ihr in den DevToolsDocs unter 1.04-TrackRules Setup. (übrigens ein gutes Wörterbuch ist hier: <http://dict.leo.org/>)

Nach der Installation sollten 4 neue Gleisoptionen sichtbar sein: Falls nicht, im oberen blau umrandeten Kästchen klicken und auf der gegenüberliegenden Seite den Filter „JuRa“ aktivieren.



Die Unterschiede der Optionen im Einzelnen:

	<i>Wg_Rangier_Links</i>	<i>Wg_Rangier_Rechts</i>	<i>Wg_Strecke_Links</i>	<i>Wg_Strecke_Rechts</i>
1. Geschwindigkeit	40 km/h	40Km/h	120km/h	120km/h
2. Geschwindigkeit	25km/h	25km/h	40km/h	40km/h
Stellhebel	ja	ja	nein	nein
Laterne nach	links	rechts	links	Rechts
Line direction	both	both	down	down
Line Type	yard	yard	main	main

Gemeinsamkeiten:

- Default-Gleis: bath_temp_track02 (G, Wald, Bath, neu)
- Spurweite: 1435mm
- Gleisabstand: 4m
- Geschwindigkeitseinheit: km/h
- Umschaltgeschwindigkeit: 1 sek

Unterschlagen möchte ich nicht, dass in den DevToolsDocs vor der Verwendung von mehreren TrackRules in einer Strecke gewarnt wird. In den Orginalstrecken sind jedoch auch immer mindestens 2 vertreten. Nach den oben beschriebenen Anlaufschwierigkeiten hatte ich auch keine Probleme damit.

Nun ist es nur wichtig, dass entsprechend dem Bauvorhaben (Abstellbahnhof oder freie Strecke) die Gleisoption vor dem Verlegen des Gleises ausgewählt wird. Ob links oder rechts ist erst entscheidend, wenn eine Weiche gebaut werden soll. Also: vor dem Bau einer Weiche sicherstellen, dass die richtige Richtung ausgewählt ist und dann ganz normal die Weiche plazieren. Nun sollte am Ende der Weichenzunge die Laterne auftauchen. Fall diese sich auf der falschen Seite oder zwischen den Gleisen befindet kann man im Editor diese wie ein normales Objekt anklicken und drehen bzw. verschieben. Achtung: der „Nullpunkt“ der Laternen ist nicht in der Mitte sondern etwas ausserhalb. Das hat den Hintergrund, dass ansonsten die Stellhebel (Weichenlaternen) viel zu weit weg von der Weichenzunge eingefügt werden.

Nach dem Speichern und Rückkehr ins Spiel sollten sich die Weichen durch Klick auf die Laternen stellen lassen.

Weiterveröffentlichung:

Diese Objekte sind Freeware. Alle Rechte am Modell liegen bei Jürgen Wagner.

Eine kommerzielle Verwendung dieser Objekte sind untersagt! Die Objekte dürfen weitergegeben werden, solange folgende Bedingungen erfüllt sind:

- die Weitergabe erfolgt als Freeware, nicht kommerziell
- die Dokumentationen werden vollständig und unverändert übernommen
- die Weitergabe in sog. „Downloadsammlungen “ ist untersagt (insbesondere bei Auktionen!)

Repaints sind grundsätzlich erlaubt, jedoch gelten für diese dann auch die oben genannten Weitergabebedingungen.

Vor der Veröffentlichung der Objekte einzeln, als Bestandteil einer Freewarestrecke oder eines Repaints möchte ich den Autor bitten, Kontakt mit mir aufzunehmen.

Schäden:

Das Paket wurde vom Autor gründlich vor seiner Veröffentlichung geprüft. Trotzdem übernehme ich keine Haftung für eventuelle Schäden, die durch die Benutzung entstehen könnten.

Copyright by Jürgen Wagner (2007)

email: juergen.wagner.edemissen@gmx.de