

Tutorial, wie neue Updates in Repaints eingebunden werden können!

Aufgabe: Ein Repaint soll die gleichen Eigenschaften erhalten, wie ein Original welches schon mit einem Update versehen wurde. Dazu wird die jeweilige Engine.bin vom Update des Originals in das Repaint eingepflegt, sodass diese neuen Update Funktionen auch am Repaint vollumfänglich genutzt werden können, hier mal am Beispiel der BR 628-4 von [Railtraction] gezeigt.

Das Repaint - hier die BR 628-4 Sylt-Shuttle Variante -, als auch das Update für das Original sollten schon komplett und fahrfertig im TS201X installiert sein.

Payware: [RailTraction] BR 628-4

<http://www.railtraction.eu/br-6284.html>

Freeware: Update für [RailTraction] BR 628

rail-sim.de/forum/wsif/index.php/Entry/2271-RailTraction-DB-BR628-Cab-Licht-Soundupdate-v1-0/

Freeware: Repaint für [RailTraction] BR 628-4 Sylt-Shuttle

<http://www.railsimulator.net/wsif/index.php/Entry/487-Br628-DB-Sylt-Shuttle-plus-Skin/>

Empfohlene Programme zum Editieren der XML Dateien:

1. Aus dem RailWorks Verzeichnis direkt die
 - RailWorks/**serz.exe**
2. Aus dem Netz Notepad++
 - <https://notepad-plus-plus.org/>

Wenn mit dem Editor Notepad++ noch nie gearbeitet wurde, sollte das überhaupt kein Problem sein, es ist ein Editor wie schon von Windows her bekannt, nur mit erheblich größerem Umfang an Möglichkeiten zum Editieren und wirklich sehr zu empfehlen.

Herstellen und Bearbeiten des XML Dateien Formats:

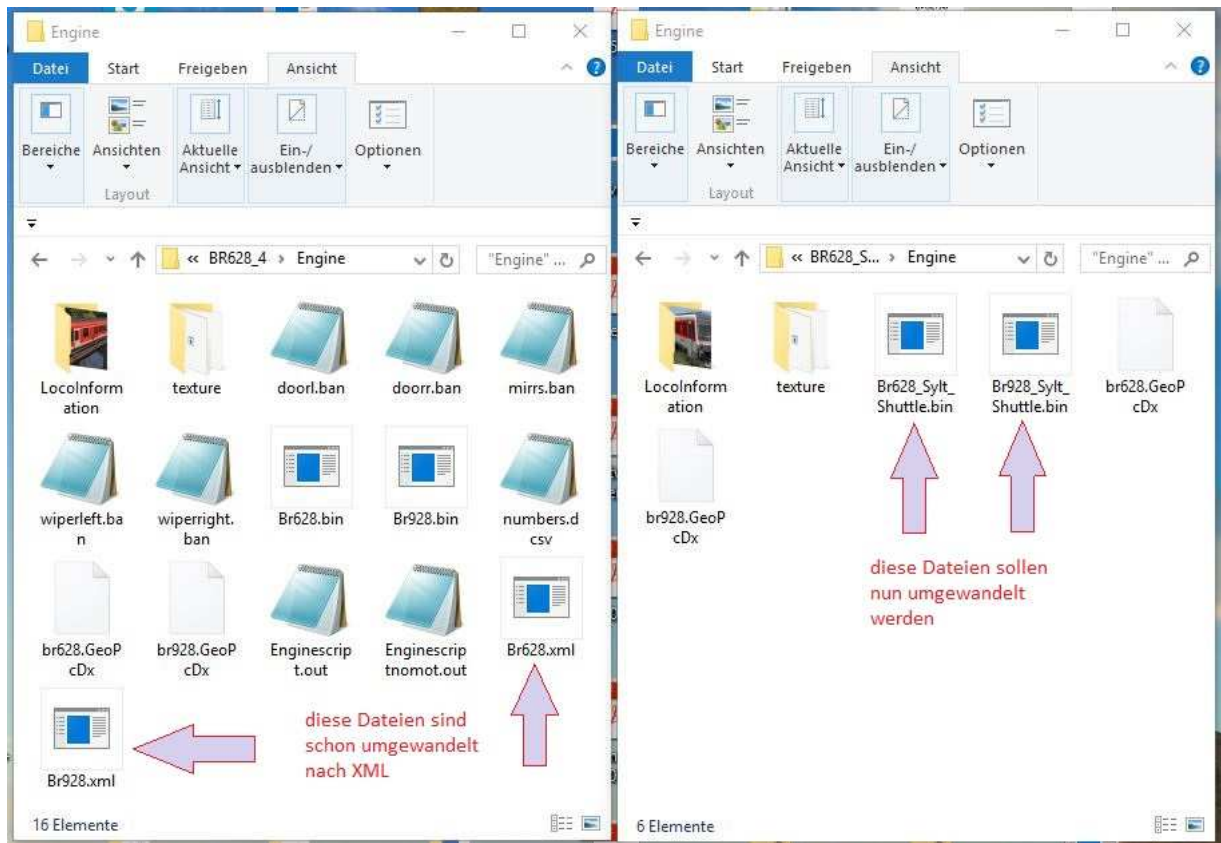
Navigieren zur den jeweiligen *.bin Dateien:

Reihenfolge wäre hierbei völlig egal, um es jedoch übersichtlicher zu gestalten, arbeitet man vielleicht am Besten mit linker und rechter Seitenverteilung. Links sollte sich hier im Beispiel immer die Update Version und rechts die Repaint Version befinden.

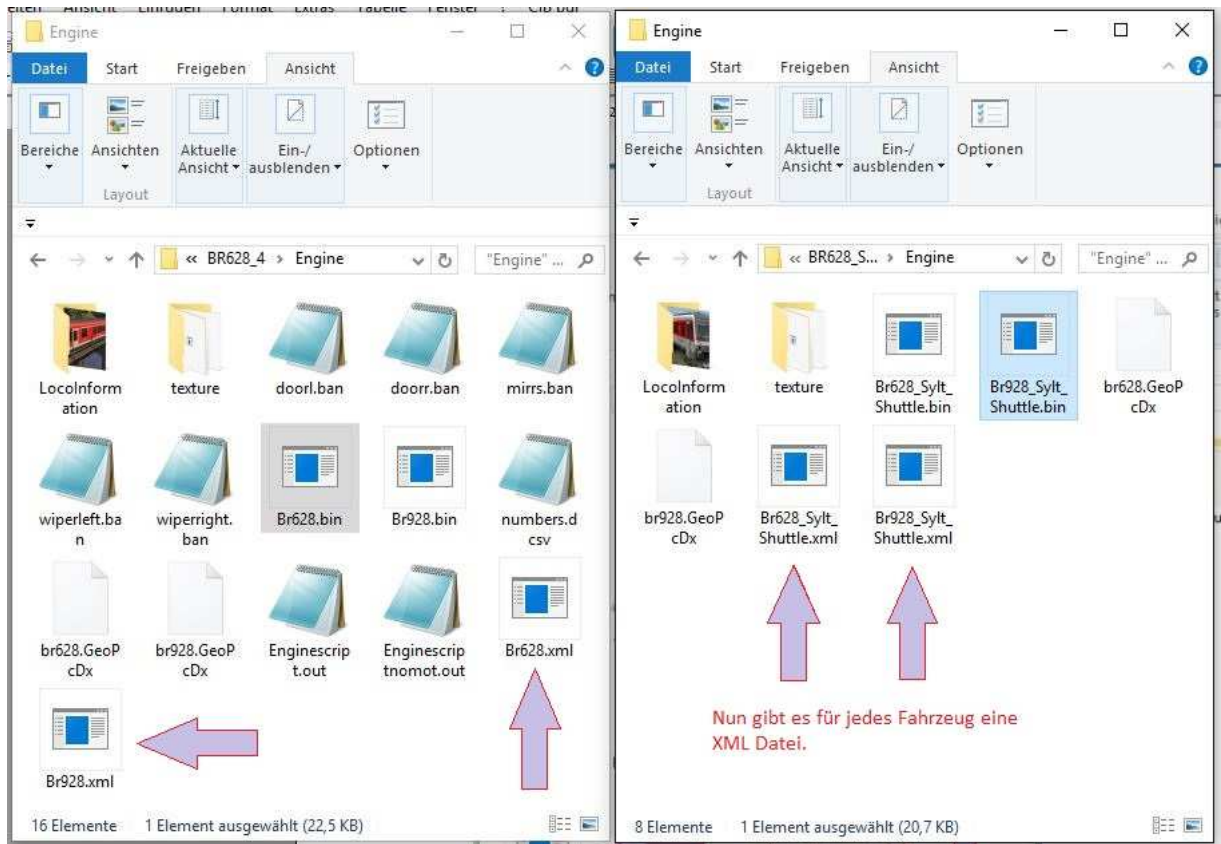
linkes Verzeichnis:	rechtes Verzeichnis:
Update BR 628-4	Repaint BR 628-4 Sylt-Shuttle
Assets\Railtraction\BR628\BR628_4\Engine\	Assets\Railtraction\BR628\BR628_Sylt_Shuttle\Engine\
Br628.bin	Br628_Sylt_Shuttle.bin
Br928.bin	Br928_Sylt_Shuttle.bin

Als erstes werden jeweils beide *.bin Dateien (von Motor- und Steuerwagen) mit der serz.exe in das *.xml Dateien Format kopiert und umgewandelt, damit diese später bearbeitet werden können. Es entstehen dabei neue Dateien, die ursprünglichen *.bin Dateien bleiben unverändert erhalten.

- entweder kopiert man sich die serz.exe in das jeweilige Arbeitsverzeichnis - oder man ordnet über das Kontextmenü der Maus der Dateien Endung *.bin und *.xml die serz.exe zu.
 - **serz.exe kopieren:** Nach dem kopieren in das Arbeitsverzeichnis, zum Herstellen der *.xml Datei die jeweilige *.bin Datei auf die serz.exe ziehen.
 - **Kontextmenü:** Rechtsklick mit der Maus auf eine *.bin Datei -> im Kontextmenü nun "Öffnen mit ..." auswählen -> es öffnet sich ein neues Fenster -> nun dort durchsuchen und die "serz Application" auswählen. Jetzt kann man durch klicken auf eine BIN Datei jeweils eine XML herstellen und durch klicken auf die XML wieder die BIN Datei überschreiben.

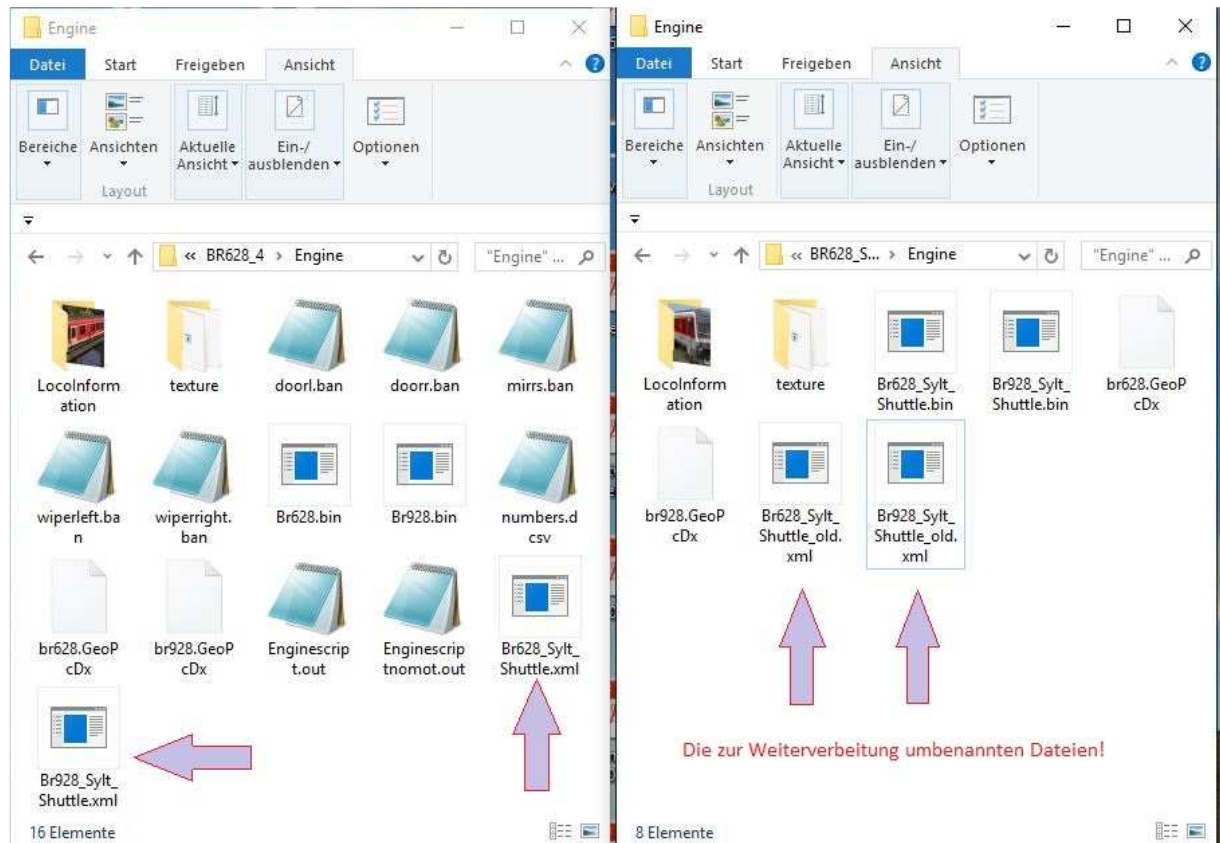


... nun die nächsten noch fehlenden zwei XML Dateien mit Hilfe der serz.exe herstellen lassen



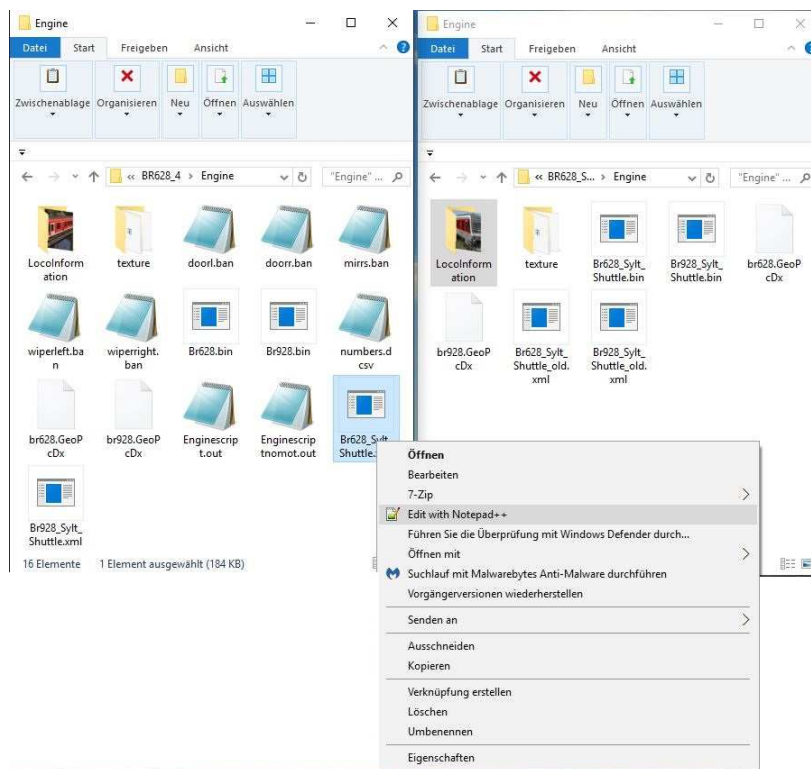
Br628.xml	Br628_Sylt_Shuttle.xml
Br928.xml	Br928_Sylt_Shuttle.xml

Es gibt insgesamt vier XML Dateien, diese werden entsprechend der späteren Nutzung umbenannt:



Nach der Umbenennung sollte es so aussehen:

Br628_Sylt_Shuttle.xml	Br628_Sylt_Shuttle_old.xml
Br928_Sylt_Shuttle.xml	Br928_Sylt_Shuttle_old.xml



Durch ein Rechtsklick auf die Datei Br626_Sylt_Shuttle.xml (im linken Verzeichnis) öffnet sich das Kontextmenü, dort dann "Edit with Notepad++" auswählen. Notepad++ startet automatisch und auch hier lässt sich die Struktur linke und rechte Seite erzeugen. D.h., in direkter Gegenüberstellung der beiden XML Dateien können dadurch sehr leicht die Änderungen vorgenommen werden.

Aus dem rechten Verzeichnis wird die XML des gleichen Fahrzeugs auch in den Notepad++ Editor geladen.

Wenn beide XML Dateien in den Editor geladen wurden, ergibt sich folgendes Bild:

C:\Program Files (x86)\Steam\SteamApps\common\RailWorks\Assets\Railtraction\BR628\BR628_Sylt_Shuttle\Engine\BR628_Sylt_Shuttle_old.xml - Notepad++

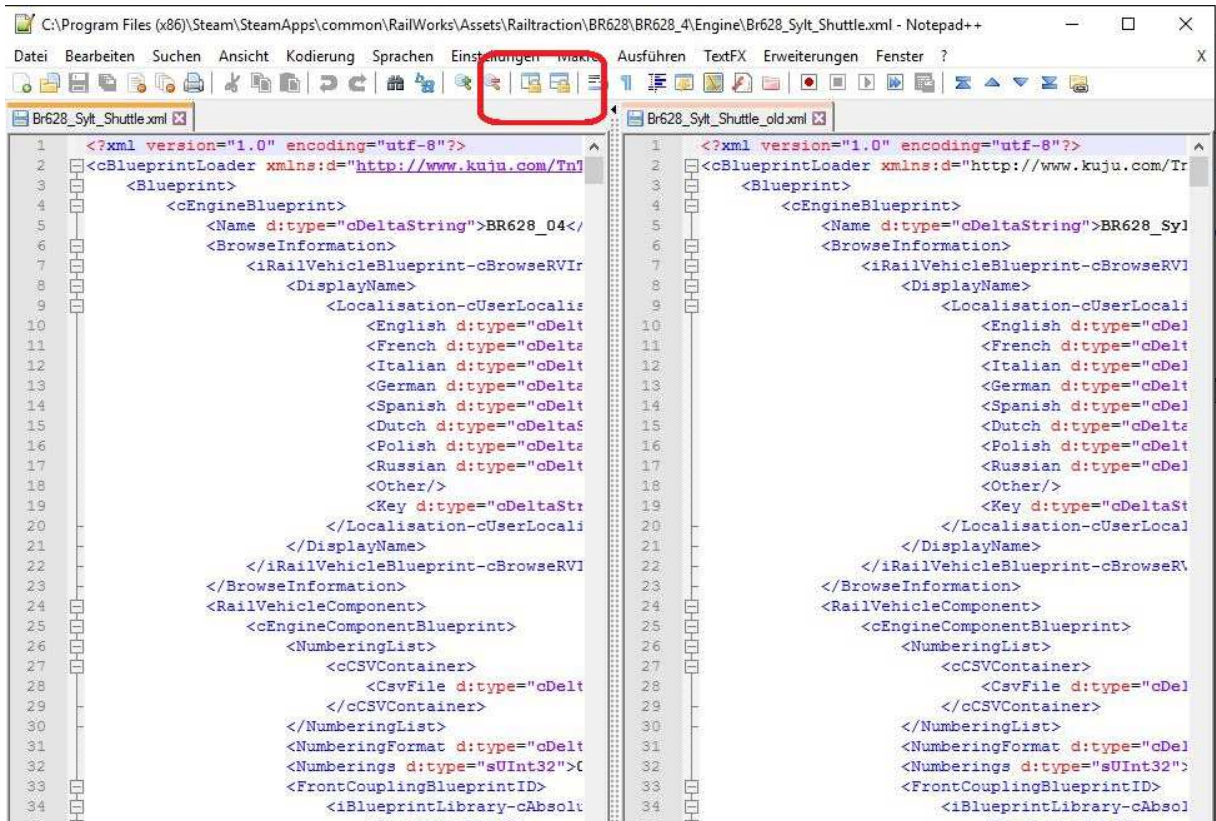
```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<cBlueprintLoader xmlns:d="http://www.kuju.com/TnT/2003/Delta" d:version="1.0">
  <Blueprint>
    <cEngineBlueprint>
      <Name d:type="cDeltaString">BR628_Sylt_Shuttle</Name>
      <BrowseInformation>
        <iRailVehicleBlueprint-cBrowseRVInformation>
          <DisplayName>
            <Localisation-cUserLocalisedString>
              <English d:type="cDeltaString">BR628_Sylt_Shuttle</English>
              <French d:type="cDeltaString">BR628_Sylt_Shuttle</French>
              <Italian d:type="cDeltaString">BR628_Sylt_Shuttle</Italian>
              <German d:type="cDeltaString">BR628_Sylt_Shuttle</German>
              <Spanish d:type="cDeltaString">BR628_Sylt_Shuttle</Spanish>
              <Dutch d:type="cDeltaString">BR628_Sylt_Shuttle</Dutch>
              <Polish d:type="cDeltaString">BR628_Sylt_Shuttle</Polish>
              <Russian d:type="cDeltaString">BR628_Sylt_Shuttle</Russian>
              <Other/>
            </Localisation-cUserLocalisedString>
            <Key d:type="cDeltaString"></Key>
          </Localisation-cUserLocalisedString>
          </DisplayName>
        </iRailVehicleBlueprint-cBrowseRVInformation>
      </BrowseInformation>
      <RailVehicleComponent>
        <cEngineComponentBlueprint>
          <NumberingList>
            <cCSVContainer>
              <CsvFile d:type="cDeltaString">Railtraction\BR628\BR628_4\Engine\numbers</CsvFile>
            </cCSVContainer>
          </NumberingList>
          <NumberingFormat d:type="cDeltaString"></NumberingFormat>
          <Numberings d:type="sUInt32">0</Numberings>
          <FrontCouplingBlueprintID>
            <iBlueprintLibrary-cAbsoluteBlueprintID>
              <BlueprintSetID>
                <iBlueprintLibrary-cBlueprintSetID>
                  <Provider d:type="cDeltaString">Railtraction</Provider>
                  <Product d:type="cDeltaString">BR628</Product>
                </iBlueprintLibrary-cBlueprintSetID>
              </iBlueprintLibrary-cAbsoluteBlueprintID>
            </FrontCouplingBlueprintID>
          </cEngineComponentBlueprint>
        </RailVehicleComponent>
      </iRailVehicleBlueprint-cBrowseRVInformation>
    </Blueprint>
  </cBlueprintLoader>
</?xml>
```

Durch einen Rechtsklick auf den linken Reiter, dort aus dem Kontextmenü "In zweite Ansicht verschieben" auswählen, wird eine 2 spaltige Ansicht erzeugt.

C:\Program Files (x86)\Steam\SteamApps\common\RailWorks\Assets\Railtraction\BR628\BR628_4\Engine\BR628_Sylt_Shuttle.xml - Notepad++

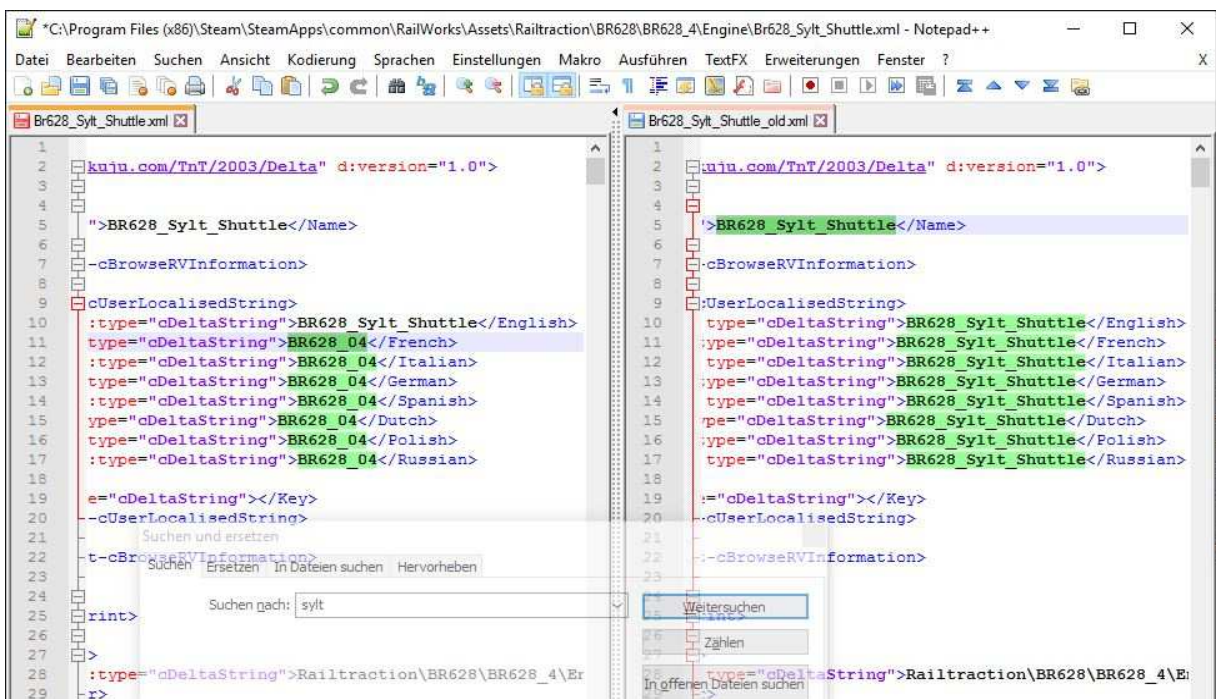
- Schließen
- Alle anderen schließen
- Dateien links schließen
- Dateien rechts schließen
- Speichern
- Speichern unter ...
- Umbenennen ...
- Löschen
- Neu laden
- Drucken
- Ordner im Explorer öffnen
- Kommandozeile im aktuellen Ordner öffnen
- Schreibschutz
- Schreibschutz aufheben
- Vollständigen Pfad kopieren
- Nur Dateinamen kopieren
- Nur Verzeichnispfad kopieren
- In zweite Ansicht verschieben**
- In zweite Ansicht duplizieren
- In neue Instanz verschieben
- In neue Instanz duplizieren

```
kuju.com/TnT/2003/Delta" d:version="1.0">
  <BR628_04</Name>
  <cBrowseRVInformation>
    <UserLocalisedString>
      <English d:type="cDeltaString">BR628_04</English>
      <French d:type="cDeltaString">BR628_04</French>
      <Italian d:type="cDeltaString">BR628_04</Italian>
      <German d:type="cDeltaString">BR628_04</German>
      <Spanish d:type="cDeltaString">BR628_04</Spanish>
      <Dutch d:type="cDeltaString">BR628_04</Dutch>
      <Polish d:type="cDeltaString">BR628_04</Polish>
      <Russian d:type="cDeltaString">BR628_04</Russian>
    </UserLocalisedString>
    <Key d:type="cDeltaString"></Key>
  </iRailVehicleBlueprint-cBrowseRVInformation>
</BrowseInformation>
<RailVehicleComponent>
  <cEngineComponentBlueprint>
    <NumberingList>
      <cCSVContainer>
        <CsvFile d:type="cDeltaString">Railtraction\BR628\BR628_4\Engine\numbers</C
      </cCSVContainer>
    </NumberingList>
    <NumberingFormat d:type="cDeltaString"></NumberingFormat>
    <Numberings d:type="sUInt32">0</Numberings>
    <FrontCouplingBlueprintID>
      <iBlueprintLibrary-cAbsoluteBlueprintID>
        <BlueprintSetID>
```

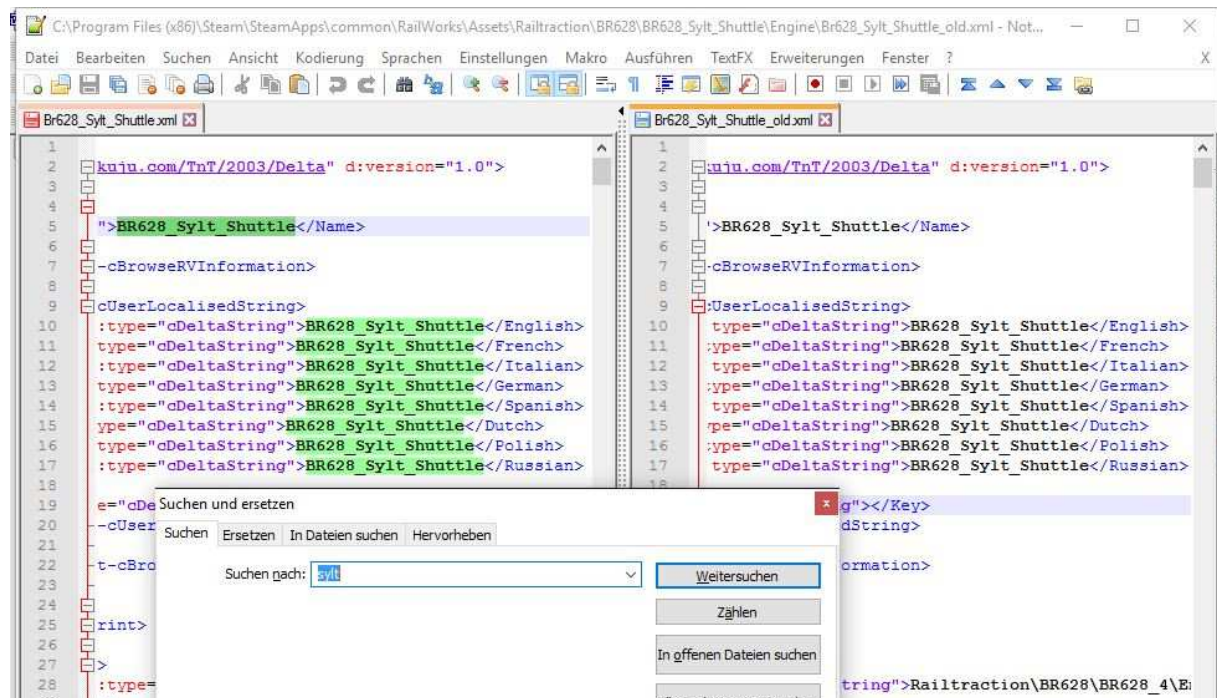


Damit sich beide Dateien synchron im Editor scrollen lassen, werden die beiden Buttons angeklickt.

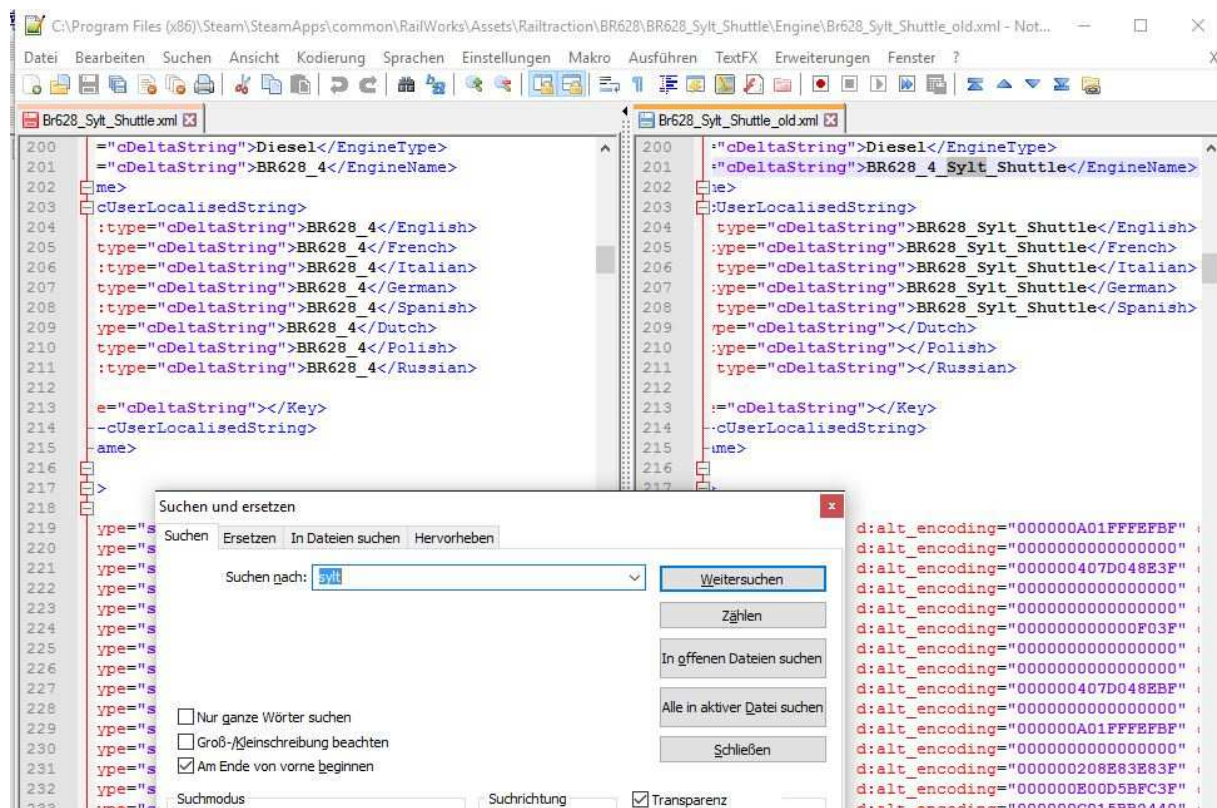
Jetzt werden in "Copy and Paste" Schritten einige Umbenennungen im oberen Bereich der linken Datei vorgenommen. Also, aus der rechten Datei entnehmen und in die linke Datei jeweils übertragen. Dazu (entsprechend verkleinert dargestellt, normalerweise befindet sich der Editor ja im Vollbild Modus) ein wenig scrollen und in der rechten Datei mit Doppelklick das markieren, was übertragen werden soll (wenn der zu übertragende Text aus mehreren einzelnen Wörtern bestehen sollte - mit Leerzeichen dazwischen - setzt man den Cursor an den Anfang und nutzt die Tastenkombination "Umschalt + Pfeil nach rechts"). Mit der Tastenkombination "Strg + C" wird das zu übertragende in den Zwischenspeicher geladen. Nun in der linken Datei das entsprechende Gegenüber auch mit Doppelklick markieren und mit der Tastenkombination "Strg + V" aus dem Zwischenspeicher jeweils einfügen. Es muss bei dieser Vorgehensweise Zeile für Zeile einzeln editiert werden.



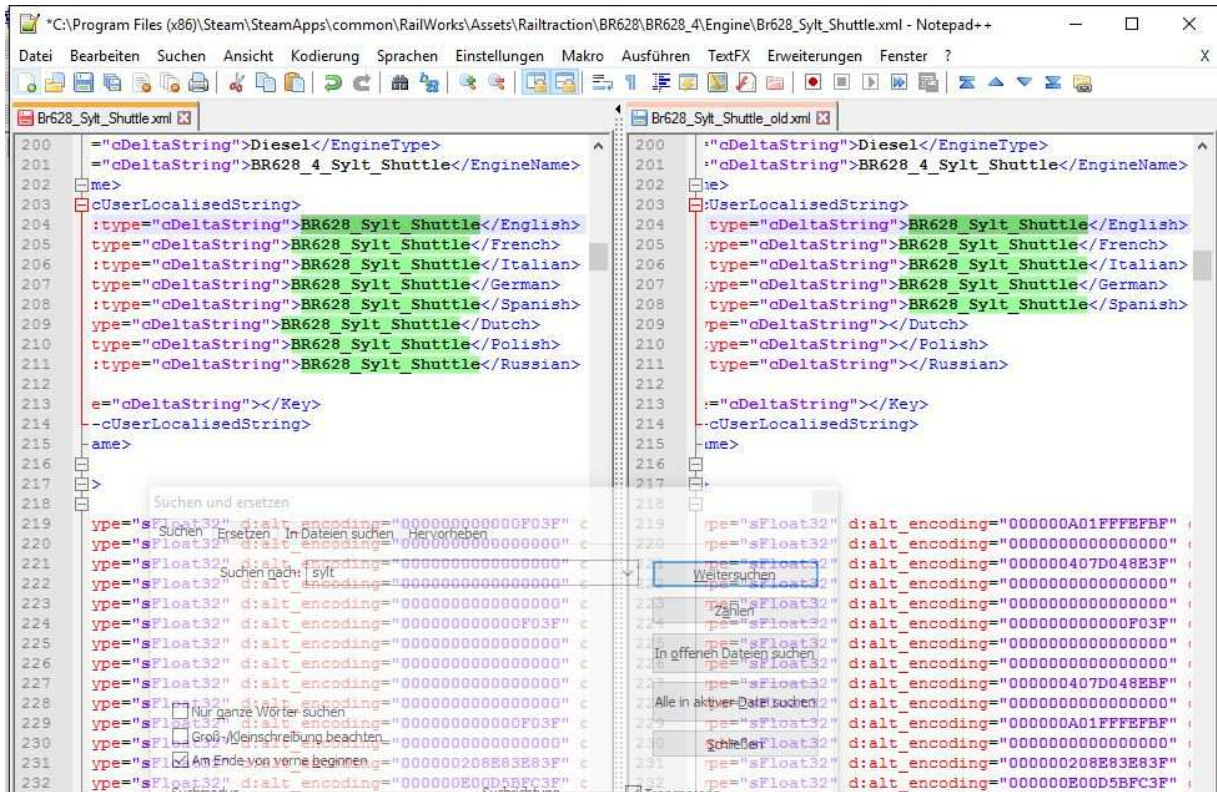
Ist ein Bereich komplett abgearbeitet, so wird der Cursor in die rechte Datei gesetzt und mit der Tastenkombination "Strg + F" die Suchfunktion des Editors aufgerufen. Dort dann im Feld "Suchen nach:" z.B. "sylv" eintragen und den Button "Weitersuchen" anklicken. In der rechten Datei wird dann der nächste Eintrag entsprechend der Vorgabe "sylv" angesteuert. Da synchrones Scrollen aktiviert ist, bleiben beide Dateien dabei immer auf gleicher Höhe.



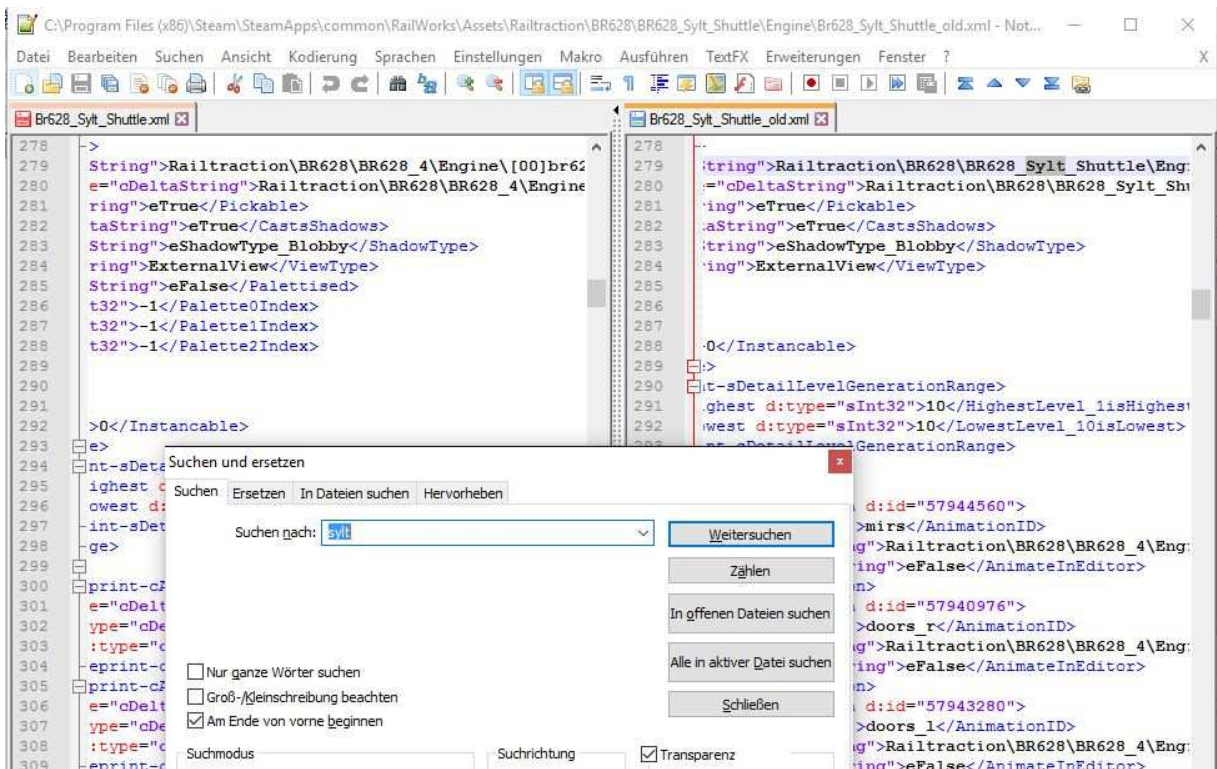
Weitersuchen: Springt auf Zeile 201



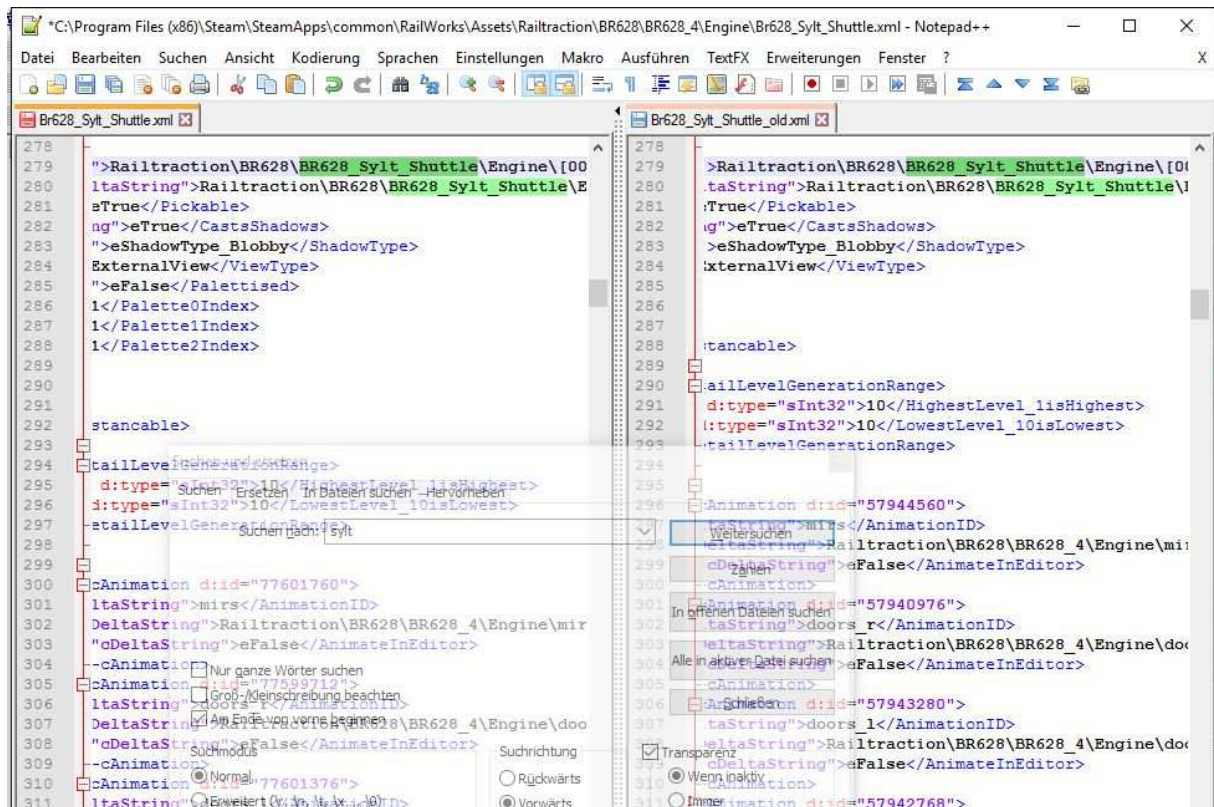
Auch hier wird alles entsprechend geändert!



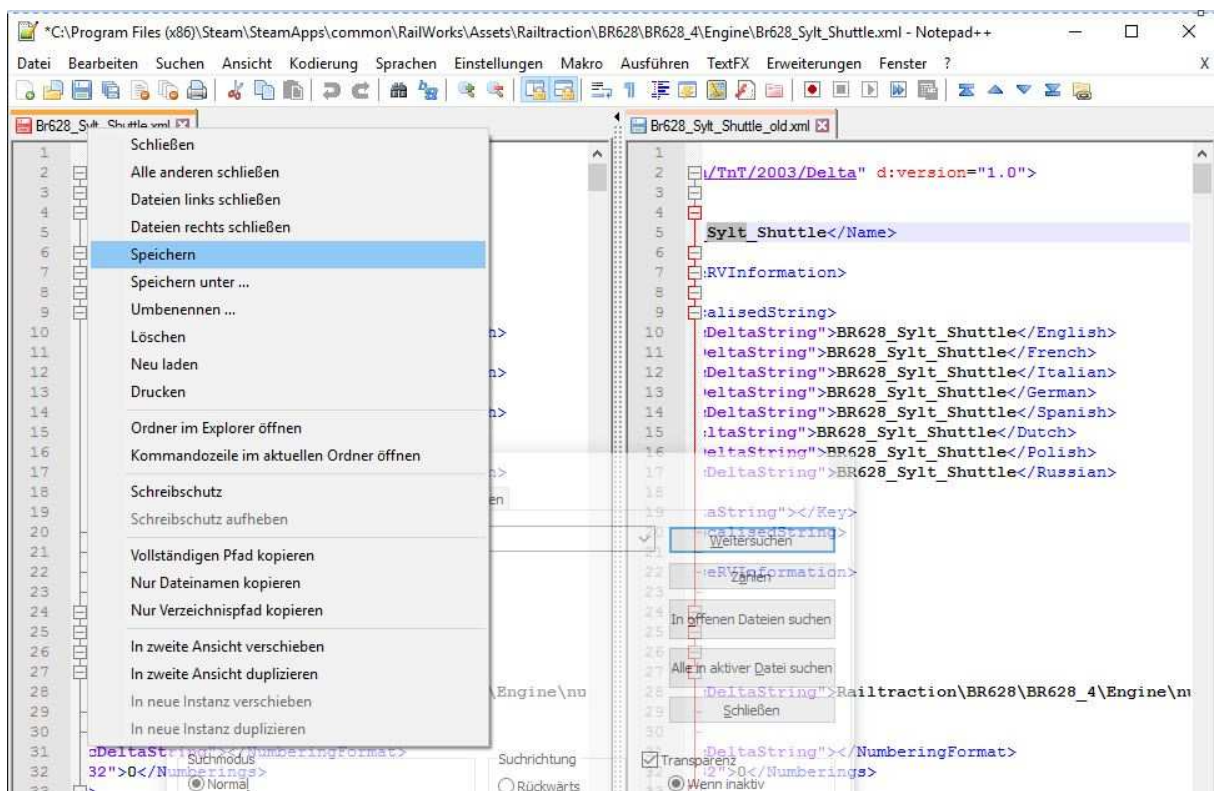
Suche geht weiter: Springt auf Zeile 279



Diese beiden Einträge in Zeile 279 und Zeile 280 sind für die neue Textur zuständig. Es reicht hier vollkommen aus, den Bereich zwischen den beiden Backslash zu ersetzen.



Ein nochmaliges Betätigen des Buttons "Weitersuchen" lässt den Cursor wieder ganz nach oben in dieser Datei springen. Der linke Reiter hat noch ein rotes Speichern Symbol, d.h., die Änderungen in dieser Datei müssen noch mit einem Rechtsklick auf den Reiter und aus dem Kontextmenü "Speichern" ausgewählt gespeichert werden. Die Farbe des Symbols sollte nun wieder blau betragen.



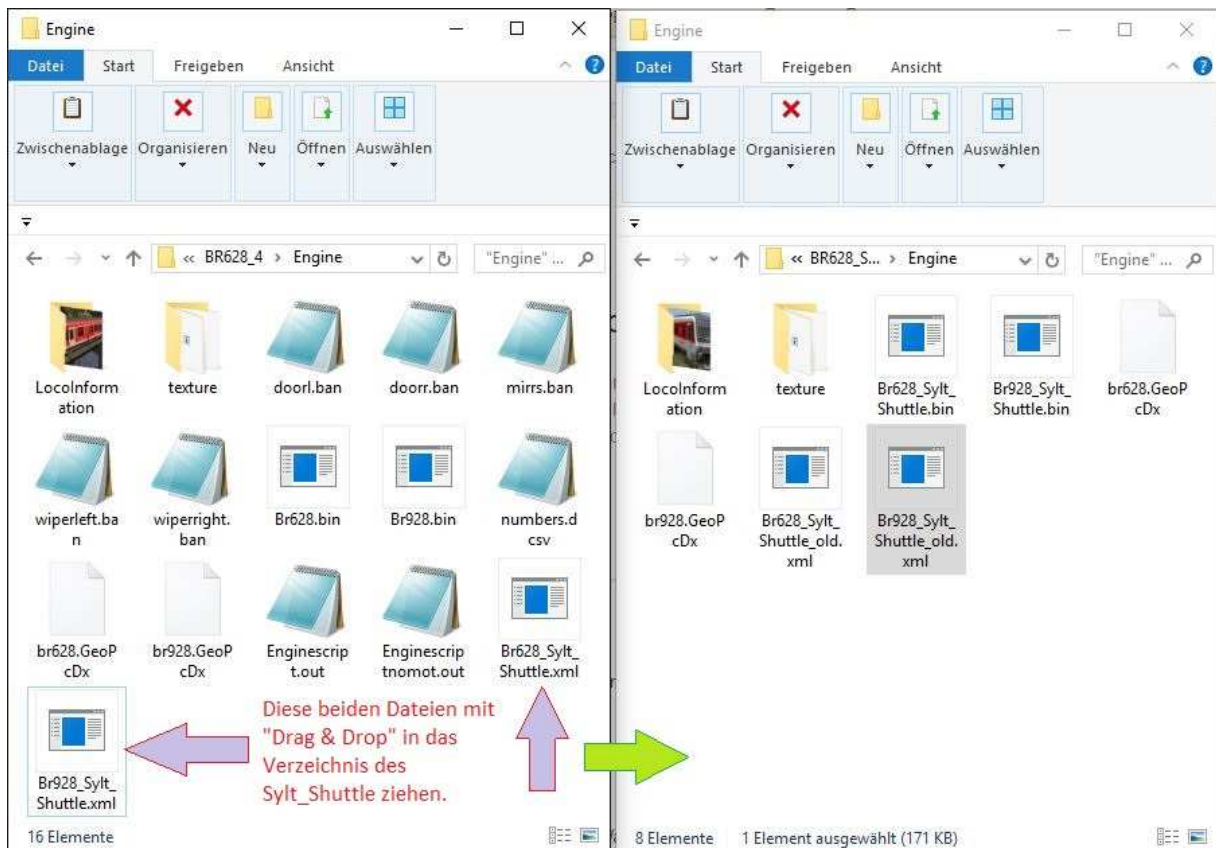
Dieser Abschnitt mit diesen beiden Dateien wäre somit abgeschlossen. Das gleiche Procedere wird nun noch einmal mit den Steuerwagen Dateien (`Br928_Sylt_shuttle.xml` und `Br928_Sylt_Shuttle_old.xml`) durchgeführt.

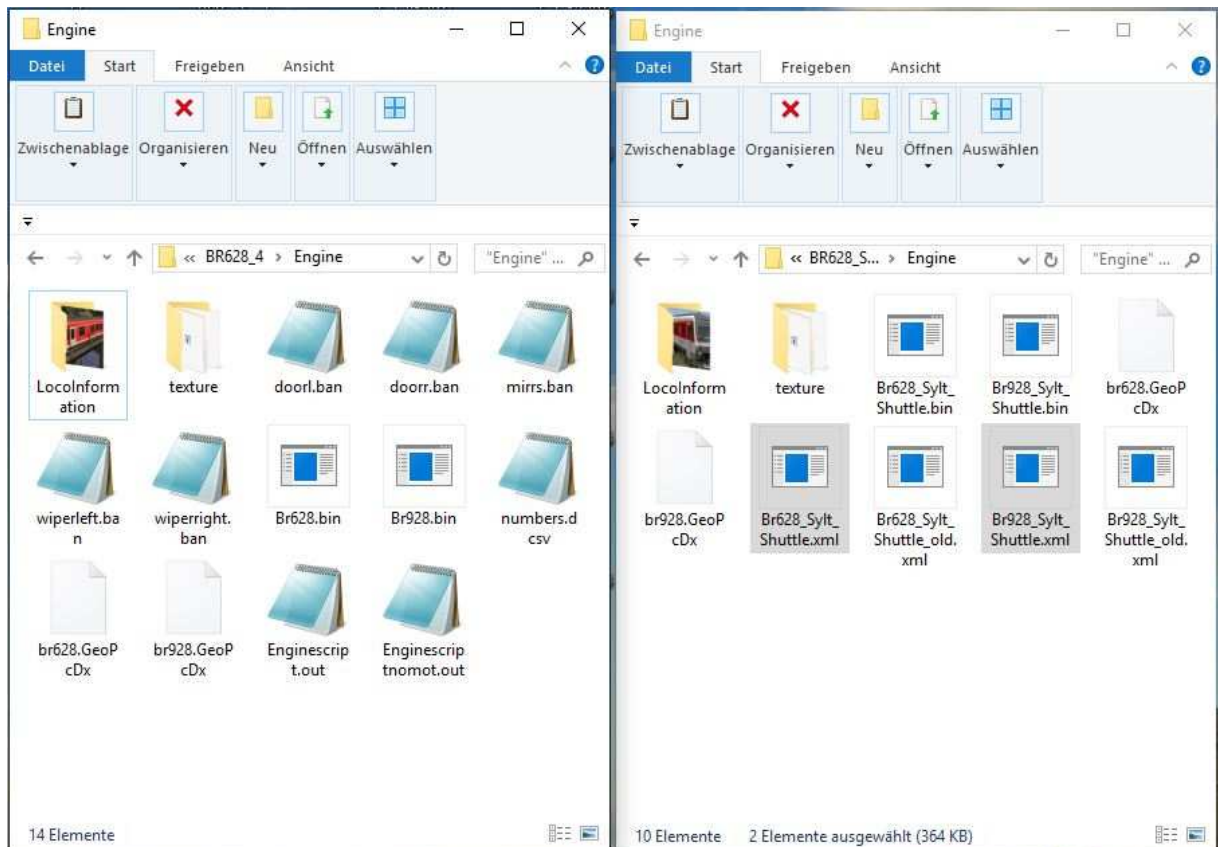

```

C:\Program Files (x86)\Steam\SteamApps\common\RailWorks\Assets\Railtraction\BR628\BR628_4\Engine\Br928_Sytl_Shuttle.xml - Notepad++
Datei Bearbeiten Suchen Ansicht Kodierung Sprachen Einstellungen Makro Ausführen TextFX Erweiterungen Fenster ?
Br628_Sytl_Shuttle.xml Br928_Sytl_Shuttle.xml Br628_Sytl_Shuttle_old.xml Br928_Sytl_Shuttle_old.xml
1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2 <cBlueprintLoader xmlns:d="http://www.kuju.com/Tn]
3 <Blueprint>
4 <cEngineBlueprint>
5 <Name d:type="cDeltaString">BR928_Sytl
6 <BrowseInformation>
7 <iRailVehicleBlueprint-cBrowseRVIr
8 <DisplayName>
9 <Localisation-cUserLocalis
10 <English d:type="cDelt
11 <French d:type="cDelt
12 <Italian d:type="cDelt
13 <German d:type="cDelt
14 <Spanish d:type="cDelt
15 <Dutch d:type="cDelt
16 <Polish d:type="cDelt
17 <Russian d:type="cDelt
18 <Other/>
19 <Key d:type="cDeltaStr
20 </Localisation-cUserLocali
21 </DisplayName>
22 </iRailVehicleBlueprint-cBrowseRV
23 </BrowseInformation>
24 <RailVehicleComponent>
25 <cEngineComponentBlueprint>
26 <NumberingList>
27 <cCSVContainer>
28 <CsvFile d:type="cDelt
29 </cCSVContainer>
30 </NumberingList>
31 <NumberingFormat d:type="cDelt
32 <Numberings d:type="sUInt32">
33 <FrontCouplingBlueprintID>
34 <iBlueprintLibrary-cAbsol

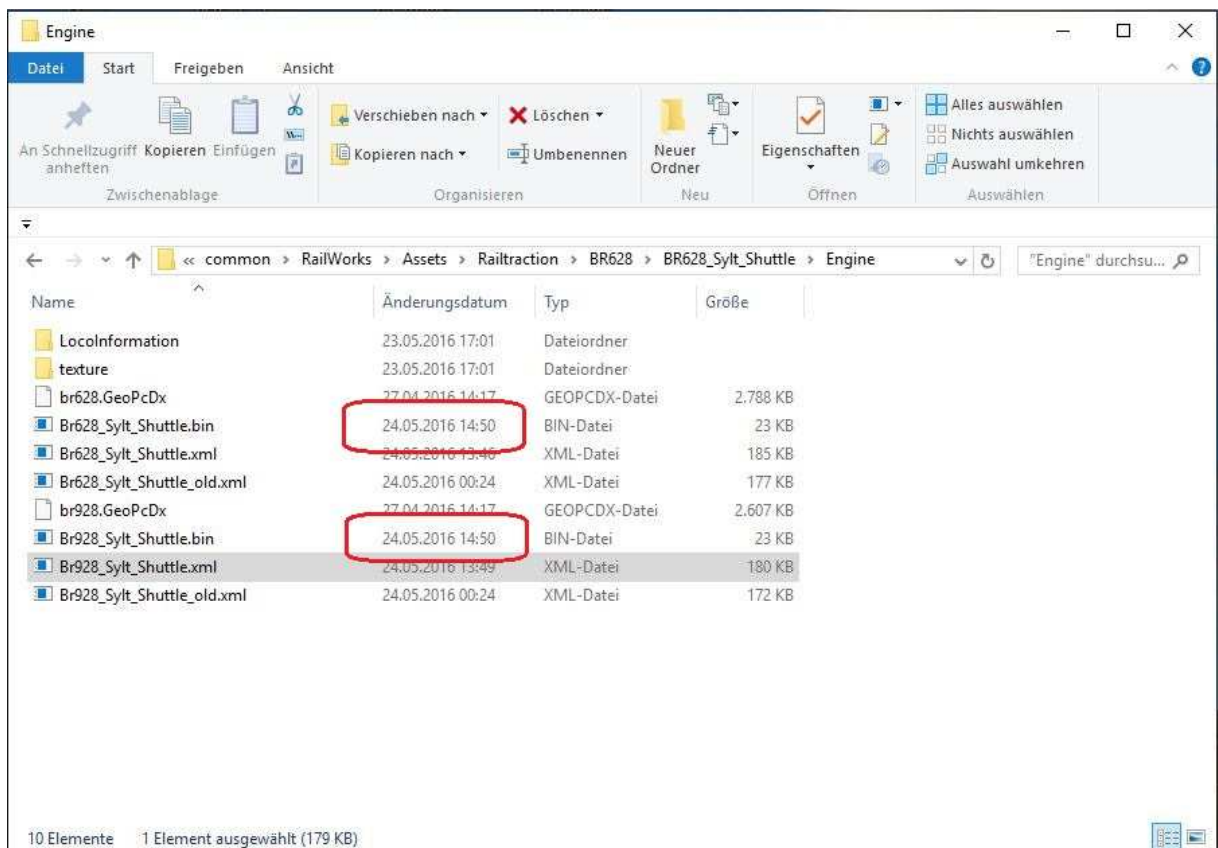
```

Was dann noch folgt, die Dateien mit "Drag and Drop" zu verschieben und erneut zu serzen.





Beide Dateien sind verschoben und können nun mit der serz.exe die *.bin Dateien überschreiben.



Es wird die Ansicht im Verzeichnis (evtl.) gewechselt und am aktuellen Erstelldatum lässt sich erkennen, ob das Verfahren erfolgreich war.



Omma komma, machma schnell nen Fotto!

Sicher gibt es Wege das Verfahren anders oder besser, schneller zu gestalten. Sorry dafür, wenn es zu lang, zu ausführlich oder zu bunt war.

Ich hoffe jedoch, dass es für einige hilfreich war. Ich bedanke mich für die Aufmerksamkeit und wünsche viel Erfolg.

Grüße

Cotten