

# RPP – [RailTraction] BR648 - nah.sh

## Inhalt:

- BR648 im nah.sh Design
- Verbesserter InputMapper mit neuen Funktionen
- QuickDrive Consists für Einzel-, Doppel- und Dreifachtraktion

## Systemvoraussetzungen:

- [RailTraction BR 648](#)

## Informationen:

Das Repaint-Paket enthält 1 Repaint für die BR648 von RailTraction. Enthalten sind die BR648 im nah.sh Design, ein verbesserter InputMapper, der sämtliche Funktionen des Dieseltriebzugs umfasst, und 3 QuickDrive Consists. Es wurden Texturen bearbeitet und verändert. Die neuen .bin Dateien greifen einzig und allein auf die BR648 von RailTraction zu. Das Fahrzeug von RailTraction gilt somit also als zwingende Voraussetzung für die Funktionalität dieses Pakets.

## Installation:

1. Kopieren sie den beigelegten „Assets“-Ordner ins Railworks-Hauptverzeichnis und bestätigen sie das Überschreiben aller Dateien, falls sie danach gefragt werden.
2. Führen sie im Verzeichnis „[RW]\Assets\RailTraction“ die Datei „BR648-nahsh-GeoMover.cmd“ aus.
3. Fertig, nun ist der Triebzug fahrbereit.

## Auswahl im Szenarioeditor:

Um den Triebzug im Szenarioeditor nutzen zu können, aktivieren sie bitte den folgenden Provider.

- RailTraction\Lint41

Der neue Triebzug ist an der Bezeichnung „nah.sh“ im Szenarioeditor erkennbar.

### **Copyright:**

- Texturvorlage ©ktz230
- bearbeitete Texturen, InputMapper, etc. ©Supergamer11267
- Modell, etc. (siehe Original ReadMe) ©RailTraction

### **Danksagungen:**

Mein Dank geht in erster Linie an ktz230 aus dem Rail-Sim Forum, welcher mir sein Repaint zur Vollendung überlassen hat. Vielen Dank an dich! Ich bedanke mich bei allen die bei diesem Paket mitgewirkt haben und werde in Zukunft wohl noch weitere Repaints für Fahrzeuge von RailTraction erstellen.

Ich wünsche viel Spaß

Jannik Scharff a.k.a Supergamer11267