

Wichtig! Bitte beachten!

Im Verzeichnis "RailWorks\Assets\DTG**RhineValley1**\\" befindet sich die **RhineValley1Assets.ap** Datei (eine gepackte Datei), daher werden mit diesem Fix diese Dateien bei der Installation nicht überschrieben, sondern zusätzlich außerhalb dieser *.ap Datei installiert.

Diese **RhineValley1Assets.ap** Datei braucht nicht entpackt zu werden.

Inhaltsverzeichnis

Installation	1
Deinstallation:.....	4
Changelog 28.10.2018:	5
Tastaturbelegung [DTG] DB BR 425.....	6

Installation

Vorbemerkung: Im Ordner / Verzeichnis **RhineValley1** sollte bei einer ganz neuen Installation dieser Updates alles gelöscht sein, bis auf die *.ap Datei (ist eigentlich auch ein Verzeichnis, aber jetzt hier egal). Also, dort im Verzeichnis **RhineValley1** befindet sich idealerweise nur diese eine Datei **RhineValley1Assets.ap**.

Die im Linusf Sound-Update mit beinhalteten Varianten der BR 425 sind bitte zuerst zu installieren:

<https://rail-sim.de/forum/wsif/index.php/Entry/1462-DTG-BR425-UpdatePack-Ziele-Linien-Leistung-Sound-etc-V2-0/>

<https://rail-sim.de/forum/wsif/index.php/Entry/1688-DTG-BR425-UpdatePack-Moseltalbahn/>













<https://rail-sim.de/forum/wsif/index.php/Entry/1489-DTG-BR425-UpdatePack-DB-Regio-NRW/>

<https://rail-sim.de/forum/wsif/index.php/Entry/1486-DTG-BR425-UpdatePack-S-Bahn-Hannover/>

Nun ist bitte im Anschluss das komplette **Linusf Sound-Update** zu installieren:

<https://rail-sim.de/forum/wsif/index.php/Entry/3369-BR-424-425-426-Soundpaket/>

Es sollte jetzt so ausschauen:

mmon > RailWorks > Assets > DTG > RhineValley1 > RailVehicles > Electric		
Name	Änderungsdatum	Typ
 BR425	28.10.2018 11:07	Dateiordner
 BR425_DB_Regio_NRW	28.10.2018 11:07	Dateiordner
 BR425_DB_Regio_SW	28.10.2018 11:07	Dateiordner
 BR425_Moseltalbahn	28.10.2018 11:07	Dateiordner
 BR425_S_Bahn_Hannover	28.10.2018 11:07	Dateiordner
 BR425_S_Bahn_RheinNeckar	28.10.2018 11:07	Dateiordner
 BR435	28.10.2018 11:15	Dateiordner
 BR435_DB_Regio_NRW	28.10.2018 11:24	Dateiordner
 BR435_DB_Regio_SW	28.10.2018 12:06	Dateiordner
 BR435_Moseltalbahn	28.10.2018 11:27	Dateiordner
 BR435_S_Bahn_Hannover	28.10.2018 12:01	Dateiordner
 BR435_S_Bahn_RheinNeckar	28.10.2018 12:04	Dateiordner

In **jedes** der verschiedenen **BR425 / Engine** Verzeichnisse der Repaints sind jeweils diese 3 entsprechenden GeoPcDx Dateien einzufügen (sonst ist das Repaint nicht sichtbar):

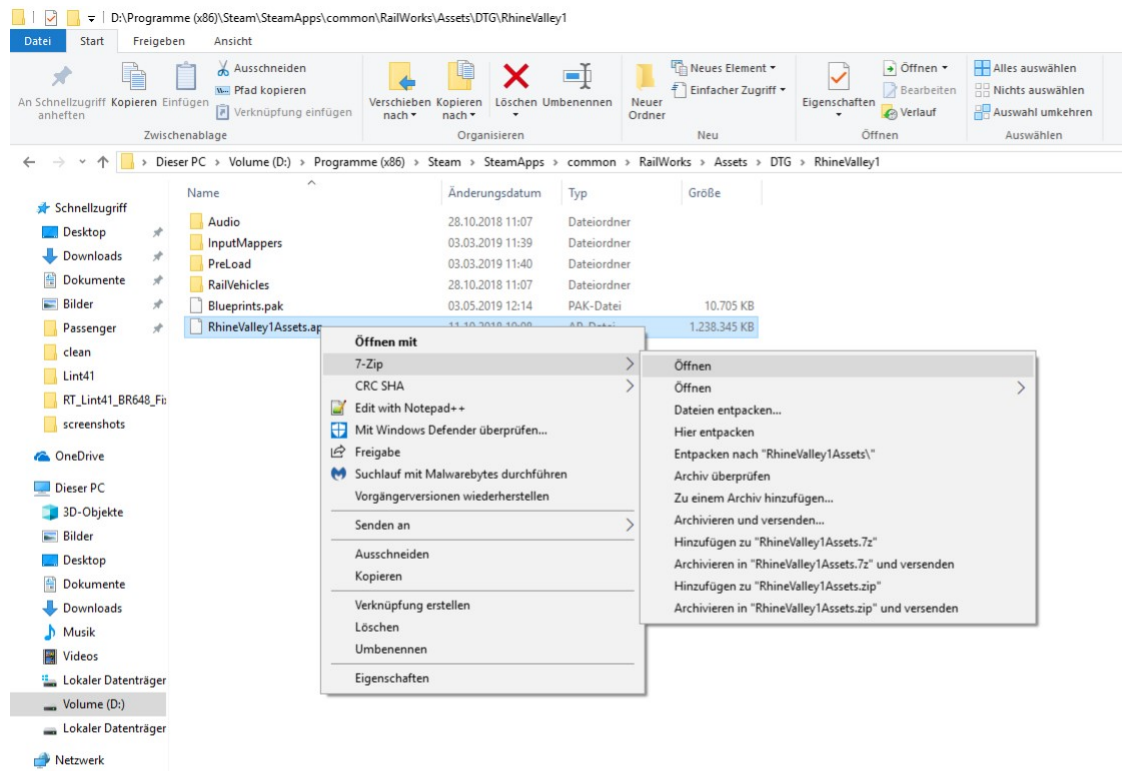
- 425a.GeoPcDx
- 425b.GeoPcDx
- 425b passview.GeoPcDx

Und in **jedes** der verschiedenen **BR435** Verzeichnisse der Repaints sind jeweils auch diese 2 entsprechenden GeoPcDx Dateien einzufügen:

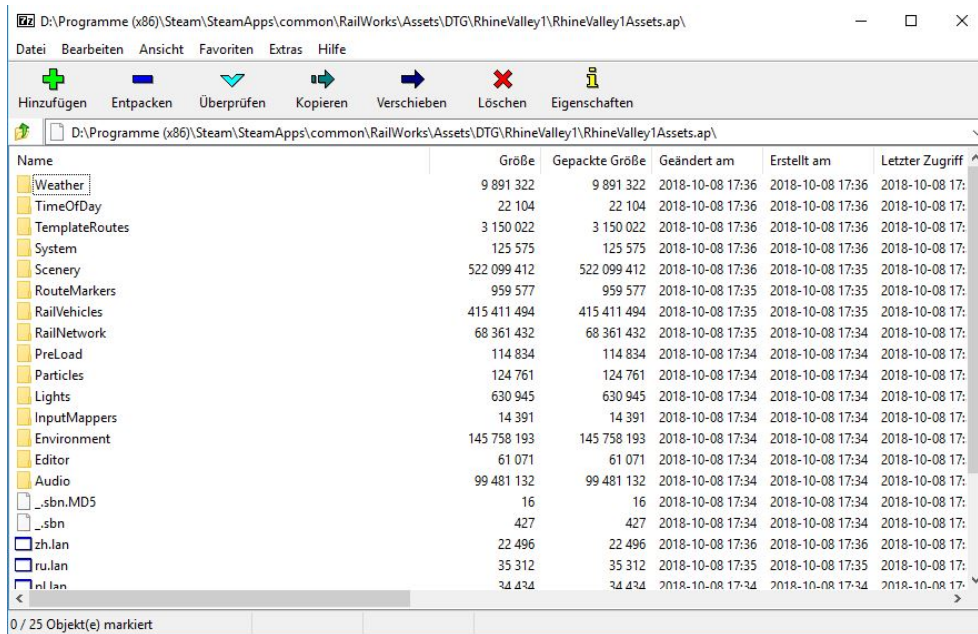
- 434a.GeoPcDx
- 434b.GeoPcDx

Tipps zu den zu kopierenden GeoPcDx Dateien:

Dazu ist in das Verzeichnis **RailWorks\Assets\DTG\RhineValley1\RhineValley1Assets.ap** zu wechseln, jetzt ein Rechtsklick mit der Maus auf die **RhineValley1Assets.ap** Datei, aus dem nun erscheinenden Kontextmenü ist: **7-Zip => Öffnen** auszuwählen (siehe Bild)

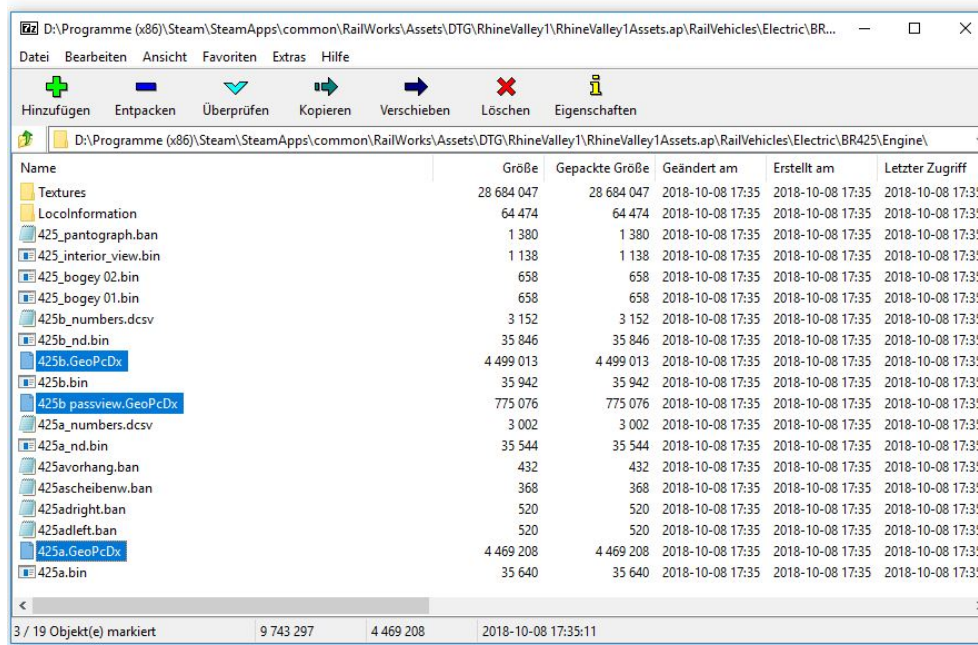


7-Zip öffnet die *.ap Datei in einem Fenster:



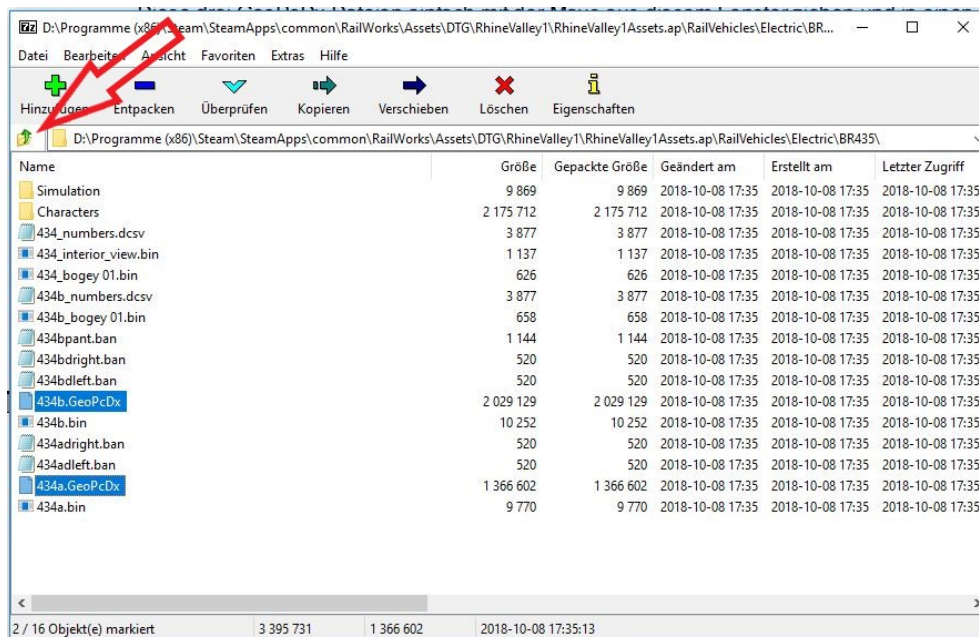
Und hier kann man sich nun völlig normal in den Verzeichnissen bewegen. Um zu den entsprechenden GeoPcDx Dateien zu gelangen, zuerst in das Verzeichnis der BR425 > RailVehicles > Electric > BR425 > **Engine** durchklicken. Hier befinden sich die ersten drei GeoPcDx Dateien:

425a.GeoPcDx	08.10.2018 17:35	GEOPCDX-Datei	4,365 KB
425b_passview.GeoPcDx	08.10.2018 17:35	GEOPCDX-Datei	757 KB
425b.GeoPcDx	08.10.2018 17:35	GEOPCDX-Datei	4,394 KB



Diese drei GeoPcDx Dateien einfach mit der Maus aus diesem Fenster ziehen und in einen separaten Ordner zwischenspeichern (entweder die Datei einzeln herausziehen oder STRG gedrückt halten und diese drei Dateien nacheinander anklicken, so dass alle drei markiert sind und man alle drei mit einmal herausziehen kann. Diese Dateien werden bei diesem Vorgang kopiert und gleichzeitig entpackt, d.h., die Originale verbleiben in der *.ap Datei.). Wenn man nicht zwischenspeichern möchte, kann man auch immer direkt in das jeweilige **Engine** Verzeichnis der **Repaints** hinein kopieren.

Das Gleiche ist bitte noch einmal mit den GeoPcDx Dateien für die BR435 zu wiederholen: zwei Ebenen nach oben (das Ordnersymbol mit dem grünen Pfeil zweimal klicken), nun in das Verzeichnis der BR435 wechseln > BR435



Hier jetzt auch diese GeoPcDx Dateien herausziehen und zwischenslagern oder direkt in das jeweilige BR435 Verzeichnis der Repaints kopieren.

Wenn nun alle Repaints mit den erforderlichen GeoPcDx Dateien versorgt sind, wird nun als letzte Maßnahme das Funktions-Update installiert, dazu bitte wie folgt vorgehen:

1. **DTG_DB_BR425_CEU_Linusf_Fix_v1.1a.7z** z.B. mit dem kostenlosen Tool 7-Zip (<http://www.7-zip.de/>) diese Datei entpacken
2. **DTG_DB_BR425_CEU_Linusf_Fix_v1.1a** enthält:
 - DTG_DB_BR425_CEU_Linusf_Fix_v1.1a.rwp
 - Diese Pdf-Datei
3. Die **Utilities.exe** aus dem **RailWorks** Verzeichnis aufrufen,
4. Den oberen Reiter "**Paket-Manager**" durch anklicken aktivieren,
5. rechts auf den Button "**Aktualisieren**" klicken – etwas warten, bis im linken Fenster die komplette Auflistung erscheint,
6. nun rechts auf den Button "**Installieren**" klicken,
7. in dem nun geöffneten Verzeichnis sich bis zur **DTG_DB_BR425_CEU_Linusf_Fix_v1.1a.rwp** Datei bewegen und durch anklicken auswählen,
8. dann mit **OK** bestätigen.

Den TS 20XX starten und als erste Maßnahme den Cache leeren, damit der neue Sound zu hören ist.

Bei bereits installierter Vorversion meines Funktions-Update, bitte einfach neu darüber installieren.

Deinstallation:

1. Einfach die Dateien vom Fix im Verzeichnis "**RhineValley1**" löschen (die **RhineValley1Assets.ap** verbleibt) - und bitte hierbei beachten, dass dort im Verzeichnis sich auch Dateien befinden könnten, welche nicht vom Fix stammen - z.B. Repaints usw.

Hier ist nun nach dem entfernen der Dateien das Game neu zu starten.

Nun hoffe ich, dass keine der Dateien im Fix von mir vergessen wurden und somit alles nötige zur Verfügung steht.

Changelog v1.1a (28.10.2018):

- Fehler behoben, welcher bei Nullstellung des Fahrhebels weiterhin Motorsound produzierte, der entsprechende Sound wird jetzt richtig wiedergegeben
- Alle Versionen im Schnellen Spiel direkt anwählbar
- LED Hauptscheinwerfer
- Traktionsanzeige der Bremse nun realistischer animiert
- Kombihebel Rasterungen eingefügt im 5% Abstand, im HUD farbig gestaltet
- Diverse Sounds nachgerüstet: realistischer Kombihebel, Schalter, Sander innen/außen, An- und Ankuppeln, Pantograph, Feststellbremse
- LZB Anzeige im Dunkeln ablesbar
- Ambient Beleuchtung eingebaut (verhindert absolute Dunkelheit im Cab)
- Fahr- und Bremsleistung entsprechend der Werksangaben angepasst
- Rückleuchten mit Lens Flare
- Richtungswender im HUD farbig
- Feststellbremse verstärkt (nur in der HUD Kupplungsansicht sichtbar, da kein LM vorhanden)
- Vmax auf 160 km/h für LZB geführte Strecke (außerhalb vom LZB Bereich lässt sich mit den Tasten Y <==> C die Vmax auf 140 km/h begrenzen)
- Kupplungen angepasst, Zugverband kann im Fahrbetrieb an den Faltenbälgen nicht versehentlich getrennt werden
- InputMapper angepasst, Tastaturbelegung liegt als Pdf-Datei Format anbei.

Das **Linusf Sound-Update** wird nicht verändert, es ist lediglich eine Zusammenführung der beiden Updates.

Bedanke mich für die Aufmerksamkeit und wünsche Spaß und Spielfreude mit diesem Update.

Grüße

[DTG] DB BR 425

Zugspitzensignal ein / aus	H <==> ⬆ + H
Fernlicht ein / aus	H <==> ⬆ + H
Wischer ein / aus	V
Richtungswender vor / zurück	W <==> S
Kombihebel Fahren / Bremsen	A <==> D (oder - / + am NumPad)
Notbremse	Backspace
Feststellbremse (Federspeicher)	⬆ + # anlegen / # lösen
Hauptschalter Start / Stopp	Z <==> Strg + Z
Stromabnehmer ab / auf	⬆ + P <==> P
Türsteuerung	T (automatische zeitgesteuerte Schließung)
Sander ein / aus	X
Horn	N
Fst. Licht ein / aus	L
Instrumenten Beleuchtung ein / aus	I
PZB ein / aus	⬆ + 8 <i>oder</i> Strg + NumPad_Enter
PZB Wachsam	Bild ab
PZB Frei	Ende
PZB Befehl	Entf
Sifa ein / aus	⬆ + 7 <i>oder</i> ⬆ + NumPad_Enter
Sifa bestätigen	Leertaste <i>oder</i> NumPad_Enter
LZB Bereitschaft	⬆ + 6 <i>oder</i> Strg + NumPad_Plus
LZB Übertragung	Strg + 6 <i>oder</i> Strg + ⬆ + NumPad_Plus
AFB auf <==> ab	Y <==> C
ZZA auf	⬆ + 0
ZZA ab	Strg + 0