

Rivet Games & Just Trains Objekte Repaints

In diesem Paket findest du Objekte Repaints für die Strecke Seelinie (CH), sowie für das Dreiländereck (3CCR). In Kombination mit der Verjüngung der Dreiländereck Strecke benötigt es einige neue Objekte sowie Anpassungen an die Realität. Damit nicht nur eine Hälfte verändert wird, habe ich beschlossen gleich das gesamte «Paket» zu bearbeiten. So finden sich auf der Seelinie alle Gleis-/Sektoren Schilder komplett überarbeitet und in Originalfarben der SBB. Dazu gehört auch die Überarbeitung des Ticketautomaten mit kräftigeren Farben, Ergänzung von Fototexturen (Bildschirm sowie Zeichen) und fiktiver Beleuchtung. Kleinere Arbeiten sind unter anderem; Infotafel mit Fahrplan, Linienplan und Tarifverbund, sowie die Sitzbank. Auch wurden die Bahnhofsschilder vollständig überarbeitet und mit einigen neuen Tafeln (3CCR) ergänzt. Die Kirsche auf der Spitze ist ein neuer Fahrleitungsdraht, welche auf der Basis von der deutschen TrainSimContent Gruppe bildet (realistischer Draht), auf der Seelinie sowie ein Texturen & Soundupdate für die Bahnübergänge.

Damit alles reibungslos funktioniert, benötigst du folgendes:

- [Seelinie Schaffhausen – Kreuzlingen](#) (RVG)
- [Dreiländereck D-A-CH](#) (JT)
- [TSC/RSP Fahrleitung](#)

Beim Bauen einer Strecke, muss der Provider Rivet Games → Schaffhausen-Kreuzlingen sowie Justtrains → Austrianobjects aktiviert werden.

Installation

Sollte sich im Seelinien Assets Ordner eine verpackte .AP Datei befinden, so sollte diese mit einem kompatiblen Programm (7-Zip, WinRAR etc.) geöffnet werden und die Ordner Scenery, RailNetwork und Audio aus dem Archiv herausgezogen werden und in ein leeres Feld **im derzeitigen Ordner** (dort, wo die AP geöffnet wurde) verschoben werden. Wird dies nicht gemacht, so besteht die Gefahr, dass es die Änderungen nicht korrekt annimmt und es zu Fehlern kommt.

Als nächstes installiere die RWP Datei und befolge nach Abschluss der Installation anschliessend die Schritte weiter unten. Es empfiehlt sich Manuell aus der RWP ins Railworks Hauptverzeichnis zu verschieben, damit bleiben Fehler vermieden...

Kopiere aus: `Assets\RivetGames\SchaffhausenKreuzlingen\RailNetwork\TrackSigns\ Die; Stopping_Sign_01.GeoPcDx, Stopping_Sign_02.GeoPcDx & Stopping_Sign_03.GeoPcDx` und füge es ein, unter: `...\TrackSigns\stopping sign\`

Ab hier wirds tricky – achte somit genau, welche Geo-Dateien du kopierst!

Kopiere aus:

`Assets\RivetGames\SchaffhausenKreuzlingen\Scenery\Stations\SM_047_LangweisenStation_01\Meshes\ Die; SM_047_LangweisenStationSignageSmall_01.GeoPcDx`, und füge es ein, unter: `...\Scenery\Stations\3CC\SM_047_LangweisenStation_01\Meshes\`

Kopiere aus:

`Assets\RivetGames\SchaffhausenKreuzlingen\Scenery\Stations\SM_062_SchlattStation_01\Meshes\ Die; SM_062_SchlattStationSignageSmall_01.GeoPcDx`, und füge es ein, unter: `...\Scenery\Stations\3CC\SM_062_SchlattStation_011\Meshes\`

Kopiere aus:

`Assets\RivetGames\SchaffhausenKreuzlingen\Scenery\Stations\SM_070_StKatharinalStation_01\Meshes\ Die; SM_070_StKatharinalStationSmallSignage_01.GeoPcDx`, und füge es ein, unter: `...\Scenery\Stations\3CC\SM_070_StKatharinalStation_01\Meshes\`

Kopiere aus:

`Assets\RivetGames\SchaffhausenKreuzlingen\Scenery\Stations\SM_078_DiessenhofenStation_01\Meshes\ Die; SM_078_Diessenhofen_01.GeoPcDx`, und füge es ein, unter: `...\Scenery\Stations\3CC\SM_078_DiessenhofenStation_01\Meshes\`

Kopiere aus:

`Assets\RivetGames\SchaffhausenKreuzlingen\Scenery\Stations\SM_117_SteinAmRheinStation_01\Meshes\ Die; SM_117_SteinAmRheinStationSmallSignage_01.GeoPcDx`, und füge es ein, unter: `...\Scenery\Stations\3CC\SM_117_SteinAmRheinStation_01\Meshes\`

Kopiere aus:

`Assets\RivetGames\SchaffhausenKreuzlingen\Scenery\Stations\SM_207_Berlingen_Station_Building_01\Meshes\ Die; SM_207_BerlingenSignageSmall.GeoPcDx`, und füge es ein, unter: `...\Scenery\Stations\3CC\SM_207_Berlingen_Station_Building_01\Meshes\`

Kopiere aus:

`Assets\RivetGames\SchaffhausenKreuzlingen\Scenery\Stations\SM_265_TriboltingenStation_01\Meshes\ Die; SM_265_TriboltingenStationSignageSmall_01.GeoPcDx`, und füge es ein, unter: `...\Scenery\Stations\3CC\SM_265_TriboltingenStation_01\Meshes\`

Kopiere aus:

`Assets\RivetGames\SchaffhausenKreuzlingen\Scenery\Stations\SM_294_KreuzlingenStation_01\Meshes\ Die; SM_294_KreuzlingenStationSignageSmall_01.GeoPcDx`, und füge es ein, unter: `...\Scenery\Stations\3CC\SM_294_KreuzlingenStation_01\Meshes\`

Kopiere aus:

Assets\RivetGames\SchaffhausenKreuzlingen\Scenery\Stations\SM_265_TriboltingenStation_01\Meshes\ Die; SM_265_TriboltingenStationSignageSmall_01.GeoPcDx, und füge es ein, unter: ... \Scenery\Stations\3CC\SM_265_TriboltingenStation_01\Meshes\

Kopiere aus:

Assets\RivetGames\SchaffhausenKreuzlingen\Scenery\Stations\SM_SteinAmRhein_Gleis_01\Meshes\ Die; SM_SteinAmRhein_Gleis_01.GeoPcDx, ...Gleis_02 aus Gleis_02 & ...Gleis_03 aus Gleis_03 und füge es ein, in die jeweils markierte Farbe:
... \Scenery\Stations\3CC\SM_SteinAmRhein_Gleis_01\Meshes\

Kopiere aus: Assets\RivetGames\SchaffhausenKreuzlingen\Scenery\Stations\ Die; SM_BerlingenStationSign001.GeoPcDx & ...002 und füge es ein, unter: ... \Scenery\Stations\3CC\

Das wars auch schon. Viel Vergnügen mit dem Einbau der Objekte

Die Schilder findest du jeweils im *Welteditor* unter *Bahnhöfe* unter CH – Repaint *Name* und die herkömmlichen mit einer Zahl vor dem Ortsnamen.

