Handbuch – dynamische Zugzielanzeige – vR BR 111

Inhalt

Informationen für den normalen Fahrbetrieb 2
Zugzielanzeige im Szenario-Editor einstellen 2
Modus ZZA-Code 2
Modus Freitexteingabe 2
Zugzielanzeige im Spiel einstellen 5
Öffnen/Bearbeiten/Erweitern der Zielliste 6
Besondere Darstellung der Zuggattung auf der Zugzielanzeige 7
Unterstützte Zuggattungen 7
Funktionsweise 8
Informationen für Repaint-Ersteller 9
Änderungen in Repaint-.bins 9
Änderungen unter <ControlValues> 9
Änderungen unter <Children> 9
Änderung unter <ScriptComponent> 9
Hinweise bei Veröffentlichung von Repaints mit eingebauter ZZA 9
Namensnennung ZZA-Modell 9

Informationen für den normalen Fahrbetrieb

Zugzielanzeige im Szenario-Editor einstellen

Im Szenario-Editor lassen sich die Zugzielanzeigen auf zwei Arten einstellen.

Modus ZZA-Code

- Eingabe eines ZZA-Codes aus der Zielliste (bspw. „_ZZA10241“ für „RE19 Brens Hbf“)



Modus Freitexteingabe

Der Modus Freitexteingabe bietet folgende Möglichkeiten:

- Eingabe eines eigenen **einzeiligen** Textes



- Eingabe eines eigenen **zweizeiligen** Textes **ohne Linie**



- Eingabe eines eigenen **zweizeiligen** Textes **mit Linie**



Beim Modus Freitexteingabe müssen folgende Dinge beachtet werden:

- Mit „?“ wird die Freitexteingabe aktiviert.
- Mit „@“ wird die zweizeilige Anzeige aktiviert. Dieses Zeichen muss an der Stelle stehen, an der der Text auf zwei Zeilen aufgeteilt werden muss.
- Mit „*“ wird bei einer zweizeiligen Anzeige zusätzlich die Anzeige der Linie aktiviert. Dieses Zeichen muss nach dem Text der Linienanzeige stehen.
- Die Anzeige hat folgende Zeichenlimits:
    - Einzeilig können maximal 25 Zeichen angezeigt werden.
    - Zweizeilig ohne Linie können maximal 28 Zeichen pro Zeile angezeigt werden.
    - Zweizeilig mit Linie können mindestens 2 Zeichen, maximal 4 Zeichen als Linie und maximal 23 Zeichen pro Zeile als Ziel angezeigt werden.

  Bei Texten länger als die maximale Anzahl an Zeichen bleibt die Anzeige leer!
- Um einen Text zentriert darzustellen, müssen vor dem Text Leerzeichen gesetzt werden.
- Statt Umlauten und ß müssen folgende Zeichen verwendet werden:

Zeichen	Buchstabe
+	Ö
!	ö
%	Ü
$	ü
]	Ä
[	ä
&	ß

Somit muss „Nürnberg“ als „N$rnberg“ oder „Gießen“ als „Gie&en“ eingegeben werden!

- Zusätzliche Zuggattungen können anzeigt werden. Für weitere Hinweise dazu bitte Kapitel ***Besondere Darstellung der Zuggattung auf der Zugzielanzeige*** beachten.

Zugzielanzeige im Spiel einstellen

Aufgrund von Limitationen des TS ließ sich das Einstellen von Zielen nicht mit klickbaren Tasten und funktionierenden Displays umsetzen. Stattdessen wurde die Zieleingabe mit Tastaturkombinationen und Nachrichtentexten umgesetzt.

- Mit den unten beschriebenen Tastenkombinationen kann zu den unten beschriebenen Regionalbereichen gesprungen werden.
- Mit **Strg+Shift+Bild auf** und **Strg+Shift+Bild ab** können die Ziele durchgeschaltet werden.
- Zusätzliche Zuggattungen können anzeigt werden. Für weitere Hinweise dazu bitte Kapitel ***Besondere Darstellung der Zuggattung auf der Zugzielanzeige*** beachten.

Tastenkombination	Zielcode-Shortcut	beinhaltet
	9998	leere Anzeige
	9999	Freitext-Ziel (falls vorhanden)
Strg+Shift+1	10000	Standard/fiktiv (Ziele für reale und fiktive TS-Strecken)
Strg+Shift+2	11000	Regionalbereich Mitte (Hessen, Rheinland-Pfalz, Saarland)
Strg+Shift+3	12000	Regionalbereich Nord (Bremen, Hamburg, Niedersachsen, Schleswig-Holstein)
Strg+Shift+4	13000	Regionalbereich Ost (Berlin, Brandenburg, Mecklenburg-Vorpommern)
Strg+Shift+5	14000	Regionalbereich Süd (Bayern)
Strg+Shift+6	15000	Regionalbereich Südost (Sachsen, Sachsen-Anhalt, Thüringen)
Strg+Shift+7	16000	Regionalbereich Südwest (Baden-Württemberg)
Strg+Shift+8	17000	Regionalbereich West (Nordrhein-Westfalen)
Strg+Shift+Bild auf	schaltet Zielcode eine Position vor	
Strg+Shift+Bild ab	schaltet Zielcode eine Position zurück	
Strg+Shift+Enter	schaltet Zuggattungen durch	
Strg+Shift+Rücktaste	fügt zwischen Zuggattung und Ziel Leerzeichen hinzu	

Öffnen/Bearbeiten/Erweitern der Zielliste

Die Zielliste mit den enthaltenen Zielen findet man unter **„Assets\virtualRailroads\ vR_BR111_VRot_2020\ZZA_AL\Destinations.csv“.** Beim Bearbeiten oder Erweitern der Zielliste müssen folgende Dinge beachtet werden:

- Für den Zielcode können maximal vierstellige Zahlen genutzt werden.
- Mit „@“ wird die zweizeilige Anzeige aktiviert. Dieses Zeichen muss an der Stelle stehen, an der der Text auf zwei Zeilen aufgeteilt werden muss.
- Mit „*“ wird bei einer zweizeiligen Anzeige zusätzlich die Anzeige der Linie aktiviert. Dieses Zeichen muss nach dem Text der Linienanzeige stehen.
- Die Anzeige hat folgende Zeichenlimits:
    - Einzeilig können maximal 25 Zeichen angezeigt werden.
    - Zweizeilig ohne Linie können maximal 28 Zeichen pro Zeile angezeigt werden.
    - Zweizeilig mit Linie können mindestens 2 Zeichen, maximal 4 Zeichen als Linie und maximal 23 Zeichen pro Zeile als Ziel angezeigt werden.

  Bei Texten länger als die maximale Anzahl an Zeichen bleibt die Anzeige leer!
- Um einen Text zentriert darzustellen, müssen vor dem Text Leerzeichen gesetzt werden.
- Statt Umlauten und ß müssen folgende Zeichen verwendet werden:

Zeichen	Buchstabe
+	Ö
!	ö
%	Ü
$	ü
]	Ä
[	ä
&	ß

Somit muss „Nürnberg“ als „N$rnberg“ oder „Gießen“ als „Gie&en“ eingegeben werden!

- Zusätzliche Zuggattungen können anzeigt werden. Für weitere Hinweise dazu bitte Kapitel ***Besondere Darstellung der Zuggattung auf der Zugzielanzeige*** beachten.

Besondere Darstellung der Zuggattung auf der Zugzielanzeige

Die Zugzielanzeige kann bei Eingabe bestimmter Zeichen Zuggattungen gesondert darstellen.



Unterstützte Zuggattungen

Folgende Zuggattungen werden unterstützt:

Zeichen	Darstellung
|	R
#	S
{	IR
~	B
‘	E
}	E

Funktionsweise

Im Spiel kann man mit der Tastenkombination „Strg+Shift+Enter“ den Zuggattungs-Steuermodus aktivieren. In diesem Modus lassen die Zuggattungen RB, SE, RE und IRE in der genannten Reihenfolge durchschalten. **Während dieser Modus aktiv ist, kann nicht durch die Zielcodes geschaltet werden!**

Da durch die zusätzliche Zuggattung die Formatierung womöglich nicht mehr passt, können mit „Strg+Shift+Rücktaste“ bis zu 6 Leerzeichen zwischen Zuggattung und Zugziel hinzufügt werden. Nach dem 6. Leerzeichen wird beim weiteren Drücken der Tastenkombination der Abstand zurückgesetzt.

Um den Modus zu deaktivieren, müssen die Zuggattungen einmal vollständig durchgeschaltet werden, bis wieder das normale Ziel ohne zusätzlicher Zuggattung angezeigt wird.

Informationen für Repaint-Ersteller

Änderungen in Repaint-.bins

Für eine funktionsfähige dynamische ZZA müssen in der jeweiligen .bin Einträge hinzugefügt und entfernt werden. Folgende Änderungen müssen vorgenommen werden:

Änderungen unter <ControlValues>

Hier werden Einträge für die zusätzlichen Control Values, die von den jeweiligen neuen Tastenkombinationen gesteuert werden, eingefügt. Die dazugehörigen Einträge finden sich in der *Einträge_ControlValues.txt*.

Änderungen unter <Children>

Hier muss zuerst der Child-Eintrag der originalen ZZA entfernt werden.

Als nächsten müssen die Child-Einträge für die neue ZZA eingefügt werden. Die dazugehörigen Einträge finden sich in der *Einträge_ZZA.txt*.

Änderung unter <ScriptComponent>

Hier muss die neue Script-Datei verlinkt werden. Der Pfad `virtualRailroads\vR_BR111_VRot_2020\Scripts\BR111_enginescript_dev` muss in `virtualRailroads\vR_BR111_VRot_2020\ZZA_AL\BR111_ZZA_EngineScript` umgeändert werden.

Hinweise bei Veröffentlichung von Repaints mit eingebauter ZZA

Repaints **dürfen grundsätzlich** mit den Anzeigen dieses Packs ausgerüstet, veröffentlicht und aktualisiert werden. Die dafür **notwendigen Child-Objekte und Scripts dürfen nicht mitgeliefert** werden. Stattdessen muss dieses Pack als Voraussetzung angegeben werden.

Namensnennung ZZA-Modell

Das Modell des ZZA-Kastens stammt von *Citaro Bader*, der zufälligerweise eine ZZA einer BR 111 bei sich zuhause hat und den ich nach meiner Arbeit an der BR 143 gebeten habe, diese zu modellieren. Falls ich sie irgendwann nutze und in einem Projekt veröffentliche, möchte er für seine Arbeit genannt werden.