

Sektion 1 Content Grundlagen

Sektion 1 Content Grundlagen

Hersteller- und Produkt Setup

Entwickler Setup

Add-On Hersteller müssen ihre eigene Ordnerstruktur für ihr Source Material erstellen. Um diese zu erstellen, benötigt man zunächst einen Provider-/Autornamen. Dieser darf keine Leer- und Sonderzeichen enthalten.

Um zu Starten, wählen wir "Werkzeuge und Dokumente" im RailWorks Lanchscreen aus und klicken auf "Quellenordner öffnen". Darin erstellen wir einen Ordner mit unserem Provider-/Autornamen. In den folgenden Beispielen benutzen wir den Provider-/Autornamen "Developer":

```
[sbox]\Railworks\Source\Developer[/sbox]
```

Diese Einstellung ist notwendig, damit Add-Ons in ihren eigenen Ordnern zugeordnet werden:

```
[sbox]\Railworks\Source\Developer\AddOn01  
\Railworks\Source\Developer\AddOn02  
\Railworks\Source\Developer\AddOn03[/sbox]
```

Nochmal zur Erinnerung, keine Leerzeichen und Sonderzeichen in den Add-On Namen benutzen.

Der Standard Installationspfad für RailWorks lautet:

```
C:\Program Files\Steam\steamapps\common\Railworks
```

Add-On Ordnerstruktur

In jedem Add-On Ordner kann man seine Assets in alle Ordnerstrukturen speichern.

Audio

Environment

Table Of Contents

- [1 Sektion 1 Content Grundlagen](#)
 - [1.1 Hersteller- und Produkt Setup](#)
 - [1.1.1 Entwickler Setup](#)
 - [1.1.2 Add-On Ordnerstruktur](#)
 - [1.1.3 Exportierte Dateistruktur](#)
 - [1.1.4 Benutzung von Hersteller und Produkt Assets in RailWorks](#)
 - [1.2 Strecken Tiles und Files](#)
 - [1.2.1 Strecken Tiles](#)
 - [1.2.2 Strecken Ordnerstruktur und Datei-Typen](#)
 - [1.2.3 Networks Ordner im Detail](#)
 - [1.3 Hinzufügen einer neuen Strecke](#)
 - [1.3.1 Erstellen eines Strecken Templates](#)
 - [1.4 Routenmarker erstellen](#)
 - [1.4.1 Routenmarker Referenzen/References erstellen](#)
 - [1.4.2 Erstellen eines Series Marker Files](#)
 - [1.4.3 Name Marker Files generieren](#)
 - [1.4.4 Routen Marker Blueprints erstellen](#)
 - [1.4.5 Marker in RailWorks exportieren](#)
 - [1.5 Track Rules Setup](#)
 - [1.5.1 Track Rules Benutzung](#)
 - [1.5.2 Track Rules Erstellen](#)
 - [1.5.3 Track Rules Beispiele](#)

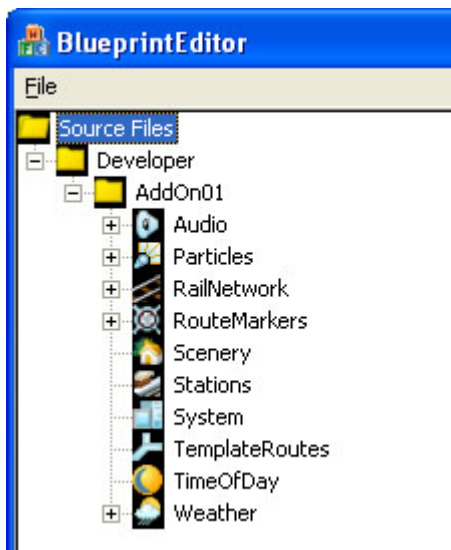
- Particles
- RailNetwork
- RailVehicles
- RouteMarkers
- Scenery
- Stations
- System
- TemplateRoutes
- TimeOfDay
- Weather

Falls man die selben Ordernamen verwendet, erscheinen Icons im Blueprint-Editor. Wenn man aber andere Namen verwendet erscheinen keine Icons.

Diese Ordner können zur Übersicht der Source-Files unterteilt werden, z.B. unter dem **Scenery** Ordner befinden sich noch weitere Unterteilungen:

- /Scenery
 - Animated
 - Billboards
 - Buildings
 - Characters
 - Clocks
 - Clutter
 - Procedural
 - Structures
 - Vegetation
 - Vehicles
 - Wildlife

Nach dem Einstellen erscheinen die Ordner automatisch im Blueprint und Asset Editor:



Exportierte Dateistruktur

Assets (eine Lokomotive, ein Gebäude, Wetter Blueprint), die sich im *RailWorks\Source* befinden, können noch nicht in RailWorks genutzt werden, sie müssen zuerst mit Hilfe des Blueprint und Asset-Editor exportiert werden. Zuerst muss man die Source-Files in die Ordnerstruktur einordnen und anschließend die Blueprints erstellen. Danach kann das Objekt exportiert werden, um diese in RailWorks nutzen zu können. Durch das Exportieren werden Dateien automatisch im Asset-Ordner erstellt.

Der Standardpfad zum Asset-Ordner lautet:

C:\Program Files\Steam\steamapps\common\Railworks\Assets

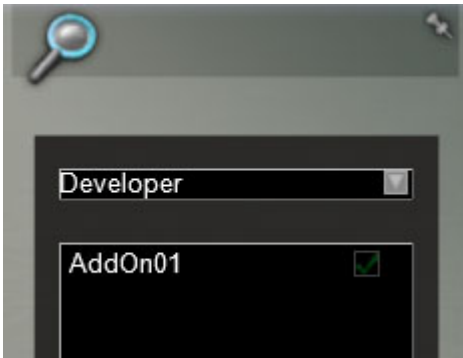
Die exportierten Assets im *RailWorks\Assets* Ordner können in RailWorks genutzt werden. Es ist nicht notwendig die Dateien im *Railworks\Assets* Ordner zu verändern. Veränderungen der Bäumeprints sollten im Ordner *RailWorks\Source* mit Hilfe des Blueprint und Assets-Editors durchgeführt werden. Anschließend exportieren wir in den *RailWorks\Assets* Ordner um unser Objekt in RailWorks nutzen zu können.

Benutzung von Hersteller und Produkt Assets in RailWorks

Nach dem wir unser eigenes Source Material eingestellt und in RailWorks exportiert haben, geht es im Editor weiter. Wenn es sich um unser exportiertes Asset um ein Objekt handelt, welches in der Welt plaziert werden kann, wie z.B. ein Landschaftsobjekt für den Streckenbau, muss es zuerst im Objekt-Browser hinzugefügt werden. Alle erstellten Assets werden zu den bereits existierenden Objekten im Browser hinzugefügt. Das macht die Verwaltung und die Übersicht der Assets einfacher und ermöglicht es Strecken mit eigenen Objekten zu erstellen. Um das erstellte Asset im Browser zu aktivieren, muss im Welt-Editor auf der linken Seite der folgende Button betätigt werden:



Klick auf das Icon um das Auswahlfenster oben auf der rechten Seite des Bildschirms zu öffnen. In dem Fenster öffnet sich ein Dropdown Menü mit allen vorher zugewiesenen Hersteller-/Autorenordnern angezeigt. Wir wählen unseren zuvor festgelegten Namen "Developer" aus.



Anschließend wählen wir unser Add-On, welches sich "AddOn01" nennt aus, in dem wir es mit einem Häkchen (rechts in der Box) neben dem Namen auswählen. Das Add-On wird danach in der Browser Liste aufgelistet.

Um die Objekte unseres Add-Ons für alle Strecken nutzen zu können, müssen wir für jede Strecke das Häkchen setzen um unsere Objekte im Editor zu aktivieren, damit sie verwendet werden können.

Strecken Tiles und Files

Strecken Tiles

Die Strecken sind in 1024 m² unterteilt. Jedes Quadrat wird Tile (Kachel) genannt und erhält seine eigene Nummer:



Wenn man eine Strecke lädt, kann man mit dem "Tile Boundaries" Button Linien zwischen den Quadraten anzeigen, bzw. laden. Das Quadrat, in dem wir uns gerade befinden wird in der unteren linken Ecke des Editors angezeigt. Auf einer Strecke ohne Spielerzug wird das Spiel mit der Kamera auf dem Ursprungsquadrat geladen. Die Ausgangsposition der Route ist immer die südwestliche Ecke des Quadrater (Tile), in dem Falle 000000-000000.xml. Die Quadratnamen sind in zwei Strings aus sechs Zahlen, die durch ein Plus- oder Minuszeichen (xxxxxx-zzzzzz.xml) gekennzeichnet werden. Die ersten sechs Ziffern beziehen sich auf die Nord-Süd Quadratposition im Bezug auf die Herkunft der Quadrate und die zweiten sechs beziehen sich auf die Ost-West Position im Bezug auf die Herkunft. Steigende Werte für x bedeuten, in Richtung Osten und steigende Werte für z bedeuten in Richtung Norden.

Strecken Ordnerstruktur und Datei-Typen

Networks Ordner im Detail

Hinzufügen einer neuen Strecke

Erstellen eines Strecken Templates

Routenmarker erstellen

Routenmarker Referenzen/References erstellen

Erstellen eines Series Marker Files

Name Marker Files generieren

Routen Marker Blueprints erstellen

Marker in RailWorks exportieren

Track Rules Setup

Track Rules Benutzung

Track Rules Erstellen

Track Rules Beispiele

...