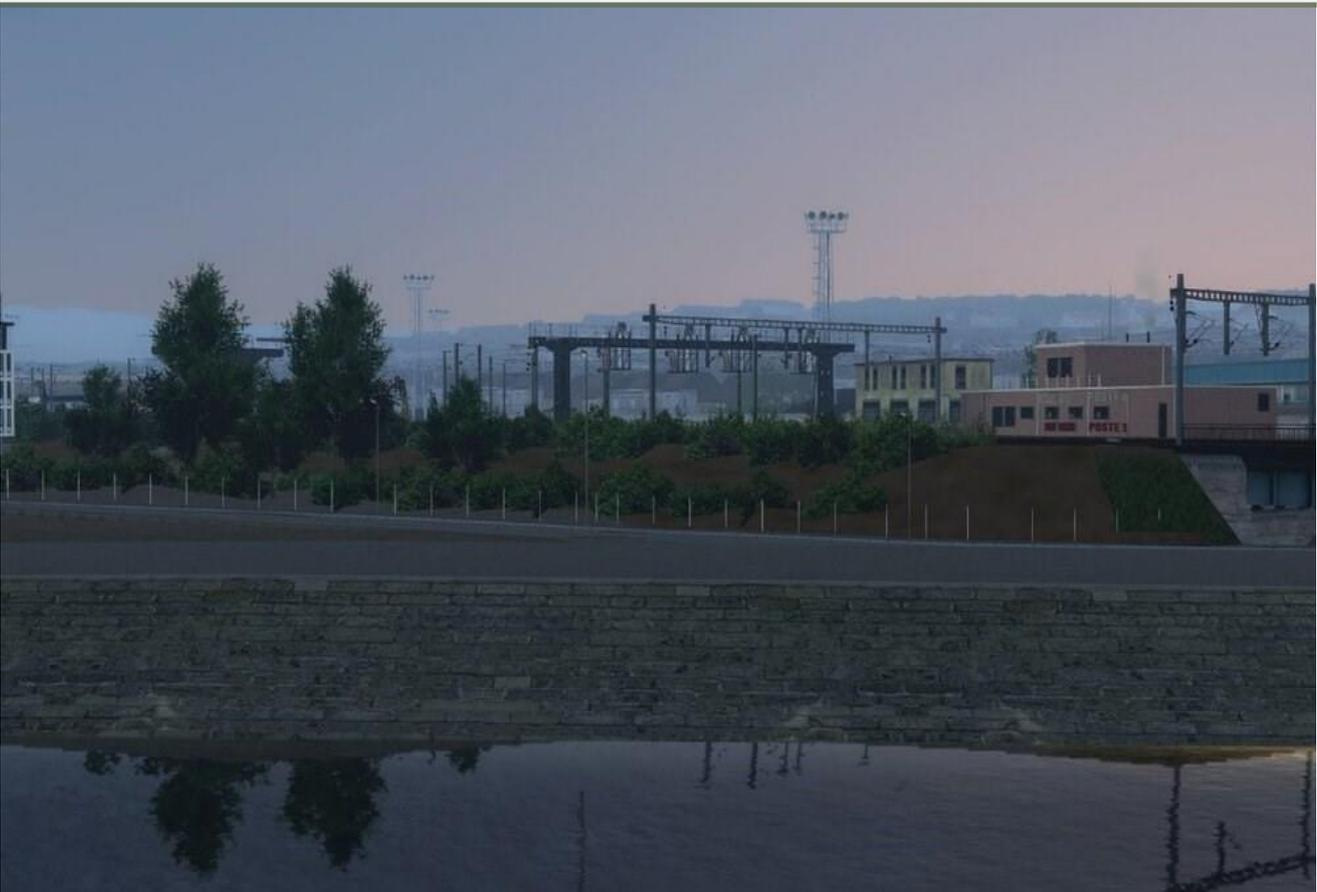




N.P.D.C. V1.0.0
Installationsanleitung



Intro



Warum haben Sie sich für das Netzwerk Nord Pas De Calais entschieden?

Als ich in die Mühlen des Train Simulator geriet, fand ich sehr schnell zu meinen alten MSTs-Reflexen zurück, da ich damals schon kreativ war (heuuu ja, das ist lange her).

Als ich mir ansah, was es alles an veröffentlichten Zeilen gab, dachte ich, dass das NPDC-Netzwerk allein schon einen echten Mehrwert für TS bot.

Die Entfernungen sind im Vergleich zu anderen Regionen Frankreichs nicht sehr groß, aber die Dichte der Strecken und die möglichen Routen in dieser Region haben mich dazu inspiriert, mich in das Abenteuer zu stürzen. Außerdem habe ich aufgrund meiner familiären Wurzeln einen persönlichen Bezug dazu und kenne die Region gut.

Natürlich gibt es viele Anfängerfehler, und es gab wirklich keinen Grund, sie zu vermeiden.

Ich habe Kilometer um Kilometer von Gleisen ohne jegliche Dekoration verlegt. Meisterhafter Fehler!

Als ich mit dem Dekorieren anfang, kam ich schnell ins Schwitzen. Ich hatte das Projekt bereits vor einem Jahr begonnen.

Und dann, eines Tages, kam Enzo zu mir und von diesem Moment an war es unser gemeinsames Projekt. Er ist der Grund dafür, dass wir heute hier stehen, denn sonst wäre die Map schon viel früher entstanden.

Diese Map soll so realistisch wie möglich sein. Die Realität ist eine Sache, denn unser nationales Schienennetz ist in einem schlechten Zustand, auch wenn in letzter Zeit große Anstrengungen unternommen wurden. Viele Gleisanschlüsse, eingleisige Strecken, Sortieranlagen oder Abstellanlagen sind unter einer dichten Vegetation verschwunden oder ganz ausgeschlachtet.

Der technische Aspekt von TS hat auch seine Grenzen. Auch hier haben sich viele Ersteller von Objekten bemüht, diese realitätsgetreu zu gestalten.

Unser Ziel bei dieser Map war es, die Realität zu reproduzieren, aber auch, soweit möglich, das einzubeziehen, was heute verschwunden ist. Aufgrund der vielen Nachforschungen, die wir in Bezug auf Pläne, Zeichnungen und Fotos angestellt haben, konnten wir einen großen Sprung in die Vergangenheit machen, aber es ist noch nicht alles da. Gleichzeitig würden wir, wie jeder andere auch, gerne ein paar Dinge in TS haben, die funktionieren, denn im wahren Leben gibt es so etwas. Zwischen dem Wunsch und der Technik gibt es zwei Dinge! Also für die Puristen: Mea Culpa!

Olivier

Ps: Wir haben absichtlich Reißzwecken in den Büschen versteckt!

Danksagungen

Dieses Projekt liegt quasi in Ihren Händen und viele Menschen haben dazu beigetragen. Wir können ihnen gar nicht genug danken.

JeanYves (*JYM26*), **Alain** (*sthuberta*), **Dylan** (*dylandusud*), **Roger** (*MR Train Sim*), **Jean Pierre** (*JeanpierreM*), sowie **Pierre** (*Pierre G*) **Hugo** und **Michael BlackBird** für ihre vielen spezifischen Objekte für diese Umsetzung.

Ein besonderer Dank geht an **Claude Jousset**, den Schöpfer der TGV Atlantique-Linie, der uns freundlicherweise erlaubt hat, den Bahnhof ©Calais Frethun TGV zu nutzen, den er für seine Linie Ashford Lille Europe entworfen hat.

Und natürlich **Enzo** für all die spezifischen Gebäude des Nordens, die er zur Verschönerung dieser Map geschaffen hat.

In einem anderen, diesmal eher technischen Bereich bedanken wir uns herzlich und vor allem für ihre Geduld bei **Nicolas** (*Lahm*), **Armand** und **Lusorius** für ihre Fehlerbehebungen, Hilfen und Verbesserungen sowie bei **Thomas** (*titom01*) für die Gestaltung der Szenarien.

Wir danken auch allen Asset-Erstellern, um nur einige zu nennen: Dominique, GSi, Pawerbys, Frison, Fildefe, Fred24, Claude037, Julien, Richard Garcia, Duarn, Pml3 und vielen anderen, die uns die Möglichkeit geben, ihre Kreationen über verschiedene Download-Plattformen, Foren und spezialisierte Websites zu verwenden.

Und danke auch an die beiden Jean Pierres, die beiden Alains, Thomas, Victor, Jéjé für ihre Tests.

Dank auch an ©MLG **Traffic** für die Verwendung ihrer Zeichnungen, die Sie auf diesen Seiten wiederfinden werden.

©MLG **Traffic** ist unter dieser Adresse verfügbar und durch eine [Creative Commons](#) Lizenz geschützt:

http://www.mlgtraffic.net/index_fr.html

Falls wir jemanden vergessen haben sollten, entschuldigen wir uns bei Ihnen, aber das war sicher keine Absicht.



**Wir informieren die Gemeinde, dass das HSG befahrbar ist,
jedoch ohne Beschilderung.**

**Ein neues Projekt ist derzeit in Arbeit. Sobald die
Kabinensignalisierung einsatzbereit ist, werden wir Sie auf
jeden Fall auf dem Laufenden halten!**

Danke

Herunterladen von DLCs...

Achten Sie darauf, dass Sie die folgenden kostenpflichtigen Zeilen (DLC) besitzen:

• Konstanz Villingen :

https://store.steampowered.com/app/621922/Train_Simulator_KonstanzVillingen_Route_AddOn/

• Der LGV Med in seiner Gesamtheit (Marseille Avignon + Rhône alpes)

https://store.steampowered.com/app/861889/Train_Simulator_LGV_RhneAlpes_Mittelmeer_Route_Erweiterung_AddOn/

https://store.steampowered.com/app/376938/Train_Simulator_LGV_Marseille_Avignon_Route_AddOn/

• München Augsburg

https://store.steampowered.com/app/208288/Train_Simulator_MunichAugsburg_Route_AddOn/

• London Faversham auch Kent High speed genannt

https://store.steampowered.com/app/222557/Train_Simulator_LondonFaversham_High_Speed_Route_AddOn/

• Sowie US Assets und Loco Pack und European Assets und Loco Pack

https://store.steampowered.com/app/208300/Train_Simulator_European_Loco_Asset_Pack/

https://store.steampowered.com/app/208306/Train_Simulator_US_Loco_Asset_Pack/

Stellen Sie nun sicher, dass Sie die folgenden Assets besitzen. Wenn nicht, können Sie diese an die beigefügten Adressen hochladen.

Beschilderung :

- SNCF-Lichtsignalpaket BAL JYM26 Version 2022
- Dylans SNCF-Lichtsignalpaket von IPCS V1.0
- SNCF-Lichtsignalpaket von BAPR/BM V1.1 von Dylan
- VIT-Paket V3.6 HQ
- VIT B und C Pack V1.0
- SNCF-Schilderpaket V3.15 HQ
- Lightbox Pack V2.07
- Manöversignal-Paket V2.0 :

Alle diese Pakete sind auf der Website von JYM26 erhältlich:

<https://www.jymanet.fr/railsim/telechargements/telechargements.html>

Für die Deko :

Beleuchtungsmasten V2.0 von JYM26: <https://www.jymanet.fr/railsim/telechargements/luminaires.html>

Auf der Website von Vulcan Production:

Wir treffen uns an dieser Adresse:

<https://www.vulcanproductions.co.uk/rb.html> und suchen Sie nach den "**Jetzt herunterladen**"-Buttons der jeweiligen Kategorie => **VP-Straße, VP-Baum, V4 Gras Pack**

Wir können diese Pakete nicht verteilen, da dies von VP verboten ist.



Auf den folgenden Seiten werden Sie Download-Links finden. Wenn Sie Norton Antivirus besitzen, kann es sein, dass es Sie blockiert.

Sie müssen Norton Safe Web im Browser vorübergehend deaktivieren...

Herunterladen von La Route

finden Sie unten den Link zum Herunterladen der Zeile :



<https://hidrive.ionos.com/lnk/LiSUEEMs>

Sobald der Ordner entpackt ist, befindet er sich in seinem vollständigen Zustand. Das heißt, er wurde nicht auf das Format .rwp verkleinert.



Kopieren (oder verschieben) Sie den Ordner einfach direkt in die Baumstruktur **von RailWorks -> CONTENT -> ROUTES**.

Bevor Sie mit der Installation der Assets beginnen, möchte ich Ihre Aufmerksamkeit auf sich ziehen.

Bei der Erstellung der Linie ist uns aufgefallen, dass Assets, die offiziell aus den Foren oder von den offiziellen Webseiten ihrer Schöpfer heruntergeladen und ordnungsgemäß installiert wurden, ohne ersichtlichen Grund nicht mehr auftauchten.



Nach einer gründlichen Recherche stellte sich heraus, dass offizielle Assets verändert und über heruntergeladene Routen weitergegeben wurden.



Diese modifizierten Assets finden sich in verschiedenen Akten doppelt wieder. Das Schlimmste ist jedoch, dass die Namen dieser Assets ihre ursprüngliche Bezeichnung behalten haben.

So gut, dass in TS, wenn zwei Objekte genau denselben Namen haben, TS sie vom jüngsten zum ältesten sortiert und nur den 1. im Spiel anzeigt.

Also sehr oft das modifizierte Asset.



Nach der Installation eines Anschlusses ist es nicht ungewöhnlich, in einem Forum zu lesen: "Ich verstehe nicht, mir fehlen Assets, weil ich Milchflaschen habe und alles heruntergeladen habe! Wie ist das möglich? Was muss ich tun?"

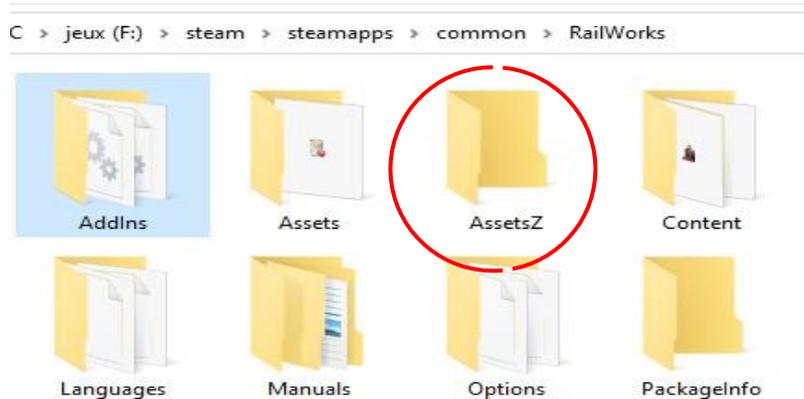
*....
Ja, das ist ein Drama.*

Herunterladen von Assets

Um das Beste aus unserer NPDC-Linie herauszuholen, möchten wir Ihnen einen Rat geben, der zwar nicht viel wert ist, aber die auf der vorherigen Seite beschriebenen Unannehmlichkeiten vermeiden hilft.

Das Ziel ist es, eine "saubere" Asset Mappe zu haben, um die NPDC-Linie optimal nutzen zu können.

Die Idee ist, einen Ordner Asset zu erstellen, in dem Sie Ihre Assets, die Sie bereits besitzen, speichern können. Für unser Beispiel nennen wir ihn AssetsZ (Sie können ihm jeden beliebigen Namen geben).



Das Verzeichnis "AssetsZ" wird erstellt. Sie müssen nun Ihre nicht-essentiellen Asset-Dateien in NPDC V1 verschieben, wobei Sie die folgenden Parameter beachten müssen

Achten Sie darauf, dass Sie in Ihrem Assets-Verzeichnis (in Blau) die folgenden Ordner belassen:

- DTG
- Entwickler -> JYM26
- Kuju
- RSC
- TerLor
- VirtualRailRoad

Das gilt auch für alle spezifischen Verzeichnisse für rollendes Material (Loks, Waggon, Autos ...usw.), da sie nicht als Objekte interferieren.



Sie sind natürlich nicht verpflichtet, diesen Rat zu befolgen.

Aber wenn etwas fehlt, ziehe ich den Joker.



Herunterladen von Assets (Fortsetzung)

Ohne auf etwas herumreiten zu wollen, ist es zwingend erforderlich, dass die Gesamtheit Beschilderungspakete (BAL, BAPR BM, IPCS, Leuchtkästen usw.) installiert sind, bevor der Inhalt des Ordners kopiert wird. assets unten.

Wenn Sie dies nicht respektieren, wird es Probleme geben!

Genau wie bei der Installation von Route müssen Sie nach dem Entpacken des Ordners Assets NPDC V1 den Ordner einfach nur in den Railworks-Baum kopieren oder verschieben.



<https://hidrive.ionos.com/lnk/k9S0E6EG>

Sie haben es fast geschafft. Nur noch eine kleine Manipulation, dann sind Sie an der Reihe.

Starten Sie Train simulator und führen Sie eine Cache-Bereinigung durch :
Dies ist vor dem 1. Start der Zeile zwingend erforderlich.

Nach dieser Reinigung startet TS wieder mit 32-Bit. Ich lade Sie ein, erneut zu beenden

TS zu installieren und ihn mit 64 Bit neu zu starten, auch hier ist dies von entscheidender Bedeutung.

Beim ersten Start, sei es durch Erstellen eines Szenarios oder über den QD, brauchen Sie etwas Geduld, da das Laden der Zeile nach dem Leeren des Cache lange dauert. Bei den nächsten Malen wird es jedoch schneller gehen.

Sie haben alle Werkzeuge in Ihrem Besitz!
Viel Spaß beim Spielen und Entdecken

Olivier & Enzo

Alle Tests wurden unter Windows 10 und 11 durchgeführt

Keine dieser drei Versionen beeinträchtigte den reibungslosen Ablauf der Tests

