1. TSRE herunter laden

Die neueste Version gibt es immer hier (Englisch!):

http://koniec.org/tsre5/data/?C=M;O=D

Beispiel für einen Download:

http://koniec.org/tsre5/data/TSRE5_v0.6921.exe

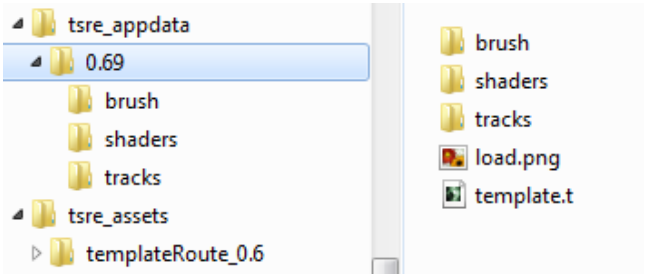
Wenn Sie nur ein 32-bit Windows-System haben (gewöhnlich ist das ein älterer Rechner), laden Sie die folgende Datei herunter:

http://koniec.org/tsre5/data/TSRE5_v0.6921x32.exe

Installation von TSRE[1]:

1.1 Automatische Installation:

1. Für eine Neuinstallation erstellen Sie einen Ordner, in dem Sie den Routen Editor haben möchten, z.B. D:\TSRE5. Sie sollten die Ordner C: \ Programme und C: \ Programme (x86) wie gewohnt vermeiden.
2. Die TSRE5_v0.6921.exe dort hineinkopieren.
3. Die exe-Datei ausführen. TSRE lädt App-Daten vom Server herunter.
4. Die tsre_appdata öffnen, dann 0.69 öffnen. Die 5 rechten Dateien in den Hauptordner, z.B. D:\TSRE5, kopieren.



5. Im Desktop eine Verknüpfung zur TSRE5_v0.6921.exe herstellen, damit der Routen Editor vom Desktop gestartet werden kann.
6. Die tsre_appdata wieder schließen.

1.2 Manuelle Installation:

Falls die automatische Installation bei Ihnen nicht funktionieren sollte (wenn Sie etwa Windows XP nutzen oder keine Internetverbindung haben), laden Sie die neueste ZIP-Version mittels eines anderen PC von hier herunter, auf einen USB-Stick o.ä. kopieren und auf den Installations-PC übertragen:

http://koniec.org/tsre5/data/appdata/0.69.zip

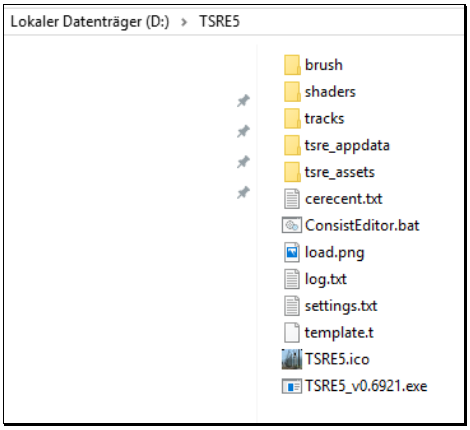
Das gleiche gilt für die aktuelle exe-Datei. Dann ähnlich wie unter Punkt 1.1. verfahren:

1. Ordner wie unter Punkt 1.1. erstellen.
2. Die aktuelle exe-Datei hineinkopieren, z.Z. TSRE5_v0.6921.exe.

[1] Installationsanleitung leicht adaptiert aus einer Teilübersetzung von Krone2 durch R. G..

3. Die zip-Datei, hier 0.69.zip, mit einem Programm ihrer Wahl, z.B. **7z** öffnen und die 5 rechten Dateien wie oben gezeigt in der Hauptordner kopieren.
4. Auf dem Desktop eine Verknüpfung zur TSRE5_v0.6921.exe herstellen, damit der Routen Editor vom Desktop gestartet werden kann.

So sollte es dann aussehen:



Für beide Installationsroutinen gilt:

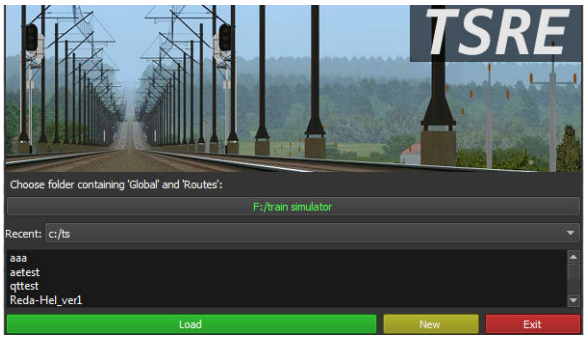
Falls bereits eine Installation des Routen Editors besteht und nur eine Aktualisierung erfolgen soll, wählen Sie dann die Datei **settings.txt** beim Kopieren nicht mit aus, um eine bestehende Installation nicht zu überschreiben und um die aktuellen Einstellungen beizubehalten.

1.3. Installation der templateRoutes

2. Arbeiten mit TSRE

Wenn Sie mit dem Streckeneditor (RE) arbeiten wollen, dann starten Sie einfach Ihre **TSREX.exe** (X ist die jeweilige aktuelle Version). Der Aufgabeneditor ist im Streckeneditor (RE) enthalten und steht dort zur Verfügung.

Wenn Sie mit dem Zugverbandseditor (Consist Editor) arbeiten wollen, starten sie die **ConsistEditor.bat**, entweder direkt in dem Verzeichnis, in dem sich die **ConsistEditor.bat** befindet oder, besser, mittels einer Verknüpfung auf dem Desktop.



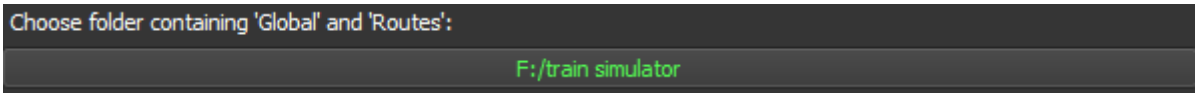
[Übersetzung der englischen Ausdrücke im obigen Bild:
Choose folder containing 'Global" and 'Routes' – Wählen Sie den Ordner, der 'Global' und 'Routes' enthält. Im obigen Fall offenbar das Installationsverzeichnis der der Simulation, hier "F:/train simulator", R. G.

Recent: - Zuletzt verwendet. Bezieht sich auf die Datei "cerecent.txt", die auf die vorhandenen MSTS-/ORTS-Installationen in den OR-Optionen "Inhalt" zugreift. "crecent.txt" wird in der Regel automatisch erstellt.
aaa
aetest
qttest
Reda-Hel_ver1
Diese Einträge beziehen sich auf Testrouten von Goku. Sie lauten je nach installierten Routen anders.

Load – New – Exit erklären sich selbst.]

2.1 Laden der Route

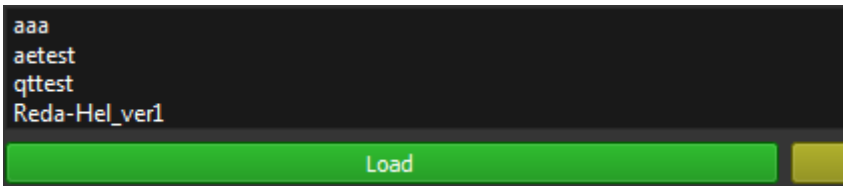
1A. Auf die Schaltfläche "Durchsuchen" klicken und wählen den Ordner auswählen, auf dem der MSTS installiert ist. Es kann ein beliebiges Verzeichnis mit Routes, Trains und Global sein. Zum Beispiel MSTS-Verzeichnis oder Mini-Route.

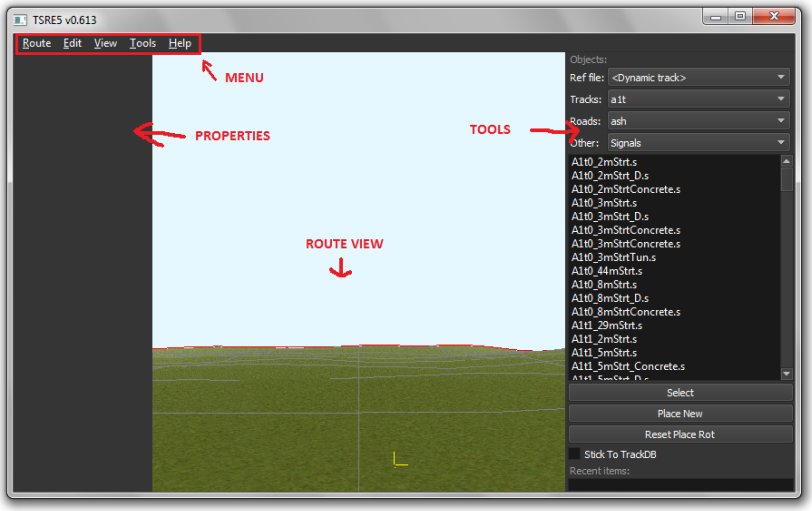


1B. Sie können auch aus ihren zuletzt verwendeten Verzeichnissen eine Auswahl treffen:

2. Wählen Sie die Strecke aus, die Sie bearbeiten wollen, und klicken Sie auf **Load**:

TSRE 0.692 Aufgaben-Editor





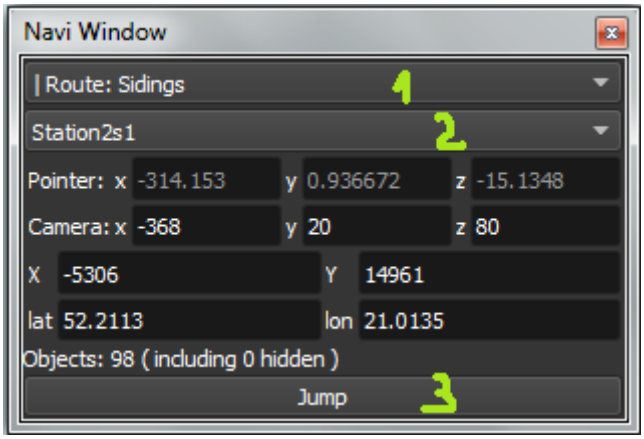
Navigation in TSRE

Benutzen Sie die TASTEN **AWSD** oder die **Pfeiltasten**. Halten Sie die linke oder rechte Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus, um sich umzusehen.

Alle Steuerbefehle und die Tastenbelegung finden Sie in Anlage 1.
Und wenn Sie mehr wissen wollen, wie man den Streckeneditor benutzt:
http://koniec.org/tsre5/

Erste Reise durch TSRE

Sie können leicht zu jeder Position Ihrer Strecke mit Hilfe des Navigationsfensters (**NaviWindow**) springen:



1. Wählen Sie eine aus vielen Kategorien aus, beispielsweise
   Route: Sidings = **Strecke: Nebengleise**.

2. Wählen Sie *siding* = Nebengleis.

3. Klicken Sie auf Jump.

Mehr zum Navigationsfenster hier: http://koniec.org/tsre5/recontrols.html [siehe oben].

Auswahl von Objekten:

Sie können alle Objekte mit Hilfe des Befehls **Select Tool** auswählen. Aktivieren Sie es mit folgenden Eingaben:

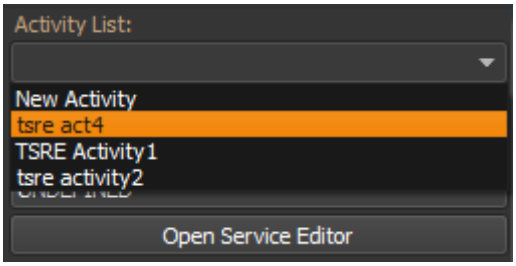
E-Taste
Linker Mausklick und das Objekt ist ausgewählt (blauer Rahmen um das Objekt)
Edit Menu = Menü Editieren
Wählen Sie den Button Select in F1 Object Tools.

3. Aufgaben bearbeiten

Drücken Sie **F4** oder klicken Sie auf **Tools->Activity**.

Eine Aufgabe auswählen:

Wählen Sie eine Aufgabe aus der Aufgabenliste – Activity List.

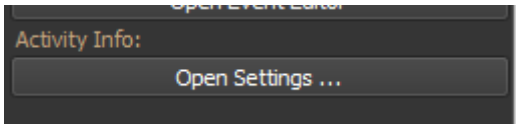


Eine neue Aufgabe erstellen:

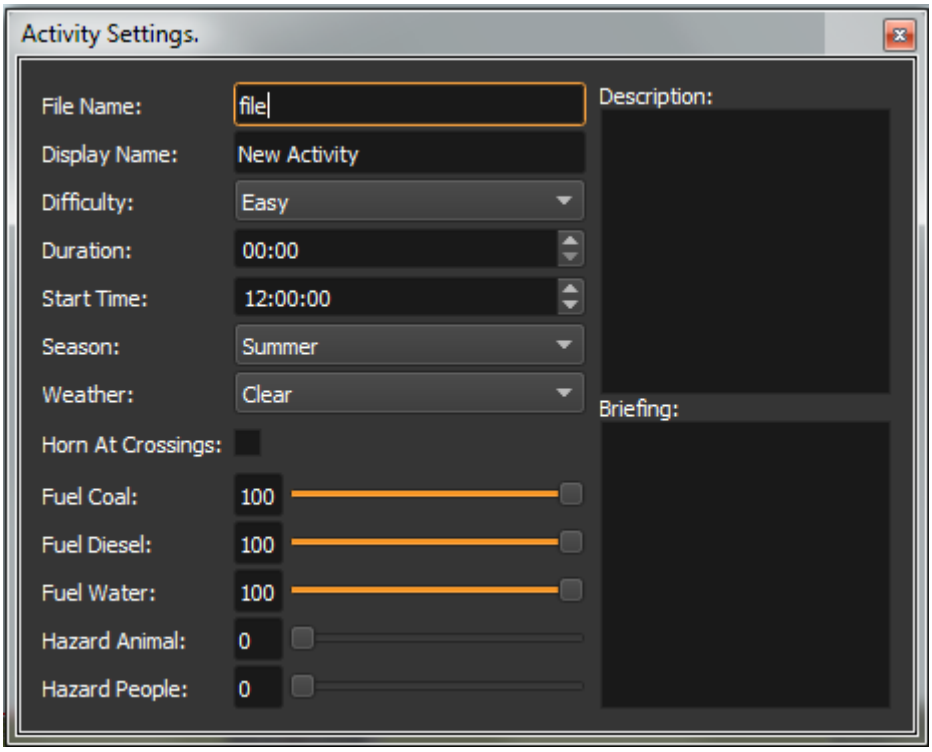
Klicken Sie auf den Button **New Activity** direkt unter **Activity List**. Damit wird eine neue Aufgabe erstellt und ausgewählt.

Editieren der Aufgabeneinstellungen:

Klicken Sie auf den Button **Open Settings . . .** :



Ein neues Fenster öffnet sich:



File Name – **Name der Datei**: Dieser lässt sich nur solange ändern, bis die Datei erstmals gespeichert wurde.

Display Name – **Anzeigename**: Name der Aufgabe. Dieser Name wird nach dem Neustart von TSRE in der **Activity List** – **Aufgabenliste** angezeigt.

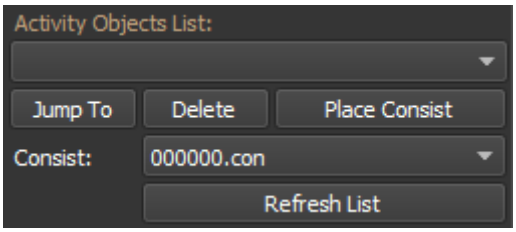
.. andere Aufgaben-Einstellungen:

[Linke Seite und Mitte des Fensters:

Difficulty – Schwierigkeitsgrad: Easy = Einfach – Medium = Mittel – Hard = Schwer
Duration – Dauer: hh.mm
Start Time – Startzeit:
Season – Jahreszeit: Spring = Frühling; Summer = Sommer; Autumn = Herbst; Winter = Winter
Weather – Wetter: Clear = Klar; Rain = Regen; Snow = Schnee
Horn at Crossings – Pfeifen vor Bahnübergängen: Kästchen hier ohne Häkchen = nicht aktiviert
Fuel Coal = Treibstoffstatus: Kohle
Fuel Diesel = Treibstoffstatus: Diesel
Fuel Water = Treibstoffstatus: Wasser
Hazard Animal = Gefahrenhäufigk.: Tiere
Hazard People = Gefahrenhäufigk.: Menschen

3.1. Placing Loose consists – Platzieren von lockeren Zugverbänden

TSRE 0.692 Aufgaben-Editor



1. Wählen Sie einen Zugverband aus der Liste der Consists = Zugverbände aus (gelbe Nr. **1** im Bild unten).

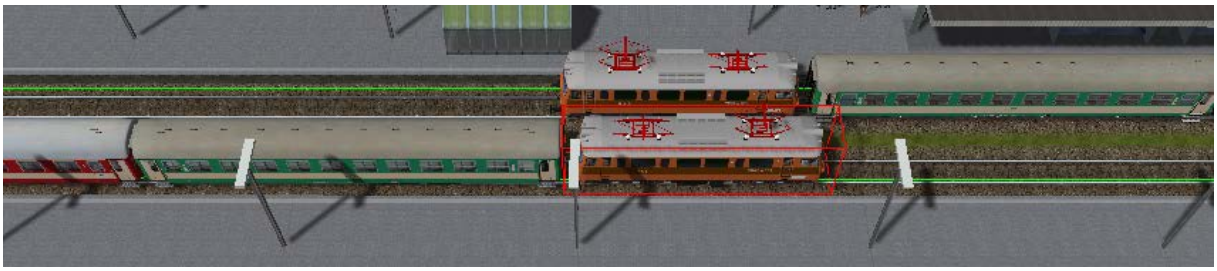
2. Klicken Sie auf den Button **Place Consist** (gelbe Nr. **2** im Bild unten).

3. Klicken Sie auf das Gleis, auf dem Sie den Zugverband platzieren wollen (gelbe Nr. **3** im Bild unten).

Wenn Sie die Richtung des Zugverbands ändern wollen, wählen Sie den Zugverband durch einen Klick mit der rechten Maustaste und wählen Sie **Toggle Direction** = **Richtung des Zugverbands wechseln**.

[Die englischen Ausdrücke *Edit* = Editieren, *Undo* = Rückgängig machen, *Copy* = Kopieren, *Paste* = Einfügen und *Select* = Auswählen sollten bekannt sein, R. G.]

Vorher und nachher:

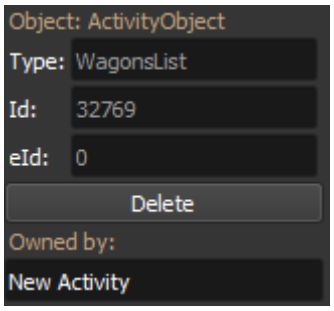


Moving loose consists – Lockere Zugverbände verschieben:

Wählen Sie den Zugverband aus und ziehen Sie ihn mit der Maus dorthin, wo Sie ihn haben wollen.

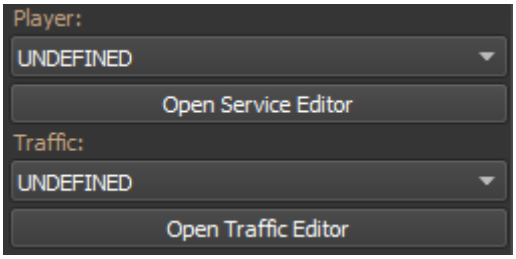
Removing loose consists – Lockere Zugverbände entfernen:

Wählen Sie den Zugverband aus, den Sie entfernen wollen, und Klicken Sie auf den Button **Delete** = **Entfernen**. im Fenster "properties = Eigenschaften" unten.



3. 2 Dienste bearbeiten

Klicken Sie auf **Open Service Editor** = **Diensteditor öffnen**.

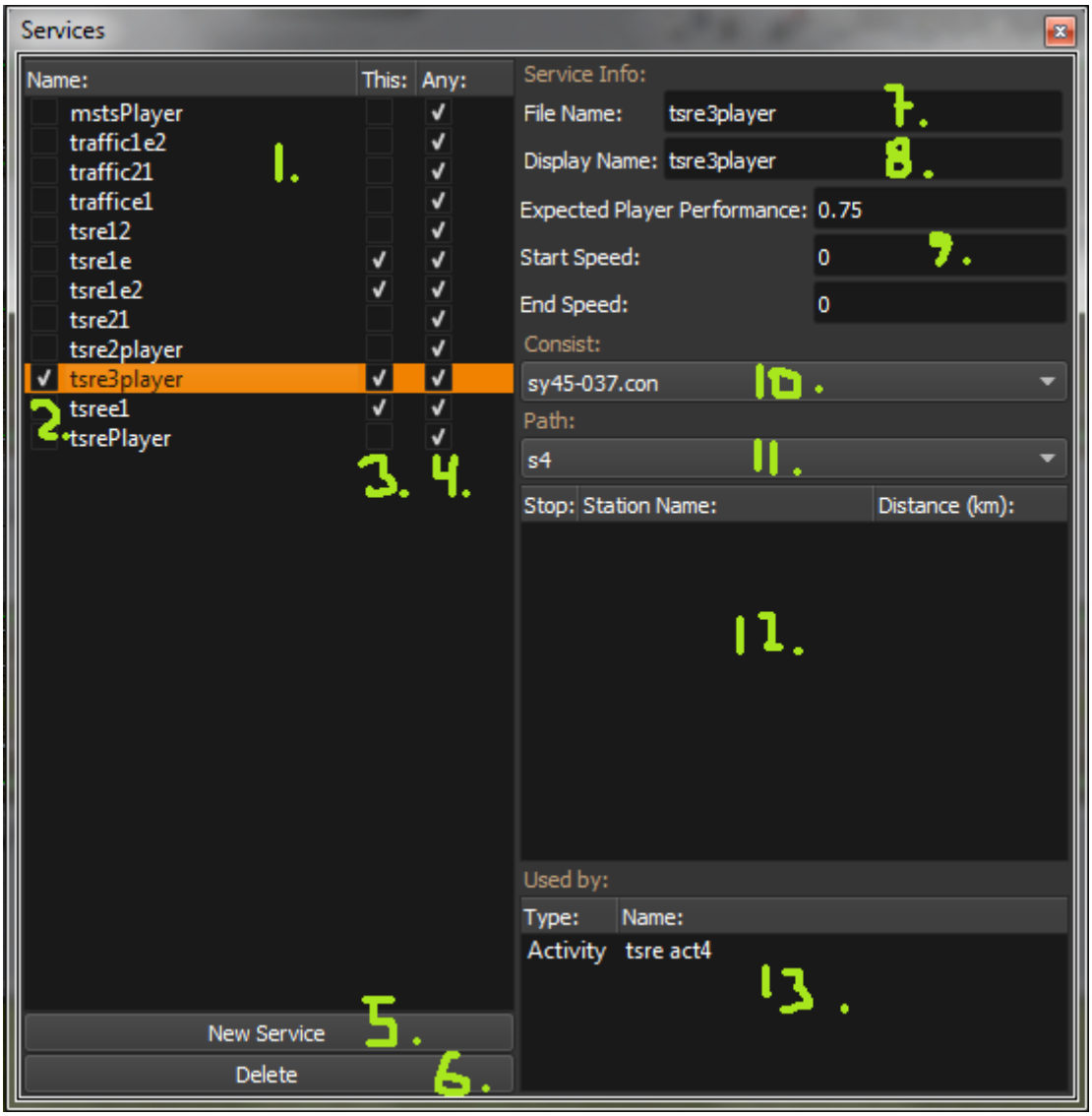


[*Player* = Spielerdienst
UNDEFINED = nicht definiert

Traffic = Verkehrsschema
UNDEFINED = nicht definiert]

Ein neues Fenster "Services" erscheint:

TSRE 0.692 Aufgaben-Editor



Linkes Fenster unter "Name":

1. *Service List* = Liste der verfügbaren Dienste (gelbe Nr. **1** im Bild oben).

2. "*tsrePlayer*" = mit Häkchen versehen, wenn der Dienst als Spielerdienst in der aktuellen Aufgabe definiert ist (gelbe Nr. **2** im Bild oben).

Linkes Fenster unter "*This*":

3. Die in der aktuellen Aufgabe verwendeten Dienste sind mit Häkchen versehen (gelbe Nr. **3** im Bild oben).

Linkes Fenster unter "*Any*":

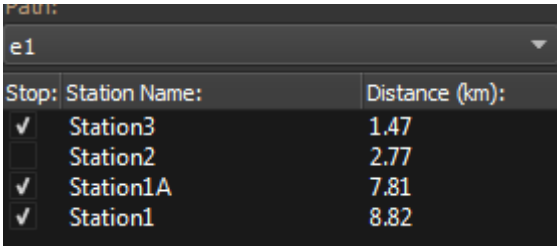
4. Sämtliche vorhandenen Dienste sind mit einem Häkchen versehen (gelbe Nr. **4** im Bild oben).

5. Linkes Fenster "*New Service*" = Neuen Dienst erstellen. Klicken Sie auf diesen Button, um einen neuen Dienst zu erstellen (gelbe Nr. **5** im Bild oben).

6. Linkes Fenster "*Delete*" = "Entfernen". Klicken Sie auf diesen Button, um diesen Dienst wieder zu entfernen. **Funktioniert noch nicht** (gelbe Nr. **6** im Bild oben).

Rechtes Fenster unter "*Service Info*" = Dienstinformationen:

7. "*File Name*" = Name (des Dienstes): Kann nicht editiert werden (gelbe Nr. **7** im Bild oben).
8. "*Display Name*" = Anzeigename (des Dienstes): Kann editiert werden (gelbe Nr. **8** im Bild oben).
9. "Service properties" – Eigenschaften des Dienstes. Kann editiert werden (gelbe Nr. **9** im Bild oben).
10. "*Consist*:" = Zugverband: *Consist* = Zugverband: der von dieser Aufgabe [sic!] verwendete Zugverband (gelbe Nr. **10** im Bild oben).
11. "*Path*" = Pfadname des Dienstes. Eine Änderung des Pfades setzt den Fahrplan des Dienstes auf Null (gelbe Nr. **11** im Bild oben).
12. "Stop: Station Name" = Haltestellen: Bei einm Bahnhof, an dem ein Zug halten soll, das Häkchen setzen (gelbe Nr. **12** [?] im Bild oben).

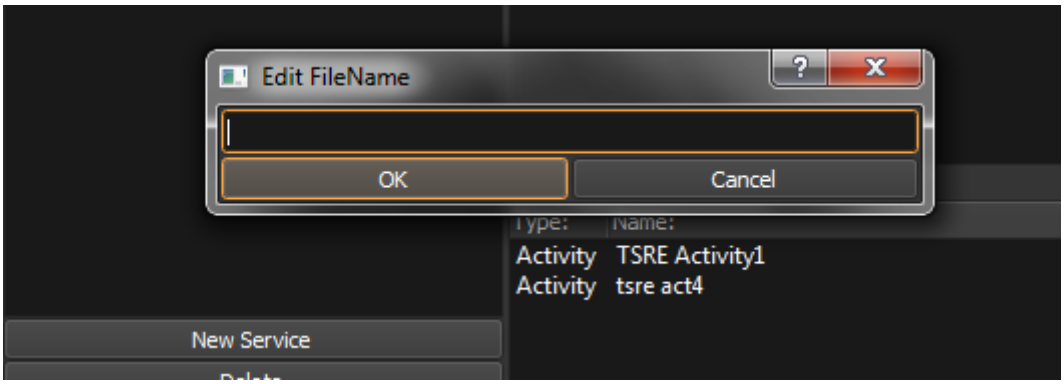


[Die Entfernung (Distance), hier in Kilometern, wird mit der Haltestelleneingabe automatisch gesetzt. R. G.]

13. "*Used by*" = verwendet in: Liste der Dateien, die diesen Dienst verwenden (gelbe Nr. **13** im Bild oben). ["*Type*": (hier) *Activity* = wohl ACT. Scheint nur für den Aufgabenmodus zu gelten. Im Fahrplanmodus sieht das m. W. anders aus. S. Handbuch. R. G.];
"*Name*": Wenn "Type" "Activity" zeigt, dann zeigt "Name" den Namen der Aufgabe, die den Dienst verwendet.

Einen neuen Dienst erstellen:

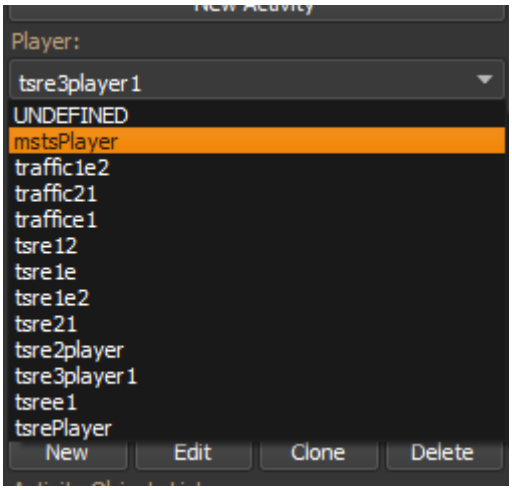
Clicken Sie auf den Button **New Service** und tragen Sie den Namen des Dienstes im neuen Fenster unterhalb von "*Edit FileName*" ein.



[Anm. des Übersetzers: Wenn ich die Ausführungen weiter oben (**7.** "*File Name*" = Name (des Dienstes): Kann nicht editiert werden (gelbe Nr. **7** im Bild oben) richtig verstanden habe, kann dieser Name später nicht mehr geändert werden. R. G.]

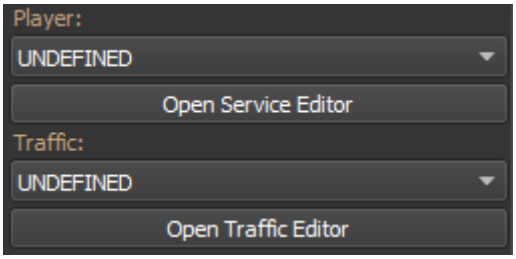
Auswahl des Spielerdienstes:

Wählen Sie einfach einen Dienst aus der Liste [s. Bild unten; vgl. linke Spalte "*Name*" im Fenster "*Services*" oben, gelbe Nummer **1**.]



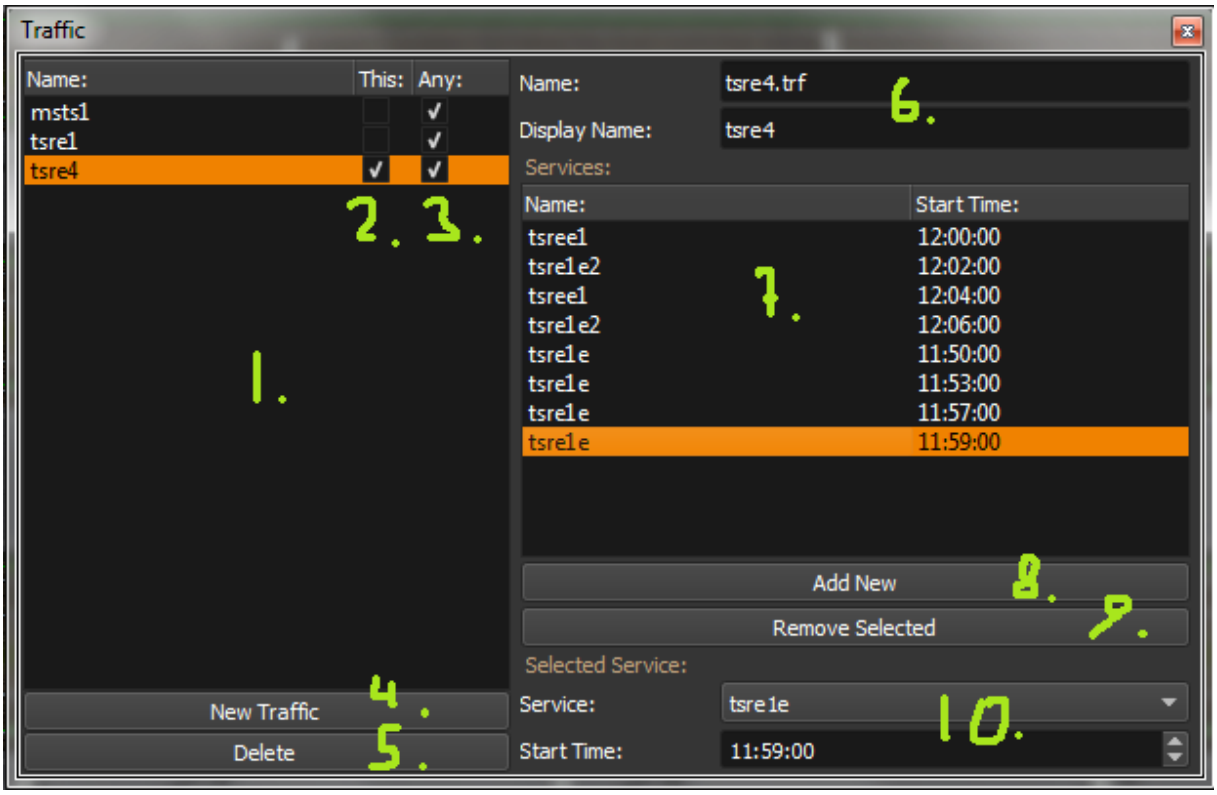
3.4 Bearbeiten des Verkehrsschemas

Klicken Sie auf den Button **Open Traffic Editor** = **Editor des Verkehrsschemas öffnen**.



Ein neues Fenster "*Traffic*" öffnet sich:

TSRE 0.692 Aufgaben-Editor



Linke Seite des Fensters:

1. "Traffic list" = Liste der Verkehrseinheiten **Open Traffic Editor** (gelbe Nr. **1** im Bild oben).

2. Die in der konkreten Aufgabe ("*This*") verwendeten Verkehrseinheiten sind mit einem Häkchen versehen (gelbe Nr. **2** im Bild oben).

3. Alle vorhandenen Verkehrseinheiten sind mit einem Häkchen versehen (gelbe Nr. **3** im Bild oben).

4. "*New Traffic*" = Neues Verkehrsschema: Klicken Sie auf diesen Button, um ein neues Vekehrsschema zu erstellen (gelbe Nr. **4** im Bild oben).

5. "*Delete*" = Entfernen: Klicken Sie auf diesen Button, um dieses Verkehrsschema zu löschen. *Das funktioniert noch nicht* (gelbe Nr. **5** im Bild oben).

Rechte Seite des Fensters:

6. "*Name*" = Name: Dateiename des Verkehrsschemas. Nicht editierbar (gelbe Nr. **6** im Bild oben). ["*Display Name*" = Anzeigename des Verkehrsschemas (gelbe Nr. **6** im Bild oben). Ob dieser Name editierbar ist, wird nicht gesagt. R. G.]

7. "*Services*" = Diensteditor. Klicken Sie auf den betreffenden Dienst, um seine Eigenschaften zu bearbeiten (gelbe Nr. **7** im Bild oben).

8. "*Add New*" = Einen neuen Dienst erstellen (gelbe Nr. **8** im Bild oben).

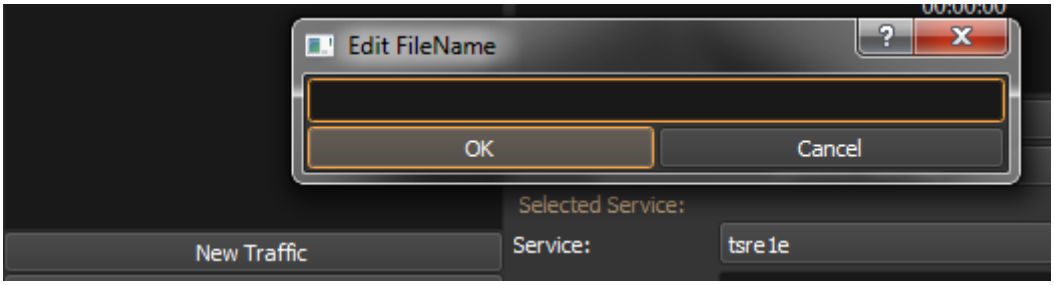
9. "Remove Selected" = Auswahl entfernen: Dienst entfernen. *Das funktioniert noch nicht* (gelbe Nr. **9** im Bild oben).

"Selected Service" = Dienstauswahl:

10. Editieren Sie die Eigenschaften des Dienstes im betreffenden Eintrag und seine Startzeit (gelbe Nr. **10** im Bild oben).

Ein neues Verkehrsschema erstellen:

Klicken Sie auf den Button "New Traffic" = Neu[es Vekehrsschema] und geben Sie den Namen des Verkehrsschemas in das neue Fenster ein.



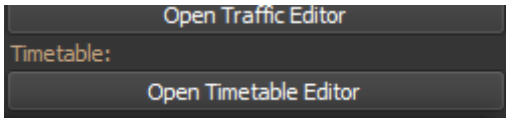
Auswahl eines Verkehrsschemas einer Aufgabe:

Wählen Sie einfach ein Schema aus der Liste aus.

3.5 Bearbeiten des Fahrplans

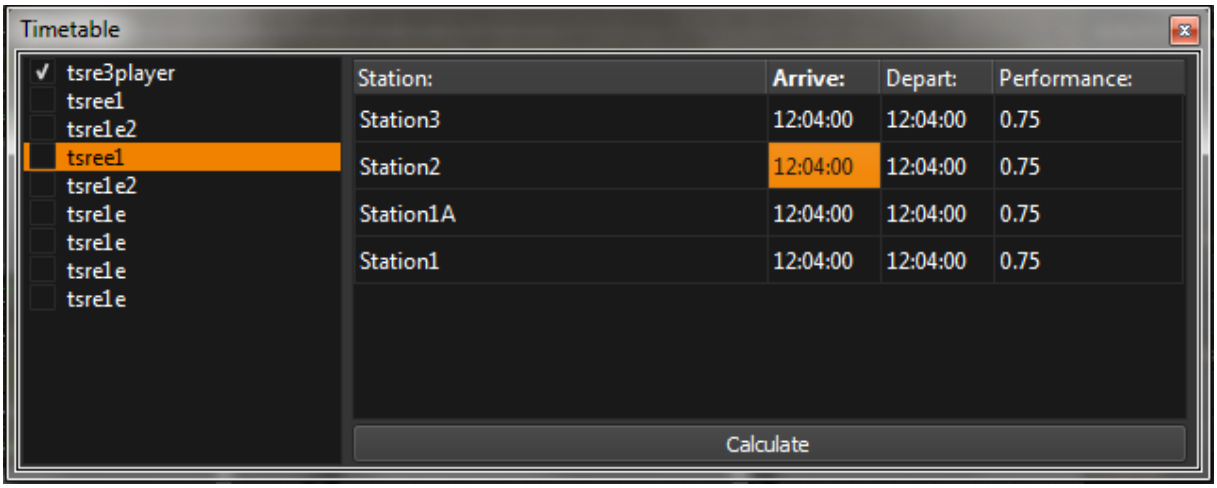
Die Bearbeitung des Fahrplans sollte nach der Auswahl des Spielerdienstes und des Verkersschemas erfolgen. Die Auswahl eines neuen Spielerdienstes oder eines neuen Verkehrsschemas setzt die Werte der Fahrpläne zurück.

Klicken Sie auf den Button **Open Timetable Editor**.



Ein neues Fenster öffnet sich:

TSRE 0.692 Aufgaben-Editor

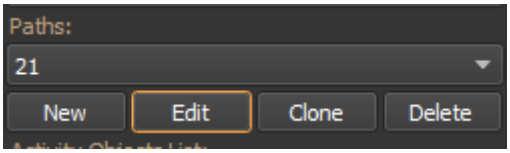


Wählen Sie den Dienst auf der linken Seite aus, den Sie bearbeiten wollen und editieren Sie die Fahrplanwerte "*Arrive*" = Ankunft: – "Depart" = Abfahrt: - "*Performance*" = Leistung:

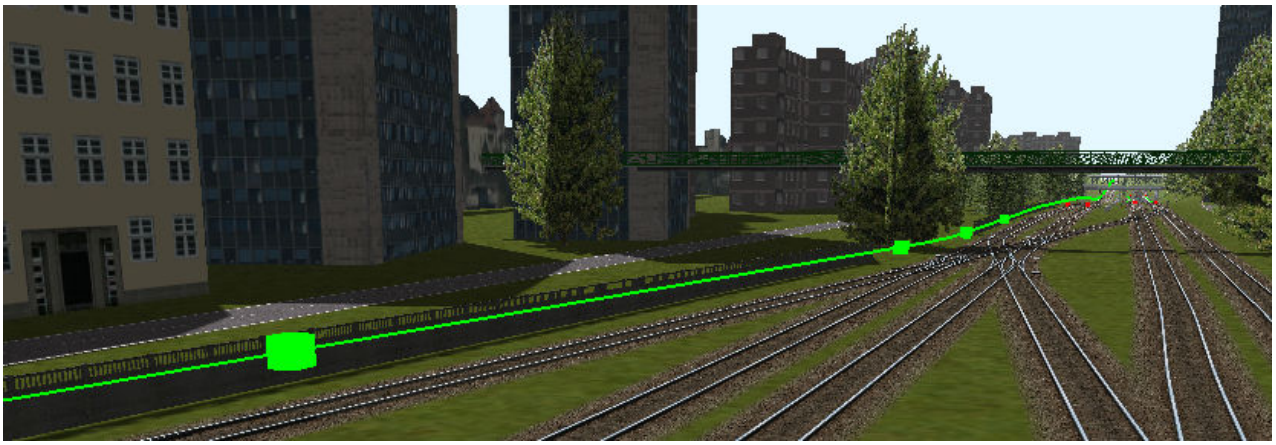
(Doppelklick auf der Zelle in der Tabelle).
Der Button "*Calculate*" (Berechnen) *funktiniert noch nicht*.
KI-Züge können auch mit dem Fahrplan der Grundeinstellung laufen. Da ist kein Editieren nötig.

3.6 Bearbeiten der Pfade

Der Pfad-Editor von TSRE befindet sich noch in der Entwicklung. Derzeit kann man in TSRE noch keine Pfade bearbeiten. Aber Sie können aus der Liste den Pfad auswählen und ihn mit dem Button **Edit** ansehen.



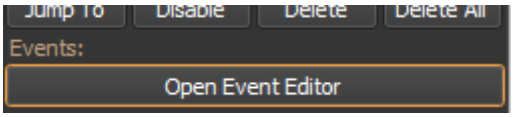
Die derzeitige Version [TSRE 0.692, R. G.] stürzt ab, wenn der Pfad unterbrochen wird.



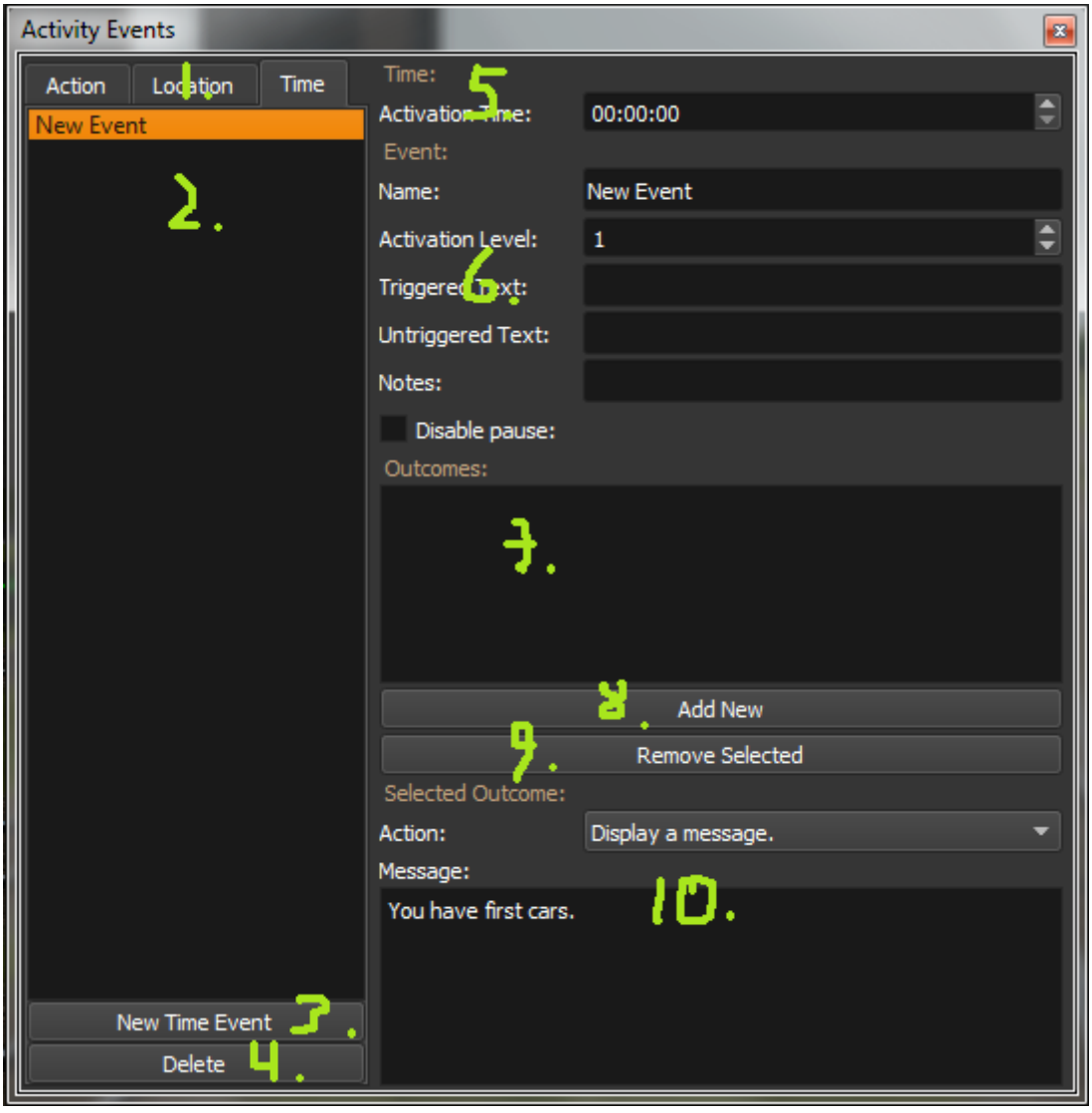
Derzeit müssen Sie für das Erstellen neuer Pfade den **OR-Track Viewer** aus Ihrer **OpenRails**-Installation oder aus dem Aufklapp-Menü "Werkzeuge" Ihrer **OpenRails**-Installation verwenden.

3.7 Ereignisse

Klicken Sie auf den Button **Open Event Editor**.



Ein neues Fenster "*Activity Events*" = Aufgabenereignisse öffnet sich.



Linke Seite des Fensters:

1. Liste der Ereignis-Typen: "*Action*" = Aktionsereignis; "*Location*" = Ortsereignis; "*Time*" = Zeitereignis (gelbe Nr. **1** im Bild oben).

2. "*New Event*" = Neues Ereignis: Liste der Ereignisse (gelbe Nr. **2** im Bild oben).

3. "*New Time Event*" = Neues Zeitereignis: Klicken Sie auf diesen Button, um ein neues Ereignis zu erstellen (gelbe Nr. **3** im Bild oben).

4. "Delete" = Entfernen: Klicken Sie auf diesen Button, um das Ereignis zu entfernen (gelbe Nr. 4 im Bild oben).

Rechte Seite des Fensters:

5. Spezielle Eigenschaften des Ereignisses (gelbe Nr. **5** im Bild oben).

"Time" = Zeitereignis [möglich wären wohl auch " *Action*" = Aktionsereignis; "*Location*" = Ortsereignis. Wie da das Fenster genau aussieht, entzieht sich meiner Kenntnis. Weshalb s. u. Anmerkungen des Übersetzers R. G.]

"*Activation Time*" = Zeit in hh.mm.ss

6. "*Event*" = Ereignis

"*Name*" = Ereignisname

"*Activation Level*" = Aktivierungsstufe

"*Triggered Text*" = Auslösertext

"*Untriggered Text*" = Nicht-Auslösertext

"Notes" = Bemerkungen

"*Disable pause*": wenn Häkchen im Kästchen gesetzt, steht in der ACT ORTSContinue (xx). Mit gesetztem Häkchen erscheint ein Feld, in dem man die Anzeigezeit eingeben kann (gelbe Nr. **6** im Bild oben).

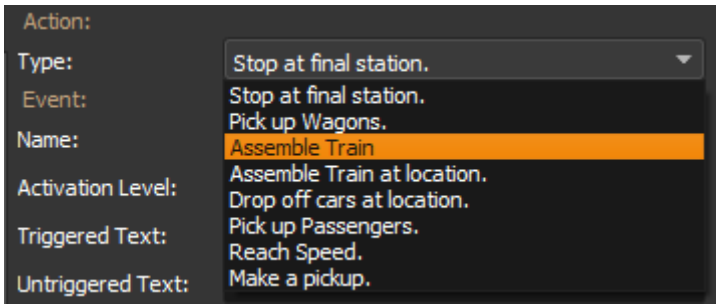
7. "*Outcomes*" = Anzahl der Ergebnisse: Liste der Ergebnisse (gelbe Nr. **7** im Bild oben).

8. "*Add New*": Klicken Sie auf diesen Button, um ein neues Ergebnis hinzuzufügen (gelbe Nr. **8** im Bild oben).

9. "*Remove Selected*" = Ausgewähltes Ergebnis entfernen: Klicken Sie auf diesen Button, um das ausgewählte Ergebnis zu entfernen (gelbe Nr. **9** im Bild oben).

10. "Selected Outcome" = Ausgewähltes Ergebnis: "*Action*": "*Display a message*" = Meldung anzeigen. [Andere Ergebnismöglichkeiten wären im Ausklappmenü zu wählen. R. G.]

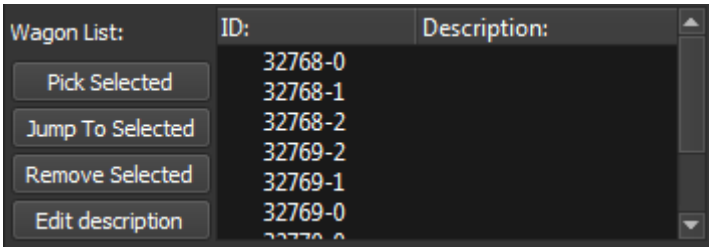
Aktionsereignis.



1. "*Stop at final station*" = Am Zielbahnhof halten
   Keine spezifischen Eigenschaften.
2. "*Pick up Wagons*" = Waggons aufnehmen
   Waggons zur Waggon-Liste hinzufügen
3. "*Assemble Train*" = Zug zus[ammen] stellen
   Waggons zur Waggon-Liste hinzufügen
4. "*Assemble Train at location*" = Zug am Ort zusammenstellen"
   Waggons zur Waggon-Liste hinzufügen
5. "*Drop off cars at location*" = Waggons am Ort abstellen
   Waggons zur Waggon-Liste hinzufügen
   Ort auswählen

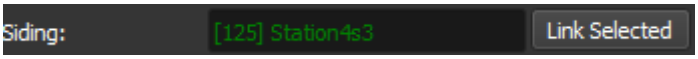
Waggon-Liste:

Um ein neues Element zur Waggon-Liste hinzuzufügen, wählen Sie Wagen im losen Zugverband aus und klicken Sie auf "*Pick Selected*" = den ausgewählten (Wagen) aufnehmen.
Um zu der Stelle des Wagens im losen Zugverband zu springen, klicken Sie auf "*Jump to Selected*" = Springe zu dem ausgewählten (Wagen).
Um den Wagen aus der Liste zu entfernen, markieren Sie das Element in der Liste und klicken Sie auf "*Remove Selected*" den ausgewählten (Wagen) entfernen.
Um die Wagenbeschreibung zu ändern, markieren Sie das Element in der Liste und klicken Sie auf "*Edit Description*" = Beschreibung bearbeiten.

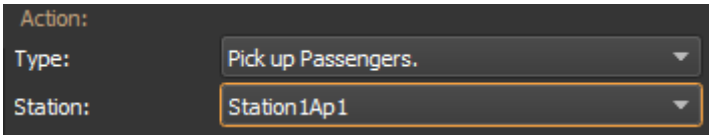


Ort:

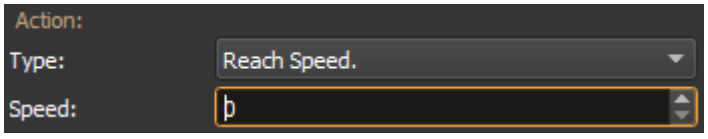
Markieren Sie das Nebengleis und Klicken Sie auf "*Link Selected*".



6. "*Pick up Passengers*" = Fahrgäste aufnehmen
   Markieren Sie den Bahnhof aus der Liste der Halte im Spielerdienst.



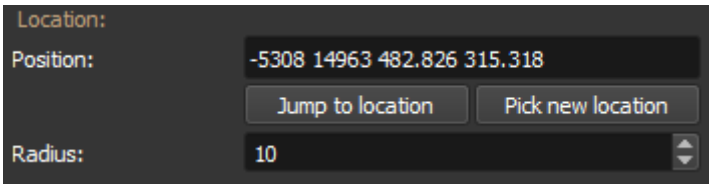
7. "*Reach Speed*" = Geschwindigkeit erreichen
   Setzen Sie den Geschwindigkeitswert fest.



8. "*Make a pickup*" = Aufnehmen.
   Noch nicht fertig.

Location Event = **Ortsereignis**:

Um ein neues Ortsereignis zu setzen, klicken Sie auf den Button "*Pick new location*" = Einen neuen Ort auswählen.
Um zu dem Ortsereignis zu springen, klicken Sie auf den Button "*Jump to location*" = Springe zu dem Ort.
Sie können den Radius des Ereignisses festlegen.



Time Event = Zeitereignis:

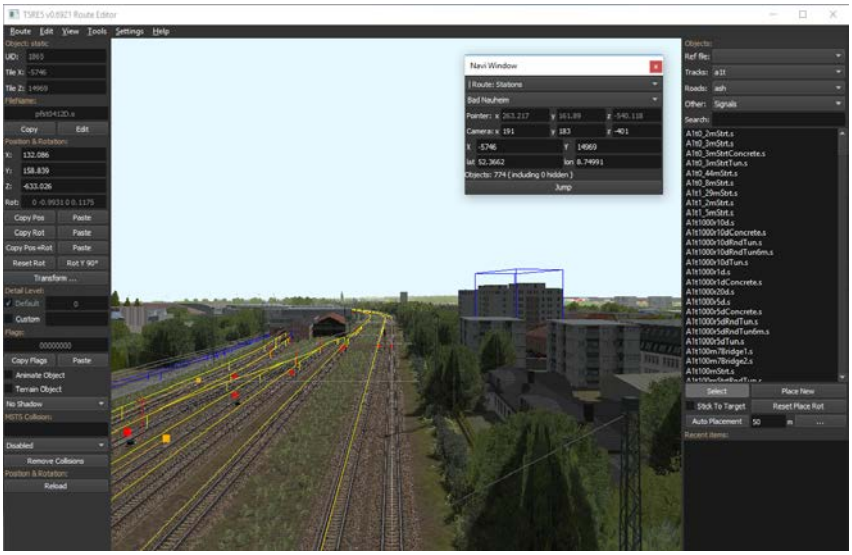
Tragen Sie die Aktivierungszeit des Ereignisses seit Aufgabenbeginn ein.

3.8 Reduced speed zones and Failed signals = Langsamfahrstellen und ausgefallene Signale

Derzeit kann TSRE nur anzeigen, ob in der Aufgabe Langsamfahrstellen oder ausgefallene Signale vorhanden sind.

Anlage - Steuerelemente und Tastaturbelegung (übersetzt von Krone2, korr. und erg. von Richie57)

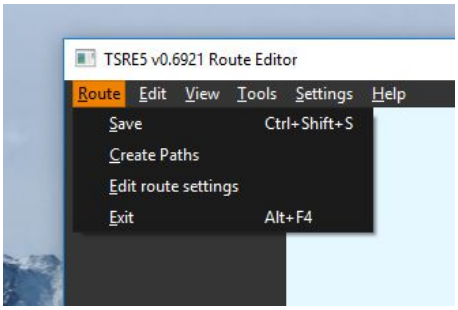
1. Hauptmenü



Menue – Zeigt Menüleiste an.
Properties - Zeigt ausgewählte Objekteigenschaften an.
Tools - Werkzeuge, mit denen Sie Ihre Route bearbeiten können.
Route View - Zeigt die Route an.

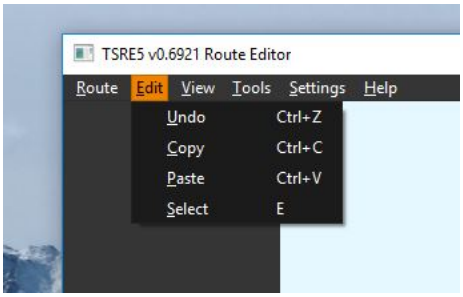
TSRE 0.692 Aufgaben-Editor

1.1. Route



Route->Save - Änderungen speichern.
Route->Create Paths – Löscht alle vorhandenen Pfade und Sie können neue einfache Pfade für jeden Track-Endknoten erstellen. Sie können es verwenden, um Routen in Open Rails zu testen, ohne Pfade manuell zu erstellen. Wenn die Route benutzerdefinierte Pfade hat, machen Sie zuerst eine Sicherung!
Route->Edit route settings - Streckeneinstellungen (TRK-Datei) in einem neuem Bearbeitungsmenue bearbeiten.
Route->Exit – Editor schließen.

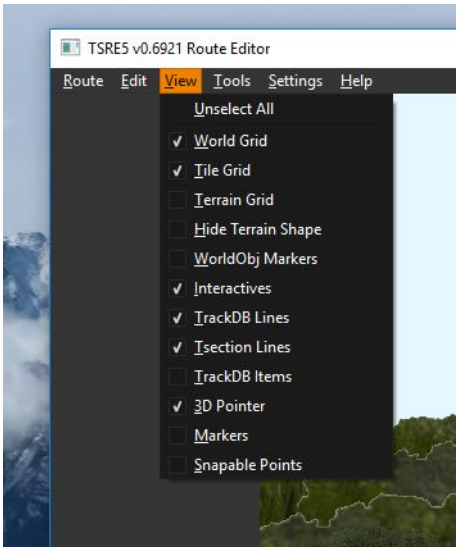
1.2. Edit (Ändern)



Edit->Undo - Rückgängig machen (**Ctrl+z**).
Edit->Copy - Ausgewähltes Objekt kopieren (**Ctrl +c**).
Edit->Paste - Ausgewähltes Objekt einfügen (**Ctrl +v**).
Edit->Select – Objekt auswählen (**E**)

1.3. View (Ansicht)

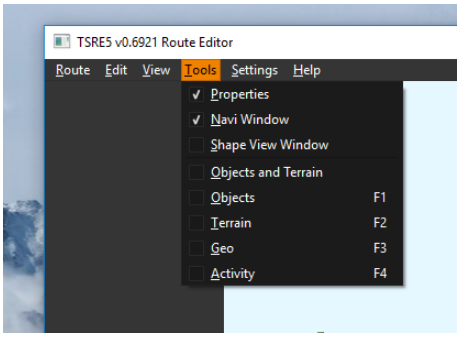
Ansicht - Routenobjekte anzeigen / verbergen.



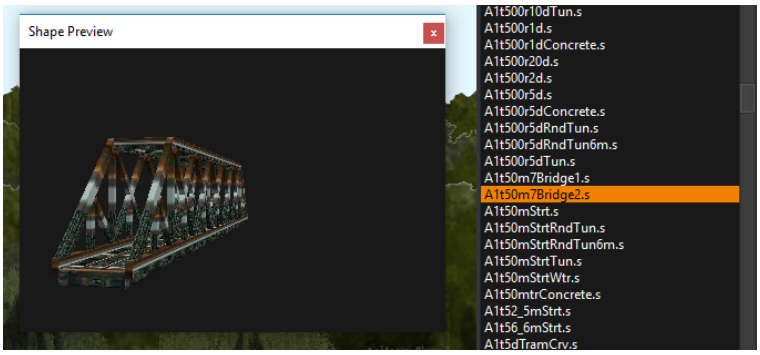
View->Unselect All - Alle zurücksetzen.
View->World Grid - World Gitternetz der Terrain-Kacheln (Tiles) anzeigen / ausblenden.
View-> Tile Grid - Gitternetz der Kachelunterteilungen (Subtiles 128x128m) anzeigen / ausblenden.
View-> Terrain Grid- Geländegitternetz (mesh); Anzeige der Vertices.
View->Hide Terrain Shape – Verbergen / Anzeige der Geländetexturen.
View->WorldObj Markers – Markierungen für Weltobjekte anzeigen / ausblenden.
View->Interactives – Verbindungen anzeigen / ausblenden.
View->TrackDB Lines – Linien der Schienendatenbank anzeigen / ausblenden.
View->Tsection Lines - Gleisabschnittsmarkierungen anzeigen / ausblenden.
View->TrackDB Items – Schienendatenbankpunkte anzeigen / ausblenden.
View->3D Pointer - 3D Zeiger anzeigen / ausblenden.
Markers – Streckenmarkierungen aus *mkr-Datei anzeigen / ausblenden.
Snapable Points – AktiveAnknüpfungspunkte anzeigen / ausblenden.

1.4 Tools

Bearbeitungswerkzeuge auswählen.

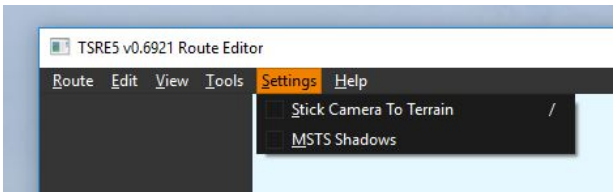


Tools->Properties - Registerkarte "Eigenschaften" ein- / ausblenden.
Tools->NaviWindow - Navigationsfenster ein- / ausblenden.
Tools->Shape View Window - Shape-Ansichtsfenster ein- / ausblenden.



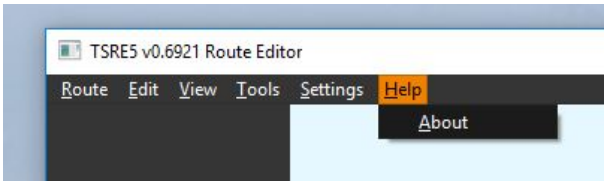
Tools->Objekte und Terrain - Objekte und Terrain ein- / ausblenden.
Tools->F1 - Tools->F12 - Werkzeugset wählen.

1.5 Settings (Einstellungen)



Settings->Stick Camera To Terrain - Kamera an Terrain anheften
Settings >MSTS Shadows – MSTS Schatten anzeigen

1.6. Help (Hilfe)

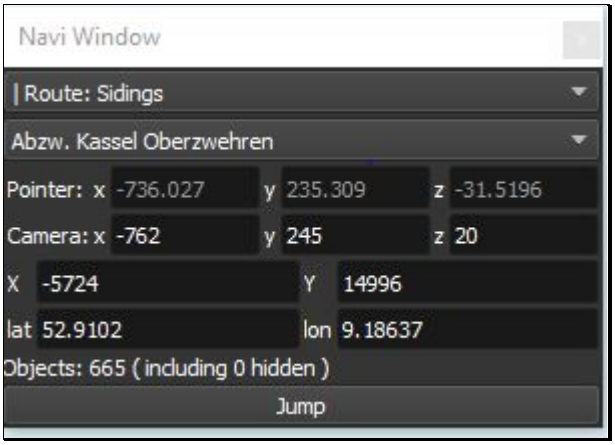


Help->About - App-Informationen anzeigen.

2. Navigationsfenster

Auswahlmöglichkeit für Marker-Datei (sofern vorhanden)
Stations = Bahnhöfe (sofern vorhanden)
Sidings = Nebengleise (sofern vorhanden)

Hier für Gleise und Stationen



1. Zeile - Auswählen, hier Sidings = Nebengleise; Stations = Bahnhöfe
2. Zeile – Ausgewähltes Objekt
3. bis 5. Zeile-- Position des Objekts (Pointer, Kamera)
6. Zeile - Zeigt die Anzahl der aktuellen Objekte an und die Anzahl der unterdrückten Objekte.
7. Zeile – Jump, zum Objekt springen.

Hier für World Objekte:

1. Wählen Sie die Markierungsdatei aus der Liste aus (aktuell: MKR, KML, GPX) und wählen Sie einen Eintrag aus der Datei aus. Sehen Sie hier mehr: Making realistic Routes - GEO data.
2. Zeigt die aktuelle World-Position an. Sie können die gewünschte Position eingeben und die Jump-Taste (3) drücken.
3. Zeigt die Anzahl der aktuellen Objekte an und die Anzahl der unterdrückten Objekte.

3. Maus und Tastatur

3.1. Maus

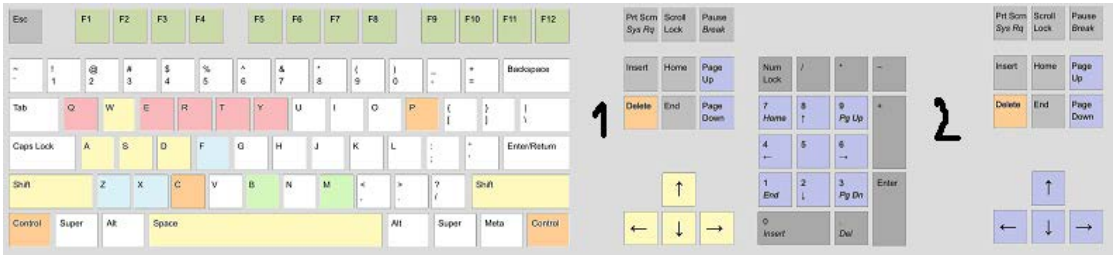
Mit der rechten Maustaste und der Maus können Sie in der Routenansicht navigieren. (plus gelbe Tastaturtasten, siehe Bild Tastatur).
Mit der linken Maustaste können Sie Objekte, Gelände etc. ändern.

3.2. Tastatur

Die Tastatur hat zwei Eingabefelder.

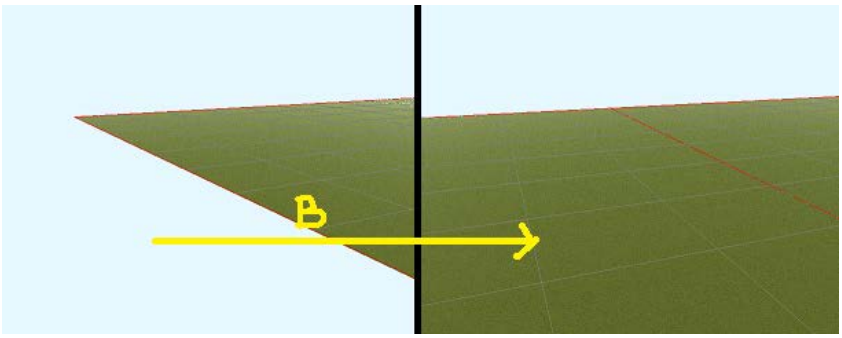
1. Wenn **useNumPad = true** – NumLock deaktiviert: Tastaturlayout **1**
2. Wenn **useNumPad = false** - NumLock aktiviert: Tastaturlayout **2**

TSRE 0.692 Aufgaben-Editor



Haupteingabefeld (Main):

F1 ... F12 - Werkzeugset wählen.
M – Route speichern.
B - Neues Tile (Kachel) an der aktuellen Position erstellen:



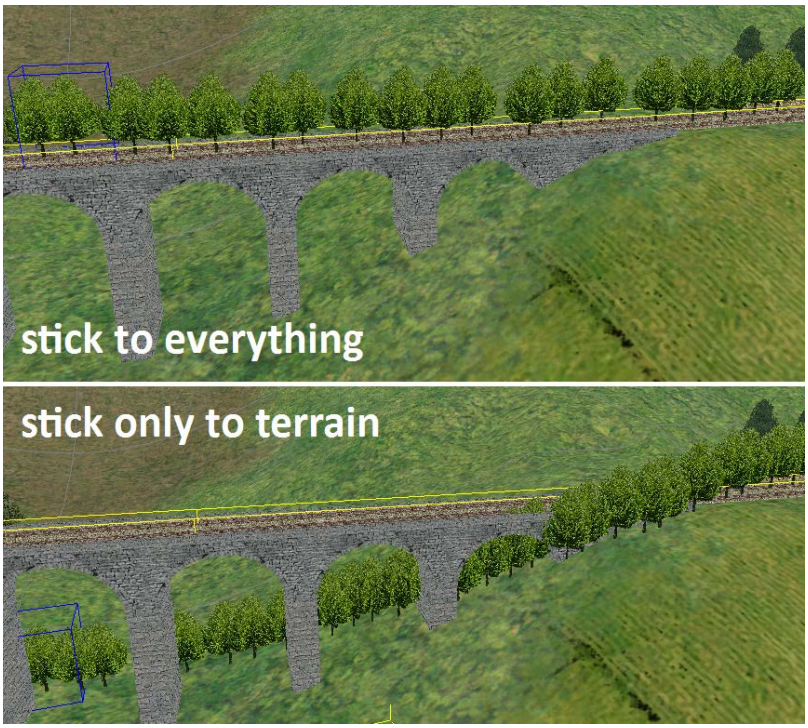
Navigation:

A, W, S und D Taste (und **Pfeile** wenn Layout 1) – Bewegung links, rechts, vorwärts und zurück.
Space - nach oben gehen.
Shift – Bewegung schneller/langsamer.

Arbeiten mit Objekten:

Q – Neu platzieren.
Ctrl + Q - Umschalten manuell / automatisch Track zur Track Datenbank (TDB) hinzufügen (Verwenden Sie Z Taste für manuell).
Shift + Q - Platzierungsmodus ändern: nur am Gelände platzieren / an allem platzieren.

TSRE 0.692 Aufgaben-Editor



E – Auswählen.
R – Rotieren.
T - Umsetzen.
Y – Umrahmen, verwenden zum Beispiel bei Übertragungen von dynamic tracks.
H - Objektposition an das Gelände anpassen.
N - Objektrotation an das Gelände anpassen.
P - Objekt auswählen. Sie können ein vorhandenes Objekt auswählen und es an einem anderen Ort platzieren.
C – Objekt klonen. Erstellt Objektduplikate an derselben Position.
Delete – Ausgewähltes Objekt löschen.
Ctrl - R/T/Y langsamer ändern.
Alt - R/T/Y schneller ändern.

Numlock Tasten und **pgup/pgdown** – Verwenden für R/T/Y wenn Layout 1 aktiviert ist.
Pfeile und **pgup/pgdown** – Verwenden für R/T/Y wenn Layout 2 aktiviert ist - Numlock.
Maus - Verwenden Sie R/T/Y, wenn der Platzierungsmodus nur im Gelände erfolgt.

Gleis Tasten

Z – Fügt ein ausgewähltes Gleis zur TDB.
X – Ändert eine neue Gleis Position. Vor **Z** verwenden.
F - Gelände einem Gleis zuordnen. Vor **Z** verwenden. Siehe mehr: Editing terrain.

Terrain Taste:

Z - Höhenkarte Zeichnungs-Richtung ändern: **+** oder **–**

Contact me: pgadecki(xD)gmail.com

4. Einstellungen (Settings)

Sie können Einstellungen bearbeiten, indem Sie die **settings.txt**-Datei bearbeiten.

#anything
#consoleOutput = false
#...

Jede Zeile, die mit **#** Zeichen beginnt, ist Kommentar und wird übersprungen.

consoleOutput = false

Stellen Sie auf **"true",** wenn das Protokoll auf der Konsole gedruckt werden soll. Standardmäßig nur für die Datei log.txt.
Scheint nicht in der aktuellen Version zu funktionieren.

gameRoot = F:/train simulator

Wenn Sie nicht bei jedem Start von RE das Stammverzeichnis auswählen möchten, geben Sie hier den Pfad zu Ihrem MSTS / OR-Verzeichnis ein.
Was ist das Stammverzeichnis?

- **MSTS root directory** (MSTS Stammverzeichnis)
- **OR installation profile** (OR Installationsprofil)
- **Mini Route directory** (Mini Routen Stammverzeichnis)
- **Any other Directory that has "global", "routes" and "trains" directories inside**.
  Jedes andere Verzeichnis, in dem sich Verzeichnisse "Global", "Routen" und "Trains" befinden.

routeName = cmk

Geben Sie hier den Routennamen ein, wenn Sie das Ladefenster überspringen und diese Route beim Start laden möchten.

startTileX = -5306
startTileY = 14961

Optionales Routeneditor Start Tile. Überschreibt die Routeneinstellungen in der TRK-Datei.

createNewIfNotExist = true

Setzen Sie diese Option auf **"true",** um eine neue Route automatisch zu erstellen, wenn routeName festgelegt ist und keine Route existiert. **Nicht empfohlen**.

writeEnabled = true

Setzen Sie auf "**false**", wenn Sie die Speicherfunktionen deaktivieren möchten.

writeTDB = true

Setzen Sie den Wert auf "**false**", wenn Sie die Funktionen "Trackdatenbank speichern" deaktivieren möchten.

deleteTrWatermarks = true

Sie legen mit "true" fest, wenn Sie TrWatermarks (Wasserzeichen)-Objekte in World-Dateien beim Speichern löschen möchten.

deleteViewDbSpheres = true

Legen Sie mit **"true"** fest, wenn Sie ViewDbSpheres-Objekte in World-Dateien beim Speichern löschen möchten.
Das ist erforderlich, wenn Sie vorhandene MSTS-Routen bearbeiten und Probleme beim Anzeigen von Objekten in MSTS/OR haben.

geoPath = F:/hgst

Fügen Sie hier den Pfad zum Verzeichnis mit **x.hgt**-Dateien ein, wenn Sie den Import von Terrain-Höhendaten im RE verwenden möchten.

systemTheme = true

Setzen Sie auf **"true",** wenn Sie das System Theme (Farben) anstelle des Standards Dunkel verwenden möchten.

colorConView = #FF0000

Con Viewer benutzerdefinierte Hintergrundfarbe.

colorShapeView = #00FF00

Shape Viewer benutzerdefinierte Hintergrundfarbe.

toolsHidden = true

Auf **"true"** setzen, wenn Sie alle **Tools** (Werkzeuge) im RE ausblenden möchten.

usenNumPad = true

Stellen Sie auf **"false",** wenn Sie eine Tastatur ohne Nummernblock 0-9 haben.

tileLod = 2

Tile Sichtweite. 0 = 1x1 tiles, 1 = 3x3 tiles, 2 = 5x5 tiles etc.
Default MSTS Größe ist 1.

objectLod = 4000

Ansichtsentfernung in Metern anzeigen. **tileLod = objectLod/2000** erforderlich.
Default für MSTS Routen Editor ist tileLod = 1, objectLod = 2000.

maxObjLag = 10

Anzahl der neuen zu ladenden **threads/frames**. Meiner Meinung nach ist 2 für HDD der beste Wert. Niedrigere Werte für ältere HDD und CPU, höhere für SSD und bessere CPU.

allowObjLag = 1000

Wie oben. Ein niedrigerer Wert kann für die Festplatte besser sein. Ein höherer Wert erhöht die Ladegeschwindigkeit beim Start, erfordert jedoch eine SSD.

fpsLimit = 0

Setzt die FPS Grenze. Default 0 = Kein Limit.

cameraFov = 20.0

Sichtfeld Kamera im Routen Editor.

warningBox = true

Setzen Sie auf **"false"**, wenn Sie beim Start kein Warnfenster wünschen.

leaveTrackShapeAfterDelete = false

Setzen Sie auf **"true",** wenn Sie defekte TDB-Vektoren manuell im Routen Editor reparieren möchten. Nur für erfahrene Anwender.

renderTrItems = true

Auf **"true"** setzen, wenn Sie TDB-Elemente anzeigen möchten. Nur für erfahrene Anwender.

useImperial = false

Auf **"true"** setzen, wenn Sie Meile anstatt Kilometer usw. verwenden möchten.
Funktioniert derzeit noch nicht.

Weitere Auskünfte sind von "Goku" = pgadecki(xD)gmail.com zu haben.

Anmerkung des Übersetzers: Entgegen meiner sonstigen Übersetzungspraxis, etwa beim OR-Manual, wo ich jeden Schritt soweit möglich im Programm selber nachzuvollziehen versuchte, handelt es sich bei dieser Übersetzung des AE für OR um eine reine "Trockenübung".

Der Grund liegt darin, dass der AE in den SE von TSRE integriert ist. Und dieses Programm greift derzeit empfindlich in die Dateistruktur ein und zerschießt diese sogar teilweise. Siehe diesen Beitrag im TSSF-Forum: http://www.tssf.eu/forum/index.php?topic=11493.0 . Das kann man zwar umgehen, aber dies wollte ich mir nicht zumuten, einmal weil die Übersetzung noch länger gedauert hätte und dann weil ich einfach mit dem RE nicht genug vertraut bin, auch nicht im MSTS. Die obigen Angaben in der Übersetzung müssen also von den Fachleuten nochmal auf ihre sachliche Richtigkeit überprüft werden.

Zum AE in TSRE noch einige Anmerkungen:

TSRE 0.692 Aufgaben-Editor

Die Verwandtschaft zum AE im MSTS ist überall erkennbar. Das war sehr hilfreich bei der Übersetzung der englischen Ausdrücke ins Deutsche: Da habe ich soweit möglich die Ausdrücke aus dem AE der deutschen Version des MSTS übernommen.

Leider gehen einige Funktionen noch nicht. So ist man etwa bei der Erstellung von Pfaden auf den OR-Trackviewer angewiesen. Da würde ich aber doch lieber weiter den AE des MSTS verwenden, zumal sich, soweit ich sehen kann, alle Ausführungen der Anleitung zum TSRE-AE auf den Aufgabenmodus von OR beziehen und der Fahrplanmodus, der einer ganz anderen Philosophie folgt, außen vor bleibt.

Es fehlt auch noch die Möglichkeit, Dienste, Consists, Pfade als Vorlage zu benutzen. Unbefriedigend ist auch der Umstand, dass man einen einmal erstellten Dienst in der derzeitigen Version des TSRE-AE nicht mehr löschen kann.

Am weitesten fortgeschritten scheint die Möglichkeit, Ereignisse zu platzieren. Allerdings sind mir die Ausführungen etwas zu allgemein. Man müsste diese konkret einzeln in einem Projekt ausprobieren. Dazu fühle ich mich aber derzeit nicht in der Lage, s. o. zu den Eingriffen des TSRE in die Dateistruktur.

Mein persönliches Fazit: Derzeit möchte ich doch lieber noch beim MSTS-AE bleiben. Vielleicht gelingt es ja, den AE aus dem TSRE-RE herauszulösen.

Soweit mein durchaus als konstuktive Kritik gemeintes Urteil zum TSRE-AE.

Ich hoffe aber trotzdem, dass für alle Interessierten dieser erste deutsche Übersetzungsversuch von zwei Leuten eine Hilfe darstellt.

Ein besonderer Dank an Richie57 für seine zahlreichen Korrekturanmerkungen und Verbesserungs-vorschläge, auch im Teil, der sich mit der Tastaturbelegung des Route Editors befasst. 👍

Und noch ein besonderer Dank an Carlosanit für einige Klarstellungen im Teil zum AE und vor allem für den Test der Praxistauglichkeit der obigen Anleitung zum Aufgabenbau mit Hilfe einer Testaufgabe. Da Carlo (im Unterschied zu mir) mit dem TSRE und all den anderen OR-Tools sehr gut umgehen kann, war der Test war erfolgreich. Danke! 👍 ☺

Eine Frage blieb bei Carlo offen: "Ich habe den Eindruck, dass die Aufgabe nicht korrekt gespeichert wird, wenn das Ereignis-Fenster nie verwendet wird. Kannst Du das vielleicht kontrollieren?"

Diese Bitte möchte ich an die Community weitergeben, da ich selbst mich dazu nicht in der Lage fühle. ☹

Oktober 2017, Reinhard Gleißner, alias trainee.

Wichtiger Nachtrag: Diese Übersetzung berücksichtigt noch nicht die am 20.10.2017 erschienene neue Version von TSRE: "Gerade heute ist eine neue Version von TSRE5 inklusive Aufgabeneditor erschienen, mit der auch WeatherChange- und SoundFile-Ereignisse definierbar sind. Somit wird es einfach, solche Ereignisse zu erzeugen und auch zu speichern." (Carlosanit auf http://www.tssf.eu/forum/index.php?topic=11507.new;topicseen#new).