

Rule the Rail!

Handbuch

Ver.:1.3

www.brainbombers.com

1. ALLGEMEINE BESCHREIBUNG

1.1 DER EDITOR	4
1.2 DER GLEISPLAN	4
1.2.1 DIE ANALOGSTEUERUNG	4
1.2.2 DIE DIGITALSTEUERUNG	4
1.3 DIE ZÜGE	4
1.4 DIE ANSICHTEN DER MODELLBAHN	5
1.5 NEUE MODELLBAHN ERSTELLEN	5

2. DAS HAUPTMENÜ

2.1 ANSICHT VERÄNDERN 1.		6
2.2 ANSICHT VERÄNDERN 2.		6
2.3 TAGES- ODER NACHTANSICHT WÄHLEN		6
2.4 KAMERA SETZEN		6
2.5 SYSTEMMENÜ AKTIVIEREN		6
2.6 GELÄNDEOBJEKTE SETZEN		7
2.7 LOKOMOTIVEN UND WAGGONS SETZEN		7
2.8 GLEISEDITOR		7
2.9 BODENEDITOR		7
2.10 KOPIEREN		7
2.11 EINFÜGEN		8
2.12 LÖSCHEN		8
2.13 AUSWAHLOPTIIONEN		8
2.14 EDITORCURSOR AKTIVIEREN		8
2.15 BILDSCHIRM SPEICHERN		8
2.16 PROGRAMM BEENDEN		8

3. DIE EDITORFENSTER

3.1 DAS 'GLEISEDITOR' FENSTER	9
3.2 DAS 'BODENEDITOR' FENSTER	13
3.3 DAS 'OPTIONEN' FENSTER	15
 4. GRUNDFUNKTIONEN AUSSERHALB DES MENÜ	 16
4.1 ANSICHT VERÄNDERN	16
4.2 OBJEKTE AUSWÄHLEN	16
4.3 GESETZTE OBJEKTE VERLEGEN	17
4.4 ZÜGE MANUELL BEWEGEN	17
4.5 OBJEKTE BEMALEN	17
4.6 DIE EIGENSCHAFTEN DER WEICHEN VERÄNDERN	18
4.7 STEUERSCHALTER EDITIEREN	18
4.8 LOK IDS DEFINIEREN	18
 5. DIE STEUERTAFEL	 18
 5.1 DIE STEUERSTAFEL EDITIEREN	 19

1. Allgemeine Beschreibung

1.1 Der Editor

Das Programm ist ein Modellbahneditor, mit dem man voll funktionierende Modellbahnanlagen zusammenstellen kann. Mit dem Editor kann man die Gleise frei verlegen und Gebäude beliebig platzieren und die Landschaft frei gestalten. Gebäude und Landschaften können eingefärbt werden; die Landschaft kann zusätzlich mit Texturen belegt werden. Die Funktionen des Programmes kann man durch das Hauptmenü oder durch die Editorfenster erreichen. Die Modellbahn ist schon während der Errichtung völlig funktionsfähig; es wird das Editieren und die Betätigung der Modellbahn auf demselben Programmbild durchgeführt. Die einzelnen Objekte der fertig gestellten Modellbahn können mit einfachen Anweisungen ausgewählt und verlegt werden, während die Modellbahn ungestört funktioniert.

1.2 Der Gleisplan

Die Modellbahn kann mit Analog- oder Digitalsteuerung betrieben werden.

1.2.1 Die Analogsteuerung

Wenn die Analogsteuerung ausgewählt ist, kann man Stromquellen auf die Gleise anbinden, und die Lokomotiven werden von diesen Stromquellen bewegt. Die Gleise kann man isolieren, damit bestimmte Teile des Gleisplanes eigene Stromquellen haben. Die Steuerung der Stromquellen kann manuell auf der Steuertafel, oder von Steuerschaltern auf den Gleisen betätigt werden.

Eine über einen Steuerschalter fahrende Lokomotive löst die Ereignisse aus, die zuvor für diesen Steuerschalter definiert wurden.

Gesteuert werden können nicht nur Stromquellen, sondern auch Weichen, die Entkupplungsschienen, Signale und Schranken. Bei Analogsteuerung zeigen die Signale den Zustand der auf den Gleisen befindlichen Stromquellen an; Signale und Stromquellen können nicht unabhängig voneinander gesteuert werden.

Vorteile der Analogsteuerung:

- die Lokomotiven können mit beliebiger Geschwindigkeit fahren, bis zur Höchstgeschwindigkeit
- die Steuerung der Lokomotive (Vor – Zurück, Geschwindigkeit) lässt sich auf getrennten Stromkreisen leicht realisieren.
- mit der Hilfe der Steuertafel kann man die Lokomotive direkt steuern

1.2.2 Die Digitalsteuerung

Bei Digitalsteuerung gibt es keine Stromquellen, und die Gleise können nicht isoliert werden. Die Lokomotiven werden von den Signalen gesteuert. Eine Lokomotive kann von einem auf 'FREI' gestellten Signal in Bewegung gesetzt werden, und fährt dann mit voller Geschwindigkeit bis sie von einem anderen Signal zum Halt gebracht wird.

Vorteile der Digitalsteuerung:

- die Steuerung der Lokomotiven wird nur von Signalen durchgeführt
- Lokomotiven können auf demselben Gleisteil gleichzeitig in entgegengesetzter Fahrtrichtung fahren
- die Fahrtrichtung der Lokomotive kann einfach durch eine Umkehrschleife geändert werden.

1.3 Die Züge

Abhängig vom Typ der Lokomotive können ungefähr 20 Waggons mit unterschiedlicher Geschwindigkeit gezogen werden. Ein Zug kann mehrere Lokomotiven enthalten, in diesem Fall erhöht sich natürlich die Zugkraft proportional.

ACHTUNG!

Wenn eine Lokomotive oder ein Waggon durch eine falsch gestellte Weiche fährt, führt das zu einem Unfall; die Lokomotive bzw. der Waggon wird beschädigt, beginnt zu qualmen und Funken zu sprühen. In diesem Fall werden alle Züge automatisch angehalten, und werden erst dann wieder in Bewegung gesetzt, wenn die beschädigte Lokomotive bzw. der Waggon ausgewählt und gelöscht wurde.

1.4 Die Ansichten der Modellbahn

Das Programm generiert eine 3D Welt, und in dieser Welt kann die Beobachtungskamera frei bewegt werden. Die Bewegung der Kamera kann mit der Hilfe des Hauptmenüs einfach kontrolliert werden. Mit der Maus lässt sich die Anlage drehen und verschieben, und es ist möglich die Kamera sehr nah oder ganz entfernt zu setzen. Die Kamera kann auch auf eine Lokomotive oder einen Waggon gesetzt werden, und so kann man alles während der Fahrt beobachten.

Das Programm kann die Modellbahn bei Tageslicht oder bei Nacht zeigen; das Umschalten erfolgt mit der Maus im Hauptmenü. Bei Nachtansicht kann man den richtigen Platz der Lampen am besten finden.

1.5 Neue Modellbahn erstellen

Beim Erstellen einer neuen Modellbahn muß man zuerst die gewünschte Größe angeben. Das Programm empfiehlt eine Größe von 4*3 Einheiten, das kann aber natürlich geändert werden. Eine Einheit entspricht etwa 100 Metern. Die maximale Größe ist 10*10 Einheiten.

Hier muß man auch entscheiden, ob die Modellbahn mit Analog- oder Digitalsteuerung betrieben werden soll.

2. Das Hauptmenü

2.1 Ansicht verändern 1. ()

Zoomen und Drehen.

Wählen Sie den Menüpunkt und halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Ziehen Sie die Maus auf und ab um die Entfernung zu ändern, oder links und rechts um die Anlage zu drehen.

2.2 Ansicht verändern 2. ()

Kippen und Drehen.

Wählen Sie den Menüpunkt und halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Ziehen Sie die Maus auf und ab um den Ansichtswinkel zu ändern (kippen), oder links und rechts um die Anlage zu drehen.

2.3 Tages- oder Nachtansicht wählen ()

Mit diesem Menüpunkt kann man die Tages- und Nachtansicht wechseln. Bei Nachtansicht kann man nur dann etwas sehen, wenn Lampen, Gebäude oder Waggon mit beleuchtenden Fenstern, oder Lokomotiven auf der Anlage platziert wurden.

2.4 Kamera setzen ()

Mit diesem Menüpunkt kann man die Kamera auf eine Lokomotive oder einen Waggon setzen.

Klicken Sie auf den Menüpunkt um die Funktion zu aktivieren, und dann auf eine Lok oder einen Waggon. Die Ansicht wechselt nun auf diese Einstellung. Mit den Cursortasten kann man jetzt die Kamera steuern. Um zur ursprünglichen Ansicht zu gelangen, klicken Sie erneut auf den Menüpunkt.

2.5 Systemmenü aktivieren ()

Mit diesem Menüpunkt kann man das Systemmenü aktivieren. Im Systemmenü kann man:

1. die Modellbahn speichern
2. eine Modellbahn laden, oder eine neue Anlage bauen
3. die Optionen wählen
4. Systeminformation listen

2.6 Geländeobjekte setzen ()

Mit diesem Menüpunkt kann man das 'Geländeobjekte setzen' Fenster aktivieren. In diesem Fenster kann man ein Objekt auswählen und dann auf die Modellbahn setzen. Um das Objekt zu drehen muß man die rechte Maustaste gedrückt halten, und die Maus links und rechts bewegen. Die Objekte sind wie folgt gruppiert:

1. Wohngebäude
2. Pflanzen
3. Eisenbahngebäude
4. Industrielle Objekte
5. Andere Objekte

2.7 Lokomotiven und Waggons setzen ()

Mit diesem Menüpunkt kann man das 'Züge setzen' Fenster aktivieren. In dem Fenster kann man eine Lokomotive oder einen Waggon auswählen, und dann auf ein Gleis setzen. Wenn man den Cursor über einen Gleisstück zieht, zeigt ein roter Pfeil wohin das gewählte Objekt gesetzt werden kann. Die Lokomotiven und Waggons sind wie folgt gruppiert:

1. Lokomotiven
2. Personenwagen
3. Güterwagen

2.8 Gleiseditor ()

Mit diesem Menüpunkt kann man das 'Gleiseditor' Fenster aktivieren. Ausführliche Beschreibung siehe "Das Gleis-Editorfenster".

2.9 Bodeneditor ()

Mit diesem Menüpunkt kann man das 'Bodeneditor' Fenster aktivieren. Ausführliche Beschreibung siehe "Das Boden-Editorfenster".

2.10 Kopieren ()

Mit diesem Menüpunkt kann man die ausgewählten Objekte in einen Zwischenspeicher kopieren. Lokomotiven und Waggons können nicht kopiert werden.

2.11 Einfügen ()

Mit diesem Menüpunkt kann man die in dem Zwischenspeicher gespeicherten Objekte einfügen. Die eingefügten Objekte werden ausgewählt, damit sie einfach bewegt werden können.

2.12 Löschen ()

Mit diesem Menüpunkt kann man die ausgewählten Objekte endgültig löschen.

2.13 Auswahloptionen ()

Mit diesem Menüpunkt kann man ein Fenster aktivieren, in welchem eingegeben werden kann, welche Objekte während des Editierens ausgewählt werden können. Die Objekte sind wie folgt gruppiert:

1. Gleise
2. Gebäude
3. Pflanzen
4. Lokomotiven und Waggons

Mit dieser Funktion kann man erreichen, daß mit dem Auswahlrechteck (linke Maustaste gedrückt halten, und die Maus ziehen) nur zB. die Pflanzen ausgewählt werden.

2.14 Editorcursor aktivieren ()

Mit diesem Menüpunkt kann man einige Grundfunktionen (auswählen, kopieren, einfügen, löschen, bewegen) erreichen, auch wenn der Bodeneditor, Gleiseditor oder das Geländeobjekte-Fenster aktiv ist.

2.15 Bildschirm speichern ()

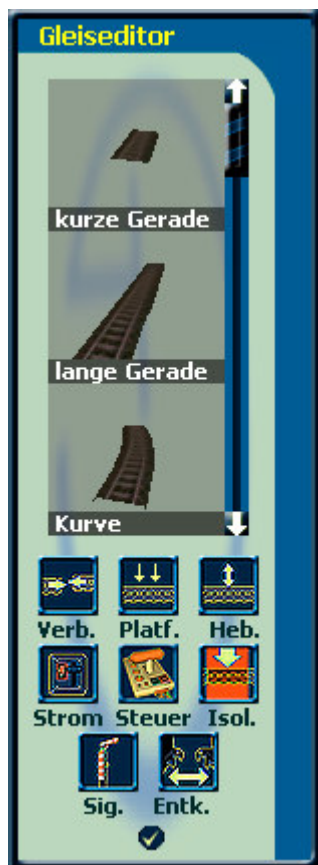
Mit diesem Menüpunkt kann man den Bildschirm speichern. Das Bild wird im Verzeichnis 'Screenshots' gespeichert (C:\Program Files\Rule the Rail!\Screenshots).

2.16 Programm beenden ()

Mit diesem Menüpunkt kann man das Programm beenden.

3. Die Editorfenster

3.1 Das 'Gleiseditor' Fenster



In diesem Fenster sind die folgenden Funktionen erreichbar:

1. Liste der Gleisteile

Hier kann man die Gleisteile wählen, die auf die Modellbahn gesetzt werden können. Die Gleisteile können gedreht werden, wenn man die rechte Maustaste gedrückt hält, und dabei die Maus links und rechts bewegt. Wenn nach dem Setzen eines Gleisteiles das Ende dieses Teiles ganz nahe zu einem anderen liegt, und die Teile in der gleichen Richtung stehen, werden die beiden Teile automatisch verbunden.

2. Gleisteile verbinden

Diese Funktion kann gewählt werden, um zwei Gleise miteinander zu verbinden, wenn ein gerades Gleisstück mit der richtigen Länge fehlt. Nachdem dieser Menüpunkt ausgewählt wurde, muß man mit der Maus die zwei zu verbindenden Gleisteile auswählen. Wenn es möglich ist, werden die zwei ausgewählten Gleisteile automatisch verbunden. Manchmal ist es erforderlich, die Gleise geringfügig zu ändern, damit diese Funktion durchgeführt werden kann.

3. Gleisteile auf dieselbe Höhe heben



ACHTUNG!

Dieser Menüpunkt hat zwei verschiedene Funktionen abhängig davon, ob es ausgewählte (markierte) Gleisteile gibt oder nicht.

- Wenn es keine ausgewählten Gleise gibt, kann man mit diesem Menüpunkt Gleisteile auf dieselbe Höhe heben wie ein "Referenz"-Gleis. Wenn man Gleise hebt (siehe 4. Gleisteile heben), werden die benachbarten Gleise nur soweit mit angehoben, sodaß sich ein Gefälle ergibt. Wenn man aber mehrere Gleisteile auf dieselbe Höhe heben möchte, kann diese Funktion dabei helfen. Wählen Sie diesen Menüpunkt aus, und dann den Gleisteil, auf dessen Höhe die anderen Teile gehoben werden sollen. Zeigen Sie nun auf die anzupassenden Gleisteile, die auf die Höhe des ersten Gleisteiles gehoben werden sollen, drücken und halten Sie die linke Maustaste, und fahren mit dem Cursor darüber. Die so ausgewählten Gleisteile werden automatisch in die richtige Höhe springen.
- Wenn es schon ausgewählte Gleise gibt, wird dieser Menüpunkt eine andere Funktion starten. In diesem Fall wird der Boden unter den ausgewählten Gleisen auf die Höhe der Gleise gehoben. So kann man einfach Gleisteile auf einem Plateau oder Hügel erzeugen. Also zuerst die Gleise auf die richtige Höhe heben, dann mit dieser Funktion den Boden anpassen.

4. Gleisteile heben



Mit dieser Funktion kann man Gleisteile vom Boden aufheben. Wählen Sie diesen Menüpunkt aus, und dann den Gleisteil, der aufgehoben werden soll. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, und bewegen Sie die Maus um die Höhe des ausgewählten Gleisteiles zu ändern. Die verbundenen Gleisteile folgen dem ausgewählten Gleisteil in einem bestimmten Verhältnis.

5. Stromquelle setzen



Mit dieser Funktion kann man Stromquellen erzeugen und auf den Gleisen positionieren. Wählen Sie diesen Menüpunkt aus, und ziehen Sie dann den Cursor über die Gleise. Ein roter Pfeil wird zeigen, wo eine Stromquelle auf den Gleisen platziert werden kann. Wählen Sie den gewünschten Gleisteil aus, und dann geben Sie die Eigenschaften der Stromquelle an: Spannung zwischen -10 und +10, den Namen der Stromquelle, und ob die Stromquelle auf die Steuertafel gesetzt werden soll. Diese Funktion kann bei Digitalsteuerung nicht gewählt werden.

6. Steuerschalter setzen



Mit dieser Funktion kann man Steuerschalter erzeugen. Zuerst muß man den Gleisteil auswählen, wo der Steuerschalter gesetzt wird. Die roten Pfeile zeigen an, welche Objekte für die Steuerung verwendbar sind (Weichen, Stromquellen, Entkupplungsgeräte, Signale, Schranken). Wählen Sie das gewünschte Objekt, und dann geben Sie die Eigenschaften des Steuerschalters an. Diese Eigenschaften hängen von dem gesteuerten Objekt ab:

- Bei der Weiche kann angegeben werden:
 - 1a. die Weiche soll in die gerade Richtung geschaltet werden
 - 1b. die Weiche soll in die abgebogene Richtung geschaltet werden
 - 1c. die Weiche soll umgeschaltet werden (Gerade->Kurve bzw. Kurve -> Gerade)
 2. Richtung, von welcher der Schalter geschaltet werden kann (rot/blau/beide)
 3. ID der Lok, die den Schalter betätigen kann (alle oder ID1/ID2/ID3)
 4. die Verzögerung der Steuerung
 5. der Name dieses Steuerschalters
- Bei der Stromquelle kann angegeben werden:
 - 1a. die Stromquelle soll mit der voreingestellten Spannung eingeschaltet werden (siehe Punkt 2)
 - 1b. die Stromquelle soll ausgeschaltet werden

- 1c. die Stromquelle soll umgeschaltet werden (aus->ein bzw. ein->aus)
 2. Richtung, von welcher der Schalter geschaltet werden kann (rot/blau/beide)
 3. ID der Lok, die den Schalter betätigen kann (alle oder ID1/ID2/ID3)
 4. beim Einschalten die Spannung ist der hier angegebene Wert
 5. die Verzögerung der Steuerung
 6. der Name dieses Steuerschalters
- Beim Entkupplungsgerät kann angegeben werden:
- 1a. das Entkupplungsgerät soll eingeschaltet werden
 - 1b. das Entkupplungsgerät soll ausgeschaltet werden
 - 1c. das Entkupplungsgerät soll umgeschaltet werden (aus->ein bzw. ein->aus)
 2. Richtung, von welcher der Schalter geschaltet werden kann (rot/blau/beide)
 3. ID der Lok, die den Schalter betätigen kann (alle oder ID1/ID2/ID3)
 4. die Verzögerung der Steuerung
 5. der Name dieses Steuerschalters
- Beim Signal kann angegeben werden:
- 1a. das Signal soll 'frei' zeigen (wird auch die entsprechende Stromquelle gesteuert)
 - 1b. das Signal soll 'Halt' zeigen (wird auch die entsprechende Stromquelle gesteuert)
 - 1c. das Signal soll umgeschaltet werden (Halt->frei bzw. frei->Halt)
 2. Richtung, von welcher der Schalter geschaltet werden kann (rot/blau/beide)
 3. ID der Lok, die den Schalter betätigen kann (alle oder ID1/ID2/ID3)
 4. die Verzögerung der Steuerung
 5. der Name dieses Steuerschalters
- Beim Schranken kann angegeben werden:
- 1a. die Schranke soll geschlossen werden
 - 1b. die Schranke soll geöffnet werden
 2. Richtung, von welcher der Schalter geschaltet werden kann (rot/blau/beide)
 3. ID der Lok, die den Schalter betätigen kann (alle oder ID1/ID2/ID3)
 4. die Verzögerung der Steuerung
 5. der Name dieses Steuerschalters

Die Steuerschalter werden von den darüber fahrenden Lokomotiven betätigt, die Waggons können die Steuerschalter nicht betätigen.

Wenn ein ID (ID1...ID3) unter den Steuerschalter-Eigenschaften angegeben ist, nur die Loks, die mindestens ein ID von den hier angegebenen haben, können den Steuerschalter betätigen. IDs können für die Lok definiert werden, nachdem man auf die Lok mit der rechten Maustaste anklickt.

Wenn die blaue oder rote Seite des Schalters definiert ist, nur Loks, die aus dieser richtung kommen, können den Schalter betätigen.

Es ist möglich die Steuerschalter zu löschen oder ihre Funktionen zu ändern. (Menü Steuerschalter anklicken, und dann den zu ändernden Schalter). Das Programm fragt, ob eine bestehende Funktion geändert oder eine neue hinzugefügt werden soll. Bei der Änderung einer bestehenden Funktion kann man die Eigenschaften verändern und es gibt auch die Möglichkeit die Funktion zu löschen.

7. Isolierung setzen

Mit dieser Funktion kann man Gleisteile isolieren, damit sie eigene Stromquellen haben können. Die Isolierung wird auf der Modellbahn als eine rote Linie sichtbar. Diese Funktion ist nur bei Analogsteuerung wählbar.

8. Signal setzen

Mit dieser Funktion kann man Signale erzeugen. Wählen Sie diesen Menüpunkt aus, und dann ziehen Sie den Cursor über die Gleise. Ein roter Pfeil zeigt, wo das Signal gesetzt werden kann. (linke Maustaste). Wählen Sie hier aus zwei möglichen Positionen. Der Name des Signals und ob es auf der Steuertafel angezeigt werden soll kann definiert werden.

9. Entkupplungsgerät setzen

Mit dieser Funktion kann man Entkupplungsgeräte erzeugen. Wählen Sie diesen Menüpunkt aus, und dann ziehen Sie den Cursor über die Gleise. Ein roter Pfeil zeigt, wo das Entkupplungsgeräte erzeugt werden kann. Der Name des Signals und ob es auf der Steuertafel angezeigt werden soll kann definiert werden.

Wenn das Entkupplungsgerät eingeschaltet ist, werden die über das Gerät fahrenden Waggons entkuppelt.

3.2 Das 'Bodeneditor' Fenster



1. Texturen anpassen ()

Mit dieser Funktion kann gewählt werden, ob die auf dem Boden gemalten Texturen mit scharfen oder verfließenden Grenzen angepasst werden.

2. Boden ist durchsichtig ()

Mit dieser Funktion kann man den Boden durchsichtig schalten (es bleibt ein Gitternetz sichtbar), damit die Gleise unter den Hügeln sichtbar und einfach editierbar werden.

3. Boden verdunkeln ()

Mit dieser Funktion kann man den Boden verdunkeln. Wählen Sie diesen Menüpunkt aus, um dann mit der gedrückten linken Maustaste den Boden wie mit einem Pinsel zu verdunkeln.

4. Boden aufhellen

Mit dieser Funktion kann man den Boden erhellen. Wählen Sie diesen Menüpunkt aus, um dann mit der gedrückten linken Maustaste den Boden wie mit einem Pinsel zu aufzuhellen.

5. Bodenhöhe verändern

Mit dieser Funktion kann man Hügel, Berge oder Wasserflächen erzeugen. Wählen Sie diesen Menüpunkt aus, und dann über dem Boden drücken Sie die linke Maustaste und halten Sie gedrückt. Ziehen Sie die Maus auf und ab um die gewünschten Formen zu erzeugen. Die Größe der veränderten Bodenfläche kann mit der 'Wirkung' Funktion eingestellt werden.

6. Wirkung

Mit dieser Funktion kann die Wirkung der 'Bodenhöhe verändern' Funktion eingestellt werden. Diese Funktion stellt auch die Größe des Pinsels für das Bodenmalen ein, und auch die Größe der zu bearbeitenden Oberfläche für die Funktion 'Plateau erzeugen'.

7. Plateau erzeugen

Mit dieser Funktion kann man Plateau erzeugen. Wählen Sie diesen Menüpunkt aus, und dann über dem Boden drücken Sie die linke Maustaste und halten Sie gedrückt. Ziehen Sie die Maus über den Boden wie einen Pinsel und die Höhe des Bodens wird auf die Höhe gebracht, wo die Maustaste gedrückt wurde.

8. Bodentextur auswählen

Hier kann man die Textur aus einer Liste auswählen, mit der man den Boden bemalen möchte. Wählen Sie eine Textur aus, und dann über dem Boden drücken Sie die linke Maustaste und halten Sie gedrückt. Ziehen Sie die Maus über den Boden wie einen Pinsel um den Boden mit der ausgewählten Texture zu bemalen.

9. Haupttextur wählen

Mit dieser Funktion kann man die Haupttextur wählen, mit der der ganze Boden bemalen wird.

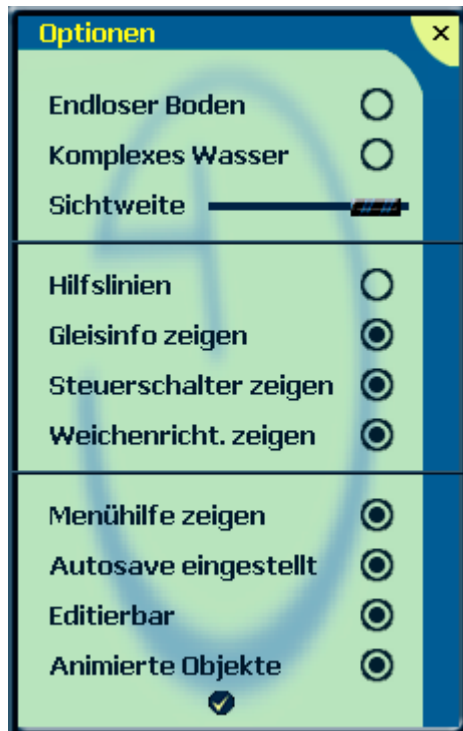
10. Benutzte Ressourcen

Diese Daten zeigen an, wieviel Ressourcen der Computer für das Bodenmalen benutzt. Je mehr verfließene Texturgrenzen erzeugt werden, desto größer wird dieser Wert. Der Wert kann auch größer als 100% sein; abhängig von der Grafikkarte kann sich die Geschwindigkeit der 3D-Darstellung verlangsamen.

11. Bodengröße verändern

Mit dieser Taste kann man die Größe des Bodens verändern. An den Bodengrenzen können dann Texturfehler entstehen, die man manuell korrigieren kann.

3.3 Das 'Optionen' Fenster



Im 'Optionen' Fenster gibt es die folgende Möglichkeiten:

1. Endloser Boden.
Wenn ausgewählt, wird die Grundplatte endlos angezeigt. Aber nur die beim Erstellen der Anlage festgelegte Größe des Bodens ist editierbar.
2. Komplexes Wasser
Wenn ausgewählt, wird das Programm komplexe Wassersimulation erzeugen, die viel natürlicher aussieht.
3. Sichtweite einstellen.
Hier kann man die Sichtweite reduzieren. Kleinere Objekte werden nicht dargestellt, so kann man die Geschwindigkeit der Maschine erhöhen.
4. Hilfslinien anzeigen.
Die Hilfslinien helfen wenn man zB: Häuser oder Bäume in einer Reihe setzen möchte.
5. Gleisinformationen anzeigen.
Wenn ausgewählt, werden die Namen der Weichen, Stromquellen, Signale, Entkupplungsgeräte und Schranken angezeigt.
6. Steuerschalter anzeigen.
Wenn ausgewählt, werden die Isolierungen, Stromquellen und Steuerschalter angezeigt. Rote Linien werden auf der Modellbahn zeigen, wie die Steuerschalter ihre Wirkungen ausüben.
7. Richtung der Weichen anzeigen.
Wenn ausgewählt, wird die Richtung der Weichen gut sichtbar angezeigt.

8. Hilfe anzeigen.
Wenn ausgewählt, werden kurze Hilftexte beim Hauptmenü angezeigt.
9. Autosave eingestellt
Wenn ausgewählt, wird das Programm jede 5 Minute die aktuelle Anlage mit dem Namen ,autosave1‘ speichern.
Das alte ,autosave1‘ File wird ,autosave2‘ benannt.
10. Modellbahn ist editierbar.
Wenn nicht ausgewählt, ist die Modellbahn nicht editierbar.
11. Animierte Objekte
Wenn ausgewählt, Objekte, die Animation enthalten, werden animiert angezeigt.

4. Grundfunktionen ausserhalb des Menü

4.1 Ansicht verändern

Wenn der Cursor die Bildschirmgrenzen erreicht, wird die Modellbahn automatisch verschoben. Eine andere Möglichkeit die Modellbahn zu verschieben ist, indem man die rechte Maustaste gedrückt hält und die Maus bewegt. Mit dem Mausekranz können Sie einfach zoomen.

4.2 Objekte auswählen

1. Einfache Auswahl

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf ein Objekt um es auszuwählen. Die ausgewählten Objekte werden mit einer fast durchsichtigen Kugel markiert. Die ausgewählte Gleise werden in roter Farbe angezeigt. Halten Sie die Control (Strg)- Taste gedrückt, um mehrere Objekte auszuwählen.

ACHTUNG!

Ein Objekt kann nicht ausgewählt werden, wenn es in den Auswahloptionen nicht gestattet ist!

2. Auswahl mit Auswahlrechteck

Um mehrere Objekte auszuwählen, können Sie auch das Auswahlrechteck benutzen. Drücken Sie die linke Maustaste so, daß es kein Objekt auswählt, und halten Sie die Taste gedrückt. Dann ziehen Sie die Maus so, daß das angezeigte Auswahlrechteck die benötigten Objekte enthält.

ACHTUNG!

Ein Objekt kann nicht ausgewählt werden, wenn es in den Auswahloptionen nicht gestattet ist!

3. Gleise auswählen

Verbundene Gleisteile können einfach ausgewählt werden. Mit einem Doppelklick der linken Maustaste auf ein Gleisteil wählt alle verbundenen Gleise aus.

4.3 Gesetzte Objekte verlegen

Die ausgewählten Objekte können einfach verlegt und gedreht werden. Drücken Sie die linke Maustaste auf einem ausgewählten Objekt und halten Sie sie gedrückt. Bewegen Sie jetzt die Maus um das Objekt zu verschieben. Um das Objekt zu drehen, drücken Sie auch die rechte Maustaste und halten Sie gedrückt. Bewegen Sie jetzt die Maus links und rechts um das Objekt zu drehen.

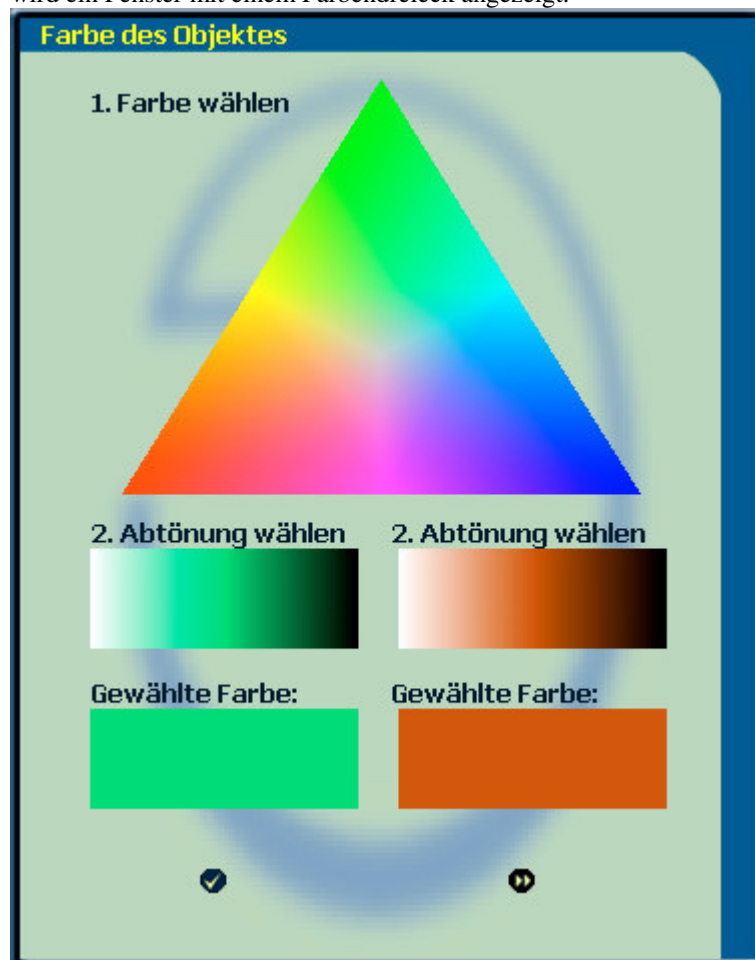
Die ausgewählte Objekte können auch in vertikale Richtung verlegt werden, wenn man erst die Ctrl taste drückt.

4.4 Züge manuell bewegen

Drücken Sie die linke Maustaste auf einen Zug und halten Sie gedrückt. Jetzt können Sie den Zug auf den Gleisen manuell bewegen.

4.5 Objekte bemalen

Die meisten Objekte sind bemalbar. Drücken Sie die rechte Maustaste auf dem Objekt, und wenn es bemalbar ist, wird ein Fenster mit einem Farbendreieck angezeigt.



Wählen Sie eine Farbe aus dem Farbendreieck mit der linken Maustaste. Die ausgewählte Farbe wird mit ihren Abtönungen in einem Rechteck angezeigt. Jetzt können Sie eine Farbe aus diesem Rechteck auswählen, die als endgültige Farbe in dem Rechteck ganz unten angezeigt wird. Nach dem Schließen des Fensters wird diese Farbe für das Bemalen benutzt.

4.6 Die Eigenschaften der Weichen verändern

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Weiche um ihre Eigenschaften zu verändern. In einem Fenster kann der Name der Weiche angegeben werden, und ob es auf der Steuertafel angezeigt werden soll.

ACHTUNG!

Die Eigenschaften der Weichen können nicht verändert werden, wenn es in den Auswahloptionen nicht gestattet ist!

4.7 Steuerschalter editieren

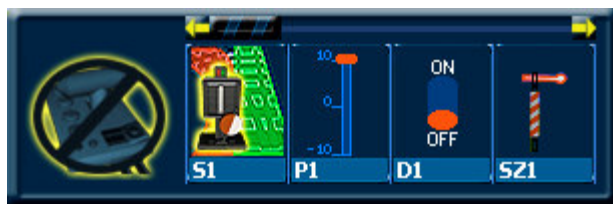
Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Steuerschalter um seine Eigenschaften zu verändern. So können Sie die Steuerschalter einfacher erreichen, als aus dem Gleiseditor Fenster.

4.8 Lok IDs definieren

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Lok, um ihre IDs für die Steuerschalter zu definieren (siehe auch 'Steuerschalter setzen').

5. Die Steuertafel

Ganz unten auf dem Bildschirm befindet sich die Steuertafel. Es wird aber nur dann etwas angezeigt, wenn steuerbare Objekte (Stromquellen, Weichen, Entkupplungsgeräte, Signale) schon auf der Modellbahn platziert wurden. Wenn es bei den Eigenschaften der Objekte so angegeben ist, werden die Steuersymbole dieser Objekte angezeigt, und können mit der linken Maustaste betätigt werden.



- Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Steuersymbol der Weiche, um die Weiche zu stellen.
- Auf dem Steuersymbol der Stromquelle können Sie die Größe der Spannung einstellen (nur bei Analogsteuerung). Die Spannung wirkt auch auf die Signale, die neben den Gleisteilen stehen, auf die die Stromquelle geschaltet ist.
- Mit dem Steuersymbol des Entkupplungsgerätes kann es ein- oder ausgeschaltet werden.
- Mit dem Steuersymbol des Signals kann umgeschaltet werden. Bei Analogsteuerung wirkt es auch auf die Stromquelle, die sich auf dem Gleis des Signals befindet.

Die Steuersymbole auf der Steuertafel können ohne Einschränkung betätigt werden, auch, wenn Steuerschalter auf den Gleisen platziert sind.

Auf der linken Seite der Steuertafel befindet sich ein Logo. Klickt man mit der linken Maustaste darauf, wird die Steuertafel versteckt bzw. wieder angezeigt.

5.1 Die Steuerstafel editieren

Drücken Sie die rechte Maustaste auf ein Steuersymbol und halten Sie gedrückt. Jetzt können Sie das Steuersymbol auf den ausgewählten Platz bewegen.