

STW Plattformspaket - Guide

Det verkar som att den ursprungliga guiden till detta plattformspaket har kommit bort, så jag har gjort ett försök att sammanfatta funktionerna här.

Plattformspaket med både byggbara scenerydelar och splines (dessa splines hittas dock under rälsmenyn i surveyor, för att de ska kunna kopplas ihop med scenerydelarna)

Scenerydelarna kan modifieras via deras propertyrutor. När ändringarna gjorts klart så ska den namnkod bestående av ett antal siffror som finns i propertyrutan, skrivas in i namnfältet högst upp i densamma. Namnkoden består av ett antal siffror separerade med mellanslag.

Trainz sparar nämligen inställningarna på objekt i sessionen och inte i rutten, vilket i normala fall hade inneburit att man måste kopiera en ursprunglig session om man vill göra en egen, för att inte alla plattformar ska återställa sig. Namnet på objekt sparas å andra sidan i rutten, vilket gör att om användaren skriver in en namnkod som namn på objektet, så behöver inte sessionen kopieras, utan inställningarna följer med i rutten istället.

Det går också att kopiera inställningar om man önskar ha samma inställningar på många objekt. Då kopieras bara namnkoden från ett plattformsobjekt och klistras in i namnfältet på ett annat av samma typ. Sedan stänger man och öppnar propertyrutan igen. (vilket tyvärr krävs för att namnet ska sparas) Därefter kan man trycka på snabbknappen i propertyrutan för att namnet ska avkodas och de inställningar som valts där ska ställas in på objektet. (Man behöver inte göra detta om man är säker på att namnkoden är korrekt. Om man inte gör detta så kommer alla namnen på alla objekt helt enkelt avkodas automatiskt nästa gång banan öppnas i Trainz.)

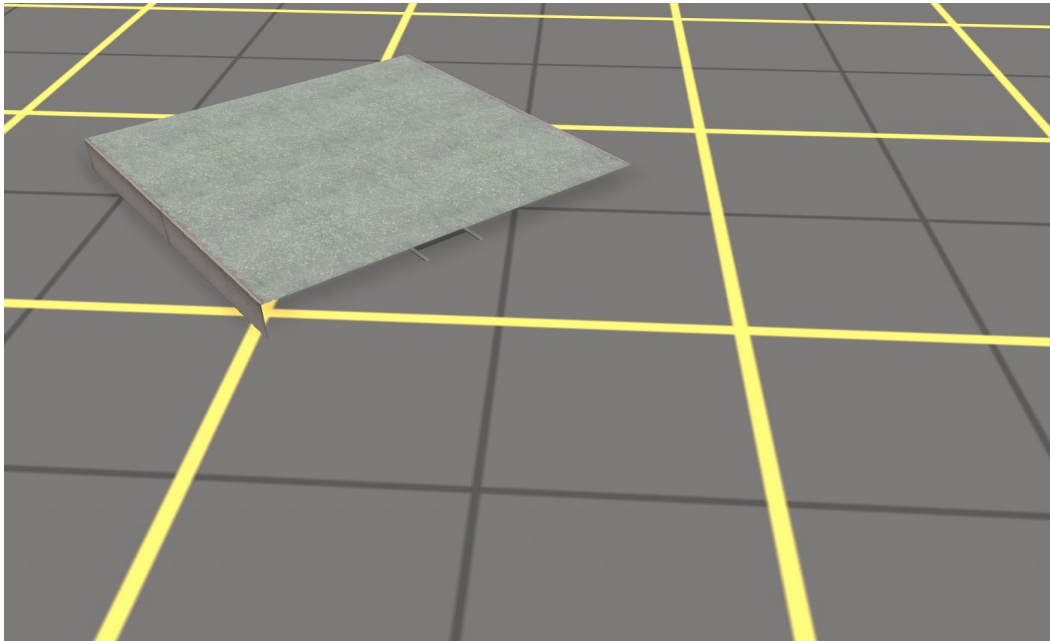
För att koppla ihop scenerydelar med varandra och splines med scenerydelar så används spacers, vilka finns i spelet under namnen "STW Plattforms spacer 1m" respektive "STW Plattforms spacer 05m"

- Den första, med 1m avstånd, används mellan två scenerydelar.
- Den andra med 0.5m avstånd används mellan en scenerydel och en spline.

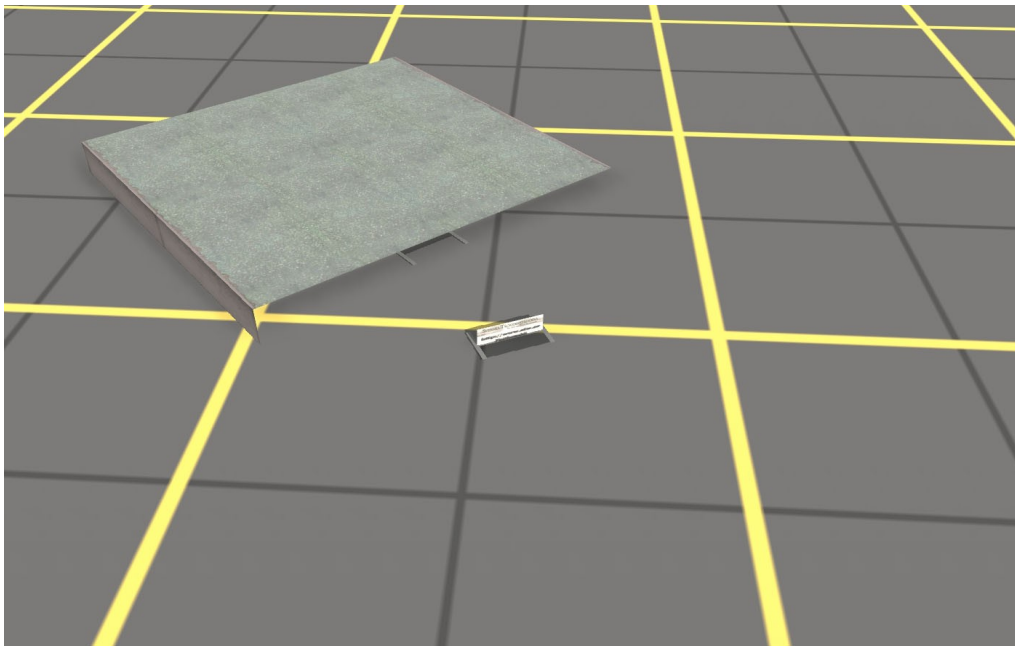
Detta är inget man behöver lägga på minnet specifikt, det går rätt lätt att se om det blir en glipa, eller om plattformsdelarna överlappar varandra, då är det bara att byta till den andra typen av spacer.

Mellan två splines krävs ingen spacer.

Vid själva utplacerandet:

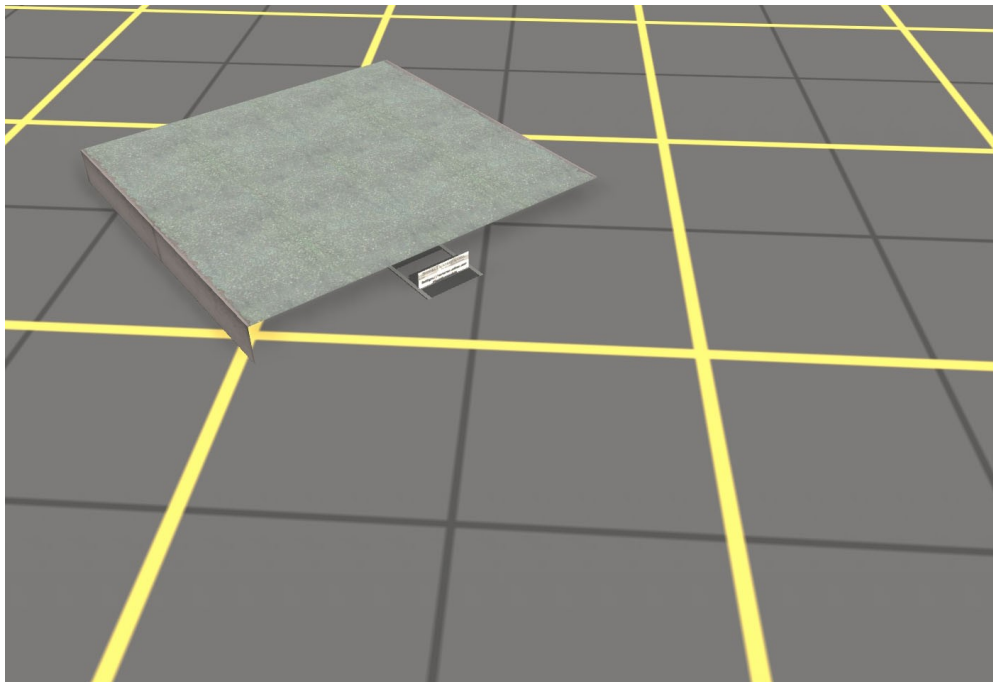


1. Placera ut scenerydelen och flytta den till det ställe den ska vara på.

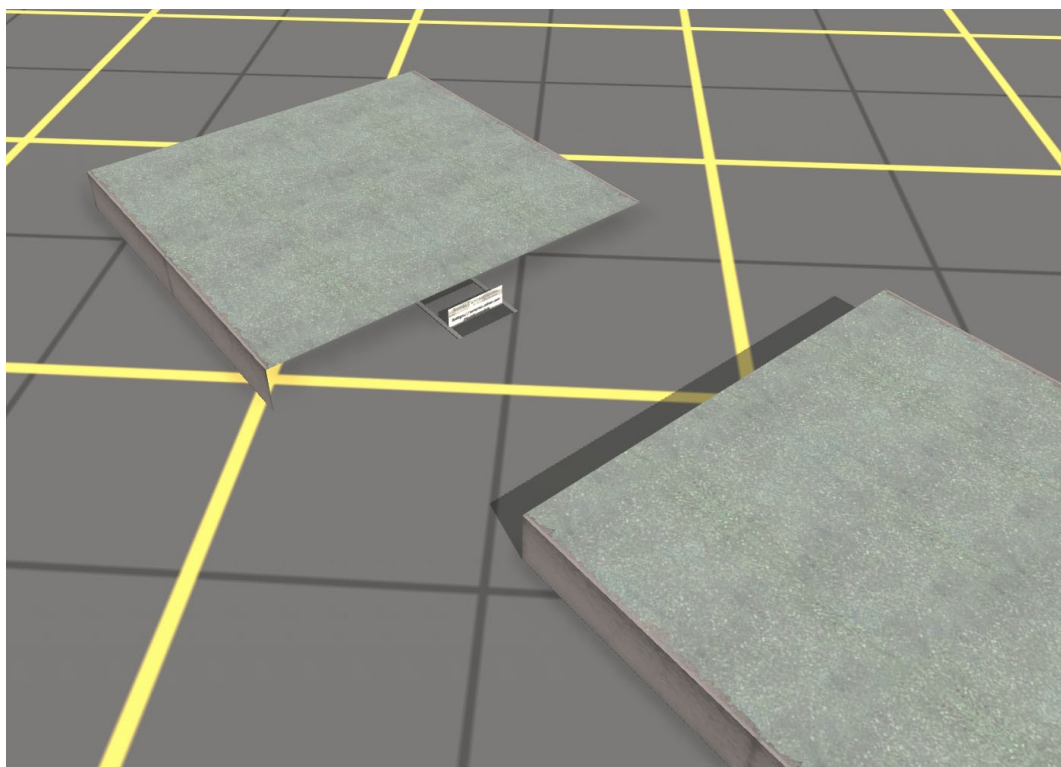


2. Sätt ut en spacer av rätt typ.

3. Roter spacern så att dess spårstumpar (de gråa linjerna) ungefär följer plattformsdelenens riktning.

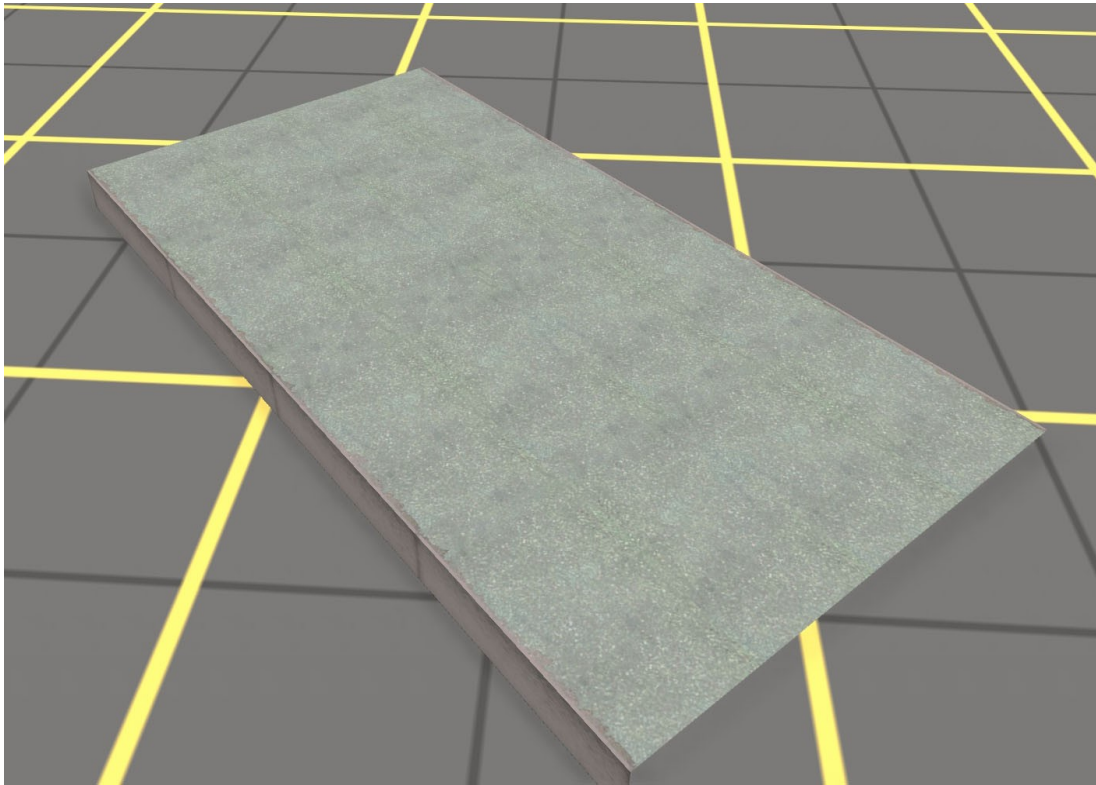


4. Flytta spacern så att den snappas på plats på änden av scenerydelen. (Genom att flytta på plattformen kan du se om spacern fastnat korrekt)



5. Placera ut den andra scenerydelen/splinen.

6. Roter den så att dess riktning ungefär motsvarar den hos den första plattformsdelen.



7. Flytta den på samma sätt som med spacern, så att den snappar till där den ska vara.

//Korvtiger 2016-05-30