

Anleitung zur Erstellung einer OpenBVE Strecke

(von Christian Thal, Betriebssystem Ubuntu 20.04, Programm Gedit
[Gedit ist ein Editor, jeder Editor kann in aller Regel genutzt werden], Datum: Mai
2023)

1. Öffnen Sie ihr Editor

Aber bitte nicht Tabellenprogramme (z.b.: Libre Office Calc), diese setzen unsinnige
„ ,,,,,, „ an vielen Stellen und produzieren so beim abspeichern laute Fehler.

2. Nun kann in die erste Zeile folgendes eingetragen werden:

With Route

**.Comment Hier steht ihr Kommentar/ Beschreibung von ihrer Strecke,
wird auch von OpenBVE angezeigt!**

3. Nun folgt der Zug:

With Train

.Folder TR_RS1

Hinweis: Folder ist auf deutsch: Ordner, also suchen Sie einen Zugordner unter BVE
aus.

4. „.Gauge“ ist nicht genau definiert ob es unter: „With Route“ oder unter: „With
Train“ kommen soll, ich persönlich tendiere eher unter: „With Route“, dann würde es
bis hierher so aussehen:

With Route

**.Comment Hier steht ihr Kommentar/ Beschreibung von ihrer Strecke,
wird auch von OpenBVE angezeigt!**

.Gauge 1435

With Train

.Folder TR_RS1

Hinweis: .Gauge bezeichnet die Spurweite in Millimeter, die Zahl gibt es ja dann an!

5. Jetzt kommen die „Objekte“ dran, ohne diese läuft es ja nicht...

With Structure

.Rail(0) BahnstreckeSoltauNeuenkirchen\track\StdTrackCS_1.csv

.Ground(0) BahnstreckeSoltauNeuenkirchen\Scenery\GrassRise.csv

**.FreeObj(1) Bham_X-City_South\X-CitySouth_1_3\Catenary\Mk3_New\
Mk3_H_Ovr3.csv**

Hinweis: „Rail“ da kommt unsere Schiene hin, Objekte bekommt man auch aus anderen Streckenobjektordnern! Sprichwörtlich ist es eher ein Link wo das Objekt liegt. Die Null dahinter ist eine Unterscheidung, bzw. es definiert das erste Objekt in dieser Kategorie (ich glaube es waren bis zur Zahl 256 (?) möglich).

„Ground“ ist unsere Fläche wie die aussehen soll.

„FreeObj“ sind alle anderen Objekte.

Damit die Strecke bei OpenBVE läuft ist neben Rail und Ground ein Objekt vorhanden – dadurch meckert die Simulation nicht herum

(Kein Objekt gefunden – kein Objekt definiert...).

Es braucht auch nicht unter „With Track“ eingetragen sein...

(im übernächsten Abschnitt 7.).

6. Der Hintergrund heißt auf Englisch: „Background“ und es wird so hinzugefügt:

With Texture

**.Background(0) BahnstreckeSoltauNeuenkirchen\Background\
Backdrop_Countryside_1_Dawn.bmp**

Hinweis: Tja, ist nur ein Link zu einer bmp-Datei vonnöten.

7. Jetzt kommen wir zur Strecke und den Kilometern und Bahnhöfe sowie Bögen.

With Track

**0,
125,
900,
15000,
43657,**

Die Zahlen sind in Meterangaben gehalten wurden, dadurch kann die „Lieblingsstrecke“ schnell rein finden.

With Track

**0,
.Limit 45,
125,
.Sta Soltau Süd (Han.);06.3630;06.3700;;1;1;;;30;;;,
130,
.Stop 1,
.Height 0.4,
900,
15000,
.Sta Wiedingen;06.4430;06.4500;;1;1;;;;;,
.Stop 1;10;10,
.Height 0.4,**

43657,

So nun muss ich wohl einiges erklären: „Limit“ bezeichnet die Höchstgeschwindigkeit auf dem Gleis, die Zahl dahinter definiert den Wert.

„Sta“ dazu kann ich folgendes sagen: .Sta

Bahnhofsname;Ankunftszeit(hh.mmss);Abfahrtszeit(hh.mmss);nicht vorhanden;Türseite -1 links oder 1 rechts;Stopsignal 1 zeigt rotes Signal oder 0 für grünes Signal bevor der Zug stoppt;nicht vorhanden;Sound1 Ankunft;Fahrgäste in %(0-250, Auslastung des Zuges);Sound2 Abfahrt;Fahrplanindex

„Stop“ bezeichnet wo der Zug mit der Spitze halten muß, dahinter kann folgendes kommen: -1 Signal links, 0 nicht sichtbar, 1 rechts.

Dahinter und vor dem „Stop-Signal“ kann noch Meterangaben gemacht werden (siehe 1;10;10,)

Diese Meterangaben erweitern den Haltebereich!

„Height“ gibt die Gleishöhe als Dezimalzahl an.

Überall muss ein Komma dahinter gesetzt werden um den Abschluss zu definieren.

Die Zeitangaben Abfahrtszeit und Ankunftszeit müssen so geschrieben werden:

10.4545 (also Stunde 10 Punkt 45 Minuten und 45 Sekunden).

Die Wörter:

With Route, With Train, With Structure, etc.

sind Oberbegriffe, darunter findet man die Unterbegriffe

(Denke an den Schubladenaufbau!)

Eine andere Schreibweise kann auch so aussehen:

Train.Folder

Also bis jetzt sieht es dann so aus:

With Route

.Comment Hier steht ihr Kommentar/ Beschreibung von ihrer Strecke, wird auch von OpenBVE angezeigt!

.Gauge 1435

With Train

.Folder TR_RS1

With Structure

.Rail(0) BahnstreckeSoltauNeuenkirchen\track\StdTrackCS_1.csv

.Ground(0) BahnstreckeSoltauNeuenkirchen\Scenery\GrassRise.csv

.FreeObj(1) Bham_X-City_South\X-CitySouth_1_3\Catenary\Mk3_New\Mk3_H_Ovr3.csv

With Texture

.Background(0) BahnstreckeSoltauNeuenkirchen\Background\Backdrop_Countryside_1_Dawn.bmp

With Track

0,
 .Limit 45,
 125,
 .Sta Soltau Süd (Han.);06.3630;06.3700;;1;1;;;;,,
 130,
 .Stop 1, oder: .Stop 1;15;10,
 .Height 0.4,
 900,
 15000,
 .Sta Wiedingen;06.4430;06.4500;;1;1;;;;,,
 .Stop 1;10;10,
 .Height 0.4,
 43657,

Gleisbögen sind sehr schnell zu erstellen,
 Zuerst kommt die Kilometerangabe in Metern, danach das bekannte Komma, danach
 Zeile nach unten, danach „.Curve“, danach der Radius und danach die Überhöhung
 der äusseren Schiene in Millimeter (Ist auch in der Wirklichkeit so).
 Die Erhöhung ist von 0 – 180 mm möglich.
 Wikipedia kann hier auch hilfreich sein
 (Stichwort: Überhöhung Gleisbogen).

So sieht es aus:

68,
 .Curve 453.345;60,

Hinweis: ein Minus vor dem Radius gibt an, das der Bogen nach links geht, ohne
 Minus rechts.
 Ein Bogen muß auch wieder enden:

576,
 .Curve 0;0,

Ist doch einfach, oder?
 Also sieht es bis jetzt so aus:

With Route

 .Comment Hier steht ihr Kommentar/ Beschreibung von ihrer Strecke,
 wird auch von OpenBVE angezeigt!
 .Gauge 1435

With Train

 .Folder TR_RS1

With Structure

.Rail(0) BahnstreckeSoltauNeuenkirchen\track\StdTrackCS_1.csv
.Ground(0) BahnstreckeSoltauNeuenkirchen\Scenery\GrassRise.csv
.FreeObj(1) Bham_X-City_South\X-CitySouth_1_3\Catenary\Mk3_New
Mk3_H_Ovr3.csv

With Texture

.Background(0) BahnstreckeSoltauNeuenkirchen\Background
Backdrop_Countryside_1_Dawn.bmp

With Track

0,
.Limit 45,
68,
.Curve 453.345;60,
125,
.Sta Soltau Süd (Han.);06.3630;06.3700;;1;1;;;;,,
130,
.Stop 1,
.Height 0.4,
576,
.Curve 0;0,
900,
15000,
.Sta Wiedingen;06.4430;06.4500;;1;1;;;;,,
.Stop 1;10;10,
.Height 0.4,
43657,

Diese Streckendatei wird als .csv abgespeichert
(Beispiel: Streckenname.csv).

Natürlich können die Bögen auch weggelassen werden, die Strecke startet mittels
OpenBVE auch schon.

Bahnsteige lassen sich auch als Form? einbinden:

With Structure

.Rail(0) BahnstreckeSoltauNeuenkirchen\track\StdTrackCS_1.csv
.Ground(0) BahnstreckeSoltauNeuenkirchen\Scenery\GrassRise.csv
.FormR(0) BahnstreckeSoltauNeuenkirchen\BahnsteigRechts
FormDBR.b3d
.FormL(0) BahnstreckeSoltauNeuenkirchen\BahnsteigLinks\FormDBL.b3d

Die Definition unter .Track passiert so:

0,
 .Limit 45,
 68,
 .Curve 453.345;60,
 100, **.Form 0;R;0.2;0.3,**
 125,
 .Sta Soltau Süd (Han.);06.3630;06.3700;;1;1;;;;,
 130,
 .Stop 1,
 .Height 0.4,

Dabei ist folgendes zu beachten:

0 ist der Index, R gibt Rechts an (für Links reicht ein L), 0.2 gibt den Abstand zum Zug an, 0.3 ist die Bodenhöhe.

Die Gleisbögen sehen etwas eckig wohl aus,
 Abhilfe können andere Schientypen mit anderen Radien hier haben.
 In den „Track-Ordern“ sind meist solche Dateien zu finden:

450.csv, 1500.csv, 800.csv, etc.

Diese geben die Radien an.

Aber Achtung, in den csv-Dateien steht auch weitere Dateien drin, die mit
 übernommen werden müssen, z.b.:
 Schienenkopf.bmp, Bettung.bmp, etc.

Folgendes wird hinzugefügt:

With Structure

.Rail(0) BahnstreckeSoltauNeuenkirchen\track\StdTrackCS_1.csv
.Rail(1) BahnstreckeSoltauNeuenkirchen\track\1500.csv
.Ground(0) BahnstreckeSoltauNeuenkirchen\Scenery\GrassRise.csv
.FreeObj(1) Bham_X-City_South\X-CitySouth_1_3\Catenary\Mk3_New
Mk3_H_Ovr3.csv

und unter Track wird folgendes hinzugefügt:

With Track

0,
 .Limit 45,
 68,
 .RailType 0;1,
 .Curve 453.345;60,
 125,
 .Sta Soltau Süd (Han.);06.3630;06.3700;;1;1;;;;,

130,
 .Stop 1,
 .Height 0.4,
 576,
 .RailType 0;0,
 .Curve 0;0,
 900,
 15000,
 .Sta Wiedingen;06.4430;06.4500;;1;1;;;;,
 .Stop 1;10;10,
 .Height 0.4,
 43657,

.RailType kommt vor das Wort: **.Curve!**

Sonst funktioniert die Darstellung nicht
(Schubladenaufbau).

Dahinter bedeutet die erste Zahl: Index (also Zahl der Hauptschiene) von der vorhandenen Schiene.

Die Zweite Zahl bedeutet: Index (also Zahl der hinzufügenden Schiene) der hinzuzufügenden Schiene.

Am Ende des Bogens wieder zurücksetzen.

Mehrere Gleise

Für mehrere Gleise wird diese Funktion gebraucht:

.Rail ;;;

Diese wird dorthin gesetzt wo man diese haben möchte:

With Track

0,
 .Limit 45,
 68,
 .RailType 0;1,
 .Curve 453.345;60,
 125,
 .Sta Soltau Süd (Han.);06.3630;06.3700;;1;1;;;;,
 130,
 .Stop 1,
 .Height 0.4,
 .Rail 1;4.0;0.0;0,
 576,
 .RailType 0;0,
 .Curve 0;0,
 900,
 15000,
 .Sta Wiedingen;06.4430;06.4500;;1;1;;;;,
 .Stop 1;10;10,

.Height 0.4,
43657,

Dabei gilt folgendes

.Rail 1;4.0;0.0;0,

Die erste Zahl ist die Gleisnummer; die zweite Zahl ist der Abstand zwischen der Hauptschiene und dieser Schiene (ein Minus-Zeichen vor der Zahl ist für die linke Seite, für die rechte Seite bedarf es kein Zeichen) ; die dritte Zahl ist für eine Erhöhung des Gleises oder einer Erniedrigung zuständig (- oder nix); Und die letzte Zahl ist die .Rail-Zahl (Index).

Nur alle 25 Meter kann etwas gesetzt werden, ausgehend von 0.

Ein Gleis kann auch enden, hier ist dieses vorgesehen:

.RailEnd 1;4.0;0.0;0,

Folgendes gibt es hier zu beachten:

Erste Zahl gibt die Gleisnummer an; Zweite gibt den Abstand an; dritte Zahl gibt die Höhe oder Tiefe an (- oder nix); und die Rail-Zahl (Structure), also ist das Beispiel jetzt so:

With Track

0,

.Limit 45,

68,

.RailType 0;1,

.Curve 453.345;60,

125,

.Sta Soltau Süd (Han.);06.3630;06.3700;;1;1;;;;;,

130,

.Stop 1,

.Height 0.4,

.Rail 1;4.0;0.0;0,

576,

.RailType 0;0,

.Curve 0;0,

900,

.RailEnd 1;4.0;0.0;0,

15000,

.Sta Wiedingen;06.4430;06.4500;;1;1;;;;;,

.Stop 1;10;10,

.Height 0.4,

43657,

Um eine Steigung oder Neigung des Hauptgleises zu erreichen, ist dieses hier wichtig:

.Pitch 0.005

Zu beachten ist hier, dass die Steigung auf 1000 Meter gerechnet wird,
z.b.: 5 Meter geteilt durch 1000 Meter = 0.005 (Promille)

Also sieht es mit Endung auf Null wieder so aus:

With Track

0,
 .Limit 45,
68,
 .RailType 0;1,
 .Curve 453.345;60,
125,
 .Sta Soltau Süd (Han.);06.3630;06.3700;;1;1;;;;,
130,
 .Stop 1,
 .Height 0.4,
 .Rail 1;4.0;0.0;0,
576,
 .RailType 0;0,
 .Curve 0;0,
900,
 .RailEnd 1;4.0;0.0;0,
15000,
 .Sta Wiedingen;06.4430;06.4500;;1;1;;;;,
 .Stop 1;10;10,
 .Height 0.4,

20000,
 .Pitch 0.005,
22000,
 .Pitch 0.0,
43657,

Den .Pitch aber nicht nach dem Wort .Curve stellen!

Das Gleis kann auch schlecht sein (Riffel; Abbrüche; Abnutzung), dafür gibt es auch etwas:

.Accuracy 2,

Also es gibt nur 0-4, das heißt 0 ist schlecht, 4 ist perfekt.

So sieht es dann aus:

With Track

0,
 .Limit 45,
 .Accuracy 2,
68,
 .RailType 0;1,
 .Curve 453.345;60,
125,
 .Sta Soltau Süd (Han.);06.3630;06.3700;;1;1;;;;,

130,
 .Stop 1,
 .Height 0.4,
 .Rail 1;4.0;0.0;0,
 576,
 .RailType 0;0,
 .Curve 0;0,
 900,
 .RailEnd 1;4.0;0.0;0,
 15000,
 .Sta Wiedingen;06.4430;06.4500;;1;1;;;;;,
 .Stop 1;10;10,
 .Height 0.4,

 20000,
 .Pitch 0.005,
 22000,
 .Pitch 0.0,
 43657,

Adhesion gibt es auch, bei Regen, Nebel, Schnee, Eis verschlechtern sich die Bremswerte, dafür ist dieses hier zuständig:

.Adhesion 135,

Die Zahl gibt die Effizienz der Bremse des Zuges an (in Prozent).

135 ist Regen, Nässe ist 93, Frost 85 und Schnee ist 50!

Beispiel:

With Track

0,
 .Limit 45,
 .Accuracy 2,
 68,
 .RailType 0;1,
 .Curve 453.345;60,
 125,
 .Sta Soltau Süd (Han.);06.3630;06.3700;;1;1;;;;;,
 130,
 .Stop 1,
 .Height 0.4,
 .Rail 1;4.0;0.0;0,
 576,
 .RailType 0;0,
 .Curve 0;0,
 900,
 .RailEnd 1;4.0;0.0;0,
 15000,

.Sta Wiedingen;06.4430;06.4500;;1;1;;;;;,
.Stop 1;10;10,
.Height 0.4,

20000,
.Pitch 0.005,
22000,
.Pitch 0.0,
23000,
.Adhesion 50,
43657,

Freeobject

Um andere Objekte (Bäume/ Zäune/ Häuser/ etc.) mit ein zu binden,
wird zuerst die betreffenden Objekte unter „With Structure“ deren Speicherplatz
genannt und die Zahl in der Klammer ist die Indexzahl.

Beispiel:

With Structure

.Rail(0) BahnstreckeSoltauNeuenkirchen\track\StdTrackCS_1.csv
.Ground(0) BahnstreckeSoltauNeuenkirchen\Scenery\GrassRise.csv
.FormR(0) BahnstreckeSoltauNeuenkirchen\FormDBR.b3d
.FormL(0) BahnstreckeSoltauNeuenkirchen\FormDBL.b3d
.FormCR(0) BahnstreckeSoltauNeuenkirchen\FormCR.b3d
.FormCL(0) BahnstreckeSoltauNeuenkirchen\FormCL.b3d
.FreeObj(0) BahnstreckeSoltauNeuenkirchen\NE5Tafel\Haltetafel.b3d
.FreeObj(1) BahnstreckeSoltauNeuenkirchen\plants\Tree1.b3d
.FreeObj(2) BahnstreckeSoltauNeuenkirchen\plants\grass1.b3d
.FreeObj(3) BahnstreckeSoltauNeuenkirchen\plants\Tree2.b3d
.FreeObj(4) BahnstreckeSoltauNeuenkirchen\plants\field1.b3d

Um die Position festzulegen muss das Objekt auch unter „With Track“ mit hinein.

Beispiel:

With Track

0,
.Rail 1;-6.0;0.0;0,
.Accuracy 1,
.Limit 30,
.Height 0.4,
.Form 0;L;0.6;0.1,
.FreeObj 0;2;5.0;0;0;0;0,
5,
.FreeObj 0;2;5.0;0;0;0;0,

10,
 .FreeObj 0;2;5.0;0;0;0;0,
15,
 .FreeObj 0;2;5.0;0;0;0;0,
20,
 .FreeObj 0;2;5.0;0;0;0;0,

Dabei bedeutet es:

.FreeObj 0(Diese erste Zahl gibt das Gleis an, wovon es ausgegangen wird);
 2(Indexzahl, steht in der Klammer unter Structure);
5.0(Diese Zahl ist die Meterangabe des Abstandes vom Gleis Minus-Zeichen davor
 ist Links und ohne Zeichen Rechts);
0(Hier kann das Objekt nach vorne oder hinten parallel zur Strecke gebracht werden,
Meine Meinung hierzu: Irgendwie habe ich dieses nicht in Gebrauch, da ich ja die
Meterangaben (z.b.: 15,) ja schon benutze);
 0(Im Uhrzeigersinn drehen);
 0(dies müsste ja dann die Höhe sein);
0(Dies müsste das drehen des Objektes sein [Kopfüber?]);

Tja was fehlt noch?

Bei OpenBve werden Bilder beim Anklicken einer Route-Datei angezeigt,
Unter „With Route“
habe ich folgendes geschrieben:

With Route

**.Comment Kleines Teilstück der Bahnstrecke Soltau-Neuenkirchen jetzt
Neuenkirchener Draisinenbahn (Kilometer 11,7-10,64) mit einer
Höchstgeschwindigkeit von maximal 30 Km/h.
.Image NeuenkirchenerDraisinenbahn.png**

Hier ist das interessante das .Image .

Die Bilddatei liegt im Route-Ordner.

Ich hatte mittels dem Programm „Krita“ die Bilddatei einfach erstellt gehabt und
als .png gespeichert.

Bitte achtet auf die Speichergrösse (es bedarf wenige Pixel [Breite/ Höhe]).

Hier wird weiter gearbeitet, nach Erkenntnis.

Oder andere können hier auch weiter ergänzen/ bearbeiten – damit diese Anleitung
besser wird, für den deutschsprachigen Raum.

Für neue Versionen hiervon, bitte eine E-Mail an mich senden mit der neuen
Anleitung: thal1982@gmx.de