

Vorlagen in Bahngigant anzeigen

Table Of Contents

- [1 Vorlage für BahngigantVisualizer vorbereiten](#)
 - [1.1 Schienennetz aus Google Earth verwenden](#)
- [2 Textur-Informationen aus Bahngigant extrahieren](#)
- [3 BahngigantVisualizer aufrufen](#)
- [4 Veränderter Speichersnapshot zurück in Bahngigant laden](#)

1 Vorlage für BahngigantVisualizer vorbereiten

Die geladene Vorlage muss ein 24-bit-bmp mit den Abmessungen 1024x1024 Pixel sein. Nur komplett schwarze Pixel werden im Spiel später dargestellt. Die Vorlage kann z.B. auf Google-Earth-Daten, Stadtplänen oder Ähnlichem aufbauen. Eine weitere Quelle für Daten ist *SRTM Water Body* [Data](#) mit Daten der Küstenlinien weltweit. Natürlich kann man auch seine eigenen Entwürfe erstellen.

1.1 Schienennetz aus Google Earth verwenden

In Google Earth kann man unter "Primäre Datenbank -> Mehr -> Verkehrswege" sich das Schienennetz einblenden lassen. Es ist ziemlich vollständig, sogar Straßenbahn-Schienen sind enthalten. Wenn man den gewünschten Ausschnitt gefunden hat, macht man einen Screenshot und schneidet ihn mit einem Bildbearbeitungsprogramm auf 1024x1024 Pixel zu. Hat man bei der Bildschirmauflösung nur 1080 Pixel in der Höhe, sollte man die Statusleiste ausschalten und die Windows-Startleiste an die Seiten schieben.

Den Screenshot kann man zur Bearbeitung in GIMP öffnen. Zuerst kann man mit dem Stift-Werkzeug und schwarzer Farbe noch andere Informationen einzeichnen. Ich habe z.B. noch die Wasserflächen nachgezogen und die Haltestellen markiert. Unter Farben -> Schwellwert wandelt man das Bild nun in schwarz-weiß um. Die Regler sollte man so einstellen, dass nur die gewünschte Information zu sehen ist. Wenn man fertig ist, exportiert man das Bild als bmp.

image not found or type unknown

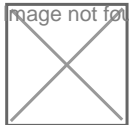
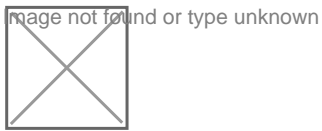
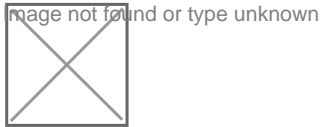
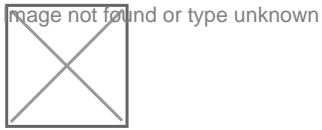


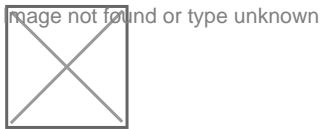
image not found or type unknown



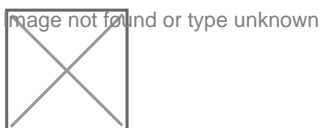
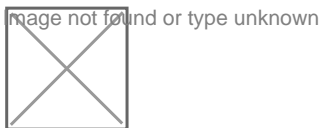


2 Textur-Informationen aus Bahngigant extrahieren

Man startet Bahngigant und erstellt eine neue leere Karte. Nun wechselt man wieder zu Windows startet Usamimi-Hurricane. Dieses Tool kann man hier herunterladen: <http://hp.vector.co.jp/authors/VA028184/english/> . In UsaMimi wählt man Bahngigant.exe aus. Unter *Move(M)->Set Dump Window Address as Hex(A)...* trägt man *00C07550* ein und klickt auf OK.



Die ersten 8 Hexadezimal-Ziffern liest man ab und trägt sie unter *Move(M)->Set Dump Windows Adress as Hex(A)...* in umgestellter Form ein. Dazu muss man sie nach folgendem Schema umstellen: *AB CD EF GH -> GHEFCDAB*. Aus *30 00 34 20* wird z.B. *20340030*. Nun klickt man auf *OK*.



Unter *Edit(E)->Define Selection & Generate Checksum (S)*... trägt man nun als Start Address die 8 umgestellten Hex-Ziffern ein. Unter *Selection Size* trägt man *400000* ein und klickt auf *Output End Address* und danach auf *OK*.

image not found or type unknown



Nun speichert man die Auswahl mit *File(F)->Save Selected Range as File(D)*...

3 BahngigantVisualizer aufrufen

Jetzt startet man *BahngigantVisualizer.exe*, das man auf <https://github.com/simugamer/BahnGigantTool/> herunterladen kann. Man wählt zuerst den Memory-Dump aus Schritt 2. aus und danach die bmp aus Schritt 1. Es wird nun eine Datei mit der Endung *.out* erstellt

4 Veränderter Speichersnapshot zurück in Bahngigant laden

In *UsaMimi* wählt man *File(F)->Load File to selected Range(U)*... die in Schritt 3. erzeugte Datei aus. Die Markierung sollte noch die gleiche wie in Schritt 2. sein. Falls man *Bahngigant* oder *UsaMimi* inzwischen geschlossen hat, führt man noch einmal die Schritte aus um die Markierung in *UsaMimi* zu erstellen. Nach dem klicken auf *OK* kann man zu *Bahngigant* wechseln, der immer noch im Hintergrund laufen sollte. Nun kann man in *Bahngigant* die Vorlage als Abdunklung der Textur erkennen. Die so erzeugte Markierung überlebt das Speichern sowie das Überbauen, bei Gelände-Veränderungen geht sie an dieser Stelle verloren. Zum auffrischen kann man die Datei mit der Endung *.out* noch einmal mit *UsaMimi* laden. Sollte man die Markierungen entfernen wollen, führt man die Schritte mit einer bmp-Datei aus, die kein Schwarz enthält.

image not found or type unknown

