No Limits Track Package (NL1)

Inhaltsverzeichnis

- 1 Allgemeines
- 2 Die Bedienung
- 3 Eine No Limits-Datei zu einer TrackPAckage-Datei packen
- 4 Öffnen einer NoLimitsTrackPackage-Datei

1 Allgemeines

Viele NL-User erstellen NLTrackPackage-Dateien, wenn sie ihre selbsterstellten Achterbahn-Kreationen zum Download freigeben.

Hierbei handelt es sich um eine besondere Form der eigentlichen NL Speicherdatei des jeweiligen Tracks.

Das Besondere dabei ist, dass die TrackPackage-Datei auch vom User selbsterstellte 3D-Objekte und deren Texturen, Car Texturen, Environments, Envrionment Texturen sowie Terrain Texturen mitspeichern kann, sodass praktisch jeder NL-User Kreationen anderer User in ihrer vollen Pracht auf seinem eigenen PC erleben kann.

Um solche Dateien zu öffnen, ist wie zum erstellen von NL TrackPackages der NL Trackpackager erforderlich. Diesen heute noch zu bekommen gestaltet sich mitunter recht schwierig, da die 'Gravimetric Studios', die für dieses Programm wie auch für viele andere nützliche Tools rund um NoLimits verantwortlich sind, bzw. waren, nicht mehr existieren.

2 Die Bedienung

Hat man das Programm jedoch erfolgreich auf seinem PC installiert, so ist es relativ einfach und selbsterklärend zu bedienen (vorausgesetzt, man hat Grundkenntnisse in der englischen Sprache):

3 Eine No Limits-Datei zu einer TrackPAckage-Datei packen

1. Nach dem Öffnen des NLTrackPackager auf FILE -> NEW... klicken
2. Nun öffnet sich ein Fenster namens 'Select Track File'. Wir halten uns an diese Anweisung und wählen nun aus dem NL Track-Ordner die gewünschte Speicherdatei aus.
3. Nach einem Doppelklick auf die Datei, bzw. einem Klick auf die Schaltfläche 'Öffnen' nach vorherigem einmaligem Klick (auswählen) auf die gewünschte NL-Speicherdatei öffnet sich ein weiteres Fenster namens 'New Track Package'. Hier sind nun alle Dateien aufgelistet, die für die gewählte Speicherdatei zur korrekten Anzeige der Achterbahn sowie der Szenerie nötig sind. HINWEIS: Standard NL-Texturen, -3D-Objekte oder -Environments werden hier nicht aufgeführt, da diese bereits jeder NL User besitzen sollte.
4. Sollen gewisse Objekte nicht mit in die NLTP-Datei aufgenommen werden, dann sollte das Häkchen vor diesen entfernt werden. Das bedeutet allerdings auch, dass das der Empfänger des TrackPackages diese Dinge dann auch nicht sehen kann, da sie nicht im Paket enthalten sind. Ein Klick auf 'Next' führt weiter zum nächsten Schritt:
5. Im folgenden Fenster kann man nun einen gewünschten NLSpeicherdatei-Namen in das erste Feld eintragen, den Namen des Autors (meist der eigene Namen...) des TrackPackages in das Feld

darunter. Unter dem Punkt 'Comments' sollten automatisch die im NL-Editor angegebenen 'Streckeninformationen' (dort zu finden unter 'ACHTERBAHN' -> 'STRECKENINFORMATION') angezeigt werden. Diese können nun bearbeitet werden oder aber komplett neu erstellt werden.

6. Klickt man nun auf 'Next' wird man aufgefordert einen Dateinamen für das Trackpackage einzugeben und dieses dann unter dem gewünschten Pfad zu speichern. Nun wartet die Datei freudig darauf von anderen Usern benutzt zu werden

4 Öffnen einer NoLimitsTrackPackage-Datei

Um eine NLTrackPackage-Datei zu öffnen, geht man wie folgt vor:

1. Man sollte zunächst sichergehen, dass der NL TP den richtige NoLimits Installationsordner kennt. Zur Kontrolle öffnet man 'TOOLS' ->'SETTINGS' und dort unter dem Eintrag 'NoLimits Root Folder' muss nun der korrekte Installationspfad von NL erscheinen. Sollte dies nicht der Fall sein, kann man ihn hier manuell per Eingabe oder per 'Browse'-Schaltfläche ändern.
2. Zum öffnen einer neuen TP-Datei : 'FILE' -> 'OPEN PACKAGE'
3. Nun sucht man die zu öffnende Datei auf seinem Computer und klickt doppelt auf diese.
4. Im sich nun öffnenden Fenster werden alle Elemente des Packages aufgelistet (z.B. sämtliche 3D-Objekte mit ihren Texturen). Es empfiehlt sich hier sämtliche Häkchen an Ort und Stelle zu belassen, da ein abschalten der Häkchen zu einer Nichtinstallation der jeweiligen Szenerie/Environment etc. führt.
5. Mit einem Klick auf 'Install' startet der Installationsvorgang. Nach Beendigung desselben fragt der Trackpackager selbständig, ob man die gerade entpackte Achterbahn gerne in NL starten möchte. Ein Klick auf 'Yes' tut genau dies, ein Klick auf 'No' bringt einen zurück zum Packager.

Dieser Eintrag wurde aus dem alten Forum importiert, ursprünglicher Autor: Mountainman