

Kurzinfo zu **MAKEOBJEKT**

Einfache Version für Pak-Dateien im Format 64x64

Empfehlung: Um das Arbeiten mit Makeobj zu vereinfachen schlage ich vor, die Zipp-Datei von Hajo in einen separaten Ordner zu entpacken. Hier mein Vorschlag dazu.

Beschreibung

Bilder

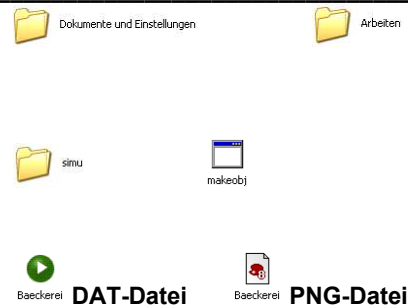
Auf Deiner Festplatte befindet
Ein Ordner **Dokumente** wie rechts
gezeigt, darin ein Ordner **Arbeiten**

Im Ordner **Arbeiten** erstelle einen neuen Ordner
z.B. **SIMU**. In diesen entpackst du die **MAKOBJ.ZIP**

Deine Angefertigte DAT- und PNG-Datei kopierst
Du nun in den Ordner **SIMU**.

Beispiele zu DAT und PNG findest Du unter:

<http://www.hajo.simutrans.com/pmwiki/pmwiki.php/MobEn/CommentedDATFileExamples>



Im nächsten Schritt rufst Du unter **WINDOWS/START**

Die Funktion: **Zubehör/ Eingabeaufforderung** auf

Wie du erkennen kannst, ist die Zeile **C:\ Dokumente und Einstellungen\Arbeiten** schon vorgegeben.
Dahinter musst du eingeben: **cd <space>simu** und anschließend **ENTER** drücken.

```
cx Eingabeaufforderung
Microsoft Windows XP [Version 5.1.2600]
(C) Copyright 1985-2001 Microsoft Corp.
C:\Dokumente und Einstellungen\Arbeiten>
```

Dein Folgebild sieht danach wie rechts gezeigt aus.

Nächste Eingabe: **makeobj <space> pak <space>./ <space>./** und **ENTER** drücken.

Hiermit erzeugst du eine Pak-Datei im Format 64x64.

Für die Größe 128x128 setzt du hinter dem Pak-Kürzel einfach nur den Wert 128

```
cx Eingabeaufforderung
Microsoft Windows XP [Version 5.1.2600]
(C) Copyright 1985-2001 Microsoft Corp.
C:\Dokumente und Einstellungen\Arbeiten>cd simu
C:\Dokumente und Einstellungen\Arbeiten\simu>
```

```
cx Eingabeaufforderung
Microsoft Windows XP [Version 5.1.2600]
(C) Copyright 1985-2001 Microsoft Corp.
C:\Dokumente und Einstellungen\Arbeiten>cd simu
C:\Dokumente und Einstellungen\Arbeiten\simu>makeobj pak ./ ./
```

Deine Rückmeldung in der **Eingabeaufforderung** sieht dann wie folgt aus:

```
writing individual files to ./
reading file ./Baekerei.dat
writing file ./building.Baekerei.pak
packing building.Baekerei
```

Der Inhalt Deines **SIMU-ORDNERS** sollte nun auch die gerade angefertigte **PAK-DATEI** enthalten.



Nun brauchst Du nur noch die **PAK-DATEI** in Dein Spiel kopieren
und zwar dort in den Ordner: **PAK** womit Dir dann Deine gerade
angefertigte **PAK-DATEI** zur Verfügung steht.