

Speichern des Fortschritts bei Grafikkartentreiberfehler

Manchmal, wenn man mitten im Erstellen einer Aufgabe oder Strecke ist, erscheint die Meldung, dass der Treiber der Grafikkarte aufgehört hat zu arbeiten und repariert wurde. Das Bild von Trainz freezt dann. Hier wird erklärt, wie man trotzdem die Strecke/Aufgabe speichern kann.

Mit Windows 10 wurde eine sehr lästige Meldung eingeführt, die aus dem Nichts auftaucht und zuschlägt: Die Meldung, dass der Grafikkartentreiber nicht mehr geht. 😞

Nun, diese Meldung ist wahrscheinlich so sinnvoll wie "Trainz.exe funktioniert nicht mehr" und wenn man wartet wirds doch, aber ihre Folgen sind nicht von der Hand zu weisen, denn möchte man wieder zu Trainz zurückkehren, wird man feststellen, dass das Bild gefreezt ist. Nun ärgert man sich drüber dass man seit dem letzte Speichern einiges gemacht hat und das jetzt weg ist.

STOPP! Der Task-Manager ist jetzt nicht der richtige Weg!



Noch ist nicht alles verloren, denn man kann auch noch Blind speichern. Schauen wir uns zuerst die Speicherstruktur an:

Speichern1.png Statt Tramburg steht hier natürlich der Name der entsprechenden Strecke/Aufgabe

Der erste Schritt ist dieses Fenster. Die Einstellungen befinden sich auch automatisch auf dem Überschreiben von sowohl der Aufgabe als auch der Strecke (Vorrausgesetzt es handelt sich um eine selbst erstellte Strecke/Aufgabe. Ansonsten befindet sich der Selektor auf "Neu erstellen"

Speichern2.png Statt Tramburg steht hier natürlich der Name der entsprechenden Strecke

Haben wir auch die Strecke geändert und möchten überschreiben, werden wir noch einmal gefragt. Wichtig ist, dass für beide Fenster die Standardauswahl, also die, die wir erhalten, wenn wir mit [key]Enter[/key] weiterklicken, jeweils "Ja" ist.

Nachdem wir das bestätigt haben, blinkt während des Speichervorgangs der Cursor mehrmals in den "Sanduhrmodus" und dann wieder zum normalen Mauszeiger. Die Reihenfolge ist dabei meist 1x Lang und 3x Kurz oder 2x Lang. Dieses Muster ist von Computer zu Computer unterschiedlich, aber typisch für den Speicherprozess von Trainz.

Mit diesen Infos im Kopf sollten wir jetzt fähig sein, im Blindflug zu speichern. Nach einem Grafikkartenfehler freezt zwar das Bild von Trainz, das Spiel läuft aber weiter.

Achtung! Diese Vorgehensweise eignet sich nur, wenn Strecke/Aufgabe mindestens einmal vom User gespeichert wurde(n).

Gehen wir also ins Trainz-Fenster. Wir sehen: Alles steht still. Speichern können wir aber noch.

Zuerst drücken wir [key]Strg[/key]+[key]S[/key] um den ersten Speicherbildschirm aufzurufen. Wir können ihn natürlich nicht sehen, wissen aber, dass er die Strecke überschreiben wird. Wir drücken also [key]Enter[/key]. Das machen wir noch einmal, um auch den zweiten Bildschirm wegzuklicken. Nachdem wir das gemacht haben, sollte der Cursor anfangen, zwischen "Sanduhr" und dem normalen Zeiger hin- und herzublinken. Wenn es dies tut: Bravo, Trainz speichert jetzt! Wartet also kurz, bis das Blinken aufhört, und drückt danach solange [key]Esc[/key], bis ihr wieder auf dem Desktop seid. Startet Trainz einfach wieder wie gewohnt neu, geht in den Editor und wenn ihr eure Strecke nun öffnet, solltet ihr genau dort sein, wo ihr vor der Fehlermeldung wart. Das ganze sollte weniger als eine Minute dauern. 👍

Achtung! Sollte nach eurer Rückkehr zu Trainz der Bildschirm schwarz

bleiben...

...wählt bitte in den Optionen den Vollbildmodus ab, solange ihr an Aufgaben/Strecken baut. Nun solltet ihr ohne Probleme zurückkehren können.

Dieses Vorgehen wurde bisher getestet in PTP2/Trainz10. Ob dies auch auf Trainz12 und/oder T:ANE zutrifft konnte von mir nicht getestet werden, da ich diese nicht besitze. Aber Probieren geht über Studieren, also mein Rat "Let's give it a try!" 😊