Neue TransWORHP-Projekte hinzufügen

1. Rechte Maustaste auf Projektmappe in Projektmappen-Explorer: Hinzufügen->Neues Projekt
2. Win32-Konsolenanwendung auswählen und Namen angeben
3. In den Anwendungseinstellungen:
   * „Konsolenanwendung“ auswählen
   * „Vorkompilierter Header“ deaktivieren
4. Automatisch erstellte Dateien im Projekt löschen (targetver.h, stdafx.cpp, …)
5. Eigene Datei hinzufügen (z.B. aus Ordner example)
6. Rechte Maustaste auf Projekt und Eigenschaften anpassen (am besten für Release und Debug)
   * Debuggen
     1. Arbeitsverzeichnis:  
        $(TargetDir)
   * VC++-Verzeichnisse
     1. Includeverzeichnisse:  
        $(SolutionDir)\include;$(SolutionDir)\include\core;$(SolutionDir)\include\xmlio;$(IncludePath)
     2. Bibliotheksverzeichnisse  
        $(SolutionDir)\lib32;$(LibraryPath)
   * Linker->Eingabe
     1. Zusätzliche Abhängigkeiten:  
        TransWORHP.lib;SDL2.lib;SDL2main.lib;opengl32.lib;%(AdditionalDependencies)
7. Für Mini-Version (nur TransWORHP ohne Grafik-Ausgabe) sind diese Einstellungen vorzunehmen
   * Debuggen
     1. Arbeitsverzeichnis:  
        $(TargetDir)
   * VC++-Verzeichnisse
     1. Includeverzeichnisse:  
        $(SolutionDir)\include;$(SolutionDir)\include\core;$(SolutionDir)\include\xmlio;$(IncludePath)
     2. Bibliotheksverzeichnisse  
        $(SolutionDir)\lib32;$(LibraryPath)
   * C/C++->Präprozessor
     1. Präprozessordefinitionen **zusätzlich**:  
        NOGRAPHICS
   * Linker->Eingabe
     1. Zusätzliche Abhängigkeiten:  
        TransWORHP\_mini.lib%(AdditionalDependencies)
8. Für Win64-Anwendungen muss über den Konfigurationsmanager eine x64-Lösung angelegt werden. Als Bibliotheksverzeichnis ist dann $(SolutionDir)\**lib64**;$(LibraryPath) anzugeben