

TUTORIAL PER L'UTILIZZO DI CONBUILDER

by PIKKIO

Versione 1.0 basata su Conbuilder 2.3.22

1 INTRODUZIONE

Questo tutorial ha lo scopo di spiegare a grandi linee il funzionamento di Consist builder (Conbuilder) di C. Gomes, una utility essenziale per tutti coloro che giocano a MS Train Simulator. Il programma consente infatti di realizzare dei consist partendo dai rotabili installati (ossia creare dei convogli). Ma è utile soprattutto per un'altra caratteristica: ci consente infatti di testare i consist stessi (ad esempio quelli che vengono installati con le activity) per evitare i fastidiosi errori di caricamento di Train Simulator; il gioco infatti se non trova un determinato rotabile installato si blocca.

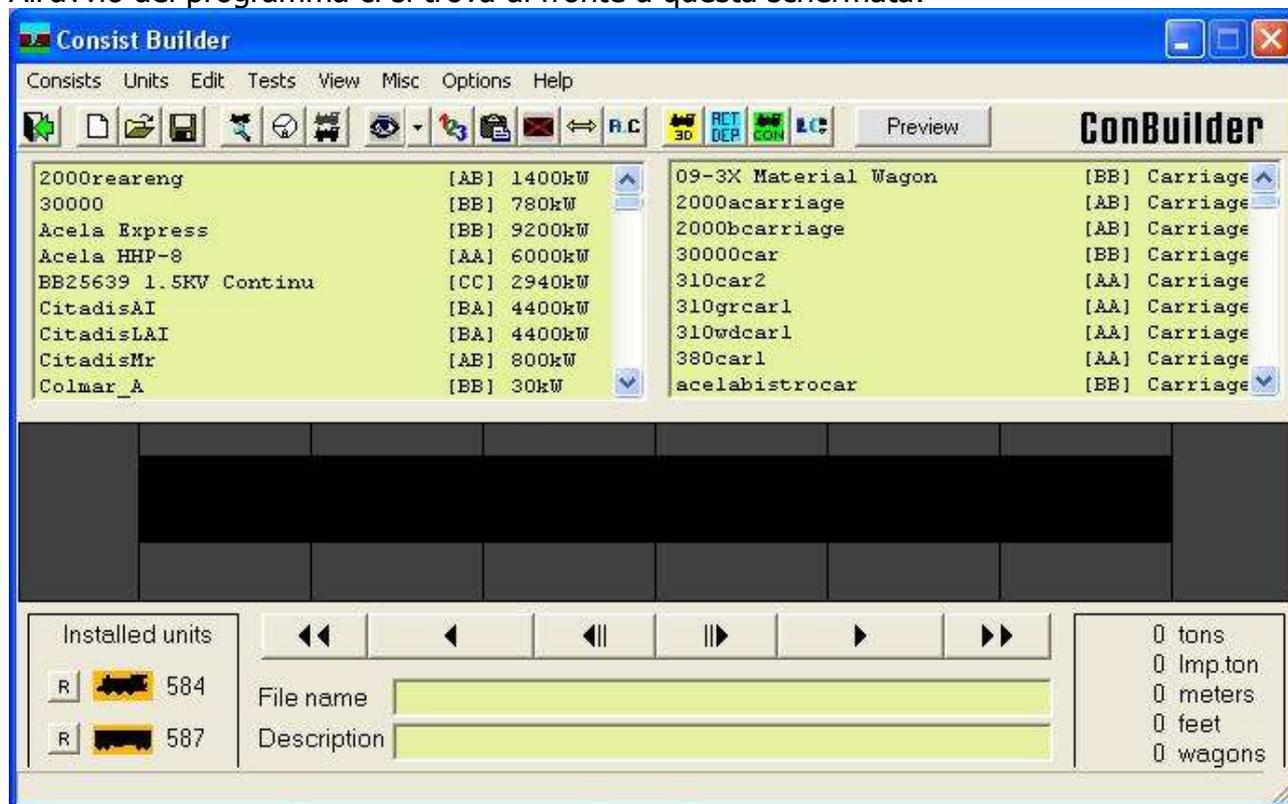
Consist builder può essere scaricato da <http://www.conbuilder.3dtrains.com/> oppure da <http://www.trenomania.it/>, sezione Train Simulator>Downloads>Utility. Al primo avvio del programma verrà richiesto di specificare la cartella nella quale è installato Train Simulator.

ATTENZIONE: TUTTE LE PROCEDURE DESCRITTE IN QUESTO TUTORIAL SONO STATE TESTATE E FUNZIONANO CORRETTAMENTE, DECLINO TUTTAVIA OGNI RESPONSABILITA' PER EVENTUALI MALFUNZIONAMENTI CAUSATI DALL'UTILIZZO DI CONBUILDER O DELLE PROCEDURE PRESENTI IN QUESTO TUTORIAL.

Detto ciò possiamo iniziare!

2 PRESENTAZIONE DEL PROGRAMMA

All'avvio del programma ci si trova di fronte a questa schermata:



Durante il caricamento potrebbero apparire dei messaggi di errore. In questi casi è sufficiente cliccare su cancel.

Nella schermata principale di Conbuilder si possono subito notare due liste: quella di sinistra contiene l'elenco di tutte le locomotive installate, mentre quella di destra contiene l'elenco dei carri e delle carrozze.

3 CREARE UN CONSIST

Veniamo ora alla realizzazione del nostro primo consist. Prima di avviare il programma assicuriamoci che tutti i rotabili che ci interessano siano stati installati.

Per prima cosa è necessario scegliere una locomotiva per il nostro convoglio. Questa può essere elettrica, diesel o a vapore. La scelta va fatta anche in base alla route sulla quale si vuole far circolare il convoglio. Se questa infatti non è elettrificata non sarà possibile usare una trazione elettrica.

Stabilito il tipo di locomotiva possiamo cliccare sulla freccetta accanto pulsante a forma di occhio che si trova nella barra degli strumenti:



Apparirà una lista con tutti i tipi di locomotive e carri disponibili. Qui di seguito c'è una lista con i tipi di locomotive che ci interessano:

- Steam (vapore);
- Diesel;
- Electric (elettriche).

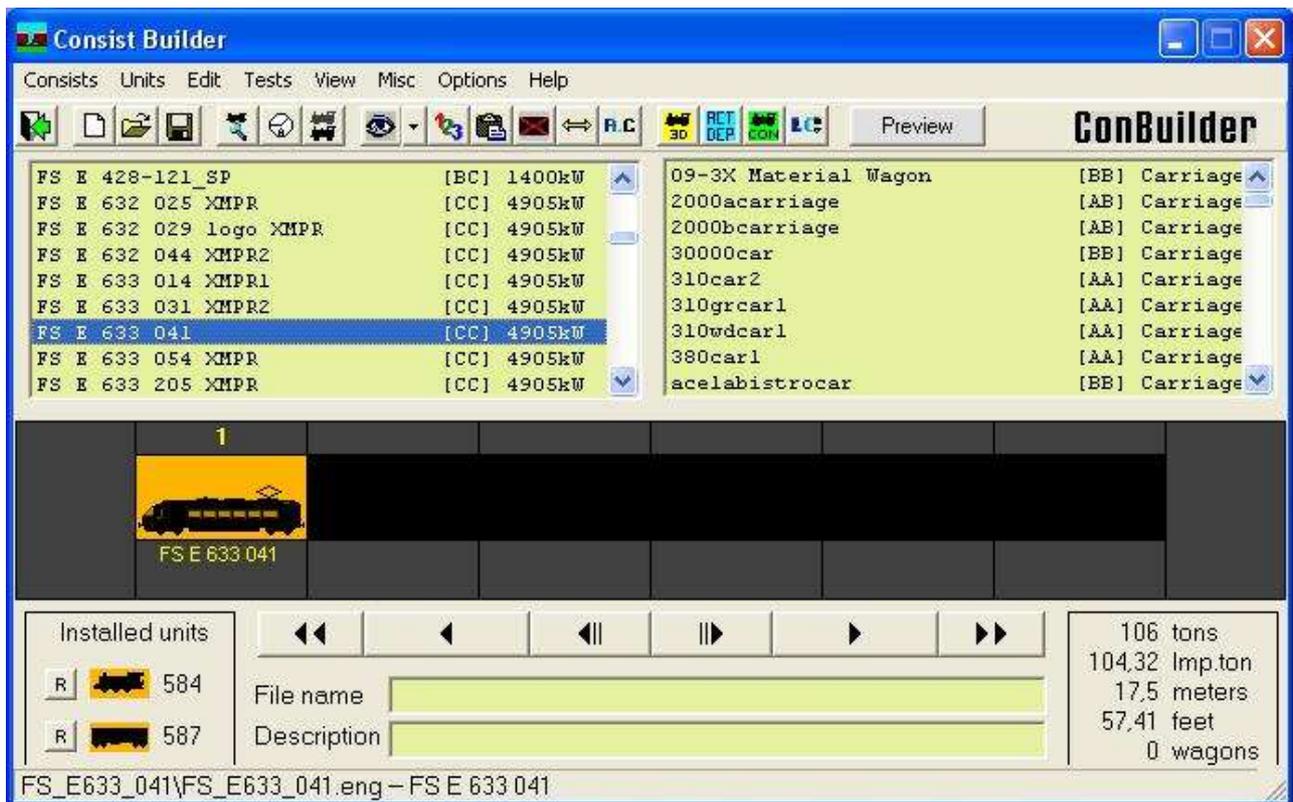
Cliccando sul tipo di locomotiva desiderato dalla lista presentata precedentemente vengono rimossi tutti i rotabili che non soddisfano la selezione e vengono lasciate soltanto le loco appartenenti al tipo scelto.

Accanto ad ogni locomotiva viene visualizzato il tipo di gancio e la potenza. I tipi di gancio sono i seguenti:

- [AA] Gancio automatico da entrambi i lati;
- [AB] Gancio automatico da un lato e fisso dall'altro;
- [CC] Gancio a catena da entrambi i lati;
- [?] Se il programma non è in grado di stabilire il tipo di gancio.

Benchè Conbuilder consenta di collegare i vari rotabili anche se hanno ganci diversi, questo non è consigliabile, in quanto potrebbe causare degli errori durante il gioco.

Per inserire una locomotiva, a questo punto, sceglierla dall'elenco e fare doppio clic su di essa. La locomotiva apparirà nella parte inferiore della schermata, come nell'esempio:



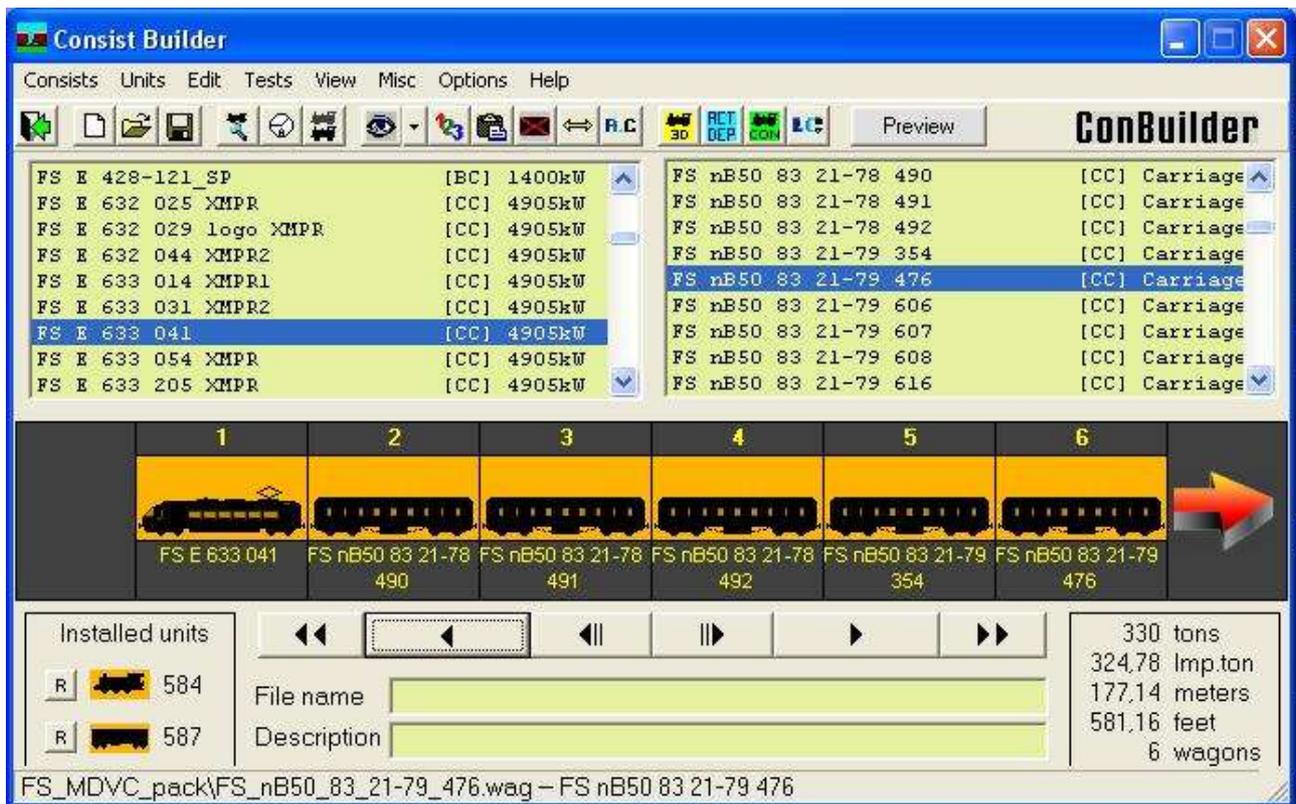
In un convoglio possono essere inserite anche più locomotive, tuttavia c'è da dire che TS assegna a tutte la potenza della prima.

Ora si possono inserire i carri seguendo la stessa procedura utilizzata per la locomotiva. In questo caso dal pulsante a forma di occhio si può scegliere:

- Freight (carri merci);
- Carriage (carrozze passeggeri);
- Tenders (tender per loco a vapore).

I carri scelti appariranno nell'elenco di destra. Per inserirli nel consist basta fare doppio clic su di essi.

Ecco un esempio di un consist completo:



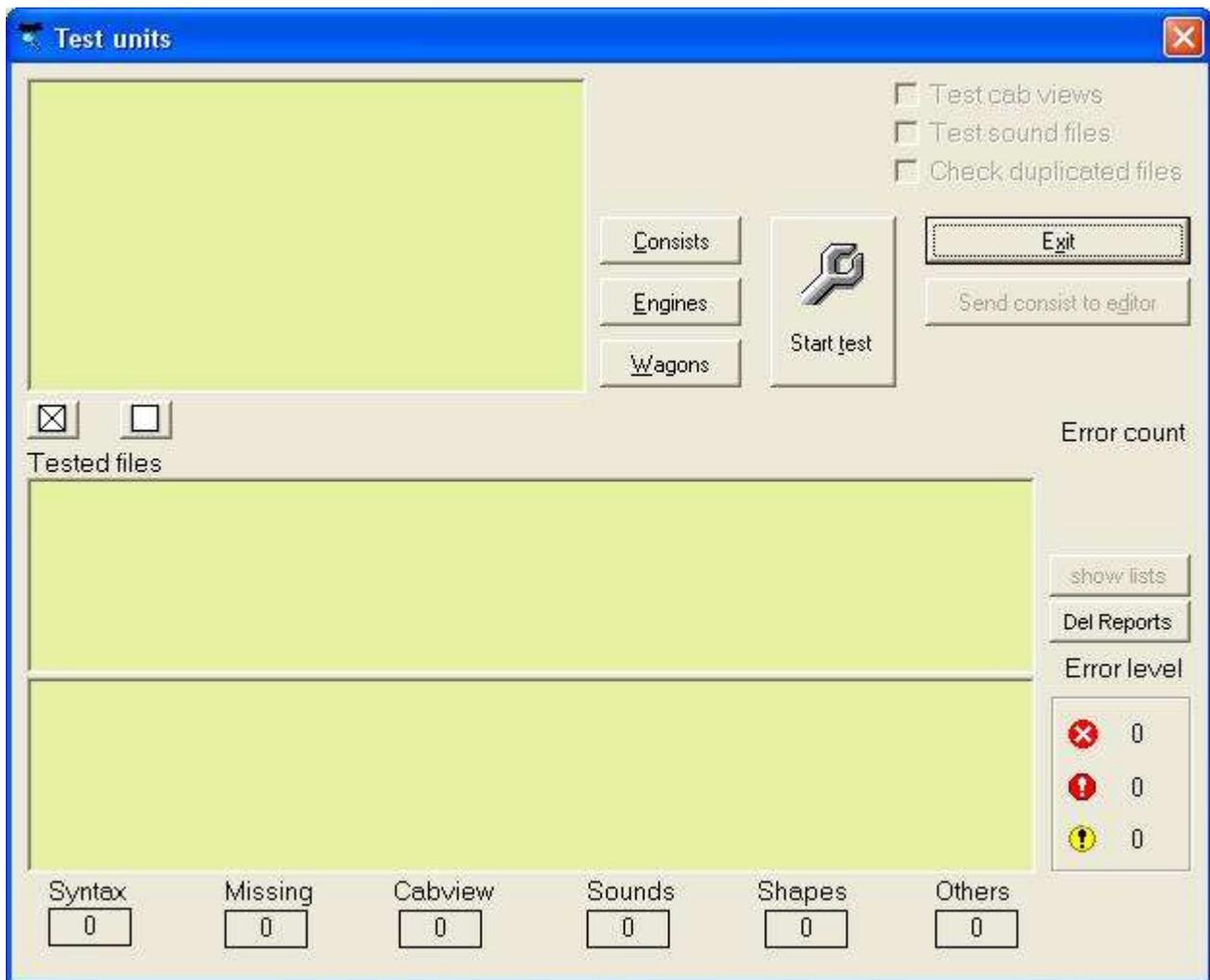
Per rimuovere dal consist un rotabile inserito per errore basta fare doppio clic su di esso all'interno del consist, per ruotarlo invece si deve cliccare su di esso con il tasto destro del mouse.

Quando il nostro consist è pronto dobbiamo dare un nome al file ed una descrizione dello stesso, che devono essere inserite negli appositi campi in fondo alla schermata principale di Conbuilder. Ora è possibile salvare il consist cliccando su Consists e poi su Save. E' anche possibile aprire dei consist salvati in precedenza per effettuare delle modifiche tramite Consists>Open.

4 TEST DEI CONSIST

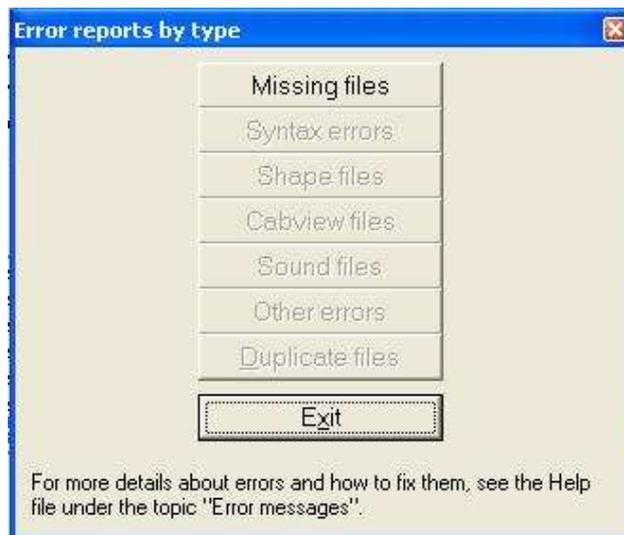
Veniamo ora ad una delle caratteristiche a mio parere più utili di Conbuilder. La possibilità di controllare che i consist installati insieme alle activity non cerchino dei rotabili che non sono presenti nel nostro sistema.

Cominciamo controllando tutti i consist che sono guidabili dal giocatore (Train Simulator infatti fa una distinzione tra i convogli guidabili e quelli che vengono inseriti fermi nelle activity per formare del traffico). Fare clic su Tests e poi su Missing Files. Apparirà questa finestra:

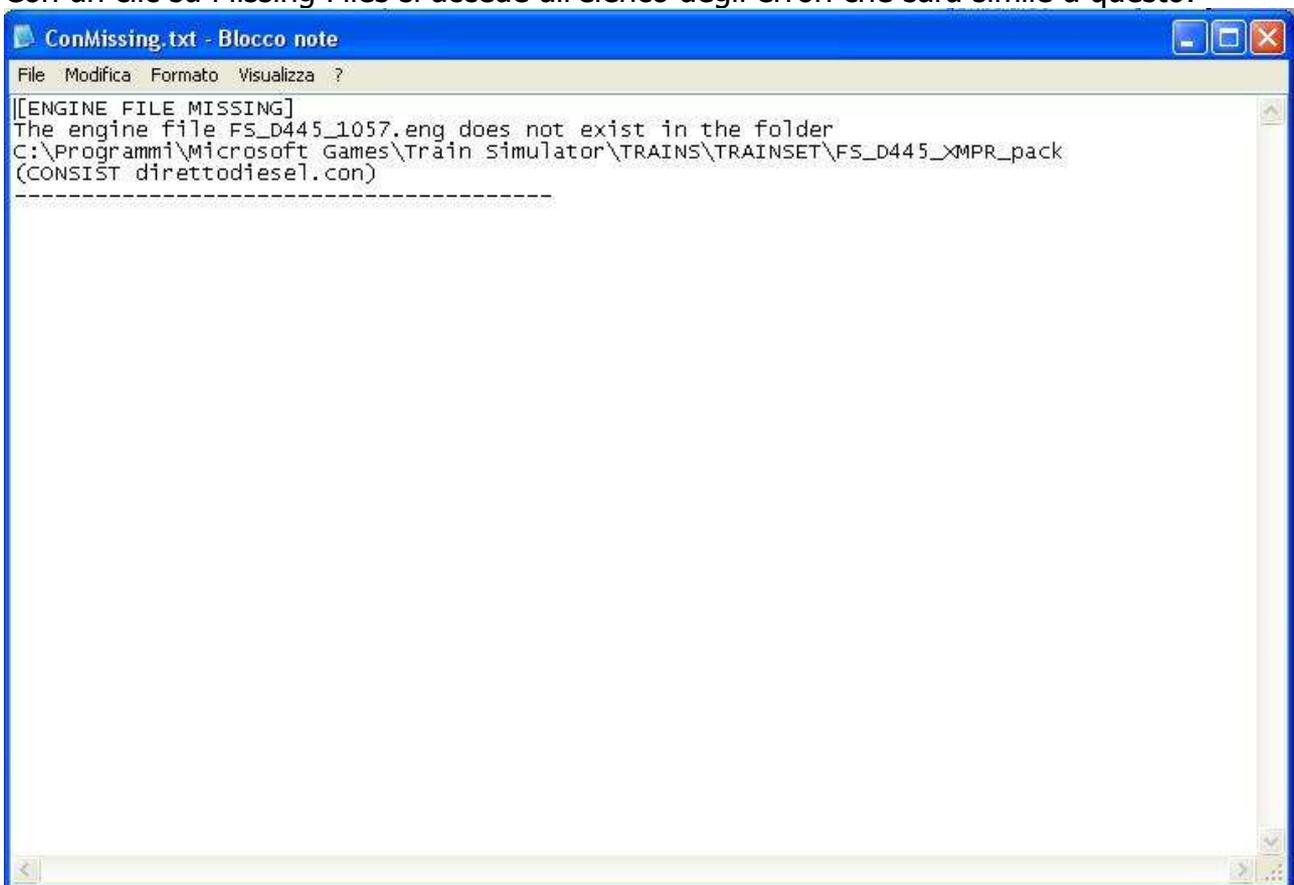


Ora fare clic su Consists. Apparirà l'elenco di tutti i consist installati. Spuntare tutte le voci dell'elenco (è sufficiente fare clic sul pulsante con un quadrato ed una croce sotto all'elenco per selezionarli tutti), e poi fare clic su Start test. Tutti i consist vengono verificati.

Al termine dell'operazione guardiamo nella parte in basso a destra della finestra: se accanto alla X bianca su cerchio rosso c'è lo zero significa che non ci sono errori, se invece appare un altro numero significa che alcuni consist contengono errori. In questo caso appare automaticamente un'altra finestra (se ciò non dovesse accadere basta cliccare su "show list"):



Con un clic su Missing Files si accede all'elenco degli errori che sarà simile a questo:



Da qui si può vedere il nome del file mancante, la posizione in cui dovrebbe trovarsi ed il consist nel quale è utilizzato. Nel caso dell'esempio manca il file "FS_D445_1057.eng" che dovrebbe trovarsi nella cartella "C:\Programmi\Microsoft Games\Train Simulator\TRAINS\TRAINSET\FS_D445_XMPR_pack". Se ci accorgiamo di non possedere quel determinato rotabile possiamo scaricarlo ed installarlo. Se invece lo possediamo in una cartella diversa dobbiamo attenerci alla seguente procedura:

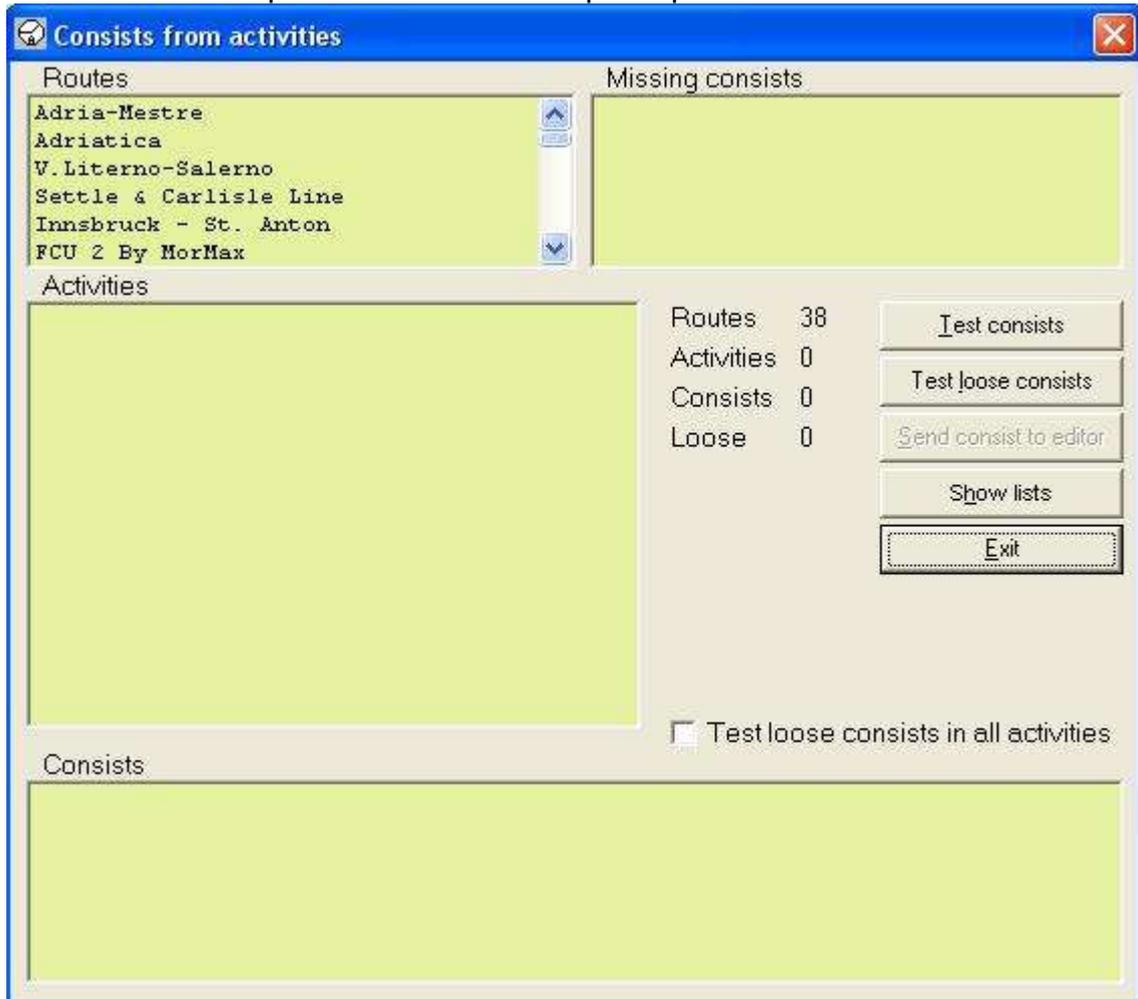
- Entrare nella cartella Trainset di Train Simulator (solitamente C:\Programmi\Microsoft Games\Train Simulator\TRAINS\TRAINSET);
- Copiare la cartella in cui si trova attualmente installato il rotabile in questione ed incollarla (verrà chiamata automaticamente "Copia di");

- Rinominare la cartella copiata come indicato da Conbuilder;
- Entrare nella cartella rinominata e rinominare anche il file .eng o .wag del rotabile facendo bene attenzione a non toccare gli altri file presenti.

Dopo aver sistemato tutti i rotabili ripetere il test per controllare di non aver dimenticato nulla. Fate attenzione che spesso anche un "-" o "_" fanno la differenza nei nomi di file e cartelle!

Ora all'avvio di Train Simulator non appariranno più errori, ma dobbiamo ancora verificare la presenza di tutti i rotabili nei loose consists (ossia i convogli fermi nelle activity).

Chiudiamo tutte le finestre aperte ad eccezione di quella principale del programma. Da qui clicchiamo su "Tests" e poi su "Activities". Si aprirà questa finestra:



Scegliere la route sulla quale effettuare i test. Nell'elenco activities appare la lista di tutte le activities installate su quello scenario. Spuntare la casella "Test loose consists in all activities" per evitare di dover testare un'activity alla volta e poi fare clic su "Test loose consists". Come nel caso dei consist guidabili in caso di errori appare la schermata da cui scegliere "Missing files". Eseguire quindi tutte le verifiche del caso come precedentemente descritto.

5 ALTRE CARATTERISTICHE

Veniamo ora ad un rapido sguardo delle altre funzioni e opzioni che questo programma ci mette a disposizione. Questa è la barra degli strumenti principale di Conbuilder:



Vediamo i pulsanti uno ad uno da sinistra verso destra:

- 1) Esce dal programma;
- 2) Consente di cominciare a realizzare un nuovo consist;
- 3) Apre un consist per modificarlo;
- 4) Salva il consist;
- 5) Apre la schermata dei test (vista in precedenza);
- 6) Apre la schermata dei test delle activity (vista in precedenza);
- 7) Cambia i nomi ai rotabili (ne sconsiglio l'utilizzo, quindi non ne descrivo neanche le funzioni);
- 8) Filtra i tipi di rotabili da mostrare;
- 9) Riassegna un numero progressivo ai vari rotabili del consist in fase di realizzazione (da usare se questi sono stati modificati manualmente, altrimenti è inutile);
- 10) Copia ed incolla il rotabile selezionato nel consist in fondo allo stesso;
- 11) Elimina il rotabile selezionato dal consist;
- 12) Inserisce il rotabile scelto ripetuto per le volte inserite nella finestra di dialogo che appare;
- 13) Crea un consist casuale;
- 14) Visualizza il rotabile selezionato in 3D;
- 15) Mostra i rotabili usati dalle activity;
- 16) Mostra i rotabili che un determinato consist include;
- 17) Apre l'editor dei loose consists, ossia i rotabili fermi nelle activity. Se ne consiglia l'uso soltanto agli esperti.

6 CONCLUSIONI

Abbiamo visto le caratteristiche principali di Conbuilder ed ora siamo in grado di giocare al nostro simulatore senza problemi! Spero che la guida sia stata abbastanza chiara. Non ho trattato volutamente quelle parti del programma che vanno a modificare dei file di sistema del simulatore o dei suoi add-ons. Buon divertimento!

7 NOTE

Questo tutorial è freeware. E' vietata qualsiasi modifica oltre alla pubblicazione su altri siti o la commercializzazione dello stesso.

Per critiche, consigli o suggerimenti mi trovate sul forum di TrenoMania (nome utente pikio).

Per futuri aggiornamenti potete consultare il mio sito: <http://it.geocities.com/pikkioweb>

Data di realizzazione: 21/10/2005