



```
MaxBrakeForce ( 15 )
Adhesion ( 0.2 0.
DerailRailHeight (
DerailRailForce (
DerailBufferForce
Numwheels ( 8 )
```

**La Lavagna  
degli  
Specialisti**

## TUTORIAL PER PRINCIPIANTI Installazione Locomotive

Salve a tutti.

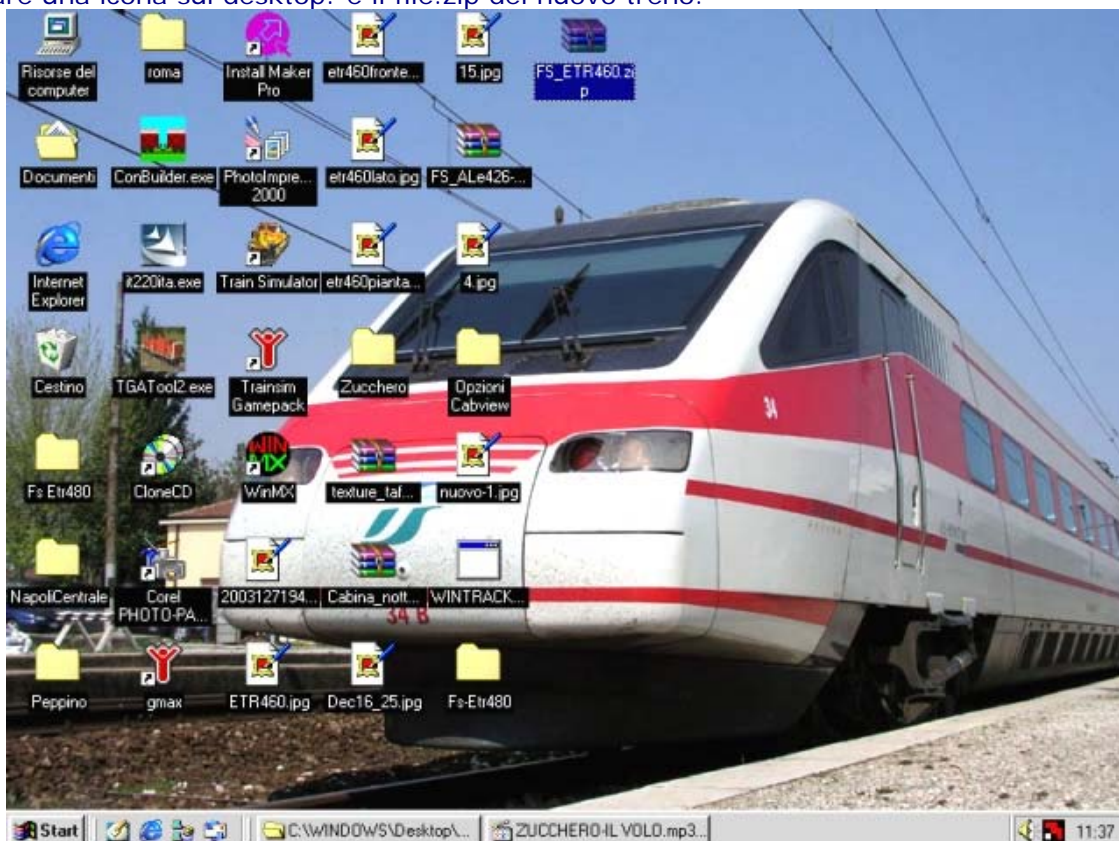
Sono Salvatore Valesse (E404) già autore della prima guida in gmax che attende un continuo che non arriva. Stavolta sono qui per i neofiti, ovvero per tutte quelle persone che acquistano ora Microsoft Train Simulator ( Abbreviato MSTS ) e che vogliono imparare a giocare con questo simulatore e ad installare nuovo materiale.

In questo primo tutorial vi mostrerò 2 semplici modi per installare un Add on ( un nuovo materiale da usare nel simulatore ) come una locomotiva o un Elettrotreno da far sfrecciare a 250 km/h,

Tutto il materiale italiano ed estero è completamente gratuito l'unica richiesta è di rispettare le volontà dell'autore e chiedergli il permesso per ogni modifica che si intende fare sui suoi rotabili.

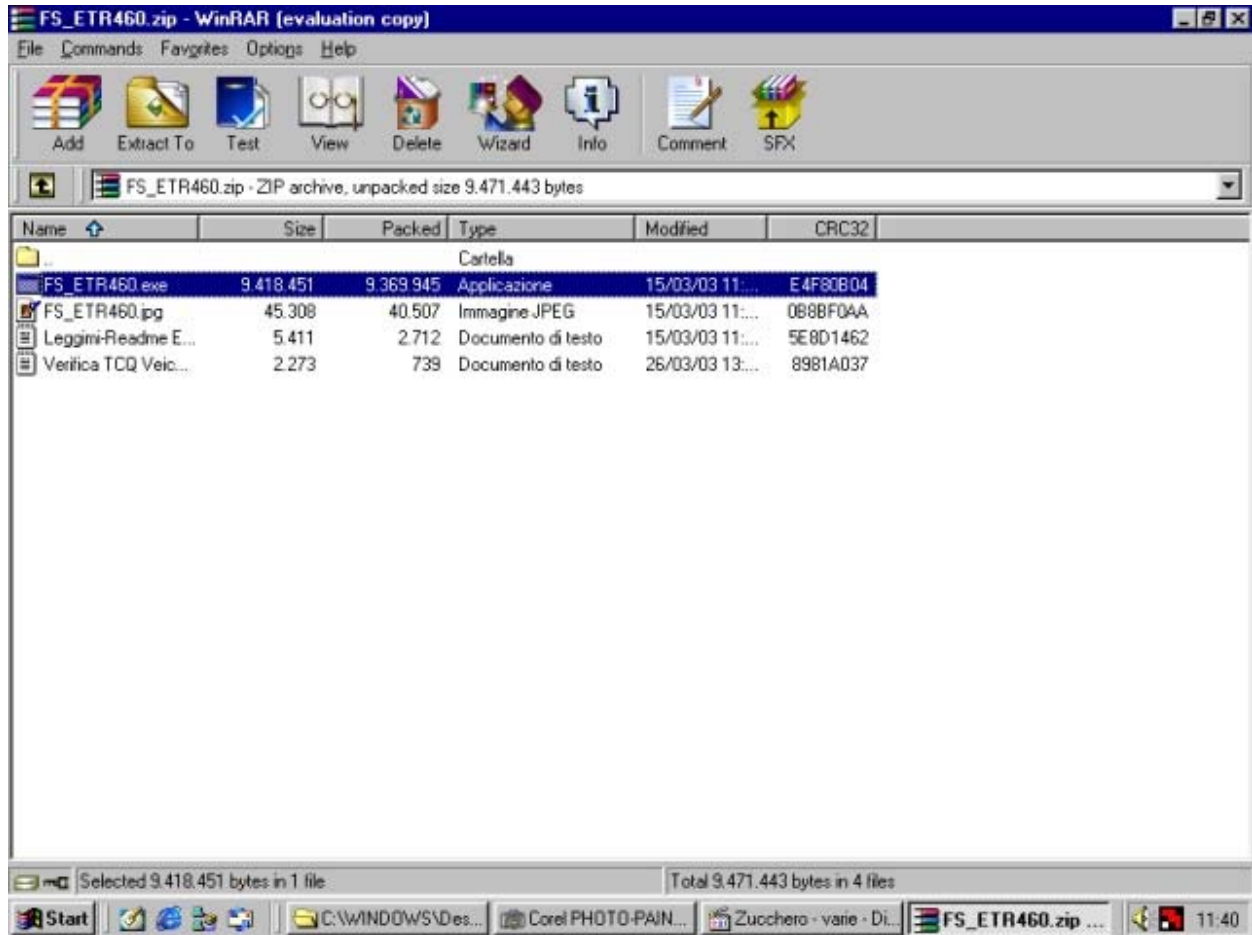
Il materiale italiano è scaricabile da molti siti, ma io cito i più popolari quali [www.trenomania.it](http://www.trenomania.it) [www.amicitreni.it](http://www.amicitreni.it)

Passiamo all'atto pratico. Supponiamo che io voglia installare un Etr460. Vado quindi su uno dei due siti ( o altri ancora se li conoscete ) e lo scarico. Una volta terminato il download mi compare una icona sul desktop: è il file.zip del nuovo treno.



### Tutorial per Principianti

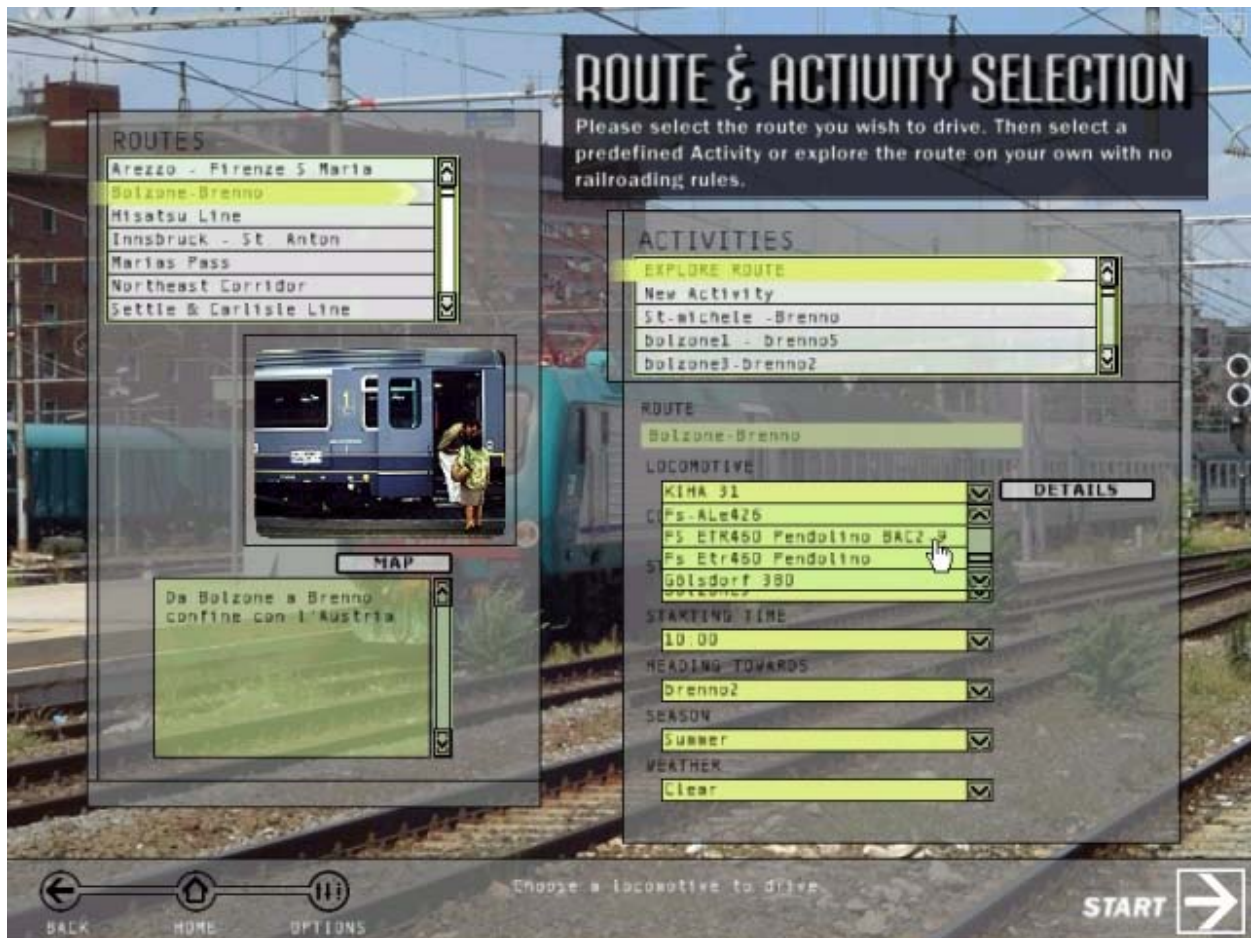
Il file può anche avere estensione \*.rar, in quel caso è necessario un programma chiamato "WinRAR" anch'esso scaricabile dai siti sopracitati. Doppio click sul file .zip (o .rar) e andiamo a vedere cosa c'è dentro...



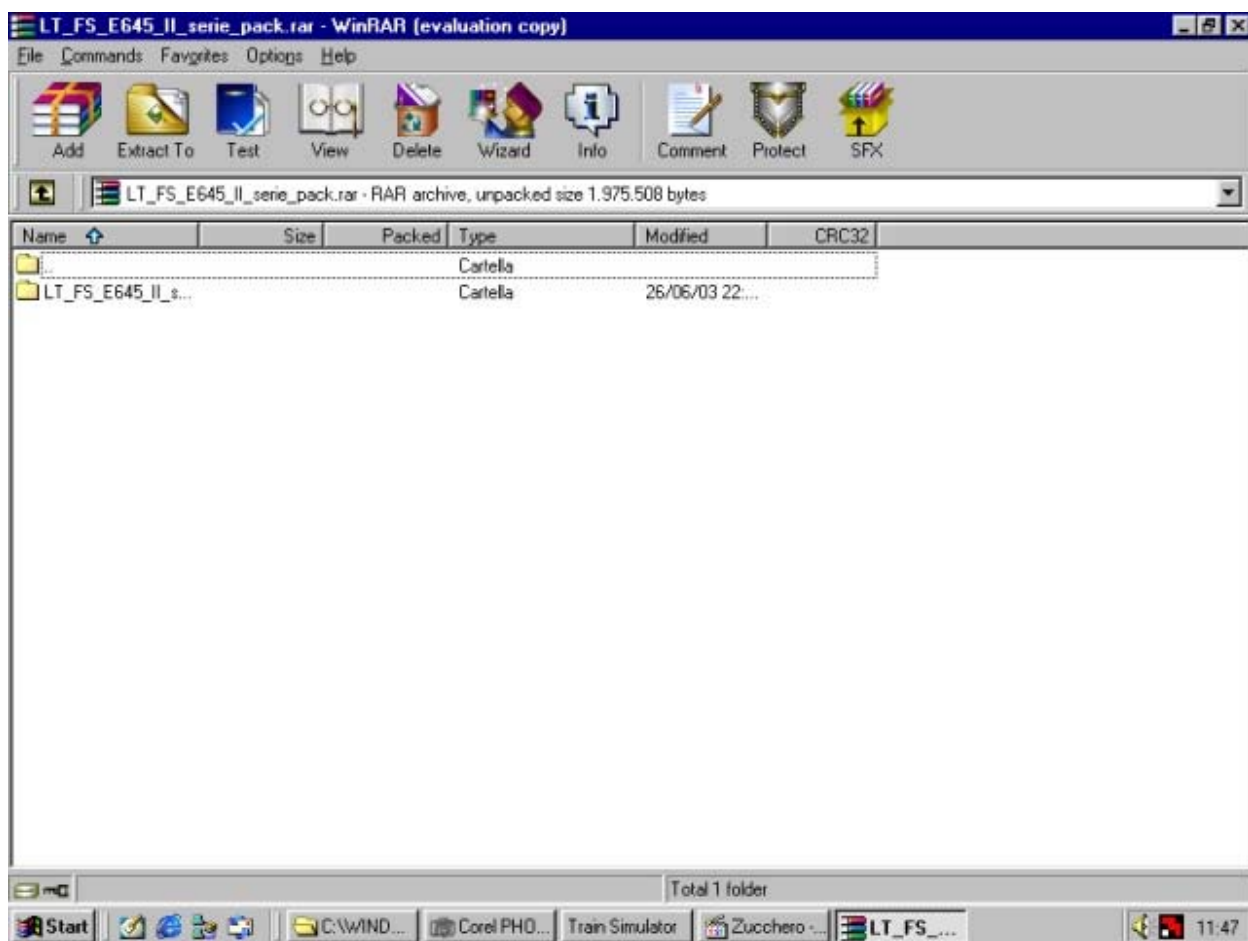
Si nota chiaramente che il file è un file.exe ( un programma di setup che guida l'utente in una istallazione corretta di un programma ) il fatto ci semplifica la vita perché basta fare doppio click sul file exe e seguire le istruzioni ( o meglio cliccare sempre su continua )...



Una volta che il programma ha finito l'installazione tutto è già pronto non mi resta che aprire Train Simulator e andare a cercare tra i rotabili quello che ho appena installato.

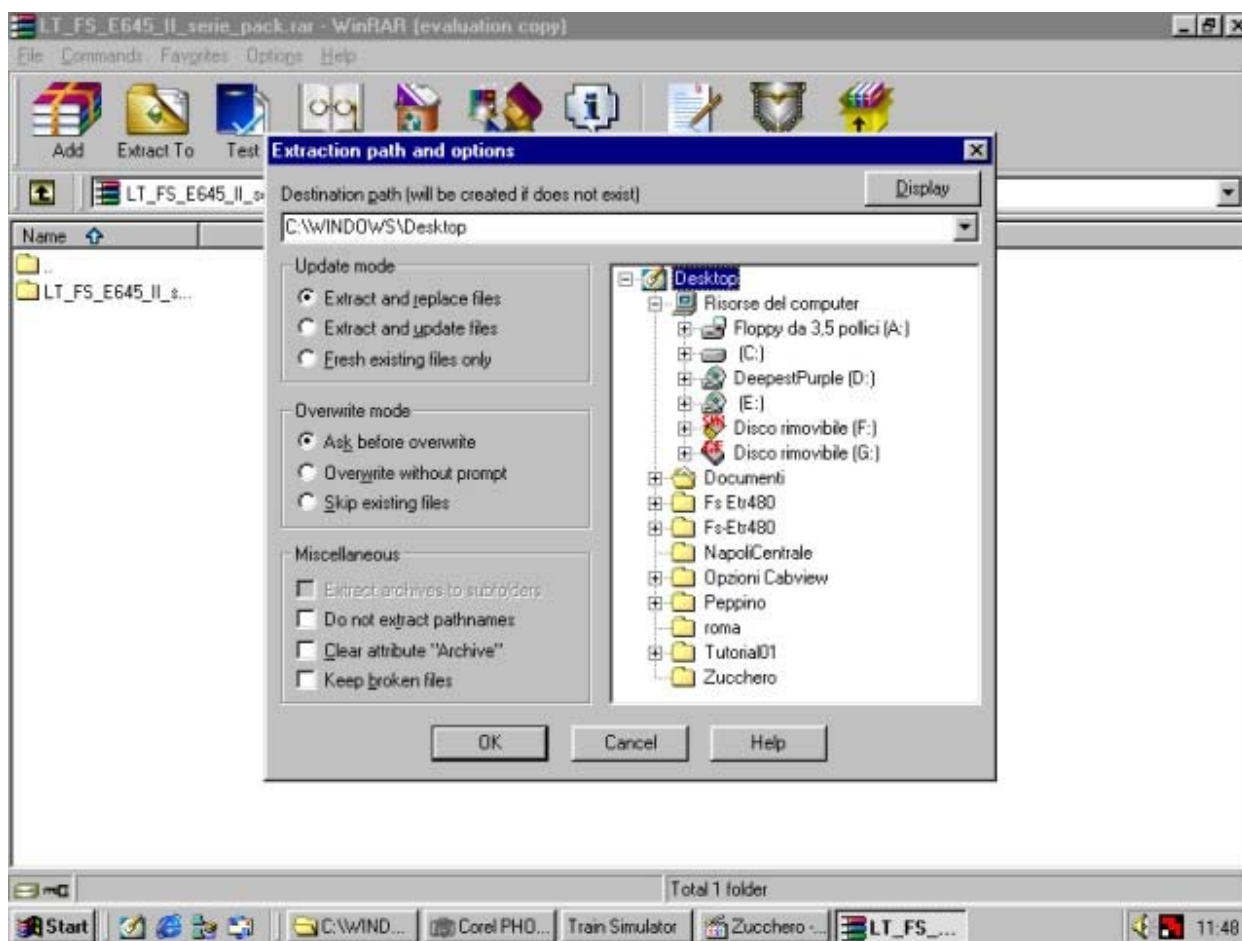


Di seguito un bel click su start e il nostro treno è pronto per la partenza. Questo appena mostrato è uno dei casi oramai più diffusi. Per semplificare la vita di tutti oramai sono sempre più i files che dispongono di un programma di installazione che rende tutto più semplice e veloce. Ma può sempre capitare di scaricare qualche locomotiva che non dispone di file di installazione. Come ad esempio in questo caso: Supponiamo che abbia scaricato una nuova locomotiva apro il file zip e mi ritrovo questo...



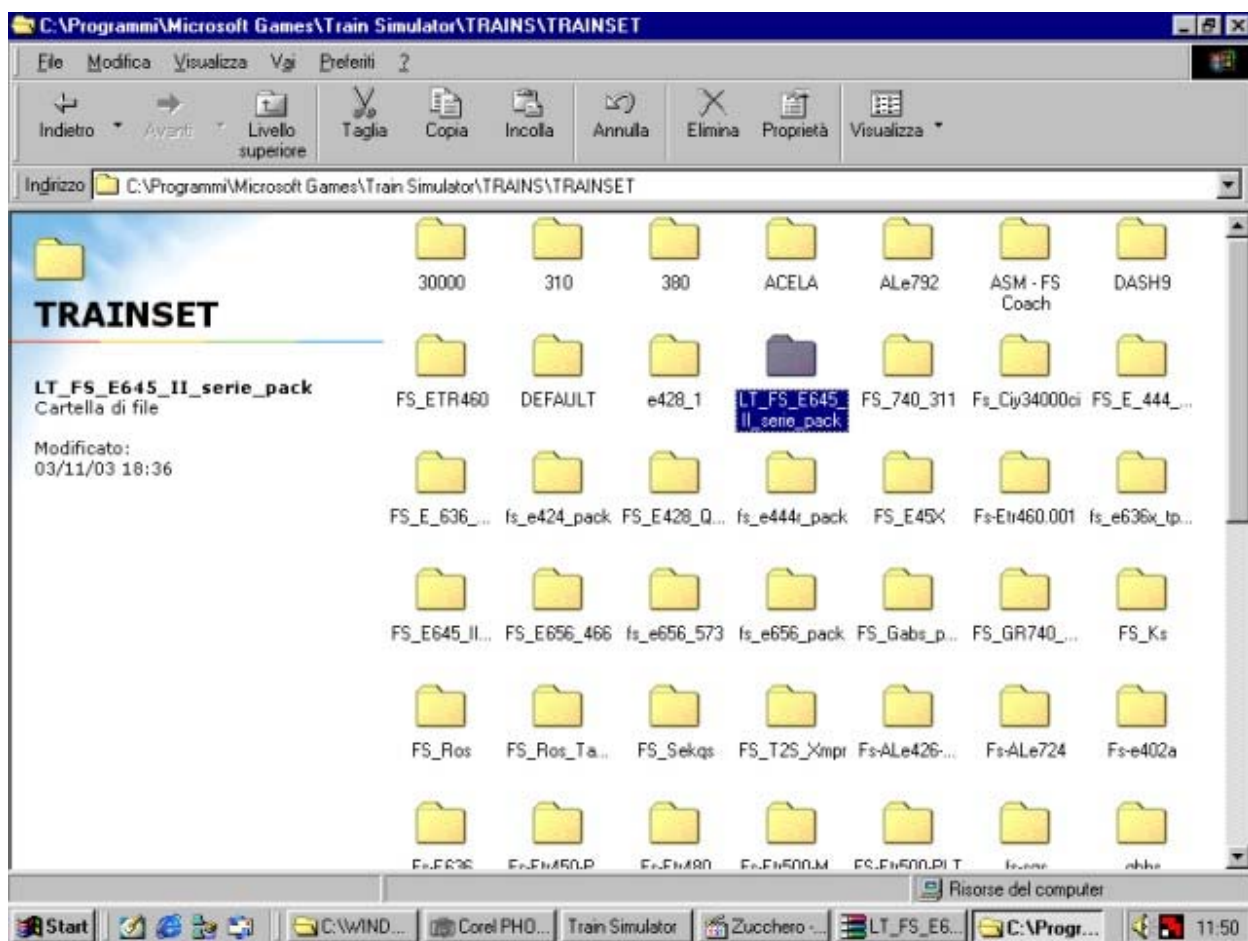
Come si può vedere non c'è alcun file di installazione dovremo quindi fare tutto manualmente.

Niente di più facile. Selezionare la cartella e cliccare sul tasto Extract To ( il secondo da sinistra in alto). Compare una finestra dove mi chiede dove e in che modo scaricarla. Basta inserire il percorso C:\Programmi\Microsoft Games\Train Simulator\TRAINS\TRAINSET ma può capitare che la cartella appena estratta ne abbia un'altra all'interno quindi per precauzione io estraggo tutto sul desktop.



Una volta estratto controllo che all'interno della cartella ci siano i files ace eng wag ect e non un'altra cartella. Se così fosse bisogna estrarre quella cartella e portarla nel percorso sopracitato.

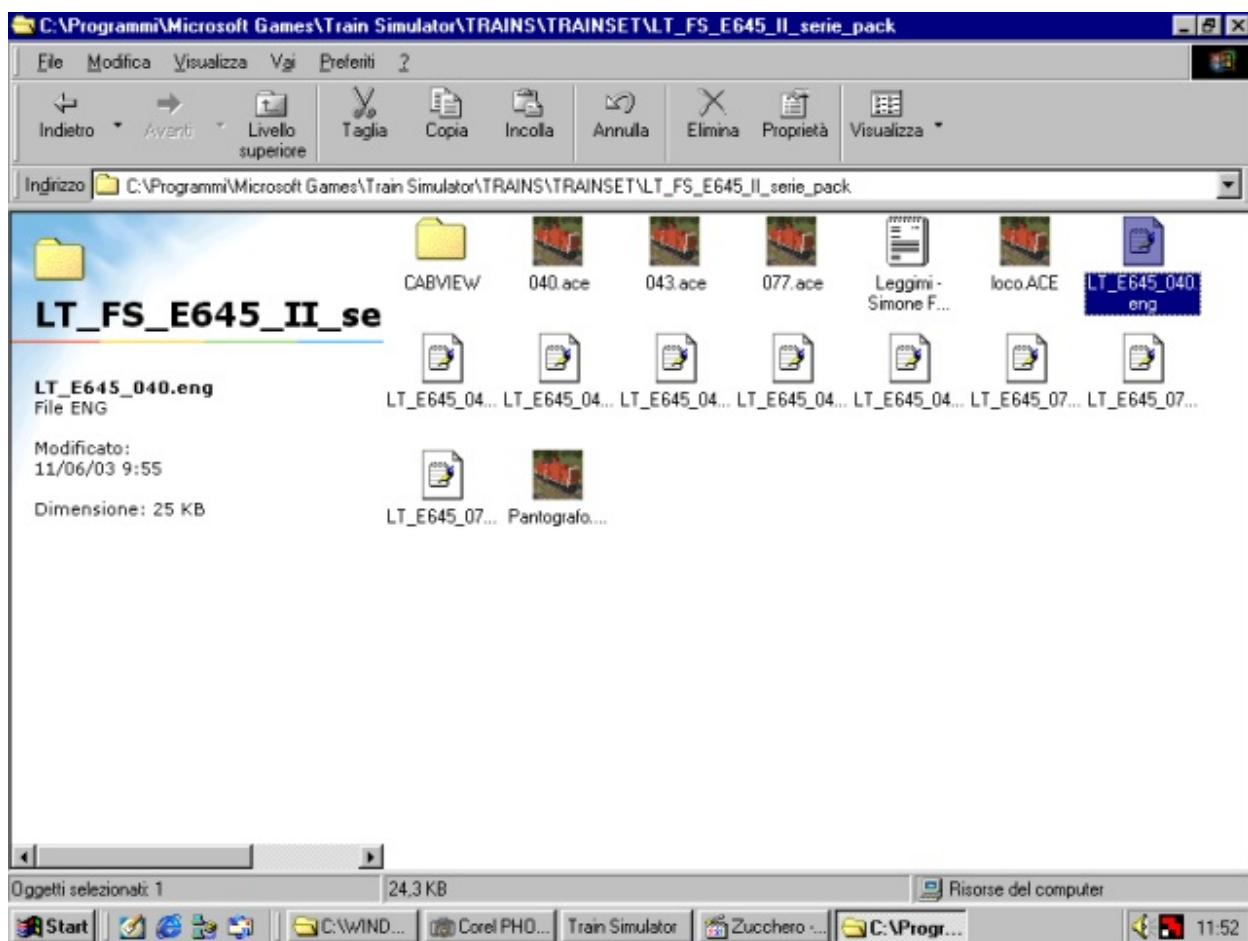
In questo caso all'interno della cartella appena estratta non ce ne sono altre quindi basta selezionare la cartella appena estratta e scegliere dal menu la voce taglia. Vado in C:\Programmi\Microsoft Games\Train Simulator\TRAINS\TRAINSET e scelgo incolla.



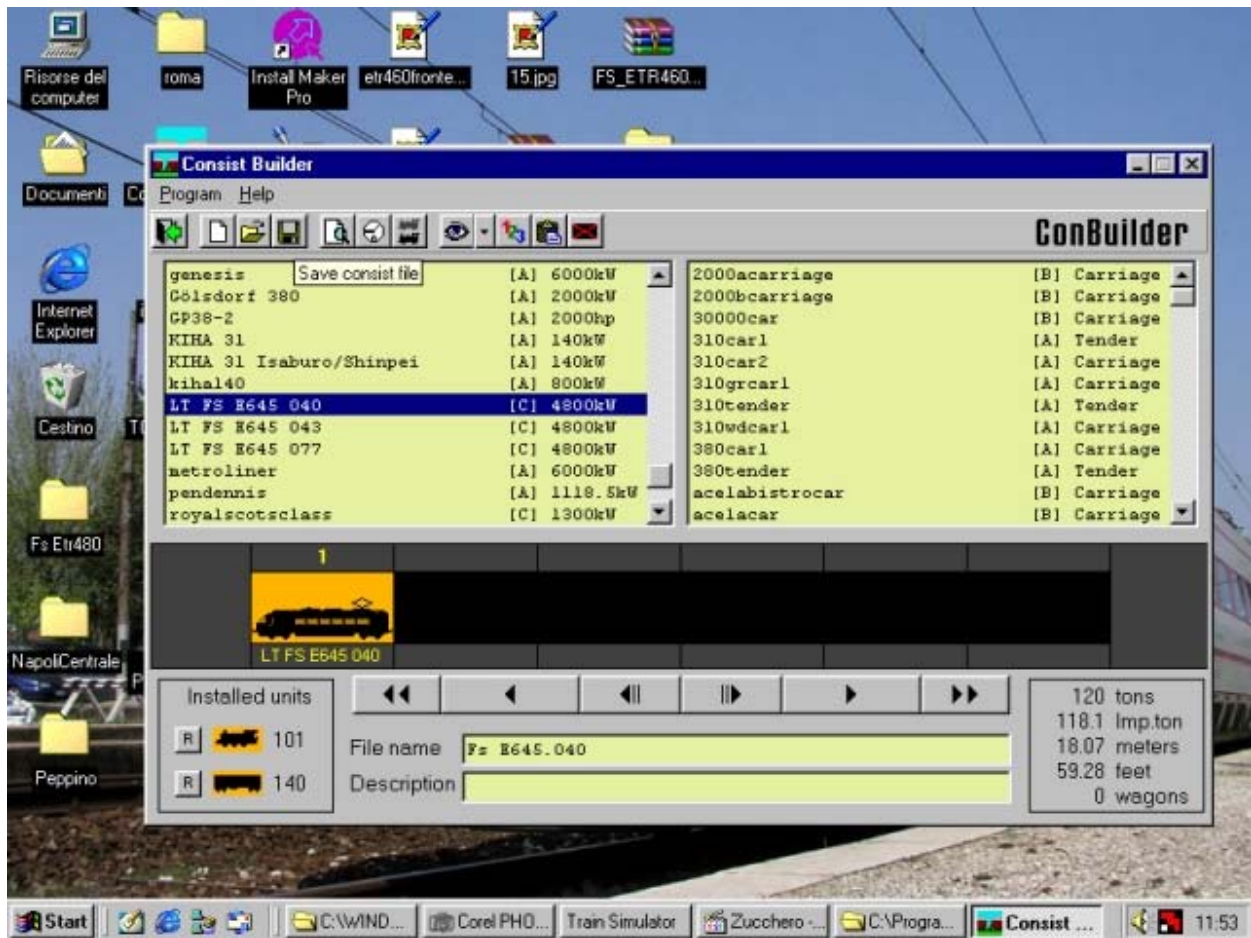
Il lavoro ora è fatto a metà. Per far circolare la locomotiva ho bisogno di un file che dica al simulatore che locomotiva è quella appena installata, di quanti elementi è composta a quali files si riferisce etc.. Questo file si chiama consist ( con estensione \*.con ). Esistono 2 modi per creare tali file.

- 1) Con l'activity editor che trovate cliccando su Menu avvio\programmi\microsoft games\train simulator\train simulator editors and tools
- 2) Oppure con un programmino artigianale chiamato ConBuilder che trovate su [www.train-sim.com](http://www.train-sim.com) e altri siti.

Cliccando sul file.exe del programma questo caricherà dalla directory consist tutti i files contenuti. Comparirà una semplice interfaccia dove da un lato sono elencate tutte le locomotive installate e dall'altro tutti i vagoni e i carri merci. Basta trovare nell'elenco delle locomotive la nostra appena installata che di solito ha sempre lo stesso nome del file.eng della locomotiva o della cartella stessa. Quindi consiglio sempre di aprire la cartella appena installata e controllare il nome che ha il file.eng ( eng sta per engine ed è il file che assegna al modello 3d della locomotiva il comportamento dinamico della locomotiva reale )

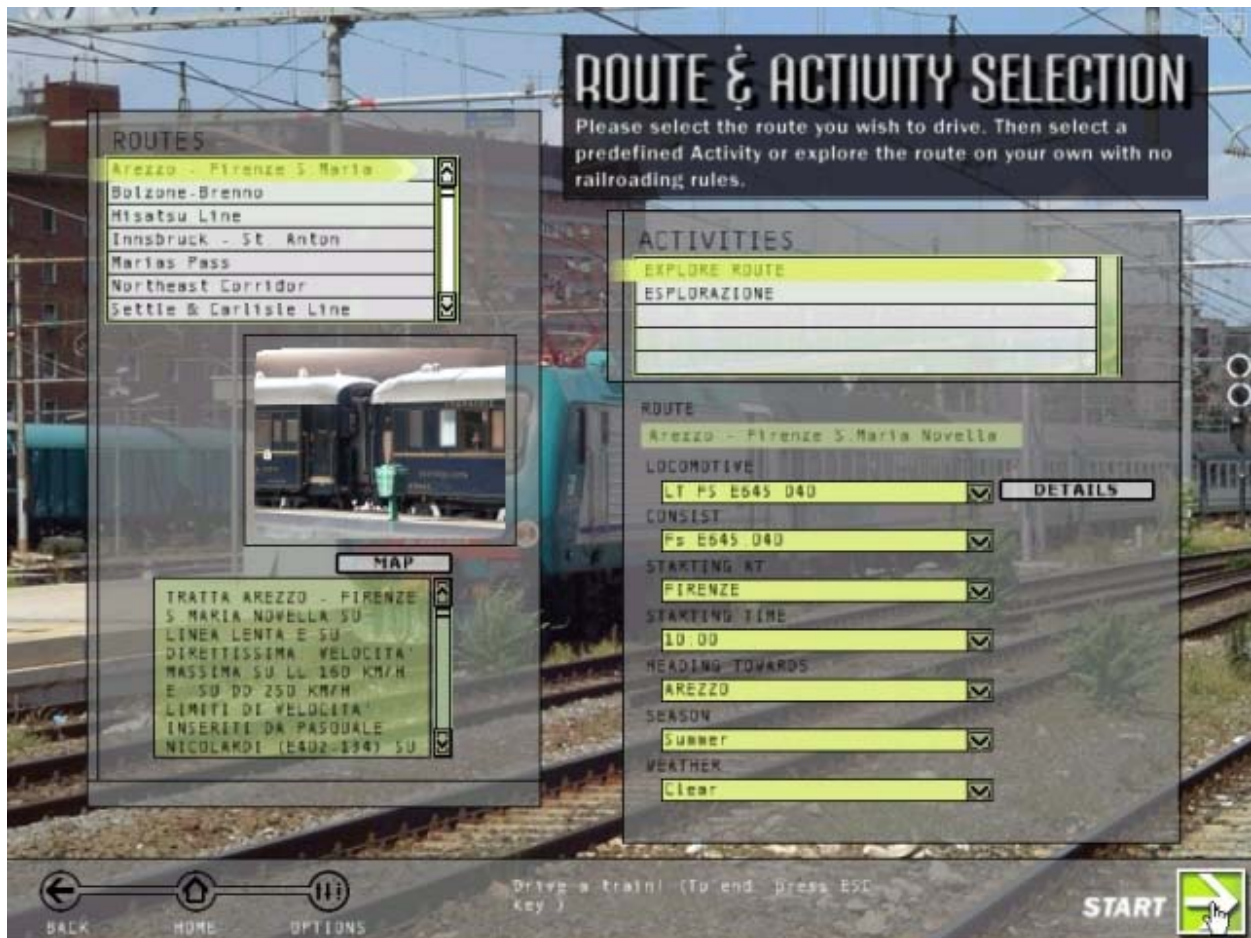


Il file.eng della locomotiva si chiama LT\_E645\_040.eng ora mi basta trovare nell'elenco locomotive quella con questo nome...



Bingo! Eccola lì che aspetta solo di essere inserita nel convoglio. Una volta trovata la voce che corrisponde alla nostra locomotiva fare doppio click su di essa. Compare un disegno di una locomotiva. A questo punto scegliere un nome da dare al nuovo file ( ho scelto Fs E645.040 ) e salvare.

Ora non mi resta che aprire Train Simulator e andare a cercare tra le locomotive quella appena installata. E via



Ecco spiegato in tutti i casi come si installano le locomotive. La stessa procedura vale anche nell'installazione delle carrozze e dei carri merci. Ricordatevi solo che nel caso di queste ultime gli autori non creano files di installazione, quindi bisogna installare tutto manualmente.

Nei prossimi tutorial cercherò di spiegare, sempre con più immagini e meno parole, come si installano gli oggetti e gli scenari nuovi. In attesa dei nuovi tutorial imparate a fare ad occhi chiusi ciò che ho appena cercato di spiegarvi, noi ci vediamo alla prossima puntata.