

GUIDA PER INSERIRE GLI ANNUNCI IN STAZIONE

Tutorial per Microsoft® Train Simulator® by nicola91.

MATERIALE NECESSARIO: Pack per annunci in stazione (scaricabile dal mio sito), Invisocar (scaricabili da http://www.amicitreni.net/train-simulator/guide-tools/download.asp?file_id=233).

Salve a tutti, ho deciso di scrivere questa guida per insegnarvi ad inserire gli annunci in stazione nelle Vs. activity per Microsoft® Train Simulator®.

Occorre prima fare una premessa sul "trucco" che useremo per raggiungere il nostro scopo: ci serviremo delle Invisocar, dei vagoncini invisibili, che hanno la peculiarità di poter essere inseriti nell'activity senza che si possano vedere in fase di gioco: nel loro file .wag specificheremo che al nostro passaggio eseguano un suono, che sarà il nostro annuncio in stazione.

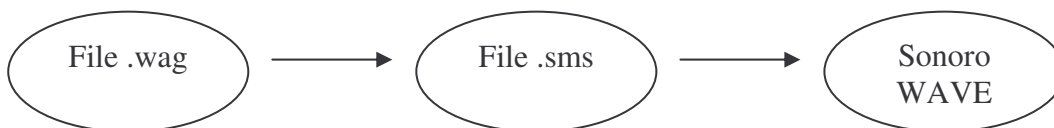
Se volete vedere il risultato in anteprima, la mia activity Interregionale 2007 sulla TO-MI contiene gli annunci in stazione.

E adesso...al lavoro!

1. Per prima cosa scarichiamo e installiamo le Invisocar; subito dopo scarichiamo il Pack per annunci in stazione e decomprimiamo il file compresso in una cartella a piacere del computer (però non in quella di Train Simulator®);
2. Apriamo la cartella in cui abbiamo decompresso lo .zip: noteremo un file con l'estensione .wag: esso contiene i parametri che Train Simulator "legge" per inserire e visualizzare i rotabili; se andiamo nella sottocartella "SOUND" noteremo un file con estensione .sms e un file audio formato WAVE.

Il file .sms contiene i parametri necessari al Simulatore per riprodurre i suoni associati al rotabile: nel file .wag è specificato il file .sms che contiene i parametri relativi al suono, che specificano a loro volta i files audio WAVE che vanno aperti da TS in fase di gioco.

Da qui è facile dedurre il nostro metodo: si indicherà nel file .wag il file sms in cui inseriremo i dati relativi al file audio WAVE contenente l'annuncio vero e proprio;



3. ora dobbiamo procurarci degli annunci in stazione sottoforma di file audio: a questo scopo andiamo sul sito www.e656.net e, dopo aver cercato il treno che ci

interessa nella sezione "orario", scarichiamo gli annunci relativi alle stazioni in cui ferma il treno: noterete che sono in formato mp3, che non è adatto ad essere riprodotto dal Simulatore.

Per questo motivo occorre convertirli, utilizzando un programma apposito, ne potete scaricare uno gratuito qui: <http://www.nch.com.au/cgi-bin/dld.exe?file=http://nch.com.au/wavepad/wpsetup.exe>

Dovete convertire i file mp3 in file **formato WAVE (.wav)** con frequenza **22050 Khz Mono**.

Per praticità, rinominiamo i file convertiti inserendo come nome il nome della stazione a cui essi corrispondono, ad esempio all'annuncio della stazione di Chivasso deve corrispondere il file "Chivasso.wav", e così via.

Inseriamo tali file nella cartella SOUND del Pack.

4. Ora apriamo il file Annuncio1.wag con il Blocco note: inseriamo nella stringa Wagon (la prima in alto) il nome che vogliamo vedere nell'activity editor al momento di inserire il vagoncino invisibile che porta l'annuncio: ad esempio "Annuncio_Chivasso", nella stringa comment una descrizione a piacere (ma conviene inserire nuovamente Annuncio_Chivasso, ovviamente al posto di Chivasso metterete la stazione che vi interessa),

Nella stringa Sound (in fondo al file) inseriamo il nome del file con estensione .sms che dovrà contenere i dati audio (ad es. Annuncio_XXXXX.sms).

Ora apriamo la sottocartella "SOUND" e, sempre con il Blocco note, visualizziamo il file con estensione sms: le stringhe Variable_Trigger (Distance_Dec_Past 150

```
PlayOneShot ( 1
                File ( "xxx.wav" -1 )
                SelectionMethod ( SequentialSelection )))
```

definiscono i suoni che devono essere aperti dal vagone invisibile: all'interno della stringa File ("*Qui inserisci il nome del file .wav*" -1) inseriamo il nome del file .wav contenente l'annuncio in stazione ed il gioco è fatto!

5. Ora rinominiamo il file .sms con il nome che avevamo indicato nella stringa sound del file .wag, se ad es. nel file .wag avevamo specificato Annuncio_XXX.sms dobbiamo rinominare il file .sms col nome Annuncio_XXX.sms
6. ora copiamo la cartella tutto il contenuto del pack in C:\Programmi\Microsoft Games\Train Simulator\TRAINS\TRAINSET\Invisocar; il file "soundcfg.dat" va copiato in C:\Programmi\Microsoft Games\Train Simulator, facendo prima una copia di sicurezza del file da sovrascrivere.
7. apriamo l'Activity Editor e nella nostra activity inseriamo i nostri vagoncini invisibili: dobbiamo cliccare con il tasto destro del mouse sullo schema dei binari, scegliere "Inserisci convoglio", poi Nuovo e creare un consist utilizzando il vagoncino invisibile appena creato, che porta il nome che avevamo inserito nella stringa Wagon del file .wag
8. posizioniamo questo consist statico in stazione, su un binario vicino a quello percorso dal nostro treno ma non su un binario percorso da un treno incrociante, perché causerebbe problemi.

9. Per aggiungere altri annunci si ripete la procedura su nuovi files .wag ed .sms, ovviamente utilizzando altri suoni.

Ringrazio Carlo Cantucci per i consigli e per il suondcfg.dat

Se avete dei dubbi non esitate a scrivermi: nicola91.sassisuperga@email

Buon Lavoro!
Nicola

www.nicola91.altervista.org