

Istruzioni per l'uso di MSTS Activity

Originale di Scott Stevenson dbllwinner@gbis.com – Traduzione di Ettore Grua posta@i-gret.it

Questo tutorial vi insegnerà ciò che dovete fare per creare un'activity sulla linea di Marias Pass con una relazione da Whitefish a Columbia Falls. Include la disposizione iniziale, la composizione del convoglio, inserimento di treni statici, una zona a velocità limitata ed alcuni utili suggerimenti.

E' consigliabile stampare questo documento

Nota : se in qualunque momento dovreste iniziare da capo il lavoro, dovreste usare un nuovo nome perché l'activity editor non consente la sovra scrittura di un file esistente.

Prima Parte

Settaggio della simulazione.

1. Aprite l'editor delle activity e cliccate su **FILE/NEW**
2. Selezionate la rotta di **Marias Pass**, cliccate su **OK** ed inserite un nome qualunque nella casella **Activity Display**. Per questo esempio usate **Trial**. Cliccate su **OK**.

Seconda Parte

Creazione del convoglio e dell'itinerario

1. Sulla parte destra dello schermo , vedete una sezione di nome **PLAYER**. Al di sotto di questa c'è un menù a tendina vuoto (**Player service**), ed ancora più sotto un pulsante di nome **NEW**. Cliccate su **NEW**.
2. Nella finestra appena aperta, date un nome al vostro servizio. Chiamatelo **United**. Poi assegnate un nome che apparirà sul video per la scelta. Ancora **United**.
3. Per il vostro scopo lasciate l' **EXPECTED PLAYER PERFORMANCE**, **START SPEED** and **END SPEED** al valore pre-impostato che vi viene proposto dal programma.
4. Sotto alla dicitura **CONSIST** cliccate su **NEW**.
5. Dategli un nome ed il nome che dovrà comparire a video, per esempio, chiamateli entrambi **Jet**.
6. Sotto alla dicitura **ROLLING stock types** selezionate **Engines(Diesel)**
7. Cliccate su **Dash 9** sotto alla dicitura **Rolling Stock**. Appare l'immagine della locomotiva Dash 9.
8. Posizionate il cursore sull'immagine e cliccate due volte,. In alternativa si può cliccate sulla Dash 9 e trascinarla nella finestra celeste in basso. Adesso avete una locomotiva. Per questa activity vi servono due locomotive, e pertanto ripetete l'operazione appena compiuta.
9. Nella finestra **Rolling stock types** scegliete **CARS(Freight)**
10. Si vuole che questa activity sia semplice e pertanto si userà un solo tipo di vagone. Cliccate su **US2Freightcar1**. Cliccate sull'immagine che è comparsa e trascinatela nel vostro convoglio (o cliccate due volte sulla scritta **US2Freightcar1**). In totale servono 10 carri, per cui ripetete l'ultima operazione altre 9 volte.
11. Se avete commesso un errore e/o volete eliminare un vagone, cliccate sul vagone da eliminare e trascinatelo sul disegno del gancio sul lato sinistro dello schermo.
12. Se volete invertire il senso di orientamento di un rotabile, basta **cliccare con il destro** su di esso.
13. Cliccate su **save & exit** e questa finestra verrà chiusa.
14. Nella casella **PATH** del **Service editor** selezionate **Whitefish to Columbia Falls**. Cliccate su **OK** in **Service editor**.
15. Lasciate inalterato lo **start time** alle ore **12 00 00**. (Se non dovesse già essere proposto a **12 00 00**, impostatelo comunque alle **12 00 00**).
16. Cliccate su **FILE/ SAVE** ed assegnate un nome. In questo esempio è stato usato **Trainer**, ma potete chiamarlo come volete. Cliccate su **SAVE**. Si aprirà una finestra che dice : **Activity not complete [some data has not been set up] so the activity will not be playable**.

17. Ignoratelo e cliccate sul bottone **OK** della finestra.

Terza Parte

Creazione dei treni statici

1. Cliccate su **VIEW**, nella parte superiore dello schermo, ed assicuratevi che tutte le scelte siano attive ad eccezione di **FUEL POINTS and PATH POINTS**.
2. Ingrandite la mappa su **Whitefish**
3. Provate ad inserire alcuni vagoni sul binario **Whitefish Siding 3**. Posizionate il mouse su **Whitefish Siding 3** e cliccate con il **DESTRO**. Dopo selezionate **Place consist**.
4. Selezionate **2 Chemical Cars**. (Se posizionate i vagoni in modo che su uno scambio possano intralciare il vostro treno, cliccate sui carri e trascinarli in un posto sicuro.)
5. **Cliccate su OK** ed è fatto!

*Nota : Quando si piazza un treno fermo si può usare qualsiasi convoglio pre-esistente o cliccate su **NEW** e crearne uno nuovo con la procedura spiegata più sopra.*

6. Cliccate su **FILE/SAVE**. Verrà nuovamente visualizzato il messaggio d'errore che dice...**Activity not complete [some data has not been set up] so the activity will not be playable**. Cliccate sul pulsante **OK** del messaggio.

Quarta Parte

Creazione delle azioni (aggancio e sgancio, ecc...)

1. Proviamo ad agganciare i vagoni che abbiamo appena posizionato. Cliccate su **WINDOW/Action events window**
2. Ingrandire la mappa sui **2 chemicals cars** che abbiamo piazzato nella terza parte.
3. Nella casella **Action events** cliccate su **NEW**.
4. Nella casella **Action events properties** del menù a tendina **ACTION**, selezionate "**Pick Up cars**" e cliccate su **ADD**. Vi verrà proposto di selezionare un vagone. Cliccate su **OK**.
5. Puntare il cursore su uno dei vagoni piazzati in precedenza (uno o l'altro è indifferente) e cliccate su di esso.
6. Appare una finestra in cui vi si chiede di assegnare un nome alla posizione dei vagoni. Digitare **Whitefish Siding 3** e cliccate su **OK**. (Questa è una delle cose bizzarre dell' Editor. Non sempre vi viene chiesto di assegnare il nome alla posizione dei carri. Se non ricevete la richiesta, non preoccupatevi e passate al punto successivo. Questa informazione non ha alcun effetto sul risultato finale dell' Activity, serve solo di aiuto alla realizzazione dell' Activity Brief e dell' Activity Description, come spiegato più avanti)
7. Adesso dovete aggiungere il secondo vagone alla lista dei carri da agganciare ("pick up list"). Nella casella **Action events properties** cliccate su **ADD** e vi verrà chiesto di scegliere un vagone. Cliccate su **OK** e mettere il cursore sul secondo dei carri che abbiamo aggiunto e cliccateci sopra.
8. Nella sezione **Action events properties** cliccate su **OK**. Avete così completato la prima "action". Adesso provate a sganciare questi due vagoni.
9. Cercate **Columbia Falls -Fiber Board**, cliccategli sopra ed ingranditela.
Se avete dei problemi a trovare **Columbia Falls -Fiber Board**, è vicino alla pietra miliare 1211.98.
10. Nella casella **ACTION EVENTS**, cliccate su **NEW**.
11. Nell' **Action events properties** del menù a tendina **Action** selezionare **Drop off cars at a location**.
12. Vi viene chiesto di scegliere un binario.
Cliccate su **OK**. Mettete il cursore su **Columbia Falls -Fiber Board** e cliccateci sopra.
13. Nella sezione **Action events properties** cliccate su **ADD** e vi verrà chiesto di scegliere un vagone. Cliccate su **OK**.
14. Scorrere la mappa all'indietro fino a trovare la pozione iniziale dei vagoni. Puntare e cliccate su uno dei due. Adesso dovete selezionare il secondo vagone da sganciare.
15. Nell' **Action events properties** cliccate su **ADD** e vi verrà chiesto di scegliere un vagone. Cliccate su **OK**.
Puntare e cliccate sul secondo carro.
16. Nella sezione **Action events properties** cliccate su **OK**. Abbiamo così completato la prima manovra di sgancio.
17. Questo passo non sarebbe necessario ma, visto che vogliamo aggiungere un messaggio di conferma della avvenuta corretta operazione di sgancio, procedere con questa operazione. Nella finestra **Action events** cliccate con il **Destro** su **Default stop at final station** e selezionare **Delete**.

18. Nella casella **Action events** cliccate su **NEW**.
 19. Nella sezione **Action events properties** nel menù a tendina **Action** scegliere **Stop at final station**.
 20. Nella sezione **Action events properties** cliccate su **OK**.
 21. Nella sezione **Action events**, **Action0** dovrebbe essere **pick up cars**, **Action1** dovrebbe essere **drop cars off at location** e **Action2** dovrebbe essere **stop at final station**.
 22. Adesso dobbiamo dare un ordine agli eventi appena generati. Questo è importante perché non appena avete finito un'operazione in MSTs, il programma **DEVE** essere informato che sono presenti altre azioni da compiere. Se non si ordinano le operazioni, l'Activity verrebbe terminata non appena agganciati i 2 vagoni a **Whitefish Siding 3**. Nella finestra **Action Events** cliccate con il **DESTRO** su **Action0** e selezionate **Properties**.
 23. Nella sezione **Action events properties** nel menù a tendina **Outcome** selezionate **Activate an event**.
 24. Nel menù a tendina **Event** selezionate **Action1** (drop off cars at location)
- Note:** Se non vedete il paragrafo "Event" è il menù a tendina immediatamente sotto al menù **Outcome**.

25. Nella sezione **Action events properties** cliccate su **OK**.
26. Nella sezione **Events Action**, cliccate con il **DESTRO** su **Action1** (drop off cars at location) e scegliete **Properties**
27. Nella sezione **Action events properties**, nel menù a tendina **Outcome** selezionate **Activate an event**.
28. Nel menù a tendina **Event** selezionate **Action2** (stop at final station).
29. Nella sezione **Action events properties** cliccate su **OK**.
30. Cliccate su **FILE/SAVE**. Verrà nuovamente visualizzato il messaggio d'errore che dice...**Activity not complete [some data has not been set up] so the activity will not be playable**. Cliccate sul pulsante **OK** del messaggio.

Prima di procedere oltre, analizziamo quanto abbiamo così velocemente creato.

1. Nell'angolo in basso a sinistra della finestra principale dell'editor, cliccate su **TIME** ed impostate l'ora a **12.00.00** perché questa è l'ora in cui inizia la vostra activity. Cliccate su **OK**
2. Ingrandite la mappa in modo da vedere contemporaneamente sia **Whitefish** che **Columbia Falls**.
3. Impostate il **time acceleration** a **64x** e cliccate su **play**. Vedrete il vostro treno dirigersi da Whitefish verso Columbia falls.
4. Prendete nota di quale tratta percorre il treno. Userete questa informazione quando vorrete creare le zone a velocità limitata.
5. Cliccate su **STOP** quando l'activity finisce.

Nota: Per qualche strana ragione, mentre provate l'activity nell'editor, non potete vedere concluse le operazioni di aggancio e sgancio. Per ora non se capisce il perché. Se ne conoscessimo il perché si eviterebbe di dover sincronizzare l'orario del traffico sulla linea con le operazioni di aggancio e sgancio..

Quinta parte

Creazione del traffico in linea

1. Nell'angolo in basso a destra della finestra principale, sotto la casella **TRAFFIC PATTERN**, cliccate su **NEW**. Assegnate un nome, ed il nome che verrà visualizzato. Per questo esempio usate **TWA**. Cliccate su **OK**.
2. Cliccate su **EDIT**.
3. Per questo esempio facciamo le cose semplici. Sotto **SELECT SERVICE** selezionate **Columbia Falls - Whitefish Intermodal** (potete usare qualsiasi linea vogliate, ma è meglio se impiegate poco tempo a studiare la linea. Il tratto che avete appena scelto per questa guida, vi fornirà un traffico in direzione opposta alla vostra.)
4. Cliccate su **EDIT** e vedrete di quale treno si tratta ed i suoi parametri. Lasciate tutto così com'è. Cliccate su **OK** ed uscite dalla sezione.
5. Cliccate su **INSERT SELECTED SERVICE** e selezionate l'ora in cui il traffico partirà. Per esempio impostate **11 45 00**.
6. Ripetere il punto 2 per 2 volte impostando l'orario di partenza alle **12 00 00** ed alle **12 10 00**.
7. Ora provate l'activity nell'editor (ricordarsi di impostare l'orologio alle **12 00 00**) per vedere come il traffico in linea interferisce con il vostro lavoro da svolgere.

8. Cliccate su **FILE/SAVE**. Appare nuovamente il messaggio...**Activity not complete [some data has not been set up] so the activity will not be playable**. Cliccate sul bottone **OK** del messaggio.

Sesta Parte

Creazione delle zone a velocità ridotta.

1. Ingrandire la mappa(**lentamente**) sulla pietra miliare **1214.90**. Puntare il cursore sul binario percorso dal nostro treno e **cliccarci** sopra **con il DESTRO**. Selezionare **DEFINE RESTRICTED SPEED ZONE (start)**
2. Ora muovere il mouse su un punto sul tracciato e cliccarci sopra. La lunghezza della zona di riduzione è a vostro piacere. La mia finisce circa ad un miglio dalla miliare **1214.03** (Note; when you are moving the cursor make sure you see a **RED** line. If you do not see that red line then you have not chosen the proper track to place the restriction zone. In this case **RIGHT** cliccate su and selezionare **cancel** and try it again)
3. Cliccate su **FILE/SAVE**. Appare nuovamente il messaggio...**Activity not complete [some data has not been set up] so the activity will not be playable**. Cliccate sul bottone **OK** del messaggio.

Provate l'activity nell'editor per vedere l'effetto della zona di riduzione sul traffico in senso inverso.

Settima Parte

Tocchi finali

1. Confezioniamo il nostro prodotto. Nella sezione difficulty della casella **Activity** impostiamo **Medium** a causa delle operazioni di aggancio e sgancio..
2. Per la durata usiamo **30 minutes**. Si può conoscere il tempo necessario, provando l'activity nell'editor ed aggiungendo alcuni minuti per le operazioni di aggancio e sgancio.
3. Nella finestra **EDIT ACTIVITY DESCRIPTION**, digitare una breve serie di istruzioni per l'activity da svolgere e poi chiudere la finestra. (E' indispensabile digitare un testo per poter usare l' Activity)
4. Nella finestra **EDIT ACTIVITY BRIEF**, inserire una descrizione più dettagliata delle operazioni da svolgere. Alla fine chiudete la finestra. (Anche qui è indispensabile digitare un testo per poter usare l' Activity)
5. Cliccate su **FILE/SAVE**. Finalmente non compare più il solito messaggio di errore ...**Activity not complete [some ecc !!!!!]**
6. Optional: **cliccate su FILE/Compute and Save**. Con questa operazione si risparmia tempo quando si caricano le activity più complicate.

Adesso siamo pronti! Lanciate MSTTS, selezionate **Marias Pass**, scegliete l' activity **Trialy** e buon divertimento!!

Domande, commenti e suggerimenti vanno spediti (in Inglese) a **dblwinner@gbis.com**

Se scrivete all'autore includere nel testo **la sezione su cui state lavorando, il numero di riga che ha provocato l'errore, e l'eventuale messaggio d'errore inviato dal programma**. Farà il possibile per rispondervi al più presto.

Scott Stevenson

Traduzione di Ettore Grua