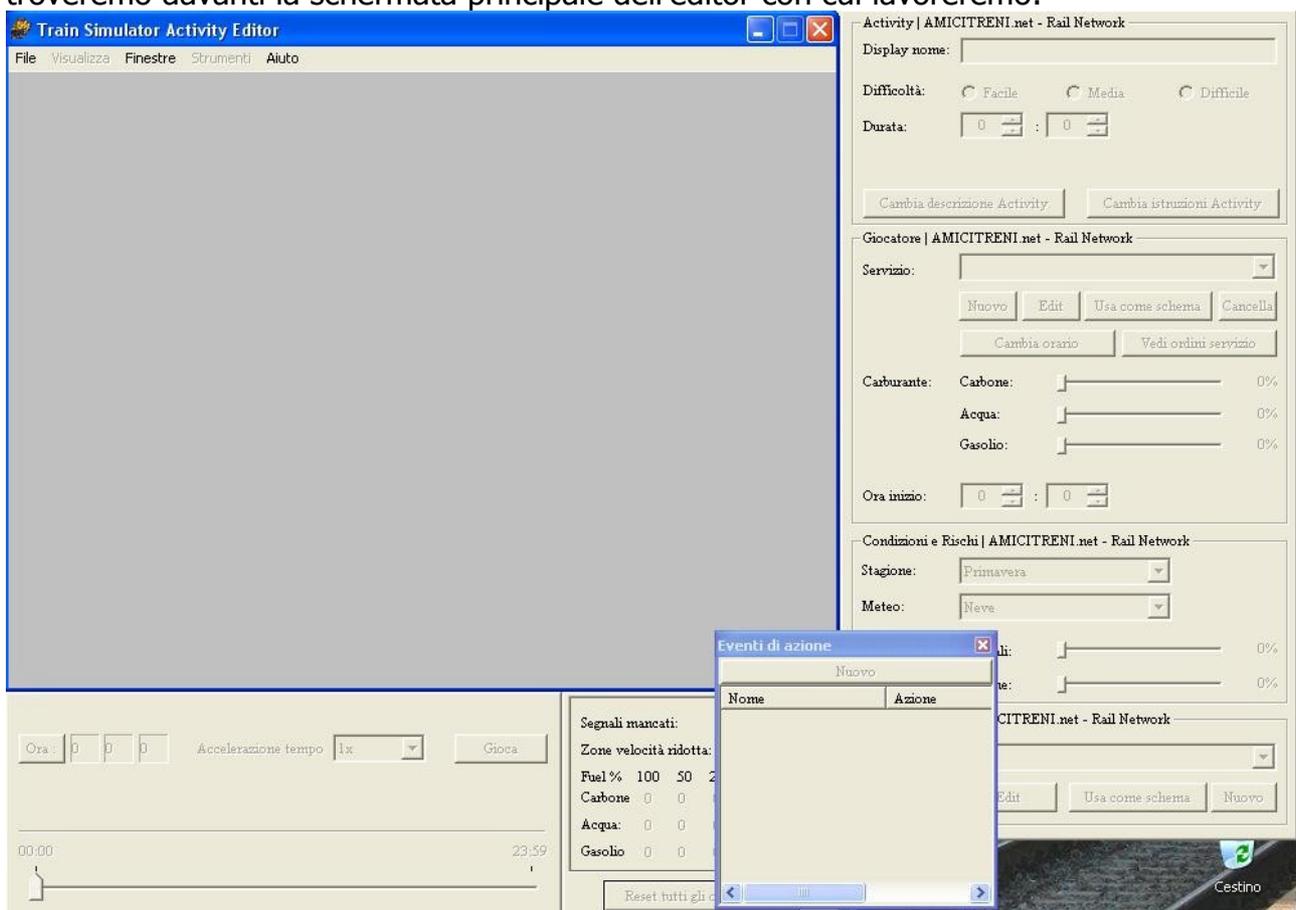


GUIDA ALLA REALIZZAZIONE DI UN'ACTIVITY

by Pikkio

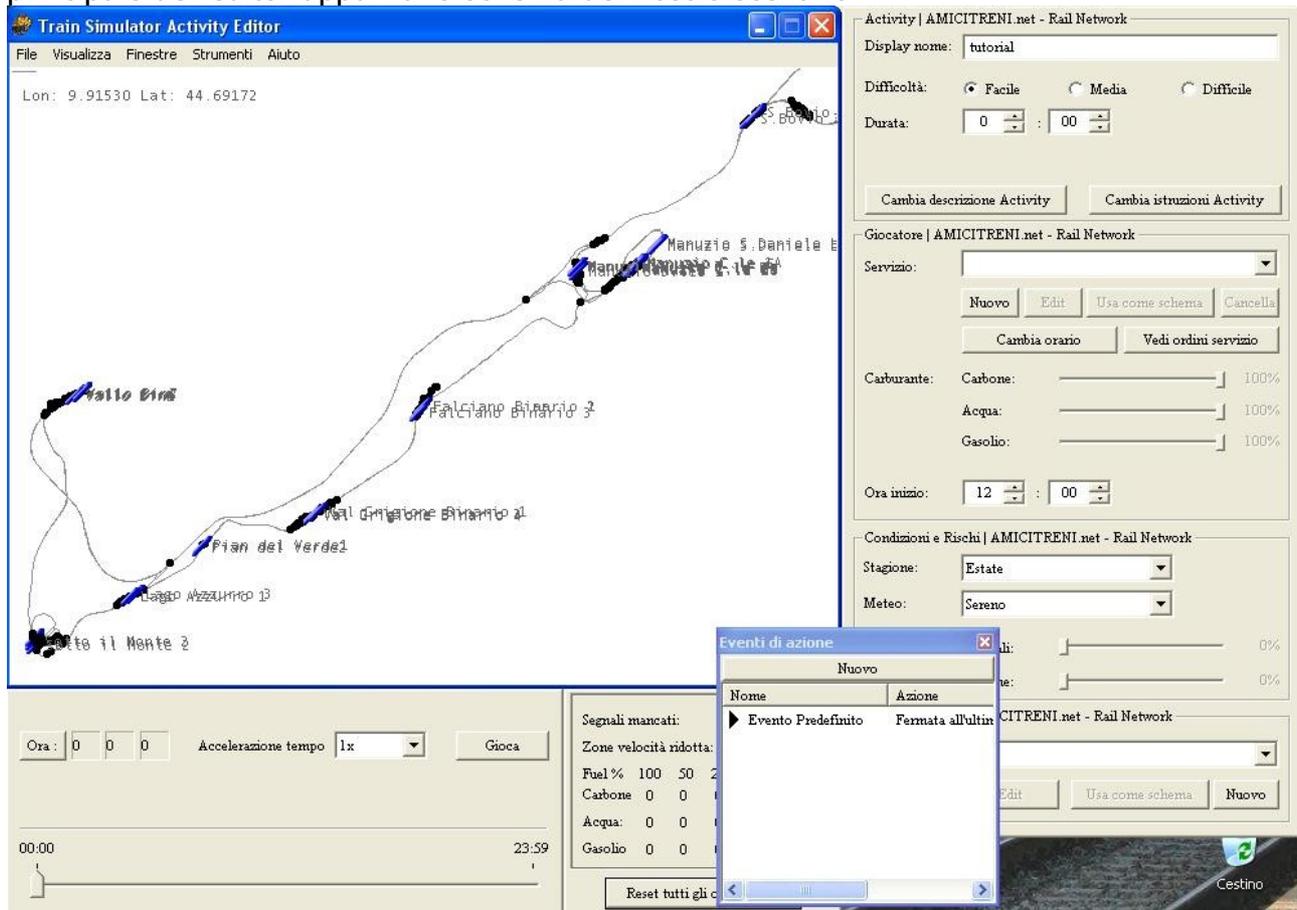
Ho deciso di realizzare questa piccola guida per spiegare a tutti quelli che si avvicinano per la prima volta a Train Simulator come si fa a realizzare un'activity. Un'activity è la programmazione del percorso di gioco, delle fermate, degli orari, degli incroci con altri treni, ecc. Attenzione: questa guida si basa sulla versione in italiano di Train Simulator, scaricabile gratuitamente dal sito www.amicitreni.net

Per prima cosa apriamo "Train Simulator editors & tools" che si trova nel menù "Start > Programmi > Microsoft Games > Train Simulator" e poi clicchiamo su "Editor activity". Ci troveremo davanti la schermata principale dell'editor con cui lavoreremo:



A questo punto iniziamo con la nostra realizzazione. Per fare ciò clicchiamo su "File" e poi su "Nuovo...". Dalla finestrella che si apre scegliamo lo scenario su cui svolgere l'activity e facciamo clic su OK per confermare (per gli esempi userò lo scenario Val Trenomania AV). Scelto lo scenario ci verrà chiesto subito un nome per l'activity. Inseriamolo e facciamo clic su OK (consiglio di inserire un titolo breve, ad es. "ES Roma-Napoli"). Nella finestra

principale dell'editor apparirà lo schema del nostro scenario:



Ora per prima cosa inseriamo una descrizione e le istruzioni per l'activity cliccando sui rispettivi pulsanti sulla destra: "Cambia descrizione activity" e "Cambia istruzioni activity". Al clic apparirà un piccolo box di testo nel quale inserire le informazioni desiderate. In particolare la descrizione viene visualizzata nel gioco durante la scelta dell'activity da svolgere, mentre le istruzioni appaiono appena l'activity è stata caricata e ci troviamo nella cabina del treno pronti a partire. Se non si inseriscono tali informazioni non è possibile salvare l'activity. Possono comunque essere cambiate in un secondo tempo.

Ora salviamo subito l'activity cliccando su "File" e poi su "Salva con nome...". Inseriamo un nome simbolico, come "vtav_pikkio_01" (ossia: nome dello scenario secondo gli standard di Trenomania, nome del realizzatore, numero progressivo dell'activity se dovesse far parte di un pacchetto). Vi invito a scaricare una copia degli standard dal sito www.trenomania.it

Consiglio di salvare molto spesso perchè purtroppo i blocchi dell'editor sono frequentissimi!

Iniziamo a fare qualcosa di più pratico. Per prima cosa dobbiamo creare un servizio per il giocatore. Il servizio è l'insieme di convoglio, percorso e fermate. Clicchiamo sul pulsante "Nuovo" nella parte destra dell'editor:

Giocatore | AMICITRENI.net - Rail Network

Servizio:

Carburante: Carbone: 100%

Acqua: 100%

Gasolio: 100%

Ora inizio: :

Apparirà così la finestra "Editor servizio":

Editor servizio | AMICITRENI.net

Nome:

Display Nome:

Prestazioni del giocatore previste

Velocità iniziale: chilometri orari

Velocità finale: chilometri orari

Convoglio:

Percorso:

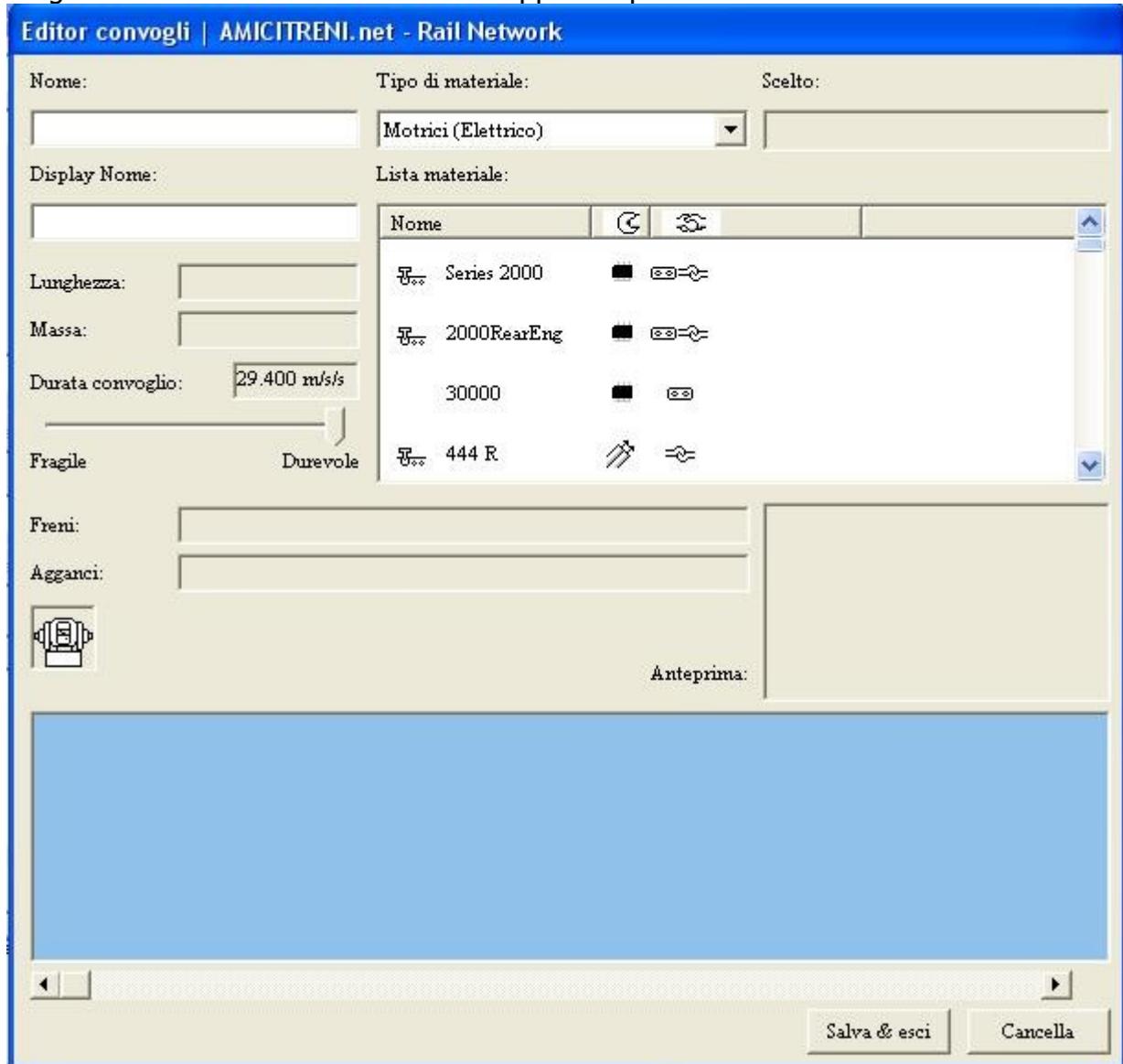
Fermate:

Stazioni

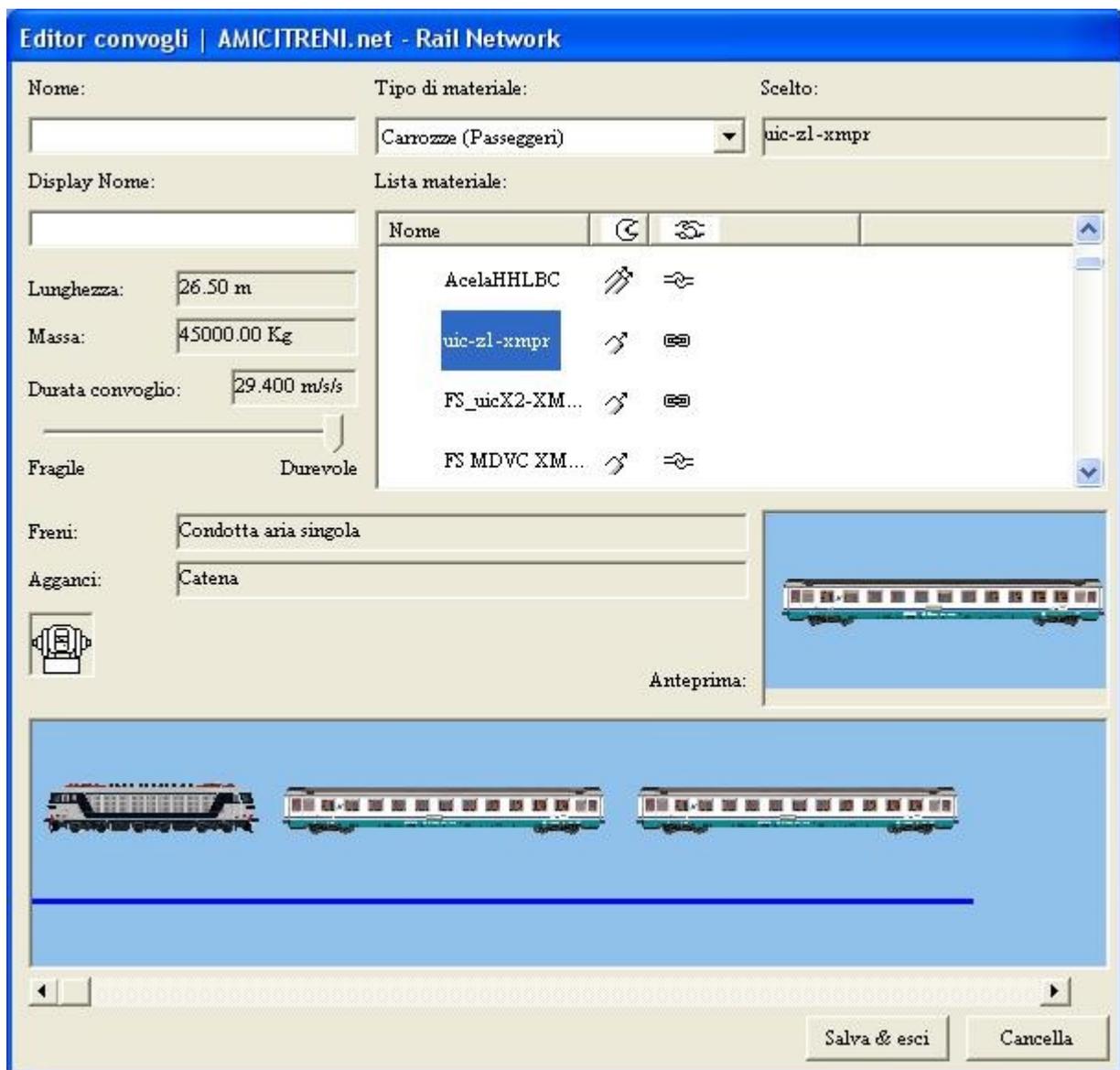
Compiliamo questa scheda inserendo un nome per il servizio (es. "vtav_pikkio_01_player") ed un nome che verrà visualizzato nel gioco (questo può essere più libero, ad es. "Servizio del giocatore", ma io per evitare di far confusione inserisco lo stesso nome inserito nella riga superiore). Lasciamo a 75 il valore prestazioni, mentre se vogliamo possiamo

modificare il valore velocità iniziale, che è la velocità che ha il treno nel momento in cui facciamo partire l'activity (ad es. nel caso in cui non partiamo da una stazione). La velocità finale non l'ho mai vista usare in alcuna activity, quindi lasciamola a 0. In "Convoglio" scegliamo il consist da usare se lo abbiamo già realizzato, altrimenti clicchiamo su "Nuovo".

Se vogliamo realizzare un nuovo consist apparirà questa finestra:



Assegnamo subito un nome al consist (anche qui doppio nome: effettivo e visualizzato). In "Tipo di materiale" scegliamo se vogliamo vedere le loco elettriche, diesel, le carrozze, ecc. Queste appariranno nella "Lista materiale". Scelto il rotabile che ci interessa basta trascinarlo nello spazio celeste in fondo alla finestra:



Confermiamo con un clic su "Salva & esci". Torneremo così alla finestra "Editor servizio" ed il nome del consist appena creato apparirà nello spazio "Convoglio". Ora scegliamo il percorso da far compiere al treno nello spazio "Percorso", o clicchiamo su "Nuovo" per impostarlo. In questo caso ci verrà chiesto un nome per il percorso (anche qui doppio) e poi apparirà l'"Editor percorso":

Editor percorso

Display nome percorso:

a

Posizione partenza

Posizione arrivo

Percorso guidabile?

Esci da editor percorso

Evidenze

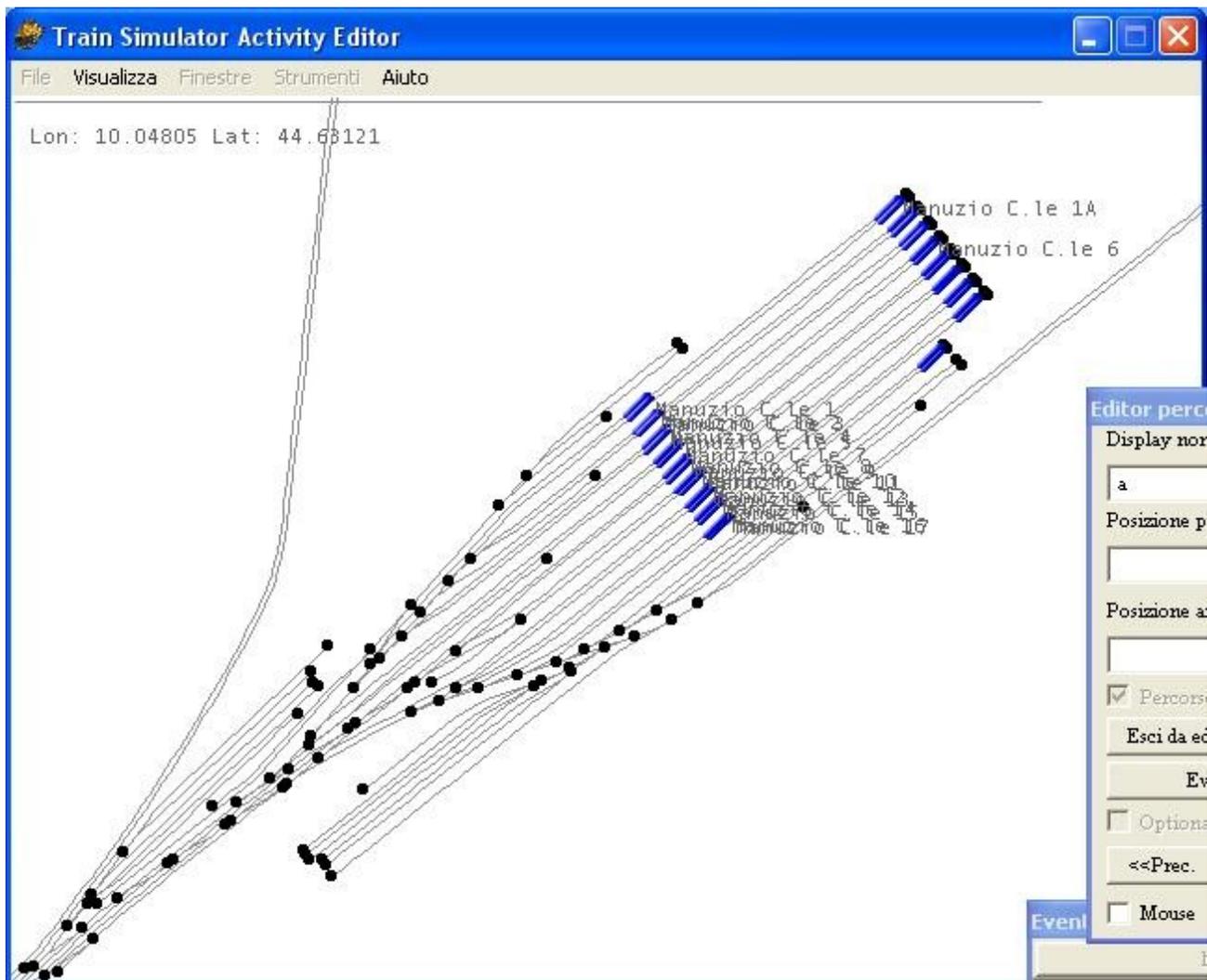
Optional Path Section

<<Prec. Succ.>>

Mouse Interrotto

Inseriamo il nome della stazione di partenza e di quella di arrivo in "Posizione partenza" e "Posizione arrivo", poi poniamo l'attenzione sullo schema dello scenario, nella parte sinistra dell'activity editor. Innanzitutto clicchiamo su "Visualizza" e lasciamo solo le informazioni che ci interessano, ossia "Banchine" e "Nomi banchine" se si tratta di un'activity passeggeri oppure anche "Raccordi" e "Nomi raccordi" se si tratta di un'activity merci. Consiglio di togliere il segno di spunta da tutte le altre voci, altrimenti c'è il rischio che l'editor si blocchi, soprattutto se stiamo lavorando con uno scenario molto complesso. Clicchiamo in una parte bianca dello schema per dargli il focus e zoomiamo premendo il tasto "+" del tastierino numerico. Per spostarci useremo invece i tasti freccia della tastiera.

Raggiungiamo il punto dello scenario da cui vogliamo partire:



Quindi clicchiamo con il tasto destro sul punto del binario da cui vogliamo partire e scegliamo "Inserisci punto di partenza". Questo punto corrisponderà al punto dove si troverà la coda del treno, quindi se la stazione è di tipo terminale come quella dell'esempio inseriamolo proprio in fondo al binario. Vedremo apparire una striscia verde, che corrisponde al percorso che farà il nostro treno. Se la striscia va dalla parte opposta a quella che ci interessa basta cliccare sul punto di partenza con il tasto destro e scegliere "Inverti direzione di partenza". Se invece abbiamo sbagliato a posizionare tale punto scegliamo "Rimuovi inizio percorso". Seguiamo la nostra striscia verde fino ad incontrare il primo scambio. Gli scambi sono identificati da pallini verdi. Se il treno non segue il percorso che vogliamo, clicchiamo sul pallino dello scambio interessato con il tasto destro e scegliamo "Cambia direzione scambio". Attenzione: alcuni pallini verdi identificano scambi per il senso di marcia opposto, quindi se ci clicchiamo non apparirà la possibilità di cambiare la direzione.

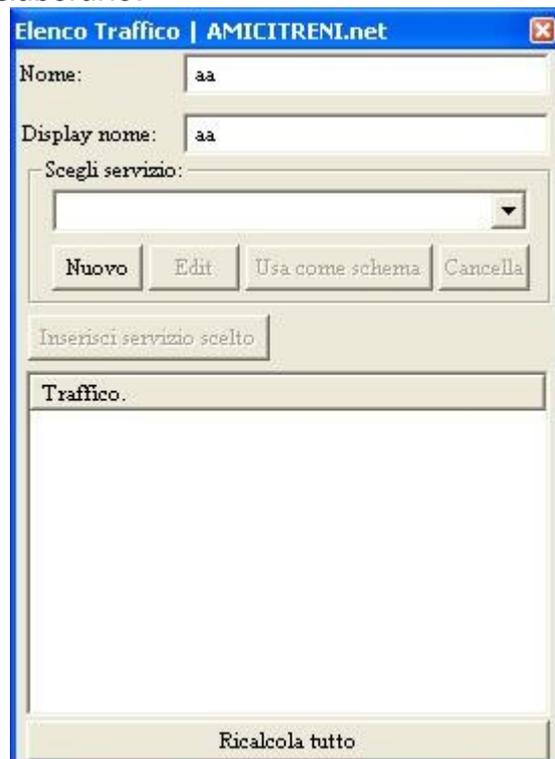
Le stazioni vengono identificate da due lineette blu, una in ingresso ed una in uscita, per ogni binario della stessa. Quando siamo giunti alla stazione di arrivo possiamo inserire un punto di arrivo, cliccando con il tasto destro nel punto desiderato e scegliendo l'omonima funzione. Consiglio di inserire il punto di arrivo poco oltre l'ultima stazione (ad eccezione di quelle terminali dove non è possibile) per evitare problemi (tanto l'activity terminerà comunque dopo che avremo fatto scendere i passeggeri nell'ultima stazione).

Quando abbiamo finito clicchiamo su "Esci da editor di percorso" e clicchiamo su "Sì" alla richiesta di salvataggio.

Ora nella finestra "Editor servizio", nella parte bassa apparirà l'elenco delle stazioni. Mettiamo un segno di spunta accanto a quelle in cui vogliamo fare la fermata e poi chiudiamo la finestra cliccando su OK. Il nostro servizio è pronto! Per sicurezza salviamo subito l'activity!

A questo punto impostiamo l'orario di partenza e poi clicchiamo su "Cambia orario" e quindi su "Ricalcola questo". Automaticamente verranno calcolati gli orari del treno. Se non ne siamo soddisfatti possiamo modificarli manualmente doppiocliccando ogni orario. Fatto ciò usciamo da questa finestrella.

E' il momento del traffico! Nella parte in basso a destra (sezione traffico) clicchiamo su "Nuovo" ed inseriamo il solito doppio nome. L'elenco traffico apparirà nell'omonimo spazio. Clicchiamo su "Edit" per elaborarlo:



Ogni treno che incontreremo ha bisogno di un servizio. Creiamolo cliccando su "Nuovo" allo stesso modo con cui abbiamo creato in precedenza quello del giocatore. Quando abbiamo finito il nome del servizio apparirà in "Scegli servizio". Clicchiamo su "Inserisci servizio scelto" ed impostiamo l'orario di partenza di tale treno. Quando avremo inserito tutti i treni del traffico clicchiamo su "Ricalcola tutto" e poi chiudiamo la finestra "Elenco traffico". Salviamo subito l'activity.

L'activity è già pronta per essere giocata, basta soltanto cliccare su "File > Calcola e salva", uscire dall'editor ed avviare il gioco. Qui di seguito però trovate un elenco di altre funzionalità che potete usare per renderla ancora più bella.

CONSIST STATICI: Potete inserire dei treni fermi lungo il percorso (ad es. nelle stazioni) cliccando nel punto desiderato con il tasto destro e poi su "Inserisci convoglio".

REVERSE POINT: Nella creazione del percorso potete inserire dei reverse point, ossia dei punti nei quali il treno deve invertire la marcia (vengono usati soprattutto nelle activity

merci per gli agganci dei carri). Per inserirli bisogna cliccare nel punto desiderato con il tasto destro e scegliere "Inserisci punto di inversione". Attenzione: gli eventuali scambi posti dietro al treno cambieranno direzione solo dopo che tutto il convoglio avrà superato il reverse point.

EVENTI DI POSIZIONE: E' possibile far avvenire degli eventi quando il treno passa in una determinata posizione. Per fare ciò dobbiamo cliccare sul punto che ci interessa con il tasto destro e poi su "Inserisci evento di posizione":

Proprietà eventi posizione

Posizione

Numero eventi posizione: 0

Raggio (metri): 10 Arresto treno

Event

Livello attivazione: 1

Testo 'Triggered':

Testo 'Untriggered':

Note:

Numero di risultati: 1

Risultato : 0

Risultato:

Activity conclusa con successo

Evento:

Edit messaggi

OK Cancella

Innanzitutto scegliamo il raggio di azione dell'evento e se il treno si debba fermare o meno per attivare l'evento. Scegliamo poi il numero di risultati, ossia quante azione debbano essere eseguite dall'evento. Queste possono poi essere scelte in "Risultato": si può scegliere di far terminare un'activity, mostrare un messaggio, ecc. Al termine clicchiamo su OK.

EVENTI DI AZIONE: Gli eventi di azione si attivano non passando in un punto, ma svolgendo una manovra particolare, ad esempio l'aggancio di alcuni carri.



Per aggiungere un evento clicchiamo su "Nuovo":

The image shows a dialog box titled "Proprietà eventi azione". It is divided into several sections:

- Azione:** A dropdown menu showing "Fermata all'ultima stazione".
- Vagoni / Posizione Vagoni:** A section with a scrollable list area and "Aggiungi" and "Cancella" buttons.
- Evento:** A section containing:
 - "Livello attivazione:" with a spinner set to "1".
 - "Testo 'Triggered':" with an empty text box.
 - "Testo 'Untriggered':" with an empty text box.
 - "Note:" with an empty text box.
- Numero di risultati:** A spinner set to "1".
- Risultato:** A section with:
 - "Risultato : 0" in a text box.
 - "Risultato:" with a dropdown menu showing "Activity conclusa con successo".
 - "Evento:" with a dropdown menu.
 - "Edit messaggi" button.
- Reversibile:** A checkbox that is currently unchecked.
- Buttons for "OK" and "Cancella" at the bottom.

In "Azione" scegliamo cosa debba avvenire per attivare l'evento: può essere la fermata all'ultima stazione, l'aggancio o sgancio di carri, ecc. Il resto della finestra è molto simile a quella degli eventi di posizione, quindi non sto a rispiegarla.

Spero di essere stato abbastanza chiaro. Per futuri aggiornamenti vi invito a visitare il mio sito web <http://pikkioweb.altervista.org> . Mi trovate sul forum di www.trenomania.it, nome utente "pikkio" per eventuali suggerimenti, critiche o segnalazioni di errori nel testo. Buon divertimento con le vostre nuove activity!

Pikkio, 22/01/2006