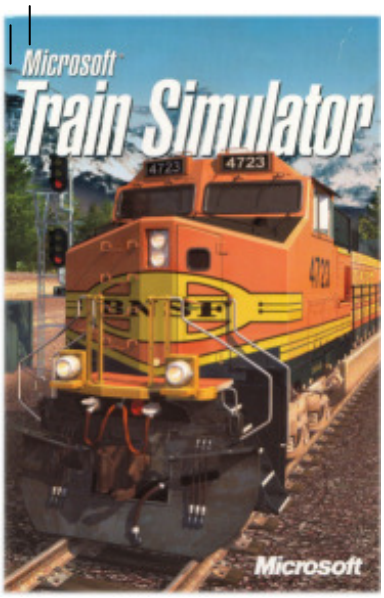
Dansk vejledning til Activity Editoren v. 1.2

Oversat af Mogens Balle Bertelsen (Steamhammer)

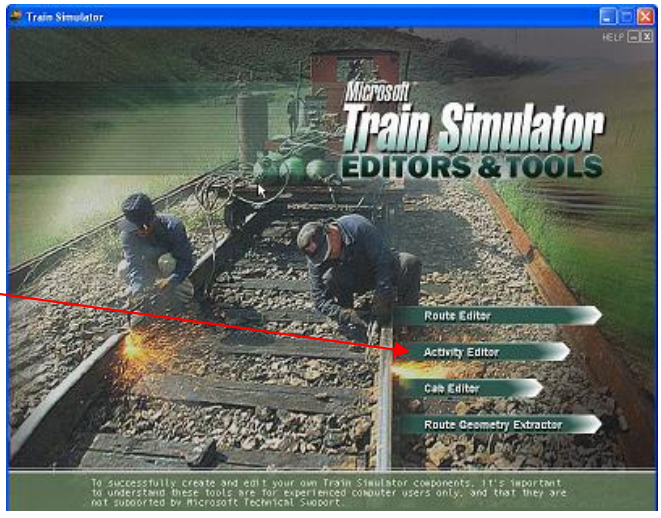


Denne vejledning vil, trin for trin, kort føre dig gennem oprettelsen af en lille aktivitet(activity) til Hisatsu Linien (valgt fordi den er forholdsvis ukompliceret og det er derfor lettere at forklare det grundlæggende i Activity Editoren)

Ok, lad os begynde.

1) Start MSTS's Activity Editor ved at klikke på Start… Programmer/Microsoft Games/Train Simulator og klik derefter på Train Simulator Editors & Tools.

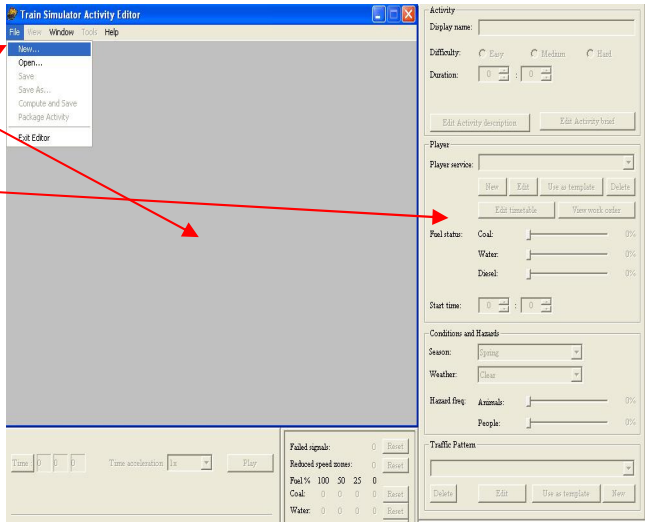
2) Klik så på Activity Editor

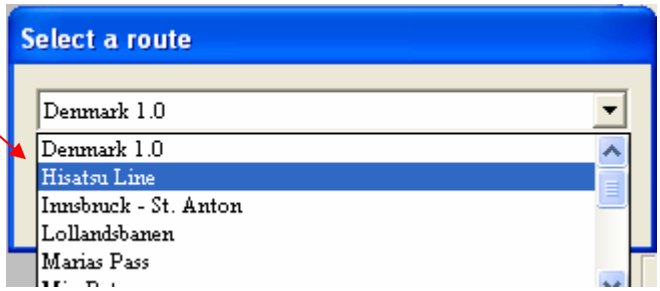


Dette vil føre dig til et tomt, hvid eller grå skærmbillede med forskellige små-vinduer på din højre hånd.

OK, vi kommer nærmere ind på dette senere.

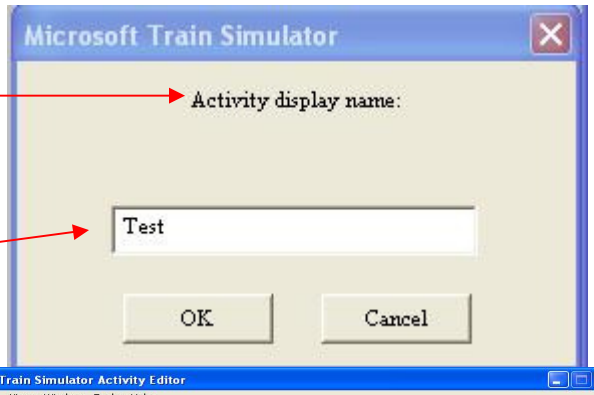
Lad os vælge den rute som vi ønsker at basere vores Aktivitet på.
Klik "File".. "New" og en "Select Route" boks vil dukke op, vælg Hisatsu Line og klik OK.



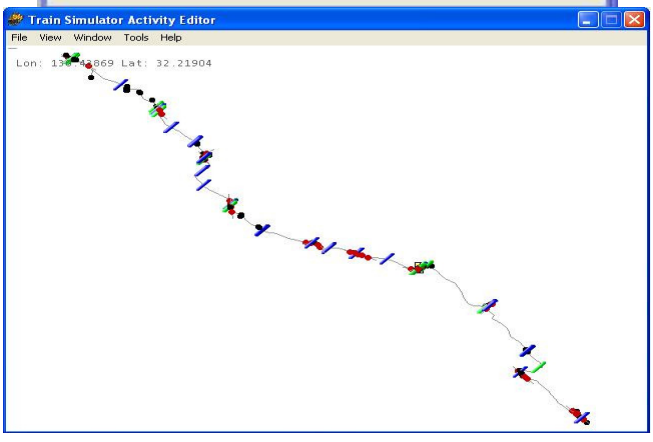


3) Du vil nu se en boks hvori du skal skrive aktivitetens "display name"
(Det er det navn som vises i spillet, f.eks. "Summer Express")
Vi vælger navnet 'Test' MEN du kan skrive hvad, du måtte ønske!

Klik derefter OK.

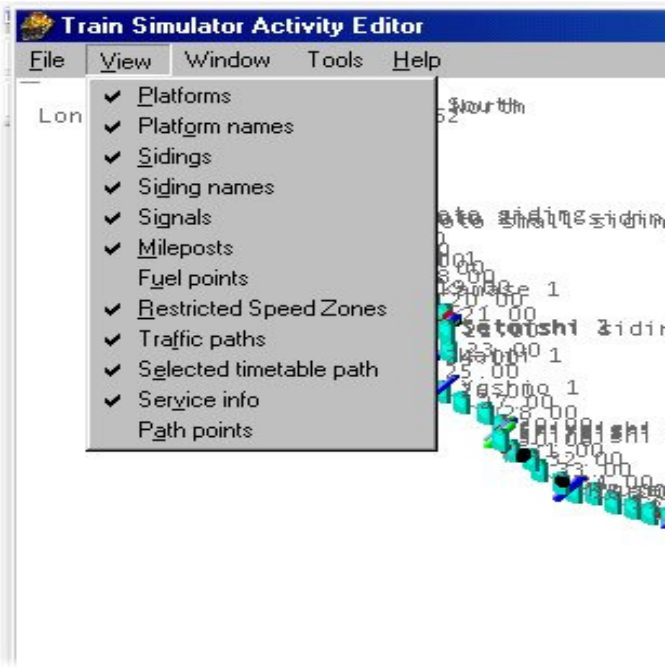


4) Nu vil du se hele Hisatsu linien. For at flytte skærmbilledet, hold venstre musetast nede og flyt rundt… for at zoome ind, hold højre musetast nede og skub op,– zoom ud, træk ned.



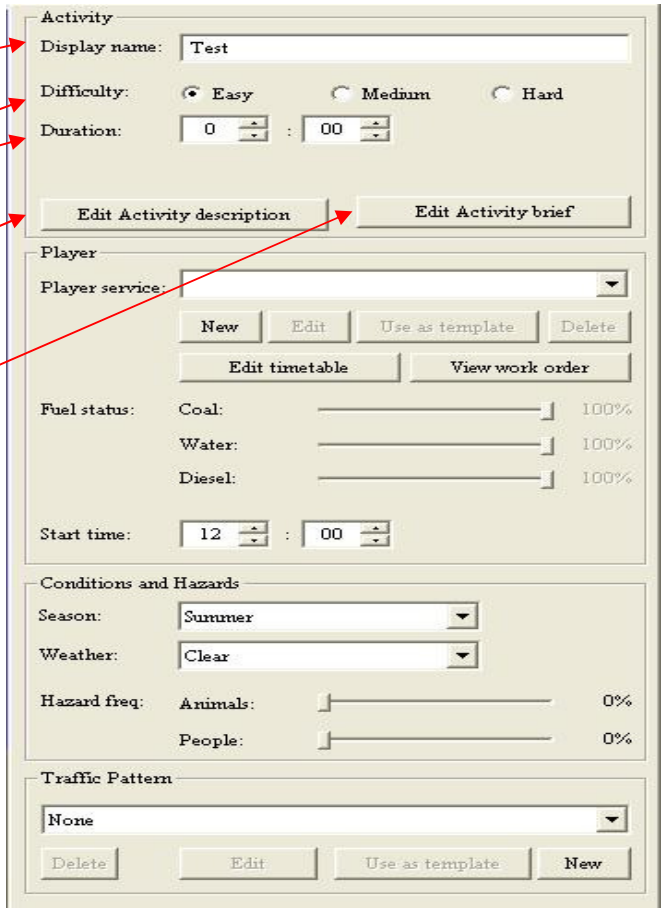
I det efterfølgende SKAL det, der er skrevet med *RØD kursiv skrift,* ALTID UDFYLDES.

Efter at du har kigget dig omkring på ruten, så klik på "View" i toppen af skærmen.



Dit rullegardin under View, skal se ud som vist, - hvis det ikke gør det, skal du sætte flueben udfor det der mangler -, da disse viser dig ruten for toget som vi laver senere. Det er dog smag og behag, hvor meget man vil have vist i, mens man bygger. (Lad Path Points stå uden flueben til senere. Jeg bruger det selv for at gøre skærmbilledet mindre forvirrende). Forsøg med, at sætte og slette flueben og se resultatet. (Det kan i denne rute, godt lade sig gøre, at have flueben ud for så meget som du ser, men i større ruter, kan man næsten ikke flytte billedet, med så meget sat til. Det der tager hårdest på kræfterne, er " Platform names " og " Signals ")

5) Så kigger vi på de forskellige værktøjer på højre side af editoren.
Øverst under "Activity" ser du *Display name*, her står det navn som du skrev, da du startede aktiviteten, du kan ændre dette hvis du vil, vi lader det stå som testnavn for nu.
Dernæst kan du se *Diffieulty*; her kan du ændre sværhedsgraden for aktiviteten. (Din vurdering)
Duration: tidsangivelse for hvor lang tid aktiviteten vil vare. Selvfølgelig er det svært at vide på forhånd, så dette er blot en cirka tid.
Edit Activity Description og Edit Activity brief: Disse punkter er vigtige og SKAL udfyld. Det er det de fleste glemmer og får fejlmeldinger som denne: "The activity is not complete you will not be able to use this activity until these are filled in", hvilket kort og godt betyder at du skal skrive noget i dette felt før din aktivitet kan færdiggøres. Du bør her skrive en kort beskrivelse af aktiviteten. Meddelelsen vil kunne ses, når du er på Activity Select siden.
For denne aktivitet skriver vi i den første: *Du skal køre en testkørsel på Hisatsu Linien.*
I den næste, som er briefingen af Lokoføren, kan du så skrive: *Du skal køre pænt* :-o , for noget skal der stå.

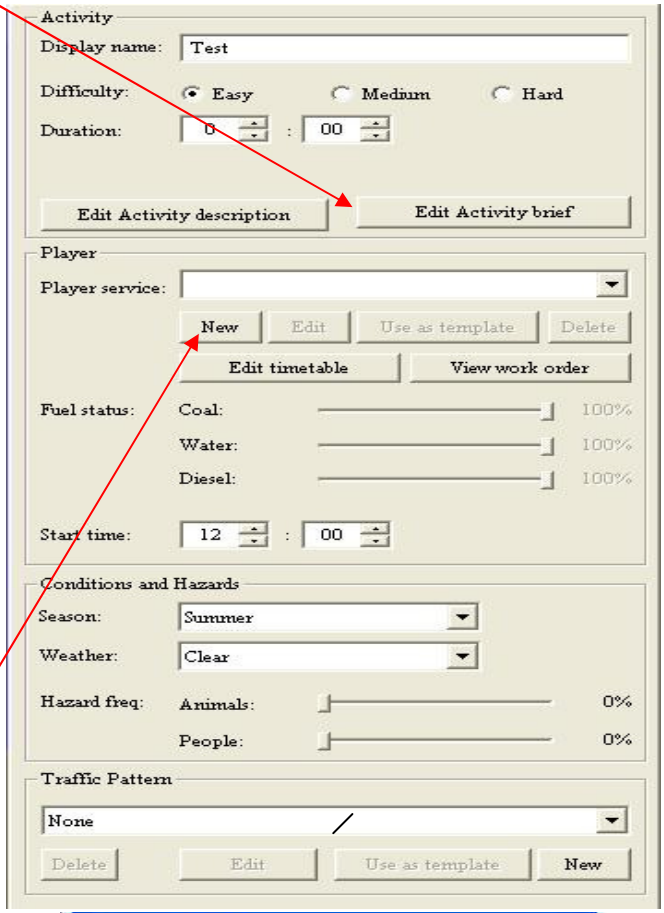


Edit Activity Brief: Denne tekst dukker op når aktiviteten er indlæst, der bør stå hvad der kræves af lokoføreren.
For denne test skriver vi følgende:

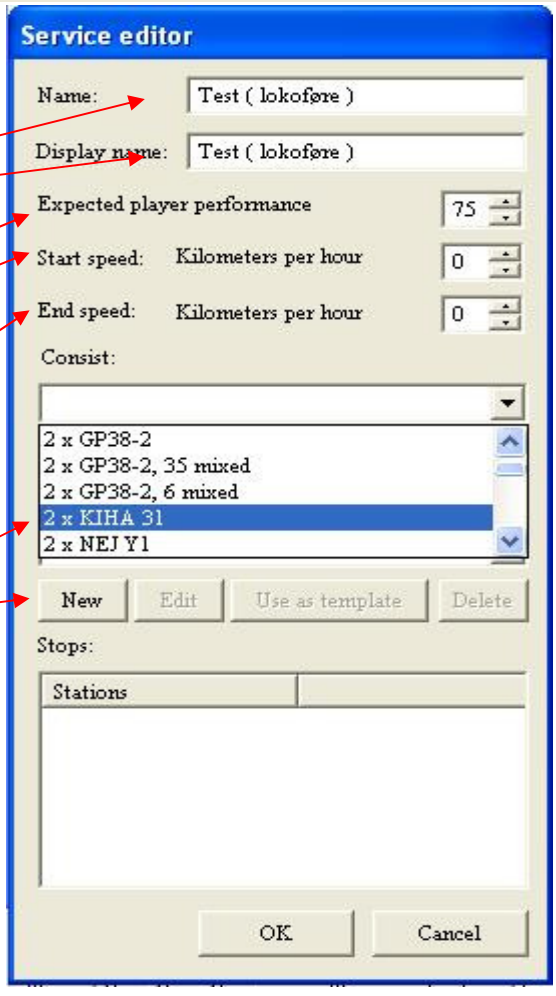
Test (Navn på aktiviteten)
Sværhedsgrad: Let
Varighed: (Skriv her den samme tid som du skrev I feltet "duration")
Du skal udføre en kort testkørsel. (Skriv en detaljeret beskrivelse af hvad der forventes af lokoføreren)

Du behøver ikke at skrive navnet på aktiviteten, sværhedsgraden eller varigheden, jeg gør det blot fordi de aktiviteter som er inkluderet i MSTS har disse oplysninger, men det er som sagt, smag og behag.

Player Service: Her laver vi selve consist'en(indholdet af toget, dvs. lokomotiv, vogne og ruten) – Tryk " New "



Vi vil nu lave de to væsentligste dele af din aktivitet, consisten og ruten.
Skriv navnet på consist'en og ruten (path), Jeg skriver Test (lokoføre), skriv det samme i display name.
"Expected Player Performance".
Jeg lader det stå på de 75. "Start Speed" og "End speed" lader dig indstille start og slut hastigheden for aktiviteten.
Hvis du laver en station-til-station aktivitet, så lad dem stå på '0'.
Consist lader dig vælge indholdet af toget du skal køre. For denne øvelse vælger jeg 2x KIHA 31 fra drop-down listen.
(Hvis du klikker "new", kan du lave din egen consists med den indbyggede ConsistBuilder, til brug i explore/udforsk eller activities)

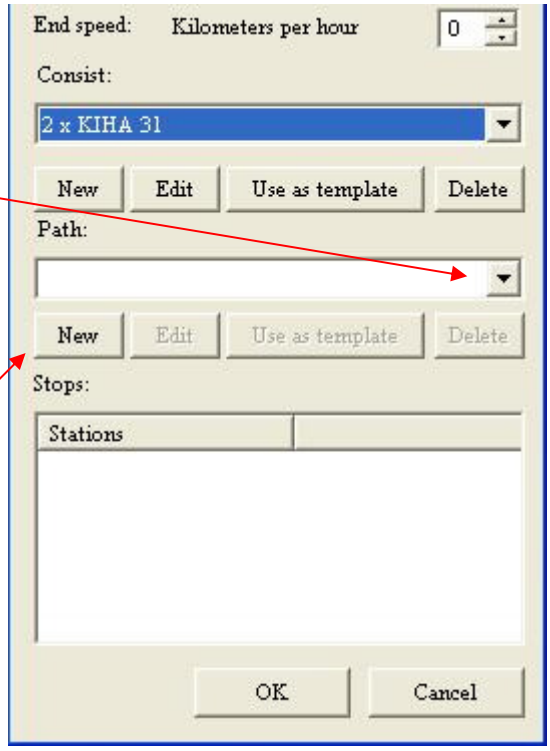


Fra drop-down menuen kan du vælge et forud programmeret ruteforløb.

Vi vælger dog, at lave en ny.

Det vi ønsker er, at fremstille den rute som toget vil følge under aktiviteten, samt at fortæller AI dispatcheren, hvilken vej den skal stille skiftesporene.

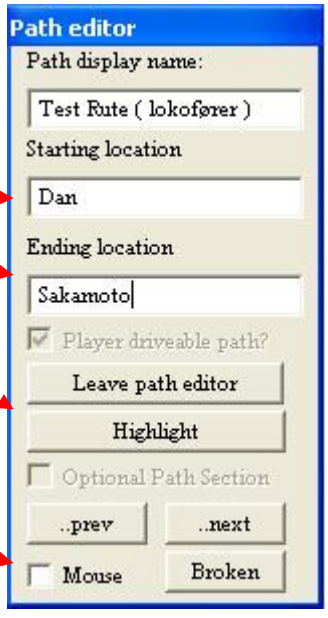
Vi laver en ny path/rute, klik NEW.



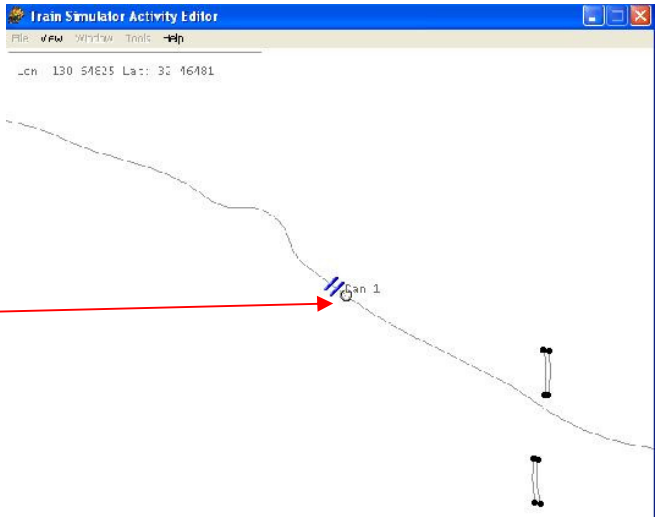
Skriv et path navn (Det kan ikke være det samme som consist- og bane navnet som du skrev øverst i Service Editoren). Jeg kalder det for Test Rute (lokofører) klik OK og skriv det samme i den næste boks dukker op, og OK.



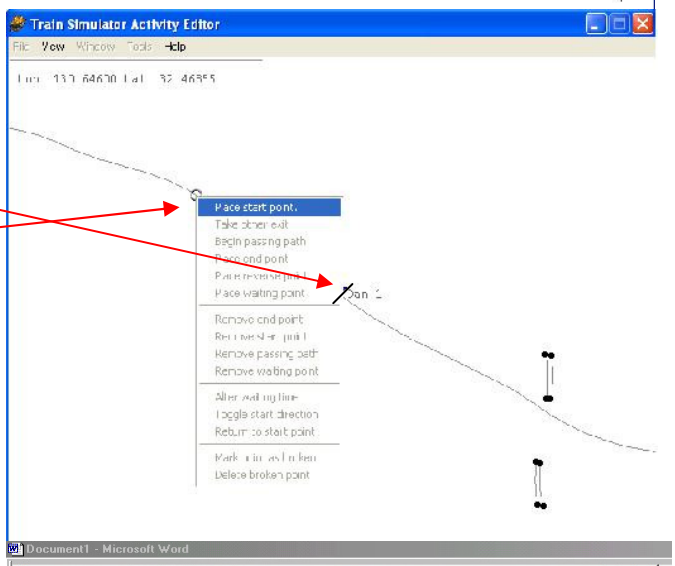
Du vil nu blive præsenteret for en lille boks som viser rutens navn og startsted, hvilket i dette tilfælde vil være "DAN", som er en lille station kort før "Yatsushiro" station. Så skriv "Dan" i "Starting location" boksen. I "Ending location" boksen skriver du "Sakamoto" som er den næste station efter "Dan", mod højre.
Nu kliker du på Highlight og kliker på den lille boks ved siden af "mouse". Nu kan vi begynde at lave ruten.



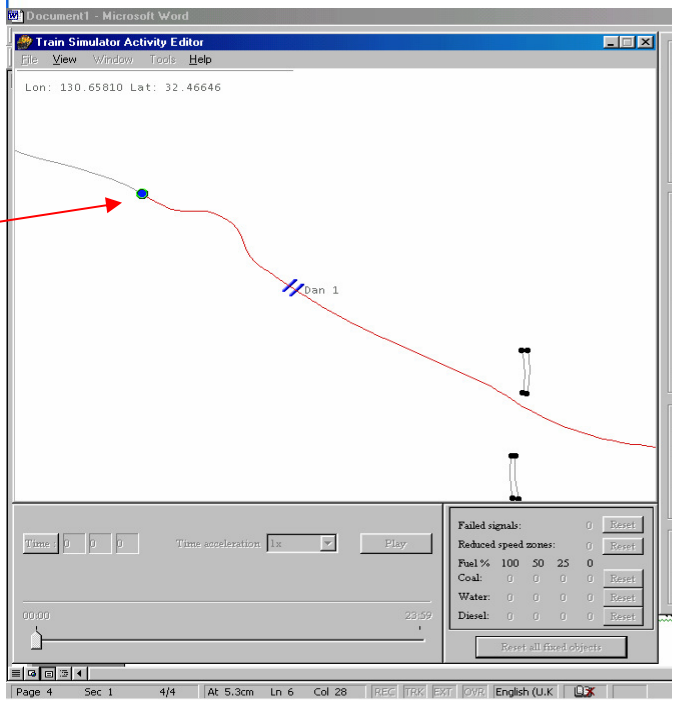
(Bemærk at når du flytter musen rundt inde I vinduet med banestrækningen, så dukker der en lille cirkel op, som låser sig fast på selve strækningen)
Ok, zoom nu ind så du kan se "Dan" stationen.
(Højre muse tast og skub op)



Højre klik til venstre for de to blå linier (blå linier er perroner) og vælg "Place Start Point". Du vil se en blå cirkel med en grøn linie som strækker sig mod højre. Hvis den grønne linie strækker sig mod venstre, så højrekliker du på cirklen og vælger "Toggle Start Direction".

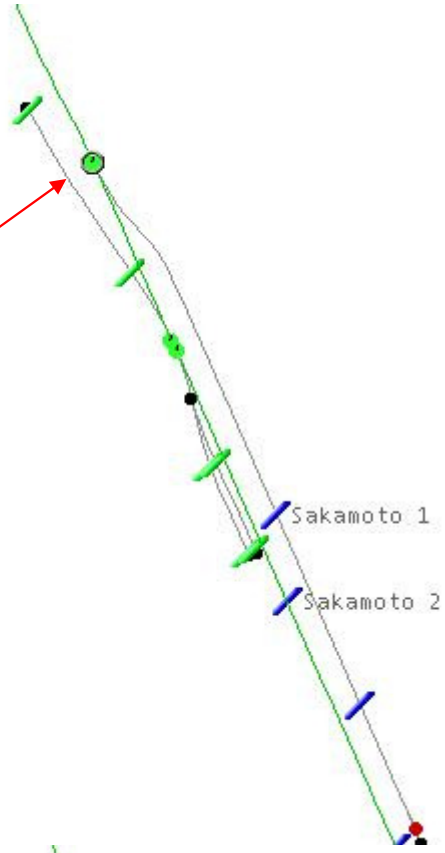


Når du placerer musen over cirklen vil den grønne linie blive rød, det er derfor vi valgte "Highlight" tidligere)



Flyt nu billedet, så du kan se Sakamoto st.

Bemærk at den grønne linie går ligeud i det første sporskifte.



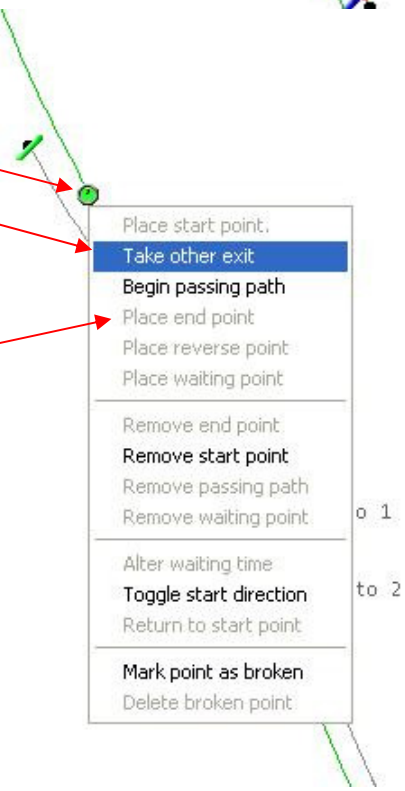
Vi vil have toget til at dreje til venstre her, så flyt musen hen over den ”grønne prik” lige før sporskiftet og højreklik.. Vælg "Take other Exit".

Du vil nu se at ruten går til venstre ved sporskifte.

Flyt nu skærmbilledet en smule nedad og du vil se at ruten ender blindt, det er fordi programmet automatisk har sat en "end point" cirkel ind her, p.g.a. sporet slutter. Hvis du ønsker at placere et "end point" så højreklik der hvor du ønsker det og vælg "Place end point" fra højrekliks menuen.

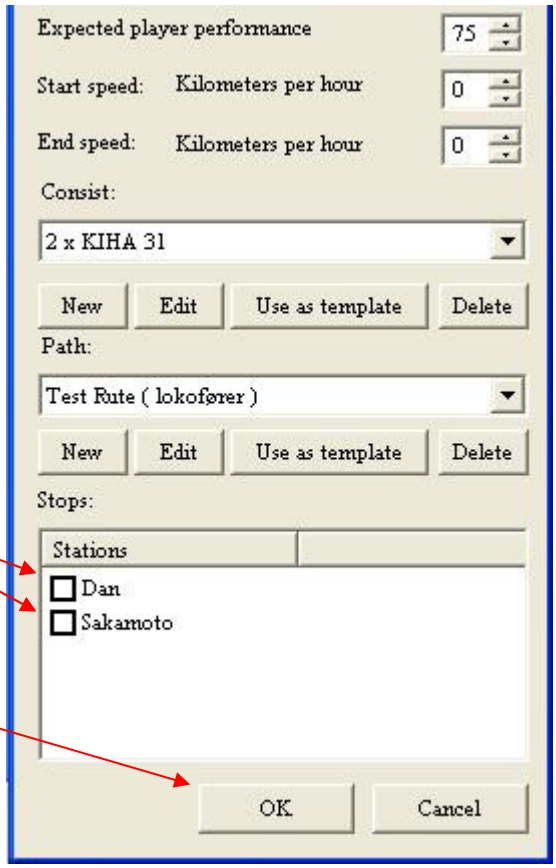
Vi vælger at beholde slutpunktet der hvor det er nu.

Nu kliker du inde i "Path editor" på "Leave Path Editor" og du vil blive spurgt om du vil "save path changes", klik "YES".



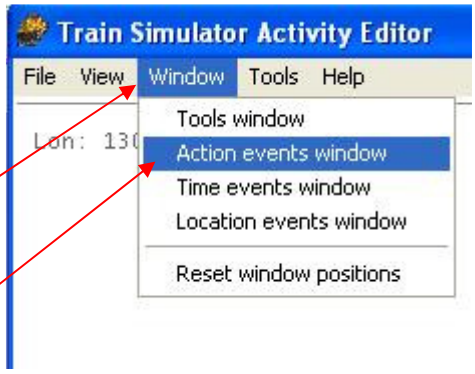
Nu kommer du tilbage til "Service editor" boksen. Her vil du nederst kunne se en liste med de stationer som din rute passerer igennem. Klik på boksen til venstre for navnet, hvis du ønsker at lokoføreren skal stoppe på disse stationer I denne øvelse skal lokoføreren stoppe ved begge.

Klik OK.



Vi vil nu lave en funktion der gør, at når lokoføreren ankommer til den sidste station, er aktiviteten korrekt afsluttet.

Øverst I skærmbilledet klikker du på "Window" og derefter på "Action Events Window".



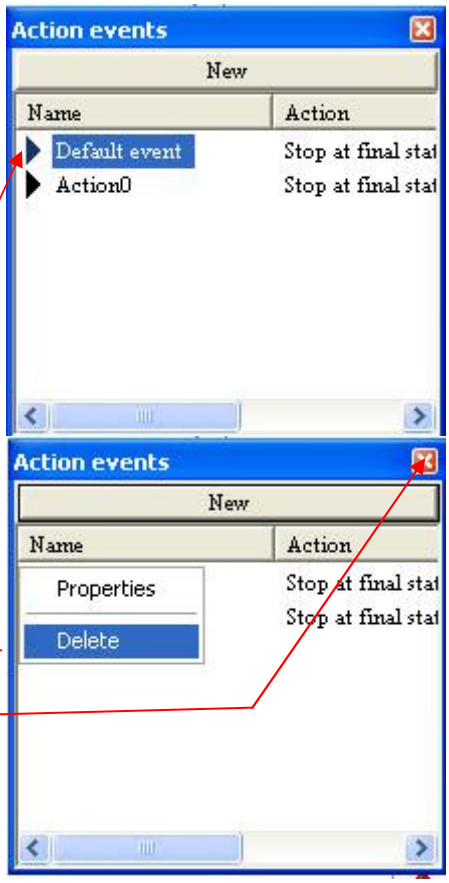
I der nye vindue der dukker op, tryk "NEW".

(Det efterfølgende vindue er ikke vist, da der ikke skal foretages nogle valg. Du er dog velkommen til, at kikke dig omkring, men vend tilbage til det oprindelige vindue.)

Lad "Stop at final station" være uændret, da det netop er hvad vi ønsker at lokoføreren skal gøre. Skift "outcome" i bunden af vinduet hvis du syntes, men da vi ønsker at lokoføreren skal stoppe ved den sidste station, så er der ingen grund til at ændre det.

Klik OK.

I "Action Events" vinduet højreklik på "Default Event" og vælg delete.
Luk "Events" vinduet.



Klik på “File” –“Save As” og giv filen et navn.
Jeg har kaldt den Testhisatsu.

Det var så det. Ikke så svært, vel?

Dette er det grundlæggende I Activity Editoren.

Hvis du ønsker at tilføje mennesker og dyr, så kan du køre skyderne i Aktivitets editorens værktøjsdel til højre til de står på den mængde som du ønsker og klikke på ”Save” gennem ”File” igen.

Gør dig det til en god vane, at ”Save” gennem ”File”, når du har foretaget ændringer. (Du vil altid kunne se om det er nødvendigt, hvis ”Save” er fremhævet er det nødvendigt).

Når du nu indlæser MSTS så klik på “Drive a Train”, Klik derefter på ”Hisatsu Line” og vælg din nye aktivitet. (Nogle bruger-aktiviteter tager et stykke tid at indlæse, så vær tålmodig!)

Denne tutorial er oversat af: Mogens Balle Bertelsen (Steamhammer)
Grafik, opsætning samt tilretning: Kim Størup (Kim S.)

Vi vil sætte stor pris på at få både ris og ros, så skriv til os på: steamhammer@jydeweb.dk ell. kstoerup@jydeweb.dk

Kan frit lægges ud på relevante websites.

Den originalen tekst, er forfattet af Darren Mann (DAZ) og oversat med forfatterens tilladelse.
Any questions to Darren Mann: E-Mail me at Darren_mann85@hotmail.com

Sidst, men ikke mindst, TAK til Stig Christensen - Team Routebilders.dk for test af denne vejledning!