

Vorwort

Hallo!

Dieses Szenario-Ansagen-Script-Kit erlaubt es jedem, ohne Kenntnisse der LUA-Scriptsprache, Ansagen in die eigenen Szenarien einzufügen. Dazu finden Sie in dieser ZIP-Datei zwei Ordner:

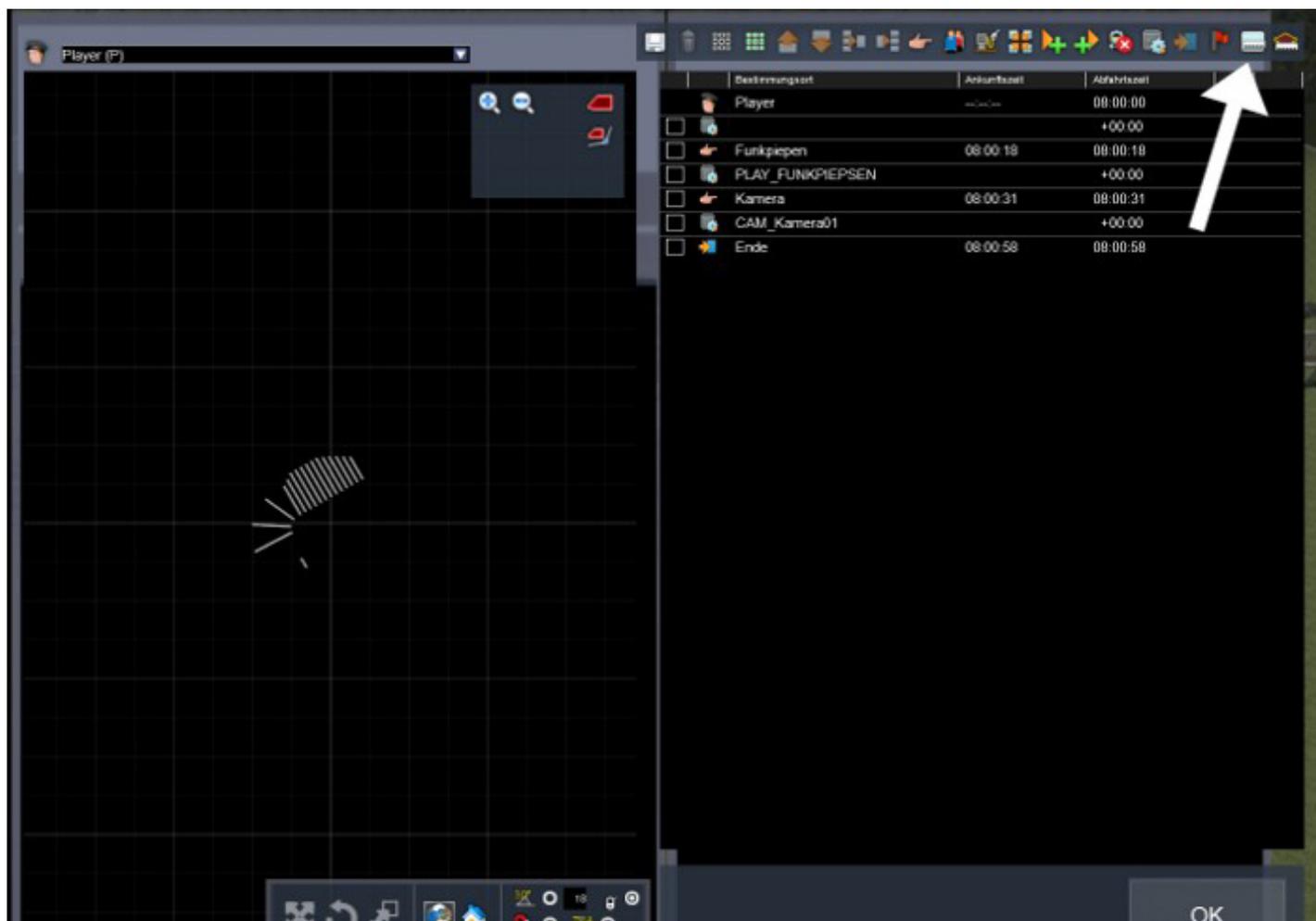
Unter „Beispiel“ finden Sie ein Szenario für die TrainSimulator Academy. Unter dem Namen „[Scarlet] Ansa-gen-Script-Kit“ finden Sie dort ein funktionierendes Beispielszenario. Sollte etwas aus dieser ReadMe nicht klar hervorgehen oder der Einbau in ein eigenes Szenario scheitern, können Sie dort auch „spicken“.

Unter „ScriptKit“ finden Sie die eigentlichen Dateien.

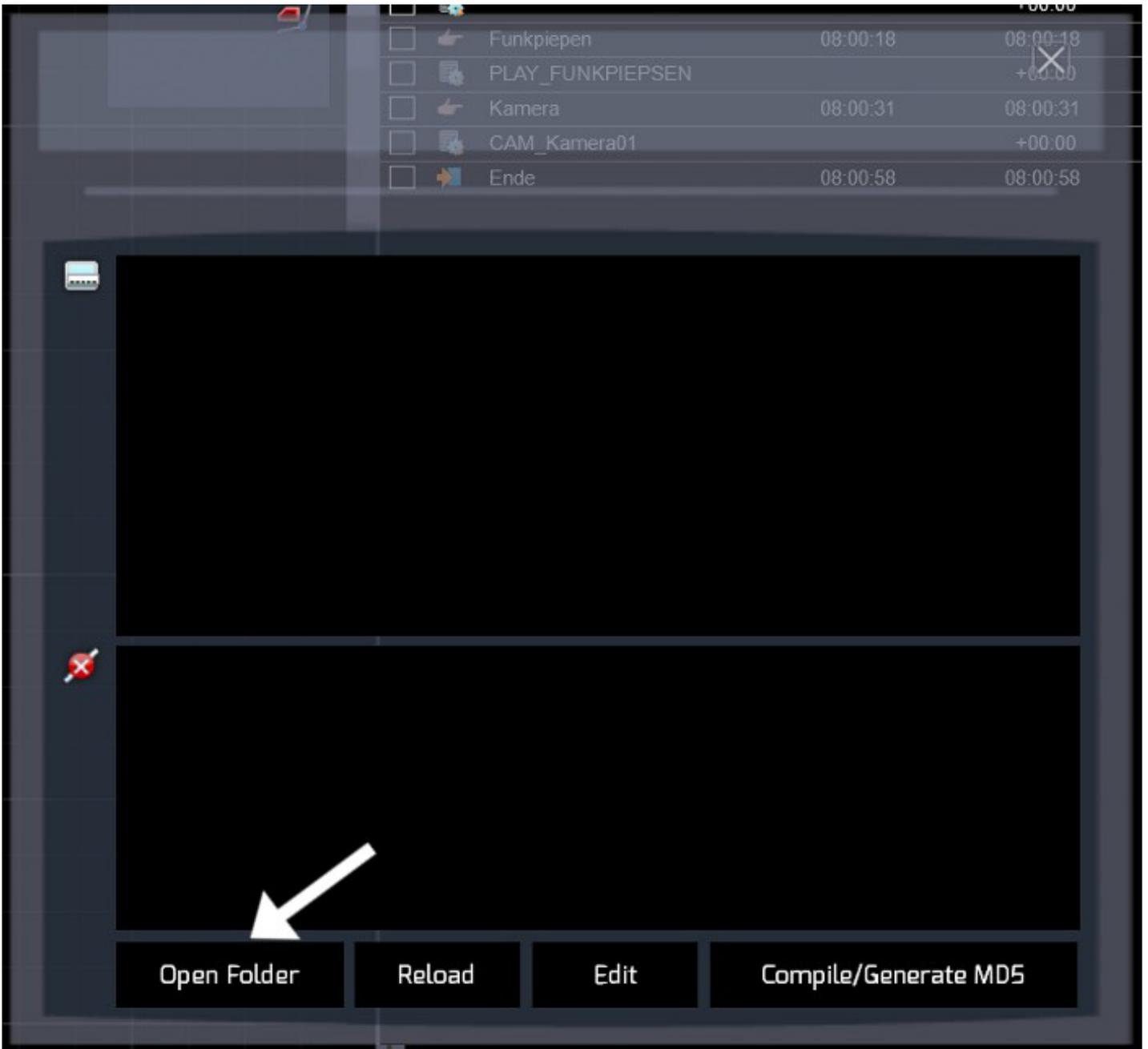
Ein eigenes Szenario mit Ansagen erstellen

Zuerst benötigen Sie natürlich die passenden Ansagen. Diese müssen im WAVE-Format (*.wav) in Stereo vorliegen. Sollten Sie also z.B. nur ein Mono-Mikrofon besitzen, müssen Sie die Ansagen in einem passenden Audioprogramm in ein falsches „Stereo“ umwandeln.

Öffnen Sie dann zunächst das Szenario, welches Sie mit Ansagen ausstatten möchten. Springen Sie in die Fahrplanansicht. Drücken Sie dort diesen Knopf:



In dem sich nun öffnenden Fenster wählen Sie „Open Folder“:



Fügen Sie nun in den sich öffnenden Ordner die Dateien aus dem Ordner „ScriptKit“ ein.

Vorher:

Danach:

InitialSave.bin	19.11.2014 07:16	BIN-Datei	3 KB	en	19.11.2014 07:21	Dateiordner	
InitialSave.bin.MD5	19.11.2014 07:16	MD5-Datei	1 KB	InitialSave.bin	19.11.2014 07:16	BIN-Datei	3 KB
Scenario.bin	19.11.2014 07:16	BIN-Datei	20 KB	InitialSave.bin.MD5	19.11.2014 07:16	MD5-Datei	1 KB
Scenario.bin.MD5	19.11.2014 07:16	MD5-Datei	1 KB	Scenario.bin	19.11.2014 07:16	BIN-Datei	20 KB
ScenarioNetworkProperties.bin	19.11.2014 07:14	BIN-Datei	6 KB	Scenario.bin.MD5	19.11.2014 07:16	MD5-Datei	1 KB
ScenarioProperties.xml	19.11.2014 07:16	XML-Dokument	14 KB	ScenarioNetworkProperties.bin	19.11.2014 07:14	BIN-Datei	6 KB
ScenarioProperties.xml.MD5	19.11.2014 07:16	MD5-Datei	1 KB	ScenarioProperties.xml	19.11.2014 07:16	XML-Dokument	14 KB
				ScenarioProperties.xml.MD5	19.11.2014 07:16	MD5-Datei	1 KB
				ScenarioScript.luac	19.11.2014 07:16	LUAC-Datei	1 KB
				ScenarioScript.luac.MD5	19.11.2014 07:16	MD5-Datei	1 KB

Fügen Sie jetzt Ihre Ansagen in den „en“-Ordner ein. Sie sollten im Idealfall auf Umlaute in den Dateinamen verzichten. Schließen Sie dann das obige Fenster im Railworkseditor wieder.

Damit haben Sie alle Vorbereitungen abgeschlossen. Jetzt müssen Sie nur noch die Ansagen im Szenario selbst platzieren.

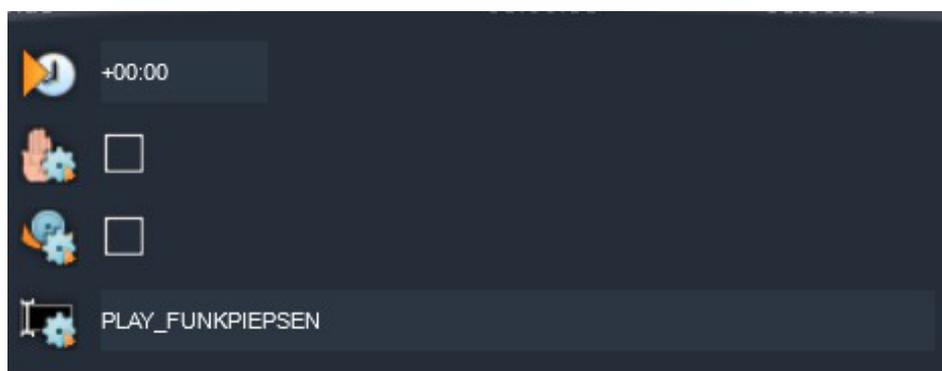
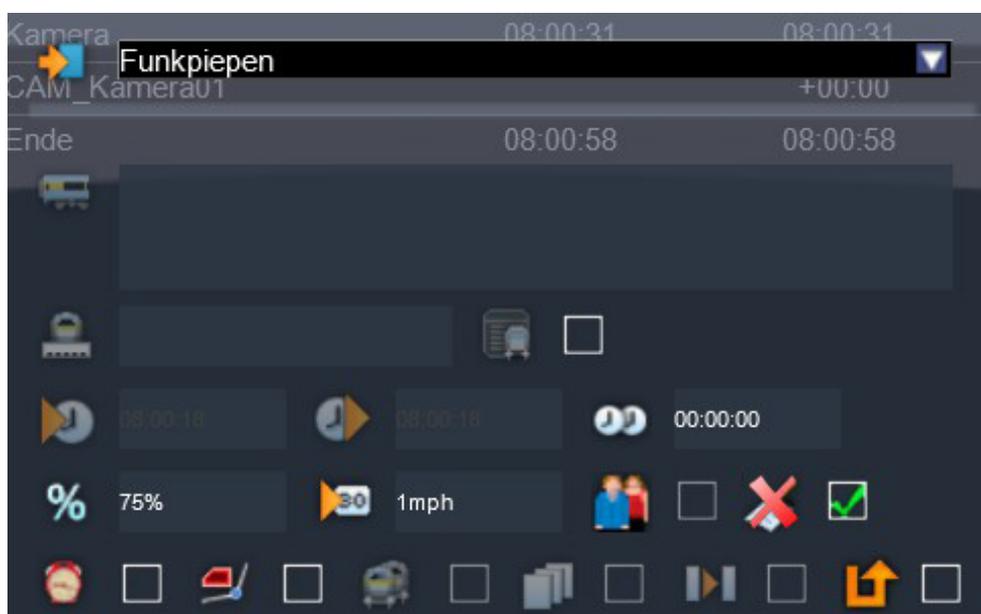
Prinzipiell gibt es dafür zwei Methoden. Die zeitgesteuerte und die ortsgesteuerte Version.

Bei der Zeitgesteuerten Version fügen Sie den Trigger hinter einem Fahrplanhalt ein und setzen eine Verzögerung von z.B. 60 Sekunden fest. Diese Methode ist einfach und geht schnell, wenn der Spieler aber trödelt kann eine Ansage z.B. noch am Bahnsteig ertönen.

Bei der ortsgesteuerten Version benötigen Sie für jede Ansage zwei „Aufgabenpunkte“. Zunächst geben Sie dem Spielerzug die Anweisung, an einer Gleismakierung (z.B. ein Bahnsteig, Nebengleis, Bestimmungsort) mit 1mph zu „halten“. Diese Anweisung wird beim überfahren ausgelöst. Danach setzen Sie erst den Trigger, welcher wiederum die Ansage selbst auslöst. Diese Methode ist Idiotensicher, aber aufwendiger.

In dieser ReadMe werde ich nur auf Methode 2 eingehen. Mit Grundkenntnissen in Railworks sollte es Ihnen möglich sein, die zeitgesteuerte Version davon abzuleiten.

Wir erstellen also zunächst zwei neue Anweisungen: „An Bestimmungsort halten“ und „Anweisung auslösen“. Kopieren Sie die Einstellungen von diesen Screenshots (Außer vom Bestimmungsort, in diesem Falle heißt er „Funkpiepen“)



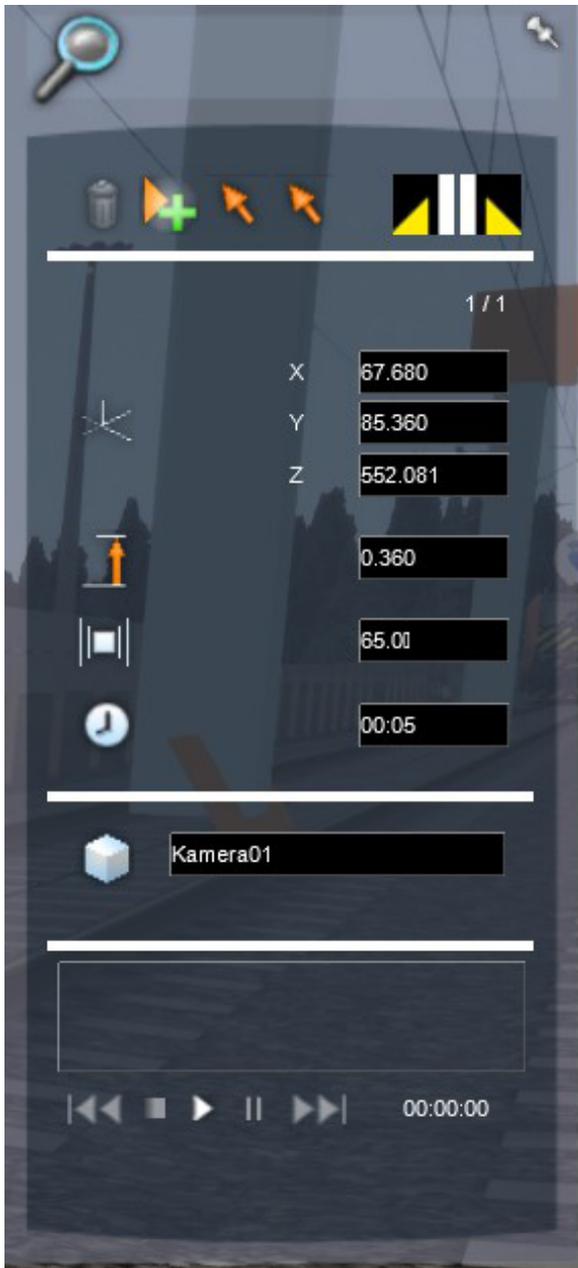
„PLAY_FUNKPIEPSEN“ ist hierbei das Schlüsselwort. Sie müssen „FUNKPIEPSEN“ natürlich durch den Namen ihrer Ansage ersetzen, z.B. „PLAY_MUENCHEN-PASING“ für „MÜENCHEN-PASING.wav“ oder „PLAY_LetzterHalt“ für „LetzterHalt.wav“ im Ordner „en“. Case sensitive!

Starten Sie nun das Szenario. Sollte alles richtig verlaufen sein, sollten Sie nun die Ansage beim überfahren des jeweiligen Punktes hören. Lautstärkekorrektur ist leider nur in den Audiodateien selbst möglich, sollten Sie die Ansagen also zu laut oder leise finden müssen Sie diese mit einem externen Audioprogramm nachbearbeiten.

Eine Kamerafahrt erstellen

Als Bonus können Sie auch Kamerafahrten durch spezielle Trigger auslösen. In diesem Fall ist das Schlüsselwort nicht „PLAY_“, sondern „CAM_“ gefolgt vom Namen der Kamera. Case-Sensitive!

Zunächst erstellen Sie eine neue Kamera. Diese finden Sie unter „Misc“/„Verschiedenes“ als „Cinematic Camera“. Platzieren Sie die Kamera an der gewünschten Stelle. Doppelklicken Sie dann die Kamera, um die Optionen der Kamera einzublenden.



Unter Umständen ändert die Kamera nun ihre Ausrichtung. Stellen Sie sie wieder wie gewünscht auf und vergeben Sie der Kamera einen Namen. (Hier: „Kamera01“)

Stellen Sie dann die gewünschte Länge der Kamerafahrt ein. Wenn dies die letzte Kameraeinstellung sein soll, springt die Kamera nach Ablauf der angegebenen Sekunden und Minuten wieder in die vorherige Ansicht, die der Spieler gewählt hat. Sollte danach noch eine Kameraeinstellung folgen (dazu gleich) ist dies die Zeit, die die Kamera zum umschwenken hat.

Möchten Sie nur eine statische Kameraeinstellung sind Sie jetzt bereits fertig. Falls Sie eine Kamerafahrt erstellen möchten, müssen Sie noch weitere „Knotenpunkte“ (Keyframes) erstellen. Drücken Sie dazu das Symbol mit dem Pfeil und dem Pluszeichen. Nun werden in der 3D-Ansicht zwei Kameras ineinanderhängen. Ziehen Sie die markierte, zweite Kamera an die gewünschte Position, geben Sie wieder die Zeit bis zur nächsten Kameraeinstellung an etc. pp.

Diesen Vorgang können Sie solange wiederholen, bis die Kamerafahrt nach Ihren Wünschen gestaltet ist.

Erstellen Sie dann, wie bei den Ansagen, einen Trigger („Anweisung auslösen“) und benennen diesen als „CAM_Kamera01“, wobei „Kamera01“ der Name Ihrer Kamera ist.

Sollte alles geklappt haben, springt die Kamera bei überfahren des Triggers auf die Kameraansicht. Vermutlich müssen Sie danach noch etwas mit dem Timing arbeiten, eine Vorschau auf Ihre Kamerafahrt erhalten Sie auch im Editor durch drücken des „Play“-Buttons unten im Fly-Out.

Schlusswort

Ich hoffe dieses „Kit“ erleichtert manchem Szenariobauer, der nur Ansagen möchte, das Leben ein wenig. Bei Interesse kann ich dieses „Kit“ noch erweitern, das ganze hier wurde an einem Abend zusammengeschustert.

Alle Inhalte unter CC-BY-SA-NC. Kommerzielle Nutzung ohne vorherige Anfrage untersagt.

Scarlet / Manfred Winkler im Spätherbst 2014