## Wie fügt man Ansagen im Train Sim ein?

Zuerst einmal brauchst du im Train Simulator ein Szenario zu erstellen. Anschliessend wählst du einen Provider aus und anschliessend die Lok, mit der du Fahren willst.



Als nächstes wird die Lokomotive platziert und den Lokführer als Spielerzug markiert. Anschliessend gehst du in den Fahrplan & folgst die Schritte im Bild...





Gehe nun auf Skript und klicke *Open Folder*, danach öffnet sich auf dem Desktop ein Fenster des aktuellen Szenario Pfad.

T Reporting				<b>1</b> 1 H	⊞ 술 ₹	91 H #	<b>₩ 2</b>	• <del>•</del> •	8a 🖪 🕯	
		<b>Q Q</b>	( a		elet ugverbindung1 5) Zielortt LAY_xyz		Interfaced  12:00:06	12	60-00 -00-00 -00-05 -00-05	T,
										×
	E serence dati									
	(Egertedus)									
				(anar na) Cybrogan Files (olifyGrawnianau py olommon Filalloc koʻlanten Rearen Delfildo Filio-bile bile bilebildo Filio Cilianai on Fieb 57 Telici 446 e Itale Handra David Gomano Gorphan. No suon file et directory						
			2	Open Folder	Relo	ad				MD5
<b>⊠</b> ∂#		: @ @ 0		No.						ок

Jetzt kopierst du die Inhalte aus dem Ordner *ScriptKit* und fügst sie in den Szenario Ordner ein.



Kopiere diesen Inhalt

Und fügst es hier rein (dein Szenario Pfad)

Als nächstes brauchst du eine Ansage in einem **.** WAV Format. Und jegliche Ansagen fügst du im Szenario Ordner *en* rein.



Nun gehe zurück in den Train Simulator und setze eine Markierung -

## Bestimmungsort



Nachdem du den Marker gesetzt hast, gehe in den Fahrplan und befolge diese Schritte. Anschliessend bestimme im Fahrplan diesen Marker zu passieren und die Geschwindigkeit auf 1mph zu ändern.



Nun hast du im Ordner *en* die Ansagen. Als nächstes erstelle ein *Ereignis auslösen* und in der Titelzeile schreibst du *Play\_xyz* wodurch das xyz durch den Namen deiner Ansage ersetzt wird. Zum Schluss Speichern und das Szenario beenden. Danach kannst du im Hauptmenü das Szenario starten.

Diese Vorgänge wiederholst du für jede Ansage erneut...

