



# JTG Scenario Tools Version 3

Handbuch in Deutsch

In dieser Version der Scenario Tools wurden euch neue Funktionen zur Verfügung gestellt. Diese werden mit Hilfe eines neuen Triggers direkt im Editor gesteuert.

Außerdem können die Funktionen auch aus dem Fahrplan heraus ausgelöst werden.

Die Funktionen umfassen:

- Abspielen von Sound-Dateien
- Abspielen von Video-Dateien
- Anzeigen von HTML Dateien
- Beenden des Szenarios
- Benutzereingaben blockieren und freigeben

## Installation

Die mitgelieferte RWP-Datei mit dem Utilities-Programm aus der TS-Installation installieren oder diese mittels einer Software wie WinRAR direkt in das Hauptverzeichnis des Train Simulators entpacken.

## Nutzung

Im Editor unter dem Provider „JTG Free“ die „ScenarioToolv3“ aktivieren. Danach findet man in der Signalkategorie das Objekt „[JTG] Scenario Trigger v3 (F)“. Achten Sie wirklich auf das „(F)“ am Ende des Namens, damit Sie auch wirklich den Freeware-Trigger erwischen.

Dieser wird in der Nähe des Gleises platziert, aber Achtung: Der Trigger besitzt zwei Links. Der erste Link wird in Fahrtrichtung hinter den 2. Link gesetzt, sodass der Zug zuerst Link 0 und dann Link 1 erwischt. Achten Sie auch darauf, dass die Pfeile der beiden Links in Fahrtrichtung weisen. Diese sind außerdem direkt hintereinander zu setzen, eine Fahrwegabhängigkeit ist hier nicht gegeben.

Im Anhang finden Sie eine Liste mit Codes. Diese Codes tragen Sie entsprechend ihres Wertes aus der Tabelle im Anhang in die beiden Kästchen für Zs2 (FeatherChar) und Zs3 (SpeedLimit) ein. Ein Beispiel für einen Sound der abgespielt werden soll wäre „S“ in Zs2 und „1“ in Zs3. Damit sagen Sie dem System, es soll den Sound mit der Nummer 1 (sound01.wav) der Aufgabe beim Überfahren abspielen.

Das Ganze kann auch aus dem Fahrplan heraus ausgelöst werden, dazu tragen Sie im Ereignis-Feld des jeweiligen Fahrplaneintrags folgende Daten ein: „S;1;0“ (S und 1 wie im Trigger). Dabei steht die 0 für den Zugtyp des Spielerzuges. Das ist eine kleine Sicherung dafür, dass das Ereignis nur durch den Spielerzug ausgelöst wird. Dies bedeutet aber auch, dass vorher im Szenario kein weiterer Zug über den Trigger fahren darf, der den gleichen Zugtyp wie den des Spielers hat. Eine Liste mit den Nummern entnehmen Sie bitte auch dem Anhang.

Zum Schluss kopieren Sie bitte die „ScenarioScript.lua“ und „JTGScenario.out“ in das Verzeichnis Ihres Szenarios. Öffnen Sie die „ScenarioScript.lua“ und passen die Zeilen 2 und 3 an Ihr Szenario an. In Zeile 2 wird die ID des Szenarios und in Zeile 3 die ID der Strecke jeweils in die Anführungszeichen eingetragen. Das beigelegte Script enthält bereits Beispielangaben.

## Rechtliches

Wie üblich weisen wir darauf hin, dass Sie die beigelegte Software „wie sie ist“ zur Nutzung frei zur Verfügung gestellt bekommen. Wir haften nicht für Schäden, die durch eine zweckmäßige oder unzweckmäßige Nutzung der Software entstanden sind.

Sie dürfen diese Software frei, kostenlos und zeitlich uneingeschränkt nutzen. Eine Weitergabe innerhalb von freien, kostenlosen und zur zeitlich uneingeschränkten Nutzung freigegebenen Projekten ist gestattet, wenn die JTG über die entsprechende Nutzung informiert wird.

Die Weitergabe ist jedoch nicht erlaubt, wenn diese **nicht** einem Projekt beigelegt wird.

## Anhang 1 – Tabelle: Zugtyp

Zugtyp	Wert
Sonderzug	0
Einzellok	1
Fernzug	2
Nahverkehrszug	3
Hochgeschwindigkeits-Güterzug	4
Express-Güterzug	5
Standard-Güterzug	6
Langsamer Güterzug	7
Anderer Güterzug	8
Leerzug	9
International	10

## Anhang 2 – Tabelle: Funktionsübersicht

Funktion	Code	Beschreibung
Video Vollbild, Spiel läuft weiter	A	Wert ist die Nummer 1 = video01.ogv, 2 = video02.ogv, usw.
Video Vollbild, pausiertes Spiel	B	Wert ist die Nummer 1 = video01.ogv, 2 = video02.ogv, usw.
Video Call, Spiel läuft weiter	C	Wert ist die Nummer 1 = video01.ogv, 2 = video02.ogv, usw.
Video Call, pausiertes Spiel	D	Wert ist die Nummer 1 = video01.ogv, 2 = video02.ogv, usw.
Video Zentriert, Spiel läuft weiter	E	Wert ist die Nummer 1 = video01.ogv, 2 = video02.ogv, usw.
Video Zentriert, pausiertes Spiel	F	Wert ist die Nummer 1 = video01.ogv, 2 = video02.ogv, usw.
Benutzereingabe Sperren/Entsperren	L	Werte sind festgesetzt 1 = sperren, 2 = entsperren
HTML Spiel läuft weiter	M	Wert ist die Nummer 1 = message01.html, 2 = message02.html, usw.
HTML Pausiertes Spiel	N	Wert ist die Nummer 1 = message01.html, 2 = message02.html, usw.
Sound abspielen	S	Wert ist die Nummer 1 = sound01.wav, 2 = sound02.wav, usw.
Szenario beenden Erfolgreich/Fehlgeschlagen	Q	Werte sind festgesetzt 1 = erfolgreich, 2 = fehlgeschlagen

Zur Erinnerung: Code = Zs2 (FeatherChar) und Wert = Zs3 (SpeedLimit) im Trigger.