



TS2016 - Créer un scénario Quick Drive – Partie 2

Nous allons voir dans cette deuxième partie comment mettre en œuvre des trains AI et des rames statiques.

4 chapitres seront développés dans ce tutoriel :

- 1 - Mise en œuvre d'une rame statique
- 2 - Rames utilisables par le dispatcher de Train Simulator
- 3 - Mise en œuvre d'un train AI.
- 4 - Sauvegarde

Nous ferons appel à des techniques décrites dans 2 autres tutoriels. Il est indispensable de connaître au moins une de ces techniques pour réussir la mise en œuvre de trains AI ou statiques. Il s'agit de :

- T04-16 - Rw_Tools - Créer un convoi
- T07-16 – Ajouter une Route dans un PreLoad

PARTIE 2 - Quick drive avec train AI + rames statiques

1 - Mise en œuvre d'une rame statique

Reportons nous à la première partie pour créer un scénario QD intitulé "**QD Tutoriel 6 – (jeep104)**" et positionnons un train joueur et ses destinations.

Dans l'exemple, nous choisirons

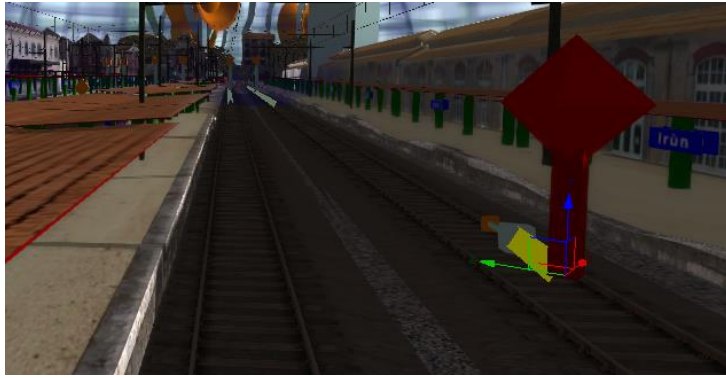
- la ligne "**Compagnie du midi v.5**"
- 1 train joueur au départ de **Irun – Plateform 72**
- Destination : **Hendaye – plateform 69**
-

Maintenant plaçons une rame statique Sur la plateform 75 en gare de Irun.

- Cliquer sur l'icône "**infrastructure de la voie**" 
- Choisir dans la liste déroulante "**Marker – consists Spawn Point**



- Cliquer sur l'icône et en maintenant la touche gauche appuyée, venir positionner le marqueur sur la plateform 75



L'orientation du pointeur de direction n'a pas une grande importance, puisque la rame ne bougera pas. Mais, la position de la rame, telle que l'on voudra la voir apparaître dans le scénario, en fonction de la position du marqueur et de l'orientation choisie, déterminera l'option "**back, front ou centre**".

- Cliquer à la base du marqueur pour faire apparaître la fenêtre à la droite de l'écran et l'épingler.



- Dans la liste déroulante, choisir un type de rame. Nous choisirons dans l'exemple : "**Passenger – Intercity** »

Pour que le choix soit validé par le dispatcher, il faut renseigner la case située juste en dessous de la liste déroulante.

Initialement, cette case est à **0.000**. La valeur maxi acceptée est **1.000**.

Cette case correspond au pourcentage de chance de faire apparaître ce type de rame lorsque le scénario s'effectue.

La valeur 1.000 correspond à 100% de chances de voir cette rame, 0,005 à 5% de chance,

Il est donc possible de sélectionner plusieurs types de trains en leur affectant un coefficient compris entre 0

et 1 . Le total des pourcentages affectés s'additionne et s'inscrit dans la case actuellement en vert avec la valeur **0.000**.

Si les 100% sont dépassés, soit un total > 1, alors la somme s'affiche en rouge pour alerter, et dans ce cas aucun train ne sera sélectionné.

Si les 100% ne sont pas atteints, alors il est possible qu'aucune rame n'apparaisse, et ce, de façon totalement aléatoire.

Si les 100% sont atteints en ayant sélectionné plusieurs rames, alors le dispatcher choisira de façon aléatoire parmi les rames possibles, celle qu'il va afficher.



- Comme dans la partie 1, il faut cocher les OH-3rd-4th pour des rames avec motrice électrique.
- Sélectionner la position de la rame par rapport au marqueur (Back, Front, Centre).
- Pour finir, il reste un dernier élément influençant le choix des rames : la longueur totale de la rame (maximum Consist Length). Cette longueur est exprimée en mètre.

Toutes les rames de longueur > à longueur indiquée (ici 500 m) seront éliminées des choix possibles. Au début choisissez une grande longueur pour vous assurer que tout fonctionne, ensuite vous jouerez avec ce coefficient qui rajoute de l'aléatoire dans le choix des rames.

2 – Rames utilisables par le dispatcher

Les rames utilisables (preload) seront choisies dans les fichiers preload présents dans votre jeu, quel que soit l'endroit où ils se trouvent :

- fichiers de base TS2016 (ex. : Kuju\RailSimulatorUS\PreLoad)
- fichiers spécifiques à route (ex. : RSC\HamburgHannover\PreLoad)
- fichiers spécifiques à un matériel (ex. : DTG\BR155Pack02\PreLoad)
- tout autre endroit dans le fichier assets où vous aurez stocké des PreLoad

CONDITION INDISPENSABLE : Ces preload doivent contenir IMPERATIVEMENT dans leur spécification la référence à la ligne sur laquelle ils sont sollicités.

Nous avons donc 2 possibilités :

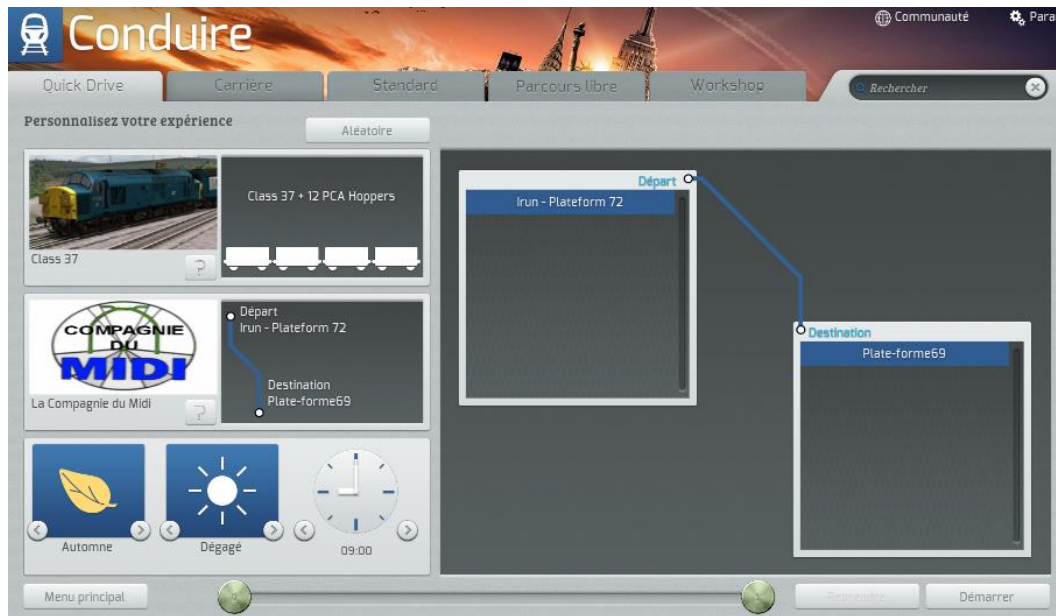
1 – les créer soi-même : voir mon tutoriel "T04-16 - Rw_Tools - Créer un convoi".

2 – modifier des preload existants : voir mon tutoriel "T07-16 – Ajouter une Route dans un PreLoad" (à suivre très prochainement).

Dans cet exemple, nous utiliserons un PreLoad contenu dans "European Community Asset Pack" modifié en ayant insérer la référence de la ligne "Compagnie du midi v5". Il s'agit de : **HST Blue** situé dans :

Assets\ Kuju\RailSimulator\PreLoad\OxfoPadd\HST Blue.

- Lançons le jeu, Conduire, Quick Drive.
- Nous avons sélectionné :
- parmi les convois possibles pour le train joueur : **“Class 37 + 12 PCA Hoppers”**
- Route : **“La Compagnie du midi”**
- Départ : **Irun – Plateform 72**
- Destination : **Hendaye – plateforme 69**



- Lançons le scénario



Nous sommes dans la gare de Irun, avec à gauche une Class 37 et ses Hoppers et à droite une rame HST Blue.

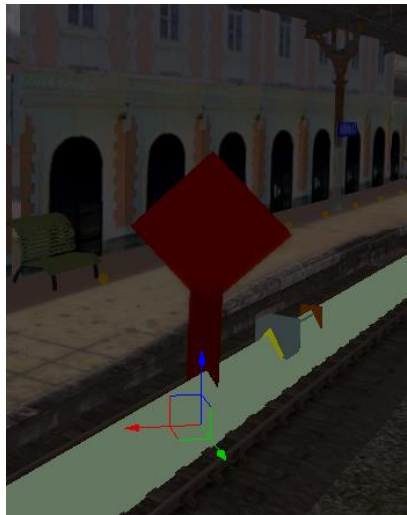
3 – Mise en œuvre d'un train AI

Plaçons un train joueur à Irun Plateform 72.

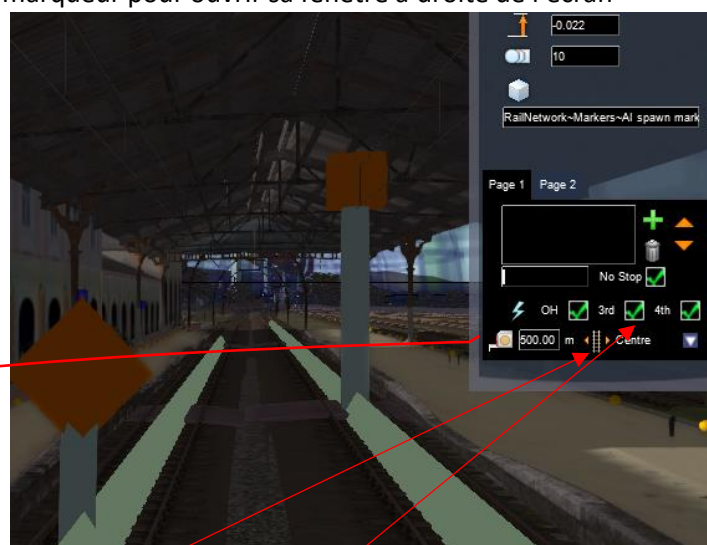
- Cliquer sur l'icône "infrastructure de la voie" 
- Choisir dans la liste déroulante "Marker – AI Spawn Point"



- Cliquer sur l'icône et en maintenant la touche gauche appuyée, venir positionner le marqueur sur la plateforme 68 à Hendaye.

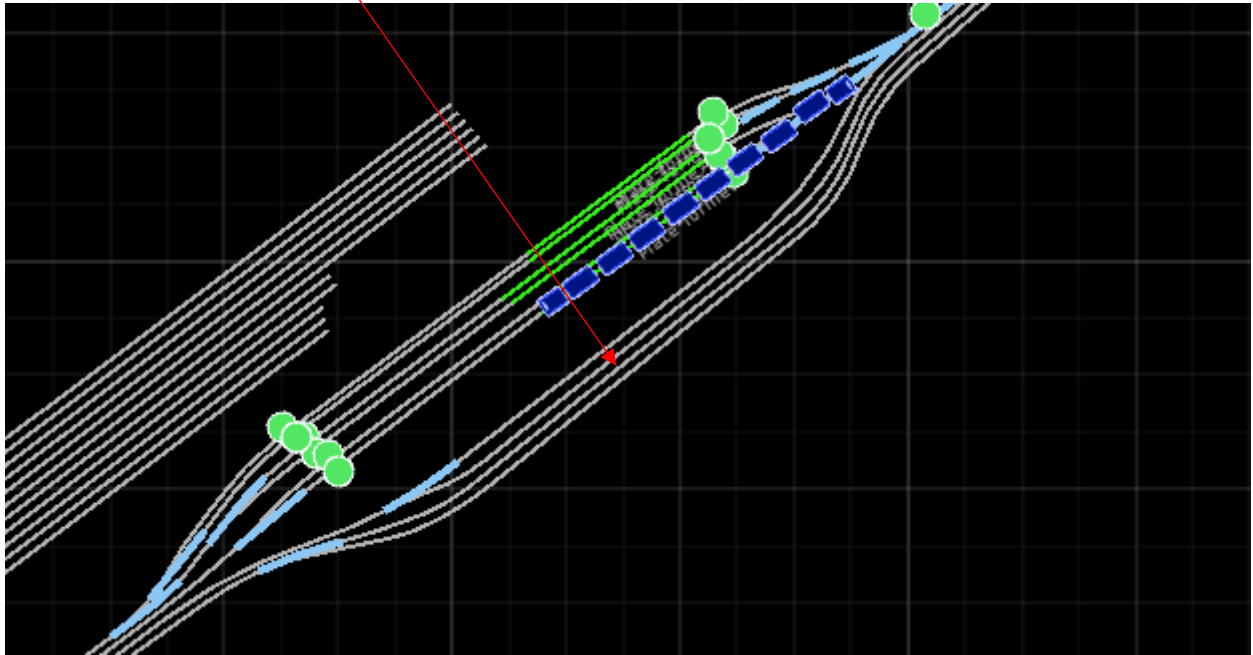


- Veiller à bien positionner le pointeur de direction vers Irun (pour nous, vers l'avant)
- Cliquer à la base du marqueur pour ouvrir sa fenêtre à droite de l'écran



- Renseigner Back, front ou Centre
- Cocher les cases OH, 3rd et 4th si nécessaire ainsi que la case Via (si vous le désirez)

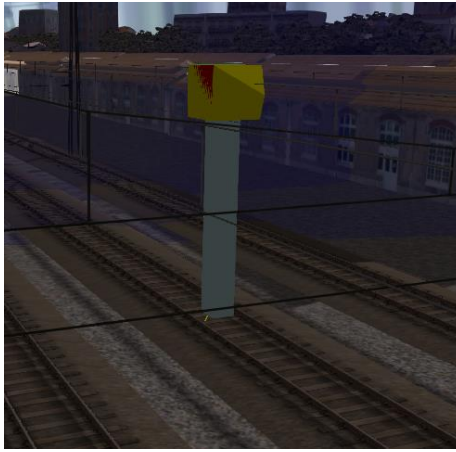
- Renseignons la case Longueur Maximum Du Consist (restons sur 500m, vous aurez le loisir de faire varier ce paramètre)
- En suivant les aiguillages qui sont positionnés sur l'itinéraire de notre train AI (aiguillages non commandables manuellement, nous arrivons dans les voies de manœuvres de Irun et précisément la voie qui se situe à l'extrémité de la flèche rouge.



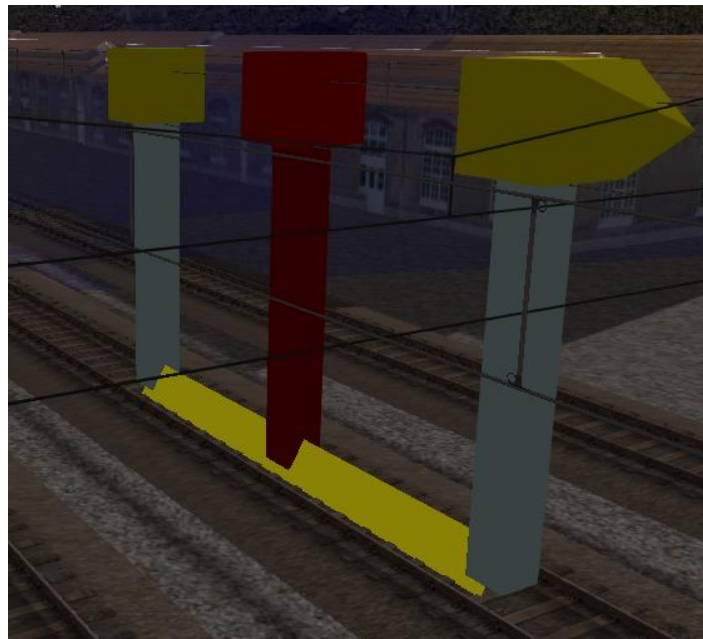
Nous allons donc positionner un marqueur de voie, pour affecter une destination à notre train AI.

- Se rendre à Irún, sur le faisceau de voie de manœuvre et positionner un marqueur Siding sur la voie concernée

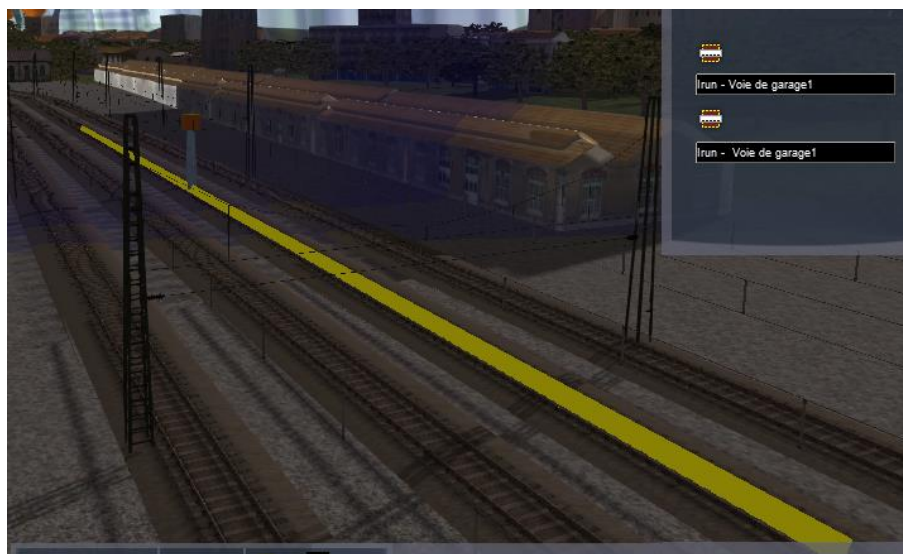




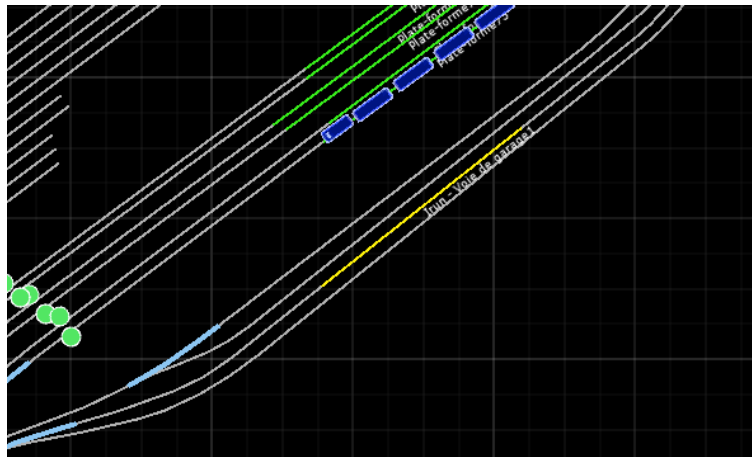
En cliquant sur la base AV du marqueur, nous allons l'allonger pour donner la longueur du Siding.



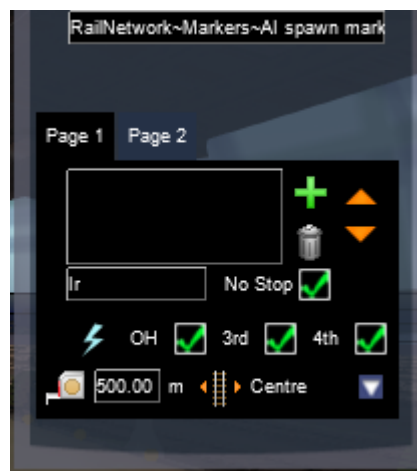
Deux poteaux s'écartent en direction opposées, de chaque côté d'un poteau rouge qui indique le centre du marquage en cours. Chaque poteau blanc peut être amené à l'endroit voulu pour positionner exactement la zone a marquer. Un clic à la base du poteau rouge (qui redevient blanc) permet de nommer le marqueur (pour nous : **Irun – Voie de garage1**)



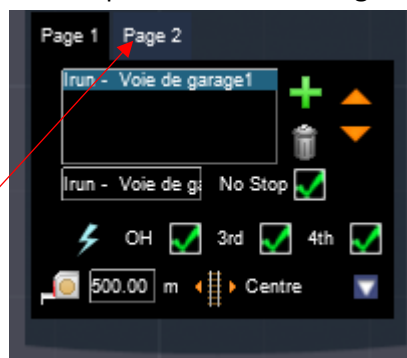
Voilà, notre Siding existe



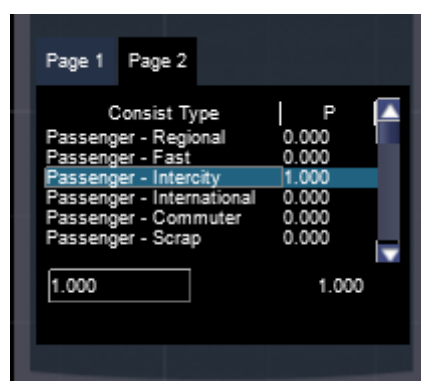
Retournons vers notre marqueur de train AI à Hendaye



- Page 1, nous allons indiquer la destination
- Ouvrir la carte 2D à Irun au des niveau de voies de garage
- Cliquer sur l'icône "+" et sur la voir marquée "Irun – Voie de garage1" avec la pointe de le flèche de souris.



- Cliquer sur Page 2



- Nous avons ici à renseigner, comme pour une rame statique, le type de rame que nous souhaitons utiliser et le pourcentage de chances attribuées à chaque rame. (*voir ci-dessus chapitre 1*). Ici nous choisissons encore **"Passager – Intercity avec le coefficient 1.000**

Voilà, tout est en place. Après avoir démarré le scénario, nous croiserons entre Irun et Hendaye une rame HST Blue (la seule que nous ayons affectée à la ligne utilisée. Vous pourrez en affecter autant que vous le souhaitez, sans modération....)



Le croisement s'est effectué comme prévu. Le lieu varie selon votre conduite du train joueur, le train AI effectuant son trajet de façon constante.

4 – Sauvegarde

Si vous souhaitez sauvegarder vos créations de scénario QD avec trains AI et rames statiques, surtout si vous voulez les mettre en ligne, il va falloir sauvegarder les preloads créés pour la ligne et indiquer les matériels nécessaires, sinon, celui qui les téléchargera risque de ne voir ni train AI ni rame statique. Dommage votre partage sera amputé d'une partie de votre création.

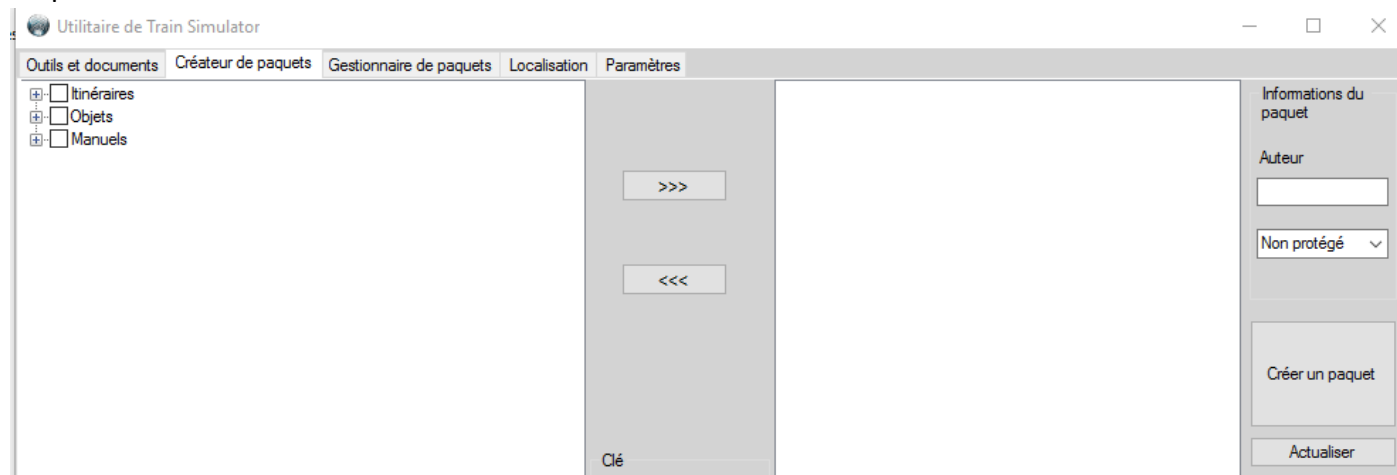
Dans notre exemple, un seul PreLoad a été utilisé : Assets\Kuju\RailSimulator\PreLoad\OxfoPadd\HST Blue.

Pour la sauvegarde, utilisons Utilities.

Onglet Créateur de paquet

Licence : non protégé

Cliquer sur Actualiser



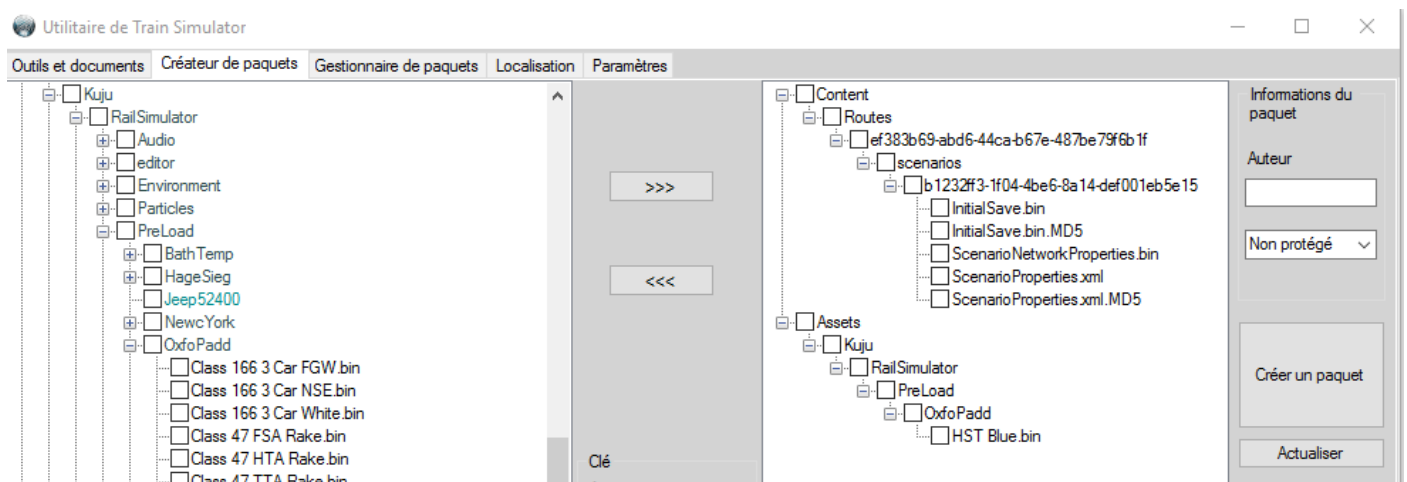
Développer la case

- itinéraire.
- La compagnie du midi
- Scénarios
- Cocher la case : **QD tutoriel 6 (jeep 104)**

Développer la case

- Objets
- Kuju
- RailSimulator
- PreLoad
- Oxfo Padd
- Cocher la case : **HST Blue.bin**

Cliquer sur  et nous obtiendrons en développant Content et Assets, ceci :



Cliquer sur **Créer un paquet**, OK et lui donner un nom, ici : **"QD Tutoriel 6 - (jeep104)"**.

N'oubliez pas de rédiger une petite note à joindre au fichier .rwp détaillant les matériels utilisés (nom, provenance, liens de téléchargement,...)

BON jeu !!!

BON partage !!!

JEEP52400

Version 1.1 :

Ajout du chapitre 4

Rectification dans le chapitre 2 du chemin conduisant au PreLoad HST Blue