

Svět BVE

Ročník 1

číslo 2

Květen 2005

Jak jsem stavěl trať
Zkušenost

**Pod Italským
sluncem**
Recenze tratě
Santhia-Biella

Peripetie instalací
Aneb jak je to v BVE a v MTS

Časopis pro příznivce vlakového simulátoru BVE

Obsah:

článek	
Tvorba tratí pro BVE	3
zkušenost	
Moje tvorba trasy	5
představujeme	
ČD 751 „Zamračená“	8
recenze tratě	
Santhia - Biella	10
pod lupou	
Instalace v BVE a v MTS	12
Perlička	
Anketa TOP 10	16
Surfujeme po internetu	
Fórum a databáze tratí	17
pro vás	
Naše tipy pro BVE	18
Nejčastější dotazy	19
galerie	
FGC Genova – Casella	20

Motto:

**Ať si mladý nebo starý,
BVE je vždycky tady.
Nebud' smutný, nezoufej,
BVE si vyzkoušej!**

Příští číslo vyjde 1.6.2004

Slovo úvodem

Vážení čtenáři,

právě si prohlížíte druhé číslo časopisu Svět BVE. Jsme rádi že jsme i do tohoto vydání sestavili některé články, které jak doufáme, by vás mohli zajímat. Chtěli jsme také pro náš časopis získat rozhovor s některým z tvůrců tratí, ale do uzávěrky tohoto čísla se nám to nepodařilo. To ovšem neznamená že v naší snaze nebudeme pokračovat, doufáme že se nám to do dalšího čísla podaří.

V tomto vydání objevíte mj. novou rubriku „Surfujeme“, která má za cíl představit vám užitečné stránky na internetu, které by vám mohli pomoci při hledání nových tratí či vlaků, popř. pomoci zodpovědět některé vaše dotazy. V rubrice „Pod lupou“ srovnáme obtížnost instalací v BVE a MTS (Microsoft Train Simulator), redaktor Gyzma se ve svém článku zamyslí nad stavbou tratě, dobrým tipem pro vyzkoušení trasy by pro vás mohla být také recenze tratě Santia-Biella.

Příjemné počtení!

Vince Black

Tiráž



Vydávají:

Vince Black (Vince.Black.BVE@seznam.cz)
Gyzma (bve@centrum.cz)

Externí reportér:

huba.buba (huba.buba@centrum.cz)

Redakční e-mail:

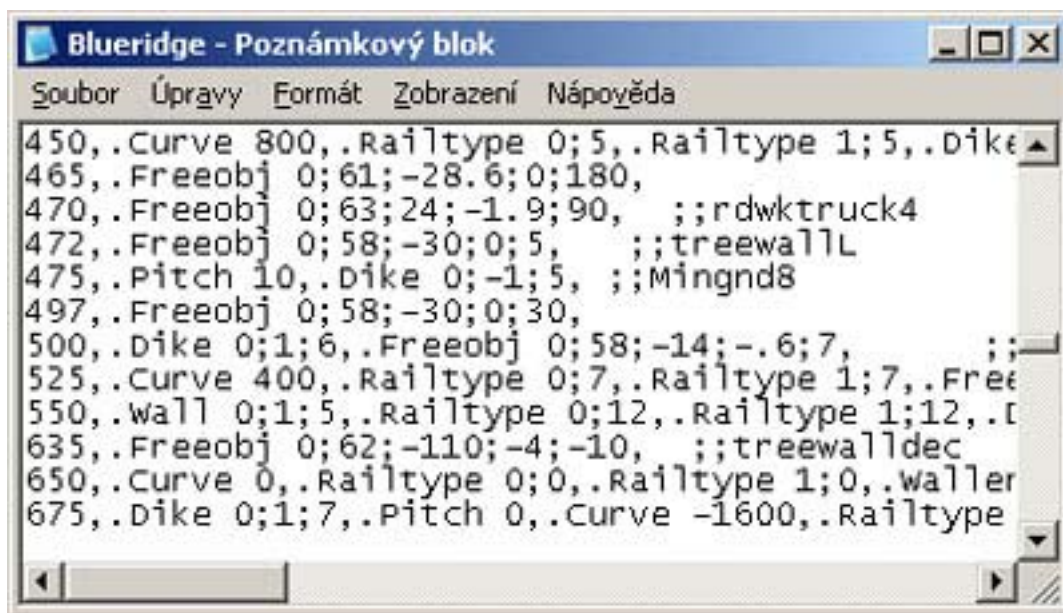
bveredakce@seznam.cz

Vychází 2.5.2005

Tvorba tratí pro BVE

Gyzma

Tvorba čehokoliv do BVE je velice častým a diskutovaným tématem. Tento článek je jakýmsi úvodem a pokusí se Vám dnes nastínit základní věci, které by měl vědět každý začínající tvůrce než se pustí do rozsáhlého budování. Tudiž od prvopočátků BVE. Také by měl postavit na pevnou zem některé naivní snílky, kteří mají velice zkreslené představy o vzniku tratí a považují tuto činnost za několikahodinovou záležitost.



Jistě každého z Vás co se projel simulátorem BVE napadla myšlenka tvorby vlastní tratě, lokomotivy či objektu. Pátráte tedy po dostupných informacích a věříte, že se podaří nalézt nějaký slušný editor, ve kterém byste si vytvořili například vaši vysněnou trať z blízkého okolí. Určitě jste nároční, takže co nejpresněji podobnou realu. Po chvilce hledání dojdete k nemilému zjištění, že žádný oficiální editor vydávaný spolu se simulátorem neexistuje.

Co teď? Že by tvorba spočívala pouze v editaci nějakého textu? Zkoumáte tedy zdrojové soubory tratě a nestačíte se divit. Všude samá čísla, tečky, čárky, středníky a anglická slova se spoustou neznámých parametrů. Pořád si myslíte, že není možné aby se tohle psalo jen od ruky a nepřestáváte mít naději v nalezení něčeho co vám práci usnadní. Přichází tvrdá realita a vy si začínáte uvědomovat, že tvorba trati nebude taková snadná jak jste si možná ze začátku představovali.

Je to tak! BVE skutečně spočívá ve psaní textu. Pokud jste v této chvíli neztratili chuť do práce, nebyli odrazeni a toužíte alespoň vyzkoušet si co obnáší stavba krátkého úseku tratě, nezbyvá vám nic jiného než se naučit kód ve kterém se vše píše. Podotýkám, že tvorba objektu a vlaku se od stavby tratě liší a nelze ji tedy zaměňovat, i když přípony souborů, v případě objektů a tratí, jsou stejné (*.csv). Velice stručný návod, který by měl takovýmto tvůrčím odvážlivcům pomoci se zorientovat v problematice stavby, naleznete na stránkách www.bve.wz.cz.

Vezmeme-li BVE od počátku vývoje, zjistíme, že existuje několik sad kódů pro napsání trati. Jsou celkem 4. RW pro BVE1, RW pro BVE 2, CSV pro BVE 2 a CSV pro BVE 4. V každé verzi existují různá rozšíření, která vznikala postupem času, jak se simulátor vyvíjel. První RW formát je výhradně určen pro verzi BVE 1, ale bude fungovat i pod verzí BVE 2 protože Mackoy chtěl zachovat alespoň nějakou kompatibilitu.

Já osobně upřednostňuji psaní tratě ve formátu určeném pro danou verzi, tzn. pokud píšu trať pro BVE 2 neměl bych ji psát ve formátu pro nižší verzi. Ptáte se proč? Vyhnu se tak tím problémům v budoucnu za předpokladu dalšího vývoje simulátoru. Mimo jiné, vyšší verze obsahuje různá vylepšení a nové funkce, které pomocí staré sady kódů mohu jen těžko využít. Pokud má někdo naučený jen první RW formát, BVE 2 mu nabízí upravený RW formát pro tuto verzi. Liší se pouze v určitých příkazech a struktuře textového souboru. Výhodné pro ty, co mají rádi staré zaběhnuté věci a neradi se učí novým. Ale jen mezi námi: moc dobře víme, že tomu novému neunikneme pokud chceme setrvat v dění a dále tvořit pro BVE:-)

Dostáváme se k formátu CSV, novince, která přišla s verzí BVE 2 a je tedy výhradně určena pro ni. Tento formát obsahuje sadu kódů, ve kterých nalezneme několik nových příkazů a zcela nové uspořádání textového souboru tratě. Také některé příkazy známé z formátu RW mizí a nahrazují je nové s rozšířenými možnostmi. Tento formát se postupem času vyvíjí, dochází k rozšiřování limitu použitých objektů a rozšíření o nějaké parametry v příkazech. V nedávné době vychází verze BVE 4 beta, která věští zcela nový směr ve vývoji stávajícího formátu CSV. S verzí BVE 4 tu máme velkou změnu. Opět jako u RW jsou některé příkazy v sadě zrušeny a spousta nových přibyla. I parametry některých příkazů byly pozměněny, nebo zcela vypuštěny pro jejich zbytečnost. Asi vás teď napadá otázka kompatibility s touto verzí. Formát souboru CSV pro BVE 2 není plně kompatibilní s CSV pro BVE 4 a to je třeba brát na vědomí a nepodceňovat. Výsledkem braní těchto věcí na lehkou váhu, můžou být chybové hlášky při načítání tratě a v horším případě chyba v trati při jízdě.

Nyní jsme tedy zjistili, že tvorba trati probíhá v textovém editoru a dozvěděli se o existenci několika různých formátů souborů ve kterých se trať píše. Textovým editorem může být například Notepad (poznámkový blok) a WordPad. Za určitých podmínek můžete použít i

Excel, ale to vyžaduje změny v nastavení Windows, které jsou popsány na výše uvedených stránkách v menu „Instalace“ a podmenu spuštění BVE 4.1.

Dalším krokem k úspěšné stavbě trati s parametry trati reálné, je mít technické údaje. Tzn, poloměry oblouků, převýšení, sklonové poměry tratě, ... atd. Bez znalostí matematiky se také neobejdete, neboť počítání je tu až příliš. Pokud nemáte své vlastní objekty, je třeba si nějaké poshánět po internetu a připravit k použití. Nyní stačí otevřít návod a postupovat podle něj. Napíšete-li vše správně, výsledkem by měla být funkční trať.

Možná, že vás tohle všechno odradí a z hezké představy o vlastní trati nezbude nic, jen rozčarování nad tím, jak je vše složité. Ale když vydržíte, odměnou vám bude dobrý pocit z odvedené práce. Sám Vince Black tohle potvrzuje ve svém článku o své první stavbě fiktivního kousku tratě. Mě nezbyvá říci nic jiného, než že má skutečně pravdu. V tomto simulátoru je vše o trpělivosti a dostatku času. Pokud si někdo myslí, že najde nějaký pohádkový editor kde stiskne pár tlačítek a konečným výstupem bude trať podle reálu těch nejlepších kvalit, tak se opravdu mýlí. Je třeba zvednout zadek od židle, vzít batoh, pásmo, fotoaparát, tužku, papír, pořádnou svačinu a vyrazit do terénu. Nic hezkého totiž bez našeho přičinění nevznikne a tady to platí dvojnásob. Kromě toho, pokud nejste důchodce a jste na všechno sami, skutečná reálná trať s vlastními objekty Vám může zabrat i několik let:-)

Všem co se pokouší něco postavit přeji hodně štěstí a pevné nervy! Učený z nebe nespadl a ne vždy se vše na poprvé podaří. V příštím čísle se dozvíte něco málo o programech které stavbu ulehčují. [x]

Zkušenost: Jak jsem stavěl svůj první kousek tratě

Vince Black

Jistě to znáte – nainstalujete si nějaký simulátor nebo závodní hru, naučíte se ji ovládat, postahujete si případné další tratě nebo vlaky, resp. auta a když toho máte dost, cítíte že byste se také vy chtěli pokusit postavit svůj kousek tratě. Ani se mnou to nebylo jiné.

Pojďme se nadále bavit o **vlakových** simulátorech. Tady jde totiž především o to, zdali simulátor stavbu vlastní tratě umožňuje a pokud ano, zda pro tvorbu existuje nějaký schopný editor. Jsou simulátory se snadným a přehledným editorem tratí (Trainz), složitějším editorem (Microsoft Train Simulator), žádným (Mechanik) nebo nevyhovujícím.

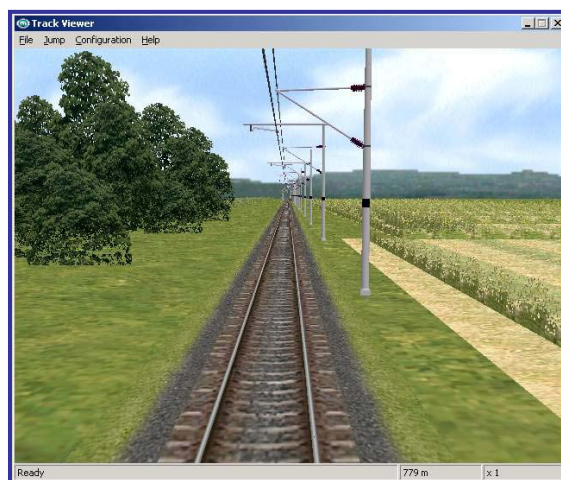
Poslední varianta je právě případ BVE. Existuje sice Route Builder (česky Stavěč tratí), ale dle Gyzmových slov je tento editor pro stavbu nevyhovující (více se dočtete v jeho článku v tomto čísle). Pro správnou stavbu tratě tedy nezbyvá nic jiného než psát trať „ručně“, tj. definovat objekty, jejich vzdálenost od tratě a spoustu dalšího.

Zde je nutno podotknout že žádný manuál „Stavíme trať krok za krokem“ neexistuje. A nebýt právě člověka jménem Gyzma, který na své stránce (www.bve.wz.cz) uveřejnil velmi přehledný návod na stavbu jednoduché tratě, ani bych se o vlastní stavbu tratě nesnažil. A tak jsem si jednoho odpoledne zmíněnou stránku vyvolal a postupoval podle jeho pokynů.

Návod začíná primitivním postavením rovné koleje v určitém úseku na travnatém podkladu. Vše je podrobně popsáno, včetně obrázků, co by měl uživatel po zadání daných parametrů a spuštění tratě vidět. Můžu vám říci, že je to velmi pěkný pocit, vidět po načení „své tratě“ ten svůj kousek kolejí!



Nedalo mi to a nadšeně jsem postupoval dál. Ke kolejím postupně přibývaly podle návodu pražce, šterk, později výhybka, sloupy a nástupiště. Pak přišla nevyhnutelně druhá fáze ... co to udělá když bude výhybka ne vpravo ale vlevo a ne po 500 metrech, ale až po 750? A tak jsem začal měnit a experimentovat. Podle mého je právě tohle nejlepší způsob jak pochopit význam jednotlivých parametrů a jak se stavbu tratě co nejlépe naučit. Opsat parametry v návodu prostě nestačí.



Měl jsem tedy asi kilometr vlastní tratě, ale byly tam pouze základní objekty (nástupiště, sloupy atd.), které jsou dodávány v instalaci BVE. Samozřejmě mě začalo zajímat jak to udělat abych tam mohl dát třeba stromy nebo nějaký ten baráček. Protože už jsem uměl další objekt do tratě umístit, našel jsem si vhodné objekty v jiných nainstalovaných tratích a přesunul do složky pro objekty v mé trati. Najednou jsem tak mohl libovolně umísťovat do krajiny stromy nebo mohla trať vést třeba kolem malých baráčků. Vrcholem bylo pár objektů od Gyzmy, které sám vytvořil – a tak jsem najednou mohl jet po českých kolejích

s pražci a výhybkách, trať lemovaly české sloupy elektrického vedení a člověk si skoro začínal připadat jako doma.

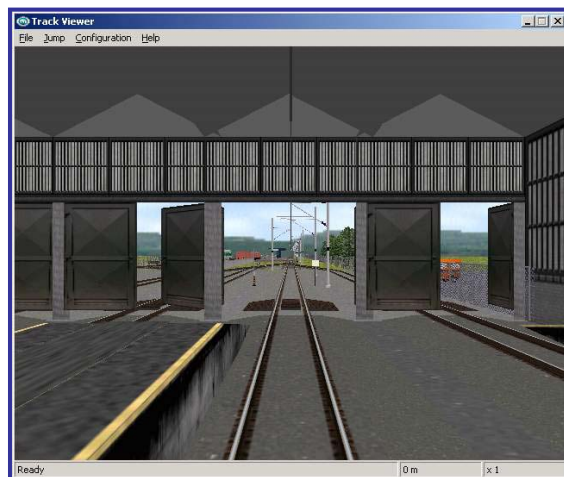


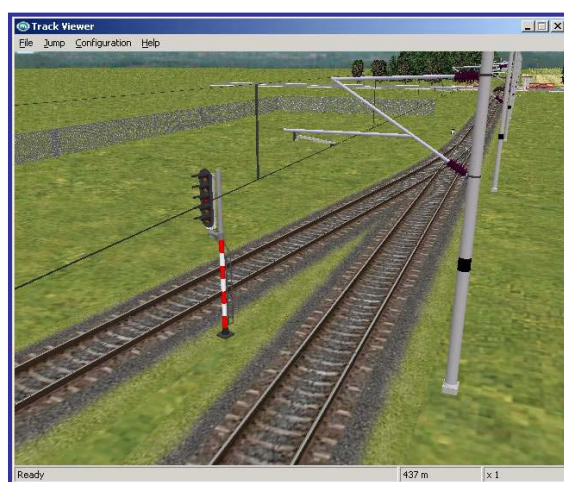
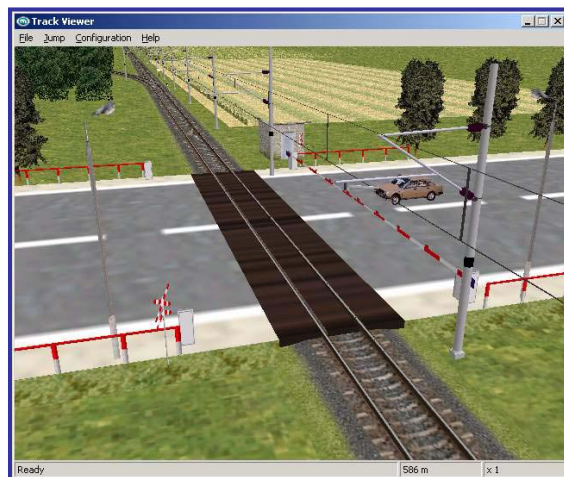
A právě tím začala poslední fáze stavby „mé trati“ – úprava existujících objektů. Vždyť přece tohle nástupiště není u nás tak vysoké a má jinou texturu! Tady by mohly být jiné nápisy, tahle zeď by měla být jiná! Ale jak to udělat?

Opět metodou „zkoušej a doufej“, snažil jsem se pochopit definované souřadnice objektů, zkoušel jsem je měnit a pozorovat co to s objektem udělá. Když jsem dosáhl požadovaných rozměrů, zkoušel jsem změnit texturu objektu aby více odpovídal českým realitám. I to se nakonec povedlo a výsledek můžete vidět na obrázcích.



Netroufl jsem si zatím ještě na tvorbu vlastních objektů, ale věřím že třeba i to jednou přijde. Jak řekl tvůrce mnoha tratí Martin Finken v rozhovoru v minulém čísle, důležité je začít, zkoušet měnit různá nastavení a uvidíte že vás to chytne. Jiná cesta k tomu jak změnit současnou absenci českých tratí ve světě BVE není! [x]





reklama



www.pendolino.cz

české stránky o Pendolinu – fotografie, video, diskuze, články, chat, odkazy

Představujeme: »Zamračená« pro BVE

Huba.Buba (upravil Vince Black)



Historie

V polovině šedesátých let byl proces změny trakce z parní na elektrickou a motorovou v plném proudu. Proto tehdejší ministerstvo dopravy objednalo lokomotivu, která bude mít výkon 1500 k, maximální rychlost 100 km/h a zařízení pro parní vytápění. Tehdejší ČKD vyrobilo dva prototypy. Řada 751 (tehdejší T478.1) měla přenos výkonu elektrický, kdežto prototyp T478.2 hydrodynamický. Osvědčily se lokomotivy řady 751 (T478.1) - proto se zastavil vývoj druhého prototypu a objednalo se celkem 230 kusů řady 751.

Současnost

Lokomotivy řady 751 byly konstruovány s ohledem na budoucí univerzální využití. Dnes slouží jak v nákladní, tak osobní dopravě na motorizovaných tratích (hlavních i vedlejších). Jedná se o velmi spolehlivé stroje - velmi se osvědčil

zejména spalovací motor. Dnes jsou sice v mnohém zastaralé, nicméně dosud nenahraditelné a my jim popřejeme ještě spoustu let aktivní služby.



Přezdívka

Zamračená - podle negativního sklonu čela lokomotivy a vnořených čelních skel.

Technické údaje

Výrobce	ČKD
Rok výroby	1966-71
Délka	16,5 m
Šířka	2,95 m
Hmotnost	75 t
Trvalá tažná síla	120 kN
Trvalý výkon	1102 kW
Maximální rychlost	100 km/h
Palivo	3000 l
Vodní hospodářství	1200 l
Typ trakčního motoru	TE 005 E

BVE

Vince Black: „Díky jistému ing. Peksovi jsem získal slušnou fotografii kabiny Zamračené. Zvuky jsem použil z dostupného videa na internetu, které mi posléze Gyzma upravil.

Poněkud složitější byla animace volantu, ale doufám, že jsem to nakonec zvládl co možná nejreálněji.“ [x]



Recenze tratě: **Santhià - Biella**

Vince Black



Jde o jednu ze dvou neelektrifikovaných tratí, která spojuje Milano s Torinem a vede skrz městečko Biella. Trasa o délce 27 kilometrů je charakterizována dlouhými úseky mezi kukuřičnými a rýžovými poli v kraji Vercelli.

Jde také o trať nejčastěji aktualizovanou – v současné době je k dispozici již verze 5. Můžete si ji projet v obou současných verzích BVE (2.x a 4.x). V dřívějších verzích bylo předepsáno několik různých vlaků, v poslední verzi zůstal předepsán pouze motorový vůz Aln663 zato však s několika možnostmi – můžete jet trať se zastávkou na všech stanicích, za deště nebo za hezkého počasí a nebo non-stop (pouze za hezkého počasí). To byl i můj případ.

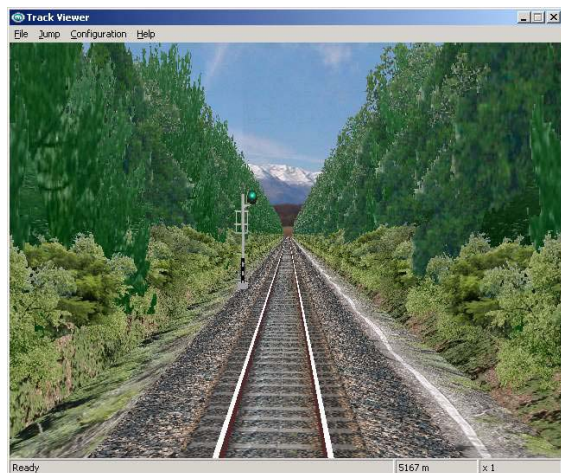
„Sichta“ začíná v městečku Santhià, kde stojíte na poněkud větším nádraží na první koleji. Po krátké době dostáváte signál k odjezdu a uhýbáte hned vlevo na neelektrifikovanou trať.

Brzy se mi naskýtá pohled na zasněžené vrcholky hor v dálce.

Samotná cesta je velice půvabná – typická Itálie, všude samá pole, rozkvetlé stromy, zelené louky, domky s okenicemi oprýskanými sluncem. Vzhledem k tomu, že jsem tuto trasu absolvoval ve verzi 4.x, kde je absence avíz o maximální rychlosti, řídil jsem se jízdním řádem, který udává maximální rychlost v jednotlivých úsecích. Přesto na mě program brzo červeně zasvítíl, prý jsem překročil rychlost. Hm, v jízdním řádu je sedmdesátka.

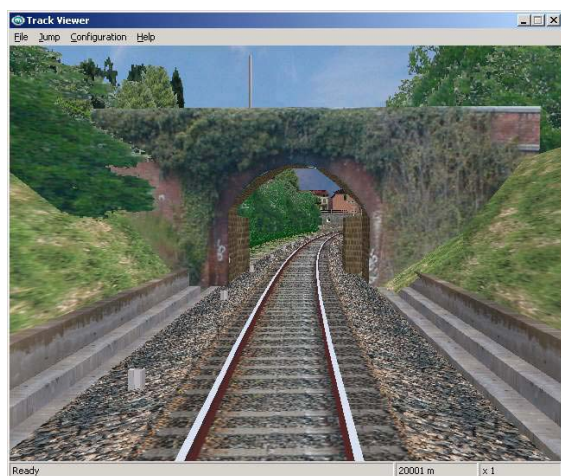
Po chvilce hláška mizí, ale ne proto, že bych zpomalil, ale protože omezení rychlosti jaksi záhadně pominulo. Dívám se opět do jízdního řádu, ale

uoha, přesto že bych mohl jet až 130 km/h a – světe, div se – skutečně bych to z jinak líného motoráku nakonec dostal, po překročení rychlosti 120 km/h se opět objevuje otravná hláška o překročení rychlosti.



Krajina se zatím příliš nemění – louky po obou stranách občas střídá průjezd nějakou alejí, domky poblíž tratě se vyskytují jen ojediněle nebo kolem malých nádražíček. Dalším podivným úkazem je chování motoráku, rychlost občas prudce skočí ze 120 km/h na 135 km/h a hned zase zpátky.

Ted' to vypadá na změnu – po 18 kilometrech mímám komplex průmyslových budov po levé straně. Vypadá to že vjíždím do poněkud obydlenější oblasti. A opravdu, vjíždím do vesnice, na nádražíčko, ještě předtím motoráček projede pod půvabným kamenným mostem.



Za průmyslovou zónou se mi však podařilo projet červené návěstidlo. Nechce se mi vracet, jedu dál. Vzhledem k tomu že jsem si předtím nenastudoval italské návěstní předpisy (pokud vůbec někde na stránce autorů byly), neměl jsem šanci zastavit, návěstidlo jsem neviděl. Aby to nebylo málo, objevila se červená hláška o překročení rychlosti omezené návěstidlem. Ze 125 km/h co jsem měl na rychloměru jsem začal zpomalovat, hláška však zmizela už pod 120 km/h rychlostí. Vzápětí se mi opět podařilo přejet červené návěstidlo. Tentokrát jsem ovšem při přemýšlení nad podivným omezením rychlosti pomocí návěstidla nevěnoval trati příliš pozornosti. Moje chyba.

Přijíždím na větší nádražíčko a simulátor se poněkud začíná cukat (rozlišení 800x600). Nakonec se s velkým předstihem a s překročenou rychlostí řítím do cílové stanice Biella, kde pochopitelně nestačím zastavit a zastavuje mě až simulátor, protože trať zde končí. Rozhodl jsem se nicméně, že příště projedu tu misi se všemi zastávkami, a pokud někde neseženu návěstní předpisy, budu si alespoň dávat zatracený pozor na všechna návěstidla!

Tohle všechno však byly pouze mé vlastní trampoty způsobené mou nepozorností nebo leností, vás by to však v žádném případě nemělo od vyzkoušení této trasy odradit. Jde o velice reálnou trasu, o čemž svědčí i porovnání reálných obrázků s náhledy z tratě na stránce autora.

Doporučuji však mít dobré PC, neboť i při mém procesoru AMD Athlon XP, 1800 Mhz, kartou nVidia GeForce a 512 MB paměti mi trať ve verzi 4.x a rozlišení 1024x768 téměř nešla spustit. Bez větších problémů běhala pouze v rozlišení 800x600 nebo ve verzi 2.x. [x]

Trať najdete zde:
<http://bve.altervista.org/sanbie.html>

Pod lupou: Instalace tratí v BVE a MTS.

Vince Black

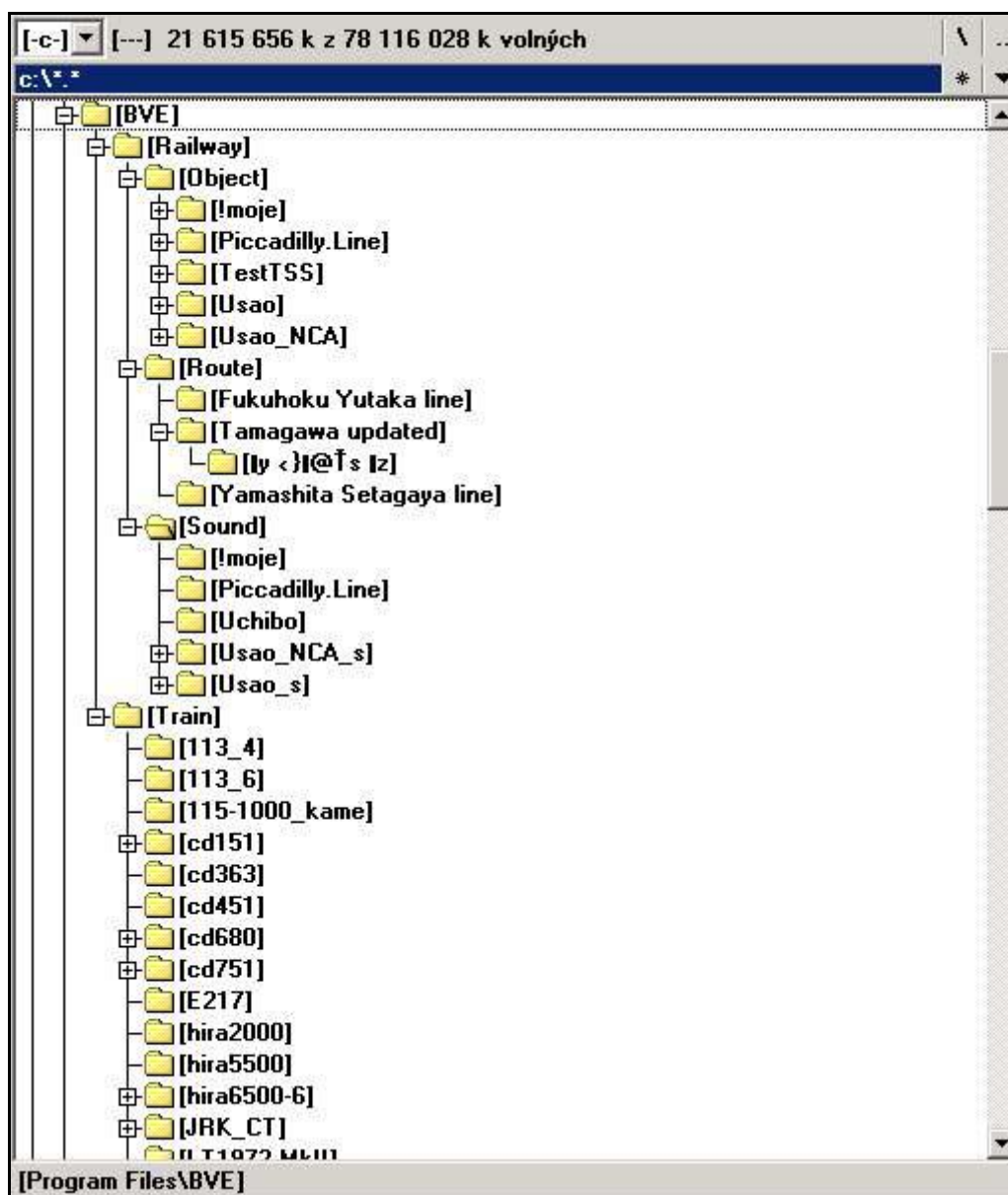
„Jak mám nainstalovat trať? Jak mám k trati nainstalovat vlak?“

Právě tohle jsou nejčastější dotazy v mailech nebo návštěvních knihách na českých stránkách. Jelikož se tento článek má zabývat rozdíly mezi instalací v BVE a v Microsoft Train Simulátoru (dále jen MTS), pojďme si nejprve v krátkosti popsat instalaci tratí a vlaků v BVE.



Situace v BVE.

Nejčastější praxe je taková, že instalátor trati se nachází v podobě instalačního exe souboru na stránkách autora, s obdobným souborem pro instalaci potřebného vlaku. Pokud si tedy uživatel stáhne a spustí příslušný exe soubor, nainstalují se mu všechny potřebné soubory do správných složek, za předpokladu, že má BVE instalováno v obvyklé složce „\Program Files\BVE“ (viz obr.), resp. „\Program Files\mackoy\BVE4“.



Pokud ne, musí uživatel příslušnou složku zadat během instalace. Ideální pro neznalé uživatele je tzv. „instalace v jednom balíku“, tj. po spuštění exe souboru se nainstalují do vašeho PC všechny potřebné složky pro trať a pro vlak/vlaky.

Další způsob instalace spočívá v zip souborech, což je pro méně zkušené uživatele PC poněkud komplikovanější. Některé zip soubory totiž již obsahují příslušné složky, počínaje onou „Program Files“, pak stačí soubor nahrát do tzv.rootu a rozbalit. Některé zipy zase pouze obsahují podsložky „Object, Route a Sound“ a je potřeba je rozbalovat do výše zmíněných složek BVE. Některé zipy jsou zvlášť pro objekty, zvlášť pro soubory s trasou atd. a je tedy třeba ohlídat rozbalení do správných složek. Nejhorší variantou jsou zip soubory které obsahují pouze soubory které by měly být ve specifické složce podřazené složce Object, ale tu uživatel bez nahlédnutí do souboru s trasou vůbec nezná a pro instalaci takové tratě již jsou zapotřebí určité zkušenosti s prací se soubory a složkami.

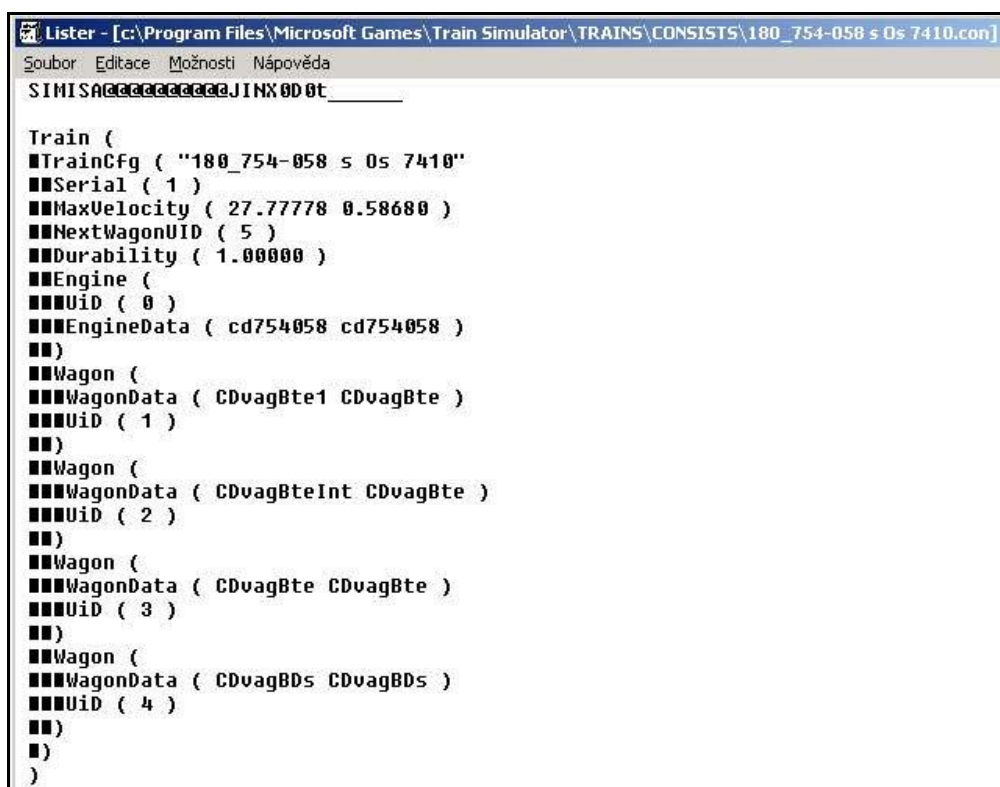
Situace v MTS.

Zde je způsob instalace neboli z toho vyplývající obtížnost v lecčems podobná.

Jsou tratě, které si nainstalujete úplně jednoduše, po stisku nějakého exe souboru (nebo vložením instalačního CD, pokud jde např. o kuponovou trať). Vytvoří se vám složka s tratí a všechny potřebné podsložky pro lokomotivy a vagóny. Pak jsou samozřejmě tratě, kde se vám sice vytvoří složka pro trať, ale v ní ještě musíte spustit nějaký soubor bat, který v podstatě spustí větší či menší množství příkazů pro doinstalaci tratě. Doba instalace se pak odvíjí podle toho kolik má trať objektů, počítejte ale spíše s delší dobou.

V MTS začínají problémy.

Tím ovšem u spousty tratí začínají pravé peripetie. Stejně jako v BVE i MTS má tzv. soubory s trasou, říkáme jim aktivity. Jde v podstatě o to, že daná trať může mít např. dvě aktivity – jedna je denní, kdy se staví na všech zastávkách a jedete ji s nějakým „motorákem“, zatímco druhá aktivita je noční, kterou jedete s rychlíkovým vlakem a nikde nestavíte. MTS má obdobné aktivity. U bezproblémové instalace tratě MTS se vám nainstalují aktivity a k tomu potřebné lokomotivy a vagóny. Popis složení vlaku pro danou misi/aktivitu je obsažen v tzv. consistu:



```

Lister - [c:\Program Files\Microsoft Games\Train Simulator\TRAINS\CONSISTS\180_754-058 s 0s 7410.con]
Soubor Editace Možnosti nápověda
SIMISACccccccccJINX000t_____

Train (
  ■TrainCfg ( "180_754-058 s 0s 7410"
  ■Serial ( 1 )
  ■MaxVelocity ( 27.77778 0.58680 )
  ■NextWagonUID ( 5 )
  ■Durability ( 1.00000 )
  ■Engine (
    ■UID ( 0 )
    ■EngineData ( cd754058 cd754058 )
  )
  ■Wagon (
    ■WagonData ( CDvagBte1 CDvagBte )
    ■UID ( 1 )
  )
  ■Wagon (
    ■WagonData ( CDvagBteInt CDvagBte )
    ■UID ( 2 )
  )
  ■Wagon (
    ■WagonData ( CDvagBte CDvagBte )
    ■UID ( 3 )
  )
  ■Wagon (
    ■WagonData ( CDvagBDs CDvagBDs )
    ■UID ( 4 )
  )
)

```

Tím se MTS liší od BVE – zatímco v BVE jsou definovány pouze celé soupravy a jejich složení je definováno velmi obecně v textovém souboru train.dat u každého vlaku, v MTS je přesně definováno jakou lokomotivu a jaké vagóny konkrétně daná souprava obsahuje. MTS má totiž pro každý typ vagónu a lokomotivu samostatnou složku. Údaje o skladbě vlaku jsou právě uvedeny v textových souborech, zmíněných consistech.

Samotné aktivity nedefinují složení vlaku, ale pouze příslušný consist, který skladbu vlaku, jak už víme, udává. Zde je právě největší kámen úrazu nedokonalých instalací tratí. Spousta instalací totiž consisty vůbec neobsahuje,

takže vám nezbyvá než si nadefinovat vlastní consist a tím pádem i vlastní aktivitu, v níž musíte v podstatě určit s kterým consistem se daná aktivita projede. Že je to práce pro zkušené uživatele MTS a že consist nemusí odpovídat reálným provozním podmínkám na dané trati (jde-li o reálnou), snad ani nemusím podotýkat.

Další varianta problémů spočívá v situaci že trať consisty sice obsahuje, ale již neobsahuje potřebné vlaky, nadefinované v consistech. Zde nastupuje téměř detektivní pátrání po chybějících vlcích. Nejprve je potřeba zobrazit soubor s aktivitou (ve složce Activities; jde o textový soubor):

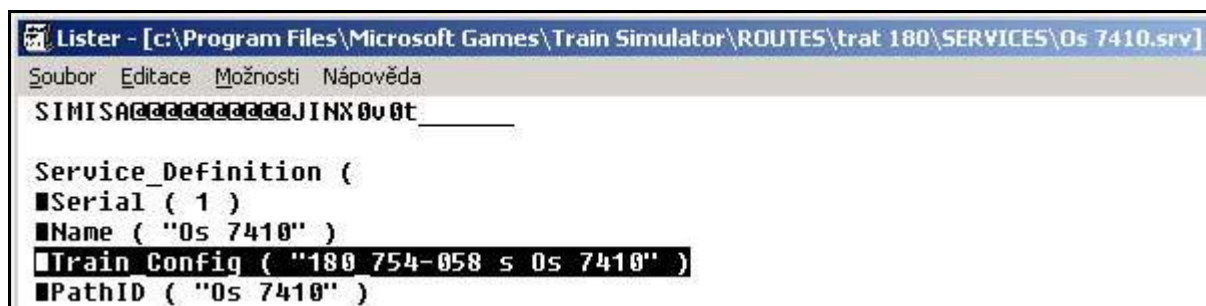
```

Lister - [c:\Program Files\Microsoft Games\Train Simulator\ROUTES\trat 180\ACTIVITIES\Os 7410.act]
Soubor Editace Možnosti Nápověda
SIMISAaaaaaaaaJINX0a0t

Tr_Activity (
  Serial ( 1 )
  Tr_Activity_Header (
    RouteID ( \"trat 180\" )
    Name ( \"Os 7410\" )
    Description ( \"Vezete Os 7410 z Plzně do Domažlic\" )
    Briefing ( \"Vezete Os 7410 z Plzně do Domažlic\" )
    CompleteActivity ( 1 )
    Type ( 0 )
    Mode ( 2 )
    StartTime ( 10 57 0 )
    Season ( 1 )
    Weather ( 0 )
    PathID ( \"Os 7410\" )
    StartingSpeed ( 0 )
    Duration ( 1 21 )
    Difficulty ( 0 )
    FuelWater ( 100 )
    FuelCoal ( 100 )
    FuelDiesel ( 100 )
  )
  Tr_Activity_File (
    Player_Service_Definition ( \"Os 7410\" )
    Player_Traffic_Definition ( 39420 )
  )
)

```

a najít informaci o tzv. service souboru (tj. obdobném textovém souboru ve složce Services):



který udává consist pro danou aktivitu. Poté musíte příslušný consist najít a zobrazit si ho. Z něj se dozvíte že pro aktivitu je potřeba např. lokomotiva cd754.058 a vagóny např. CDvagBte a CDvagBDs. Podíváte se tedy do složky pro vlaky. Každá lokomotiva a každý typ vagónu má svou vlastní složku, jak jsme si již řekli. Najdete složku CD754 a zajásáte, ale ouha – v consistu je zápis, který udává že se sice má jet s CD754, ale s typem CD754.058, který se ale ve složce CD754 nenachází.

Pozor na consisty

V MTS totiž můžete mít složku pro „Brejlovce“ CD754, ale pro víc konkrétních strojů – např. pro CD754.010 a CD754.016, které jsou umístěny v jedné složce, jelikož užívají stejných zvuků a stejné kabiny, která je ve zmíněné složce CD754. Vy CD754.058 nemáte, co teď? Můžete ve složce pro CD754 např. zkopírovat všechny soubory CD754.010 pod názvem CD754.058, což ale nebude odpovídat realitě nebo si někde na internetu daný stroj prostě stáhnete.

Slušnější autoři tratí alespoň uvádějí potřebné consisty, vlaky a vagóny, s adresami, kde si je můžete stáhnout. Pokud takový seznam chybí, hodně štěstí při „brouzdání“ a hledání!

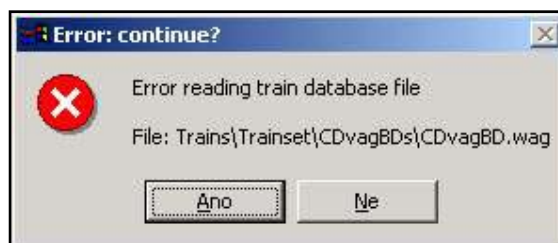
Ne všechny aktivity jsou ale definovány tak puntíkářsky, tj. ne všechny vám diktují že musíte jet s konkrétním strojem. Některé se spokojí s pouhou definicí lokomotivy, např. CD754. Už jsem zmínil že řádka lokomotivy či vagónu má v consistu dva údaje – tím prvním je typ stroje, nějaký soubor, který musí být ve složce, jejíž jméno je tím druhým údajem.

Obdobná situace nastává u vagónů – v consistu je nadefinován např. typ vagónu CDvagBDs ve stejnojmenné složce, takže při pohledu na existující složku CDvagBDs zajásáte, ale po chybě při natahování tratě v samotném MTS zjistíte, že ve složce CDvagBDs není žádný soubor CDvagBDs, ale jen např.. CDvagBD a nastává obdobná situace, již popsaná výše u lokomotiv. V našem obrázku consistu je např. mj. nadefinován typ vagónu CDvagBte1 ve složce CDvagBte.

Poslední úder

Dobrá. Dejme tomu že jste věnovali celé pracovní dopoledne tomu abyste si podle diktátu consistů (nebo autorů tratě) postahovali potřebné lokomotivy a vagóny. Doma věnujete nějakou chvilku tomu, abyste všechno nainstalovali a zkontrolujete každou složku dle consistu, abyste se přesvědčili, že v dané složce je také consistem definovaný druh lokomotivy/vagónu.

Pak přijde závěrečný úder – MTS ohlásí chybu – začnou na vás např. vyskakovat chybové hlášky v angličtině o chybějících vagónech:



Naštvaně vše odklepáváte a na dotaz „Continue“? (Pokračovat?) dáváte Ano. Po několika obdobných hláškách se objeví systémová hláška MTS, která vám oznamuje že v programu došlo k chybě a bude ukončen. Jako náplast na vaše nervy vám nabízí odeslání chybového protokolu tvůrcům MTS. Tušíte že chyba bude jiná.

Druhý den (nebo ještě týž večer, máte li připojení doma) kontaktujete autora. Za pár dní (pokud vůbec) vám dojde odpověď. Autor v ní píše, že trať už dělal někdy před dvěma roky a už vám s chybějícími vagóny moc neporadí. Na váš dotaz co ještě máte upravit,

když už jste upravit vše podle souborů aktivit, services a consistů, odpověděl že by bylo nejlepší, kdybyste si upravit aktivity podle svého a dal tam tudíž své consisty. Jelikož jste chytrý a důvtipný, uvědomujete si, že každá aktivita nejspíše ještě obsahuje definici vlaků, které na trati míjíte. Jste tam, kde skončili i ti, kteří si stáhli trať bez consistů. Jelikož neumíte vytvářet nové aktivity, pokusíte se opravit pomocí „Activity Editoru“ ty stávající.

Narážíte na chybovou hlášku, která se objevuje i při natahování tratě – bez chybějících vagónů editor aktivit nelze spustit.

S nadávkami trať mažete.

Závěr.

Tento článek v žádném případě neměl v úmyslu hanit MTS. Každý simulátor má své pro a proti a diskuze o rozdílech mezi MTS a BVE by vyšla na dost dlouhou dobu. Já chci jen poukázat na to, že zmíněné problémy při nedokonalých instalacích BVE tratí a vlaků nejsou až tak hrozné v porovnání s obdobnými problémy v MTS. Samozřejmě záleží na uživateli jestli mu ta či ona trať stojí za utrpení a test nervů, které musí kvůli rozchození tratě podstoupit. Ale upřímně řečeno – nenapovídá už způsob instalace něco o autorovi a tudíž o tom, co může od dané trati čekat? Teď mluvím obecně, ale má zkušenost z BVE i MTS říká, že tratě se snadnou a přehlednou instalací opravdu za projetí stály a naopak. [x]

Perlička: Anketa TOP 10

Vince Black

V poslední době se to samými průzkumy veřejného mínění a anketami jen hemží a tak jsem se i já rozhodl že nezůstanu pozadu. Po dohodě s člověkem, který si říká huba.buba (je to i náš „externí reportér“), jsem vytvořil anketu, vlastně jakousi hitparádu „nej“ tras, kam jsem umístil dle mého mínění 10 těch nejlepších. Nechybí mezi nimi pochopitelně ani známé a oblíbené trasy jako Birmingham X-City South nebo Edinburgh-Aberdeen (obě z Velké Británie). Podobně jako je tomu v např. v hudebních hitparádách, i tady nejlepší trasa, tedy ta, která povede hitparádu celé tři týdny, bude z hitparády vyřazena, stejně tak jako trasa, která bude mít po třech týdnech nejméně hlasů. Ale zatímco „nejhorší“ trasa zmizí někde v pomyslném koši, nejlepší trasa bude přeřazena do tzv. Síně slávy.

Po prvních třech týdnech se tam suverénně dostala zmíněná trasa Birmingham, na špici za celé tři týdny nikoho nepustila a udržela si před ostatními „soupeři“ velký náskok. Po dalších třech týdnech (v době psaní toho článku anketa běžela sedmý týden) se do síně slávy probojovala trasa Edinburgh-Aberdeen, která se (také výrazně) držela v prvních třech týdnech na druhém místě. Po vyřazení obou tras se nyní jeví jako největší favorit americká trať Blueridge – je to sice krátká trať, ale velmi pěkně provedená. Ale kdo ví ... [x]

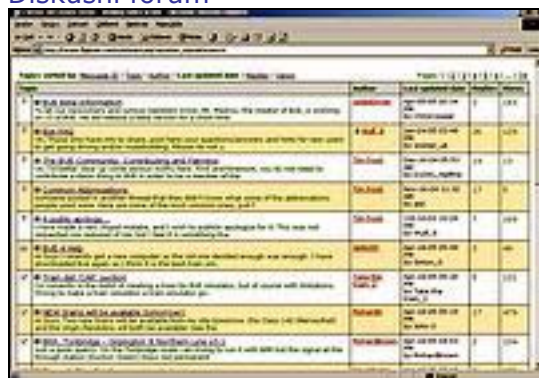


Surfujeme: Stránky, které byste měli znát

Vince Black

Od toho čísla se poprvé chceme zaměřit v recenzích nejen na tratě, ale také na stránky. A začneme hned dvěma důležitými – diskusním fórem a databází existujících tratí. Možná se někdo podiví, proč hned začínáme stránkami v angličtině, ale je to proto, že webmasteri jediných dvou českých stránek jsme já a Gyzma, oba redaktori tohoto časopisu, a tak recenze našich vlastních stránek by byla přinejmenším podivná.

Diskusní fórum



URL:

http://forums.flightsim.com/ts/dcboard.php?az=show_topics&forum=16

Klasické diskusní fórum, o železničních simulátorech vůbec, které obsahuje i BVE sekci. Můžete si číst příspěvky jednotlivých uživatelů, které jsou označeny ikonami (obecné, otázka, dotaz, hledám, novinky) a reakce na tyto příspěvky. Pokud chcete sám vložit příspěvek do diskuze, musíte se (bezplatně) zaregistrovat. Při registraci je nutno zvolit váš login a heslo, ostatní údaje jako e-mailová adresa, domovská stránka, ICQ, bydliště nebo zájmy jsou nepovinné. Ke svému profilu můžete vložit fotku nebo také automatický podpis, který může zmíněný e-mail nebo vaši webovou stránku obsahovat.

Fórum bývalo především informací o novinkách, právě díky němu se člověk dozvěděl co je na které stránce nového, v poslední době ovšem převažují diskuze o problémech při stavbě tratí nebo při instalaci „čtyřkové“ verze BVE.

Databáze tratí



URL:

<http://bveroutes.upcenter.de/index.php>

Přehledná stránka existujících tratí, katalogizovaných dle jednotlivých zemí. Web obsahuje tři základní části/sloupce – levý obsahuje seznam zemí (včetně vlajky), pro které existuje nějaká trať, prostřední sloupec je jakýmsi informačním bulletinem, po výběru trati z levého sloupce se v této části vypíše příslušné tratě. Poslední, pravý sloupec obsahuje novinky za poslední dny či týdny. U každé trati můžeme většinou najít informace o autorovi, jeho e-mail, údaj o délce v km, zdali je trať fiktivní či reálná, odkaz na domovskou stránku tratě, informace o verzi BVE a vlaku, nebo také je-li trasa vytvořena Route Builderem (programem pro stavbu tratě). Poměrně značné procento tratí také obsahuje malý obrázek z trasy a krátký popis.

Musím také zmínit vyhledávací okénko v levém sloupci s možností zaškrtnout políčko pro vyhledání trasy ve verzi 4.

Jde o velmi chválný počín, v poslední době ovšem bývá stránka aktualizována velmi pozdě. [x]

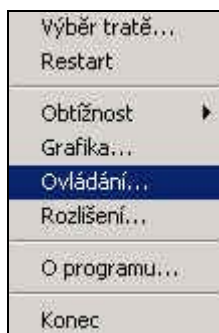
Tipy a rady

... dnes jeden tip pro BVE 2.x

Vince Black

Dnes se budeme věnovat pouze jedinému tipu, který se týká nastavení klávesnice v BVE 2.x. Jak jistě víte, vlaky v BVE mají buď „jednopákový systém“ (pomocí kláves A-Z se přidává rychlost i brzdí) nebo „dvoupákový systém“ (odbrzdňuje se nebo brzdí pomocí kláves < a >, přidává se pomocí A-Z). Možná jste si někdy říkali, že není příliš reálné ovládat vlak nalevo umístěnými klávesami A-Z, když rychlostní páka je umístěna v pravé části panelu.

V takovém případě je zde ovšem snadná pomoc. BVE totiž má dvojí nastavení funkcí klávesnice, o čemž mnoho lidí neví. Po spuštění tratě si najdete v základním menu BVE (vlevo dole) volbu „Ovládání“:



A v příslušném okně přepnete na volbu „Funkce 2“:

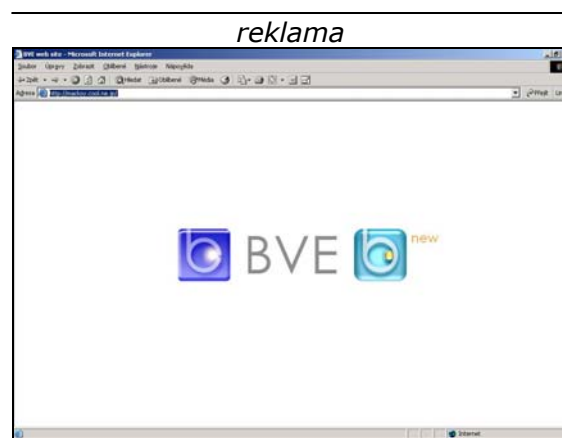


V tomto případě se přidává rychlost i brzdí pomocí kurzorových šipek v pravé části klávesnice. Jelikož se ovšem v prvním nastavení (Funkce 1) právě těmito klávesami přepíná směr jízdy, je

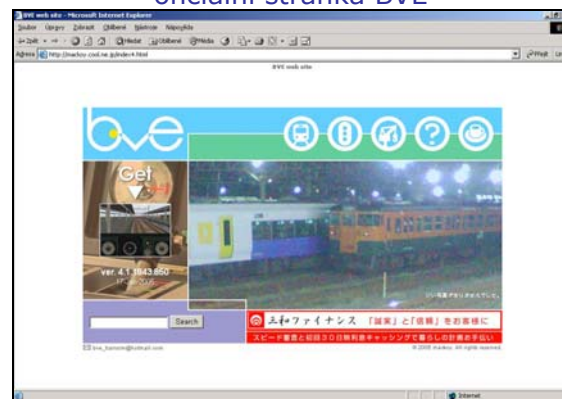
jasné, že nastavení kláves ve „Funkci 2“ bude poněkud jiné. Popis základních funkcí tedy ukazuje následující tabulka:

šipky	zpomalení-rozjezd
Z	houkačka 1
X	houkačka 2
C	houkačka 3
E	potvrzení tlačítka bdělosti
A	vypnutí zvonku
S	storno houkačky
D	udržuj rychlost
F	dopředu
N	neutrál
B	dozadu

Ostatní funkce by měly být stejné jako v nastavení „Funkce 1“, popř. je nutno je vyzkoušet. Nastavení „Funkce 2“ se nejlépe využije při jednopákovém systému, při dvoupákovém systému je ovšem nastavení kláves stejné. [x]



<http://mackoy.cool.ne.jp/>
oficiální stránka BVE



FAQ: Nejčastěji kladené dotazy

Vince Black, Gyzma

Jelikož do uzávěrky toho čísla zatím žádný dotaz nepřišel, budeme pokračovat v zobrazení nejčastěji kladených dotazů.

Existuje v BVE pohled cestujícího? Pokud ano, jak se dá změnit během jízdy?

Pohled cestujícího existuje, je ovšem vždy definován jako samostatný vlak, takže během jízdy nelze měnit mezi pohledem z kabiny strojvedoucího a pohledem z vagónu. Rovněž je pohled statický, tj. nelze se ve vagónu „rozhlížet“, jako je tomu třeba u Microsoft Train Simulatoru.

Existují instalace „v jednom balíku“, tzn. Trať a vlak dohromady?

Ano, takové instalace existují, občas je mají některé Japonské tratě, ale je jich velice málo. Tyto typy instalací se vyskytly i na české Mexxově stránce, v tomto případě jde ovšem o pirátské umístění tratí a vlaků z celého světa.

Lze jednodušeji měnit vlak u určité trati?

Ano, existují dva programky, ten první se jmenuje Train Launcher a můžete ho najít zde: <http://www.sheafraidh.wz.cz/>. Po spuštění uvidíte náhledy všech vašich nainstalovaných vlaků. Po kliknutí na některý z náhledů si můžete buď zobrazit panel vlaku nebo vlak zapsat na některé z nainstalovaných tratí. Samotné BVE pak lze spustit přímo z programu, trasu se změněným vlakem si ovšem musíte najít a spustit v BVE sami, to Train Launcher zatím neumí.

Umí to ovšem program BRTS (BVE Route and Train Selector, česky Výběr tratí a vlaků), ovšem zase neobsahuje grafické náhledy vlaků a panelů a navíc v současné době není známo na které stránce se tento program nachází.

Kde bych mohl najít všechny nebo alespoň nějaké tratě do BVE4?

Všechny tratě lze najít v tabulce tratí u na mé stránce (<http://www.vince-black.me.cz>), popř. na <http://www.bve-routes.com> - tam si zhruba v polovině vlevo pod vlajkami zaškrtnete malé okénko vedle loga pro BVE4 a kliknete na „find!“.

Jaký je rozdíl mezi verzemi 2.x a 4.x?

Verze 4,1 je celoplošná. Můžete zde použít zoom, koukat doprava-doleva, je tu víc možností. Na veřejnosti je ale tato verze pouze krátce, takže nabídka tratí a vlaků je sotva 10% oproti verzi 2.6

Kde na internetu najdu nejnovější verzi BVE ke stáhnutí?

Jedině na oficiální stránce BVE (<http://mackoy.cool.ne.jp/>), případné instalace na jiných stránkách jsou ilegální!

Kam se poděly vlaky a tramvaje z Německa pro verzi 2.x, které vytvořil Martin Finken?

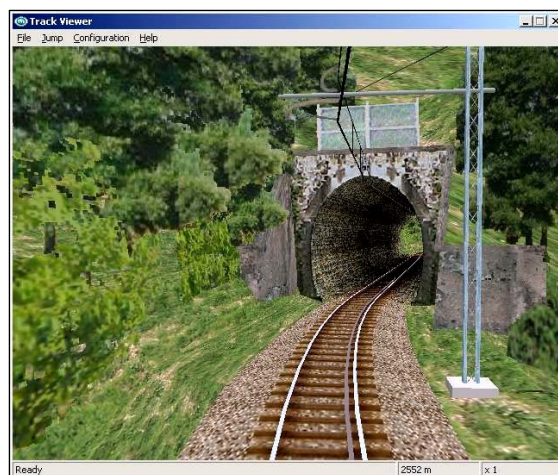
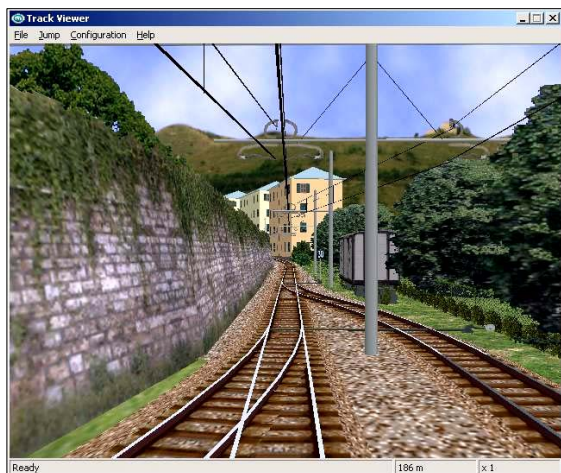
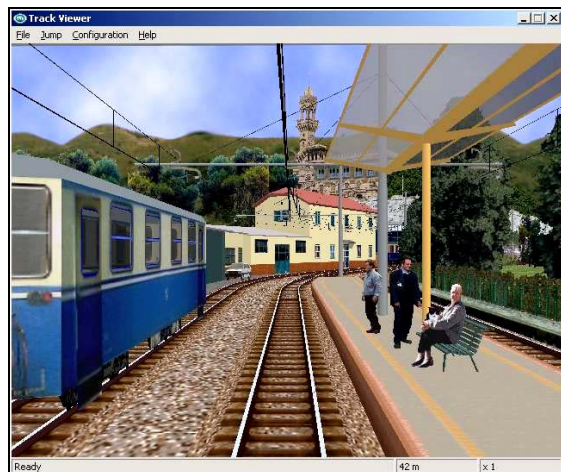
Martin před časem ukončil práci pro BVE 2.x a své stránky zavřel. K BVE se později vrátil, ale už pouze s pracemi pro BVE 4.x. Z tohoto důvodu jeho dřívější práce pro 2.x už na internetu dostupné nejsou. Pokud máte zájem o některý z jeho výtvorů pro tuto verzi, obraťte se na adresu redakce.

Dotazy do listárny můžete posílat na adresu bveredakce@seznam.cz

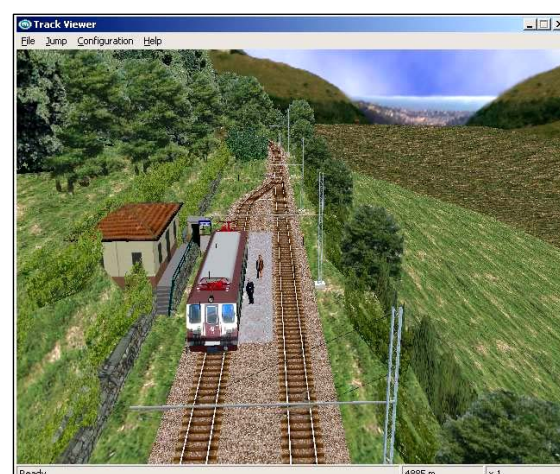
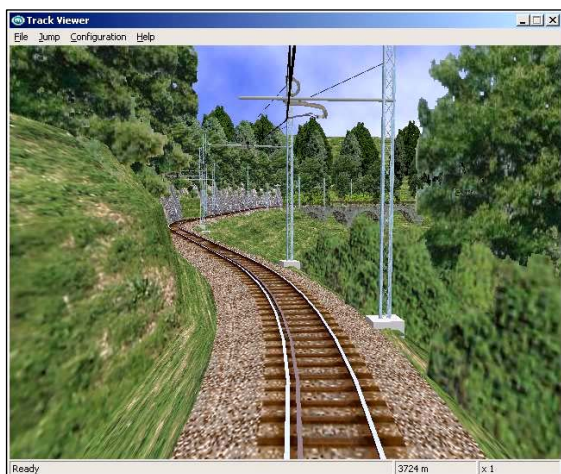
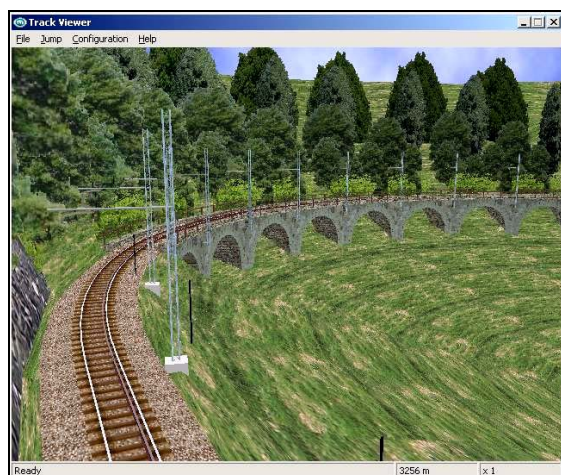
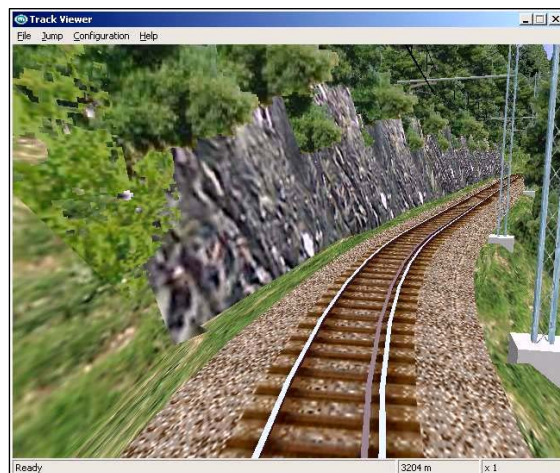
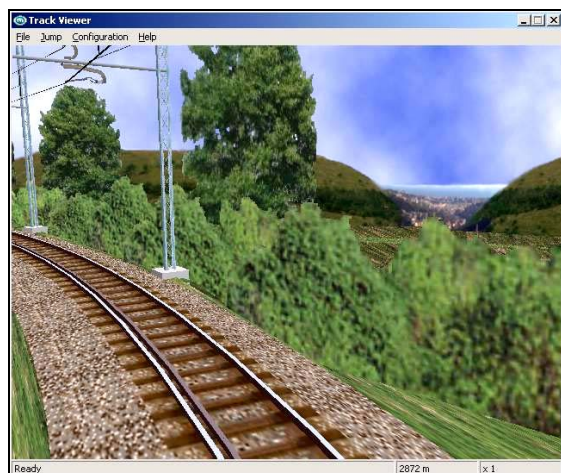
Putujeme obrazem: **FGC Genova - Casella**

Vince Black

V dnešním čísle se vypravíme do Itálie a projedeme se zubačkou nádhernou horskou krajinou nedaleko Italského Janova.



Putujeme obrazem: **FGC Genova - Casella**



Trať najdete zde: <http://bve.altervista.org/fgc2.html>