



PÁLYÁK KONVERTÁLÁSA A Hmmsim SZIMULÁTORHOZ

Ha ezt a leírást olvasod, már bizonyára tudod, hogy a Hmmsim egy Androidon és iOS-en futó vasútszimulátor, ami alkalmas a BVE pályák futtatására.

Mielőtt konvertálnál egy pályát, tudnod kell, hogy a Hmmsim csak a BVE2 és a BVE4 pályákat tudja használni, a kifejezetten OpenBVE-hez, BVE5-höz vagy BVE6-hoz készülteket egyelőre nem. Ez persze idővel változhat, de jelenleg maradjunk a BVE2 és BVE4 pályáknál, vonatoknál.

A legtöbb BVE-s fejlesztő jelzi a weboldalán, hogy melyik szimulátorváltozathoz szánta a pályáját és a vonatát, ezt figyelni kell. A BVE Klubon minden pálya és vonat oldalán látni fogod, hogy melyik szimulátorhoz készült az adott kiegészítő.

Ami a BVE Klubot illeti, bizonyos pályák már eleve letölthetőek Hmmsimre, ezeket ráadásul optimalizáltuk is a programhoz és hibamentesen működnek. Töltsd le az ilyen pályákat és játssz velük kedvedre!

Mi is ez a konvertálás?

A Hmmsim alapvetően ugyanazt a pályaformátumot használja, mint a BVE2 és a BVE4, ebből adódóan a konvertálás nem is a leghelyesebb szó arra, amit mindjárt csinálni fogunk, inkább nevezhetnénk becsomagolásnak a dolgot. A folyamat során ugyanis egy .ZIP fájl készül azokból a fájlokból, amelyek a kiválasztott route fájlokhoz kellenek, a fájlneveket pedig kisbetűssé alakítja a konvertálóprogram.

Ennek van egy olyan kellemes következménye, hogy a Hmmsim-hez készült pályacsomagok tökéletesen használhatóak lesznek BVE2-ben, BVE4-ben és OpenBVE-ben is.

Mi kell hozzá?

Szükséged lesz egy asztali számítógépre vagy laptopra, amin Windows fut, értelemszerűen kellene fog a telefonod vagy táblagéped, amin játszani akarsz és egy USB kábel, amivel a konvertált pályát majd átmásolod a mobilszközödre. Legyen feltelepítve a konvertálásra szánt pálya és győződj meg róla, hogy OpenBVE-ben futtatva hibátlanul működik, hogy helyükön vannak az objektumok, hangok, vonatok. Ha OpenBVE-ben hibaüzenet jelenik meg, vagy valamilyen megjelenítési hibát látsz (például nem látszanak az objektumok) akkor utána kell járnod konvertálás előtt.

Figyelj arra, hogy Hmmsim-ben nem lehet vonatot választani és a konvertáló a route fájlban a *Train.Folder* sorban megadott vonatot fogja beépíteni a pályacsomagba. Egy példa:

```
With Train  
.Folder V63
```

Eszerint tehát a V63 mozdonynak telepítve kell lennie, még hozzá pontosan ezzel a mappanévvvel. Ha ez az alapértelmezett vonat nincs feltelepítve, nem fogsz tudni elindulni Hmmsim-ben, tehát vagy át kell írnod az elérési utat másik vonatra, vagy fel kell telepítened a megadott vonatot.

Oké, kezdjük már!

Legelőször menj a jeminie.kr oldal [Add-On lapjára](#), itt találni fogsz egy *Download 0.7.3* feliratú linket a konvertálóprogramhoz. Erre kattintva töltsd le a programot (lásd az alábbi képet).

Ahogy az oldalon írják, elképzelhető, hogy szükséged lesz a *C++ Redistributable Package* nevű programra. Ha majd a későbbiekben nem akar elindulni a konvertáló, akkor töltsd le és telepítsd fel ezt a programot is. Az alábbi képen alul látod ennek a linkjét.

Converter Download

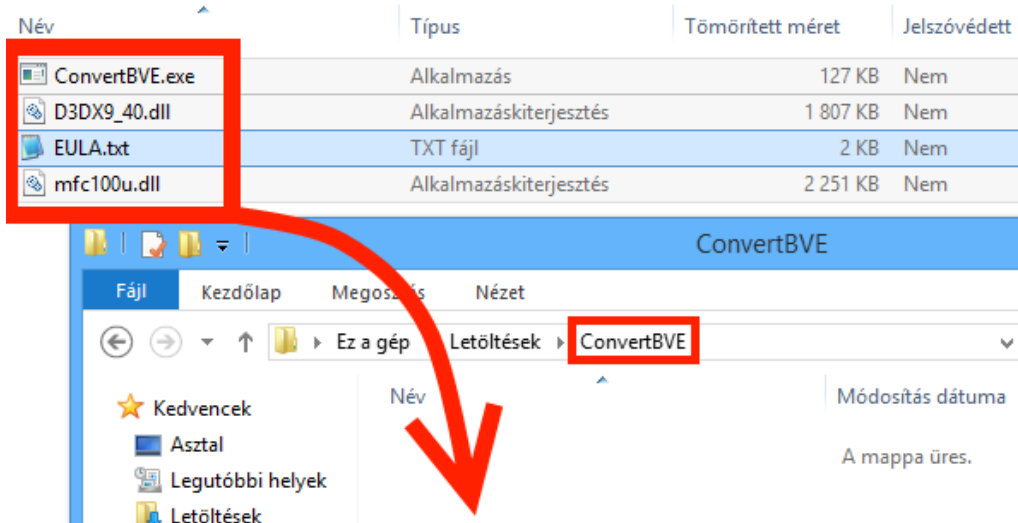
Download 0.7.3

Now, the latest version of converter is 0.7.3. If you are using the lower (earlier) version of it, please download the latest version.

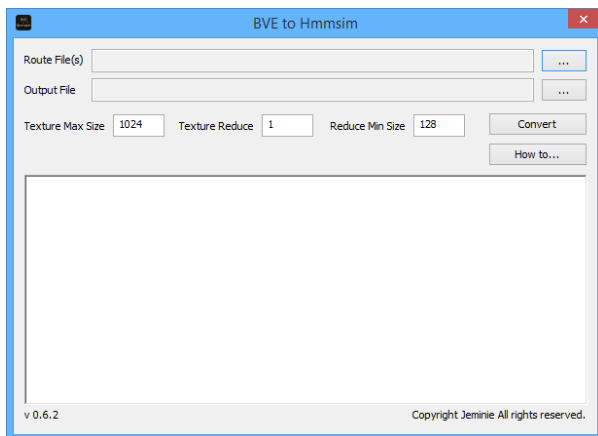
If converter doesn't start, install C++ Redistributable Package and then start the converter again.

C++ Redistributable Package

Ha letöltötted, először ki kell csomagolnod a .ZIP fájlt. Hozz létre egy mappát mondjuk *ConvertBVE* néven valahol a számítógépeden, majd másold ide a .ZIP fájl tartalmát.

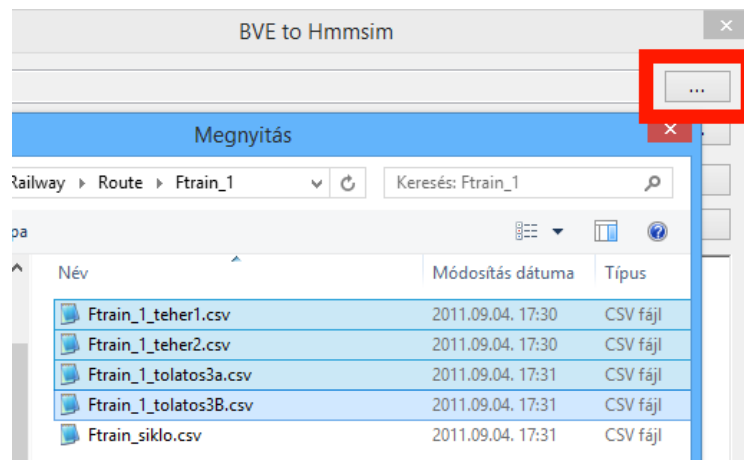


Kattints duplán a *ConvertBVE.exe* fájlra, majd ha megjelenik a felhasználói fiók felügyelete figyelmeztetése, engedélyezd a program futását. Az alábbi ablak fogad:

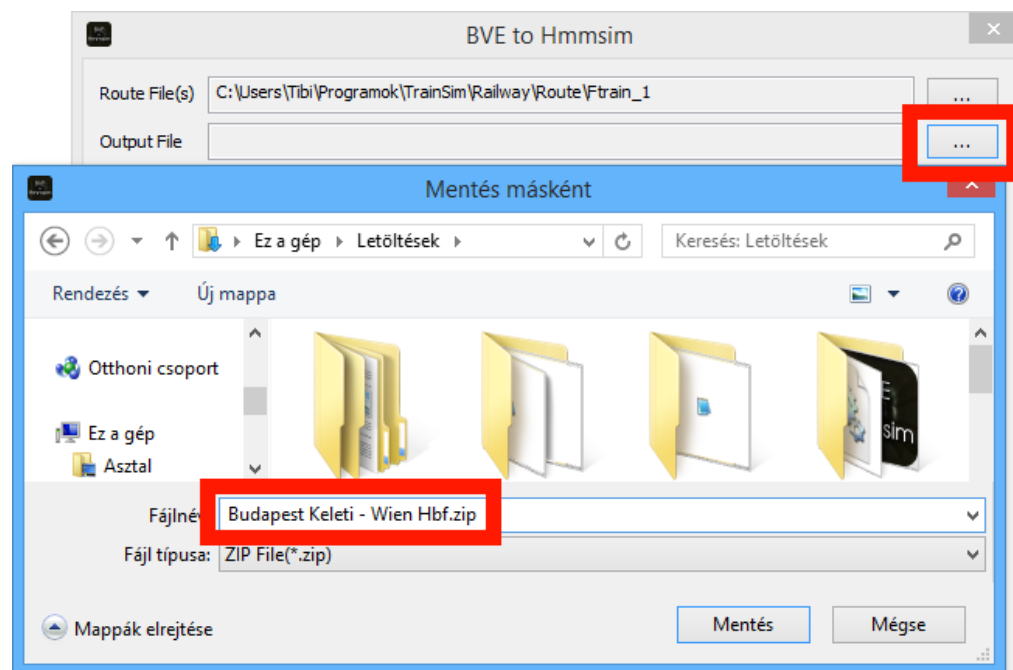


Itt kattints felül a *Route file(s)* felirat sorában levő, egyszerűen csak ... feliratú gombra (igen, pont-pont-pont!). A megjelenő ablakban navigálj a route fájljaidhoz és jelöld ki a konvertálandó route fájlokat. Figyelem: nem csak egy route fájl adható meg itt, ha a pálya több route fájlból áll, akkor jelöld ki mindegyiket, amelyekkel Hmmsim-ben játszani szeretnél. Ha ez megvan, kattints alul a *Megnyitás* gombra.

Ha ez megvan, kattints alul a *Megnyitás* gombra.



azt a fájlnevet, amit Hmmsim-ben a pálya neveként látni szeretnél.

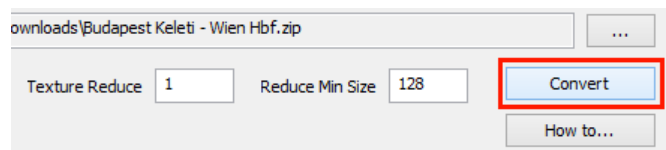


Lehetőség van arra, hogy megadd mekkorák lehessenek legfeljebb a textúrák (*Texture Max Size* mező), lehet csökkenteni a textúrák méretét a *Texture Reduce* mezőben, annyiszorososan csökkenti a textúrák méretét, amilyen számot itt megadsz. Ha meghagyod az 1-et, akkor nem csökkenti egyáltalán, ha kettőt

Ezután meg kell adni a leendő .ZIP fájl nevét és helyét. Ehhez kattints az Output file sorban levő másik ... feliratú gombra, majd a megjelenő ablakban navigálj a .ZIP fájl mentési helyére és írd be

írsz, akkor felére csökkenti őket. Meg lehet adni minimum textúra méretet a *Reduce Min Size* mezőben. Én azt javaslom, hogy ha a telefonod vagy táblagéped bírja, ne csökkentsd le a textúrák méretét, a nagy felbontású textúrák széppé teszik a pályát.

Most nyomd meg a *Convert* gombot, ezzel elkezdődik a pályacsomag összeállítása, aminek részleteit a programablakban látni fogod.



Amikor alul a következő sorokat látod, készen van a pályád:

```
Compressing Start.  
Compressing Finished.  
*****  
Converting Finished.
```

Fogd az USB kábelt, kösd össze a számítógéped a telefonnal vagy táblagéppel és a belső tárhelyen készíts egy *Hmmsim* nevű mappát, majd másold bele a pályacsomagodat. Figyelem: ne bontsd ki a .ZIP fájlt, egyben másold fel! Figyelj a helyesírára, a kisbetű és a nagybetű nem ugyanaz, tehát a mappa nevét nem mindegy, hogyan írod. Egyes készülékeken a Hmmsim mappát az SD kártyán is elhelyezheted.

Végül indítsd el a Hmmsim-et és a konvertált pályá meg fog jelenni a baloldali, pályákat tartalmazó mezőben. Kezdődhet a játék!

Hasznos információk pályáépítőknek

Ha nem csak játékosként használod a Hmmsim-et, hanem pályát is építesz, íme néhány tipp és trükk a Hmmsim-mel kapcsolatban:

- Az objektumokon csak .BMP textúra lehet
- B3D-ben a [Texture] sor nem kell, hogy szerepeljen
- Blokkhosszon túlnyúló objektumok: látszanak bármennyi blokkon át, de ha az objektum origója látótávolságon kívülre esik, az objektum eltűnik. Az alap látótávolság 400 méter, így ne készíts 500-600 méteres objektumot
- Animált objektumot egyelőre nem támogat a Hmmsim
- Ékezet nélküli állomásnevek kellenek, az ékezetes betűk hibásan jelennek meg
- Az *Options* szakaszt ki kell venni a route fájlból
- Egyéni animált jelzőket le kell cserélni az alap japán jelzőkészletre vagy Freeobjectre
- A sima / jel használható, nem kell \

- A nem pontos színű átlátszónak szánt felületeknél látszik a transparentnek szánt rész, ezeket javítani kell
- A nem 2 négyzete méretű textúrák működnek (mint OpenBVE-ben – persze csúnya dolog ilyeneket használni, mert ezzel terheljük a programot)
- A konvertáló eltávolítja a megjegyzéseket a route és objektum fájljokból
- Nem használható az *\$Include()* parancs

Phonteus Nevolius
2014. november 9.

Ez a dokumentum a [Creative Commons BY-SA](#) licenz szerint szabadon használható.

