

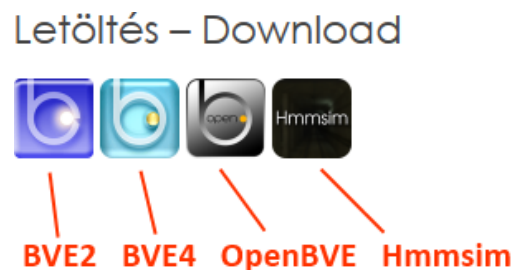


PÁLYÁK KONVERTÁLÁSA A Hmmsim SZIMULÁTORHOZ

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 vagy BVE5-höz készültet egyelőre nem. Ez persze a program fejlesztőjének tervei szerint változni fog, tervei között ugyanis szerepel, hogy OpenBVE kompatibilissé tegye a Hmmsim-et, de erre egyelőre még várunk kell.

A legtöbb BVE-s fejlesztő jelzi a weboldalán, hogy melyik szimulátorváltozathoz szánta a pályáját és a vonatát, ezt figyelni kell. A BVE Klubon például így jelezzük, hogy melyik programhoz kínálunk egy letöltést:



Nos, az ikonok magukért beszélnek. Viszont látunk itt egy Hmmsim ikont is: bizonyos pályák már eleve letölthetők 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 mobil eszközödre. 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 be-

építeni a pályacsomagba. Egy példa:

```
With Train
.Folder V63
```

Eszerint tehát a V63 mozdonyok telepítve kell lennie, méghozzá 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!

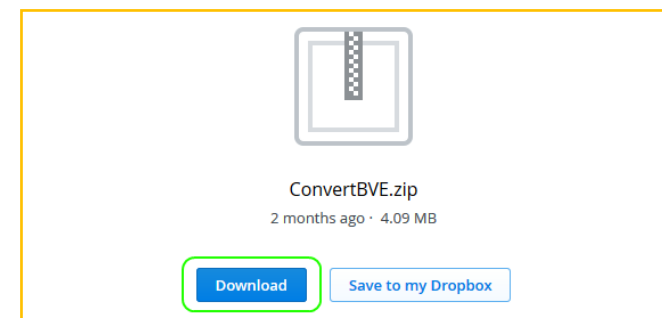
Legelőször menj a jeminie.net oldal [Add-On lapjára](#), itt találni fogsz két szürke linket a konvertálóprogramhoz, egyik a OneDrive-ra, a másik a Dropbox-ra mutat.

Converter Download

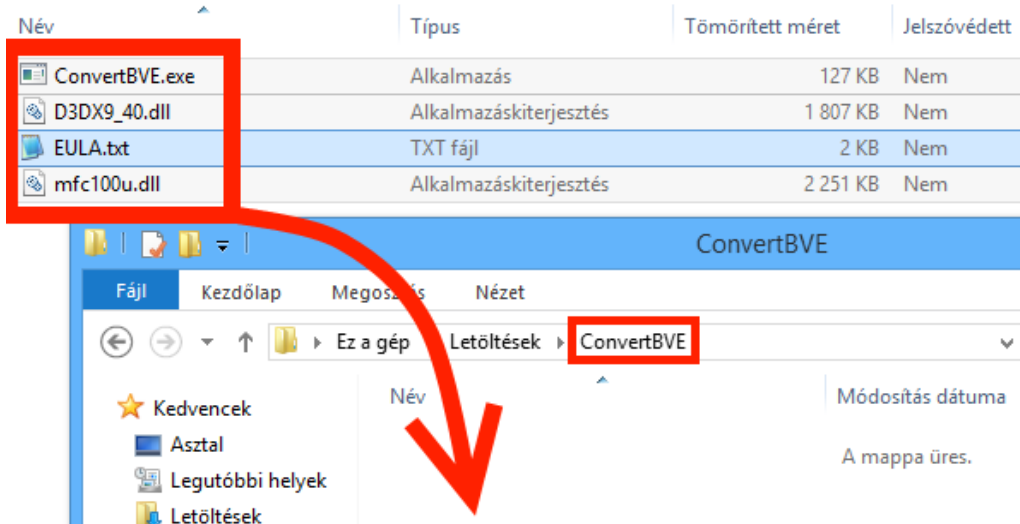
Now, the latest version of converter is 0.6.2.
If you are using the lower (earlier) version of it, please down

Download 0.6.2 here : from [OneDrive](#) or, from [DropBox](#)

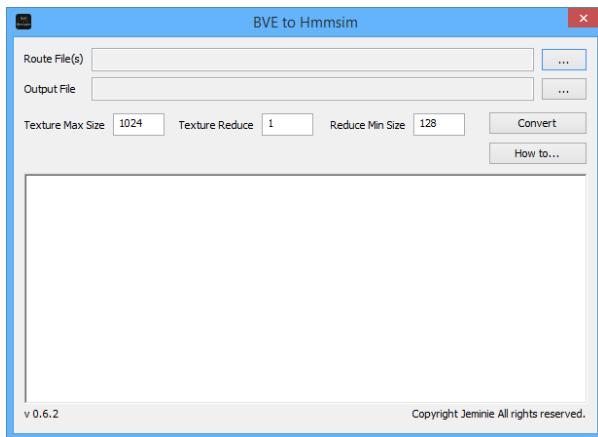
Valamelyikre kattintva töltsd le a konvertálóprogramot. Én a képen a Dropbox linket használom.



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

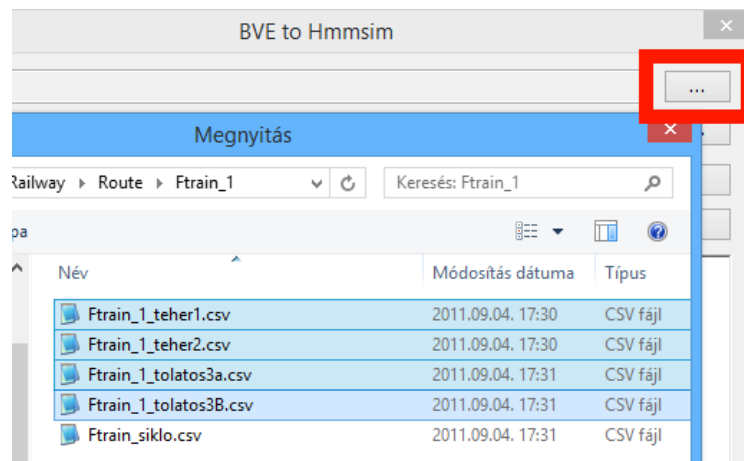


Kattints duplán a *ConvertBVE.exe* fájlra, majd ha megjelenik a felhasználói fiókok felügyelete figyelmeztetése, engedélyezd a program futását. Az alábbi ablak fogad:

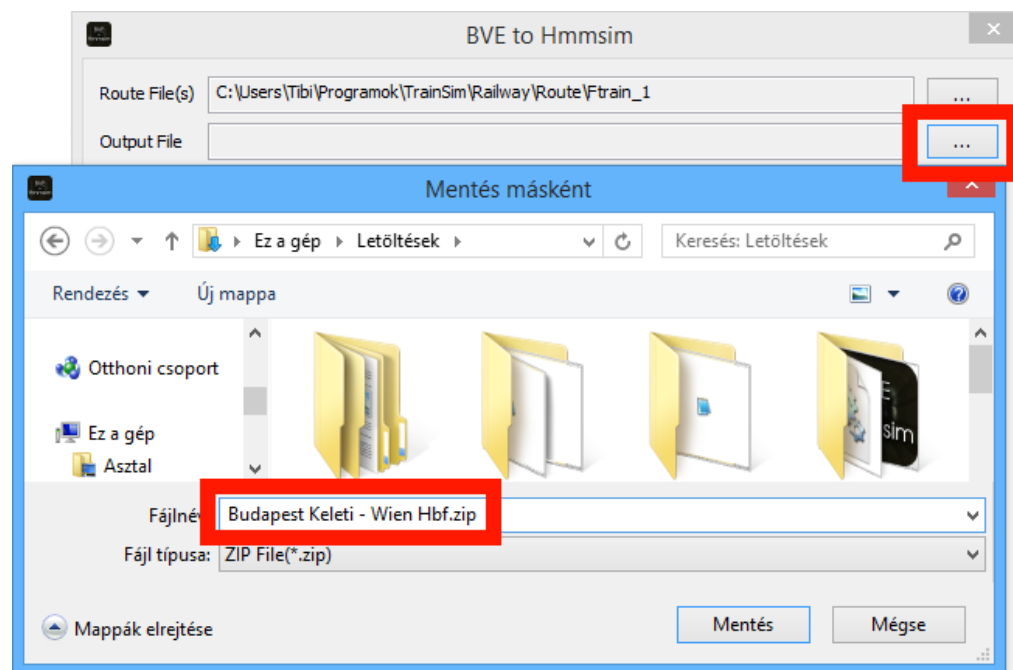


Itt kattints felül a *Route file(s)* felirat sorában levő, egyszerűen csak ... feliratú gombra (igen, pont-pont-pont!). A megjelenő ablakban navigálj a route fájljaidhoz és jelöld ki a konvertálandó route fájlokat. Figyelem: nem csak egy route fájl adható meg itt, ha a pálya több route fájlból áll, akkor 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 Hmmsimben a pálya neveként látni szeretnél.

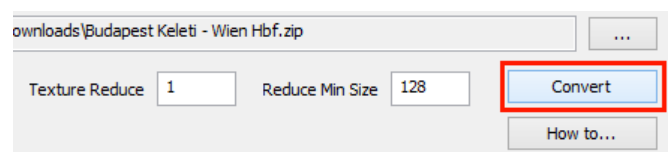


Lehetőség van arra, hogy megadd mekkorák lehessenek legfeljebb a textúrák (*Texture Max Size* mező), lehet csökkenteni a textúrák méretét a *Texture Reduce* mezőben, annyiszorososan csökkenti a textúrák méretét, amilyen számot itt megadsz. Ha meghagyod az 1-et, akkor nem csökkenti egyáltalán, ha

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

kettőt 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 pályaeépítőknek

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.

