

# **A BVE Train Simulator és kiegészítőinek telepítése**

© BVE Klub  
<http://www.bveklub.hu>

# Tartalom

0. Bevezetés
1. A BVE Train Simulator (továbbiakban BVE) letöltése
2. A BVE telepítése, indítása, kezelése
3. A BVE könyvtárszerkezete
4. Kiegészítők letöltése
5. Általában a kiegészítők telepítéséről
6. Pályák telepítése
7. Járművek telepítése
8. Jármű cseréje egy pályán

## 0. Bevezetés

Ez a rész nem lesz a klasszikus értelemben bevezetés. A játék terjedelmesebb ismertetésétől is eltekintenénk, hiszen a legtöbb információ fent van a <http://www.bveklub.hu> oldalán.

Ahogy tapasztaltuk, többeknek problémát jelent a játékhoz készült kiegészítők telepítése, még a létező leírás alapján is, ezért ez az útmutató képekkel is illusztrálja, hogyan történik mindez a gyakorlatban.

## 1. A BVE Train Simulator (továbbiakban BVE) letöltése

Miért is BVE Train Simulator? Annó, a kezdetekben a játékot BVE-nek (**B**oso **V**iew **E**xpress-nek) nevezte el Mackoy, a játék készítője. Azonban – ahogy a fáma is szól, sokaknak nem mondott semmit ez a név, ezért változott meg a program hivatalos neve BVE Train Simulatorra. Mi azonban ebben a leírásban a BVE-nél maradunk.

A BVE-nek két kurrens, letölthető verziója van: a 2.6.3-as illetve a 4-es verzió, amelynek az alverzió száma folyamatosan változik a fejlesztések miatt. A dokumentum írásakor ez a 4.2-es változatot jelenti. Zárójeles megjegyzés: volt 2.9-es verzió is, igen béta állapotban, csak pár hétig volt elérhető a készítő honlapján.

Mi a különbség a két verzió (2.6 és 4.x) között? Mondhatni sok minden, de alapvetően semmi vagy fordítva. Gyorsan összefoglalva:

|                           | <b>BVE 2.6</b> | <b>BVE 4.x</b>                        |
|---------------------------|----------------|---------------------------------------|
| <b>Grafika</b>            | Fix 640x480    | akár 1024x768                         |
| <b>Bill.kiosztás</b>      | Fix            | Több előre konfigurált, változtatható |
| <b>Vezérállás (nézet)</b> | Fix, egy db    | Éjszakai/nappali, zoomolás            |
| <b>Egyéb extra</b>        | -              | Időjárás, .X fájlok, stb              |

Grafikailag nincs változás, viszont a lehetőségek megnőttek a kiegészítők készítését/használatát tekintve, mégis elég sokan használják még a régebbi, 2.6-os verziót a hiányosságokkal is. Nem mellékes, hogy a 2.6-os pályák és járművek nem teljesen kompatibilisek a 4-es verziójú programmal, így előfordulhat, hogy kedvenc 2.6-os pályádat vagy járműved nem használhatod az újabb verziójú szimulátorban.

Lássuk, hogyan is lehet lehet letölteni a játékot! Ehhez látogass el a <http://mackoy.cool.ne.jp> honlapra! Japán nyelvű, így nem kell megijedni, ha értelmezhetetlen karakterek jelennek meg. Először ez a kép fogad:



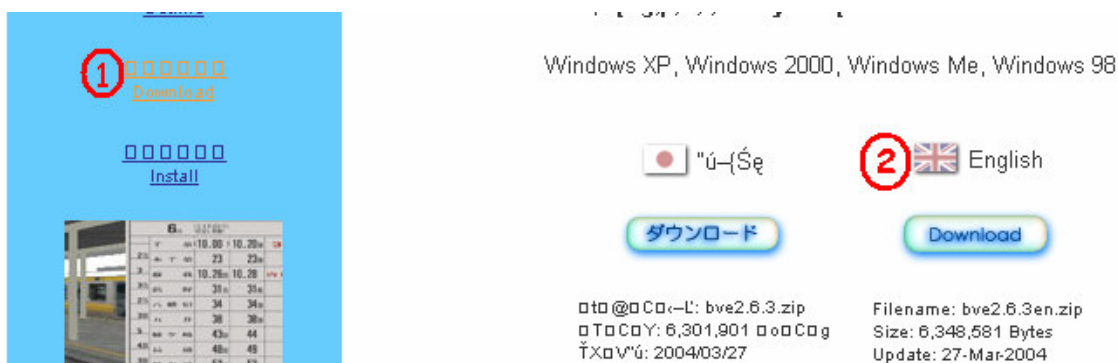
A 2.6-os verzió letöltéséhez kattints a bal oldali ikonra, a 4.x-es verzió letöltéséhez értelemszerűen a jobb oldalira!

**Nézzük először a 2.6-os verziót!**

Kattints a **Get** feliratra!

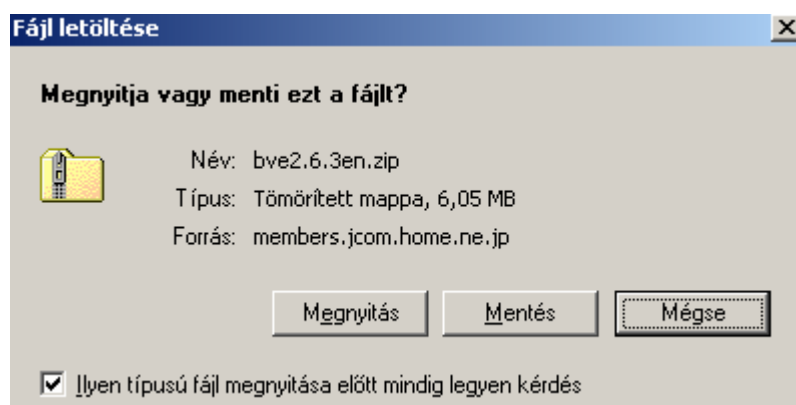


Majd **1.** a Downloadra, utána **2.** az angol zászló alatti **Download** gombra.



Ha japánul szeretnéd használni a progit, akkor a japán zászló alatti gombot válaszd!

Majd megjelenik a letöltés ablak:



Mentsd el valahova, ezzel a letöltés kész, csomagold ki egy ideiglenes könyvtárba valamilyen tömörítőprogrammal (pl. Total Commander, WinZip)

### A 4-es verzió letöltése

A 0. ponthoz nem mellékelünk ábrát, ugyanúgy néz ki, mint a 2.6-os verzió esetében, tehát klikk a **Get** felirat alatti képre!

Ezután kattints a *Download* (1) felíratra, majd az *English* szövegre (0) hátha értesz is valamit belőle. **Fontos!** A BVE4 futtatásához szükséges a Microsoft .NET keretrendszer legalább 1.1-es verziója, ez ingyenesen letölthető a (2)-es linkre kattintva, illetve a magyar verzió a következő címen:

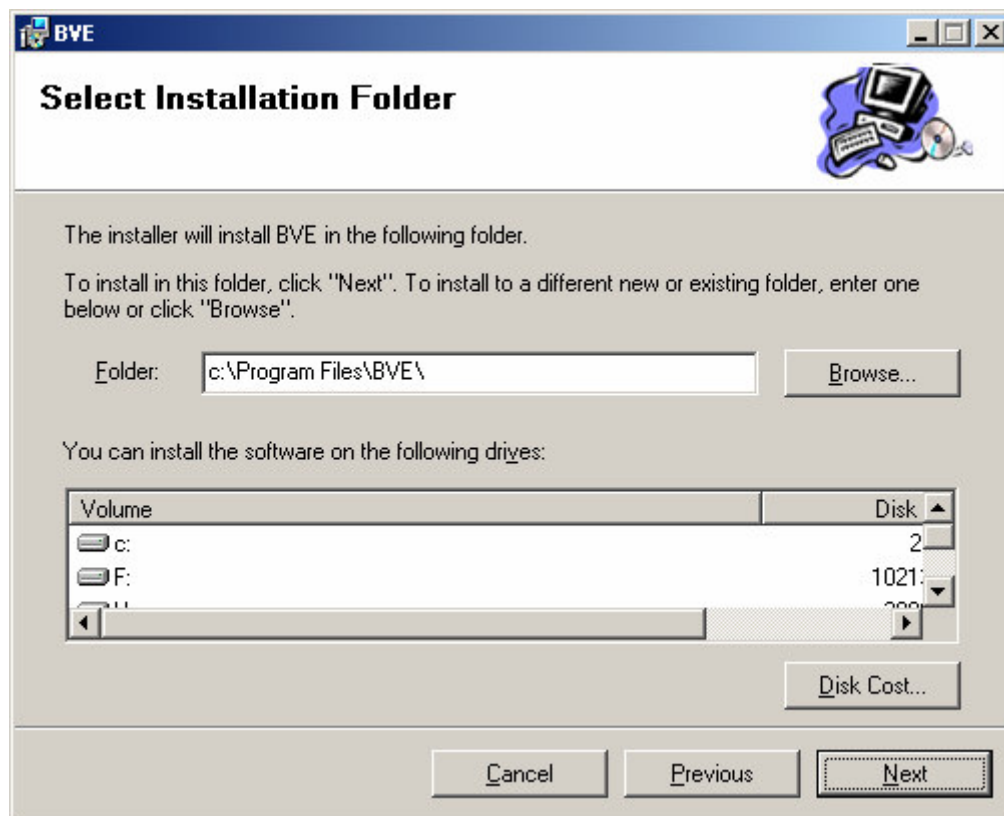
<http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyID=262d25e3-f589-4842-8157-034d1e7cf3a3&DisplayLang=hu>

A BVE4 telepítése előtt ezt is telepítsd fel. Majd töltsd le az éppen aktuális verziójú szimulátort (3), csomagold ki valahova (Winzip, Total Commander stb)! A program linkje alatt található egy pálya/jármű csomag, ezt is letöltheted, de nem szükséges.

## 2. A BVE telepítése, indítása

### 2.6-os verzió

A zip fájl tartalmazza magát a szimulátort: **bve2.6.3en.msi** illetve az **uchibo9en.msi** fájlt is (ez utóbbi egy japán útvonal, szerelvénnel), mely a BVE telepítése után felrakható, játszható  
Telepítés: indítsd el a bve2.6.3en.msi-t, majd kattints a Next-re!



Itt add meg, hogy hova szeretnéd telepíteni a BVE-t! A legjobb, ha ezen nem változtatsz, de **mindenképpen** jegyezd meg az útvonalat! Utána már Next, Next, végül Close. Ha szeretnéd, akkor telepítheted az Uchibo Line-t is. A telepítés befejeztével az ideiglenes könyvtár törölhető.

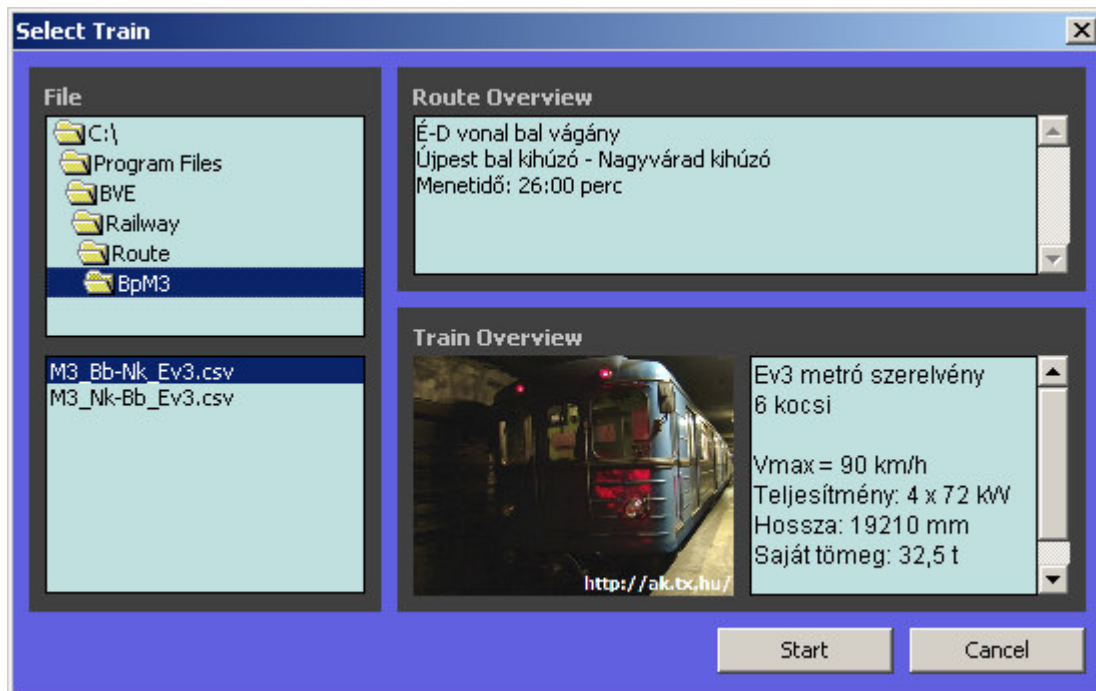
#### 4-es verzió

A telepítés a fentihez hasonló módon zajlik. Fontos, hogy a .NET keretrendszer is telepítve legyen a számítógépen. A különbség, hogy az alapértelmezett könyvtár a :

**C:\Program Files\mackoy\BVE4\**

#### 2.6-os verzió indítása

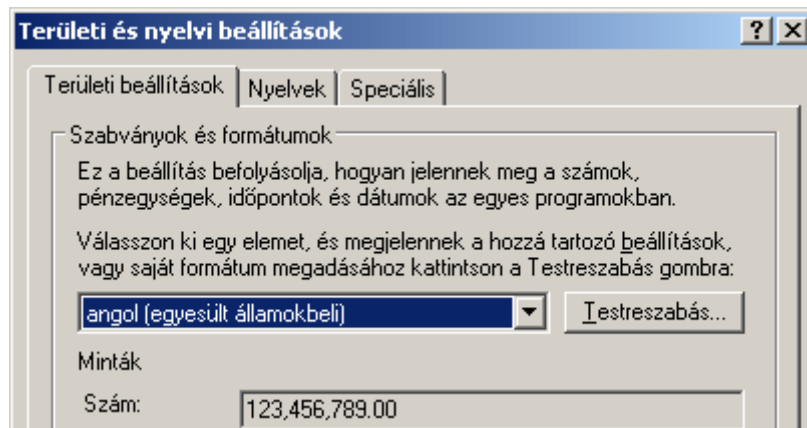
Szokásos módon indítható a játék, a BVE ikonra kell kattintani az asztalon, majd megjelenik egy ehhez hasonló ablak:



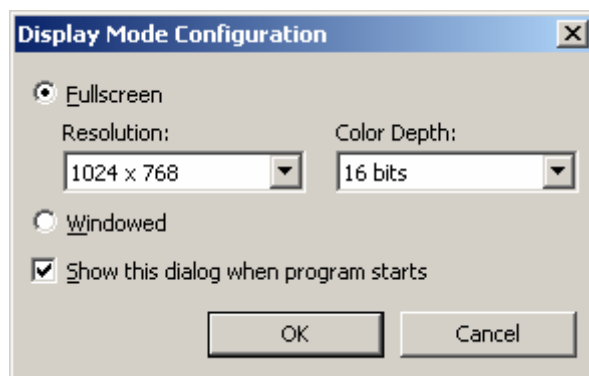
Itt a Route könyvtárban belül találod az egyes útvonalakat, könyvtárakba rendezve. Ha nem telepítettél fel eddig egy pályát sem, akkor itt sajnos egyelőre nem tudsz mit kiválasztani, egyébként a számodra szimpatikus csv-re, majd a Start-ra kattintva indítható a játék.

#### 4-es verzió indítása

Fontos: a szimulátor elindítása előtt a Területi beállításokat át kell állítani angolra. Ehhez kattints a tálcán a Start menüben a Beállítások/Vezérlőpultra. Itt válaszd a Területi és nyelvi beállításokat! A játék befejezése után ne felejtsük visszaállítani az eredeti beállításokat!



Ezután az asztalon levő BVE 4-es ikonra kattintva megjelenik a következő ablak:



Itt beállítható, hogy teljes képernyős vagy ablakos üzemmódba szeretnénk játszani, ha teljes képernyőben, akkor milyen felbontással, színmélységgel. OK-ra megjelenik a főablak:

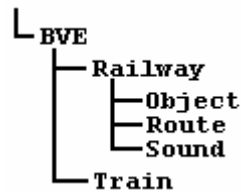


Itt jobb gomb az egérrel, majd Open... és a fentiekhez hasonlóan kiválasztható a játszani kívánt pálya.



### 3. A BVE könyvtárszerkezete

Verziótól függetlenül a BVE könyvtárszerkezete a következőképp épül fel:



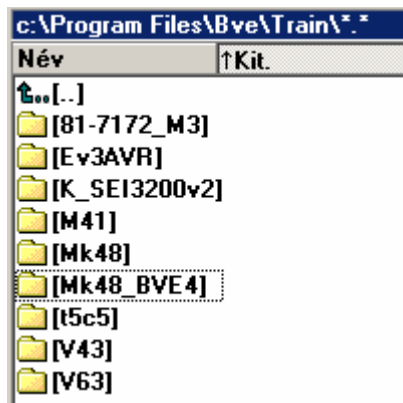
Anélkül, hogy nagyon belemerülnénk a részletekbe, leírjuk milyen fájltypusokat használ a szimulátor, és ezek a fájlok hol találhatóak. Ez azért fontos, hogy később értsd, hogy a pályák és járművek telepítése hogyan zajlik.

A szimulációhoz két dolog kell: a pálya (villamos, metró, nagyvasút, keskeny nyomközű, fogaskerekű stb) és az ezen használt jármű. Nincs megkötés e kettő kombinációjára, így egy metrópályán is mehetsz villamossal.

A pálya adatait a **Railway** könyvtár és alkönyvtárai tartalmazzák. A **Object** könyvtár tartalmazza azokat a tereptárgyakat, amelyek a pályákon vagy mellettük megjelennek (pl. közúti járművek, oszlopok, táblák, jelzők, fák, háttér, sín, peron stb.). Ezek a fájlok B3D/CSV/X kiterjesztéssel rendelkeznek, magának a modellnek a leírását tartalmazzák ill. a modellekhez általában textúra is tartozik, ez BMP fájlokban található. A **Route** könyvtár tartalmazza a pályák nyomvonalainak és környezetük leírását (pl. a 200. méternél legyen egy jobbos ív, 450 m-nél legyen egy szabad jelzést mutató fényjelző, 612 m-nél két bokor stb.) Ezek kiterjesztése RW (régebbi formátum) vagy CSV (újabb formátum). Valahogy úgy képzelj el, mint egy LEGO készletet: az Object könyvtárban található dolgok a legókockák, a Route könyvtárban található fájlok pedig az összerakási útmutatók. Apropos, ne tévedj össze az itt található CSV fájlokat az Object könyvtárban találhatóakkal! A kettőnek egész más a felépítése és a funkciója! A **Sound** könyvtár tartalmazza az egyes pályákon megszólaló környezeti hangokat (pl. madárcsicsergés, utastájékoztató, városi forgalom stb) WAV formátumban. Ez nem kötelezően minden pálya tartozéka, így vannak olyan pályák, amelyek nem tartalmaznak hangokat. Azért, hogy az egyes pályák objektumai/hangjai/pályaadatai ne keveredjenek egymással, a fő könyvtárakon belül kisebb alkönyvtárakba vannak rendezve. Az alkönyvtárak neve általában utal a pálya vagy a készítő nevére (ld. fent a 2.6-os verzió indításánál BpM3 – a hármas metró fájljait tárolja)

A használt és telepített járművek a **Train** könyvtárban találhatóak, azon belül is rendezve szerelvénynév szerint.

Például nálam a következő szerelvények vannak telepítve:



Fontos, hogy ezekre a vonatokra majd a könyvtárnév szerint hivatkozunk, tehát a V43-ra a **V43**-mal, az Ev metróra pedig az **Ev3AVR**-rel. Ezek a könyvtárak tartalmazzák a szerelvény adatait: Panel.bmp – a vezérállás és egyéb bitmap fájlok (animáció), különböző wav fájlok és a szerelvény lelke a Train.dat. Ezek felépítését nem szükséges értened.

#### 4. Kiegészítők letöltése

Kiegészítőket az Interneten könnyen találhatsz, csak beírod a Google-ba, hogy *BVE addon* vagy valami hasonló, és számtalan oldalt kapsz találatként. Kiindulásként:

<http://www.bveklub.hu>

Itt a bal oldali menüben találsz magyar vonatkozású kiegészítőket, a jobb oldalon pedig egyéb honlapokra mutató linkeket.

#### 5. Általában a kiegészítőkről

**Fontos:** a készítő általában megjelöli, hogy a kiegészítő (pálya vagy jármű) melyik verzióhoz készült. Elképzelhető, hogy a 2.6-os verzióhoz készült kiegészítő működik BVE4 alatt vagy fordítva, de erre nincs garancia. Ha hibaüzeneteket kapsz a játék indításakor (nem a későbbiekben ismertetett '*Train is not found*'), akkor gondold erre!

Ha a gépedre feltelepítetted a 2.6-os és a 4-es verziójú szimulátort is, tudnod kell, hogy a két szimulátor alapesetben „nem tud egymásról”. Tehát pl. egy 4-es verzióhoz készült pályát telepíthetsz a 2.6-os verzió könyvtárába, mivel a játék indításakor te választod ki, hogy a program hol keresse a a pálya adatait. Ilyenkor a program ehhez a könyvtárhoz viszonyít, ezért a járműnek is a 2.6-os könyvtárban kell lennie (természetesen a megfelelő Train mappában). Erre figyelj a kiegészítők telepítésénél!

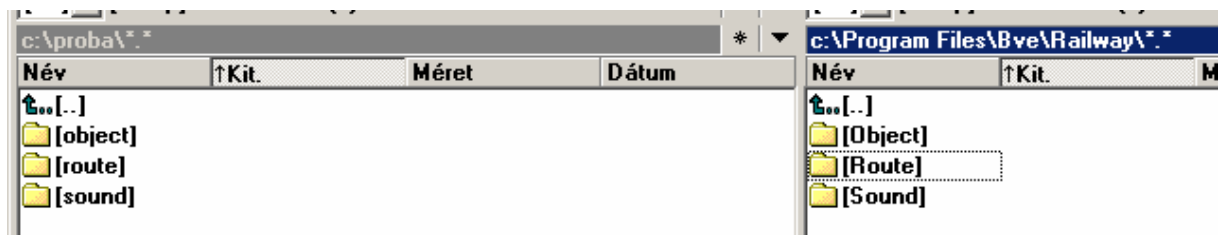
## 6. Pályák telepítése

BVE-hez pályákat (és járműveket) kétféle formában terjesztenek:

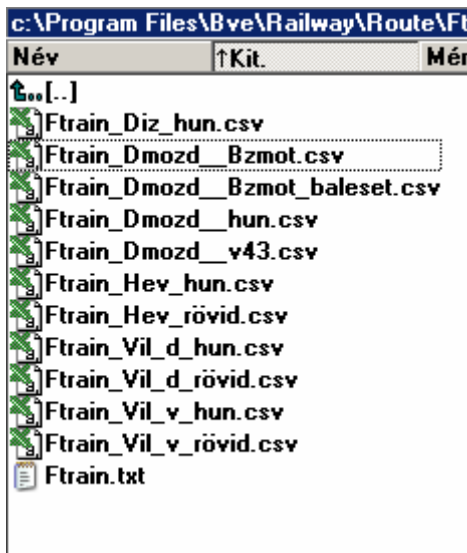
- önkicsomagoló (EXE) fájl formájában
- becsomagolva, általában ZIP formájában

Az első esetben nem sok teendőnk van, a letöltött exe fájlra kattintva a telepítő mindent elvégez. Ha rákérdez a BVE könyvtár helyére, akkor adjuk meg neki azt a helyet, ahova telepítettük (alap esetben C:\Program Files\BVE ill. C:\Program Files\mackoy\Bve4).

A második esetben először csomagold ki a fájlt egy ideiglenes könyvtárba. Példaként álljon itt Desiro Ftrain pályájának telepítése (megjegyzés: a más pályák telepítése is így zajlik.)



A zip fájlt kicsomagoltuk a c:\proba könyvtárba. Az egyik oldalon ezt a könyvtárat választjuk, a másik oldalon pedig a **Bve\Railway** könyvtárat. Majd a *proba* könyvtáron belül ki kell jelölni mindhárom alkönyvtárat és át kell másolni vagy helyezni a Railway-be. Ha ez megvan, akkor a *proba* könyvtár és a tartalma törölhető, a pálya telepítve van. Ha belelépsz a Route\Ftrain könyvtárba, akkor ezeket a fájlokat látod:



Ezek egyenként külön-külön „küldetést” jelentenek. Ha megnyitod a fájlt pl. Jegyzetömbbel (**ne Excelle!!**), akkor egy rövidke leírást is láthatsz róla.

Ahogy az előző részben említettük, ezek a pálya nyomvonalát leíró fájlok, tehát pálya megnyitásakor ezek közül kell egyet kiválasztani. Tedd is meg a 2-es pontban leírtak szerint!

Ekkor lehetséges, hogy a következő kép fogad:



Ez igen gyakori probléma: annyit jelent, hogy hiányzik a szükséges szerelvény. Ekkor két lehetőség áll előtted:

1. letöltöd a hiányzó szerelvényt a netről és telepíted (7-es pont)
2. másik szerelvényt használsz az előírt helyett (8-as pont)

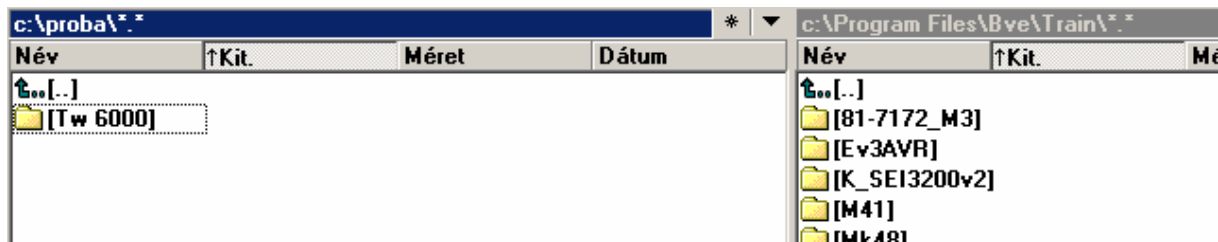
Honnan tudjuk, hogy melyik jármű szükséges a pályához? Ez általában le van írva a pálya honlapján, ha még sincs jelölve, akkor a 8. pontban leírt módszerrel megállapíthatod. Ekkor keress rá az interneten, töltsd le és folytasd a 7. ponttal!

## 7. Járművek telepítése

A járművet általában ugyanazon a weboldalon találjuk meg, ahonnan a pályát szerezted, de előfordulhat, hogy a járművet másik oldalról kell letölteni, ilyenkor jelezve van ennek elérhetősége. A járműveket is kétféle formában terjesztik:

- önkicsomagoló (EXE) fájl formájában
- becsomagolva

Első esetet nem kommentálnánk, a telepítés a pályáknál megismert módon zajlik, könyvtárnak általában itt is a BVE alapkönyvtárát kell megadni. A becsomagolt fájl esetére ismét egy példa: a TW6000-es telepítése. Kicsomagolás egy ideiglenes könyvtárba (*proba*)

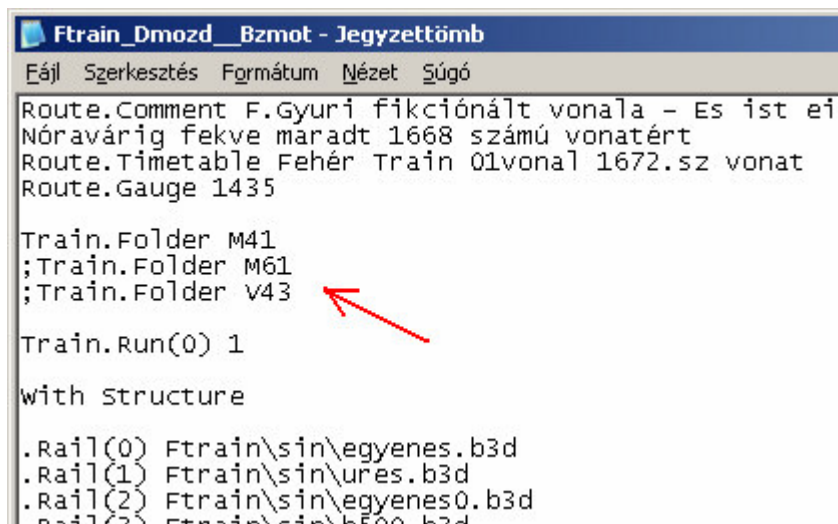


Majd a jobb oldali panelen a **Bve\Train** könyvtárat választjuk, és így végezzük a másolást/áthelyezést, így a 'Tw 6000' is telepített jármű lesz. Ezután az ideiglenes könyvtár törölhető. Ha minden jól ment, akkor már működik is a pálya, ahol ez a szerelvény hiányzik.

## 8. Jármű cseréje egy pályán

Mi a helyzet olyankor, ha nem az ajánlott járművet szeretnénk használni és/vagy nem tudjuk a jármű nevét és/vagy a jármű nem elérhető? Ki kell cserélni **egy, már telepített** járműre.

Ahogy említettem, a BVE\Railway\Route könyvtár tartalmazza a pályák leírását, így azt is, hogy melyik szerelvény használata javasolt. Nyissuk meg a pálya CSV fájlját! (Megjegyzés: régebbi útvonalak esetén ez RW kiterjesztésű lehet. Ez felépítésében eltér a CSV-től viszont a lényeg ugyanaz). Figyelj arra, hogy ne Excellel, hanem Jegyzetkönyvvel nyisd meg a fájlt!



```
Ftrain_Dmozd_Bzmot - Jegyzetkönyv
Eájl Szerkesztés Formátum Nézet Súgó
Route.Comment F.Gyuri fikciónált vonala - Es ist ei
Nórávárig fekvé maradt 1668 számú vonatért
Route.Timetable Fehér Train 01vonal 1672.sz vonat
Route.Gauge 1435

Train.Folder M41
;Train.Folder M61
;Train.Folder V43
Train.Run(0) 1

With Structure

.Rail(0) Ftrain\sin\egyenes.b3d
.Rail(1) Ftrain\sin\ures.b3d
.Rail(2) Ftrain\sin\egyenes0.b3d
.Rail(3) Ftrain\sin\b500.b3d
```

Keress a fentihez hasonló sort:

`Train.Folder xyz`

Esetleg

`With Train`

`.Folder xyz`

A fenti példában három is van, mégpedig M41, M61 és V43. Mivel utóbbi kettő sor pontosvesszővel kezdődik, ezek nem számítanak („megjegyzések”). Ha az M41-es sor elé pontosvesszőt raksz és kitörölsz az M61-es sor elejéről, akkor az M61 lesz az alapértelmezett szerelvény. Tehát most már tudjuk, hogy az *xyz* szerelvényt igényli a program. Két lehetőségünk van változtatni:

1. egy BVE\Train mappában egy mappát átnevezel **xyz**-re (pl. a telepített Tw 6000-t M41-re).  
Ez nem túl szép, igaz hatékony megoldás

2. átírod a **xyz**-t egy létező könyvtárnévre (ld. 3-as pont) pl. M41 helyére 'Tw 6000'-t írsz  
(apostrofik nélkül), és elmented a csv-t más néven (akár felül is írhatjuk)

Így most már az általad választott szerelvényt használhatod az adott pályán