

Sound- & Cabwechsel in vollem Galopp

Zu jeder Lok gibt es alternative Sounds & Cabs.

Vielfach ist es eine Geschmackssache oder aber man versucht, die Vorteile des einen mit denen des anderen zu kombinieren – wie auch immer.

Wichtig ist nur, diese verschiedenen Möglichkeiten erfahrbar zu machen.

Zu diesem Zwecke sind in allen Loks die *Sounds* & *Cabs* bereits vorhanden und müssen nur noch aktiviert werden.

Beispiele :

Cab-Auswahl aus einem Taurus (BR182) :

CabView ("../common.cab/cabes64u4/es64u4.cvf")

```
comment ( CabView ( "../common.cab/cabes64u4/es64u4.cvf" ) )  
comment ( CabView ( "../common.Cab/Cab182_Wi/182.cvf" ) )  
comment ( CabView ( "../common.cab/182V2/182V2.cvf" ) )  
comment ( CabView ( "../common.cab/cab_1x16/1016.cvf" ) )  
comment ( CabView ( "../common.cab/cab_1x16/1116_ETCS_kek.cvf" ) )  
comment ( CabView ( "../common.cab/cab_1x16/1116_nEVM.cvf" ) )
```

Sound-Auswahl aus der BR140 :

Sound ("../GR-SOUND/DBE140/E40Eng.sms")

```
comment ( Sound ( "../GR-SOUND/DBE140/E40Eng.sms" ) )  
comment ( Sound ( "../GR-SOUND/DBE140/E40TPEng.sms" ) )  
comment ( Sound ( "../GR-SOUND/DBE140/E40TPMKEng.sms" ) )  
comment ( Sound ( "../common.snd/BR151/151_Eng_LuefterV.sms" ) )  
comment ( Sound ( "../common.snd/BR151/151_Eng_Luefter-Stufe9.sms" ) )  
comment ( Sound ( "../common.snd/BR151/151_Eng_Luefter-10kmh.sms" ) )
```

dto. mit den *Cab.sms*

Dabei sind alle Einträge in *comment (....)* inaktiv und dienen lediglich zur Auswahl (Speisekarte).
Aktiv ist lediglich der obere Eintrag (ohne *comment (....)*) !!

Vorgehensweise :

Man startet eine Fahrt (Aufgabe, Erkundung usw.) und unterbricht mit der Windows-Taste.

Dann wird die **.eng*- Datei der Spielerlok (Trainset-Ordner) mit z.B. *ConText* geöffnet und in die Leiste gelegt.

MSTS wieder aktivieren und die Fahrt beginnen.

Die Fahrt an einer gewünschten Stelle (zum Wechsel) abspeichern und den MSTS beenden.

Die **.eng*-Datei wird aus der Leiste geholt und die Änderung des *Cabs* bzw. der *Sounds* (eng.sms & cab.sms !!) durch Umkopieren vorgenommen – **Datei abspeichern**.

MSTS wieder starten und die Fahrt am Speicherpunkt wieder aufnehmen.

Und weiter geht es mit geändertem *Cab* und/oder *Sound*.

Selbstverständlich lassen sich so auch generell Änderungen an den Modellen vornehmen - z.B. :

- Korrektur der *HeadOut* – Positionen
- Feinabstimmung der Bremsen
- usw.

Wenn man an den Cab- oder Soundeinstellungen direkt arbeiten will, kann man auch die entsprechenden **.cvf*- bzw. **.sms*-Dateien geöffnet vorhalten und in diesen direkt Veränderungen vornehmen.

Wichtig dabei ist,

- dass die geänderten Dateien abgespeichert werden
- dann vom MSTS neu geladen werden.

Hier können (oder müssen) auch die Wagen des Spielerzuges mit einbezogen werden, da sich auch hier falsche Brems- oder Gewichtwerte auf die Fahreigenschaften des gesamten Zuges auswirken.

Erfahrungswerte :

Die Ergebnisse einer solchen Nabelschau lassen sich aber auch auf andere Fahrzeuge dieser (Bau-) Art übertragen. Von daher sollte man eine Kopie der geänderten Dateien erstellen, um mit diesen Werten andere Loks zu bearbeiten.