

Este Pack de aguadas funcionales para MSTs se compone de 7 modelos realistas de aguadas creados para MSTs a imagen y semejanza de algunas de las que se mantienen milagrosamente todavía en pie en diversos lugares y ferrocarriles del país:



La distancia visual (LOD) para éstos objetos es de 800 m, y el nivel de detalle (opciones gráficas del simulador) es de 7. Cada uno de los modelos se puede instalar independientemente, pues utiliza un único archivo de textura (DXT-1), el suyo propio.

Una de las aguadas (aguestRN) es un objeto estático para decoración, adecuado para colocar, por ejemplo, en tramos de vía inaccesibles ó también para referenciar el lugar de la Ruta en construcción donde colocaremos después una aguada funcional. Este objeto, como el resto, también utiliza una única hoja de textura.

## Descripción de los modelos

MODELOS FUNCIONALES			
Imagen	Shapes	Textura	Descripción
	SMaguada.s SMaguada.sd	SMaguada.ace	Aguada del Santander-Mediterráneo, procedente de la estación de Salas de los Infantes (Burgos)
	TSaguada.s TSaguada.sd	TSaguada.ace	Aguada del ferrocarril Torralba-Soria, procedente de la estación de Almazán-Villa (Soria)
	ANaguada.s ANaguada.sd	ANaguada.ace	Aguada de los ferrocarriles Andaluces, procedente de la estación de Espeluy (Jaén)
	MZaguada.s MZaguada.sd	MZaguada.ace	Aguada de la compañía MZA, procedente de la estación de Albacete
	RNaguada.s RNaguada.sd	RNaguada.ace	Aguada unificada RENFE, procedente de la estación de Torralba (Guadalajara)
	VAaguada.s VAaguada.sd	VAaguada.ace	Aguada del Valladolid-Ariza, modelo normalizado nº 2 de MZA procedente de la estación de Osma-La Rasa (Soria)

MODELO ESTATICO NO FUNCIONAL			
Imagen	Shapes	Textura	Descripción
	aguestRN.s aguestRN.sd	aguestRN.ace	Aguada unificada RENFE, procedente de la estación de Espeluy (Jaén)

## Instalación de las aguadas funcionales

- 1: Coloca los archivos \*.s y \*.sd en la carpeta SHAPES de tu Ruta.
- 2: Coloca los archivos \*.ace en la carpeta TEXTURES de tu Ruta.
- 3: Abre el archivo \*.ref de tu Ruta y añade las líneas siguientes para cada uno de los objetos(\*):

### Para la aguada del Santander-Mediterráneo:

```
Pickup (
  Class ( "Pickup Objects" )
  Filename ( SMaguada.s )
  PickupType ( _FUEL_WATER_ )
  Description ( "Aguada Santander-Mediterráneo" )
)
```

### Para la aguada del Torralba-Soria:

```
Pickup (
  Class ( "Pickup Objects" )
  Filename ( TSaguada.s )
  PickupType ( _FUEL_WATER_ )
  Description ( "Aguada Torralba-Soria" )
)
```

### Para la aguada de Andaluces:

```
Pickup (
  Class ( "Pickup Objects" )
  Filename ( ANaguada.s )
  PickupType ( _FUEL_WATER_ )
  Description ( "Aguada Andaluces" )
)
```

### Para la aguada de MZA:

```
Pickup (
  Class ( "Pickup Objects" )
  Filename ( MZaguada.s )
  PickupType ( _FUEL_WATER_ )
  Description ( "Aguada MZA" )
)
```

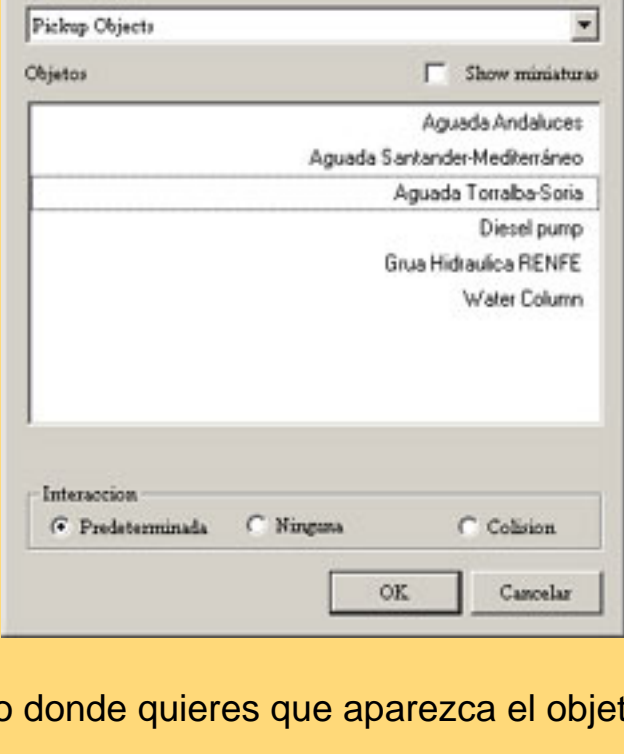
### Para la aguada de RENFE:

```
Pickup (
  Class ( "Pickup Objects" )
  Filename ( RNaguada.s )
  PickupType ( _FUEL_WATER_ )
  Description ( "Aguada RENFE" )
)
```

### Para la aguada del Valladolid-Ariza:

```
Pickup (
  Class ( "Pickup Objects" )
  Filename ( VAaguada.s )
  PickupType ( _FUEL_WATER_ )
  Description ( "Aguada Valladolid-Ariza" )
)
```

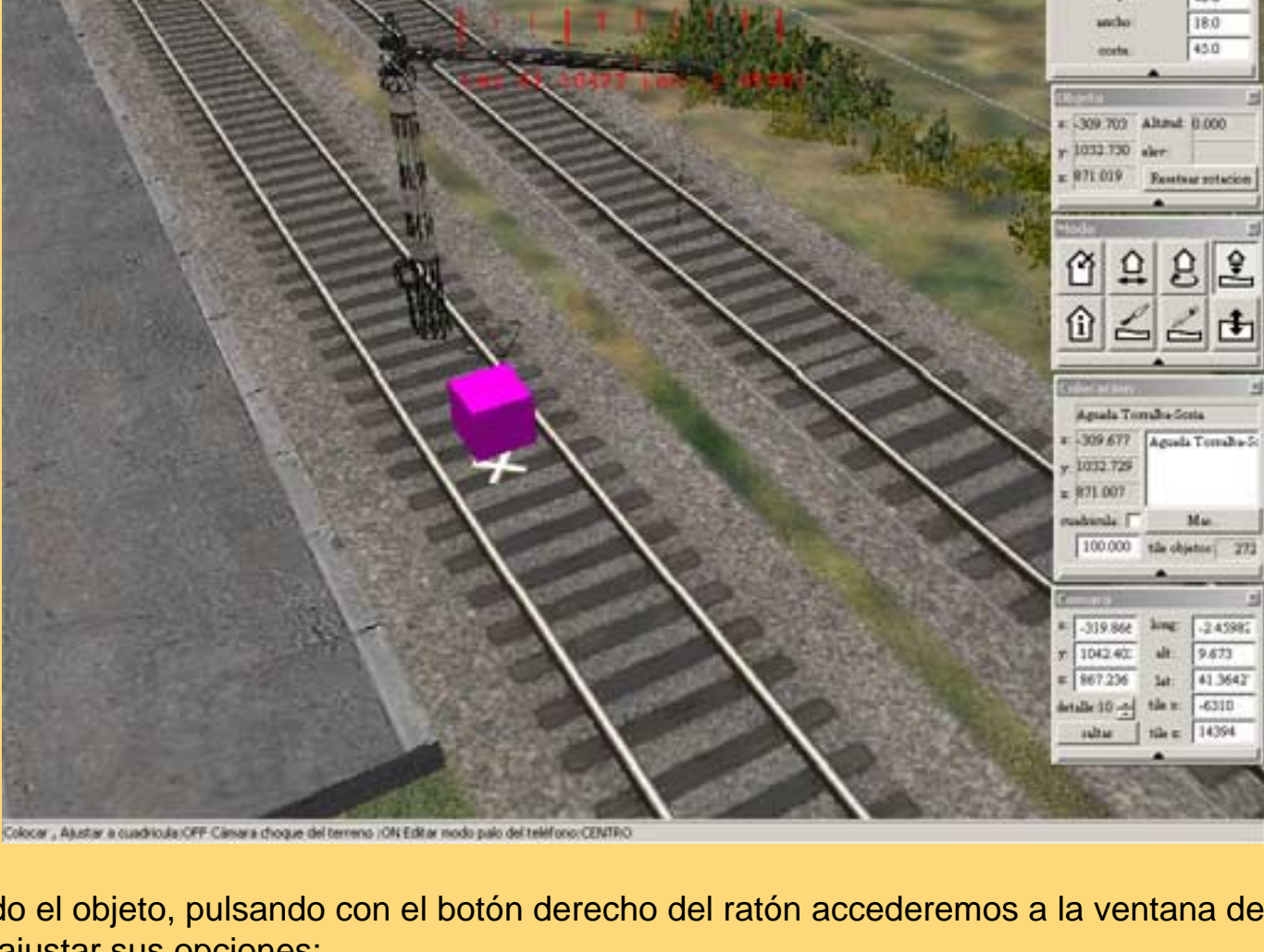
- 4: Entra en el Editor de Rutas de MSTs, escoge la Ruta y luego desplázate hasta el lugar donde quieres colocar una aguada. Ahora abre la ventana de selección de objetos y selecciona el objeto dentro de la Class "Pickup Objects":



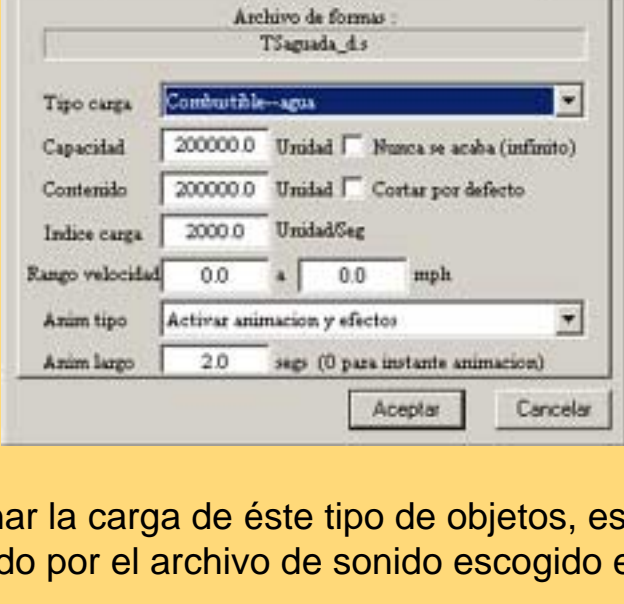
- 5: Coloca la cruz sobre la vía en el punto donde quieres que aparezca el objeto:



- 6: Pulsa el botón izquierdo del ratón y aparecerá la aguada. En la mayoría de casos, habrá que girarla en el eje Y para alinearla con la vía:



- 7: Una vez alineado el objeto, pulsando con el botón derecho del ratón accederemos a la ventana de Propiedades, donde podremos ajustar sus opciones:



El primer parámetro sirve para definir la carga de éste tipo de objetos, escogiendo así el sonido que oiremos al interactuar con el objeto, y que es seleccionado por el archivo de sonido escogido en las Propiedades de la Ruta.

En nuestro caso seleccionaremos **Combustible---agua** (FUEL---WATER). Podemos decidir la capacidad, si se acabará alguna vez el agua ó será infinita, el contenido total, la velocidad a la que sale el agua... el resto de parámetros permiten ajustar si funcionará ante vehículos detenidos del todo ó circulando a cierta velocidad, la velocidad a la que se moverá el brazo, etc.

- 8: Una vez todo sea correcto, salva los cambios en la Ruta, abre MSTs, escoge tu Ruta y una locomotora de vapor (las aguadas lógicamente sólo funcionan con locomotoras de vapor). Acércate con élla a la aguada y pulsa T para repostar agua:



## Instalación de la aguada estática

- 1: Coloca los archivos **aguestRN.s** y **aguestRN.sd** en la carpeta SHAPES de tu Ruta.
- 2: Coloca el archivo **aguestRN.ace** en la carpeta TEXTURES de tu Ruta.
- 3: Abre el archivo \*.ref de tu Ruta y añade las líneas siguientes(\*):

```
Static (
  Class ( "Aguadas estaticas" )
  Filename ( aguestRN.s )
  Align ( None )
  Shadow ( DYNAMIC )
  Description ( "Aguada RN estatica" )
)
```

- 4: Eso es todo. Ya puedes entrar en el editor y colocar el objeto donde gustes.

\* = Te será más fácil copiar los códigos desde el archivo Leeme.txt incluido en el Pack.