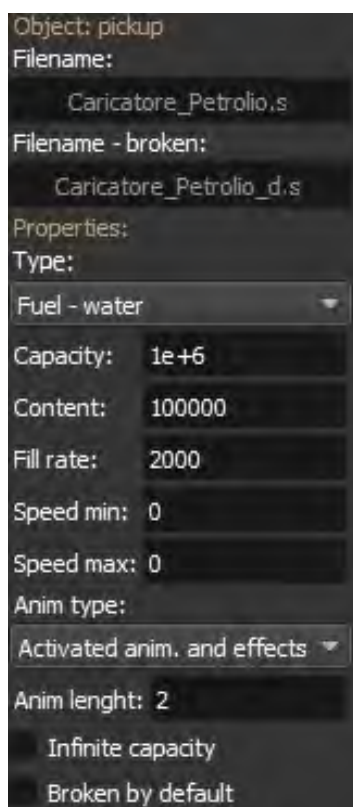


The station has a little animation (the tube extends and enters the loading port of the wagon).

Installazione



Scompattare i file contenuti nella cartella “*Route*” all’interno della cartella della linea a cui volete aggiungere questo caricatore. Una volta scompattato i file all’interno della vostra route bisogna aggiungere le stringhe contenute nel file “*Staz_Car_Petrolio.ref*” al file.ref della vostra Route. Fatto ciò potete posare con l’editor di OpenRails (*TSRE5*) caricatore nella posizione da voi preferita. Il caricatore vi apparirà nella finestra a discesa dell’editor come una colonna dell’acqua per locomotive a vapore (“*Fuel-Water*”). Prendete nota del file World contenente il caricatore appena posato, salvate ed uscite dall’editor.

Aprirete la cartella “World” della vostra Route ed individuate il file che contiene i dati del caricatore (se non avete preso nota dei numeri del tile è comunque l’ultimo modificato), apritelo con il Notepad e cercate la stringa “Pick”. Dovreste trovare un paragrafo come questo:

```
Pickup (
  UiD ( 2276 )
  SpeedRange ( 0 0 )
  PickupType ( 5 0 )
  PickupAnimData ( 3 2 )
  PickupCapacity ( 1e+06 2000 )
  TrItemId ( 0 96 )
  CollideFlags ( 0 )
  FileName ( Staz_Car_Petrolio.s )
  Position ( 965.622 2.55072 -543.975 )
  QDirection ( 0 0.128395 0 0.991724 )
  VDbId ( 4294967295 )
)
```

Modificate il primo valore della riga “*PickupType*” da “5” (corrisponde a “*Fuel_Water*”) a “12” (che corrisponde a “*Fuel_Freight*”). Il risultato sarà il seguente:

```
SpeedRange ( 0 0 )
PickupType ( 12 0 )
PickupAnimData ( 3 2 )
```

Se volete modificare la capacità totale di carico del caricatore potete intervenire sulla riga “*PickupCapacity*”: il primo numero corrisponde alla capacità in litri del caricatore, il secondo alla velocità di rabbocco dei carri cisterna. Salvate ed uscite dal file. Non occorre fare altro, il vostro caricatore è pronto e funzionante.

Installation

Object: pickup
Filename:
Caricatore_Petrolio.s
Filename - broken:
Caricatore_Petrolio_d.s
Properties:
Type:
Fuel - water
Capacity: 1e+6
Content: 100000
Fill rate: 2000
Speed min: 0
Speed max: 0
Anim type:
Activated anim. and effects
Anim lenght: 2
Infinite capacity
Broken by default

Unzip the files in the "Route" folder into the folder of the line to which you want to add this loader. Once you've unzipped the files into your route, you need to add the strings in the "Staz_Car_Petrolio.ref" file to your route's .ref file. Once this is done, you can place the loader in the desired location using the OpenRails editor (TSRE5). The loader will appear in the editor's drop-down window as a steam locomotive water column ("Fuel-Water"). Make a note of the World file containing the loader you just placed, save and exit the editor.

Open the "World" folder in your Route and locate the file containing the loader data (if you didn't write down the tile numbers, it's the last one you modified). Open it with Notepad and search for the string "Pick." You should find a paragraph like this:

```
Pickup (
  UiD ( 2276 )
  SpeedRange ( 0 0 )
  PickupType ( 5 0 )
  PickupAnimData ( 3 2 )
  PickupCapacity ( 1e+06 2000 )
  TrItemId ( 0 96 )
  CollideFlags ( 0 )
  FileName ( Staz_Car_Petrolio.s )
  Position ( 965.622 2.55072 -543.975 )
  QDirection ( 0 0.128395 0 0.991724 )
  VDbId ( 4294967295 )
)
```

Change the first value of the "*PickupType*" line from "5" (corresponds to "*Fuel_Water*") to "**12**" (corresponds to "*Fuel_Freight*"). The result will be as follows:

```
SpeedRange ( 0 0 )
PickupType ( 12 0 )
PickupAnimData ( 3 2 )
```

If you want to change the total loading capacity of the loader you can intervene on the "*PickupCapacity*" line: the first number corresponds to the capacity in liters of the loader, the second to the refilling speed of the tank wagons. Save and exit the file. There is no need to do anything else, your charger is ready and working.