

Train Simulator Magazine

*LA E 645 603 con un
Merco di carri Eanos
Nei pressi di Lucco
(photo by L. Cuzzilla)*

IN QUESTO NUMERO

I CARRI H DI RICCARDO GENNARI

INTERVISTA A PEPPE IANNUZZI

LA ROUTE BARITTERI - SAN GIOVANNI

L'ACTIVITY: IL TRENO DEL SOLE

TRAIN DIRECTOR

SOMMARIO

FEBBRAIO 2007 - NUMERO 3

INTERVISTA A PEPPE IANNUZZI.....	4-7
BARITTERI—SAN GIOVANNI.....	7-9
I CARRI H di RICCARDO GENNARI.....	10-13
ACTIVITY DEL MESE -IL TRENO DEL SOLE.....	14-15
NOTIZIE FLASH.....	16
ALTRI SIMULATORI - TRAIN DIRECTOR.....	17-18
L'ANGOLO DEGLI SCREENSHOTS.....	19-20
LE LIVREE PUBBLICITARIE.....	21-22



ETR500 MNT 9 fotografato a Venezia Mestre.

Foto M. Gazzato

TRAIN SIM magazine

WWW.TSMAGAZINE.IT

LO STAFF

!!!IMPORTANTE!!!

RICERCA STAFF

**SIAMO ALLA RICERCA DI
COLLABORATORI CHE
ABBIANO VOGLIA DI AIUTARCI
OGNI MESE NELLA CREAZIONE
DI QUESTA RIVISTA.**

**COLORO I QUALI VOLESSERO
ENTRARE A FAR PARTE DELLO
STAFF DEVONO ASSICURARE
UN IMPEGNO COSTANTE
E UNA COLLABORAZIONE PER
TUTTI I MESI.**

**CERCHIAMO IN PARTICOLARE
GIORNALISTI.**

PER CONTATTARCI SCRIVETE A:

redazione@tsmagazine.it

FONDATORE e AMMINISTRATORE
Marco Paterna (Littorino)

AMMINISTRATORE e WEBMASTER
Mattia Gazzato (Mattia)

AMMINISTRATORE e SUPERVISORE
Stefano Aiello (Flavio Aezio)

GRAFICO
Luca Cuzzilla (Lucas)

GIORNALISTA
Fabrizio Ciccardi (Vivalto)

SCREENSHOT
Pavel Dalia

GIORNALISTA
Stefano Pappalardo (stefano426)

PER CONTATTARCI:

MATTIA GAZZATO
webmaster@tsmagazine.it

MARCO PATERNA
amministrazione@tsmagazine.it

STEFANO AIELLO
redazione@tsmagazine.it

Le fotografie usate come sfondo
sono di Mattia Gazzato

...L'EDITORIALE...

DAL FINESTRINO

Di Marco Paterna

Fin dal suo esordio Train Simulator è stato oggetto di interventi aggiuntivi di varia natura ad opera degli appassionati: è il destino di tutti i giochi di simulazione: chi conosce games come "Flight Simulator" o i "Sims" sa bene di cosa parlo senza considerare tutto quello che è stato creato (e si crea tutt'ora) per "Trainz", "BVE", "Simulatore Treno", "SSI" e "ACEI" tuttavia è soltanto negli ultimi due anni che stiamo assistendo ad una vera e propria escalation di accorgimenti per rendere il nostro simulatore sempre più gradevole e realistico a cominciare dalle patchs di "AmiciTreni" che lo trasformano letteralmente, italianizzando le scritte e aggiungendo nuove funzionalità a cominciare da quel MSTSbin (scaricabile -volendo- anche a parte) che potremmo considerare la madre di tutte le patchs. È entrata così di prepotenza nelle nostre simulazioni che nessun autore può adesso creare una loco o una carrozza che non tenga conto dei dispositivi previsti da questo "aggiuntivo".

Occorre però fare una riflessione. Train Simulator, allo stato attuale, possiamo considerarlo come una splendida quarantenne che ha bisogno -diciamo così- di un po' di trucco (le patchs) per stare al passo con le...ventenni che, sappiamo tutti, sono rappresentate dal nuovo Rail Simulator che -pare- uscirà questo anno e che conterrà tutte le migliorie grafiche e non (specie a livello di editor) che TS si sogna lontanamente e di questo la rivista non potrà non tener conto negli anni a venire ma, nel frattempo, godiamo di questa nuova maturità del Nostro Simulatore destinato a promettere, per molto tempo ancora, dolori ma moltissime gioie.

Buona lettura a tutti.

Littorino

IL RITARDO NELL'USCITA

Molti di voi mi hanno domandato il motivo del ritardo del numero di gennaio e questo mi fa molto piacere poiché vedo un interessamento verso la rivista. Il motivo è semplice: purtroppo ho avuto dei problemi di salute che mi hanno costretto a stare immobile per alcuni giorni durante le vacanze, non riuscendo così a svolgere il lavoro per la rivista. Per questo abbiamo deciso di posticipare di qualche giorno l'uscita e cercare così di uscire puntuali d'ora in poi il giorno 1 di tutti i mesi.

Mattia

LE INTERVISTE POSSIBILI

8 domande a...

PEPPE IANNUZZI



Da questo numero inauguriamo una serie denominata "le interviste possibili" cioè un "faccia a faccia" con i mostri sacri della creazione degli add-on italiani per Train Simulator e che sono motivo di vanto per la creatività italiana anche all'estero per l'ottimo rapporto qualità/prezzo (praticamente gratis!).

Oggi intervistiamo Giuseppe "Peppe" Iannuzzi, sicuramente uno dei padri fondatori di questa comunità ideale con i suoi primi scenari risalenti già dal lontano 2002 per arrivare a quelli più recenti come la Paola-Reggio Calabria, la rinnovata Firenze-Roma-Napoli e l'ultimissima Firenze-Bologna-Milano fresca di pubblicazione.

L'INTERVISTA

TSM: Quando e come hai scoperto Train Simulator?

PEPPE: *TS l'ho scoperto nel 2001, navigando in Internet, alla ricerca di treni, che sono stati sempre la mia passione sin da piccolo.*

TSM: Qual è stato il tuo primo scenario in assoluto?

PEPPE: *Il mio primo scenario è stato ITALIA Centro, uno scenario di fantasia, terminato il 30-4-2002, lungo 147 Km, utilizzando prettamente 3D di default di TS, e qualche oggetto prelevato dalle poche route che erano pubblicate allora su Trenomania.*

TSM: Lo scenario che ti ha creato piu' grattacapi durante la lavorazione (e di che tipo).

PEPPE: *Veramente nessuno scenario mi ha creato problemi tali da farmelo ricordare, tutti hanno sempre creato piccoli disfunzioni, che sono state corrette senza troppo lavoro, in genere la corruzione del .tdb o qualche oggetto non costruito bene, che mandava in blocco il TS.*

TSM: Dal 2002 i costruttori come te, hanno avuto a disposizione molti più strumenti per operare (es. i DEM), quale di questi pensi possa aver migliorato di molto il tuo lavoro?

PEPPE: *Senza dubbio il DEM che ha permesso di avere il vero terreno per realizzare la tratta, con la possibilità delle Distant Mountain e di conseguenza il Make Markers, che ha dato la possibilità di posizionare i binari nella loro reale posizione.*

TSM: Uno scenario che, personalmente, non vorresti rifare?

PEPPE: *Il mio divertimento con TS è fare gli scenari, non giocarci successivamente, quindi non ce ne sono da non rifare, anche se qualcuno ha lasciato l'amaro in bocca, ma è cosa passata. Gli esami (della vita) non finiscono mai.*

TSM: Lo scenario che ti ha dato maggiori soddisfazioni?

PEPPE: *Ancora non esiste.*

TSM: Cosa consiglieresti a un routes man che è alle prime armi? (a parte contare fino a 50 prima di mandare al diavolo il Route Editor...)

PEPPE: *A chi inizia consiglio di prendere bene dimestichezza con questo programma, mettendo binari a casaccio, raccordarli bene, insomma prima di passare alla realizzazione, essere sicuri che se nasce un problema, lo si sappia risolvere, per evitare di cancellare e ricominciare, tanto con un po' di pratica si capisce subito cosa "non" si deve fare affinché si porti a termine un progetto. Insomma avere la testa più dura del "TSE".*

TSM: Attualmente mi risulta che stai lavorando sulla Porto Empedocle - Agrigento e sulla Torino - Venezia, hai già in mente qualche altro nuovo progetto?

PEPPE: *Oltre alle route da te citate ho iniziato la Napoli - Reggio Calabria, per lo sfizio di fare un'activity con un bell' Espresso RC - MI, la Napoli Roma via Formia, via Cassino e via AV, infine una route per un mio amico del Nord, ma personale, che non verrà pubblicata.*

Ringraziamo Giuseppe Iannuzzi per la disponibilità fin qui dimostrata e diamo appuntamento ai nostri lettori per la prossima intervista.

Marco Paterna

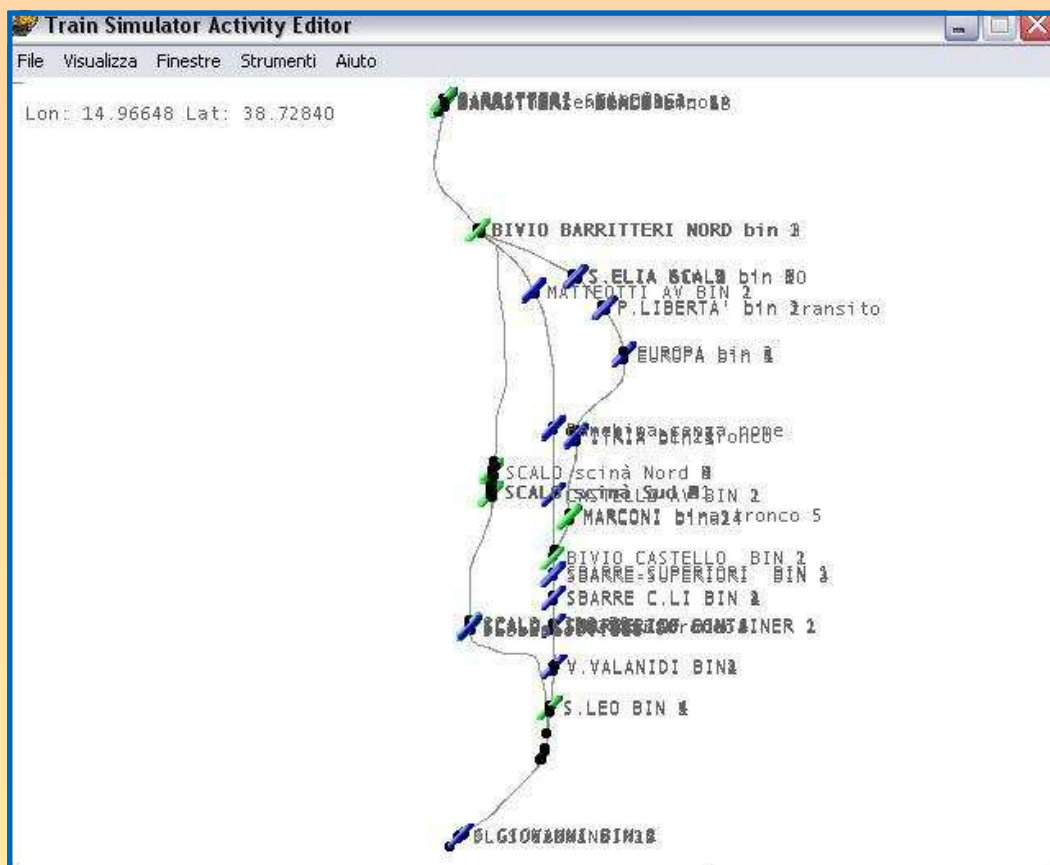
in test... LA ROUTE DEL MESE
BARITTERI - S.GIOVANNI

Leonardo Milidone, conosciuto nei forum come Leo86, ha completato in questi giorni questo nuovo bellissimo scenario, scaricabile dal sito www.amicitreni.net. Lo scenario è puramente di fantasia, in totale comprende più di 270 chilometri di linea. La route è divisa in 3 linee: Alta velocità, dove far sfrecciare gli Eurostar; Linea storica, dove poter fare bellissime activity con treni regiona; Linea merci, con limite di velocità più basso, ideale per activity con lunghi e pesanti convogli.

Sono presenti inoltre alcuni scali, creati appositamente per traffico merci. Grazie alla patch Msts Bin, che tratteremo nei prossimi numeri, sarà possibile effettuare activity con diverse manovre in più rispetto a Train Simulator originale, del lontano 2001.

Questo scenario è il primo realizzato da Leonardo Milidone, dove ha potuto sperimentare le caratteristiche e i limiti del famoso Route Editor e della modellazione 3D con Train Sim Modeller.

In esclusiva per Train Sim magazine, in anteprima, alcuni screens della route.



PIANO BINARI DELL'INTERA ROUTE DALL'ACTIVITY EDITOR





AL PROSSIMO MESE CON LA
VENEZIA—VICENZA

I CARRI H

di Riccardo Gennari (Bullo84)

Curato da Riccardo Gennari e Alessio Del Soldato



Foto reale



Modello 3D per TS



Il progetto dei carri H ha visto la luce da un'idea comune, sia io (aleppio) sia bullo84 siamo appassionati di carri merci, e l'idea di realizzare questo progetto nacque nel giugno 2006 quando inoltrai una richiesta a Riccardo Gennari che vide alcuni repaint da me ideati su dei vecchi carri in versione light. Siccome non ho molta dimestichezza con i 3d mentre Riccardo ne produce in quantità industriale e con buoni risultati qualitativi decidemmo di creare inizial-

mente un pack di carri serie S ovvero gli shimmns. Riccardo curò il 3d e applicò una texture, mentre io curai le textures facendo un totale di 4-5 carri. Tuttavia, nel parco merci mancavano dei carri che in un treno merci si vedono spessissimo, così decidemmo di trovare materiale a riguardo. Per quanto riguarda l'applicazione delle textures, i carri da me fotografati, passano dai 6 megapixel della mia macchina fotografica a 32 bit di canale colore via photoshop. Qui l'attenzione a togliere eventuali ombre dei fili elettrici oppure ombre inopportune è maniacale e per chi ha scaricato il pack di carri shimmns può rendersi conto del lavoro svolto. Il pack è già ben nutrito di carri, ma siccome siamo particolarmente affascinati dai treni merci, è probabile che alle tre o quattro textures che farò per carro ci aggiunga altre texture in modo da fare un treno completo di 22 vagoni diversi.

Spero che questo pack di carri di serie H soddisfi le richieste di tutti quelli che, come noi amano i treni merci, le doppie trazioni formate da decine di carri vari.

Caratteristiche dei carri

Ogni carro è realisticamente riprodotto con ganci e tubolari che si accoppiano fra loro; i frontali dei carri realizzati in 3D ne caratterizzano ogni singola forma. Carrelli e basi appoggio assi sono anch'esse riprodotti in 3D.

Le textures sono fotografiche.

Il numero di poligoni varia a seconda della complessità del carro: la media è di 2500/3000 poligoni a carro che salgono sui 4000 sul carro Hbccqs per la sua complessità e numero di particolari riprodotti.

Tutti i carri sono atti per il trasporto merci eccetto il carro Hbccqs che è atto per il trasporto di auto a seguito sugli IC.

Ogni tipologia di carro ha anche il carro di fine convoglio, con gancio retratto, tubazioni a riposo e lanterne lampeggianti di fine convoglio.

236

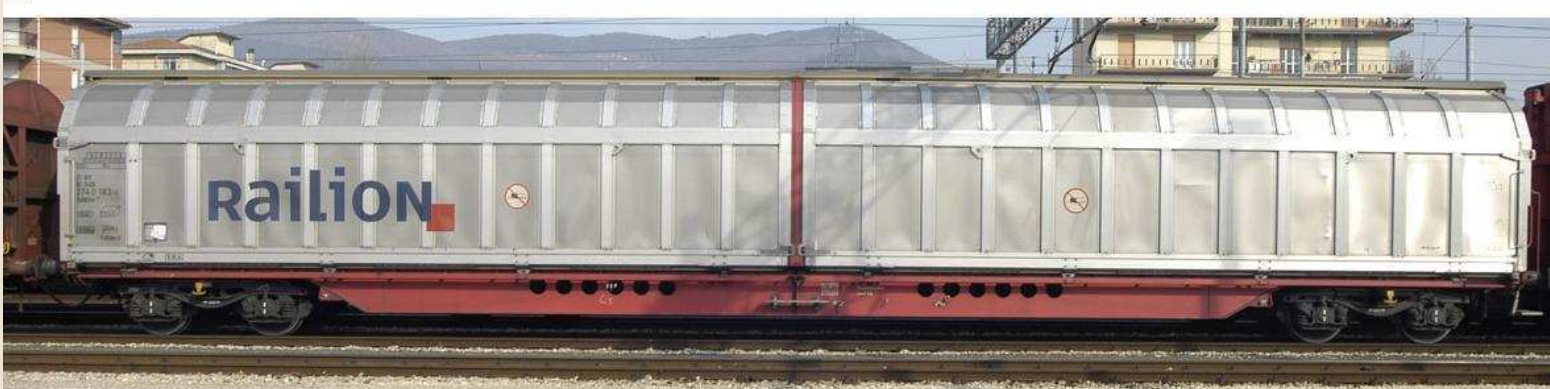


Foto reale

Modello 3D per TS

L'idea di riprodurre una così grande quantità di carri è stata quella che i carri di tipo H, mai riprodotti con textures 1024x1024 fotografiche, sono dopo i carri intermodali, i carri che vengono più usati per il trasporto delle merci. Non manca molto alla conclusione di questo pacchetto, le tempistiche sono imprecise, ma questi carri verranno pubblicati a breve.

Il pacchetto comprenderà diversi tipi di carri H a quattro assi, a 2 assi e accoppiati.

Carri a 4 Assi già fatti e completati:

Habilss (Versione Rossa vecchio logo e Verde XMPR)

Habils

Habis-X

Habiins

Carri a 2 Assi già fatti e completati:

Hbillns (4 versioni con laterali graffittati e puliti)

Hbbillns (3 versioni Rosso vecchio logo e una verde XMPR)

Hbccqs

Carri accoppiati (2 carri attaccati fra di loro):

Hirrms (versione FS, Cargowaggon, Nordwaggon)

Hirrs

Ancora da fare (3D):

Habfis

Habins



Foto reale



Modello 3D per TS



238



Modello 3D per TS



Foto reale



foto P.Carnetti© www.645-040.net
Carro Hirmis FS Castello(FI) 08/04/2006



Foto reale



Modello 3D per TS



Foto reale



Foto reale



Modelli 3D per TS



Nicola91

L'ACTIVITY DEL MESE

IL TRENO DEL SOLE

Dopo un merci del mese scorso, questa volta analizzeremo un'activity con sole manovre in una stazione.

Sto parlando per la precisione dell'imbarco dell'Espresso 1941 "Treno del Sole" (Torino Porta Nuova - Palermo C.le-Siracusa) a Villa San Giovanni, creato da Nicola "nicola91" Abrescia.

Un'activity che si svolge alle prime luci dell'alba, al momento dell'arrivo del treno a Villa S.Giovanni, e che dura circa una ventina di minuti scarsi, il tempo di imbarcare le carrozze ferme in stazione.

Il tutto avviene alla guida del locomotore da manovra D145-2041 che ha già presente delle carrozze scudo, formate da due



carrì KS a due assi e da una carrozza in livrea rosso fegato.

Si dovrà subito retrocedere per agganciare le 10 carrozze provenienti da Torino, formate da 8 cuccette e 2 T2, e si inizieranno così le manovre per l'imbarco.

Durante il percorso da svolgere, compariranno numerosi messaggi che vi aiuteranno nelle manovre e renderà il tutto molto più semplice, con consigli per la simulazione ed aiuti effettivi per poter lavorare tranquillamente.

Si arriverà all'imbocco sulla nave-traghetto e, con l'aiuto dell'autore dell'activity attraverso sue spiegazioni, si dovrà imbarcare le 10 carrozze, 5 per Palermo Centrale e 5 per Siracusa. L'operazione, ovviamente, si potrà effettuare con molta calma e facendo attenzione alle velocità ed ai tronchini presenti a fine binario nella nave!

Attenzione! Nel messaggio che appare immediatamente all'imbocco della nave, vi verrà indicato come procedere e come cambiare binario: pigiando il tasto G della tastiera.

Ciò è sbagliato, poiché il tasto suddetto provoca il cambio binario davanti al treno e non dietro; quindi, la digitazione giusta sarà MAIUSC+G.

Dunque, 3 carrozze andranno sganciate su uno dei 4 binari presenti nella nave e altre 2 su un binario attiguo, le quali andranno a formare la sezione per Palermo, ed infine le 5 per Siracusa in un terzo binario, lasciando, così, vuoto un quarto. L'activity si concluderà



con lo sganciamento delle ultime carrozze nel binario giusto.

L'activity si presenta ben svolta, molto particolare e molto fluida, complicata, ma non troppo, nelle manovre aidate da ottimi ed eloquenti messaggi posizionati strategicamente dall'autore. Anche i rotabili sono ben scelti nonostante alcuni siano "veterani".

Il file allegato in formato .rtf illustra brevemente le istruzioni delle manovre con la lista rotabili presenti nell'activity: pochi e giusti.

Attenzione! La lista è priva di un rotabile, ossia dei carri KS scaricabili da qui: http://www.allfreenet.it/train-simulator/merci/FS_Ks.zip. L'activity è comodamente installabile attraverso il file .apk.

La consiglio agli amanti, ovviamente, delle manovre, ma anche a quelli che amano i lunghi espressi.

L'activity è scaricabile da qui: http://nicola91.altervista.org/getfile.php?name=Imbarco_1941

Stefano "Flavio Aezio" Aiello

Per avere la recensione di activities nei prossimi numeri scrivete qui: redazione@tsmagazine.it oppure scrivete nel forum, nella discussione "Activities da recensire" all'indirizzo www.tsmagazine.it/forum

NOTIZIE FLASH

1) **Barrittieri - San Giovanni by Leo86**

Online la linea Barrittieri - San Giovanni di Leonardo Milidone. La linea, che comprende all'incirca 260 km di binari, comprende una linea AV, una linea per i treni merci e una linea per i regionali.

2) **E 402a by Sasà**

E' quasi pronto il nuovo capolavoro di Sasà, si tratta di una 402a in livrea rossa, la loco dopo essere stata controllata e aggiornata da Pasquale Nicolardi, è pronta alla pubblicazione, insieme a questa uscirà anche la 011 in versione XMPR Navetta

3) **Napoli Reggio Calabria**

Peppe Iannuzzi dopo aver pubblicato le 2 nuove route Firenze Milano e Napoli Firenze, ci sbalordisce ancora, inizia infatti i preparativi per una nuova linea la Napoli Reggio Calabria, interamente realizzata con DEM e DM

4) **Nuova catenaria di Renzo Grassi disponibile**

Disponibile da poco la superlativa catenaria di Renzo Grassi....per scaricarla mandare una E mail all'autore stesso.

5) **Nuove vetture a Doppio Piano**

Alex656 ha iniziato la costruzione di nuove vetture doppio piano comprese di interni e in futuro anche porte apribili...complimenti vivissimi all'autore

6) **ALn 668 Più Serie**

Iniziata la costruzione da parte di ETR 500, Antonio Mancinelli di una nuovo pack di ALn 668 che comprenderà parecchie serie tra cui la 1200...

7) **Firenze—Bologna—Milano on line**

La route Firenze-Bologna-Milano è disponibile per il download dal sito www.trenomania.it con la stazione di Milano Centrale ancora incompleta. Verrà aggiornata in futuro con patch.

TRAIN DIRECTOR

Train Director 3.0 - C:\CG\backerstreet\backerstreet.com\traindir2\treviso.zip - 5:34 x2 R.3/r.341/w.0/s.3/a.17

File Edit Run View Help

5:34 [2] Start Train R5850 Treviso-M

Montebelluna/Calalzo

PRESE - CASTAGNOLE

Aste Magazzino e Squadra Rialzo

TREVISO C.LE

LANCENIGO

Tronco S. Antonino

Udi

PRESE

Castelfranco/Vicenza

EGANZIOL

Venezia Mestre

Deposito Locomoti D2 D1

Asta S. Ange

DM MD

Layout Welcome

Entry	From	To	Exit	Train	Speed	Min.Del.
5:17	D2	Ve1	5:44	R11001 Treviso-Venezia	0	0
5:20	D1	Vi2	5:45	R5620 Treviso-Vicenza	0	0
5:28	D1	Mo	5:54	R5850 Treviso-Montebelluna	30	0
5:33	Ve2	Ud2	5:40	INV2430 Mestre-Udine	150	0
5:36	Ve2	Ud2	5:51	R5952 Venezia-Sacile	0	0
5:46	Vi1	Ud1	6:01	MD148754	0	0

Station	Platform	Arrival
Lancenigo		4:58
Treviso	6	5:05
Preganzio		5:12

Schedule Alerts Train Info

Pt: 210, Del: 0, Late: 25

UN PO' DI STORIA

L'autore di Train Director è italiano e questo progetto è iniziato circa 7 anni fa, quindi intorno all'anno 2000. Il realizzatore aveva abbastanza tempo libero a quei tempi, aveva tanti progetti come creare un sito web, imparare il linguaggio Java, etc.

Per questo è riuscito quindi a creare in poco tempo, circa un mese, la prima versione di Train Director, che è un vero e proprio simulatore.

All'inizio l'idea di usare il linguaggio Java era buona per esempio, questo linguaggio si poteva usare su qualsiasi Sistema Operativo (Windows, Linux, Solaris, etc...), ma purtroppo nonostante alcuni vantaggi non è stato sviluppato perché il linguaggio era ancora in evoluzione ed impegnava troppo l'utente per l'installazione.

Ma, per l'autore, questo non è stato un problema perché dopo poco ha utilizzato il linguaggio C per il simulatore ferroviario che si rivelava ancora meno pensante rispetto al linguaggio Java. Come libreria grafica venne usata la GTK+.

Il programma all'inizio aveva all'interno il minimo e indispensabile, ma dopo, con l'aumento degli utenti, le innovazioni furono molteplici come la creazione di editor per gli scenari, limiti di velocità, etc...

Anche gli utenti crearono loro stessi degli scenari delle proprie zone in cui abitavano.

L'autore creò scenari come la Torino-Chivasso, Padova-Venezia, Casale M. e Alessandria.

Dopo che avvenne la promulgazione del programma l'autore ricevette numerosi complimenti, ma anche numerose richieste e tra la più importanti quelle di creare un generatore di file orario tramite un piccolo programma che facilitava la creazione dei tracciati. Successivamente, è stata anche introdotta la possibilità di usare icone per l'indicazione di punti particolari del tracciato.

Una particolarità, inoltre, che ha messo in difficoltà l'autore è stata la costruzione di binari verticali, degli scambi "inglesi" a X. Ma dopo tanti sforzi, l'autore è riuscito ad evitare il problema, risolvendolo facilmente.

Pian piano che venivano aggiunte funzioni nuove, l'autore si accorgeva che faceva più fatica a immettere funzioni e oltretutto il tempo ormai era poco.

La delusione fu che l'autore si accorse che questo simulatore non veniva usato all'estero come in Italia ma si accorse che gli scenari provenivano solo, ma in misura minore, da Portogallo e Russia.

Un'altra delusione fu quella che nessuno lo voleva aiutare in questo grande progetto. Solo negli ultimi anni un'altra persona si è offerta e il suo nome è: Claude Marani che si è preso l'incarico di gestire la sezione per Linux.

Questi 2 fattori hanno progressivamente allontanare dallo sviluppo attivo di Train Director.

La lunghezza dei treni era il passo intermedio per l'introduzione della possibilità di inserire più treni e diversi, questo passo si rivelò ancora più difficile degli altri.

Questo abbandono da parte dell'autore del programma ha sicuramente ridotto la diffusione e la popolarità.

In un piccolo periodo di tempo libero l'autore è riuscito a modificare alcune cose come il linguaggio da C a C++ e come libreria grafica da GTK+ a wxWidgets.

Alla fine di novembre 2006 è uscita la definitiva (per ora) versione: la 3, disponibile sul sito dell'autore.

Attualmente la versione 3 è disponibile qui: <http://www.backerstreet.com/traindir/trdirita.htm>

Per ora l'autore ci avverte di pensare ad ulteriori miglioramenti che poi avvierà nel giro di qualche mese.

Stefano Pappalardo

L'ANGOLO DEGLI SCREENSHOTS

COME FARE UNO SCREENSHOT

- 1) Aprire Train Simulator
- 2) Premere il tasto "Stamp" della tastiera
- 3) Aprire un qualsiasi programma di grafica
- 4) Cliccare su Modifica -> Incolla oppure CTRL+V
- 5) Salvare l'immagine oppure ritoccarla con effetti particolari





11A ▶

12

Tutti gli screens sono di
Pavel Dalia



11A ▶

12

LE LIVREE PUBBLICITARIE ETR 500

Curato da *Mattia Gazzato*

In questa rubrica, in collaborazione con Paolo Carnetti e la galleria fotografica di Trenomania cercheremo di raccogliere tutte le varie livree pubblicitarie che sono state applicate ai treni FS.

Questo mese inizieremo con l'ETR500 mono e poli tensione.

ETR 500 POLITENSIONE LIVREA "EXPEDIA"

Recentemente ho potuto incontrare a Venezia questo treno nella nuova livrea Expedia. Non dispongo di dati sul numero di Etr500 PLT trasformati in questa livrea.





Purtroppo la fretta, la giornata buia, e la posizione del treno non mi ha permesso di fare belle foto, in questa si può vedere un particolare della fiancata della motrice Expedia.



In questa foto si può vedere il logo ETR500 modificato apposta per la livrea Expedia. Il treno in questione è il numero 55.

TRAIN SIM MAGAZINE E' CAMBIATO

Vi ricordiamo che da Gennaio 2007, il sito ufficiale di:

TRAIN SIM
magazine

è:

www.tsmagazine.it

I nostri indirizzi sono:

Mattia - webmaster@tsmagazine.it
 Marco - amministrazione@tsmagazine.it
 Stefano - redazione@tsmagazine.it

Vi ricordiamo che siamo alla ricerca di persone che entrino a far parte dello staff. E' richiesta una partecipazione attiva e costante.