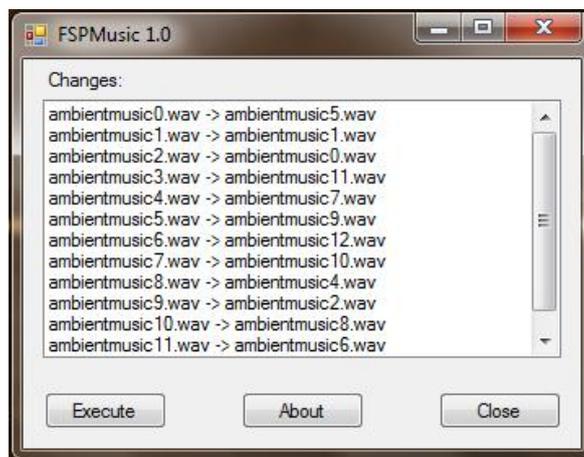




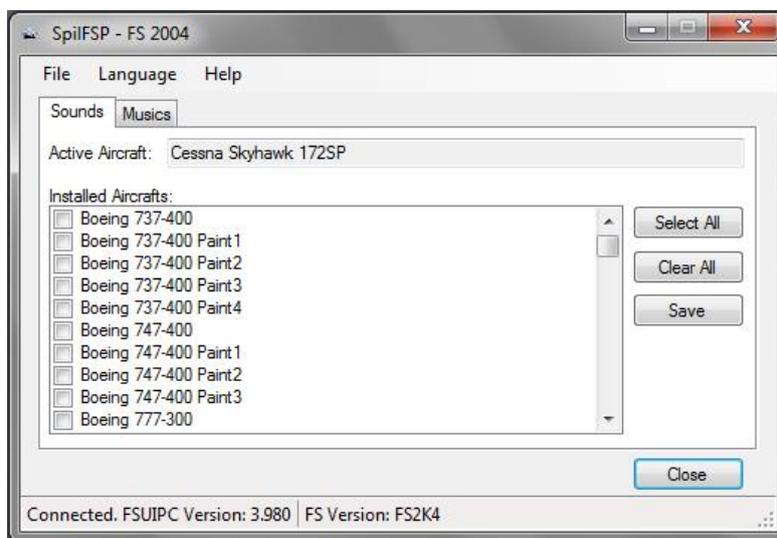
## SpilFSP – FS2004

Versão 1.0.0.0

No início de 2011, voando no Flight Simulator, percebi que quando meus passageiros embarcavam ou desembarcavam, eles sempre ouviam as mesmas músicas do FSPassengers, e sempre na mesma sequência. Resolvi então criar um aplicativo que me oferecesse mais opções para variar tanto as músicas quanto a sequência em que elas são executadas. Nasceu então o que chamei de FSPMusic.



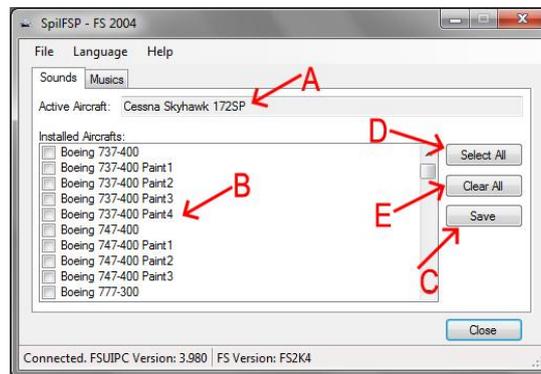
Em meados de 2011 comprei o FS2Crew Voice Commander Edition para a linha 737 da PMDG e fiquei incomodado, já que as vozes das comissárias de bordo tanto do FSPassengers quanto do FS2Crew se sobrepunham. Resolvi novamente confeccionar um aplicativo para resolver esse problema, já que não bastaria eu apagar as falas das comissárias, pois voo em outros aviões dos quais não utilizam o FS2Crew. Nasceu o SpilFSP, que inclui também o módulo do FSPMusic no mesmo aplicativo.





O funcionamento é simples.

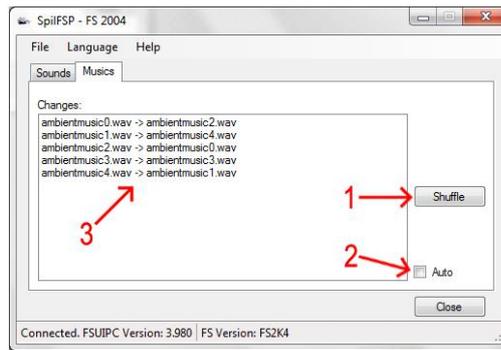
1. Instale o aplicativo executando o arquivo Setup.exe.
2. Escolha a pasta onde ele será instalado.
3. Na aba "Sons", no ponto "A" é mostrada a aeronave carregada no simulador; no ponto "B" é gerada uma lista de todas as aeronaves instaladas no simulador. Selecione no ponto "B" a(s) aeronave(s) cujos áudios do FSPassengers serão suprimidos e não serão ouvidos durante o voo, depois clique no botão "C" para salvar as alterações. Se desejar selecionar todas as aeronaves, clique no botão "D" e se desejar tirar todas as seleções clique no botão "E".



4. Na aba "Músicas", o botão "1" inicia o processo que altera aleatoriamente a ordem das músicas para embarque e desembarque no FSPassengers. Podem ser colocadas até 100 faixas. Os arquivos devem ter o nome no seguinte formato: ambientmusicX.wav, onde o "X" é um número sequencial que deve OBRIGATORIAMENTE iniciar com "0". Ex: ambientmusic0.wav, ambientmusic1.wav, ambientmusic2, ..., ambientmusic99. A caixa de checagem "2" inicia o modo automático, ou seja, quando ela está selecionada a alteração da ordem de reprodução das músicas acontecerá a cada vez em que a porta principal do avião for aberta (SHIFT + E). Para disparar novamente a alteração, feche e abra a porta principal novamente. Na área "3" serão listadas todas as músicas no formato ambientmusicX.wav. Do lado esquerdo, é exibida a ordem antes da alteração e do lado direito, a ordem de como ficaram depois.

Ex:     ambientmusic0.wav -> ambientmusic13.wav

          ambientmusic1.wav -> ambientmusic2.wav



- Os arquivos no formato `ambientmusicX.wav` devem ser copiados na pasta :  
" FsPassengers\Sound\CrewPack\Default " dentro da pasta de instalação do Flight Simulator.  
  
Ex: C:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Flight Simulator 9\FsPassengers\Sound\CrewPack\Default
- Os arquivos devem estar no formato ".wav" (PCM, 64.0 Kbps, Mono, 8 bits, 8 000 Hz).
- No Menu Idioma é possível escolher entre: Inglês, Português, Francês, Italiano e Alemão. (Na ocorrência de qualquer erro de tradução, por favor enviem um e-mail com a tradução correta para: [support@spilfred.com](mailto:support@spilfred.com)).
- Sugestões e críticas são bem-vindas. Este aplicativo foi testado e programado para a versão 2004 do Flight Simulator, mas já estou trabalhando em uma versão para o FSX. Numa atualização futura, um único aplicativo servirá para as duas versões.
- Espero que este pequeno projeto seja útil aos comandantes virtuais, assim como foi para mim. Este software está disponível para download em: [www.spilfred.com](http://www.spilfred.com) e é de livre distribuição podendo ser copiado e distribuído desde que preservados os créditos de autoria. (Por favor, baixem sempre do site : [www.spilfred.com](http://www.spilfred.com), o acesso de vocês ajuda a cobrir os custos de hospedagem).

Bons voos e bom divertimento.

Fred Matias

*\*\*\* Arquivos do FSPassenger que são silenciados quando a aeronave é habilitada na aba "Sons": crew1\_welcomeonboard.wav, crew2\_nighttakeoff.wav, crew2\_safetyaboard.wav, crew8\_aftland.wav, crew9\_atgate.wav, crew\_4failatgate.wav, crew\_3failafterland.wav, crew\_allpsg\_ aboard.wav, crew\_dmb.wav, crew\_unboarding.wav, cpl\_V1.wav, cpl\_V2.wav, cpl\_VR.wav, cpl\_60kts.wav, cpl\_80kts.wav, cpl\_fl100a.wav, cpl\_fl100b.wav, cpl\_fl180a.wav, cpl\_fl180b.wav, cpl\_geardown.wav e cpl\_gearup.wav.*