



Zaterdag 16 januari 2016 clubdag.

Beste Trainsimmers

nr. 1-2016

In deze TrainSimNieuws (5 blz.)

- Van de voorzitter.
- Treinsimulatie in de modelspoorpers.
- Trainz A New Era: een Trainsimulator van deze tijd.
- 13:00 uur: Presentatie door Raymond Kalousdian
 - Trainz A New Era, SP1.
- 14:00 uur: Presentatie (van 20-30 minuten) door Henk van Willigenburg
 - Het hoe en wat van klassieke NS armseinen.
- Agenda.
- Clubagenda 2016.

HCC!trainsim [website](#)

Van de voorzitter

Namens het gehele bestuur van onze Trainsim Interessegroep wil ik graag al onze leden en ook de lezers van onze Nieuwsbrief alle goeds en vooral een goede gezondheid voor 2016 toewensen.

Natuurlijk hopen wij dat het ook een heel mooi Trainsim jaar zal worden, met mogelijk de release van twee nieuwe routes, die door ons uitgebracht worden, voor Trainsimulator.

Ik hoop velen van u weer op onze clubdagen of bij onze aanwezigheid op de diverse beurzen te kunnen ontmoeten. Voor de data kunt u onze agenda raadplegen.

En u weet, we zijn daar om elkaar te helpen en zo de hobby voor eenieder nog leuker te maken.

Overigens zijn wij nog steeds op zoek naar leden die ons de komende tijd willen bij staan en een bijdrage willen leveren aan ons bestuur. De tijdbesteding valt echt wel mee, het gaat meer om uw enthousiasme en betrokkenheid.

Schroomt u niet een van de bestuursleden daarover aan te spreken en om informatie te vragen.

U mag mij ook altijd mailen: nlamme@hccnet.nl

Overigens hebben wij onze eerste activiteit van 2016 er alweer opzitten. Afgelopen weekend waren wij aanwezig bij de Nederlandse Modelspoordagen in de Broodfabriek in Rijswijk.

Hieronder staat een kort verslag.

Ik zie u graag bij een van onze activiteiten.

Niek Lamme

Voorzitter

Nederlandse Modelspoordagen Rijswijk

Al vroeg in het nieuwe jaar, op 9 en 10 januari 2016, vonden in de Broodfabriek in Rijswijk de Nederlandse Modelspoordagen plaats.



Altijd gezellige dagen, waar naast een aantal mooie module banen, waaronder dit jaar ook de Hofpleinlijn in het klein, ook altijd een groot aantal spoor gerelateerde zaken verkrijgbaar zijn. Natuurlijk zijn wij ook aanwezig, evenals onze zustervereniging HCC



Modelbaanautomatisering.

We hadden weer veel aanloop in onze stand en konden veel informatie verstrekken over onze hobby. Ook nieuwe gezichten gingen weer voldaan verder. Het was een leuke beurs, met mooie banen zoals ook uit de foto's blijkt.

Met dank aan onze medewerkers, die zich een weekend belangeloos voor onze club inzetten.



Treinsimulatie in de modelspoorpers

In Modelspoor Magazine, het bekende Belgisch-Nederlandse modelspoorblad dat maandelijks ook in het Frans verschijnt, publiceert in het februarinummer een bijdrage van ons lid Henk van Willigenburg, waarin modelspoorders worden aangemoedigd om eens met de virtuele wereld van de treinsimulatie kennis te maken. Het tijdschrift pakt uit met een hoofdartikel van maar liefst zes pagina's en is verkrijgbaar bij elk verkooppunt in Nederland, dat ook Rail Hobby, Rail Magazine en de bekende Duitse bladen in het schap heeft staan.

Trainz A New Era: een Trainsimulator van deze tijd

Door: Raymond Kalousdian, Trainsim Ontwikkelteam

Inleiding

In dit artikel ga ik kort in op de achtergronden van Trainz A New Era. In eerdere artikelen hebben wij reeds over Trainz A New Era bericht, de release van Service Pack 1 voor dit pakket is aanleiding om nogmaals deze software onder de loep te nemen. Bij dit artikel zijn bovendien een aantal screenshots te zien. Een deel hiervan is ontleend aan het Auran Screenshotforum, met dank aan de gebruikers die deze gepost hebben; de Nederlandse screenshots zijn zelf gemaakt. De 1100-loc in de screenshots is een directe export van de 1100 loc van Dutch Classics, zonder specifieke aanpassingen voor Trainz.



Wanneer ik dit schrijf is januari 2016. De Oculus Rift Virtual reality bril, een sterk verbeterde versie ten opzichte van de oudere ontwikkelversie van de VR bril, is inmiddels in voorverkoop te bestellen en belooft een radicaal verbeterde mate van realisme in games en simulaties. Bij NVidia staat mogelijk dit jaar al een

videokaart op de kalender die gebaseerd is op de zogeheten Pascal GPU en die aanzienlijk beter zal presteren dan alle GPU's die Nvidia tot nu toe heeft geproduceerd. In de gamewereld worden de graphics en realisme steeds beter en beter. In een (helaas wat gewelddadig) spel als Assassin's Creed zijn stedelijke omgevingen uit het verleden in schitterend detail nagebouwd.

Railworks Train Simulator: retourtje 2007

Richten wij de blik op de treinsimwereld, dan is het beeld heel anders. Gechargeerd gezegd lijkt het erop alsof de tijd wat heeft stilgestaan en alsof wij nog steeds leven anno pakweg 2007, 2008. De meeste virtuele machinisten rijden in Railworks nog steeds rond in treinen die vaak van virtueel bordkarton lijken te zijn gemaakt, de graphics lijken gebaseerd op een verbeterde versie van MSTs. De hele ontwikkeling van 64 bits software die al jaren in de computerwereld gangbaar is, en de ontwikkeling van mooie en realistische graphics, lijkt aan Railworks voorbij te zijn gegaan. Het gevolg is dat we misschien wel beter en mooier willen, maar dat het met de bestaande software simpelweg niet kán. Dat is jammer, want juist een treinsimulatie zou heel veel profiteren van mooie graphics. Of kan het wel beter?



Trainz A New Era: die andere Train Simulator

Aan de andere kant van de wereld, in Australië, timmert het beschreiden N3V games nog steeds aan de weg. Trainz is al sinds ongeveer 2002 in verschillende generaties in ontwikkeling. Zoals wij twee jaar geleden in deze nieuwsbrief hebben bericht, is destijds via zogeheten crowdfunding de ontwikkeling van Trainz A New Era gestart. De beloftes logen er niet om: mogelijkheid van superelevation voor het spoor, per pixel belichting van het landschap, realistische physics en een aantal andere leuke zaken werden beloofd. Sinds ongeveer een jaar is Trainz A New Era nu daadwerkelijk beschikbaar.

Eerste indruk

Mijn eerste indruk van Trainz A New Era was nog niet heel positief. De graphics waren weliswaar wel wat verbeterd, maar nog lang niet vergelijkbaar met bijvoorbeeld Railworks Train Simulator, zo leek het. De eerste beelden uit Trainz A New Era lieten zien dat de vernieuwde versie nog steeds sterk op Trainz 2012, de laatste release voor Trainz A New Era leek. Wie de eerste meegeleverde route opent, ziet hetzelfde nevelige landschap, zoals we dat al van eerdere versies van Trainz kennen. Nadere studie leerde anders. Inmiddels is Service Pack 1 van TANE in beta verschenen, N3V Games denkt al vooruit naar een volgende versie van Trainz A New Era en de beloften uit 2014 ten aanzien van de beloofde mogelijkheden van het pakket zijn inmiddels waargemaakt. Niet alleen dat, maar het is alsof iemand 'het licht heeft ingeschakeld' in de Trainz routes. De graphics zijn inmiddels sterk verbeterd indien met de juiste instellingen in het pakket configureert. Aangezien dit artikel een nieuwe introductie in Trainz A New Era is, zal ik hier niet uitgebreid ingaan op de mogelijkheden van dit pakket. Wie meer wil zien, kan de presentatie van komende zaterdag tijdens de clubmiddag bezoeken of virtueel bekijken via de live stream.

Trainz: een aantal mythes

In de praktijk blijkt dat een aantal mythes rondom Trainz hardnekkig de ronde doen. Hieronder een korte bloemlezing.

Mythe 1: Trainz is een simulatie voor modeltreinen. Die nemen we niet serieus. Helaas, deze hardnekkige mythe is 'busted', om met de Mythbusters te spreken. Zie de Rijnspoorweg (Utrecht - Emmerich) en de Heuvelandroute (Valkenburg - Heerlen) van ons Ontwikkelteam. Een beginnende routebouwer zal waarschijnlijk een kronkelig emplacement bouwen met veel te krappe curves, wie realistische emplacementen

en trajecten bouwt kan prachtige virtuele spoortrajecten afleveren. Gebruikers op het N3V games forum laten screenshots van prachtige sfeervolle routes zien.

Mythe 2: Er is geen mooie content voor Trainz. Ook deze mythe gaat niet meer op. De content voor Trainz is van oudsher veel internationaler gericht dan bij Railworks. Bij Railworks zijn we het normaal gaan vinden dat de hoofdmoot van de aangeboden content Engels, Duits en Amerikaans is en oh ja, uiteraard niet te vergeten Nederlands materieel van een klein aantal ontwikkelaars. In Trainz verschijnt de mooiste content van de hand van ontwikkelaars uit Spanje, Oost Europa, Rusland en een aantal andere landen. Deze content ademt veel meer de sfeer van de echte wereld. Hier wat afbladderende verf op een oud muurtje in een station, daar wat vergeten roestplekken op de loc, graffiti op sommige plaatsen in een route... Deze details zorgen voor veel meer gevoel van realisme dan de klinisch schone landschappen met dezelfde standaardboompjes die de routebouwers voor DTG in vrij hoog tempo afleveren. Maar het moet gezegd worden: de standaard content die bij Trainz wordt meegeleverd is het aanzien in de meeste gevallen niet waard, omdat deze dateert uit vervlogen tijden.

Mythe 3: Railworks biedt mooiere graphics dan Trainz. Althans, dat leek altijd zo in de screenshots. Het is echter - behalve de grafische mogelijkheden die vanuit een simulatiepakket meegeleverd worden - zo dat de content de simulatie maakt. Wie de standaard meegeleverde content van Trainz uit pakweg 2004 gebruikt, moet echt even slikken als hij of zij voor het eerst Trainz gebruikt en Railworks gewend was. Sommige objecten kunnen anno 2016 echt niet meer en hadden wat mij betreft weggelaten morgen worden. Wie objecten voor Railworks bouwt en deze eveneens naar Trainz exporteert, of wie de juiste content gebruikt, zal niet of nauwelijks verschil zien. De graphics in Trainz lijken zelfs een tikkie scherper dan in Railworks.



Trainz: De voordelen

Trainz kent een aantal voordelen ten opzichte van Railworks.

Eerste voordeel: Trainz A New Era is een open systeem. De grafische shaders en configuratiebestanden van de beeldefecten zijn netjes in de mappenstructuur van Trainz A New Era terug te vinden en kunnen - indien men programmeerervaring bezit - aangepast worden. Dit betekent dat datgene wat nog niet mogelijk is, toegevoegd kan worden. Dit is een heel andere benadering dan bij

Railworks Train Simulator het geval was.

Tweede voordeel: Zoals het al in het verleden was, is het nu nog steeds: het gemak en het plezier waarmee men in Trainz zelf routes kan bouwen is onovertroffen. Dit levert een veel actievere en leukere trainsimervaring op dan het voor een monitor staren naar een net gekochte trein die in een standaard scenario. Met wat training kan men met het grootste gemak eigen werelden uit de grond stampen. Heel anders dan de steile leercurve die we met Railworks hadden en waar het maar niet lukte om goede routes te bouwen.

Derde voordeel: De besturing van de treinen. Indien ik in een free roaming scenario een trein bestuur en tijdens het rijden als virtuele machinist naar een andere trein overstap, blijft de andere trein rustig doorrijden totdat ik die tot stilstand breng. Heel wat realistischer dus dan het 'van 100 tot 0 in 0,1 seconde' zoals het in Railworks geregeld is. Het klinkt wellicht revolutionair, maar deze mogelijkheid was al in Trainz in 2002 ingebouwd...

Vierde voordeel: De software is 64 bit. Ongetwijfeld komt er een moment dat ook 64 bits software te beperkt is, maar voorlopig kunnen wij hiermee vooruit. De barrière van 3,4 Gigabyte, waaraan wij ons met Railworks dienen te houden, is hiermee gelukkig geslecht.

Trainz: De nadelen

Uiteraard is niet alles rondom Trainz A New Era positief. Eén van de nadelen van de wijze waarop N3V games met volgende generaties van Trainz omgaat, is het feit dat in een nieuwe versie compatibiliteit van oudere content niet is gegarandeerd. Dit was in het verleden voor sommige ontwikkelaars reden om Trainz de rug toe te keren. Wat dat aangaat heeft Railworks het beter voor elkaar; hier is backwards compatibility zoals dit zo mooi heet netjes geregeld. Er is geen garantie, maar issues zijn tot op heden uitgebleven.

Verder kent Trainz geen echte seizoenen, zoals Railworks. De zonpositie klopt wel, op basis van de geografische breedte van de route, seizoenstextures zijn ook mogelijk, maar tot nu toe weigert de zon in de winter hardnekkig om laag aan de hemel te staan. Vermoeden: de Australische ontwikkelaars uit Brisbane zijn niet heel erg bekend met het fenomeen van de laagstaande winterzon? Aangezien Trainz een open systeem is, zal hier ongetwijfeld op een zeker moment iets mee gedaan worden.



Daarnaast was het voorzien van updates van Trainz soms een wat ongrijpbaar proces. De Steam versie van Trainz zorgt netjes automatisch voor updates, wie de standalone versie van Trainz A New Era bezit, moet de updates zelf regelen. Dat zijn we sinds Railworks niet meer gewend!

Tot zover deze nog onvolledige toelichting op Trainz. Conclusie van het verhaal is dat Trainz A New Era zeer zeker de aandacht verdient. Al was het maar om eens met een frisse blik naar een andere Train Simulator te kijken die veel minder uitnodigt tot het passief kijken-klikken-kopen-rijden (bis), wat mij inmiddels is gaan vervelen. Tijdens de komende clubmiddag zal ik in een presentatie uitgebreid de mogelijkheden van Trainz A New Era laten zien. Ik hoop u daar te mogen verwelkomen!

Agenda

Op 21, 22 en 23 februari Rail 2016

Modelspoordagen Alkmaar op 5 en 6 maart.

HCC!trainsim clubdagen 2016

1^e periode: 16 januari, 13 februari, 5 maart, 9 april (ook ALV) 7 mei en 4 juni.

2^e periode: 10 september, 1 oktober, 12 november en 17 december.

Heb je vragen m.b.t. trainsimulatie op je computer? Neem dan, indien mogelijk, je laptop/pc mee! Wij zien je graag op de gezellige **Hcc!trainsim clubdagen** van 11:00 tot 16:00 uur in de Schalm.



Lees meer op onze HCC!trainsim [website](#)!

Tot ziens in de **“De Schalm” Oranjelaan 10, 3454 BT De Meern.**

Koffie, thee, broodjes of iets anders kunt u, wel voor eigenrekening, aan de Bar bestellen.

Opmerking:

- Wij distantiëren ons uitdrukkelijk van alle inhoud van gelinkte pagina's / websites. Deze verklaring geldt voor alle links in deze TrainSimNieuws.

