

Als je deze mail niet goed kunt lezen [klik dan hier](#).



Jaargang 16 nr. 4-2018

Clubdag + ALV zaterdag 14 April 2018

Beste Trainsimmer

In deze nieuwsbrief

- **Kom naar de Algemene Ledenvergadering op 14 april a.s.**
- **Statusupdate VSM route**
- **Krammerdijks Deltaland gebouwd door Mark A.**
- **Work in progress: Upgrade NS-elocs**
- **Presentatie multiplayer functie in Trainz**
- **Agenda**

hcc¹trainsim

Kom naar de Algemene Ledenvergadering op 14 april a.s.

Bij het schrijven van dit stukje realiseer ik mij dat het mogelijk mijn laatste bijdrage als voorzitter aan de Nieuwsbrief is. Een vreemd idee waar ik nog even aan moet wennen.

Maar op zaterdag 14 april is het zover. Dan houden wij onze jaarlijkse Algemene Ledenvergadering in De Schalm in De Meern. Op deze vergadering legt het bestuur rekening en verantwoording af over het gevoerde beleid in het afgelopen jaar.

Tevens zijn er jaarlijks bestuursverkiezingen. Elk jaar treden bestuursleden volgens rooster af, en ook dit jaar is dat niet anders.

Zo zal ikzelf na vele jaren met plezier uw voorzitter geweest te zijn figuurlijk de hamer neerleggen. Gelukkig hebben wij een kandidaat gevonden die het bestuur wil komen versterken.

Daar zijn we heel blij mee.

Uiteraard kunt u zich ook nog aanmelden voor een bestuursfunctie, we zijn nog op zoek naar verdere uitbreiding.

Ik hoop dat velen van u 14 april naar onze Ledenvergadering zullen komen, voor alle aanwezigen ligt er in ieder geval een consumptiebon klaar.

De stukken voor onze vergadering kunt u vinden op onze vernieuwde website, wel graag eerst inloggen, dan kunt u de stukken downloaden.

En dan kunt u, mocht u geen regelmatige bezoeker van onze website zijn, gelijk genieten van de nieuwe, heldere vormgeving. Vol met actuele informatie dankzij onze actieve webmaster.

Graag tot 14 april.

Niek Lamme, voorzitter

Statusupdate VSM route

'Is die route nu al klaar?!'

Onder bovenstaande titel heb ik alweer meer dan een jaar geleden een presentatie gegeven tijdens één van de clubdagen van onze interessegroep. Inmiddels is het 2018 en de route is op dit moment nog niet gereed voor release. In de tussentijd zijn er echter veel vermeldenswaardige ontwikkelingen geweest en er is zelfs een belangrijke mijlpaal in de route gepasseerd. De route is overigens inmiddels omgedoopt tot 'Koningslijn'. In dit artikel een kort verslag van de status van de route.

Spoorse zaken

Met Oscar Weijde hebben wij een ontwikkelaar in het Ontwikkelteam die veel kennis en ervaring heeft ten aanzien van de route. Dit heeft geleid tot een aanzienlijke verbetering van het seinsysteem. Het seinsysteem is nu specifiek toegesneden op eigenschappen en eigenaardigheden van het grote voorbeeld van de route. Knelpunt bij de ontwikkeling van het seinsysteem is dat de route in de echte wereld niet 'waterdicht' is beveiligd. De toegelaten maximumsnelheid ligt laag (hoewel boze tongen beweren dat er op afgelegen delen van de route soms sneller wordt gereden dan officieel toegestaan), een aantal sporen is niet beveiligd met seinen en communicatie ten aanzien van het in goede banen leiden van het verkeer op de route vindt deels plaats via de telefoon. Nu hebben we geen verkeersleider in dienst om het verkeer op de route te leiden, maar we hebben hiervoor een andere oplossing bedacht. Om de verkeersleiding te simuleren is een seinsysteem geïmplementeerd dat werkt op basis van 'doorrijden op verzoek'. Op een aantal plaatsen in de route zijn blokborden te vinden. Deze blokborden zijn gemarkeerd met 'onzichtbare' seinen in de vorm van verzonken dwergseinen. De virtuele machinist stopt voor een blokbord, vraagt handmatig permissie om door te rijden en mag van verder. Het onzichtbare sein is vrijwel onzichtbaar, er schijnt alleen een rood lichtje tussen de rails om de speler te waarschuwen dat er gestopt dient te worden.

Het seinsysteem is nu zo ingericht dat AI treinen en spelerstreinen probleemloos hun weg zouden moeten kunnen vinden over het traject. Passeren van treinen op passeerspooren in het verde enkelsporige traject verloopt eveneens zonder problemen.

Uiteraard werkt nog niet alles probleemloos, vandaar het 'zou moeten kunnen'. Het scenariosysteem van DTG Train Simulator vertoont soms op het oog raadselachtige 'glitches', waarbij een scenario plotseling niet meer goed lijkt te werken terwijl een schijnbaar identiek scenario wel probleemloos functioneert.

Al met al is de route geen traject waarbij je, zoals op hogesnelheidstrajecten, een scenario kunt starten, de regulator op maximaal kunt gooien en op topsnelheid het traject kunt afleggen. Op bijeenkomsten en beurzen zien we soms het karakteristieke beeld van de (misschien wat verveelde) trainsimmer die, al dan niet achterover geleund voor zijn laptop, met een half oog op het traject, maar met meer aandacht voor het broodje kroket of het kopje koffie, alle

snelheidslimieten negeert en op volle snelheid van a naar b snelt. In sommige gevallen is de trainsimmer zelfs helemaal afwezig, want koffie of een broodje halen, terwijl op het scherm de trein al minuten geleden uit de bocht is gevlogen en ergens langs het traject op z'n zij ligt. In de VSM route zou het wat dat betreft meteen mis gaan na het vertrek van station Apeldoorn, waar een krappe boog in het traject ligt. De eerste overweg wordt in de grote wereld bovendien met de hand gesloten, hetgeen in de Train Simulator route gesimuleerd wordt door een overweg die pas sluit wanneer de machinist net voor de overweg zijn trein tot stilstand heeft gebracht. De maximumsnelheid ligt daar op slechts twintig kilometer per uur. Stop je er niet, dan steekt de trein de overweg over terwijl de bomen nog geopend zijn, wat er op zijn minst knullig uitziet. Het rijden in de route vereist dus een duidelijke gebruiksaanwijzing en veel oplettendheid. Ondanks de lage maximumsnelheid is er veel te doen als virtuele machinist en onoplettendheid bij het rijden is niet aan te bevelen.

Scenery

Realisme van een route is uit te drukken in de mate van gevoel dat je als trainsimmer in een 'echte' wereld rijdt. Eén van de zaken die bijdraagt aan het realisme is de scenery. Het maken van een realistische route vereist dat langs de route herkenbare landmarks te zien zijn. Om die reden worden zo veel mogelijk voorbeeldgetrouwe scenery objecten langs de route geplaatst. Uiteraard heeft dit zijn grenzen. Het is niet haalbaar om alle objecten langs de route na te bouwen, al was het maar omdat dit simpelweg te veel tijd kost. De technische beperkingen van Train Simulator zorgen er bovendien voor dat het toevoegen van te veel objecten in de route onherroepelijk leidt tot een crash van het programma. Er is een maximum hoeveelheid aan geheugen te vergeven bij het laden van een route en deze hoeveelheid geheugen wordt gedeeld met zowel route als treinen als met andere zaken die ervoor zorgen dat Train Simulator functioneert.

Desondanks wordt, met een zekere mate aan minimalisme, om resources te sparen, zoveel mogelijk herkenbare scenery langs de route geplaatst en zijn alle stations zo veel mogelijk voorbeeldgetrouw weergegeven. Het spoorse aspect van de route, met een volledig systeem van borden en (arm)seinen zorgt daarbij voor het gevoel dat je in een echte route bezig bent. De baanvaknsnelheid ligt laag, wat betekent dat de aankleding van de route aan het oog wat te bieden moet hebben.



Sfeer

De sfeer in een deel van de VSM route wordt gekenmerkt door een omgeving waarin de trein 'te gast is', met name op het deel van het traject in Apeldoorn Zuid. Het traject heeft daar eerder het kenmerk van een industriespoor dan van een volwaardige spoorlijn. Deels klopt dit natuurlijk ook, in Apeldoorn Zuid ligt een overslagstation van de VAM dat met goederentreinen bediend wordt. Brede wegen worden langzaam overgestoken en de prioriteit van het verkeer ligt niet bij de trein, maar bij het drukke wegverkeer. Overwegbomen worden met de hand gesloten, het wegverkeer dient te worden gewaarschuwd voordat een kruising wordt gepasseerd en alle kruisingen zijn gelijkvloers, terwijl sommige kruisingen zelfs niet eens door overwegbomen

beveiligd zijn. In vergelijking met het Nederland van een halve eeuw of langer geleden, wordt de wereld anno 2018 gekenmerkt door auto's. Als ik tijdens het schrijven van dit artikel uit het raam kijk, zie ik er al meer dan honderd in mijn blikveld. Auto's zijn echt overal te zien en in alle soorten en maten: op volle parkeerplaatsen, auto's op en langs de weg, bij tankstations.. Om dit beeld in de virtuele route weer te geven, zijn er ook langs de route heel veel auto's te vinden. Het aansluitende deel van het traject, ten zuiden van Apeldoorn en in de bosrijke omgeving ten zuiden van Beekbergen ligt veel traditioneler in het landschap als een volwaardige lokaalspoorlijn, maar door overwegbomen beveiligde kruisingen vormen er eerder een uitzondering dan een regel. In één geval treft u overwegbomen aan die wel aanwezig zijn, maar niet functioneren, omdat ze defect zijn, maar niet gerepareerd worden. Dit soort details vormt een bijdrage aan de landelijke charme van de route.

Releaseplanning

Het verzorgen van de release van een route omvat veel meer dan het beschikbaar stellen van een route met wat scenario's. Het maken van goede documentatie, het maken van een installer voor de route, het maken van documentatie en vooral het uitvoeren van grondige tests zijn onderdeel van het releaseproces. Hoewel bugs in een gecompliceerd product als de VSM route nooit uit te sluiten zijn, minimaliseren wij ze zoveel mogelijk door het middel van testen als een representatieve eindgebruiker.

Het spoortechische deel van de route is inmiddels 'bevoren'. Dit is nodig om ervoor te zorgen dat de scenariobouw kan plaatsvinden. Zouden we tijdens het ontwikkelen van de scenario's aan het spoortechische deel van de route sleutelen, dan zou dit onherroepelijk leiden tot scenario's die niet meer functioneren omdat treinen het spoor bijster raken.

Een aantal OT leden, samen met René 't Hooft die zich voor scenariobouw voor de route inzet, werkt aan scenario's voor de route. Het ontwikkelen van scenario's is, wanneer je het goed wilt doen, een tijdrovende zaak. Op veel plaatsen is het nodig om instructies op te nemen om de virtuele machinist te waarschuwen voor gebeurtenissen en het testen van scenario's vereist dat je een geheel scenario afspeelt. Wanneer een scenario een uur duurt en ergens tegen het einde van een scenario gebeurt iets wat niet voorzien is, kost het troubleshooten daarvan minstens een uur per test. Het plan is om een zestal scenario's met de route mee te leveren.

Raymond Kalousdian

Krammerdijks Deltaland gebouwd door Mark A.

Als je wat ouder bent heb je meestal wat meer tijd voor je hobby's.

Ik ben weer eens aan het snuffelen geweest op de website Treinpunt.nl.

Ik heb daar eens bezoek gebracht aan de beschikbare Nederlandse routes, gekeken op downloads en op het forum bij het onderwerp Railworks routes.

Het resultaat is dat ik nu een uitstekende route op mijn systeem heb geïnstalleerd!

Krammerdijks Deltaland V1.1 gebouwd door Mark A.

In de uitstekende Nederlandse handleiding schrijft Mark het volgende:

Allereerst bedankt voor het downloaden van mijn route! Deze eerste versie van de route biedt ruim 60 kilometer rijplezier voor Train Simulator 2017. Stap in de cabine en ervaar realistische, sterk op Nederland gebaseerde weilanden, veenlandschappen, bossen, steden en nog veel meer. Ben je iemand die graag met een sprinter op alle 12 stations stopt, houd je van Intercity's die niet te vaak stoppen of geef je de voorkeur aan cargo? Voor vrijwel iedereen is er wel wat te

doen op de route. De route is weliswaar fictief maar met o.a. het landschap, sporenplan, seinen en bovenleiding heb ik geprobeerd de werkelijkheid zoveel mogelijk te benaderen.

In een toekomstige versie zal er ook aan de diesel liefhebbers gedacht worden met de bouw van een (grotendeels) enkelsporige diesellijn en zal mogelijk ook een bestaande lijn doorgetrokken gaan worden.

In dit document vind je na de inhoudsopgave als eerste de installatie stappen om de route te installeren. Hierna neem ik je mee in een uitgebreide beschrijving over de route, waarin het verhaal erachter hopelijk duidelijk wordt; voor mensen die eventueel een scenario willen maken is het aan te raden dit door te lezen. Volgend hierop kun je de lijst(en) van de vereiste assets vinden; voor een optimale rijervaring is een volledige installatie van alle genoemde items aan te raden. Meteen hierop volgend staat een beschrijving van de meegeleverde scenario's; welke treinen er voor nodig zijn. Mocht je met het bovengenoemde problemen ondervinden vind je meteen hierna de FAQ(veel gestelde vragen). Helemaal aan het einde vind je tot slot de disclaimer en het dankwoord.

Uiteraard wil ik je meteen veel plezier met de route wensen! Maar lees vooral eerst even deze handleiding goed door;).

Ik heb daar weinig aan toe te voegen, het is prachtig.

Het grote voordeel van deze route is dat er voor alle benodigdheden (Assets etc.) duidelijk is aangegeven waar deze zijn te verkrijgen.

Met RW tools, wie gebruikt dat nou niet, kan je het eindresultaat nog eens controleren en eventueel de scenario's aanpassen met het vervangen van materieel wat niet bezit met jouw spulletjes. Je kan natuurlijk ook wat bijkopen, Chrstrains, Dutch Classics, Fopix etc.

Ik heb een afdruk van de handleiding gemaakt en deze zal op onze bijeenkomsten aanwezig zijn.

Theo Evers

Work in progress: Upgrade NS-elocs

Zoals jullie weten heb ik enkele maanden geleden afscheid genomen van het HCC!trainsim-ontwikkelteam, maar dat wil niet zeggen dat ik gestopt ben met het maken van trainsim-objecten. Op dit moment gaat de aandacht dan ook uit naar het verbeteren van bestaande rollend-materieel-objecten, zoals bijvoorbeeld de NS 1100 die gelijktijdig met de Burgerdamroute en als onderdeel daarvan werd gereleased.

Hoewel deze eloc zijn werk prima doet kun je bij het rijden met de loc enkele onhandigheden tegenkomen die terug te voeren zijn op een gebrekkige ondersteuning door TS. Neem nu eens het gedrag van de pantografen (ja, dat schrijf je met een f, niet met een v): bij het wisselen van rijrichting klapperen die op en neer dat het een lieve lust is. Bij het bouwen van de SBB Ae 3/6, in nauwe samenwerking met Paul Mersel van TrainworX, heb ik geleerd hoe je dat probleem in het engine script kunt oplossen.

Deze kennis heb ik nu toegepast op mijn NS 1100, zodat de loc nu wegrijdt met twee panto's. Zodra de loc op snelheid komt wordt de tweede panto door het script gestreken, net als in werkelijkheid. Met een schakelaar in de cabine kun je aangeven of dat de voorste of de achterste panto moet zijn. Een ander probleem wat zich met name voordoet bij het wisselen van cab is dat de verlichting van het instrumentenpaneel en de cab zelf door de sim niet worden meeverhuisd. Als je dit doet na het omlopen en aankoppelen aan de andere kant van je trein heb je nog een probleem: de front- en sluitseinen worden door de sim niet goed omgewisseld. Met wat

aanpassingen in de mesh, de blueprint en het script is dat ook in orde gekomen. Aansluitend heb ik deze modificaties ook maar gelijk bij de 1700-en doorgevoerd.



Nu komt bij de lezers van de Nieuwsbrief natuurlijk de vraag op wanneer deze upgrades als nieuwe versie kunnen worden gedownload. Daar kan ik op dit moment weinig over zeggen, maar ik kan wel een tipje van de sluier oplichten: Deze verbeterde NS-elocs maken deel uit van een groter project waarover in de loop van 2018 meer informatie bekend zal worden gemaakt.

Henk van Willigenburg

Presentatie multiplayer functie in Trainz

Eén van de interessante features van Trainz, het treinsimulatiepakket van N3V Games, is de multiplayerfunctie. Met deze functie kunt u met meerdere spelers tegelijk in één route en sessie rijden. Dit betekent dat u niet langer alleen bent in de route waarin u rijdt, maar dat de treinen van uw medespelers eveneens zichtbaar en actief zijn. Trainz is op het ogenblik het enige treinsimulatiepakket waarbij deze mogelijkheid ingebouwd is. De multiplayerfunctie is op eenvoudige wijze in te stellen, maar vereist wat kennis vooraf voordat u hiermee aan de slag kunt. Op zaterdag 14 april laten Kees Plaat en Raymond Kalousdian tijdens een hands-on demo zien hoe deze leuke functie in de praktijk werkt.

Raymond Kalousdian

Agenda

De eerstvolgende clubdag + ALV is op 14 april 2018

Het adres is: Cultureel Centrum "De Schalm",
Oranjelaan 10, 3454 BT De Meern

U bent welkom van 11:00 tot 16:00 uur.

Wij zien je graag op de gezellige HCC!trainsim clubdagen.

Graag uw ledenpas laten scannen bij binnenkomst!



Tot dan!!

Noteer alvast de clubdagen en evenementen in uw agenda!

- 12 mei HCC!expo, jubileum 40 jaar HCC
Beatrix gebouw, Jaarbeursplein, Utrecht
- 9 juni clubdag in De Meern
- 30 juni extra bijeenkomst in Euretco Houten, Meidoornlaan 24, Houten

Ga voor meer informatie naar onze [website](#)

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

Wil je deze nieuwsbrief niet meer ontvangen? [Klik dan hier.](#)