



trainsim nieuwsbrief

hcc¹trainsim

Jaargang 16 nr. 7-2018

Clubdag 8 September 2018

Beste Trainsimmer

In deze nieuwsbrief

- Van de voorzitter
- Nieuwe ontwikkelingen in trainsimland
- Nieuwe route van Wilbug Graphics
- Op naar de release van de Koningslijn
- Agenda

hcc¹trainsim

Van de voorzitter

Beste Trainsimmers

Voor de meesten van ons zit de vakantie er op.

Wij gaan hopelijk weer fris het nieuwe seizoen in met veel activiteiten de komende maanden.

Ik hoop dat velen van jullie inspiratie hebben opgedaan om een actieve bijdrage te kunnen leveren.

Zo zitten wij te springen om kopij voor de komende nieuwsbrieven. Dat kunnen eigen ervaringen zijn met routes en scenario's voor Railworks, Trainz enz.

Ook mensen die over hun ervaringen willen vertellen in onze bijeenkomsten zijn zeer welkom.

Gerrit Soede

Nieuwe ontwikkelingen in trainsimland

COHA objecten

Naast alle betaalde content voor Train Simulator 2018 (TS2018) zijn er een aantal ontwikkelaars die hun creaties om niet beschikbaar stellen, de zogenaamde freeware. In dit verhaaltje belichten we het werk van één van de ontwikkelaars van freeware content uit Nederland.

Het betreft het team van COHA met de website <http://www.coha.nl/>. Zelf zeggen ze: “Het team van coha.nl heeft als hoofddoel om u op uw eigen computer de echte treinen wereld als machinist, passagier of spotter te kunnen laten ervaren”. Zij maken voor TS2018 onder andere Nederlandse seinen inclusief tramlichten, overwegen, wisselstellers, verkeersborden, verkeerslichten. Tevens een pakket sporen met trackrules.

Van het Nederlandse seinenpakket is onlangs versie 3 en patch v3a uitgekomen. Hierin vrijwel alle typen seinen die langs het spoor tegen zijn te komen. De seinen zijn van uitgebreide scripts voorzien om een goede werking in TS2018 te garanderen. Van het pakket Nederlandse wisselstellers is versie 2.0 uitgekomen. Daarin ook opgenomen de seinen voor in niet-centraal bediend gebied. Deze zijn in het echt te vinden bij de opstelsporen bij Arnhem of bij Den Haag.

Wij hebben het team van COHA bereid gevonden aangepaste objecten te maken voor onze aanstaande VSM-route. Onder andere het type overweg te zien in de afbeelding bij dit artikel. Wij willen het COHA-team hiervoor hartelijk danken. Hoe de gebruikers van de aanstaande VSM-route de COHA onderdelen kunnen verkrijgen maken we binnenkort bekend.



RW_Tools niet meer met melding voor updates

De ontwikkelaar van het onmisbare hulpmiddel RW_Tools heeft besloten het programma niet meer naar updates te laten zoeken. Dit in verband met de oplopende kosten voor het in stand houden van zijn website. Wij zullen op onze website in de rubriek Treinsims, Veelgestelde vragen treinsims, RW_Tools veelgestelde vragen, steeds de meest recente versie noemen. RW_Tools en de bijbehorende updates zijn in Nederland ook te downloaden via het forum Treinpunt.nl.

Ontwikkelingen treinsim programma's

Deze zomer zijn een aantal ontwikkelingen rond de diverse treinsimulatieprogramma's geweest die het vermelden waard zijn.

Train Sim World

Dovetail Games (DTG) heeft de wijze van verkoop van hun treinsimulatieprogramma Train Sim World®: CSX Heavy Haul aangepast. Het pakket wordt nu verkocht als routebundel. Tevens is de naam veranderd in Train Sim World® (TSW). Inhoudelijk is er aan het basisprogramma en de afzonderlijke routes niets gewijzigd. Rollend materieel kan niet worden uitgewisseld tussen de routes.

TSW is beschikbaar voor drie platformen:

Windows PC, te koop via o.a. Steam;

XBOX ONE, te koop via de Xbox Store, en een aantal winkelketens;

PLAYSTATION 4, te koop via de Playstation Store, en een aantal winkelketens.

Train Sim World® is te koop in twee versies:

Standard Edition, deze bestaat uit de trajecten:

CSX: Heavy Haul;

Great Western Express;

Rapid Transit;

Northeast Corridor: New York;

Digital Deluxe Edition deze bestaat uit de onderdelen:

CSX: Heavy Haul;

Great Western Express;

Rapid Transit;

Northeast Corridor: New York;

CSX GP40-2.

Voor gebruikers, die bovenstaande onderdelen al hebben, verandert er niet zo veel. In de Steam-bibliotheek staat de nieuwe naam, in TSW zijn een aantal achtergrondschermpjes anders. Gebruikers die wel TSW hebben maar niet alle bovenstaande onderdelen kunnen gebruik maken van de 'Complete My Collection' aanbieding. Bij de koop van TSW hoeven ze alleen de ontbrekende delen af te rekenen. In de Steamwinkel zijn de genoemde onderdelen niet meer los verkrijgbaar.

Uitgebracht voor Windows PC is het traject Ruhr Sieg Nord. Het betreft het deel Hagen tot Findentrop van het bekende traject Hagen – Siegen. De locomotieven DB BR 185.2, DB BR 143, een dubbeldekwegenset met stuurstandrijtuig, de DABpbzfa 767.2 zijn bij deze route inbegrepen. Inmiddels worden van de locomotieven freeware repaints aangeboden. Niet als aanvulling, maar als vervanging van de bestaande modellen.

Bron: Dovetail Games

Train Simulator 2019

DTG heeft versie 2019 van het bekende pakket Train Simulator (Railworks) aangekondigd. Het grote nieuws is dat het programma ook in een 64 bits versie wordt uitgebracht. Welke trajecten standaard worden is nog niet bekend. Voor bezitters van 32 bits besturingssystemen zal er niets veranderen. Het programma zal TS2019 gaan heten. Bezitters van 64bit besturingssystemen zullen merken dat TS2019 dan alle beschikbare werkgeheugen kan gaan gebruiken. Het programma crasht nu als meer dan 3.2 tot 3.5 GB van het werkgeheugen gebruikt gaat worden. Heb je 4 GB RAM werkgeheugen in je pc of laptop, dan zal je geen voordeel van de 64 bits versie hebben.

Echter, de onderliggende grafische techniek verandert niet. Het programma blijft Direct X 9.0c gebruiken en geen nieuwere versies. Bij zwaardere scenario's zal de framerate (FPS) de beperkende factor zijn of gaan worden.

Trainz

In juli 2018 is Service Pack 3 (build 94812) uitgebracht van Trainz A New Era (TANE). Hierin ondersteuning voor de Raildriver, verbeteringen in de multiplayer, updates in de afhandeling van AI-verkeer, en meer dan honderd kleine verbeteringen en opgeloste problemen.

N3V Games heeft een pre-release uitgebracht van de beoogde opvolger van TANE, Trainz Railroad Simulator 2019 (TRS19). In TRS19 veel nieuwe grafische mogelijkheden als physically-based rendering, heightmaps, en environment lighting, een betere manier van het belichten van objecten in een route. Naast de koop van het gehele product worden ook abonnement versies van het pakket uitgebracht. Voor de huidige versie genaamd TRS19 Early Access. Belangrijk is dat wordt gestreefd naar uitwisselbaarheid van bestaande content met TRS19. In de komende maanden zullen we in de nieuwsbrief en op onze website meer aandacht besteden aan TRS19.

Kees Plaat

Nieuwe route van Wilbur Graphics

Aan afwisseling geen gebrek bij het ontwikkelen van een fictieve, Nederlandse route, met een flinke knipoog gesitueerd in de jaren rond 1990. Je begint aan zo'n project met dit thema als leidraad en voor je het weet is zijn de afrondende activiteiten alweer in zicht. Een goed moment om de lezers van de HCC!trainsim nieuwsbrief op de hoogte te brengen van enkele details.

De route stelt een fictief NS-traject voor, flexibel gesitueerd in de tijd rond 1990. Naast een zo geloofwaardig mogelijke uitwerking hebben we tijdens de bouw het speelplezier van de gebruikers steeds voorop gesteld. De spoorse infrastructuur met een effectieve rijlengte van ca. 55 km wordt gekenmerkt door betonnen biels en daglichtseinen. Vrijwel alle sporen, ook op de emplacementen, zijn voorzien van bovenleiding. Het omliggende landschap is typisch Nederlands en wordt gekenmerkt



door weiden, heuvels en bossen, afgewisseld met stedelijke bebouwing. Deelnemers aan onze scenario-workshop zullen in een deel van het tracé de Leerweg-route nog vaag herkennen en ook de Berkendam-route levert een bijdrage met enkele klassieke scenery-objecten, maar in overeenstemming met het tijdsbeeld zul je er heel veel nieuwe elementen in de vorm van moderne

bebouwing aantreffen.

In de scenario's wordt naast ons WG-materieel een grote plaats ingeruimd voor ChrisTrains-treinstellen en locomotieven, ervan uitgaande dat kopers van deze Nederlandse route tevens trouwe afnemers zullen zijn van dit fraaie materieel. Je zult de bekende jaren vijftig diesellocs kunnen aantreffen, gestoken in het bekende geel-grijze, NS-huisstijljasje. Helemaal terug in de tijd dus, wat ons op het idee bracht voor de naam van de route. En omdat de aankleding van het traject veel weg heeft van een impressionistisch schilderij hebben we het hier over de Retro Canvas Route.

Als jullie dit lezen is de scenariobouw vrijwel afgerond en zitten we midden in de testfase. De prognose is dat de route in oktober als 'downloadable content' (DLC) zal worden uitgerold en via de bekende webshop van TrainworX (<https://www.mersel.nl/>) zal worden gedistribueerd. Neem voor meer info ook eens een kijkje op onze facebook-pagina: [klik hier](#). Gebruikershandleidingen in verschillende talen zullen niet worden vergeten. En dan nog even dit: de route wordt beveiligd met onze eigen daglichtseinen en overwegen, waarvan de scripting met ondersteuning van een bekende specialist tot stand is gekomen.



Henk van Willigenburg

Op naar de release van de Koningslijn

In dit artikel kunt u lezen over de niet binnen al te lange tijd te releasen add on voor DTG Train Simulator, de Koningslijn. Het is een leuke en afwisselende route geworden die ondanks het enkelsporige traject en de landelijke setting veel uitdaging biedt.

Inleiding

Zoals u weet werkt het Ontwikkelteam aan een add on voor DTG Train Simulator, het enkelsporige lokaalspoortraject van Apeldoorn naar Dieren. Inmiddels zit er meer dan vijf jaar op wat de bouw van de route betreft, inclusief een herstart van het project. De route, die voorheen VSM route heette, is inmiddels omgedoopt tot Koningslijn. Vijf jaar! Hoe moeilijk kan het zijn, zou u zeggen? Je gaat 's bij het traject kijken, je legt wat spoor aan, je kiest wat gelijkende huisjes en stations en klaar ben je. Toch? En DTG lanceert aan de lopende band add ons. Een uitgebreid verhaal over de vraag waarom DTG in staat is, zoveel content te releasen, kunnen wij desgevraagd met u delen tijdens één van de beursdagen of tijdens de clubmiddag; het valt helaas buiten de scope van dit artikel, hoewel het topic bijzonder interessant is als discussiemateriaal.

Voor veeleisende gebruikers

Bij de bouw van een realistische route voor veeleisende gebruikers die realisme verwachten komt heel wat meer kijken dan wat huisjes in een landschap neerzetten en wat spoortjes leggen. De ervaring leert: volgens die laatste methode werken levert een nauwelijks herkenbaar resultaat op. De meeste bruikbare content uit DTG Train Simulator van is van buitenlandse origine en de route zal dan als twee druppels water op die Duitse of Engelse route lijken waar de content vandaan komt. Allereerst hoort bij een compleet routepakket alle scenery inclusief te zijn, dus meegeleverd te worden. Dat betekent, als je de lat net zo hoog wilt leggen als overige 'betaalde' content met herkenbare landmarks en stations: bouwen, bouwen en nog eens bouwen. En dat betekent ook: realisme in de 'operatie'. Borden, overwegen, seinsysteem dienen dus zoveel mogelijk volgens het origineel te zijn. Voor een betaald product verwacht de gebruiker immers een goed gelijkend resultaat. De vijf jaar bouwtijd is inclusief een volledige herstart van de bouw van de route in 2015. Voor het Ontwikkelteam was de bouw van de route immers ook een leerproces. Gaandeweg kregen we het bouwen in het gekozen pakket, DTG Train Simulator, steeds beter onder de knie. Voor routes met hellingen, emplacementen met vloeiende bogen en wisselstraten draaien wij inmiddels onze hand niet meer om. Soms blijkt het daarom beter om met een schone lei te beginnen in plaats van herstel van keuzes uit het verleden die grote impact hadden – keuzes die ontstaan zijn als gevolg van bijvoorbeeld gebrek aan ervaring - te herstellen.

De laatste loodjes

In september 2018 staat de route er zeer goed voor; we zijn inmiddels voorbij versie 0.9 en de eindstreep is in zicht. Het wordt een add on waar we als Ontwikkelteam en als HCC!trainsim trots op kunnen zijn. De precieze releasedatum houden we nog even geheim, maar om een tipje van de sluier op te lichten kunnen we zeggen: binnenkort! Op de eerste clubbijeenkomst na ons 'zomerreces' van 2018, 8 september, hoort u tijdens de presentatie van de route meer hierover. We houden het dus nog even spannend.

Voor het bouwen van de route hebben we twee virtuele 'afdelingen' ingericht, de afdeling routebouw en aankleding en de afdeling scenariobouw.

De afdeling routebouw, voornamelijk bestaande uit ondergetekende, met input en feedback van de overige teamleden, doet zijn best om de aankleding van de route zo realistisch mogelijk en zo herkenbaar mogelijk uit te voeren. Tussen de wens tot honderd procent realisme en het bouwen van datgene wat praktisch mogelijk is, zit altijd spanning. In het ideale geval is de virtuele wereld niet van echt te onderscheiden en functioneert alles in de simulatie precies zoals in werkelijkheid. Helaas is dit in de praktijk op dit moment nog niet mogelijk. Hoewel we al veel meer kunnen bieden dan wij tien jaar geleden voor mogelijk hielden, is het nog lang niet mogelijk om honderd procent realisme te bereiken.

Allereerst is er niet voldoende computercapaciteit voorhanden om de simulatie zo realistisch te maken. Daarnaast is Train Simulator er simpelweg niet op ingericht om honderd procent realisme te bieden, zowel op het gebied van aankleding van routes als op het gebied van de 'operatie'. De werking van het pakket brengt ontwikkelaars soms tot een staat van bijna wanhoop. Voorbeeld van het laatste is het seinsysteem dat in de grote wereld op het traject prima functioneert, maar in Train Simulator leidt tot grote problemen bij het maken en spelen van scenario's. We hebben onze toevlucht genomen tot een aantal kunstgrepen om het treinverkeer in de route in goede banen te leiden.

Hoewel het in de nabije toekomst zal veranderen, is TS bovendien momenteel nog een 32 bits pakket. Dit betekent dat de hoeveelheid inhoud (huisje-boompje-beestje en rollend materieel) aan strikte grenzen gebonden is. De grenzen worden in de praktijk anno 2018 vrij snel bereikt, zodat het een uitdaging is om een evenwicht te vinden tussen realisme en uiteindelijk resultaat.

Systeemeisen

Zoals hierboven gemeld, is TS momenteel nog een 32-bits pakket. Ook na het opheffen van deze beperking zal het gebruik van de route een uitdaging blijven omdat nog veel systemen 32 bits systemen zijn. Voor het gebruik van route dient u rekening te houden met de volgende specificaties, wanneer u optimaal wilt genieten:

Windows 7 of Windows 10, 64-bits

8 Gigabyte intern geheugen

Harddisk op basis van SSD technologie

Nvidia Geforce 770 GTX of gelijkwaardig

Het resultaat

Bovenstaande bespiegelingen zijn interessant en we zouden nog uren kunnen bomen over de stand van zaken rondom treinsimulatie, maar hoe staat het er nu voor met de route? Een kleine greep over de zaken die u in de route aantreft:

- Het spoortraject, weergegeven op basis van de echte situatie. Vrijwel al het spoor dat in het grote voorbeeld te vinden is, vindt u in de virtuele route terug
- Het hart van de route, station Beekbergen met het emplacement met draaischijf, locloods en opstelsporen, is met veel details vormgegeven; u vindt er zelfs de kolenkraan terug en u ziet er de installaties die nodig zijn om de stoomlocs van water te voorzien. Deze werken echt.
- Seinen en bebording komen overeen met het origineel en zijn uitgebreid met faciliteiten die ervoor zorgen dat het treinverkeer in de gehele route in goede banen geleid kan worden
- In de winterscenario's treft u een besneeuwde en bevroren wereld aan; zelfs het Apeldoorns Kanaal, dat gedeeltelijk langs de route loopt, is in de winter grotendeels dichtgevroren
- Alle stations op het traject Apeldoorn-Dieren, inclusief de inmiddels gesloten halte Laag-Soeren

zijn nauwkeurig nagebouwd

- Veel verschillende landmarks zorgen ervoor dat de route herkenbaar is voor diegenen die de omgeving en het traject kennen;
- Het wegennet rondom het traject met de grote wegkruisingen in Apeldoorn-Zuid, Eerbeek en Dieren zijn herkenbaar nagebouwd; enkele kruisingen zijn net als in de grote wereld honderd meter breed en moeten echt worden 'overgestoken', met lage snelheid wel te verstaan, want er is weinig tot geen afscherming tussen het spoor en de faciliteiten voor het overige verkeer. Dit draagt bij aan de sfeer in de route, die deels getypeerd wordt door de sfeer van een 'industriespoor', waar de trein lang niet overal prioriteit heeft op het overige verkeer.
- De route is ingericht op rijden met langzaam museumverkeer en industrieverkeer. Direct langs het traject treft u veel detail aan omdat u nu eenmaal niet met hoge snelheid door de route rijdt en er dus veel gelegenheid is om de omgeving te bekijken.

Laat ik u meenemen voor een kleine reis door de route. Startend in Apeldoorn en van noord naar zuid rijdend komen we het volgende tegen: allereerst zien we de stedelijke omgeving van Apeldoorn, inclusief het station met emplacement en omgeving en de kunstwerken die over het Apeldoorns Kanaal aangelegd zijn. Deze omgeving wordt gekenmerkt door stedelijk aandoende bouw, brede wegkruisingen, het dominant aanwezige Apeldoorns Kanaal en het oude, industriegebied. Het station en omgeving zijn sterk gemoderniseerd. Naast het stationsgebouw, een beetje verstopt maar wel zichtbaar, is het moderne kunstwerk 'De Kus' te zien, enkele jaren geleden nagebouwd voor de route door Dick van Dijk, net als het hoofgebouw van het station van Apeldoorn. Het 'grote' station Apeldoorn heeft aan de zuidzijde het perron voor de VSM. De moderne gebouwen tegenover het station zijn van de hand van Kees Plaat. Direct voorbij station Apeldoorn verlaat het spoor van de VSM met een boog het hoofdspoor. De haastige machinist wordt er direct afgestraft; voor de overweg aldaar dient gestopt te worden om de overwegbomen de tijd te geven om te sluiten. In de grote wereld heeft deze overweg handbediening door de machinist; dit laat zich helaas niet in Train Simulator simuleren.

Het industriegebied ten zuiden van het station bevindt zich in een geleidelijke transformatie van industrie naar wonen en doet rommelig aan, met lege plekken waar oude industrie gesloopt is. Temidden van het industriegebied ligt het depot met werkplaats van de VSM. In de grote wereld vindt u hier historisch materieel in allerlei staat van onderhoud en renovatie. Ten zuiden van het depot van de VSM vindt u het depot van de VAM, een afvalverwerkingsbedrijf dat net als het kantoorgebouw van Honeywell nagebouwd is door Henk van Willigenburg. Het stedelijke deel van de route wordt begrensd door het viaduct van de A1 gebouwd door ondergetekende, direct naast de van grote afstand zichtbare 'M' van een bekende fastfood restaurantketen. Direct ten zuiden van het viaduct begint het tweede deel van de route, het landelijke deel. In een deels glooiend landschap vindt u een afwisselende mix van weilanden, bebossing en bebouwing. In dit landschap vindt u ook station Beekbergen met emplacement.

Ten zuiden van Beekbergen vindt u het meest bosrijke deel van de route, dat door de uitgestrekte bossen van de Veluwe voert. Onderweg passeert u halte Immenbergweg dat direct onder het viaduct van de A50 (Arnhem-Apeldoorn) ligt en station Loenen, dat een klein emplacement bezit. Ten zuiden van Loenen vindt u het volgende deel van de route. U passeert het uit de kluiten gewassen dorp Eerbeek, waar in het centrum het monumentale station ligt. Het station van Eerbeek is gelukkig in goede staat bewaard gebleven en ziet er schitterend uit. Voorheen grensde het station aan een industriegebied, maar de bebouwing in dit gebied is inmiddels voor een deel gesloopt om ongetwijfeld in de nabije toekomst te worden vervangen door woningbouw.

Ten zuiden van Eerbeek passeren we de inmiddels gesloten en overwoekerde halte Laag-Soeren en de prachtige monumentale villa, waarna we de eerste laagbouwwijken van Dieren met rijtjeshuizen uit de tweede helft van de twintigste eeuw al bereiken, afgewisseld door industrie op bedrijventerreinen. Anno 2018 heeft immers elke gemeente wel een industrieterrein aangelegd. Inmiddels heeft het Apeldoorns Kanaal zich in dit deel van de route weer bij het spoortraject gevoegd; dit kanaal wordt door het verkeer overgestoken door een aantal karakteristieke bruggen die u in de route terugvindt. VSM spoor, kanaal en provinciale weg lopen er

gebroederlijk samen.

Uiteindelijk passeren we na een wijde boog de bekende Gazellefabriek; het enkelspoor van de VSM komt er samen met het hoofdspoor van Zutphen naar Arnhem en we bereiken het eindpunt van deze versie van de route, station Dieren. Station Dieren is een klein, maar zeer druk station. Treinen van en naar Arnhem rijden er af en aan. Het station heeft een monumentaal karakter met een oude overkapping op het middenperron van het hoofdspoor, maar het is inmiddels gemoderniseerd en aangepast (inclusief de bekende moderne fietsenstallingen die tegenwoordig bij elk station wel te vinden zijn) om mee te kunnen in het moderne treinverkeer. Het perron van de VSM is hier, net als in station Apeldoorn, op bescheiden wijze aangelegd. Voor de bezoekers van de VSM is er een kleine overkapping. Langs het station bevindt zich in de echte wereld een groot wegenbouwproject dat de drukke provinciale weg die langs station Dieren loopt, inmiddels in een tunnel heeft ondergebracht. Omdat dit project nog niet is afgerond, vindt u in de virtuele route nog de 'oude' situatie uit pakweg 2013-2015.

Scenario's

Het virtuele spoorbedrijf in de route in Train Simulator vormt een echte uitdaging. Dit heeft te maken met het karakter van de route. Het traject wordt bereden met lage snelheid, maar het is misschien nog wel meer zaak om goed op te letten dan in een route waarover u met hoge snelheid over een hoofdspoor snelt. Voor sommige overwegen dient u te stoppen om het wegverkeer te waarschuwen, andere overwegen dienen met slechts twintig kilometer per uur te worden overgestoken en sommige overwegbomen sluiten pas nadat u direct voor deze overwegen bent gestopt. U begrijpt dat het direct misgaat wanneer u deze route zonder voorkennis berijdt. Omdat de scenario's een apart artikel waard zijn, worden deze in een later artikel behandeld. Voor nu laat ik het hierbij!



Raymond Kalousdian

Agenda

De eerstvolgende clubdag is op 8 september 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!

- 22 september, 50+beurs

Jaarbeurs, Utrecht.

- 6 & 7 oktober Open dagen Stoom Stichting Nederland,

Rolf Hartkoornweg 50, Rotterdam.

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.](#)