



hcc^otrainsim

trainsim nieuwsbrief

Jaargang 17 nr. 4-2019

Clubdag 13 april 2019

Beste Trainsimmer

Word nu lid van HCC en kies een welkomstgeschenk![Klik hier voor meer informatie](#)

In deze nieuwsbrief

- **Van de voorzitter**
- **Terug naar Derail Valley**
- **De Treinengek**
- **Wilbur Graphics: Werk in uitvoering**
- **Agenda**

hcc^otrainsim

Van de voorzitter

Beste Trainsimmers

Dit is de vierde nieuwsbrief van 2019.

Wij hebben weer een succesvolle deelname aan Ontrax in het Spoorwegmuseum in Utrecht achter de rug. De vrijdag was erg druk, ook met kinderen vanwege de onderwijsmanifestatie. Daardoor waren veel kinderen een dagje vrij. Dat vertaalde zich in minder drukte op zaterdag en zondag.

Onze eerst volgende bijeenkomst is op 13 april 2019 in de Meern.

Dan wordt onze algemene ledenvergadering gehouden. Een aantal bestuursleden die al een tijd meedraaien zouden graag een stap terug willen doen.

Om dit mogelijk te maken, doe ik een herhaalde oproep aan onze leden om ons bestuur te willen versterken. Ook mensen die niet in het bestuur willen maar wel bereid zijn om bepaalde organisatorisch taken te willen vervullen, zijn welkom. Daarna kunnen wij de functies invullen. Wij zien eventuele aanmeldingen graag tegemoet.

Per Email: <mailto:voorzitter@hcc-trainsimgg.nl> of <mailto:secretaris@hcc-trainsimgg.nl>

Wij hopen velen van U weer te zien op onze bijeenkomsten en evenementen..

Gerrit Soede

Voorzitter HCC!trainsim.

Terug naar Derail Valley

“Ze hebben een stoomloc!”

Enkele jaren geleden (mei 2017) heb ik in de nieuwsbrief met veel enthousiasme het spel Derail Valley beschreven. Het was destijds in demovorm beschikbaar; inmiddels is er een officiële release van het spel. In dit artikel daarom een korte review. Derail Valley, een eenvoudig maar bijzonder leuk treinsimulatiepakket met mooie graphics, is onlangs via Steam uitgebracht als early access release. Early access release betekent dat het spel gekocht kan worden, met de duidelijke boodschap erbij dat het nog in ontwikkeling is, dus nog niet ‘af’ is. Het spel is bijzonder positief op Steam ontvangen. Velen ervaren het als verfrissend dat er iets op de markt verschijnt dat niet uit de stal van Dovetail Games komt. Achter de ontwikkeling van Derail Valley zit een klein en zeer enthousiast en gedreven team dat het spel met veel energie ontwikkelt. Was het spel Derail Valley eerst VR only, en daarmee het eerste treinsimulatiespel waar de VR bril bij opgezet kan worden, nu is het ook zonder virtual reality te spelen, wat weliswaar de ervaring een stuk minder intensief maakt, maar het spel binnen bereik brengt van een veel groter aantal gebruikers. Met als

hoofdattractie in het spel: een echte stoomloc! Is dat zo bijzonder? Als je een stoomloc in VR kunt bedienen zeer zeker. Dat betekent namelijk dat je niet met de 'a', de 'd' of de 'h' de loc bedient, maar met de virtual reality controllers naar handles en knoppen reikt alsof je daadwerkelijk in de cabine zit.

Treinsimulatie in virtual reality

Treinsimulatie in virtual reality kent een zeer voorzichtige start. Hoewel treinsimulatie zich prima leent voor het spelen in virtual reality, zijn de ontwikkelingen tot nu toe nog niet zo spectaculair geweest. Dovetail Games heeft in Railworks ooit ondersteuning geboden voor de Oculus Rift Development Kit 1, een VR bril van de eerste generatie. In de Unreal Engine, de grafische engine die ook als basis dient voor Trainsim World en veel andere spellen, is standaard ondersteuning voor virtual reality ingebouwd; DTG heeft er echter voor gekozen om die ondersteuning eruit te verwijderen, zodat Trainsim World uitsluitend op een plat scherm gespeeld kan worden, tenzij een driver van een derde partij gebruikt wordt om Trainsim World alsnog via VR te spelen.

Onbekend fenomeen

Weinigen van onze leden zullen naar verwachting al kennis gemaakt hebben met virtual reality, op een enkele uitzondering na. Een steekproef op een gemiddelde clubbijeekomsst leert dat alle leden die de bijeenkomst bezoeken nog steeds op dezelfde wijze hun virtuele ritten maken als 18 jaar geleden, toen Microsoft Train Simulator verscheen. Dat is jammer, want virtual reality maakt treinsimulatie tot een bijzonder indrukwekkende ervaring. Diegenen die overigens VR menen te kennen doordat zij een 'bril' gedragen hebben waarin je een smartphone kunt plaatsen om op die manier bijvoorbeeld een virtuele rit in een achtbaan te maken, moet ik teleurstellen. De ervaring met VR op een pc is fundamenteel anders, omdat de hardware veel krachtiger is en head tracking beter ondersteund wordt.

Derail Valley

Derail Valley is een virtueel stuk berglandschap waarin een fictief routenetwerk is aangelegd. De grafische engine waarin Derail Valley is geprogrammeerd ziet er bijzonder fraai uit. De virtuele wereld ziet er gelikt uit, sfeervol en gedetailleerd, het landschap oogt zonovergoten. Zoals gezegd, kan het spel zowel gespeeld worden op een platte monitor als in virtual reality. De essentie van het spel is het verdienen van geld met het vervoeren van goederen van A naar B. Bij de start van het spel word je eerst getraind in het besturen van een trein, waarna je een licentie 'verdient' om als virtuele machinist je werk te doen. Het spel vindt net zoals in Trainsim World zowel binnen als buiten de trein plaats. Om opdrachten op te halen, wissels om te zetten of om gewoon te zien hoe mooi de trein is waarin je rijdt, kun je de trein verlaten en in de virtuele wereld rondwandelen. Wanneer je dit in virtual reality doet, wandel je door de wereld door middel van teleportatie, niet geheel ongebruikelijk in VR spellen. Je kiest met de controller een locatie, druk op een knop en verplaatst jezelf in een oogwenk van de ene naar de andere plek. Dit voorkomt voor veel mensen het ongemakkelijke gevoel dat je krijgt wanneer je in virtual reality wandelt, maar in de echte wereld stil blijft staan of zitten. Hierdoor zien je ogen iets anders dan je andere zintuigen voelen en dat vertelt je hersenen dat er iets helemaal mis is. Omdat je hersenen dan het signaal interpreteren dat je iets giftigs hebt gegeten, komt een

misselijkheidsprikkel in actie om je van het (imaginaire) gif te verlossen. In Derail Valley is de kans dat je hiervan last krijgt, kleiner.



In Derail Valley vind je een aanzienlijk aantal wagons in verschillende typen en een aantal locs, waaronder een stoomloc. Het spel wordt gestart met een training in een simpele rangeerloc. Als je in virtual reality in deze loc stapt, kun je het metaal van de loc en de dieseldampen bijna ruiken, zo ver gaat het realisme. De loc wordt gestart door de speler, waarna deze gromt en ronkt. En met het bedienen van de juiste handles komt de loc daadwerkelijk van zijn plaats.

De bediening van de loc vindt plaats via de motion controllers, die je virtuele handen zijn in het spel. Je reikt naar de controls en kunt aan handles trekken en op knoppen drukken door er naar te wijzen en een knop op de motion controllers te drukken. Dit werkt bijzonder intuïtief en in virtual reality zijn toetsenbord of muis dan ook niet nodig. Wissels zet je om met een radiografische controller, die je met je mee kunt dragen. Je wijst simpelweg naar de om te zetten wissel, en de wissel wordt omgezet.

Na verloop van tijd krijg je het bedienen van de loc, koppelen en afkoppelen van de wagons goed onder de knie en ga je helemaal op in de speelwereld. Je wordt echt met beide benen terug op de grond gezet wanneer je na een intensieve rit die je volledige aandacht opeist, de virtual reality bril afzet en gewoon weer achter je pc met monitor of laptop zit. De virtuele wereld lijkt dan plotseling bijzonder ver weg wanneer je deze weer op het platte scherm terugziet.

Wat kost het?

Het spel kost momenteel rond de 17 euro en is verkrijgbaar in de Steam winkel, waar met Ideal afgerekend kan worden. De systeemeisen zijn voor virtual reality gelijk aan de standaard eisen voor spellen die in virtual reality gespeeld worden. Voor deze

prijs krijgt u een early access product dat weliswaar nog hier en daar gepolijst kan worden, maar waarin de factor 'fun' een bijzonder prominente plaats inneemt. Je gaat als virtuele machinist in virtual reality als van nature voelen hoe hard je moet remmen, hoe je de regulator moet doseren om niet teveel te accelereren en binnen het spoor te blijven. Hoewel het spel 'Derail Valley' heet, is het juist niet de bedoeling om te ontsporen, en met loc en al van een berghelling af te rollen. In Train Simulator op een plat scherm is het jammer, maar nog niet zo'n issue, in Derail Valley peins je er instinctief niet over om je trein te laten ontsporen omdat je dan écht het gevoel krijgt dat je met trein en al van de baan af rolt. Ook haal je het niet in je hoofd om te hard op wagons of stootblokken af te rijden, je zet je letterlijk schrap voor de klap die dan gaat volgen.

Conclusie

Ondergetekende heeft nog slechts een beperkt aantal uren gespeeld, maar nu al blijkt Derail Valley een bijzonder leuke toevoeging aan de voorraad treinsimulatiepakketten, en dan heb ik nog niet eens de kans gehad om met de indrukwekkende stoomloc in het spel aan de slag te gaan. Het simulatie-aspect is als van nature aanwezig, je bedient de trein met de controls in de cabine, er is geen sprake van ingewikkelde toetscombinates. De physics van de treinen lijkt in orde, hier geen verassingen. Het spelplezier wordt vergroot doordat niet alleen naar hartelust door de virtuele wereld gereden kan worden, maar ook opdrachten dienen te worden uitgevoerd. Waar voor het geld gegarandeerd!



Raymond Kalousdian

De Treinengek



Hobby clubs bestaan bij leven en welzijn van hun leden en het bestuur van deze groepen.

Elke groep of club heeft wel zo zijn specifieke interesse en karakter, als ik van breien hou, moet ik geen lid worden van een haak club. Zoiets heb ik dus ook bij deze groep van de Treinsim, je voelt je toch een vreemde eend in de bijt. Je gaat namelijk naar zo een club om gelijk gestemden te vinden en leuke gesprekken en gegevens uit te wisselen, helaas dat is zoeken naar een speld in een hooiberg, want je zit daar dus een beetje voor spek en bonen tussen de jongens. Zo dit was even een klein lesje in Nederlandse spreekwoorden, maar nu even spijkers met koppen slaan..... Oeps doe ik het weer.

Mijn interesse gaat uit naar leuke routes zoeken met veel rangeer opdrachten en niet zoals menige Simmer kilometers door het raampje kijken van station naar station om een dienstregeling te halen. Al bezig zijnde met rangeer opdrachten, kwam ik er achter dat er een scenario niet naar behoren werkte. De locomotief moest vol getankt worden en met geen mogelijkheid kreeg ik de diesel tank gevuld, wat ik ook probeerde zoals stukje vooruit en achteruit tot hij precies in het midden stond voor de pomp niets lukte. Ten einde raad....(bijna dan) te rade gegaan bij de meester, maar ook die concludeerde dat alle voorwaarden aanwezig waren, wat zoveel inhield dat het niet werkte. Maar opgeven is geen optie, niet voor Jopie tenminste. Thuis gekomen weer met dat scenario aan het bewerken, nu eens de pomp verder van de rail of dicht er bij maar nee hoor het wilde niet, tot ik het idee kreeg het eens aan de andere kant van de rails te plaatsen WAAUW nu werkte het wel, zou deze locomotief alleen aan de bestuurders kant zijn tankdop hebben? Inmiddels ben ik alweer uitgereden op deze Industrial Interactive Route versie 4.0, wat zoveel betekent dat ik alle scenario's gereden hebt en de fouten welke ik tegen kwam in de scenario's gevonden en opgelost hebt, daarnaast zijn er meerderen mensen die liever een scenario in het Nederlands willen hebben, dus met mijn gebroken spoorwegjargon dat ook maar geprobeerd te doen. Daarna heb ik ook de opdrachten wat meer in logische volgorde gezet, zodat je opvolgend een aantal opdrachten uitvoert. Dat is best leuk om te doen, maar ook het zelf bedenken van een vervolg

voor een scenario. Dus ga ik nu zelf een paar scenario's maken voor deze route (tussen de andere bezigheden door) want er zijn meer dingen die mijn aandacht vereisen.

Daarnaast heb ik nog zo veel routes om te proberen, dat ik mij tot in de lengte van dagen wel bezig kan houden. Het is onvoorstelbaar hoeveel groepen er zijn die routes bouwen en ook in zoveel verschillende landen. Wat ik allemaal al niet ben tegen gekomen. Al zoekende ontdek je dan ook dat er wel zoveel Freeware te vinden is dat je geen aanslag op je portemonnee hoeft te doen om de stille uurtjes door te komen, Denemarken Afrika USA Oostenrijk Duitsland Zwitserland Italië Spanje Frankrijk elk land heeft wel meerdere groepen bouwers actief en ja ook in Nederland zijn meerdere groepen die routes ontwerpen. Het was zelfs zo dat ik bij thuis komst na het diesel tank probleem opgelost te hebben (alhoewel ik nog niet weet waarom wel of juist waarom niet), heb ik de boel aan de kant gemieterd hebt en maar eens een begin ben gaan maken met het inscannen van dia's en al mijn negatieven die ik allemaal bewaard hebt vanaf mijn diensttijd. Dus als je vragen hebt over scannen van dia's of negatieven, dan weet je bij wie je moet zijn. Mits je me kan vinden natuurlijk, voorlopig vind ik het wel even welletjes.

Één van mijn grootste probleem is dat ik heel moeilijk NEE kan zeggen, dat is voor mij een reden om de eerst volgende Simdag niet aanwezig te zijn, dan is er namelijk een ledenvergadering en voor ik het weet zit ik ergens voor een jaar aan vast.

Dus tot een volgende keer en voor vragen weet men mij vast wel via via ergens te vinden.

JGH

Onderstaand artikel is ingezonden door een commerciële partij.

Wilbur Graphics: werk in uitvoering



Afgelopen maand zijn flinke vorderingen gemaakt met de Duitse stoomlocs van de G 12-familie, waar de BR 56 en 58 deel van uitmaken, een addon voor TS 2019. In het Work in Progress-item in de vorige Nieuwsbrief hebben we geschreven over het gebruik van een renderprocedé voor het aanmaken van textures. Daarnaast zijn ook nog twee andere verbeteringen doorgevoerd. Zo zijn de meester en de leerling nu altijd aanwezig op de loc, ook wanneer DTG niet als provider aan een scenario is gelinkt.

Hetzelfde geldt voor het geluid van de locs. Bij vorige projecten werden steeds verwijzingen ingebouwd naar de geluiden van een stoomloc in de DTG-Academy. Dat resulteerde bij het rijden van een WG-loc in een willekeurig QuickDrive-scenario op een route die niet door ons was gebouwd in absolute stilte (en het ontbreken van personeel, zoals hierboven aangegeven). Met ondersteuning van Nederlandse en Duitse trainsimmers, die we hadden betrokken bij het testen van de beta-versie, hebben nu onze eigen geluidseffecten kunnen creëren, met name voor de kenmerkende exhaustslagen. Daarnaast zijn enkele subtiele details toegevoegd, zoals bijvoorbeeld het geluid van het openen van de cilinderkranen. Dit leidt niet alleen tot flinke stoomwolken rond de loc, maar gaat nu ook gepaard met het nodige lawaai. Ook een blazende veiligheid laat zich wat dat betreft niet onbetuigd.

Voor de aansturing van dat soort effecten moesten ook de scripts worden aangepast en daarbij hebben we de gelegenheid aangegrepen om enkele andere zaken ook maar meteen te regelen, zoals het correct schakelen van front- en sluitseinen bij het rijden in voorspan of als opdrukloc. Inmiddels is ook de handleiding (in drie talen) gereed gekomen. Onze Duitse vrienden leggen nu nog de hand aan de laatste verbeteringen in de geluidsbestanden. Zij werken met live-opnamen van de laatste nog rijdende museale G 12, de 58 311. Binnenkort zal deze TS-addon onder de TrainworX-vlag worden gereleased met Bundesbahn- en Reichsbahn-versies van de BR 56 en de BR 58, in totaal tien verschillende locs.





Henk van Willigenburg

Agenda

De eerstvolgende clubdag is op 13 april 2019.

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 een aantal clubdagen en evenementen in 2019 in uw agenda!

- de volgende clubdagen in 2019 zijn: 4 mei, 1 juni, 7 sept, 5 okt, 2 nov en 7 dec.

- HCC!Expo, zaterdag 18 mei van 10 tot 17 uur in het Beatrixgebouw in Utrecht.

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.

