



hcc[!]trainsim

trainsim nieuwsbrief

Jaargang 20 nr. 9-2022

Clubdag 5 november 2022

Beste Trainsimmer

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

In deze nieuwsbrief

- Van de voorzitter
- De verdeelde wereld van de treinsimulatie
- Freeware producten voor treinsimulatieprogramma's. Deel 28
- Agenda

hcc[!]trainsim

Van de voorzitter

Beste Trainsimmers.

Inmiddels zitten de eerste activiteiten van het 2e gedeelte van 2022 er op.

Op 10 september en 1 oktober waren onze eerste clubdagen van het nieuwe seizoen.

Op 17 september waren wij met een stand aanwezig op de Compufair in de Bilt.

Op 23 t/m 25 september met een stand bij On traXS in het Spoorwegmuseum.

Op 8 en 9 oktober waren wij weer aanwezig bij de Stoomtreindagen van De Stoomstichting in Rotterdam.

Op 5 november houden wij weer onze clubdag.

Op 12 november zijn wij ook weer aanwezig in Houten voor "Houten Digitaal"

Op 3 december is het alweer onze laatste clubdag in 2022.

Uiteraard blijven wij ook in deze maanden steeds bereikbaar voor vragen en opmerkingen van jullie kant via onze website en e-mails.

Mocht jullie daar behoefte aan hebben, proberen wij jullie langs deze weg zo goed mogelijk te helpen en/of advies te geven.

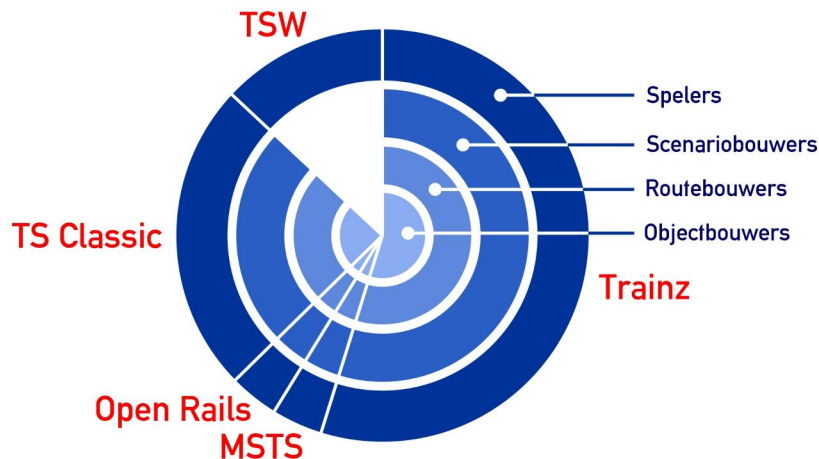
Onze website word zoveel mogelijk up-to-date gehouden over de laatste ontwikkelingen binnen de HCC in het algemeen en over nieuwe ontwikkelingen in de Trainsim wereld.

Gerrit Soede

Voorzitter HCC!trainsim

De verdeelde wereld van de treinsimulatie

Tijdens een recente clubdag werd een nieuw lid van de Trainsim Interessegroep vertrouwd gemaakt met onze activiteiten en we merkten dat deze beginnende treinsimmer behoefte had aan een bredere oriëntatie op de mogelijkheden die de wereld van de treinsimulatie aan haar beoefenaars biedt. Ik heb toen op een kladje een taartdiagram getekend, dat ik hier in een meer geformaliseerde vorm heb weergegeven.



Je ziet hier een cirkel met taartpunten en concentrische ringen. Die taartpunten stellen een geschat aandeel voor van de belangrijkste simulatoren die op de markt zijn gebracht. De concentrische ringen stellen de gebruikers voor, gerangschikt naar hun activiteiten. Ik zal deze schematische weergave van de treinsimmerspopulatie nu gaan toelichten, maar laat ik beginnen met de opmerking dat ik geen enkele beschikking heb over exacte aantallen en marktaandelen van de verschillende aanbieders van trainsimulatoren. Evenmin maak ik aanspraak op volledigheid, omdat ik Indonesische, Russische en andere sims die op het internet te vinden zijn, maar die we binnen de HCC eigenlijk nooit tegenkomen, voor het gemak even buiten beschouwing heb gelaten.

Trainz wordt al sinds het begin van deze eeuw door het Australische Auran aangeboden en heeft zich steeds van de concurrentie onderscheiden door een luisterend oor voor de gebruikers, aandacht en inzet voor het verhelpen van bugs, beschikbaarheid van documentatie voor spelers en ontwikkelaars en last but not least, een onberispelijk 'track record' van voortdurende verbeteringen en uitbreidingen op technisch en functioneel gebied.

Over **MSTs** kunnen we kort zijn. Deze sim is niet door Microsoft gebouwd, maar door een onderaannemer, Kuju, een obscuur softwarehuisje dat rond de millenniumwisseling onder tijdsdruk en 'low budget' een complexe applicatie moest bouwen. Microsoft trok al na de tweede versie in 2002 de stekker eruit en van Kuju hebben we jarenlang niets meer gehoord, totdat dit softwarehuis in 2007 door Electronic Arts, uitgever van o.a. sportsimulaties, nieuw leven werd ingeblazen en een soort opgewaardeerde versie van MSTs uitbracht, met aanzienlijk betere grafische prestaties, editors en een geheel nieuwe databasestructuur. Eerst als 'Rail Simulator' en na een aantal overnames, in 2009 als

'Railworks', onder het label 'DoveTail Games' (DTG). Daarna zagen we jaarlijks nieuwe versies voorbijkomen, als TrainSimulator 2011, 12, 13 enz. Weliswaar werden wel steeds de ergste bugs verholpen en minimale functionele uitbreidingen gerealiseerd, maar in feite boden deze versies onveranderlijk weinig spectaculair nieuws.

Je ziet het product in het diagram terug onder de naam '**TrainSim Classic**', de laatste naamsverandering die DTG heeft doorgevoerd. Dat duidt erop dat DTG geen vinger meer zal uitsteken naar deze sim, temeer omdat ze alweer enkele jaren een totaal nieuwe sim aanbieden, **Train Sim World** (TSW), die gebaseerd is op een standaard 'game engine' uit de wereld van de schiet- en vechtgames, Unreal Engine. Ik kom daar zo nog op terug, maar eerst even verder met de taart.

Een prijzenswaardige groep van Britse treinsimmers, in het dagelijks leven actief met het ontwikkelen van software, heeft het initiatief genomen om met de MSTS-databasestructuur als basis een totaal nieuwe (open source-) applicatie te bouwen: **Open Rails**. Dat kost veel tijd, vrije tijd wel te verstaan, van de bouwers. Dus het tempo waarin de verschillende versies verschijnen ligt tenenkrommend laag. We zijn inmiddels tien jaar verder maar voor de scenario- en route-editors wordt in Open Rails nog steeds gebruik gemaakt van good old MSTS.

Nu we daarmee alle taartpunten hebben belicht komen we toe aan de concentrische cirkels, de belangrijkste component van de taart, namelijk de gebruikers van de verschillende sims. De buitenste ring is ongetwijfeld het talrijkst en omvat de echte spelers, die geen andere ambities hebben dan graag met hun favoriete trein van A naar B te rijden. TS Classic, TSW en Trainz bieden daar de meest realistische mogelijkheden met in 3D uitgevoerde cabines en machinistenhuizen. Spelers maken gebruik van scenario's die door de leveranciers worden meegeleverd met de installatie van hun sim of van op het internet verkrijgbare add-ons, die voor het overgrote deel worden ontwikkeld door gebruikers die tot de ring van scenariobouwers kunnen worden gerekend. Daarvoor zijn editors beschikbaar, die echter enige handigheid in het omgaan met Windows vereisen, een competentie die ertoe leidt dat zich hier een eerste scheiding der geesten voltrekt.

Veel scenariobouwers ontwikkelen gaandeweg de ambitie om dan ook maar hun eigen routes te gaan bouwen, trajecten waarvoor ze hun scenario's kunnen uitwerken. Ook hiervoor geldt dat zich een leercurve aandient, waardoor de populatie in deze ring wederom in aantal afneemt. En dan, tenslotte, is er een nog kleinere groep die over de benodigde kennis, gereedschappen en vaardigheden beschikt om toe te treden tot het gezelschap van de objectontwikkelaars, dat zich min of meer aangenaam bezighoudt met het bouwen van rollend materieel, rails, bruggen, bovenleiding, seinen en al die andere 3D-objecten die in realistische routes en scenario's kunnen worden ingezet.

Zoals beloofd kom ik nog even terug op TSW. Dankzij de onovertroffen grafische eigenschappen van de Real Engine 'Development Kit' en een omvangrijke investering in maatwerk-software biedt deze applicatie een indrukwekkend realistische treinsimulatie-ervaring. Des te betreurenswaardiger is het dan ook dat het management van DTG kennelijk tot de slotsom is gekomen dat de open architectuur zoals we die van TS Classic kennen nadelig is voor de cashflow van de onderneming. Daar kun je je iets bij voorstellen. Immers, talrijke ontwikkelaars bieden vele honderden add-ons aan die de gebruiker tegen verhoudingsgewijs geringe bedragen in grote aantallen kan aanschaffen,

maar waarvan de opbrengsten in geen enkel opzicht aan DTG ten goede komen. Het is maar hoe je het bekijkt, want aan de andere kant brengt een open architectuur geld in het laatje doordat veel treinsimmers het product aanschaffen op grond van het grote aanbod van 'third-party content'.

Hoe dan ook, als scenario- of routebouwer zul je in TSW vergeefs op zoek gaan naar de benodigde editors. Ook de objectbouwers worden buiten de deur gehouden, tenzij je bereid bent, zoals ik heb begrepen, een wurgcontract met DTG af te sluiten met verregaande consequenties voor je creativiteit en je winstmarge. Ik noem dat aspect ook nog even, want het bouwen van objecten voor treinsimulaties kost tijd, veel tijd, maar ook geld. De apparatuur en de software die je daarvoor nodig hebt zijn immers niet gratis. Vandaar dat in de taartpunt van TSW de betrokken sectoren wit zijn gelaten.

Henk van Willigenburg

Freeware producten voor treinsimulatieprogramma's

Deel 28

Vanwege omstandigheden in dit deel geen nieuwe ontwikkelingen maar alleen het vaste overzicht van objectpakketten.

We hebben in de vorige afleveringen al gewezen op de aanvullende assets die nodig zijn voor de freeware-routes voor TS20xx. Regelmatig worden sommige pakketten ververs. Het verdient de aanbeveling wekelijks te kijken of er nieuwe versies zijn. Hieronder een overzicht van een aantal pakketten:

De meest recente versies van de objecten van Christrains zijn:

NS Station Objects & scenery (dit omvat ATB-bakens en ETCS-balises) versie 5.35 van 30/10/2022

NS Track Pack versie 2.01 van 01/12/2020

Het webadres van de downloads: https://www.chstrains.com/nl/ts_scenery.html,

De meest recente versies van de objecten van Frison zijn:

Pakket 1 van 29/05/2022

Pakket 2 van 05/02/2022

Pakket 3 van 06/03/2022

Pakket 4 van 30/10/2022

België pakket van 11/08/2022

Het webadres van de downloads: https://www.chstrains.com/nl/frison_objects.html

De objecten van Gert Meering zijn hier te downloaden (registratie verplicht):

<https://dutchsims.nl/viewtopic.php?t=448>,

De objectpakketten van Simtogether.com zijn hier te downloaden (registratie verplicht):

<https://simtogether.com/files/category/118-simtogether-object-packs/>,

De objecten van de Duitse ontwikkelaar Icepack waren niet meer beschikbaar omdat de website Railsimulator.net opgehouden was te bestaan. Omdat zijn objecten ook veel in Nederlandse routes worden gebruikt worden ze bij Dutchsims.nl als één pakket aangeboden:

<https://dutchsims.nl/viewtopic.php?f=43&t=1352>

Het recentste objectenpakket *YellowCat Scenery Objects* is van de datum 10/09/2022

Een overzicht van veel benodigde assets staat op de website van Christrains:

https://www.chstrains.com/en/required_assets_for_most_dutch_routes.html

In deel 29 van deze serie meer over freeware producten voor treinsimulatieprogramma's.

De serie artikelen over freeware voor treinsimulatieprogramma's wordt door mij op persoonlijke titel geschreven.

Kees Plaat

Agenda

De eerstvolgende clubdag is op 5 november.

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 bij binnenkomst uw ledenpas laten scannen.

Tot dan!!

Noteer alvast een aantal clubdagen en evenementen, in 2022, in uw agenda!

- De volgende clubdagen zijn: 5 november en 3 december.
- Evenement: 12 november, Houten Digitaal in 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.