



hcc¹trainsim

trainsim nieuwsbrief

Jaargang 22 nr. 6-2024

Clubdag 1 juni 2024

Beste Trainsimmer

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

In deze nieuwsbrief

- Van de voorzitter
- Van de HCC
- Evenement: Terug naar Toen
- Korte berichten
- Dovetail Games brengt Train Simulator Classic 2024 uit
- Freeware producten voor treinsimulatieprogramma's. Deel 45
- Wilbur Graphics: Terug naar Berkendam
- TrainSimWorld 4 Content creation (Presentatie)
- Agenda

hcc¹trainsim

Van de voorzitter

Beste Trainsimmers.

Op 4 mei 2024 was weer onze 5^e reguliere clubbijeenkomst in "De Meern".

Deze werd maar matig bezocht, mogelijk veroorzaakt door het samenvallen met de mei-vakantie en met de dodenherdenking.

De volgende clubdag is aanstaande zaterdag 1 juni 2024, dit is tevens de laatste clubdag van dit seizoen.

Het is dan de bedoeling, om op deze dag een vervolg-presentatie te geven over de TSW Editor. Deze presentatie was de vorige maanden al aangekondigd, maar kon toen helaas door diverse oorzaken niet doorgaan.

Namens het bestuur wens ik jullie allen, die niet op deze clubdag aanwezig kunnen zijn, vast een fijne vakantie toe.

Hopelijk zien wij elkaar weer op 14 september 2024, op onze 1^e clubdag van het nieuwe seizoen.

Gerrit Soede

Voorzitter HCC!trainsim

Van de HCC



Van fotowedstrijd naar HCC!scheurkalender: Mooi! Nederland en Vlaanderen 2025

We hebben jou nodig!

Doe mee en maak die foto waarvan jij vindt dat men datgene op de foto ooit gezien moet hebben. Dat kan en mag van alles zijn. Een fraaie zonsondergang, een natuurgebied, een stad, een gebouw of activiteit. Uit alle inzendingen zullen 320 foto's geselecteerd worden en als scheurkalender 2025 uitgegeven worden. Op deze scheurkalender zullen dus de meest leuke plekken van Nederland en Vlaanderen te zien zijn.

Iedereen, dus ook niet HCC!-leden, kunnen en mogen meedoen. Inzenden kan t/m 31 juli. Dan sluiten we de mogelijkheid tot uploaden en gaat de jury aan de slag.

Op 5 oktober gaan we de scheurkalender in Expo Houten lanceren. Alle inzenders krijgen in september hiervoor een uitnodiging. Erg leuk natuurlijk om erbij te zijn, want wie weet sta jij in de kalender. Dat gegeven blijft tot aan 5 oktober een geheim.

Laat zien wat jouw favoriete plek in Nederland of Vlaanderen is, en doe mee!

[HCC!fotowedstrijd](#)

Evenement: Terug naar Toen

Wij zijn, net als vorige jaren, weer door VSM uitgenodigd om deel te nemen aan het evenement "Terug naar Toen". Uiteraard zijn we op het aanbod ingegaan en zullen onze hobby presenteren aan het publiek. Wij hebben onze opstelling in het nieuwe stationsgebouw in Beekbergen. Ook andere verenigingen en stichtingen mogen zich tijdens het evenement presenteren.

Er is heel veel te beleven op het depot in Beekbergen en station Loenen.

Voor meer informatie kun je terecht op de website van VSM Stoomtrein.org

De liefhebber van stoom kan zijn hart ophalen. Op het eerste volle weekeinde van september (7 & 8 september 2024) organiseert de VSM traditioneel het grootste stoomtreinenfestival van Nederland onder de naam: "Terug naar Toen".



Bron foto: website VSM

Korte berichten

Train Sim World

De afgelopen weken is een nieuwe route uitgebracht: LIRR Commuter: New York - Long Beach, Hempstead & Hicksville, het 57 mijl lange traject in het westelijke deel van Long Island in New York (VS). De treinstellen van het type LIRR M9 & M7 zijn ontwikkeld in samenspraak met MTA die de trajecten in New York uitbaat. Tevens is de goederenwagen add-on Cargo Line Vol. 2 – Aggregates uitgekomen.

In de Roadmap van mei is voor de komende drie maanden aangekondigd: Scotrail class 380 en 158, DB BR 218 en expert BR 101. De zomer core-update zal voornamelijk add-on verbeteringen betreffen.

In de core update van mei zijn er verbeteringen doorgevoerd bij recente add-ons. Vooral bij de Midland Main Line. In die route is scenery en functionaliteit toegevoegd om de add-on Cargo Line Vol. 2 te kunnen gebruiken.

Trainz

Voor TRS22/Trainz Plus worden regelmatig nieuwe add-ons uitgebracht. Onder andere de volgende: C44aci Locomotive - ARG/Mineral Resources Pack, SA CL Class - RailPower Pack, SA CL Class - QR National Pack. Dit zijn locomotieven uit de USA. De route Pro Train: Sequoia Valley uit de regio Badgers Pass In de USA. De BR Diesel Brake Tenders, remwagens uit de jaren '60 en '70 gebruikt in Engeland.

Tot eind mei 2024 zijn een aantal add-ons van N3V Games afgeprijsd zowel in de Steam-winkel als in de winkel van N3V Games.

Train Simulator Classic 2024

Dovetail Games (DTG) brengt voor TSC nog steeds nieuwe add-ons uit. In de afgelopen weken is onder andere verschenen: Payerbach - Wien Hbf Route Add-On en het Stevens Pass Scenario Pack 02. Het gaat hier om add-ons gemaakt door externe ontwikkelaars.

TSC2024 tools nu ook 64bits

De applicatie Blueprint Editor 2 (BE2) en de command line tools ConvertToGEO, ConvertToTG en Serz zijn er nu in een 64bits versie. Je kunt ze herkennen aan de '64' in de naam, zoals serz64.exe. De 64bits versie van de BE2 maakt gebruik van de map `...\Steam\steamapps\common\RailWorks\Tools`. Wanneer je de BE2-64 voor het eerst start dien je via Tools, Options de plaats van je Railworks aan te geven en de applicatie opnieuw te starten. Verander de map `...\RailWorks\Tools` niet.

ModSchmiede add-ons op Dutchsims.nl

Het komt regelmatig voor dat ontwikkelaars van trainsim-content om welke reden dan ook stoppen met hun werkzaamheden en dat de gemaakte producten niet meer te downloaden zijn. Voorbeelden zijn regelmatig te lezen in deze rubriek. De medewerkers van het forum DutchSims.nl zijn er in geslaagd de producten van de Duitse ontwikkelaar ModSchmiede weer online te krijgen. Het betreft locomotieven en wagens uit de voormalig DDR die jaren geleden voor Train Simulator Classic (TSC) zijn gemaakt: DR BR 119, DR BR 108, 110, 112, DR BR 119, Doppelstockwagen DBmqe & DBmue, en DGBgqe

UKTS Scenery Packs

Een neveneffect van het stoppen van de website van UKtrainsim is dat de updatecontrole die gedaan wordt tijdens het installeren van de UKTS Freeware Packs (voor TSC) niet meer werkt. Kies bij de installatie dan ook voor de keuze *I want to install this out of date version*. Dan worden de bestanden op de juiste wijze op je computer gezet. Inmiddels heeft de website SimTogether.com alle UKTS freeware pakketten gebundeld in één rwp-bestand.

Koopjesjacht

De volgende nieuwsbrief verschijnt pas in september 2024. De komende maanden zullen er regelmatig verkoopacties zijn in de digitale treinsimwinkels. Meestal heeft Christrains aan het einde van de zomervakantie (Back to School) een kortingsactie. De Steam winkel houdt de zomeruitverkoop van 27 juni tot 11 juli 2024.

Dovetail Games brengt Train Simulator Classic 2024 uit

Dovetail Games (DTG) heeft op 21 mei 2024 het treinsimulatieprogramma Train Simulator Classic 2024 (TSC2024) uitgebracht. Het betreft een aangepaste versie van TSC met een gratis core-update, een nieuwe naam, en andere basis routepakketten.

DTG werkt al een paar jaar aan het verbeteren van de oude programmacode (wij hebben er eerder over geschreven in de nieuwsbrieven) van de sim. In deze versie zijn een aantal problemen die in het bètaprogramma aan de orde kwamen aangepakt, zijn de hulpprogramma's ook beschikbaar in een 64bits versie, zijn er een aantal startopties toegevoegd om Lua-scripts te kunnen monitoren en optimaliseren en is de processor- en videokaartbelasting bij het gebruik van de menuschermen flink verlaagt.

Bij een grote update als deze kiest DTG andere trajecten als basis routes in de verkoopbundel van TSC2024. Deze routes worden voor bestaande gebruikers niet meegeleverd bij de update.



Het betreft in de standaard versie van Train Simulator Classic 2024 de volgende trajecten:

Bahnstrecke Riesa – Dresden

LGV: Marseille – Avignon

Mittenwaldbahn: Garmisch-Partenkirchen – Innsbruck

Northeast Corridor: Washington DC – Baltimore

North Wales Coast Line: Crewe - Holyhead

Daarnaast bevat de Deluxe Edition extra het 15th Anniversary Scenario Pack en de locomotieven Pennsylvania Railroad Class GG1 en LNER Peppercorn Class A2 'Blue Peter', en het treinstel DB BR 411 'ICE-T'.

Volledig nieuw is de introductie van een abonnement op TSC2024, volgens DTG vooral gericht op nieuwe TSC2024 gebruikers. Het abonnement betreft de basisversie van de game en 39 add-ons. Voor het afsluiten van een abonnement via de Steam-winkel is een creditkaart noodzakelijk (een bankkaart met een Visa Debitcard functie is met enige moeite ook te gebruiken).

Bij een dergelijke update van TSC worden ook de taalbestanden vervangen. Voor de gebruikers van onze Nederlandse vertaling betekent dit dat na de update TSC weer Engelstalig is. De HCC! trainsim onderzoekt nog de mogelijkheden van een nieuwe vertaling.

Meer informatie over TSC is te vinden op [De website van Dovetail Games](#)

Bron en afbeeldingen: Dovetail Games

Freeware producten voor treinsimulatieprogramma's

Deel 45.

Deel 45 van de serie die gaat over freeware producten voor treinsimulatieprogramma's houdt de gewijzigde indeling ten opzichte van vorige afleveringen. De afgelopen weken zijn er weer een paar interessante dingen uitgekomen. In dit deel aandacht voor nieuwe of verbeterde freeware gemaakt voor Train Simulator Classic (TSC) van Dovetail Games (DTG).

In deze reeks wordt in principe geschreven over freeware producten van vele ontwikkelaars. Bij sommige producten, vooral routes voor TSC, is aanvullende, niet gratis, content nodig om de producten 'werkend' te krijgen. Dit is de keuze van de ontwikkelaar. Toch beschouw ik het als freeware en de keuze is aan de gebruiker het product wel of niet te downloaden. Meestal staat duidelijk aangegeven welke content voor een product noodzakelijk is.

Train Simulator Classic 2024

In deze aflevering aandacht voor twee route updates, nieuwe repaints van treinen en rijtuigen, en bijgewerkte objecten en objectpakketten.

Van de route *NoordOost Nederland* is versie 6.5 verschenen. In versie 6.5 is het traject Lelystad – Almere toegevoegd en zijn er in de andere trajecten fouten opgelost, scenery vervangen of omgevingen opgewaardeerd. In totaal ruim 350 kilometer aan spoortraject om te rijden.



In de handleiding staat duidelijk vermeld wat je allemaal nodig hebt voor deze route en hoe je de route moet installeren. Er staat ook genoemd dat je een oude versie van de route en de assetmap *NONL Assets* eerst moet verwijderen. Heb je zelf scenario's gemaakt, maak dan eerst een kopie van de route-map!

Het webadres van de download is: <https://dutchsims.nl/viewtopic.php?f=58&t=129>

Van de route *'t Hart van Nederland* is versie 2.0 verschenen. Deze route is een van de eerste routes die voor Railworks is gemaakt. Het startpunt is de Veluwe plaats Lunteren als middelpunt van Nederland. Vanaf 2012 bouwt de maker gestaag door aan zijn route. Naast trajectuitbreidingen wordt de route steeds aangepast aan de werkelijkheid. Want in al die jaren is er nogal wat verbouwd aan het Nederlandse spoor.

Ten opzichte van versie 1.8 zijn de volgende veranderingen doorgevoerd: toegevoegd is het traject Woerden – Alphen a/d Rijn. Voor het overige zijn er veel aanpassingen gedaan om de route weer zo actueel mogelijk te maken. Tevens is het gebruik van objecten van derden aanzienlijk verminderd. Voor nieuwe gebruikers van deze route is er dus minder te zoeken en te downloaden.

Hoe deze versie te installeren staat beschreven op de download-pagina. Scenario's gemaakt voor versie 1.8 of ouder zullen niet meer werken in versie 2.0 van deze route. Officieel is er geen handleiding voor deze route, maar het *DutchSims Download Team* heeft een handleiding voor deze route gemaakt die te vinden is op onderstaand webadres. Om scenario's voor deze route te kunnen spelen zijn wel payware treinen nodig.

Het webadres van de download is: <https://dutchsims.nl/viewtopic.php?f=64&t=524>

Van de *NS DD-AR* van *Chistrains* heeft de groep DCR versie 2.0 van het *DCR NS DDM1 Repaint pack* uitgebracht. Deze versie van de repaint is aangepast aan de recente update van de DD-AR. Daarnaast zijn er veel aanpassingen gedaan om de rijtuigen zoveel als mogelijk is op de werkelijke versies van de DDM te laten gelijkken. Deze repaint wordt in een andere bestandsmap geplaatst zodat de oude versies nog bruikbaar zijn in scenario's.

Het webadres van de download is: <https://dutchsims.nl/viewtopic.php?f=52&t=82>

De groep DEC heeft versie 2.0 van de *[DEC] Stadler BMU WINK Repaint* uitgebracht. Deze repaint is gemaakt op basis van de *Stadler Flirt 3* en de *Stadler GTW* van *Christrains*. In het grootbedrijf wordt deze trein, de *Stadler BMU WINK*, door Arriva gebruikt op de Noordelijke nevenlijnen. Dit treinstel kan zowel elektrisch via de bovenleiding als op de eigen dieselmotoren rijden. Belangrijk: Het is niet mogelijk deze repaint op routes te rijden waar de sporen gemarkeerd staan als diesel, de trein is volgens het spel zelf volledig afhankelijk van de bovenleiding. Je kunt dus alleen op sporen rijden die gemarkeerd staan als: Electric of Third-Rail.

Het webadres van de download is: <https://dutchsims.nl/viewtopic.php?f=51&t=1532>

Dezelfde groep heeft ook realistische geluidsbestanden gemaakt voor bovenstaande repaint, deze is de downloaden als de *[DEC] Stadler BMU WINK Soundmod* versie 2.0.

Bij Simtogether.com zijn van *DutchExperiencedCreators* zogenaamde soundmods verkrijgbaar voor vele locomotieven en treinstellen. Het betreft aanpassingen aan en aanvullingen op de geluidsbestanden die met de originele treinen worden meegeleverd. Voordat je een soundmod installeert maak eerst een kopie van de originele bestanden.

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 alleen een overzicht van gewijzigde pakketten sinds de vorige nieuwsbrief. Raadpleeg een vorige aflevering van deze serie voor de overige pakketten.

Objecten van *Christrains*:

NS Station Objects & scenery (dit omvat ATB-bakens en ETCS-balises) versie 5.86 van 19/05/2024

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

Objecten van *Frison*:

Pakket 5 van 12/05/2024

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

Objecten van *Dutch TrainSimulation Scenery Objects*:

Objectpakket van 18/05/2024

Om iets te kunnen downloaden bij Dutchsims.nl of Simtogether.com is een registratie bij die website verplicht.

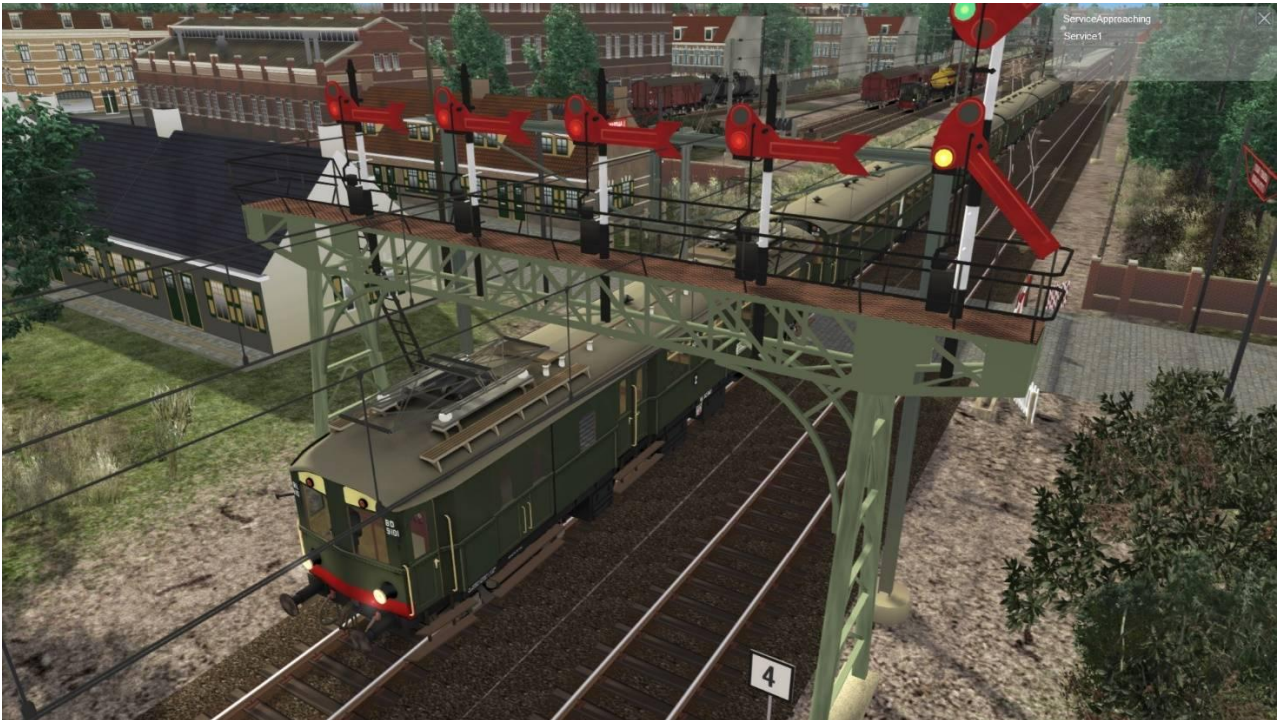
De schrijver van dit artikel leest regelmatig over content die nog in ontwikkeling is, schrijven erover gebeurt pas als het werkelijk gepubliceerd is. Wil je meer weten over de content welke nog in ontwikkeling is, kijk dan in de topics van de bouwers op de diverse fora over treinsims. De adressen staan in deel 16 van deze reeks.

In deel 46 van deze serie meer over freeware producten voor treinsimulatieprogramma's.

Kees Plaat.

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

Wilbur Graphics: Terug naar Berkendam



Voor het testen van het rollend materieel van de Berkendamroute waarover wij in de vorige editie van TrainsimNieuws hebben geschreven maken wij gebruik van de originele versie van de scenario's die zijn verschenen als onderdeel van de laatste release van de route, Berkendam 2.0. Tijdens onze testritten ging de aandacht vanzelfsprekend uit naar het gedrag van de materieelobjecten en daarbij kwamen, zoals te verwachten viel, een aantal puntjes naar voren die overigens zonder veel moeite konden worden opgelost – schoonheidsfoutjes, zullen we maar zeggen.

Daarnaast viel ons een aantal andere zaken op, die rechtstreeks verband houden met de route zelf. Hoewel de meeste scenario's probleemloos konden worden uitgereden traden hier en daar problemen op die blijkbaar tijdens de laatste testfase voor de release niet waren gesignaleerd of verholpen. Om een voorbeeld te noemen: 'loose consists' op sporen die met stop tonende seinen werden beveiligd, terwijl het pad van de spelertrein juist van die railsectie gebruik maakt. Verder kwamen we perrondelen tegen die niet goed op elkaar waren aansloten waardoor opdrachten voor het laten in- en uitstappen van reizigers niet met succes konden worden uitgevoerd. Ook zagen we ergens verkeerd geplaatste lage seinen op een rangeerterrein waardoor een scenario vlak voor het einde strandde op een stop tonend sein.



In esthetisch opzicht kwam twee andere puntjes naar voren. Allereerst het wegverkeer, dat net als de railvoertuigen nog uit het MSTs-tijdperk stamde, en dat betrekkelijk eenvoudig te vervangen was door de meer realistische objecten die we voor het Nederlandse deel van de Grenzlandbahn hebben ontwikkeld. Veel complexer ligt de kwestie van de vegetatie – bomen en struiken, die van Dutch Classics afkomstig zijn. Weliswaar zien deze er aanzienlijk beter uit dan de standaardvegetatie van DoveTail Games en om die reden zijn deze dan ook met letterlijk duizenden exemplaren in de route te vinden. Aan de vegetatie van Dutch Classics kleefde echter een belangrijk nadeel: het ontbreken van wintertextures. Dat brengt met zich mee dat het niet mogelijk is om geloofwaardige winterscenario's voor Berkendam op te zetten omdat alle begroeiing in het besneeuwde landschap haar stralend groene zomertooi vasthoudt. Uiteraard liepen wij daar in de aanloop naar de eerste release van Berkendam al tegenaan en hebben we Dutch Classics destijds herhaaldelijk benaderd met verzoeken om dit probleem op te lossen. Hoewel daar altijd positief op werd gereageerd bleven concrete resultaten uit, zodat de route spijtig genoeg zonder winterscenario's uitgebracht moest worden.



Samenvattend kunnen we vaststellen dat we hier te maken hebben met een aantal technische issues, die deels kunnen worden opgelost met beperkte ingrepen als het vervangen van het wegverkeer en het aanpassen van niet goed lopende scenario's. Dat kunnen we realiseren als onderdeel van de Midlife Update van het rollend materieel. Wijzigingen in het seinstelsel hebben

echter veel verrekender consequenties omdat DTG intussen veranderingen heeft doorgevoerd in de manier waarop de simulator omgaat met armseinobjecten. Daardoor zouden bij het wijzigen en uitbreiden van de beveiliging alle seinen in een nieuwe versie van de route moeten worden vervangen. TS Tools kan ons daarbij behulpzaam zijn, net als bij het omruilen van de vegetatieobjecten van Dutch Classics door min of meer gelijkwaardige DTG exemplaren met werkende wintereffecten. Al met al geen wandeling in het park, maar zeker geen rocket science.

Overigens zien we dat DTG sinds vorig jaar stevig investeert in levensduur verlengende aanpassingen van TSC. Daardoor aangemoedigd denken we na over mogelijkheden om in vervolg op het rollend materieel ook de Berkendamroute zelf met een freeware midlife update op te waarderen. Maar aangezien de route destijds onder de vlag van onze gebruikersgroep is uitgebracht zullen we het bestuur vragen om daarover een standpunt in te nemen. Daarbij zal ongetwijfeld een rol spelen dat de Berkendamroute al geruime tijd op de website wordt aangeprezen, zonder dat dit product kan worden aangeschaft of gedownload.

Deze editie van TrainSimNieuws verschijnt aan de vooravond van de zomerstop, dus ik wens onze lezers veel mooie vakantiemomenten toe, met als tip om af en toe een kijkje te nemen op de website van Wilbur Graphics voor de laatste ontwikkelingen.

Henk van Willigenburg

TrainSimWorld 4 Content creation (Presentatie)

Enkele maanden geleden heb ik tijdens een presentatie op een clubbijeenkomst een introductie gegeven in content ontwikkeling voor Train Sim World. Train Sim World is een treinsimulatiepakket dat, zoals we eerder hebben gezien, gebouwd is rond de Unreal Engine. Dit is een grafische/scripting omgeving waarin een spel ontwikkeld, gescript en gespeeld kan worden. Inmiddels is een editor verschenen die gebruikt kan worden om zelf routes te ontwikkelen met behulp van bijna alle technieken die door DTG in Train Sim World gebruikt worden. Deze editor is gebaseerd op Unreal Engine, versie 4.

Voor wie?

Ontwikkelen voor Train Sim World 4 kent een serieuze moeilijkheidsgraad. Dat betekent dat de workflow die je dient te volgen in de editor niet voor een ieder is weggelegd. Wie zich niet wil verdiepen in alle import opties van content, terrein, blueprints en scripting, of voor wie het ontwikkelen voor Train Sim World 4 echt te complex lijkt, kan prima terecht in Trainz 2022/Trainz Plus. Dit simulatiepakket heeft grafische mogelijkheden die dicht in de buurt komen van hetgeen met Train Sim World mogelijk is, en het ontwikkelen is vergeleken met het ontwikkelen voor Train Sim World een peulenschil

Een vergelijking

Route bouwen in Trainz 2022 is vergeleken met ontwikkelen voor Train Sim World een peuleschil. Je kunt de route editor starten en je naar hartenlust uitleven met rails leggen, het landschap beschilderen, scenery plaatsen, een trein naar keuze op de rails zetten en met één druk op de knop omschakelen naar het rijden. En het ziet er allemaal ook nog 's bijzonder gelikt uit. Dus waarom zou je al die moeite doen om de Train Sim World 4 editor onder de knie te krijgen?

Train Simulator Classic is een pakket waarin het bouwen van een route in het algemeen lastiger wordt gevonden dan in Trainz. Desondanks is het ook in dit pakket vrij gemakkelijk om een route bouwen. Je kunt in het hoofdmenu een nieuwe route aanmaken, de editor starten, rails en scenery plaatsen, een scenario maken en voila, je kunt rijden.

In Train Sim World 4 ligt de lat een stuk hoger. Waar je in Trainz en TS Classic direct kunt beginnen met bouwen, begin je in Train Sim World met een lege wereld waarin niets is, zelfs geen daglicht. Het is aan de bouwer om landschap te creëren, te zorgen voor daglicht,

Waarom ontwikkelen in Train Sim World 4?

Ontwikkelen voor Train Sim World is een bijzonder grote uitdaging die heel veel voldoening oplevert als het ook daadwerkelijk lukt. TSW is, zoals gezegd, gebouwd in de Unreal Engine, een algemene game engine die ook voor veel andere games gebruikt wordt en waarin je zelf ook los staande omgevingen en spellen kunt creëren. Dit betekent dat het onder de knie hebben van de werking van de Unreal Engine en de werkwijze om hierin aan een spelomgeving te ontwikkelen het voordeel biedt dat je deze kennis ook kunt gebruiken in een ander spel dat in deze omgeving ontwikkeld kan worden. Bovendien wordt deze game engine actief door ontwikkeld. Er worden in de community voortdurend nieuwe plugins, nieuwe technische mogelijkheden toegevoegd, content die je in de engine kunt gebruiken maar die niet specifiek voor TSW is bedoeld. TSW is gebaseerd op versie 4 van de Unreal Engine, inmiddels is de meest recente versie van de Unreal Engine versie 5.4 (stand van zaken mei 2024).

Wat kun je ontwikkelen in Train Sim World 4?

Voor zover je beschikt over de pc versie van Train Sim World, is het mogelijk om, behalve het spelen van scenario's die door de makers van TSW zijn toegevoegd, zelf zaken te ontwikkelen. Er is meer mogelijk binnen het spel dan je op het eerste gezicht zou verwachten.

Er zijn verschillende zaken mogelijk binnen Train Sim World

:

- het bewerken van scenario's
- het herbeschilderen ('repaint', in treinsimulatie jargon) van rollend materieel

Deze opties zijn mogelijk vanuit het spel zelf. Ze zijn vanuit het hoofdmenu te vinden onder het kopje 'Creator's club' (zie screenshot)



- het bouwen en importeren van eigen rollend materieel

De laatste optie is technisch mogelijk, maar is momenteel niet praktisch bruikbaar. DTG gebruikt binnen het spel software om de werking van de treinen, de zogeheten 'physics', te simuleren. Deze wordt 'Simugraph' genoemd. Hierin worden de eigenschappen van rollend materieel en de werking van de verschillende onderdelen van een trein gesimuleerd. Technisch is het mogelijk om zelf materieel te bouwen en te importeren, echter de physics zul je dan zelf moeten definiëren. Er bestaat op dit moment geen mogelijkheid om zelf de Simugraph functionaliteit binnen Train Sim World te gebruiken.

- Het bouwen en importeren van eigen scenery

Dit is zonder meer mogelijk vanuit de bekende 3D editors, zoals 3D Studio en Blender. Voor het exporteren en importeren kan men gebruik maken van algemene bestandsformaten, zoals fbx, of de DataSmith importer/exporter gebruiken.

- het bouwen van een eigen route

Het bouwen van een eigen route vormt een bijzonder interessante uitdaging en wordt door de editor ondersteund.

Welk soort routes zijn mogelijk?

Het is mogelijk om de volgende typen routes te bouwen:

- Modelbaan

Het TSW team heeft enkele jaren geleden zelf een modelbaan gebouwd binnen TSW om de werking van het pakket te testen en te valideren. Rondlopende banen zijn naar zeggen van DTG functioneel te gebruiken. Ondergetekende heeft dit echter nog nooit zelf geprobeerd.

- Fictieve route

Het bouwen van een fictieve route is eveneens mogelijk. De charme van TSW is echter het realisme van de omgeving die je kunt creëren. Bij het bouwen van een fictieve route mis je een aantal handige zaken waarover je wel kunt beschikken wanneer je een realistische route bouwt, zoals het zelf moeten vormgeven van het reliëf van het terrein en het zelf moeten bedenken van een sporenplan.

- Realistische route

Het bouwen van een realistische route in TSW is zeer goed mogelijk met behulp van de tools die hiervoor ter beschikking staan.

Het is niet mogelijk om bestaande routes te bewerken of hieraan zaken toe te voegen in de editor. Dit heeft te maken met het feit dat een route voor release wordt 'ingepakt', waarbij de content van de benodigde zaken wordt ontdaan die niet nodig zijn voor het gebruik tijdens het spelen.

Vereisten (1)

Om zelf routes te kunnen ontwikkelen, is het vereist dat je over de editor van TSW 4 beschikt en tevens dat je beschikt over een pc met voldoende specificaties om de editor te laten werken. De editor is gratis en is te verkrijgen via de Store van Epic Games. De editor is niet beschikbaar op Steam. Reden hiervan is dat de Unreal Engine uitsluitend via Epic Games beschikbaar wordt gesteld en de editor van TSW 4 is gebaseerd op de Unreal Engine. Verder is het vereist dat TSW 4 is geïnstalleerd en na de meest recente update van het spel minstens één keer is opgestart. Het maakt voor de editor niet uit of TSW 4 via Steam of via Epic Games is aangeschaft. In beide gevallen wordt het spel gedetecteerd.

Vereisten (2)

Indien je een volledig vlak landschap wil maken zonder welke vorm van reliëf dan ook, kun je volstaan met het aanmaken van vlak terrein, dit beschilderen, en daarop je route aanleggen. Wil je een realistische route bouwen, dan heb je een aantal andere tools nodig:

- Een Geodata programma: QGIS is zo'n programma, je kunt hierin digitale hoogtekarten bewerken en converteren naar het juiste formaat

- Google Earth Pro: hiermee maak je een aantal markers aan die dienen als oriëntatiepunt voor de start van je route, voor je eigen oriëntatie in de route en voor de plattegrond in het spel
- Google Maps met zogenaamde API key: Een Google Maps kaart die je binnen de editor kunt projecteren op het landschap, zodat je weet wat waar hoe in het landschap staat en waar het spoor loopt.
- Digitale hoogtekarten: deze zal ik hieronder toelichten

Digitale hoogtekarten

Wil je een realistische route bouwen en jezelf veel werk besparen ten aanzien van modellering van het landschap, dan is het absoluut aan te bevelen om hoogtedata te importeren. Eigenlijk werkt dit niet heel anders dan bij Trainz en TS Classic. Je downloadt een digitale hoogtekarte, converteert die naar het formaat dat de editor begrijpt en je importeert het als landschap in je route.

Er zijn twee nuttige typen hoogtedata:

- SRTM data: dit zijn hoogtegegevens die zijn verzameld door de Space Shuttle die tijdens de baan om de aarde het landoppervlak heeft gescand. Deze kaarten hebben een resolutie van 30x30 meter per hoekpunt. Dat is niet heel gedetailleerd, maar voor 'distant mountains' en berglandschappen voldoet het in het algemeen. SRTM data zijn direct vanuit QGIS (zie hierboven) en een account bij de NASA bron van de hoogtedata gratis te verkrijgen
- Lidar data: deze zijn veel gedetailleerder met in het algemeen een resolutie van 1x1 meter. Dat is zo gedetailleerd dat je in het landschap de spoordijken, plekken waar wegen lopen, opritten van bruggen e.d. en greppels kunt waarnemen. Dit scheelt heel veel werk bij het modelleren van het landschap. De bron van de lidar data is wat lastiger. Deze zijn van verschillende locaties te downloaden. Ook voor (een deel van) Nederland zijn momenteel lidar data beschikbaar.

Voor de werkwijze van het importeren van digitaal landschap zijn tutorials beschikbaar. Voor TSW 4 is er een officieel kanaal met lange tutorials waarin stap voor stap de werkwijze wordt uitgelegd:

<https://www.youtube.com/channel/UCvdG4CxeXdKlw-p99eyn4WQ>

Op het Dovetail Games forum vind je in deze entry een link naar een instructiedocument dat beschrijft hoe je een digitaal landschap kunt modelleren en beschilderen in de editor:

<https://forums.dovetailgames.com/threads/what-would-you-like-to-see-documentation-for.73296/page-2>

Het voert helaas te ver in dit artikel om hier een beschrijving te geven. De tutorial die je via een link op het forum kunt bereiken is 57 pagina's lang...

Tot zover dit artikel. In een komend artikel zal ik toelichten hoe je je route binnen TSW beschikbaar en speelbaar kunt maken. Dit deel is nog in ontwikkeling.

Ik zal op onze komende clubdag een en ander laten zien ten aanzien van landschaps- en routebouw. Dit was al eerder gepland als vervolg op de eerste presentatie, maar door omstandigheden nog niet gelukt.

Hopelijk tot dan!

Raymond Kalousdian

Agenda

De eerstvolgende clubdag is op 1 juni.

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 2024, in uw agenda!

- De volgende clubdagen zijn 14 september (eerste clubdag na de zomertstop), 12 oktober, 2 november en 7 december
- Evenement: 7 en 8 september, VSM "Terug naar Toen"
- Evenement: 5 oktober, HCC!kennisdag
- Evenement: 5 en 6 oktober, SSN Stoomtrein dagen

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.