



hcc¹trainsim

trainsim nieuwsbrief

Jaargang 23 nr: 11-2025

Clubdag 6 december 2025

Beste Trainsimmer

In deze nieuwsbrief

- Van de voorzitter
- Van de secretaris
- Presentaie op komende clubdag
- Treinsimulatie naar een nieuw niveau van realisme – stap in de cabine met virtual reality
- Korte berichten
- Freeware producten voor treinsimulatieprogramma's. Deel 59
- Wilbur Graphics: 2026 in zicht
- Agenda

hcc¹trainsim

Van de voorzitter

Beste Trainsimmers,

Dit is onze 4^e nieuwsbrief van dit seizoen en de laatste van 2025.

Op 8 november namen wij deel aan de Compufair in de Bilt

Op 15 november waren wij ook aanwezig met een stand op Houten Digitaal.

Wij vinden het erg jammer dat de belangstelling, om onze clubdagen te bezoeken langzaam is afgenomen. Deze clubdagen zijn bij uitstek de gelegenheid om met elkaar ervaringen uit te wisselen en elkaar te helpen om meer inhoud te geven aan onze trainsimulator hobby. Wij hebben ongeveer 280 leden en proberen steeds om een afwisselend programma aan te bieden.

Bij de "Schalm in De Meern" is het gratis parkeren en er zijn redelijke OV mogelijkheden om De Meern te bereiken. (bus 28/102/107) Als een van jullie een probleem heeft of een idee om te behandelen op onze clubdag horen wij dat graag.

Op zaterdag 6 december hebben wij weer onze laatste reguliere clubdag in "De Schalm" in De Meern. Daar dit onze laatste clubdag van het jaar 2025 is, is het misschien toch nog een mooie gelegenheid om dit jaar nog eens naar de Meern te komen.

Op zaterdag 3 januari starten wij het jaar 2026 met onze Clubdag met aansluitend onze nieuwjaarsbijeenkomst.

Tot slot, voor alle mensen die niet meer in de gelegenheid zijn om naar De Meern te komen: Wij wensen jullie Prettige Feestdagen en een goed begin in het Nieuwe Jaar 2026.

Gerrit Soede

Voorzitter HCC!trainsim

Van de secretaris

Wij hebben het voornemen om tijdens de clubdag van 14 februari 2026 de Algemene Ledenvergadering over het jaar 2025 te houden. In tegenstelling tot de vorige ALV's is de aanvang gepland om 11.00 uur. Noteer deze dag alvast in je agenda. Meer hierover in de volgende nieuwsbrief en begin januari op onze website.

Hoe kun je zien of wij deze nieuwsbrief hebben verzonden? Wij versturen deze nieuwsbrief op dinsdag 2 december 2025. Van onze nieuwsbrieven maken we een .pdf-bestand die we een dag na het verzenden als download op onze website plaatsen met een corresponderend artikel op de voorpagina van onze website. Zo kun je dus de komende dagen op onze website zien dat er een verse nieuwsbrief is verschenen en zo controleren of deze ook via je e-mail is aangekomen.

Het is best mogelijk dat er technisch iets misgaat bij de HCC, dat willen wij proberen te onderzoeken. Als je alle bovengenoemde stappen hebt doorlopen bij het controleren of je onze nieuwsbrief hebt ontvangen en je constateert dat je de nieuwsbrief niet hebt gehad stuur dan een bericht naar info@trainsim.hcc.nl. Vermeldt in het bericht om welke nieuwsbrief het gaat en geef aan ons je e-mailadres door zoals die in de ledenadministratie van de HCC staat. Niet het hele adres, het deel achter de @ is voor ons voldoende. Is je e-mailadres janpiet@klaasotto.nl geef dan dus alleen @klaasotto.nl door.

Presentatie op komende clubdag

Op zaterdag 6 december houden wij onze laatste clubdag van 2025. Iedereen is van harte welkom tussen 10.00- en 16.00 uur.

De presentatie deze clubdag gaat over het initiatief van het ontwikkelteam om van een van de modelbanen van de HCC!m een virtuele versie in Trainz te gaan maken, aanvang rond 13.00 uur.

[tekst in bovenstaande alinea is aangepast ten op zichte van de online versie van deze nieuwsbrief.]

Op de clubdag is ook een Raildriver aanwezig die een extra dimensie geeft aan het besturen van een locomotief of treinstel. Als je interesse hebt mag je hem gebruiken om te ervaren of het iets aan je treinsimulatie hobby toevoegt.

Laatst waren wij te gast bij CompUfair en Houten Digitaal. Beide evenementen waren weer een groot succes aldus het HCC bestuur dat daar ook aanwezig was. De opkomst was zeer de moeite waard.

Treinsimulatie naar een nieuw niveau van realisme – stap in de cabine met virtual reality

Inleiding

In dit artikel ga ik in op de mogelijkheid die wordt geboden om Train Sim World in virtual reality te spelen door middel van een tool met de naam "UEVR". Disclaimer voor alle duidelijkheid: dit artikel is puur informatief, het gebruik van de tool is op eigen risico.

In de wereld van vliegsimulatie is het al een aantal jaren populair om te vliegen in virtual reality. Ondergetekende heeft al heel wat vluchten in virtual reality gemaakt, met altijd de hoop dat deze optie ook goed in één van de bekende trein simulatiepakketten ondersteund zou worden. Behalve in wat kleinere trein simulatie pakketten, zoals Derail Valley, dat native virtual reality ondersteuning biedt, was er jarenlang op het gebied van virtual reality en treinsimulatie niet zoveel mogelijk, en waren wij gebonden aan het bekijken van de 3d wereld op een plat scherm.

VR en treinsimulatie – een korte inventarisatie

Een snel rondje langs de bekende simulatoren leert het volgende: TS Classic bood tien jaar geleden al ondersteuning voor het rijden in vr in combinatie met de VR headset "Oculus Rift Development Kit 1", maar deze ervaring was vrij beperkt. Als gevolg van de lage resolutie van de schermplaten in de bril en de grote pixels was het lastig om in de cabine van de trein de meters en details goed te zien. De DK1 is inmiddels vervangen door allerlei veel betere, nieuwere generatie modellen en de directe ondersteuning voor VR is in TS Classic helaas verdwenen. De tool "VorpX", die vr ondersteuning simuleert voor 3d spellen waar vr niet is ingebouwd, ondersteunt TS Classic in VR in beperkte mate. Wie zoekt op Youtube en Reddit vindt hiernaar verwijzingen. De ervaringen zijn wisselend en de werking valt buiten de scope van dit artikel.

Trainz heeft nooit directe ondersteuning voor VR geboden en er zijn ook geen plannen om die ondersteuning in te bouwen. Of het via bovengenoemde tool, "VorpX" toch lukt, is op dit moment niet bekend.

Trainsim World is gebaseerd op Unreal Engine, versie 4. In Unreal Engine is ondersteuning voor virtual reality out-of-the-box ingebouwd. DTG heeft er echter voor gekozen om vr in de pc versie van TSW niet te ondersteunen. Er is inmiddels wel voor de Meta Quest vr bril een vereenvoudigde editie van Trainsim World verschenen die op het besturingssysteem van de bril zelf draait, een variant van Android. Deze mogelijkheid is zonder "van de grond af" opnieuw te moeten ontwikkelen

mogelijk omdat Unreal Engine ondersteuning biedt voor onder meer mobiele platformen vanuit de editor.

VR – een korte achtergrond

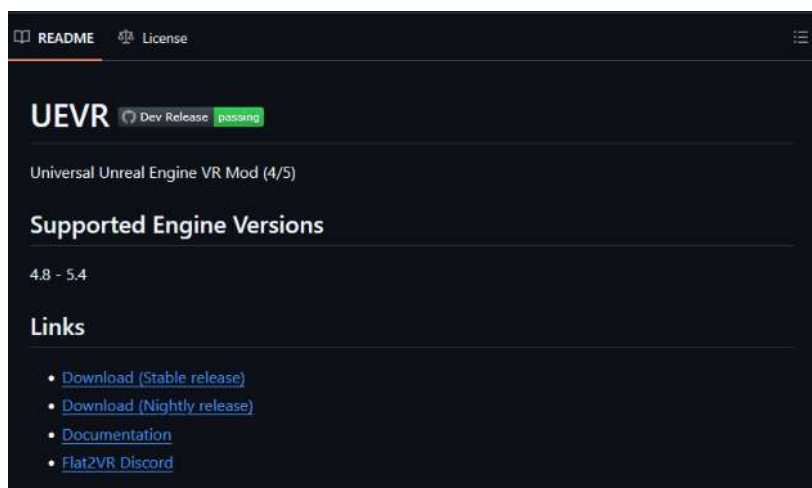
In 3D spellen zoals Train Simulator, wordt de wereld in 3D weergegeven. Dit 3D beeld wordt geprojecteerd op een plat beeldscherm en wordt daarmee dus weer 2D. Virtual reality maakt de spelwereld weer 3d en is gebaseerd op drie principes:

1. Stereoscopisch beeld: er wordt voor elk oog een net iets ander beeldje geprojecteerd op de schermplaat die voor je ogen hangen in de vr bril. Hierdoor zie je de 3D wereld ook echt in 3D.
2. Headtracking: de computer registreert en houdt bij waar je je bevindt in de echte wereld om je equivalente positie in de spelwereld (bijvoorbeeld de plek in de cabine van een loc in) te bepalen. Wanneer je je hoofd beweegt, beweegt het 3d beeld op de juiste manier mee, net als in de echte wereld. Er bestaan grofweg twee technologieën die hiervoor beschikbaar zijn:
 - 2.1 Inside-out tracking: de bril houdt zelf de positie in de ruimte bij;
 - 2.2 Outside-in tracking: er zijn zogenaamde basisstations of 'lighthouses' die op de pc aangesloten zijn en die bijhouden waar de bril zich bevindt. In de praktijk betekent dit, dat je naast je pc of aan de muur deze mini kastjes neerzet of ophangt, die dan met de pc verbonden zijn om de positie van de bril door te geven.
3. Interactie: deze kan plaatsvinden door middel van randapparatuur. Dit kan zijn het toetsenbord, de muis, controller hardware zoals een flightstick of joystick, VR controllers zoals die bij Meta of HTC Vive, of je eigen handen die in de VR ruimte getoond worden (zoals oa bij Meta Quest)

Voor alle duidelijkheid: de varianten die "VR" genoemd worden, waarbij je bijvoorbeeld een smartphone in een soort kartonnen doosje steekt om 3D beelden te bekijken, waren niet echt VR, uitsluitend stereoscopie. Voor echte VR zijn minimaal stereoscopie en head tracking nodig en bij voorkeur ook een interactiemogelijkheid.

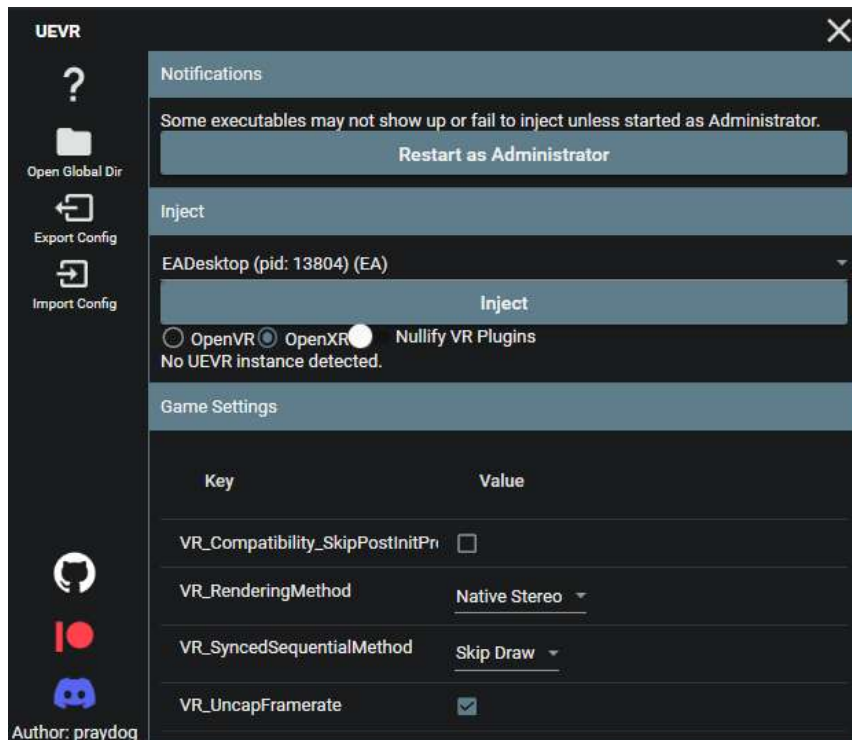
UEVR – virtual reality voor elk Unreal Engine gebaseerd spel

Zoals ik eerder vermeld heb, heeft DTG ervoor gekozen, om geen vr functionaliteit te implementeren in Train Sim World. Dit betekent niet dat het niet mogelijk is om deze simulatie te spelen in virtual reality. Een ontwikkelaar op Github met de avatar "Praydog" heeft een programma ontwikkeld dat pc gebruikers in staat stelt om in principe elk spel dat gemaakt is op basis van de Unreal Engine in virtual reality te spelen. In principe zou het dus mogelijk moeten zijn om met behulp van het programma dat Praydog ontwikkeld heeft, Train Sim World in virtual reality te spelen. Het programma is te vinden via de volgende link: <https://github.com/praydog/UEVR> .



Op de pagina is tevens een instructie te vinden die beschrijft hoe je de software kunt gebruiken. Hoe werkt het? De procedure is op zich vrij simpel:

1. Je downloadt de tool en plaatst deze ergens in een folder op de pc;
2. Je start Train Sim World;
3. Je start de UEVR tool, "uevrinjector.exe". Eventueel wijzig je in de tool één van de instellingen die passen bij de spelervaring die je wil bereiken. Het is mogelijk dat bij sommige vr brillen of gebruikte vr drivers aanpassing aan een van de instellingen nodig is;
4. Je selecteert Train Sim World in de lijst van actieve processen als programma waarin je VR wilt gebruiken (de software detecteert zelf of de gekozen processen wel een Unreal Engine spel zijn);
5. Je kiest "inject";
6. Je zet de vr headset op (indien je je vr headset via de Steamvr driver gebruikt, dien je die uiteraard eerst gestart te hebben) en voila, je ziet het hoofdmenu voor je zweven in virtual reality.



De bediening in de menu's met de muis functioneert prima. Wanneer je vervolgens met de muis een scenario kiest, stap je in de cabine en zit je in virtual reality, mits je een scenario in de cabine start, ook echt in de cabine. De ervaring is fantastisch te noemen. Het gevoel van immersie in de simulatie is veel en veel groter dan wanneer je een trein via het platte scherm bestuurt. Het besturen van een trein op deze manier voelt veel prettiger en natuurlijker aan. Na het schakelen naar de externe camera kun je het materieel en de spelwereld op ware grootte bewonderen. De performance was tijdens de tests prima. In virtual reality worden zeer vloeiende beelden gegenereerd, op zelfs een Nvidia 4060 grafische kaart in een pc met een core i7 processor, waar ik de tool hands on getest heb. Deze vloeiende beelden vormen een vereiste voor een aangename spelervaring in virtual reality.

Aandachtspunten

Train Sim World is niet speciaal voor virtual reality ontwikkeld, en er is geen faciliteit ingebouwd voor goede interactie met de spelwereld in vr. Daarom vormt met name de bediening een aandachtspunt. Ondergetekende heeft de tool getest met een Meta Quest Pro. Deze virtual reality bril heeft als eigenschap dat je het toetsenbord van de computer nog kunt zien als je naar beneden kijkt wanneer je de vr headset draagt. Je zicht naar de echte wereld is hierbij niet 100 procent afgesloten door de vr headset. Dat helpt aanzienlijk bij de bediening, omdat je bij een volledig afgesloten bril de toetsen "op de tast" zou moeten vinden. Alternatief is bediening met de muis, hetgeen naar mijn ervaring nog niet optimaal werkt omdat de handles en knoppen lastig te selecteren blijken met de muis in vr. Het gebruik van een rail driver, waarbij je de handles kunt 'voelen', wanneer je een volledig afgesloten virtual reality headset hebt (en dat zijn de meeste), helpt ook. Op een

“draad” in het DTG forum, waar het gebruik van de UEVR tool besproken wordt, wordt ook een Xbox controller als goede besturingsoptie genoemd. Ondergetekende had met name moeite met het inschakelen van de “brake key” in de Duitse locs in virtual reality. Desalniettemin heb ik al heel wat aangename treinkilometers in virtual reality kunnen afleggen.

Conclusie

De UEVR tool vormt een fantastische optie om Train Sim World in virtual reality te spelen. De performance is op de geteste systemen prima, de tool werkt stabiel en de ervaring is fantastisch. Voor het eerst kun je in virtual reality in een gedetailleerde functionele cabine als machinist een trein besturen. Het rijden met een trein in virtual reality geeft een bijzonder realistisch gevoel, het voelt als “het echte werk”. Aandachtspunten zijn het feit, dat je ervoor moet zorgen dat je een goede methode voor de bediening van de trein kiest (toetsenbord, muis, Xbox controller, Raildriver of een andere methode) en dat Train Sim World bij afsluiten van het programma een Unreal Engine crashmelding laat zien. Deze crashmelding heeft overigens geen enkele invloed op de werking van Train Sim World. Al met al een aanrader om uit te proberen indien je in het bezit bent van een virtual reality headset die op de pc aangesloten kan worden en Train Sim World.

Ik hoop in een vervolgartikel wat dieper op de werking van de UEVR tool in te kunnen gaan. Er zijn aardig wat instelmogelijkheden die in deze tool te vinden zijn. Tevens hoop ik dat ik rijden in virtual reality in Train Sim World op één van de komende clubdagen kan demonstreren.

Raymond Kalousdian

Korte berichten

Nieuwe Trainz add-ons

Er worden regelmatig nieuwe add-ons uitgebracht voor TRS22/Trainz Plus. Van Pro Train: het SW1500 Loco Pack 3 (USA), de route Salina Subdivision (USA), en de locomotief SA CL Class - Australian National CLP/CLF Class (Australië). Te koop via Steam of de digitale winkel van N3V Games.

Train Sim World 6

Dovetail Games (DTG) heeft in de afgelopen periode één update uitgebracht voor Train Sim World 6 (TSW6), hoofdzakelijk met verbeteringen van fouten in recente add-ons.

Er zijn drie nieuwe add-ons uitgebracht voor TSW6: de Santa Fe on Cajon Pass Add-On (USA), het pakket Cargo Line Vol. 5 – Nuclear (Engeland), en het treinstel Transport for Wales BR Class 142 Pacer DMU Add-On (Engeland/Wales).

DTG erkent problemen met DLC's na update TSC

Ervaren gebruikers van Train Simulator Classic (TSC) hebben ontdekt dat bij de update naar versie 79.0a van een aantal add-ons oudere versies in de Steam-distributie terecht zijn gekomen. Dit kan gevolgen hebben als je repaints en andere mods voor die add-ons hebt geïnstalleerd. Van sommige add-ons zijn recente officiële updates overschreven door een oudere versie van die add-on.

DTG heeft de problemen inmiddels erkend en zeggen te zoeken naar oplossingen maar geven geen indicatie wanneer de fouten hersteld worden. In de link op de volgende regel kun je een overzicht vinden om welke DLC's het gaat.

Bronnen: DTG forum, RailSim.de forum, Steam TSC forum:

<https://steamcommunity.com/app/24010/discussions/3/614304582404824117/>

ThirdRails Map Tool

Met de *ThirdRails Map Tool* is het mogelijk je speeltrein in TSC en TSW te volgen op een live kaarttracker. Een citaat van de beschrijving: "*ThirdRails Map Tool is een gratis live kaarttracker voor de Dovetail Train Simulator-spellen. Het volgt je trein op prachtige kaarten, zodat je altijd weet waar je bent.*"

In versie 9 nu volledige ondersteuning voor Train Sim World inclusief versie 6

Meer informatie is te vinden op de [ThirdRails website](#).

De radar kan hier worden bekeken: rentor.nl

De **actuele** versie is 9.2.0.0 van 24/11/2025.

ThirdRails Map Tool is gratis te downloaden bij Dutchsims.nl

Tsjechen maken een eigen versie van Open Rails

Een groep actieve gebruikers uit Tsjechië en Slowakije zijn een zogenaamde fork begonnen van het opensource programma Open Rails. Een fork in programma ontwikkeling is het op basis van de originele code op een eigen manier verder gaan met de ontwikkeling van een applicatie terwijl het origineel door de eigen ontwikkelaars wel of niet verder wordt ontwikkeld. Bij opensource software mag dit. Een bekend voorbeeld is Libre Office, het kantoorprogramma, welke ooit ontstaan is uit OpenOffice. Beide programma's worden nog steeds bijgehouden.

Het doel van deze groep is vooral de grafische kwaliteit van Open Rails te verbeteren. De website en documentatie is alleen in het Slowaaks (of Tsjechisch). Een vertaalprogramma en kennis van de originele Open Rails is wel noodzakelijk om deze versie 1.9 te kunnen gebruiken.

Informatie is te vinden op deze website: <https://msts-rw.cz/openrailsCZSK.php>

Simtogether.com stopt

De eigenaar van de website en treinsimforum Simtogether.com heeft besloten te stoppen met zijn website. Er komt geen doorstart van de website. De webshop is per 01/11/2025 gesloten. De website blijft actief tot en met 29/01/2026. Daarna zal de website offline gaan. Tot die datum zijn de freeware downloads nog beschikbaar. Er wordt nog een oplossing gezocht betreffende de oude TreinPunt-downloads die bij Treinenwereld staan. Nieuws over Open Rails is nog te vinden op het forum van de website treinenwereld.eu.

Problemen met andere websites over treinsims

Om content van de het Franse forum *railsim-fr.com* te kunnen downloaden moet je je eerst aanmelden. De beheerder heeft een tijd geleden alle accounts moeten uitschakelen vanwege problemen. Lukt het niet om met je bestaande account in te loggen stuur dan een bericht naar de beheerder van railsim-fr.com (gebruik een vertaalprogramma). Die kan je account weer activeren. Antwoord kan soms dagen duren. Op fora wordt wel opgemerkt dat een nieuw account aanmaken moeizaam gaat.

Op fora wordt gemeld dat het team achter de Roemeense website <https://railstudios.com/> uit elkaar is. Freeware downloads zijn nog beschikbaar, niet alle producten zijn meer af te rekenen bij een poging tot kopen. Het is niet duidelijk of de website in de lucht blijft. Hun Facebook-pagina's zijn wel verdwenen. Bron: RailSim.de forum.

ChrisTrains host tijdelijk niet meer verkrijgbare content

Met het stoppen van websites waar freeware content te downloaden was, is er een probleem ontstaan met content waarvan de ontwikkelaar niet meer te bereiken is of niet reageert op verzoeken. Op freeware content rust ook het copyright, waardoor andere websites de betreffende content niet kunnen hosten zonder toestemming van de auteur(s).

ChrisTrains host nu in het onderdeel *Benodigde assets voor Nederlandse routes* content die wordt gebruikt in Nederlandse routes waarvan de auteurs niet reageren op verzoeken. Het gaat hier om assets van 3DTrains, pgr, en een setje willekeurige objecten. Blader op de pagina helemaal naar beneden en lees de uitleg van Chris waarom hij dat op deze wijze doet.

https://www.christrains.com/nl/required_assets_for_most_dutch_routes.html

Steam stopt ondersteuning 32bit-versies van Windows

Op 1 januari 2026 stopt Steam met ondersteuning voor de 32-bit versie van Windows 10. Deze versie van Windows wordt bijna niet meer gebruikt en de onderliggende programmatuur van de Steam-cliënt zal in de toekomst alleen kunnen werken op de 64-bit versies van Windows. Voor de duidelijkheid: 32-bit programma's blijven gewoon werken in een 64-bit versie van Windows.

OMSI downloads bij Dutchsims.nl

Naast treinsimulatieprogramma's zijn er ook spellen en simulaties van andere takken van Openbaar Vervoer. OMSI 2 is een bekende bussimulatie met een grote schare fans en gebruikers. Bij Dutchsims.nl is de download-sectie uitgebreid met downloads voor OMSI2.

Winteruitverkoop

De laatste restjes van de Black Friday/Cybermonday uitverkopen lopen nog een paar dagen. De grote Steam winteruitverkoop is van 18 december 2025 tot 5 januari 2026. Echter, in de praktijk is gebleken dat DTG, N3V Games, en de verschillende online aanbieders van content voor treinsims ook op andere momenten (kortdurende) verkoopacties hebben. Het advies is regelmatig te kijken of je nog een leuk koopje kunt scoren.

Naschrift

In deze rubriek komen onderwerpen aan de orde die niet alleen bestemd zijn voor een beginnende gebruiker, maar ook voor gevorderde gebruikers met veel kennis van hardware en software en dan speciaal met het uitzoeken (en configureren) om een ideale werking van de treinsims op hun systemen te verkrijgen. Ook is deze rubriek geen aansporing om betaalde producten te moeten kopen. Voor het vertalen van niet Nederlandse teksten is gebruik gemaakt van de vertaalfunctie van de Firefox browser.

Freeware producten voor treinsimulatieprogramma's

Deel 59

Over de periode tussen de vorige en deze nieuwsbrief is een beetje nieuws te melden. In ieder geval wordt aandacht besteed aan een paar add-ons die al een tijdje uit zijn, maar die ik nog niet genoemd heb. Deze keer een overzicht met alleen nieuws over Train Simulator Classic van Dovetail Games.

Train Simulator Classic

In deze aflevering aandacht voor een historische stoomtram met bijbehorende wagens, twee repaints, bijgewerkte goederenwagens en bijgewerkte objecten en objectpakketten. Speciale dank gaat naar Dutchsims.nl voor het mogen gebruiken van bepaalde afbeeldingen.

Treinen

Bij *Wayside Works* zijn een aantal producten gericht op Nederland uitgebracht:

Stoomtrams van het type *Henschel Emmerich 0-4-0* tezamen met *Gemengde Rijtuigen voor de Stoomtram-Mij. Zutphen – Emmerik* gemaakt door Elias.

De Tramweg-Maatschappij Zutphen-Emmerik exploiteerde van 1902 tot 1934 tramlijnen in de Achterhoek. Van 1934 tot 1957 werden de diensten voortgezet onder de naam van de Gelderse Tramwegen (GTW). Van de rijtuigen is een exemplaar bewaard gebleven en gerestaureerd, de AB6. Deze is in actieve dienst bij de Stoomtram Hoorn Medemblik. Stoomlocomotief 607, Vrijland, is terecht gekomen bij de Stoomtrein Katwijk Leiden, gerestaureerd en na aanpassing op dit moment daar in actieve dienst.

Het webadres van de download is: <https://waysideworks.jimdofree.com/locomotives/>

Voor de *TS Marketplace: Zags Pack 01 Add-On* van *Skyhook Games* is versie 2.0 van het *Zags Repaint Pack* door *DutchDriver* uitgebracht. De wagens hebben nu de opschriften van VTG en Wascosa die op het origineel ontbraken vanwege rechten op die namen.

Het webadres van de download is: <https://dutchdriver.nl/filebase.php?file=221>

Bron afbeelding: Dutchsims.nl (gebruikt met toestemming).



Voor de *DB BR189 VRot ExpertLine* van *Virtual Railroads* is versie 1.3 van het *DCR BR189 Repaint Pack* uitgebracht. Alle locomotieven zijn voorzien van de geavanceerde ATB EG en omschakeling naar PZB, zijn standaard ingesteld op de NL stroomafnemer, hebben een stroomafnemer indicatie, en een aantal zijn voorzien van dynamische nummering. Tevens zijn in versie 1.3 zes nieuwe repaints toegevoegd.

Het webadres van de download is: <https://dutchsims.nl/viewtopic.php?f=50&t=1705>

Freeware ontwikkelaar *Rob_zeeland* maakt niet alleen objecten (Dutch TrainSimulation Scenery Objects) maar is ook bezig om rollend materieel te bouwen. In de afgelopen periode zijn de volgende goederenwagens uitgebracht:

Lgs wagon versie 1.1 van 19/11/2025

Alle wagens zijn verzameld in het volgende pakket: Dutch TrainSimulations Goederenwagon Pack versie 1.2.5 van 19/11/2025

De *soundmods* van *DutchExperiencedCreators* zijn nu allemaal ondergebracht bij Dutchsims.nl. Soundmods zijn 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.

In onze nieuwsbrief schrijft *Wilbur Graphics* (WG) regelmatig over de ontwikkeling van nieuwe content. In dit overzicht noemen we recente nieuwe uitgaves en updates:

Reizigersmaterieel 1945-1965, versie 1.2, build 20251104

De content van WG is te downloaden bij de website van [Wilbur Graphics](#)

Objecten

We hebben in de vorige afleveringen al gewezen op de aanvullende assets die nodig zijn voor de freeware routes voor TSC24. Regelmatig worden sommige pakketten ververs. Het verdient de aanbeveling regelmatig 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. **Belangrijk:** voor nieuwe of bijgewerkte routes zijn altijd de meest recente versies van de objectpakketten van alle ontwikkelaars noodzakelijk.

De objecten van *Sjef* en *Gert Meering* zijn nu uitsluitend te vinden op de website van ChrisTrains. Daar staat een link naar een onedrive-omgeving.

Objecten van *Frison*:

Pakket 6 van 22/11/2025

Bovenstaande pakket(ten) is/zijn te downloaden op de website van ChrisTrains. Het webadres is: https://www.christrains.com/nl/ts_scenery.html

In het streven van *Dutchsims.nl* om zoveel als mogelijk is losse objecten te bundelen hebben zij een aantal pakketten samengesteld. De volgende zijn de afgelopen periode bijgewerkt of nieuw uitgebracht:

Acorn Scenery Objects van 15/11/2025

Mundo Scenery Objects van 25/11/2025

MR_train_sim Scenery Objects van 27/11/2025

Bovenstaande pakketten zijn te downloaden bij Dutchsims.nl, een registratie bij die website is wel verplicht.

Objecten van *DutchDriver*:

DutchDriver Scenery Pack versie 2.7 van 03/10/2025

Dutch Roads Pack versie 4.1 van 07/11/2025

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.

Zolang er nog freeware content voor de Nederlandse markt wordt gemaakt is er reden om door te gaan met deze serie. In een volgende nieuwsbrief dus deel 60 van deze serie 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: 2026 in zicht



Voor de Nederlands-georiënteerde treinsimmers is buitenlands materieel mogelijk minder interessant, maar op verzoek van mijn Oostenrijkse contacten heb ik, zoals jullie vorige maand hebben kunnen lezen, nog maar een keer aan een populaire stoomloc gewerkt, met bijpassende rijtuigen. Die heeft de ÖBB in de jaren vijftig in licentie van de Zwitserse Schlierenwerke in Oerlikon laten bouwen. Deze addon is inmiddels als freeware DLC op mijn website uitgebracht.

Terug nu naar ons kikkerland, waar de wederopbouw van de spoorwegen in 1957 werd afgesloten met het officiële einde van de stoomtractie bij NS. Ik heb deze periode een paar jaar opgerekt en dat vormt nu de achtergrond voor een nieuwe denkbeeldige NS-route met als motto 'Van Stoom tot Stroom' (afgekort tot VSTS; met een knipoog naar Van Wijk Jurriaanse die inmiddels ook al weer heel lang geleden in zijn gelijknamige boek de introductie van Materieel '24 behandelde). Uiteraard zal er dan ook in de nieuwe route een plaats worden ingeruimd voor de Blokkendozen, naast jaren '50 materieel van Wilbur Graphics en andere aanbieders. Maar over Mat 24 gesproken: deze serie is nu als afzonderlijke freeware DLC in de meest recente versie eveneens op mijn [website](#) verschenen.

Na het uitbrengen van de NS 2600 reageerden veel treinsimmers met de opmerking dat ook de NS 1000 nog op het appèl ontbreekt, de eerste eloc van NS waarvan de productie nog tijdens de

Tweede Wereldoorlog in Zwitserland werd gestart. Overigens zal de route slechts voor een deel onder de draad worden gebracht, omdat in het gekozen tijdperk nog niet alle NS-trajecten waren geëlektrificeerd. Daarom heb ik in de planning van de VSTS ook de bouw van de DE-2 opgenomen, in spoorkringen beter bekend als de 'Blauwe Engel'.



Hoewel ik wat de scenery betreft kan ik beschikken over een ruime voorraad van objecten die de afgelopen vijftien jaar door mij voor TS Classic zijn vervaardigd zullen in de VSTS ook een aantal nieuwe gebouwen op het toneel verschijnen, zoals het station van Leeuwarden en een klassieke locloods met drie standsporen. Naast het spoor zullen veel bestaande huizenrijtjes worden gerenoveerd door het vervangen van inmiddels kwalitatief achterhaalde textures, maar ook in deze categorie staan enkele uitbreidingen op de planning.



Nu zullen er onder mijn lezers treinsimmers zijn die zich hoofdschuddend afvragen of er in deze tijd nog wel plaats is voor een nieuwe route voor TS Classic, dat links en rechts wordt ingehaald door concurrerende train simulatorproducten. Het antwoord daarop luidt verrassend genoeg bevestigend. Er zit weliswaar weinig of geen groei meer in de verkoop van addons voor TSC, maar er is evenmin sprake van een zodanige afname dat we deze simulator totaal moeten afschrijven, zo heb ik in de wandelgangen vernomen. Klaarblijkelijk bestaat de aanwas van TSW-aanhangers uit nieuwe instromers en blijft het bestaande segment van TSC-gebruikers vooralsnog trouw aan de Railworks-omgeving.



Ik kom nog even terug op de migratie van TrainworX naar mijn eigen WG-website. Die is nu vrijwel compleet omdat daar naast de hierboven genoemde release van Mat. '24 ook een geheel herziene versie van de BR 01.5 uit de voormalige DDR met bijpassende DR-rijtuigen klaarstaat.

Henk van Willigenburg

Agenda

De eerstvolgende clubdag is op 6 december.

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

Je bent welkom van 10:00 tot 16:00 uur.

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

Graag bij binnenkomst je ledenpas laten scannen.
Tot dan!!



Noteer alvast een aantal clubdagen en evenementen in 2026 , in uw agenda!

- De volgende clubdagen zijn: 3 januari, 14 februari + ALV, 21 maart, 18 april, 9 mei, 30 mei, 12 september, 17 oktober en 12 december
- Evenement: 10 & 11 januari, Nederlandse Modelspoordagen in Rijswijk



Afbeelding gegenereerd met Canva AI

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.