

Op 4 januari clubdag v.a. 11.00 tot 16.00 uur.

**Beste Trainsimmers**

**nr. 1-2014**

*Het Trainsimlg bestuur en medewerkers wensen u een*

## **Gelukkig en Gezond 2014**

**In deze Nieuwsbrief** (6 blz.)

- Van de Voorzitter
- Nog even terugkijken
- Halicon.de
- Trainz A New Era
- Voor in uw agenda

### **Van de voorzitter:**

*Beste Trainsim vrienden,*

*Allereerst wens ik u allen een heel gelukkig nieuwjaar toe. Ik hoop dat 2014 voor u vele mooie momenten in petto heeft en dat u volop van uw trainsim hobby kunt genieten.*

*We zijn alweer in het 11e jaar van ons bestaan als HCC Trainsim Interessegroep aangekomen en hebben daarmee bewezen een serieuze speler in de Trainsim wereld te zijn geworden.*

*Nog dit jaar hopen wij onze eerste addon voor Train Simulator 2014 uit te kunnen brengen. De route van de Veluwsche Stoomtrein Maatschappij van Apeldoorn naar Dieren zal niet lang meer op zich laten wachten.*

*Daarmee laten we zien dat ook onze HCC Trainsim IG een bijdrage levert aan het verder uitbouwen van Train Simulator 2014 met eindelijk een Nederlandse route.*

*En als het aan ons ligt gaan we met uw ondersteuning verder met het ontwikkelen van nieuwe routes en materieel.*

*Ik hoop u allen dit jaar op een van onze clubdagen of andere activiteiten te mogen begroeten.*

### **Nog even terugkijken**

Het jubileumjaar ligt achter ons, maar namens het bestuur wil ik alle vrijwilligers hartelijk bedanken voor hun inzet. We mogen trots zijn dat ze steeds weer hun Trainsimclub ondersteunen en klaarstaan om vragen van leden en beursbezoekers, die gerelateerd zijn aan onze trainsim-hobby, te beantwoorden. Zeker met de komst van Trainsimulator 2014 was er veel werk aan de winkel.

Wij weten ook dat 2013 voor een aantal vrijwilligers en leden, door ziekte en tegenslag, een moeilijk jaar is geweest. Wij wensen eenieder veel sterkte en een spoedig herstel.

**Een nieuw jaar met nieuwe plannen en ideeën.** Zonder *vrijwilligers* niet te realiseren. Maak ook de stap en kom helpen!

Secretaris.

### **Halycon brengt nieuwe route uit**

Onder de naam Railworks Pluspack Vol. 2 heeft Halycon een nieuwe route uitgebracht. De route is een van de mooiste spoortrajecten in Duitsland en voert door het Zwarte Woud. Bij oudere leden die gewend waren aan Microsoft Trainsimulator zal deze route ook bekend zijn, omdat indertijd een gedeelte (de Hollentalbahn) voor MSTs verschenen is.

Deze route is echter gemaakt voor Train Simulator 2014 en omvat naast de Schwarzwaldbahn (het gedeelte van Hausach naar Donauschingen) ook de Hollentalbahn van Freiburg naar Donauschingen en nog de aftak van Titisee naar Seebrugg onder de naam Dreiseenbahn.

De route loopt door een afwisselend berglandschap en kent vele tunnels en viaducten. In totaal is de route 170 kilometer lang. Er zijn 31 stations en haltepunten nagebouwd, 49 tunnels en 5 spectaculaire viaducten. Het oudste gedeelte van de lijn is in 1873 geopend en later geëlektrificeerd.

Er zijn vele afwisselende scenario's opgenomen, waarbij gereden wordt met de V200, de BR143 en een aantal stoomlocomotieven.

Al met al weer een interessante aanvulling voor Train Simulator 2014.

Kijk voor meer informatie op: [www.halycon.de](http://www.halycon.de)



### **Trainz A New Era: het leven na Railworks Train Simulator?**

#### **Introductie**

Na de introductie van Railworks en Train Simulator 2013 en de nog iets kleur- en luisterrijker Train Simulator 2014 lijkt alle aandacht van Trainsimmers momenteel uit te gaan naar Railworks Train Simulator. De schare MSTs-aanhangers slinkt langzaam en over Trainz horen we bijna niets meer, tenzij we zelf op zoek gaan naar informatie. Trainz leek op sterven na dood. Is deze gedachte gerechtvaardigd? Integendeel! In dit artikel gaan wij kort in op Trainz, om uw geheugen over dit pakket weer even op te frissen en op het nieuwe leven dat voor dit prachtige stuk treinsimulatiesoftware aan de horizon ligt en dat zeker aandacht verdient!

#### **Even het geheugen opfrissen**

Zoals u wellicht weet is Trainz al bijna net zo lang op de markt als MSTs. In de markt gezet als directe concurrent van MSTs werd de eerste versie gereleased vanuit Australië in het jaar 2001. De grafische engine wist voor die tijd mooie en kleurrijke graphics op het scherm te toveren en het programma blonk uit in gebruikersgemak - bijna iedereen was in

staat om een stukje route te bouwen in Trainz met een beetje training - en in stabiliteit - obscure crashes zoals bij MSTs waren eigenlijk niet aan de orde. In de jaren erna werd het pakket voorzien van updates, die soms deden geloven dat een bijna geheel vernieuwd product werd geïntroduceerd; in de praktijk waren de 'nieuwe' versies een update van het pakket. Vanaf de 2009 versie werden ook echte grafische verbeteringen geïntroduceerd; in Trainz 2010 kwam de bijna als heilige graal gewenste feature, de multiplayerfunctie als onderdeel van het pakket. Op het 'Download Station, de downloadsite van Auran, konden en kunnen gebruikers hun zelfgemaakte content uploaden.



In de loop der jaren werd daar een onwaarschijnlijk grote collectie freewaremateriaal verzameld van wisselende kwaliteit. Vanuit Duitsland werd intussen onder meer Protrain Perfect gelanceerd door Blue Sky Interactive; dit pakket was onder de motorkap een Trainz 2006-versie met uitgebreide scripting, die was toegespitst op de Duitse markt. Blue Sky Interactive ontwikkelde een aantal Duitse routes voor Protrain Perfect.

Hierbij een foto van versies van Trainz door de jaren heen (bron: Wikipedia):

### Verloren glans

Trainz leek de afgelopen jaren steeds meer in de schaduw te staan van het nog immer populaire MSTs en de opkomende Railworks-community. Auran, die sinds een aantal jaren onder de naam N3V games bekend is, lanceerde weliswaar updates van het pakket, maar een echt vernieuwend product werd niet uitgebracht. In essentie draait Trainz dan ook nog steeds op een grafische engine die meer dan tien jaar geleden werd ontwikkeld. De engine dateert uit een tijd dat geavanceerde grafische shading, licht- en schaduwwerking, full screen anti-aliasing en zeer gedetailleerde routes nog niet technisch mogelijk waren. Tien jaar is in de computerwereld een heel lange tijd. In de tijd van de eerste release van Trainz was je heel blij met een computer met een Intel Pentium processor van 350 Megahertz en 256 Megabyte intern geheugen, tegenwoordig zijn processoren met een snelheid van meerdere Gigahertzen en 16 Gigabyte geheugen en opslag op solide state drives heel normaal geworden.

Ondanks de ouderdom van de software hebben de enthousiaste aanhangers van Trainz heel veel uit het pakket weten te halen. Een kijkje op het voor iedereen toegankelijke Auran forum, waar Trainzgebruikers onder andere hun screenshots van routes en materieel tonen, levert waarlijk prachtige plaatjes op die - ondanks de bijna volledige afwezigheid van dynamische licht- en schaduwwerking in de graphics, die er in de screenshots dan ook altijd uitzien als een wereld op een sombere zonloze herfstdag - soms nauwelijks van echt zijn te onderscheiden.

### Eigenschappen van het Trainz simulatiepakket

Trainz kent een aantal voordelen ten opzichte van MSTs en Railworks Train Simulator. Hieronder een aantal van de features op een rijtje:

- afhandelen AI-verkeer

In Trainz is het mogelijk om AI-verkeer in scenario's dezelfde regels te laten volgen als spelerstreinen. De AI-treinen worden door de software bestuurd als echte treinen, zodat ze op natuurlijke wijze accelereren en vertragen. Tevens kun je als speler elke AI trein overnemen, of vanuit de cabine de trein zijn voorgeprogrammeerde activiteit laten volgen terwijl de speler over de schouder van de computer meekijkt.

#### - multiplayer

Van de bekendste treinsimulatiepakketten is Trainz het enige pakket dat multiplayer enabled is.

#### - flexibiliteit

Men kan in elke activity elke trein als bestuurder overnemen. De trein die men verlaten heeft wordt niet bevroren in het spel, maar rijdt onbemand verder of volgt naar keuze de voorgeprogrammeerde activiteit.

#### - route- en landschapsbouw

Het is uitermate eenvoudig om routes en landschappen te bouwen in Trainz. Na wat training kan bijna iedereen op gemakkelijke wijze emplacementen bouwen. Omdat de spoorbouw gericht is op het gebruik van 'splines' blijkt het echter lastig om een volledig kaarsrecht spoortraject te bouwen; men verliest zich als beginner als snel in kronkelige trajecten met krappe bogen die nog het meest op modelbaan-layouts lijken. Tevens is de standaard wisselopbouw ten opzichte van MSTS en TS2014 erg basic. Geen puntstukken, geen geanimeerde wisseltongen, maar spoor wat gewoon 'door elkaar heen loopt'. Een uitzondering hierop zijn bijvoorbeeld de geanimeerde wissels die het TSIG OT heeft ontwikkeld voor de Heuvellandroute.

Ook de landschapsbouw is in Trainz een weinig stressvolle activiteit. Met het grootste gemak kan men heuvels en dalen maken met het terreingrid van 5x5 meter en men kan het landschap beschilderen met passende textures.

Trainz kent ook zijn minder sterke punten:

- de grafische engine is niet meer van deze tijd

- veel content die meegeleverd wordt en op het Download Station beschikbaar is, ziet er naar hedendaagse maatstaven verouderd uit

Desondanks kan men - indien men gedetailleerde objecten bouwt en deze grafisch met eigen shading (licht- en schaduwwerking) uitvoert - schitterende virtuele omgevingen bouwen die niet onderdoen voor bijvoorbeeld een TS 2014.

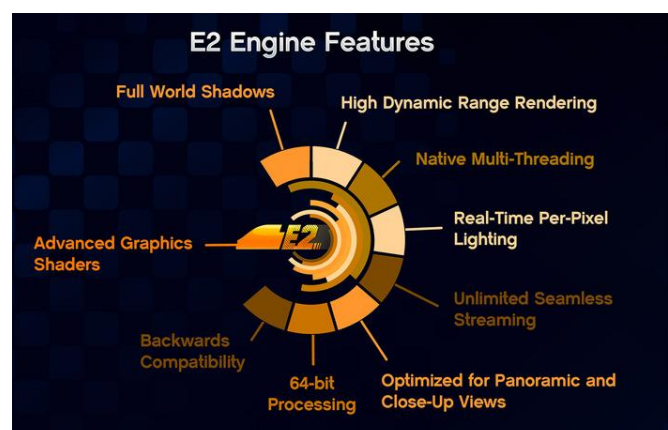
### **Nieuw leven**

In november 2013 is een initiatief gestart om een geheel nieuwe versie van Trainz uit te brengen, die onder twee namen wordt gepresenteerd: T2 en Trainz A New Era.

#### Grondgedachte:

- een volledig vernieuwde simulatie die voldoet aan de eisen van deze tijd, dus voorzien van luisterrijke grafische mogelijkheden

- compatibiliteit met bestaande content, zodat men bij overstap naar het nieuwe



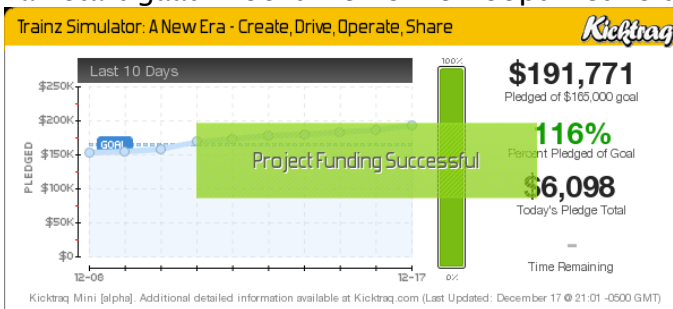
pakket niet bij nul begint;

- veel aandacht voor realistische physics.

Basis voor de weergave van de virtuele wereld in TANE is de E2 grafische engine. Deze kent de volgende features (bron: N3V forum):



De wijze waarop de Trainz A New Era gefinancierd is, verdient een grote pluim. Men gebruikt namelijk de tegenwoordig populaire methode van 'crowdfunding'. Men heeft een budget aangegeven dat verzameld dient te worden om de nieuwe Trainz binnen een jaar te ontwikkelen. De periode van een jaar is voor ons mensen een aangename scope; deze valt voor ons nog te overzien - immers, wie wil er vijf jaar wachten op software? Bij crowdfunding kan eenieder zich voor een bijdrage van een bepaald bedrag inschrijven; het bedrag wordt in deze werkwijze pas geïncasseerd indien de ontwikkeling van de software ook echt van start gaat. Mocht men onverhoopt niet voldoende fondsen werven, dan wordt er dus



niets geïncasseerd. In de praktijk bleek de financiering via crowdfunding een groot succes. Het benodigde budget werd door de supporters van TANE al aanzienlijke tijd eerder binnengebracht dan men gepland had. Om die reden heeft men nog een additionele fondsenwervingsronde gemaakt om extra features van het nieuwe pakket te financieren.

De ontwikkeling van T2 is daadwerkelijk gestart. We gaan 2014 in met het vooruitzicht dat wellicht in de loop van het jaar een mooie nieuwe Trainsimulator zal verschijnen!

### Meer weten?

Surf naar de website van Auran.com. U vindt daar op het forum een onderdeel dat speciale aandacht aan TANE geeft.

### Voor in uw agenda!

### Clubdagen 2014.

1<sup>e</sup> helft 2014: op 4 januari, 1 februari, 8 maart, 5 april en 10 mei.

2<sup>e</sup> helft 2014: op 13 september, 4 oktober, 1 november en 13 december.

Wij zien je graag op de gezellige Hcc!-Trainsimlg clubdagen. Tot dan!!

Het adres is: "De Schalm" Oranjelaan 10, 3454 BT. De Meern (bij Utrecht)

## Clubdagen in de Schalm.

Van 11:00 tot 16:00 uur

### Activiteitenagenda

#### **Rail 2014**

TrainsimIG is op 21, 22 en 23 februari weer present op de altijd gezellige beurs in Houten.



Oranjelaan 10, 3454 BT. De Meern (bij Utrecht)

Zie ook onze site met veel informatie: [www.hcc-trainsimig.nl](http://www.hcc-trainsimig.nl)

#### **Opmerking**

- *Wij distantiëren ons uitdrukkelijk van alle inhoud van gelinkte pagina's / websites. Deze verklaring geldt voor alle links in deze Nieuwsbrief.*

**Tot ziens in de “De Schalm” Oranjelaan 10, 3454 BT De Meern.**

Koffie, thee, broodjes of iets anders kunt u, wel voor eigenrekening, aan de Bar bestellen.