



**Zaterdag 13 september clubdag v.a. 11.00 tot 16.00 uur.**

## **Beste Trainsimmers**

nr. 6-2014

### **In deze TrainSimNieuws (8 blz.)**

- TrainSimIlg gaat weer van start.
- Veluwsche Stoomtrein dagen VSM.
- Terug naar Toen
- Een kolenkraan voor Beekbergen
- Trainz A New Era – Nieuw leven voor Trainz (2)
- Railworks 2015 - nieuws over de jaarlijkse upgrade
- Clubdag 13 september
- Agenda

### **We gaan weer van start!**

De zomervakantie is bijna voorbij en veel activiteiten gaan dan weer van start. Ook TrainSimIlg gaat enthousiast aan de 2<sup>e</sup> helft van 2014 beginnen. Overeenkomstig de agenda is de 1<sup>e</sup> clubdag op 13 september in De Schalm (De Meern). Maar we starten eerst op **6 en 7 september a.s.** bij de **Veluwsche Stoomtrein Maatschappij** met de zeer bekende en gezellige VSM-dagen. Station Beekbergen staat dan in het middelpunt van de belangstelling. Er is veel te zien en stoomtreinen rijden af en aan tussen Apeldoorn en Dieren vv.

Deze TrainSimNieuws staat vol met informatie die zich op korte termijn afspeelt. De redactie heeft daarom besloten om de aangeleverde tekst volledig in deze TrainSimNieuws op te nemen. Er zijn dus geen **LINKS** die naar onze TrainsimIlg website verwijzen. Vandaar dit boekwerk van 8 pagina's.

### **Tijdens de VSM-dagen**

Het TrainSimIlg ontwikkelteam nadert het eindstation met het ontwerpen en bouwen van de VSM route. Tijdens de VSM-dagen wil het OT een demoversie laten zien op het grote TV scherm.

### **TERUG NAAR TOEN**

#### **Vroegere tijden herleven tussen Apeldoorn en Dieren!**

De liefhebber van stoom kan zijn hart ophalen. Op het eerste volle weekeinde van september (6 & 7 september 2014) organiseert de VSM traditioneel het grootste stoomtreinenfestival van Nederland onder de naam: "Terug naar Toen".

Een groot aantal gerestaureerde stoomlocomotieven is op beide dagen actief. Met een lengte van bijna 23 meter en een dienstgewicht van 130 ton en meer behoren deze machines tot de grootste die in Europa hebben rondgereden.

In Beekbergen zijn in de locomotievenloods een aantal modelbanen opgesteld. Ook is er een spoormarkt waar van alles op het gebied van spoorwegen en modelbanen verkrijgbaar zal zijn. Het museumstoomdepot is opengesteld, en de bezoeker krijgt een indruk van het werk op een stoomdepot. Er wordt kolen geladen, water genomen, gedraaid op de draaischijf en nog veel meer. Naast diverse oude auto's zijn er prachtige gerestaureerde vrachtauto's te zien.

In Loenen zijn er diverse activiteiten, waaronder een draaimolen voor de kinderen of echte miniatuurtreinen waar kinderen op mee kunnen rijden. Ook zijn er stoomwalsen, stoomtractoren en een zaagmachine operationeel. In Loenen komt u ook stands tegen van collega maatschappijen en diverse stands met modelbaan artikelen en occasions. Daarna genieten van een hapje en een drankje op het grote terras grenzend aan het perron.

Tussen de stations Loenen en Beekbergen pendelen verschillende antieke autobussen, deze stoppen ook bij de speciale parkeerterreinen nabij station Beekbergen en Loenen.

De reizigerstreinen rijden op beide dagen tussen 09.30 en 17.30 uur. De eerste lange goederentrein vertrekt voor de foto- en film liefhebbers al in de ochtenddauw: om 06.50.

### **Kortom, een aanrader voor het hele gezin!**

Bron: VSM website



Foto VSM depot Beekbergen



Kolenkraan ontwikkeld door ons Ontwikkeling Team voor de VSM route.

### ***EEN KOLENKRAAN VOOR BEEKBERGEN***

De VSM-route die het ontwikkelteam aan het bouwen is komt steeds verder uit de steigers. Met de uitrol van de Beekbergse kolenkraan zijn nu alle beeldbepalende elementen van dit emplacement beschikbaar gekomen. Ook in de virtuele wereld is de VSM straks uitgerust met een werkende kolenkraan en waterkolommen. Daarnaast hebben we ook een rollend materieelversie van de kraan gebouwd, die als zodanig met gestreken en gedemonteerde giek en schutwagen in AI- of spelertreinen kan meerijden. De kolenkraan is geconfigureerd als FuelPoint. Dit object wordt in de Object Browser teruggevonden onder Track Infrastructure. FuelPoints zijn bedacht om de bevoorrading van stoom- en diesellocs te kunnen simuleren. Er zijn drie



smaken: kolen, water en dieselolie. FuelPoints zijn leden van de TransferPoints-familie, die ook objecten omvat voor o.m. het laden en lossen van kolen in en uit open goederenwagens. Het kolenladen voltrekt zich in drie stappen. In stap 1 gaat de grijper dicht, wordt opgehesen en door de kraan naar de tender gedraaid. Dan volgt stap 2. De grijper opent zich en de kolen vallen zichtbaar in de tender, inclusief stofwolven. In stap 3 tenslotte draait de kraan terug en laat de grijper weer zakken. De ontwikkelaar heeft dit wel allemaal moeten inbouwen in 3ds Max en in de TS blueprints om dit proces goed aan te sturen, maar het gereedschap staat er voor klaar.

Let echter op de volgende aandachtspuntjes om de animatie te laten werken:

De routebouwer moet de kolenkraan naast het spoor zetten. De kraan staat op een stukje rails, maar dat kan niet worden aangesloten op de echte tracks. Er verschijnt een link op het naastgelegen spoor. Die moet ter hoogte van de grijper komen. Ten behoeve van de scenariobouwer moet er een siding- of destination marker op dezelfde plek als de link komen, zodat stoomlocs als AI-trein naar de kolenkraan kunnen worden gestuurd.

De scenariobouwer moet ervoor zorgen dat de water- en kolenvoorraden op de tender of van een tenderloc zijn teruggezet naar iets boven nul, zeg 10% (2x klikken op de tender of de tenderloc, waarna rechts een flyout-venstertje kan worden geopend). De scenariobouwer kan er natuurlijk ook voor zorgen dat de loc eerst flink wat kolen en water heeft verstoekt. De animatie werkt namelijk niet bij een volle tender. De scenariobouwer kan ook een tijdelijke (S) destination marker bij de kolenkraan zetten. Zoals gezegd kunnen locs ook als AI-trein naar de kolenkraan gestuurd worden, waarna de sim kolen op de loc zou moeten gooien.

De speler tenslotte moet een loc met de tender (of bij een tenderloc: de kolenbunker) bij de grijper parkeren en op T drukken, of met de muis de kolenkraan aanwijzen. Als er een symbooltje met rood-witte pijltjes verschijnt, kun je klikken en start het kolenladen.



Ook de waterkolommen in Beekbergen zijn geanimeerd en bij het plaatsen en aansturen ervan gelden dezelfde aandachtspuntjes als bij de kolenkraan.

De rollend materieelversie van de kolenkraan gedraagt zich als zodanig en bestaat uit de kraan op twee vierassige draaistellen met gestreken giek. De bovenste helft van de giek wordt gedemonteerd vervoerd op een schutwagen, een SS1-mas53. Net als bij containerdraagwagens moet de scenariobouwer deze als lading op de schutwagen zetten. Het onderste deel van de giek rust op diezelfde schutwagen. Je kunt de kraan met schutwagen gewoon koppelen aan ander rollend materieel. De kolenkraan als FuelPoint en de rijdende versie worden in twee varianten uitgeleverd: VSM-blauw en SHM-groen. Voor elke variant wordt een quickdrive consist meegeleverd, een met een BR52 en een met de NS 2459 als trekkracht.

## **Trainz A New Era – Nieuw leven voor Trainz (2)**

### **Inleiding**

Eerder dit jaar berichtten wij in deze nieuwsbrief al over het simulatiepakket met de naam 'Trainz A New Era'. Ter opfrissing van uw geheugen: Trainz A New Era is de werknaam voor een geheel vernieuwde versie van Auran Trainz, waarover later meer. Het goede nieuws dat wij u over Trainz A

New Era kunnen melden is het feit dat Trainz A New Era inmiddels in een aantal verschillende versies voorbesteld kan worden via de site van Auran. Het ziet er dus naar uit dat dit pakket echt het levenslicht zal zien en dat is een zeer positieve ontwikkeling in een trainsimwereld die steeds meer wordt gedomineerd door het op verkoop van content gerichte simulatiemodel van Train Simulator 2014.

## Het ontwikkelproject

De ontwikkeling van TANE is eind 2013 gestart in de vorm van een project dat is opgezet door middel van zogeheten 'crowd funding'. Dit wil zeggen dat via een speciale website een bijdrage toegezegd kan worden om het betreffende ontwikkelproject te financieren. Voor Trainz A New Era werd een target gesteld van meer dan 150.000 dollar, met een nog iets hogere target voor een versie met extra features. De toegezegde bijdragen werden verrekend op het moment dat de eerste target werd behaald. Dit is een zeer moderne manier van het financieren van projecten, waarbij het risico voor beide partijen (de ontwikkelaars en bijdragende) wordt geminimaliseerd omdat het project pas uitgevoerd wordt op het moment dat de financiering rond is en het er dus naar uitziet dat de kosten voor het ontwikkelproject gedekt worden. Natuurlijk is er dan nog een additioneel risico op mislukken van het project wanneer tijdens het ontwikkeltraject onverwachte beren op de weg belanden, maar in het geval van TANE was dit gelukkig niet het geval.

## De techniek

De techniek achter het TANE treinsimulatiepakket leunt op een aantal belangrijke pijlers:

- herbruikbaarheid van oude Trainz content
- toepassing van een nieuwe graphics engine
- features die passen bij een simulator anno 2015

Het meest in het oog springt de vernieuwing van de graphics engine. In het verleden zijn wij als treinsimulatieliefhebbers niet al te veel verwend wat grafische hoogstandjes betreft. Het pakket dat momenteel het meest geavanceerd oogt is Railworks Train Simulator. Dit pakket bezit een graphics engine die inmiddels al weer meer dan zes jaar oud is. De later aan Railworks toegevoegde TSX engine poest de graphics van Railworks enigszins op, maar in vergelijking met simulatie- en andere spellen die leunen op realisme van anno nu lopen de graphics enigszins achter. In zekere zin is dat logisch. Immers, een simulatiepakket maak je voor een aantal jaren vooruit, dus het ligt voor de hand dat na een paar jaar de graphics engine slijtage begint te vertonen.

De graphics engine van Trainz A New Era, in het vervolg TANE genoemd, is gebouwd op basis van compatibiliteit met oudere content. Dit is in zekere zin een zeer baanbrekende methode om een nieuwe graphics engine te introduceren. In de meeste gevallen wordt met de introductie van de nieuwe versie van een simulatiepakket compatibiliteit met oudere content overboord gezet en dienen de ontwikkelaars hun content voor de nieuwe engine aan te passen. In geval van TANE is dit dus niet nodig. Anderzijds kan men zich afvragen wat nut en noodzaak is van het hergebruiken van content van pakweg vijf tot tien jaar oud die meestal een stuk eenvoudiger van uitvoering en functionaliteit is dan momenteel het geval is. De lat voor wat betreft de kwaliteit en uitstraling van train simulator content wordt elk jaar een stukje hoger gelegd, wie langere tijd terugkijkt ziet grote verschillen!

## Features

De features die momenteel in de officiële aankondiging van TANE genoemd worden zijn:

- Nieuwe grafische engine met licht- en schaduweffecten en per pixel belichting. Dit laatste wil zeggen dat de belichting van elke pixel op het scherm individueel berekend wordt. Dit in tegenstelling tot het eenvoudiger model in andere graphics engines, waarbij een eenvoudiger berekening van de belichting per vlak wordt uitgevoerd.
- Real-time physics feedback en editing tools.
- Procedurele geanimeerde spline wissels. Dit wil niets anders zeggen dan wat we ook in Railworks zien wanneer virtueel spoor aangelegd wordt: wanneer men stukken spoor verbindt, wordt automatisch een wissel in de sporen gevormd met alles erop en eraan, van puntstuk tot en met strijkregels.
- Superelevated track (verkanting)

- Realistisch schommelen van de cabine en zichtbare beweging van de trein in de buitencamera.
- Rook en weerseffecten worden beïnvloed door de objecten in de simulatie. Dit wil zeggen dat regen en rook niet op magische wijze door daken van stations en bruggen of viaducten beweegt, maar dat deze door de objecten wordt tegengehouden.
- Interlocking towers.
- Blokbeveiliging
- In-game navigatiesysteem
- Multiplayer: voor wie het nooit uitgeprobeerd heeft: er gaat een wereld voor je open. Plotseling ben je niet meer alleen in de gesimuleerde spoorwegen.
- Multi-window support. Heel interessante feature, omdat men in elk venster een afzonderlijk aanzicht kan laten weergeven.
- Verbeterde in-game browser
- Uitgebreidere bibliotheek van geluiden
- Configurable control schemes.
- In-game downloadable content systeem voor payware en freeware. Een geïntegreerd download stations, zeg maar, met een aankoopstelsel dat lijkt op datgene wat de Railworks spelers kennen uit RW en Steam.
- Toegang tot over 250,000+ items die men kan downloaden via het Download Station.

### Informatie en nieuwsupdates

Elke Trainsimmer die een bijdrage in de crowdfundingfase van TANE heeft toegezegd heeft beschikking gekregen over alpha- en beta versies van de software. In het ontwikkelaarsdagboek kan men informatie vinden over het ontwikkelproces van TANE. Dit dagboek is te vinden onder de volgende link: <http://www.trainzportal.com/blog/developer-diary>.

Let op: de informatie is in de Engelse taal. Dit kan voor sommigen een probleem zijn. In de openbare blog is de lezers een eerste blik gegund op het uiterlijk van TANE, weliswaar nog in de zeer vroege versies van het pakket. Diegenen die in TANE een flitsende nieuwe vormgeving á la het gelikte RW en Steam verwachtten, komen waarschijnlijk bedrogen uit. De gebruikersinterface in de beta versies toont nog de bekende minimalistische Trainz vormgeving met het bekende rode kogeltje in beeld waaraan Trainz in één oogopslag te herkennen is. In onderstaande screenshot is een voorbeeld van een 'procedural junction' (zie de featurelijst voor uitleg) zichtbaar. Bron: TANE ontwikkelblog.



### Conclusie

Een aantal jaren geleden koesterden wij als trainsimmer de vurige wens dat wij over een vernieuwde en opgepoetste versie van MSTs konden beschikken met behoud van bruikbaarheid van bestaande content. Deze doelstelling bleek destijds niet haalbaar, omdat MSTs2 twee keer tijdens het ontwikkelproces strandde. Waar MSTs/Kuju destijds faalde is het Auran met TANE wel gelukt om het doel, een nieuwe graphics engine met behoud van bestaande content te realiseren. De TSIG heeft een

aantal jaren geleden twee realistische routes voor Trainz uitgebracht: de Rijnspoorweg en de Heuvelandroute. De routes werden destijds gebouwd met het oog op de toekomst. Waar het eerste jaar verzucht werd dat de routes 'veel te zwaar' voor de destijds gangbare Pentium 4 computers en Intel Athlon processoren geacht werden, waarbij wel meer dan een hele Gigabyte intern geheugen nodig was om de routes te kunnen draaien, is het inmiddels mogelijk om deze routes over het scherm te laten flitsen met de hardware van nu. Het is daarom erg interessant om te zien welke toekomst de routes wellicht nog wacht na release van TANE. De nabije toekomst zal het leren.

Raymond Kalousdian, augustus 2014.

## **Railworks 2015 - nieuws over de jaarlijkse upgrade**

### **Inleiding**

Het is inmiddels een goede traditie geworden: Railworks Train Simulator komt in de loop van september met een nieuwe release die heel toepasselijk de naam van het opvolgende jaar draagt, in dit geval dus 2015. In de afgelopen jaren werd telkens de verwachting gewekt dat de nieuwe release sensationele verbeteringen zou brengen, hoewel men zich kan afvragen of deze verwachting werd gevoed door Dovetail Games of door verwachtingsvolle forumbezoekers; de verbeteringen bleken namelijk meestal niet heel spectaculair. Wel vinden we het uiteraard bijzonder prijzenswaardig dat een software ontwikkelaar elk jaar een upgrade uitbrengt die voor bestaande gebruikers kosteloos wordt geïnstalleerd. Het wekt bij gebruikers in het algemeen veel vertrouwen wanneer een software ontwikkelaar de pakketten die ontwikkelt zijn niet als 'abandonware' aan hun lot overlaat.

In de afgelopen jaren hebben de jaarlijkse updates behalve opgepoetste user interfaces en mooie menuplaatjes reeds een interessante reeks verbeteringen laten zien: zo was er inmiddels al drie jaar geleden de introductie van de TSX graphics engine die vooral op grafisch gebied een grote verbetering inhield, quickdrive consists werden toegevoegd en onder de motorkap werden de faciliteiten voor contentontwikkelaars uitgebreid. Desondanks leverde elke jaarlijkse update een schare ietwat teleurgestelde forumbezoekers op: was dit nu alles? Sommige verbeteringen worden bovendien niet door iedereen als verbeteringen opgevat. Neem nu de geanimeerde menublokjes in de keuzeschermen van Railworks, die de indruk wekken dat men meer met een spel dan met een simulatie van doen heeft.

### **Vernieuwingen**

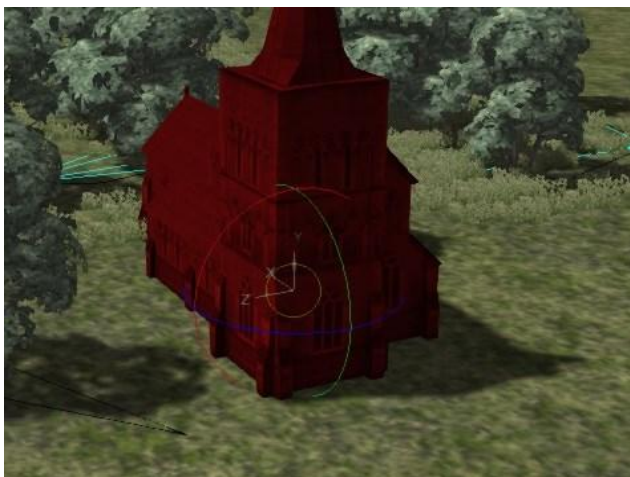
Wie een uitgebreid overzicht van verbeteringen en upgrades wil nalezen, kan zich wenden tot de web site [www.engine-driver.com](http://www.engine-driver.com). Dit is ook zonder het nieuws ten aanzien van TS 2015 een interessante site voor Railworks-liefhebbers. Laten wij eens onder de loep nemen welke verbeteringen Railworks Train Simulator 2015 te zien geeft.

Ontwikkelaars zullen zich verheugen op een aantal toegevoegde functies van de Blueprint Editor. Dit is de tool die het hart is van elke ontwikkelactiviteit voor Railworks Train Simulator. Vorig jaar werd de tool reeds grondig opgepoetst, ook dit jaar wordt een en ander aan de tooling verbeterd. Zo geeft een balk met buttons voortaan toegang tot de belangrijke functies in de editor, met als kernwoord: efficiencyverbetering. Contentontwikkeling is een tijdrovende taak, dus elke verbetering in efficiency is zeer welkom! Een andere verbetering behelst het kopiëren van een verzameling samenhangende blueprints die het mogelijk maakt om een hele set blueprints met alle afhankelijkheden tegelijk te kopiëren. Dit is eveneens nodig om de efficiency van werken met de editor te vergroten: een simpele loc kan zomaar vijftien tot twintig blueprint-bestanden gebruiken om alle functionaliteit te beschrijven. Het handmatig kopiëren van zo'n set voor een nieuwe loc houdt in dat de ontwikkelaar veel tijd kwijt is met het op de juiste manier indelen van de verzameling. Deze saaie en foutgevoelige taak wordt nu door de editor uit handen genomen.

Een verandering die gebruikers direct zullen merken betreft de weereffecten. Voortaan bestaat de mogelijkheid tot het in 3d weergeven van wolkenluchten met hun specifieke invloed op de belichting in de simulatie en op de scenery. Naar verwachting zal deze upgrade de beleving van de virtuele treinreizen sterk verbeteren ten opzichte van de traditionele 'sky domes' waarin in 2d de wolken op een hele grote bol werden geplakt om een wolkenlucht te simuleren. In flightsimland is de functionaliteit van 3d wolken reeds jaren gemeengoed, nu wordt ook de virtuele wereld van de treinsimulatie ermee verlevendigd. De toevoeging van wolkenSchaduwen in het landschap wordt daarmee direct meegepakt.

Het screenshot (rechts), ontleend aan een animated gif op de website van Dovetail Games, doet weliswaar geen recht aan de graphics uit TS 2015, maar laat wel zien dat de wolkenluchten in TS 2015 op een heel andere manier zijn opgebouwd dan in TS 2014.

Routebouwers zullen verheugd zijn dat ook in de editor een aantal features zijn aangepast. De tool waarmee men scenery in een route kan plaatsen is voortaan wat intuïtiever.



Waar voorheen bij het selecteren en (ver)plaatsen van scenery een assenkruis met grote ruwe pijlen te zien was, is nu een minimalistischer 'gizmo' zichtbaar. Daarnaast is de manier waarop men met het kopiëren en plakken van grote blokken scenery kan omgaan verbeterd. Voorheen waren deze blokken gebonden aan een rechthoek, in TS 2015 kan men ook blokken met onregelmatige omvang (ver-)plaatsen. Dit betekent dat men sneller grote hoeveelheden scenery kan bewerken. Voor bebouwing dicht naast de route zal dit van minder belang zijn dan bij het bewerken van scenery die verder van de route af ligt (standaard-blokken scenery doen het prima als vulling van het landschap - het komt immers wat gemakzuchtig over indien de gebruiker de camera wat uitzoomt en erachter komt dat de bebouwing in de route na 100 meter naast het spoor overgaat in de uitgestrekte lege groene weiden die we nog uit MSTs kennen).

Wat moet men doen om TS 2015 in bezit te krijgen? Voor bestaande gebruikers geldt: helemaal niets. De update wordt automatisch geïnstalleerd zodra men met Steam online is en wanneer men op of na 18 september a.s. de Steam client start. Let wel: aan de routes verandert hoegenaamd niets. Het is uitsluitend de 'core' die wordt vernieuwd.

## Conclusie

Zoals te zien is, is wederom door Dovetail Games gewerkt aan een upgrade van Railworks. Dat feit op zich is lovenswaardig. Kritische geluiden zijn wellicht uitsluitend terecht als het gaat om het feit dat het nog steeds niet mogelijk is om multiplayer te rijden (dit kan in Trainz reeds enkele jaren), dat men niet van trein kan wisselen zonder dat de spelerstrein ogenblikkelijk tot stilstand komt en dat de graphics engine ondanks de upgrade van de weereffecten toch wat slijtage vertoont ten opzichte van de graphics die in de computergames en simulaties anno 2014 te zien zijn. Desondanks is de gratis upgrade naar TS 2015 er één om naar uit te kijken.

## Agenda

### Clubdagen 2014.

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

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

Wil je deze Nieuwsbrief niet meer ontvangen, mail [secretaris@hcc-trainsimlg.nl](mailto:secretaris@hcc-trainsimlg.nl)