



Zaterdag 7 februari clubdag v.a. 11.00 tot 16.00 uur.

Beste Trainsimmers

nr. 2-2015

In deze TrainSimNieuws (7blz.)

- Een nieuw TrainSimIG jaar.
- Het bouwen van treinen en routes naar Zwitsers voorbeeld
 - Om 13:00 uur een presentatie door Paul Mersel.
- Nederlandse Modelspoordagen Rijswijk.
- NS armseinen voor TS 2015.
- VSM-route - voortgang en detailniveau.
- Agenda clubdagen
- Op 20, 21 en 22 februari Rail 2015 in Houten.

Trainsimlg website: www.hcc-trainsimig.nl

Een nieuw TrainSimIG jaar

Tijdens de eerste clubdag op 3 januari j.l. heeft Niek Lamme (voorzitter TS) het nieuwe TrainSimlg jaar ingeluid. Met een glas bubbels, een oliebol en een korte toespraak zijn we, met hier en daar wat twijfels, met vertrouwen het club jaar 2015 gestart.

Daarna gaf Henk van Willigenburg de geplande presentatie "Materieel voor TS 2015" die gelijktijdig werd opgenomen op video. Dit You Tube filmpje heeft u kunnen bewonderen in ons extra TrainSimNieuws. De ontvangen positieve reacties geeft ons het vertrouwen dat u graag op afstand met ons mee kijkt.

We gaan daar, met de aankondiging van onderstaande presentatie, gelijk een vervolg aan geven.

Speciale presentatie op de komende clubdag

Wij zijn verheugd dat we erin geslaagd zijn een externe spreker te kunnen verwelkomen op onze komende clubdag op zaterdag 7 februari 2015 in De Schalm in De Meern.

We hebben Paul Mersel, eigenaar van de website www.creativeworx.nl bereid gevonden een presentatie te houden over zijn werkzaamheden.

Paul bouwt treinen naar Zwitsers, Duits en Zweeds voorbeeld maar ook een aantal Nederlandse repaints.

Hij zal uitleggen hoe hij zijn werkzaamheden voor Trainsimula-
tor begonnen is en vervolgens een aantal voorbeelden van re-
paints laten zien alsmede het proces om tot het eindproduct te
komen. Daarna zal hij nog iets vertellen over de bouw van eigen

locomotieven en wagens, zoals de Zwitserse Re 6/6 en de Re 460 alsmede de Sputnik (conduc-
teurswagen aan het eind van een geoderentrein).



Zijn lezing met beelden zal om **13.00 uur** aanvangen. Uiteraard zal er ook gelegenheid zijn om vragen te stellen.

Wij hopen natuurlijk dat veel van onze leden aanwezig kunnen zijn. Maar mocht dat echt niet lukken, dan is er een troost. Wij zullen de lezing van Paul weer opnemen en een paar dagen later op Youtube zetten, zodat de afwezigen alsnog kunnen zien wat ze gemist hebben. De link naar de Youtube pagina's wordt per speciale Nieuwsbrief alleen aan onze leden medegedeeld.

Nederlandse Modelspoordagen Rijswijk

Op zaterdag 17- en zondag 18 januari was TrainSimIlg aanwezig op de Nederlandse Modelspoordagen in de Broodfabriek te Rijswijk. Deze extra clubevenementen, in samenwerking met HCC!m, brengt ons en HCC! dicht bij de geïnteresseerde treinenliefhebber; die dan in de gelegenheid is om te zien wat de mogelijkheden zijn bij HCC-TrainSimIlg en het gebruik van simulatiesoftware.



TrainSimIlg stond op een prominente plaats, waardoor we veel bezoekers konden ontvangen. Vier geïnteresseerde zijn spontaan lid van TrainSimIlg geworden. De organisatoren van De Broodfabriek zijn zeer tevreden over deze Modelspoordagen. Dit evenement staat ook voor TrainSimIlg op activiteitenagenda 2016!

NS ARMSEINEN VOOR TRAIN SIMULATOR 2015

Binnenkort wordt door het Ontwikkelteam een add-on uitgerold voor de toepassing binnen Train Simulator 2015 (TS) van de klassieke seinen van de NS, zoals die tussen 1950 en 1990 in gebruik waren. Hoewel de lichtseinen de armseinen in deze periode geleidelijk hebben vervangen werd het algemene beeld van de spoorwegen in Nederland tot in de jaren '50 en '60 vooral door de klassieke seinen bepaald. Deze add-on voor TS is ontwikkeld met de bouw van routes voor ogen die in deze periode zijn gesitueerd. Overigens kun je de armseinen nog wel bij de Nederlandse museale bedrijven tegenkomen, zoals de VSM en met name de ZLSM.

De armseinen die de spoorwegen in de genoemde periode in gebruik hadden waren seerd op het ment (SR) 1954, waarin de betekenis van arm- en lichtseinen was legd. Daarnaast hanteerde NS uitgebreide ten voor de bouw van emplacementen en de inrichting van het seinstelsel ter plaatse. De meest rele-

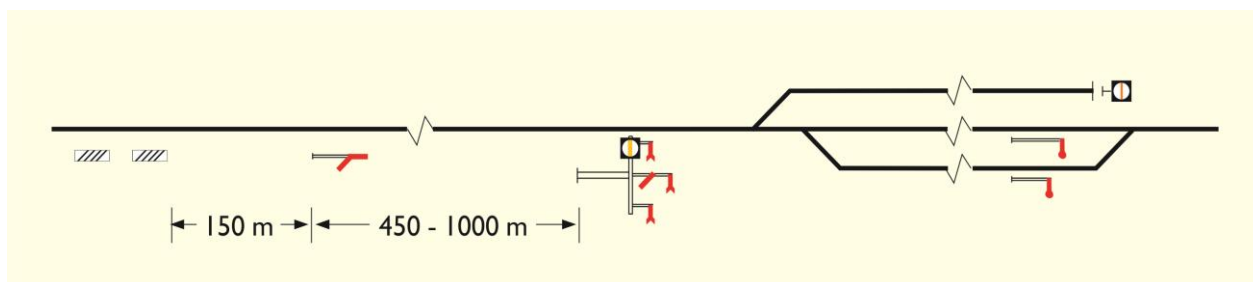


vante informatie is in verschillende publicaties te raadplegen. Om je op weg te helpen worden in de meegeleverde handleiding een aantal toepassingsvoorbeelden met een korte toelichting gegeven, terwijl achteraan in dat document een lijst is opgenomen van boeken die door de ontwikkelaars zijn geraadpleegd. In de handleiding worden richtlijnen en adviezen gegeven waarmee je in staat wordt gesteld om baanvakken en emplacementen in een Nederlandse route te beveiligen.

In TS wordt het gedrag van seinen mede bepaald door scripts, waarin de werking van elk type sein is vastgelegd. In deze add-on zijn de scripts gebruikt van de Kuju-versies voor de armseinen van British Rail. Deze worden standaard met de simulatie door Dove Tail Games geïnstalleerd. Om deze scripts geschikt te maken voor de Nederlandse armseinen hebben de ontwikkelaars een aantal functies gewijzigd en uitgebreid. Elk sein is door ons uitgebreid getest in een aantal combinaties van seinen en ligging van sporen en wissels in emplacementen, maar het kan zijn dat in de toekomst onvolkomenheden in de oorspronkelijke code of in de game engine aan het licht komen.

Het seinsysteem binnen TS is gebaseerd op communicatie tussen de diverse seinobjecten. Nu is het zo dat ieder seinenpakket dit op zijn eigen manier heeft geïmplementeerd. Ondanks het feit dat dit armseinenpakket gebruik maakt van door Kuju (de voorloper van de huidige uitgever van TS) geschreven scripts kan dan ook een 100% compatibiliteit met andere beschikbare seinsystemen niet worden gegarandeerd. Het is daarom in principe niet aan te raden om verschillende seinsystemen door elkaar te gebruiken. Dit geldt niet alleen voor dit pakket maar ook voor nagenoeg alle andere, voor TS bestemde seinenpakketten. Gelukkig is het wel mogelijk gebleken om de armseinen te gebruiken in combinatie met de NS-lichtseinen van COHA.

De materie is in sommige opzichten lastiger in het gebruik dan de daglichtseinen van COHA, maar ook hier geldt dat ondervinding de beste leermeester is. Om dat proces te vergemakkelijken raden de bouwers je daarom aan om ook goed te kijken naar de WG Armseinenroute, die afzonderlijk te downloaden zal zijn en waarin van alle seinobjecten in deze add-on praktijkvoorbeelden zijn terug te vinden.



Hierboven geven we een voorbeeld van een situatie die met de NS-armseinen voor TS kan worden beveiligd. We zien daarin een vertakingssein dat als inrijsein voor de drie daarachter gelegen sporen dienst doet. Er kan steeds maar een rijweg ingesteld worden, maar in totaal kent het inrijsein vijf seinbeelden, zoals onderstaande illustratie laat zien. Om te beginnen VEILIG, als het doorgaande spoor vrij is en het volgende sein eveneens VEILIG toont; VEILIG voor het naar links aftakken spoor; VEILIG voor het naar rechts aftakken spoor; WAARSCHUWING als het doorgaande spoor vrij is maar het volgende sein STOP toont en STOP indien als alle sporen bezet zijn



VSM-route – voortgang en detailniveau

De ontwikkeling van de VSM-route verloopt momenteel volgens plan. Het wordt weer tijd om te laten zien wat er rondom deze route gebeurt. In dit artikel gaan we in op de detaillering van de route.

Een realistische route bouwen is niets meer of minder dan het precies nabouwen van hetgeen je in de echte wereld ziet. Complicerende factor: de echte wereld bevat aanzienlijk meer detail dan wij met de computers van nu kunnen weergeven. Honderd procent realisme is op dit moment nog niet mogelijk. Diegenen die in de buurt van de VSM-route wonen en verwacht hadden dat hun huis - inclusief tuinstoelen, schuurtje en de rozen in de voortuin - in de route terug te vinden zou zijn, moeten wij dus in de meeste gevallen teleurstellen. In het geval van routes waarbij je met een hogesnelheidstrein door een landschap zoeft, is gebrek aan detail niet zo erg. Met 250 kilometer per uur is het nauwelijks mogelijk om je op de details van het landschap te concentreren. In het geval van de VSM-route ligt de zaak anders. De maximum baanvakssnelheid ligt immers laag; dit betekent dat de virtuele machinist alle tijd heeft om de details van de omgeving in zich op te nemen. Bij dergelijke lage snelheden valt gebrek aan details direct op.

Screenshot: Spoortraject in Apeldoorn



Om bovenstaande redenen is het nodig om in de VSM-route dicht langs de baan zoveel mogelijk detailniveau aan te brengen. Daarnaast is het zo, dat de eisen aan de scenery in de afgelopen jaren ongemerkt zijn toegenomen. Wie weet nog hoe enthousiast we waren over de realistische omgeving in de routes in MSTs 1, anno 2001? Wie 14 jaar na dato de

routes terugziet knippert even met zijn ogen bij de spartaans uitgevoerde routes met bordkartonnen objecten. Was het in 2001 nog nodig om gebouwen uit zo eenvoudig mogelijke vormen weer te geven, inmiddels zijn de mogelijkheden tot het maken van gedetailleerde scenery zeer verruimd, zoals ook in de screenshots bij dit artikel te zien zijn.

Onderdeel van het detailniveau in een route zijn de spoorse elementen. De spoorse elementen zijn nu net die kleine dingetjes die je het gevoel geven dat je over een aangekleed spoortraject met borden, kilometerpaaltjes, etc.. rijdt. In de VSM-route is het, net als in elke andere route, belangrijk dat deze op de juiste plek langs de route staan om de route realistisch weer te geven. De borden worden overal in de route geplaatst op locaties, waar de informatie beschikbaar is over de daadwerkelijke situatie. De ervaring leert dat het plaatsen van de juiste borden ervoor zorgt dat het virtuele traject als 'realistisch' wordt ervaren. Het lijkt onbegonnen werk om alle borden op de juiste plek te plaatsen in een route. Spoortrajecten zijn immers vele kilometers lang en bevatten vele honderden borden en paaltjes. De VSM-route is gelukkig relatief kort, waardoor het benodigde werk binnen de perken blijft.

Bijna elke dag worden nieuwe objecten aan de VSM-route toegevoegd. Hierbij gaat het met name om objecten die de route een herkenbare aanblik geven voor diegenen die de route uit het grote voorbeeld kennen. In de screenshots hieronder is een aantal voorbeelden te zien.

De vraag die al vele malen gesteld is: wanneer is de route klaar? Het antwoord is: waarschijnlijk voor de zomermaanden van dit jaar. Dit betekent dat de Nederlands georiënteerde trainsimmers nog even geduld moeten hebben voordat zij over de VSM-route kunnen boemelen, maar het goede nieuws is dat het detailniveau van de route zo hoog zal zijn dat de route zich kan meten met internationale payware-routes en sommige ervan zelfs zal overtreffen. Dit laatste is het gevolg van het feit dat wij al vrijwilligers in het OT veel minder gebonden zijn aan deadlines en budgetten, maar vanuit een hobbysetting aan de route werken. Wij hebben daarom de ruimte om veel meer detailniveau aan te brengen, uiteraard met inachtneming van de mogelijkheden die TS2015 ons anno 2015 biedt.

Onderstaande foto`s zijn screenshots

Station Eerbeek in zijn uiteindelijke vorm



Vrijstaand woonhuis, Gelderse stijl.



Vrijstaand woonhuis, Gelderse stijl, bij station Loenen



Landweg tussen Apeldoorn en Beekbergen



Autobedrijf in de buurt van station Beekbergen



Op 20, 21 en 22 februari is TrainSimIlg weer aanwezig bij Rail 2015 in Houten.

Agenda

Clubdagen 2015

1^e helft 2015: 3 januari, 7 februari, 7 maart,
` 4 april, 9 mei en 6 juni.

2^e helft 2015: 12 september, 10 oktober,
` 7 november en 12 december.

Heb je vragen m.b.t. trainsimulatie op je computer? Neem dan, indien mogelijk, je laptop/pc mee! Wij zien je graag op de gezellige Hcc!-TrainsimIG clubdagen. Tot dan!!

Clubdagen in de Schalm

Van 11:00 tot 16:00 uur

Zie ook onze site met veel informatie: 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.

Wil je deze Nieuwsbrief niet meer ontvangen, mail secretaris@hcc-trainsingg.nl