

NS Serie 2100 voor TS Classic



HANDLEIDING

Versie 1.0 build 20250215

Inhoudsopgave

Achtergrond.....	3
Technische gegevens.....	3
Installatietips.....	4
Algemeen.....	4
Andere tips.....	4
TS Object Browser Index.....	5
Bediening.....	7
Inzet in scenario's.....	9
Overgangsanimaties.....	10
Colofon/Credits.....	11

Disclaimer DoveTail Games Ltd.

IMPORTANT NOTICE. This is user generated content designed for use with DoveTail Games Limited's train simulation products, including Train Simulator 2021. DoveTail Games Limited does not approve or endorse this user generated content and does not accept any liability or responsibility regarding it.

This user generated content has not been screened or tested by DoveTail Games Limited. Accordingly, it may adversely affect your use of DoveTail Games's products. If you install this user generated content and it infringes the rules regarding user-generated content, DoveTail Games Limited may choose to discontinue any support for that product which they may otherwise have provided.

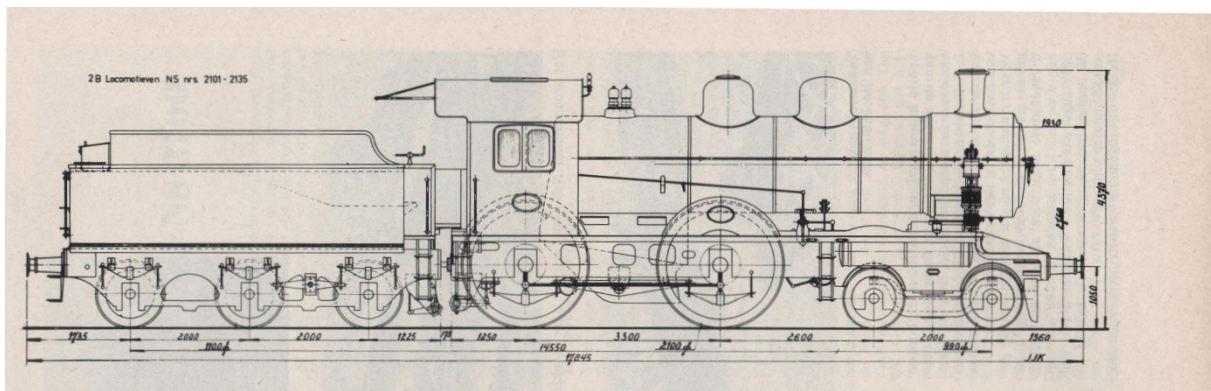
The RailWorks EULA sets out in detail how user generated content may be used, which you can review further here: www.railsimulator.com/terms. In particular, when this user generated content includes work which remains the intellectual property of DoveTail Games Limited and which may not be rented, leased, sub-licensed, modified, adapted, copied, reproduced or redistributed without the permission of DoveTail Games Limited."

Achtergrond

NS serie 2101-2135

De serie NS 2101 -2135 omvatte de laatste sneltreinlocomotieven van de Hollandsche IJzeren Spoorweg-Maatschappij (HSM), genummerd van 501 - 535. Het ontwerp was bestemd voor het trekken van de destijds steeds zwaarder wordende reizigerstreinen. Hoewel er een ontwerp bekend is voor een 2'C machine, is uiteindelijk gekozen voor een 2'B locomotief met een asdruk van 17 ton en voor Nederlandse begrippen grote drijfwielen (2100mm). Na de fusie met de Staatsspoorwegen (SS) in 1921 hebben de machines onder de bijnaam "Blikken Tinus" nog tot in de jaren vijftig dienst gedaan bij NS. De locomotieven werden tussen 1914 en 1920 gebouwd door Schwartzkopff in Berlijn en Werkspoor in Amsterdam. Loc 2104 is voor het nageslacht behouden gebleven en staat in de oorspronkelijke HSM-kleurstelling in het NSM.

Technische gegevens



J.J. Karskens NVM

Asindeling: 2' B
 Max. snelheid: 110 km/u
 L.o.b.: 17,845 m
 Radstand: 14,55 m
 Diameter drijfwielen: 2.100 mm
 Max. stoomspanning: 12 kg/cm²
 Water/kolencapaciteit: 19 m³ / 6 ton
 Gewicht loc + tender: 103 t

Installatietips

Algemeen

De *NS 2100* van Wilbur Graphics wordt als .zip-bestand geleverd en omvat naast een `Leesmij_NL.txt` de volgende items:

- Map `Manuals\Wilbur Graphics` met Engels-, Duits- en Nederlandstalige handleidingen:

`WG_NS_2100_Handbuch_V1_0.pdf`
`WG_NS_2100_Manual_V1_0.pdf`
`WG_NS_2100_Handleiding_V1_0.pdf`

- installatieprogramma `WG_NS_2100_V10_build_20250215.exe`

Na het opstarten van het installatieprogramma wordt je achtereenvolgens gevraagd om

- Taalkeuze voor het installatieprogramma (Dutch/English/French/German)
- Het accepteren van de licentievoorwaarden (EULA)

Zie de `release notes.txt` voor de laatste veranderingen en verbeteringen.

Andere tips

- Het .zip-bestand moet volledig zijn uitgepakt voordat je met de installatie kunt beginnen.
- Als de installatiesoftware de Railworks-map niet kan vinden op je systeem is de verwijzing naar deze map in het Windows-register mogelijk niet meer geldig. Deze situatie doet zich voor als je de Steam-omgeving naar een andere computer of schijfstation hebt verplaatst. Dit los je op door de installatie van Steam te herhalen.



TS Object Browser Index



Editornaam	Map	Objectnaam
WG NSM 2104	Rollmat_NS	NS_2100\Engine\WG_NSM_2104.xml
WG NS 2109	Rollmat_NS	NS_2100\Engine\WG_NS_2109.xml
WG NS 2126	Rollmat_NS	NS_2100\Engine\WG_NS_2126.xml
WG NS 2135	Rollmat_NS	NS_2100\Engine\WG_NS_2135.xml
WG NSM 2104T	Rollmat_NS	NS_2100\Engine\WG_NSM_2104T.xml
WG NS 2109T	Rollmat_NS	NS_2100\Engine\WG_NS_2109T.xml
WG NS 2126T	Rollmat_NS	NS_2100\Engine\WG_NS_2126T.xml
WG NS 2135T	Rollmat_NS	NS_2100\Engine\WG_NS_2135T.xml
WG CIWL Orient F 1287 oxog	Rollmat_NS	CIWL_orex\WG_CIWL_F_1287_orex_oxog.xml
WG CIWL Orient PS 4035 ogog	Rollmat_NS	CIWL_orex\WG_CIWL_PS_4035_orex_ogog.xml
WG CIWL Orient VL 3496 ogog	Rollmat_NS	CIWL_orex\WG_CIWL_VL_3496_orex_ogog.xml
WG CIWL Orient WR 4008 ogog	Rollmat_NS	CIWL_orex\WG_CIWL_WR_4008_orex_ogog.xml
WG NS AB 7216	Rollend mat	NS_AB_7201\WG_NS_AB_7201.xml
WG NS B 7284 bl	Rollend mat	NS_AB_7201\WG_NS_B_7184.xml
WG NS AB 7521	Rollend mat	NS_AB_7521\WG_NS_AB_7521.xml
WG NS D 7521 skvb	Rollend mat	NS_D_7521\WG_NS_D_7521_skvb.xml
WG NS D 6066	Rollend mat	NS_D6000\WG_NS_D6061\WG_NS_D6066.xml
WG DB E28 AB4u ogog	Rollmat_de	DB_E28\WG_DB_E28_AB4ü28_ogog.xml
WG DB E28 B4u ogog	Rollmat_de	DB_E28\WG_DB_E28_B4ü30_ogog.xml
WG DB E28 PwPost4u oxog	Rollmat_de	DB_E28\WG_DB_E28_PwPost4ü_oxog.xml
WG DB E28 WL4u ogog	Rollmat_de	DB_E28\WG_DB_E28_WL4ü_Mitropa_ogog.xml
WG DB E28 WR4u ogog	Rollmat_de	DB_E28\WG_DB_E28_WR4ü_Mitropa_ogog.xml
WG NS D 6066	Rollend mat	NS_D6000\WG_NS_D6061\WG_NS_D6066.xml
WG NS C bak 6921	Rollend mat	NS_AB_6100\WG_NS_AB6116\WG_NS_C6921.xml
WG NS AB 6100 bak 6116	Rollend mat	NS_AB_6100\WG_NS_AB6116\WG_NS_AB6116.xml

Uitleg over de afkortingen ogug, oxog en skog vind je verderop in deze handleiding onder 'Overgangsanimaties'.

Preload Consists

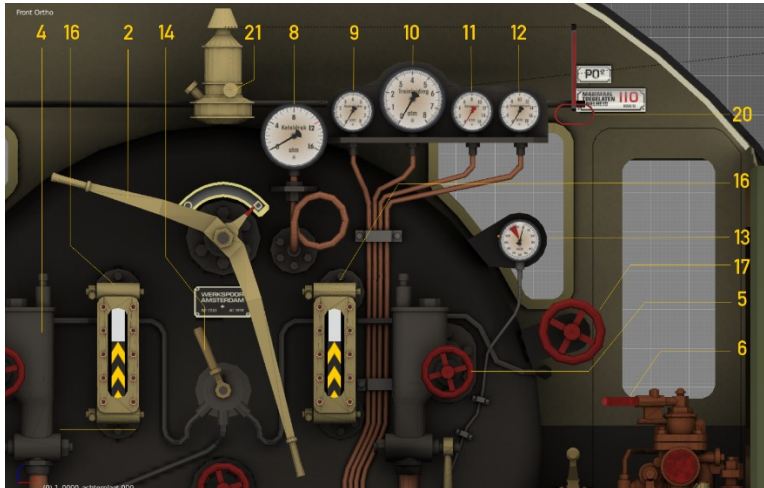
<i>Consist</i>	<i>Display name</i>
WG NSM 2104	Losse loc/light engine
WG NS 2109	losse loc
WG NS 2126	losse loc
WG NS 2135	losse loc
WG NS 2109	met/with Etoile du Nord
WG NS 2126	met stoptrein/with passenger local
WG NS 2135	Int. D-trein /Int. Express Service

Om ervoor te zorgen dat het uit deze release geleverde rollend materieel ook in je eigen scenario's kan worden gebruikt, moeten in de scenario's de submappen van Wilbur Graphics (Rollend mat, Rollmat_NS resp. Rollmat_de) altijd worden gekoppeld aan de route als deze niet is gebouwd door Wilbur Graphics.

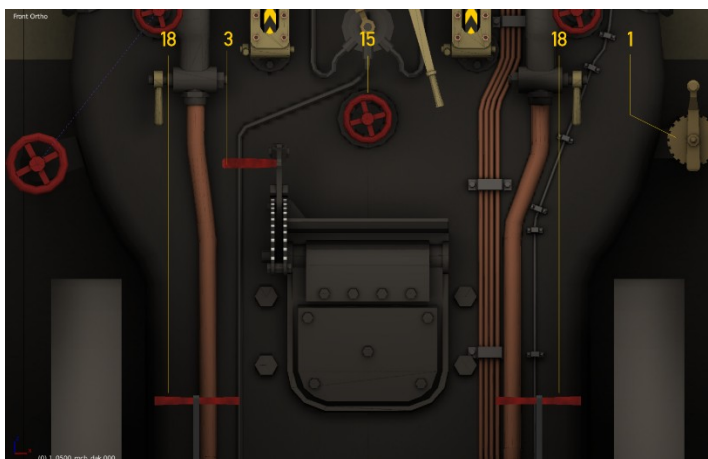


Bediening

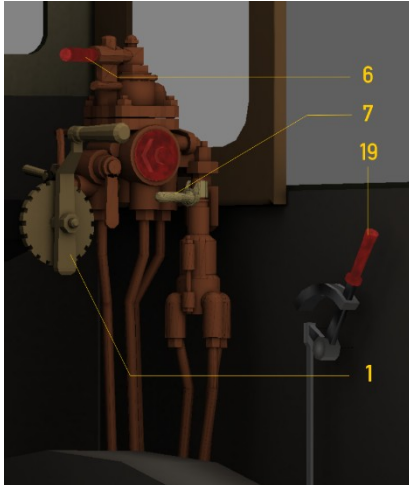
De lok moet in bedrijf worden gesteld door het inschakelen van de luchtpomp (handwiel 22, CTRL + 0).



2	Regulateursleutel	A D	13	Snelheidsmeter	
4	Injecteur (stokerzijde)		14	Zandstrooier	X (Sander)
5	Injecteur (Mc zijde)		16	Peilglazen	
6	Remkraan (treinrem)	; '	17	Luchtpomp	
8	Manometer keteldruk		20	Fluit	SPATIEBALK
9	Remcilinderdruk			Fluit (kort)	N
10	Treinleidingdruk	[]	21	Olielamp cabineverlichting	CTRL + F11
11	Hoofdreservoirdruk			Treinseinen	H / SHIFT + H
12	Schuivenkastdruk			Rangerseinen	CTRL + F9



1	Ganghendel	W S	15	Aanjager	
3	Vuurdeurhendel	F	18	Smookkleppen	SHIFT + D



Aan de rechterzijde van de cab zijn de volgende bedieningsorganen te vinden:

1	Ganghendel	W S
6	Treinrem	; ']
7	Locrem	[]
19	Cilinderkranen	C



De 2100-en waren voorzien van een vergrendeling (22, B-toets) waarmee het ganghendel tijdens het rijden kon worden vastgezet. Daarmee werd voorkomen dat het ganghendel door het trillen en schokken van de machine van stand veranderde. De afbeelding geeft de vergrendelde toestand weer.

De inrichting van de cabine in deze TrainSimulator-weergave volgt de TS Classic standaard voor stoomlocs (expert-mode) en wijkt daardoor op onderdelen af van het grote voorbeeld. De bediening van front- en sluitseinen is TS-conform uitgevoerd. De 2100-en hadden geen elektrische installatie en de seinverlichting bestond uit petroleumlampen. Die kunnen met de H-toets op de bekende wijze in- en uit worden geschakeld. De rangeerseinen worden bediend met de sneltoets CTRL+F9 en worden automatisch gedoofd als de treinseinen worden ingeschakeld. Als rangeersein wordt ook op de tender een witte lamp getoond. Voor het rijden bij duisternis kan een olielamp worden ontstoken om de meters te kunnen aflezen (CTRL+F11).



Museumloc HSM 504 als NS 2104

Inzet in scenario's

In TS Classic worden ook de voorraden kolen en water in de simulatie betrokken. De scenario-bouwer kan de startvolumes daarvan instellen in de scenario-editor. Nadat tender en loc op de gebruikelijke wijze op de rails zijn geplaatst wordt in dit geval de tender met een dubbele linkermuisklik geselecteerd. Dan verschijnt rechtsboven een instellingsvenster in beeld:



Overgangsanimaties

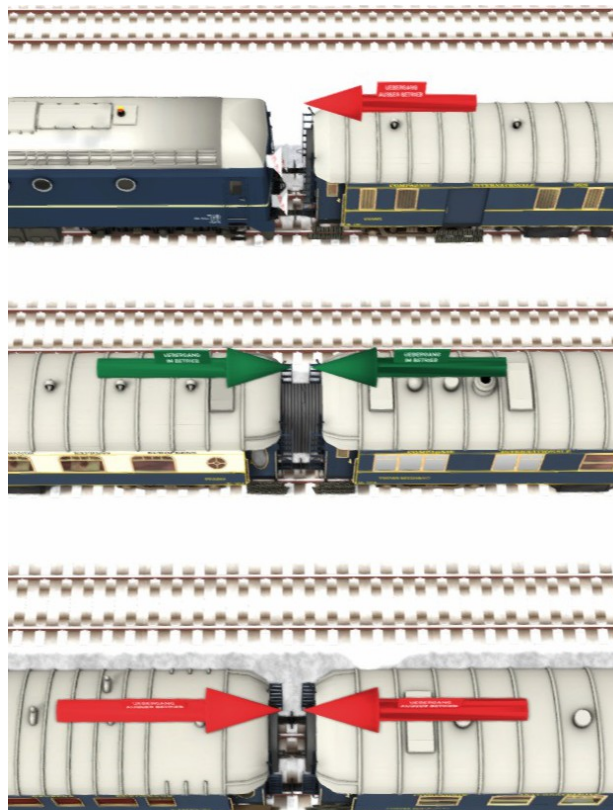
Bij het samenstellen van consists met de meegeleverde rijtuigen in de Scenario Editor (SE) of het QuickDrive-menu (QD) is het belangrijk om de juiste varianten te combineren. Het type overgang wordt aangegeven met de lettercombinaties *sk*, *vb*, *og* en *ox*, waarbij:

og of *vb* = werkende overgang (aangegeven met groene pijl in SE)

ox of *sk* = dummy overgang (aangegeven met een rode pijl in SE)

Werkende en dummy-overgangen zien er in ongekoppelde toestand hetzelfde uit. Het verschil wordt echter zichtbaar wanneer een rijtuig met een *og*-overgang wordt aangekoppeld en de animatie in werking treedt. Dummy-overgangen komen van pas wanneer een rijtuig achter een lok, of in opzending in een trein wordt geplaatst. Koppelen is echter altijd mogelijk.

Rijtuigen zonder toevoeging zijn altijd uitgevoerd met werkende overgangen (*ogog* resp. *vbvb*).



Colofon/Credits

Ontwikkeling en productie:

© Wilbur Graphics, Henk van Willigenburg (www.wilburgraphics.com)

Tips en adviezen:

ChrisTrains.com

Ton van Schaik

Reinhart190953

Testwerk:

Reinhart190953, Ton van Schaik

Facebook:

Wilbur Graphics

<https://www.facebook.com/wilburgraphicspage/>

Versie 2.0 build 20250215

