

Train Simulator 2015



Nouveautés de la version

29 septembre 2014

SOMMAIRE

Ouverture.....	3
Icone Maison.....	3
Liste des Objets.....	3
Quadrillage.....	3
Choix de la pose d'objets.....	4
manipulation de l'objet.....	4
Icone Loft.....	6
Icone Pinceau.....	6
Icone Scénario.....	7
Ce qui a été amélioré.....	7
Ce qui reste mal fichu.....	7
Éditeur.....	7
Scénario.....	8
Simulation.....	8

Avertissement :

ce document n'a rien d'officiel ; il est le résultat de ce que TPSteam a constaté à l'utilisation du produit.

Toute personne susceptible de nous communiquer des informations à ce propos sera la bienvenue et citée dans ce document, bien entendu.

OUVERTURE

Mis à part une présentation différente la nouveauté est la notion « d'Academy »

Cliquez sur ce bouton pour télécharger une ligne de même nom.

Il s'agit d'une ligne d'essais et d'apprentissage.

ICONE MAISON

NB : l'ouverture est plus lente due au fait qu'il semble reconstruire à chaque fois les vignettes des objets.

LISTE DES OBJETS

Les 2 nouvelles icônes permettent d'afficher la liste des objets sous forme de liste ou sous forme de vignettes. Tous les objets ne donnent pas lieu à une vignette. On notera le nom de l'objet dans le bas du tableau.



QUADRILLAGE

À remarquer la possibilité d'une carte de trafic, semble-t-il routière.



CHOIX DE LA POSE D'OBJETS



1. À la pose, l'orientation est aléatoire et non fixée au nord
2. L'objet posé peut être grossi jusqu'à une taille double
3. L'objet peut être surélevé, par rapport au terrain, de la valeur indiquée (15) sous entendu, mètres. Ceci peut être pratique pour la pose d'objets sur un quai.

MANIPULATION DE L'OBJET

Une nouvelle fenêtre a été ajoutée dans le bas de l'écran :



1. Permet les translations
2. Permet les rotations
3. Permet un changement d'échelle
4. Permet de déplacer un objet en suivant la hauteur du terrain
5. Permet de déplacer un objet en lui gardant sa hauteur
6. Snap rotation
7. Verrouillage de l'échelle
8. S'adapte au terrain
9. Gizmo de TS2014


L'OBJET ASSET BLOCK

Obtenu par les icônes « Maison » « Arbre »

Cet objet est une plaque avec des poignées pour pouvoir l'étendre qui peut contenir toutes sortes d'objets et notamment des arbres pour constituer une forêt.

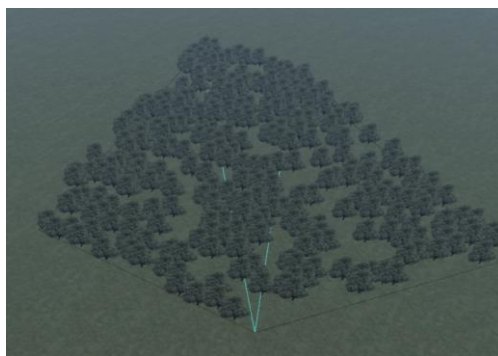
Les nouveautés sont :

- Possibilité d'avoir 2 types d'objet
- Possibilité de mixer les deux selon un pourcentage choisi
- Possibilité de déplacer chaque objet après la pose
- Possibilité de redistribuer les objets aléatoirement

	<p>Coordonnées de la plaque</p> <p>Dimension par défaut de la plaque, en mètres</p> <p>Densité des objets</p> <p>Facteur d'étirement en hauteur</p> <p>Placement rectangulaire ou circulaire</p> <p>Nom du premier objet</p> <p>Nom du second objet, s'il y a lieu</p> <p>Type de tirage aléatoire</p> <p>Rapport de densité de l'objet 1 et de l'objet 2</p> <p>Permet d'avoir la position de chacun des objets placés</p> <p>Nouveau tirage aléatoire de la génération des objets</p>
--	---

L'OBJET ASSET BLOCK (IRREGULAR)

Tout à fait semblable à « l'Asset Block » précédent, il permet néanmoins d'obtenir non plus une surface carrée avec des poignées d'étirement mais un **polygone plan à n sommets**. Sommets que l'on peut déplacer un à un. L'avantage que nous y voyons tout de suite : permettre de placer une forêt dans une courbe formée par une voie ou une route.



L'OBJET PLAQUE D'EAU

Les nouveautés sont :

- Un paramétrage global des plaques d'eau (à confirmer)
- Un choix d'échelle selon les 3 axes dont nous n'avons pas encore vu l'efficacité.



ICONE LOFT

Pas de nouveautés si ce n'est la présence de la fenêtre de manipulation (voir ci-dessus) avec la restriction que seules les deux premières options semblent opérationnelles.

ICONE PINCEAU

- À noter la présence de la fenêtre de manipulations qui ne sert à rien

Le seul ajout observé est dans le cas de l'aimant :



Il a été ajouté 3 icônes qui permettent de sélectionner le type de loft que l'on veut traiter pour amener le terrain à hauteur dudit loft. Soit une voie, soit une route, soit autre. On peut faire une sélection multiple. Des cases à cocher auraient été plus représentatifs que des boutons de choix.

ICÔNE SCÉNARIO

Rien de très nouveau sous le soleil !

Si ce n'est que la fenêtre de manipulation d'objets est présente et inutile, et qu'elle gêne à la visualisation de la carte quand on est en mode de « aperçu d'horaire ».

Dans l'icône de définition du scénario on notera la case à cocher « rolling start » dont l'effet reste à définir



- Le chargement et le déchargement des wagons de marchandise est fonctionnel.

CE QUI A ÉTÉ AMÉLIORÉ

- Le déplacement des objets (translation ou rotation)
- Un Gizmo plus fin
- Le placement d'objets en tunnel
- La pose et le paramétrage des objets de type « forêt ».
- Les élévations de terrain par rapport au type de loft.

CE QUI RESTE MAL FICHU...

ÉDITEUR

- Cliquer sur « la maison », objets statiques, lorsqu'on possède de nombreux objets devient insupportable en attente. Construction des vignettes ?
- le classement des objets : la foire d'empoigne
- Pas de sauvegarde automatique
- Nombreux plantages dans la fonction élévation des voies
- Saisie des paramètres de voie assez fastidieux sauf à avoir une liste de blueprints longue comme le bras.
- On ne peut pas voir sous le terrain

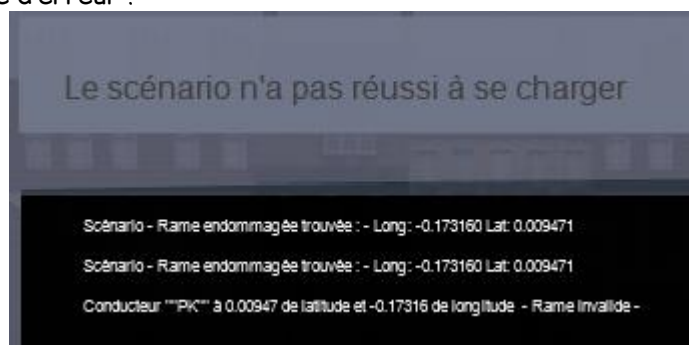
- On ne peut pas placer directement un objet sous le terrain (cas des tunnels) ; pose à l'extérieur puis déplacement alors qu'il suffirait de fixer la hauteur a priori.
- La pose des TIV, un régal !
- Il faut autant de signaux distinctifs qu'il y a de voies à traiter. Est-ce un problème du jeu ou de conception de ces objets ?
- Si on se rend à un repère et que celui-ci est plus en altitude que le point de départ, on se retrouve sous le sol sans trop savoir ce qui se passe
- Quand on peaufine le tracé, on pose, on retire, on corrige... et à chaque fois, il faut ressaisir les paramètres de la voie. Comme si on ne pouvait pas conserver les derniers paramètres utilisés et ajouter un bouton qui reprend les valeurs par défaut.
- Cliquer sur un objet déjà posé ne donne pas son nom mais le nom du fichier xml.

SCÉNARIO

- Si les boucles sont autorisées, dans les scénarios il n'y a pas d'instructions pour les gérer. (cas du métro, du tram)
- Si on modifie l'horaire de départ il faut repasser sur une grande partie des gares pour recalculer l'horaire.
- Si on change de locomotive on perd le scénario qui y est attaché.
- La fenêtre de manipulation d'objets reste en permanence et gêne la lisibilité.

SIMULATION

- Lisibilité du message d'erreur !



- la pente est indiquée dans le bandeau inférieur ; mais on n'en connaît pas le sens
- il n'est pas possible d'annuler (Echap) le chargement en cours.
- On ne peut avoir qu'une seule sauvegarde en cours ; la dernière jouée, toutes lignes confondues
- Les trains IA s'arrêtent au berlingot du feu et non avant le mât ;
- Les trains IA s'arrêtent en bout de marque de quai au lieu que le milieu du train soit arrêté au milieu de la marque, pour les gares de passage.
- visibilité douteuse des pancartes avec F6

Nouveautés 2015

- En arrêt gare, portes ouvertes, passer du mode simulateur au mode éditeur puis revenir à la simulation font que les portes ouvertes le restent, la barre rouge reste figée.
- ETA (Estimated Time of Arrival) semble faire des calculs curieux.