

Objets Décoratifs sur Rails

Tramways et Chevaux

Version 1.1.0-261100

Freeware

Train Simulator Classic 20xx



1 Prologue

Je me suis plongé dans un coin de modélisation rarement exploré par les profanes. Il s'agit d'animer des animaux et d'utiliser ces animations en mode interactif. Cela se situe à la périphérie de l'utilisation prévue du moteur de jeu. Cela nécessite ci et là une solution de contournement. Également, cela signifie qu'un système de voies ferrées spécial doit être mis en place. Cependant, avec la plupart des équipements fournis ici, il suffit d'avoir un itinéraire avec des voies de tramway, ou simplement une gare de tirage où vous souhaitez utiliser un cheval de manœuvre.

Enfin, je peux vous proposer un cheval de manœuvre ferroviaire, un tramway hippomobile, une charrette tirée par un attelage de chevaux et comme produit secondaire un tramway électrique. Tout cela permet de créer une ambiance d'une époque proche de 1900.

Quelles sont les nouveautés de la version 1.1.0 ?

- Physique améliorée des chevaux (potion magique !) qui permet de prendre des pentes de 1:15
- Nouveau modèle de tramway (un sosie du Tramvia Blau de Barcelone), et nouvelle livrée bleue appliquée aux modèles existants
- Nouveau loco de camera pour conduire les tramways électriques
- Ajout de chargement à la charrette à chevaux

L'ancien 'Route' diorama devrait toujours être pris en charge par cette version et reste inchangé.

Si vous avez déjà apporté des modifications aux 'Assets' dans la version précédente, vous devrez peut-être migrer vos modifications pour utiliser les nouveaux dossiers de modules nommés «Elements-Livery..». Mais si vous n'avez apporté aucune modification à la version précédente, vous pouvez supprimer sans risque les dossiers nommés «Elements-Skin..».

Bon amusement,

hanns61 – Horgen – Helvetia (2026)

2 Diorama de Présentation

Ci-inclus je propose une petite ligne de présentation avec ses scénarios. Hormis les ressources standard du jeu (Kuju/RailSimulator), seulement un produit gratuit est nécessaire ('Ryo Tram Assets Pack' de Michael Whiteley disponible chez 'backdatedtrainsim.weebly.com'). Le reste vient de moi et se trouve dans ce paquet.



Pour tester les modèles, il y a quatre scénarios 01-04 à observer et encore les mêmes situations 11-14 à mode de conduite. Les tramways à écartement métrique ne sont pas présentés, ces modèles sont en pleine analogie aux tramways à écartement standard.

2.1 Téléchargement

HH-Diorama-TramsAndHorses-V110-261100.zip

Cette ligne est totalement facultative si vous ne vous intéressez qu'aux modèles (voir dessous).

Paquet ci-inclus	Commentaire
11-Assets-Diorama-110 (Rien n'a changé depuis version 1.0.0)	Etapes d'installation - Ouvrez ou extrayez l'archive de fichiers - Recherchez le dossier 'Assets' à l'intérieur - Copiez le contenu par-dessus le répertoire 'Assets' de votre jeu Railworks.
12-Content-Diorama-110 (Laisse le diorama 1.0.0 intact.)	Etapes d'installation - Ouvrez ou extrayez l'archive de fichiers - Recherchez le dossier 'Content' à l'intérieur Copiez le contenu par-dessus le répertoire 'Content' de votre jeu Railworks.

3 Véhicules

3.1 Prérequis pour tout ce qui suit

HH-Assets-TramsAndHorses-V110-261100.zip

Paquet ci-inclus	Commentaire
00-Assets-Defaults	Etapas d'installation • Ouvrez ou extrayez l'archive de fichiers • Recherchez le dossier 'Assets' à l'intérieur • Copiez le contenu par-dessus le répertoire 'Assets' de votre jeu Railworks.

Tous les postes ci-dessous sont des installations autonomes et ne sont pas interdépendantes.

3.2 Charrettes et Chevaux

Vous pouvez faire une promenade à cheval sur des rails invisibles. Ce paquet permet d'exécuter les scénarios 01 et 11.



3.3 Téléchargement

HH-Assets-TramsAndHorses-V110-261100.zip

Paquet ci-inclus	Commentaire
06-Assets-HorsesAndCarts-Assets	Etapas d'installation • Ouvrez ou extrayez l'archive de fichiers • Recherchez le dossier 'Assets' à l'intérieur • Copiez le contenu par-dessus le répertoire 'Assets' de votre jeu Railworks.

3.4 Cheval de Manœuvre

Il fut un temps où des millions de chevaux faisaient fonctionner les chemins de fer du monde. Ce paquet permet d'exécuter les scénarios 02 et 12.



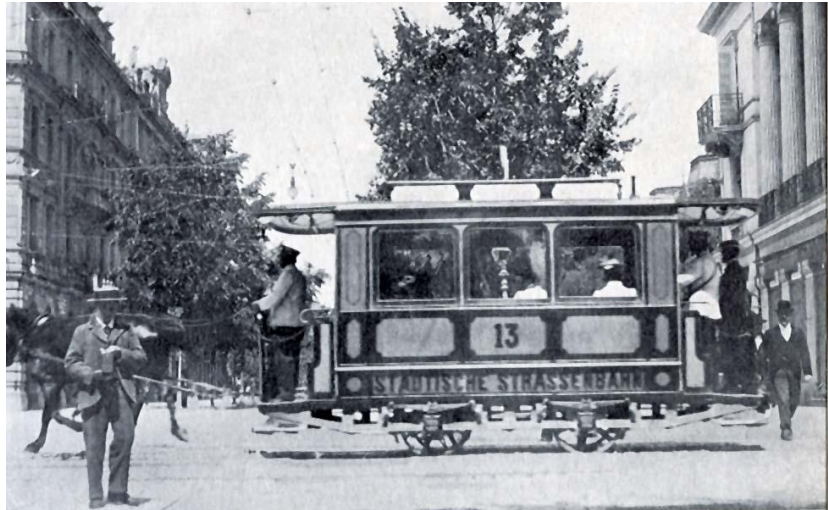
3.5 Téléchargement

HH-Assets-TramsAndHorses-V110-261100.zip

Paquet ci-inclus	Commentaire
01-Assets-ShuntingHorses	Etapes d'installation • Ouvrez ou extrayez l'archive de fichiers • Recherchez le dossier 'Assets' à l'intérieur • Copiez le contenu par-dessus le répertoire 'Assets' de votre jeu Railworks.

3.6 Tramway Hippomobile

Inspiré par le tramway hippomobile des années 1880 à Zurich, j'ai bricolé ce modèle sans référence exacte. Ces tramways étaient à écartement standard. Ce paquet permet d'exécuter les scénarios 03 et 13.



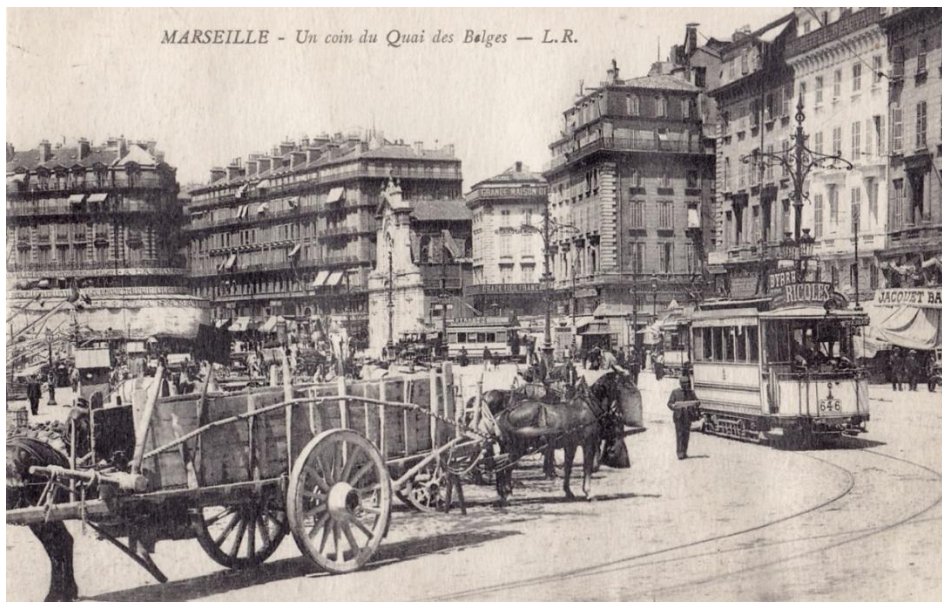
3.7 Téléchargement

HH-Assets-TramsAndHorses-V110-261100.zip

Paquet ci-inclus	Commentaire
02-Assets-HorseTram-StandardGauge Alternativement (sans scénario inclus) : 03-Assets-HorseTram-MetricGauge	Etapes d'installation • Ouvrez ou extrayez l'archive de fichiers • Recherchez le dossier 'Assets' à l'intérieur • Copiez le contenu par-dessus le répertoire 'Assets' de votre jeu Railworks.

3.8 Tramway Electrique

Comme produit secondaire j'ai aussi préparé un tramway électrique sans référence exacte. Néanmoins, je pense que mon tramway ressemble à des espèces de Marseille. C'est pour ça que j'ai affiché à peu près les lignes anciens de cette ville. Ce paquet permet d'exécuter les scénarios 04 et 14.



3.9 Téléchargement

HH-Assets-TramsAndHorses-V110-261100.zip

Paquet ci-inclus	Commentaire
04-Assets-ElectricTram-StandardGauge Alternativement (sans scénario inclus) : 05-Assets-ElectricTram-MetricGauge	Etapes d'installation • Ouvrez ou extrayez l'archive de fichiers • Recherchez le dossier 'Assets' à l'intérieur • Copiez le contenu par-dessus le répertoire 'Assets' de votre jeu Railworks.

4 Contournements

4.1 Sélection de Véhicules en Jeu

- Pour choisir une rame de tramway, vous devez viser le dessous de la voiture parce que la voiture supérieure est composée de modules réutilisés.
- Parce que mes véhicules n'ont pas de vue intérieure, ils disparaissent lorsqu'on passe en mode 'Cab View'. Ma solution de contournement consiste à ajouter des locomotives invisibles. Dans l'éditeur on voit une boîte en verre souterraine. Dans le jeu on peut taper sur terre devant l'objet (le cheval) pour entrer en mode de conduite. Lorsque on développe un scénario on utilise mieux les compositions prédéfinies.



4.2 Initialisation des Modèles Animé à Armature

Je n'ai pas trouvé le moyen d'initialiser automatiquement mes modèles animés. Les chevaux n'adoptent leur posture correcte qu'au début d'un premier mouvement. C'est pour ça que la première et immédiate étape de chaque modèle de cheval consiste à atteindre une destination proche. Si le modèle est le véhicule conduit, il faut le démarrer et bouger un petit peu.



5 Licence

Ce fichier est en distribution libre et totalement gratuit. Son utilisation à des fins commerciales est proscrite. Cette réalisation est livrée telle quelle. L'auteur ne saurait être tenu responsable des problèmes éventuels liés à son utilisation. Distribution autorisée avec citation, uniquement avec des lignes gratuites. Distribution isolée interdite sans mon accord. Distribution interdite avec des lignes payantes.

Ces modèles sont dérivés de données protégées par le droit d'auteur et ne doivent donc pas être soumis à une ingénierie inverse en vue de leur redistribution.

6 Credits (in english)

6.1 Epic Games Fab Shop

The tramway in-game model is a derived (simplified) version of an object licensed from user CongUnoodle (<https://www.fab.com/listings/35f661ca-dfc4-4bca-98f3-0628148326e1>) in the Epic Games Fab Shop.

The horse cart in-game model is a derived (simplified) version of an object licensed from user 3DShapes (<https://www.fab.com/listings/9c80703c-8db1-490a-ae8e-0410a85bd018>) in the Epic Games Fab Shop.

6.2 Poser

The horse in-game model is partly derived from the a low-poly model in Poser software (<https://posersoftware.com>) and is only distributed here as Railworks game compilate in compliance with the terms-of-use.

6.3 Stadt Zürich

Some in-game building models provided with the content assets are derived from ‘Amt für Städtebau der Stadt Zürich’ (<https://www.stadt-zuerich.ch/de/stadtleben/stadtportraet/zuerichs-geschichte/archaeologie/stadt/3d-stadtmodelle.html>), these models are free for public redistribution.

6.4 Textures.com

A few in-game textures are licences from Textures.com and are distributed as described under paragraph 6.2 of the ‘Terms of Use’ (<https://www.textures.com/about/terms-of-use>).