

Hoe werkt een Coha ScM Timer in een scenario?

Gemaakt door Thijmen.1666 | Download Medewerker SimTopia



Inhoud:

- Inleiding
- Waar te downloaden
- Stappenplan
- Belangrijke tip
- Copyright
- Contact

Inleiding:

Als eerste leg ik uit waarvoor het bedoeld is. Een **Coha ScM Timer** gebruik je om een sein op rood te laten en na een aantal seconden op groen te laten gaan zonder dat er een AI trein voor is. Dit wordt vaak in het echt gedaan om bijvoorbeeld overwegen zo kort mogelijk dicht te laten. In Train Simulator Classic is het juist weer bedoeld om het realistisch te maken! Hieronder leg ik uit hoe je dit goed moet plaatsen, zodat die ook naar behoren werkt als je een scenario speelt.

Waar te downloaden?

- [\[CoHa\] Nederlandse Seinen](#)

Deze link hierboven stuurt je naar [SimTopia.nl](#), dat is een hotlink. Als je op download dit bestand drukt kom je uit bij de website van [Coha.nl](#) waar je het pakket kan gaan downloaden.

Let op! Deze marker zit in het pakket van "[\[CoHa\] Nederlandse Seinen](#)" en zit in een .exe bestand.

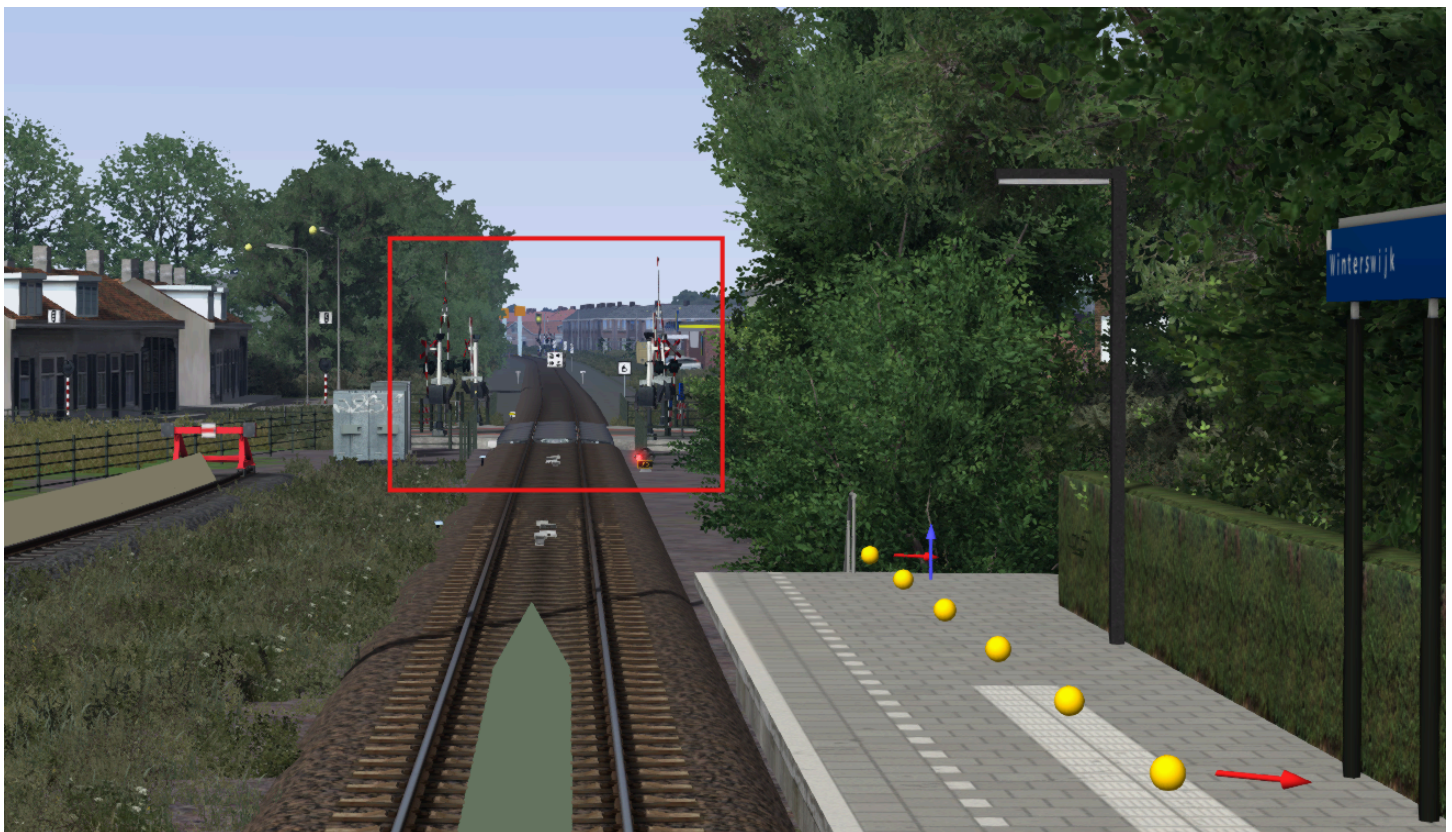


Stappenplan:

Stap 1: Eén van de belangrijkste punten op het gebied van een Coxa ScM Timer is checken of het nuttig en nodig is om een stopgo schakeling te maken. Natuurlijk vindt iedereen het leuk om dat te doen, maar het is niet altijd handig en/of nodig.

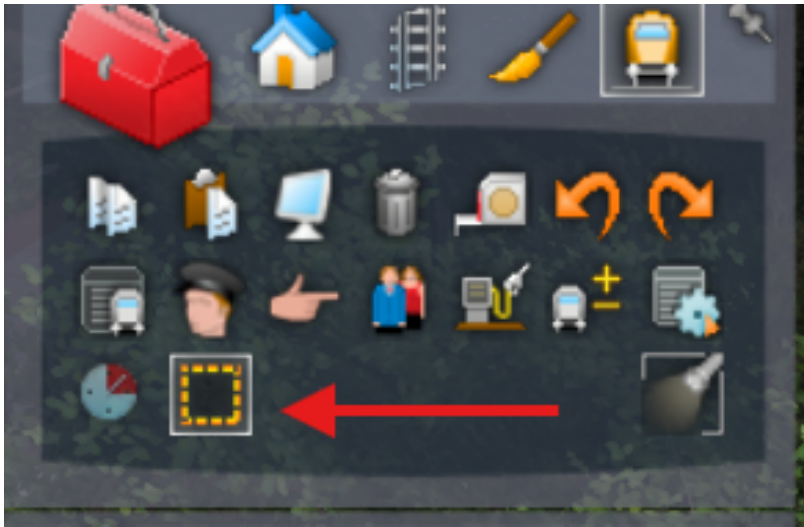
Om te checken of het nodig is bij een station kan je de volgende dingen hieronder na lopen.

- Bekijk cabine video's van machinisten.
- Kijk of er na een station een overweg is in de buurt (zie foto hieronder)!
- Lange stops op grootte treinstations.

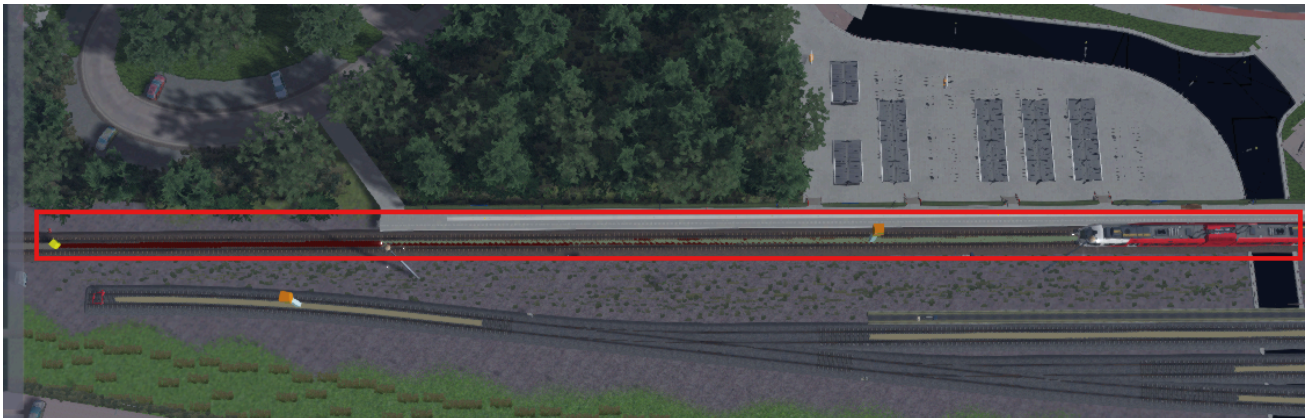


Dit is een mooi voorbeeld om te pakken. Ik heb hier een foto gemaakt op station Winterswijk richting Zutphen. Je ziet dat na het perron vrijwel direct een spoorwegovergang is. Dus dan is hier wel duidelijk te zien dat dit een stopgo schakeling bevat!

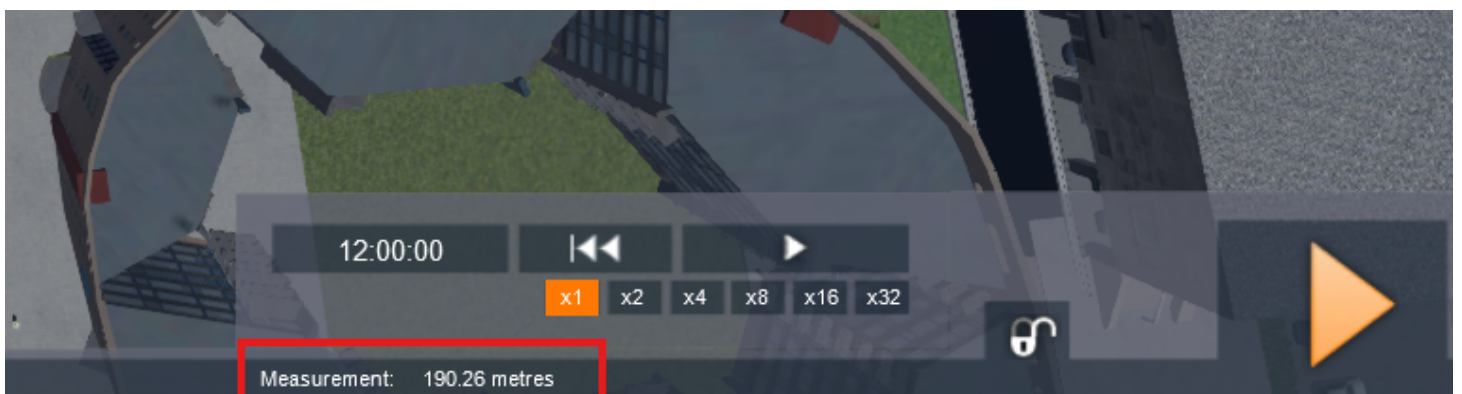
Stap 2: Zodra je de conclusie hebt getrokken dat je op een station een Coxa ScM Timer gaat gebruiken ga je eerst de lengte berekenen. Deze hebben we namelijk zometeen nodig en is ook erg belangrijk voor de werking van de timer.



Rechts boven zie je een vierkant geel blokje. Daar klik je met je linkermuisknop één keer op en vervolgens klik je ook één keer met de linkermuisknop op het spoor precies naast het sein waar je een stopgo wilt.

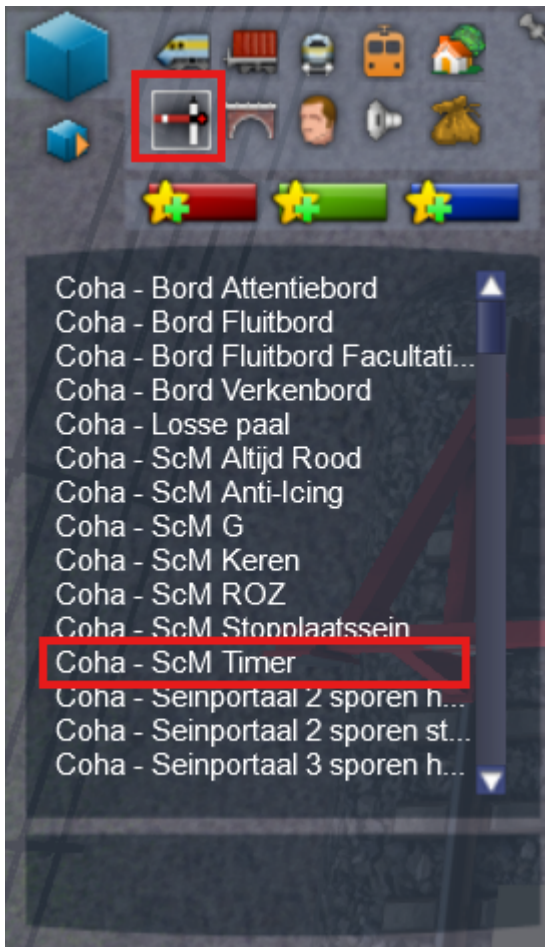


Daarna sleep je met je muis richting het perron toe. Als het goed ontstaat er nu dan een rode lijn in het midden van het spoor. Je ziet hierboven nu een rode lijn dit is de afstand tussen het perron waar de trein stil staat of het hele perron en het sein wat van rood naar groen moet gaan.



Onder in je scherm boven het scenario begintijd zie "measurement" staan. Dit is hoeveel meter de lijn is dus de afstand. In dit geval is het bij mij 190.26 meter. Deze hebben we zometeen nodig als we de Coha ScM Timer gaan instellen met de volgende gegevens.

Stap 3: Nu gaan we de Coha ScM Timer goed plaatsen. Hier komt ook weer een belangrijk stukje aan voor de goede werking daarvan. Je zoekt rechts in het menu het icoontje met een sein op. Zie de afbeelding hieronder. Je klikt op dat icoontje en vervolgens scroll je een stukje naar beneden toe totdat je **Coha - ScM Timer** ziet staan. Deze marker hebben we namelijk nodig voor de stop go die je gaat maken!



Voordat je erop klikt moet je eerst op je toetsenbord TAB ingedrukt houden! Daarna klik je nu één keer op de Coha - ScM Timer. Nu komt er een soort van wit blokje met een pijl en een klokje op de bovenkant.



Als je de marker hebt geplaatst is het zeer van belang dat je de pijl en de marker in de goede richting hebt van waar de trein naar toe gaat. Daarbij moet ook opletten dat je de marker achter het sein hebt staan. De marker doe je eerst met TAB op het spoor en daarna sleep je die achter het sein. De pijl doe je net achter het sein zetten op het spoor. Let hierbij wel op de marker kan soms met TAB verkeerd om staan. Dan moet je die zelf even omdraaien en in de goede richting zetten, deze moet precies recht staan voor goede werking!

Stap 4: Je hebt nu net de marker goed geplaatst. Nu moet de Coxa ScM Timer goed ingesteld worden met een aantal tekens. Daarbij hebben we een aantal tekens, deze staan hieronder en kun je ze kopiëren met CTRL C en plakken zometeen met CTRL V!

#ST1#SA75#SD30#

Stap 5: Je hebt nu net hierboven de basis gekopieerd voor het instellen van de marker. Dit gaan we zo aanpassen, want dit is namelijk bij elke situatie anders. Hieronder leg ik uit hoe we de marker instellen en wat deze letters hierboven betekenen.

ST... → Is de eerste trein die er over heen gaat. Meestal is dit ook jouw player trein die als eerste er overheen gaat, maar dat kan weleens anders worden door bijvoorbeeld eerst een AI trein voor je uit te gaan.

SA... → Is na hoeveel meter de marker moet beginnen met tellen.

SD... → Is na hoeveel seconde het sein van rood naar groen moet gaan veranderen.

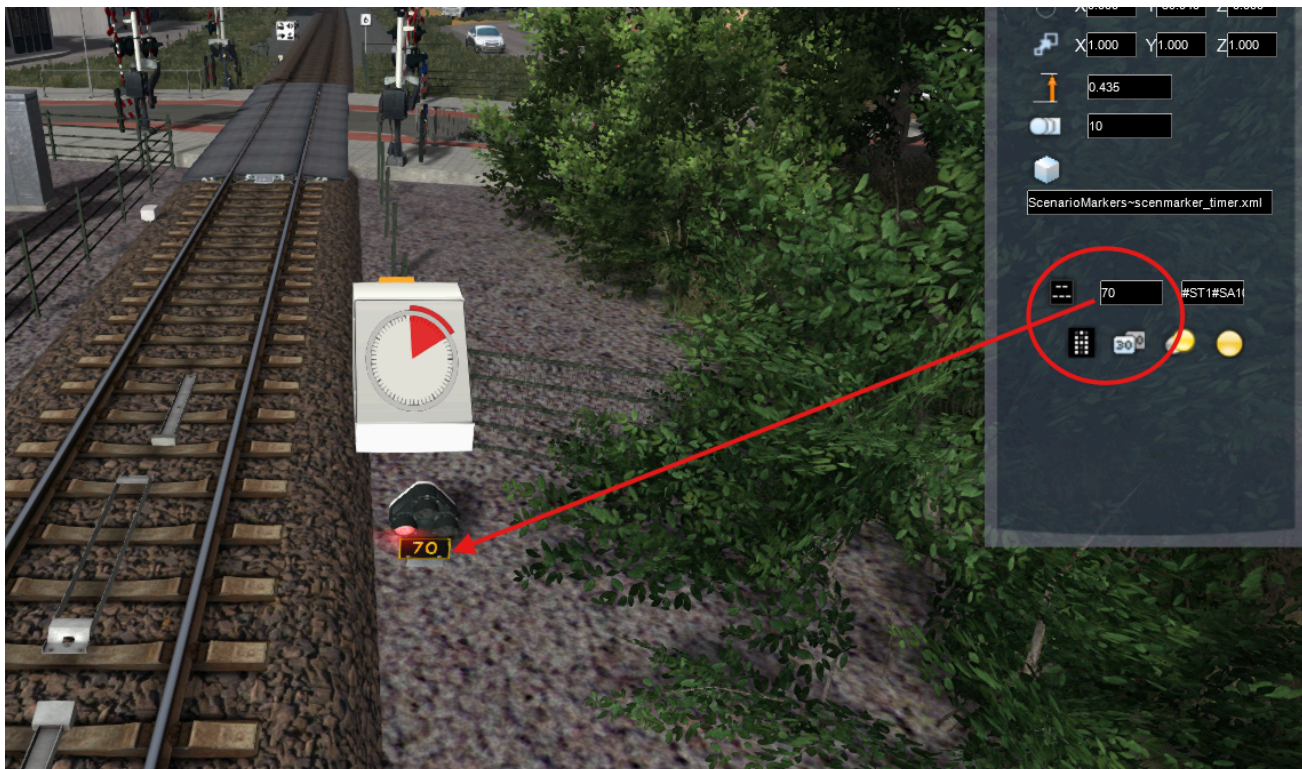
Voorbeeld: #ST1#SA75#SD30#

ST1 = Eerste trein activeren die er komt

SA = Als de trein tussen de marker en 75 daarvoor zit activeert die.

SD = Binnen 75 meter begint die met tellen in dit geval 30 seconden. Dus na 30 seconden zal het sein van rood naar groen gaan.

Stap 5: Er is nog één ding dat je moet doen om de marker te activeren en dat is het seinnummer in het menu plaatsen. In het linker vakje typ je het seinnummer van welk sein je een stop&go wilt maken en in het rechter vakje typ je de die code in #ST1#SA75#SD30# (Pas deze aan naar jouw situatie)!!



Je ziet hierboven bij mij een voorbeeld. Mijn sein is nummer 70. Ik typ dan in het linker vakje 70 in. In het rechter vakje typ ik de juiste informatie in die bij mij situatie hoort.

#ST1#SA195#SD105#

ST1 → Eerste trein

SA → Zoals ik al zij had ik aan het begin 190.26 meter gemeten. Deze rond ik af naar 195 meter, zodat ik zeker weet dat de timer loopt en de afstand niet te kort is.

SD → Ik sta twee minuten in Winterswijk stil dus ik maak de tijd 105 seconde. Zo gaat die 15 seconde voor vertrek het sein op groen. Zorg dat de tijd niet te kort is, maar ook weer niet te lang!

Stap 6: Nu ga je wat je hebt ingesteld even testen of het werkt.



Belangrijke tip:

Let er op dat je tijdens de Coha ScM Timer plaatsen niet op opslaan (F2) drukt! Doe dit pas nadat je de timer goed hebt gezet en op de juiste manier hebt ingesteld. Mocht je dit niet doen, werk die mogelijk niet dus altijd eerst alles goed instellen voordat je op opslaan drukt!

Copyright:

Deze tutorial is helemaal handmatig gemaakt. Deze mag **NIET** gekopieerd of ergens anders heen worden gedaan zonder schriftelijke persoonlijke toestemming van Thijmen.1666!

Contact:

Hopelijk heb je wat aan deze tutorial.

Vragen of opmerkingen? Stel ze gerust!

Contact: Privébericht SimTopia.nl Thijmen.1666

