

KMJ Rutten v4 Readme

Byggd av Hawk
(hakan_pettersson@bredband.net)
Justerad av Totte
(thorulf.sthlberg@telia.com)
Testkörd och uppdaterad av Micke321
(micke321@banbyggarna.se)

Version 4 2010-12-23



Bakgrund KMJ

KMJ är namnet på en fiktiv rutt. Namnet utläses som "Kvarndalen Munksäter Järnväg". Det är tänkt att vara en rutt med mycket ansträngning på landskapet runt järnvägen, att det ser vackert ut och med ett tydligt svenskt utseende.

KMJ som rutt är baserad på en fiktiv plats, någonstans i den mellersta delen av Sverige. De platser som finns längs ruten är helt fiktiva. Längden av ruten är ca 100km och om du vill ha mer, använd slingan och den blir dubbelt så lång ...

Massor av byggnader är ommålade från deras ursprungliga texturer, för att få ett utseende och känsla av en äkta svensk byggnad. Även träden och vegetationen är mycket arbete på att få till svensk utseende. Den verkliga världen innehåller en hel del vegetation. I KMJ Jag har försökt att få den känslan med en massa ogräs och matchande mark texturer, för att få känslan av att det finns massor av växer gröna saker i hela landskapet. Ändå är mycket gjort för att få en rimlig fps-hastighet så ruten går så smidigt som möjligt.

KMJ är gjord för att tillfredsställa både förare av passagerar- och godstrafikslok. Ruten innehåller industrier, hamnar och stationer för alla behov. Två aktiviteter har inkluderats i ruten, för att du kunna köra med ruten direkt. De "consist" och tåg som används i aktiviteterna ingår också i paketet, så ingen ytterligare nedladdning för att starta ruten är nödvändig.

KMJ är baserad på originalspår

Aktiviteterna

Det finns två aktiviteter som är inkluderade i ruten. De representerar inte ett äkta järnvägsscenario, eftersom endast de fordon som ingår i detta paket används. Aktiviteterna är inte gjorda med uppdrag som plocka upp bilar etc, det är det bara att köra tåget. Från andra användare, kommer det säkert skapas flera aktivitetspaket för ruten.

Nytt i Version 4

Knebert har bytt ut dem gamla signalerna mot Mazz nya signaler. Och samtidigt lagt till animerat folk på perrongerna och även nya bommar från Micke321 vid järnvägsövergångarna.

Sen tog Totte över och kontrollerade signalerna och upptäckte en del fel. Rättade till dessa och la även till en del signaler. Han skapade dessutom 2 aktiviteter till ruten. Som Micke321 sen provkört och justerat. Micke bytte sen ut en del lok i dessa till nya från sitt eget utbud.

Alla lok & vagnar som krävs för dessa aktiviteter finns med i följande textfil: 'Trains links to KMJ 4.doc'

Timmertågs aktiviteten.



Går ut på att köra ett lastad timmertåg från hamnen till sågverket.

Men den innehåller ett litet orosmoment.

Tåget kräver egentligen dubbla TMY för att klara sig upp för dem kraftiga uppförsbackarna. Men hjälploket är ur funktion. Och det slutar med en svår kamp för ett enda TMY att dra de lastade timmervagnarna uppför dem långa uppförsbackarna.

Du hann dessvärre inte heller tanka fullt, så det är bara 20% bränsle kvar. Så försök att inte köra mer än 100 km/h.

Tåget består av Tågab Tmy 105 plus 15 fullastade Sgnss vagnar.

Muséumstågs aktiviteten.



Går ut på att du ska köra Veterantåget mellan Karlsfors Munksäter!

Se bara till så att passagerarna mår bra efter resan.

Lycka till!

Tåget består av SJ B 1312, SJ Bco1 1082, SJ Co1 1054, SJ Bo3 1348 samt SJ Dfo1 1105.

Nytt i version 3

Rutten är utökad med cirka 30 kilometer söder om Munksäter med en högsta tillåten hastighet på 200 km/h. En ny station Karlsfors är slutet på dubbelspåriga stambanan och från Karlsfors utgår en sidolinje och stambanan fortsätter. Båda linjerna söder om Karlsfors är enkelspår.

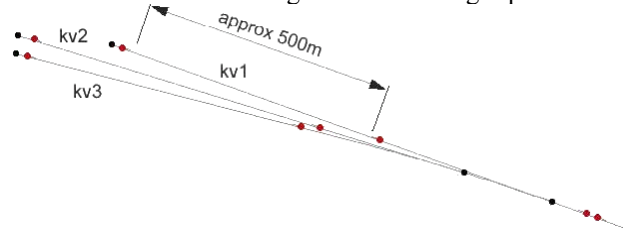
Utmed sidolinje från Karlsfors finns ett nytt järnvägsmuseum etablerat.

Den ursprungliga slingan norr Kvarndalen är helt reviderad. Det är gjort för att få MSTS att förstå spår databasen bättre, den gamla versionen hade vissa svårigheter med aktiviteter och signaler. Nu finns det även här två linjer in Kvarndalen från norr, en sidolinje och en huvudlinje. Loopspåret är nu enkelspårigt. Sidolinjen ändras till enkelspår efter uppdelningen från loopen.

- En helt ny oljehamn läggs norr om den gamla hamnen i Kvarndalen.
 - Ett helt nytt oljeraffinaderi anläggs nära den nya oljehamnen.
- I centrum av slingan, är en ny bangård tillagd, med ett enda plattformsspår för små pendeltåg.
 - Två nya stationer, Bergvalla och Karlsfors är skapade.
- Ett godsspår läggs till både norr och söder om Munksäter, så att norrgående kommer godstågen att gå in på godsspåret i Munksäter, utan att korsa stambanan.
 - Massor av tillagda ommålade och nya objekt.
 - Nya marktexturer.
- En reviderad signal placering. Signaler har även lagts till på höger sida. Mycket mera blocksignaler tillagda utmed linjen, för att möjliggöra mer invecklad AI trafik.

Kvastarna

Snart när du har undersökt den nya KMJ rutten, kommer du förmodligen att se "kvastarna" i slutet av ruttens bågge ändar. Vid 4 platser kommer du att känna igen dessa märkliga spårutformningar:



Detta är en ren "MSTS-teknisk" design och är inte relaterade till den verkliga världen. Dessa spår används av aktiviteter som gör ett bra ställe att börja och avsluta datorstyrda tåg. Med denna design är det möjligt att göra en mer robust aktivitet som inte skapar nya tåg i konflikt med befintliga tåg.

Tanken är att använda spår kv2 och KV3 för nya tåg och kv1 för tåg som avslutar aktiviteten.

Namngivning

I aktiviteterna kommer du kanske känna igen namngivning såsom BI2 eller HL1. Detta är namnet på de 4 linjer som går ut från KMJ i följande namn :

- 1 = Norr gående Spår
- 2 = Söder gående Spår
- HL = Stambanan.
- BI = Bibanan / Sidolinjen

"kvastarna" har alltid med samma uppbyggnad, därför är dem namnsatta:

- kv1 = Raka spåret.
- kv2 = Första sidospåret, oavsett vilken sida
- KV3 = Andra stickspåret.

På dem dubbla spår "Kvastarna" läggs det till med ett S eller ett N i namnet för att förklara vilket spår som det gäller.

Ex. HL1_kv2N är norra stambanans "Kvast", spår kv2 i norrgående spåret.

KMJ byggd för vänster trafik.

Industrier

På KMJ finns det många industrier som behöver olika transportbehov. Många industrispår har lagts till i rutten. För att tillgodose industrierna eftersom järnvägen är ett bra ekonomiskt alternativ till andra transportsätt.

Några exempel på industrier.

- Pappersbruk i Munksäter
- Bilfabrik i Munksäter
- Sågverk i Övre Munksäter
- Oljeraffinaderi i Kvarndalen
- Pappersbruk i Forsnäs
- Kullager fabrik i Karlsfors
- Bergvalla Industrier
- Ett fåtal mekaniska industrier, med olika transportbehov.

Credits

Tack till Mazz (m.abramson @ telia.com), för ett stort arbete med spår, signaler, provning och massor av sena natt samtal ...
Utan Mazz arbete, hade kanske KMJ projektet aldrig blivit klart.

Kuju: alla ursprungliga filerna och ett spel som ger oss en anledning att sitta på sena att hitta på nya konstiga ord om RE miljön ...

Mazz (m.abramson @ telia.com) - spårläggning, signaler, lysande och dumma idéer, testning ...

Pson (schumacher_regerar@hotmail.com) - beta-testare och idéer ..

Pursche (hans.pursche @ post.netlink.se) signaler från den tidigare versionen, testning ...

3D Objekt

Emges (Mats Strid emges @ telia.com) - Svenska signaler Beta 3 Svenska Objekts, version 1

LLJ (lars.ljungberg @ falkoping.mail.telia.com) - Svenska hus och plattformar.

Wase (wase.k @ telia.com) - Olika sorters Svenska hus.

Micke321 (mikael_asson @ hotmail.com) - Svenska hus , telefonstolpar, manuellt växeklot, bommar m.m.

SW - Stort bostadshus

Bo (Bosse) Sibbmark (sibbmark@hotmail.com) - Minigolf, Norrgårda Vänktur, vattenpump

Kenneth Falk(Knebert) - (kenneth.falk @ telia.com) – Containers

Olaf Lindström(vr98olli) - (olaf.lindstrom @ edu.savsjo.se) – plattformar

Mazz (m.abramson @ telia.com) - Trädäck till Vändskiva

Robban - (osterman @ mbox305.swipnet.se) - ny tall i 3d

Pierre - (pirpen @ hotmail.com) - målat om Volvo polisbil

Henrik Svedborg - (mail @ gameaddons.dk) Danska byggnader

Don Ultimax 2003 - (don.ultimax @ gmx.at) - Stationshus, Bostadshus, slagg grop, lokstall

Ian Morgan - (ian @ ukrainsim.com) -kabeltrummar och bilar (massor av bilar), Stödmurar

Bruce Giroux - (wbgx @ nwlinc.com) - Hjullastare

Sjoerd Ydema - Räddningsbåt

Joe Cooney - (jkcooneu @ hotmail.com) - O&W Cadossia Station

John Milligan - (johnmilligan @ optusnet.com.au) -Backdrops

Teemu Saukkonen - (enocell @ hotmail.com) - MSTS Sågverk, Enocell's byggnader & broar

Stephen Thompson - (evensteve @ oregontrail.net) – MSTs Ljud: grodor, strand och måsar plus 5 stora timmerstockar

Rick Lamp - Animerad hamnkran, pappersbruk, diverse stål saker

Judd Spittler - Riktiga Tallar, texturer ändrade med tillstånd. www.juddspittler.com/spittler_engineering

Ian Jenkins - Omtexturerade 3d person modeller, original KUJU, Flaggstång & IJ_camping_set .
Ron Spalding (ChooChoo) - (ChooChoo @ maleposer.com) - stenar och klippblock och lastpallar av trä
Lawrence Kellie - Stubbar
Lawrence Kellie & Bruce Giroux - Hjullastare
Ron Paludan - Gammal Anslagstavla
CaldRail & Kuju - GWR Running Shed V.1
Captain Bazza - (the.cats.pyjamas @ clear.net.nz) - Bazza's Båtar
Teemu Vehkaoja - (resiina @ yahoo.com) - viktoriansk järnvägsstation, 80m radiomast
Mike Wilson - (sp762 @ hotmail.com) - bilar
Ron Paludan - (stationmaster @ railwaystation.com) - Flat People 2 & Southern railway Depot - Huntsville, Alabama
Terry Thornton - (thornton.applehaigh @ virgin.net) - Cats
Øystein Røkkum - (oar @ c2i.net) - Älg
Peter Holton - (peter @ peterholton.co.uk) - L & Y Stationshus
Okrasa Ghia - Fyrtorn och tunnor
Alan - (romerails @ onedoor.com) - ALG Pappersbruk
Geniet Ervan - Segelbåt
Steve Thompson - (evensteve @ oregontrail.net) - logging RR bridge
Frank Musick - (kelticsylk @ comcast.ne) - Altoona Station , Logan Huset
Ron Picardi - (rpicardi1 @ chartermi.net) - kedjelänk staket
Didi2004 - (dpwdi @ t-online.de) - Timmerhög, Lokstall
John Milligan - (johnmilligan @ optusnet.com.au) - DumbRoads, dumbtrak
Rainer Bluhm - (rainer.bluhm @ t-online.de) - Fabrik, Höghus
Grafik 15 Team - www.graphics15.de – (info @ t-online.de) - G15 Hus set 1-2
UFG Hilden - (Ulrich.Guttke @ web.de) - Vattenhäst
Bernd-BeeKay - (berndkdiehl @ freenet.de) - Orginal 3D fil – G-finka
Brad Miles - (MagicHB @ aol.com) – gm fabrik
Jörg Löscher – (joerg @ loescher-zw.de) - BW Set1, Hus set Vol1
Paul Gausden - (<http://www.highworth.freeuk.com>) - Bro & kulvert delar
Onkel_Wurst - Hus
BobItaly, Marzo 2002, Per suggerimenti m.fl - Marc_Kit01
MarkRat - (MarkRat @ hotmail.com) - Kvarnbyggnad
Michael Sinclair – (MICHAEL @ sinclair97.fsnet.co.uk) - ljud Granar
Eddy-ow – (Eddy-ow @ meincken.de) - OW_Tennis
Bill Bzak (aka Longhairedwizard) – (bbzak @ msn.com) - Nordamerikanskt Raffinaderi Pack
tark1054 – Rosor och tulpaner
Silvan Schwab - (silvan.schwab @ tiscalinet.ch) - SBB Rälstexturer Betong
Vanni Sardini Cesena (FC) (Italia-cico.pico @ tin.it) - Stazbrisisghella Hus
Trunda - (truneckovi @ quick.cz) - Centraleuropeisk vegetation
Thomas Krüger - (thomaskrueger76 @ web.de) - Ställverk_14
Manfred Simon & Sven Sprenger - Blockstelle Wildtränke

Jag vill också skicka ett stort tack till Jarmo Puntanen för att han låta mig använda hans Trainz trädtexturer som bas för en del av trädtexturerna som används i KMJ. Möjligt att jag har glömt någon, men detta är inte min avsikt. Förlåt mig i sådana fall och låt mig veta, så du kommer att få riktig credit till nästa utgåva av KMJ.

[Hur ruten ursprungliga gjordes från början.](#) (Något reviderat avsnitt från KMJ version 2)

Ruten är baserad på Europa1, Settle och Carlise ruten.

Alla objekt tas bort från den ursprungliga ruten. De flesta av spåret mellan Kvarndalen och Skivhaga är från den ursprungliga ruttens spårläggning, resten är nytt.

Det första steget var att ändra husen till mer svenska.

Tanken slog mig att göra om hela ruten svensk.

Spåren är originalen i det första försöket av KMJ, men alla andra saker är nya.

Efter 50 km gav jag upp för att det var ett stort jobb. Då kom räddning.

Jag kom i kontakt med; "Mazz" från svenska forumet (<http://www.e-buzz.se/forum/>) och han började hjälpa mig och han la till vissa spår.

Det blev intressant igen och arbetet fortsatte dag och natt. ☺

Senare lärde vi oss hur man lägger till tiles. Och den ursprungliga ruten skars av efter 5 mil och vi la till nya tiles i ena änden. Där Munksäter skapades.

Nu har ett nytt spår avsnitt gjorts som är en mil långt. Så nu ruten är 6 mil lång.

En större station gjordes och ett industriområde skapades.

Då dök ett problem upp, signaler. Det löste sig genom ;

"Pursche" från svenska forumet (<http://www.e-buzz.se/forum/>) som ställde upp frivilligt och fixar till det.

Viktiga arbete görs på nya texturer så det kan bli fler svenska byggnader och vegetation. Alla terräng är omgjord, och nya marktexturer . Nästan alla hus har vinter och natt texturer.

Om du startar rutten utforska rutten som du startar i Övre Munksäter och har 12 miles körning framför dig. Hur undrar du, är rutten bara 6 mil lång? I borte änden av Kvarndalen finns en dubbel spårig loop, som ger dig möjligheten att köra sträckan i bägge riktningar.

Stationerna Kvarndalen och Munksäter, de två stora stationerna gjordes för att ge möjlighet till mer intressanta tågrörelser från aktivitetens skapares perspektiv. Spåret är lagt för att representera ett verkligt intryck. Alla spår är i funktion. Så i Kvarndalen finns det dubbla plattformar så att du får känslan av två spår som möts. Där finns en stor hamn med sin egna bangård.

I Munksäter, finns också en bangård för att hantera den stora trafik som industrierna skapar. Där finns också ett lokstall.

Juridisk grejer.

KMJ rutten är **freeware**.

Under inga förhållanden får någon del av denna rutt användas för kommersiella ändamål.

Du får **inte** släppa en egen version av denna linje.

Du får **inte** ta något av de objekt som ingår i den här linjen för användning i andra linjer.

Denna begränsning är naturligtvis med hänsyn till alla trevliga objekt som skapats av olika duktiga designers över hela världen, som har gjort den här rutten.

Jag är inte ansvarig för eventuella negativa effekter av denna väg på din dator.

2003-25-10

Hoppas du uppskattar KMJ rutten.

Med vänlig hälsning.

Hawk/Håkan Pettersson

(hakan_pettersson@bredband.net)