

# **TUTORIAL SOBRE EL USO DEL MÉTODO TREN FANTASMA**

## **Requisitos generales**

### **Plataforma simulador:**

Microsoft Train Simulator

### **Parche oficial MSTS:**

<http://www.microsoft.com/spain/juegos/trainsimulator/trainsim.aspx>

### **Parche no-oficial MSTSBin:**

<http://mstsbin.uktrainsim.com/eng/eng.html> (versión 1.8.052113, última)

### **Treno fantasma:**

[http://www.amicitreni.net/train-simulator/locomotive/download.asp?file\\_id=574](http://www.amicitreni.net/train-simulator/locomotive/download.asp?file_id=574)

(Actualmente se trabaja en la creación de un tren fantasma específico para el uso del método explicado en este tutorial)

-----

El presente tutorial explica el uso del nuevo Método Tren Fantasma (MTF, en adelante) para la realización de cruces, esperas y rebases, tanto en vía única, como en doble.

Para el uso de este método en el simulador Microsoft Train Simulator (MSTS, en adelante) es necesaria, y obligatoria, la instalación del parche no-oficial MSTSBin, en su versión 1.08.xxxx, así como el oficial publicado por Microsoft.

Si hacemos un poco de historia, allá por agosto de 2003, Kevin Lera (Génesis, en el foro de Trensims) publicaba la ruta ISA Renfe que era una “renferización” de la ruta original Innsbruck-St Antón con una ampliación de vías y ramales. En el archivo *Léeme* de la ruta, se explicaba el uso del *doble reverse* (doble punto de inversión) para la realización de rebases que servía tanto para vía única como doble. Con este sistema, se conseguía “engañar” a MSTS y se nos cerraba la señal de salida y abría la de la General por lo que podríamos ser rebasados.

Este método ha sido usado universalmente por todos los creadores de actividades para la realización de rebases y ha conseguido dar un grado de verosimilitud a las actividades publicadas nunca antes imaginado. Pero el efecto producido por una maniobra irreal en el jugador, no colmaba las expectativas de los usuarios.

Se iniciaron varias discusiones en el foro de la web referenciada y no se conseguía un consenso en la realización de rebases. Incluso en la web italiana [www.amicitreni.net](http://www.amicitreni.net) se habla del uso de *waiting point's* (puntos de espera) para la realización de rebases. Pero este sistema servía para rutas con doble vía y acantonamiento corto. No me convenció lo más mínimo, además de no llegar a comprender cómo se conseguía el rebase con este sistema.

En concreto, y si alguien lo quiere investigar, existe publicado un tutorial sobre este método en:

[http://www.amicitreni.net/train-simulator/guide-tools/download.asp?file\\_id=296](http://www.amicitreni.net/train-simulator/guide-tools/download.asp?file_id=296)

Advierto que está en italiano, faltaría más.

Fruto de mis investigaciones y mediante el uso del MTF, el *doble reverse* desaparece y aquella maniobra irreal y engorrosa deja de hacerse, consiguiéndose el realismo deseado.

El MTF no tiene un uso universal y, por lo tanto, no podrá usarse indiscriminadamente en cualquier estación o condición. El uso de este método está recomendado en estaciones con una distribución de vías apta. Se consiguen bloquear *paths* (trayectorias o caminos), bien sean para el jugador o para trenes de Inteligencia Artificial (IA, en adelante). Además, el correcto uso de los *waiting points* se convierte en el complemento ideal, e imprescindible, para conseguir el efecto deseado.

Por lo tanto, se trata de un procedimiento empírico que se consigue tras las consiguientes pruebas en el Activity Editor (AEDC, en adelante).

El Tren Fantasma es un archivo *eng* que no tiene texturas pero sí puede tener sonidos. A día de hoy, se trabaja para investigar si se pueden anular los sonidos de este *eng*.

También hay una muy buena apreciación, creo yo, en el hilo del foro Trensims <http://www.trensims.com/foro/viewtopic.php?f=10&t=22469> la cual se comenta que si el Tren Fantasma tiene una forma cúbica de 1 metro de longitud por lado, ya no habría problemas de solapamiento de *paths* entre el Tren Fantasma y los IA.

Dado el interés creado en el hilo del foro citado, un conocido creador de material rodante se ofrece a crear este artefacto que no tendría texturas, ni sonidos, no sería conducible y tendría forma cúbica con 1 metro de lado. ¡Increíble!

Se forma un consist propio y puede usarse en MSTTS como cualquier locomotora pero con la salvedad que no se ve. Y ésta es la gran utilidad pues lo podemos hacer correr por cualquier vía para aquello que se nos antoje sin ser visto.

Si creamos un *path* justo delante de nuestro *path* del jugador, ajustando convenientemente los tiempos de espera mediante el uso de los *waiting point's*, conseguimos que el jugador encuentre señales cerradas, mientras el *service* del Tren Fantasma esté activo, que pueden abrirse a nuestro antojo.

Como el Tren Fantasma se comporta como un tren más, ocupa y libera cantones a su paso con lo que va cerrando señales por las cuales va sobrepasando. Esta utilidad es muy importante y en esto se basa el MTF.

Para conseguir un rebase, tanto en vía única como en doble, se crea un *path* para el Tren Fantasma que comience justo después de la señal de salida de la vía desviada de la estación donde vamos a sufrir el rebase y que termine en la aguja de la salida sin llegar a ocupar la vía General. Esto es realmente importante pues si el Tren Fantasma ocupa la vía General, el tren Rebasador no pasará hasta que el Tren Fantasma haya liberado el cantón.

El Tren Fantasma tiene marcada una hora de salida y una hora de llegada por lo que cuando haya terminado su recorrido desaparecerá, liberará su cantón y se abrirá nuestra señal. Mediante el uso de los *waiting point's*, podemos hacer que la duración del servicio del Tren Fantasma sea tan larga cuanto queramos.

Así pues, y resumiendo, llegamos a una estación por la vía desviada para sufrir un rebase. La señal avanzada que encontraremos será preaviso de precaución por cambio de vía.

Justo en el momento de rebasar la avanzada, asignamos la hora de salida del Tren Fantasma y conseguimos que ocupe nuestro cantón. No lo vemos pero la señal de salida ahora está con parada absoluta. Tras el punto de salida del *path* del Tren Fantasma, colocamos un *waiting point* cuya duración será la suficiente hasta que se abra la señal de la vía General por la que pasará el tren Rebasador. Nuestra señal de salida seguirá estando cerrada pues.

Cuando el Tren Fantasma finalice su recorrido, MSTTS debería abrir nuestra señal pero no lo hará pues se ha abierto la señal de la General y el efecto se ha conseguido. Ni que decir tiene que para realizar un rebase, debe haber un tren Rebasador.

Una vez que el Rebasador libere su cantón, la señal de salida se abrirá y podremos proseguir nuestro viaje.

Este efecto debe probarse en el AEDC convenientemente hasta comprobar que:

- El Tren Fantasma no interfiere en la vía General
- Encontramos la señal de salida cerrada
- La señal de la General se abre mientras la nuestra sigue cerrada
- El tren Rebasador circula por su camino y, finalmente
- Se nos abre la señal de salida.

El MTF sirve tanto para rebases, como para cruces y esperas en vía única. El empleo del MTF es el mismo. Se ha estado hablando en todo momento de realización de rebases en vía desviada y este método sirve para sufrir rebases en vía General.

Por lo tanto, y como consideración final, el uso del MTF no anula el sistema de *doble reverse* para la realización de rebases, es decir, ambos sistemas son válidos y compatibles entre sí. Las pruebas finales en el AEDC son de vital importancia para lograr ver el efecto pues es muy fácil alargar un poquito más de la cuenta el *path* del Tren Fantasma y llegar a interferir el *path* del tren Rebasador. En este caso, no se realizaría el rebase hasta que el Tren Fantasma no terminara su *service*. No lo he probado pero quizá se abriera la señal de salida de la desviada antes a nosotros que al tren que circula por la General.

Por supuesto, este método sigue en estado de investigación para buscar todos los posibles fallos que puedan surgir y, por lo tanto, este Tutorial seguirá abierto ante cualquier inconvenientes o modificación que se estime oportuna comunicar.

Este tutorial quedará expuesto en la web [www.trensim.com](http://www.trensim.com) siendo de uso público, prohibiéndose cualquier modificación sin el expreso consentimiento de su creador.

Se crea un hilo de discusión, ut supra indicado, en el foro de esta web para expresar cualquier opinión y/o promover cualquier mejora del MTF. El mismo hilo queda como soporte para canalizar todas las dudas surgidas tras la lectura del presente documento así como para las obtenidas en el uso del mismo.

En el hilo de discusión del foro, dejo tres ejemplos concretos de actividades donde se producen rebases y esperas en vía única y doble para experimentar el efecto creado por el MTF. Cualquier modificación de las mismas puede alterar la correcta realización de las actividades diseñadas mediante el uso del MTF.

## **AGRADECIMIENTOS:**

El autor de este tutorial quiere agradecer especialmente a los integrantes del foro Trensim: Juanjo, Busferro, Fuen446 y Graña, por sus opiniones y correcciones en la redacción del presente documento para su fácil comprensión.

Así mismo, también quiere agradecer a todos aquellos usuarios del foro que han contribuido con sus consideraciones en el hilo del foro ya indicado donde se ubica esta discusión, en la mejora del MTF.

Y, como no, a todos aquéllos que usen y utilicen el MTF en la creación de actividades para el MSTs.

València, Marzo de 2009  
[jandromacarro@hotmail.com](mailto:jandromacarro@hotmail.com)  
Àlex Pascual Vidal