

# RENFE 597 TER



## Contenido de los cdps:

RENFE 597-052M,<kuid:430331:597052>  
RENFE 597-052Rc,<kuid:430331:597051>  
RENFE 597-030Rc,<kuid:430331:597031>  
RENFE 597-030M,<kuid:430331:597030>  
STR-Corona Roja,<kuid:430331:4405>  
STR-Corona Amarilla,<kuid:430331:4404>  
RENFE TER hornsound,<kuid:253528:151>  
Cabina Remolque TER,<kuid:253528:150>  
Cabina Motor TER,<kuid:253528:149>  
Sonido Motor Auxiliar TER,<kuid:253528:141>  
Engine Rc,<kuid:253528:140>  
Fiat/Om SEH-L,<kuid:253528:139>  
Cardan Primario TER,<kuid:253528:138>  
Bogie Portante TER,<kuid:253528:137>  
Bogie Motor TER,<kuid:253528:136>  
cc65000,<kuid:95798:53002>

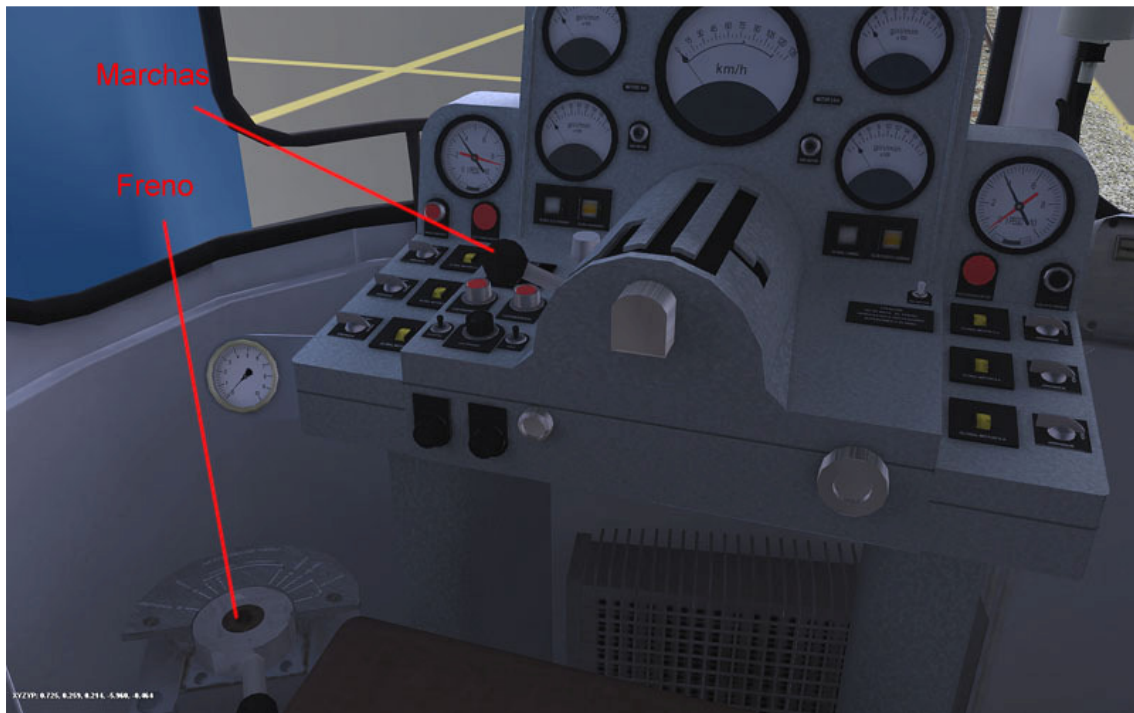
## Dependencias externas:

AJS Superscript Code Library,<kuid2:122285:508:13> (DLS)

Corona null,<kuid2:87589:10102:1> (Built-in)

Passengers,<kuid:-3:11060> (Built-in)

## Conducción del TER:



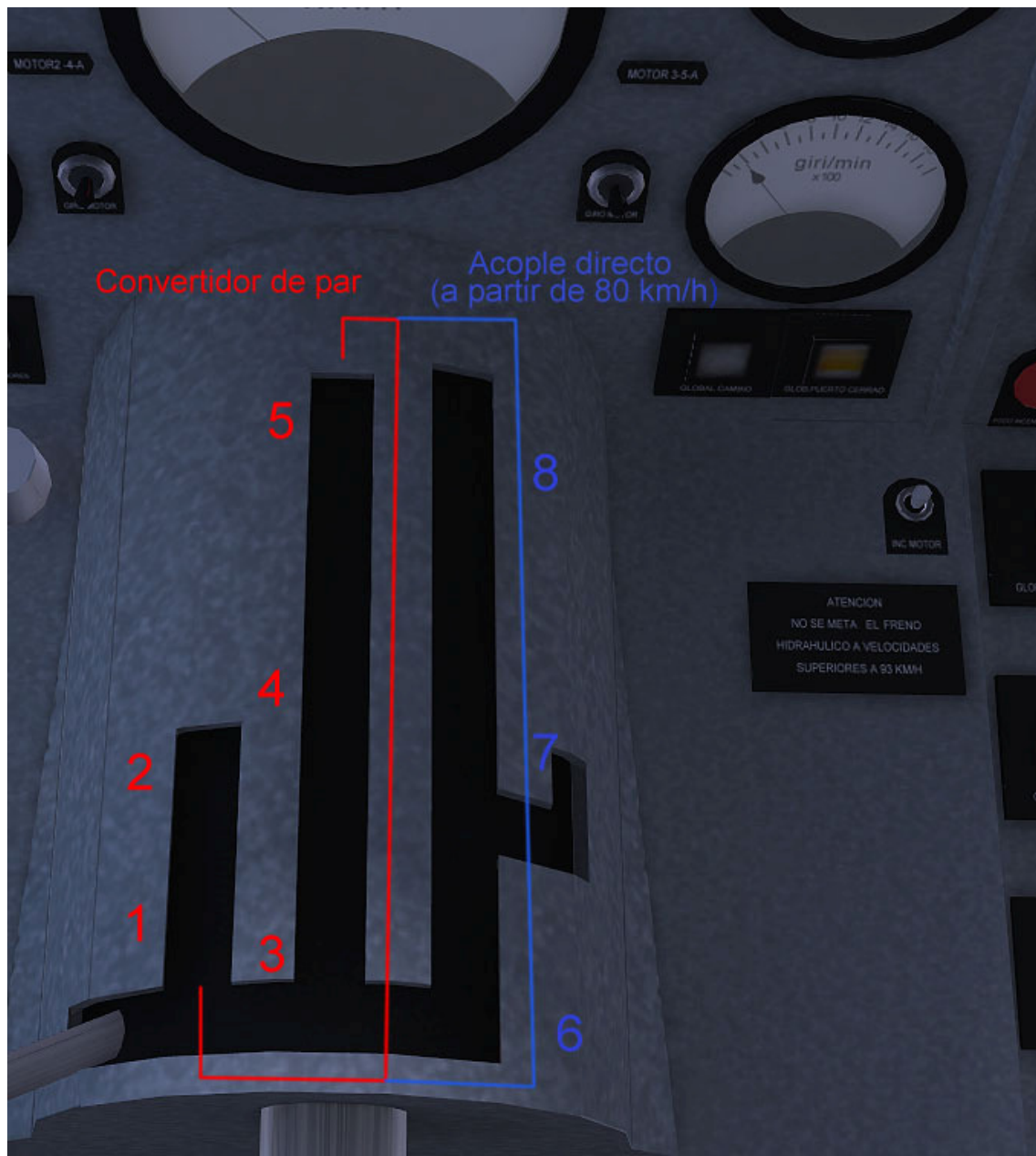
La conducción del automotor 597 TER se efectúa usando el **selector de marchas** situado en el centro del pupitre. El inversor debería estar colocado en alguna parte del frontal del pupitre. Como no hemos localizado ninguna foto con el mismo en su lugar, sino que en todas aparece ya extraído, en esta versión virtual, **el inversor deberá ser accionado con el teclado**, así como la bocina, de la cual tampoco hemos podido encontrar su lugar en el pupitre.

El selector de marchas sirve para administrar el régimen de giro del motor a través del *convertidor de par hidráulico* o a través del *acople directo*. La ranura corta y la primera larga nos servirán en esta versión virtual para mover el tren hasta los 80 km/h. La segunda ranura larga se emplea entre los 80 y los 120 km/h

Una vez hemos seleccionado el sentido de la marcha con el inversor, colocamos el mando de freno en la muesca que indica “Marcha”. El TER se empezará a mover una vez introduzcamos la palanca en la *ranura corta*. En la versión real, esta ranura serviría únicamente para mantener el motor en ralentí.

A partir de unos 40 km/h podemos pasar a la primera ranura larga, en la cual nos iremos moviendo progresivamente hasta alcanzar los 80 km/h. Es recomendable pasar a esta ranura tan sólo cuando ya hayamos alcanzado los mencionados 40 km/h, ya que es muy probable que si lo hagamos antes el bogie motor comience a patinar.

Pasaremos a la segunda ranura larga (acople directo entre motor y bogie) cuando el perfil de la línea nos permita no sólo mantener, sino también superar los 80 km/h. En el momento en que la velocidad descienda de esta cifra es necesario volver a la primera ranura larga, ya que se hace imprescindible volver a acoplar el *convertidor de par* para mantener la potencia en las rampas y perfiles desfavorables, así como para las recuperaciones tras las limitaciones de velocidad.



(los números representan el lugar aproximado en el que van colocados los 8 puntos de regulador del juego)

## Acople de dos semi-trenes:

Desde la cabina del remolque, es posible desplegar el fuelle y aislar la cabina del maquinista, de forma que al acoplarnos a otro *semi-tren* (el TER fue pensado originalmente para funcionar en composición (M+Rc+Rc+M), podemos simular la conexión entre los mismos. Para desplegar el fuelle basta con seleccionar la puerta del fuelle a la altura de la manilla, y manteniendo el botón izquierdo del ratón pulsado, desplegamos el fuelle.



## Carteles de destino:

Las carpetas de los kuids del motor y del remolque incluyen un archivo .psd para poder editar los carteles de destino. Se necesita tener instalado *photoshop* para poder editarlos. Tan solo es necesario clicar con la herramienta de texto sobre los destinos y cambiar los nombres. El tipo de fuente y el tamaño ya están definidos.

Para guardar el cartel de destino es necesario sobrescribir el archivo PlacaDestino.bmp guardandolo como **.bmp de 24 bits**. En el Remolque, hay que sobrescribir el archivo PlacaDestino.tga como archivo **.tga de 32 bits**

## Otros datos:

- Para seleccionar las vistas interiores de pasajero hay que utilizar las teclas “?” y “i” del teclado.
- Se pueden llevar hasta 3 unidades en mando múltiple.
- El freno hidráulico no está implementado por imposibilidad de compatibilizarlo con el selector de marchas.
- Sabemos que la aguja del teloc da pequeños saltos al girar. Es un defecto incorregible del juego que surge al existir una animación no totalmente paralela a los ejes cardinales.

## Licencia:

CONDICIONES PARTICULARES DEL ADD-ON (LICENCIA)  
CONDICIONES DE DISTRIBUCION:

- Esta addon es de distribucion COMPLETAMENTE GRATUITA (freeware)
- Este addon ha sido creado por STR, y su distribucion original es a traves de STR

CONDICIONES DE USO:

- Queda prohibida la utilización total o parcial de esta addon para la elaboración de otros repintados sin el consentimiento de los autores y sin mencionar expresamente a los mismos.
- Queda prohibida cualquier utilización comercial de cualquier tipo de este addon, sin el consentimiento expreso y por escrito de los autores.
- Este addon se ubica para su libre descarga sin ninguna garantía de uso y funcionamiento

La instalación y ejecución de este addon implica la aceptación de estas condiciones de uso.