

# RENFE Serie 321



RENFE

STR  
SPAIN TRAINZ ROUTAS



# RENFE Serie 321

## Introducción

Este trabajo pretende simular la locomotora diesel de **RENFE serie 321** (ex 2100), construida por ALCO, en sus decoraciones verde y amarillo-gris.

Se han utilizado las últimas técnicas de modelado y texturizado de alta definición, así como implementado múltiples funcionalidades extra con el **STRScript** que no incluye Trainz por sí mismo.

Se incluyen **2 locomotoras**, con numeración dinámica automática y manual, sistema de multi-ambientación, y muchas más características que se detallarán más adelante.

Incluye por primera vez el **módulo ASFA**, que implementa dicho sistema en la locomotora, pudiendo interpretar las señales y sus estados al paso por las balizas.



## RENFE Serie 321

### Numeración Dinámica Automanual

Una de las principales novedades que se incluyen al **STRScript** con esta locomotora es el sistema de numeración dinámica.

Al colocar una locomotora en el ingeniero, el script le **asignará una matrícula libre**. En función de dicha matrícula, el script es capaz de cargar la locomotora con una serie de **particularidades de su numeración**, como puede ser el foco principal o la tipografía de las matrículas luminosas.

Además de ello, se asigna una de las diferentes **ambientaciones de textura**. Esto es, las tonalidades de pintura, grado de suciedad, que se aplican siendo por tanto más variable, y encontrándonos dos locomotoras diferentes en el juego.

Cuando el script detecta que **no hay más matrículas libres, no permite colocar la locomotora**. Por ejemplo, las 321 eran 80 unidades. El juego no permitirá colocar 81 locomotoras de esta serie.

Una vez colocada, **es posible modificar la matrícula a voluntad** mediante el menú de propiedades. NOTA: Una vez en maquinista, no es posible modificar la matrícula.





## Arranque de la locomotora

Otra de las nuevas capacidades que aporta el script es la de arrancar o detener locomotoras.

Por defecto, toda locomotora aparecerá apagada. Hay pues, varias formas de encender una locomotora;

En modo DCC, sólo es posible arracar o detener una locomotora desde el menú de propiedades de la misma.

Un tren controlado por la IA es capaz de autogestionar el arranque de la locomotora.

En modo Cabina, es posible arrancar la locomotora mediante el menú de propiedades, o bien desde la propia cabina. Existe un pulsador de arranque y otro de parada en el panel de mandos de la cabina. Adicionalmente, es posible hacerlo mediante teclado, con las **teclas “Alt + ?”** para el arranque, y las **teclas “Alt + z”** en la parada.

Una locomotora arrancada comenzará a **consumir combustible**. El consumo variará en función del tiempo, la masa remolcada o el grado de tracción y esfuerzo del motor utilizados.

Cuando una locomotora consuma todo su combustible **deberá repostar** en una industria compatible con el producto “Diesel”. **De no hacerlo, la locomotora se apagará** tras consumirlo todo, debiendo ser remolcada hasta la industria donde pueda repostar.





## RENFE Serie 321

### Nuevos controles mediante teclado

Aunque todos los controles pueden ser activados desde la cabina, es posible acceder a ellos mediante teclado, con las siguientes teclas:

TECLAS:	FUNCIÓN:
Alt + 1	Abrir puertas izquierdas de la composición
Alt + 2	Abrir puertas derechas de la composición
Alt + 3	Cerrar todas las puertas de la composición
Alt + 7	Pilotos de luz inferiores
Alt + 8	Luces de cola traseras
Alt + 9	Freno de urgencia
Alt + coma	Encender/apagar Luz de cabina
Alt + espacio	Activar/desactivar Limpiaparabrisas
Alt + ñ	Puerta izquierda de la cabina
Alt + {	Puerta derecha de la cabina
Alt + [	Encender/apagar Matriculas Luminosas
Alt + ?	Arrancar locomotora
Alt + ¿	Detener locomotora
Alt + °	Encender/apagar Luz de Instrumentos
Alt + 4	Desconectar ASFA
Alt + 5	Conectar ASFA
Alt + 6	Rebase Autorizado ASFA
k	Reconocimiento ASFA

