

Metrosimulator

Versie 0.5b3

Beta 3

Inhoudsopgave

Introductie.....	3
Configuratie.....	3
Route laden.....	3
Treinen aanmaken.....	4
Consist bar.....	4
Materieel.....	5
Type MG2.....	5
Type SG2.....	5
Type RSG2.....	5
Werkmaterieel.....	6
Besturing.....	7
Beveiliging.....	8
ATB.....	8
ZUB.....	9
Activiteiten.....	11
Ontkoppelen.....	11
Dienstregeling.....	12
Emplacementen.....	13
Verkeersleiding.....	14
Rijwegen.....	14
Treinnummers.....	14
Wisselcomplexen.....	15
Sporenplan.....	16
Legal notices.....	17

Introductie

Welkom bij de derde beta versie van deze metro simulator. In deze versie is de route verder uitgebreid en zijn er diverse nieuwe functies toegevoegd. Omdat dit de laatste naar alle waarschijnlijkheid de laatste versie is waarin deze route wordt gebruikt, is de omgeving niet veel verder uitgebreid. Vanaf de vierde beta zal een nieuwe, grotere route gebruikt gaan worden, waarin er ook meer ruimte is voor omgeving.

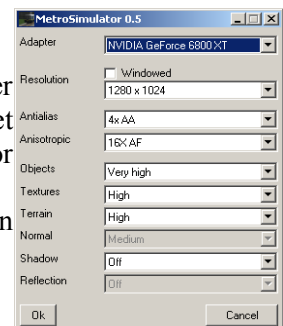
Ook nieuw in deze versie zijn twee nieuwe type voertuigen: type MG2 en RET locomotief 6101. Type MG2 is helaas, door tijdgebrek en doordat deze rijtuigen al enkele jaren niet meer in dienst rijden, nog niet voorzien van een volledige cabine. Hetzelfde geldt voor de locomotief, ook deze is niet voorzien van een cabine. Naast deze voertuigen zijn ook enkele werkwagens toegevoegd.

Ter voorbereiding op de toekomstige versies is er ook een kort testspoor aangelegd dat beveiligd is met ZUB. Dit beveiligingssysteem wordt ook toegepast op de RandstadRail, waar de (al in beta 2 aanwezige) RSG2 voertuigen tot november 2009 reden. In beta 2 konden deze voertuigen alleen gekoppeld tussen 2 andere voertuigen rijden, vanaf deze beta is het ook mogelijk voor deze voertuigen zelfstandig testritten te maken over dit testspoor.

Configuratie

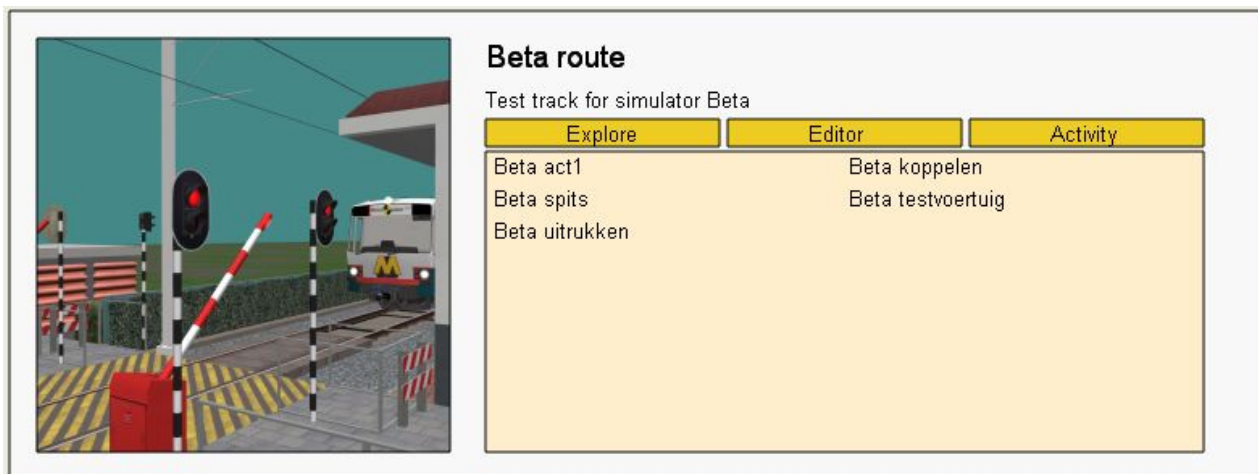
Wanneer de simulator voor de eerste keer wordt opgestart zal het instellingenvenster verschijnen. Dit venster kan later alsnog geopend worden door het spel te starten met de optie /setup, hiervoor is bij een standaard installatie een snelkoppeling voor gemaakt.

In dit venster kan de schermresolutie geselecteerd worden en enkele instellingen. In de beta zijn nog niet alle instellingen werkend.



Route laden

Na het starten van het spel zal het hoofdmenu zichtbaar worden. In dit menu staan alle gevonden routes met een plaatje. Je kunt een route selecteren door er op te klikken. Naast het plaatje staan een aantal knoppen.



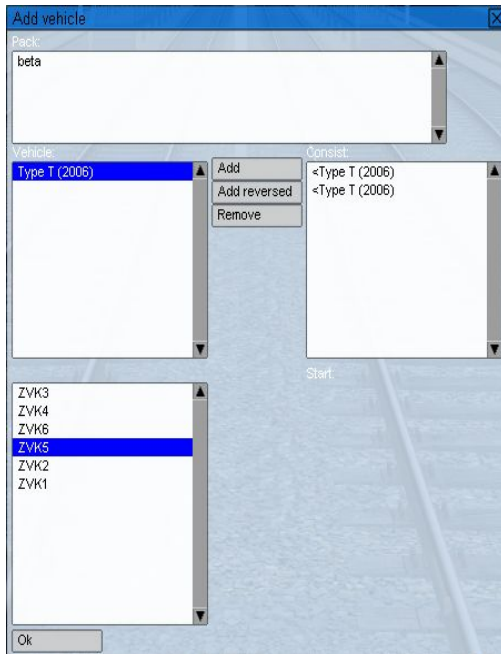
De knop *Explore* is altijd aanwezig, hiermee wordt de route geladen en kun je de route vrij verkennen. De knop *Editor* is alleen aanwezig als je de originele bestanden hebt van de route (niet ingepakt). Indien er activiteiten gevonden zijn voor de route is ook de knop *Activity* aanwezig. Om een activiteit te laden moet je deze eerst selecteren in de lijst, en vervolgens op de knop *Activity* klikken.

Rechtsboven staan nog een tweetal knoppen. De eerste knop is een keuzeknop *Player Mode / AI mode*. Deze is bedoeld in combinatie met een *activity*. In *AI mode* zal de *activity* geheel automatisch verlopen, als speler kun je dan bijvoorbeeld de taak van verkeersleider of rangeerder op je nemen.

De rechterknop is een keuzeknop *Realistic mode / Arcade mode*. Dit is bedoeld om de moeilijkheid van rangeren in te stellen. In *arcade mode* is het koppelen en slepen van treinen eenvoudiger.

Treinen aanmaken

In *activity* mode staan alle treinen al klaar, in *explore* mode zul je deze echter zelf moeten aanmaken. Dit kan vanuit het menu bovenaan via *Vehicle->Add*, of via de dock aan de linkerkant via dit icoontje:



In het venster dat verschijnt kies je in de lijst links in het midden het type voertuig dat je wilt. Vervolgens klik je op *Add* om deze toe te voegen aan je trein. Klik meerdere keren op *Add* als je meer gekoppelde rijtuigen wilt.

Kies vervolgens linksonder een startpunt waar je de trein wilt hebben. Zie het sporenplan voor het overzicht. Als je het startpunt hebt geselecteerd klik je op *Ok* om de trein aan te maken.

Let op: in de beta wordt nog niet gecontroleerd of het spoor vrij is, zorg dus dat je niet 2 treinen door elkaar heen plaatst.

Consist bar

Onderaan het beeld vind je de consist bar. Deze verbergt automatisch, beweeg de muis naar onderen om deze te tonen. De balk toont alle rijtuigen in een trein. Via de knoppen links is een trein te selecteren. De pijltjes scrollen door de beschikbare treinen heen, terwijl het vierkantje de huidige trein selecteert (de trein die je zelf bedient).

Via de consist bar kun je een trein kiezen door op de cabine te klikken, maar je kunt ook een aantal instellingen veranderen. Hiervoor klik je rechts op een trein, waarna een menu opent. In dit menu kun je bijvoorbeeld de deurbediening uitschakelen, hoogspanning isoleren of het remsysteem uitschakelen. Door rechts te klikken op een cabine kun je de elektrische koppeling uitschakelen (bij de voorste- en achterste cabine) of de trein op dat punt ontkoppelen.



Boven de treinen in de consist bar worden met icoontjes aangegeven welke functies van de trein uitgeschakeld zijn. Ook wordt aangegeven indien de elektrische koppeling is uitgeschakeld. Tot slot wordt aangegeven indien de remmen van een bepaald rijtuig vast zitten. Dit wordt via een geel driehoekje aangegeven. Dit betekent dat de remmen van dit rijtuig vast zitten en niet bediend kunnen worden vanuit de ingeschakelde cabine. Zodra je de remmen uitschakelt zal deze waarschuwing verdwijnen, maar is het voertuig wel onberemd en zal de trein minder remvermogen hebben.

Materieel

De derde beta bevat verschillende type rijtuigen en werkmaterieel. Hieronder worden de verschillende soorten materieel kort beschreven.

Type MG2



Nummers

5001 – 5027, 5051 – 5066
5101 – 5126, 5151 – 5152

Omschrijving

Het oorspronkelijke materieel dat tussen 1968 en 2002 op de Rotterdamse metro reed. Deze rijtuigen zijn uitsluitend als metro geschikt en kunnen niet rijden op het sneltramtracé.

De rijtuigen zijn 29 meter lang en zijn voorzien van 2 cabines. Het is mogelijk om gekoppeld te rijden met rijtuigen uit de 5200 serie.

In de beta zijn deze rijtuigen helaas nog niet voorzien van een cabine.

Type SG2



Nummers

5202 – 5228, 5230 – 5260

Omschrijving

De rijtuigen uit de 5200 serie zijn tussen 1980 en 1984 gebouwd en rijden tot vandaag de dag op de Rotterdamse metro. De serie bestond uit 71 rijtuigen, 11 hiervan zijn omgebouwd tot type RSG2 en 2 rijtuigen zijn door brand verwoest.

De rijtuigen zijn 29,8 meter lang met 2 cabines en kunnen gekoppeld rijden met de 5000 en 5100 serie.

Zowel in het echt als in de simulator zijn een aantal rijtuigen voorzien van deurreclame.

Type RSG2



Nummers

5260 - 5271

Omschrijving

Type RSG2 bestaat uit omgebouwde SG2 rijtuigen. Deze hebben tussen 2006 en 2009 gereden op de RandstadRail. De rijtuigen zijn niet langer in gebruik.

Naast een aangepaste kleurstelling zijn deze rijtuigen ook voorzien van een andere beveiliging, waardoor deze niet meer op het gewone metronet passen. Ook zijn 2 van de 4 stroomafnemers gedemonteerd, wat rijden met stroomrail onprettig maakt.

Werkmaterieel



Nummers

6101

Omschrijving

Diesellocomotief in gebruik bij de Rotterdamse metro. De locomotief beschikt over automatische koppelingen en kan daarmee koppelen met het werkmaterieel en de rijtuigen uit de 5000, 5100 en 5200 series. De locomotief zijn niet voorzien van een ATB installatie.

In het echt zijn er 4 locomotieven, in deze beta zit alleen de 6101. In de beta heeft de 6101 nog geen cabine.



Nummers

7011 – 7016, 7101, 7201

Omschrijving

De platte bakken 7011 – 7016 worden voor allerlei toepassingen gebruikt. Materieelwagen 7101 is in gebruik voor onderhoud aan het metronet, de 7201 tenslotte is een railslijpwagen.

In de beta hebben deze werkwagens geen speciale functie. De platte bakken kunnen gebruikt worden als remwagen bij slepen van onberemde rijtuigen.

Besturing

De besturing van de metro's gaat (voorlopig) uitsluitend via het toetsenbord. Om een trein te kunnen besturen moet je naar de cabine navigeren. Dit kan via de *consist bar*, of met de pijltjestoetsen op/nee wanneer de *ctrl* toets is ingedrukt. Het kiezen van de cabine gebeurt met de toetsen 1 en 2, met uitzondering van de locomotief, die maar 1 cabine telt. Bij de locomotief kunnen de toetsen 1 en 2 gebruikt worden voor de kijkrichting, maar bediening vindt altijd plaats vanuit dezelfde cabine.

Rijden en remmen			
< >	Rijpook voor/achter	/	Noodrem (type SG2, RSG2)
Ctrl + L	Noodschakelaar (type SG2 en RSG2, maakt gebruik railremmen bij stroomrail mogelijk)		
Ctrl + F4	Stuurstroom in	Q	Rijkeuzehendel links
Shift + F4	Stuurstroom uit	W	Rijkeuzehendel rechts
Enter	Tyfoon	Shift+O	Ontkoppelen
Stroomafnemers bovenleiding / derde rail			
Ctrl + P	Pantograaf op (SG2, RSG2)	Ctrl + I	Stroomafnemers op
Shift + P	Pantograaf neer (SG2, RSG2)	Shift + I	Stroomafnemers neer
Deurbediening			
Insert	Deuren links ontgrendelen	Delete	Deuren links openen
Home	Deuren rechts ontgrendelen	End	Deuren rechts openen
D	Deuren sluiten	Ctrl+Shift+D	Deuren overbruggen
Beveiliging			
~	Permissief (MG2, SG2)	Ctrl + TAB	Rijden op zicht (RSG2)
Ctrl+Shift+A	ATB overbruggen		
Overige functies			
[Richtingaanwijzer links	/	Richtingsfilm op
]	Richtingaanwijzer rechts	*	Richtingsfilm neer
\	Alarmlichten		

De rijkeuzehendel geeft bij de typen MG2, SG2 en RSG2 de volgende mogelijkheden:

PZ	Vol vermogen
S/P	Half vermogen
R	Rangeerstand
Ra	Rangeerstand achteruit
S/Pa	Half vermogen achteruit

Daarnaast zijn er nog een aantal toetsen die een functie hebben buiten het rijden van treinen:











1	Camera cabine 1	F1	Verkeersleiding scherm
2	Camera cabine 2	F2	Verkeersleiding console
3	Buiten camera	Ctrl+PageUp	Simulatie versnellen
9	Losse camera	Ctrl+PageDn	Simulatie vertragen
Pijltjes	Bewegen (losse camera)	Ctrl+D	Benchmark mode activeren (2x indrukken)

Beveiliging

Er zijn een tweetal beveiligingssystemen in deze beta. Op het grootste deel van de testroute wordt het ATB systeem van de Rotterdamse metro gebruikt. Bij het eindpunt van de route ligt een testspoor van enkele honderden meters dat is uitgerust met het beveiligingssysteem ZUB. Hier kunnen alleen rijtuigen van het type RSG2 rijden.



ATB

Het ATB systeem is gebaseerd op cabinesignalering. Dat wil zeggen dat er, op emplacementen na, geen lichtseinen toegepast zijn. Lampen in de cabine geven aan wat de maximale snelheid is. Bij de ATB installatie in de 5200 serie rijtuigen komen de volgende lampen voor:

	Groen 35 Maximale snelheid 35km/u.		0 absoluut Absoluut stopsignaal, de metro wordt geblokkeerd. Komt voor indien geen rijweg is ingesteld en bij einde spoor.
	Groen 50 Maximale snelheid 50km/u.		10 absoluut Gevaarlijk sein, komt voor bij nadering wisselcomplex als er geen rijweg is ingesteld. Maximaal 10km/u, permissief bedienen en stoppen voor S-bord.
	Groen 70 Maximale snelheid 70km/u.		0 permissief Gevaarlijk sein, komt voor bij achteruitrijden en koppelen. Maximaal 10km/u, permissief bedienen en rijden op zicht.
	Groen 80 Maximale snelheid 80km/u.		0 permissief Gevaarlijk sein, komt voor bij nadering bezet blok. Maximaal 20km/u, permissief bedienen en rijden op zicht.
	Vertreksverbod Het is niet toegestaan vanaf het station te vertrekken. Dit signaal komt voor als de metro te vroeg is. Maximaal 50km/u en permissief bedienen.		Geel 50 Maximaal 50km/u, permissief bedienen en rijden op zicht. Bij dit signaal is er geen actieve signalering









Bij signalen waar vermeld staat dat permissief bediend moet worden zal elke 7 seconden een zoemer klinken. Deze zoemer dient door middel van de permissiefknop gestopt te worden, anders zal de metro stoppen.

Naast lampen in de cabine komen ook de volgende seinen en/of borden voor langs de baan:







	Rood dwergsein Stop voor dit sein.		Wit dwergsein Voorbijrijden toegestaan.
	S-Bord Voertuigen met 10 absoluut signalering moeten voor dit bord stoppen.		Einde ATB bord Einde met ATB beveiligd gebied.

ZUB

Het ZUB systeem is een puntsgewijs systeem met lichtseinen en remcurvebewaking. De lichtseinen hebben de volgende betekenissen:

			
Groen	Geel	Geel-rood	Rood
Voorbijrijden toegestaan met de plaatselijke snelheid, de eerste 2 blokken zijn vrij.	Voorbijrijden toegestaan, snelheid verminderen om voor het volgende sein te kunnen stoppen.	Het volgende blok is bezet, voorbij rijden toegestaan om te koppelen, rijden op zicht met maximaal 10km/u.	Stop, voorbijrijden niet toegestaan, het volgende blok is bezet of er is geen rijweg ingesteld.
			
Groen + knipperend cijfer	Groen + vast cijfer	Geel + vast cijfer	Gedooft sein
Voorbijrijden toegestaan, snelheid verminderen tot snelheid aangegeven door cijfer maal 10, snelheid dient bij het volgende sein bereikt te zijn.	Voorbijrijden toegestaan met snelheid aangegeven door cijfer maal 10, de eerste 2 blokken zijn vrij.	Voorbijrijden toegestaan met snelheid aangegeven door cijfer maal 10, de snelheid verminderen om voor het volgende sein te kunnen stoppen.	Indien sein afgekruid met wit kruis: doorrijden toegestaan, sein buiten bedrijf. Indien niet afgekruid: stop onmiddellijk en bel verkeersleiding.

De maximale snelheid wordt met borden aangegeven. Er is een baanvaksnelheid aangegeven met groene borden en plaatselijke snelheid aangegeven met witte borden. Stations mogen met maximaal 50km/u gepasseerd worden. Ook zijn er nog enkele andere borden die kunnen voorkomen. De volgende lijst geeft een overzicht van de voorkomende borden:

	Snelheidsbord Plaatselijke snelheid vanaf dit bord is cijfer maal 10. Indien bord hogere snelheid aangeeft dan vorige bord mag snelheid vermeerderd worden.		Snelheidverminderingsbord Snelheid verminderen tot aangegeven snelheid maal 10, snelheid moet bereikt zijn bij het eerstvolgende witte bord.
	Baanvaksnelheid Baanvaksnelheid vanaf dit bord is cijfer maal 10. Baanvaksnelheid is geldig tot het volgende groene bord, plaatselijke snelheid is mogelijk lager.		Stationnaderingsbord Snelheid verminderen tot 50km/u (maximale passeersnelheid station).
	ZUB uitschakelbord Einde van het met ZUB beveiligd gebied, komt voor bij overschakeling naar ander beveiligingssysteem.		Einde beveiligd gebied Vanaf dit bord is er geen spoorbeveiliging meer.

Tenslotte maakt ook ZUB gebruik van signalen in de cabine. In de snelheidsmeter zit een rode wijzer ingebouwd, en naast de snelheidsmeter zit een paneel met een display en 4 knoppen. De rode wijzer in de snelheidsmeter geeft de remcurve aan, bij een snelheidsverlaging zal deze wijzer teruglopen. Indien het voertuig harder rijdt dan toegestaan zal deze ingrijpen.



Het paneel naast de snelheidsmeter, zoals links afgebeeld, geeft de doelsnelheid aan. Bij een snelheidsverlaging zal de display aangeven tot welke snelheid afgeremd dient te worden.

ZUB is een puntgewijs systeem, dat wil zeggen dat nieuwe signalering pas bij het sein wordt doorgegeven aan de trein. Als gevolg hiervan kan het voorkomen dat wanneer een rood sein veranderd in geel of groen, de cabinesignalering nog altijd een remcurve tot 10km/u aangeeft. Pas bij het passeren van het sein is het dan weer mogelijk de snelheid te verhogen. In bepaalde gevallen kan het zijn dat er een lus geplaatst is voor het sein, in dat geval kan de trein direct weer versnellen.

Activiteiten

In het hoofdmenu kun je kiezen een activiteit te spelen. Als je in *player mode* speelt, kun je in het dienstrooster vinden wat je moet doen. Dit dienstrooster, zoals rechts afgebeeld, kun je bereiken door met je muis naar rechtsboven te gaan.

Bovenaan het dienstrooster staat de naam en tijdsduur vermeld, daaronder staan alle taken. Elke taak begint met de vermelding van het begin- en eindstation en begin- en eindtijd van de taak. Soms zijn het begin- en eindstation hetzelfde, in dat geval moet je enkele rangeerbewegingen uitvoeren. Wat je precies moet doen staat eronder vermeld. Dit is bijvoorbeeld:

Drive Train 5513BZ

Wat betekent dat je trein 5513BZ moet rijden. Het volledige treinnummer heb je meestal niet nodig, maar kun je gebruiken om de trein op te zoeken in het CVL scherm. Bij deze opdracht kan er eventueel ook nog een 2e regel bij staan:

Drive Train 5513BZ

Couple with train 5561BZ

In dat geval moet je bij aankomst op het eindpunt koppelen met de andere trein. Je zult vanzelf een rijweg naar bezet spoor krijgen, in geval dat je dienstrooster opdracht geeft om te koppelen mag je het bezette blok binnenvrijen om te koppelen.

Ontkoppelen

Een andere rangeerbeweging is ontkoppelen. Waar je op moet letten is dat je op de juiste plek afkoppelt in het geval dat er 2 delen van verschillende lengte ontstaan. In je dienstrooster wordt onder de opdracht voor het ontkoppelen de nieuwe treinnummers en aantal rijtuigen vermeld per deel:

ZVK 08:34:00	ZVK 08:36:00
Decouple train 551	
5512ZB	5561ZV
2 cars	1 car

Hierbij is het linker deel het treindeel dat na het ontkoppelen als eerste weer vertrekt. De trein die rechts vermeld staat blijft achter en vertrekt op een later tijdstip of koppelt aan met een andere trein. In dat laatste geval staat er mogelijk nog een extra opdracht het resterende treindeel aan het einde van het perron neer te zetten indien de normale stopplek niet aan het eind is. Dit zal altijd vermeld staan in het dienstrooster, eventueel als aparte taak.

Indien op een eindpunt ontkoppelt wordt (het meest voorkomende), let dan op dat de rijrichting veranderd. In dit voorbeeld waarin 3 rijtuigen na aankomst op ZVK ontkoppelt worden tot een trein van 2 rijtuigen en een trein van 1 rijtuig zijn het dus de achterste 2 rijtuigen die als eerste weer vertrekken op de terugweg, na binnenkomst koppel je dus het voorste rijtuig in de rijrichting zoals je binnen kwam af.

Metro Simulator		Beta spits 08:11:45 - 08:43:00	
OMM2 08:11:45		ZVK 08:16:00	
Drive train 5513BZ			
ZVK 08:18:00		BLA 08:25:00	
Drive train 5513ZB			
BLA 08:27:00		ZVK 08:34:00	
Drive train 5513BZ			
ZVK 08:34:00		ZVK 08:36:00	
Decouple train 551			
5512ZB		5561ZV	
2 cars		1 car	
ZVK 08:36:00		BLA 08:43:00	
Drive train 5512ZB			

Dienstregeling



Tijdens activiteiten waarbij een dienstregeling aanwezig is kun je deze bekijken. Dit doe je door in het paneel met de icoontjes links het icoontje voor de dienstregeling te kiezen wat links staat afgebeeld.

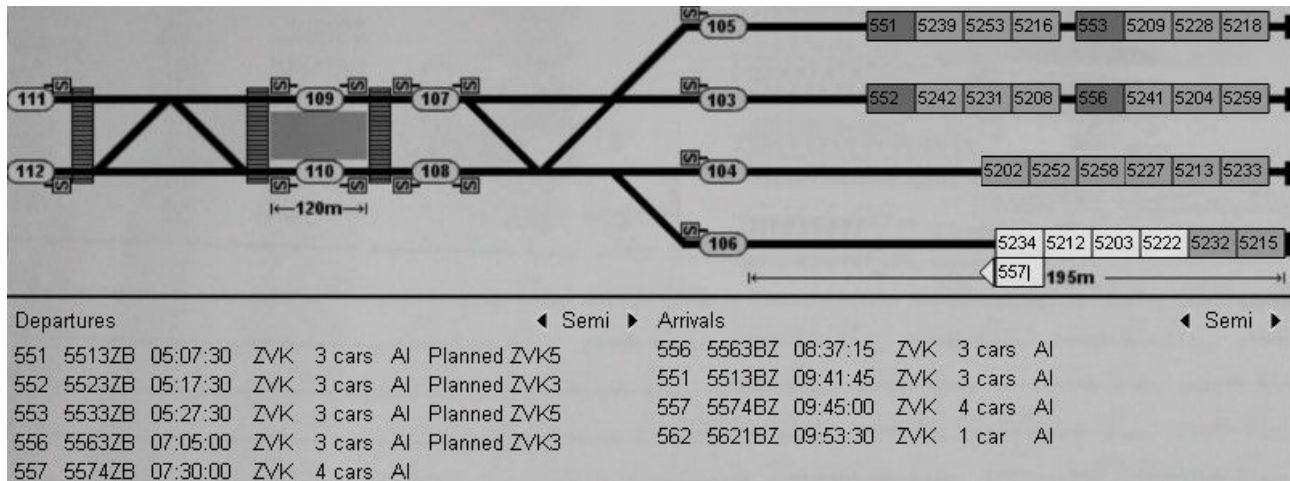
In de dienstregeling kun je met de 2 horizontale pijltjes links bladeren naar eerdere of latere tijden en met de 2 verticale pijltjes tussen de verschillende dienstregelingen. Er kan bijvoorbeeld per lijn en per richting een aparte dienstregeling zijn, naast de knoppen wordt aangegeven wat de huidige dienstregeling is.

Er wordt ook aangegeven indien een trein moet koppelen of ontkoppelen na aankomst op het eindpunt. Bij treinen die inrukken naar het emplacement wordt bij het laatste station in plaats van de vertrektijd een streep aangegeven. Bij treinen die buiten dienst rijden worden alle stops met streep aangegeven.

[illegible]

Emplacementen

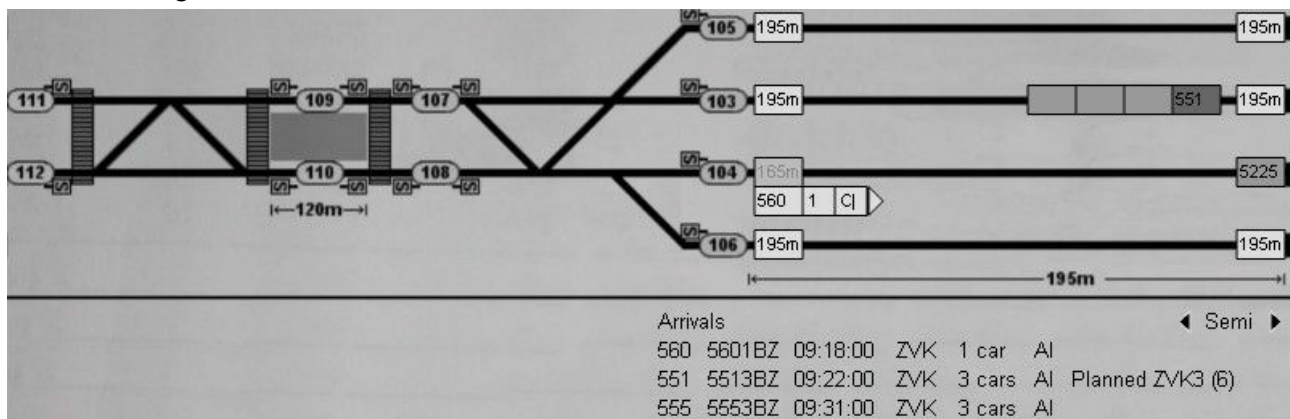
In de beta bevinden zich twee emplacementen: ZVK en BLA. Deze emplacementen worden gebruikt om treinen op te stellen wanneer ze niet nodig zijn. De emplacementen kunnen bediend worden via de remise planner tool. Deze tool is alleen beschikbaar tijdens activiteiten waarin het emplacement gebruikt wordt. De tool is te openen via de dock. De remise planner ziet er zo uit:



De remise planner bestaat uit 2 delen. Bovenaan staat het sporenplan van de omgeving van het emplacement en een overzicht van alle treinen op het emplacement. Onderaan staat een lijst met geplande in- en uitrukkingen. Voor in- en uitrukkingen kan ingesteld worden of ze volledig handmatig (manual), semi automatisch (semi) of volledig automatisch (auto) gaan. In volledig automatische mode worden treinen automatisch ingepland op basis van de in de activity voorgeprogrammeerde verdeling. In handmatig en semi-automatisch moeten de indeling zelf gemaakt worden, in semi-automatische modus worden de treinen wel automatisch opgeroepen op vertrektijd.

Het inplannen van uitrukkende treinen gebeurt door de rijtuigen die moeten uitrukken te selecteren door erop te klikken en het nummer in te voeren. Door nog een keer op een al geselecteerde trein te klikken kan de richting ingesteld te worden, de ingestelde richting geeft aan welke kant op de trein vertrekt.

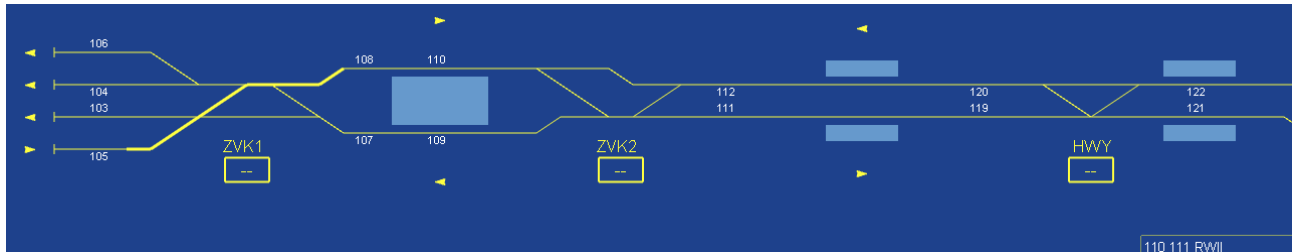
Voor het inplannen van inrukkers is een vrij spoor nodig. Op de kaart wordt de beschikbare vrije ruimte weergegeven in meters. Deze vrije ruimte wordt zowel aan het begin als eind van het spoor getoond indien beschikbaar. Door op de vrije ruimte te klikken kan een arriverende trein ingepland worden. Bij inrukkende treinen dienen een drietal waarden ingevoerd te worden, via TAB kun je wisselen tussen deze waarden. Als eerste het nummer van de trein, volgens de lijst met inrukkers. Als tweede de treinlengte, en als derde de stoppositie. Als stoppositie kan een nummer opgegeven worden dat overeenkomt met het stopbord waar de trein zal stoppen, 'S' om aan te geven dat de trein zo ver mogelijk moet doorrijden, of 'C' om te koppelen met het al aanwezig materieel.



In deze beta is het helaas nog niet mogelijk geplande treinen te verwijderen en om in handmatig mode de AI op te roepen uit te rukken.

Verkeersleiding

Om te kunnen rijden dienen de wissels en rijrichting ingesteld te staan. Dit is mogelijk via het ingebouwde verkeersleidingssysteem. Dit venster is te openen door op *F1* te drukken. Het scherm geeft een overzicht van alle sporen, bezetmeldingen en rijwegen. Verschuiven van het beeld is mogelijk door de rechter muisknop ingedrukt te houden boven het scherm en het beeld te verslepen.



Rechtsonder bevindt zich een console waarin je opdrachten kunt invoeren. Met de sneltoets *F2* is deze direct te activeren en kan je opdrachten invoeren. Via de opdrachtregel kun je rijwegen instellen en opheffen, wisselcomplexen bedienen, vertreksverboden instellen en opheffen en treinnummers veranderen.

Rijwegen

Om een rijweg in te stellen dien je eerst de code van het blok waar je vandaan komt in te typen, gevolgd door de code van het blok waar je naartoe gaat en daarna "RWI" (RijWegInstellen). Een rijweg van het onderste opstelspoor (105) naar het bovenste perronspoor (108) stel je dus met de opdracht:

105 108 RWI <enter>

Indien de rijweg niet verschijnt, controleer dan of er geen tegemoetkomende trein aan komt of er vanaf de andere kant al een rijweg in tegenovergestelde richting gesteld is. Een eventuele foute rijweg kun je verwijderen door opnieuw beide codes in te typen gevolgd door "RWO" (RijWegOpheffen). Bijvoorbeeld om de rijweg van zojuist weer te verwijderen:

105 108 RWO <enter>

Een gestelde rijweg zal automatisch vervallen zodra deze bereden is, waarna een nieuwe rijweg gesteld kan worden.

Treinnummers

Tijdens een activiteit kunnen de rijwegen automatisch ingesteld worden. Hiervoor moet er wel een treinnummer gekoppeld zijn aan een trein. Indien geen treinnummer is toegewezen zal er automatisch een F-nummer worden toegekend aan de trein. Hiermee zullen er echter, afgezien van rijwegen die voor alle treinen gelden, geen rijwegen ingesteld worden omdat de bestemming van de trein niet bekend is.

Om een treinnummer toe te wijzen voer je de oude code in, gevolgd door de nieuwe code en daarna "TWZ" (TreinnummerWijZigen). Bijvoorbeeld:

F10002 5512ZB TWZ <enter>

Indien er al een andere trein met nummer 551 zou bestaan zal deze vervallen, het is dus ook mogelijk een trein te wisselen. Als je het nummer moet veranderen als taak tijdens een activiteit zal het juiste nummer vermeld staan, in andere gevallen zul je het nummer zelf moeten bepalen.

Het nummer is opgebouwd uit de volgende componenten:

551 – dienstnummer, dit moet uniek zijn voor elke trein, als 5512ZB bestaat kan er geen 5513BZ bestaan.

2 – aantal rijtuigen

Z – beginpunt van de rit

B – eindpunt van de rit

In de beta zijn de volgende codes bruikbaar als begin- en eindpunt:

Z: ZVK

O: OMM

B: BLA

W: Opstelsporen BLA (geeft een rijweg to BLA spoor 1)

Op deze manier kan je ook zelf een rit invoegen, bijvoorbeeld:

5992ZW

Om een rijweg naar de opstelsporen te krijgen.

Behalve treinnummer wijzigen kan je ook een treinnummer splitsen. In dit geval wordt een enkel treinnummer veranderd in 2 nieuwe nummers. Dit is bijvoorbeeld bij ontkoppelen te gebruiken. Je moet hierbij het oude treinnummer opgeven, 2 nieuwe treinnummers en de opdracht SPLIT. Bijvoorbeeld:

551 5511ZB 5521ZB SPLIT <enter>

Hierbij is het 1e treinnummer het oude nummer (in geval van een geldig nummer hoeft je alleen de eerste 3 cijfers in te voeren), het tweede nummer betreft het dienstnummer van de trein die als eerste weer vertrekt, het derde nummer is voor de trein die als tweede vertrekt.

Wisselcomplexen

Tijdens een activiteit zullen de rijwegen automatisch ingesteld worden, hoe dit precies gebeurt hangt af van de stand van het wisselcomplex. De volgende standen kunnen voorkomen (niet elk wisselcomplex kent alle opties):

FE – Handmatig

AK – Automatisch keren

AB – Automatisch bedrijf

DV – Doorgaand verkeer

De huidige stand wordt weergegeven op het CVL scherm in een blok nabij het wisselcomplex. Veranderen van de modus kan door de naam van het wisselcomplex in te voeren, gevolgd door de gewenste modus. Bijvoorbeeld:

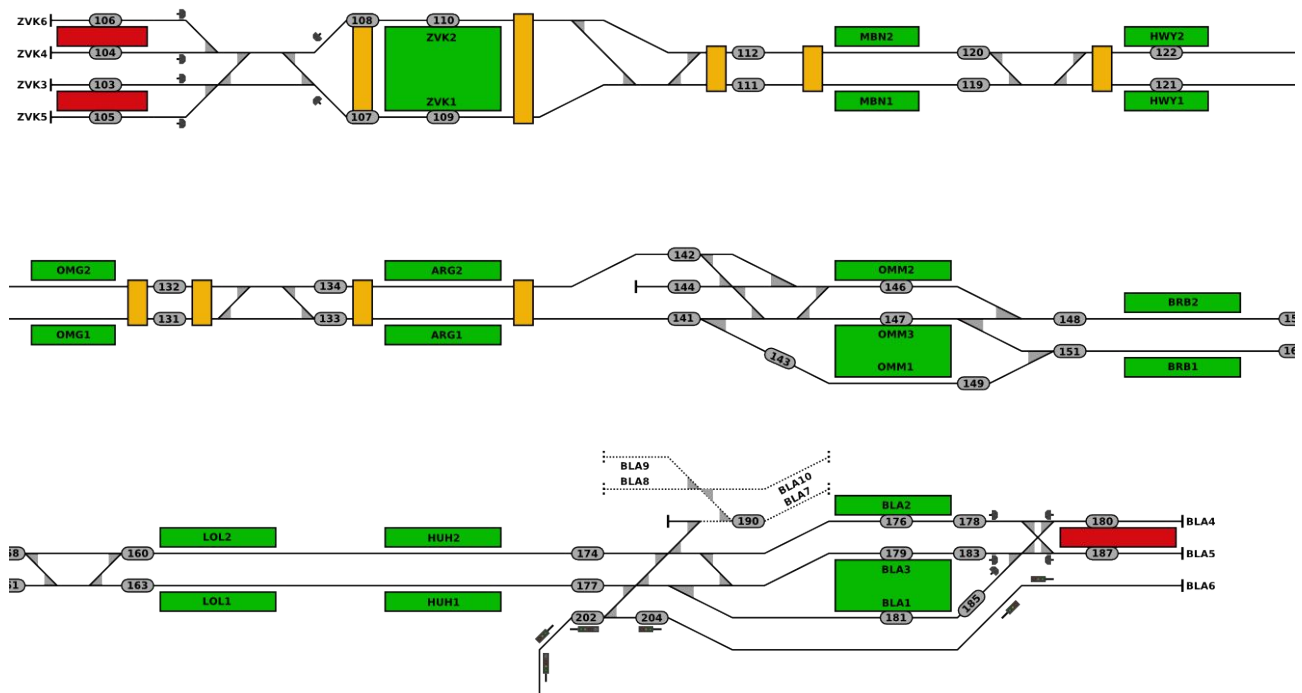
OMM1 FE <enter>

Om wisselcomplex OMM1 op handmatig te zetten. Er worden dan geen automatische rijwegen ingesteld op deze locatie. Bij doorgaand verkeer (DV) zal er niet gekeken worden naar de bestemming, dit wordt gebruikt op het hoofdspoor waar geen treinen hoeven uit te voegen. Ook bij automatisch keren (AK) wordt niet gekeken naar de bestemming, alle treinen zullen hier automatisch naar een vrij spoor gestuurd worden om te keren. Bij splitsingen of eindpunten halverwege waar een deel van de treinen moet worden uitgevoegd wordt automatisch bedrijf gebruikt, hierbij wordt een rijweg gesteld aan de hand van de eindbestemming.

Het wisselcomplex bij OMM is in de beta het meest ingewikkelde. De twee wisselcomplexen OMM1 en OMM2 werken in combinatie, bij normaal bedrijf zal de een op DV en de ander op AB staan. Meestal staat OMM2 op AB waardoor er gekeerd wordt op spoor 3. Indien het andersom is zal er gekeerd worden op het keerspoor. Er is ook een mogelijkheid om te keren bij verstoringen, hiervoor wordt het ene wisselcomplex op AK gezet en het andere op FE. In welke volgorde is afhankelijk vanaf welke zijde er gekeerd moet worden, het wisselcomplex waar niet gereden wordt staat dan op FE, het ander op AK.

Sporenplan

Het volgende sporenplan geeft een globaal overzicht van alle sporen en startpunten in de beta:



Legal notices

This software uses the OpenAL audio API by Creative Labs. This library is distributed with the following license:

Creative Labs, Inc. is providing you with this OpenAL32.dll installer and other OpenAL files ("Software"). You may use and freely integrate with your software applications and distribute such throughout the world at no cost or further obligation to Creative.

NO WARRANTY

ANY USE BY YOU OF THE SOFTWARE IS AT YOUR OWN RISK. THE SOFTWARE IS PROVIDED FOR USE "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND. TO THE MAXIMUM EXTENT PERMITTED BY LAW, CREATIVE DISCLAIMS ALL WARRANTIES OF ANY KIND, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, IMPLIED WARRANTIES OR CONDITIONS OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. CREATIVE IS NOT OBLIGATED TO PROVIDE ANY UPDATES OR UPGRADES TO THE SOFTWARE.

No other entity or person is authorized to expand or alter this warranty or any other provisions herein. Creative does not warrant that the functions contained in the Software will meet your requirements or that the operation of the Software will be uninterrupted or error-free or free from malicious code. For purposes of this paragraph, "malicious code" means any program code designed to contaminate other computer programs or computer data, consume computer resources, modify, destroy, record, or transmit data, or in some other fashion usurp the normal operation of the computer, computer system, or computer network, including viruses, Trojan horses, droppers, worms, logic bombs, and the like.

You assume full responsibility for the selection of the Software to achieve your intended results, and for the downloading, use and results obtained from the Software. You also assume the entire risk as it applies to the quality and performance of the Software.

IN NO EVENT WILL CREATIVE'S LIABILITY TO YOU OR ANY OTHER PERSON EVER EXCEED THE AMOUNT PAID BY YOU TO USE THE SOFTWARE, REGARDLESS OF THE FORM OF THE CLAIM.