



Gebruikershandboek

Ruth Ivimey-Cook
@ Railsimulator.Com

Nederlandse vertaling
Theo Evers
Grafische nabewerking
René 't Hooft
@hcc-trainsimig.nl



Inhoud

1	INTRODUCTIE TRAIN SIMULATOR 2014.....	4
2	TS2014 EIGENSCHAPPEN.....	6
3	AAN DE SLAG.....	8
	3.1 Maak een start.....	8
	3.2 Scenario soorten.....	11
	3.3 Het besturen van uw trein.....	12
	3.4 Het rijden.....	14
	3.5 Het veranderen van uw gezichtspunt.....	15
	3.6 Enkele andere nuttige besturingen.....	16
	3.7 Bestuurdersinformatie.....	16
	3.8 Het 2D kaart aanzicht.....	18
	3.9 Taak informatieschermen.....	20
	3.10 Het pauzeren en verlaten van TS2014.....	22
	3.11 Aanvullende handleidingen.....	23
	3.12 Gemeenschap.....	25
4	HET RIJDEN VAN SCENARIO'S.....	26
	4.1 Scenario's.....	26
	4.2 Beschikbaarheid van scenario's.....	29
	4.3 Het rijden scherm.....	29
	4.4 Het rijden van scenario's.....	30
	4.5 Het snelstart scherm.....	34
	4.6 Treinbesturingsmethodes.....	40
	4.7 Het overdekkend besturingsscherm (HUD).....	41
	4.8 Informatie schermen.....	42
	4.9 Spoorbaanschermen.....	42
	4.10 Rijden- en stop- besturingen.....	45
	4.11 Eenvoudig gebruik besturing.....	51
	4.12 Expert gebruik besturingen.....	51
	4.13 Overige locomotief besturingen.....	53
	4.14 Het wijzigen van uw gezichtspunt.....	54
	4.15 Simulatie besturingen.....	56
5	HET RIJDEN MET EEN LOCOMOTIEF.....	58
	5.1 Het rijden met een stoomlocomotief.....	58
	5.2 Het rijden met een diesellocomotief.....	60
	5.3 Het rijden met een elektrische locomotief.....	61
	5.4 Automatische beveiligingssystemen (AWS, ATP, ETRMS).....	63
	5.5 Activiteitenmarkeringen.....	64
6	SPELBESTURING (Xbox).....	65
	6.1 Het gebruiken van spelbesturingen in het vrije spel.....	66

7	HET CARIÈRESCHERM.....	67
8	DE WINKEL EN JE STEAM VERZAMELING.....	70
8.1	Het doorzoeken van de winkel.....	71
8.2	Het aanschaffen van uitbreidingen via de winkel.....	73
8.3	De Steam collectie.....	76
8.4	De Steam werkplaats.....	77
8.5	Het doorzoeken van de Steam werkplaats.....	79
9	HET BOUW SCHERM.....	81
9.1	Route bewerkingen.....	81
9.2	Scenario bewerkingen.....	84
9.3	Treinsamenstelling maken voor het snelstart menu.....	86
9.4	Het publiceren naar werkplaats scherm.....	90
9.5	Het veranderen van scenario's.....	95
10	INSTELLINGEN.....	96
10.1	Grafische instellingen.....	97
10.2	Spel instellingen.....	101
10.3	Geluid instellingen.....	103
10.4	Besturingsmethoden.....	104
10.5	Medewerkers TS2014.....	105
10.6	Gereedschappen en aanvullende handboeken.....	105
11	OVERZICHT VAN DE WIJZIGINGEN IN TS2014.....	106
11.1	Algemeen.....	106
11.2	Het rijden.....	107
11.3	Het ontwerpen.....	107
12	SPOORWEG TERMINOLOGIE.....	108
13	ONDERSTEUNING EN PROBLEEMOPLOSSING.....	111
13.1	Processor, grafische kaart en hardware.....	111
13.2	Algemene probleemoplossing tips.....	112
13.3	Opnieuw installeren van uw TS2014 versie.....	112
13.4	Problemen bij het spelen van het spel.....	113
13.5	Spel boodschappen.....	113
13.6	Hulpprogramma's.....	115
14	AANTEKENINGEN.....	116
14.1	Beperkte garantie.....	116
14.2	Omruilen na verlopen garantieperiode.....	116
14.3	Medewerkers.....	116
14.4	Auteursrechten en handelsmerken.....	117



1 Introductie Trainsimulator 2014

Welkom bij de Train Simulator 2014 (TS2014) gebruikershandleiding, die uitgebreide instructies bevat voor het werken met TS2014, de menu's en de besturingen.

Let erop dat de eigenschappen en inhoud geleverd met TS2014 periodiek worden bijgewerkt en het formaat van de schermen en de inhoud als aangegeven in dit handboek een weinig kunnen verschillen met wat in uw programmatuur is te zien.

Noot van de Nederlandse vertaler:

De bedoeling van deze vertaling is Nederlandse gebruikers van deze fantastische treinsimulator, die wat moeilijkheden hebben met vreemde talen te voorzien van een Nederlandse handleiding die het spelen en bouwen met dit programma wat toegankelijker kan maken.

Ik ben geen professionele vertaler maar een amateur die zijn best heeft gedaan.

Ik ga ervan uit dat je gebruik maakt van de Nederlandse vertaling voor de kernsoftware die op de diverse websites zoals bv. www.hcc-trainsimig.nl is te downloaden.

Theo Evers
HCC Treinsimulator ig.
th.evers@kpnplanet.nl



Hoewel je versie van TS2014 wordt geleverd met een fantastische reeks van routes en locomotieven, zijn er nog veel meer beschikbaar in de in-spel winkel! Wanneer je deze aanvullingen aanschaft via Steam, worden zij direct in je spel bijgeladen, geen aanvullende installatie is dan noodzakelijk!



Het gebruik van dit software product is onderdeel van de gebruikers acceptatie van de beperkte licentie en andere termen en condities zoals vermeld in de Gebruikers overeenkomst online beschikbaar op <http://www.railsimulator.com>





2 TS2014 Eigenschappen.

TS2014 is een virtuele 3D wereldsimulatie die zich richt op het bekijken en rijden met treinsamenstellingen uit de gehele wereld, Hier wat voorbeelden:

- Rij met een locomotief in een realistische 3D cabine en gebruik de echte besturing.
- Ervaar het rijden met een snelheid van 160 mijl per uur door het landschap van Kent, de ondergaande zon op de Donner Pas, of de flitsende lichten bij een nachtrit naar Hamburg.
- Bekijk de prachtig gedetailleerde modellen en luister naar de geluiden zoals in de werkelijkheid.
- Ervaar het rijden onder verschillende weersomstandigheden, van zonnige dagen tot bewolking en sneeuwval.
- Ontdek beroemde en interessante spoorwegroutes over de gehele wereld
- Ervaar wat het is om vracht over de grote bergpassen en door onafzienbare vlaktes te slepen.
- Ontwikkel je vaardigheden hoe een start-stop passagierstrein te besturen in de randgemeentes.
- Maak je de kunst eigen van het ontwerpen van indrukwekkende 3D werelden, met het snelle ontwerp gereedschap.
- Deel je scenario's met vrienden en daag ze uit deze foutloos te rijden.

Om dit alles mogelijk te maken bevat Trainsimulator TS2014:

- Een 3D Simulator:** Bekijk vanuit de cabine of van buitenaf de spoorbaan of landschap bij het rijden met je trein.
- Aanv.modellen en routes:** Koop aanvullende inhoud in de online spelwinkel van Steam direct en van aanverwante leveranciers.
- Verzamelingen centrum:** Bekijk welke aanvullingen je hebt gekocht.
- De winkel:** Verwerf aanvullingen van RSC (Railsimulator.com) en anderen.
- Scenariobewerker:** Maak nieuwe afleveringen van treinen en gebeurtenissen.
- Wereldbouwer:** Maak nieuwe secties van de wereld (spoorwegroutes)
- Behaalde resultaten:** Volg je eigen voortgang en toon het je vrienden.
- Steam werkplaats:** Deel inhoud (routes, scenario's) met je vrienden en gelijken.



3 Aan de slag!

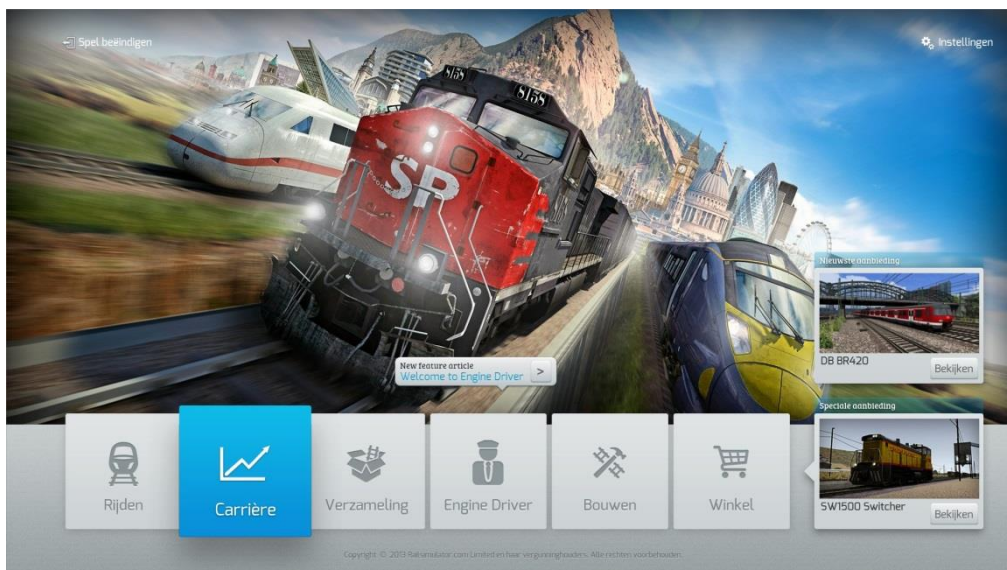
TS2014 biedt je een in hoge mate realistische ervaring aan voor het rijden met een trein. Als je nog nooit hiervoor met een trein hebt gereden, is er wat oefening voor nodig om de technieken onder de knie te krijgen.

- Als je een Xbox 360 besturing gebruikt en deze is aangesloten wanneer het spel wordt gestart, kan je die gelijk gaan gebruiken. Als je Xbox aansluit na het starten van het spel, kan je deze geschikt maken door de Instellingenopties zoals beschreven in hoofdstuk 10.4 Besturingsmethodes te gebruiken.....

3.1 Maakt een start

Deze instructies laten je meteen met het rijden van start gaan:

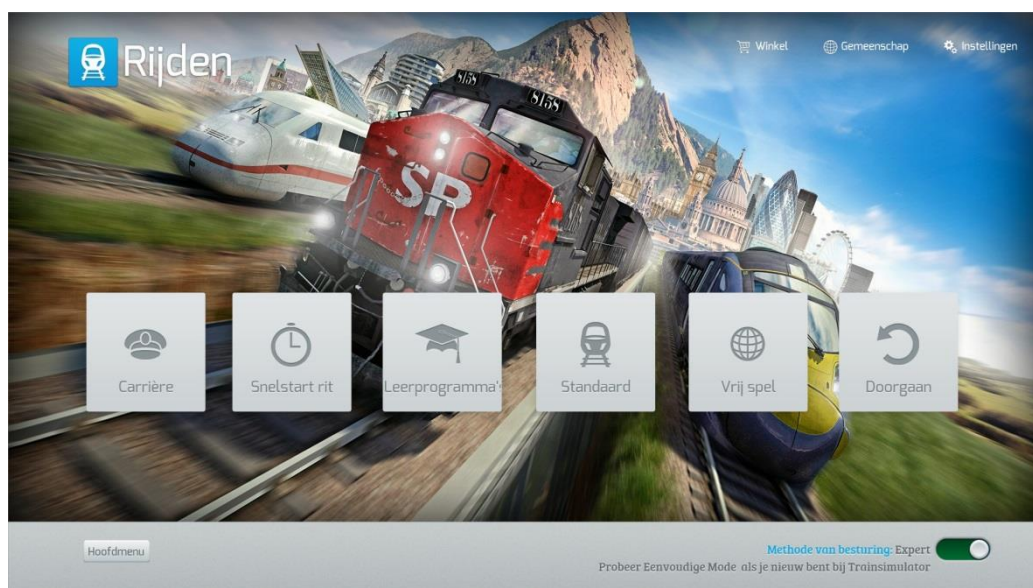
1. Dubbelklik op je TS2014 beeldje (icoon) om het spel te starten.
2. Na een introductie, zal je het hoofdscherm worden getoond.



3. Als je het nodig vindt om de grafische resolutie van het scherm te veranderen, klik je op Instellingen in de rechter bovenhoek van het scherm. De instellingen zijn beschreven in hoofdstuk 10 Instellingen. Wijzigingen in het schermformaat maken een herstart van het spel noodzakelijk.

4. Klik op Rijden om met een trein te gaan rijden.

5. Dit brengt je bij het menu rijden:

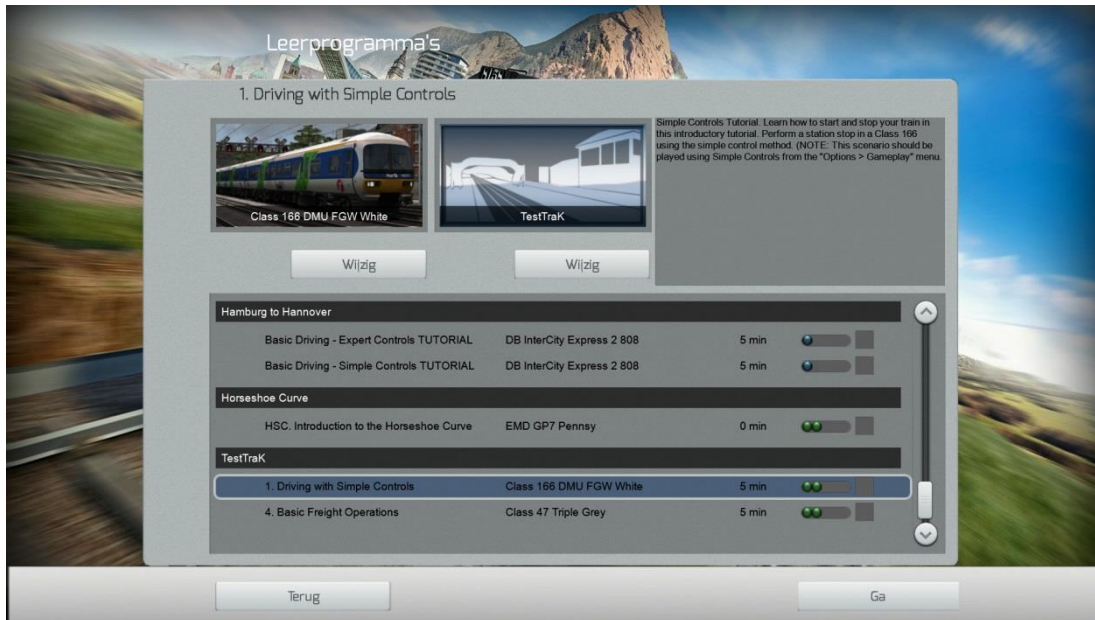


Voor je eerste kennismaking met het rijden, is het een goed idee een oefen- of trainingsscenario te kiezen uit de scenario's die met de geïnstalleerde routes zijn meegeleverd. Sommige scenario's kunnen gevonden worden tussen de andere scenario's met een moeilijkheidsgraad van 2 (groen) en vaak de woorden training of oefening (tutorial) in de scenario-naam.

Echter er is in TS2014 een nieuwe eigenschap, een aparte knop voor scenario's die expliciet als oefenstof (tutorial) zijn aangemerkt. Dus laten we hier dan maar mee starten:

6. Klik op Leerprogramma's om de lijst met oefen scenario, s te tonen.

Nu verschijnt er een lijst die er als volgt kan uitzien:



Dit voorbeeld toont de oefenstof scenario's van de Great Western Mainline, Hamburg naar Hannover en de Horseshoe Curve route pakketten. Afhankelijk van welke productpakketten je hebt geïnstalleerd kan de lijst variëren.

7. Verplaats de blauwe gemarkeerde strip met behulp van het toetsenbord of de Xbox spelbesturing, of klik met de muis om één van deze je passende scenario's te kiezen. Merk op dat als je dat doet, de scenariobeschrijving aan de rechter top van het scherm verandert, waardoor je een beter inzicht krijgt wat het scenario inhoudt.
8. Klik op de Ga knop aan de onderkant van het scherm.
9. Het spel wordt geladen. Het kan een minuutje duren afhankelijk van de grootte van de route en vervolgens start het spel.
10. Oefenstof scenario's en vele andere, beginnen met een introductie. Bij voorbeeld de volgende schermfoto's tonen dit voor het scenario van de Hamburg naar Hannover route:



11. Volg de instructies op het scherm.

Je wilt misschien ook de handleiding van de trein waarmee je rijdt bekijken?

Deze informatie kan binnen de handleiding van de route beschikbaar zijn of afzonderlijk in een handleiding van de betreffende trein. Bekijk hoofdstuk 3.11 Aanvullende handleidingen om dat uit te vinden.

12. Aan het einde van het scenario wordt er een boodschap getoond die je aangeeft dat je het einde van het scenario hebt bereikt. Sluit het scenario af als je deze boodschap hebt gelezen.

13. De simulatie wordt beëindigd en je ziet nu het nabesprekingscherm.

14. Hier kan je kiezen om:

- Het scenario opnieuw te spelen.
- Terug te keren naar de scenariolijst om daar een ander scenario te kiezen (voor deze of een andere route).
- Of terug te keren naar het hoofdmenu.

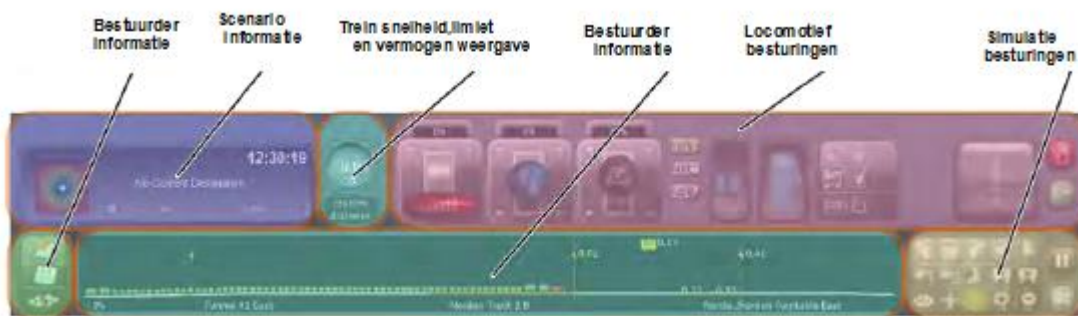
3.2 Scenario soorten

Je vindt verwijzingen in het spel naar scenario's, welke verder worden beschreven in hoofdstuk 4.1 Scenario's in het kort:

- Standard Scenario's** Standaard scenario's bevatten een bestemming en verschillende handelingen die moeten worden uitgevoerd, maar hebben geen invloed op bereikte resultaten of ervaringspunten. Meestal zijn er op de route ook AI (kunstmatige intelligentie) treinen met een eigen besturing aanwezig.
- Carrière scenario's** Carrière scenario's zijn een uitbreiding op de standaard scenario's door ook je uitvoering van de taak te controleren en punten toe te kennen. Op deze manier kan je je prestatie verhogen en ervaringspunten verzamelen. Carrière scenario's zijn niet beschikbaar voor het rijden onder de eenvoudige besturing methode.
- Snelstart** De snelstart eigenschap stel je in de gelegenheid een route, een locomotief, locatie, tijd, en weer naar eigen keuze te kiezen. Je kunt andere computer gestuurde (AI) treinen zien, als je van de snelstart mogelijkheid gebruik maakt.
- Vrije rit scenario's** Deze scenario's stellen je in staat je een route eigen te maken daarbij gebruikmakend van een locomotief. In het algemeen zijn er geen andere treinen in de route aanwezig. Als je deze scenario's speelt ben je niet aan een locomotief gekoppeld, dus om te starten moet je er eerst een selecteren door met de muis erop te klikken.

3.3 Het besturen van je trein

Aan de onderkant van het scherm bevindt zich een z.g. HUD scherm (Head Up Display), een overdekkend scherm, dat zich in verschillende uitvoeringen kan presenteren. Als het niet zichtbaar is, druk dan op de F4 toets om het zichtbaar te maken. De volgende illustraties laten de verschillende componenten van de HUD zien.



Er is meer informatie over deze besturingen in hoofdstuk 4.7

- Bestuurder informatie keuzeknop** Bepaald welke bestuurder informatie wordt getoond.
- Scenario informatie** Informatie over de volgende stopplaats, de huidige tijd en het passagiers comfort.
- Trein snelheid** De treinsnelheid, traject snelheidslimiet en het huidige locomotief vermogen.

Bestuurder informatie	Het voorliggende traject of de treinkoppelingen weergave.
Locomotief besturing	Besturingen en informatie over je locomotief.
Simulatie besturing	Meestal de besturing van het zichtpunt en ook de pauze en snapshot (foto) knoppen.

TS2014 heeft twee methodes om je trein te besturen. De Eenvoudige en de Expert methode.

De methode wordt gekozen bij de Spel Instellingen en is standaard gezet op de Expert methode.

Sommige locomotief modellen kunnen alleen in de Expert methode gereden worden, waarbij de besturing de werkelijkheid dicht benaderd alsof je in het echt met deze trein zou rijden.

Voor een diesel locomotief ziet het er als volgt uit:



Vermogen	Regelt het vermogen van de locomotief (versnelling).
Richting	Selecteert vooruit of achteruit. De richting is gekoppeld aan de cabine van waaruit je de trein wordt bestuurd.
Remmen	De Remmen weergave toont de druk in het remsysteem en laat weten welke remkracht op de trein wordt aangewend.
Waakzaamheid	Sommige treinen en spoorlijnen zijn voorzien van veiligheidssystemen die controleren of de bestuurder waakzaam is. Deze bevatten een voorziening op het spoor en een knop in de cabine van de trein voor wanneer de trein deze spoorvoorziening passeert. Als de bestuurder deze knop niet bedient, zal de trein een noodstop maken. Een ander type van beveiliging verlangt dat de bestuurder een knop indrukt wanneer gedurende een bepaalde periode geen andere handelingen door de bestuurder worden verricht.

Als je gebruik wil maken de muis om de treinbesturing te regelen, schakel dan eerst naar het cabine-uitzicht over (zie hoofdstuk 3.5) en klik dan links op de verlangde besturing (bv. de rem of gas). Houdt de linkermuisknop ingedrukt en sleep de besturing in de richting die je wilt bewerken.

Kijk naar de specifieke informatie in de route en locomotief handleidingen voor meer details over de cabine besturingen.

3.4 Het rijden

Elke locomotief kan zijn eigen specifieke instructies hebben (zie 3.11), maar de volgende algemene instructies zullen je in staat stellen de meeste moderne locomotieven te laten rijden. Deze zijn voor diesel locomotieven; elektrische- en stoomlocomotieven zijn een beetje anders:

1. Beweeg het richtingshendel (stoomlocomotieven: het ganghendel) naar boven om met de trein vooruit te rijden.
2. Beweeg de remhendel naar beneden om de rem vrij te geven.
3. Beweeg de vermogenshendel halverwege naar boven om vermogen aan te wenden. De trein zal nu beginnen te bewegen.
4. Zie dat de snelheid in de snelheidsindicator op het bestuurdersinformatiescherm (HUD) begint op te lopen, en aan de onderkant de huidige snelheidslimiet wordt getoond. Het overschrijden van de limiet kan veroorzaken dat de trein ontspoord of er een bestraffing in de carrière scenario's plaatsvindt.
5. Als je trein verder gaat, zie dan ook dat de regel op het bestuurdersinformatiescherm zich naar links beweegt. Let op de seinen die er aan komen (of bij directe observatie of door gebruik te maken van het informatiescherm als een richtlijn) en wees er op voorbereid te stoppen. Een trein doet er langer over om te stoppen dan een auto!
6. Neem aan dat je moet stoppen voor een sein of een station. Welnu, beweeg de vermogenshendel naar zijn neutrale stand (meestal naar de bodem, soms naar de stippellijn) en laat de trein vrijlopen.
7. Begin met het remmen door de remhendel naar boven te bewegen. Zie dat de druk in het remsysteem toeneemt (luchtreppen: afneemt).
8. De aangegeven treinsnelheid zal nu gaan teruglopen. Beoordeel hoeveel remdruk die je nodig hebt en misschien, breng je de remhendel terug naar vrijgave, om de remdruk weer te reduceren.
9. Als je tot stilstand bent gekomen is het een goede gewoonte om de remhendel op **Vol bedrijf** te laten staan (dat is 70% in de meeste gevallen).

Als je met een scenario bezig bent, kijk dan aan de linker bovenzijde van het bestuurdersinformatiescherm. Dit laat je de verwachte tijd van aankomst op de volgende bestemming, evenals de geplande tijd zien. Vergeet niet de passagiers te laten instappen of de vracht te laden als dat wordt vereist! De vereiste laadtijd wordt op het bestuurders informatiescherm getoond.

Als je op een bepaald punt in een scenario dit scenario wilt opslaan om het later daar weer te kunnen herstarten, druk je op de ESC-toets of op de pauzeknop op het HUD (overdekscherm) en klik je op de opslaan optie, of druk je op de F2 toets.

N.B. Iedere keer als je een scenario opslaat wordt ieder eerder opgeslagen scenario overschreven.



3.5 Het wijzigen van je gezichtspunt

Bij de start, is de camera gebruikelijk gepositioneerd aan de buitenzijde en boven de trein (de externe voorzijde camera), of binnen de cabine (het cabine gezichtspunt). Er zijn veel andere gezichtspunten, enkele van de meest nuttige zijn:

Knop	Toetsactie	Equivalent
		Cabine gezichtspunt, het gezichtspunt van de treinbestuurder.
		Externe camera voorzijde. Deze is bij de start gericht op het voorste voertuig.
		Spoorzijde camera. Beweegt voor de trein en bekijkt de nadering en het passage en vervolgens beweegt het verder langs het spoor.
		Beweeg de gezichtspuntpositie voorwaarts of achterwaarts (of in het rangeerterreingezichtspunt naar hoger of lager).
		



Je kunt het gezichtsveld van de camera en de richting daarvan met de muis besturen:

Knop	Muis equivalent	Actie
	Muiswielte vooruit	Zoom in. Zoals met een zoomlens op een camera, verandert de gezichtspunt positie.
	Muiswielte achteruit	Zoom uit

Houdt de rechtermuisknop Rondkijken
 Ingedrukt en beweeg de muis

3.6 Sommige andere nuttige besturingen.



Laden en lossen van passagiers of vracht.



Locomotief lichten. Druk opnieuw om de verschillende licht instellingen te doorlopen. De locomotief handleiding vertelt je welke dat kunnen zijn.



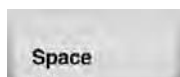
Ruitenwissers. Klik er op om ze aan te zetten, opnieuw om ze uit te zetten.



Waakzaam. Gebruik van deze eigenschap zal van de trein en de route afhangen. In het algemeen, zal deze waarschuwen voor een naderend sein en dien je op deze waarschuwing te reageren, of een noodremming zal het gevolg zijn. Tevens zal een piepsignaal je adviseren deze waarschuwing te bevestigen.



Laat de externe bel klingelen, indien die aanwezig is!



Laat de trein is externe claxon of stoomfluit klinken, indien aanwezig!



Gebruikt de noodremmen. De remmen worden op 100% gezet en blokkeren alle andere besturingen. Als de trein compleet tot stilstand is gekomen, kunnen de andere besturingen weer worden vrijgegeven. Het gebruik van de noodremmen (wat ook de oorzaak mag zijn) worden bestraft bij carrière scenario's.

3.7 Bestuurdersinformatie

In Hoofdstuk 3.3 werden de secties van de HUD toegelicht. Hier zijn wat meer details over de informatie schermen



Het snelheidslimiet gedeelte:

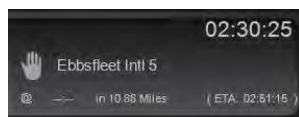
De huidige snelheid, met daar direct onder de snelheidslimiet op dat moment.

De eenheden zijn in kilometers of mijlen per uur afhankelijk van het land van de route. De ruimte daaronder wordt bij sommige locomotieven benut om toeren per minuut en stroomgebruik (of teruggave) aan te geven.



Het scenario informatie gedeelte:

De gekleurde cirkels geven de krachten aan die op de passagiers werken: De witte stip beweegt naar boven bij het vaart verminderen en naar beneden bij het optrekken en opzij bij het bochten nemen. Dit wordt vertaald in een comfort niveau in de scenario's



Huidige tijd, volgende stopplaats, afstand en geschatte tijd van aankomst (ETA) bij de volgende stop.

En ten slotte het bestuurdersinformatie gebied:








Het scherm aan de onderzijde van de bestuurdersgegevens geeft je de voornaamste informatie om de trein te besturen, in het bijzonder:

- Het spoor laat je de helling zien, in percentages voor de US en Europa, en 1-in-N in de UK.
- De wagons of rijtuigen waaruit de trein is samengesteld.
- De afstand tot het volgende sein (maar niet of je wel of geen toestemming hebt om het te passeren).
- Snelheidslimieten, tunnels, rangeersporen en stationsnamen.

Gebruik deze informatie om vooruit te zien op het komende stuk van de route en je plan te trekken.

3.7.1 Verwijzingen naar verdere informatie

Aan de rechterzijde van de bestuurdersgegevens is een groep van drie knoppen:

Knop	Toets Alternatief	Aktie
		Toont een spoortraject en seinenoverzicht kaart. Zie hoofdstuk 3.8
		Toont de opdrachtenlijst met de scenario-informatie. Zie hoofdstuk 3.9
		Toont informatie over de treinsamenstelling (locomotieven, wagons, rijtuigen). Druk opnieuw om de informatie op het schermvak om terug te zetten. Gebruik dit scherm om de handrem aan/uit te zetten en om de koppel en ontkoppelhandelingen uit te voeren.

3.8 De 2 dimensionale kaart

De 2D kaart kan worden opgeroepen via het kaart icoon op het bestuurdersscherm of door op de 9 toets te drukken. Vervolgens wordt het spoortraject en de stand van alle wissels langs dat spoor getoond met daarnaast de opdrachten in je huidige scenario. Bij iedere wissel geeft de fel verlichte lijn de huidige wisselstand aan. De gehele route die je locomotief moet volgen is in marineblauw aangegeven.

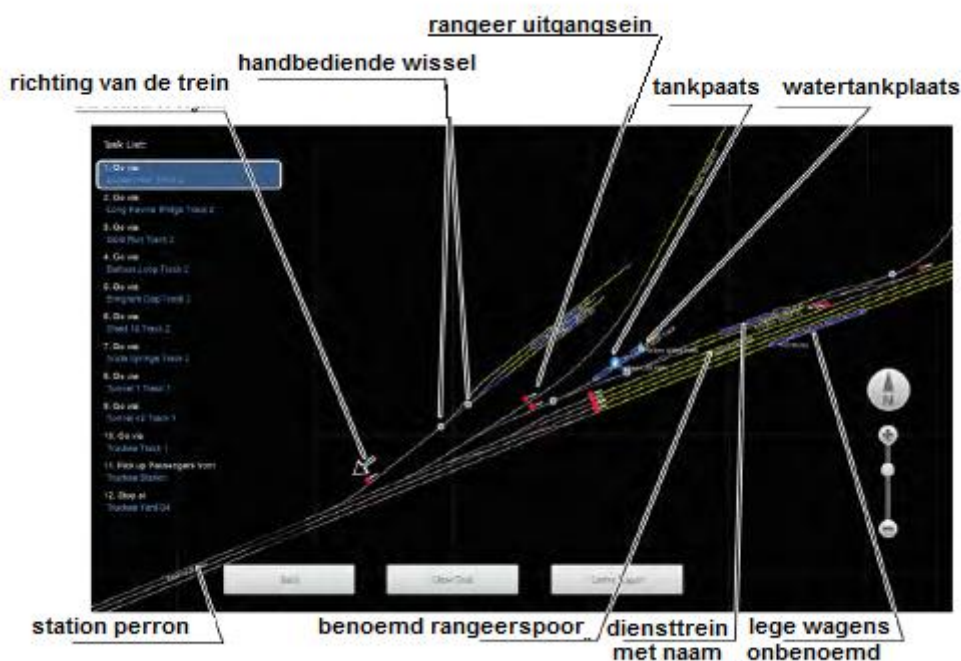
De kan de stand van handbediende wissels veranderen door op de wissel te klikken. Dit is vooral nuttig bij het instellen van paden op gecompliceerde rangeerterreinen. De overige wissels worden bestuurd vanuit de eisen van de scenario's, dus ook zoals bij een echte bestuurder kan je hierbij niet van het pad afwijken.

Wanneer je echter een vrije rit scenario speelt, zijn alle wissels met de hand te bedienen en dien je dus vooraf je pad in te stellen.

- De simulatie stopt niet terwijl je de 2D kaart aan het bekijken bent.

3.8.1 Map Control

De kaart neemt het hele scherm in beslag zoals je hier kunt zien.



De takenlijst, hier aan de linkerkant te zien, wordt weergegeven als je in een op een taken gebaseerd scenario bezig bent en onafhankelijk van zijn weergave in het 3D scherm.

Het gebruik van de kaart wordt hieronder getoond:

Laat de taak zien	Beweegt het middelpunt van de kaart naar de op dat moment geselecteerde opdracht in de lijst.
Centreer speler	Brengt de trein waarmee je rijdt naar het midden van de kaart. Het zal gericht blijven op de trein totdat je zelf met de kaart gaat schuiven.
Muis rolwiel	Zoemt het schermaanzicht in en uit.
Terug,9 toets of	Terug naar het 3D scherm.
Rechtermuisknop	
Linker muisknop	Beweeg over de kaart door de linker muisknop ingedrukt te houden en de muis over de kaart te slepen.

3.8.2 Kaartscherm overdekkingen

Aanvullende informatie wordt in overdekkingen op de kaart getoond:

Linker zijde	De takenlijst, indien actief. Vrije zwerfscenario's hebben geen takenlijst, dus blijft deze leeg.
Onderzijde	Besturingsknoppen.
Rechter zijde	Het muis zoemschuifvlak en een merkteken wat de richting naar het noorden aangeeft. De kaart kan niet worden gedraaid, dus het noorden is altijd naar boven.

3.8.3 Kaart symbolen.

De volgende symbolen worden op de kaart gebruikt. Routes kunnen de kleur die voor wissels, besturingspunten en het actuele symbool voor een sein worden gebruikt veranderen.

Wissels	Gezet in de richting die wordt aangegeven met een fel gekleurde lijn.- in dit geval in het geel.
Locomotief pad	Donkerblauwe lijn. Dit is het pad wat de locomotief zal afleggen als hij in beweging komt. Wissels met cirkels (in dit geval geel) aan de basis kunnen met een muisklik worden gewijzigd. De overige wissels staan onder de controle van treindienstleider.
Andere sporen	Grijze lijnen.
Brandstof	Vulpunten (kolen, olie, water etc.) worden als iconen weergegeven, zoals deze in de buurt van het centrum van dit plaatje.
Handbediende wissels	Wissels worden met een cirkel bij de basis weergegeven als ze door de bestuurder/speler kunnen worden bediend: Klik met de linkermuisknop op de cirkel om de wisselstand te wijzigen. In een vrije zwerftocht scenario kunnen alle wissels met de hand worden bediend.

Sein posities	De posities (maar niet de status) van de seinen worden met rode symbolen aangeduid.
Rangeersporen en perrons	Benoemde stroken van het spoor worden gebruikt om rangeersporen, perrons, en trajectpunten aan te geven. Rangeersporen zijn lichtgeel gekleurd (zie aan de bovenzijde van dit plaatje), passagiers perrons zijn groen, (zie aan de linker onderkant), tunnels en trajectpunten zijn oranje gekleurd. De naam verschijnt naast het spoorgedeelte.
Overige treinen	Treinen worden weergegeven als gekleurde rechthoeken die bewegen om de actuele positie van de trein aan te geven, Zie het voorbeeld precies boven de Noord aanwijzer.

3.9 De taakinformatie schermen

De taak- of scenario-informatieschermen zijn overdekkende schermen over het hoofdscherm en herinneren je aan de taken die gedaan moeten worden en hoe dat te doen. Je kunt als je dat wilt ze voor het grootste gedeelte van de tijd negeren.



Laat de takenlijst zien met daarop de scenario-informatie.

De takenlijst aan de linkerkant van het scherm voorziet in een recapitulatie van de initiële instructies aan de top met daaronder een schuiflijst voor de afzonderlijke stappen. Deze stappen worden aangegeven in eenvoudige taal, maar voor alle duidelijkheid de meest gebruikte zijn:

Koppel	Rij naar de aangegeven locatie, stop daar en koppel de trein waarmee je rijdt aan het andere rijdend materieel.
Ga via	Rij en vervolg je weg over dit gedeelte van het spoor: het is niet noodzakelijk om hier te stoppen.
Haal van	Stop bij een station perron en laat de passagiers in- en uitstappen, en vervolg daarna je route.
Stop bij	Stop je trein bij een bepaald punt. Meestal om van richting te veranderen.
Zet neer	Stop je trein bij een bepaald punt en ontkoppel het aangegeven deel van de trein en vervolg daarna je route.

Wanneer de takenlijst wordt weergegeven (F1), voor een in en uitstap taak, zal je een “lopend mannetje” zien en een grote blauwe pijl wijzend naar de locatie van de volgende taak zoals hier is weergegeven:



Voor andere taken zal je andere iconen in de cirkel zien, maar altijd in dezelfde stijl.

Als je taak verlangt dat rijdend materieel moet worden gevonden, zal de pijl ook daar te vinden zijn. Als je dat niet kunt zien ben je misschien nog te ver weg of kijk je in de verkeerde richting. In dat geval, gebruik je de 2D kaart (toets 9, zie **hoofdstuk 3.8**) om de plaats te bepalen waar je naar toe gaat en te controleren of de route daar naar toe goed is ingesteld.

In de takenlijst, wordt naar het rijdend materieel verwezen gebruikmakend van een stuknummer. Al het rijdend materieel in het spel heeft een stuknummer toegewezen gekregen. Stuknummers voor je trein zijn te zien in het koppelvenster (zie **hoofdstuk 4.9.2 het trein koppel en ontkoppelscherm**) en worden ook getoond door gebruik te maken van de locomotief- en wagonnummers functie:

F6

Toon etiketten.

Toont de namen van de treinen en locaties van belang voor het huidige scenario in de 3D omgeving.

F7

Toon locomotief- en wagonnummers. Toont de locomotief- en wagonnummers in de 3D omgeving. Deze optie is alleen beschikbaar als ook de Toon etiketten optie is geselecteerd.

De knoppen aan de rechterzijde kunnen worden gebruikt om verschillende acties uit te voeren als je aan het rijden bent. Deze knoppen zijn er enkel voor gemak en de taken kunnen allemaal ook op een andere manier worden uitgevoerd.

Wanneer je scenariotaken uitvoert:

- Overtuig je ervan dat je locomotief zich bevindt op het aangegeven spoorgedeelte en niet alleen maar op de juiste lengte van het spoor. Dit is vooral van belang bij rangeersporen, waar de rangeerspoormarkering zelf niet de totale lengte van het rangeerspoor mag overschrijden. Controleer het gebruikmakend van het besturingsscherm (HUD) om hier zeker van te zijn.
- Overtuig je ervan dat het juiste einde van het rijdend materieel wordt gebruikt voor de actie. Het scenario zal mislukken, bv. als je een wagon koppelt aan de voorzijde van je trein, wanneer het scenario van je verlangt dat aan de achterzijde te doen
- De scenario's van de passagierstreinen beginnen vaak met het uitstappen en laten instappen van passagiers op het startpunt van het scenario. Vergeet dat niet bij het vertrekken!

3.10 Pauzeren en beëindigen van TS2014



Druk op de pauze knop (of de Escape toets), om op het [Pauze Menu](#) te komen.

Wanneer dat verschijnt, wordt de speltijd stilgezet. Om door te gaan klik je op [Doorgaan](#) of druk je de Escape toets opnieuw in. Dit menu ziet er als volgt uit:



Het menu bevat de volgende opties:

Doorgaan	Terugkeren naar de simulatie.
Opslaan	Sla je scenario op zodat je er later weer mee kan doorgaan. Je wordt gevraagd dit te bevestigen. Je kunt voor ieder scenario maar één sessie opslaan.
Controller instelling	Toont een schema voor het gebruik van de knoppen voor een Xbox 360 besturing (zie hoofdstuk 6)
Toetsenbord instelling	Toont de toetsenbordinstellingen voor de TS2014 besturing (de meeste zijn beschreven in hoofdstuk 4 Het rijden met scenario's).

Wereld-bewerker	Open de wereld-bewerker waarmee je TS2014 inhoud kunt maken en aanpassen (zie hoofdstuk 9: Het bouwscherm).
Opties	Bevat twee besturingen, voor het besturingsschermtypen (HUD) en de doorzichtigheid (zie hieronder).
Beëindigen	Verlaat de simulator en keer terug naar het scenario-selectiescherm. Je wordt gevraagd om dit te bevestigen.

Het Optiemenu wordt bereikt vanuit het [Pauze menu](#) en ziet er als volgt uit:



Het bevat slechts twee besturingen:

Besturingsscherm	Wijzigt de opmaak van het besturingsscherm. Zie 4.7 het (HUD)
Doorschijnendheid	Wijzigt het niveau van de transparantie van het besturings-overdekscherm van transparant tot compleet niet doorschijnend.

3.11 Aanvullende handboeken

De meeste aanvullende producten gekocht voor TS2014 zullen vergezeld gaan van handboeken die beschrijven hoe je ze kan gebruiken om de beste resultaten te boeken. Het gaat hier meestal om een beschrijving van een route of instructies hoe met de locomotieven gereden moet worden.

Deze handboeken worden bij de rest van de spelinhoud geïnstalleerd en zijn beschikbaar onder de [Manuals](#) map (folder) van de spelmap Railworks. Veel maar niet alle handboeken zijn beschikbaar in

De eenvoudigste manier om deze map te bereiken is door het kiezen van Instellingen op het hoofdmenu en dan vervolgens te klikken op gereedschappen daarna op handboeken, dit is echter alleen mogelijk als het spel draait in de venstermodus (niet [vol scherm](#) zie hoofdstuk **10.1 Grafische instellingen**)

Veel maar niet alle handboeken zijn beschikbaar in verscheidene talen, dus onder de map [Manuals](#) bevinden zich een serie mappen, één voor iedere taal. De meest complete set van handboeken zijn beschikbaar in het Engels:

DE	Duits
EN	Engels
ES	Spaans
FR	Frans
IT	Italiaans
PL	Pools
RU	Russisch

NL Nederlands Wie weet misschien in de toekomst, hier kan je in ieder geval je Nederlandse vertalingen opslaan (vertaler)

Een andere manier om de handboekenmap op te zoeken:

- Start de Steam Client op en selecteer het LIBRARY overzicht.
- Klik met de rechtermuisknop op [Train Simulator 2014](#) naam onder Games en selecteer eigenschappen.
- Select the tab LOCAL FILES (Locale bestanden) en klik op BROWSE LOCAL FILES (Zoek in locale bestanden) om het Windows verkennen venster te laten verschijnen.
- Open de [Manuals](#) map.

Handboeken die routes beschrijven bevatten vaak details over of specifieke instructies voor het rijden met locomotieven die bij deze routes zijn meegeleverd. Bijvoorbeeld:

Route	Beschreven locomotieven
London Faversham High Speed	Class 395 EMU, Class 375 'Electrostar' EMU.
Hamburg Hannover	DBAG Class 101, DBAG Class 294
Donner Pass Southern Pacific	SW1500 Yard Switcher, GP9 Road Switcher, SD40-2, SD40T-2 and C44-9W.

Sommige routes bevatten ook belangrijke aanvullende informatie over het rijden op die route, bijvoorbeeld met betrekking tot de symbolen en tekens, het seinsysteem en de beveiligingsgebruiken. Voorbeelden van de hierboven vermelde routes:

Route	Informatie
London Faversham High Speed	Reisbestemming codes, TVM werking. seinbeeld kenmerken, veiligheidssystemen.
Hamburg Hannover	AFB vermogen controle, LZB en PZB signaal werking, SIFA, seinbeeld kenmerken.
Donner Pass Southern Pacific	Beschrijving van de VS seinbeeld signalen,

Je wordt aangemoedigd om jezelf vertrouwd te maken met deze informatie om het beste uit de scenario's van deze routes te halen.

3.12 Gemeenschap

Er is een steeds groeiende gemeenschap van gebruikers van Train Simulator en zij weten zich te vinden op een groot aantal online forums. Deze:

- Verstrekken informatie, moedigen het gebruik aan en ondersteunen het gebruik van de simulator;
- Achtergrondinformatie over de spoorweg in de praktijk en aspecten m.b.t. het realisme;
- Het downloaden van scenario's, routes en materieel modellen voor eigen gebruik;

De officiële Railsimulator.com websites zijn:

www.railsimulator.com

RailSimulator.com home en Train Simulator producten bladzijde, bevatten informatie over het bedrijf, verwijzingen naar de Steam winkel, product ondersteuning en pers mededelingen.

www.engine-driver.com

Artikelen en aanvullende informatie met betrekking tot het gebruik van de simulator, het maken van scenario's en routes, spoorweghistorie en andere interessante onderwerpen.

www.facebook.com/railsimulator

Aankondigingen, commentaar en concurrentie gegevens verbandhoudend met treinsimulatie producten.

www.twitter.com/railsimulator

Aankondigingen en gesprekken over Train Simulator.

Er zijn ook vele andere derde partij websites die gebruikers voorzien van significante ofschoon niet officiële ondersteuning als ook van downloads van routes, scenario's en nieuw rijdend materieel. Een zoekactie naar railsimulator forums in je favoriete zoekmachine zal je ze doen vinden!

Hierbij wat voorbeelden zonder hierbij anderen te kort te doen, interessant voor Nederlandse gebruikers:

www.hcc-trainsimig.nl

De website van de HCC treinsimulator gebruikersgroep de thuisbasis van uw vertaler.

www.dutchrail.eu

www.treinpunt.nl

www.railsim.nl

www.coha.nl

Nederlandse websites

www.rail-sim.de

www.uktrainsim.com

Duitse website

Engelse website



4 Het rijden van scenario's

Het rijden met treinen in TS2014 wordt bereikt door gebruik te maken van scenario's, die worden opgehaald van het scherm Rijden. Deze sectie beschrijft de scenario's, het scherm Rijden en hoe je een gebruikersscenario opzet dat gebruik maakt van Snelstart (Quick Drive).

4.1 Scenario's

Spel sessies in TS2014 vinden plaats in de vorm van scenario's, die normaal gebaseerd zijn op een situatie die een machinist in werkelijkheid ook heeft uit te voeren. Een scenario begint met treinen en ander rollend materieel geplaatst op het spoor. De treinbestuurder moet dan de trein laten rijden om het doel te bereiken. Een algemeen scenario is het met een trein van de ene plaats naar de andere te rijden binnen een specifiek tijdschema. Er zijn verschillende soorten scenario's die in de volgende gedeeltes worden beschreven

4.1.1 Verkenner scenario's

In dit type scenario is er geen doel en geen verdere verplichtingen (zoals het volgen van een tijdschema of het laten in of uitstappen van passagiers). Er zijn ook geen KI treinen (andere treinen bestuurd door de software waarmee je kunt samenwerken) op de route in dit type scenario's.

Je kunt rijdend materieel neerzetten of verzamelen voor je trein en (indien aanwezig) één van de verschillende locomotieven uitkiezen om in het scenario mee te gaan rijden.

Als je een vrij zwerfscenario hebt gekozen, klik je op de trein in het landschap en begin ermee te rijden. Let er op dat sommige treinen in het scenario zich buiten je directe gezichtsveld kunnen bevinden. Je kunt de 2D kaart gebruiken om ze op te zoeken (zie **3.8 De 2D kaart**).

Alle wissels in de vrije zwerf situatie zijn handbediend en dienen door de speler zelf gesteld te worden om het verlangde spoorpad te bereiken. Druk op de G-toets om de wissel voor je om te zetten of de Shift+G-toets om de wissel achter je om te zetten. Alternatief kan je de 2D kaart gebruiken en klik je met de muis op de gewenste wissels. Aangezien er geen doel is in dit type scenario, kan je op ieder moment stoppen door het beëindigen icoon in het pauzemenü te kiezen, of door Ctrl+Q-toets op het toetsenbord te gebruiken.

Het is eenvoudig je eigen vrije zwerfscenario's te maken gebruikmakend van het **Bouw** gereedschap. Je kunt ook bestaande scenario's klonen en vervolgens aanpassen zodat ze beter aansluiten bij je eigen behoeftes (bijvoorbeeld, het toevoegen van verschillende wagons/rijtuigen of het wisselen van locomotieven).

Voordelen: Uiterste vrijheid; eenvoudig te maken; Geschikt om kennis te maken met de route en treinen.

Nadelen: Geen interactie met andere treinen; beperkte uitdaging.

4.1.2 Standaard Scenario's

Standaard scenario's zijn gericht een speciale opdracht en hebben een doel dat bereikt kan worden door het volbrengen van variërende opdrachten onderweg naar het einddoel. Opdrachten kunnen bestaan uit het stoppen om passagiers te laten in en uitstappen, het afleveren van vracht of het voldoen aan een tijdschema. Scenario's zijn vaak gebonden aan tijd, en je succes in het volbrengen van een scenario wordt gemeten tegen het bereiken van de gewenste doelstellingen binnen de tijd die daarvoor is toegestaan. Standaard scenario's worden automatisch beëindigd wanneer het doel is bereikt.

Je kunt je eigen standaard scenario's maken door gebruik te maken van het **Bouw** gereedschap, je kan ook een bestaand scenario klonen en dat aanpassen zodat het scenario beter aansluit bij je eigen voorkeur (bijvoorbeeld, toevoegen van favoriete wagons/rijtuigen, het verplaatsen van locomotieven), ofschoon hier wel enige beperkingen zijn.

Voordelen: Meer uitdaging om het te volbrengen; Korte en lange speluur; Geen gezeur!

Nadelen: Geen carrière punten; beperkte flexibiliteit.

4.1.3 Carrière scenario's

Carrière scenario's zijn meer uitgebreide standaard scenario's met als toevoeging een waarderingssysteem zo dat je kunt terugzien op de bestuurderskwaliteiten en je eigen prestaties met anderen kan vergelijken.

Je prestatie wordt bijgehouden als je bezig bent en iedere waarschuwing zal verschijnen in het gebied van de HUD (overdekkend scherm boven de scenario-informatie zoals hieronder is weergegeven. TS2014 berekent je score op basis van een aantal factoren inhoudend: het houden aan de snelheidslimieten, het comfort van de passagiers, stiptheid en brandstofverbruik, etc. Elke score gebruikt een balans van factoren afhankelijk van de situatie



Je verzamelt naast carrièrepunten ook beloningen voor het bereiken van resultaten die binnen Steam zichtbaar worden gemaakt, zodat je de prestaties kan vergelijken met die van je vrienden en de rest van de TS2014 gemeenschap. Je carrière resultaten kunnen worden bekeken op de [Carrière pagina](#) (van het hoofdmenu) en op de Steam Cliënt pagina voor TS2014. Carrière scenario's worden automatisch beëindigd wanneer het einddoel is bereikt.

Je kunt carrière scenario's maken door gebruik te maken van het [Bouw](#) gereedschap, ofschoon ze het moeilijkst zijn te maken. Je kunt ook bestaande scenario's klonen en vervolgens aanpassen zodat ze beter aansluiten bij je eigen behoeftes (bijvoorbeeld, het toevoegen van verschillende wagons/rijtuigen of het wisselen van locomotieven).

- Zelf gebouwde of door derden vervaardigde carrièrescenario's hebben geen invloed op de Steam carrière punten.

Voordelen: Vergaar carrière punten en beloningen; Uitdaging om te volbrengen; lange speeltijd.

Nadelen: Lange speeltijd; "Big Brother" is watching you. (Pas op je wordt in de gaten gehouden!)

4.1.4 Snelstart scenario's

De snelstart scenario's stellen je in staat een route te kiezen, vervolgens een treinsamenstelling, een begin en een eindpunt en de omstandigheden waaronder je wilt rijden. Net als de standaard scenario's zijn ze geen onderdeel van het carrière systeem. Snelstart scenario's lopen nog even door wanneer de bestemming is bereikt en het einddoel zal altijd een "Rijdt naar...." In een snelstart scenario kunnen er andere treinen zijn die op andere sporen rondrijden.

Snelstart scenario's worden vanzelf aangemaakt ieder keer als je er met een gaat rijden. Echter, ze vereisen van tevoren gemaakte treinsamenstellingen gekoppeld met locomotieven en deze kunnen worden aangemaakt door gebruik te maken van de treinsamenstelling bewerker (consist editor).

Voordelen: Elke trein op elke route; Eenvoudig in te stellen; Snel klaar om te spelen; Rijden met vreemde combinaties

Nadelen: Beperkte interactie; beperkte uitdagingen.

4.2 Beschikbaarheid van scenario's

De scenario's die tot je beschikking staan zijn dan drie dingen afhankelijk:

Welke routes je hebt geïnstalleerd. De meeste routes komen met diverse scenario's die al geschikt zijn voor gebruik op die route, echter gebruikelijk alleen voor het rijdend materieel dat met die route is meegeleverd.

Welk aanvullend rijdend materieel je bezit. De meeste eenheden van rijdend materieel – gebruikelijk de locomotieven – zijn voorzien van enkele aanvullende scenario's. Deze zijn meestal te vinden in de routes waar deze locomotieven gewoonlijk worden of werden gebruikt.

Welke scenario's je hebt gedownload of zelf hebt gemaakt. Bronnen zijn de Steam werkplaats en de verschillende freeware forums. Er zijn een groot aantal scenario's te verkrijgen via deze bronnen.

Er dient opgemerkt te worden dat ofschoon Ts2014 kan worden gebruikt om carrière scenario's te maken, **alleen de ongewijzigde carrière scenario's uitgegeven via commerciële Steam producten rekening houden met je ervaringspunten.** De originele scenario's echter, houden je verrichtingen bij en hebben een rangorde tabel.

Het uiteindelijke effect van dit alles is dat alleen officiële scenario's rekening houden met je totaalscore van punten, maar je nog steeds jezelf kunt vergelijken met je vrienden met scenario's die met anderen worden gedeeld.

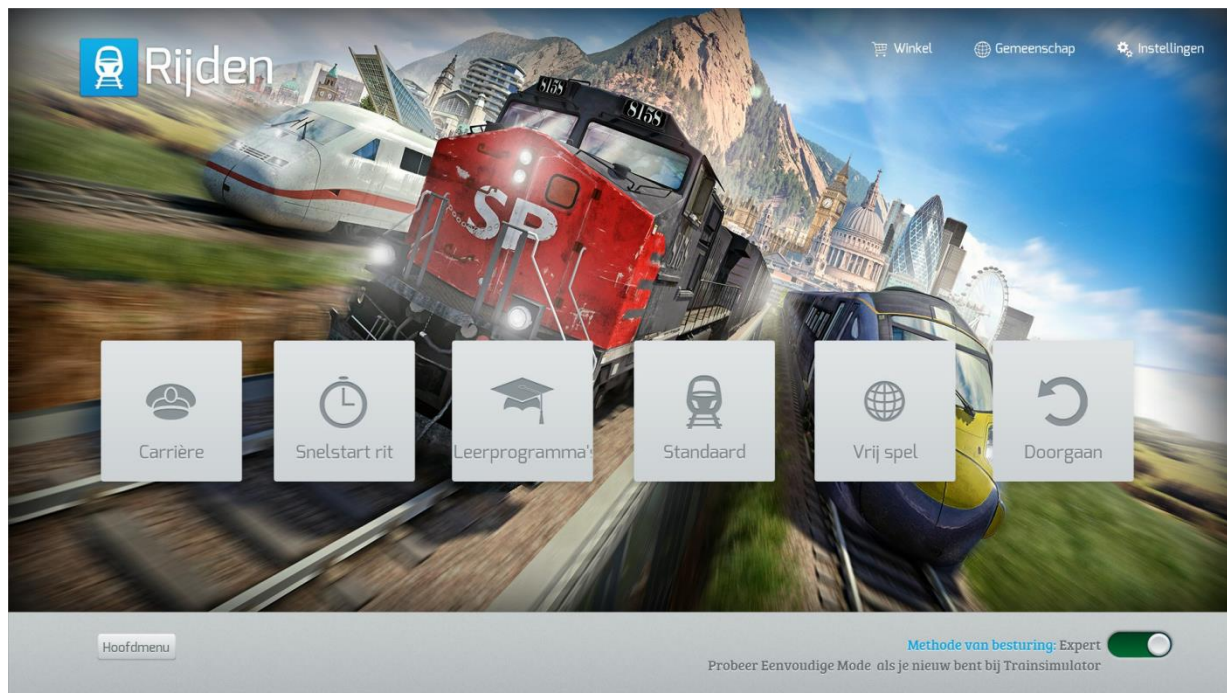
4.3 Het rijden scherm

Je kiest een scenario door eerst het type scenario te selecteren op het **rijden** scherm, dat is voorzien van knoppen om de verschillende types te kunnen uitkiezen:

Carrière scenario's	Toegang tot de carrière scenario's, beschikbaar voor iedere route die je hebt geïnstalleerd.
Snelstart	Toegang tot de Snelstart mogelijkheden om een route, trein samenstelling, locatie, tijd en het weer, seizoen naar eigen keuze te uit te zoeken.
Oefenstof	Toegang tot de scenario's speciaal gemarkeerd als oefenstof voor ieder route die je hebt geïnstalleerd. Oefenstof scenario's zijn normaal carrière scenario's en hebben aanvullende instructies en hebben tot doel het eigen maken van enkele aspecten van een route of eigenschappen van een locomotief.
Standaard scenario's	Toegang tot de standaard scenario's, beschikbaar voor iedere route die je hebt geïnstalleerd.
Verkenner scenario's	Toegang tot de vrije zwerf scenario's om voor jezelf een route te verkennen en eigen te maken.

Opnieuw

Alleen mogelijk als je je positie in een vorige sessie met de F2-toets (of op een andere wijze) hebt opgeslagen. Maak deze keuze om opnieuw te laden en vanaf de opgeslagen positie verder te gaan. Je kunt slecht één opgeslagen positie hebben voor ieder scenario op dat moment.



Aan de bodem van het scherm rechts is een wisselknop waarmee je de eenvoudige of expert besturing modus kunt kiezen. Het wijzigen met deze knop doet hetzelfde als het wijzigen van de instellingen in de [Spel instellingen](#) (zie **10.2 Spel instellingen**). Indien gezet op eenvoudig, carrière scenario's zullen geen ervaringspunten toekennen of andere beloningen, omdat alle spelers dienen te worden beoordeeld onder dezelfde besturing omstandigheden.

- Sommige locomotieven zijn niet te gebruiken onder de eenvoudige modus instelling.

4.4 Het rijden van scenario's

4.4.1 Het kiezen van een scenario

Het scenario scherm filtert de beschikbare scenario's per type (carrière, standaard, vrije zwerf of oefenstof) maar ze volgen allemaal hetzelfde patroon. Zie hieronder:



Aan de top van het scherm staat de naam van het op dit moment benadrukte scenario (blauw), en daaronder de plaatjes voor de locomotief en de route die voor dit scenario worden gebruikt.

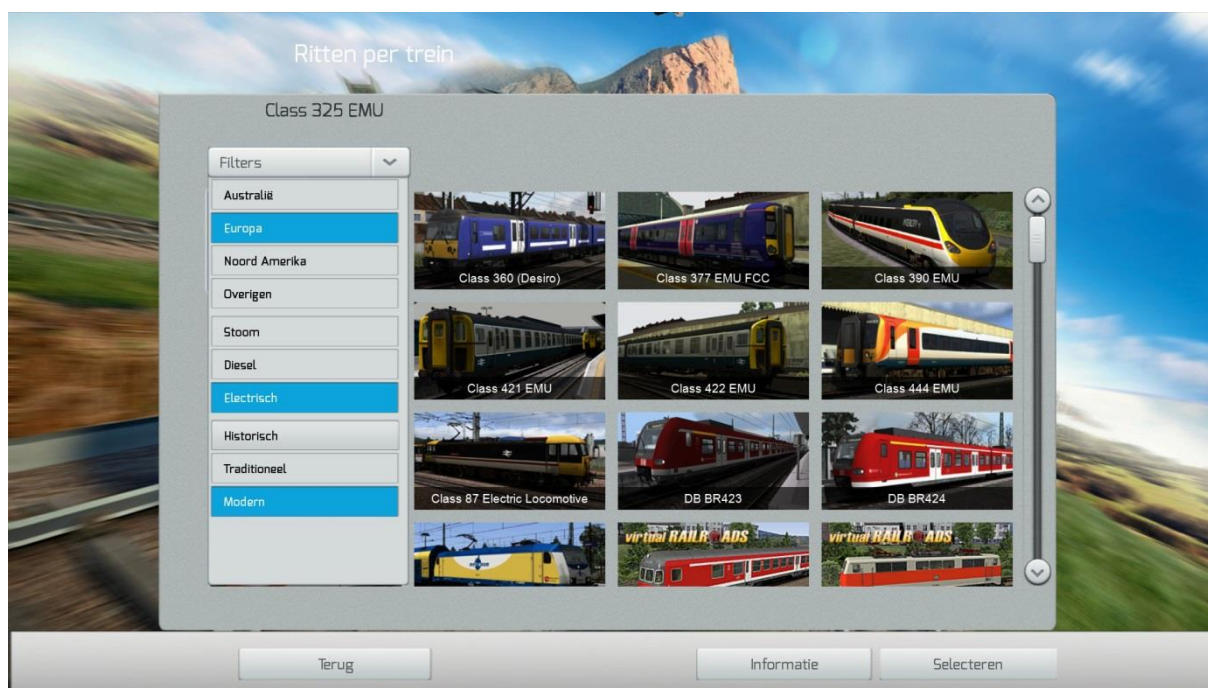
Aan de rechterzijde is een korte beschrijving van het scenario – gewoonlijk de beschrijving waar je begint en wat je einddoel is.

Hieronder is een lijst van scenario's. Aan het begin van de lijst worden de scenario's voor de combinatie van locomotief en route weergegeven, maar je kunt verder door de lijst bladeren om ook andere te zien. Je kunt ook met de muis op de locomotief of het route plaatje aan de top klikken:

- Als je klikt op een locomotief, zal de lijst worden gegroepeerd op locomotief type.
- Als je klikt op een route, zal de lijst worden gegroepeerd op route.

De drie verschillende scenarioschermen behouden echter elk hun eigen selectie type (loco of route).

Wanneer je één van de wijzig knoppen kiest, wordt vervolgens het [Ritten per route of Ritten per trein](#) selectie scherm overeenkomstig weergegeven. En alweer volgen ze beide hetzelfde patroon zoals hieronder is te zien.



In de schermafbeelding is het grijze filter uitgebreid getoond, maar bij het begin is het samengevouwen. Klik op [Filters](#) om het uit te klappen en nog een keer om het weer dicht te vouwen. Klik op de categorieën Europa, Elektrisch en Modern om de locomotieven in de lijst te filteren die aan deze eigenschappen voldoen. Om een categorie weer uit te filteren klik je nogmaals op die naam.

Locomotieven en routes waarvan het plaatje in een witte gedaante wordt weergegeven, zoals dat het geval kan zijn voor apart geladen downloads van derden, kunnen wel worden gebruikt maar het spel heeft hiervoor geen passend plaatje gevonden. Voor treinen toont het plaatje een algemeen type (diesel, elektrisch, stoom) voor de trein.

- Er kunnen treinen (of routes) verborgen zijn achter de filterlijst. Vouw de lijst uit om ze te kunnen zien.

Als je iets hebt uitgekozen en je vervolgens op de [informatie](#) knop klikt (aan de onderzijde van het scherm), verschijnt er een overdekking met meer informatie over je keuze. Klik opnieuw op [Info](#) om deze overdekking weer weg te halen.

Klik op [Selecteren](#) om de trein of route te kiezen en keer terug naar het scenario menu.

Klik op [Terug](#) om terug te keren naar het scenario menu zonder iets in de eerdere selectie te wijzigen.

4.4.2 De scenariolijst

Voor ieder scenario, wordt het volgende in de lijst weergegeven:

- De naam van het scenario;
- De route waarop het scenario zich afspeelt (indien gegroepeerd op locomotief), of de spelers locomotief die dat scenario gebruikt (indien gegroepeerd op route);
- De verwachte tijd om het te voltooien. Bij carrière scenario's dien je op het volgende te letten: te late beëindiging zal worden bestraft! Voor standaard scenario's is het slechts een leidraad en voor vrije zwerf scenario's wordt de te besteden tijd geheel aan jou overgelaten;
- De moeilijkheidsgraad: het aantal stippen en de kleur hiervan geven de oplopende moeilijkheidsgraad aan.



- Een afvinkvakje wat ingevuld is als je al een keer eerder het scenario hebt voltooid. Je kunt carrière scenario's opnieuw spelen om je prestatie te verbeteren; Indien je bij een volgende poging je score kan verbeteren, wordt het nieuwe puntentotaal voor dat scenario uitgewisseld met de eerder bereikte resultaten en zal het verschil worden bijgewerkt in je ervaringspunten.

Aan de onderzijde van het scherm bevindt zich de **Rangorde** knop. Als je hier op klikt wordt je de rangorde van de Steamgebruikers getoond die dit scenario al voor jou hebben voltooid.

4.4.3 Het selecteren van een scenario

Om een scenario te selecteren, doe je als volgt, kies één van de drie:

- Gebruik de **Wijzig** knop onder het locomotief plaatje om een andere locomotief te kiezen.
- Gebruik de **Wijzig** knop onder het route plaatje om een andere route te kiezen.
- Schuif door de lijst aan de onderzijde, gebruik makend van de schuifbalk, het muiswiel, het toetsenbord op/neeer pijltoetsen of het pijltjesgedeelte van Xbox 360 besturing, om de overige beschikbare scenario's te bekijken.

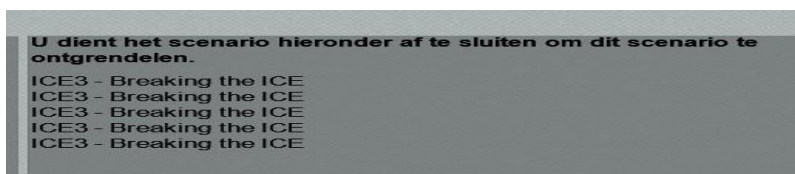
Als je een scenario ziet waarmee je wilt spelen, klik dan op de naam om het te selecteren (benadrukt in blauw/wit) en klik dan op de Ga knop (A knop op de Xbox 360).

4.4.4 Vergrendelde scenario's

Sommige carrière- en standaardscenario's zijn vergrendeld, gekenmerkt door een rood hangslot icoon aan de zijkant. Dit betekent dat je deze niet kunt spelen (nog niet!):



Deze scenario's verlangen dat je een ander scenario met succes hebt beëindigd vóór dat je dit scenario kan spelen. Als je probeert dit scenario te kiezen, zal de onderstaande beschrijving je vertellen welk scenario je eerst dient te voltooien om het dit scenario te ontgrendelen:



4.4.5 Het spelen van het scenario

Om met een gekozen scenario te gaan spelen, klik je op **Ga** (A op de Xbox controller). Het scenario wordt geladen, wat wel enige tijd kan duren afhankelijk van de grootte van de route en dan zullen je de instructies worden getoond met wat je moet gaan doen.

4.4.6 Gekoppelde scenario's

In TS2014 is het mogelijk om een scenario automatisch te koppelen aan een ander. Dus wanneer je het eerste gedeelte hebt voltooid wordt het tweede deel geladen. Dit is een automatisch gebeuren maar houdt wel een laadfase in.

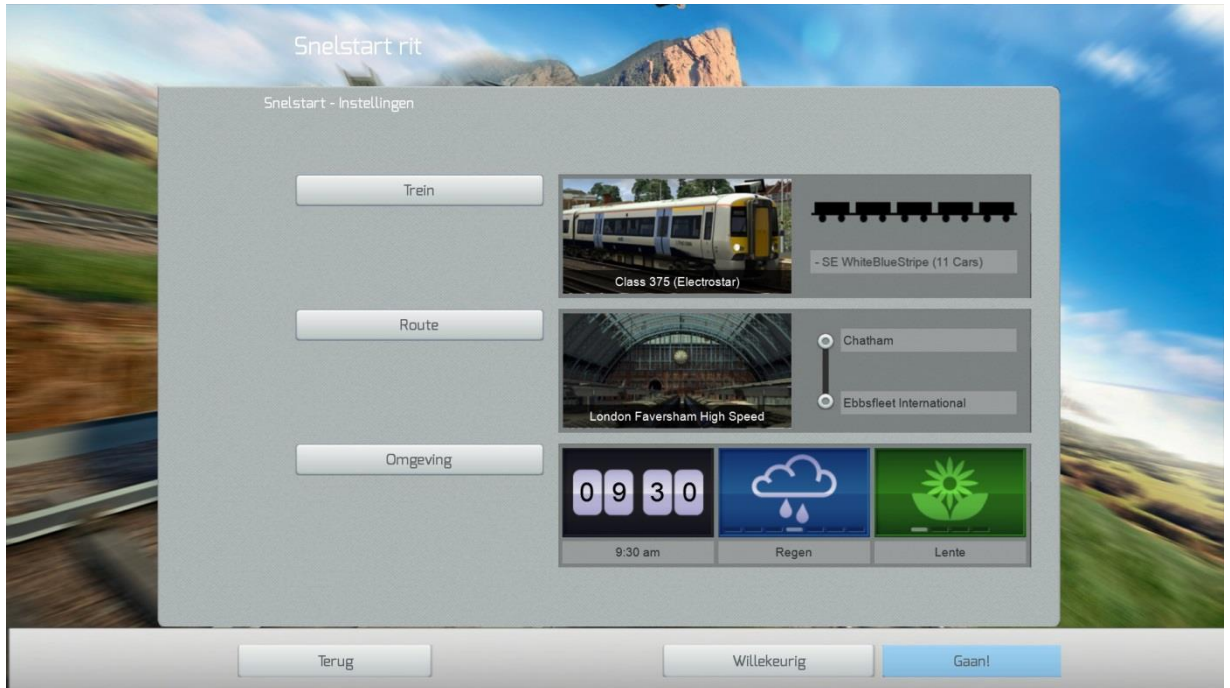
4.4.7 Doorgaan met een opgeslagen scenario

The **Doorgaan** knop aan de rechterzijde van het scherm **Rijden** wordt gebruikt om door te gaan met het laatst opgeslagen scenario. De naam van het scenario wordt aan de onderzijde van het scherm weergegeven wanneer je met de muis over de knop beweegt (of je richt op de knop met de Xbox besturing).

Je slaat de positie waar je je bevindt op in een scenario door gebruik te maken van de **Opslaan** optie op het **Pauze** menu, of de F2-toets op het toetsenbord. Er is slechts één opgeslagen sessie mogelijk voor ieder scenario!

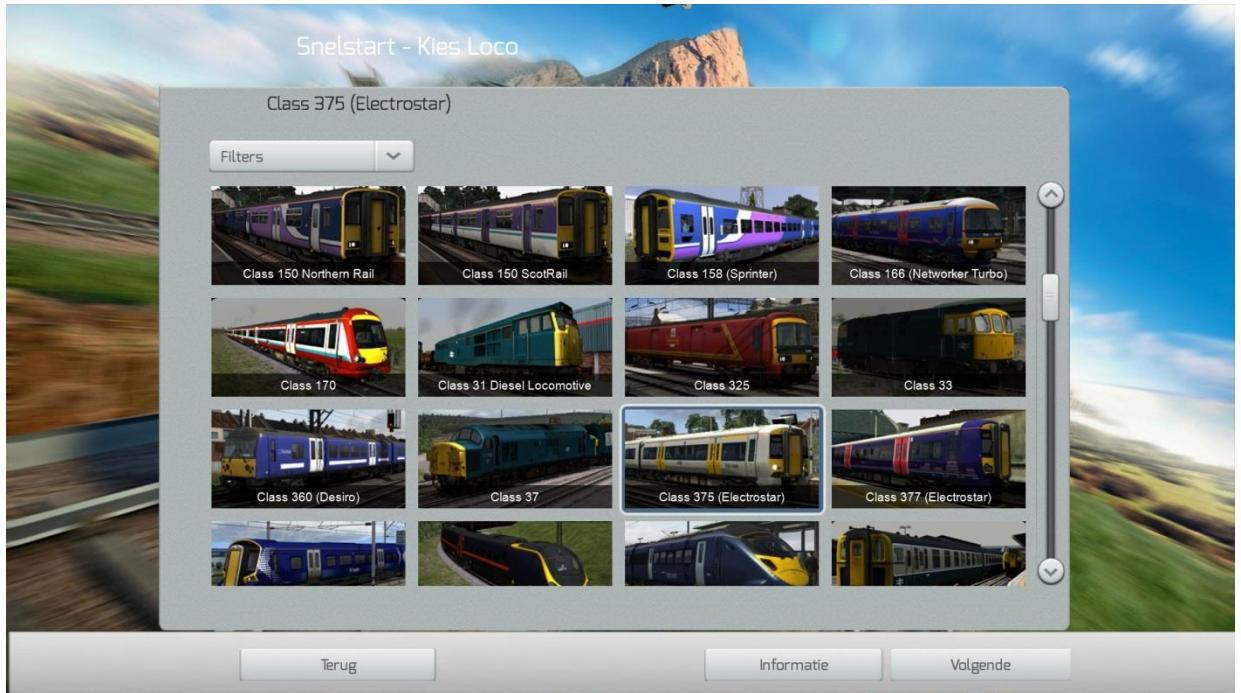
4.5 Het snelstart scherm

Snelstart voorziet in een groot aantal mogelijkheden om routes te verkennen op verschillende manieren. Simpel kies je trein, kies je route (inclusief begin- en eindpunt), de omgeving en begin vervolgens met het rijden. Voor een extra uitdaging gebruik je de **Willekeurig** optie om over een nieuwe set van condities te kunnen beschikken.

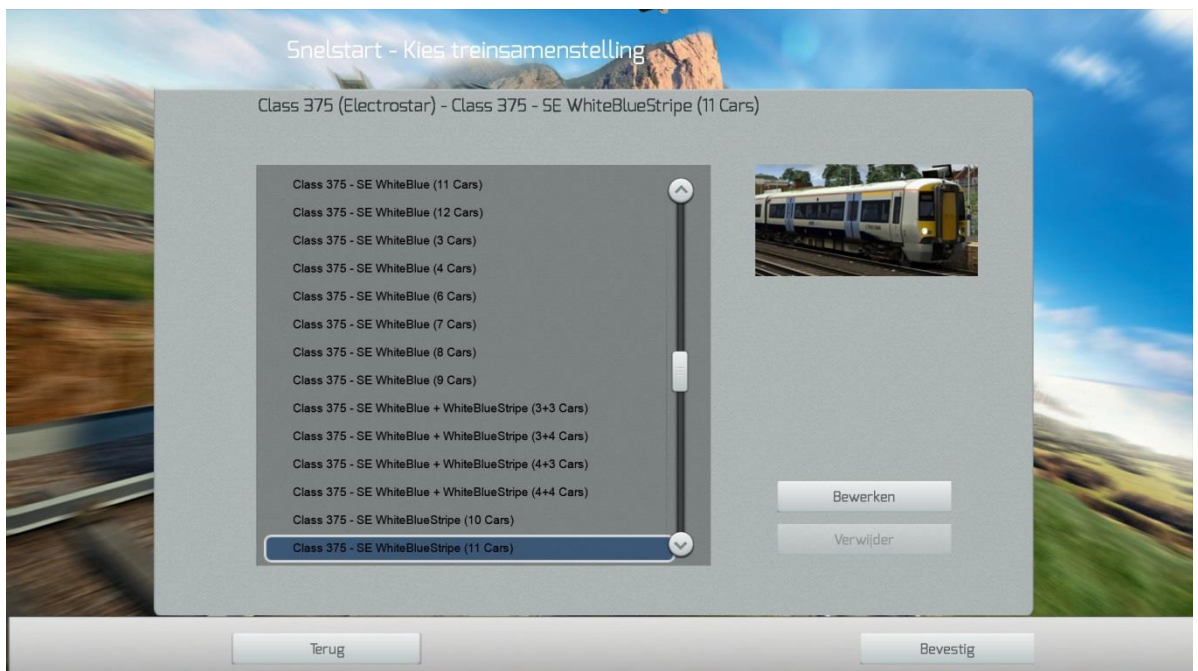


Kies hier **Trein** om een andere trein uit te kiezen, of **Route** om een andere route te kiezen dan die hier getoond worden, of **Willekeurig** om aan het spel over te laten een nieuwe combinatie voor je te kiezen.

1. Je kunt op ieder moment op dit scherm op **Gaan!** klikken om te gaan rijden met de aangegeven selectie. De volgende instructies maken duidelijk uit hoe de geselecteerde trein, route en omgeving gewijzigd kunnen worden.
2. Klikken op **Trein** toont het Snelstart - Kies - Loco scherm. Aan de linker bovenzijde, kan op de **Filters** knop worden geklikt om knoppen te laten verschijnen die wanneer daarop wordt geklikt alleen maar de locomotieven te laten zien die overeenstemmen met dat type.

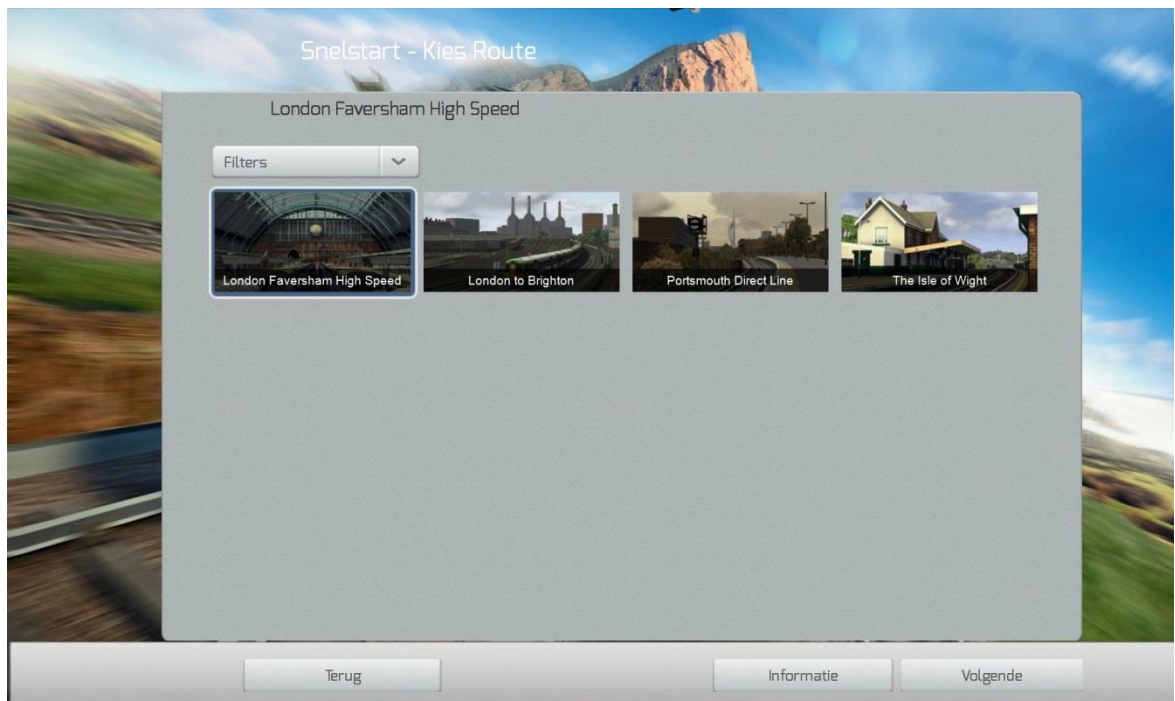


3. Klik op de locomotief waarmee je wilt gaan rijden. Deze zal op het plaatje worden voorzien van een witte omlijning (zoals is te zien voor de Class 375 Electrostar, onder rechts).
4. (Je kunt klikken op de **Informatie** knop om meer van de locomotief te laten zien die je hebt gekozen).
5. Klik op **Volgende** het **Snelstart – Kies treinsamenstelling** scherm wordt nu getoond:

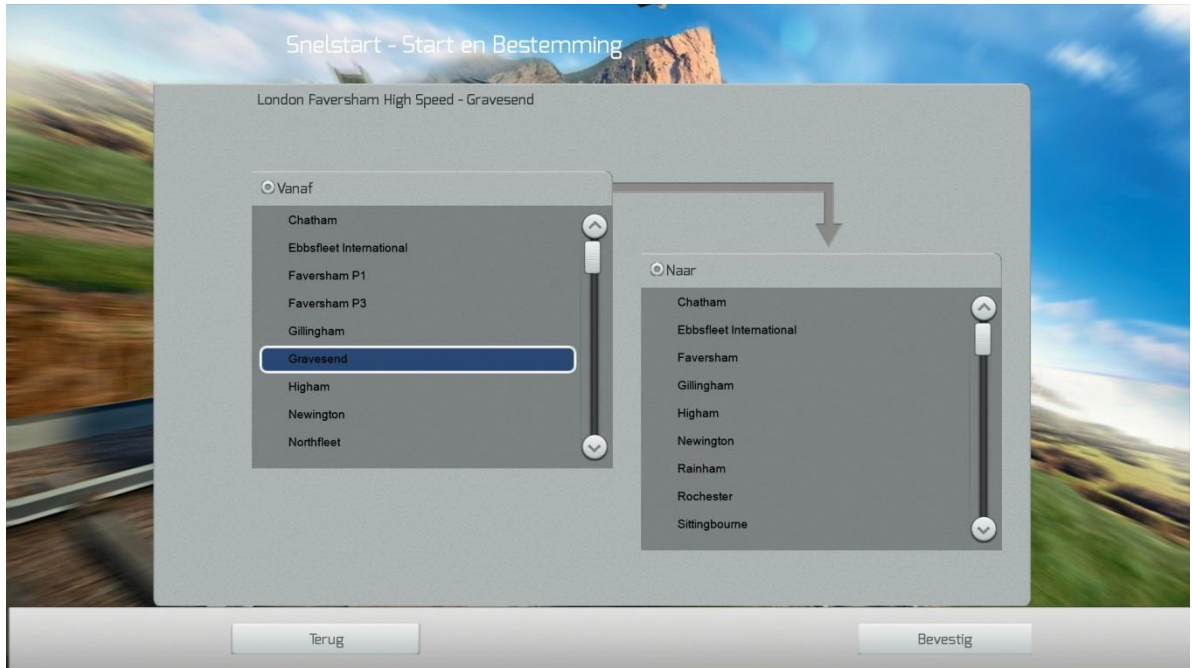


Een treinsamenstelling is een verzameling van rijdend materieel en dit scherm toont de samenstellingen die bij de locomotief die je hebt gekozen zijn toegevoegd.

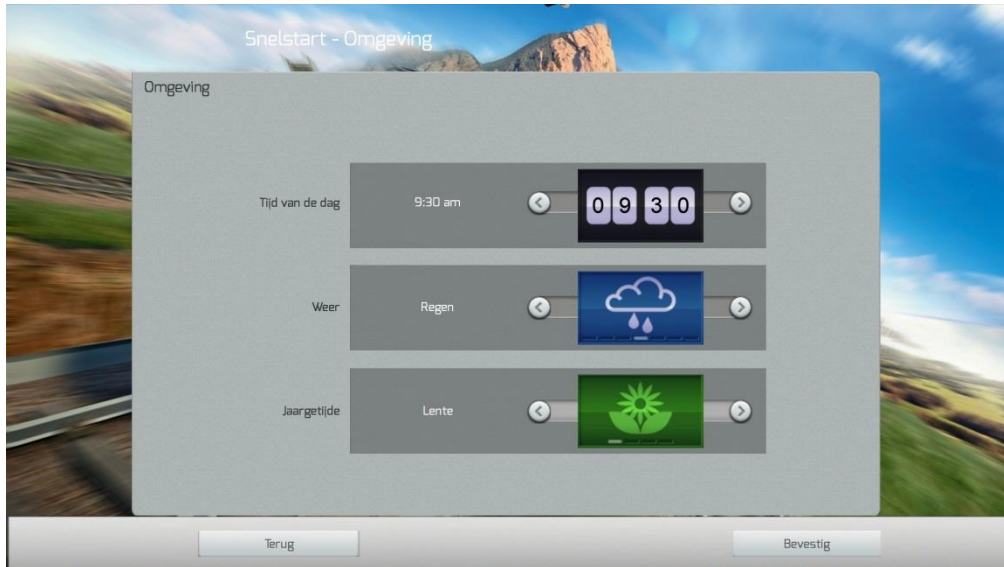
6. Klik op de naam van de treinsamenstelling waarmee je nu wilt gaan rijden.
7. (Je kunt ook een treinsamenstelling selecteren, vervolgens op Bewerken klikken om hem te laden in de treinsamenstelling bewerker om een nieuwe treinsamenstelling te vervaardigen die gebaseerd is op een al bestaande. Zie **9.3 Aanpassen treinsamenstellingen voor snelstart** voor meer informatie.
8. Klik op Bevestigen. Je gaat terug naar het hoofd Snelstart scherm waarop je nieuwe selectie is te zien.
9. Klik op Route om het Snelstart – Kies Route scherm te tonen, welk scherm gelijk aan dit scherm hieronder:



10. Klik op de route waar je met je trein op wilt rijden. Deze zal worden voorzien van een witte omlijning (als bij London to Faversham High Speed in het voorbeeld hierboven).
11. Je kunt klikken op [Informatie](#) om meer informatie te verkrijgen over de route die je hebt gekozen.
12. Klik op [Volgende](#) en het [Snelstart - Start en Bestemming](#) scherm wordt nu getoond:



13. Merk op dat bovenaan de afbeelding de naam van de gekozen route is te zien. In de **Vanaf** kolom kies je de naam van het station op die route waar vanaf je wilt vertrekken.
14. (Andere keuze, Klik op **Bevestig**.)
15. In de Naar kolom kies je de naam van het station waar je wilt eindigen. Alleen stations die vanuit het vertrekpunt zijn te bereiken worden weergegeven in de Naar lijst.
16. Klik op Bevestig en je zult terugkeren naar het Snelstart scherm.
17. Klikken op Omgeving toont het **Snelstart – Omgeving** scherm:



18. Gebruik de pijltjes (< en >) om de tijd van de dag, het weer en het jaargetijde te selecteren waarin je wilt rijden.

- Het wijzigen van de **Tijd van de dag** heeft invloed op het licht en het looppad van de zon en de maan aan de hemel.
- Het wijzigen van het **Weer** heeft invloed op de wolken aan de hemel en de kans op regen of sneeuw.
- Het wijzigen van het **Jaargetijde** heeft invloed op de verschijningsvorm van de planten en het landschap.

19. Klik op **Bevestig** en je gaat terug naar het hoofd **Snelstart** scherm.

20. Klik op **Gaan!** om met deze selectie te gaan rijden.

21. Het spel zal geladen worden. Het zal een minuutje of twee in beslag nemen afhankelijk van het formaat van de route.

- Er is een grotere kans op wielslip bij natte weersomstandigheden.

4.6 Treinbesturing methodes

TS2014 bied je de mogelijkheid de trein op vier manieren te besturen.

Besturing scherm	Het besturingsscherm, ook bekend als Head Up Display (HUD) is een set van muisknoppen en schakelaars in een overdekscherm op het 3D aanzicht. (Het is standaard zichtbaar als je TS2014 opstart).
PC muis	Je kunt de muis gebruiken voor de besturing in treincabine. Deze instelling vereist dat je het cabine aanzicht gebruikt (druk de 1-toets om het cabine aanzicht te selecteren).
PC toetsenbord	De meeste besturingen hebben een toetsenbordtoets toegewezen gekregen, op die manier kan je dus je toetsenbord gebruiken
Xbox 360 besturing	Je kunt een USB Xbox 360 besturing eenheid gebruiken. Zie hoofdstuk 6 Spelbesturing voor de toets toewijzingen. Sommige mensen prefereren deze besturing omdat deze besturingen in een klein apparaat zijn gehuisvest. (TS2014 is aangepast aan Steam's Big Picture).

Een optie voor diegenen die de trein niet willen besturen door gebruik te maken van de HUD is er een weergave van een Mini-HUD die alleen de informatie laat zien van de normale versie.

Als je van de muis gebruik wilt maken om de treinbesturingen in cabine te regelen, schakel dan eerst naar het cabine aanzicht (zie **sectie 4.14 Het wijzigen van het aangezichtspunt**) en klik dan met de linkermuisknop op de besturing, houdt de muisknop ingedrukt en sleep de besturing in de richting die je wenst om de besturing te regelen

Kijk in de locomotief specifieke informatie in het gebruikershandboek voor details over de cabinebesturing. Besturingen die gebruikt kunnen worden hebben tekstballonnetjes die daar verband mee houden. Tekstballonnetjes kunnen worden aan- of uitgezet in de [gebruikerstips](#) bij de [spelinstellingen](#).

Als je het besturingsscherm niet wilt zien, gebruik dan de F4-toets Deze toets zal schakelen tussen volledige weergave, een minimale weergave en helemaal niet.

Het pauze menu (zie sectie **3.10 Pauzeren en beëindigen van TS2014**) heeft een [Opties](#) paneel met instellingen voor:

Geen besturingsscherm	Niets wordt weergegeven. Je moet het toetsenbord of de Xbox besturing gebruiken om het spel te besturen, op welke wijzers en schermpjes door het cabine aanzicht ook maar worden geleverd als in de echte locomotief en met je eigen kennis van de route waar je op rijdt en de signalering daarop.
Minimaal besturingsscherm	Een beperkte versie van het besturingsscherm (HUD) wordt weergegeven, zonder locomotief besturing, maar met het route indicatieschema, de huidige snelheid en nog verdere informatie.

Volledig besturingsscherm Het enige besturingsscherm waarmee je de trein kunt besturen, dit is tevens de standaard instelling. Je kunt ook nog steeds de trein besturen met de cabine besturing als je dat wenst. De besturingen aanwezig op een volledig besturingsscherm zijn afhankelijk van de spelinstelling (eenvoudig of expert) en het type locomotief (stoom, diesel, elektrisch).

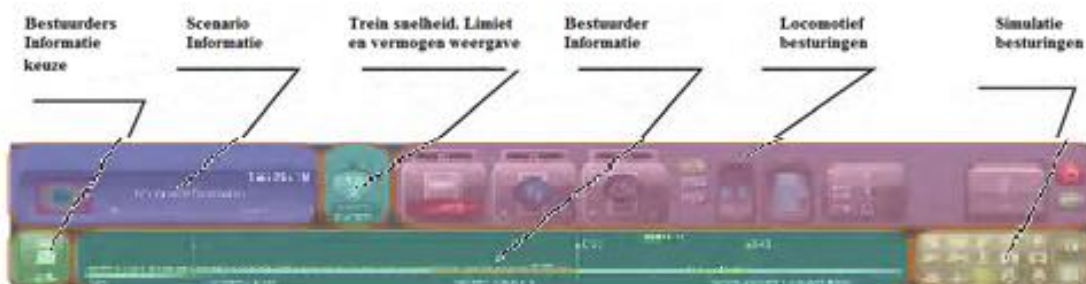
- Je kunt ook het besturingsscherm kiezen met de Xbox 360 besturing linker hendeltje (joystick) of de F4-toets op het toetsenbord.

4.7 Het besturingsscherm “Head Up Display” (HUD)

Op het onderste gedeelte van het scherm zie je het besturingsscherm (Head Up Display) Dit is een gecombineerd informatie- en besturingspaneel dat je de trein bij het rijden laat besturen.

Deze sectie beschrijft alle variaties die je kunt uitkiezen of kan tegenkomen, maar je wordt aangeraden de standaard instellingen van het volledige besturingsscherm te gebruiken om zodoende het spel beter te leren kennen.

De volgende illustraties verdelen het besturingsscherm in de volgende gedeeltes:



Scenario Informatie

4.8 Informatie weergave

Informatie over de volgende plaats waar gestopt moet worden, de huidige tijd en het passagierscomfort niveau.

Trein snelheid

4.8 Informatie weergave

Trein snelheid, de trajectnelheidslimiet en het trekkraft vermogen van de locomotief op dat moment.

Bestuurders informatie keuze

4.9 Traject weergave

Geeft het voorliggende traject weer of de treinkoppeling weergave. In het bestuurdersscherm gebied toont de centrale knop de scenariotaken.

Bestuurders informatie

4.9 Traject weergave

Weergave van het voorliggende traject of de treinkoppeling weergave.

Locomotief besturingen

4.10 Tractie besturingen

4.13 Overige locomotief besturingen

Besturingen en verdere informatie over je locomotief.

Simulatie besturingen

4.14 Het wijzigen van je gezichtspunt

4.15 Simulatie besturingen

Meestal de besturingen voor het gezichtspunt voor de simulatie, alsmede de pauzeknop en knop voor maken van foto's

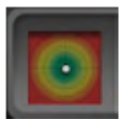
4.8 Informatie schermen

Aan de linkerzijde van het besturingsscherm bevinden zich een groep van kleine informatieschermen, zo als volgt:



Huidige snelheid, met de snelheidslimiet van dat moment onmiddellijk daaronder. De eenheden in km. per uur of mijl per uur afhankelijk van land van de route.

Het gebied onder de snelheid wordt bij sommige locomotief modellen gebruikt om de opgewekte stroom of het toerental van de motor weer te geven, anders is het blanco.



De gekleurde cirkels tonen de krachten uitgeoefend op de passagiers: de witte stip gaat naar boven wanneer er geremd wordt en omlaag als de snelheid wordt verhoogd en opzij in de bochten. Buitensporige bewegingen worden vertaald als een gebrek aan comfort niveau in de carrière scenario's








De huidige tijd van de dag in de simulatie en verder enige taakinformatie:

- De naam van het volgende haltepunt.
- De afstand tot het haltepunt.
- de vooraf geplande tijd van aankomst.
- de verwachte tijd van aankomst (ETA)

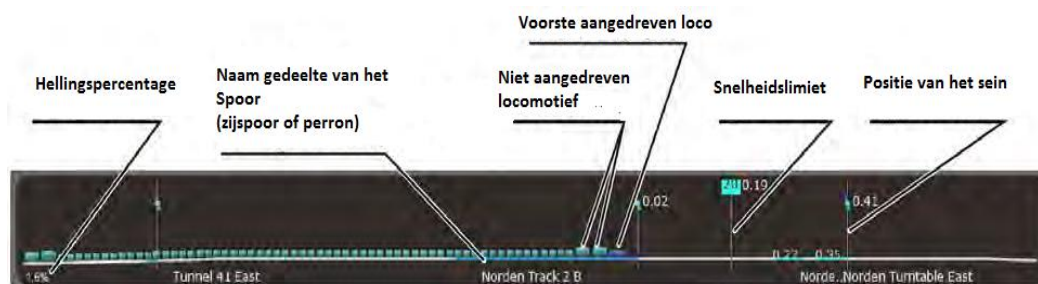
4.9 Spoorbaan schermen

TS2014 verschaft je toegang tot een reeks van andere informatie:

Knop	Toets alternatief	Actie
		Weergave 2D map.
		Weergave Taak informatie.
		Weergave koppelingen (locomotieven, wagons, rijtuigen).
		Schakelt minimaal besturingsscherm. Schakelt het besturingsscherm tussen uit en minimaal.
		Schakelt volledig besturingsscherm. Schakelt het besturingsscherm tussen uit en volledig.
		Locomotief informatie. Toont technische detail informatie over de locomotief. Deze informatie is alleen beschikbaar als het besturingsscherm in de stand Uit is.
		Laat “etiketten” zien. Als je met je trein rijdt, zullen de namen van de treinen en plaatsen die relevant zijn voor het huidige scenario op het scherm getoond. De etiketten zijn waardevol voor het identificeren van de plaatsen en de andere treinen, de wagonnummers die in het scenario worden gebruikt. Druk nogmaals op de toets om de weergave af te zetten.
		Toont de locomotief en wagonnummers. Deze weergave toont de locomotief en wagon nummers relevant voor het huidige scenario. Deze optie is alleen beschikbaar als ook de Laat “etiketten” zien optie (F6) is geselecteerd.

4.9.1 Weergave voorliggend spoor

De weergave aan de onderzijde van het bestuurdersscherm voorziet je van sleutel informatie die je nodig hebt om met een trein te rijden. Gebruik deze informatie om te anticiperen op het spoor dat voor je ligt en je plan overeenkomstig te trekken.



Het onderste gedeelte toont de hellingshoek en de wagons of rijtuigen waaruit de trein is samengesteld.

De te verwachten seinen en snelheidslimieten worden in cijfers en in beeld weergegeven. Gekleurde secties op de witte spoorlijn geven een gemarkeerd spoor aan met daaronder de naam van de markering. De kleuren die normaal gebruikt worden zijn:

Geel	Een zijspoor normaal gebruikt voor opslag en overslag.
Groen	Een passagiersperron
Oranje	Een “bestemming”. Bestemmingen zijn gewoon referentiepunten voor de scenario’s, bv. een Ga naar instructie.

(Echter sommige routes hebben deze kleuren opnieuw samengesteld).

De algemene schaal - en de grootte van de figuur die de trein voorstelt – wijzigt met de snelheid, dus hoe langer de trein en hoe sneller je rijdt, kan je verder vooruit kijken op de schermweergave. Kleine figuurtjes worden ook gebruikt voor een hele lange trein, op die manier past er meer van de trein op het weergavescherm.

4.9.2 Trein koppeling en rem weergave

Wanneer een rangeerbeweging wordt uitgevoerd, kan het handig zijn om te schakelen naar de koppeling weergave om het voor je mogelijk te maken rijdend materieel te koppelen en ontkoppelen. In een levensechte situatie worden deze handelingen vaak door rangeerpersonnel uitgevoerd of misschien door de bestuurder gebruikmakend van het koppelingsmechanisme.




Het koppeling overzicht vervangt het normale “spoor vooruit” aanzicht met de huidige trein in besturingsscherm. Het kan worden benaderd door gebruik te maken van het toetsenbord of de muis:



Toon koppeling weergave (locomotieven, wagons, rijtuigen).

Wat je in koppeling weergave zal zien is afhankelijk van de samenstelling van de huidige trein. Het overzicht hieronder toont een lange trein, langer dan de weergave kan bevatten. Dus is er een schuifbalk aan de onderzijde van de weergave. De eerste locomotief wordt altijd in het rood weergegeven aan de rechterzijde van de treinsamenstelling.



-  Je kunt dit symbool zien: getoond onder sommige eenheden. Dit is de handrem besturing. Klik erop om de handrem aan te zetten en het symbool wijzigt in:
-  Klik er opnieuw op en de rem wordt weer vrij gegeven.
-  Tussen het rijdend materieel is nog een symbool, een weergave van de koppeling zelf. Wanneer het materieel niet in beweging is, kan je er op klikken om de trein op dat punt te ontkoppelen. De weergave zal veranderen in een weergave waarbij alleen de gekoppelde eenheden aan de locomotief worden weergegeven.

Je kunt trein materieel vastmaken of opnieuw vastmaken aan je trein door de locomotief heel voorzichtig terug te bewegen naar het materieel. Het plaatje zal er dan ongeveer zo gaan uitzien:



Let op dat de koppeling tussen de locomotief (in rood) en de andere eenheid van het materieel een opening ertussen heeft. Het klikken op de koppeling in deze toestand zal de koppeling tot stand brengen en de treinsamenstelling zal worden geformeerd.

Als je gebruik maakt van de optie automatische koppeling, een instelling in de [Spelinstellingen](#), zal bij het terugzetten van het materieel deze koppeling automatisch plaatsvinden zonder verdere benodigde actie.

4.10 Tractie besturing

Deze sectie beschrijft de besturing die gebruikt wordt voor rijden en stoppen van de locomotief. De daarop volgende secties behandelen de overige besturingen. Zoals bv. de ruitenwissers, fluit, claxon en lichten.

4.10.1 Het minimale besturingsscherm

Gebruik het minimale besturingsscherm als je gebruik wilt maken van de in de cabine besturingen, het toetsenbord, of de X360 besturing, zonder daarbij een visuele terugkoppeling te hebben waarin het volledige besturingsscherm voorziet.

Je kunt schakelen naar het minimale besturingsscherm gebruikmakend van de F4-toets op het toetsenbord, of via het pauzemenue opties dialoog, of door de links-rechts as op de linker besturingshendel van de Xbox besturing. Het ziet er als volgt uit:



Het minimale besturingsscherm toont alleen de route gegevens en wat treintoestand informatie, maar bijna niets van de trein besturingen. Net zoals bij het volledige besturingsscherm is er een variatie in de weergave voor stoom, diesel en elektrische locomotieven. Het scherm wat hierboven wordt getoond is er een voor stoomlocomotieven.

4.10.2 De eenvoudige modus besturingsscherm besturingen

Het eenvoudige besturingsscherm ziet er uit als deze voor een diesellocomotief. Een elektrische locomotief heeft geen brandstof balk en een stoomlocomotief heeft 5 besturingsbalken (Vuurmassa, remdruk, ketel niveau, kolen en water) in dezelfde stijl uitgevoerd.



Het eenvoudige besturingsscherm combineert de gashendel met de rembesturing en wordt als een enkele besturing weergegeven. Sleep de schuif naar boven om vermogen toe te voegen en naar beneden om te remmen.



De richting wijzig knop. Klik erop om de richting waarin de trein rijdt te wijzigen.



De brandstof meter, afwezig op elektrische locomotieven, vertelt je hoeveel brandstof er nog over is. De trein zal stoppen wanneer er geen brandstof meer over is.



De noodrem stopt de trein zo snel als ook een echte trein dat zal doen, dus dat is niet onmiddellijk.

4.10.3 De expert modus volledig besturingsscherm: overzicht

Verschiede types locomotieven hebben verschillende besturingen op het volledige besturingsscherm.

Zo ziet het er uit voor een diesellocomotief:



Deze afbeelding is voor een elektrische locomotief. Let op dat nu bij de vermogensknop het versnellen en afremmen is gecombineerd. De rembesturingsknop is daarom hier niet geactiveerd;



En deze afbeelding is voor een stoomlocomotief:



4.10.4 Expert besturing modus besturingsscherm voor diesel en elektrische treinen.



De treinbesturingen zijn (van links naar rechts):

Vermogen	Regelt het vermogen beschikbaar van de locomotiefmotor voor de versnelling.
Richtingshendel	Selecteert vooruit of achteruit schakeling. De richting is gerelateerd aan de cabine waar de bestuurder zich in bevind.
Remkraan	Bediening van de treinrem.

Rem selecteur Kiest aan welke van de remtypes de remhendel is gerelateerd (zie hieronder), Voor treinen met meervoudige remsystemen, kunnen verschillende remmen op dezelfde tijd actief zijn.

Afhankelijk van de locomotief, kunnen er drie types rem worden gekozen (van boven naar beneden):

Trein rem Remmen op de wagons en rijtuigen gekoppeld aan de locomotief gebruikmakend van vacuüm of lucht pijpen of elektrische systemen.

Locomotief rem Remmen op de wielen van de locomotief.

Dynamische rem Een remeffect toegepast door gebruik te maken van het toerental van de motor (bv. een wisselstroomdynamo, en vaak genoemd als regeneratieve remming) of door koppeling van een groot vliegwiel aan de wielen.



NB: Bij sommige locomotieven zijn de versneller en de remmen in een besturing gecombineerd en wordt dit als één besturing weergegeven. Sleep de schuiver naar boven om vermogen aan te wenden en naar beneden om de remmen toe te passen.



Hier zie je van links naar rechts:

- Remcilinder druk.
- Rempijp druk.

4.10.5 Expert besturing modus besturingsscherm voor Stoomlocomotieven.

Stoomlocomotieven vereisen een zorgvuldig gebruik van een groot aantal besturingen. Ts2014 heeft de voorziening voor een automatische stoker, die het mogelijk maakt je te concentreren op het besturen van de locomotief. Beginnelingen worden ernstig aangeraden van deze optie gebruik te maken (controleer de [automatische stoker](#) optie bij de [spelinstellingen](#)).

Stoomlocomotieven hebben een wat verschillende set van besturingen en als je dus een van dit type treinen bezit, zal je het volgende te zien krijgen.



Rem hendel en druk weergave. De meter toont de rempijpdruk, wat de kracht is op de remschoenen. Gebruik de knoppen in het midden om te schakelen tussen het trein remsysteem (indien aanwezig) of het locomotief remsysteem.



Aanjager: aan/uit besturing. De aanjager wordt gebruikt om het vuur aan te wakkeren wanneer er geen stoomuitlaat daarvoor gebruikt kan worden.

Stoomlocomotieven in werkelijkheid, hebben een groot aantal interactieve elementen, waarvan TS2014 een vereenvoudigde weergave in het besturingsscherm laat zien.



De vuurkist besturing laat het gewicht van de brandstof en het percentage gevuld zien. Het ideale gewicht is geen 100% maar meestal 70%. Klik op de besturing om de deuren te openen zodat de stoker er meer kolen in kan schuiven. Klik opnieuw om ze weer te sluiten.



De waterbesturing laat de huidige hoeveelheid water en het percentage gevuld van de ketel zien. Klik op de besturing om de ventielen te openen om meer water toe te voegen. Klik nogmaals om ze weer te sluiten. Het laten leeg geraken van de ketel zal de locomotief onklaar maken. Deze twee besturingen zijn belangrijk om de locomotief op stoom te houden, maar de machinist dient ook te letten op de druk op de ketel.

De volgende plaatjes laten de reguleur en de omkeer hendels aan de linkerkant en aan de rechterkant de keteldruk zien :



De keteldruk neemt af door het gebruik van stoom door de trein voor stoom door de cilinders en neemt toe door de werking van het vuur in de vuurkast. De meeste stoomlocomotieven hebben geen overdreven stoomaanmaak capaciteit, dus om hiermee goed te rijden is een goede balans vereist in de posities van de omkeer en regulator hendels.

Ts2014 maakt dit balanceren eenvoudiger: zorg ervoor dat de keteldruk aanwijzer groen laat zien, dat betekent geen drukverlies, voor zolang als mogelijk. Als de keteldruk aanwijzer rood laat zien, dat betekent dat dus de locomotief meer stoom gebruikt dan hij aanmaakt en dus dat de keteldruk afneemt. Dit mag voor een korte periode best gebeuren (bv. Bij het snel beklimmen van een heuvel), maar het mag niet te lang duren.

Bij sommige locomotieven is deze aflezing beschikbaar en geeft de huidige toestand weer:



Getoond wordt van links naar rechts:

- Ketel niveau
- Keteldruk
- Vuormassa
- Waterniveau
- Kolenniveau

4.10.6 Expert toetsenbord besturing voor stoomtreinen.

Je kunt de trein tot op een detail niveau besturen door gebruik te maken van het toetsenbord of de in-de-cabine besturingen (door gebruik van de muis). **Gebruik deze besturingen niet als je gebruik maakt van de besturingen van het besturingsscherm.**



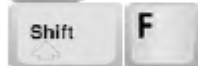
Kleine injector aan/uit



Cilinder kranen aan of uit. De cilinder kranen zijn ventielen die het mogelijk maken om het gecondenseerde water uit de cilinders af te voeren.



Open of sluit de vuurkast, om de stoker kolen in het vuur te kunnen laten schuiven.



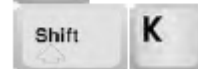
Het verhogen of verminderen van de mate waarin de stoker kolen in de vuurkast schuift.



Het aan of uitzetten van de directe stoom injector. Deze gebruikt stoom direct van de ketel om water aan de ketel toe te voegen.



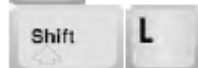
Het verhogen of verminderen van de stroom van stoom naar de directe injector.



Aan/uit van de uitlaat injector. Deze gebruikt de niet gebruikte stoom van de cilinders om water aan de ketel toe te voegen.



Het verhogen of verminderen van de stroom van stoom naar de uitlaat injector.



Het verhogen of verminderen van de aanjager. De aanjager is een ventilator die de luchtstroom door het vuur blaast om het heter te maken. Hij wordt aangedreven door de stoom van de ketel. Bij het rijden wordt de aanjager niet vaak gebruikt omdat de uitlaat stoom ook de lucht door het vuur trekt.



Het verhogen of verminderen van de demper. De demper bedekt een opening in de vuurkast die frisse lucht toelaat naar het vuur. Het sluiten van de demper vermindert de luchtstroom en daardoor de temperatuur van het vuur.



4.11 Eenvoudige modus treinbesturingen.

Wanneer je TS2014 voor het eerst installeert worden de besturingen op Expert ingesteld. Je kunt naar de eenvoudige modus omschakelen door gebruik te maken van de [Model voor besturing](#) optie in het [Spelinstellingen](#) menu of met de wisselschakelaar aan de onderzijde van het scenarioscherm.

- Niet alle treinen kunnen in de eenvoudige modus gereden worden en je kunt geen carrière scenario's in deze modus spelen.

Het besturingsscherm voorziet je van alle route informatie die je nodig hebt en vereenvoudigt de gecompliceerdheid van de treinbesturingen. De volgende eenvoudige besturingen zijn het meest belangrijk:



Versnellen. Klik op het bovenste gedeelte van de besturing of klik met de linkermuisknop en sleep de besturing naar boven om de snelheid te verhogen. (Dit wordt bereikt door een combinatie van het vrijgeven van de rem en het toevoegen van vermogen.)



Afremmen. Klik op het onderste gedeelte van de besturing of klik met de linkermuisknop en sleep de besturing naar beneden om de snelheid te verminderen. (Dit wordt bereikt door een combinatie van het verlagen van het vermogen en het toepassen van de remmen).



Richting omkeren. Klik op de besturing om de rijrichting van de locomotief te wijzigen. Deze moet volledig stilstaan om dit te kunnen doen.



Noodrem. Past een noodremming toe. Zet de remmen op 100% en blokkeert alle andere besturingen. Als de trein volledig tot stilstand is gekomen, worden de andere besturingen weer vrijgegeven.



Signaal. Laat de toeter of de fluit horen.

De informatiegebieden van het scherm en overige besturingen worden weergegeven als beschreven in de volgende secties. Diegene die niet beschikbaar zijn in de eenvoudige besturingsmodus worden met expert aangeduid.

4.12 Expert modus treinbesturingen.

Om gebruik te kunnen maken van alle mogelijkheden van de simulatie, moet je de [expert](#) modus kiezen (deze wordt ingesteld via de [Model voor besturing](#) optie van het [spelinstellingen](#) menu). Alle locomotieven kunnen worden gebruikt en de carrière scenario's kunnen worden gespeeld.

De expert treinbesturing stand ziet er als volgt uit:

De expert treinbesturing set zorgt voor een toegevoegde flexibiliteit. De belangrijkste componenten zijn (van links naar rechts):



- Gas/Vermogen (Diesel/Elektrische locomotieven) of (Stoomlocomotieven)
- Richtingswisselaar
- Rem

Afhankelijk van de locomotief/treinsamenstelling, zijn er drie remtypes te selecteren (van boven naar beneden): Treinrem (benadrukt), locomotief rem en de dynamische rem.



Veel moderne locomotieven combineren het gas/vermogen met de rem besturing. Deze wordt hier als een enkele besturing weergegeven. Ze kunnen ook gebruik maken van inkepingen, zoals P3 hier in dit plaatje.



Een klein aantal treinen is eveneens uitgerust met een versnelling besturing. Deze wordt aan de linkerzijde van de vermogen besturing weergegeven.

De volgende toets combinaties zijn ook te gebruiken;



Minder of meer gas/vermogen of stoom reguleur.



Vooruit of achteruit voor diesel en elektrisch, minder of meer stoom richtingswisselaar



Minder of meer treinrem.



Minder of meer locomotief rem.



Minder of meer dynamische rem.



Transmissiekast voor een hogere versnelling.

























Transmissiekast voor een lagere versnelling.

Je kunt ook de in-de-cabine besturing gebruiken, muisklik en houvast op de betreffende besturing en sleep het in de gewenste richting.

4.13 Overige locomotief besturingen.

Niet alle besturingen zijn op alle locomotieven beschikbaar.

Knop	Toets alternatief	Actie
		Laden/lossen. passagiers of vracht
		Lichten. Herhaald drukken zal schakelen door de koplichten status indien van toepassing.
		Ruitenwissers. Klik eenmaal om aan te zetten en opnieuw om weer uit te zetten.
		(Expert) Motor stop/start. Standaard zullen de motoren al draaien bij de start van het scenario. Druk op deze knop om te stoppen en opnieuw om weer te starten van de motoren.
		(Expert) Omhoog/omlaag van de pantograaf (alleen elektrische treinen).
		(Expert) Waakzaamheid. Het waakzaamheid systeem wordt op sommige treinen gebruikt om er zeker van te zijn dat de bestuurder een sein heeft gezien, Als het waakzaamheid signaal klinkt, (er wordt een zwart/geel gestreept symbool op het scherm getoond) dien je dat te bevestigen met het klikken op het symbool want anders wordt de noodremming ingezet.
		(Expert) Zandstrooier. Strooit zand op de rails voor de wielen om de grip op het spoor te verbeteren.
		Bel. Laat de locomotief bel klinken (indien aanwezig).
		Noodrem. Past de noodremming toe. De remmen worden op 100% gezet en de andere besturingen worden geblokkeerd. Pas als de trein volledig tot stilstand is gekomen, worden de overige besturingen weer vrij gegeven. NB. Niet alle treinen hebben een noodrem.
		Signaal. Laat de fluit of claxon klinken, indien aanwezig.
		Handrem aan/uit. Dit teken wordt weergegeven in het koppelingsscherm.

Knop Toets alternatief

Actie

Koppel handmatig. Je kunt ook het koppelingsscherm gebruiken om de koppeling te bekijken.

4.14 Het wijzigen van je gezichtspunt.

TS2014 biedt je vele mogelijkheden om de simulatie te observeren. Aanvankelijk is de camera aan de buitenkant en boven de trein gepositioneerd. (de voorzijde externe camera “2”).

Je kunt de camera richting besturen door het drukken en vasthouden van de rechtermuisknop en het bewegen van de muis. Gebruik de volgende besturingen om de camera's te wijzigen als je rijdt:

Knop Toets alternatief
Actie


Cabine aanzicht, het zichtpunt van de bestuurder van de trein (of machinist/stoker).



Externe camera voorzijde. Dit is het start zichtpunt en wordt ingesteld om de voorste locomotief te volgen.



Externe camera achterzijde. Deze wordt ingesteld om de laatste wagon of rijktuig van de trein te volgen.



Spoorzijde camera. Springt voor de trein uit om de nadering en passage te bekijken en dat vervolgens te herhalen. Klik opnieuw om de camera opnieuw te positioneren.



Passagiers aanzicht. Niet voor alle treinen beschikbaar.



Koppeling camera voorzijde, kijkt recht naar beneden vanaf dakhooft op de koppeling geselecteerd door gebruik te maken van Ctrl-toets + linker- en rechter-pijltjestoetsen.



Overzicht camera, gekoppeld aan de positie van de besturingscabine, recht naar beneden kijkend vanaf grote hoogte.



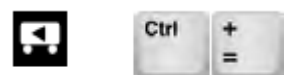
Van de trein losgemaakte camera voor algemene verkenning. Er is een limiet aan de afstand (circa 4 km.) dat je je van de trein kan verwijderen.



Hoofd-uit-de-cabine links en hoofd-uit-de-cabine rechts. Meestal nuttig wanneer er met een stoomlocomotief wordt gereden of met een diesellocomotief met de motor aan de voorzijde.



Alternatieve camera voor het huidige gezichtspunt.



Ga terug naar de vorige cabine. Voor trein samenstellingen met meerdere cabines.

Knop
Toets alternatief
Actie



Ga naar de volgende cabine. Voor trein samenstellingen met meerdere cabines.

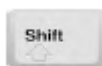
Je kunt kiezen welk voertuig door de externe (helikopter) aanzicht camera's wordt gevolgd als je dit aanzicht hebt gekozen. Bij aanvang volgt de voorzijde camera de voorste locomotief en de achterzijde camera volgt het laatste voertuig van de trein.

Knop	Toets alternatief	Actie	Gezichtspunt
		Kies het volgende voertuig vanaf de achterzijde van de trein.	
		Kies het volgende voertuig vanaf de voorzijde van de trein.	

De volgende toetsenbordtoetsen besturen de positie van de kijker in de wereld (welke normaal ook aan de trein is gekoppeld), maar ze kunnen niet allemaal in alle gezichtspunten worden gebruikt:

Knop	Toets alternatief	Actie	Gezichtspunt
		Beweeg naar voren	
		Beweeg naar achter	
		Beweeg zijwaarts naar links	
		Beweeg zijwaarts naar rechts	
		Beweeg omlaag	
		Beweeg omhoog	
		Beweeg voorwaarts (bv. naar de grond).	
		Beweeg achterwaarts (bv. weg van de grond).	


Je kunt ook de Shift toets gebruiken in combinatie met pijltoetsen om sneller te bewegen.



(met pijltoetsen) Beweeg sneller




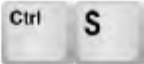


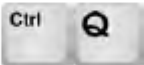
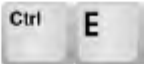

Ten slotte, je kunt de kijkhoek en de richting waarin je kijkt veranderen:

Knop	Alternatief	Actie
	Het muis schuifwiel	Zoom. Zoals het gebruik van een zoomlens op een camera: de kijkpositie wijzigt niet, alleen de kijkhoek verandert;

Houdt de rechtermuisknop vast en richt (kijkrichting). Sommige gezichtspunten (speciaal naar beneden en beweeg de muis, cabine gezichtspunten) zijn beperkt in de bewegingsruimte, zo dus voor gebruikers van Xbox spelbesturing, gebruik het rechter voorbeeld om in het hoofd-uit-cabine gezichtspunt, je kunt niet met je joystick terugkijken in de cabine.

4.15 Simulatie besturingen










De volgende besturingen worden gebruikt om de simulatie zelf te besturen.

Knop	Toets alternatief	Actie
		Maak een schermfoto. Een beeldbestand zal in de map “My pictures” worden geplaatst met een bestandsnaam die de plaats (breedte/lengte) en tijd. Je hebt ook de optie om je plaatje te “uploaden” naar je Steam account om het dan te kunnen delen met de TS2014 gemeenschap.
		Pauze. Dit onderbreekt de simulatie en toont een menu. Zie hoofdstuk 3.10 Pauzeren en beëindigen van TS2014.
		Einde. Je krijgt een optie om te stoppen of door te gaan.
		Open de wereld bewerker. Zie hoofdstuk 9 Het Bouw scherm voor meer informatie.
		Sla je positie in het scenario op. Je kunt dit ook doen via het Pauze menu














4.15.1 Taak informatie

De scenario informatie kan op ieder moment worden weergegeven door op het taak informatie icoon te klikken of de F1-toets te gebruiken. Nogmaals op de F1-toets drukken doet deze weergave weer verdwijnen.

Bekijk de zes symbolen aan de rechterzijde, Deze kunnen gebruikt worden om diverse mogelijkheden van de simulatie aan te sturen. De vijf onderste hiervan worden altijd weergegeven:

Knop	Toets alternatief	Actie
		Vraag de treindienst toestemming om het voorstaande rode sein te passeren.
		Vraag de treindienst toestemming om het achterliggende rode sein te passeren.
		Zet de voorliggende wissel om.
		Zet de achterliggende wissel om.
		Ga naar een andere cabine in deze trein.

Het bovenste hokje kan blanco zijn, of één van de volgende symbolen weergeven, afhankelijk van de huidige situatie:

Knop	Toets alternatief	Actie
		Blanco: Geen ander symbool van toepassing. Doet niets.
		Koppel rollend materieel aan elkaar.
		Ontkoppel rollend materieel .
		Laad de locomotief naast de laadpositie met brandstof of water. Alleen van toepassing voor diesel loco's of stoomlocomotieven.
		Laad goederen van het goederen transferpunt in de wagon die er naast staat.
		Los goederen uit de wagon op het goederen transferpunt dat daar naast ligt.
		Open de deuren van de rijtuigen van de treinen om passagiers te kunnen laten in- en uitstappen. Deuren sluiten wanneer de in de scenario's vooringestelde tijd is verstreken.



5 Het rijden met een locomotief

Dit hoofdstuk beschrijft hoe je met een locomotief moet rijden. TS2014 is zo ontworpen dat het mogelijk is langzaam je vaardigheden op te bouwen naar het bedienen van complexe voertuigen door gebruik te maken van de moeilijkheidsgraad instellingen ([methode van besturing](#)) in het optie menu en het [Rijden](#) scherm. Als je niet bekend met het bedienen van locomotieven, raden wij je sterk aan te beginnen met de eenvoudige modus instelling, in het bijzonder als je stoomlocomotieven gaat gebruiken.

5.1 Het rijden met een stoomlocomotief

Tot het moment dat je ervaring hebt opgedaan met het rijden met stoomlocomotieven, zet je de automatische stoker aan om je werklast te verminderen (om de automatische stoker aan te zetten, klik je op instellingen op het hoofdmenu, klik op de spelinstellingen optie, selecteer automatische stoker en keer dan terug om je trein/route/scenario te kiezen).

Wanneer je met een stoomlocomotief rijdt, zijn er drie belangrijke besturingen



Regulateur. Deze zorgt ervoor dat de stoom van de ketel naar de cilinders gaat, welke de wielen doen draaien en de locomotief in beweging zet. Bedien de regulateur door te klikken en het slepen van de besturing om de hoeveelheid stoom te regelen die wordt gebruikt.



Gangwisselhendel. Deze kan geschakeld worden tussen vol vooruit en vol achteruit en moet gezet worden voor het vertrek. Gebruik een hoge gangwisselhendel instelling voor maximaal vermogen. Dit gebruikt een grote hoeveelheid stoom, dus verminder langzaam de gangwisselhendel instelling als je op snelheid komt.



Trein remmen. Deze bedient de remmen op de locomotief en elk ander aan de locomotief gekoppeld voertuig wat van remmen is voorzien.

5.1.1 Het starten van een stoomtrein

- Geef je remmen vrij.
- Wanneer de remmen volledig zijn vrijgegeven en de rempijpdruk constant wordt (kijk op het remdruk venster), pas dan de remmen langzaam toe tot ze in de rijden positie staan. Het in vrijgave positie laten staan zou stoom verspillen (omdat de stoom wordt gebruikt om het vacuüm in stand te houden).
- Draai de gangwisselhendel nu volledig voorwaarts.
- Open de regulateur tot ongeveer 50% en de trein begint te bewegen
- Wanneer je een snelheid van ongeveer 15 km/uur hebt bereikt, draai je de gangwisselhendel terug naar ongeveer 45%
- Als je op snelheid bent gekomen, ga je verder met het terugdraaien van de gangwisselhendel tot die ongeveer op 15-20% staat.

5.1.2 Tips voor het rijden

- Als je sneller wilt rijden, verhoog je de regulateur tot je de gewenste snelheid hebt bereikt.
- Wanneer je een heuvel opgaat, kan het nodig zijn de gangwisselhendel verder voorwaarts te draaien en/of de regulateur te openen om je snelheid te behouden.
- Wanneer je een heuvel afgaat, kan je in vrijloop gaan door de regulateur volledig te sluiten en de gangwisselhendel op ongeveer 45% te zetten.
- Als je keteldruk begint te verliezen gebruik je wellicht meer stoom dan dat je aanmaakt, dus stel dan de regulateur en gangwisselhendel bij, of je zult al het vermogen kwijt raken.

5.1.3 Het stoppen van de trein

- Geef jezelf altijd voldoende ruimte om te stoppen. – een trein kan 1 km nodig hebben om van 80 km/uur tot stilstand te komen.
- Pas de treinrem toe.
- Laat de rembesturing in deze positie staan en de remmen zullen langzaam in werking komen totdat ze hun maximale kracht hebben bereikt.
- Als je slechts een gedeeltelijke remming wil maken, geef de remmen dan vrij totdat besturing in de zelfcontrole staat (indien die aanwezig is). Deze zal de remkracht op het huidige niveau handhaven.

5.2 Het rijden met een diesel locomotief

De belangrijkste besturingen:



Gashendel. In het algemeen, “rechttoe rechtaan” diesels hebben een doorlopende variabele gashendel, maar sommige, speciaal dieselelektrische, kunnen een klein aantal inkepingen hebben voor bepaalde instellingen.



Richtingswisselaar. De richtingswisselaar op een diesel locomotief heeft gebruikelijk drie posities: vooruit, achteruit en neutraal. Wanneer stilstaand, zet dan altijd de richtingswisselaar in de neutrale stand.



Remmen. Diesel treinen hebben vaak drie soorten remmen –treinrem, locomotief rem, (wordt normaal alleen gebruikt wanneer de locomotief zonder aanhang wordt gebruikt, een lichte diesel) en een dynamische rem. Gebruik de knoppen aan de rechterzijde om de rem te kiezen die je wilt gebruiken en beweeg vervolgens de besturingsknop.



Transmissiebak. Sommige locomotieven hebben een transmissiebak. Transmissie aangegeven met "0" is de neutrale stand.



Opstarten/Uitzetten. Treinen zijn normaal opgestart wanneer het scenario begint.

Sommige locomotieven (inbegrepen de Duitse BR294) combineren de gashendel en de treinrem in een besturing. Wanneer je daarmee rijdt, wordt bij het verminderen van het gas (**D**-toets) de remmen aangezet bij het passeren van de nul door de besturing.

5.2.1 Het starten van de trein.

- Start de locomotief op als dat nog niet gebeurd is.
- Zet de richtingswisselaar in de stand vooruit.
- Haal de trein van de treinrem en van de locomotief rem indien van toepassing.
- Beweeg het gashendel naar 25%. Gebruik geen vol gas vanaf een staande start want dit kan een wielslip veroorzaken of de tractiemotoren overbelasten met als gevolg dat de motor uitvalt
- Wanneer je een snelheid van ongeveer 15 km/uur hebt bereikt, kan je normaal de locomotief vol gas geven. Wees wat voorzichtiger bij nat weer of ijs condities.

5.2.2 Het stoppen van de trein

- Pas de treinrem besturing toe tot hij in de zelfcontrole positie staat (Self LAP).
 - Verhoog of verminder de remkracht door de treinrem besturing binnen de zelfcontrole positie aan te passen.
- Geef jezelf altijd voldoende ruimte om te stoppen. Een trein kan 1 km nodig hebben om van 80 km/uur tot stilstand te komen.

5.3 Het rijden met een elektrische locomotief

Heel vaak, worden elektrische locomotieven in scenario's gepresenteerd met de pantograaf naar beneden of de spoor contact schoen (derde rail) "uit". Je dient dan eerst de pantograaf omhoog te brengen (contactschoen "aan")

De belangrijkste besturingen zijn:



Vermogen. Afhankelijk van het type kan de vermogensbesturing voorzien zijn van inkepingen. Er zijn dan een aantal - meestal vijf – mogelijke instellingen. Je kunt dan tussen twee instellingen bewegen om een bepaalde snelheid te handhaven.



Richtingswisselaar. De richtingswisselaar op een elektrische locomotief heeft drie standen. Voorwaarts, achterwaarts en neutraal. Wanneer in stilstand, zet je de richtingswisselaar altijd in de neutrale stand.



Remmen. Elektrische treinen hebben vaak drie types remmen – Treinrem, locomotief rem (normaal wordt deze alleen gebruikt als de locomotief zonder aanhang wordt gebruikt – of een lichte locomotief) en een dynamische rem (welke de bewegingsenergie opslaat in een vliegwiel of een wisselstroom dynamo).

Gebruik de knoppen aan de rechterzijde om de rem te selecteren die je wilt gebruiken en verschuif vervolgens de besturing.



Pantograaf. Klik om de pantograaf/contactschoen derde rail (indien van toepassing) naar boven of beneden te bewegen, wat er voor zorgt dat de elektriciteit van de beschikbare energiebron wordt gehaald.



Opstarten/Uitzetten. De treinen zijn normaal gestart wanneer de scenario's gaan beginnen.

5.3.1 Het starten van de trein.

- Zet de pantograaf omhoog als dat nog niet het geval is.
 - Start de locomotief.
 - Zet de richtingswisselaar in de vooruit positie.
 - Zet de treinrem vrij alsmede de locomotief rem indien van toepassing.
 - Zet het vermogen op ongeveer 25%. Gebruik geen vol vermogen vanuit een stilstand positie omdat dat een wielslip of een overbelasting van de tractie motoren tot gevolg kan hebben. Met als eventueel gevolg het uitvallen van het vermogen.
 - Wanneer je een snelheid van ongeveer 12 km/uur hebt bereikt, kan je in normale gevallen de locomotief naar vol vermogen schakelen. Wees bij nat weer of sneeuw en ijs condities wat meer voorzichtig!
- Sommige elektrische locomotieven hebben een zeer gecompliceerd besturingssysteem bv. de BR Class 86 en dat heeft zo zijn gevolgen op het model. We adviseren je om de handleiding van deze locomotief te raadplegen alvorens met dit model te gaan rijden.

5.3.2 Het stoppen van de trein

- Gebruik de treinrem besturing totdat deze in de zelfcontrole positie staat.
 - Verhoog of verminder de remkracht door de treinrem besturing te bewegen totdat deze in de zelfcontrole positie staat.
 - Indien de noodrem wordt gebruikt, of door de automatische systemen of door een gebruikersopdracht, kan de noodremconditie worden teruggezet door de rem naar zijn maximale positie te bewegen en vervolgens terug te zetten naar het normale gebruik.
- Geef jezelf altijd voldoende ruimte om te stoppen. Een trein kan 1 km nodig hebben om van 100 km/uur tot stilstand te komen.

5.4 Automatische beveiligingsystemen(AWS, ATP, ETRMS)

Er zijn een aantal automatische beveiligingsystemen in gebruik bij de echte spoorwegen, en TS2014 simuleert een aantal van deze:

AWS	Automatisch waarschuwingssysteem. Een waarschuwingsbel of zoemer waarschuwt voor onveilige seinen.
ATP	Automatische trein bescherming (protection). Een systeem dat automatisch een treinremming toepast als je een onveilig sein (rood) passeert,
ERTMS	European Rail Traffic Management System. (Europees trein transport besturingssysteem) het netwerkwijde systeem dat voorziet in een in-de-cabine signalering en beveiliging waarschuwingssystemen.

Vele moderne locomotieven zijn voorzien van een of meerdere van deze systemen en de in het spel belevens is overeenkomstig. Er is een waarschuwing bevestigingsknop aanwezig die snel na het klinken van een geluidssignaal in de cabine moet worden ingedrukt.

Voor ERTMS-signalering routes zijn er geen externe seinen. In plaats daarvan worden de toegestane trajectsnelheid, alsmede de huidige snelheid in de cabine getoond.

- De hier gegeven informatie is erg algemeen en je dient de handboeken te raadplegen die voor de specifieke modellen beschikbaar zijn voor verder details of vervangende informatie.

Toon	Betekenis
Helder middelhoge toon	Voorliggend traject vrij, niet nodig te bevestigen.
Hoog jengelend	Bevestiging noodzakelijk.
Luid, luid zoemer	Waarschuwingsgeluid: Voorliggend sein op waarschuwing of onveilig

AWS is bedoeld om treinbestuurders in-cabine waarschuwingen te geven bij het naderen van seinen, het reduceren van toegestane snelheid en tijdelijke/nood snelheidsbeperkingen, en het toepassen van de remmen in de situatie wanneer een bestuurder niet reageert op waakzaamheid waarschuwingen door het systeem gegeven.

Als een trein een sein nadert, passeert het over AWS spoor uitrusting (magneten) die zijn vastgemaakt aan de dwarsliggers van het betreffende spoor. De magneten worden opgemerkt door een ontvanger die is gemonteerd onder het voorste gedeelte van de trein.

Als het voorliggende sein veilig aangeeft (groen), klinkt er een bel of (een elektronische ping) geluid in de bestuurders cabine, en de “zonnebloem” indicatie toont “geheel zwart” Er wordt geen verdere actie van de bestuurder verlangd.

Als het sein een waarschuwing of onveilig aangeeft (geel, dubbel geel of rood), klinkt er een toeter geluid in de bestuurders cabine en de “zonnebloem” indicatie toont “geheel zwart”. De bestuurder dient de waarschuwing te bevestigen door op de “AWS bevestigingsknop” te drukken. De toeter gaat uit en de AWS “zonnebloem” weergave verandert in een deeltjes geel en zwart ronde weergave.

Als de bestuurder het waarschuwingssignaal niet binnen een bepaalde tijd bevestigt, worden de remmen automatisch ingezet.

Waar AWS uitrusting wordt gebruikt voor de nadering van reducties in toegestane snelheden en tijdelijke/nood snelheidsbeperkingen, zal de cabine uitrusting altijd werken op een manier die gelijk is aan de nadering van een sein dat een waarschuwing of stop aanblik geeft. De bestuurder ontvangt een waarschuwing en moet in overeenstemming met hierop reageren, anders zal er een remming worden ingezet.

5.5 Activiteiten markeringen

Wanneer je scenario's speelt, kan je de cursor (muisaanduiding op het scherm) gebruiken om de belangrijkste activiteiten te starten. Als je de cursor over het betreffende object beweegt (perron, wissel enz.), zal je de volgende iconen zien verschijnen. Klik erop om de betreffende activiteit uit te voeren.



Laad bulk vracht



Brandstof laden



Laad container



Passagiers in- uitstappen



Koppel



Water innemen



Ontkoppel



Leg wissel om



6 Spelbesturing (Xbox 360)

Mensen die hun PC geregeld voor computerspellen gebruiken hebben vaak spelbesturingen aan hun computer gekoppeld. TS2014 ondersteunt het gebruik van de Microsoft Xbox 360 USB controller op je PC. Zowel de bedrade als de draadloze versies worden ondersteund.

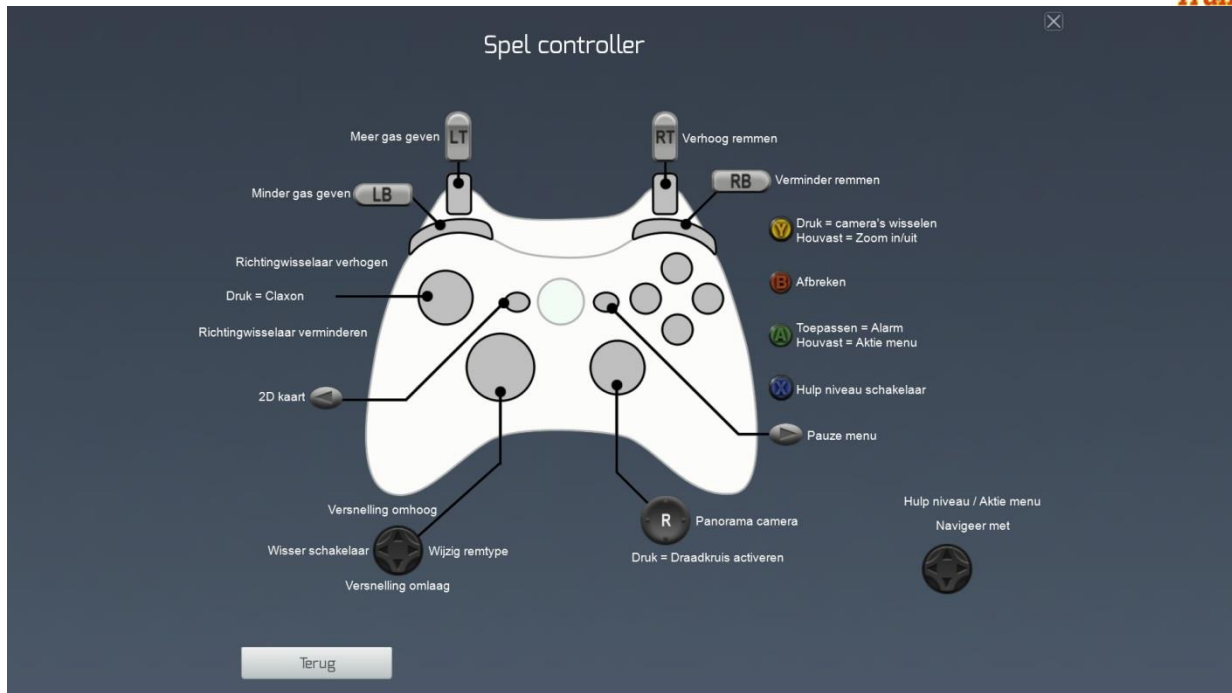
Tijdens het rijden, is de besturing ontwerp kaart (zie hieronder) beschikbaar via het [pauze menu](#), [controller schema](#) ingangen.

De Xbox controller komt automatisch beschikbaar als hij wordt gedetecteerd als zijnde actief bij het opstarten van TS2014.

Je kunt het [besturingsmethoden](#) scherm gebruiken (zie hoofdstuk **10.4 besturingsmethoden**) om de controller te configureren en activeren als je de controller pas activeert na het opstarten van TS2014.

- Je kunt de Xbox controller niet aanschakelen terwijl je een scenario aan het spelen bent.

Hieronder zijn wat aanvullende notities met betrekking tot het gebruik van de controller:



6.1 Het gebruik van de Xbox-controller in de verkenner

In het vrije spel (verkenner), besturen de volgende acties de camerapositie:

- Linker duimstokje - verplaatst de spelers positie
- Rechter duimstokje – kijk rondom je heen
- Wanneer het “handje” icoon verschijnt over een te besturen locomotief, zal het klikken met het rechter duimstokje je de controle (besturing) over deze locomotief geven



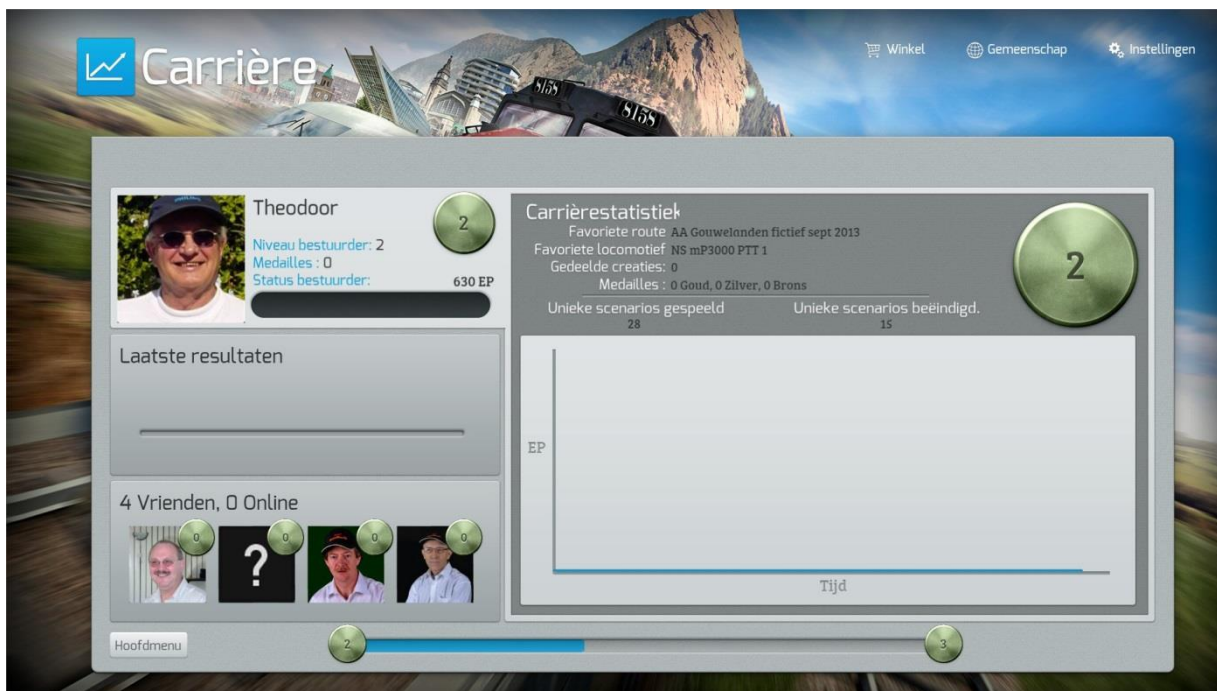
7 Het carrière scherm

Het carrière scherm toont je Steam profiel en wat je tot nu toe met TS2014 hebt bereikt. Het scherm is voorzien van tabs voor de gebieden hieronder aan de bladzijde:

- Je profiel
- Je Prestaties
- Vrienden

Aan de rechterzijde van het scherm is aanvullende informatie. Voor je profiel tab, bevat het wat informatie over je prestaties bij het volbrengen van je carrière modus scenario's.

Het scherm ziet er als volgt uit:



Dit scherm toont wat statistiek over de huidige speler, zijn huidige medaille status (gebaseerd op ervaringspunten), en de wijziging in de ervaringspunten in het recente verleden. Door te klikken op de **Laatste resultaten** tab worden de mogelijk te bereiken resultaten aan de rechterzijde getoond als te zien in het voorbeeld hieronder:



Ten slotte, klikken op de **Vrienden** tab aan de onderzijde laat een lijst zien van die mensen die je als je vrienden hebt aangemerkt in de Steam Client, en met vermelding van hun prestatie status. Voor iedere vriend lijst de bladzijde een kader zoals hieronder:



Dit laat de Steam schermnaam (login naam) van je vriend zien, zijn huidige bestuurders niveau en zijn ervaringspunten (XP) en of hij op dit moment online is.

Je kunt ook enige informatie buiten TS2014 zien door gebruik te maken van de Steam Client.

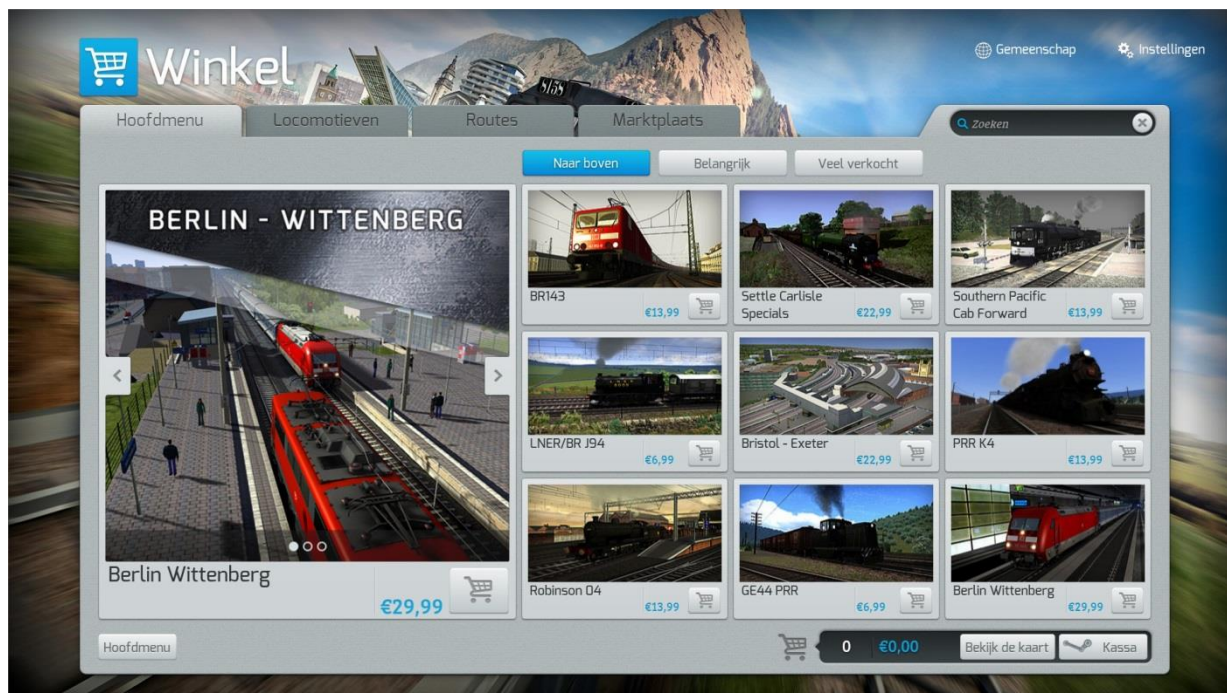


8 De winkel en je Steam verzameling

TS2014 bevat tevens een winkel systeem wat het mogelijk maakt om nieuwe artikelen te kopen en een doorzoek koppeling om de producten te onderzoeken die je al gekocht hebt.

De in-het-spel winkel vergroot verder de functionaliteit die wordt aangeboden in de Steam winkel (steampowered.com) door het mogelijk te maken een meer geavanceerde filtering gebaseerd op speciale eigenschappen van de addon's, tekst zoeken, grotere grafische weergaves en diapresentaties.

Product beschikbaarheid, prijzen, speciale aanbiedingen en andere details zullen niet verschillen tussen deze winkel en de websites. De winkel wordt benaderd vanaf het hoofdmenu's [Winkel knop](#) en kan ook worden bereikt door op de View knop te klikken voor belangrijkste eenheden op de hoofdbladzijde.



8.1 Het doorzoeken van de winkel

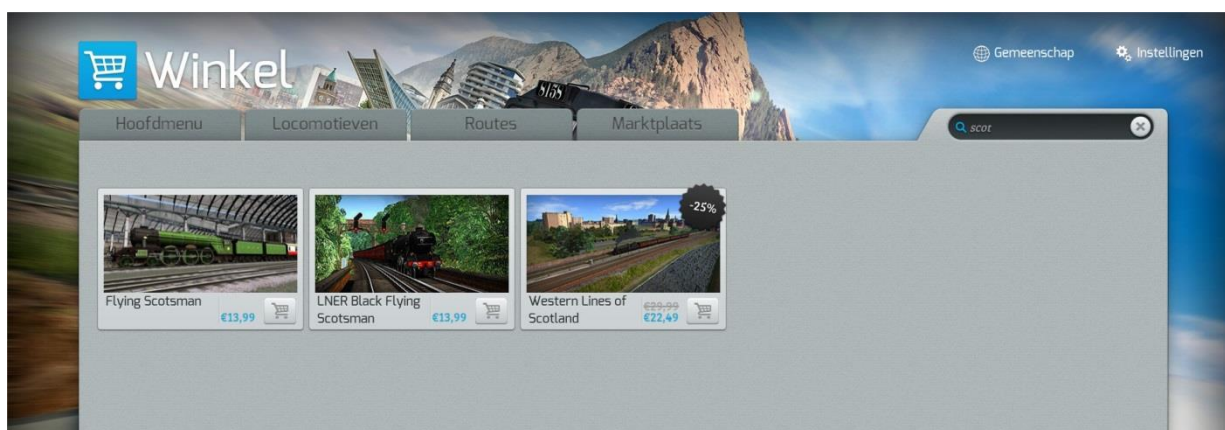
Er zijn verscheidene tabs op dit scherm die de beschikbare producten in groepen verdelen. Als toevoeging kan je gebruik maken van de zoekfunctie in de rechter bovenhoek om dingen te vinden als je een gedeelte van de naam kent.

De tabs zijn:

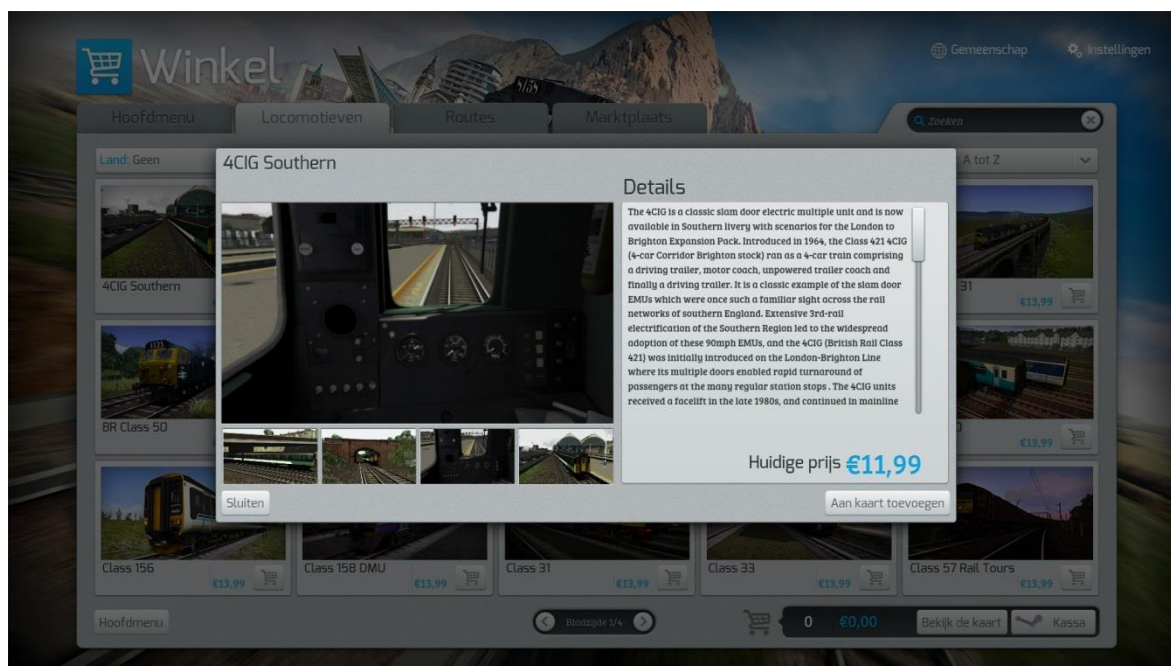
- Hoofdmenu** Dit scherm (zie hierboven) is het initiële scherm, en toont of de **top** artikelen, de **best verkochte**, of de **belangrijkste artikelen**. Als toevoeging toont het een diapresentatie van recente artikelen.
- Locomotieven** De locomotieven tab laat een set van beschikbare locomotieven zien. Aan de bovenzijde van de tab zijn keuze mogelijkheden om de producten te filteren op land, soort locomotief (stoom, elektrisch etc.).
- Routes** The Routes tab laat de set van beschikbare routes zien.
- Bundels** The Bundels tab laat een set van gebundelde producten zien. Kenmerkend van deze producten is, dat zij worden aangeboden met een korting op de som van de prijs van de individuele producten.
- Marktplaats** De marktplaats bevat de artikelen van geringere waarde (zoals wagons en gebouwen etc.)

Voor ieder van de hoofd-tabs geldt, Klik op het product plaatje om meer informatie weer te geven, of op de kaart knop naast de prijs om het artikel toe te voegen aan de winkelkaart.

Het typen van tekst in het zoekgebied aan de top rechterzijde van het scherm zal als tussenbewerking die producten kiezen die overeenstemmen met de tekst. Als voorbeeld, het typen van “scot” kan leiden tot het resultaat in Flying Scotsman en de Western Lines of Scotland pakket etc. blijven weergegeven terwijl alle andere worden verborgen zoals hieronder is te zien:



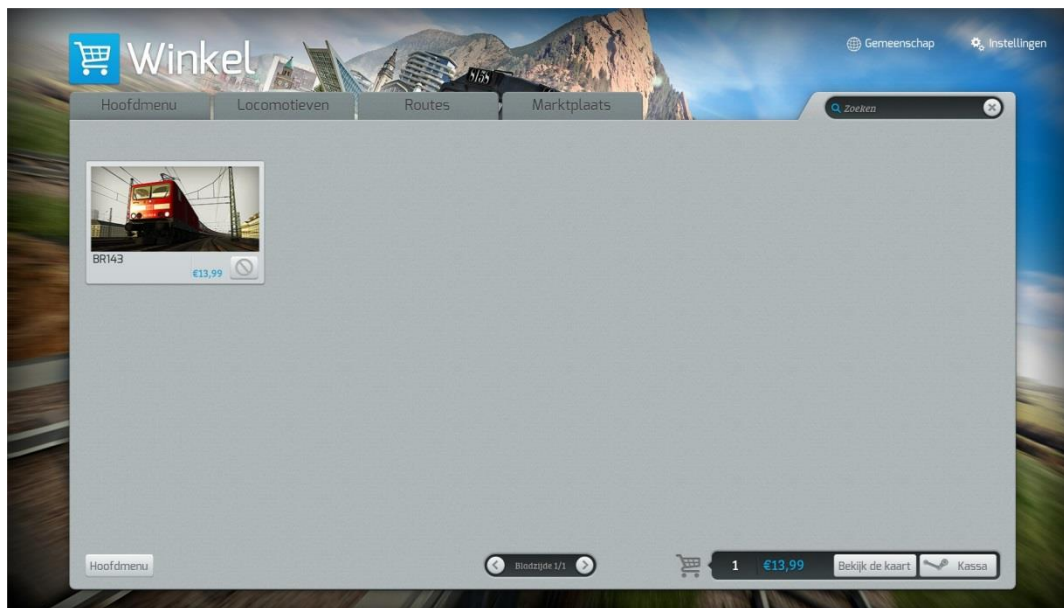
Op sommige tabs ([Locos](#), [Routes](#), [Bundels](#) en [Marketplace](#)) kan je klikken op de neertrek menu's precies boven het product addon rooster om de weer te geven producten te filteren. De set filters varieert per samenhang. Klik op het product plaatje om er meer informatie over te kunnen zien, zoals bv. in het volgende voorbeeld:



- Klik op [Aan kaart toevoegen](#) om het artikel in je winkelkaart op te nemen.
- Klik op [Sluiten](#) om terug te keren naar je product lijst.

8.2 Het kopen van addon's in de winkel

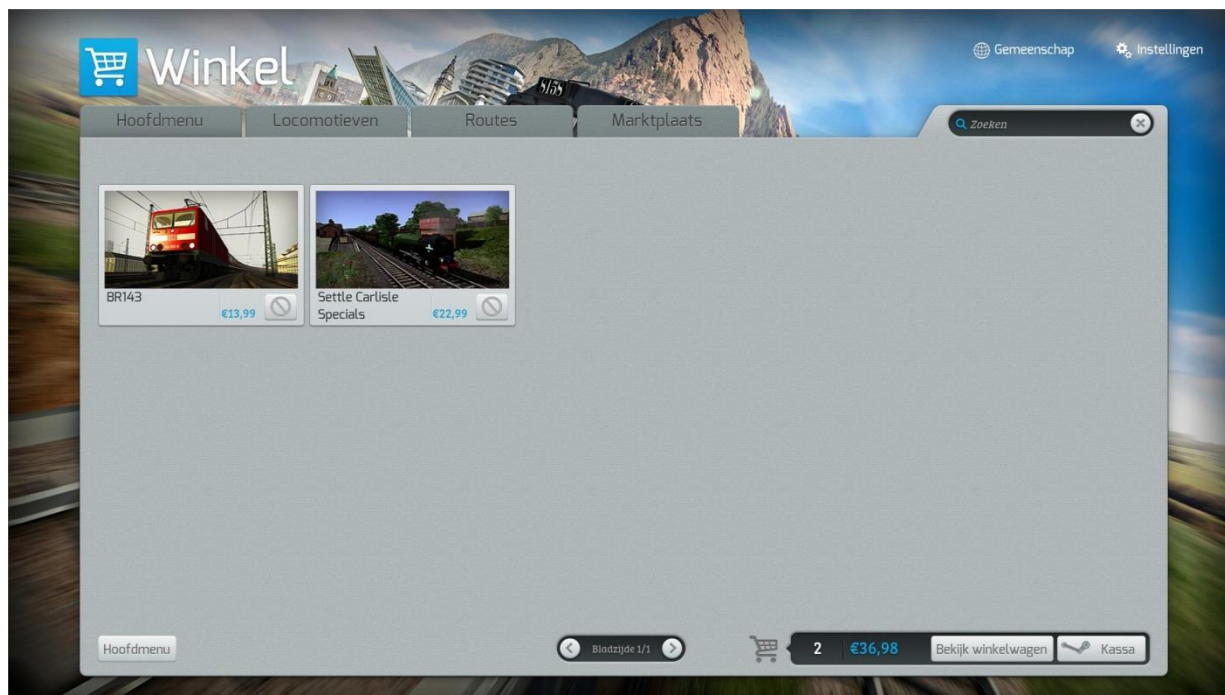
Klik op de [winkelwagen \(icoon\)](#) knop naast de prijs om het artikel aan je kaart toe te voegen. Het plaatje hieronder toont een gedeelte van het scherm nadat de top (red) locomotief aan de kaart is toegevoegd. Zie dat in de lijn aan de onderzijde "1" is ingevuld, aangevend dat er één artikel in de kaart aanwezig is en wat de totale kosten van de artikelen zijn:



Merk op dat de winkelwagen knop voor de rode locomotief is veranderd in een gekruist cirkel symbool, dat aangeeft dat je dit artikel niet opnieuw kunt kopen: Steam laat je ieder artikel slechts eenmaal kopen.

- Om producten die je al bezit voor vrienden te kopen dien je de Steam winkel direct te benaderen en een addon coupon (DLC Voucher) voor die producten aan te schaffen.

Om de huidige inhoud van je winkelwagentje te bekijken, klik je op [Bekijk winkelwagen](#). Deze afbeelding is gelijk aan de andere, die deze toegevoegde producten laten zien:



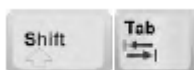
- De inhoud van je winkelwagen blijft behouden, zelfs als je TS2014 afsluit en opnieuw opstart.

Om artikelen uit je winkelwagen te verwijderen, klik je op de gekruiste cirkel in de linker rechterhoek van het betreffende product venster.

Als je de artikelen hebt uitgekozen die je wilt kopen, klik je op [Kassa](#). Het scherm zal veranderen naar de Steam Overlay (overdekscherm) en de Steam webpagina zal worden weergegeven gebruikmakend van de Steam Overlay mogelijkheden.

Aan de linker bovenzijde van het scherm staat de tijd van de dag, aan de rechter bovenzijde staat de Train Simulator product naam, en daartussen is een verwijzing (“link”) die gebruikt kan worden om naar de simulatie terug te keren. De kan ook de Shift-Tab-toetsen hiervoor gebruiken.

De browser (zoekmachine) die op dit scherm wordt gebruikt is een onderdeel van Windows Internet Explorer (verkenner). Je dient ervoor te zorgen dat de internet instellingen op het besturingsscherm zijn ingesteld op toestemming voor web toegang naar het internet.



Keer terug naar TS2014 vanaf de Spel Overlay (en vice versa).



De artikelen die je uitgekozen hebt zijn weergegeven en je kan nu naar de kassa gaan om de transactie als normaal af te handelen. Op dit punt klik je op:

Voor mezelf kopen

Om door te gaan met de Steam betaal procedure.

Verwijder

(Onder de prijs van het product) Om het product uit je mandje te verwijderen. Het product zal ook worden verwijderd van de in-het-spel winkel als je terug gaat.

Doorgaan met winkelen

Om andere beschikbare spelproducten op Steam te bekijken.

- Als je op Checkout klikt om een artikel toe te voegen, zal deze in je Account Steam winkelkaart blijven staan totdat je het hebt gekocht of verwijderd. Dus als je de overlay sluit, zullen de artikelen bewaard blijven tot wanneer je de volgende keer Steam bezoekt. Als je artikel niet wilt kopen, moet je het uitdrukkelijk verwijderen gebruikmakend van de verwijder verwijzing (link) onder de prijs.

Als je het artikel gekocht hebt, verlaat je de overlay door gebruik te maken van de Shift-Tab toetsen of het klikken op de verwijzing aan de bovenzijde van het overlay scherm.

Steam zal geen artikelen downloaden totdat je TS2014 hebt afgesloten, dus als je ze direct wilt gaan gebruiken, keer je terug naar het hoofdmenu en verlaat je het spel. De Steam Client zal de nieuwe aankopen nu gaan downloaden.

8.3 De Steam verzameling

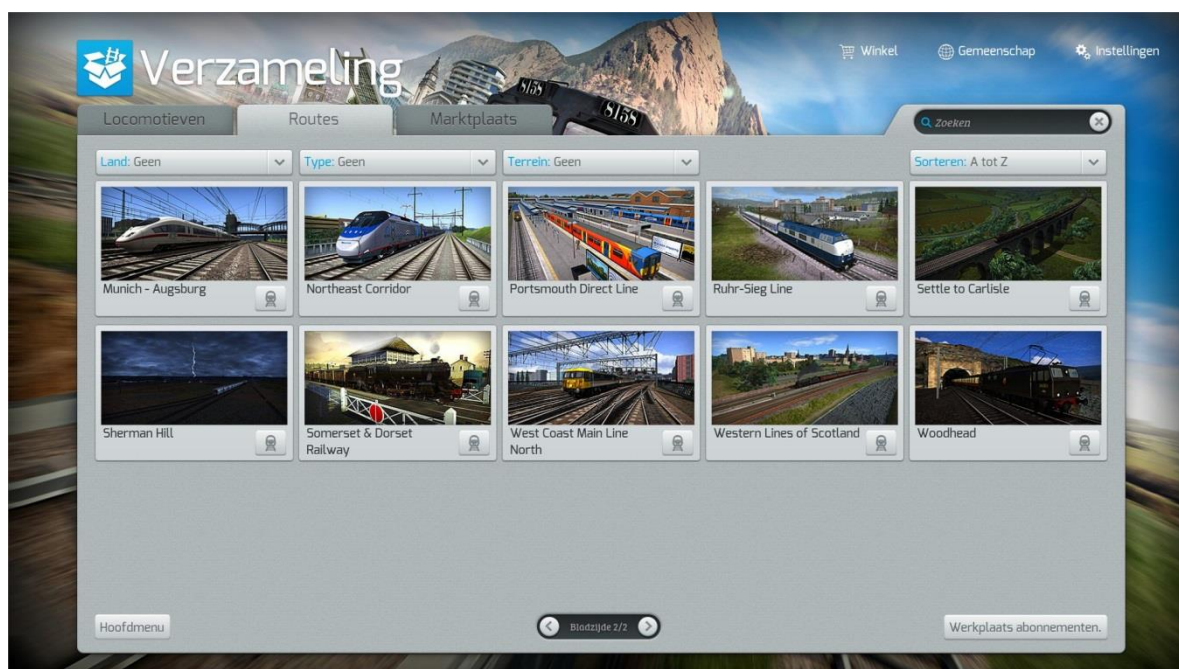
Het [Verzameling](#) scherm laat een lijst zien van de verschillende Steam producten (routes en locomotieven) die je gekocht hebt.

Wanneer je artikelen koopt in de Steam winkel, zullen zij niet meer zichtbaar zijn op de [Winkel](#) bladzijde maar in plaats daarvan op deze bladzijde te zien zijn.

Gebruik de bladzijde bladerknoppen aan de onderzijde van de lijst om door de lijst te bladeren. Als je moeilijkheden hebt met het vinden van de inhoud waarnaar je op zoek bent, klik je op de neertrek filter vakjes langs de top van de lijst om de lijst te beperken tot de artikelen die je wilt zien weergegeven, of gebruik je het zoekvak om op productnaam (of een gedeelte daarvan) te zoeken.

- Dit scherm laat de bij Steam gekochte producten zien, niet de individueel (bv. ergens anders gekochte of verkregen) artikelen. Om specifieke treinen die je gekocht hebt op te sporen gebruik je [Snelstart op het Rijden](#) scherm. Om alle routes te bekijken die je hebt geïnstalleerd(gekocht bij Steam of ergens anders) gebruik je het [Bouwen](#) scherm.
- Je kunt rollend materieel bezitten (rijtuigen, wagons en mogelijk zelfs locomotieven) die niet zichtbaar zijn in het spel gebruikersoverzicht. Je kunt echter alles zien door gebruik te maken van de spel scenario bewerk (editor).

Een voorbeeld van een goed gevulde verzameling pagina zie je hieronder:



8.4 De Steam werkplaats

Net zoals het verkrijgen van nieuwe artikelen uit de winkel, is er een weelde van aanvullende inhoud vrij verkrijgbaar van andere TS2014 gebruikers zoals jij. Deze is opgeslagen in de Werkplaats die door Steam wordt verzorgd.

- Inhoud beschikbaar in de Steam werkplaats is niet geleverd door Railsimulator.com en zijn we dus ook niet verantwoordelijk voor de kwaliteit van het materiaal wat hier verkrijgbaar is.
- Deze service is gedeeltelijk verzorgd door Valve Corporation middels hun Steam werkplaats voorziening en zodoende kunnen we dus ook niet de voortdurende beschikbaarheid van dit systeem garanderen.

Aan de onderzijde van het [verzameling](#) scherm bevindt zich de [Werkplaats abonnementen](#) knop, hiermee kan je toegang krijgen tot de Steam werkplaats [abonnementen](#) schermen.

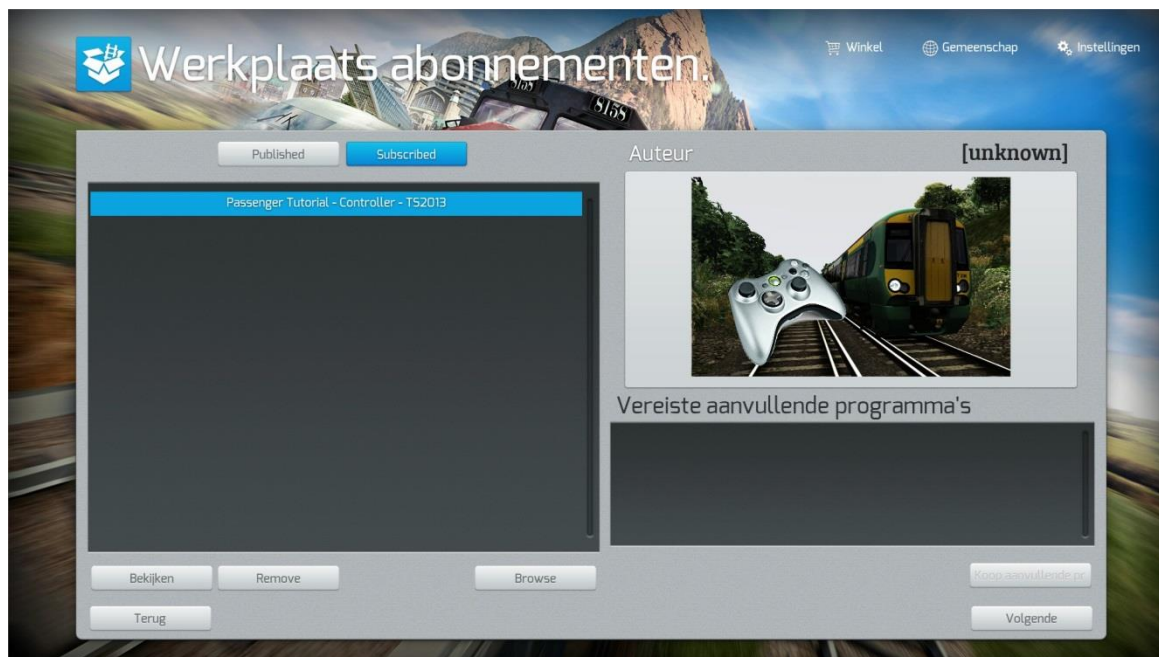
De Steam werkplaats stelt je in de gelegenheid je te “abonneren” op een scenario voor een route, of op de route zelf. In beide situaties, wordt je geabonneerd als zo bij TS2014 zelf: als de inhoud wordt bijgewerkt, zal Steam automatisch jouw exemplaar bijwerken. Op dezelfde manier, als je jouw kopie verwijdert van de schijf (handmatig) en vervolgens aan Steam vraagt het spel te verifiëren, zullen alle vermiste bestanden opnieuw worden gedownload.

Steam werkplaats scenario's en routes moeten zich houden aan enkele beperkingen welke scenario's en routes gedistribueerd op een andere manier niet hebben:

- Scenario's en routes moeten alleen assets (bouwonderdelen) gebruiken afkomstig uit de officiële Steam routes.
- Werkplaats routes kunnen alleen routebestanden bevatten, dat betekent geen assets specifiek voor de route van welke soort dan ook. Dit betekent in feite dat deze uit een officiële Steam route gekloond moeten worden.

Als een werkplaats route eenmaal publiek toegankelijk is gemaakt, kan deze niet meer worden aangepast: wil de auteur deze route uitbreiden of wijzigen, dient hij de route ID te wijzigen en deze als een nieuwe route weer beschikbaar te stellen. Dat betekent dat scenario auteurs een bekende stabiele basis hebben voor waar zij hun creaties voor vervaardigen.

Het abonnement scherm ziet er als volgt uit:



Boven aan de lijst zijn twee knoppen die aangeven wat er wordt weergegeven:

Published

Wijzigt de artikelen die boven in de lijst worden getoond om de artikelen te laten zien die gepubliceerd zijn op de Steam werkplaats

Subscribed

Wijzigt de artikelen die boven in de lijst worden getoond om de artikelen te laten zien waarop je ook geabonneerd bent (dus niet die je gepubliceerd hebt).

De rest van het scherm bevat twee lijsten – de meest linkse toont de inhoud waarop je op dit moment geabonneerd bent of de door jou zelf gepubliceerde inhoud. Er zijn diverse knoppen onderaan de lijst:

Browse

Het doorzoeken naar artikelen waarop te abonneren (installeren) op de Steam werkplaats website. Klikken op deze knop zal je schakelen naar het overlay overzicht. Zie 8.5 het **doorzoeken van de Steam werkplaats** voor verdere details.

Bekijken

Klik op Bekijken met een geabonneerde addon geselecteerd in de lijst hierboven om dat artikel te laten zien in de Steam werkplaats gebruik makend van de Steam Overlay.

Remove

Klik op Remove met een geabonneerde addon geselecteerd om dat artikel uit te schrijven en het van je computer te verwijderen.

Terug

Keer terug naar het verzameling scherm.

Aan de rechterzijde van het scherm zijn twee gebieden: Het bovenste gebied toont het scenario of het route plaatje daarin, samen met de naam van de auteur. Daaronder is wat informatie over de Steam producten waar dit scenario of route op steunen.

Je kunt je abonneren op inhoud (content) voor diegene waarvan je vereiste inhoud niet bezit, maar je kan het niet gebruiken zolang je niet alle verlangde artikelen bezit.

Onder de lijst van de verlangde addon's zijn nog twee knoppen.

Buy DLC Selecteer de addon producten die je niet bezit en die nodig zijn om met dit scenario te kunnen rijden en die in de winkel voor jou gereedstaan om te kopen.

Volgende Laad en start het scenario, gelijk aan het [Gaan](#) op het scenario lijst scherm.

Pas als je alle vereiste artikelen bezit, kan je gaan genieten van je nieuwe route of scenario.

8.5 Het doorzoeken van de Steam werkplaats

Een nieuwe installatie van TS2014 zal niet zijn geabonneerd op enige Steam werkplaats inhoud, dus het meest voor de hand liggende ding is om te bekijken wat beschikbaar is. Klik op de [Browse](#) knop aan de onderzijde van het [Werkplaats abonnementen](#) scherm om dit te doen

Dit zal er voor zorgen dat het Overlay scherm zal worden getoond met een web browser die geopend zal zijn op de Steam pagina als hieronder te zien is:



In het midden van dit scherm (als hier te zien) is een set van tabs, De standaard is **Items**. Aan de rechterzijde hiervan bevindt zich een zoekvak waarin je zoektermen kunt ingeven voor scenario's of routes die je misschien leuk vindt.

Onder deze tabs is een rooster van plaatjes, één voor ieder scenario, die waren opgeladen door de auteur toen deze inhoud werd gepubliceerd.

Zweef met de muis er over om een groene abonneerverwijzing te laten zien, of klik op het plaatje zelf om er meer over te weten te komen.

Wanneer je een scenario vindt dat je aanstaat, en je hebt of bent van plan de vereiste componenten te gaan kopen, klik je op de groene abonneer knop.

Steam zal je Steam Client opmerken en het scenario automatisch downloaden. Het abonnement op dit artikel blijft bestaan totdat je nadrukkelijk het abonnement opzegt.

Je kunt klikken op de [Volgende](#) knop om het selecteerde scenario te gaan spelen of om de beschikbare scenario's voor de route te laten zien.



9 Het Bouw Scherm

Het **Bouw** scherm is het startpunt als je creatief bezig wilt zijn met TS2014. De opties die hiervoor beschikbaar zijn de volgende:

- Het maken of aanpassen van een route of een scenario;
- Het maken van een kopie (**klonen**) van een route of een scenario, zodat je die kan aanpassen of uitbreiden;
- Het publiceren van een route of scenario op de Steam werkplaats,

9.1 Route Acties

Het hoofd **Bouw** scherm is gesplitst in vier secties.

- De lijst van de routes geïnstalleerd op je computer. Dat kunnen er meer zijn dan hier zijn afgebeeld op de verzamel scherm routelijst, omdat de lijst hier iedere route bevat, en niet alleen de routes die via Steam geïnstalleerd zijn;
- Een venster dat de breedtegraad en de lengtegraad (in decimale graden*) van het route uitgangspunt (de plaats op het aardoppervlak aangegeven als 0,0 in het spel coördinaten systeem) bevat.
- Een set van opdracht knoppen aan de rechterzijde van het scherm die meestal iets doen op de geselecteerde route;
- Verder navigatie knoppen langs de onderzijde van het scherm.

Het scherm ziet eruit als hieronder, met enkele “niet Steam” routes geïnstalleerd:



De opdracht knoppen aan de rechterzijde werken als volgt:

Route bewerken · Gebruik de spelbewerker voor de aan de linkerzijde geselecteerde route.

Route klonen

Maak een kopie van de routebestanden, (maar niet van de assets bouwonderdelen) van een route gebruikmakend van een nieuwe naam.

Naam route wijzigen

Geef de route een nieuwe naam. Je wordt naar een nieuwe naam gevraagd.

Verwijder route

Verwijder de route bestanden (maar niet de assets bouwonderdelen) van je computer.

* Graden en decimale gedeeltes van een graad (4.84865), en niet graden en minuten (4.°55”).

Open de route map

[Alleen in de venster modus]. Opent een Windows verkenner venster met de map die de route bestanden bevat.

Nieuwe route Maakt een nieuwe route aan door het kopiëren van de structuur opzet, maar niet het spoor, terrein, of bouwonderdelen (assets) van een andere route.

Scenario bewerker Start de scenariobewerker.

- Het ligt is buiten de omvang van dit handboek om de scenario- en routebewerkers te beschrijven. Deze worden beschreven in het Creatie handboek. Bezoek www.engine-driver.com voor artikelen en verdere informatie over deze onderwerpen. Een gedeelte van deze informatie is alleen in het Engels beschikbaar.

9.1.1 Het bewerken van de route

Start de routebewerker voor de route in de linker kolom geselecteerd.

Er is altijd een scenario in de bewerker geladen of je nu de spelwereld aan het bewerken bent of met een speciaal scenario bezig bent, dat hier wordt aangeduid als het inbegrepen scenario (Impliciet scenario).

Dit scenario bepaald welk seizoen en tijd van het jaar het is in de bewerker, tijd van de dag, welk rollend materieel er beschikbaar is en waar, en waar in de wereld je start met het bewerken.

Scenario's hebben een interne naam, een lange reeks van tekens dat tevens de naam van de map is. Het inbegrepen scenario is dat scenario met de "laagste" naam wanneer gesorteerd.

9.1.2 Het klonen van de route

Gebruik dit als je een bestaande route van Steam wilt uitbreiden of aanpassen.

Dit kan bijvoorbeeld gebruikt worden om het tijdperk van de route aan te passen door het toevoegen van of verwijderen van bepaalde eigenschappen zoals een bovenleiding die buiten de tijd zou vallen, of alternatief een route uit te breiden met een nieuwe zijtak.

Er is een afvinkvakje wat vraagt de gevonden scenario's ook te klonen met de route als de route zelf wordt gekloond:

- Vink dit af als je van plan bent alleen de scenery, grondbedekking, huizen, wegen, bruggen, heggen en hekken, etc. te veranderen.
- Vink dit niet af als je van plan bent het spoorwegnet te wijzigen (of er aan toe te voegen).

Aangepast spoorwegnet (in vergelijking met de originele route) kunnen scenario's of een manier mislukken en zijn dan erg moeilijk te herstellen.

Het wijzigen van spooreenheden gekoppeld aan het spoor, zoals seinen, spoorwegovergangen, afstandspalen, snelheidsbeperkingsaanduidingen en nog vele andere kunnen wel of geen problemen veroorzaken, afhankelijk van de eenheid of de scenario's

9.1.3 Naam van de route wijzigen

Deze actie geeft de route een andere naam. Je zult naar een nieuwe naam worden gevraagd.

Er is hier geen voordeel anders dan voor je persoonlijk nut om dit te doen. Als al eerder aangegeven, routes hebben een interne naam die door deze actie niet wordt beïnvloed. Met als consequentie dat je twee routes kan hebben met blijkbaar dezelfde naam.

9.1.4 Het verwijderen van een route

Deze actie verwijdert de route bestanden (dat wil zeggen, de definitie van het welke dingen gebied, maar niet de dingen zelf) van je computer. Je wordt gevraagd of je zeker weet dat je dit wilt doen.

- Voor een route die is gedownload van Steam als resultaat van een aankoop of van het abonneren erop in de werkplaats, zullen de route bestanden worden verwijderd maar deze kunnen automatisch weer opnieuw door Steam worden gedownload. Dit is omdat het verwijderen van de route hier niet het Steam abonnement verwijderd.
- Voor een route die door jezelf is gemaakt als een resultaat van het klonen van een route, een nieuwe route of iets dergelijks, of verkregen uit een niet-Steam bron (zoals een derde partij verkoper of een freeware site), zullen de route bestanden permanent worden verwijderd.

In ieder geval, heeft een route een aantal assets (bouwonderdelen) bestanden, de bomen, sporen en wegen die de route gebruikt en deze worden door deze optie niet verwijderd.

9.1.5 Het maken van een nieuwe route

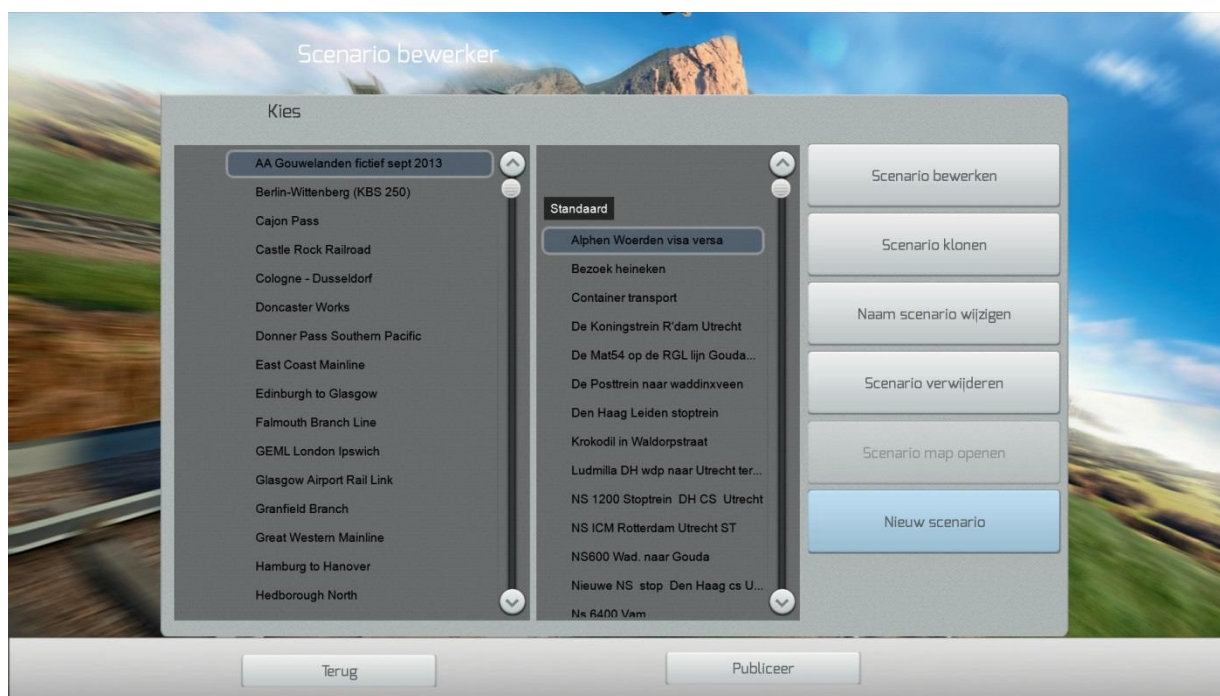
Je zult worden gevraagd een naam voor deze route in te geven, de breedtegraad en lengtegraad voor de oorsprong van de route, dat overal op deze wereld kan zijn. Wees zorgvuldig met het ingeven van de locatie, gebruikmakend van de decimale graden (geen graden, minuten) en controleer of je op de juiste wijze hebt afgerond. Opmerking: de locatie 0,0 graden bevindt zich in de oceaan voor de Ivoorkust van Afrika!

Je dient ook een “donor” route te kiezen waarvan basis route instellingen zullen worden gebruikt. Deze instellingen zijn voornamelijk het spoortype, de grond en hemel structuur en de manier waarop het weer werkt. Als je dit gedaan hebt, zal de route afhankelijk zijn van enkele bouwonderdelen (assets) die met de geselecteerde route zijn uitgerust, maar niet op de route zelf.

Zodra deze informatie is ingegeven, zullen de routebestanden worden geladen en de bewerker zal worden gestart op het oorsprong punt van de route.

9.2 Scenario acties

Klikken op de Scenario bewerker breng je op het scenario bewerker scherm, dat er als volgt uitziet:



Aan de linkerkzijde is een lijst van routes die door jou zijn geïnstalleerd (dezelfde set als op het Bouw scherm). Daarnaast is er een lijst van scenario's, gerangschikt op scenario type (standaard, carrière en verkennen).

Kies een scenario wat je wilt gaan bewerken door gebruik te maken van de route en scenario lijsten.

Naast de lijsten bevinden zich opdracht knoppen, die op dezelfde manier werken als die voor de routes:

Scenario bewerken	Bewerk het geselecteerde scenario met de scenariobewerker.
Scenario klonen	Maak een kopie van de scenariobestanden van een scenario en gebruik een nieuwe naam.
Naam scenario wijzigen	Geef het gekozen scenario een nieuwe naam. Je zult worden gevraagd om een nieuwe naam in te geven.
Scenario verwijderen	Verwijder het geselecteerde scenario.
Scenario map openen	[Alleen in de Window venster modus]. Opent een Windows Verkenner venster op de map die de scenario's bevat.
Nieuw scenario	Maak een nieuw scenario aan.

Binnen de wereld bewerker, worden de scenario's gepresenteerd met de scenariomarkering. De markering voor de nieuwe scenario's worden geplaatst op de oorsprong van de route en kunnen indien gewenst worden verplaatst. De markering voor gekloonde scenario's worden geplaatst boven de markering van de markering van het scenario waarvan af dit scenario is gekloond.

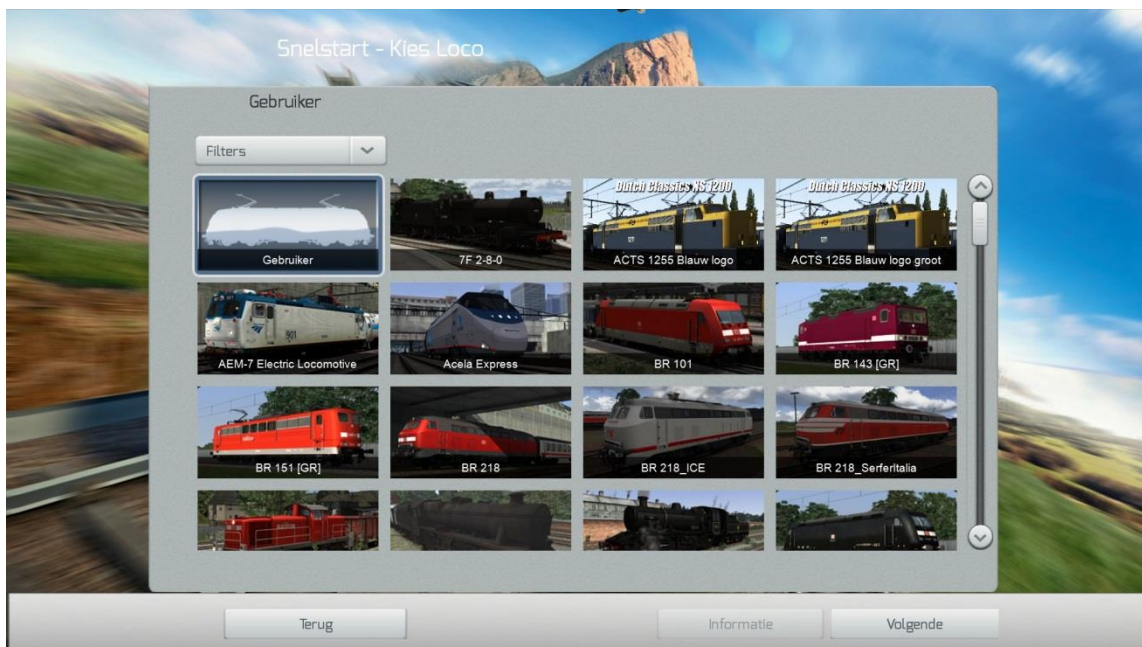
9.3 Het aanpassen van treinsamenstellingen voor Snelstart

De lijst voor treinformaties (treinsamenstellingen) wordt weergegeven wanneer je een snelstart locomotief selecteert op het **Snelstart – Kies Loco** scherm dat qua inhoud wordt bepaald door de beschikbare snelstart treinsamenstelling definities.

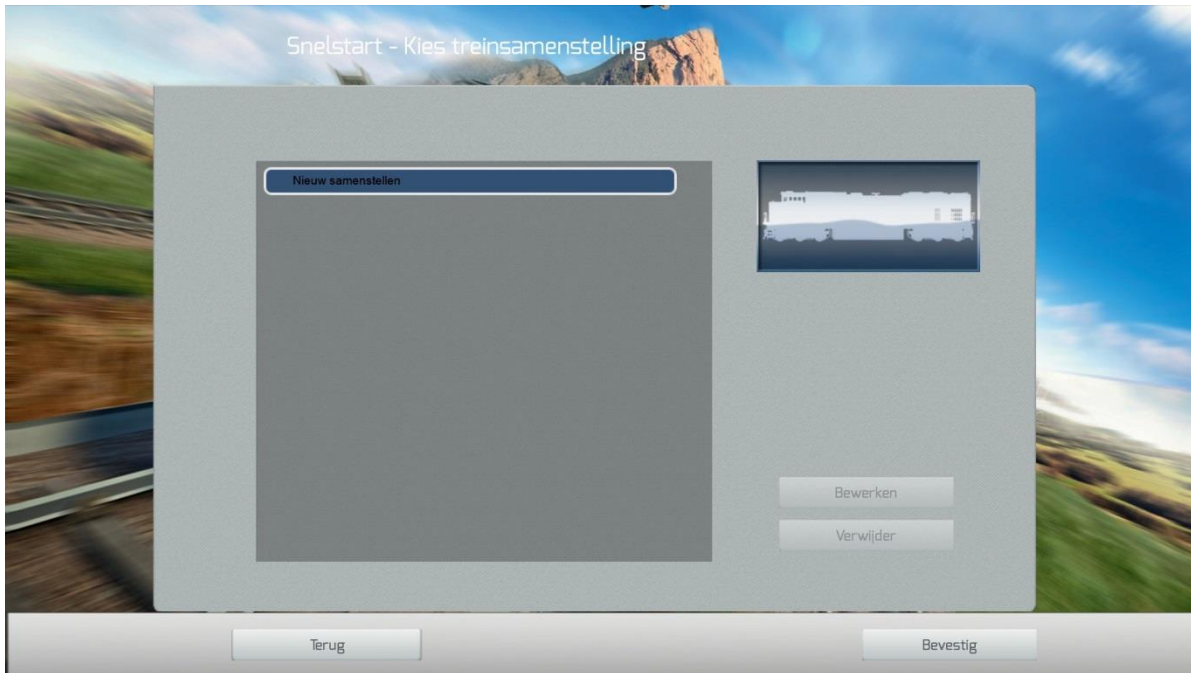
Er zijn er normaal enkele voor iedere locomotief gedefinieerd, maar binnen TS2014 kan je ze uitbreiden met behulp van de treinsamenstelling bewerker. Als je dat gedaan hebt, kan je de treinsamenstelling op de normale wijze uitkiezen. Op dit moment kan je nog geen treinsamenstelling definitie exporteren of bewerken in de UI (?).

Het definiëren van een treinsamenstelling:

1. Ga naar het **Snelstart – Kies Loco** scherm;
2. Klik op de **Gebruiker** locomotief zoals hieronder wordt weergegeven:



3. Klik op **Volgende** om op het **Snelstart – kies treinsamenstelling** scherm te komen:



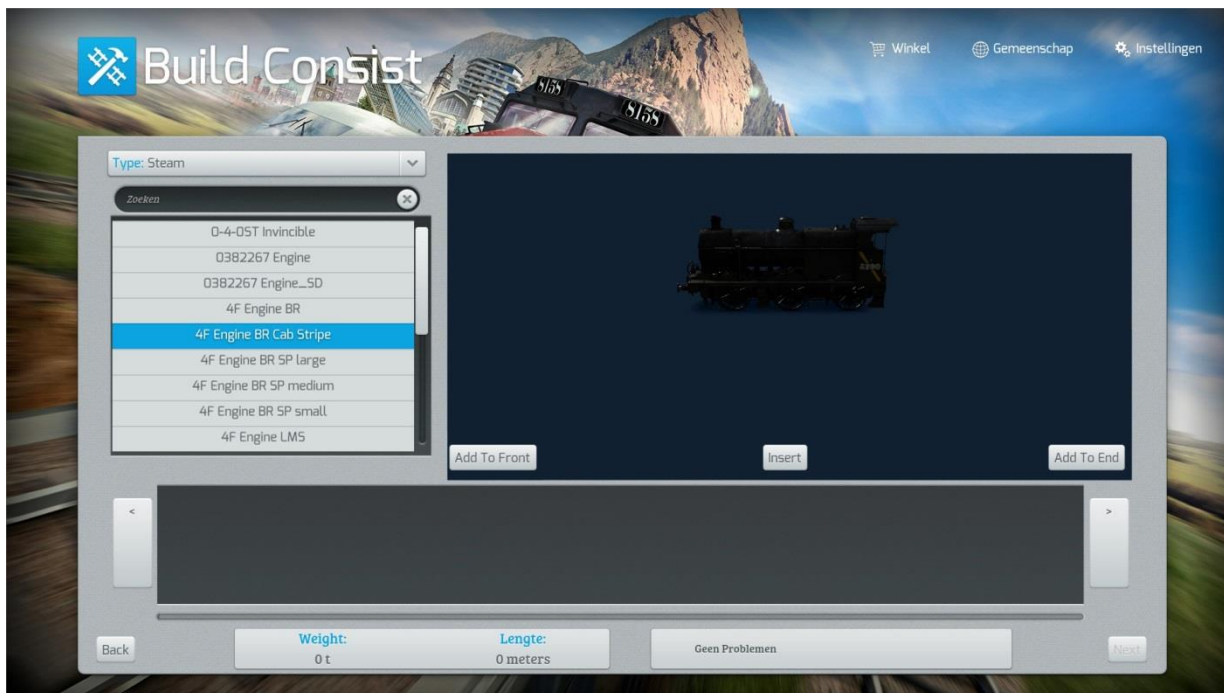
4. Klik op **Bevestig** om op het Bouw treinsamenstelling bewerker scherm te komen. Er zal een vertraging optreden als de rollend materieel blauwdrukken die je hebt geïnstalleerd worden opgezocht en geladen.

Aan de linkerkzijde van het scherm is een neerklap besturing aanwezig om het type eenheid te kiezen uit de lijst daaronder, alsmede een zoekvenster. Op dit scherm bevat de eenheid “wagon” alles wat geen locomotief is.

Aan de rechterzijde is een “real-time 3D render” (foto realistisch plaatje) van de eenheid die uit de lijst is geselecteerd en daaronder is een horizontale lijst die de treinsamenstelling laat zien zoals die is opgebouwd. Hij kan gedraaid worden door met de muis naar links of rechts te slepen.

Om een treinsamenstelling aan te maken die in de **Snelstart** gebruikt kan worden, maak je een complete trein aan met een locomotief en het verlangde rollend materieel. Het **Kies treinsamenstelling** scherm voor die locomotief zal dan de treinsamenstellingen tonen die voor die locomotief beschikbaar zijn.

- Het is mogelijk met deze bewerker treinsamenstellingen te bouwen die geen locomotief hebben. Zulke treinsamenstellingen kunnen gebruikt worden in de scenariobewerker om scenario's te bevolken, maar deze kunnen niet direct worden benaderd door Snelstart.
5. Kies een type locomotief van de treklijst aan de bovenzijde (Stoom, Diesel, Elektrisch) en bekijk de locomotieven in de lijst daaronder.
 6. Kies de locomotief die je wilt uit de lijst door op zijn naam te klikken. Het 3D gebied toont het model, wat gedraaid kan worden door met de muis naar links en rechts te slepen:



7. Klik op de **Add To Front** (voeg aan de voorzijde toe) om de locomotief aan de kop van een nieuwe samenstelling te plaatsen. Voor een losse locomotief samenstelling is dat alles wat je moet doen. [Tenders voor stoomlocomotieven kunnen worden gevonden onder het eenheid type **Wagons**].
8. Kies Wagons in de treklijst.
9. Kies de eenheden die je wilt gebruiken op dezelfde wijze als hiervoor, voeg ze toe aan de achterzijde van de treinsamenstelling door **Add To Back**. (aan de achterzijde toevoegen) te gebruiken.
10. De samenstelling die wordt gebouwd heeft een (huidige eenheid) zoals wordt getoond in de overdekbesturingen zoals hier wordt aangegeven:



Om deze eenheid te verwijderen, klik je op **Delete**; Om het de andere kant op te laten kijken, (dus de linker en het rechtereinde om te wisselen) klik je op **Flip**. Om deze eenheid in de treinsamenstelling te verschuiven, gebruik je de **>>** en **<<** knoppen.

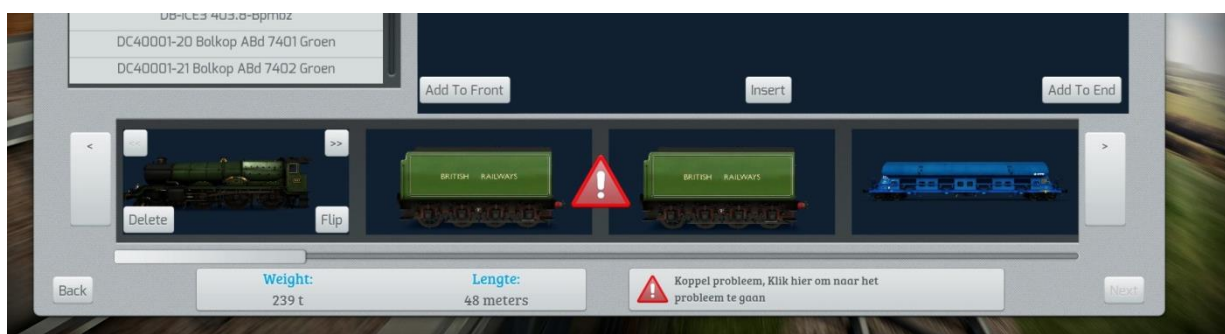
11. Let er op dat er aan de onderzijde van het scherm wat statistische gegevens zijn te vinden over de lengte van de treinsamenstelling en het gewicht. (inclusief de locomotief). Houdt in gedachte dat de capaciteit beperkingen kan opleggen met betrekking tot de locomotief en de te gebruiken route!
12. Als je tevreden bent met de treinsamenstelling, klik je op Next. Een dialoog wordt getoond die vraagt om een naam om de samenstelling te kunnen identificeren, alsmede het land waar deze samenstelling geldig voor is.



13. Klik op [Save](#) (opslaan). De treinsamenstelling wordt opgeslagen en het [Snelstart Kies-Loco](#) scherm wordt weergegeven.

Wanneer de samenstelling is opgeslagen, kan je hem gebruiken binnen Snelstart door een locomotief te selecteren die in die samenstelling in gebruik is (pas op voor bijna gelijkgenaamde locomotieven!). Wanneer je op Next klik, dan zal de [Snelstart – kies samenstelling](#) lijst jouw samenstelling bevatten.

Als je het “koppel probleem” tegenkomt en deze foutboodschap verschijnt, zoals in het scherm hieronder, komt dat omdat de twee eenheden waar het omgaat verschillende koppelingsmechanismes hebben en niet zoals ook in de echte wereld aan elkaar gekoppeld kunnen worden.



Los dit probleem op door of het omdraaien, verwijderen of verschuiven van de eenheden totdat iedere eenheid netjes gekoppeld kan worden. In dit geval is het dat de locomotief tenders niet op dezelfde manier koppelen als de andere eenheden, dus de tweede tender kan niet aan de achterkant van de eerste worden vastgemaakt.

9.3.1 Het bewerken en verwijderen van eigen treinsamenstellingen

Je kunt eigen trein samenstellingen bewerken en ook weer verwijderen. Als je een eigen samenstelling hebt aangemaakt verschijnt het op de [Snelstart – kies samenstelling](#) lijst onder [Mijn Treinen](#).

Om te verwijderen. Klik je op de samenstelling en vervolgens op [Delete](#), Er volgt geen waarschuwing: de samenstelling is verwijderd.

Om te bewerken, klik je op de samenstelling en vervolgens op [Edit](#). De samenstelling wordt geladen in het [Bouw trein samenstelling](#) scherm en je kunt het bewerken zoals je wilt. Wanneer je op [Next](#) klikt, wordt de [Save](#) (opslaan) dialoog opnieuw gepresenteerd. Als je dezelfde naam ingeeft, zal de originele samenstelling worden overschreven. Als je een nieuwe naam ingeeft, zullen de oude en de nieuwe samen worden bewaard.

9.3.2 Het bewerken van geleverde trein samenstellingen

Als je een trein samenstelling selecteert die met een product pakket is geleverd, zal de [Delete](#) knop niet te gebruiken zijn, maar de [Bewerken](#) knop kan wel gebruikt worden om de treinsamenstelling te bekijken in het [Bouw treinsamenstelling](#) scherm en zodoende kan je dus een kopie maken van de uitgekozen samenstelling onder een andere naam.

9.4 Het publiceren naar de werkplaats scherm

Met TS2014 kan je routes en scenario's die je hebt gemaakt publiceren in de Steam werkplaats zodat anderen daar ook gebruik van kunnen maken. Deze routes en scenario's worden bewaard in het Steam systeem en je moet dus online zijn om deze voorziening te kunnen gebruiken.

- Deze voorziening wordt gedeeltelijk verzorgd door Valve Corporation geheel hun Steam werkplaats voorziening en daarom kunnen we niet de omnivoor woordelijke voortgang van dit systeem garanderen.

Er zijn wat beperkingen die niet aanwezig zijn voor routes en scenario's die je zelf gemaakt hebt of die je op een andere manier deelt.

- Routes en scenario's kunnen alleen assets (rollend materieel, gebouwen etc.) gebruiken van bestaande producten afkomstig van Steam (dus beschikbaar in de winkel);
- Is een scenario eenmaal op de werkplaats gepubliceerd, dan kan deze niet meer bewerkt worden, maar het wel worden verwijderd. Als je een update wil uitvoeren, kloon dan het scenario, geef het een passende naam en publiceer vervolgens deze kopie.
- Er is een werkwijze voor het publiceren van een route en die bevat een testperiode, gedurende die tijd kunnen wijzigingen worden aangebracht. Na afloop van de testperiode, kunnen er geen verdere wijzigingen meer aan de route worden aangebracht.

De [Publiceer route](#) (en [Publiceer scenario](#)) schermen kunnen worden bereikt vanaf de [werkscherm](#) knop op het [Bouw scherm](#) en ziet er als volgt uit:



Initieel laat het **Publiceer route** scherm aan de linkerkzijde de geïnstalleerde routes zien die gepubliceerd kunnen worden. Alleen routes die niet van Steam zijn gedownload kunnen gepubliceerd worden. In het scherm hierboven zijn er enkele te zien. Aan de bovenzijde van het scherm zijn twee knoppen:

Route	Toont de op dit moment geïnstalleerde routes in je TS2014 installatie, die gepubliceerd kunnen worden.
Scenario	Toont de op dit moment geïnstalleerde scenario's die gepubliceerd kunnen worden.

Aan de onderzijde van het scherm zijn drie knoppen:

Terug	Brengt je terug naar Het Bouw menu.
Volgende	Alleen beschikbaar nadat er een keuze is gemaakt, gaat verder naar het publiceer informatiescherm.
Afsluiten	Het beëindigen van deze te publiceren actie.

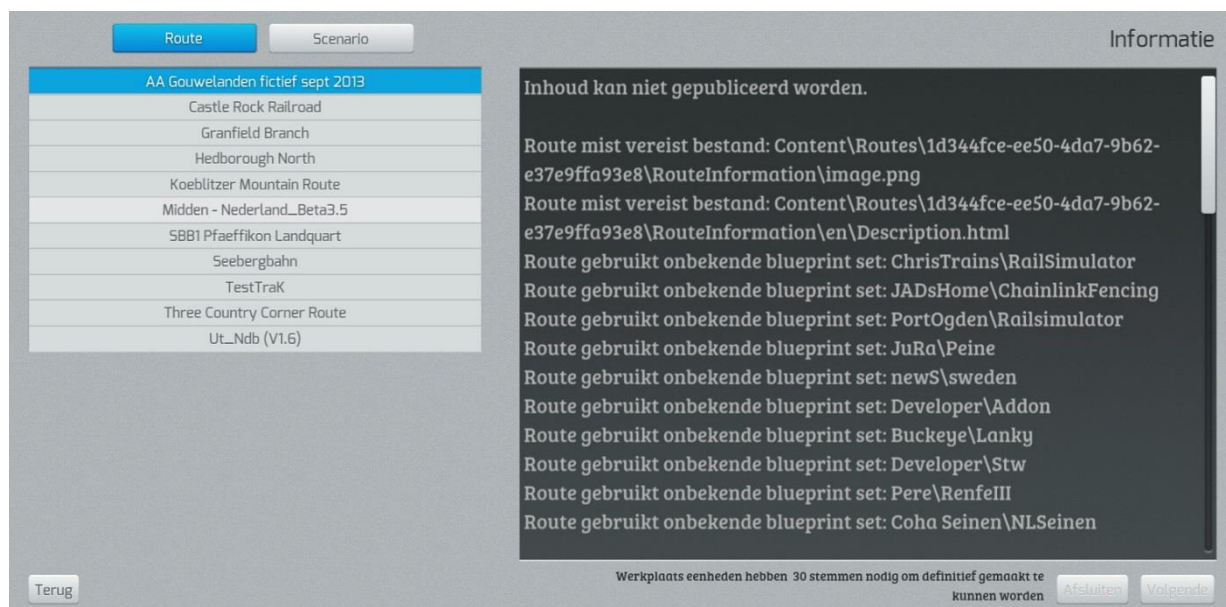
9.4.1 Het publiceren van een route

Voor dat je de **Bouw** schermen gaat gebruiken om je route te publiceren, moet je eerst een plaatje kopiëren in de map "RouteInformation" binnen de hoofd route map. Dit plaatje zal gebruikt worden om de route in de **Snelstart** schermen te tonen.

Dit plaatje moet in png formaat zijn, en moet de naam "**image.png**" hebben.

Aan de linkerkzijde is een lijst van de routes die gepubliceerd kunnen worden. Om verder te gaan kies je een route die je gebouwd hebt.

Het volgende wat gaat gebeuren, is dat TS2014 controleert of de route aan een aantal testen voldoet. Een voorbeeld van de uitkomst van de testen wordt hier getoond:



In dit geval is er geen image.png bestand wat kan worden hersteld, maar de route gebruikt ook een blauwdrukken set (blueprints) die niet in de Steam werkplaats zijn toegestaan.

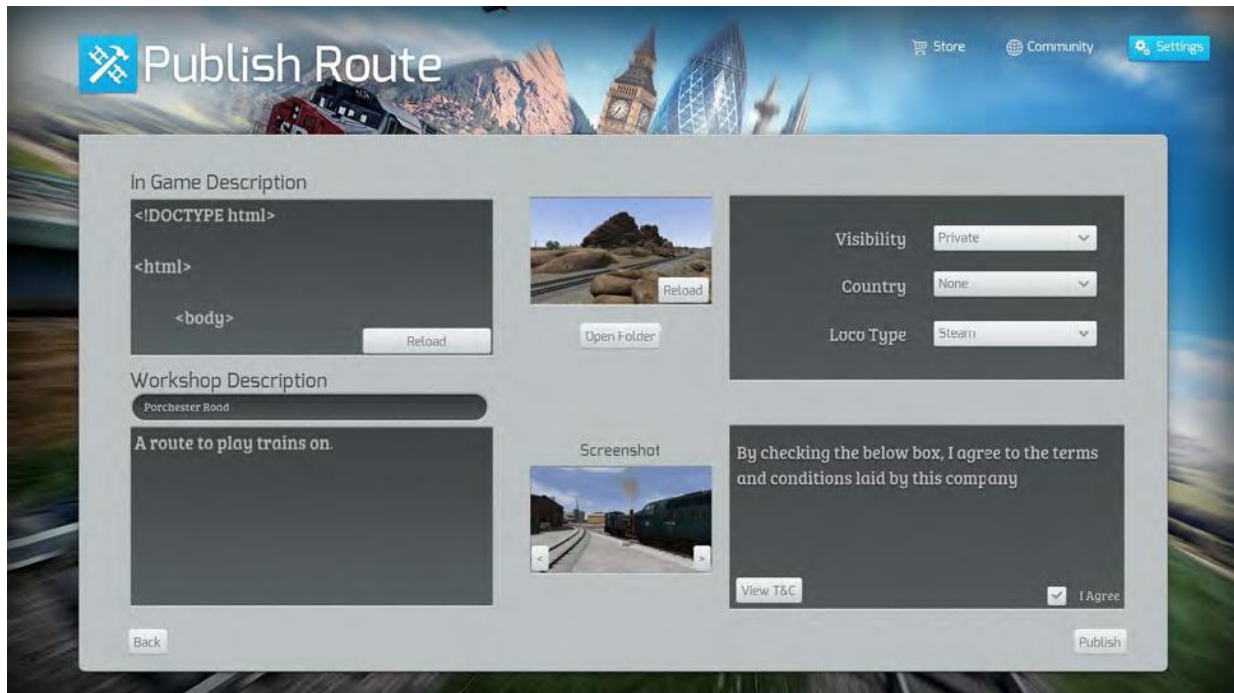
Stel dat je route controle OK is, er geen boodschappen worden weergegeven, dan zal de **Volgende** knop aan de rechteronderzijde worden geactiveerd.

Klik op **Volgende**. Er verschijnt nu een ander scherm, waar je de velden moet ingeven om de route op een correcte wijze in de werkplaats op te nemen:

- | | |
|--------------------------------|---|
| In Spel beschrijving | Dit is een vol HTML-gecodeerde pagina die je mee levert en je kunt de gewoonlijke tekstversieringen en ander HTML mogelijkheden toevoegen. De bladzijde wordt getoond als je op Info klikt voor een route. |
| Werkplaats beschrijving | De titel en de hoofdtekst die in de Werkplaats wordt geplaatst. Deze is gebruikelijk wat korter en kan geen HTML bevatten. |
| Zichtbaarheid | Selecteer de zichtbaarheid van deze route: voor jou alleen, jij en je Steam vrienden, of iedereen. |
| Land | Het land waarin deze route zich afspeelt. |
| Loco Type | Welk tractie type hoofdzakelijk op deze route gebruikt wordt. Dit wordt gebruikt in het Rijden schermen filter systeem. |

Screenshot

Een schermfoto van je route, gepakt uit een set van schermfoto's genomen met behulp van het snapshot systeem in het spel (F12).



Het plaatje in het middenboven gedeelte van het scherm (met Reload daar bovenop) is het image.png bestand dat je in de RoutInformation map hebt geplaatst. Als je dit plaatje wilt aanpassen of vervangen, klik je op [Open Folder](#) om een Windows verkennervenster te openen in de juiste map.

Klik op [Publiceer](#) om de route op de Steam werkplaats te publiceren.

Er zal nu een openthoud optreden tussen de door jou gepubliceerde route en het verschijnen daarvan op de werkplaats om het mogelijk te maken dat de route wordt gecontroleerd op zijn juistheid. Als deze controle heeft plaats gevonden komt de route in de “voorlopige” status en is hij zichtbaar in de werkplaats, maar scenario's gebaseerd op deze route kunnen nog niet gepubliceerd worden. Dit is om het mogelijk te maken dat er nog wijzigingen op de route kunnen worden aangebracht, wellicht op aanraden en verzoek van je vrienden.

Als je tevreden bent met de route zoals die gepubliceerd is, keer je terug naar het werkplaatsscherm, selecteer je route en klik vervolgens op [Make Final](#). dat zal twee dingen tot gevolg hebben:

- Scenario's gebaseerd op deze route kunnen nu gepubliceerd worden.
- Verdere wijzigingen aan de route zijn niet meer mogelijk.

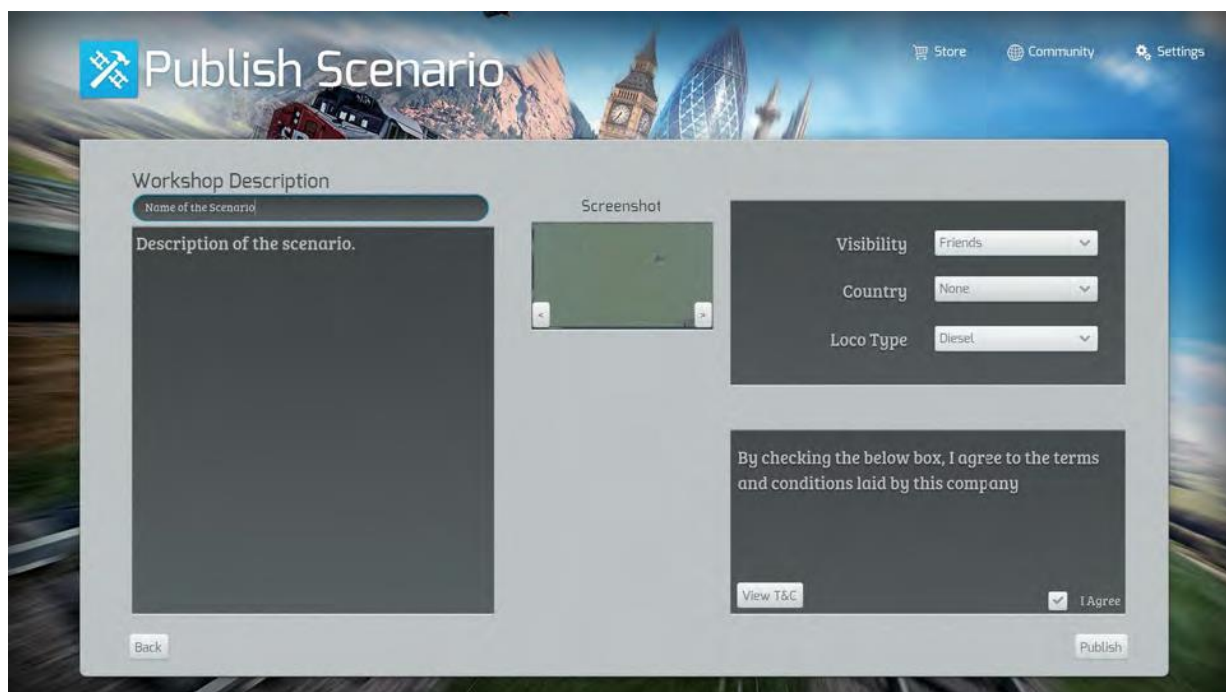
9.4.2 Het publiceren van een scenario

Aan de linkerkzijde van het eerste **Publiceer** scherm is een lijst van scenario's die gepubliceerd kunnen worden.

Kies het scenario wat je gemaakt hebt.

Het controle proces dat voor scenario's wordt uitgevoerd is als dat voor de routes (zie hierboven). Neem aan dat je scenario akkoord wordt bevonden, geen foutboodschappen worden weergegeven, dan zal de **Volgende** knop aan de rechter onderzijde van het scherm worden geactiveerd.

Klik op **Volgende**. Een ander scherm wordt nu zichtbaar:



Vul de velden in om dit scenario in de werkplaats op juiste wijze neer te zetten.

- Werkplaats beschrijving** De titel en de hoofdtekst om in de werkplaats weer te geven. Deze zal tamelijk kort zijn en kan geen HTML bevatten.
- Zichtbaarheid** Selecteer de zichtbaarheid van deze route: voor jou alleen, jij en je Steam vrienden, of iedereen.
- Land** Op welk land deze route, dit scenario gebaseerd is.

Loco Type	W Welk tractie type hoofdzakelijk op deze route gebruikt wordt. Dit wordt gebruikt in het filter systeem.
Screenshot	Een schermfoto van je scenario, de pijltjestoetsen selecteren de schermfoto's genomen met behulp van het snapshot systeem in het spel (F12).

Er is geen **Make Final** handeling voor scenario's.

9.5 Het wijzigen van scenario's

Als je een eerder gemaakt scenario met wat variaties wilt uitproberen, of dat een ander locomotief is of wat anders, kan het je het **Bouw** gereedschap gebruiken om het scenario te klonen (waar je dan een andere naam voor dient in te geven en je kunt het vervolgens dan aanpassen. Zie **9.2 Scenario Acties** voor meer informatie.

Als je dat wilt doen voor een scenario via Steam verkregen, kan je dat scenario daarna uploaden naar de Steam werkplaats.

- Ofschoon het mogelijk is een origineel scenario te bewerken (zonder het eerst te klonen), wordt dit in het geheel niet aangeraden. De Steam Client kan deze aangepaste bestanden overschrijven bij de eerst volgende update van de software op je computer en daarbij al je wijzigingen te niet doen.

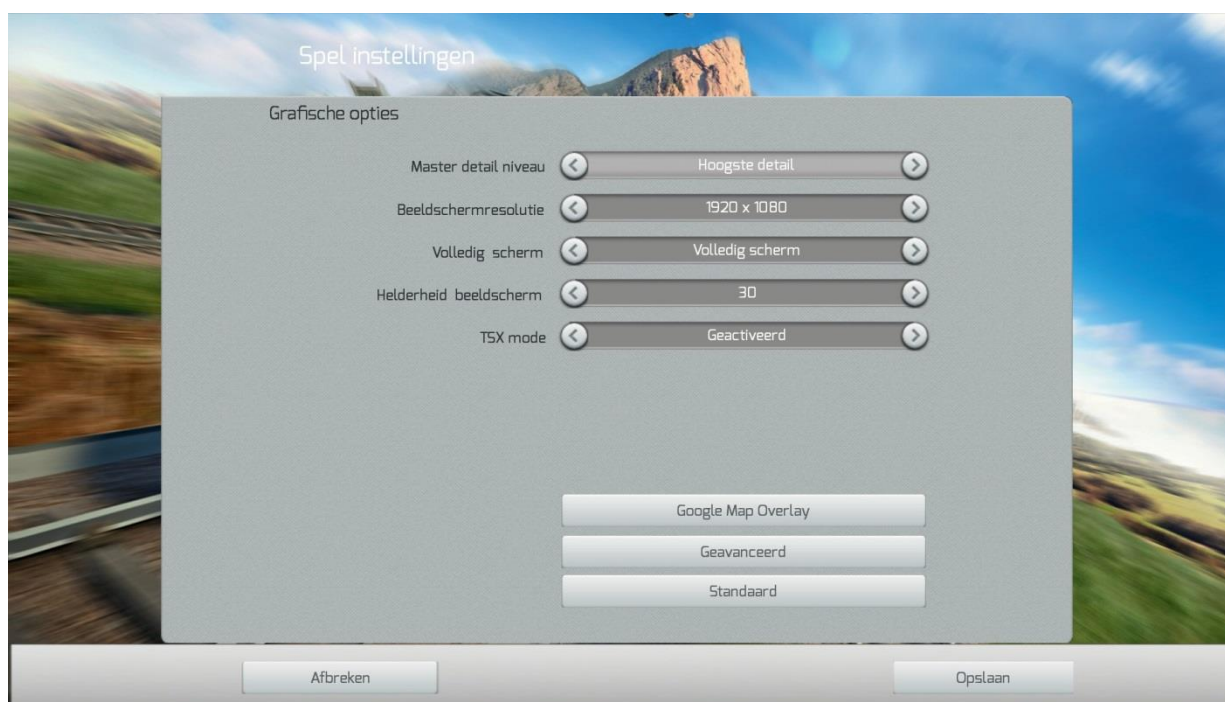


10 Instellingen

TS2014 kan op veel verschillende manieren geconfigureerd worden. Met het instellingenmenu kan je deze instellingen veranderen. Elk van deze opties wordt in detail hieronder beschreven.

Grafisch	Beeldformaat, detail niveaus, en helderheid
Spelen van het spel	Expert/eenvoudige modusselectie, gebruikers hints
Geluid	Volume niveaus en effecten
Besturingen	XBox besturingsinstellingen
Medewerkers	
Gebruikvan gereedschap	Gebruikershandboeken en caches

10.1 Grafische instellingen



Gebruik het **Grafische opties** scherm om te configureren hoe het spel er op jouw computer uit moet zien. Wanneer je TS2014 voor het eerst installeert zal de installatie proberen de grafische instellingen aan te passen aan jouw hardware configuratie.

De volgende opties zijn aanwezig om het je het mogelijk te maken het spel op jouw installatie af te stemmen:

- Master detail niveau** Deze snel instelling stelt de opties in op basis van de prestaties van je computer. Als je een individuele set van eigenschap wilt instellen, klik je op [Geavanceerd](#) hieronder
- Beeldschermresolutie** Je kunt de schermresolutie instellen voor gebruik bij TS2014. Hogere resoluties verlangen meer processor kracht en kunnen leiden tot een meer schokkende beleving, afhankelijk van welke andere grafische opties zijn geselecteerd. Pas op dat TS2014 herstart moet worden na het wijzigen van de schermresolutie.
- Volledig scherm** Het schakelen tussen de venstermodus en de volledige schermmodus. Pas op dat TS2014 na het wijzigen van deze optie opnieuw opgestart moet worden.
- Helderheid beeldscherm** Wijzigt de helderheid van het beeldscherm, alleen van toepassing bij de volledige beeldscherm modus.
- TSX mode** TSX is een grafische technologie die dynamische schaduw en lichteffecten mogelijk maakt welke in belangrijke mate de verschijningsvorm van het spel verbeteren. Echter, bij het toepassen van TSX verhoogt deze aanzienlijk de aanspraak op de mogelijkheden van je grafische kaart. Deze optie is toegevoegd om een achterwaartse uitwisselbaarheid mogelijk te maken voor gebruikers van vroegere versies van Train Simulator, of voor diegenen die minder krachtige computers bezitten.

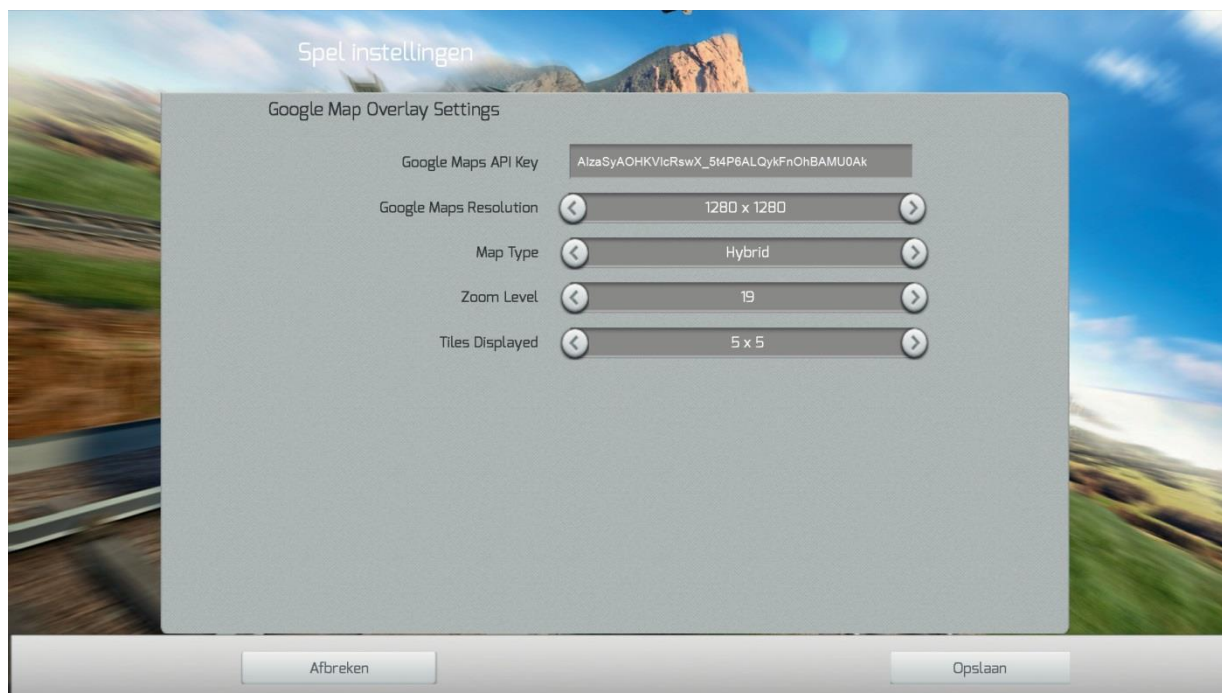
De volgende twee posten benaderen een onderliggende set van opties:

- Google Map Overlay** Klik hierop om in te stellen hoe Google Maps wordt gebruikt in de Wereldbewerker om een beeltenis over het terrein te laten zien:
- Geavanceerd** Klik hierop om in detail de instellingen te configureren die als een groep werden ingesteld door de [Master Detail niveau](#) besturing.

Tenslotte, deze knop zet de grafische instellingen terug op de standaardwaardes:

- Standaard** Zet de grafische instellingen naar de standaard waardes gekozen voor deze computer.

10.1.1 Google Map Overlay Settings



Je gebruikt de Google Map Overlay instellingen om het gebruik van Google kaarten als gids voor het route bouwen in te stellen. Het maakt een overdek met satelliet foto's over de bovenlaag heen van het grondoppervlak zo dat je kunt zien waar precies je verschillende dingen, huisjes, wegen, spoorwegen etc. geplaatst moeten worden.

Google Maps API Key	Je dient de Google Maps API sleutel toe te passen voor een frequent gebruik van Google. Geef hier de geleverde sleutel in.
Google Maps Resolution	Kies de resolutie voor de stukken plaatjes om deze aan te passen aan je Behoefte.
Map Type	Kies het type kaart over het overdekken.
Zoom Level	Kies de kijkhoogte voor de kaarten die je gebruikt. Google Maps Zoom niveaus zijn hele getallen vanaf 1 naar boven waarmee je van erg hoog in de lucht naar het grondniveau kunt gaan.
Tiles Displayed	Hoe groot een gebied in de bewerker is dat door de overdek wordt bedekt. De tile size (grondtegel formaat) refereert aan het formaat van de TS2014 tegel van 1024 bij 1024 meter, gebaseerd op de route oorsprong. Een 3 bij 3 gebied betekent dat een gebied van 9 tegels wordt weergegeven, wat in de meeste gevallen genoeg is.

10.1.2 Geavanceerde grafische instellingen

De geavanceerde grafische instellingen worden getoond op Het **Grafische opties** scherm, wat je in staat stelt de grafische instellingen verfijnd bij te stellen. Het kan helpen deze instellingen bij te stellen wanneer je problemen met het spel ondervindt.

In het bijzonder, als je een krachtige grafische kaart bezit, zal je merken dat het verhogen van de Anti-Aliasing instelling naar “FXAA + 1x2 SSAA” een heilzaam effect heeft op de visuele weergave.

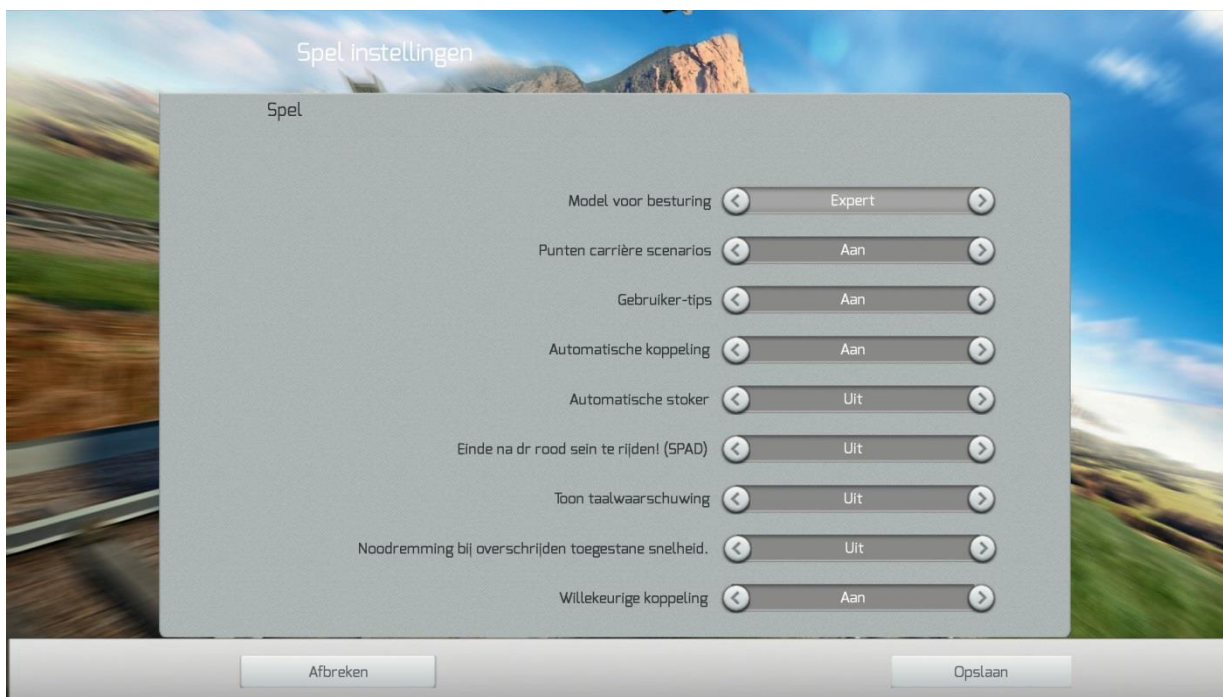


Elke van de **Master detail niveau** instellingen (op het **Grafische instellingen** scherm) is in overeenstemming met een set van deze opties die hebben bewezen in de veel gevallen goed te werken.

- | | |
|-----------------------------|---|
| Master detail niveau | Deze stelt deze opties snel in gebaseerd op de prestaties van je computer. |
| Anti-Aliasing | TS2014 biedt een aantal verschillende methodes van “edge-smoothing”. Deze optie stelt je in staat de techniek af te stemmen op de mogelijkheden van je computer en je grafische kaart. Het gebruik van SSAA opties zullen veel van je grafische kaart vragen. |
| Texture Filtering | De smoothing methode (gladstrijken) te gebruiken voor de structuurtekening. |
| Scenery kwaliteit | De complexiteit en kwaliteit van de gebruikte modellen en structuren. |

Scenery dichtheid	Bepaald de hoeveelheid scenery die wordt weergegeven. Het instellen van deze waarde op 8 of hoger wordt geadviseerd.
Zichtafstand	De grens tot hoe ver van de camera af de scenery wordt getekend.
Schaduw kwaliteit	Bestuurt de kwaliteit van de schaduwen die worden weergegeven.
Water kwaliteit	Bestuurt de weergave kwaliteit van de wateroppervlaktes.
Dynamische flora	Bestuurt de weergave van 'automatisch' gras en onkruid op de grond.
Adaptive Bloom	Adaptive bloom simuleert de aanpassing van de ogen aan de veranderingen van het lichtniveau zoals bv bij het verlaten van tunnels.
Depth of Field	Simuleert de diepte van het gezichtsveld van een camera zo dat dichtbij objecten en objecten op afstand wat onscherp buiten de focus worden weergegeven.
Head Light Flares	Voegt flikkering toe, of licht verstrooiing, rond de locomotieven koplampen. Dit maakt het eenvoudiger deze op afstand waar te nemen.

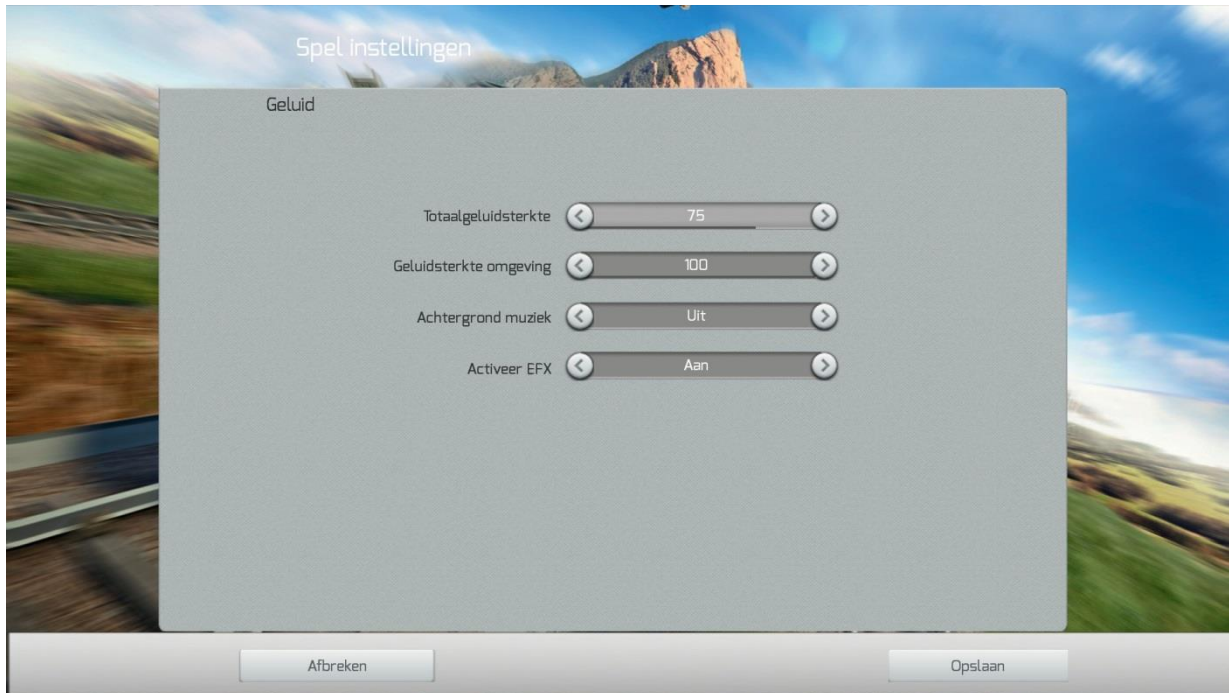
10.2 Spel instellingen



Het [Spel instellingen](#) scherm formeert hoe de simulatie zelf werkt. De instellingen hier zijn van invloed op wat voor soort bestuurservaring je hebt.

Model voor besturing	<p>Kies voor Expert of Eenvoudig om je besturingmethode te kiezen. Zie 4.11 Eenvoudige modus treinbesturingen en 4.12 Expert modus treinbesturingen.</p> <p>Eenvoudige besturingen benaderen het rijden met een auto met een automaat, terwijl expert besturingen meer het gebruik van een echte locomotief simuleert. Sommige locomotieven ondersteunen de eenvoudige modus niet en gedragen zich dan alsof er niet mee te rijden is.</p>
Punten Carrière Scenarios	<p>Indien aangezet, In carrière scenario's worden de scores als normaal aangetekend, anders is het scoring systeem voor carrière scenario's uitgezet. Dit wordt automatisch toegepast wanneer er in de eenvoudige modus wordt gereden.</p>
Gebruiker tips	<p>Indien aangezet, toont de namen van de treinbesturingen wanneer de muis daarboven wordt neergezet en daar voor enige tijd blijft staan.</p>
Automatische koppeling	<p>Gebruik deze instelling om een automatische koppeling van voertuigen mogelijk te maken.</p>
Automatische stoker	<p>Maak gebruik hiervan om de simulatie automatisch het scheppen van kolen en het laden van water mogelijk te maken.</p>
Einde na door rood sein te rijden (SPAD)	<p>Het scenario zal worden beëindigd als je een rood signaal voorbij rijdt.</p>
Toon taalwaarschuwing	<p>Toont een boodschap als het scenario wat je hebt gekozen niet in de taal is vertaald die je gebruikt.</p>
Noodremming bij overschrijden toegestane snelheid	<p>Past een noodremming toe bij het overschrijden van de toegestane snelheid. (alleen bepaalde treinen).</p>
Willekeurige koppeling	<p>Gebruik deze instelling om voertuigen aan elkaar te koppelen die zijn uitgerust met een niet uitwisselbare koppeling.</p>

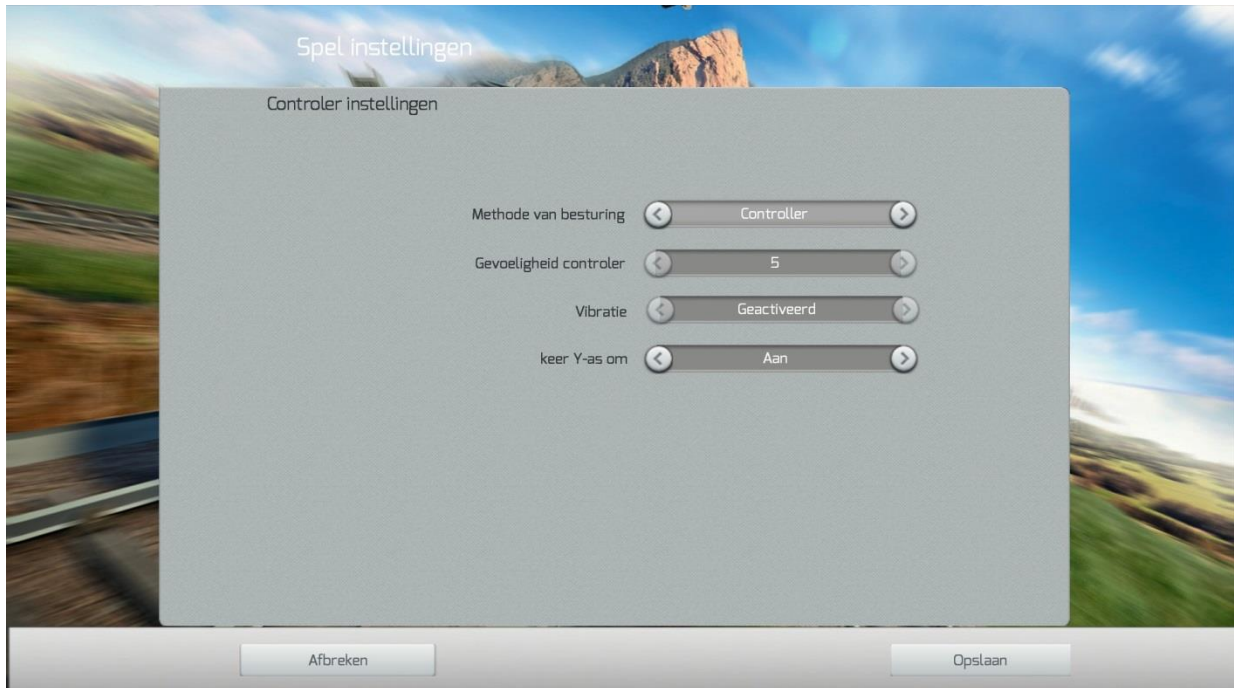
10.3 Geluid instellingen



De geluidinstellingen maken het voor je mogelijk de TS2014 geluiden in te stellen:

Totaal geluidsterkte	Het verhogen of verlagen van het volume van het algemene volume van het Spel.
Geluidsterkte omgeving	Het verhogen of verlagen van het niveau van de omgevingsgeluiden, de achtergrond muziek, en het geluid van bijkomstige activiteiten zoals fabrieken, vogelgeluiden, graafwerkzaamheden etc. wanneer die ten gehore worden gebracht.
Achtergrond muziek	Het aan of uitzetten van de achtergrondmuziek.
Activeer EFX	Activeert EFX processing acties, zoals nagalm van het geluid onder bruggen en het dempen van externe geluiden wanneer je binnen de cabine bent. EFX kan invloed hebben op de prestaties vooral op langzamere, minder krachtige computers.

10.4 Controller instellingen



Het **Controller instellingen** scherm maakt het mogelijk de Microsoft Xbox 360 Controller in te stellen voor het rijden met het spel.

Methode van besturing Wanneer ingesteld op **Muis/Toetsenbord**, kunnen alleen de muis en het toetsenbord voor de besturing worden gebruikt. Indien ingesteld op **Controller**, wordt de invoer ook geaccepteerd van een aangesloten Microsoft Xbox 360 Controller. Deze komt automatisch beschikbaar als de controller is gedetecteerd bij het starten van TS2014.

Gevoeligheid controller Wordt toegepast bij de Xbox 360 besturingmethode; het wijzigt hoeveel de controller's joystick moet worden bewogen om de kijkrichting wanneer je met een trein rijdt.

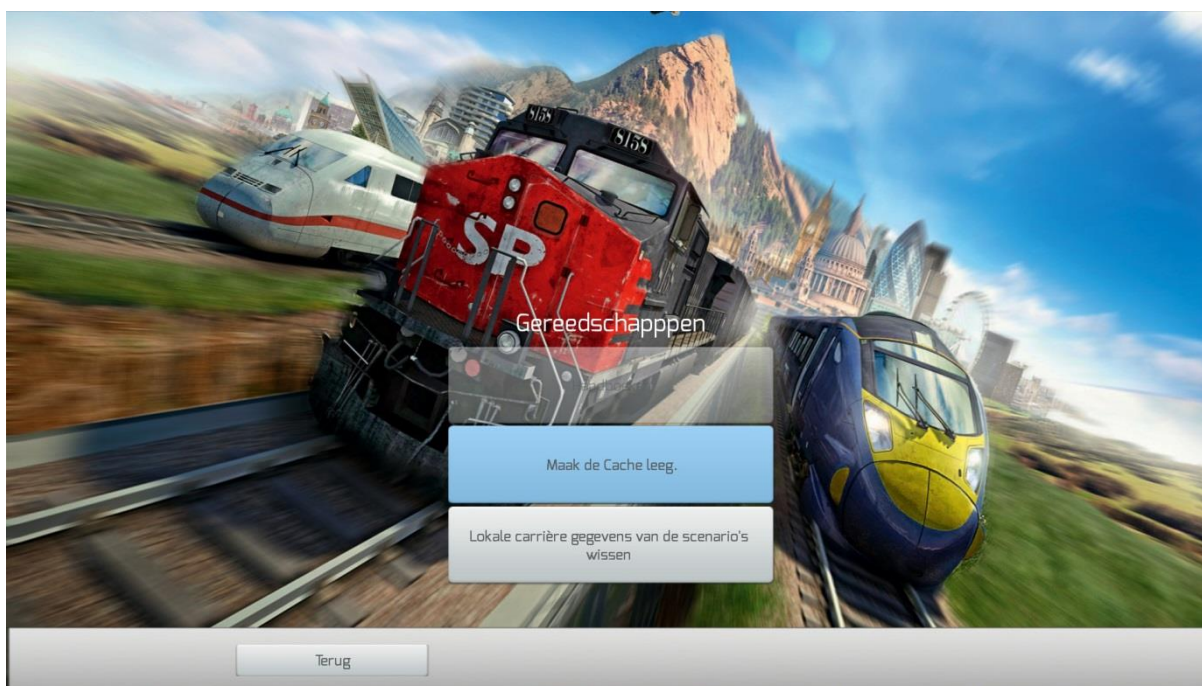
Vibratie Wordt toegepast bij de Xbox 360 besturingmethode; het zet de vibratie aan of uit afkomstig uit het spel naar de controller. Deze terugkoppeling wordt gebruikt wanneer je over wissels en gesimuleerd slecht spoortraject rijdt.

Keer de Y-as om Wordt toegepast bij de Xbox 360 besturingmethode; Wijzigt de betekenis van de Y As (verderweg/dichterbij of naar boven/naar beneden, als tegenovergesteld aan de X as welke links/rechts is), zo worden dus de acties voor naar boven en naar beneden bewegingen omgedraaid.

10.5 Medewerkers

Toon een lijst van de mensen die zijn betrokken bij de tot stand komen van TS2014. Als we onbewust iemand hebben vergeten, laat het ons dat dan weten!

10.6 Gereedschappen en aanvullende handboeken



Het gereedschappen menu is de thuisbasis voor de gereedschappen die je nodig kunt hebben.

Handboeken

Opent de map die de handboeken voor TS2014 bevat en evt. aanvullende inhoud, zoals routes en railmaterieel.

Deze handboeken zijn op taal gegroepeerd. **Zie 3.11 Aanvullende handboeken** voor meer info, inclusief hoe ze op te zoeken en wat er in is te vinden.

- Opm. Dit is alleen beschikbaar als je TS2014 gebruikt in de venstermodus (zie 10.1 Grafische instellingen).

Maak de cache leeg

Klik hierop als je problemen hebt met de TS2014 inhoud. Maak de cache leeg verwijderd een aantal tijdelijke bestanden en zorgt voor het opnieuw opbouwen van sommige weggestopte gegevensverzamelingen (databases). Gebruik deze optie als TS2014 zich vreemd (inconsistent) gedraagt, speciaal na een systeemfout of vastloper.

Lokale carrière gegevens Verwijdert de carrière gegevens verzameld op je computer. Gebruik dit alleen als **Career Data railsimulator.com support** (ondersteuning) je vraagt dit te doen.



11 Overzicht van de wijzigingen in TS2014

Dit is een korte samenvatting van de nieuwe eigenschappen in TS2014.

11.1 Algemeen

- Gebruikers communicatie, koppeling herschreven;
- Nieuw gebruikershandboek;
- Nieuw in-het-spel winkel om addon's te laten zien (downloads) inclusief type filtering om direct van Steam te kunnen kiezen en kopen;
- Carrière pagina's om te zien wat jij en je Steam vrienden hebben gedaan met de TS2014 scenario's.

11.2 Het rijden

- Vereenvoudigde toegang tot de scenario's;
- Vereenvoudigt en veel verbeterd carrière modus systeem;
- Verbeterde gedragingen van passagiers op de stations;
- Aanzienlijk verbetert prestatie systeem inclusief Steam integratie.
- Nieuwe mogelijkheden om treinsamenstellingen te maken en aan te passen (voertuigen arrangementen) voor het gebruik in Snelstart en ook ergens anders;

- De mogelijkheid om carrière scenario's te ontwerpen;
- De mogelijkheid om in-spel scenario instructies toe te voegen;
- Telefoto camera optie (met het muis wiel) voor de meeste kijkposities;

11.3 Ontwerpers

- De mogelijkheid spel routes naar de Steam werkplaats te uploaden;
- Verbeteringen aan de passagiersgebied definitie, inclusief passagiers "exclusief" gebied;
- Het weergeven van Google Earth tekeningen direct op het terrein tijdens de route creatie;
- Bijgewerkte 3D Studio plugins voor 3DS Max 2013;
- De mogelijkheid LUA scripting in de scenario's te verwerken;
- Exporteren van terrein, spoor, etc, geometrie terug naar de 3D editor om rondom assets te bouwen;
- Herschreven blauwdrukbewerker. (blueprint editor)



12 Spoorweg terminologie

Deze sectie definieert enkele van de meest algemene spoorwegtermen die je kunt tegenkomen als je met dit spel aan het spelen bent. Verschillende termen verschillen tussen de VS en het Verenigd Koninkrijk.

Bogie	UK: toegepast bij eenheden van rollend materieel (meestal niet bij locomotieven) die twee onafhankelijk draaiend stel wielen een aan iedere kant van de eenheid hebben. Rijtuigen hebben meestal bogies en grote wagons zijn er ook vaak mee uitgerust, In de VS noemen ze dat trucs.
Car / Carriage	UK: Een Carriage (rijtuig) is een eenheid rollend materieel dat is uitgerust met zitplaatsen en wordt gebruikt voor het vervoer van passagiers. In de VS is een Car elke eenheid van rollend materieel dat geschikt is voor transport van goederen of vervoer van passagiers.
Consist	A groep eenheden rollend materieel, niet noodzakelijk voorzien van een locomotief (treinsamenstelling).
Cylinder cock	Een pijp en een ventiel dat gecondenseerd water kan doen ontsnappen uit de stoomlocomotief cilinders. Een storing bij het ontsnappen van dat water kan uitlopen op een enorme schade als de machine in beweging zou worden gezet.
Ejector	Een stoom machine onderdeel dat een vacuüm creëert door een ruimte te

vullen met stoom en die vervolgens laat condenseren.

Four-Foot Gauge	De ruimte tussen de twee spoorstaven van een enkelspoor. Een benadering van de 4 foot 8 ½ inch standaard spoorbreedte.
Injector	De ruimte tussen de rails van een spoorbaan.
Light Engine	Een ventiel dat het mogelijk maakt water toe te voegen aan de ketel van een stoomlocomotief.
Local (train)	En locomotief die zonder aanhang rijdt, normaal omdat de locomotief zelf ergens anders nodig is.
Locomotive	Een lokale trein die stopt bij de meeste of alle mogelijke stations langs een route en in het algemeen niet al te grote afstand overbrugt.
Multiple Unit	Een locomotief die trekt of andere eenheden rollend materieel duwt over het spoortraject. Trekkraft leverend.
Permanent Way	Wordt ook wel Railcar of treinstel genoemd, één of meer aan elkaar gekoppelde passagiersrijtuigen die een interne krachtbron hebben en van beide kanten vanuit een cabine kunnen worden bestuurd.
Rolling Stock	Het spoor en de spoorbedding als geheel van een spoorbaan.
Scenario	Een algemene term voor alles wat op wielen rijdt op de spoorbaan.
Semaphore	Een treinsimulator term voor een reeks van opdrachten, zoals het rijden van een trein van het ene station naar het andere.
Shunter	Een type sein dat gebruik maakt van een bewegende balk om zijn status aan te geven.(armsein)
Shunting	Rangeerder, iets of iemand die een rangeerbeweging uitvoert, van toepassing voor een persoon of een locomotief.(of een soort locomotieven).
Signal	Rangeren, Het hergroeperen van rollend materieel, of naar/van een specifiek zijspoor of binnen een treinsamenstelling om te assisteren bij het laden en lossen bij de bestemming.
Signalled	Sein. Een voorziening die de bestuurder van een trein aangeeft of het veilig is zijn weg te vervolgen. Spoorlijnen worden met een groot aantal variaties van seinen beveiligd.
Signalman/Signaller	Het toepassen van seinen en de controlesystemen daarvoor, om een spoorlijn dienovereenkomstig met een van de geaccepteerde seinsystemen te beveiligen.
Six Foot	Een persoon die het seinsysteem regelt in een of meer baanvakken van een spoortraject.
	De ruimte tussen twee parallel sporen op een dubbelspoor spoorweg.

Slug	Een locomotief die afhankelijk is van andere locomotieven in de trein voor energie (dat wil zeggen er is geen interne krachtbron) maar heeft elektrische tractie motoren aan de wielen. Ze worden gebruikt om de trekkracht te verbeteren.
Switch Switcher	USA: zie Point USA: zie Shunter.
Traction	Het gebruik van energie (bv. Een diesel, elektrisch, of stoom) om dingen te bewegen gebruikmakend van de wrijvingskrachten tussen de wielen en het spoor.
Train	Een locomotief met alles wat hij trekt, normaal wagons of rijtuigen.
Truck	USA: zie Bogie.
Valve gear	Een set hendels die controleert wanneer er stoom in en uit de cilinders gaat bij een stoomlocomotief door de stoom ventielen.
Wagon	UK: een eenheid rollend materieel om goederen te vervoeren (anders dan reizigers).
Yard	Rangeerterrein. Een gebied vol met zijsporen en wissels dat het rangeren van goederentransport spoormaterieel mogelijk maakt.

Een meer complete lijst van termen kan worden gevonden in de Wikipedia onder het onderwerp **verklarende woordenlijst voor railtransport termen**.



13 Ondersteuning en foutopsporing

Als je problemen met het spelen van deze simulatie, of je wilt meer over TS2014 te weten komen, bezoek dan eerst www.railsimulator.com/support waar je laatste informatie kunt vinden over foutopsporing FAQ's (vaak gestelde vragen) en stuur ons je vragen m.b.t. technische ondersteuning op.

Voor Steam foutopsporing tips, overtuig je er dan eerst van of je de instructies geleverd door www.steampowered.com hebt opgevolgd

13.1 Processor en grafische kaart hardware

TS2014 simuleert een grote spelwereld en is voor de CPU een grotere belasting dan de wat meer beperkte spelgebieden doen. Om het best mogelijk aantal beeldjes per seconde te bereiken, zal je een Desktop (bureaucomputer) processor moeten gebruiken zoals de Intel Desktop Core i5 series (“Sandy Bridge”, “Ivy Bridge” of “Haswell”); of de AMD FX series (“Bulldozer” of “Piledriver” op 3.5GHz of hoger). Mobiele (laptop) modellen van processors zijn vaak langzamer dan hun Desktop tegenhangers.

13.1.1 Grafische kaart (GPU)

TS2014 vereist een grafische kaart die DirectX 9.0c en Pixel Shader 3.0 of hoger ondersteunt. De meeste moderne grafische kaarten, zoals de nVidia GeForce GTX 560 of AMD Radeon HD 5770 voldoen hieraan, ofschoon sommige “integrated graphics” chips typisch te vinden in laptops PC’s doen dat mogelijk niet.

Ofschoon het spel zal draaien met 512 MB grafisch geheugen, is het beter een grafische kaart te hebben met 1 GB of 2 GB en met of meer dan 60 GB/seconde geheugen bandbreedte zal ook helpen.

13.2 Algemene foutopsporing tips

Als je de DVD versie van dit spel bezit en het AutoPlay scherm verschijnt niet automatisch voor installatie/spelen, klik dan met de rechtermuisknop op het DVD icoon gevonden onder Mijn computer en selecteer Auto Play.

Als het spel te traag loopt, probeer dan de kwaliteit van enkele van de video en geluidsinstellingen op het spelinstellingen menu terug te draaien. Het reduceren van de schermresolutie kan ook vaak de prestaties aanzienlijk verbeteren.

Voor een optimale prestatie bij het spelen, is het aan te bevelen dat andere achtergrond taken of je antivirus programma draaiend in Windows uit te schakelen. Let er echter wel op dat je antivirus programma’s weer nadat je het spel hebt beëindigd opnieuw worden gestart.

Soms “denkt” Steam dat het programma niet opnieuw kan worden gestart als het spel daarom vraagt, bv. wanneer je de grafische modus hebt gewijzigd. Als dit gebeurt zal Steam een foutboodschap vak tonen met daar in “Failed to start game (app already running)”. Op dit punt:

1. Klik OK in the dialoog met de muis of gebruik het toetsenbord.
2. Herstart het spel door de gebruikelijk Play knop op Steam Client te gebruiken.

13.3 Opnieuw installeren van je kopie van TS2014

Als je wijzigingen hebt aangebracht en nu niet meer met standaard routes of locomotieven kunt spelen, raden we je aan dat je een her-synchronisatie uitvoert met de geleverde versie. Dit doe je als volgt:

1. Stop TS2014 en vervolgens sluit je Steam af.
2. Start Steam opnieuw op.
3. Selecteer de ‘My Games’ tab.
4. Klik met de rechtermuisknop op ‘Train Simulator 2014’ and kies properties (eigenschappen) van het menu dat verschijnt.
5. Kies de ‘Local Files’ (lokale bestanden) tab.

6. Klik op ‘Verify integrity of game cache...’ (controleer de integriteit van de spel cache...).
7. Daarmee klaar, sluit je het properties (eigenschappen) scherm.
8. Alle benodigde content (inhoud) zal nu opnieuw worden gedownload.
9. Als 100% Ready wordt getoond, kan je TS2014 opnieuw starten.

13.4 Problemen met het spelen van de simulatie

Overtuig je ervan dat je aan de minimale systeemeisen voor deze simulatie voldoet en dat je de laatste drivers voor je videokaart en geluidskaart (stuurprogramma's) hebt geïnstalleerd:

Voor NVIDIA video kaarten, bezoek je www.nvidia.com om ze op te zoeken en te downloaden.

Voor ATI video kaarten, bezoek je ati.amd.com om ze op te zoeken en te downloaden.

Als je een DVD versie van dit spel gebruikt, probeer dan DirectX hiervan opnieuw te installeren. Deze wordt meestal gevonden in de DirectX map in de hoofdmap van de DVD. Als je toegang hebt tot het Internet kunt je ook www.microsoft.com bezoeken om de laatste versie van DirectX te downloaden.

Dit spel bevat tevens een technisch support bestand om je te helpen bij het oplossen van je probleem. Je kunt dit bestand vinden in dezelfde map waar je spel is opgeslagen.

13.5 Spel boodschappen

13.5.1 Onherstelbare fouten

De volgende fouten veroorzaken een onmiddellijke beëindiging van een vrije zwerf of scenario sessie:

Trein ontsporing	Je trein gaat van de rails. Dit is meestal het geval bij het te snel door de bocht gaan of het rijden over een verkeerde wisselstand.
Botsing	Je trein botst op snelheid op een andere trein of wagon/rijtuig.
Loco heeft geen water meer (alleen stoomtreinen)	Je stoomlocomotief heeft geen water meer.
Zekering plug is gesmolten (alleen stoomtreinen)	Je stoomlocomotief heeft geen water meer en een beveiligingsmechanisme zorgt ervoor er een vrijgave van stoom komt om het vuur te doven, zodat het niet tot een explosie komt. Om dit te voorkomen, zorg er dan voor dat de het ketelwaterniveau nooit naar nul gaat.

Fatale vuur terugslag Alleen stoomlocomotieven	Je stoomlocomotief rijdt een tunnel in met de vuurkastdeuren geopend. Om dit te voorkomen sluit je tijdig de vuurkastdeuren en zet je de blazer op vol wanneer je een tunnel inrijdt.
Vuurkist gedoofd alleen stoomlocomotieven	Je hebt het vuur niet met voldoende kolen gestookt en is uitgegaan.
Trein bewogen terwijl de deuren open waren	Je trein bewoog op een willekeurig punt terwijl de deuren geopend waren. Als je in de carrière modus scenario aan het spelen bent, zal de sessie onmiddellijk worden beëindigd.
Onveilig sein gepasseerd (SPAD)	Je bent een rood sein gepasseerd zonder dat je daar toestemming voor gevraagd had.

13.5.2 Belangrijke operationele fouten

De volgende fouten zullen geen scenario of vrije zwerf sessies beëindigen en kan je met de trein blijven rijden. Echter je zult ernstig worden bestraft in het prestatierapport aan het einde van het scenario.

Vertrekken van het station voordat het instappen van de passagiers was voltooid	Je hebt het stationsgebied verlaten, voordat de passagiers ladenbalk de 100% heeft bereikt.
Het bewegen van de trein tijdens het laden en lossen	Je hebt de trein bewogen voordat de vracht/brandstof laden/lossen balk de 100% heeft bereikt.

13.5.3 Minder belangrijke operationele fouten

De volgende fouten zullen geen scenario of vrije zwerf sessies beëindigen en kan je met de trein blijven rijden.

Noodremming gebruikt	Je hebt de noodremmen gebruikt of ze zijn door een automatisch waarschuwingssysteem in werking gesteld.
Snelheidsoverschrijding	Je hebt de toegestane snelheid overschreden. Voor iedere overtreding wordt de starttijd, de maximale snelheid, de afgelegde afstand, de dichtstbijzijnde mijl/km paal en de snelheidslimiet vastgelegd.
Passagiers- / vracht comfort	Passagiers ervaren een niet acceptabel ongerief. Dit gebeurt meestal wanne de lijnsnelheid wordt overschreden, speciaal wanneer de trein door de bocht gaat. Het kan ook gebeuren bij te krachtig remmen.

Wielslip (alleen scenario's)	Dit gebeurt meestal wanneer een trein te snel optrekt of te snel remt (speciaal wanneer er een lading wordt getrokken of het weer nat of ijzig is.) De beste manier om wielslip te vermijden is langzaam op te trekken en van de trein zijn zandstrooier gebruik te maken om zand op de rails te strooien.
Gefaald om te stoppen bij een station. (Passagier scenario's)	Je hebt niet gestopt bij een station zoals dat in de scenario instructies was aangegeven.
Gefaald te stoppen voor een werk order. (Vracht scenario's)	Je bent niet gestopt voor een werkorder zoals in scenario instructies werd verlangd.
Niet juist gebruik van de claxon/fluit (Scenarios only)	Je mag de claxon/fluit niet gebruiken gedurende de nachtelijke uren.

13.6 Hulp programma's

Er zijn een aantal hulpprogramma's beschikbaar in de TS2014 hoofdmap. Om deze te bereiken dien je Windows verkennen of een alternatief daarvoor te gebruiken.

BlueprintEditor2.exe	The Blauwdruk bewerk, te gebruiken om assets (bouwonderdelen) blauwdruk bestanden te maken of aan te passen voor de simulatie.
RWAceTool.exe	Toepassing om grafische structuur bestanden van PNG formaat in ACE formaat te wijzigen.
SerzMaster.exe	Een hulpprogramma om bestanden (multiple files) te converteren van en naar het compact binary formaat dat TS2014 gebruikt.
Utilities.exe	Verschillende gereedschappen inclusief een vertaal programma.(internationalization).
WiperMotion.exe	Een hulpprogramma om ruitenwischerbladen bewegingen op voertuigen te besturen.

14 Notities

14.1 Beperkte garantie

De volgende garanties zijn alleen van toepassing op producten die in de detailhandel zijn gekocht. Deze garanties zijn niet van toepassing op producten die online zijn gekocht via Steam waarvoor aparte garanties bestaan. (zie www.steampowered.com).

Railsimulator.com Limited garandeert de originele koper van dit computer software product, dat de opslagmedia waarop deze software programma's zijn opgeslagen vrij zijn van defecten in het materiaal en goed is afgewerkt, gedurende drie maanden vanaf de datum van aanschaf. Gedurende deze periode zullen defecte media worden vervangen als het originele product wordt teruggezonden naar RailSimulator.com naar het hieronder vermelde adres, vergezeld van een aankoopbewijs met daarop de datum van aankoop, de defecte media, het retouradres en een notitie met een beschrijving van defecten.

Deze garantie is in toevoeging op en heeft op geen enkele manier effect op je wettelijke rechten. Deze garantie is niet van toepassing op de softwareprogramma's op zich, die worden geleverd "zoals ze zijn" noch zijn ze van toepassing op het medium die onderwerp zijn geweest van een oneigenlijk gebruik, beschadiging of buitengewone weersomstandigheden.

14.2 Terugzending na het verlopen van de garantie periode

Railsimulator.com zal het beschadigde medium vervangen, als de voorraad dat toelaat, als het originele medium wordt teruggezonden met een cheque van 7.50 pond per DVD, betaalbaar aan RailSimulator.com Ltd. Vergeet a.u.b. niet de volledige gegevens van het defect bij te sluiten, je naam, adres en indien mogelijk het telefoonnummer waarop je overdag bent te bereiken zodat we contact met je kunnen opnemen als dat nodig zou zijn.

Het adres:

TS2014 Warranties, RailSimulator.com Limited, The Observatory, Chatham Maritime, Chatham, Kent, ME4 4NT, UK.

RailSimulator.com sluit elke garantie uit in relatie met het product als dat tweedehands is gekocht en de gebruiker niet de eerste eindgebruiker van het product is.

14.3 Medewerkers

De volledige lijst kan worden opgezocht via het TS2014 instellingen menu onder Medewerkers.

14.4 Auteursrechten en handelsmerken

© 2012–2013 RailSimulator.com Limited. Alle rechten gereserveerd.

Het TS2014 logo is een handelsmerk van RailSimulator.com.

Southern Pacific is een handelsmerk, gebruikt onder licentie.

DB en DB logo zijn handelsmerken van de Deutsche Bahn AG.

Southeastern is een exclusief auteursrecht en handelsmerk van de London & Southeastern Railway Ltd.

Alle rechten gereserveerd, gebruikt met toestemming.

Alle andere handelsmerken zijn het eigendom van hun respectievelijke eigenaars.