

TRAINZ RAILWAY SIMULATOR 2004



Kruip in de huid van een machinist, rangeermeester, treindienstleider of spoorwegingenieur en gebruik het makkelijk te hanteren gereedschap om je eigen route te ontwerpen.

Er zijn meer dan 20.000 verschillende routes, Locomotieven, wagons, gebouwen e.d te downloaden van het Trainz download station, maar ook van andere site's

Meer dan 100 verschillende stoom-, diesel en elektrische locomotieven vanuit de hele wereld, waaronder de ICE, NS 6400, de Big Boy en de TGV. Welke bestuur je vandaag?

Trainz Railway Simulator Passagiers Editie

Machinisten handboek

Een Nederlandse vertaling voor geregistreerde gebruikers.



Theo Evers
HCC Trainsimgg
Th.Evers@hccnet.nl

Trainz Railway Simulator Passagiers Editie

Machinisten handboek

<i>Introductie</i>	4
Nummers en Namen - een uitleg	4
Een woordje over de handboeken	5
Wat is er nieuw in de Passagiers editie	6
Woordenlijst	9
 Installatie van Railway Simulator- Passagiers editie	 10
 FAQ's - Veel gestelde vragen	 12
Het werken met Railway Simulator- Passagiers editie	13
Het Trainz Startmenu	14
Configuratie	15
Het verwijderen van Railway Simulator- Passagiers editie	18
Het starten van Railway Simulator- Passagiers editie	19
Driver, de Machinistenmodule	20
Scenario's	33
Routeontwerp	36
Werkplaats (Railyard)	48
Trainz exchange, het uitwisselingsscherm voor de Trainz wereld	50
Content, de toe te voegen objecten in uw Trainz wereld	50
Paint Shed	52
Passagiers Editie Supplement	53
Introductie	53
Nieuwe eigenschappen, mogelijkheden	54
Hints en Tips	58
Veel gestelde vragen (FAQ's)	66
 <i>Leerprogramma's</i>	 74
Multi-industrie oefenprogramma	74
Machinisten instelling oefenprogramma	78
Oefenprogramma Het werken met tijdroosters en dienstregelingen	80
 <i>Copyright</i>	 82
<i>Noot van de vertaler</i>	82

Introductie

Welkom bij de nieuwste versie van de huidige treinsimulatie programma's. Of u nu een doorgewinterde gebruiker van Trainz bent of een nieuwkomer op het gebied van treinsimulaties, voor u ligt een ontelbaar aantal uren van plezier, creativiteit en uitdagingen. Met deze, de Passagiers Editie van Railway Simulator, hebben we een, interactieve, levende, adembenemende wereld geschapen, die het u mogelijk maakt deze aan te passen aan uw ervaringen en persoonlijke voorkeur. Als u wilt rijden met treinen, het regelen van het vervoer van mensen en goederen, het besturen van de producten van de industrie of het samenstellen van uw eigen spoorwegroute of ontwerp, Trainz Railway Simulator Passagiers Editie is het platform dat u helpt dat uw dromen uitkomen.

De teams van Auran en Just Trains willen u graag bedanken voor de aankoop van dit revolutionaire product en we vertrouwen erop dat u niet alleen plezier zult hebben van de inhoud van deze doos, maar dat u ook zult toetreden tot de snel groeiende online Trainz gemeenschap om uw kennis en ervaring te vergroten. Hier bent u in staat nieuwe contents (treinen, routes, scenery etc.) gratis te downloaden en uw creaties en ideeën met anderen te delen. Ontdek meer over de wereld van Trainz op www.auran.com

Nummers en namen - een uitleg

In de rechterzijde van de plastic doos waarin uw exemplaar van Trainz Railway Passagiers Editie is opgeborgen, vindt u een wit etiket waarop uw serienummer is afgedrukt.

Wees hier zuinig op! Volledige instructies hoe dit nummer te gebruiken vindt u op de linkerbinnenkant van de doos en vindt u verder in deze handleiding.

Serienummer – Dit is het nummer wat u nodig hebt om Trainz Simulator Passenger Edition (TRSPE) te installeren op uw computer. Dit nummer hebt u eveneens nodig om uw software te registreren bij Auran en deel te nemen aan het Auran Planet platform om verdere benodigheden voor uw ontwerpen te downloaden of deel te nemen aan forums op dit platform.

Just Trains registratienummer – Dit nummer vindt u op een apart toegevoegde registratiekaart in de doos. Dit nummer hebt u nodig om TRSPE te registreren bij Just Trains voor technische ondersteuning via Just Trains.

User ID – Dit gebruikers identificatienummer wordt u door Auran, de ontwikkelaar van TRSPE , verstrekt wanneer u zich aanmeldt bij het Planet Auran platform. (Opmerking: Uw User ID wordt automatisch ingevoerd in de zgn. Content Dispatcher wanneer u inlogt bij Trainz Exchange. Content dispatcher is een programma dat uw contents (u weet wel huisjes, treinen, routes, sessies, uw eigen creaties) inpakt, klaar voor anderen met een enkele druk op te knop te installeren.

Username/Password – Gebruikersnaam/wachtwoord

Uw gebruikersnaam en wachtwoord worden door u gekozen en ingegeven wanneer u deelneemt aan het Planet Auran platform. Deze gegevens hebt u nodig om in te loggen bij het Railway Simulator Download Station en ook wanneer u berichten wilt plaatsen op de message boards van de online forums.

Door het ingeven van deze gegevens in de login van het Trainz configuratie menu via het startmenu van Trainz, krijgt u in het spel tevens directe toegang om nieuwe gegevens (contents) met een enkele muisklik te downloaden.

Een woordje over de handboeken

Het handboek wat u nu aan het lezen bent is bedoeld om u duidelijk te maken hoe u TRSPE dient te installeren, hoe u het programma kunt aanpassen aan uw PC en om u op weg te helpen met de belangrijkste onderdelen van het programma. Om meer inzicht te verkrijgen in ieder onderdeel en het meeste te halen uit uw TRSPE programma, zijn er een aantal andere handboeken in PDF formaat beschikbaar alsmede een Engineers handboek, te benaderen via het TRSPE startmenu



De volledige set van PDF handboeken bevat:

Engineers Handbook
World Builders Guide
Content Creators Guide
Signalling Guide
User Activity Creation Guide
Technical Manual

Dit handboek bevat tevens een supplement voor de passagierseditie waarin de nieuwe mogelijkheden van deze toevoegingen worden behandeld. Aangezien Trainz constant in ontwikkeling is, is het verstandig om de online gemeenschap websites te bezoeken om meer te weten te komen over de laatste updates en verbeteringen. Ga naar www.auran.com of www.justtrains.net voor verdere details.

NB: Alle bovengenoemde documentatie is in het Engels

Wat is er nieuw in de Passagiers Editie?

Als u bekend bent met de vorige versies van het Trainz product, brengen we u graag op de hoogte van de laatste stand met een lijst van de belangrijkste nieuwe mogelijkheden die u in TRSPE kunt vinden. Het is nuttig u erop attent te maken dat deze nieuwe toevoegingen zich in zijn geheel bevinden in Service Pack 2, gratis te downloaden voor bezitters van Trainz Railway Simulator 2004. Kijk op www.justtrains.net en www.auran.com voor meer gegevens.

Overzicht

Met de Passagierseditie is snel en eenvoudig een werkende spoorweg in de Surveyor (Ontwerpmodule) op te zetten en vervolgens in Driver (machinistenmodule) tot leven te brengen. u kunt met uw machinisten zoveel en zo weinig als u wilt samenspelen als ieder van hen bezig is met het uitvoeren van zijn van te voren vastgestelde opdrachten. Er zijn geen grenzen aan het aantal machinisten waaraan u opdrachten kunt geven en geen grenzen aan het aantal opdrachten dat u per machinist kunt laten uitvoeren. Dus de enige werkelijke begrenzing is uw fantasie en de beperkingen van uw computer. Wij hebben eveneens voor passagiers gezorgd en een hoop andere nieuwe toepassingen.

Dienstregelingen

- Kies uw trein en stel per station de aankomst- en vertrektijden in.
- Sla een onbeperkt aantal dienstregelingen per route op.
- Een nieuwe koppeling van de machinisten aan een dienstregeling

Passagiers

- Het zichtbaar in- en uitstappen van passagiers op de daarvoor geschikt gemaakte stations.
- Het openen en sluiten van deuren, het zichtbaar zijn van passagiers in de daarvoor geschikt gemaakte rijtuigen.
- Een afzonderlijk onzichtbaar passagiers station is aanwezig in de Surveyor (Ontwerpmodule) Dit station maakt het mogelijk om niet aan passagiers aangepaste stations voor passagiers geschikt te maken.
- Het bepalen van het aantal passagiers per station en de keuze uit 3 piekuren instellingen.
- Het instellen van een station als eindstation, standaard, groot of klein om het percentage te bepalen voor het aantal uitstappende passagiers.

AI (Automatische Treinen) /Signalering

- De remafstand is bijgesteld
- Meerdere treinen in dezelfde richting toegestaan in een wissel naar wissel baanvak.
- Wissels vallen terug in de standaard positie na het passeren van de treinen.
- Seinen veranderen van stand bij het passeren van de kop van de trein i.p.v. bij het einde van de trein.
- Prioriteit spoormarkeringen en opdrachten toegevoegd om voor iedere trein een voorkeurspad vast te kunnen stellen.
- Spoormarkeringen, prioriteitmarkeringen en richtingmarkeringen zichtbaar in de mini-map.
- Machinist-berichten geven aan wanneer assistentie is vereist (b.v. bij wachten op toegang tot een wissel, baanvak).

Driver HUD (machinisten hulpscherm rechtsboven).

- Wielslip en het dynamisch remmen wordt nu op dit scherm getoond.
- Nieuwe volgend snelheidssignaal/afstand regel op het scherm
- Herziening van de Mini-map
- Groter zoom bereik
- Nieuwe iconen voor triggers (actiestarters) etc.
- Niet meer overlappende tekstregels

Machinisten Orders /Opdrachten

- Het in de Ontwerpmodule (Surveyor) toevoegen van opdrachten en het opslaan daarvan.
- Verbeterde weergave van opdrachten.
- Een doorrolbare opdrachtenlijst.
- Het toevoegen, wijzigen en verwijderen van opdrachten.
- Rijden naar en Rijden naar spoormarkeringslijsten tonen nu alle eenheden.
- Meer machinisten toegevoegd.
- Een nieuwe "Omlopen van de Loc"opdracht.

Rules (Regels, instellingen)

- Grotere flexibiliteit en uitgebreide functionaliteit van de sessieregels.
- Verbeterde koppelingen, zoals vergrootbare vensters, beschrijvende tekst, aanvinkvakjes
- Een nieuw, geavanceerd, willekeurige en gelijktijdige acties ondersteunend regelsysteem.
- Bewegingen door de 3D wereld tijdens de opzet van regels is nu mogelijk.
- Interactieve industrieën.
- Verbeterde producten/grondstoffen samenhang.
- Het instellen van meerdere goederen per wachtrij.
- Aanvullende gegevens over b.v. vervoersbewijzen worden getoond.
- Meer gedetailleerde dialogen tussen industrie en wagons is toegevoegd.

Nieuwe Trein “Industrieën”

- **Grondstoffen-tunnel**, treinen kunnen “magisch” in een tunnel worden geladen/gelost en op een vastgesteld tijdstip weer op de route terugkeren.
- **Route in- en uitgang tunnel** accepteert elke binnenkomende trein en produceert nieuwe treinen op zelf in te stellen rooster tijden. Tevens kan de terugkeer van inkomende treinen volgens rooster worden aangestuurd.
- Het laden en lossen van grondstoffen en producten is nu ook mogelijk.

Overige

- Geoptimaliseerde laadtijd en caching van het programma.
- Ondersteuning van tekens uit vreemde talen.
- Pantograaf werkt nu in de cabine instelling
- Nieuwe iconen voor “Snelstart Machinistensessie en ”Aanpassen regels”



Woordenlijst

TRSPÉ	Trainz Railway Simulator Passenger Edition
Klik LMK	Klik op de linker muisknop
Klik RMK	Klik op de rechter muisknop
Klik LMK+H	Klik op de linkermuisknop en houdt die vast
Klik RMK+H	Klik op de rechter muisknop en houdt die vast. Het in- en uitzoomen met het muiswiel of de Page up /Page down toetsen.
Kompas	Het 3D kompas in de Ontwerpmodule (Surveyor)
Rode lichtjes	De rode LED-achtige knopjes
Groene lichtjes	De groene LED-achtige knopjes
KUID	De unieke identificatie voor een object
Wissel	Om de dingen eenvoudig te houden bedoelen we hiermee een wissel, dus niet te verwarren met een wisselhendel, die wordt gebruikt om de wissel om te leggen.
Machinist	Een virtuele medewerker die door de kunstmatige intelligentie (AI) wordt gecreëerd aan wie een opdracht kan worden gegeven in een machinistensessie.
Treinsamenstelling	Elke samenstelling van wagons, rijktoigen en/of locomotieven
Loc	Verkorte term voor locomotief. Gewoonlijk verwijzend naar de krachtbron van een trein.
Route	Een terrein met een samenstelling van objecten (rails, industrieën, scenery etc), begroeiing en hoogteverschillen.
Sessie run	Een machinistensessie gekoppeld aan een route met de mogelijkheid van een eigen afwikkeling van activiteiten.
Product	Alle goederen, grondstoffen geproduceerd of gevraagd door industrieën, die met daartoe ingericht materieel vervoerd kunnen worden.
Passagiers	Een speciaal type "product" gekoppeld aan passagierstations en rijktoigen.

Installatie van Railway Simulator – Passagiers Editie

1. Sluit alle geopende programma's en toepassingen en overtuigt u ervan dat er voldoende ruimte op de harde schijf aanwezig is voor 1.25 Gigabyte voorafgaande aan de installatie. Stop de Railway Simulator Passagiers Editie CD nummer 1 in uw CD_eenheid.
BELANGRIJK – Wij raden u met klem aan alle antivirus software uit te schakelen voordat u met de installatie van TRSPE begint. Zolang de antivirus software is uitgeschakeld kunt U beter de internet verbinding verbreken.
BELANGRIJK – Schakel uw antivirus software onmiddellijk weer in zodra u met de installatie van TRSPE klaar bent. Bij het nalaten hiervan stelt u uw computer bloot aan eventuele virus aanvallen.
2. Als op uw computer Autorun is ingeschakeld zal het installatie programma automatisch starten. Als dat gebeurt, ga dan verder naar punt 4.
3. Als op uw computer Autorun niet geactiveerd is (of het programma start niet automatisch) voer dan de volgende handelingen uit:
Druk op de "Start" knop op de Windows taakbalk, beweeg naar "Uitvoeren" en klik daarop met de linkermuisknop.
Tik in het Openen venster D:\start.exe (waar D: de stationsletter is voor uw CD-Rom station. Klik vervolgens op OK. De CD zal nu starten met de installatie.
4. Er verschijnt nu een scherm. Klik op Install om verder te gaan.
5. Er verschijnt nu een scherm dat u vraagt om na te gaan of de nieuwste drivers voor het moederbord en de grafische kaart zijn geïnstalleerd, voorafgaande aan het opstarten van uw TRSPE programma. Lees deze informatie zorgvuldig (hopelijk kunt u het Engels ontcijferen) en klik vervolgens op OK om verder te gaan.
6. u zult nu een welkomscherm zien Klik op Next om verder te gaan.
7. Er verschijnt nu een scherm met informatie over de licentievoorwaarden. Klik op Yes om verder te gaan (moeilijk te lezen maar u accepteert de licentievoorwaarden.)
8. Op het volgende scherm wat nu verschijnt wordt u gevraagd het serienummer in te geven. Zie toe dat u uw CD sleutel intikt in hoofdletters inclusief de streepjes. Het serienummer bevindt zich aan de binnenzijde rechtsboven in de DVD doos. Als u het nummer ingetikt hebt klikt u op Next om verder te gaan.

9. U wordt nu gevraagd in welke folder /directory u het programma wilt installeren. u ziet dat het in het pad vak het standaardpad al is ingevuld. Als u daar tevreden mee bent klik dan op Next om verder te gaan. Indien u uw eigen locatie wil kiezen, dient u op de Browse knop te klikken en vervolgens de door u gewenste locatie te kiezen. Klik op Next wanneer u gereed bent om verder te gaan. De installatie gaat nu beginnen.
10. Wanneer de gegevens van de TRSPE CD nummer 1 zijn ingelezen, zult u een boodschap zien verschijnen met de mededeling "Set-up needs the next disc, Please insert disc 2 that contains the filedata3.cab" (de installatieprocedure heeft de volgende schijf nodig, Voer a.u.b. schijf 2 in die het bestand filedata3.cab bevat.). Klik vervolgens op OK in het venster om met de installatie verder te gaan.
11. Vervolgens wordt u gevraagd of u DirectX 9 wilt installeren. Als deze software nog niet op uw computersysteem is geïnstalleerd adviseren wij u op dit moment deze software te installeren aangezien deze software een belangrijke bijdrage levert aan de verbetering van de uitvoering bij het gebruik van uw TRSPE programmatuur. Als u DirectX 9 wilt installeren, klikt u op "Yes", indien u DirectX 9 niet wilt installeren kiest u voor "No". Als u DirectX 9 installeert en op "Yes" hebt gedrukt, dan zal DirectX 9 scherm worden geopend. Volg de instructies op het scherm om DirectX 9 te installeren. Wanneer u dit gedaan hebt klikt u op "Finish" in het TRSPE venster om de installatie van TRSPE af te sluiten.
12. Indien u er voor hebt gekozen om DirectX 9 niet te installeren, klik dan op de knop Finish om het installatieprogramma te verlaten en terug te keren naar Windows. De installatie is nu gereed. Een readme file (leesmij bestand) wordt geopend en geeft u een overzicht van de "last minute" wijzigingen in het programma.
13. Bij het einde van de installatie zult u een boodschap zien: "Insert the correct CD ROM and restart the application". (Stop de juiste CD in het station en herstart de toepassing".) Klik nu op OK en de boodschap verdwijnt. Wanneer u TRSPE start dient u de CD nummer 1 in uw Cd-rom station te stoppen om deze boodschap te voorkomen.

Het lezen van de elektronische PDF documentatie.

u hebt een PDF leesprogramma nodig om uw meegeleverde elektronische PDF handboeken te kunnen lezen. Als u nog geen PDF lezer geïnstalleerd hebt hebben wij er voor een gezorgd, te vinden op de CD nummer 1.

Om deze PDF lezer te installeren dient u deze CD te plaatsen en vervolgens op het menu te kiezen voor Install Acrobat en vervolgens de scherm-mededelingen op te volgen.

NB. Wellicht is het handiger om bij www.adobe.nl de Nederlandse versie van dit programma te downloaden. (Acrobat Reader 6.0 gratis)

FAQ's - Veel gestelde vragen.

Vraag: Wanneer ik Railway Simulator start krijg ik de volgende foutmeldingen:

Critical shutdown, Class Hardware!,Reason: Access Violation,Recoverable exception: Yes

Antwoord:

Let er op dat uw computer specificaties voldoen aan de minimale eisen zoals deze vermeld zijn op de achterzijde van de verpakking van TRSPE. Als deze hieraan voldoen, ga dan na of u de laatste beschikbare drivers (stuurprogramma's) hebt gedownload en geïnstalleerd die voor uw specifieke grafische kaart benodigd zijn. Kijk hiervoor op de websites van de betreffende leveranciers.

Vraag: Ik heb een probleem met het downloaden van een extra eenheid (content) van de Trainz website.

Antwoord: De officiële Trainz website, die zich bevindt op www.auran.com is geen onderdeel van Just Trains. We kunnen dus geen directe ondersteuning geven aan problemen die verband houden met het downloaden van eenheden (contents) van deze website. Alle daaraan gerelateerde vragen dienen naar helpdesk@auran.com gezonden worden om onder hun aandacht te brengen. Voor alle overige ondersteuningszaken verband houdende met dit product kunt u uw verzoeken richten aan Just Trains als aangegeven in dit handboekje.

Het werken met Railway Simulator – Passagiers editie

Firewalls

Bij het werken met TRSPE worden door bepaalde onderdelen gebruik gemaakt van toegang tot het Internet, zoals Trainz Exchange, Download Station en Online Community. Indien u een firewall geactiveerd hebt dient u de firewall zo in te stellen dat het bestand trainz.exe wordt geaccepteerd.

Dit om het genereren van firewall meldingen te stoppen telkens als u toegang zoekt naar deze Trainz diensten.

Het starten van Railway Simulator – Passagiers Editie.

De TRSPE CD nummer 1 **MOET** In het CD station aanwezig zijn om TRSPE op te starten.

Als u TRSPE met succes op uw systeem geïnstalleerd hebt kunt u op het TRSPE icoon op uw desktop scherm klikken om het Trainz startmenu op uw scherm te plaatsen. Of klik op RUN van het initiële menu nadat u TRSPE CD nummer 1 in het CD station hebt geplaatst.

User ID window (gebruikers identificatie scherm)

Alleen als u TRSPE voor de allereerste keer opstart krijgt u een scherm te zien, wat u vraagt of u wilt aanmelden bij Planet Auran. Dit is de snel groeiende online gemeenschap die gratis is voor alle TRSPE gebruikers.

Tenzij u reeds lid van Planet Auran bent, kunt u nu uw gebruikers ID ingeven en drukt u op OK. Wij raden u aan "Register Later" aan te klikken en als u dat wilt u later aan te melden zoals beschreven in dit handboek.

Het Trainz Startmenu

Als u TRSPE met succes geïnstalleerd heeft kunt u nu op het TRSPE icoon op uw desktop scherm klikken om het startmenu van TRSPE op te roepen. Dit menu heeft een aantal knoppen :

Launch Trainz	Het starten van TRSPE
Configure Trainz	Met deze keuze kunt u TRSPE, inclusief de Planet Auran instellingen, beeldscherm instellingen en de geavanceerde grafische instellingen zoals schaduw, naar uw voorkeur instellen.
Download Station	Deze keuze opent uw Internet Browser op de pagina van de TRSPE download station website waar u een geheel nieuwe wereld zult ontdekken met gebruikers contents. (huisje, boompje, treintje etc.)
Read Me	Deze keuze opent het leesmij bestand met daarin de allerlaatste informatie (Engels)
Online Community	Deze keuze opent de browser naar de TRSPE gemeenschap website waar tienduizenden Trainz fans klaar staan om u te helpen met al uw vragen en bereid zijn om hun kennis met u te delen.
Third Party Applications	Verwijzingen naar nuttige hulpprogramma's die het werken met TRSPE zal vereenvoudigen en U meer inzicht zal geven.
Trainz Manual	Deze keuze geeft u toegang tot de volledige set van PDF gidsen en handboeken die meer gedetailleerde informatie bevatten over de verschillende onderwerpen van TRSPE. u dient een PDF-lezer op uw systeem geïnstalleerd te hebben om deze handboeken te kunnen lezen. Zie het installatiegedeelte voor verdere gegevens over het installeren van een PDF-lezer.
Quit	Met deze keuze verlaat u het startmenu van TRSPE.

We weten dat u er op gebrand bent om u zo pardoes in het programma te storten en van start te gaan, maar we willen u met klem adviseren eerst de overige menu opties te bekijken, om u vertrouwd te maken met het configuratiemenu, de read-me info en de Trainz website.

Configuratie

Hieronder kunt u verschillende instellingen aanpassen om maximaal te kunnen genieten van TRSPE

Planet Auran

Planet Auran is de snel groeiende online gemeenschap waaraan alle gebruikers van TRSPE kunnen deelnemen. Waarom deelnemen ? Omdat daar een ongelooflijke weelde van informatie en contents (u weet wel, huisjes, treintjes, routes etc) beschikbaar is die een enorme bijdrage kan leveren aan uw beleving van TRSPE. Enkele punten hieruit: aanvullende bestanden en hulpprogramma's, die u helpen het uiterste uit uw simulatieprogramma te halen; online forums, waar u vragen kunt stellen over het gebruik van TRSPE en u kunt leren van de ervaring van anderen; en de toegang tot het officiële Trainz download centrum (DLS) waar tot op het moment van vervaardigen van dit boekje meer dan 15000 verschillende zaken zoals routes, machines, rijdend materieel, bruggen, rails, enz. beschikbaar zijn. Dit alles stelt u in staat om precies dat spoorwegimperiaat te bouwen wat u zich wenst. u dient over een internet verbinding te beschikken en online te zijn om bij Planet Auran aan te melden.

Als u al gebruiker bent van Planet Auran.

Als u al een gebruiker bent van Planet Auran kunt u uw gebruikersnaam en wachtwoord op deze bladzijde ingeven en vinkt u het hokje "Always Online" aan.

Als u zich wilt aanmelden bij Planet Auran.

Als u nog geen gebruiker van Planet Auran bent kunt u zich aanmelden door op de knop "Join Planet Auran" te drukken op deze tab.

Uw Internet browser wordt nu geopend en voert u naar de registratiepagina van Planet Auran.

Vul de gegevens op deze pagina in. u heeft hiervoor uw product serienummer nodig wat zich binnenin het DVD doosje van uw software bevindt.

Maak een aantekening van uw Planet Auran gebruikersnaam en wachtwoord en tik deze vervolgens in bij de Login details (aanmeldingsgegevens) onder deze tab en vink het hokje "Always Online" aan.

Hoe registreert u uw gebruikers identificatie (User ID) in TRSPE ?

Let erop dat deze registratie van uw Planet Auran gebruikers identificatie iets anders is dan de registratie bij Auran of Just Trains. Dit dient te gebeuren zoals al eerder is beschreven.

Als u zich heeft aangemeld bij Planet Auran wordt u een KUID (unieke gebruikers identificatie) toegewezen. U dient deze KUID in te geven in TRSPE om het mogelijk te maken om uw creaties te delen met andere gebruikers.

Dit doet u als volgt :

1. Druk op de Windows START knop, beweeg naar "Programma's" en beweeg naar "Auran" en vervolgens "TRSPE" beweeg naar "Edit KUID". Een andere manier is met Windows verkennen naar de map Trainz te gaan en daar het bestand "EditKuid" te starten.
2. Het venster "User ID" wordt nu geopend. Tik uw gebruikers identificatie in die u heeft gekregen toen u zich bij Planet Auran registreerde. En klik op "OK".

Uw gebruikers identificatie is het voorloopnummer dat verschijnt voor de kolom in de KUID's die u aan uw Trainz contents toewijst. Het formaat van uw KUID's ziet er als volgt uit :

KUID <kuid:xxxxxx:1001>

KUID <kuid:xxxxxx:1002>

En zo verder.

Beeldscherm-instellingen (Display Settings)

Klik vervolgens op de tab van het Display Settings menu. DirectX mode (methode) of Open GL kan worden gebruikt afhankelijk uw grafische kaart.

Bij oudere systemen zal DirectX in het algemeen de renderingsnelheid verbeteren . Probeer uit welke grafische instelling het beste werkt met uw hardware. De Display resolutie bepaalt met welke resolutie uw beeldscherm zal werken. Bij Depth (kleurdiepte) dient u de instelling op 32 bits te laten staan, tenzij uw grafische kaart deze instelling niet ondersteunt. Zorg ervoor dat de laatste versie van het stuurprogramma voor uw grafisch kaart is geïnstalleerd voor maximale prestaties.

Afregelinstellingen (Tuning Settings)

Hier kunt u TRSPE zo instellen dat er een balans ontstaat tussen de hardware en de grafische weergave enerzijds en de zogenaamde "frame rate" (aantal beelden per seconde) anderzijds. Iedere schuifregelaar beïnvloed de grafische weergave in Trainz en alleen de meest moderne en krachtigste PC systemen maken het mogelijk om met alle regelaars voluit (naar rechts geschoven) te werken en daarbij een acceptabele frame rate te behouden. Zelfs dan, door het toevoegen van meer objecten, treinen aan een route enz., is het mogelijk om het meest geavanceerde systeem aan het stotteren te krijgen. Heel simpel, net als in de wereld van de snelle auto's, hoe krachtiger de hardware, des te beter de prestaties. Het inregelen van de schermdetaillering en de frame rate is uw beslissing om door het terugschuiven van de regelaars, kwaliteit op te offeren aan de snelheid. Of... een overweging tot het opwaarderen van uw computersysteem.

Geavanceerde Opties (Advanced options)

Deze opties stellen u in staat enkele van de overige hardware gerelateerde parameters aan te passen om de prestaties van Trainz nog verder te verbeteren. Het grootste knelpunt op de huidige grafische kaarten is de schaduwoptie. Door van deze optie af te zien kan in het algemeen een aanzienlijke verbetering van de prestaties worden geboekt. Voor een volledige uitleg van de overige opties dient men de readme op het Trainz startmenu te lezen.

Problemen oplossen.

Als u foutmeldingen krijgt, of u heeft problemen tijdens de uitvoering van TRSPE, lees dan de Read me (lees mij) informatie die te vinden is op het startmenu van Trainz. u vindt daar algemene informatie over problemen en hoe die zijn op te lossen. Zorg ervoor dat u de laatste besturingssoftware voor uw grafische kaart geïnstalleerd heeft en dat Direct X9 of nieuwer op uw systeem geïnstalleerd is. U kunt ook een bezoek brengen aan de website(www.auran.com) en daar naar het gedeelte voor technische ondersteuning gaan voor de laatste aanpassingen en oplossingen. Een andere uitstekende bron van informatie zijn de Trainz forums waar gebruikers zoals u tips en trucs aandragen over bijna alle gezichtspunten met betrekking tot het gebruik van Trainz en op die wijze het meeste aan ervaring op te doen.

Website Updates en ondersteuning.

Bezoek onze website **www.justtrains.net** voor nieuws of updates voor dit en andere producten. Ook hier kunt u ondersteuning krijgen. U dient zich bij Just Trains te registreren indien u voor ondersteuning in aanmerking wilt komen.

Just Trains - TRSPE Forum.

Bezoek het Just Trains forum met het eigen TRSPE gedeelte via de link **www.justtrains.net**

Registratie van TRSPE bij Just Trains.

Door het invullen en opsturen van de registratiekaart die bij dit product is toegevoegd, of door registratie via de website, verzekert u zich van technische ondersteuning en ontvangt u onze nieuwsbrief. Bekijk de registratie pagina bij **www.justtrains.net** voor verdere details.

Registratie van TRSPE bij Auran.

Auran is de ontwikkelaar van TRSPE. u kunt ook daar uw product online registreren. Om dit te doen dient u in te loggen bij Planet Auran zoals al eerder beschreven is en dan vervolgens te kiezen voor **http://www.auran.com/register** Klik op de tab "Serial No." en geef het product serienummer in. kies vervolgens voor "Railway Simulator - Passenger Edition". en vul vervolgens in waar het product gekocht is (purchase location) en klik op "submit".

Het verwijderen van Railway Simulator- Passagiers editie

Om TRSPE van uw systeem te verwijderen handelt u als volgt:

- . Ga naar het Windows Startmenu.
- . Kies "Instellingen" en vervolgens "Configuratiescherm".
- . In het Configuratiescherm kiest u voor "Software"
- . In dit venster kiest u voor "TRS2004".
- . Er verschijnt nu een dialoog venster waarin gevraagd wordt om dit programma te verwijderen.
- . Klikken op "OK" zal het programma van uw systeem verwijderen.
- . Druk op "Voltooien" om deze operatie af te sluiten.

Het op een andere wijze verwijderen van dit product kan problemen veroorzaken wanneer u dit programma in de toekomst wilt gaan gebruiken

Het starten van Railway Simulator Passagiers Editie

Er is een gezegde onder de Trainz gebruikers :

Voordat je op de Trainz startknop klikt kan je beter maar eerst afscheid nemen van je familie en vrienden, want een geheel nieuwe wereld van spoorwegen staat op je te wachten.

Gebruik je muis om de menu opties van het Trainz startscherm te doen oplichten gebruik de **LMK** (linkermuisknop) op de Launch Trainz (Start Trainz) menu optie en je zult het laadscherm zien verschijnen met daarop de rode, gele en groene lichtjes terwijl Trainz de tijd neemt om het programma op te starten.



Tip: Als je onlangs nieuwe eenheden (contents) aan je verzameling hebt toegevoegd, neemt Trainz wat meer tijd om op te starten aangezien het zgn. cache bestand opnieuw wordt opgebouwd.

Op het Trainz startmenu bevinden zich vier spelmodules waar u een keuze uit kunt maken :

Surveyer (Ontwerpmodule), Driver (machinistenmodule), Scenarios (voorgeprogrammeerde activiteiten) en Railyard (werkplaats). Ook vindt u hier de menuoptie voor Trainz Exchange, uw toegangsscherm tot de Trainz wereld.

De volgende secties van dit Machinistenhandboek TRSPE voorzien u een van basiskennis van elk van deze onderdelen. Om meer te weten te komen over de machinistenmodule dient u het Engineers Handboek te raadplegen. Voor verdere kennis over de Ontwerpmodule leest u de World Builders Guide.

Driver, de machinistenmodule

Inleiding



De machinistenmodule voorziet in veel meer dan alleen maar het simuleren van het rijden met een trein.

TRSPE hebben we voorzien van een aantal verschillende manieren om de treinen op uw spoorweg te besturen.

Allereerst kunt u in de cabine plaatsnemen en van achter de stuurknoppen de spoorweg gaan verkennen. U kunt kiezen voor het eenvoudige DCC

snelheidbesturingssysteem (te vergelijken met een transformator op een modelspoorbaan!) of de meer realistische cabinebesturing waarbij gebruik wordt gemaakt van de besturingshandels en schakelaars die in de cabine aanwezig zijn.

U kunt de treinen vanaf de spoorbaanzijde gadeslaan als ze voorbij komen denderen, of met een arendsoog van bovenaf de spoorbaan de trein volgen. U kunt ook omschakelen naar een kaartoverzicht (Ctrl_M toets) en alle wissels, seinen, spoortrajecten, treinbewegingen in een tweedimensionaal vlak bekijken.

Bij het rijden met meerdere treinen kunt u er voor kiezen iedere trein zelf te besturen, of de computer de kunstmatige intelligentie aan te laten wenden (AI) voor de besturing van de treinen terwijl u zelf de wissels bedient. Ten slotte kunt u ook specifieke opdrachten aan uw machinisten geven die aan iedere trein kunnen worden toegewezen.

Als toevoeging op de verschillende manieren om de treinen te besturen is er een volledig interactief industriemodel dat automatisch vrachtbrieven, vervoersbewijzen genereert voor goederen die geleverd dienen te worden op de diverse productie plaatsen.

Het is uw taak bij deze werkwijze er voor te zorgen dat deze industrieën blijven werken door een vervoer te organiseren van goederen en grondstoffen over uw spoorbaan.

U kunt uw trein of de treinen onder besturing van uw machinisten gadeslaan wanneer deze bezig zijn met het laden en lossen van goederen, grondstoffen bij de diverse industrieën.

Voor meer informatie over het instellen van iedere industrie raadpleegt u de World Build Guide in het Trainz Manual menu.

Na het lezen van dit gedeelte van het TRSPE Machinistenhandboek zult u binnen enkele minuten in staat zijn comfortabel zittend in de cabine van uw loc over de spoorbaan te rijden.

Voor verder details is er het Engineers Manual, te raadplegen via het Trainz Manual menu.

Het starten van uw spoorwegcarrière

Als u TRSPE gestart heeft klikt u met de LMK op de machinistenmodule (of gebruik de "D" toets) om de machinistenmodule te starten. Als de machinistenmodule geladen is, zult u een lijst zien met beschikbare routes en sessies.

Wanneer u op een sessie klikt, bekijk dan even de informatie in het omschrijvingvenster en de 2D kaart die in het routeoverzicht wordt getoond.

Klik met de LMK om de "Driver Tutorial" (Machinisten oefenprogramma) te selecteren en klik met de LMK op de "Load" knop aan de rechter onderzijde van het scherm. Het programma laadt de betreffende sessie van de gekozen oefenroute en eenmaal geladen ziet u een kolentrein net even buiten de kolenmijn.

Camerabesturing Het besturen van uw gezichtsveld



Er zijn veel verschillende zichtmogelijkheden op in 3D wereld van TRSPE alsmede een kaart overzicht dat u een bovenaf aanzicht verschaft. U kunt in- en uitzoomen, rondkijken en de vaste camerapositie op elk van deze invalshoeken fixeren.

Hierna volgen de diverse camera-instellingen met de daarbij behorende iconen en een sneltoets voor elk van hen. Probeer ze om de Trainz wereld te gaan verkennen.

Cabine gezichtsveld (Cab View)



Ga eerst na of het gezichtsveld is gericht op een locomotief en klik dan met de LMK op de Cab View knop (of gebruik de "1" toets).

Uw gezichtsveld is nu vanaf de machinistenstoel in de cabine. Gebruik de RMK+H (rechtermuisknop en vasthouden) om in de cabine rond te kijken en uit de diverse ramen. U kunt ook uw

gezichtsveld in de cabine veranderen door de vierkante haken ([]) toetsen in te drukken. Indien de locomotief met een dubbele cabine-eenheid is uitgerust kunt u de ALT+C toets indrukken om tussen de cabines te schakelen.

Extern gezichtsveld (External View)

Wanneer u de machinistenmodule opstart zult u zich in het algemeen bevinden in het Externe gezichtsveld gericht op een bepaalde locomotief. Gebruik de RMK+H en beweeg de muis in het rond om het beeld te draaien en het beeld naar boven en beneden te bewegen (U kunt ook hiervoor de pijltoetsen gebruiken), U wilt dichterbij komen ? U kunt het muiswiel, of de Page Up en Page Down-toetsen op het toetsenbord gebruiken om in en uit te zoomen.

Als u met de LMK klikt op een van de wagons die aan de trein zijn gekoppeld, zal het beeld veranderen en komen nu de geselecteerde wagons in het midden van het beeld. U kunt ook de “-“ en “+” toetsen op het hoofdtoetsenbord gebruiken (dus niet het numerieke gedeelte) om de volgende of de voorafgaande wagon van de treinsamenstelling te selecteren. U kunt ook LMK klikken op andere treinen om het beeld te verplaatsen naar de geselecteerde trein of klikken op de consist (treinsamenstellingen) iconen in het 2D kaart overzicht.

Spoorbaan gezichtsvelden (Tracking Views)



Er bestaan twee types camera's, statische en volgcamera's. Deze camera's worden geplaatst in de 3D wereld in de Ontwerpmodule. Statische camera's blijven gefixeerd in een bepaalde richting en staan het gevangen object toe uit het beeld te verdwijnen, terwijl de

volgcamera op een vaste plaats staat maar het object blijft volgen in het midden van het beeld. Klik met de LMK op het Spoorbaangezichtsveld icoon en het beeld verplaatst zich naar de dichtstbijzijnde camera. Als er geen statische of volgcamera's binnen het bereik van het te volgen object zijn, zal het beeld terugvallen op het externe gezichtsveld tot er een camera binnen het bereik komt.

Vrij rondzwerv gezichtsveld (Free Roaming View)



Het vrije rondzwervgezichtsveld is buitengewoon flexibel en werkt op dezelfde manier als het navigeren in de Ontwerpmodule.

Om het gezichtsveld van de camera te verplaatsen drukt u eenvoudig met de RMK in de 3D wereld om te gaan naar

het punt van uw bestemming. Het gezichtsveld verplaatst zich vloeiend naar de nieuwe positie. Nu kunt u vervolgens de pijltoetsen gebruiken om het beeld te draaien of naar boven en beneden te bewegen en het muiswiel of de Page-Up /Page-Down toetsen om in of uit te zoomen.

Door het gebruik van de RMK+H en het bewegen van de muis kunt u doorlopend van gezichtsveld veranderen. Door het gebruik van de muis en de pijltoetsen alsmede de zoom functie te combineren kunt door uw 3D wereld rondzwerven zoals u maar wilt.

Kaartoverzicht (Map View)



Het icoon voor het Kaartoverzicht bevindt zich aan de rechteronderzijde van het scherm.

U kunt ook de Ctrl-M sneltoets gebruiken.

U zult het kaartoverzicht nuttig vinden om een overzicht te krijgen waar de treinen zich bevinden in relatie tot de diverse industrieën, het sporenplan, het volgen van de treinbewegingen, het controleren van de wisselstanden en de stand van de seinen.

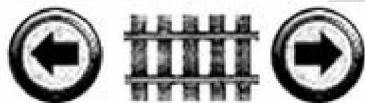
Op het 2D overzicht vindt u de positie, de lengte en de naam van iedere treinsamenstelling, de wisselstand van iedere wissel en belangrijke namen van eenheden zoals, wissels, industrieën en stations. U kunt in en uit zoomen door de + en – iconen aan te klikken of het muiswiel te gebruiken om een meer of minder gedetailleerd beeld van de route te krijgen.

De kaart volgt de beweging van de op dat moment geselecteerde trein, die in groen wordt getoond terwijl alle overige treinen grijs op de kaart worden weergegeven. Klik met de LMK op een van de grijze treinen om de kaart op deze trein te centreren en deze daarna op haar weg te volgen.

Klik met de RMK op een punt van de kaart om deze op een nieuwe locatie te centreren, waarbij de fixatie op welke trein dan ook wordt opgeheven. U kunt ook de LMK+H gebruiken op de richtingpijltes op het scherm om de kaart in de gewenste richting te verplaatsen.

U kunt ook de stand van de wissels wijzigen door er op te klikken en vervolgens ziet u de stand van de richtingpijlen veranderen. Ook zijn de standen van diverse seinen op de route eenvoudig af te lezen. Verlaat het Kaartoverzicht door nogmaals met de LMK te klikken op het Kaartoverzicht icoon of gebruik hiervoor de Ctrl-M sneltoets.

Volgende/Vorige op het Camera-gezichtsveld



Het is eveneens mogelijk om uw gezichtsveld naar een volgend knooppunt of eenheid (b.v. industrie) op het spoor te verplaatsen. Klik op de Volgende Camera icoon op het

Machinisten scherm om naar de volgende camerapositie te gaan.

Klik op de Vorige Camera icoon om terug te keren naar de vorige positie.

Machinistenopdrachten – Wie gaat waar naar toe ?



Met de “Machinisten oefensessie” (Driver tutorial) geopend, klikt u met de LMK op het Machinistenplaatje aan de linkeronderzijde van het scherm en er verschijnt nu een lijst met toegewezen machinisten langs de linkerzijde van het scherm.

Drive		
Move to Train...		
Get off Train		
-		
Drive To >	Western Deep Mine	Coal load bay #1
Load	Radcliff >	Coal load bay #2
Unload	Sherwood >	Coal load bay #3
Drive To Trackmark >	Oil Refinery 1 >	Coal load bay #4
Notify	Lumber Mill 1 >	Diesel unload bay
Wait for >		
Couple >		
Decouple >		

Klik met de LMK op de machinist bovenaan de lijst. De camera stelt zich nu in op de locomotief van de geselecteerde machinist. We zullen nu deze machinist opdracht geven om kolen op te halen bij de kolenmijn en vervolgens naar de elektriciteitscentrale te brengen.

Klik met de RMK op het machinisten plaatje om in het machinisten opdrachten (Driver Command) menu te komen. Kies voor “ Drive to > The Coal Mine > Coal Load Bay #1 > op de achtereenvolgende

uitschuif-menu's.

Let op het kolenmijn icoon dat de kolenmijn vertegenwoordigt en dat nu op onderkant van het scherm verschijnt, naast het machinisten icoon. Uw machinist zal onmiddellijk beginnen met zijn opdracht uit te voeren. U kunt aanvullende opdrachten aan een wachtrij toevoegen terwijl uw machinist al rijdende met zijn opdrachten bezig is.

Klik opnieuw met de LMK op de het Machinistenplaatje en selecteer de “Load” (laad) opdracht op het opdrachtenmenu. Het laad icoon verschijnt nu rechts van het kolenmijn icoon. Ga verder met de reeks en selecteer “Drive to > The Powerstation > Coal Drop “ (rij naar de elektriciteitscentrale kolenstortplaats). En vervolgens de “Unload” (lossen) opdracht.

U moet nu een groep van vier opdrachticonen aan de onderzijde van het scherm zien die de opdrachten vertegenwoordigen die u aan de machinist heeft gegeven.



Uw machinist zal doorgaan met zijn opdrachten in de volgorde zoals deze onder aan het scherm staan, daarbij rekening houdend met de snelheidsbeperkingen en het overige treinverkeer. Iedere keer als een taak is volbracht, verdwijnt het betreffende icoon en begint de machinist aan zijn volgende opdracht.

U kunt niet alleen tegelijk opdrachten geven aan een aantal machinisten maar u kunt de machinisten ook tegelijk taken laten uitvoeren gebaseerd op de vrachtbrieven van de industrie. (waybills) Als de opdrachten zijn toegewezen, let dan op de spoorweg die tot leven komt.

Als u moet stoppen, beweegt u de muis naar de uiterst linkerbovenzijde van het scherm en een menu komt te voorschijn en u klikt vervolgens met de LMK op de "Exit" knop (X) of u drukt op de Esc-toets op het toetsenbord. Een pop-up scherm vraagt u of u deze sessie wilt bewaren – erg handig als de echte wereld uw spoorwegactiviteiten verstoort en u later verder wilt gaan

Ga rijden met deze trein – U bent de bestuurder !

Er zijn van die momenten dat u in de cabine wilt kruipen van uw eigen trein en daar de besturing van wilt overnemen. Wanneer een van uw machinisten geen lopende opdrachten heeft, verschijnt het machinistenvenster aan de rechterzijde van het scherm. Als u zich bevindt in de DCC (Digital command mode) ziet u de snelheidsknop. Dit is een eenvoudige besturing die lijkt op de DCC besturing van

een modelspoorbaan. Gebruikmakend van die knop kunt u de snelheid van uw locomotief regelen en het gevoel van het rijden met een trein krijgen zonder u zorgen te maken over het regelen van de remdruk, of te weten welke hendels u moet gebruiken en wanneer.

Klik met de LMK+H op de snelheidsknop en versleep de muis om de snelheid te regelen. Klik met de LMK op het stop icoon om de trein te doen stoppen. Er zijn traagheidseffecten in dit besturingsstelsel ingebouwd, dus verwacht niet dat de trein direct start of stopt. Een tweede mogelijkheid is het gebruik van de 'W' en 'X' toetsen om respectievelijk te versnellen of te vertragen. Gebruik de 'S' toets om in de ruststand te komen en de 'A' toets om de handrem aan te trekken.

De huidige snelheid en de maximale toegestane snelheid op het traject worden aan de rechter bovenzijde van het scherm weergegeven. Let op de stand van de seinen en de snelheidsbeperkingen langs de route !

Current Speed: 0 mph
Speed Limit: 40.4 mph

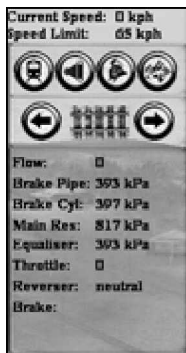
Het rijden in de diesel-elektrische stuurstand.

De cabinemodus (Cab Mode) voorziet in een meer realistische ervaring met het besturen van een trein waarbij rekening wordt gehouden met diverse factoren zoals, de stand van de snelheidshendel, of de lengte van de trein wanneer er wordt geremd. Alle hefboomen, schakelaars en wijzerplaten in de 3D cabine kunnen worden gebruikt om de locomotieven te besturen. U kunt ook de Hotkeys (hierover later) gebruiken om dezelfde functies uit te voeren van buiten af, zelfs buiten de stuurstand.

De volgende tips helpen u op weg, maar wij bevelen u aan het Engineers Handbook te raadplegen voor meer details over de besturing van treinen gebruikmakend van de cabinemodus.

Start de machinistenmodule en kies voor "Cab Mode Tutorial" in de lijst. Klik met de LMK op het groene lichtje aan de rechter benedenzijde van het scherm om de machinistensessie te starten.

Schakel de rijrichtings-schakelaar in de vooruit stand door hem naar voren te drukken (of gebruik de 'F' toets). Het woord "Idle" (Vrijloop) op het machinistenscherm zal veranderen in "Forward" (Vooruit) wanneer er wordt ingeschakeld. Let er op dat u deze schakelaar alleen kunt bedienen als uw snelheidsregelaar in de ruststand staat !



Los de treinrem ("Q" toets). Afhankelijk van de stand van de onafhankelijke rem moet u eveneens de onafhankelijke rem vrij stellen ("D" toets). Verhoog langzaam de snelheidsregelaar ("W" toets) en de trein zal zich voorwaarts in beweging zetten. Gebruik de "S" toets om de snelheidsregelaar terug te zetten en de "X" toets om hem in de nulstand te plaatsen. Gebruik de "A" toets om te remmen aan te zetten en de "Z" toets om de luchtstroom van het hoofdreservoir af te sluiten. Let op de informatie die het machinistenscherm u verstrekt over snelheid, stand van remmen, snelheidsregeling en rijrichting en lees het Engineers Handbook voor meer gedetailleerde informatie.

Het rijden met een Stoomlocomotief

Als u voor het eerst in een sessie in de cabine van een stoomlocomotief stapt, zult u zien dat de opstookploeg voor u een aardig heet vuurtje heeft klaargemaakt. De temperatuur van het vuur kan worden afgemeten aan de kleur van het vuur. Een oranje kleur is een relatief koel vuur, een witheet vuur is vereist om de noodzakelijke druk te leveren om de locomotief te laten rijden. U dient een over een behoorlijke voorraad stoom te beschikken en u kunt de stoomdruk in de cabine controleren of aflezen op het machinistenscherm.

Open de vuurdeur en gooi meer kolen op het vuur door op de spatietoets te drukken. De deuren MOETEN open zijn om kolen te kunnen toevoegen. U dient er voor te zorgen niet te veel kolen tegelijk op het vuur te gooien omdat dat tijdelijk de temperatuur van het vuur te veel zal doen dalen. Als het vuur weer oplaait zal de keteldruk toenemen. Overtuig u ervan dat er voldoende water in de ketel is door het peilglas te raadplegen. Het peilglas dient tweederde tot halfvol aan te geven. Het waterniveau in de ketel kan worden verhoogd door van de injecteurs gebruik te maken.

Wanneer volle druk is bereikt en de remmen zijn gelost ("Q" en "D" toets) kan de locomotief in beweging worden gezet door de reguleur te openen. De vulling (cut-off) is het percentage van de zuigerslag waarbij stoom wordt toegevoerd en wordt bestuurd door de stand van de ganghendel.

De volledige vulling is 75% en wordt gebruikt voor het aanzetten van de trein. Als de trein in beweging komt kan de vulling worden teruggebracht om de keteldruk niet zo snel te laten afnemen. Als de vulling wordt gereduceerd neemt de potentiële maximum snelheid toe en vermindert de trekkracht.

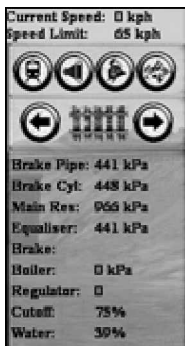
Een lange vulling (40-75%) levert een hogere trekkracht en een hoger kolen- en waterverbruik ,

Een kortere vulling resulteert in een mindere trekkracht, maar een meer efficiënt gebruik van de brandstof. Het rijden op hoge snelheid volle kracht vooruit zal de keteldruk spoedig doen uitputten. Een parallel kan worden getrokken met een auto, die in de vijfde versnelling rijdt, goed voor het brandstofverbruik, maar niet zo bruikbaar als er een heuvel opgereden moet worden. De vulling is een zeer belangrijk instrument in het beheersen van de beschikbare stoomvoorraad.

Wanneer de nominale keteldruk wordt overschreden, worden de veiligheidskleppen geopend om de overdruk te laten ontsnappen. Een goede bemanning zal deze verspilling van stoom en brandstof trachten te vermijden door een goede balans te vinden tussen de temperatuur van het vuur, de keteldruk en de benodigdheden voor het af te leggen traject. Bij het naderen van bijvoorbeeld een stevige klim, zal een heet vuur gewenst zijn om voor voldoende stoomdruk te zorgen.

Daartegenover zal bij het naderen van een gemakkelijk traject met een heel heet vuur, de keteldruk eenvoudig snel kunnen worden teruggebracht door het toevoegen van water aan de ketel met daarmee te voorkomen dat de veiligheidskleppen worden geopend.

Controleer het waterniveau in de tender regelmatig, speciaal tijdens een zware rit. Misschien is een bezoek aan een waterkolom tijdens de route noodzakelijk.



Het bedienen van de wissels.

Om de stand van de wissels te veranderen klikt u met de LMK op de pijlen die bij het betreffende wissel horen. De groene pijl wijst in de richting waarin het wissel gezet is. Als u zich in de cabine bevindt dient u de Ctrl toets vast te houden wanneer u met de LMK klikt. U kunt ook de "J" toets gebruiken voor de wissels voor u en de "Ctrl+J" toets voor de wissels achter u gelegen wanneer u achteruit rijdt. U kunt de wissels ook omleggen in het 2D kaart overzicht, wat erg handig is als u het routepad van de trein eerst wilt uitzetten voorafgaande aan de uitvoering van de treinbeweging.

Tip : Klik tussen de pijlpunten om de stand van de wissel te wijzigen.

Seinen.

TRSPE maakt in principe gebruik van het blokstelsel, maar er is een grote flexibiliteit ingebouwd om speciale seinstelsels die op de wereld voorkomen, te ondersteunen.

De meest voorkomende lichtseinsystemen worden hieronder getoond. Voor een meer complete verhandeling over seinsystemen (inclusief seinpalen) dient u de Signaling Guide te raadplegen.

De aanwijzingen zijn als volgt:

Groen - Veilig Het volgende signaal is groen of geel, ga door op normale snelheid.

Geel - Waarschuwing het volgende signaal is rood, ga door op lage (halve) snelheid.

Rood - Stop het blok is bezet, eindigt of is gesloten.

Alle signalen tonen Stop tenzij er een trein in aantocht is, in welk geval het signaal op veilig zal gaan om de doortocht van de trein mogelijk te maken. Er zijn diverse redenen waarom een signaal niet op veilig zal gaan bij de nadering van een trein :

1. De lijn eindigt daar of is gesloten, wat betekent dat de wissels binnen de sectie zo staan dat deze de sectie beschermen tegen het binnenrijden.
2. Een gedeelte van een trein kan een gedeelte van de sectie bezetten, het signaal toont stop en voorkomt het verder binnenrijden van verkeer binnen deze sectie.
3. Een gedeelte van een trein kan een daaropvolgende sectie bezetten, het signaal toont geel om aan te geven dat volgende signaal een stop toont.

Wanneer een trein een veilig sein nadert, is het toegestaan het sein op normale snelheid te passeren. Het sein zal veilig blijven totdat de voorkant van de trein het sein passeert, daarna zal het stop tonen. Als de trein de sectie verlaat m.a.w. het volgende sein passeert zal het sein geel tonen, wat betekent dat het veilig is om verder te rijden rekeninghoudend met een volgend onveilig sein.

Wanneer een sein geel toont, dient de machinist op halve snelheid verder rijden en natuurlijk moet hij altijd stoppen voor een stop tonend sein tenzij de treindienstregeling hem toestemming verleend om te passeren.

Tijdens de machinistensessie, kan iedere situatie die leidt tot een stop tonend of geel sein worden overzien. Beweeg de muis aanwijzer naar het seinlicht en een boodschap zal op het scherm verschijnen met de stand van het sein. Klikken op het sein zal u naar het obstakel verplaatsen, wat een wissel kan zijn dat omgezet moet worden, een afgesloten lijn of een andere trein.

Als alternatief kunt u in het 2D kaartoverzicht het pad voor uw trein vrijgeven.

Tip : Als uw AI Drivers (virtuele medemachinisten) zich slecht schijnen te gedragen, kan het zijn dat uw seinen niet correct zijn geplaatst. Lees de Signaling Guide om meer informatie te krijgen over het op de juiste wijze plaatsen van de seinen.

Industrie-informatie

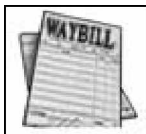
Achter iedere interactieve industrie in TRSPE bevindt zich een compleet grondstoffenmodel waarin industrieën grondstoffen verbruiken en goederen of halffabrikaten produceren. Klik met de RMK op een interactieve industrie en er verschijnt een pop-upmenu. u kunt met de LMK klikken op "View Details" (bekijk bijzonderheden) om een pop up venster te openen waarop een beschrijving van de industrie wordt gegeven met daarbij een overzicht van de goederen-en grondstoffenniveau's. Raadpleeg de World Builders Guide voor verdere details, hoe de productieniveau's ingesteld kunnen worden. Lees ook de Activity Creation Guide voor meer



gegevens over hoe de industrieën werken en hoe u uw eigen industrieën kunt vervaardigen.

U sluit het venster door met de LMK te klikken op de "X" op de linker bovenhelft van het venster.

Vrachtbrieven (Waybills)



Klik met de LMK op het "Waybill" icoon om een lijst te laten tonen waarop de industrieën voorkomen die vrachtbrieven hebben uitgeschreven voor de producten / grondstoffen die zij geleverd willen hebben.

Vrachtbrieven worden automatisch door een industrie vervaardigd wanneer een bepaald percentage van het grondstoffenniveau wordt bereikt. Wanneer de volledige hoeveelheid van de gewenste goederen is geleverd, verdwijnt de vrachtbrief van de lijst, terwijl ondertussen een andere leveringsopdracht kan zijn toegevoegd.

Grondstoffen/Producten (Commodities)



U kunt aangeven welke goederen/producten door een bepaald rijdend materieel worden vervoerd.

Klik op het Commodities icoon op de rechter onderzijde van het scherm om het menu op het scherm te plaatsen.

Klik op het gewenste icoon en vervolgens op een eenheid van het rijdend materieel (wagen)

Het icoon geeft nu aan dat het voertuig geschikt is voor het vervoer van dat type grondstof/product.

Om het laden en lossen van een bepaalde grondstof/product te stoppen, klikt u op het "Stop" icoon.

Om alleen de standaard (default) belading toe te staan, gebruikt u het "Default" icoon.

U kunt alleen het vervoer van grondstoffen/producten toewijzen aan wagons die daarvoor zijn ingericht.

Ontkoppelen (Decoupling)



Om de ontkoppelmodus te activeren, klikt u op het "Decouple" icoon (of gebruik de "D" toets), vervolgens beweegt u de cursor over de koppelingen tussen de wagons tot u een rood ontkoppel icoon ziet verschijnen.

Zodra het rode ontkoppel icoon verschijnt, klikt u met de LMK om op dit punt van de trein om te ontkoppelen.

Als u de ontkoppelhandeling met succes heeft uitgevoerd opent het rode koppel icoon en wordt er op het scherm een boodschap weergegeven.

De ontkoppelactie schept een nieuwe treinsamenstelling (consist) en uw camera blijft gericht op dezelfde wagen of locomotief als voor de ontkoppelactie. Om opnieuw te koppelen dient u ervoor te zorgen dat deze handeling met een snelheid beneden de 5mph (8 km/uur) wordt uitgevoerd.

Experimenteer met verschillende cameraposities om deze taak eenvoudiger te maken.

Tip: In de DCC stand dient u de handrem ("A") in te schakelen voor het ontkoppelen om te voorkomen dat de wagens weggrollen

Andere Functies.

Aan de linkerbovenzijde van het scherm, bevindt zich een groep iconen die u in staat stelt een aantal andere algemene functies uit te voeren.



Pauze zal de huidige sessie stoppen zodat u dat belangrijke telefoontje kunt afhandelen of kunt stoppen voor een lunch of diner.

Save Stelt u in staat uw vorderingen inclusief waar iedere trein zich op dat moment bevindt, alsmede de actuele situatie van uw industrieën op te slaan. Om de opgeslagen sessie opnieuw te laden, kiest u de "Saved Session" Optie (opgeslagen sessie) op het machinistenhoofdscherm.

Performance settings Dit is de plaats waar u met de schuifregelaars de visuele kwaliteit van uw spel kunt verbeteren, wijzigen rekening houdend met de mogelijkheden van uw computer en grafische kaart.

Imperial / Metric Zal de eenheden wijzigen van het angelsaksische naar het metrieke maatstelsel en vice versa.

Find Stelt u in staat een bepaald object zoals een wissel, station, locomotief, interactieve industrie op te sporen. Het selecteren van de betreffende eenheid zal de camera naar de positie van dit object op de route verplaatsen.

On screen help is een drukknop om het op het scherm tonen van bepaalde iconen zoals voor wisselrichtingpijlen aan of uit te zetten.

Het beheersen van de handelingen (Mastering operations)

Deze uitleg heeft u hopelijk duidelijk gemaakt hoe eenvoudig het is om aan de gang te gaan in de machinistenmodule (Driver Mode) met het werken met de bijgeleverde routes bij TRSPE of de routes die door anderen of uzelf zijn gebouwd.

Voor een meer uitgebreide uitleg over de mogelijkheden van de machinistenmodule dient u de "Engineers Guide" te raadplegen, die u kunt benaderen via de menukeuze op het Trainz startmenu.

Scenario's

Inleiding



Scenarios zijn voorgeprogrammeerde (scripted) activiteiten waarin u een aantal opdrachten dient uit te voeren, zoals het rijden van een reizigerstrein volgens dienstregeling of het uitvoeren van een aantal rangeerbewegingen.

Kennis van de route kan een belangrijke rol spelen in het in een keer uitspelen van de scenario's zonder het maken van fouten. Wij raden u dan ook aan om eerst goed in de Machinisten-module thuis te raken om voldoende machinistenvaardigheden aan te leren voor u zich aan de scenario's waagt.

In TRSPE bevinden zich een aantal scenario's waarmee u aan de slag kunt gaan. U kunt ook door andere gebruikers gemaakte scenario's downloaden van het Trainz Download Station.

Aan u de besturing !

De meeste scenario's in TRSPE plaatsen u in de stuurstand van een losse locomotief. Dan staan er een aantal taken voor u klaar die u dient te volbrengen. Zorg er voor dat u de instructies zorgvuldig leest en let op de seinen en snelheidsborden anders loopt u grote kans dat uw sessie tot een voortijdig einde komt.

Om te beginnen start u Scenario's van het Trainz hoofdmenu (of gebruik de "E" toets) en er verschijnt een lijst met scenario's waaruit u een keuze kunt maken.

Klik op één ervan om een korte beschrijving van dat scenario te lezen, de moeilijkheidsgraad, en het soort taken waarvan verwacht wordt dat u die gaat uitvoeren.

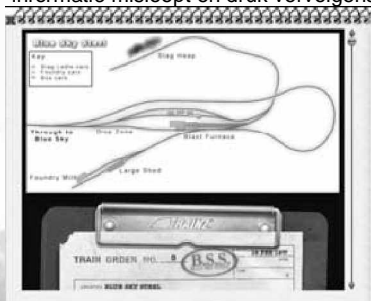
Dubbeltklik of klik met de LMK op het groene lichtje aan de rechteronderzijde van het scherm.

Als het scenario geladen wordt, krijgt u meestal de gelegenheid om de cabinemodus te kiezen.

Kies DCC voor een eenvoudige besturing of de Cabmodus voor een meer realistische simulatie.

U kunt een korte inleidende tekst te zien krijgen om u in de scène in te leven en vervolgens zult u een werkorderblad te zien. Deze werkorder verstrekt u details met betrekking tot het scenario en over wat u te doen staat. Er kan ook een kaart worden verstekt met daarop een sporenplan en verdere grafische informatie die van belang kan zijn.

Gebruik de afrolfunctie om er zeker van te zijn dat u geen verdere details of informatie misloopt en druk vervolgens op Esc om het werkorder venster te sluiten.



Tip : Druk op elk willekeurig moment op de "K"toets om het werkorder venster opnieuw op te roepen.

Hou steeds de iconen aan de linkerbovenzijde van uw scherm in het oog die aangeven of u verder kunt gaan, snelheid dient te verminderen, te stoppen of te ontkoppelen.

Van tijd tot tijd kan er een informatiekader op het scherm verschijnen, dat u vertelt dat u iets verkeerd heeft gedaan (zoals het voorbijrijden van een station), of u laat weten dat er een wijziging in de werkorders heeft plaatsgevonden. U kunt dit venster verbergen of weer oproepen door op de "Enter" toets te drukken.

U zult vaak willen schakelen van de 3D-wereld naar het 2D-kaartoverzicht om te kijken waar uw bestemming is of hoe ver u nog te gaan heeft. Wissel van scherm door de "Ctrl-M" toets te gebruiken.

Let er op dat soms de schrijver van het scenario bepaalde functies heeft uitgeschakeld, zoals het ontkoppelen, het omzetten van wissels of het wisselen van gezichtsveld naar een andere locomotief.

Vanwege de aard van de TrainzScript programmeertaal, kunnen scenarios alleen gesaved worden op punten die door de auteur van het scenario zijn ingesteld. U zult worden gewaarschuwd wanneer het mogelijk is het scenario te save.

Voor verdere instructies over het rijden, besturen van wissels en ontkoppelen, gelieve u de machinistensectie van dit boekje te raadplegen of de "Engineers Guide", te vinden via het Trainz startmenu.

Het maken van uw eigen scenario's.

Scenario's worden geschreven in de programmeertaal Trainzscript. Met deze scripttaal (en een basiskennis van programmeren) is het mogelijk om treinen, seinen, wissels en camera's te programmeren en zodoende uw eigen interessante en boeiende uitdagingen te maken voor andere Trainz gebruikers.

In TRSPE kunt u ook uw eigen mini-scenario's, zgn. machinistensessies (Driver sessions) samenstellen door gebruik te maken van een gebruikersvriendelijke grafische "interface" (GUI) en een stelsel van uitvoeringsregels. De regels zijn in feite kleine stukjes door programmeurs geschreven programma's (scriptlets) en zijn beschikbaar voor niet-programmeurs om in hun eigen machinistensessies te gebruiken.

Raadpleeg hiervoor de "User Activity Creation Guide" voor een meer gedetailleerde beschrijving en oefenstof.

U kunt ook een bezoek brengen aan het online scenario's forum voor hulp van andere Trainzscript deskundigen.

Routeontwerp

Inleiding



Welkom bij de Ontwerpmodule, het gebruikersvriendelijke Wereld/Route/Baanontwerp bouwgereedschap.

De Ontwerpmodule is een gereedschap dat u direct kunt gebruiken om wat kleine dingen te veranderen, maar u kunt er ook meer tijd en geduld in steken om het gereedschap volledig onder de knie te krijgen.

Met het gebruik van de Ontwerpmodule en uw verbeeldingskracht kunt u een terrein creëren, het inkleuren met grondstructuren (textures) en het stofferen met bomen, struikgewas, gebouwen, wegen, hoogspanningsleidingen, dieren en personen. U kunt meren en rivieren aanmaken, de watercondities aanpassen en zelfs de kleur van de zonsondergang veranderen. Dan, natuurlijk, is er een mogelijkheid om uw spoorweg aan te leggen, met railmateriaal, stations, seinen, onderhoudsfaciliteiten, draaischijven, en een onbeperkte hoeveelheid infrastructuur langs de spoorbaan dat tezamen een werkende spoorwegwereld vormt. U kunt de standaard routes aanpassen of vanaf niets beginnen en uw eigen spoorweg aanleggen.

Of u kunt een keus maken uit het reusachtige aantal routes dat door anderen is gemaakt, te downloaden van het Trainz Download Station en aanpassen aan uw eigen smaak.

Nieuw in TRSPE zijn de interactieve industrieën die uw spoorbaan een groter gevoel van doelmatigheid geven en de regels die u kunt toepassen in een bepaalde machinistensessie om de condities vast te stellen waaronder iedere machinistensessie zal worden uitgevoerd.

In de Ontwerpmodule kunt u ook de locomotieven plaatsen, het rijdend materieel, en de machinisten aanwijzen die de "acteurs" op het toneel zullen zijn dat u met iedere machinistensessie heeft geschapen.

In het volgende gedeelte van dit boekje zullen wij u op weg helpen een eenvoudig maar werkend ontwerp te maken, waarbij de belangrijkste aspecten van de Ontwerpmodule worden gedemonstreerd.

Om een dieper inzicht te krijgen en nog meer van de geheimen te ontdekken over van dit verslavende stukje software, moet u de World Builders Guide (Engels) te lezen, te starten vanaf het Trainz startmenu.

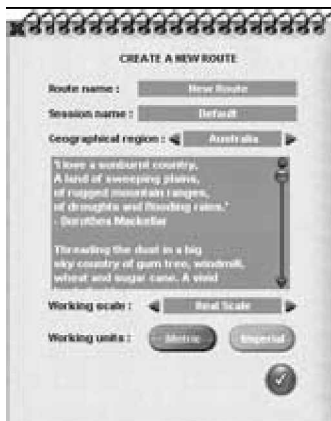
Flexibiliteit en Frame Rate (beelden per seconde)

De Ontwerpmodule is een flexibel stuk software en onze gebruikers zullen altijd wegen vinden om deze software anders te gebruiken dan wij ons oorspronkelijk hadden voorgesteld.

Aangezien de Ontwerpmodule geen echte beperkingen stelt aan de hoeveelheid en variatie van de objecten die de gebruiker kan plaatsen, is het heel goed mogelijk een omgeving te creëren die het meest geavanceerde computersysteem op de knieën krijgt. Vergelijk dit even met het bouwen van een modelspoorbaan in uw kelder met een onbeperkt budget zonder limiet aan het aantal meters rails, het aantal bomen of huizen en de mogelijkheid om meer en meer toe te voegen. Op een bepaald moment zult u de grenzen van uw kelder bereiken. Dit is het ogenblik waarop u bij TRSPE een uitbreiding of opwaardering van uw computersysteem dient te overwegen.

Bij het gebruik van de Ontwerpmodule kunt deze frame rate (het aantal beelden dat de grafische kaart per seconde naar het scherm stuurt) door de variatie en het aantal objecten te verminderen en door het beperken van de dichtheid van de objecten (zoals minder bomen in een bos). Hou hier rekening mee bij het ontwerpen van uw wereld met als resultaat een aangename rijervaring met een soepel draaiend systeem.

Een werkend spoorwegbedrijf.



In deze korte inleiding zullen we een route ter grootte van een enkel basisgrondpaneel (720x720 m.) bouwen met een heuvel in het midden en een eenvoudige spoorvaal van rails die een elektriciteitscentrale verbindt met zijn brandstofbron, een kolenmijn. U kunt het formaat van uw route oneindig uitbreiden door nieuwe “panelen” toe te voegen aan elke zijde van de route.

Start het creatieproces door “Create New Route” optie te selecteren op het hoofdscherm van de Ontwerpmodule. Er wordt nu een venster geopend waarin u om enige details wordt

gevraagd. Voor nu volstaan we met het intypen van “Mijn eerste route” in het naamvakje, de rest laten we op de standaardwaarden staan. Klik met de LMK op het vinkje om naar de editor van de Ontwerpmodule te gaan.

Tip: Om een route uit te breiden, gaat u eenvoudig naar de “Advanced” tab van het Topologie menu en selecteer daar het “Extend” icoon. Klik vervolgens met de LMK buiten de grenzen van uw huidige wereld om een nieuw paneel toe te voegen in de door u gewenste richting.

Navigatie en cameravaardigheden.

Uw eerste taak in de Ontwerpmodule is het leren omgaan en hoe u zich met uw camera over het grondpaneel moet bewegen. U ziet een vierkant rasterwerk met een 3D kompas in het midden van het scherm. Dit kompas zal altijd als focus (richtpunt) van uw camera in het midden van het scherm staan.

Het besturen van dit kompas is de sleutel tot het succesvol navigeren over uw route en zal uw verblijf in de Ontwerpmodule aanmerkelijk veraangename.

U zult ook een kleine witte pijl opmerken. Deze pijl is uw standaard cursor (aanwijzer), die u kunt besturen door het bewegen van de muis. Beweeg uw cursor naar rechts van het kompas en klik met de RMK.

Het kompas zal zich nu naar die positie verplaatsen en het scherm zal opnieuw op het kompas gecentreerd worden.

Houdt nu vervolgens de RMK ingedrukt en beweeg de muis langzaam naar de rand van het scherm.

U zult nu zien dat het kompas de cursor volgt als u zich over het terrein beweegt. Leer de snelheid van de beweging te beheersen door de cursor dichter of verder van het centrum van het scherm te bewegen. Blijf deze bewegingen oefenen totdat u in staat bent met succes de richting en de snelheid te controleren waarmee u zich verplaatst.

Gebruik de pijltoetsen op het toetsenbord om de camera rond het kompas te bewegen. De pijl-links en de pijl-rechts draaien de camera. De pijl-naar-boven en de pijl-naar-beneden zoomen uw camera in en uit.

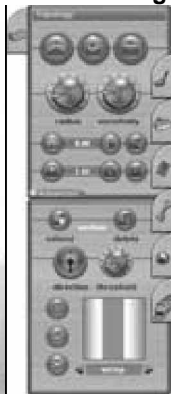
U kunt ook het muiswielje gebruiken als dat op uw muis aanwezig is.

Let op: U kunt de functie van de muis en de toetsen veranderen in de ontwerpmodule-opties onder het Ontwerpmodule hoofdmenu.

Wanneer u verder inzoomt, ziet u dat het kompas vier richtingen heeft (N,S,E,W).

(Voor ons Nederlanders Noord, Zuid, Oost, West) Dit is handig om georiënteerd te blijven in uw Trainz wereld, plaats uw spoorweg netjes in de juiste richting rekening houdend met het opkomen en ondergaan van de zon!

Maak een berg



Begin met het klikken op de topologie-tab, dat is de tab bovenaan het tabpaneel aan de uiterst rechterkant van het scherm. Vanuit dit paneel glijdt u nu naar links een menu paneel. Voor nu, kiest u het "Height Up" gereedschap door met de LMK op het icoon te klikken. Merk op dat er nu een gestippelde cirkel rond uw witte cursorpijl verschijnt. De diameter van de cirkel bepaald het invloedsgebied van de actie waar u mee bezig bent, Klik met de LMK+H op het radiusgereedschap, en draai daaraan totdat de wijzer op de twaalf-uur-positie staat om zodoende het invloedsgebied te vergroten. Doe hetzelfde met het sensivity gereedschap (gevoeligheid) om de snelheid te verhogen waarmee u heuvels en dalen kunt maken.

Beweeg de cirkel naar het midden van uw rastergrondpaneel en klik met de LMK+H. Des te langer u de LMK ingedrukt houdt des te groter de heuvel wordt. Beweeg de muis in het rond terwijl u de LMK+H ingedrukt houdt en u kunt diverse pieken en heuvelruggen creëren.

Probeer niet te overdrijven, want u moet ook nog ruimte overhouden om spoorrails aan te leggen, wat niet betekent dat een bergketen ooit een spoorwegingenieur heeft tegengehouden.

Tip: De UNDO/REDO knoppen (ongedaan maken/opnieuw doen) vindt u aan de bovenzijde van het scherm in het topmenupaneel. Gebruik deze knoppen als u uw acties wil teruggedraaien of juist weer wilt herstellen, om gemaakte fouten te verbeteren.

Terrein bedekking



Wanneer u tevreden bent met de grootte en de vorm van uw heuvel, is het tijd om het rasterpatroon met wat lieflijke structuren te bedekken.

Kies de "Paint" (schilder) tab op het tab paneel, dit is de tweede van bovenaf. Het topologie menu verdwijnt en wordt vervangen door het schilder menu. Schuif door het texture palette naar beneden totdat u de texture vindt die u bevalt. u selecteert opnieuw de actie radius van de texture door LMK+H te klikken op de radius schijf en deze rond te draaien tot u tevreden bent met de grootte van de cirkel voor het schilderen. Vervolgens klikt u LMK om de structuur op het terrein aan te brengen. Kies een aantal verschillende structuren en speel met het mengen en overlappen van deze textures. Het ronddraaien van deze textures bereikt u met behulp van het "Direction" (richting) gereedschap of door van de vierkante haken toetsen gebruik te maken, De schaal van de structuur kunt u aanpassen door het "Scale" gereedschap te gebruiken of de + en - toetsen daarvoor te gebruiken.

Met wat oefening kunt u al heel snel zeer artistieke en realistische effecten bereiken.

Blijf hiermee spelen tot u tevreden bent met het resultaat.

Het plaatsen van objecten



Het volgende wat gedaan moet worden is het verlevendigen van uw nieuw aangelegde landschap met enkele landschapobjecten. Kies de Objecten tab en scroll door de lijst met objecten die nu verschijnt. U ziet dat de objecten zijn gecategoriseerd op regio en type. U kunt van deze categorieën gebruik maken om de zoeklijst wat korter te maken. U kunt ook de naam, of een gedeelte van de naam van een object intypen en de lijst verplaatst zich naar dat object. Probeer eens op het veld van de objectnaam te klikken (het wordt dan geel) en type vervolgens T. Merk nu dat de lijst verspringt naar het eerste woord de letter T bevat. Type vervolgens een R en het eerste woord met TR wordt nu getoond. Type vervolgens een E en de lijst Trees wordt nu zichtbaar. Kies een van de trees (bomen). Het toevoegsymbool is automatisch geselecteerd en alles wat u verder nog heeft te doen om een boom

toe te voegen is met de LMK op het terrein te klikken.

Herhaal dit zoveel maal als u maar wenst. U kunt ook de objecten verplaatsen en roteren door het daarvoor beschikbare gereedschap te kiezen.

Kolen voor de industrie

Het volgende dat we gaan doen is het plaatsen van een aantal interactieve industrieën.

Eerst kiezen we de Object Tab op het tabpaneel en typen we "Coal" in het naamveld. Kies het "Coalmine" object en zorg ervoor dat u in de toevoegstand staat. (Add mode). Klik met de LMK op toevoegknop, verplaats de in kijkhoeke naar één kant van uw grondpaneel en klik met de LMK op de plaats in uw wereld waar de kolenmijn moet komen. U kunt het object verplaatsen en draaien door respectievelijk op de "move" en "rotate" knoppen te klikken en vervolgens met LMK+H op de kolenmijn in het venster te klikken. Daarna voert u met de muis de gewenste beweging uit.

Vervolgens zullen we de eigenschappen van de kolenmijn gaan instellen. Klik met de LMK op de Eigenschappen knop (Properties); dit is het "?" icoon en daarna klikt u met de LMK op de kolenmijn. Om de kolenmijn een naam te geven, typt u "Staatsmijnen" in het naamvak. We zullen de hoeveelheid van de kolenproductie instellen op 72000.

Dit is het volume van kolenproductie dat iedere cyclus geproduceerd wordt en is gerelateerd aan de hoeveelheid die een standaardkolenwagen kan bevatten. U doet dit door op de onderliggende standaard productiehoeveelheid van 36000 te klikken en 72000 in te geven in het pop-up venster. Overeenkomstig zullen we de consumptie van dieselolie aanpassen tot de waarde van 0, om de noodzaak dieselolie te leveren voor de generatoren van de centrale, uit te zetten. Alle interactieve industrieën kunnen op deze wijze worden aangepast. Klik LMK op het vinkje om de ingaves te accepteren en we hebben de uitvoercapaciteit van onze actieve kolenmijn gedefinieerd.

Geef mij stroom

Vervolgens zullen we een kolengestookte elektriciteitscentrale opzetten zoals we dat deden voor de kolenmijn. Selecteer de centrale en plaats die aan de ander kant van het grondpaneel. Beweeg en roteer de centrale in de gewenste positie en klik vervolgens op het Eigenschappen icoon om het de naam "Claus Centrale" te geven. Om er voor te zorgen dat andere industrieën stroom van deze centrale verlangen, dient u over de "regels" (Rules) te lezen in het meer uitgebreide handboek "World Builders Guide" te vinden via het Trainz startmenu. Voor nu alsnog zal de centrale alleen kolen nodig hebben om te kunnen werken en alle industrieën zullen van stroom worden voorzien zelfs wanneer de centrale buiten werking is.



Het leggen van de rails

Uw volgende taak is het verbinden van deze twee industrieën via een eenvoudige railovaal.

De bedoeling is dat alle sporen van de kolenmijn aan het ovaal worden gekoppeld en dat de kolenmijn via een enkelsporige verbinding aansluit op de krachtcentrale. Kies de "Track" (rail) tab en kies het type rail dat u wilt gebruiken. Overtuig u ervan dat u zich in de "Add mode" (toevoegstand) bevindt en begin de rails te leggen. Klik met de LMK op het grondpaneel waar u wilt beginnen met de aanleg en beweeg dan uw muis om de spoorrail "uit te rekken". U ziet nu een witte cirkel gekoppeld aan de rail waar u ook klikt met de LMK op het grondpaneel. Dit zijn de zgn. spline control points die kunnen worden gebruikt

om de rails in verticale of horizontale richting te bewegen. Deze spline control points zijn eveneens bevestigingspunten voor bruggen, tunnels en andere voor spline geschikte objecten. Het spoor wordt getrokken tussen twee opeenvolgende muisklikken op de baan en lijnt zich vanzelf uit. Er zijn grenzen hoe scherp uw bochten mogen zijn, maar er is geen beperking aan hoeveel spoor u maar wenst aan te leggen. Maak een einde van de rails vast aan een van de laadsporen van de kolenmijn door op de gele spline cirkel te klikken.

De rails klikt zich vast aan het spline point.

Sleep de muis om het stuk rails uit te rekken en klik met de LMK om een ander spline point te creëren. Herhaal dit proces om het spoor in een cirkel neer te leggen en verbindt het laatste segment aan het spoor van de krachtcentrale.

Doe hetzelfde aan de andere kant en u heeft een doorlopend ovaal aangemaakt.

Om uw spooraanleg naar wens bij te stellen klik u met de LMK op de "Move mode" knop (verplaatsknop) in het Rail menu en klik vervolgens met de LMK+H op de rail spline points in het wereld venster. Beweeg de muis om de spline points te verplaatsen en kijk hoe het spoor de beweging volgt. Speel hiermee tot u tevreden bent over uw spoorovaal.

Tip: U dient een rail aan iedere interactieve industrie te bevestigen en een wisselhendel te plaatsen bij iedere wissel zodat uw machinisten de rijweg correct kunnen stellen.

Objecten langs de spoorbaan

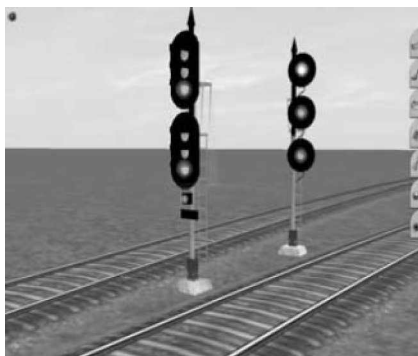


Vervolgens dient u wissels toe te voegen aan uw enkelspoor om dit spoor aan te sluiten op de kolen laadplaatsen. Klik met de LMK op de "Add track" (voeg rails toe) knop en klik op de reeds aanwezige spoorwegovaal. Een nieuw spline point verschijnt nu en u kunt nu met de LMK van de lovaal weg klikken om een raccordement te maken. Om het wissel compleet te maken dienen we een wisselhendel toe te voegen, die ons in staat stelt de rijweg in te stellen die de trein moet volgen. Met de optie "auto-place switches" (automatisch plaatsen van wissel) aan (in de ontwerpmodule opties), worden de wisselhendels automatisch geplaatst wanneer een wissel wordt geformeerd. Om handmatig een hendel toe te voegen, klikt u met de LMK op de "Trackside Object" knop, vervolgens schuift u met de muis naar beneden en kiest u de Lever. Overtuig u ervan dat u in de "Add Track" stand

bent en klik vervolgens met de LMK op het enkelspoor voor het punt waar het spoor afbuigt van de ovaal. De hendel verschijnt nu met een transparante groene en rode pijl in tegenovergestelde richtingen.

U kunt de stand wijzigen door op de pijlen te klikken mits de hendel correct geplaatst is. Als u alleen maar rode pijlen in tegenovergestelde richting ziet, dient u de hendel te verplaatsen. Klik met de LMK op de verplaatsknop en klik met de LMK+H op de wisselhendel en schuif hem dicht naar de wissel toe tot de groen/rode pijlen verschijnen.

Seinen en snelheidsborden zijn onontbeerlijk voor het helpen besturen van



de AI Machinisten (AI staat voor kunstmatige intelligentie) en worden op dezelfde manier aan uw route toegevoegd. De kans bestaat dat uw machinisten moeite hebben met het vinden van de weg op uw route. U dient dan meer seinen toe te voegen of deze te plaatsen in juiste richting.

Het leggen van rails voor meer gevorderden.

Er is veel gereedschap beschikbaar dat u helpt bij het op een meer geavanceerde manier neerleggen van uw spoorweg, zoals het toepassen van vaste hellingspercentages en het verhogen of verlagen van het spoor. Lees de "World Builder Guide" voor meer informatie hierover.

Tip: Enkelspoor moet gebruikt worden voor het verbinden van dubbelspoorsecties met bruggen, tunnels, overwegen en interactieve objecten (b.v. het vliegveld, de kolenmijn, stations etc.).

Locomotieven, rijdend materieel en treinsamenstellingen

We zijn nu zover dat we een samenstelling van locomotief en rijdend materieel op onze route kunnen plaatsen (consist). Kies de Trains tab op het tab paneel, schuif met uw muis naar beneden en kies een locomotief uit de lijst van beschikbare exemplaren. We kiezen voor de Union Pacific



DD40X met door de lijst te schuiven of door de letter "U" te typen in het naamveld. Eenmaal uw keuze gemaakt, klikt u met de LMK op het spoor waar u de locomotief wenst te plaatsen. Vervolgens type u "Coal" in het naamveld en kiest u de groene kolenwagen van de lijst en klikt u met de LMK aan de achterzijde van de geplaatste locomotief en de kolenwagen verschijnt achter de locomotief. Blijf klikken op de laatste wagen om meer kolenwagens aan de treinsamenstelling toe te voegen.

Tip: Om meer te weten te komen over de locomotief en het rijdend materieel dient u de module Railyard (Werkplaats) te kiezen op het Trainz startmenu en in deze module te klikken op het Info icoon.

Vervolgens dienen we een naam te geven aan onze treinsamenstelling. Klik met de LMK op de "Edit Properties" (bewerk eigenschappen) knop en klik vervolgens met de LMK op de treinsamenstelling op het route scherm.

In het pop-up venster typt u "kolentrein" als naam en kent u het treinnummer 4036 toe. Deze naam wordt alleen in deze machinistensessie gebruikt.

Onder de Trains tab zijn twee standen te vinden. De tweede stand is de "Consist Mode" (treinsamenstelling stand). Hieronder kunt u een naam aan uw treinsamenstelling toekennen en deze vervolgens opslaan voor later gebruik in andere routes of sessies.

Voeg vijf kolenwagens toe op een afzonderlijk stuk spoor los van de eerder geplaatste trein en kies nu het "Get Consist" (pak treinsamenstelling). Klik nu op de vijf kolenwagens samenstelling en er verschijnt nu een dialoog venster. Type de naam "vijf kolenwagens" in en sla vervolgens de gegevens op.

De nieuw benoemde samenstelling zal nu in de lijst voorkomen en kan worden gebruikt om nieuwe sets van vijf kolenwagons met slechts één muisklik aan routes toe te voegen!

Tip: U kan geen treinsamenstellingen toevoegen over wissels, u moet altijd een stuk spoor kiezen waar uw gehele samenstelling op past !

Het toekennen van regels (Rules)



U kunt uw sessie nu opslaan, en de standaard regels zullen worden toegepast.

Om handmatig regels toe te voegen, beweegt u de muis naar het topmenu aan de bovenzijde van het scherm en klikt u met de LMK op het Trainz logo om het ontwerpmodule hoofdmenu naar beneden te trekken.

Klik met de LMK op de “Edit Session” (bewerk sessie) optie om een pop-up venster te openen. Klik met de LMK op de “Add” (toevoeg) knop en kies “Driver Set Up Rule” (machinisteninstelregel). Deze regel zal worden toegevoegd aan de lijst van toepasbare regels in deze sessie. Om een machinist toe te wijzen aan uw nieuwe

treinsamenstelling klikt u met de LMK op de Edit knop en klikt u vervolgens op de onderstreepte tekst “Add another driver” (voeg een machinist toe). Klik op “vehicle” (voertuig) om een lijst met locomotieven te openen en kies onze “kolentrein”. U kunt ook op de machinisten foto klikken om een nieuwe machinist te kiezen en klik vervolgens op de machinisten naam om hem een andere naam te geven. Herhaal dit proces voor iedere machinist die u wenst toe te wijzen en klik dan met de LMK op het groene vinkje en vervolgens op het volgende vinkje om uw keuzes te bevestigen.

Uw kolentrein is nu toegewezen aan de nieuwe machinist wanneer u deze machinistensessie opstart.

Door het toevoegen van aanvullende regels bent u in staat om meer of minder complexe machinistensessies te creëren. U zult in het algemeen de “Driver command rule” (machinisten-opdrachtenregel) en de “Control Type rule” (type besturingregel) toevoegen om uw favoriete methode van besturing te kiezen.

Nieuwe regels kunnen door programmeurs worden geschreven met de Trainzscript programmeertaal en worden gebruikt door niet-programmeurs om dit aspect van Trainz buitengewoon flexibel te maken (regelmatig verschijnen nieuwe regels op het Trainz download centrum met nieuwe mogelijkheden voor uw spelgenot).

Tip: Een standaard set van regels wordt automatisch bij het opslaan aan uw sessie toegevoegd indien U zelf geen additionele regels heeft toegevoegd.

Opslaan en rijden

Klik met de LMK op het ontwerpmodulelogo om het hoofdmenu open te klappen. Klik met de LMK op de "Save" optie om uw creatie op te slaan en het beschikbaar te maken voor de machinistenmodule.

Gebruik Crtl-F2 om snel naar de machinistensessie te springen. U kunt terugschakelen naar de Ontwerpmodule door op de Escape toets te drukken. Als alternatief kunt u de Ontwerpmodule verlaten en vervolgens de machinistenmodule opstarten.

Zie de Machinistensectie van dit handboekje om meer te weten te komen over het rijden met treinen en het besturen van uw spoorweg.

Tip: *Sla uw werk in de Ontwerpmodule geregeld op om er zeker van te zijn dat er niets verloren gaat als er onvoorziene problemen optreden. (stroomuitval, vastloper etc.)*

Hoe wordt u een meester-spoorwegontwerper ?

Goed gedaan! U heeft uw eerste spoorweg aangelegd door de stappen te volgen van het bouwen van terrein, het structureren daarvan, het plaatsen van objecten en interactieve industrieën, het leggen van rails, het plaatsen van de treinsamen-stellingen en het toewijzen van de machinisten. Dit was een snelle, oppervlakkige kennismaking met de krachtige mogelijkheden van de Ontwerpmodule. Voel u niet geremd om te experimenteren met Ontwerpmodule om zo er achter te komen hoe flexibel deze is!

Voor een zeer uitgebreide uitleg van de mogelijkheden van de Ontwerpmodule dient u de World Builder Guide te raadplegen. Dit handboek is te raadplegen via het Trainz startmenu.

Werkplaats (Railyard)



De Werkplaatsmodule stelt u staat al uw locomotieven en rijdend materieel in uw collectie in detail te bekijken en de achtergronden en specificaties in detail te ontdekken.

Uw verzameling verschijnt in een lijst aan de rechterzijde van het scherm en bevat tevens iedere gebruikerseenheid (custom content) die u heeft gedownload of op een ander manier aan uw verzameling heeft toegevoegd. Klik met de LMK op een willekeurige regel en de locomotief of het rijdend materieel komt in beeld. Klik met de LMK, met de RMK+H en schuif uw muis voorwaarts of achterwaarts om in en uit te zoomen. Klik met de RMK+H en schuif de muis van de ene kant naar de andere kant om de camera rond het object te draaien om alle kanten daarvan te bekijken. Of u klikt met de LMK+H op één van de ronde pijlen in de rechter benedenhoek om de eenheid te draaien.

Op dezelfde wijze klikt u met de LMK+H op de + of – symbolen in de linker benedenhoek om in of uit te zoomen.

Klik met de LMK op de gebieden boven of onder de rode bal op de verticale balk aan de rechterzijde van het scherm om de lijst naar boven en beneden te bewegen.

Klik met de LMK op de Info knop om de lijst met materieel te verwisselen met een weergave van de informatie van de gekozen eenheid.

Klik op de "List" knop om weer naar de vorige lijst terug te keren.

Klik op de "Toggle" (wissel) Info rode pijl aan linker onderkant, om de lijst te verschuiven om meer informatie over iedere eenheid op de lijst zichtbaar te maken.



Naast iedere eenheid op de lijst bevindt zich een rood knopje. Klik met de LMK op het rode knopje om de gekozen eenheid te markeren als onderdeel voor de lijst van uw favorieten. De kleur van het knopje verandert nu in groen. Klik nog een paar keer op wat andere eenheden. Klik dan LMK op de

"Favourites" knop om de lijst met uw favorieten boven in de lijst te zetten. Door een lijst samen te stellen van uw favorieten kunt u de favorietenlijst gebruiken in plaats van de veel langere lijst wanneer u later in de Ontwerpmodule locomotieven en ander rijdend materieel kiest om treinsamenstellingen te formeren.

Er zijn ook opties om de lichten in te schakelen, de tyfoon/stoomfluit te laten klinken en de pantograaf omhoog te doen voor iedere locomotief die deze functies ondersteunt.

Klik op de "Main Menu" (hoofdmenu) knop om naar het hoofdmenu terug te keren.

Tip: Uw selectie van favorieten kan in de Ontwerpmodule in het Trainz menu worden weergegeven. Klik op het rode lichtje om te schakelen tussen de volledige lijst en uw favorieten selectie.

Trainz Exchange, het uitwisselingsscherm voor uw Trainz wereld

Trainz Exchange is een mini-browser, ontworpen om de nieuwste contents, evenementen, en updates in de wereld van Trainz te laten zien. We hebben op de CD's informatie toegevoegd over een groot aantal "Third party" contentbouwers en de eenheden die zij ter beschikking hebben gesteld. Door het registreren bij Planet Auran en het inloggen op de website zult u heel veel nieuwe informatie vinden die bovendien regelmatig wordt ververs. Wat u in de doos vindt is slechts het begin van uw plezier met TRSPE.

Content, de toe te voegen eenheden in uw Trainz wereld

Content is in bredere vorm te omschrijven als alles wat u kunt toevoegen aan uw TRSPE software, en die een uitbreiding is van uw verzameling van beschikbare objecten. Content omvat locomotieven, rijdend materieel, spoor, voertuigen, mensen, gebouwen, bruggen, tunnels, routes, regels, sessies, scenario's en nog veel meer. Content wordt gecreëerd door leden van de Trainz-gemeenschap en is op vele plekken op het Internet beschikbaar. De hoofdbron voor content is een enorme bibliotheek van meer dan 18000 eenheden alleen al voor Trainz 2004.

Dit alles is te vinden op de sectie van onze website die bekend staat als het Trainz Download Station. Dit gedeelte van het handboekje vertelt u iets meer over het identificeren en het gebruiken van nieuwe contents voor TRSPE.

Het KUID systeem

Hoewel u niet veel hoeft te weten over het KUID (Koolthingz Unique Identifier) systeem, is het een term die u regelmatig zult tegenkomen als u wat verder in de wereld van content thuisraakt.

Een KUID is eenvoudig een manier om content voor uw TRSPE software te identificeren.

Hier is een voorbeeld : <KUID:43750:12345:02>

Het eerste gedeelte van de KUID (43750 in dit voorbeeld) identificeert de content vervaardiger, dus alle content van een bepaalde auteur zal dezelfde eerste set van cijfers bevatten. De tweede cijfersreeks is de unieke identificatie voor een specifieke eenheid van de betreffende auteur.

Nieuw in deze editie van Trainz is een derde nummer. Dit is het versienummer van de betreffende eenheid en wordt gebruikt om de maker van de content in staat te stellen om zijn schepping op te waarderen zonder daarvoor een nieuw KUID nummer te moeten introduceren.

Download Station

Het Download Station is de voornaamste bron voor extra content voor uw TRSPE software.

Om content te kunnen downloaden en installeren, dient u zich eerst bij Planet Auran te registreren (zie aan het begin van dit handboekje). Content is op het Download Station opgeslagen als zgn. CPD bestanden die gebruik maken van een gecomprimeerd bestandsformaat om de download snelheid te maximaliseren. Deze CDP bestanden bevatten alle bestanden die nodig zijn om de betrokken eenheid in uw spoorwegwereld tot leven te wekken.

Sommige content zoals locomotieven, bestaan uit meerdere componenten (model, geluid, wielstel, animaties, etc.) Wanneer u een eenheid gaat downloaden, zal een handig hulpprogramma, de Trainz helper, automatisch alle bijbehorende bestanden opzoeken en downloaden. Dit hulpprogramma onderzoekt tevens uw Trainz installatie om na te gaan welke eenheden reeds aanwezig zijn en u om u tijd en schijfruimte te besparen.

Als u problemen ondervindt met het registreren of downloaden, gelieve u de laatste informatie te raadplegen op het Technische Support (Technical Support) gedeelte van de Trainz website

Downloaden en installatie.

Als u een eenheid heeft uitgekozen die u wilt downloaden, bepaal dan in welke directory (folder) u deze wilt opslaan en kies SAVE. Als het bestand is gedownload open dan de directory waarin u het bestand heeft opgeslagen en dubbelklik met de LMK op het bestand. Een venster zal zich op uw scherm openen met een afbeelding van de eenheid en een omschrijvende tekst. Klik met de LMK op de Extractknop om de eenheid te installeren. Als de eenheid geïnstalleerd is verschijnt er een dialoogkader dat aangeeft dat de actie geslaagd is. Klik nu met de LMK op OK. De volgende keer als u TRSPE start zal de eenheid voor gebruik beschikbaar zijn. Let er op dat na iedere installatie van nieuwe contents, Trainz extra tijd in beslag zal nemen om te laden aangezien een nieuw cachebestand wordt opgebouwd. Als het cachebestand weer is opgebouwd zal een volgende opstart sneller verlopen.

Trainz helper

Dit is een nieuw hulpprogramma dat het downloadproces een stuk eenvoudiger maakt en eveneens de “dependent” (bijbehorende bestanden) voor u opzoekt. Voor meer informatie hoe dit hulpprogramma werkt kunt u de Help sectie van het Download Station raadplegen.

Content dispatcher

Om snel uw zelfgemaakte content in te pakken, is er een hulpprogramma genaamd Content dispatcher. Door gebruik te maken van dit gereedschap kunt routes, sessies, scenario's en nog meer inpakken. U kunt deze vervolgens dan uploaden naar het Trainz Download Station om dit materiaal beschikbaar te stellen voor gemeenschappelijk gebruik. Een complete beschrijving van dit hulpprogramma is te vinden in de Content Creators Guide.

Paintshed

Paintshed is een “overschilder” hulpprogramma beschikbaar voor de Trainz gebruikers.

Dit handige programma maakt het voor iedereen mogelijk zijn eigen spoorwegmaatschappijkleuren aan te brengen in een paar eenvoudige stappen. U kunt uw locomotieven en ander rijdend materieel schilderen in een veelheid van kleuren, of uw eigen logo's aanbrengen. Zelfs graffiti op de zijwanden behoort tot de mogelijkheden.

Veel van de loc's en rijdend materieel aanwezig op het DLS (DownLoad Station) zijn gemaakt met behulp van Paintshed en hebben dit hulpprogramma nodig om op uw systeem te kunnen werken.



Passagiers Editie Supplement

Deze aantekeningen dienen gelezen te worden als aanvulling op de rest van dit handboekje. Sommige secties kunnen de informatie, vermeld in het bestaande handboekje vervangen of aanvullen.

Just Trains Trainz Railway Simulator Passenger Edition bevat het Auran Trainz Railroad Simulator 2004 (SP3), Service Pack 3 – Passenger Pack. Verwijzingen naar de Passagiers Editie kunnen ook gelezen worden als verwijzingen naar Trainz Railroad Simulator 2004 bijgewerkt t/m SP3.

Introductie

Ons doel met deze Passagiers Editie was het uitbreiden van uw spoorweg mogelijkheden en wij denken daarin geslaagd te zijn.

Wij hebben de mogelijkheid toegevoegd om passagiers volgens een dienstregeling te vervoeren.

We verbeterden het gemak om sessies op te zetten en uit te voeren (door het opslaan van machinisten-opdrachten in de Ontwerpmodule).

Wij hebben ook een grote mate van flexibiliteit in het aansturen van uw machinisten toegevoegd door het invoeren en verwijderen van opdrachten tijdens de rit mogelijk te maken.

Het gevoel van het regelen van een spoorweg, helemaal zoals u dat wilt, wordt nog meer benadrukt.

De machinist met de kunstmatige intelligentie (AI) is stevig opgepept met een grotere voorspelbaarheid, met verbeterde rijeigenschappen, en met verbeterde vaardigheden om zijn weg te vinden en om meer treinen toe te staan op dezelfde spoorsectie of knooppunt.

Er is nu een terugmelding van de machinisten welk knooppunt problemen geeft of waarom zij gestopt zijn. Natuurlijk zullen er gelegenheden overblijven waar uw tussenkomst vereist is om de problemen in een conflictsituatie tussen de machinisten op te lossen.

Er zijn drie belangrijke nieuwe eigenschappen waar we graag wat ruimte voor uittrekken om u over te vertellen.

Portalen

Allereerst zijn er de portalen, denk bij deze eenheden als een "buiten de route" reservoir dat treinen kan uitgeven op een reguliere bases aan uw operaties en ze ook weer kan wegnemen wanneer u er mee klaar bent. Door gebruik te maken van "portalen" kunt u in een grote verscheidenheid van vracht en passagierstreinen aan uw spoorweg toevoegen en in een door u gekozen frequentie. Door gebruik te maken van meerdere "portalen" kunt u het zo inrichten dat sommige "portalen" treinen uinvoeren en andere deze weer doen verdwijnen.

Interactieve Multi-industrie

De tweede belangrijke eigenschap is de nieuwe interactieve multi-industrie. Deze industrie heeft een complete nieuwe koppeling die het u mogelijk maakt de industrie geheel aan uw wensen aan te passen. U kunt nu instellen hoeveel producten de industrie verbruikt en produceert, de productieomvang, zelfs de bestelhoeveelheid in percentages (b.v. op welk moment een vrachtbrief wordt vervaardigd voor een levering van een of meer goederen aan een bepaalde locatie).

Passagier Stations

De derde groep die is toegevoegd zijn de stations voor passagiervervoer. U kunt per station een vervoersaanbod van passagiers instellen volgens met een specifiek schema bepalen welk percentage van de passagiers bij ieder station uitstapt. We hebben diverse eenheden rijdend materieel voorzien van passagiersanimatie en de andere rijtuigen geschikt gemaakt voor het accepteren van onzichtbare reizigers. Deze laatste eenheden zullen in de loop van de tijd worden bijgewerkt en worden vrijgegeven voor download via Trainz Exchange. Als u nog geen bezoek hebt gebracht aan Trainz Exchange (u vindt een verwijzing daarnaar toe op het Trainz startmenu), doe dat dan alsnog.

Nieuwe Eigenschappen, mogelijkheden.

In de Passagiers Editie kunt u eenvoudig en snel een compleet werkend spoorwegbedrijf opzetten in de Ontwerpmodule en vervolgens uw creatie tot leven zien komen in de machinistenmodule.

U kunt interactief bezig zijn met uw machinisten, zoveel en zo weinig als u wenst terwijl ieder van hen bezig is zijn (haar) vooraf vastgestelde opdrachten uit te voeren. Er is geen limiet aan het aantal machinisten dat u opdrachten kunt geven en eveneens geen limiet aan het aantal opdrachten per machinist. De enige werkelijke beperkingen zijn uw voorstellingsvermogen en de mogelijkheden van uw computersysteem. Voor de programmeurs onder ons, met de flexibiliteit van onze TrainzScript programmeertaal, kunt u deze functionaliteit zelfs nog verder uitbreiden.

Verbeteringen aan de kunstmatige intelligentie (AI)

We zijn druk bezig geweest onze AI-machinisten wat basistraining te geven, zodat u zult merken dat zij in de meeste gevallen nu doen wat u ze opdraagt. Zij

letten nu vooraf beter op wanneer er gestopt moet worden en u ontvangt een verbeterde terugmelding wanneer zij niet kunnen komen waar u ze naartoe gestuurd had (zoals "wachtend op toegang tot traject 123"). Wanneer zij niet zo te werk gaan als u verwachtte, adviseren wij u de stand van de seinen en het in de buurt bevindende overige verkeer te controleren alsmede duidelijkere instructies te geven.

(b.v. het toevoegen van spoormarkeringen als routepunten naar de eindbestemming).

Meerdere treinen binnen een spoorblok.

Het is alle machinisten nu toegestaan een baanvak binnen te rijden waarin zich al een andere trein bevindt (zolang er seinen aanwezig zijn om de treinen van elkaar gescheiden te scheiden). Dit betekent dat u nu meer standaardroutes (gelijkend op in de werkelijkheid voorkomende) kunt maken met vele kilometers tussen de blokken en treinen in een rij kunt opstellen, verdeeld over de gehele lengte van dat baanvak.

Nieuw treinenportaal.

Een portaal is een krachtig nieuw onderdeel dat werkt als een "buiten de route"gebied.

Het portaal kan treinen toevoegen en verwijderen van uw route en tevens de status van de trein van dat moment wijzigen. U kunt treinen verplaatsen, nieuwe aanmaken en ook het portaal gebruiken om de treinen te laden en te lossen en ze vervolgens uw route weer op te sturen. U kunt ook een trein van het ene portaal naar een ander portaal dirigeren en het op die plaats weer op uw route laten verschijnen op een door u gewenst tijdstip.

Nieuwe passagiers mogelijkheden.

Passagiersaangelegenheden worden ondersteund via verschillende Trainz-componenten. Deze omvatten passagierrijtuigen, passagiers (duidelijk !) en stations voor passagiervervoer. Voor een voorbeeld hoe al deze componenten tezamen werken om passagiers te vervoeren, start u TRSPE op, klikt u op "Driver" en kiest u "Banks Heath TRS SP2 UK" en klik vervolgens op "Load".

Dienstregeling-regel en tijdroosters

De Dienstregeling-regel voorziet in de mogelijkheid om de machinisten te vertellen waar ze op een bepaald tijdstip in de sessie moeten zijn. Kijk bij "Oefenprogramma dienstregelingen en tijdroosters" verderop in dit handboekje voor verdere details en hoe deze nieuwe regel te hanteren.

Multi-industrie

De nieuwe Multi-industrie is een compleet flexibel industrietype dat u zo kunt opzetten en laten werken als u in uw verbeelding kunt bedenken. Het stelt u in staat de invoer en uitvoer van goederen, de productie en wachtrijomvang, toegestane producten, vrachtbrieffhoeveelheden en nog veel meer naar wens in te stellen. De nieuwe "Multi-industrie oefensessie" verderop in dit handboekje voorziet u van instructies hoe u deze nieuwe industrie kunt gebruiken.

Nieuwe koppelingen voor de besturing en het Machinistenscherm (Driver HUD)

We hebben nieuwe koppeling-sneltoetsen (F6 t/m F9) toegevoegd, die u in staat stellen ieder te koppelen onderdeel in- en uit schakelen. Het standaard machinistenscherm (Head Up Display) toont u de huidige tijd als standaard en er is een nieuwe HUD welke de volgende snelheid en huidige snelheid en het huidige hellingspercentage, gezien vanuit de koppositie van de locomotief, weergeeft.

U kunt ook nieuwe regels toevoegen om aanvullende informatie in deze gebruikers-HUD in te brengen. U kunt bijvoorbeeld een nieuwe regel toevoegen welke de afstand weergeeft tot het volgende snelheidbord of sein of zelfs de geschatte tijd van aankomst op uw bestemming weergeven.

De nieuwe Mini Kaart.

De Mini Kaart heeft een grondige revisie ondergaan en is nu veel duidelijker en eenvoudiger te gebruiken. U kunt meer inzoomen, labels zijn eenvoudiger te lezen en u kunt naar uw keuze diverse componenten in- en uitschakelen zoals hoogtes, labels of zelfs de achtergrond structuren (textures).

De mogelijkheid om opdrachten in de Ontwerpmodule op te slaan.

Dit is een van de meest belangrijke nieuwe eigenschappen in de Passagiers Editie.

In de Machinisten-instellingen (Driver Setup) in de Ontwerpmodule kunt u nu opdrachten ingeven voor iedere machinist en deze opslaan in de sessie. Dit betekent dat, wanneer u uw machinistensessie opstart, al de locomotieven gaan rijden en de machinisten beginnen met hun opdrachten uit te voeren. U kunt natuurlijk nog steeds op ieder gewenst bij één of meer locomotieven de besturing overnemen. De opdrachten moeten duidelijk een betekenis hebben, dus overtuig u ervan dat u een "rijd naar" (drive to) opdracht hebt ingegeven voor u een laadopdracht geeft bij een industrie etc.

De mogelijkheid om lopende opdrachten aan te passen.

Werkend in de machinistenmodule wilt u misschien een machinist een nieuwe set opdrachten geven of de volgorde van de opdrachten wijzigen waarin de taak moet worden volbracht.

U kunt nu eenvoudig opdrachten naar een nieuwe positie in de lijst slepen of een opdracht toevoegen op de plaats waar u maar wilt.

Meer machinisten per sessie.

De limiet van zeven machinisten is verwijderd en nu is de enige echte beperking het computersysteem dat u gebruikt en uw handigheid om een groot aantal machinisten tegelijk in de gaten te houden.

Denk er wel aan dat de performance (de snelheid en kwaliteit van de uitvoering van het programma) in belangrijke mate wordt beïnvloedt door het aantal machinisten dat u in dienst hebt.

Aanvullende regels en opdrachten.

Er zijn een aantal nieuwe regels en opdrachten toegevoegd. Deze bevatten o.a. "Basic Run Around Train" (Basis Omloop Trein: ontkoppelen, omlopen en weer aankoppelen aan de andere zijde van treinsamenstelling) en de al eerder besproken regel betreffende de Dienstregeling. Er zijn ook nog wat meer geavanceerde regels die u toestaan om regels aan elkaar te koppelen voor meer complexe operaties.

Let er op dat deze handelingen, met uitzondering van de "Basic Run Around Train" regel, handmatig uitgevoerd dienen te worden.

Hints en Tips.

Hier zijn een aantal algemene aanwijzingen en tips over hoe enkele van de nieuwe eigenschappen in deze editie werken. Door deze informatie door te lezen zult u in staat zijn meer uit uw Passagiers Editie te halen. Daarnaast zullen we oefensessies op Trainz Exchange zetten die verder demonstreren wat u allemaal met deze editie (nu SP4) kunt doen.

Portalen (Portals)

Het portaal is een van de meest fascinerende nieuwe eigenschappen in SP4 en stelt u in staat tot het maken van nog interessantere sessies. Het vereist echter een beetje algemeen gevoel en begrip, hoe deze eigenschappen effectief te gebruiken zijn. Hieronder vindt u wat aantekeningen die u in gedachten moet houden als u met de portalen aan de slag gaat.

Het Al einde van uitgegeven treinen.

De grootste en meest opmerkelijke beperking is de uitgave van treinen en hoe zich dat verhoudt tot de route buiten het portaal. Bij het uitgeven van een trein, duwt het portaal de trein wagen voor wagen naar buiten en is de trein onder totale besturing van het portaal tot het laatste voertuig naar buiten is geduwd en een aftaster (trigger) heeft bereikt die zich ongeveer 50 meter vanaf de ingang van het portaal bevindt. Dit betekent dat deze trein, totdat ze de besturing van het portaal heeft verlaten, wordt voortbewogen zonder rekening te houden met de wissels, baanvakken en seinen daar buiten in de route.

Dit kan beslist een probleem opleveren bij lange treinen, het was niet echt uitvoerbaar om dit op een andere manier te doen, rekening houdend met geïntegreerde AI treinen of andere te mooie dingen. Het portaal controleert zijn eigen spoor op aanwezigheid van andere treinen, maar kan geen seinen, wissels buiten zijn gebied zien.

De opslag van treinen.

Een portaal kan maximaal 16 treinsamenstellingen "onthouden". Acht van deze zestien treinsamenstellingen kunnen in de Ontwerpmodule als te produceren eenheden worden ingesteld. Dat betekent dat, wanneer een portaal zijn opslagcapaciteit van 16 treinsamenstellingen heeft bereikt, hij nog steeds treinen zal opnemen (als hij zo geconfigureerd is) maar dat de opgenomen treinen niet meer zullen worden onthouden. Wanneer een opgenomen trein wordt uitgegeven, zal het van de gegevensopslag van dat portaal worden verwijderd zodat een andere treinsamenstelling zijn plaats kan innemen als dat nodig is.

Uitgave naar een ander portaal.

Het portaal maakt het mogelijk een ander portaal te bestemmen als uitgifteportaal voor de opgenomen treinsamenstelling. Wanneer u het uitgifteportaal specificeert, let er dan goed op dat u de juiste naam invult. De instellingen voor het wel of niet consumeren/uitgeven van treinen in het bestemmingsportaal zal bij deze optie niet in aanmerking worden genomen. Het oorspronkelijke portaal zal eenvoudigweg het opgegeven andere portaal opdracht geven tot het uitgeven van de treinsamenstelling, ongeacht de instellingen/beperkingen van dat portaal.

Timing

Wanneer een vertraging in minuten wordt opgegeven voor het periodiek uitgeven van treinsamenstellingen, wordt de tijd altijd gedaan in werkelijke tijd en niet in de speltijd. Dus onafhankelijk van het laten lopen van Trainz in werkelijke tijd of een b.v. 8 maal versnelde klok, het portaal zal altijd de werkelijke wachttijd hanteren.

Het portaal is geen doorrij traject.

Het is niet de bedoeling dat u een spoor verbindt aan het achtereinde van het portaal. Niets verhindert u om dat wel te doen, maar we zullen u trachten duidelijk te maken dat u dat beter niet kunt doen. Dezelfde situatie doet zich eveneens voor bij de werf: het is de bedoeling dat u deze van één zijde benadert en hopelijk maakt de vorm van een industriewerf het voor u duidelijk welke zijde dat is.

Afgewezen treinsamenstellingen.

Wanneer een filtering van treinsamenstelling in een portaal is ingesteld of het portaal is niet ingesteld op het consumeren van treinsamenstelling, betekent dit, dat verdwaalde treinsamenstellingen die het portaal binnengaan zullen worden genegeerd. Het portaal zal stoppen met zijn eigen operaties tot de verdwaalde trein door de gebruiker weer naar buiten wordt gehaald of uit zichzelf weer het portaal verlaat. Het portaal zal niet uit zichzelf worden verlost van verdwaalde of geweigerde treinsamenstellingen.

Opdrachten voor uitgaande treinen.

Op het moment dat de productie van een trein gereed is, zal het portaal deze trein overdragen aan zijn machinist (er wordt een willekeurige gekozen als aan de treinsamenstelling nog geen machinist was toegewezen) en vervolgens zullen de opdrachten zoals gebruikelijk worden uitgevoerd. Indien de machinist geen opdrachten heeft uit te voeren, zal de trein blijven steken voor de uitgang van het portaal en deze blokkeren tot u zelf deze trein wegrijdt of daar de opdrachten toe geeft.

Langzame binnenkomst van treinen onder AI besturing.

Onder de AI besturing zal de machinist eerst langzaam het portaal lijken binnen te gaan. Dit komt doordat de machinist het einde van de lijn voor zich ziet en niet van plan is te versnellen als het einde van een lijn in zicht is (zie de opmerking bij **Het portaal is geen doorrijtraject** hierboven). Wanneer het eerste voertuig de aftaster heeft bereikt, zo'n ongeveer 50 meter binnen het portaal, zal de programmering (scripting) van het portaal de besturing overnemen en de trein verder naar binnen duwen en vervolgens voertuig na voertuig verwijderen. U kunt door zelf te rijden een beetje sneller gaan dan een AI-trein en daarmee weggkomen, maar met zeer hoge snelheden rijden zoals de TGV en HST is vragen om moeilijkheden.

Nieuwe regels

Diverse nieuwe regels zijn met de Passagiers Editie geïntroduceerd die u helpen met de constructie van nieuwe nog betere sessies.

Consist Check Rule (Controle treinsamenstelling regel).

De Consist Check Rule controleert in een doorlopende cyclus wachtend op een treinsamenstelling op de route die aan zijn instelling voldoet. Wanneer zo'n samenstelling voorkomt, zal de regel zichzelf in de "voldaan" status zetten en vervolgens zijn "kind" regel (onderliggende regel) opstarten. Ofschoon in de voldaan status, blijft de regel toch de treinsamenstellingen volgen en wanneer geen treinsamenstelling kan worden gevonden die aan zijn instellingen voldoet, keert de regel terug naar zijn niet voldaan status. Zodoende kan de regel doorlopend op deze manier werken en door het gebruik van ingekapselde kindregels, kan deze regel worden gebruikt om iets anders zoals het spelen van een geluidsbestand (.wav) iedere keer als een treinsamenstelling die aan de voorwaarden voldoet wordt ontdekt.

Resource Check Rule (Grondstoffen controle regel).

Deze regel werkt op identieke wijze als de Consist Check Rule, met het verschil dat deze regel de wachtrij bij een specifiek voertuig of bepaalde industrie controleert. Wanneer de wachtrij voldoet aan de verlangde specificaties, komt de regel in zijn "voldaan" status en activeert zij haar kindregel(s).

Wanneer de te controleren wachtrij niet langer aan de specificaties voldoet, keert de regel terug naar zijn niet "voldaan" status en vervolgt het controleren van de wachtrij.

Trigger Check Rule (Aftaster controle regel).

Deze regel werkt op een identieke wijze als de Consist Check Rule met uitzondering dat deze regel één of meer spoorbaan-aftasters (niet te verwarren met de industrie aftasters) controleert op de aanwezigheid van een trein die voldoet aan de instelling van de treinfitering. Wanneer een van de aftasters een trein signaleert die voldoet aan de specificaties, bereikt de regel zijn "voldaan" status en activeert vervolgens zijn "kind"regels. Zodra alle aftasters geen trein meer signaleren die voldoet aan de specificaties, keert de regel terug naar zijn niet "voldaan" status en gaat verder met de controle van de aftasters.

Let er op dat deze regel in feite de oudere Trigger Rule (Aftaster regel) overbodig maakt, aangezien deze regel alles kan wat de Trigger Rule kan en nog wat meer.

Wat achtergrond informatie over de AI machinisten kunstmatige intelligentie.

De AI in de Passagiers Editie is aanzienlijk verbeterd ten opzichte van de SP1 (Service pack 1) versie.

Hieronder vindt u wat belangrijke punten. Als u die begrijpt, kunt u beter waarderen hoe de AI functioneert en waarom de beslissingen zijn genomen om dit zo te doen. Functioneren.

Eerst en vooral, de AI in Trainz werkt vanuit het perspectief van één machinist. Dat wil zeggen, iedere AI machinist heeft een doel voor ogen en zal er alles aan doen om dat doel te bereiken.

Vanuit dat oogpunt werken machinisten autonoom, communiceren niet of stemmen hun handelen niet af met andere machinisten. Hier verschilt Trainz duidelijk met de werkelijkheid in de grote wereld.

In de echte wereld is er een treindienstleider of "dispatcher" die een totaal-overzicht heeft over de activiteiten en verplaatsingen die in zijn gebied gaande zijn en op basis daarvan zijn beslissingen neemt.

De programmering van Trainz werkt echter op basis van de individuele machinisten die al rijdende bezig zijn met het plannen van hun pad naar hun bestemming. Deze benadering kan soms leiden tot beslissingen waar u het niet mee eens zult zijn. Het is nuttig om te weten, dat Trainz altijd op deze manier heeft gewerkt en dat het toevoegen van een volledig functionele treindienstleider, planning en padbepaling module, buiten het bestek van de Passagiers Editie valt.

Machinisten-padplanning kan behoorlijk complex worden, gezien het feit dat treinen bijna de gehele tijd in de route in beweging zijn. Daarom, wanneer een machinist zijn weg naar een bestemming probeert te vinden, moet hij aannemen dat een trein, die hem zou kunnen blokkeren, waarschijnlijk zal zijn verplaatst op het moment dat hij daar arriveert; dus zal een machinist dergelijke treinen niet zien als een potentieel obstakel op het spoortraject.

Ook door het feit dat machinisten niet met elkaar communiceren, zal een machinist die bezig is met uitvoeren van zijn padplanning, niet weten wat andere machinisten aan het doen zijn of van plan zijn te gaan doen. Hij is als het ware in zijn eentje aan het werk. Problemen kunnen ontstaan wanneer deze machinist voor een rood sein komt te staan, dat wordt veroorzaakt door een andere machinist die over een probleemveroorzakend pad rijdt. In dit geval zijn beide machinisten op weg naar hun bestemming en beiden zijn onwetend dat zij tegenover elkaar zullen komen te staan. Dit is wat wij bedoelen met de term "autonoom opereren van de machinisten".

Gegeven al het bovenstaande, heeft de AI in Trainz drie te onderscheiden functies.

De eerste is de padplanning naar een bestemming.

De tweede is snelheidscontrole op de route onderweg.

De derde is de conflictsituatie oplossing als zich dat voordoet.

De Trainz AI doet niet aan preventieve conflictoplossing. Dit zou een volledig vooraf in te plannen omgeving vereisen en eveneens een conflict-voorspellend en oplossing-biedend systeem, gebaseerd op bestaande paden. Geen van beide wordt in de huidige versie van de Ontwerpmodule ondersteund.

Ons ontwikkelingswerk voor de Passagiers Editie heeft zich geconcentreerd op deze drie gebieden van de AI. Gegeven de huidige programmeerbasis en de methode van werken zoals hierboven is aangegeven zijn we heel gelukkig met de AI zoals deze nu werkt in de Passagiers Editie.

Elk van de drie secties van AI is in de Passagiers Editie als volgt verbeterd:

Pad planning.

De toevoeging van de "Drive via trackmark" (Rijden via spoormarkering) betekent dat u in wezen de standaard pad toewijzing te niet kunt doen en de trein kan dwingen een bepaald pad te kiezen. In feite is Trainz nog steeds bezig met het plannen van het pad naar de spoormarkering, maar door deze wat dicht bij elkaar te plaatsen, zal het erg onwaarschijnlijk zijn dat de trein een andere route zal kiezen. Aangezien treinen geen snelheid verminderen voor een "rij naar spoormarkering" maar hun snelheid handhaven, is het erg eenvoudig er een aantal van deze opdrachten aaneen te rijgen en zo een pad te forceren.

Als toevoeging op wat hierboven staat, laat de Passagiers Editie toe dat u een bepaald pad specificeert als een zgn. "trains preferred track" (treinen voorkeurspoor). Om te begrijpen hoe deze functie werkt en u een beter inzicht te geven hoe Trainz zijn padplanning doet, volgen hier een paar verduidelijkingen.

Het meest belangrijke van alles is, dat een trein altijd de zichtbaar kortste weg als pad zal kiezen naar zijn bestemming. Deze berekening is op basis van afstand en bevat geen zaken als snelheidsbeperking voor een spoor.

Uitgaande van twee sporen van exact dezelfde lengte zal de trein één van de twee kiezen om op zijn bestemming te komen. Echter, als één van deze paden als voorkeurspoor voor deze trein is aangemerkt, is alles wat het padplanning systeem doet: het vermenigvuldigen van de lengte van het voorkeurspad met een factor kleiner dan 1,0. Als dit gedaan is lijkt het voorkeurspad nu korter en dus zal dit pad worden gekozen door het padplanning systeem.

De bijsturing door spoorlengteberekeningen wordt in veel gevallen in Trainz toegepast. Bijvoorbeeld als een trein van richting moet veranderen om zijn bestemming te bereiken, zorgt de bijsturing ervoor dat de omkering toont als een grotere afstand, dus minder de voorkeur verdient. De padplanning rondom een geblokkeerd spoor toont het geblokkeerde spoor als langer.

Gegeven het bovenstaande is het belangrijk te onthouden, dat een pad gewoon een voorkeurspad is op basis van berekening van de afstand en dat het onder bepaalde omstandigheden kan zijn bijgestuurd.

In de meeste gevallen zal dit werken, maar er zijn altijd manieren hoe u het systeem in verwarring kunt brengen. Door de beschrijving hoe het systeem werkt, is onze verwachting, dat u in staat zult zijn deze kennis te gebruiken om uw routes beter te plannen en dat u de padplanning beter in staat zult stellen zijn werk te doen.

Snelheidscontrole tijdens het rijden op de route.

Wij hebben heel wat tijd gestoken in dit gedeelte van de programmering en we zijn er van overtuigd dat u een aantal verbeteringen zult opmerken. De belangrijkste wijziging met betrekking tot de snelheid is het versnellen en vertragen van de AI treinen. In de Passagiers Editie is dat nu meer in overeenstemming met de werkelijkheid, maar toch met een schuine blik op de speelbaarheid. Wij hebben ook wat kunstmatige intelligentie aan de machinisten toegevoegd om hen te helpen beter in te schatten welke afstand ze nodig hebben om te stoppen, rekeninghoudend met de kracht van de locomotief, het gewicht van de trein en de helling van het traject.

Dit betekent dat, wanneer u de seinen te dicht bij elkaar hebt geplaatst, uw treinen hun doel voorbij zullen schieten. Als u merkt dat treinen niet in staat zijn op tijd te remmen, is het bijna zeker dat een echte trein dat ook niet zou kunnen en dat u misschien de seinen wat verder uit elkaar moet plaatsen of snelheidsbeperkingen moet instellen, om zodoende er voor te zorgen dat de treinen eerder hun snelheid minderen.

Als een machinist een SPAD "Signal Passed in Danger" (Sein met gevaar gepasseerd) veroorzaakt in de Passagiers Editie, zendt hij nu u een bericht daarover en stopt hij vervolgens. Daarna stuurt hij u een bericht dat hij na 10 seconden zijn dienstrooster zal vervolgen.

Het oplossen van conflictsituaties.

In de Passagiers Editie is de oplossing van conflicten verbeterd doordat de treinen nu in staat zijn opnieuw een pad te bepalen indien zij op de route geblokkeerd worden. In aanvulling daarop hebben we in belangrijke mate het onderkennen van zo'n situatie verbeterd door een betere berichtgeving van fouten en informatieverstrekking door de machinisten. U kunt nu snel zien wat de oorzaak van het probleem is en begrijpen wat u moet doen om de situatie te klaren.

Terwijl de AI vaak het probleem zelf zal kunnen oplossen, zullen er momenten zijn waarop u wenst in te grijpen. Gebruik dan eenvoudig de "Stop Train" opdracht, los het probleem op door handmatig zelf te rijden met de trein en gebruik vervolgens de "Continue Schedule" (vervolg rooster) opdracht om de AI weer de besturing terug te geven.

Veel gestelde vragen (FAQ).

Algemeen.

Waar kan ik de nieuwe industrieën vinden ?

In het objecten menu in de Ontwerpmodule, kijk naar :

- Multi industrie New
- Brick Station (large,medium,small)
- Passenger Station
- Station Basic
- Portal
- Portal Basic

Hoe zit het met die nieuwe variable Rules ?

De variable Rules zullen worden behandeld in een toekomstig oefenprogramma, gelijk met andere belangrijke nieuwe Passagiers Editie (SP3) zaken.

Waarom zien mijn treinen er allemaal gekreukeld uit ?

Als u de performance schuifregelaars te laag hebt gezet, worden het aantal "polygoons" in elke locomotief verminderd wat tot gevolg heeft dat zij uit hun vorm geraken. Verhoog gewoon de "Poly Count" schuifregelaar onder de "Trains" label in het Performance instelvenster dat u kunt bereiken onder de Ontwerpmodule en ook de machinistenmodule. Let er op dat deze actie de performance van Trainz kan beïnvloeden aangezien er meer 3D werk uitgevoerd moet worden en dit tot een reductie van de frame rate (beeld wisselingen) kan leiden.

Waarom rijden mijn wagons na het ontkoppelen weg ?

Er is tijd voor nodig om de remmen te gebruiken wanneer u in de cabine status bent. De lengte van de tijd wordt bepaald door de lengte van de trein. Voor lange treinen is het misschien nodig een "Wait" (wacht) opdracht te gebruiken (30 seconden tot 1 minuut) tussen de aankomst op een opstelspoor en het ontkoppelen van de wagons of een "run around" (treinomloop) opdracht gebruiken.

Hoe moet ik de nieuwe Multi-industrie gebruiken ?

Kijk naar de multi-industrie oefenstof verderop in dit boekje. Deze oefenstof voorziet in een inleiding tot verschillende multi-industrieën op de route dat een onderdeel vormt van een geïntegreerd productieproces.

Waar kan ik leren hoe de nieuwe mogelijkheden te gebruiken van de Passagiers Editie zoals de portalen en passagiers stations?

Kijk naar de oefenstof verderop in dit boekje toegevoegd. Ga ook na of er nieuwe routes of oefenstof beschikbaar is op de Trainz Exchange. Zie de FAQ's (veel gestelde vragen) voor de verschillende nieuwe eigenschappen en voor verwijzingen naar deze nieuwe oefenstof.

Zal er nog meer oefenstof beschikbaar worden gesteld?

Inderdaad, we zijn van plan meer beschikbaar te stellen om de nieuwe mogelijkheden van de Passagiers Editie te demonstreren, te verkrijgen via Trainz Exchange in de komende weken en maanden.

Machinisten.

Waarom doet mijn machinist helemaal niets, terwijl hij wel opdrachten heeft ontvangen?

Soms raken machinisten in de war hoe zij hun volgende opdracht moeten uitvoeren. Een voorbeeld: U hebt de machinist verteld een wagon te koppelen, maar wanneer hij arriveert op de plaats van handeling, blijkt dat een andere locomotief de wagons al heeft opgehaald waar hij naar op zoek was. Als uw machinist daardoor in de war is, gebruik dan de Stop Train opdracht, gevolgd door een Continue Schedule ("Vervolg dienstrooster") opdracht om hem weer op weg te helpen. Als dat niet werkt, zult u genooddakt zijn de trein handmatig te verplaatsen of de machinist zijn huidige opdrachten te verwijderen vóór het geven van de vervolg dienstrooster opdracht.

Mijn AI trein glijdt af met een snelheid van 1 km/u en wil niet stoppen.

Soms bij stevige hellingen of bij een lichte locomotief en een zware trein, is de remcapaciteit van de AI trein onvoldoende om de trein tot complete stilstand te brengen. Gebruik de stop trein opdracht en stop dan de trein handmatig door op het stop icoon in het machinisten venster te klikken.

Waarom geeft de machinist het voor hem liggende rangeerspoor vrij alvorens om te keren?

Als een machinist een spoor bezet houdt dient hij dit spoor te passeren vóór hij dit spoor kan vrij geven. Daarom zult u zien dat een machinist door twee rangeerspooren kan gaan alvorens om te keren en een ander rangeerspoor in te gaan.

Waarom krijg ik een “Unable to plot route” (niet in staat een route te plannen) bericht?

Deze fout betekent dat de AI machinist geen pad kan vinden naar de bestemming. Uw route mist waarschijnlijk een wisselhendel, een verbroken spoortraject of heeft een richtingspoormarkering die de machinist doet stoppen.

Mijn machinist heeft een uitroepteken op zijn foto en ik kan niet zien wat er fout is?

Het uitroepteken betekent dat uw AI machinist niet in staat is een weg uit te zoeken om een van zijn opdrachten uit te voeren (misschien is er een ander op zijn weg). Klik op het radiomicrofoon icoon om te kijken welk bericht er is verstuurd, of klik met de RMK op de locomotief om aanvullende berichten te zien. Het kan nodig zijn dat u de trein handmatig moet verplaatsen om het probleem op te lossen en om dan vervolgens het routeschema te herstarten.

Waarom gedraagt de AI machinist zich zoals zich gedraagt?

Een bepaalde gebruiker zal altijd in staat zijn een situatie te creëren die een AI machinist in de war zal brengen. De reden en de logica die in de AI in de Passagiers Editie is beschreven in het Hints en Tips gedeelte hierboven.

Passagiers

Hoe kan ik mijn voordeel doen met de passagiers mogelijkheden?

Probeer de “BANK HEATH TRS SP2 UK” route en sessie gemaakt door Trainz gemeenschap lid Charlie “cjlear” Lear. Deze route en sessie is inbegrepen in de Passagiers Editie en wordt benaderd door het starten van Trainz, klikken op “Driver” en daarna de keuze van “BANKS HEATH TRS SP2” en vervolgens op “Load” te klikken.

Deze route/sessie demonstreert een forensenrit met meerdere passagiertreinen.

U kunt verder experimenteren met het manipuleren van de stationsinstellingen in de Ontwerpmodule om een beter inzicht te krijgen hoe passagiers in Trainz worden gehanteerd of simpel kijken naar de treinen die voorbij komen.

Hoe kan ik snel die passagiers op de perrons laten verschijnen op niet voor SP3 ingerichte stations?

Om de niet-SP3 stations op te waarderen zodat ze passagiers op de perrons laten zien en de nieuwe passagiersmogelijkheden van SP3 kunnen gebruiken, volgt u de volgende stappen:

Welke passagiersrijtuigen zijn geanimeerd zodat ik de passagiers er in kan zien zitten?

In dit stadium hebben de BR MK1 rijtuigen, het Hondenkop treinstel en de TGV opengaande deuren en passagiers in het interieur. Andere passagierrijtuigen kunnen onzichtbare passagiers vervoeren, m.a.w. zij kunnen passagiers laten in en uitstappen op de stations.

Hoe laat ik de passagiers instappen op de nieuwe stations?

Gebruik de "Drive to Station X" opdracht gevolgd door een "Load" opdracht (het is niet nodig om beide opdrachten "Load" en "Unload" te gebruiken). Ook wanneer u handmatig naar een station rijdt en stopt tussen de stationsaftasters, zullen de passagiers in en uitstappen.

Waarom stopt mijn trein bij het begin van het perron van het station en rijdt hij niet verder het station binnen?

U hebt een "Load" of "Unload" opdracht nodig na een "Drive" opdracht, op die manier weet de machinist dat hij het station moet binnengaan om passagiers te laten in en uitstappen.

Wat doen de “Passenger behaviour” instellingen die in de stations te zien zijn?

Deze instellingen bepalen hoeveel passagiers er per uur door de stations gaan. Het werkt als een stel verhoudingsgetallen voor ieder uur van de dag toegepast op het maximum aantal passagiers gedurende het piek uur.

Hiervoor is een tabel met verkeersniveau's voor de ochtend en/of avondspitsgedrag van de passagiers. De dubbele piek instelling combineert beide.

Voor de ochtendspits zijn de verhoudingsgetallen op een 24 uur klok:

00 - 0.05
01 - 0.05
02 - 0.0
03 - 0.05
04 - 0.2
05 - 0.55
06 - 0.9
07 - 1.0
08 - 0.9
09 - 0.65
10 - 0.5
11 - 0.4
12 - 0.35
13 - 0.3
14 - 0.3
15 - 0.25
16 - 0.2
17 - 0.2
18 - 0.15
19 - 0.15
20 - 0.1
21 - 0.1
22 - 0.1
23 - 0.05

en voor de avondspits hebben we:

00 - 0.05
01 - 0.05
02 - 0.0
03 - 0.05
04 - 0.1
05 - 0.1
06 - 0.1
07 - 0.1
08 - 0.1
09 - 0.1
10 - 0.1
11 - 0.2
12 - 0.3
13 - 0.4
14 - 0.6
15 - 0.8
16 - 0.95
17 - 1.0
18 - 0.9
19 - 0.55
20 - 0.35
21 - 0.2
22 - 0.1
23 - 0.05

Portalen

Waarom krijgen treinen die uit een portaal komen een rood signaal ?

Portalen zullen treinen langs het spoor naar buiten duwen tot ze volledig naar buiten zijn gekomen. Hierna worden een machinist en de opdrachten toegewezen. Dit betekent dat u er voor dient te zorgen dat er voldoende spoor buiten het portaal aanwezig is voor de langste trein om zodoende het portaal weer vrij te kunnen geven ter voorkoming van problemen.

Hoe kan ik de productie van treinen in een portaal stoppen in de machinistenmodule?

Laat een trein staan in de tunneluitgang van het portaal, deze zal uitgifte van de volgende trein stoppen. Als u deze trein weer verplaatst en de volgende trein is te laat, dan zal deze ogenblikkelijk worden uitgegeven.

Waarom kan in een portaal geen treinen volgens dienstrooster worden geproduceerd?

De portalen hebben een enorme, bijna onuitputtelijke mogelijkheden en we kijken uit naar de verdere uitbreiding door de contentmakers in de Trainz gebruikersgemeenschap zodra de programmering van de portalen en de overige aanwinsten worden vrijgegeven voor gebruik.

Hoe werken de portalen precies?

Kijk bij het Tips en Trucs gedeelte verder terug in dit boekje voor waarschuwingen en zaken waarop u op moet letten. Daarnaast is er de "BANKS HEATH TRS SP2 UK" route en sessie, die gemaakt is door het Trainz gemeenschaplid Charlie "cjlear" Lear en bij de Passagiers Editie is bijgesloten. Deze toepassing geeft heel goed aan hoe portalen kunnen worden gebruikt om een route tot leven te brengen met AI-verkeer.

Dienstregelingen

Waarom werken de “Load” en “Unload” opdrachten alleen in de “Schedule” regel?

De “Schedule” regel laat alle opdrachten zien, maar alleen de laad- en losopdrachten werken in samenhang met de dienstregeling voor de AI-treinen.

Kan ik zelf een trein volgens dienstregeling laten rijden?

Ja, dienstregelingen worden per trein aangemaakt. U kunt of aan een machinist een dienstregeling toewijzen of zelf deze trein besturen. U krijgt melding van iedere aankomst- en vertrektijd en of u voor of achter op het schema bent.

Hoe kan ik een dienstregeling automatisch starten?

Voeg de “Drive Schedule” opdracht toe aan de toegewezen machinist in de “Driver Setup” regel.

Hoe gebruik ik de dienstregelingen om een trein te laten rijden?

Bekijk het “Oefenprogramma voor het rijden volgens tijdroosters en dienstregelingen” verderop in dit boekje.

Waarom wil mijn machinist zijn dienstregeling niet starten? Het dienstregeling icoon verdwijnt gewoon!

Indien uw machinist zijn dienstregeling niet wil starten, kijk dan na of u in de “Schedule” regel hebt aangegeven bij welk perronnummer of naam (de juiste!) hij moet stoppen voor de stations of industrieën waar hij volgens schema naar toe dient te gaan.

Leerprogramma's

Multi-industrie oefenstof

Als voorbeeld is er een nieuwe multi-industrie route in de machinisten-module aanwezig die u kunt bekijken. Deze is te vinden via Driver à Multi-Industry Tutorial à Working example à Load.

De nieuwe multi-industrie is een geheel flexibel industrietype dat u kunt instellen als een graansilo, een veelaad- en losplaats of iets dat in uw verbeelding opkomt. (Natuurlijk kunt u een nieuwe faciliteit van het Download Station downloaden of zelf er een maken). U kunt de invoer, de uitvoer, de wachtrijomvang, vrachtbrief gegevens en meer, zelf instellen.

Als u eenmaal de mogelijkheden van dit korte stukje spoor hebt begrepen, kunt u letterlijk dozijnen van deze industrieën op een enkele route op zetten.

In deze oefenstof volgen we het proces van het vervaardigen van meubels. U hebt hiervoor drie industrieën nodig, een bos om boomstammen te produceren, een houtzagerij om de boomstammen tot timmerhout te verzagen en een meubelfabriek die het timmerhout in meubels omzet. In dit oefenprogramma hebben we het meubelgedeelte van het proces niet verder uitgewerkt, maar niets weerhoudt u ervan een faciliteit te creëren met de naam "Meubels" (Raadpleeg de Content Creation Guide voor instructies hoe u dit moet doen, raadpleeg dit handboek en eventueel de andere handboeken via het Trainz startmenu en de Trainz manual knop).

Voor nu moeten we maar even aannemen dat de meubels worden gemaakt en via het wegverkeer worden vervoerd.

Maak een nieuwe route aan in de Ontwerpmodule en plaats de drie "Multi-Industry New Objects" (te vinden in het objectenmenu).

BELANGRIJKE OPMERKING: Deze objecten zijn geen gebouwen maar lijken op stukjes spoorbaan !

U kunt de juiste objecten in het objectenmenu vinden door in het bovenste zoekvakje het woord "Multiple Industry New" in te geven.

Opmerking: alle voor nieuwe meervoudige industrie geschikte objecten hebben een groen vinktekeningje en de IND letters wat in het linker onderste venster wordt weergegeven. De objecten zien eruit als een spoorsectie met een grote rode pijl aan beide zijden.

Verbindt ze allemaal met het spoor. Laat voldoende spoorruimte aan beide zijden om een trein naar de industrie te kunnen laten rijden en aan de andere kant deze weer te kunnen verlaten.

Zet wat bijbehorende gebouwen bij ieder van deze nieuwe industrie-segmenten waardoor het heel wat eenvoudiger wordt om ze te herkennen in de machinistenmodule. Zet uw favoriete locomotief ongeveer 50 meter van de eerste industrie verwijderd op het spoor. In het algemeen is het aan te bevelen de treinen niet bij de betreffende industrieën zelf te plaatsen bij de start van een sessie. Koppel drie wagens voor boomstammenvervoer aan uw locomotief.

- Als u uw sporen hebt aangesloten, de scenery objecten hebt geplaatst en de trein op het traject hebt gezet, zijn we zover dat we de industrieën kunnen gaan inrichten. Als eerste zullen we een "consumptie" industrie gaan maken.
- Klik op het vraagteken icoon in het objectenmenu en klik met de LMK op het spoor van de eerste industrie.
- Noem de eerste industrie "Bosbouw" (u kunt een omschrijving toevoegen).
- Klik op "Queues", Klik dan op het plus icoon in Queue 1 (wachtrij)
- Klik op "Logs" (boomstammen) uit de lijst.
- Klik op "Products" (producten), dat is een op het waarschuwing voor stralingsgevaar lijkend symbool aan de rechter zijde, en verander "Vehicle non" in "Log wagon" (boomstammenvervoer).
- Klik twee keer op "Tonnes" om het in "Items" te veranderen. (Zie dat "Load Size" in zes veranderd. Dit geeft aan dat de wagon is ingericht voor het vervoeren van maximaal 6 boomstammen).
- Ga terug naar "Queues" en klik op de 0 eenheden en zet het initiële productaantal op 22.
- Kies "Tracks", klik op het plus icoon en voeg "Logs" toe. Wijzig de status in "Load into vehicle".
- Klik nu op de "processes". Aangezien deze industrie boomstammen voortbrengt, klikt u op het tweede plus icoon (de productiekant van het proces) en voeg "Logs" toe.
- Zet het productieaantal op 1 en laat de tijdsduur op 30 (seconden) staan. Dit betekent dat de industrie iedere dertig seconden een boomstam zal produceren.
- Klik op het groene vinkteken om de wijzigingen op te slaan.

- We gaan nu verder met het maken van een “productie” industrie: onze meubelfabriek.
- Klik op het vraagteken icoon en met de LMK op de het spoor van de tweede industrie.
- Verander de naam in “Meubelfabriek”
- Klik op “Queues”, Klik op het plus icoon in Queue 1 (wachtrij)
- Klik op “Lumbers” (timmerhout) uit de lijst.
- Klik op “Products” (producten), klik op het ronde lumber icoon en verander “Vehicle non” in “Log wagon”.
- Klik twee keer op “Tonnes” om het in “Items” te veranderen.
- Ga terug naar “Queues” een klik op de 0 eenheden en zet het initiële productaantal op 31.
- Kies “Tracks” klik op het plus icoon en voeg het product “Lumber” toe. Wijzig de status in “Unload from vehicle”.
- Klik nu op de “processes” . Aangezien deze industrie timmerhout verbruikt, klikt u op het eerste plus icoon (de consumptiekant van het proces) en voeg “Lumber” toe.
- Zet het consumptieaantal op 1 en zet de tijdsduur op 90 (seconden). Dit betekent dat de industrie iedere negentig seconden 1 eenheid timmerhout zal verbruiken.
- Ga terug naar het Queues menu en verander het vrachtbrieffaantal (Waybill amount) in 75%. Dit betekent dat de industrie een vrachtbrief zal genereren wanneer de voorraad beneden de 75% van de volle capaciteit (m.a.w. 25% van de capaciteit bereikt) daalt.
- Klik op het groene vinkteken om de wijzigingen op te slaan.
- Als laatste zullen we de Houtzagerij gaan maken. Dit is een twee-producten industrie en het wordt bijna op dezelfde manier als de andere industrieën opgezet, alleen deze keer hebben we twee wachtrijen en twee verschillende eenheden in het proces.
- Klik op de overgebleven multi-industrie en noem deze “Houtzagerij”.
- Voeg een korte omschrijving toe (deze verschijnt in de machinistenmodule in het “View Details” (bekijk details) venster wanneer u op deze industrie klikt.)
- Klik op “Queues”, Klik dan op het plus icoon in Queue 1 (wachtrij)
- Klik op “Logs” (boomstammen) uit de lijst.
- Klik op het plus icoon in Queue 2 en kies “Lumber” uit de lijst.
- Klik op “Products” (producten), klik op het Log icoon.
- Verander “Vehicle non” in “Log wagon”.
- Klik twee keer op “Tonnes” om het in “Items” te veranderen.
- Herhaal dat voor “Lumber”
- Ga terug naar “Queues” een klik op de het Log icoon.

- Klik op "0 items" en zet het initiële productaantal op 12.
- Klik vervolgens op het Lumber icoon en zet het initiële aantal op 8.
- Kies "Tracks" klik op het plus icoon en voeg het product "Logs" toe.
Wijzig de status in "Unload from vehicle".
- Klik nu opnieuw op het plus icoon en voeg het product Lumber toe en verander de modus in "Load into vehicle".
- Klik nu op de "processes" . Aangezien deze industrie timmerhout produceert uit boomstammen, klikt u op de eerste plus icoon en kiest u Logs.
- Wijzig het verbruiksaantal in 2.
- Klik vervolgens op het tweede plus icoon (de productiekant van het proces) en voeg Lumber toe.
- Laat het productieaantal op 1 en laat de tijdsduur op 30 (seconden) staan.
- Dit betekent dat deze industrie 2 boomstammen per 30 seconden zal verbruiken en iedere dertig seconden een eenheid timmerhout zal opleveren.
- Klik op het groene vinkteken om de wijzigingen op te slaan

Sla de sessie op en verlaat de Ontwerpermodule.

U bent nu klaar om de machinistensessie te starten en om uw locomotief van de ene naar de andere industrie te sturen. Klik met de RMK op iedere industrie om na te gaan welke voorraad er nog aanwezig is en hoe de productie is gevorderd. Voor instructies hoe een opdrachtenlijst moet worden opgesteld met alle taken, die door uw machinisten automatisch kunnen worden uitgevoerd, dient u de oefenstof "Driver setup" machinisteninstelling door te nemen.

Machinisten instel oefenprogramma.

In de Ontwerpmodule opent u de machinistensessie die u hiervoor hebt aangemaakt in het multi-industrie oefenprogramma, of als u deze niet hebt gemaakt, opent u het meegeleverde "Multi-Industry Tutorial Working Example. U zult zien dat de opdrachten hier al voor u zijn klaargezet. Houd in gedachten, dat alle wijzigingen die u in het geleverde voorbeeld aanbrengt, de bestaande opdrachten zullen verwijderen en dat u deze niet kunt herstellen. Daarom adviseren wij u het oefenprogramma te gebruiken dat kan worden gebouwd in het multi-industrie oefenprogramma.

U kunt in de Ontwerpmodule opdrachten aan uw machinisten geven. Zij zullen deze opdrachten beginnen uit te voeren zodra u uw sessie hebt opgestart. Dit oefenprogramma zal met u door het proces gaan vanaf het opgeven van opdrachten voor één enkele machinist, daarbij gebruikmakend van de route die u hebt gemaakt in het multi-industrie oefenprogramma. (Of u opent de "Multi-Industry Tutorial à Working Example en verwijder de bestaande orders en volg verder deze instructies.)

Beweeg uw cursor naar de bovenkant van uw scherm in de Ontwerpermodule en u ziet twee iconen op de menubalk. Het icoon aan de linkerzijde is het machinisten snelstart icoon en rechts daarvan het Wijzig Sessieregel icoon. Klik op het Wijzig Sessieregel icoon.

Het venster dat nu verschijnt toont de standaardset van regels die in iedere sessie gebruikt worden.

Een sessie wordt gevormd door een set van regels (instructies), treinen en industrie samenstellingen. Er kunnen meerdere sessies per route zijn.

De regel waar we hier het hier om gaat is de "Driver Setup Rule", de machinisten-instelregel dus. De regel maakt het mogelijk om machinisten aan treinen toe te wijzen en opdrachten te geven die zij moeten uitvoeren tijdens uw sessie. (Opdrachten worden ook wel orders genoemd). Klik op de Driver Setup Rule en het plaatje van de regel beeld zal blauw oplichten. Klik vervolgens op Edit (wijzig) om het Edit venster te openen. Als u net een nieuwe route hebt aangemaakt, zal aan iedere trein die op het spoor geplaatst is een standaard machinist zijn toegewezen. U kunt dit wijzigen door op hun foto te klikken en u kunt eveneens uw eigen namen voor de iedere machinist ingeven.



Als u eenmaal met wijzigen van deze regel bent begonnen, zult u voor iedere trein die u daarna op het spoor plaatst handmatig een machinist moeten toewijzen.

Voor het geven van opdrachten aan uw machinist, klik RMK op de groene pijl in het weergave venster en er verschijnt een lijst met beschikbare opdrachten. In het algemeen zult u een "Wait" (wacht) opdracht gebruiken om de trein in zijn startpositie te houden, gevolgd door een "Drive to" (rijd naar) opdracht, dan een "Load" of "Unload" (laden of lossen) opdracht. U kunt ook de opdracht "Drive to Trackmark" (rijd naar spoormarkering) geven om de trein naar een spoormarkering te sturen en daar te laten stoppen. (Gebruik deze in combinatie met de "Wait" opdracht om deze daar langer dan een miliseconde te laten staan).

Als u wilt dat een machinist een specifiek pad (route) volgt, plaats dan spoormarkeringen op dat pad en geef hem "Drive via Trackmark" (rijd via spoormarkering) opdrachten. Rijd via betekent dat de machinist zijn snelheid op het spoor blijft handhaven tot hij de spoormarkering heeft bereikt en dan vervolgens zijn volgende opdracht gaat uitvoeren.

Om een "Drive to" opdracht te geven, kies u met uw muisaanwijzer de "Drive to" opdracht. Er verschijnt dan een nieuwe lijst van industrieën, stations, kies nu één hiervan en er verschijnt nu een nieuwe lijst met de diverse sporen bij de industrie of het station. (Misschien wordt er maar één spoor getoond omdat er maar één spoor beschikbaar is!)

Klik op het spoor waar u de machinist heen wil sturen en een nieuw icoon wordt aan de lijst toegevoegd. Volg dezelfde procedure voor de overige opdrachten. Als u een aantal opdrachten hebt ingevoerd kunt u ook deze wijzigen door de iconen te verslepen. Sleep een icoon van de balk af om de opdracht te verwijderen. Sleep een icoon naar de groene pijl tussen de opdrachten om de opdracht te verplaatsen. Klik met de RMK op de groene pijl tussen twee opdrachten om een opdracht toe te voegen.

OPMERKING: Als u wilt dat een machinist automatisch een door u gemaakt schema uitvoert, dient u de "Drive Schedule" (voer dienstregeling uit) opdracht in de machinisten-instelling regels te plaatsen.

Anders dient u met de RMK op de locomotief te klikken en vervolgens "Drive Schedule" te kiezen.

Belangrijke tip! : Als uw machinist weigert de dienstregeling aan te vangen, ga dan na of u het perronnummer of naam (de juiste !) voor de stations waar hij dient te stoppen of de industrie die hij volgens schema moet aandoen ,wel in het schema hebt opgenomen.

Als U klaar bent met het ingeven van de opdrachten, klikt u op het grote groene V-teken om uw werk op te slaan.

Om uw nieuwe sessie uit te proberen, klikt u op de machinisten snelstart aan de bovenzijde van het scherm. Als u de opdrachten verder wilt aanpassen, wijzigen, drukt u op de Esc-toets om de machinistenmodule te verlaten, en u kunt dan de betreffende lijst naar believen aanpassen.

Oefenprogramma voor dienstroosters en tijdschema's

Gebruikmakend van de nieuwe "Schedule Rule" kunt u uw machinisten nu instrueren waar en op welke tijd zij aanwezig zullen zijn.

Voor het opzetten van een eenvoudige passagiersdienst tussen twee stations, volgt u de volgende stappen :

- Open de Ontwerpmodule en maak een nieuwe route aan.
- Open het objectenmenu en kies het "Brick Station Large" en plaats het op de route.
- Klik op het vraagteken icoon en klik met de LMK op het station om het eigenschappenvenster op te roepen.
- Hier kunt u diverse instellingen zoals het aantal arriverende en vertrekkende passagiers op de perrons aan uw wensen aanpassen.
- Sluit het venster door op de rode X te klikken.
- Voeg het station "Brick Medium 2", een twee-perron station, aan uw route toe.
- Kies een locomotief uit en plaats een aantal BR MK1 passagiersrijtuigen in uw treinsamenstelling.
- Klik op het "Edit Session Rule" icoon.
- Klik op de "Add Rule" (voeg regel toe) en ga met de muis naar beneden en kies de "Schedule Rule" uit de aangeboden lijst.
- Klik op "Edit" en wijzig de naam van de regel in "Passagiers test".
- Klik op "Select Train" en kies uw trein uit de lijst.
- Klik op "Insert Destination" en kies uw eerste passagiersstation.
- Zet de "departure" (vertrek) en "arrival" (aankomst) tijden door de 24 uur klok te gebruiken. (U kunt ook secondes toevoegen door zes cijfers te typen, b.v. 111030 dat wordt dan 11:10:30.
- Om een opdracht aan een machinist te geven wanneer hij gearriveerd is, (normaal is dat een "load" (laad) opdracht, bij passagiers is dat dan een opdracht voor instappen en uitstappen), klikt u op de grote rode X (Opdracht icoon).

- Kies nu "Load" uit de lijst.
- Klik nu op de "Track" naam icoon en kies de naam van het perron waar u wilt stoppen (kijk naar de borden op het station om dit weten te komen.)
- Herhaal deze stappen voor station nummer twee.
- U kunt ook opdrachten geven naar een geplaatste spoormarkering of een serie van spoormarkeringen. U kunt dan treinen op gezette tijden op zijsporen plaatsen of ze naar een speciaal spoor te dirigeren.
- Het is niet nodig om een verdere opdracht te geven als u de "Drive to Trackmark" gebruikt.
- Sla het schema op door op het grote groene V-teken te klikken en klik dan nogmaals op het groen V-teken.
- Er zijn twee manieren om een dienstregeling te starten. Om het schema met de hand te starten, start u de machinistenmodule (CTRL + F2 of klik op het "Driver" icoon op het Trainz startmenu) en geef aan een machinist een nieuwe opdracht "Drive Schedule". Om de machinist automatisch aan het werk te zetten, terwijl U zich in de Ontwerpmodule bevindt, klikt u op "Driver Setup" en kiest u de machinist aan wie u het schema hebt toegewezen. Klik vervolgens RMK op de groene pijl in zijn opdrachten weergave en kies "Drive Schedule". Klik op het groene V-teken om de gegevens op te slaan en start vervolgens uw machinistensessie (CTRL + F2 of klik op het "Driver" icoon op het Trainz startmenu).
- U kunt zoveel schema's maken als u wilt, volg de vorderingen van iedere machinist door hun tijdschema's te bekijken, (klik op het "Schedule" icoon of kies "Schedule" uit de machinisten opdrachtenlijst).
- Bob (de standaard toegewezen machinist) zal bij ieder station stoppen om passagiers te laten in en uitstappen, vervolgens vertrekt hij op een van te voren vastgestelde tijd. Hij zal u tevens laten weten of hij op tijd is of achter op zijn schema. Natuurlijk kunt u de besturing overnemen en het schema zelf rijden (klik op "Stop Train" om de besturing over te nemen).

Copyrights

©2004 Auran, Just Trains Limited. All rights reserved. Just Trains and Just Trains logo are trademarks of Just Flight Limited. Microsoft, Windows, Windows® 98/2000/XP are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. All trademarks and brand names are trademarks or registered trademarks of their respective owners.

Noot van de vertaler

Copyright ©2005 HCC Trainsimmg Th.Evers

Deze vertaling is met toestemming van Auran vervaardigd door Theo Evers, bestuurslid van de HCC-Trainsimmg en enthousiast gebruiker van Trainz. Correctiewerk van Henk van Willigenburg en Nick van Leeuwen (medebestuurleden HCC-Trainsimmg) en de nodige toevoegingen van het Trainz-promotieteam van John de Haan hebben van deze vertaling gemaakt tot wat nu voor u ligt. Voor uw opmerkingen houden wij ons altijd aanbevolen.
(th.evers@hccnet.nl)

Deze vertaling is bestemd voor de geregistreerde gebruikers van het Trainz Railway Simulator programma, die behoefte hebben aan een Nederlandse vertaling om het programma voor hun meer toegankelijk te maken.

Het is misschien goed te vermelden dat er al meer dan 5000 geregistreerde Nederlands sprekende gebruikers zijn !

Het uitgangspunt voor deze vertaling is het gebruik hiervan **NAAST** het boekje "Trainz Railway Simulator Passenger Edition Driver's manual.

Dit boekje bevindt zich in verpakking van het aan u geleverde pakket van Just Trains.

Maar ook de gebruikers van een bijgewerkte versie van Trainz 2004 naar SP4 kunnen met deze vertaling hun voordeel doen.

Waddinxveen,

Th. Evers
HCC Trainsimmg