

6 SCENARIO CREATIE SNELGIDS	23
6.1 Kies de route uit waarop U het scenario wilt laten afspelen.....	23
6.2 Laad de route m.b.v. een vrije zwerftocht scenario.....	23
6.3 Open de scenariobewerker.....	23
6.4 Plaats een standaard scenariomarkering.....	23
6.5 Stel de scenario eigenschappen in.....	24
6.6 Plaats de spelertrein.....	24
6.7 Plaats een machinisticoon op de spelertrein.....	25
6.8 Open het dienstroosteroverzicht.....	25
6.9 Bewerk de machinisteigenschappen.....	25
6.10 Voeg een eindbestemming toe.....	26
6.11 Sla uw scenario op.....	26
6.12 Voeg tussenliggende doeleinden toe.....	26
6.13 Speel uw scenario.....	27
6.14 Het toevoegen van KI treinen (kunstmatige intelligentie).....	27
6.15 Pak uw scenario in en deel het met andere gebruikers.....	27
7 PROBLEMEN OPLOSSEN	28

Version 1.1

1 Introductie

Railworks bevat wereld- en scenario-bewerkingsgereedschappen als een onderdeel van de kernsimulatie, die voortdurend verbeteringen ondergaan en die zonder kosten ter beschikking komen van de bestaande gebruikers via het Steam platform.

Dienstroosteroverzicht is een nieuwe manier van het maken van scenario-instructies waarbij alle functies van het vorige scenariogereedschap kunnen worden uitgevoerd en tevens nieuwe functionaliteit is toegevoegd. De scenario-informatie wordt op het beeldscherm in een heldere en gemakkelijker te volgen ontwerpvorm gepresenteerd.

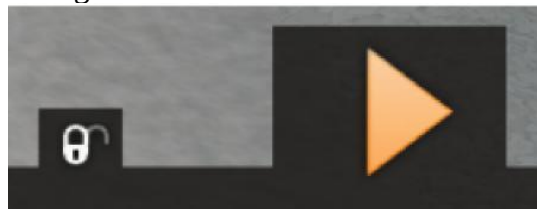
Rijgend materieel voor de spelerdienst en de KI-diensten (kunstmatige intelligentie) dienen eerst in de treinwereld geplaatst te worden door gebruik te maken van de standaard scenariogereedschappen. Als het rijdend materieel is geplaatst en de machinisticonen aan alle diensten zijn toegevoegd, kan het dienstroosteroverzicht worden gebruikt om alle instructies verder aan te maken, zonder daarbij door de hele treinwereld te moeten springen.

Details over hoe rijdend materieel te plaatsen en hoe een machinist toe te voegen is te vinden in het Creator Manual (Engels) of in de Railworks Wikipedia (Engels) of in de scenariocreatie snelgids aan het einde van dit document.

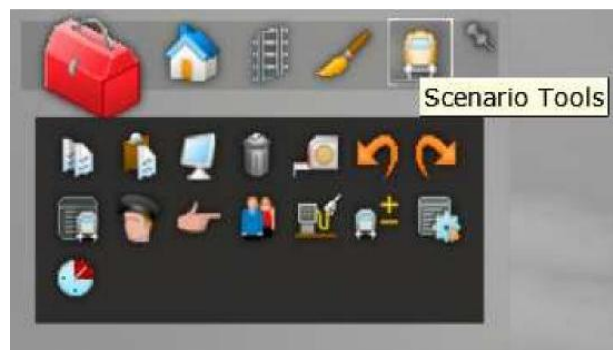
1.1 Openen van het dienstroosteroverzicht.

Het dienstroosteroverzicht wordt geopend via de scenariobewerker.

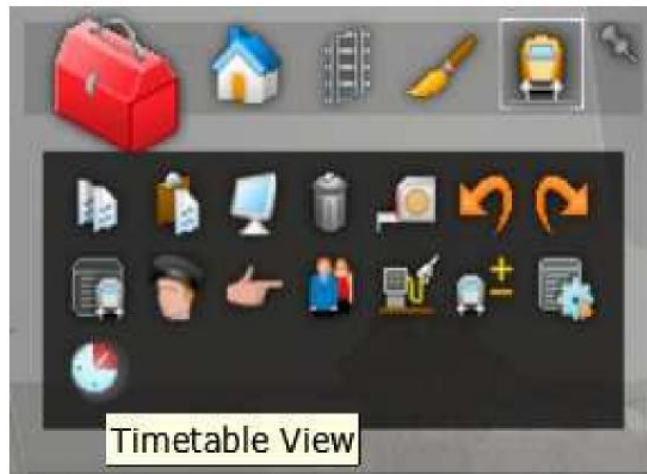
Noot: Het scenario icoon is niet selecteerbaar en aanvankelijk grijs uitgevoerd voor de standaard routes, dit om te voorkomen dat deze scenario's per ongeluk worden bewerkt. Voor iedere route die U wilt bewerken dient U deze eerst te ontgrendelen. Een hangslot bevindt zich aan de rechter onderhoek van het scherm. Hierop klikken, zal deze route ontgrendelen. Een route dient slechts eenmaal ontgrendeld te worden.



Is een route ontgrendeld, dan kunt U de scenariobewerker openen door op het scenariogereedschap icoon te klikken dat zich bevindt op het gereedschapkist plaatje aan de rechterbovenzijde.

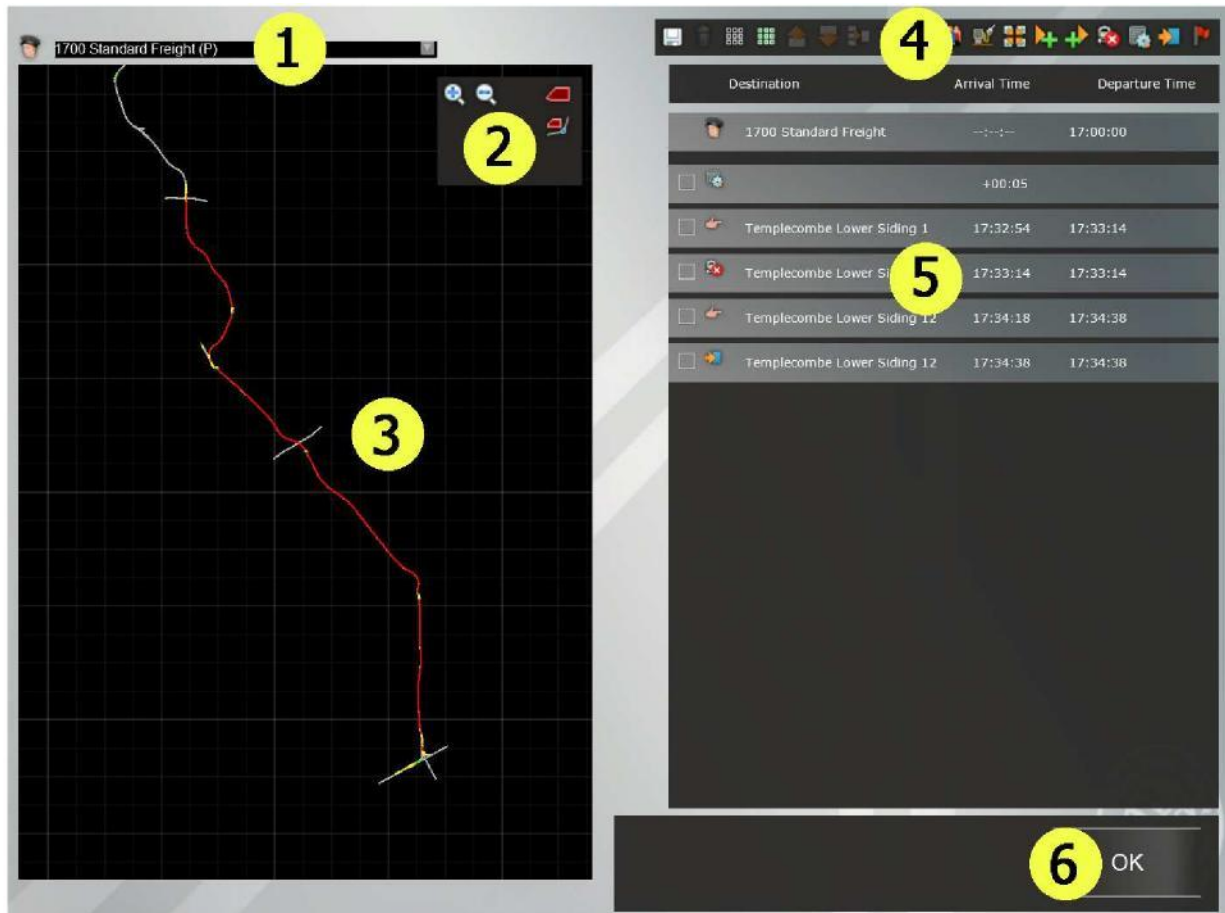


Eenmaal in de scenariobewerker, kunt U het dienstroosteroverzicht benaderen door te klikken op de icoon in de vorm van een klok op het gereedschapplaatje. Door de muis te bewegen over een willekeurig icoon zal een helptekst verschijnen die de naam van de icoon weergeeft.



2 Dienstroosteroverzicht schermindeling

Wanneer het dienstroosteroverzicht wordt geopend, ziet U het volgende scherm, verdeeld in secties als hieronder aangegeven:



2.1 Diensten schuifvensterlijst

Dit is een lijst van alle diensten in het scenario. Een dienst is een trein die tenminste een locomotief bevat waaraan een machinist is toegevoegd. De dienst die als spelerdienst is gedefinieerd heeft een (P) achter de naam staan. Om een dienst als spelerdienst aan te merken dient het hokje spelerdienst aangevinkt te worden.

De actieve dienst kan worden gewijzigd door een andere dienst uit het trekvenster te selecteren. De instructies voor deze geselecteerde dienst worden weergegeven aan de rechterzijde van het scherm en kunnen worden toegevoegd of gewijzigd.

Als de dan geselecteerde dienst instructies bevat die in detail de beweging door de route aangeven, zal dit pad in rood worden weergegeven op het 2D kaart gedeelte van het dienstroosteroverzicht.

2.2 Kaartnavigatie gereedschappen

Dit is het gereedschap dat U helpt te navigeren door het 2D kaart gedeelte van het dienststroosteroverzicht.



Aan de linkerzijde bevinden zich de iconen om op de kaart in- en uit te zoomen.

Als alternatief kunt U het muiswielje gebruiken om dezelfde functie uit te voeren.

Aan de rechterzijde bevinden zich de ga-naar-trein en ga-naar-treinpad iconen.

Het ga-naar-trein icoon zorgt voor het centreren van de map op de huidige dienst, terwijl het ga-naar-treinpad icoon de kaart centreert op de best passende weergave van de lengte van het pad van de op dat moment geselecteerde dienst.

2.3 2D kaart

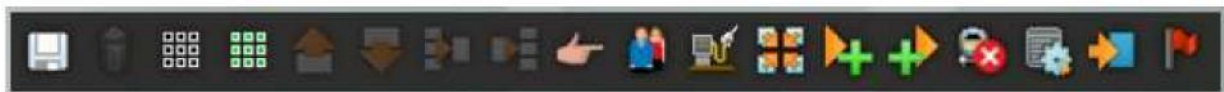
Deze 2D kaart heeft alle bewegingsmogelijkheden van de 2D kaart in het spel. De kaart kan in alle richtingen worden bewogen door de rechtermuisknop ingedrukt te houden en de muis over de kaart te slepen. Ook kunt U de Ctrl-toets ingedrukt houden terwijl U ergens op de 2D kaart klikt om deze te centreren op de plaats waar U klikt.

Het pad van de op dat moment geselecteerde dienst wordt in het rood aangegeven.

Als een pad onderweg niet klopt tengevolge zijn instructielijst, dan wordt dit gedeelte van het pad aangegeven om helpen te vinden waar de fouten zich voordoen.

De 2D kaart kan ook worden gebruikt om het rijdend materieel te kiezen die in de instructies gebruikt worden en kan ook worden gebruikt om de locaties uit te kiezen waar de instructies uitgevoerd moeten worden. Al het rijdend materieel dat in de instructies wordt gebruikt dient op de spelwereld geplaatst worden m.b.v. de scenariobewerker.

2.4 Scenario gereedschappen en instructies



De eerste acht iconen zijn gereedschappen om op te slaan, te verwijderen, te selecteren, te verplaatsen en het groeperen van instructies.

De overige iconen zijn de instructietypes die in de scenario's worden gebruikt. Het bewegen met de muis over een icoon zal de naam van het icoon weergeven. Wanneer een icoon is aangeklikt wordt een blanco instructie van dat type aangemaakt aan de bodem van de lijst daaronder. De individuele instructies worden in het volgende gedeelte in detail uitgelegd.

2.5 De huidige dienst-instructielijst

Dit is een lijst met de huidige instructies, die van boven naar beneden door de op dat moment geselecteerde dienst worden uitgevoerd.

Nieuwe instructies kunnen worden toegevoegd door te klikken op de gewenste icoon van het instructietype van de scenario-instructies en gereedschappen op de bovenliggende balk.

Een instructie uit deze lijst kan worden bewerkt door op zijn icoon te klikken. Er wordt dan een nieuw venster geopend met velden die van toepassing zijn voor die instructie en die dan ingevuld kunnen worden. Dit venster kan over het scherm gesleept worden om het bewerken gemakkelijker te maken.

Instructies uit deze lijst worden van boven naar beneden uitgevoerd. De eerste instructie is de machinisticon, dat geplaatst moet worden op een dienst gebruik- makend van de scenariobewerker, echter eenmaal geplaatst, kan deze met het dienstroosteroverzicht worden bewerkt.

De laatste instructie is de eindbestemming is waar, in geval van de spelertrein, de plaats is waar het scenario zal worden beëindigd. Een eindbestemming voor een kunstmatige intelligentie (KI) trein, is de plaats waar die dienst zal stoppen.

Instructies in de lijst die zich bevinden tussen de machinisticon en de eindbestemmingicon zijn tussenliggende doeleinden, welke door de dienst moeten worden bereikt om het scenario met succes uit te voeren. Deze tussenliggende doeleinden vormen de spel- en verhaalelementen van een scenario.

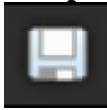
2.6 Bevestiging en sluiten.

Klikken op de OK-knop zal het dienstroosteroverzicht sluiten en U terug brengen naar de scenariobewerker. Het drukken op de OK-knop houdt niet automatisch in dat uw bewerkingen worden opgeslagen. Om uw werk op te slaan kunt u klikken op de opslagknop op de balk voor de scenario-instructies en gereedschappen, of u kunt drukken op de F2-toets als een kortere weg.

3 Scenario gereedschappen

Deze gereedschappen worden geactiveerd door de betreffende icoon te klikken in de scenario- en gereedschappenbalk. Deze gereedschappen zijn nuttig voor het beheer van de scenario's.

3.1 Opslaan

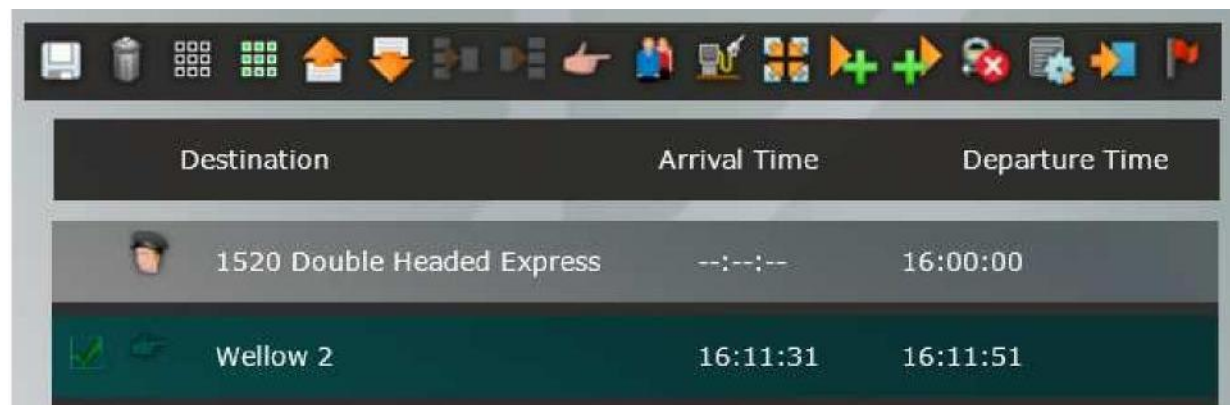


Klik op deze icoon om iedere wijziging aan het scenario op te slaan. Als alternatief kunt U de sneltoets op het toetsenbord gebruiken door op F2 te drukken. Het is aan te bevelen regelmatig uw voortgang op te slaan.

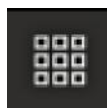
3.2 Verwijderen



Klikken op deze icoon verwijdert alle op dat moment geselecteerde instructies. De instructies worden geselecteerd door het hokje aan te vinken dat zich aan de linkerzijde van de instructie bevindt. Meervoudige instructies kunnen ook voor verwijdering worden geselecteerd. Als er geen instructies in de huidige diensten-instructielijst zijn geselecteerd zal deze icoon in het grijs worden weergegeven. In het voorbeeld hieronder is één instructie geselecteerd. Als nu het verwijdericoon wordt aangeklikt terwijl deze instructie is geselecteerd, zal de instructie worden verwijderd.



	Destination	Arrival Time	Departure Time
	1520 Double Headed Express	--:--:--	16:00:00
☒	Wellow 2	16:11:31	16:11:51



3.3 Verwijderen van de selectie

Als U meerdere instructies heeft aangevinkt, is dit een snelle methode om al die instructies in één keer te deselecteren.

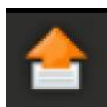
3.4 Alles selecteren

Als U alle instructies uit de lijst wilt selecteren is dit de snelste manier om dat te doen.



3.5 Naar boven verplaatsen

Wanneer een instructie is aangevinkt, dan kan deze in de lijst naar boven worden verplaatst. Instructies in de lijst worden in volgorde van boven naar beneden uitgevoerd. Een instructie kan niet boven de machinistinstructie worden geplaatst. Deze instructie bevindt zich altijd bovenaan de lijst! Deze functie wordt grijs weergegeven en is niet te gebruiken als er geen instructies zijn geselecteerd of indien er meerdere instructies zijn geselecteerd.



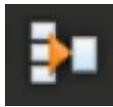
3.6 Naar beneden verplaatsen



Wanneer een instructie is aangevinkt, kan deze in de lijst naar beneden worden verplaatst. Instructies in de lijst worden in volgorde van boven naar beneden uitgevoerd. Een instructie kan niet beneden de eindbestemming-instructie worden verplaatst, die altijd de laatste instructie in de lijst is. Deze functie wordt grijs weergegeven en is niet te gebruiken als er geen instructies zijn geselecteerd, of indien er meerdere instructies geselecteerd zijn.

3.7 Samenvoegen

Dit is een manier om afzonderlijke instructies van hetzelfde type samen te voegen tot één instructie met meerdere subinstructies. Deze functie wordt grijs weergegeven en is niet te gebruiken als er geen instructies zijn geselecteerd of als er meerdere instructies van enkele verschillende types geselecteerd zijn.



Het samenvoegen van instructies tot één afzonderlijke instructie met subinstructies betekend dat het slagen of mislukken van die instructie afhangt van het voltooien van alle subinstructies.

Bv. Drie afzonderlijke “laat passagiers instappen” instructies voor de stations A, B en C wil zeggen dat elke van deze drie instructies kunnen slagen of mislukken en de tekst kan worden weergegeven met de daarbij behorende tekst voor elk van deze drie instructies. Als deze instructies worden samengevoegd tot één instructie met drie subinstructies dan zal er slechts één resultaat van slagen of mislukken zijn, met de daarbij behorende tekst.

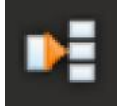
De speler kan succesvol de “laat passagiers instappen” subinstructies voor Station A en B uitvoeren maar falen bij Station C, dan zal de gehele instructie falen en vervolgens op dat punt de tekst voor een mislukte uitvoering worden weergegeven.

Hieronder een voorbeeld van twee samengevoegde “stop bij” instructies gecombineerd tot één instructie bestaand uit twee subinstructies (Templecombe Lower Sidings 12 and 9). Beide dienen met succes uitgevoerd te worden om de instructie als geslaagd te kenmerken.

Het mislukken van één van de twee zal de gehele instructie doen mislukken.

	Destination	Arrival Time	Departure Time
	1700 Standard Freight	--:--:--	17:00:00
☐		+00:05	
☐	Templecombe Lower Siding 1	17:32:54	17:33:14
☐	Templecombe Lower Siding 1	17:33:14	17:33:14
☐	Templecombe Lower Siding 12	17:34:18	17:34:38
☐	Templecombe Lower Siding 9	17:36:37	17:36:57
☐	Templecombe Lower Siding 12	17:38:56	17:38:56

3.8 Splitsen



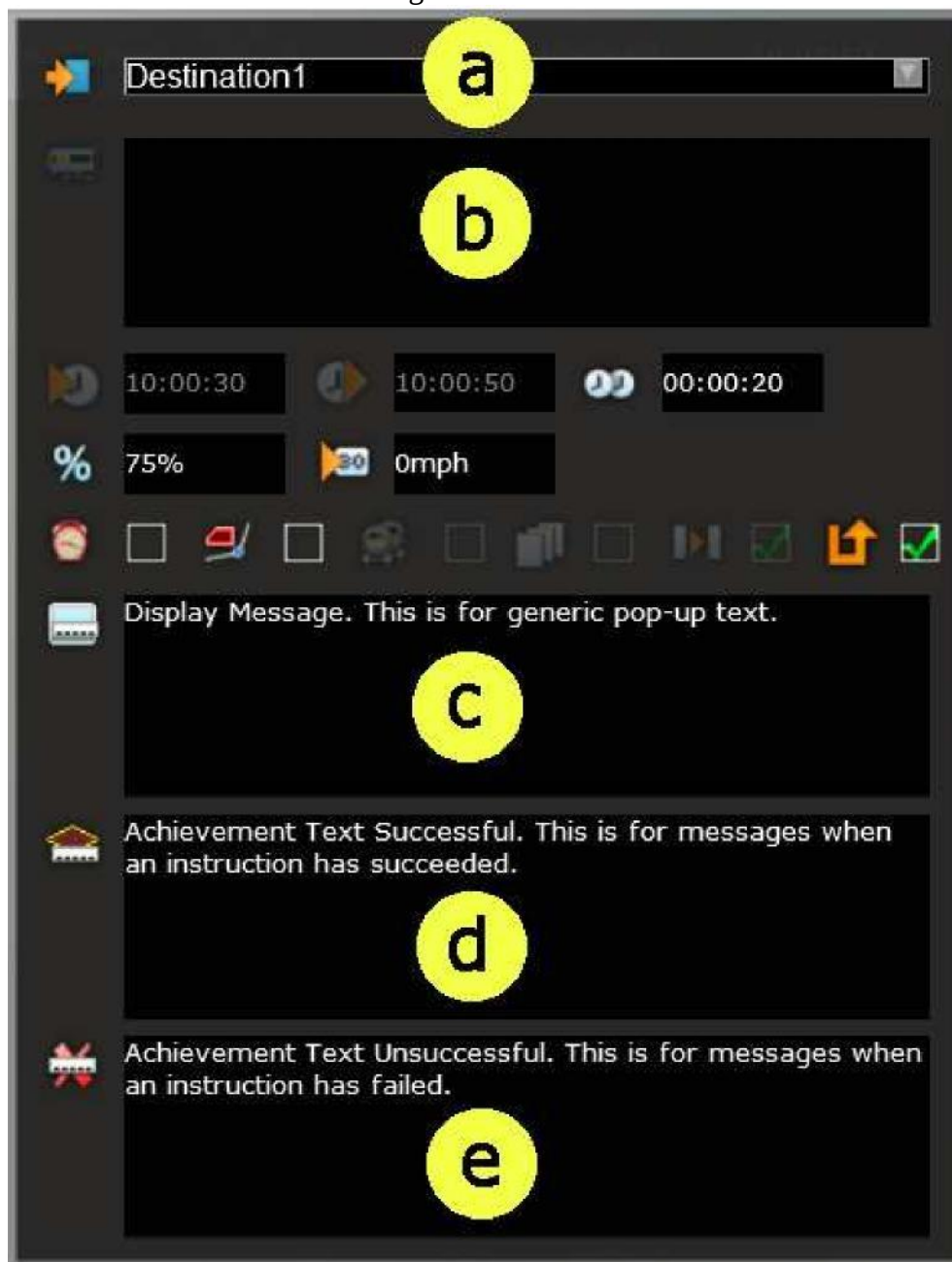
Deze functie wordt gebruikt om instructies te splitsen die waren samengevoegd door de samenvoegfunctie te gebruiken. Standaard worden instructies altijd gesplitst aangemaakt (één instructie per geslaagd- of mislukmelding) en kunnen alleen met behulp van de samenvoegknop worden samengevoegd.

4 Scenario Instructions

Het eigenschappenvenster van iedere scenario-instructie wordt geopend door op de icoon van de instructie te klikken. Dit eigenschappenvenster kan over het dienstroosteroverzicht heen en weer worden gesleept. Er zijn een aantal algemene elementen op het scenario-eigenschappenvenster die hieronder worden beschreven.

4.1 Algemene scenario-instructies eigenschappen

De algemene velden in deze instructie zijn met een kenmerk (a t/m e) in het onderstaande plaatje aangegeven. De meer specifieke instructie-opties voor dit venster worden verder omschreven bij de beschrijving van de betreffende instructie. Extra velden en aanvinkhokjes welke bestemd zijn voor de meer gevorderde gebruikers worden verder behandeld in de sectie geavanceerde scenario-instructies.



A. Geef bestemming aan

De meeste instructies zijn gekoppeld aan een bestemming die voor de instructie moet worden ingesteld, wil deze instructie geldig zijn. Een lijst met beschikbare bestemmingen kan worden geselecteerd uit deze treklust. Alternatief kunt u de bestemming handmatig specificeren door te klikken op “het geef bestemming aan” icoon (het blauwe vierkantje) en vervolgens links te klikken (linker muisknop) op een geldige markering op het 2D gebied aan de linkerzijde van het scherm.

B. Voeg spoorvoertuig toe

Gebruik de “Voeg spoorvoertuig toe” knop, om te beginnen met het toevoegen van eenheden van het rollend materieel welke deel uit maken van een onderdeel van deze instructie (Rangeren, Toevoegen aan de voorzijde, Aan de achterzijde toevoegen en het Afkoppelen). Dit kan op verschillende manieren worden gedaan:

- Klik eenmaal op "Voeg spoorvoertuig toe" en klik met de linkermuisknop op het rollend materieel op de 2D kaart. Herhaal dit voor ieder onderdeel van het rollend materieel tot u klaar bent.
- Klik eenmaal op "Voeg spoorvoertuig toe" en houdt de Ctrl-toets ingedrukt en klik met de linkermuisknop op ieder onderdeel van het rollend materieel dat u wilt toevoegen aan de instructie. Laat de Ctrl-toets los als u klaar bent.
- Klik eenmaal op "Voeg spoorvoertuig toe" en houdt de Shifttoets ingedrukt terwijl u klikt op een treinsamenstelling in de 2D kaart. Zodoende wordt al het rollend materieel in deze treinsamenstelling aan de lijst toegevoegd.
- Type handmatig de wagonnummers in, gescheiden door een komma en een spatie.

C. Toon bericht.

De tekst in dit veld wordt weergegeven wanneer de instructie is uitgevoerd (met succes of mislukt). De tekst moet hier algemeen zijn, dus van toepassing bij succes of het falen bij de uitvoering van de instructie. Als specifieke tekst is vereist voor het aangeven van het succesvol of niet geslaagd zijn van de uitvoering van het scenario, dan dienen de hiervoor bestemde velden gebruikt te worden en dit veld dient dan blanco te blijven.

Als de succes- of fouttekst wordt gespecificeerd als toevoeging aan de hier geplaatste tekst, dan zal deze tekst daarvoor in de plaats worden uitgevoerd.

D. Prestatietekst succesvol

Als de speler voldoet aan de condities van de instructie, zal hij deze instructie met succes verlaten en zal er een boodschap geprojecteerd worden met daarin de boodschap uit dit veld. De instructie zal tevens met een groen controlekruis in de F1 Opdrachten Assistent worden gemarkeerd en worden geclassificeerd als succesvol.

E. Prestatietekst niet-succesvol

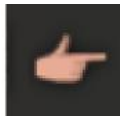
Als de speler niet voldoet aan enkele of alle condities van de instructie, dan zal er een boodschap geprojecteerd worden met daarin de boodschap uit dit veld. De instructie zal tevens met een rood controlekruis in de F1 Opdrachten Assistent worden gemarkeerd en worden geclassificeerd als niet-succesvol.

4.2 Scenario Instructies

De volgende instructies, zijn voor de tussenliggende bestemmingen, die door de speler of de KI treinen achtereenvolgend moeten worden uitgevoerd, wil het scenario tot een goed einde worden gebracht. Deze tussenliggende bestemmingen bevinden zich de huidige dienst-instructielijst tussen de machinisticoon (de bovenste instructie) en de instructie voor de eindbestemming (de onderste instructie). De instructies worden van boven naar beneden uitgevoerd. Als een instructie is geslaagd of mislukt, wordt de volgende instructie in de lijst de actieve instructie.

De algemene eigenschappen van deze instructies worden in de volgende sectie beschreven.

4.2.1 Stop bij



Een “Stop bij” instructie wordt gebruikt om een dienst te laten weten dat er gestopt moet worden bij een markering (een bestemming, een zijspoor, een perron of een portaalmarkering) gedurende een bepaalde tijd. De bestemming waar deze stop moet plaatsvinden wordt ingesteld met “Kies bestemming” knop in de instructie-eigenschappen. De standaard stoptijd is 20 seconden, gedurende die tijd beweegt de balk op het F3 Machinistscherm van links naar rechts.

De duur van de stoptijd die de machinist moet stoppen bij de locatie kan worden gewijzigd van de standaard van 20 seconden door de tijd te wijzigen in het “Duur van de stop”veld, in uren, minuten en seconden.



Als de speler stilstaat bij de markering gedurende de aangegeven tijd, zal de instructie worden gemarkeerd als succesvol en de tekst die is ingegeven in het “Prestatietekst succesvol” veld (indien aanwezig) zal op het scherm worden weergegeven.

Als de speler helemaal niet stopt bij de markering, of weggrijdt voor de voortgangsbalk aan het einde is, zal de instructie worden gemarkeerd als niet-succesvol en de tekst die is ingegeven in het “Prestatietekst niet-succesvol” veld (indien aanwezig) zal op het scherm worden weergegeven.

4.2.1.1 Gebruik van de Stop-bij-instructie ga via (op snelheid)



Als de snelheidswaarde bij de instructie-eigenschappen wordt gewijzigd van de standaardwaarde nul, verandert het karakter van de instructie een beetje.

Omdat de instructie nu van de speler verwacht een bepaalde markering te passeren met een snelheid groter dan nul, wijzigt de duur van de stoptijd naar nul, aangezien niet langer wordt verwacht dat een volledige stop wordt bereikt.

De waarde ingegeven in het snelheidsveld is de minimum snelheid die de speler moet rijden om succes te hebben. Bv: Als u wilt dat de speler met minstens 40 mijl/uur deze markering passeert, dan dient deze waarde in 40 gewijzigd te worden. Als de speler deze markering dan passeert met een snelheid lager dan 40 mijl/uur dan zal hij een foutboodschap op het scherm te zien krijgen.

Een algemeen gebruik van deze mogelijkheid is de snelheidswaarde op 1 te zetten. Dat betekent dat de speler slechts langzaam dient door te rijden om succes te hebben en dus gewoon door kan rijden als een onderdeel van de normale besturing. Dit is nuttig voor het creëren van een tussenliggende bestemming die de speler moet passeren gedurende het scenario, gelijk aan een routepunt, maar dan met een daarbij behorende succesvol of niet-succesvol boodschap op het scherm.

“Stop bij” instructies ingesteld met een snelheid hoger dan nul, worden in het F1 opdrachten-assistentvenster weergegeven als “ga via...” om duidelijk aan te geven dat de speler niet tot stilstand behoeft te komen.

4.2.2 In- en uitstappen passagiers



Deze instructie wordt gebruikt voor het stoppen bij stations, waar passagiers de rijtuigen kunnen in- en uitstappen. Het eigenschappenvenster voor deze instructie wordt geopend door op het in- en uitstappenpassagiers icoon van de instructie te klikken.

Het bepalende veld dat in het eigenschappenvenster gespecificeerd moet worden is de gewenste perronmarkering die ingesteld moet worden om de instructie geldig te maken. Een lijst van beschikbare bestemmingen kan geselecteerd worden uit dit trekvenster. Alternatief kunt u het perron met de hand selecteren door op het “Stel bestemming in” icoon (het blauwe vierkant) met de linker muisknop te klikken op een perronmarkering op het gebied van de 2D kaart aan de linkerzijde van het scherm.

De standaardduur voor het laten in- en uitstappen van passagiers is 35 seconden. Deze waarde kan worden aangepast om kortere of langere wachttijden op de perrons toe te staan om passagiers te laten in- en uitstappen.



De succesvol of niet-succesvol tekstboodschappen zullen na de gespecificeerde tijdsduur op het scherm worden weergegeven. Een “in- en uitstappen passagiers” instructie is niet-succesvol bij het geheel niet stoppen bij het station of bij het weggrijpen voordat de instapprocedure is afgehandeld.

Aanvullende velden en aanvinkhokjes zijn bedoeld voor gevorderde gebruikers en worden in detail beschreven in het geavanceerde instructies gedeelte.

4.2.3 Laden en lossen van brandstof en vracht.



De laden en lossen van brandstof en vracht instructie wordt gebruikt in samenwerking met de overslagpunten op een route. Een overslagpunt is iedere locatie waar vracht of brandstof kan worden toegevoegd of verwijderd van de spelertrein. Voorbeelden hiervan in Railworks, maar niet daartoe beperkt:

Dieselpomp
Waterzuil
Containerkraan
Kolenlaadinstallatie
Kolenlosinstallatie



Deze overslagpunten worden op de 2D kaart getoond als een blauwe cirkel met daarin de afbeelding van een dieselpomp met vermelding van de unieke naam van het overslagpunt.

Om een instructie voor het laden en lossen van brandstof en vracht in te stellen opent u de instructie eigenschappen door te klikken op de icoon in de instructielijst. Door gebruik te maken van de zet-bestemmings-icoon is dat in dit geval het overslagpunt zelf.

De laden en lossen van brandstof of vracht instructie is succesvol als de speler het relevante gedeelte van de treinsamenstelling positioneert bij het overslagpunt en vervolgens het overslagpunt in werking stelt door te drukken op de T-toets.

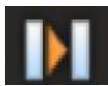
Als de overslag gereed is zal de tekst uit het succesveld op het scherm worden getoond en de instructie zal als succesvol worden aangemerkt.

De instructie kan mislukken als de speler het niet lukt te stoppen bij het overslagpunt, het voorbijschiet of beweegt tijdens het overslagproces. In dat geval zal de foutboodschap worden weergegeven en de instructie zal als een fout worden bijgeteld bij de meldingen bij het beëindigen van het scenario en de volgende instructie zal worden geactiveerd.

Opm. Overslagpunten moeten worden geplaatst op een markering (bestemming, perron of zijspoor) wil het overslagpunt geldig zijn.

4.2.3.1 Laden/Lossen schakelaar

Deze aanvullende optie is bestemd voor overslagpunten waarbij zowel gelost als geladen kan worden. Een voorbeeld hiervan in Railworks is de containerkraan. Wanneer deze optie is aangevinkt (standaard) is de instructie ingesteld voor het laden van vracht en de instructie zal worden gemarkeerd als succesvol wanneer een lege wagon wordt geladen.



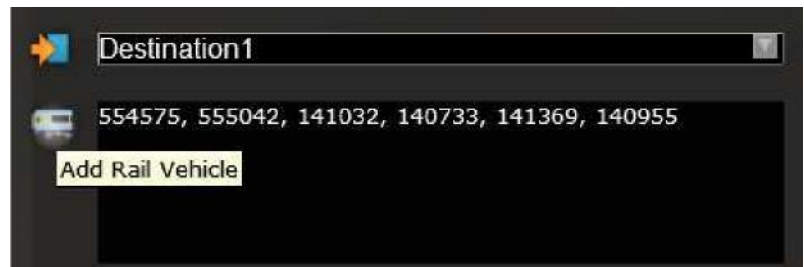
Het weghalen van het vinkje voor deze optie zal de logica van deze instructie omdraaien en zal een losinstructie worden. In dat geval zal de instructie als succesvol worden gemarkeerd wanneer een wagon wordt ontladen.

Opm. Deze schakelaar is alleen vereist voor instructies die overslagpunten gebruiken die zowel kunnen laden als lossen. Voor een overslagpunt waarbij slechts gelost kan worden (zoals bv. de kolen losinstallatie) of alleen maar geladen (de dieselpomp) heeft het geen zin deze schakelaar te gebruiken.

4.2.4 Rangeren



De rangeerinstructie vertelt de speler hoe hij een treinsamenstelling kan creëren die specifiek rollend materieel bevat en zich bevindt op een specifieke locatie. Hoe de speler zijn doel bereikt is onbelangrijk, het zal waarschijnlijk bestaan uit rangeren en koppelen, maar de instructie zal pas klaar zijn wanneer alle wagons aanwezig zijn op de bestemming.



De bestemming waar uiteindelijk de wagons moeten worden geplaatst wordt gekozen uit de treklijst of door te klikken op de "kies bestemming" knop en vervolgens door te klikken op een geldige locatie op de 2D kaart.

In dit voorbeeld zijn zes wagons geselecteerd en zij dienen naar bestemming1 gerangeerd te worden. U kunt op de 2D kaart zien dat de wagons zich bevinden op verschillende zijsporen.

De rangeerinstructie hier, zal pas klaar zijn als alle zes de wagons (het rollend materieel gedefinieerd met "Voeg spoorvoertuigen toe") zich bevinden op de bestemmingsmarkering.

Deze instructie zal niet gereed zijn als de spelerslocomotief nog aan deze wagons is gekoppeld indien de locomotief niet is toegevoegd aan het rollend materieel van de treinsamenstelling als onderdeel van de rangeerinstructie.

Om deze instructie tot een goed einde te brengen dient de speler al de zes wagons aan elkaar te koppelen, naar hun bestemming te brengen en vervolgens van de locomotief los te koppelen.

Een geavanceerde optie voor deze instructie is de eis dat de wagons in een specifieke rangorde geplaatst dienen te worden om de instructie te kunnen afronden. Hoe dat moet, dient u het geavanceerde scenario-instructies gedeelte te raadplegen.

4.2.5 Koppelen vooraan de trein



Deze instructie wordt gebruikt om de speler te laten weten dat het rollend materieel aan de voorzijde van de spelertrein moet worden aangekoppeld. Zoals ook met andere vrachtinstructies dient de “Stel bestemming in” knop te worden gebruikt om aan te geven waar deze instructie dient te worden uitgevoerd.

Vervolgens dient de “Voeg spoorvoertuigen toe” knop te worden gebruikt om te specificeren welke spoorvoertuigen aan de voorzijde van de spelertrein op die locatie dient te worden toegevoegd.

De instructie wordt met succes afgesloten als al het rollend materieel, als gespecificeerd in het Voeg spoorvoertuigen veld, zijn gekoppeld aan de voorzijde van de spelertrein op de benoemde bestemming.

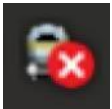
Deze instructie kan wat ingewikkelder gemaakt worden door de andere varianten in het eigenschappenvenster te wijzigen, hoe dat moet, kunt u lezen in het geavanceerde scenario gedeelte van deze handleiding.

4.2.6 Koppelen achteraan de trein



Deze instructie werkt op precies dezelfde wijze als de “Koppelen vooraan de trein” instructie. Echter, alle spoorvoertuigen gespecificeerd in de instructie dienen aan de voorzijde van de spelertrein op de aangegeven bestemming aangekoppeld te worden, wil de instructie als succesvol worden aangemerkt.

4.2.7 Ontkoppelen

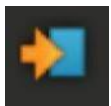


De ontkoppelinstructie wordt gebruikt om te bepalen welke spoorvoertuigen van de spelertrein op een gespecificeerde locatie moeten worden ontkoppeld. De locatie van de ontkoppeling wordt ingesteld met de “Stel bestemming in” knop en het rollend materieel dat moet worden ontkoppeld wordt gespecificeerd met de “Voeg spoorvoertuig toe” knop.

Opm. De spoorvoertuigen die afgekoppeld dienen te worden mogen niet, bij het goedkeuren van het scenario, gekoppeld zijn aan de spelertrein. Bv. De ontkoppelinstructie wordt voorafgegaan door een “koppelen aan de achterzijde van de trein” instructie. Omdat alle instructies worden beoordeeld wanneer al het rollend materieel zich in hun startpositie bevindt, zullen de wagons die moeten worden afgekoppeld zich bevinden in hun originele startpositie op een zijspoor. Dit heeft geen invloed op het opzetten van de instructie als de wagons worden gekoppeld aan de spelertrein op een punt in het scenario wanneer de ontkoppelinstructie de huidige uit te voeren instructie wordt.

Een Ontkoppelinstructie kan mislukken door het ontkoppelen van het rijdend materieel op de verkeerde locatie of door het verkeerde rijdend materieel te ontkoppelen.

4.2.8 Eindbestemming



In alle standaard scenario's moet er voor de spelertrein een geldige eindbestemming ingesteld te zijn. Een poging om een standaard scenario zonder geldige eindbestemming af te spelen zal resulteren in een foutboodschap op het scherm om er alsnog een in te stellen.

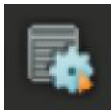
Een eindbestemming kan worden ingesteld in de Scenariobewerker als een onderdeel van het instellen van de machinisticoon (in dat geval zal al een eindbestemming-instructie in het dienstroosteroverzicht aanwezig zijn), of kan helemaal vanaf het begin worden toegevoegd in het dienstroosteroverzicht als een afzonderlijke instructie.

De eindbestemming is de bestemming waar het scenario zal eindigen. In bijna alle gevallen zal dat de bestemming zijn van de laatste tussenliggende bestemmingsinstructie; in dat geval zal de succesvol of niet-succesvol boodschap van het gehele scenario worden weergegeven in de succesvol of niet-succesvol velden van die tussenliggende bestemmingsinstructie.

Als de eindbestemming op een andere locatie is ingesteld dan de locatie voor de laatst tussenliggende bestemming, zal de speler de eindbestemming dienen te bereiken voor het doen beëindigen van het scenario. Er zal dan een schermboodschap worden weergegeven om de speler te informeren dat de eindbestemming is bereikt.

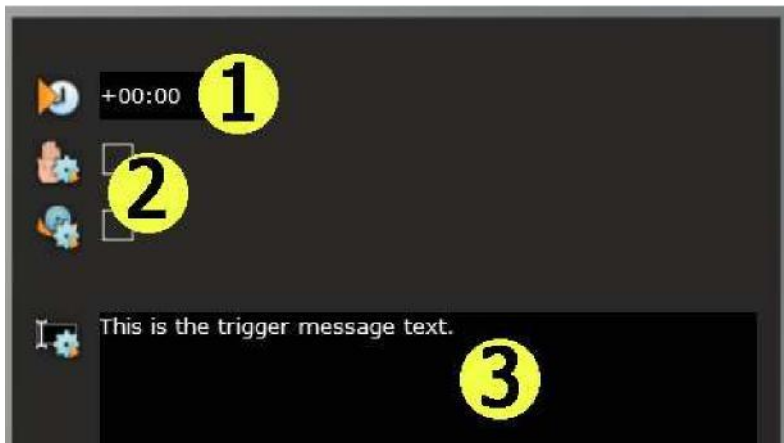
Er kan slechts één eindbestemming per treindienst worden ingesteld en dat zal altijd de laatste instructie zijn.

4.2.9 Aansturen (trigger)



De aanstuurinstructie kan worden gebruikt om een schermboodschap aan te maken of een gebeurtenis in het spel weer te geven na een bepaalde tijd van het slagen of mislukken van de vorige instructie. Als de aanstuurinstructie het eerste tussenliggende doel is na de machinisticoon dan zal de schermboodschap of de gebeurtenis plaats vinden een specifieke tijd na het starten het scenario.

De eigenschappen voor aanstuurinstructies zijn een beetje anders dan de eigenschappen van de instructies die we tot nu toe hebben gezien:



1. De tijd (in minuten en seconden) na het succesvol of niet-succesvol afsluiten van de voorafgaande instructie vóór het activeren van deze aanstuurinstructie.

2. Aansturen van een noodstop en het aansturen van de wielslip. Beide opties zijn de aanhinkvakjes. Wanneer aangevinkt zullen deze gebeurtenissen plaatsvinden aan het einde van deze instructie. Deze gebeurtenissen kunnen aanvullend een tekstboodschap op het beeldscherm tonen.

3. Dit is het tekstvak voor de aanstuurinstructie. De tekst in dit vak zal op het beeldscherm verschijnen als wanneer de vooraf ingestelde tijd van deze aanstuurinstructie is afgelopen.

Opm. Wanneer de aanstuurtijd loopt, kunnen de daaropvolgende instructies niet worden beëindigd en zullen worden opgehouden totdat de aanstuurtijd is afgelopen. Bv. Als een aanstuur-tekstboodschap 10 minuten na het stoppen van de trein bij een station getoond zal moeten worden, maar de machinist heeft al na acht minuten dit station bereikt, dan zal de stationstop niet eerder worden afgewerkt dan wanneer de tijdsduur van de aanstuurinstructie is verlopen. Bij dit voorbeeld dus twee minuten na het bereiken van het station.

4.2.10 Routepunt (Waypoint)



De routepunt-instructie is nieuw voor het dienstroosteroverzicht en wordt gebruikt voor het aangeven van het traject voor de van de treindienst. Het enige veld dat in de routepunt-instructie kan worden ingesteld is de bestemming, wat iedere markering kan zijn.

Wanneer een routepunt wordt toegevoegd, wordt het traject van de treindienst (de rode lijn op het 2D kaartvenster) berekend rekeninghoudend met de locatie van het toegevoegde routepunt. Dit is nuttig wanneer U een traject wil forceren voor de treindienst om een specifieke bestemming te bereiken, die de automatische treindienstleider misschien niet zal vinden of kiezen.

Routepunten zijn uniek in het opzicht van slagen of mislukken van de actie. Ze dragen niet bij aan het totale resultaat van het slagen of mislukken van een scenario en ze dienen eveneens niet noodzakelijk te worden bereikt. Routepunt-instructies zijn onzichtbaar voor de speler en zullen niet getoond worden het F1 Opdrachten assistent venster of de F3 Machinisthandleiding venster.

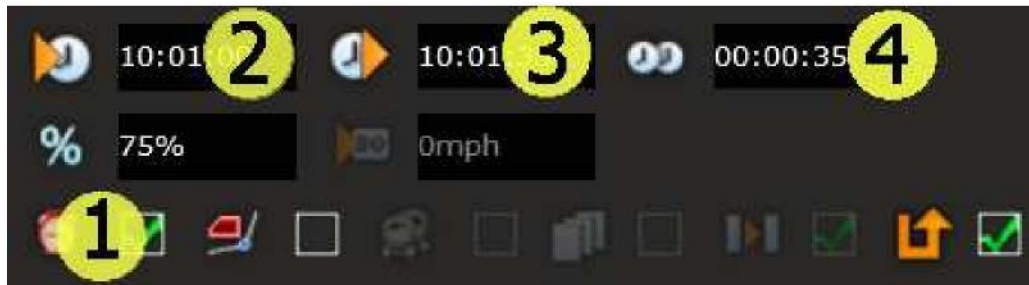
Bv. Een routepunt-instructie is geplaatst tussen twee “Laat passagiers in- en uitstappen” instructies om de speler te leiden naar een afwijkend traject ten gevolge van een omleiding. Bij het beëindigen van de eerste passagiersstop zal de speler de tweede passagiersstop in de F1 en F3 vensters te zien krijgen. Het spelerstraject is ingesteld op het volgen van het afwijkende traject ten gevolge van dit routepunt en de automatische wissels zijn dienovereenkomstig ingesteld.

5 Scenario Instructies voor Gevorderde Gebruikers

De nu volgende functionaliteit is bedoeld voor gevorderde gebruikers. Alle opties bevinden zich in de eigenschappenvensters van de betreffende instructies. Deze kunnen worden benaderd door te klikken op de icoon van de instructie in de op dat moment actieve treindienst-instructielijst.

5.1 Roostergebonden Instructies (Timetabled Instructions)

Veel instructies kunnen op tijd geroosterd worden. Op het eigenschappenvenster van een instructie is een dienstrooster aanvinkvakje wat standaard niet aangevinkt is. Wanneer dit vakje wordt aangevinkt wordt de instructie tijdafhankelijk voor het succesvol of niet-succesvol verlopen van de instructie. De belangrijkste velden voor de tijdgebonden instructies worden hieronder op het plaatje getoond:



1. Tijdrooster schakelaar: Deze optie is standaard niet aangevinkt. Het aanvinken van dit vakje zal het volgen van een dienstrooster voor deze instructie mogelijk maken.

2. Aankomsttijd: Dit is de tijd waarop de speler bij de bestemming dient te arriveren, aangegeven in tijdafhankelijke instructie. Dit veld kan handmatig worden gewijzigd en de nieuwe tijd wordt ingegeven in 24-uurs formaat met uren, minuten en seconden. De uitvoering van de instructie wordt als succesvol beschouwd als de speler op de bestemming arriveert op elke tijd binnen dezelfde minuut als de in dit veld gespecificeerde tijd.

3. Vertrektijd: Deze tijd wordt automatisch ingevuld, maar kan handmatig worden gewijzigd en wordt in 24-uurs formaat met uren, minuten en seconden. Deze tijd moet later zijn dan de aankomsttijd indien een stop is aangegeven. Als dit veld is gewijzigd, wordt de "duur van de stop" veld automatisch bijgewerkt en in overeenstemming gebracht met de tijd van aankomst en vertrek.

Als de dienstroostergebonden instructie niet voorziet van een stop- of wachttijd (bv. het passeren van de bestemming) dan zal de aankomsttijd en de vertrektijd aan elkaar gelijk zijn.

4. Tijdsduur: De tijdsduur is de lengte van de tijd tussen aankomst- en vertrektijd. Dit veld kan handmatig worden gewijzigd en de vertrektijd zal automatisch worden aangepast in overeenstemming met de wijziging van dit veld.

Voor "laat passagiers in- en uitstappen" en "Stop bij" instructies, bepaald de tijd in dit veld hoeveel tijd de instructie zal gebruiken voordat de boodschappen voor succesvol of niet-succesvol zullen worden weergegeven. Een voortgangsbalkje, zichtbaar in het F3 bestuurdershandleidingvenster, zal gereed komen op basis van deze tijdsduur.

5.2 Prestaties (Performance)



Dit is de te verwachten prestatie van de treindienst, gebaseerd op de trajectsnelheid. De standaardwaarde is 75%. Dat betekent dat bij een trajectsnelheid van bv. 100 mijl/uur de treindienst wordt berekend te rijden met een snelheid van 75% van die snelheid, dus 75 mijl/uur. Alle tijdsberekening, inclusief de interacties met andere treindiensten worden op basis van deze waarde ingecalculleerd.

Deze waarde is in het bijzonder van nut bij KI (kunstmatige intelligente) diensten. Om deze dienst sneller of langzamer te laten rijden kan deze waarde worden gewijzigd.

Opm. Als een instructie tijdgebonden is gemaakt en de diverse tijden zijn met de hand ingevoerd in de aankomst en vertrek velden, dan worden deze tijden gebruikt in plaats van de prestatiewaarde.

5.3 Behandelen van de situatie bij het verlaten van het routepad

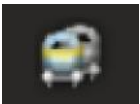


Indien geselecteerd, berekent Railworks de beste route voor de treindienst rekening houdend met alle waarden die in het scenario aanwezig zijn en verwacht dat de speler deze route zal volgen.

Bij het afwijken van deze route door de spelertrein zal resulteren in een fout, welke fout kan leiden tot het mislukken van het scenario voor de speler.

Het niet aanvinken van dit vakje betekent dat de route niet exact gevolgd dient te worden en zal er geen fout worden aangegeven voor het verlaten van de route bij het afsluiten van de instructie. Dit is nuttig in scenario's waar U wilt dat de speler het voorgerecalculeerde pad moet kunnen verlaten, zoals bij rangeeractiviteiten waarbij de speler vrij dient te zijn iedere route door het rangeergebied te kiezen zolang de instructie nog niet is voltooid.

5.4 Volgorde Treinsamenstelling



Dit is een icoon schakelaar die van invloed is op rangeer, toevoegen voorzijde en toevoegen achterzijde instructies. Wanneer het bijbehorende vakje is aangevinkt is de volgorde van het rijdend materieel in een treinsamenstelling belangrijk en bepaald het mede het succesvol of niet-succesvol zijn van de instructie. Wanneer dit vakje niet is aangevinkt, dat is standaard, kan het rijdend materieel willekeurig worden gerangschikt.

Bv.: Een rangeerinstructie is gemaakt voor het rangeren van drie wagons (weergegeven als AAA, BBB en CCC in het "voeg railvoertuig toe"veld), die naar een bepaalde locatie gerangeerd moeten worden. Zonder de aangevinkte optie zal de instructie als succesvol worden afgesloten als de wagons in een willekeurige volgorde zoals AAA, CCC, BBB of CCC, AAA, BBB naar die bepaalde bestemming zijn gebracht. Echter met deze optie aangevinkt zal de volgorde die is aangegeven in het "voeg railvoertuig toe"veld, de enige juiste volgorde zijn, in dit geval dus AAA, BBB, CCC, om de instructie succesvol af te sluiten.

5.5 Volgorde uitvoering instructies



Dit aanvinkvakje is standaard aangevinkt. Wanneer het vakje is aangevinkt, is de volgorde waarin de speler de treinsamenstelling-instructies uitvoert van belang. Bij het niet aanvinken van deze optie is de volgorde van uitvoering niet van belang.

5.6 Wijziging rijrichting toegestaan



Deze optie is standaard aangevinkt en betekent dat het de treindienst is toegestaan om van rijrichting te veranderen om de instructie succesvol te kunnen afsluiten. In de meeste gevallen kan deze optie het beste aangevinkt blijven staan.

Deze optie kan worden uitgevinkt als een treindienst zich ongewoon gedraagt bij het vinden van zijn routepad. Bv. Als een KI-trein (kunstmatige intelligentie) van richting veranderd bij een perron etc. wat niet de bedoeling was. Wanneer deze optie nu wordt uitgezet (vinkje weghalen), zal de treindienst proberen zijn weg te vinden zonder de noodzaak daarbij van richting te veranderen.

5.7 Gehele scenario geslaagd of gefaald boodschappen

Wanneer de laatste tussenliggende opdracht van het scenario is afgesloten (welke tevens wordt geacht de eindbestemming voor het scenario te zijn), en wanneer tevens alle overige instructies zijn afgerond (succesvol of niet succesvol) zal de eindboodschap op het scherm verschijnen. Deze boodschap is een algemene weergave van hoe goed de speler het door het gehele scenario heeft gedaan.

De succesvol of niet-succesvol boodschappen van deze laatste tussendoelinstructie zullen dan voor dit doel worden gebruikt. In plaats van de weergave van het succes of falen van juist deze laatste instructie, wordt rekening gehouden met alle andere instructies in het scenario.

Als alle instructies in het scenario succesvol waren, wordt de tekst uit het “prestatietekst succesvol” veld als laatste boodschap weergegeven. Als echter op zijn minst één instructie niet succesvol was afgesloten wordt de tekst uit het “prestatietekst niet-succesvol” veld weergegeven.

6 Scenariovervaardiging snelgids

Het maken van een scenario vanuit het niets kan is een best lastige klus zijn, maar het vervaardigen van uw eigen scenario's is leuk om te doen en uw inspanning wordt meer dan beloond met het behaalde resultaat. Begin met het maken van korte scenario's met gebruik te maken van de basis instructies.

Zorg ervoor dat U deze instructies beheerst alvorens verder te gaan met meer ambitieuze, KI diensten bevattende en ingewikkelder instructies. In dit gedeelte van het handboek wordt uitgelegd welke de aan te bevelen stappen zijn welke u in volgorde dient te volgen om met uw eigen scenario te beginnen.

6.1 Kies de route uit waarop U het scenario wilt laten afspelen.

Start Railworks en kies de route uit waarop U het scenario wil laten plaats vinden. Klik op het "scenario" knop om de lijst te bekijken met de scenario's voor die route.

6.2 Laadt de route m.b.v. een vrij zwerftocht scenario.

Alle routes hebben minstens één vrij zwerftocht scenario. Vrije zwerftocht scenario's starten niet met een daaraan gekoppelde trein en zodoende bent U dus vrij door de hele route heen te zwerven. Dit is ideaal wanneer U door de route wilt navigeren om uw scenario in te stellen. Kies een vrij zwerftocht scenario en druk op "Speel".

6.3 Open de scenariobewerker.

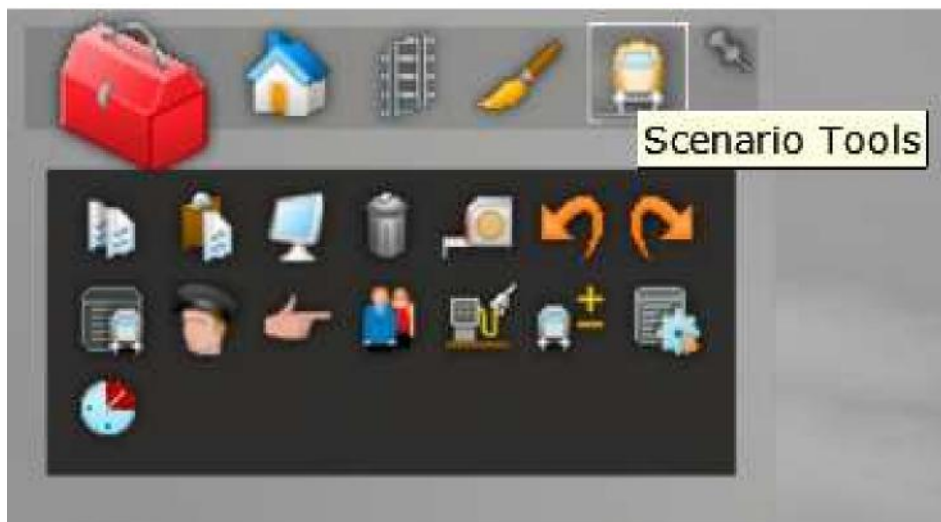
Wanneer U de route geladen heeft, kunt U de scenariobewerker openen. Dit bereikt U door op het wereldbol icoon te klikken aan de onderzijde van het scherm of door de sneltoets

Ctrl+E te gebruiken. Vanuit de wereldbewerker kunt U de scenariobewerker openen. Als U zich in een met Railworks meegeleverd scenario bevindt,



dan kan dit scenario vergrendeld hebben om ongewenste toegang tot dit scenario te voorkomen. Ontgrendel de route door te klikken op het hangslot icoon aan de rechteronderzijde van het scherm. Dit dient U slechts eenmaal per route te doen.

Open de scenariobewerker door te klikken op het scenariogereedschap icoon rechtsboven in het paneel van de wereldbewerker:



6.4 Plaats een standaard scenariomarkering.

U bent nu in de scenariobewerker, maar U bent het vrije zwerftocht scenario aan het bewerken wat U gebruikt heeft om de bewerker te starten. Navigeer nu naar de locatie waar uw scenario moet starten en plaats daar een standaard scenariomarkering.

Direct na het plaatsen van de standaard scenariomarkering wordt U gevraagd “Wilt U de wijzigingen aan het huidige scenario opslaan?” Kies “Nee” want dit laat het vrije zwerftocht scenario ongewijzigd.



Is de standaard scenariomarkering eenmaal geplaatst dan verlaat U het vrije zwerftocht scenario en bent U nu het nieuwe scenario aan het bewerken.

6.5 Stelt de scenario-eigenschappen in.

Dubbelklik op de scenariomarkering die U zojuist geplaatst heeft en wijzig de eigenschappen van het scenario in het venster aan de rechterzijde, zoals de starttijd, het jaargetijde en het weer. U dient ook een naam aan dit scenario te geven in het veld waar nu <supply name> is ingevuld. U kunt deze informatie op ieder moment wijzigen, maar het is aan te bevelen dat de “starttijd” niet meer te wijzigen als U bent begonnen met het plaatsen van het rollend materieel voor dit scenario.

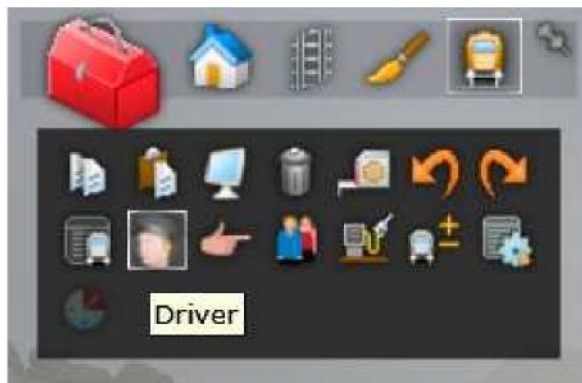
6.6 Plaats de spelertrein.



Plaats het rollend materieel dat uw spelertrein zal gaan vormen d.m.v. de “Locomotieven & Tenders” en “Rollend materieel” knoppen. Klik vervolgens op de keuzevensters en plaats het materieel vervolgens door op de rails te klikken.

6.7 Plaats een machinisticoon op de spelertrein.

Klik op de machinisticoon van het gereedschapskistvenster en klik vervolgens op uw locomotief. Dit plaatst een machinisticoon op de locomotief.



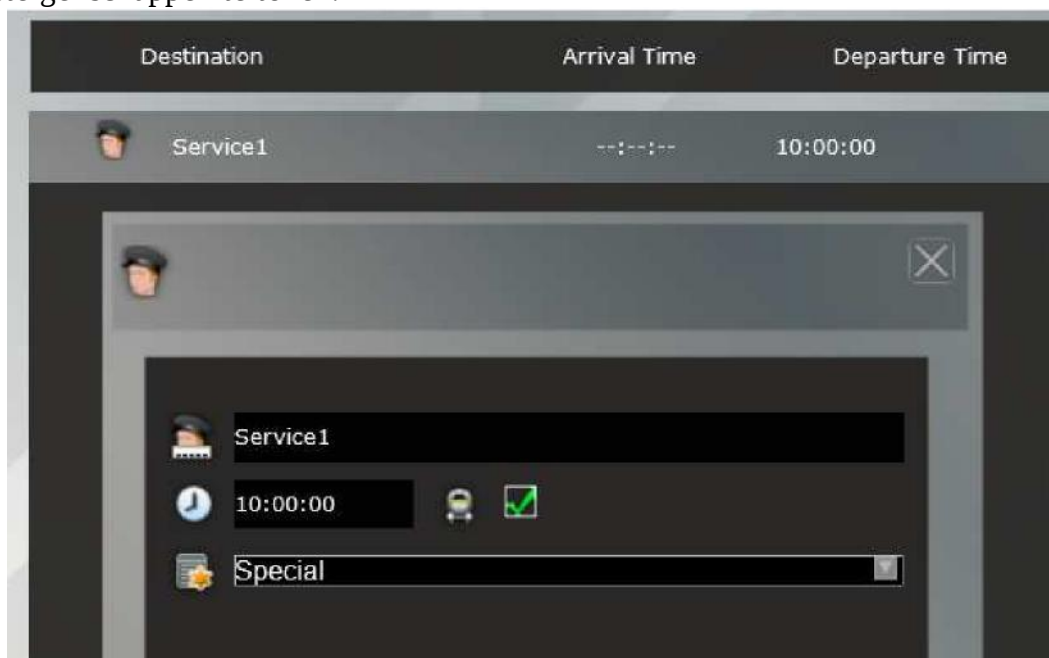
6.8 Open het dienstroosteroverzicht.

Open het dienstroosteroverzicht door te klikken op het stopwatch-icoon in de het gereedschapskistvenster.



6.9 Bewerkt de machinisteigenschappen.

De machinisticoon dat U geplaatst heeft op de locomotief zal in het dienstroosteroverzicht zichtbaar zijn als een instructie. Klik op de machinisticoon van deze instructie om de machinisteigenschappen te tonen.



Dit eigenschappenvenster kan over het hele beeldscherm verplaatst worden. Het plaatsen van de muiscursor boven een icoon naast een veld op het eigenschappenvenster zal een aanwijzing laten zien met de naam van het betreffende veld.

U kunt de machinistnaam (de naam van uw trein) wijzigen en de trein instellen als

Spelertrein door het “spelertrein” vakje aan te vinken. De “dienstklasse” kan hier ook worden ingesteld, die afhankelijk is van welke activiteiten U de speler met deze treinsamenstelling wil laten uitvoeren. Bepaalde dienstklassen hebben een hogere lijnprioriteit dan andere samenstellingen, bv. een reizigerstrein heeft een hogere prioriteit dan een vrachtdienst, een expres heeft een hogere prioriteit dan een stoptrein of standaard. Speciaal heeft de hoogste prioriteit van allemaal!

Voor de spelertrein is de starttijd gewoonlijk dezelfde als de starttijd van het scenario (te zien bij de scenario-eigenschappen) en dient dus niet te worden gewijzigd.

6.10 Voeg een eindbestemming toe.

Bepaal waar U het scenario wilt laten eindigen en plaats een eindbestemming-instructie. Klik op het eindbestemming icoon van de instructie om het eigenschappenvenster te openen.



Gebruik de “stel bestemming in” knop om de locatie van de eindbestemming in te stellen. Deze locatie kan later worden gewijzigd als U van gedachte bent veranderd.

6.11 Sla uw scenario op.

Druk op de F2-toets of klik op de icoon voor opslaan om uw scenario op te slaan.

U hebt het meest basis scenario aangemaakt, wat U kunt afspelen als U dat wenst.

Als U het wilt afspelen klikt U op “Ok” aan de rechteronderzijde om het dienstroosteroverzicht te sluiten en klik vervolgens op het “speel”icoon aan de rechteronderzijde van de scenariobewerker. U kunt nu rijden met uw spelertrein en het scenario zal eindigen als U de bestemming bereikt die U heeft aangegeven als eindbestemming.

6.12 Voeg tussenliggende doeleinden toe.

Als u uw scenario heeft afgespeeld moet U terugkeren naar het dienstroosteroverzicht om verder te gaan. Op dit moment heeft U de basis van een scenario, bestaande uit een machinist en een eindbestemming instructie. U kunt nu tussenliggende doeleinden toevoegen. Dit zijn instructies die geplaatst dienen te worden tussen de machinisticon en de eindbestemming en vormen de tussendoelen welke gedurende het scenario bereikt dienen te worden.

Deze tussenliggende doelen zijn uniek voor uw scenario en zijn al eerder in dit handboek beschreven. Begin met een paar eenvoudige doelen en sla uw gegevens regelmatig op. Als U aan de gang gaat met instructies waarbij ander rollend materieel, zoals op te halen wagons, is betrokken, dan dient U deze wagons in de spelwereld te plaatsen met behulp van de scenariobewerker. Als ze eenmaal zijn geplaatst kunnen zij aan instructies worden toegewezen.

6.13 Speel uw scenario.

Als U tevreden bent met de instructies die U in uw scenario moet uitvoeren, test dan het scenario om U ervan te verzekeren dat alle instructies worden afgewerkt. Het is veel eenvoudiger om welke fout dan ook te verbeteren of spelproblemen glad te strijken wanneer de enige trein in het scenario de spelertrein is.

6.14 Het toevoegen van KI treinen (kunstmatige intelligentie).

KI diensten worden op dezelfde wijze behandeld als de spelertrein echter met de uitzondering dat het vakje “spelertrein” niet is aangevinkt op de machinisticoon. KI diensten kunnen over de gehele route worden geplaatst met een starttijd later dan de starttijd van het scenario om zodoende te zorgen voor een regelmatig verkeer op de route.

Onthoud dat treinen niet op dezelfde tijd dezelfde ruimte kunnen bezetten. Zorg er dus voor dat alle eindbestemmingen van KI-diensten van elkaar verschillen of stuur ze naar een portaalbestemming die ze van de spelwereld zal laten verdwijnen.

6.15 Pak uw scenario in en deel het met andere gebruikers.

Als U een scenario heeft vervaardigd waar U trots op bent, dan kunt U dit inpakken in een klein bestandje en het aan anderen ter beschikking stellen. Details hoe U een scenario moet inpakken vindt U in de [RailWorks Wiki](#). (grotendeels Engelse taal)

7 Problemen oplossen

Bij het vervaardigen van scenario's kunt U tegen fouten aanlopen die opgelost dienen te worden alvorens U het scenario kunt afspelen. Fouten in een instructie worden in het dienstroosteroverzicht getoond als rode uitroepetekensmarkeringen in de kolommen voor start- en aankomsttijden voor de ongeldige instructie en de daarop volgende instructies in de lijst.

	Destination	Arrival Time	Departure Time
	8F 48444 Milk Train	--:--:--	07:14:00
☐ 		+00:05	
☐ 	Wincanton 1	07:34:07	07:34:27
☐ 	Bath Gate 05	07:34:07	07:34:27
☐ 	Templecombe Upper Siding 9	07:34:07	07:34:27
☐ 	Templecombe Upper Siding 9	07:34:07	07:34:27

In het bovenstaande voorbeeld, bij een dienst genaamd “8F 48444 Milk Train” is een “stop bij”instructie voor de bestemming Bath Gate 05 niet in orde. Omdat deze instructie niet klopt, zijn de daarop volgende instructies ook niet uit te voeren.

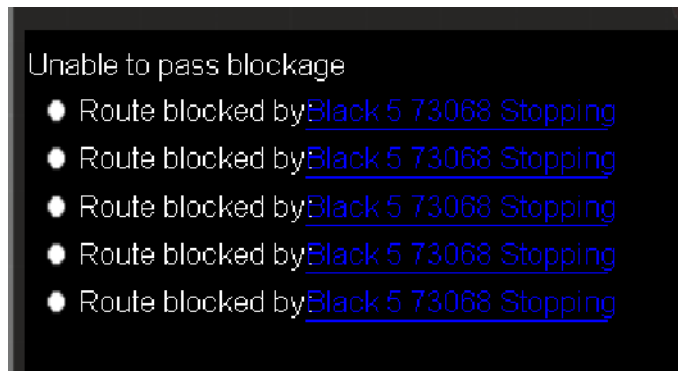
Het pad voor de trein op de 2D kaart zal in rood worden weergegeven voor zover dat pad kan worden berekend voor het in de fout gaat.



Op de falende instructie kan een rood fouticoon worden weergegeven. Dit is een knop waarop geklikt kan worden om een venster te tonen waarop wordt de reden wordt aangegeven waarom de instructie mislukt is. Een gelijkvormig icoon is onderaan het scherm aanwezig, indien men daarop klikt wordt in hetzelfde venster de fouten worden getoond in het gehele scenario.

Het foutvenster kan informatie bevatten over de fout en misschien een klikbare verwijzing naar de namen van andere diensten die een relatie hebben met de betreffende fout. Door op de verwijzing te klikken zal de aandacht worden verlegd naar genoemde service alsof deze was geselecteerd van de [Service Dropdown List](#). U kunt de tijdstelling van de instructies wijzigen voor de dienst die de fout veroorzaakt.

In dit geval wordt als reden van de fout opgegeven dat de route naar Bath Gate is geblokkeerd door verschillende oorzaken door de KI-dienst “Black 5 73068 Stopping”. Klikken op één van deze verwijzingen zal de “Black 5 73068 Stopping” de actieve dienst maken voor het bewerken.



Om deze fout op te lossen, dient de tijdstelling voor de “Black 5 73068 Stopping” of de “8F 48444 Milk Train” gewijzigd te worden, of de prioriteiten van deze diensten aangepast te worden, omdat deze het conflict veroorzaken. In sommige gevallen is het eenvoudiger om de KI-dienst in zijn geheel te verwijderen.

Andere algemene fouten zijn o.a. “Kan bestemming niet vinden”. Wanneer die fout wordt gemeld kan dat verband houden met de richtinginstelling van het baanvak, de markering qua lengte niet groot genoeg is of er een breuk is in het traject tussen de trein en de bestemming.