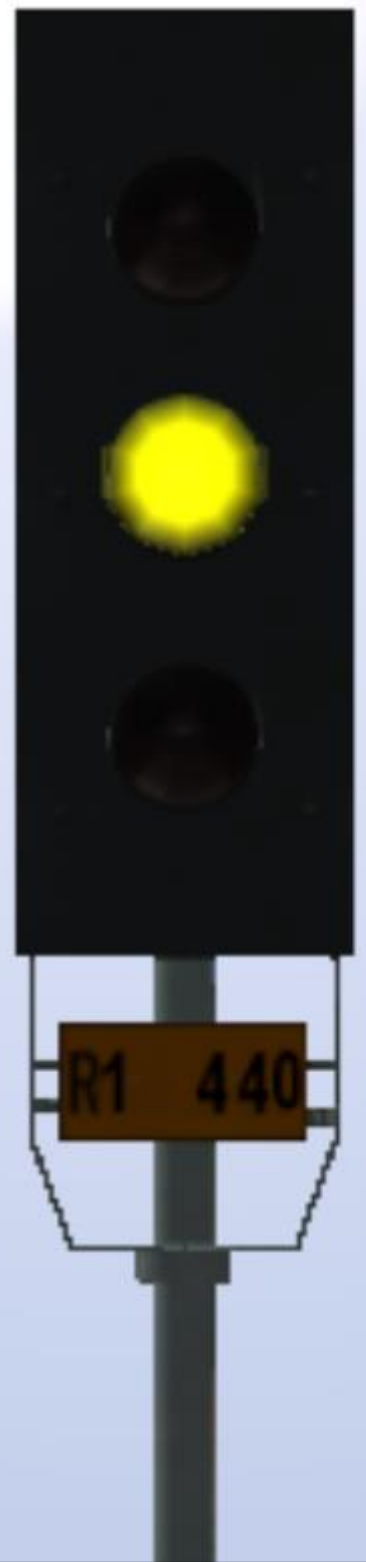


Metro Simulator

BETA



Readme

<http://sim.bemined.nl/wiki/>

Metro Simulator

Index

Bienvenue dans métro simulator	2
Pour commencer	3
Systèmes requis	
Installation	
Lancer le jeu	
Configuration	
Main Menu	4
Chargement des routes	
Différents odes	
Mode exploration	5
Charger le train	
Charger Pre-set Route	
Contrôles	6
Contrôles principaux du train	
Autres contrôles	
Barre d'état	7
Systèmes embarqués de protection du train	8
ATB	
ZUB	
Parc matériel	12
Trains de voyageurs	
Trains de chantier	
Contrôle du trafic (CVL)	15
Routes	
Aiguilles	
Numéros des trains	
Codes utilisés	
En mode exploration	
Lieux de remisages des trains	17
Activités	18
Notices légales	

Readme

<http://sim.bemined.nl/wiki/>

Metro Simulator

Bienvenue dans metro simulator Beta 3.8

Bienvenue dans la nouvelle version de cette simulation ferroviaire . Beta 3.8 ajoute la version 2017 de simvliet, la principale route des 3 dernières simulations . Elle contient les SG3 série 5700 et deux stations de plus par rapport à Beta 3.7

Pour commencer

Configuration requise

Configuration minimale :

Système d'exploitation: Windows XP or ultérieur
Processeur: Intel Pentium 4 1.7 GHz
RAM: 512 Mo (1Go sur Vista et ultérieurs)
Carte graphique: 256 Mo, DirectX 9.0 ou ultérieur
Carte son: compatible DirectX 9.0
Disque dur: 140 Mo de libre.

Configuration optimale:

Processeur: Dual Core 2.4 GHz
Ram: 2 Go
Carte vidéo: 1 Go (GeForce séries GT 500 ou plus)

Installation

Pour installer métro simulator, téléchargez le fichier .msi sur <http://sim.bemined.nl> et procédez comme suit:

1. Ouvrez le dossier où vous avez téléchargé le fichier. Par défaut, il s'agit du dossier « téléchargements ».
2. Ouvrez « beta.msi » et exécutez-le.
3. Suivez les instructions à l'écran.

Readme

<http://sim.bemined.nl/wiki/>

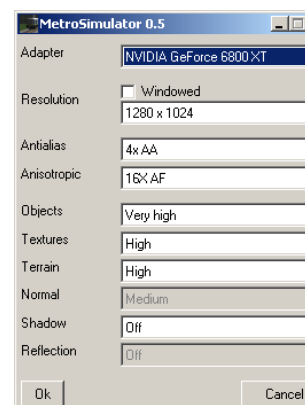
Metro Simulator

Lancer metro simulator

1. Ouvrez le dossier où se trouve le fichier « metrosimulator.exe » ou :
2. Allez dans votre répertoire « tous les programmes », dans le menu démarrer faites clic gauche sur « **tous les programmes** », sélectionnez le dossier « **MetroSimulator Beta** », et exécuter le fichier « **MetroSimulatorBeta.exe** »

Configuration

Si le jeu est lancé pour la première fois, une petite fenêtre de configuration apparaît. Vous pouvez y choisir votre Carte vidéo, résolution d'écran et quelques autres options. Quand vous voudrez modifier plus tard ces options, vous pourrez ouvrir la boîte de dialogue avec le fichier « setup » (un raccourci est prévu à cet effet) Notez bien que toutes les options ne sont pas encore sélectionnables dans cette version.



Menu principal

Quand le jeu est lancé, le menu principal apparaît. Dans ce menu vous pouvez choisir entre les différentes routes et activités



Charger route

Quand vous choisissez une activité d'une route, vous pouvez choisir entre 2 boutons: **explore** et **activity**. Le bouton **explore** (explorer) est toujours disponible, et charge la route sans aucun train ni horaires pour explorer la route sélectionnée. Le bouton **activity** (activité) est disponible quand une ou plusieurs activités sont trouvées. Pour charger une activité, cliquez sur l'activité voulue et cliquez sur le bouton « **activity** », ceci charge la carte avec les trains prés-programmés et une table horaire.

Metro Simulator

Differents modes

En haut à droite, vous avez deux boutons. Le premier bouton change entre le mode joueur et le mode IA, le second permet de changer entre le mode simulation (réaliste) et le mode arcade.

Dans le mode joueur vous avez à gérer votre train, en mode IA les trains sont conduits par l'IA et vous pouvez prendre place comme contrôleur du trafic ou conduire un train depuis le dépôt.

Le mode simulation simule la difficulté et le réalisme du couplage de trains en manœuvre. En mode arcade, le couplage et les manœuvres sont plus faciles mais moins réalistes.

Mode exploration

Pour explorer une route vous avez à placer un train. Vous pouvez explorer plus facilement la carte en chargeant une route.

Placer le train

Tandis qu'en mode activité, tous les trains sont déjà chargés et programmés, en mode exploration vous avez à créer vos trains vous-même, en cliquant sur **Vehicles> add** ou sur l'icône en forme de train dans le menu latéral gauche

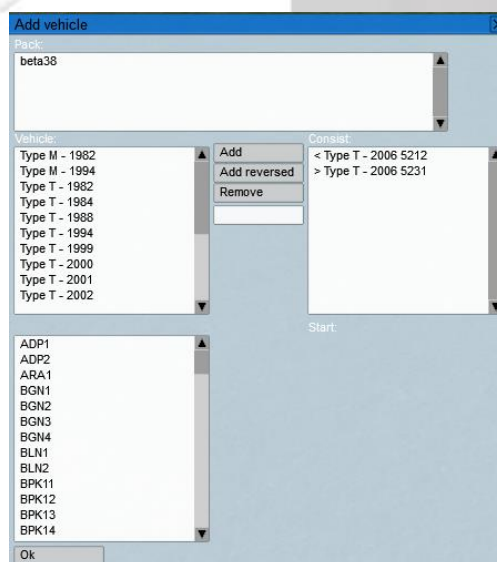
Dans la fenêtre qui apparaît, sélectionnez votre train et sa localisation.

Cliquer sur **add** plusieurs fois fera apparaître plusieurs fois le même train au point sélectionné. Enfin, cliquez sur **ok**.

Pour voir toutes les voies, appuyez sur F1. Placez le curseur de votre souris sur le nom de la voie pour connaître son nom. Les points de dépôts (menu de droite dans la fenêtre de placement des trains) sont habituellement appelés par le nom de la voie.

Exemple : **BGN1** (De Bergen voie 1) ou **X101** (voie n°101)

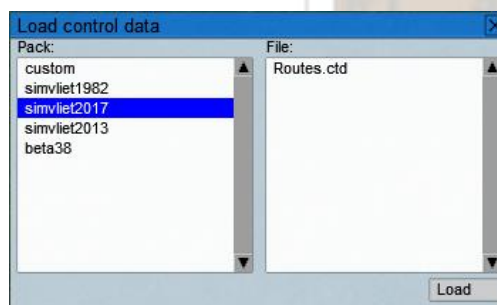
Attention cependant: La version bêta ne vérifie pas encore si la voie est libre ou si elle est occupée. Prenez garde à ne pas faire apparaître 2 trains différents au même point.



Charger les routes pre-programmees

Pour utiliser les signes de destinations, vous pouvez charger les données de routes. Pour ce faire, cliquez (menu supérieur) sur **Control >Load data**.

A présent vous pouvez conduire sans avoir constamment à faire le contrôleur du trafic.



Readme

<http://sim.bemined.nl/wiki/>

Metro Simulator

Controles

Conduire votre train se fait actuellement uniquement par le biais du clavier.

Pour contrôler un train, vous devez en premier lieu vous rendre dans sa cabine. Ceci peut être fait en utilisant la barre d'état, ou en utilisant les touches « & » ou « é » de votre clavier (respectivement touches « 1 » et « 2 », n'utilisez pas les touches du pavé numérique). Vous pouvez aussi changer de cabine en pressant la touche **Ctrl** puis la flèche **haut** ou **bas**.

NB : La locomotive n'a qu'une seule cabine, les boutons & et é (1 et 2) ne peuvent y être utilisés que pour changer la direction de la vue, sans influence sur la direction. **Main Vehicle Controls**

Principaux controles des trains

Accélérer	;
Freiner	,
Allumer la cabine	Ctrl+F4
Eteindre la cabine	Maj+F4
Bouger vers la gauche le levier directionnel	Q
Bouger vers la droite le levier directionnel	W
Frein d'urgence	/
Frein d'urgence (uniquement 3e rail).....	Ctrl+L
Découpler (uniquement à l'arrêt)	Maj+O
Klaxon	Enter

Controles relatifs a l'alimentation électrique

Lever pantographe	Ctrl+P
Baisser pantographe	Maj+P
Lever contacteurs 3e rail	Ctrl+I
Baisser contacteurs 3e rail	Maj+I

Controles portes

Débloquer portes de gauche	Insert
Débloquer portes de droite	↶
Ouvrir portes de gauche	suppr.
Ouvrir portes de droite	fin
Close portes.....	D
Désactiver protection des portes	Ctrl+Maj+D

Système de protection du train

Confirmer buzzer.....	~
Marche à vue (ZUB).....	Ctrl+Tab
Requérir route (ZUB).....	Tab
Désactiver système de protection du train.....	Ctrl+Maj+A

Autres controles

Signe de destination suivant.....	Num /
Signe de destination précédent	Num *
Clignotant gauche (SG2 and RSG2).....)
Clignotant droit (SG2 and RSG2).....	^
Feux de détresse / warnings (SG2 and RSG2).....	*



Readme

<http://sim.bemined.nl/wiki/>

Metro Simulator

Autres controles

Contrôle du trafic	F1
Console de contrôle du trafic	F2
Augmenter la vitesse de simulation	Ctrl+PageHaute
Diminuer la vitesse de simulation	Ctrl+PageBasse
Fenêtre de consultation des valeurs	Ctrl+2xD

Options de camera

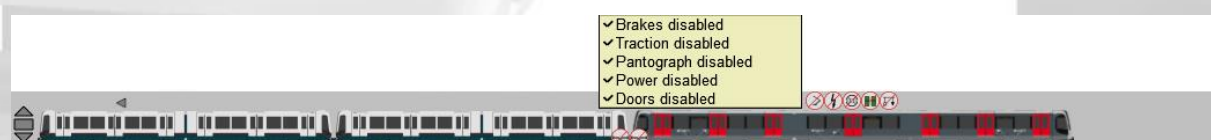
Camera en cabine 1	1
Camera en cabine 2	2
Camera boucle	3
Camera libre	9
Déplacement en mode caméra libre	Flèches

Barre d'etat

Au bas de votre écran vous trouverez la barre d'état, elle apparaît quand vous y bougez le curseur de la souris. Elle montre le train dans lequel vous vous trouvez.

Les boutons sur la gauche vous permettent de visualiser l'état des différents trains sur la carte (flèches haut et bas). Le bouton carré entre les flèches vous montre directement l'état de votre train actuel. Si un train est représenté avec une flèche au-dessus de l'une de ses extrémités, cela signifie que la cabine de ce côté du véhicule est allumée.

Pour sélectionner un train, vous pouvez faire un clic gauche sur la cabine voulue, cela vous y téléportera. Un clic droit affiche les fonctions du train (voir image), que vous pouvez désactiver (cela affichera un petit pictogramme selon ce que vous avez désactivé). Par un clic droit sur le coupleur, vous pouvez rendre inactif le coupleur électrique (voir image).



Quand une icône d'alerte apparaît au-dessus d'un train, cela signifie que ses freins ne peuvent être contrôlés par la cabine actuelle. Dans cette situation, pour pouvoir conduire, vous devrez désactiver les freins du train ou vérifier les coupleurs. Conduire avec les freins d'un train désactivé résultera en une puissance de freinage réduite.

Systemes de protection des trains






Le simulator compte 2 systèmes de protection des trains. Sur les lignes A (Simvliet → Stadionweg) , B et C (entières) , il est utilisé l'ATB , comme sur le métro réel de Rotterdam (pays-bas). Le reste de la ligne A est protégé par le ZUB.

ATB

Le système « ATB » n'utilise que de la signalisation en cabine. Ce qui fait qu'à part aux dépôts, aucun signal extérieur n'est utilisé. Sur les MG2/SG2 ,la vitesse limite est représentée par des lumières (où se trouve un nombre) qui s'allument tour à tour selon la vitesse maximale autorisée. Sur les SG3/RSG3, le système est repris mais il ajoute un trait rouge qui se déplace sur le compteur de vitesse selon la limitation de la zone.

Les SG2 ont des lumières différentes depuis leur révision (premières en 1997). La vitesse indiquée est une vitesse maximale recommandée. La vitesse maximale est très légèrement supérieure (entre 2 & 3km/h).

L'ATB utilise les signaux en cabine suivants :

SG2	Bombardier	Signification
		0 Absoluut/Absolu Signal d'arrêt, le train sera forcé à s'arrêter et sera bloqué. Ce signal apparaît aux aiguillages lorsque aucune route n'est programmée à la fin de la voie.
		10 Absoluut/Absolu « remmen » Vitesse maximale de 10 km/h, le buzzer sonnera toutes les 7 secondes. Ce signal est reçu quand vous êtes près de la fin de la voie (notamment aux terminus) ou que la route n'est pas proprement programmée et verrouillée pour ce train. Passer un panneau « S » avec ce signal résultera en un 0 absolu, où le train sera arrêté de force.
		10 permissief/permissif Vitesse maximale de 10 km/h, le buzzer sonnera aussi toutes les 7 secondes. Ce signal signifie un danger, et apparaît quand aucun signal de la voie n'est reçu, par exemple lorsque vous conduisez en contresens ou que le block actuel est déjà occupé.
		20 permissief/permissif Vitesse limite de 20 km/h, le buzzer sonnera toutes les 7 secondes. Ce signal apparaît lorsque le block suivant est occupé et tout proche ou d'une jonction mal programmée.
		Geel/ jaune 50 Vitesse maximale de 50 km/h, buzzer toutes les 7 secondes. Attention : il n'y a pas de signaux actifs dans votre block, conduisez à vue.
		Groen/vert 35 Vitesse maximale de 35 km/h, utilisé à l'approche d'aiguillage de petite taille
		Groen/vert 50 Vitesse maximum de 50km/h.
		Groen/vert 60 Vitesse maximale de 60 km/h, seulement rencontré dans les SG3/RSG3 bien qu'il soit marqué « 50 ».



Groen/vert 70

Vitesse maximale de 70km/h.



Groen/vert 80

Vitesse maximale de 80km/h.



Vertrekverbod/Interdiction de départ

Vitesse maximale de 50km/h, le buzzer sonnera toutes les 7 secondes. Il n'est pas permis de partir de la station. Ce signal signifie que vous êtes en avance par rapport à l'horaire et que vous devez patienter jusqu'à ce que le signal s'éteigne.

« Homme mort »

Avec quelques signaux, le buzzer sonne toutes les 7 secondes. Si vous l'entendez, vous aurez à l'arrêter avec la touche tilde (alt gr+ 2) ou votre train s'arrêtera.

Quand vous êtes arrêté à une station, vous n'avez pas à appuyer sur tilde (~), votre train est bloqué après le signal sonore au bout de 7 secondes, et sera automatiquement débloqué lors de l'ouverture du signal.

ATB : signalisation de manoeuvre.

Aux garages , vous pouvez trouver ses signaux:



Feu rouge

Arrêt obligatoire avant le signal.



Feu blanc

Passage obligatoire.



Panneau S

Arrêt si l'ATB affiche « 10 absolu »

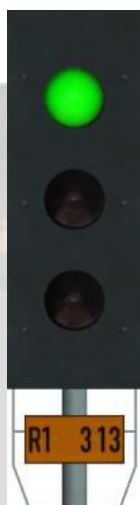


Fin de l'ATB

Après ce panneau, l'ATB n'est plus actif.

ZUB

L'autre système de protection embarqué est le ZUB, lui utilisant des signaux lumineux en plus de ceux en cabine. Vous rencontrerez les signaux suivants quand vous conduirez :



Vert

Avancez à vitesse normale, les 2 prochains blocks sont libres



Jaune

Soyez prudent, réduisez votre vitesse afin de pouvoir vous arrêter avant le prochain feu.



Jaune-Rouge

Prochain block occupé, passez ce signal à une vitesse maximale de 10km/h.



Rouge

Arrêt obligatoire avant le signal.



Vert + Nombre fixe

Avancez à vitesse maximale de 10x le nombre indiqué, prochain block libre.



Vert + Nombre clignotant

Soyez prudent, réduisez votre vitesse pour franchir le prochain feu à 10x le nombre indiqué.



Jaune + Nombre

Soyez prudent, franchissez ce feu à 10x le nombre indiqué et arrêtez-vous au prochain signal.



Signal éteint

Avec pancarte blanche attachée au signal : Avancez en marche à vue, soyez très prudent, signal hors service. Autrement : arrêt immédiat.

ZUB :signalisation le long des voies

Le ZUB diffère de l'ATB par le fait que la vitesse limite est inscrite sur des panneaux le long des voies. Voici les panneaux que vous rencontrerez à simvliet.



Panneau de vitesse

Vitesse locale est de 10x le nombre



Vitesse de piste

Gardez une vitesse de 10x le nombre d'ici jusqu'au prochain panneau vert. La vitesse locale peut être inférieure.



Fin du ZUB, début ATB

Après ce panneau, l'ATB remplace le ZUB qui n'est plus actif.



Réduction vitesse

Réduisez votre vitesse en vue du passage dans une zone à la vitesse maximale de 10x le nombre.



Station en ZUB

Après ce panneau, vous entrez dans une station protégée par ZUB, et limitée à 50 km/h jusqu'au prochain panneau blanc.



Zone non protégée

Attention, après ce panneau, la voie n'est plus protégée ni par l'ATB, ni par le ZUB.

Compteur de vitesse

Dans le RSG3 et SG3 la vitesse est affichée au même endroit que l'ATB. Le RSG2 est différente, ici est la vitesse maximale affichée à côté de l'indicateur de vitesse comme ci-dessous.



Point bases

Depuis que le ZUB est une signalisation de points basés, le train ne reçoit plus les changements de feu. Cela se traduit par le fait que, lorsque vous êtes arrêtés devant un signal fermé, et que celui-ci s'ouvre, le système de protection embarqué vous forcera à avancer à la vitesse maximale de 10km/h jusqu'à ce que vous franchissiez le signal.

Parc materiel

Beta 3 contient plusieurs types de trains. Ces trains ont été ajoutés plus ou moins récemment.

Trains de voyageurs

Type MG2



Série

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

Description

Les trains pour la première ligne de métro de Rotterdam ouvert en 1968. Ils ont été utilisés jusqu'en 2002, quand ils ont été remplacés par de nouveaux trains.

Type SG2



Série

1984: 5201 – 5271
2013: 5202 – 5228, 5230 – 5260

Description

Ces véhicules ont été construits entre 1980 et 1984 et sont encore en usage à Rotterdam. Il y avait 71 véhicules, 11 d'entre eux ont été reconstruits à taper RSG2 et 2 véhicules ont été détruits dans un incendie, laissant 58 véhicules restants.

Les véhicules sont 29,8 mètres de long avec 2 cabines, et peuvent être utilisés à la fois par troisième rail et caténaire.

Type RSG2



Série

5260 – 5271

Description

Type de RSG2 composé de véhicules anciens SG2, reconstruit entre 2005 et 2006 pour une utilisation sur le réseau RandstadRail entre 2006 et 2009. ne sont plus en service dans la vraie vie. Outre coloration différente, ces véhicules doivent également un système de contrôle de vitesse différentes, et sont absentes des deux tiers 4 chaussures de rails, ce qui se traduit dans ces véhicules étant espacées en plus souvent dans cette utilisation du rail.

Type MG2/1



Série

5301 – 5342, 5343 – 5363

Description

Type SG2/1



Série

5401 – 5418

Description

Type RSG3



Série

5501 – 5522

Description

Les véhicules ont été livrés RSG3 en 2008/2009 pour être utilisé sur le nouveau réseau RandstadRail, le remplacement des véhicules de RSG2 que temporairement utilisés sur cette ligne.

Dans Simvliet ils sont principalement utilisés sur la ligne A, mais aux heures de pointe, ils desservent également sur la ligne B.

Type SG3(5600)



Série

5601 – 5642

Description

Ces trains ont été livrés en remplacement de la série SG2 et ont été livrés entre 2009 et 2011. Une autre série de ces véhicules doit être livrée en 2015-2016.

Ces trains sont identiques à la RSG3.

Type HSG3(5700)



Série

5701 – 5716

Description

Ces trains sont commandés pour le Hoekse Lijn et sont livrés en 2015. Dans le simulateur le train a une repeinte attendue. Dans la vraie vie, il n'est pas encore pris une décision au sujet de la repeinte.

Trains de travail



Série

6101 – 6102

Description

Cette locomotive diesel en usage à Rotterdam a des coupleurs automatiques qui lui permettent de coupler avec la série 5000, 5100 et 5200. Cette locomotive ne dispose pas d'un système de protection automatique des trains. Dans la vraie vie il y en a 4 locomotives, cette version bêta en comporte que deux. Ce train n'a pas encore de cabine.



Série

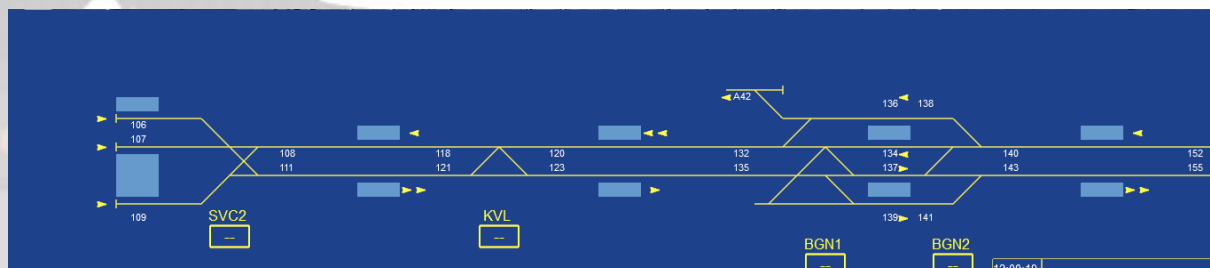
7011 – 7016, 7101, 7201

Description

Ces véhicules sont utilisés pour la maintenance du réseau. Ils n'ont pas une fonction spéciale dans cette version bêta, mais ils peuvent être utilisés lors de manœuvres de trains avec des freins à mobilité réduite pour une puissance de freinage supplémentaire.

Console de controle trafic (CVL)

Pour pouvoir conduire de façon sûre, les trains ont besoin de signaux, qui sont réglés en fonction des différents aiguillages. Ceci peut être réglé via la CVL (console de contrôle trafic), qui s'ouvre en appuyant sur F1/F2. Grâce à la CVL, vous pouvez gérer les trains sur toute la map, et même créer vos propres numéros de train et destinations, et les aiguillages.



Routes

Pour créer une route, vous devez taper le numéro du block de départ et celui d'arrivée, et finir par « RWI » (RijWeg Instellen). Donc, pour créer une route depuis le block 109 au 111, la commande est

109 111 RWI <Entrée>

Si vous vous êtes trompé dans la création de votre route, ou que vous voulez tout simplement en supprimer une, la commande est la même, mais se finit par « RWO » (RijWeg Opheffen). Donc, pour supprimer la route précédemment créée, la commande est :

109 111 RWO <Entrée>

Quand vous tentez de créer une route à contresens, la route ne se créera pas. Si le train passe dessus la route sera supprimée automatiquement.

Jonctions

Durant les activités, les jonctions se créent automatiquement. Cela est contrôlé par le mode jonction. Ceci est affiché en dessous de chaque jonction (les carrés jaunes sur l'image). Les commandes suivantes sont disponibles (toutes les jonctions ne gèrent pas toutes les commandes) :

- FE – Manuel (pas de routes automatiques)
- AK – Retour automatique (utilisé aux terminus, envoie les trains sur une voie libre)
- AB – Automatique (utilisé aux jonctions, la route créée varie selon le code de destination)
- DV – Trafic unique (pas de changements, tous les trains suivent la)

Pour changer cela, tapez simplement la piste suivie du mode voulu. Par exemple :

SVC2 FE <Entrée>

Metro Simulator

Numeros des trains

Durant les activités , les jonctions peuvent être gérées automatiquement. Pour que cela marche, le train doit avoir un numéro assigné. Si cela n'est pas fait, le train acquiert un numéro débutant par « F », que vous aurez à changer en un vrai numéro.

Pour changer le numéro d'un train, vous avez à taper le numéro actuel suivi du numéro voulu et terminer par TWZ (Treinnummer Wijzigen).

F10001 5512CL TWZ <Enter>

Si il y a déjà un train numéroté 551, il prendra un numéro commençant par « F ».

En plus de changer le numéro d'un train, vous pouvez le diviser en 2 trains différents. Pour ce faire , tapez le numéro actuel (3 premiers chiffres sans les lettres) suivi des 2 nouveaux, et terminez par « SPLIT ».

551 5511LC 5561LX SPLIT <Entrée>

Le premier chiffre est le train qui sera divisé (seuls les 2 premiers nombres sont requis pour un numéro de train valide), le second est le nouveau numéro du premier train et le dernier est le numéro que prendra l'autre train.

Codes utilises :

Le numéro d'un train est composé de la façon suivante

- **551** – Le numéro du train, il doit être unique
- **2** – Nombre d'unités (2 trains ici, cela forme une UM2, unité multiple)
- **L** – Lieu de départ du train
- **C** - Lieu d'arrivée du train

Les codes suivants sont utilisés pour définir les trajets :

- **C** - Simvliet Centrum
- **B** - De Bergen
- **S** - Stadionweg
- **T** - Tussenvelden
- **O** - Oostpark
- **L** - Lelywaard
- **S** - Springstraat
- **A** - Araplein
- **M** - De Molens
- **X** - De Bergen Trainyard [Grand garage de la station De bergen]
- **Y** - Opstel Oostpark [garage de la station oostpark]

En mode « explore »

Before you can set a trainnumber in explore mode you have to load a pre-set route. For more information about it see "Loading The Pre-set Route" .

Avant de définir un numéro au train, vous devez charger une route. Pour plus d'informations se reporter à la section « charger les routes pré-programmées »

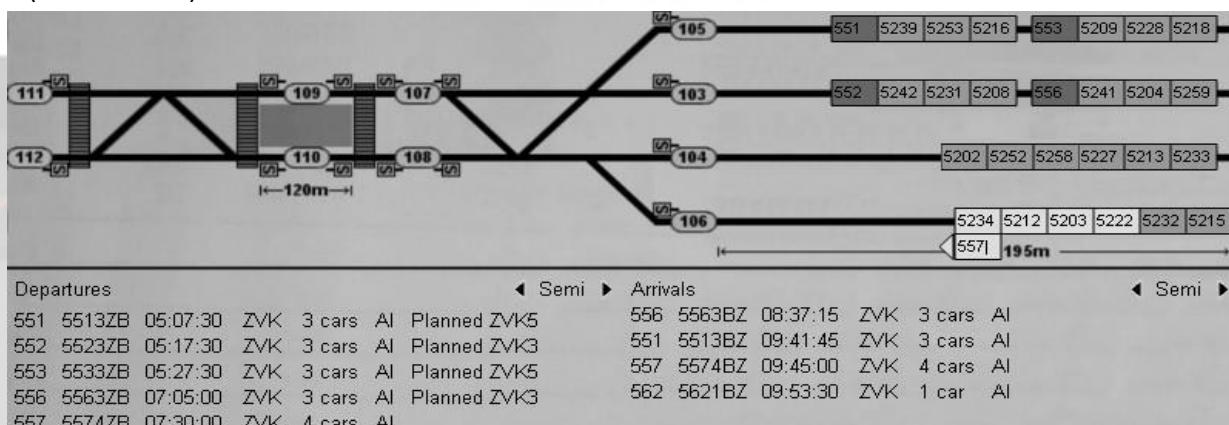
Readme

<http://sim.bemined.nl/wiki/>

Metro Simulator

Remisage des trains

Les ateliers sont utilisés pour garer les trains qui ne sont pas en service. Quand une activité est chargée, les dégarages (= sortie du train du garage) peuvent être contrôlés par l'outil de contrôle (menu latéral)



L'outil de contrôle des manœuvres compte 2 parties. En haut, vous voyez tous les trains garés et leurs voies de garage. Juste en dessous vous voyez la liste des départs et arrivées prévus. Vous pouvez choisir entre 3 modes : Manual (manuel) , Semi-automatique (Semi-automatique) et Automatic (automatique).

En mode manuel, vous gérerez toutes les manœuvres des trains et leurs itinéraires.

En mode semi-automatique , vous ne vous préoccupez pas des itinéraires, simplement de conduire les trains.

En mode automatique, tout se fait par l'IA et vous êtes spectateur.

La planification des trains au départ se fait en sélectionnant les véhicules dans la barre d'état en cliquant sur le premier et le dernier, et en remplissant leur numéro de train. En cliquant deux fois sur un véhicule sélectionné, vous pouvez définir le sens où il part.

Afin de planifier les trains arrivant, vous avez besoin d'une voie libre. Les voies libres sont indiquées en mètres dans l'outil. Ceci est représenté à la fois au début et à la fin de la piste (si disponible). Vous cliquez sur la boîte du côté où les trains arrivent, et une fenêtre avec 3 boîtes apparaît. Utilisez TAB pour naviguer dans les différentes boîtes.

Dans la première zone entrez le numéro du train, dans la seconde, le nombre de véhicules, et dans la dernière la position d'arrêt. Comme position d'arrêt, vous pouvez entrer un numéro correspondant avec un panneau d'arrêt, «C» pour définir le numéro du panneau d'arrêt, ou 'S' pour conduire aussi loin que possible dans la voie.

Dans cette version bêta, la suppression de trains prévus et changer le drapeau AI ne sont pas encore possibles.

Le CVL est également nécessaire pour l'arrivée des trains.

Manoeuvres

L'outil de contrôle des manœuvres est utilisé pour planifier les trains et afin de se donner une vue d'ensemble des trains garés. Pour manœuvrer dans les différentes voies, vous pouvez ouvrir la CVL, comme l'outil de contrôle des manœuvres n'a pas toutes les voies. Voyez la prochaine section pour créer des chemins avec cet outil. Dans la partie gauche de l'atelier De Bergpark, vous avez une section qui n'est pas totalement électrifiée, et qui ne possède ni ATB, ni contrôle automatique des aiguillages. Donc, si vous désirez changer la direction de l'aiguillage, double cliquez sur le levier gris foncé. Celui ci changera de sens pour montrer la direction de l'aiguillage par sa partie blanche.

Astuce : pour ouvrir les portes de l'atelier, double cliquez dessus.

Activities

Dans le menu principal, vous pouvez choisir de lancer une activité. Quand vous en démarrez une, vos tâches sont récapitulées dans le menu latéral droit (passez la souris sur la droite de l'écran pour le faire apparaître). Au sommet du menu, le nom de l'activité et de la durée de celle-ci.

En dessous, chaque tâche est répertoriée avec la station et l'heure de début et de fin. Parfois, la station de départ et celle de fin sont les mêmes, par exemple avec des opérations de manœuvre. Voir la description ci-dessous pour ce que vous avez à faire. Ceci peut par exemple :

Drive Train 2151MA

[en français : conduisez le train 2151MA]

La plupart du temps, vous n'avez pas besoin du numéro complet de train, vous pouvez l'utiliser pour localiser votre train sur l'écran de contrôle du trafic. Parfois, avec cette commande un second ordre a été ajouté:

Drive Train 2151MA

Couple with train 2155CM

[conduisez le train 2151MA, couplez avec le train 2155CM]

Dans cette activité, à votre destination finale, vous aurez à coupler votre train avec un autre.

Decouplage

Lors du découplage, vous aurez à découpler à la bonne position. Votre calendrier vous dira combien de trains chaque partie devra contenir: la partie gauche est le train qui partira en premier après découplage, tandis que celle de droite reste derrière.

En cas les séjours de train derrière, vous pourriez avoir à se déplacer à la fin de la piste, si c'est le cas qui sera listé dans votre horaire. Gardez à l'importe que la direction de conduite va changer à une extrémité, alors quand vous devrez découpler un ensemble de 3 trains en 2 ensembles, l'un de 2 voitures et l'autre d'une seule rame, vous aurez à découpler les deux derniers trains, parce qu'ils partiront en premier après inversion.

Metro Simulator		Evening- line AB	
		19:44:00 - 20:59:30	
SVC		MLS	
19:44:00		20:00:30	
Drive train 2152CM			
At MLS decouple train			
MLS		ARA	
20:05:00		20:19:30	
Drive train 2151MA			
ARA		MLS	
20:20:30		20:35:00	
Drive train 2151AM			
MLS		ARA	
20:45:00		20:59:30	
Drive train 2151MA			
ZVK		ZVK	
08:34:00		08:36:00	
Decouple train 551			
5512ZB		5561ZV	
2 cars		1 car	

Legal notices

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

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

NO WARRANTY

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

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

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

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