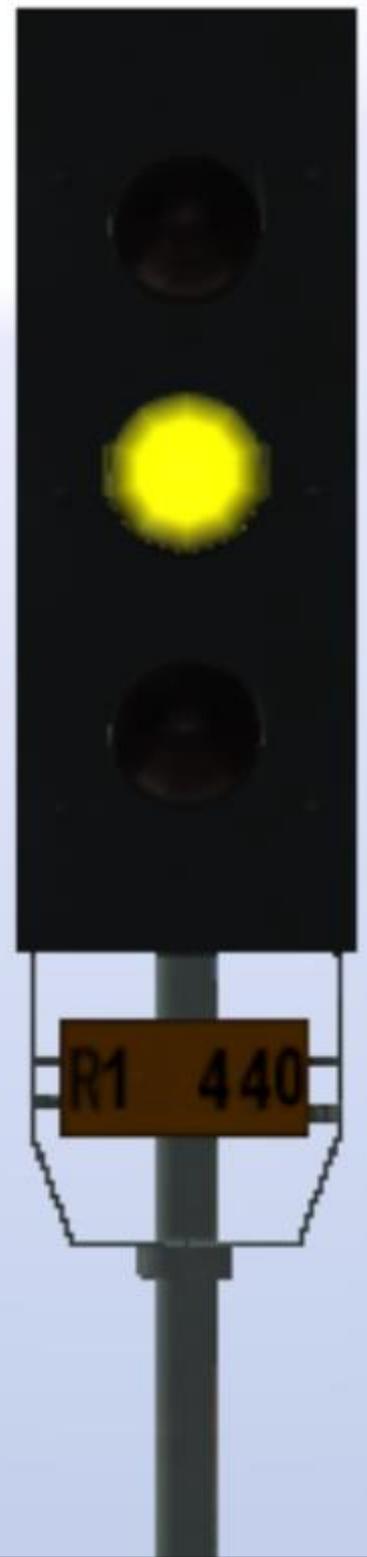


Metro Simulator

BETA



Readme

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

Metro Simulator

Index

Willkommen zur Metrosimulator Beta 3.8	2
Einstieg	3
Systemanforderungen	
Installation	
Starten des Metrosimulators	
Konfiguration	
Hauptmenü	4
Laden der Strecke	
Verschiedene Modi	
Erkundungsmodus	5
Einen Zug platzieren	
Laden einer vordefinierten Route	
Tastenkombinationen	6
Fahrt	
Strom	
Türen	
Zugsicherung	
Andere Funktionen	
Sonstiges	
Kamera	
Traktionsleiste	7
Zugsicherung	8
ATB	
ZUB	
Rollmaterial	12
Passagierzüge	
Arbeitsfahrzeuge	
Verkehrssteuerung (CVL)	15
Eine Route einstellen	
Kreuzungen	
Zugnummern	
Benutzte Codes	
Im Erkundungsmodus	
Abstellplätze	17
Szenarien	18
Lizenzen	19

Readme

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

Metro Simulator

Willkommen zur Metrosimulator Beta 3.8

Herzlich willkommen zur neuesten Betaversion vom Metrosimulator. Neu in Beta 3.8 ist die 2017 Version von Simvliet, die um zwei Stationen erweitert wurde und die neue Reihe 5700 mit sich bringt.

Einstieg

Systemanforderungen

Minimale Systemanforderungen :

Betriebssystem: Windows XP/Vista/7/8
Prozessor: Intel Pentium 4 1.7 GHz
Arbeitsspeicher: 512 MB (1GB ab Vista)
Grafikkarte: 256 MB, DirectX 9.0 oder höher
Soundkarte: DirectX 9.0 kompatibel
Benötigter Speicherplatz: 140 MB

Empfohlene Systemeigenschaften:

Prozessor: Dual Core 2.4 GHz
Grafikspeicher: 2 GB
Grafikkarte: 1 GB (GeForce GT 500 oder höher)

Installation

Um Metrosimulator zu installieren muss zuerst die .msi von <http://sim.bemined.nl> gedownloadet werden, danach den folgenden Anweisungen folgen:

1. Öffne den Ordner, wo die .msi gespeichert wurde.
2. Öffne die Beta.msi und führe sie aus.
3. Folge dem Installationsprogramm um die Installation fertigzustellen.

Readme

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

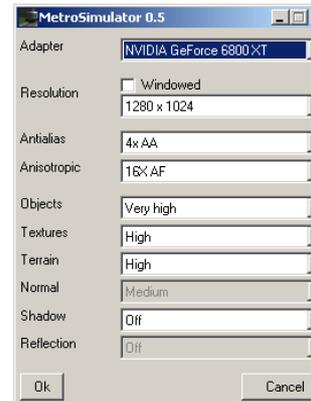
Metro Simulator

Starten des Metrosimulators

1. Öffne die MetroSimulator.exe im Ordner wo der Metrosimulator installiert wurde, ode
2. Klicke auf den Windowsicon und dann auf **Alle Programme > MetroSimulator Beta > MetroSimulatorBeta.exe**

Konfiguration

Wenn der Simulator zum ersten Mal gestartet wird, öffnet sich zuerst ein Fenster zum Einstellen der Grafikeinstellungen. Falls du die Einstellungen später ändern willst, kannst du den Simulator mit der /setup Option starten, diese ist jedoch nur für die .msi Version. Nicht alle Optionen sind in dieser Beta ausführbar!



Hauptmenü

Wenn das Spiel gestartet wurde, erscheint das Hauptmenü. Hier kannst du die gewünschte Strecke bzw. das gewünschte Szenario auswählen.

Explore	Activity
45 years Simviet Metro	Full day trackworks KVL
Full day trackworks SDW	Full day weekend
Evening - Line A	Event - Line AB
Event - Line C	Rush hour - Line B
Rush hour - Line C	Trackworks SDW - Line A
Trackworks SDW - Lines BC	Weekend - Line B
Weekend - Line C	

Laden der Strecke

Wenn du die Strecke ausgewählt hast, kannst du zwischen zwei Optionen, Explore (Erkunden) oder Activity (Szenario). Der Explore Button ist immer verfügbar, er ladet die Strecke ohne Züge oder einen Fahrplan und ist zum "erforschen" der Strecke da.

Der Activity Button ist nur verfügbar, wenn ein oder mehrere Szenarios gefunden wurden. Um ein Szenario zu laden, musst du das gewünschte Szenario auswählen und dann auf den Activity Button drücken. Dieser ladet die Strecke mit einem Fahrplan sowie anderen Nicht-Spieler Zügen.

Metro Simulator

Verschiedene Modi

In der rechten oberen Ecke sind zwei weitere Buttons. Der wechselt zwischen dem "Player Mode" und dem "AI Mode", der zweite wechselt zwischen dem "Realistic Mode" und dem "Arcade Mode".

Im "Player Modus" (= Spielmodus) musst du selber einen Zug steuern, im "AI Mode" (= KI Modus) fährt auch der eigentliche Spielerzug selber, hier kannst du einen Platz im Stellwerk oder beim Verschub einnehmen.

Der "Realistic Mode" erhöht die Schwierigkeit und den Realismus beim Fahren und Kuppeln. Im "Arcade Mode" (= "Spielhallen" Modus) ist alles einfacher, aber unrealistischer.

Erkundungsmodus

Um die Strecke zu erkunden, musst du zuerst einen Zug platzieren. Um es dir einfacher zu machen, kannst du auch vordefinierte Routen auswählen.

Einen Zug platzieren

Während in Szenarios bereits alle Züge geladen sind, musst du im Erkundungsmodus die Züge selber platzieren. Um dies zu tun, musst du auf **Vehicle > Add** drücken, oder in der linken Leiste auf das Zugicon drücken.

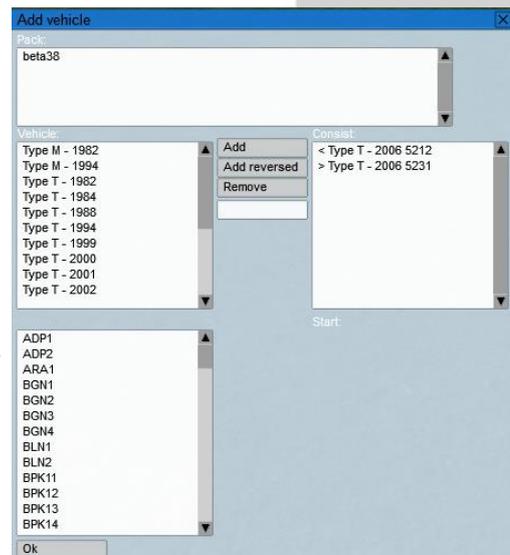
Im Fenster kannst du den Zug auswählen den du fahren möchtest. Dazu drückst du auf diesen und klickst auf "Add".

Wenn du mehrmals auf "Add" drückst, werden auch mehrere Züge angehängt. Nachdem wählst du einen Startpunkt aus und drückst dann auf "Ok".

Um alle Gleise zu sehen, kannst du F1 drücken um das "Stellwerksfenster" zu öffnen. Um den Namen eines Gleises zu finden, musst du mit der Maus über ein Gleis fahren. Eintrittspunkte haben normalerweise denselben Namen wie Stationsbahnsteige.

Wichtig: Die Beta beachtet nicht, ob das Gleis frei ist.

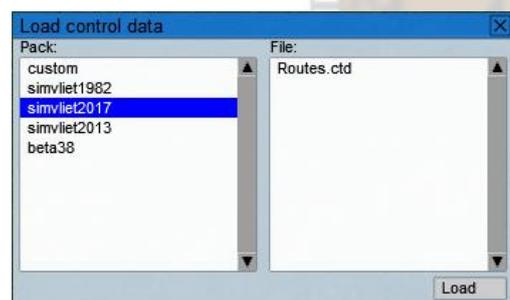
Sei daher achtsam und platziere nicht zwei Züge auf dem selben Gleis!



Laden einer vordefinierten Route

Um eine vordefinierte Route zu benutzen, kannst du die Kontrolldaten laden. Nun kannst du fahren, ohne auf die Weichenstellung achten zu müssen.

Um dies zu machen, muss das Fenster **Control >Load data** geöffnet werden.



Tastenkombinationen

Einen Zug zu fahren funktioniert derzeit nur über die Tastatur. Um einen Zug zu steuern, musst du zuerst in die Fahrerkabine wechseln. Diese kann man entweder über die Traktionsleiste ausgewählt werden, oder mit STRG+Pfeil hoch bzw. STRG+Pfeil runter. Um eine andere Fahrerkabine im selben Waggon auszuwählen kannst du 1 und 2 verwenden. Die Lokomotive hat nur eine Kabine, dort können 1 und 2 für die Sicht in verschiedene Richtungen verwendet werden. Die Fahrtrichtung muss allerdings über den Steuerhebel eingestellt werden.

Fahrt

Beschleunigen.....	.
Bremsen.....	,
Zug einschalten.....	Strg+F4
Zug ausschalten.....	Shift+F4
Steuerhebel links (Fahrtrichtung vor).....	Q
Steuerhebel r. (Fahrtrichtung zurück).....	W
Notbremse.....	#
Nottaste (Schienenbremsen).....	Strg+L
Entkuppeln.....	Shift+O
Hupe.....	Enter

Strom

Stromabnehmer heben.....	Strg+P
Stromabnehmer senken.....	Shift+P
Stromschienenabnehmer heben.....	Strg+I
Stromschienenabnehmer senken.....	Shift+I

Türen

Türen links entsperren.....	Einfg
Türen rechts entsperren.....	Pos1
Türen links öffnen.....	Entf
Türen rechts öffnen.....	Ende
Türen schließen.....	D
Türsicherung deaktivieren.....	Strg+Shift+D

Zugsicherung

Warnton bestätigen.....	Ö
Fahren auf Sicht (ZUB).....	Strg+Tab
Routennachfrage (ZUB).....	Tab
Automatische Zugsicherung deaktivieren...	Strg+Shift+A

Andere Funktionen

Zielband rauf.....	Num /
Zielband runter.....	Num *
Blinker links (SG2 und RSG2).....	ß
Blinker rechts (SG2 und RSG2).....	'
Warnblinker (SG2 und RSG2).....	^



Metro Simulator

BETA

Sonstiges

Stellwerkfenster.....	F1
Stellwerkfenster - Konsole.....	F2
Simulationsgeschwindigkeit erhöhen.....	Strg+Bild hoch
Simulationsgeschwindigkeit verringern.....	Strg+Bild runter
Benchmark mode.....	Strg+D 2x

Kamera

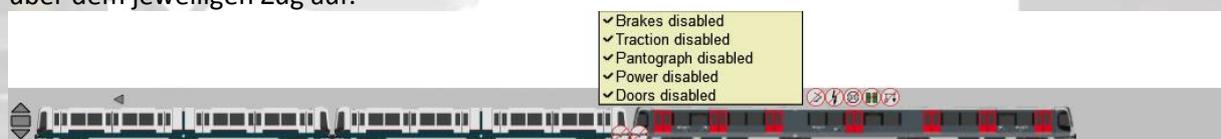
Fahrerkabine 1.....	1
Fahrerkabine 2.....	2
Außenkamera.....	3
Freie Kamera.....	9
Freie Kamera bewegen.....	Pfeiltasten

Traktionsleiste

Wenn du die Maus ganz unten bewegst, wird ein Fenster erscheinen - die Traktionsleiste. Die Traktionsleiste zeigt dir alle Waggon die in deiner Traktion sind.

Die linken Buttons sind zum Navigieren durch die Traktionsleiste. Die Pfeile zeigen dir die nächste oder die vorherige Traktion an. Der mittlere Button zeigt wieder die Traktion, in der du dich gerade befindest. Der Pfeil über einem Zug zeigt die Fahrtrichtung an.

Um einen Zug auszuwählen, musst du eine Fahrerkabine mit Linksklick auswählen. Wenn du Rechtsklick drückst, während die Maus über dem Zug ist, kannst du diverse Funktionen deaktivieren. Wenn du auf eine Kupplung rechtsklickst, kannst du diese deaktivieren oder - falls sie bereits mit einer anderen gekuppelt ist - wieder entkuppeln. Deaktivierte Funktionen scheinen in kleinen Icons über dem jeweiligen Zug auf.



Wenn ein gelbes Warnicon über dem Zug erscheint, sind die Bremsen nicht lösbar. Um dies zu beseitigen, musst du die Bremsen des Zuges deaktivieren oder die Kupplungen überprüfen. Logischerweise hat der Zug dann allerdings weniger Bremskraft.

Zugsicherung

Im Simulator gibt es zwei Zugsicherungssysteme. Die Linien B und C sind durch das ATB der Rotterdamer Metro geschützt, die Linie A durch das ZUB.

ATB

Das ATB benutzt keine Signale, sondern nur Signale im Führerstand. Allerdings gibt es in der Remise Bergpark trotzdem Lichtsignale. In den Zügen der Type SG2 zeigen die Lichter die Maximalgeschwindigkeit an, im Typ SG3 wird diese unter dem Tachometer angezeigt.

Die Type SG2 hatte andere Signale bevor den Generalüberholungen (die erste war im Jahr 1997). Die Zahl ist eigentlich nur ein empfohlener Wert, das tatsächliche Limit ist etwas höher.

Das ATB benutzt folgende Signale:

SG2	Bombardier	
		0 Absoluut / 0 Absolut Stop Signal, der Zug wird zwangsgebremst. Dieses Signal erscheint an Weichen, wo die Route noch nicht eingestellt wurde. Außerdem erscheint es am Ende eines Gleises.
		10 Absoluut / 10 Absolut Maximalgeschwindigkeit 10km/h, alle 7 Sekunden ertönt der Warnton. Dieses Signal erscheint vor Weichen, die nicht gestellt sind oder wenn sich der Zug dem Ende eines Gleises nähert. Wenn der Zug ein 'S' Schild überfährt, wird das Signal auf 0 Absolut springen.
		10 permissief / 10 erlaubt Maximalgeschwindigkeit 10km/h, alle 7 Sekunden ertönt der Warnton. Erscheint wenn kein Signal in Sicht ist (z.B. bei der Fahrt in die falsche Richtung), oder wenn der Block bereits gefüllt ist.
		20 permissief / 20 erlaubt Maximalgeschwindigkeit 20km/h, alle 7 Sekunden ertönt der Warnton. Erscheint wenn ein anderer Zug bereits in der nächsten Station ist oder vor eine Kreuzung die noch nicht gestellt ist.
		Geel 50 / Gelb 50 Maximalgeschwindigkeit 50km/h, alle 7 Sekunden ertönt der Warnton. Erscheint wenn kein aktives Signal im Block ist. Fahren auf Sicht!
		Groen 35 / Grün 35 Maximalgeschwindigkeit 35km/h. Wird an kleinen Kreuzungen verwendet.
		Groen 50 / Grün 50 Maximum speed 50km/h.
		Groen 60 / Grün 60 Maximalgeschwindigkeit 60km/h. Nur bei den Typen SG3 und RSG3. Alle anderen zeigen Grün 50.
		Groen 70 / Grün 70 Maximalgeschwindigkeit 70km/h



Groen 80 / Grün 80
Maximalgeschwindigkeit 80km/h



Vertrekverbod / Abfahrtsverbot
Maximalgeschwindigkeit 50km/h, alle 7 Sekunden ertönt der Warnton. Erscheint bei Verfrühung. Es ist verboten die Haltestelle zu verlassen.

Totmann

Bei manchen Signalen wird der Warnton alle 7 Sekunden ertönen. Wenn er ertönt, musst du ihn mit Ö bestätigen, ansonsten wird der Zug zwangsgebremst.

Wenn du dich in einer Station befindest musst du den Warnton nicht bestätigen. Nach 7 Sekunden hört er auf und das System blockiert deinen Zug. Wenn das nächste Signal grün wird, wird auch der Zug entblockt.

ATB Lichtsignale

At train yards you find some signals, and on the side of the track some other signs:



Rotes Signal
Stop.



Weißes Signal
Fahren erlaubt.



S Schild
Stop wenn das ATB
10 Absolut anzeigt.



Ende des ATB Systems
Ende des Sicherungsbereiches
der ATB.

ZUB

Neben ATB gibt es auch das ZUB. Dieses verwendet im Gegensatz zum ATB folgende Lichtsignale:



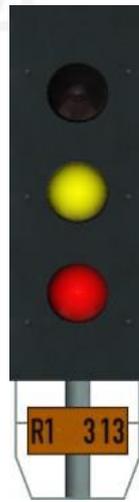
Grün

Weiterfahrt mit aktueller Geschwindigkeit. Die nächsten zwei Blöcke sind frei.



Gelb

Weiterfahrt erlaubt - abbremsen bis zum nächsten Signal.



Gelb-Rot

Der nächste Block ist voll. Weiterfahrt mit max. 10km/h erlaubt.



Rot

Stop.



Grün + Nummer

Weiterfahrt mit der Geschwindigkeit wie von der Nummer angezeigt x 10.



Grün + Blinkende Nummer

Reduzieren der Geschwindigkeit wie von der Nummer angezeigt x 10 - bis zum nächsten Signal.



Gelb + Nummer

Weiterfahrt mit der Geschwindigkeit wie von der Nummer angezeigt x 10. Geschwindigkeit bis zum nächsten Signal reduzieren (Stop).



Kein Licht

Wenn ein weißes Kreuz auf dem Signal ist: einfach weiterfahren, ansonsten sofort stoppen!

Metro Simulator

ZUB Schilder

Anders als beim ATB wird die Maximalgeschwindigkeit durch Schilder angezeigt. Es gibt zwei Arten: Die die mit grünen Schildern und die die mit weißen Schildern angezeigt werden. Stationen werden nur mit 50km/h durchfahren. Die benutzen Schilder sind in der folgenden Liste:



Geschwindigkeitsschild
Ab hier max. die Nummer x 10



Geschwindigkeit reduzieren
Reduziere die Geschwindigkeit bis zum nächsten weißen Schild bis auf die Nummer x 10



Blockgeschwindigkeit
Maximalgeschwindigkeit Nummer x 10. Weiße Schilder können niedriger sein.



Ende des ATB Systems
Ende des Sicherungsbereiches der ATB.



Ende des ZUB Systems
Ende des ZUB Sicherungsbereiches



Ende der Zugsicherung
Ab hier wird der Zug von keinem System gesichert.

Tachometer

In den RSG3 und SG3 wird die Geschwindigkeit am selben Platz wie im ATB angezeigt. Im RSG2 wird dieser auf einem Display neben dem Tachometer angezeigt.



Weil ZUB ein punktbasierendes System ist, werden neue Signale vielleicht nicht sofort vom Zug erfasst. Wegen diesem "Problem" wird der Zug auf 10km/h reduzieren, obwohl das Signal schon längst Gelb oder Grün ist. Ist dies der Fall, musst du mit 10km/h weiterfahren bis der Zug das Signal erkannt hat oder er eine Zwangsbremmung eingeleitet hat.

Rollmaterial

Die dritte Beta bietet verschiedenste Fahrzeuge. Diese werden in der folgenden Liste kurz vorgestellt.

Passagierzüge

Type MG2



Reihe

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

Beschreibung

Diese Type war die erste für die Rotterdamer Metro, die 1968 den Betrieb aufnahm. Sie waren bis im Jahr 2002 im Einsatz.

Type SG2



Reihe

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

Beschreibung

Diese Type wurden zwischen 1980 und 1984 von DÜWAG gebaut und sind noch immer im Dienst. Es wurden 71 Züge geliefert, 11 wurden zu RSG2 umgebaut und 2 wurden bei einem Brand zerstört - heute sind also nur noch 58 im Einsatz. Diese Fahrzeuge sind 29,8 Meter lang und haben zwei Fahrerkabinen und können sowohl per Stromschiene als auch per Oberleitung angetrieben werden.

Type RSG2



Reihe

5260 – 5271

Beschreibung

Die RSG2 wurden zwischen 2005 und 2006 aus 11 SG2 umgebaut. Sie waren zwischen 2006 und 2009 auf dem RandstadRail Netz im Einsatz. In real sin sie nicht mehr im Einsatz. Neben der anderen Lackierung haben diese Züge auch ein anderes Zugsicherungssystem und nur zwei Stromschiennenabnehmer. Dies hatte zu folge, dass diese Type oft irgendwo stecken geblieben ist, da sie keinen Strom mehr bekommen hat.

Type MG2/1



Reihe
5301 – 5342, 5343 – 5363

Beschreibung

Type SG2/1



Reihe
5401 – 5418

Beschreibung

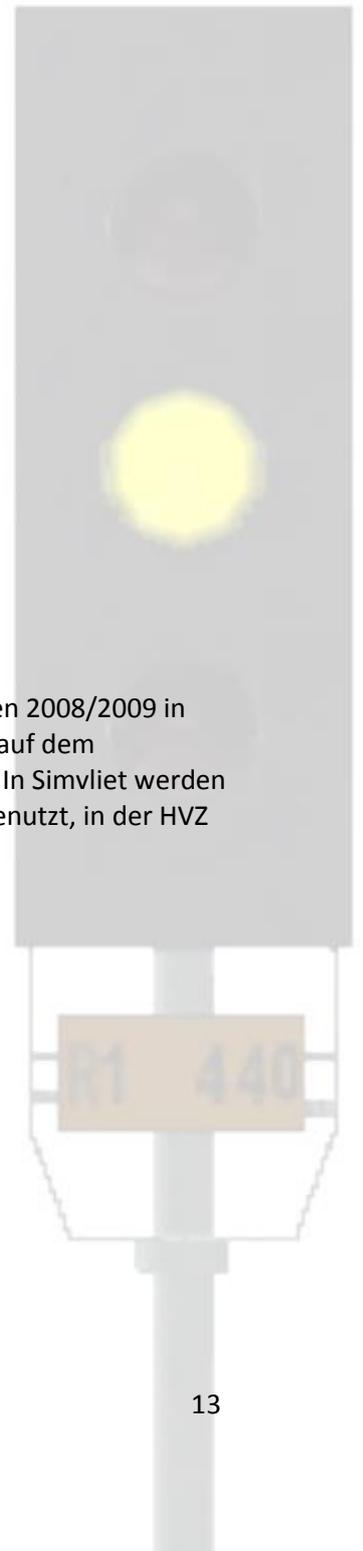
Type RSG3



Reihe
5501 – 5522

Beschreibung

Die RSG3 wurden in den Jahren 2008/2009 in Dienst gestellt um die RSG2 auf dem RandstadRail Netz abzulösen. In Simvliet werden sie meistens auf der Linie A benutzt, in der HVZ aber auch auf der Linie B.



Type SG3(5600)



Reihe

5601 – 5642

Beschreibung

Diese Type wurde von 2009 bis 2011 als Ersatz für die SG2 geliefert. Eine weitere Serie dieser Type soll 2015 bis 2016 in Dienst gestellt werden. Die SG3 sind ident mit den RSG3.

Type HSG3(5700)



Reihe

5701 – 5716

Beschreibung

Diese Reihe ist für die Strecke Schiedam-Hoek van Holland bestellt worden und soll voraussichtlich 2015 in Dienst gestellt werden. Im Simulator hat die Type die Lackierung wie sie aussehen könnte, da man noch nicht weiß, wie die endgültige Lackierung wirklich aussehen wird.

Arbeitsfahrzeuge



Reihe

6101 – 6102

Beschreibung

Diese Diesellokomotiven sind mit automatischen Kupplungen ausgestattet, so können sie an die Reihen 5000, 5100 und 5200 gekuppelt werden. Sie besitzen kein Zugsicherungssystem. In real existieren 4 Lokomotiven, in dieser Beta sind allerdings nur zwei vorhanden. Diese Type hat noch keine Fahrerkabine.



Reihe

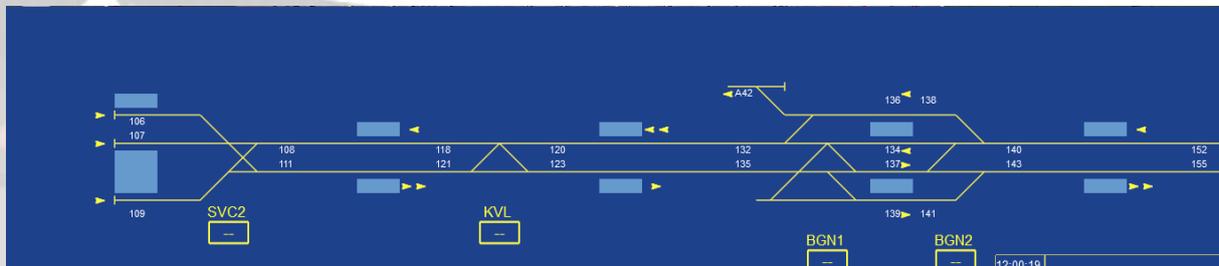
7011 – 7016, 7101, 7201

Beschreibung

Diese Fahrzeuge werden zur Erhaltung des Netzes verwendet. Sie haben keine spezielle Funktion in dieser Beta, allerdings können sie als Bremshilfe beim Verschieben von Zügen mit deaktivierten Bremsen verwendet werden.

Verkehrssteuerung (CVL)

Damit der Zug fahren kann, braucht er Signale. Damit die Signale sicher sind, muss die Fahrtrichtung eingestellt werden. Das kann mit der Verkehrssteuerung (CVL) - aufrufbar mit der Taste F1 - eingestellt werden. Mit F2 kannst du auf die Konsole zugreifen. In diesem Fenster kannst du alle Gleise, Züge und bereits eingestellte Fahrtrouten sehen. Du kannst hier auch eigene Fahrtrouten einstellen.



Eine Route einstellen

Um eine eigene Fahrtroute zu erstellen, musst du die Blocknummer vom Anfang der Route und dann die Blocknummer des Endpunktes eingeben. Danach "RWI" (RijWeg Instellen (dt. "Fahrweg einstellen")) eintippen. Als Beispiel willst du vom Block 109 - dem 3. Bahnsteig von Simvliet Centrum - zum Block 111. Das Kommando dafür ist:

```
109 111 RWI <Enter>
```

Falls du eine falsche Route eingegeben hast, kannst du diese auch löschen. Dazu tippst du das selbe Kommando ein, nur schreibst du statt "RWI" "RWO" (RijWeg Opheffen (dt. "Fahrweg aufheben")).

```
109 111 RWO <Enter>
```

Wenn eine Route bereits aus der anderen Richtung reserviert ist, wird deine eingegebene Route nicht erscheinen. Wenn der Zug über diese Gefahren ist, wird die Route automatisch gelöscht und du kannst deine einstellen.

Kreuzungen

In Szenarien sind die Kreuzungen automatisch eingestellt. Jede Kreuzung bekommt einen "Kreuzungsmodus". Dieser ist unter jeder Kreuzung sichtbar, folgende Codes sind verfügbar:

- FE – Manuell (Keine automatischen Fahrtrouten)
- AK – Automatische Wende (wird an Endstationen und Gleisenden verwendet)
- AB – Automatisch (wird an Stationen benutzt, Zug kriegt durch seinen Code Route zugewiesen)
- DV – Geradeaus (Keine Routentrennungen, alle Züge fahren in dieselbe Richtung)

Um den Modus zu ändern, musst du den Namen der Kreuzung und den Modus eingeben:

```
SVC2 FE <Enter>
```

Wichtig: Nicht alle Modi sind bei jeder Kreuzung verfügbar!

Metro Simulator

Zugnummern

In Szenarios werden Kreuzung automatisch kontrolliert. Damit das funktioniert, hat jeder Zug eine Zugnummer. Wenn der Zug keine Nummer hat, bekommt dieser eine F-Nummer, welche du in eine echte Nummer ändern musst.

Um eine Zugnummer zu wechseln, musst du die aktuelle Nummer und die neue Nummer eingeben und dann "TWZ" (Treinnummer Wijzigen ("Zugnummer wechseln")) eingeben:

F10001 5512CL TWZ <Enter>

Wenn es bereits einen Zug mit der Nummer 551 gibt, wird die F-Nummer beibehalten.

Neben der Fähigkeit Nummern zu wechseln, kannst du auch eine Traktion teilen. In diesem Fall wechselt eine Nummer in zwei. Um dies zu tun, musst du die aktuelle Nummer und dann die zwei neuen Nummern eingeben und mit "SPLIT" abschließen:

551 5511LC 5561LX SPLIT <Enter>

Die erste Nummer ist für den geteilten Zug (nur die ersten zwei Nummern sind für Züge wichtig, die bereits eine Nummer haben), die zweite Nummer ist für den Zug der zuerst abfahren wird, die zweite für den der danach abfährt oder stehen bleibt.

Benutzte Codes

Die Zugnummer besteht aus folgenden Teilen:

- **551** - Fahrplannummer, diese muss einzigartig sein.
- **2** - Anzahl von Waggons
- **L** - Startpunkt
- **C** - Endpunkt

Die folgenden Codes können in dieser Beta als Start- oder Endpunkt verwendet werden:

- **S** - Simvliet Centrum
- **B** - De Bergen
- **S** - Stadionweg
- **T** - Tussenvelden
- **O** - Oostpark
- **L** - Lelywaard
- **S** - Springstraat
- **A** - Araplein
- **M** - De Molens
- **X** - De Bergen Trainyard
- **Y** - Opstel Oosspark

Im Erkundungsmodus

Bevor du eine Zugnummer im Erkundungsmodus vergeben kannst, musst du zuerst eine vordefinierte Route laden (siehe gleichnamiges Kapitel).

Readme

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

Abstellplätze

Abstellplätze werden verwendet, um Züge abzustellen die gerade keinen Dienst haben. In Szenarios können diese über das Abstellplatztool kontrolliert werden. Das Tool kann in der linken Leiste gefunden werden und schaut wie folgt aus.

Departures						◀ Semi ▶		Arrivals						◀ Semi ▶	
551	5513ZB	05:07:30	ZVK	3 cars	AI	Planned	ZVK5	556	5563BZ	08:37:15	ZVK	3 cars	AI		
552	5523ZB	05:17:30	ZVK	3 cars	AI	Planned	ZVK3	551	5513BZ	09:41:45	ZVK	3 cars	AI		
553	5533ZB	05:27:30	ZVK	3 cars	AI	Planned	ZVK5	557	5574BZ	09:45:00	ZVK	4 cars	AI		
556	5563ZB	07:05:00	ZVK	3 cars	AI	Planned	ZVK3	562	5621BZ	09:53:30	ZVK	1 car	AI		
557	5574ZB	07:30:00	ZVK	4 cars	AI										

Das Abstellplatztool besteht aus zwei Teilen. In der oberen Hälfte befindet sich der Plan mit allen Zügen im Abstellplatz, darunter ist eine Liste mit Ankünften und Abfahrten. Abfahrten (Departures) und Ankünfte (Arrivals) haben drei Modi, manuell (manual), halbautomatisch (semi) und automatisch (auto). Im manuellen Modus muss alles per Hand gemacht werden, das Tool ist aber nur um zu sehen, welcher Zug wo ist. Im halbautomatischen Modus kannst du das Tool verwenden um einzustellen, welcher Zug wohin fährt - die KI macht den Rest. Im automatischen Modus ist alles - wie der Name es schon sagt - automatisch und die KI macht alles.

Um auszuwählen, welcher Zug welchen Fahrplan bekommt, musst du den ersten und letzten Wagon einer Traktion auswählen und die Zugnummer einfüllen (welche in der Abfahrtsliste angezeigt wird). Um die Fahrtrichtung einzustellen, musst du zwei Mal auf einen Zug klicken.

Um auszuwählen, welcher ankommende Zug wohin soll, brauchst du ein freies Abstellgleis. Freier Platz wird in Metern am Anfang und Ende eines Gleises angezeigt. Du musst die Box anklicken, von der Seite wo der Zug ankommt und ein Popup mit drei weiteren wird erscheinen. Zum navigieren benutze TAB. In der ersten Box schreibst du die Zugnummer, in der zweiten die Anzahl der Waggons und in der dritten die Stopposition. Als eine Stopposition kannst du eine Nummer eingeben, die mit einem Stoppschild zusammenhängt ('C' um dem Zug zu sagen, dass er nicht den ganzen Platz einnehmen soll, 'S' um ihm zu sagen, dass er so weit wie möglich nach hinten fahren soll). In dieser Beta ist es noch nicht möglich, die Pläne von der KI zu ändern. Das CVL wird auch für diese Arbeit benötigt.

Verschub

Das Abstellplatztool wird für das Planen und als Übersicht über die geparkten Züge benutzt. Zum Verschub solltest du das CVL Fenster öffnen, da das Tool nicht alle Gleise anzeigt. Neben der Remise Bergpark gibt es eine nicht elektrifizierte Strecke. Diese hat dafür neben jeder Weiche einen Hebel, der manuell eingestellt werden kann. Um dies zu tun und die Torhallen zu öffnen, musst du auf das jeweilige Objekt doppelklicken.

Szenarien

Im Hauptmenü kannst du ein Szenario auswählen. Wenn du dieses im Spielmodus startest, wirst du einen ausklappbaren Fahrplan auf der rechten Seite haben. Ganz oben im Fahrplan steht der Name des Szenarios und die Zeit. Drunter ist jede Schicht mit Anfangs- und Endstation sowie der Zeit aufgelistet. Manchmal ist der Start- und Endpunkt der selbe, z.B. beim Verschub. Was du tun musst, steht in der Beschreibung darunter. Zum Beispiel:

Drive Train 2151MA

Das bedeutet, du musst den Zug 2151MA fahren. Natürlich brauchst du meistenten nicht die ganze Nummer, aber du kannst sie zum "orten" deines Zuges im CVL verwenden. Manchmal ist auch eine zweite Anweisung dabei.

Drive Train 2151MA

Couple with train 2155CM

In diesem Fall musst du an deiner Endstation an einen anderen Zug ankuppeln. Du wirst automatisch zu ihm geführt.

Entkuppeln

Eine andere Anweisung kann entkuppeln sein. Wenn du deinen Zug entkuppeln musst, musst du darauf achten, dass du das an der richtigen Position machst. Der Fahrplan gibt an, wie viele Waggon die zwei neuen Züge haben sollen. Der linke Zug ist der, der zuerst abfahren wird. Der zweite ist der, der entweder später oder gar nicht abfährt. Im Falle, dass der zweite Zug stehen bleibt, musst du ihn vielleicht ans Ende des Gleises fahren, dies würde aber auch im Fahrplan stehen. Behalte dir im Hinterkopf, dass du in der Endstation die Fahrtrichtung wechselst. So müsstest du hier die letzten zwei Waggon entkuppeln, weil diese zuerst abfahren werden.

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

Metro Simulator

Lizenzen

Diese Software benutzt die OpenAL Audio Library, welche unter folgender Lizenz steht:

Creative Labs, Inc. stellt den Installer für die OpenAL32.dll und andere OpenAL Daten ("Software"). Sie können diese Software frei in Ihrer Software verwenden und verteilen, wie in der ganzen Welt ohne Kosten oder weiteren Verpflichtungen gegenüber Creative.

KEINE GARANTIE

BENUTZUNG DIESER SOFTWARE AUF EIGENE GEFAHR. DIESE SOFTWARE IST ZUR BENUTZUNG WIE "SIE IST" OHNE EINE GARANTIE JEDER ART. SOLANGE GESETZLICH LEGAL, GIBT CREATIVE KEINE GARANTIEN JEGLICHER ART, AUSDRÜCKLICH ODER IMPLIZIT, BEINHALTEND, OHNE LIMITIERUNG, ODER BEDINGUNGEN DER MARKTGÄNGIGKEIT ODER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. CREATIVE IST NICHT VERPFLICHTET UPDATES ODER UPGRADES ZU LIEFERN.

Keine andere Firma oder Person ist dazu berechtigt, die Garantie oder andere Verpflichtungen zu ändern. Creative garantiert nicht, dass die Funktionen Ihren Anforderungen entsprechen oder der Betrieb der Software ununterbrochen und fehlerfrei oder frei von Schadcode ist. Um "Schadcode" handelt es sich bei Code, der von dritten entwickelt wurde um andere Computerdaten oder Computerprogramme zu infizieren, Computerressourcen zu verbrauchen, zu modifizieren, zu zerstören, oder in irgend einer anderen Art und Weise den normalen Betrieb des Computers, eines Computersystems oder Computer-Netzwerk zu stören mit Viren, Trojaner, Dropper, Würmern, logischen Bomben und der gleichen.

Sie übernehmen die volle Verantwortung für die Auswahl der Software um Ihre gewünschten Ergebnisse zu erzielen, zum Downloaden verwenden sie die erzielten Ergebnisse der Software. Sie übernehmen das gesamte Risiko als auch die Qualität und Leistung der Software.

IN KEINEM FALL WIRD CREATIVES HAFTUNG GRÖßER SEIN, ALS DER PREIS DEN SIE FÜR DIE NUTZUNG DER SOFTWARE BEZAHLT HABEN, UNABHÄNGIG VOM ANSPRUCH.