



TZ-2012 : Scénarios



PkVintuitkat

TOME III

25/02/2012

SOMMAIRE

En mode simulation.....	3
Création de scénarios.....	4
gestion des trains	4
composition	4
Gestion de la rame	5
propriétés de la rame.....	6
gestion d'un scénario	6
Gestion des conducteurs	8
modifier les ordres au conducteur.....	9
ajout d'un ordre	9
autres ordres.....	10
manipulation des ordres.....	10
Les règles.....	11
les Ordres au conducteur	11
les rames statiques	11
les trains de voyageurs.....	11
les trains de marchandises.....	11
les itinéraires.....	11
les horaires	11
les boucles.....	11

CECI EST UNE ÉBAUCHE

EN MODE SIMULATION

Il est nécessaire d'avoir 1 train → [voir composition d'une rame](#)

Il est nécessaire d'avoir un conducteur affecté à ce train → [voir conducteur](#)



Clic sur le bouton pour lancer la simulation

Le conducteur apparaît en bas de l'écran

Lui donner un ordre pour qu'il l'exécute aussitot, sinon, conduire.



1 - Clic sur le conducteur en bas ouvre ou ferme la fenêtre 'liste des conducteurs »

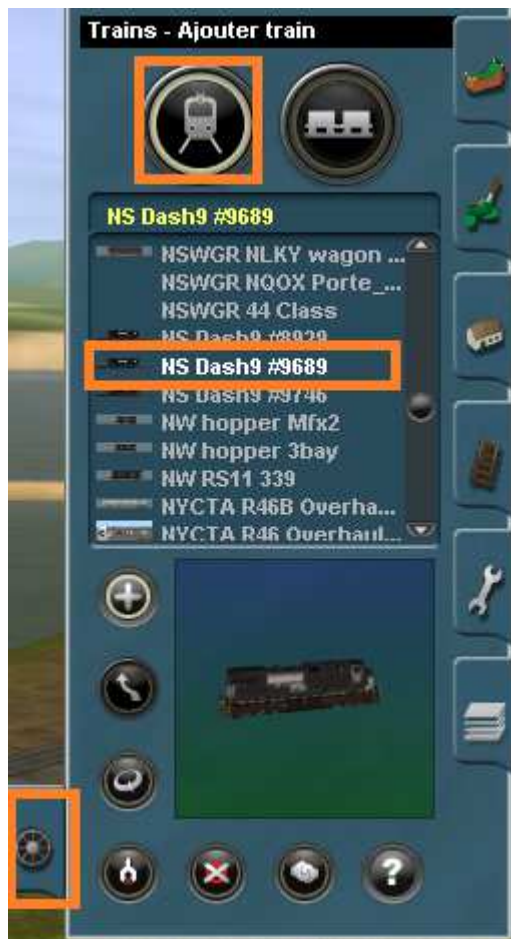
2 - Clic sur une des figures de la liste des conducteurs permet de changer de conducteur

3 – les ordres pour le conducteur sélectionné

CRÉATION DE SCÉNARIOS

GESTION DES TRAINS

COMPOSITION



Sélection de l'onglet « trains »

Sélection du bouton « matériel »

Choix du matériel,

Éventuellement, cliquez sur



Cliquer sur une voie disponible, → Le matériel sélectionné est ajouté



La flèche verte indique le sens avant de la marche.

Pour retourner un matériel :



Pour déplacer un matériel :



Pour supprimer un matériel :



Pour ajouter un matériel, répétez la procédure mais en cliquant près du matériel déjà posé

Pour séparer 2 matériels il faut d'abord les dételez avec le bouton :



GESTION DE LA RAME



Ici on travaille au niveau rame, on procède dans le même esprit que pour un matériel



Ajout d'une rame à partir de la liste fournie

Déplacer une rame

Retourner une rame

Nommer une rame si elle ne comporte déjà pas un nom

Inverser le sens de la marche (sans retourner la rame)

Supprimer une rame

Couper la rame par un dételage

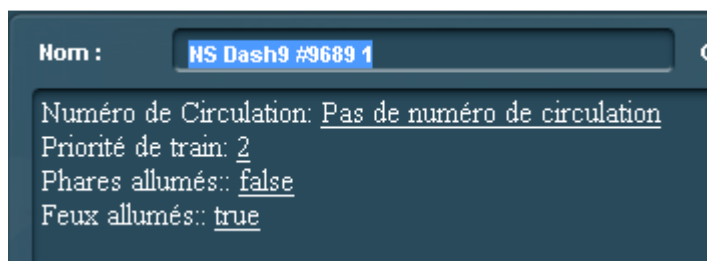


PROPRIÉTÉS DE LA RAME



Sélection du bouton matériel
Sélection du bouton « identification »

Clic droit sur la locomotive.



DÉTAILLÉES ULTÉRIEUREMENT

GESTION D'UN SCÉNARIO

Un scénario se compose d'instructions qui indiquent comment ce scénario va se dérouler.

Il peut être vide, c'est-à-dire ne comporter aucune instructions particulières ; ce sera le cas, notamment, pour conduire une rame librement.

Cependant il est nécessaire de gérer au moins 1 conducteur pour conduire 1 train.



Clic sur ce bouton pour la gestion des scénarios

Cette action ouvre la fenêtre des « règles »

Trainz, par défaut, crée 5 règles qu'on peut modifier.



Celle qui concerne la liste des conducteurs

Celle qui donne la liste des ordres que peut comprendre un conducteur

Celle qui concerne les trains qui ont déraillé

Celle qui concerne l'entame du scénario (heure de début, météo initiale, etc.)

Celle qui permet de modifier conducteurs et convois en cours de jeu (ne peut exister que si la précédente est utilisée)

Dans le bas de la fenêtre, on affiche les boutons suivants



1. Ajouter une règle
2. Modifier une règle
3. Supprimer une règle
4. Descendre une règle d'un niveau
5. Monter une règle d'un niveau
6. Déplacer une règle vers le haut
7. Déplacer une règle vers le bas
8. Valider les règles
9. Annuler les modifications

À savoir : les règles s'exécutent de haut en bas, en parallèle si elles sont au même niveau
 Une règle peut contenir d'autres règles, ces dernières seront d'un niveau supérieur, ce sera notamment le cas dans la programmation de boucles



En cliquant sur **Ordres conducteur** puis « Modifier » obtient la liste des ordres dont ceux compris par le conducteur (ces ordres seront cochés)

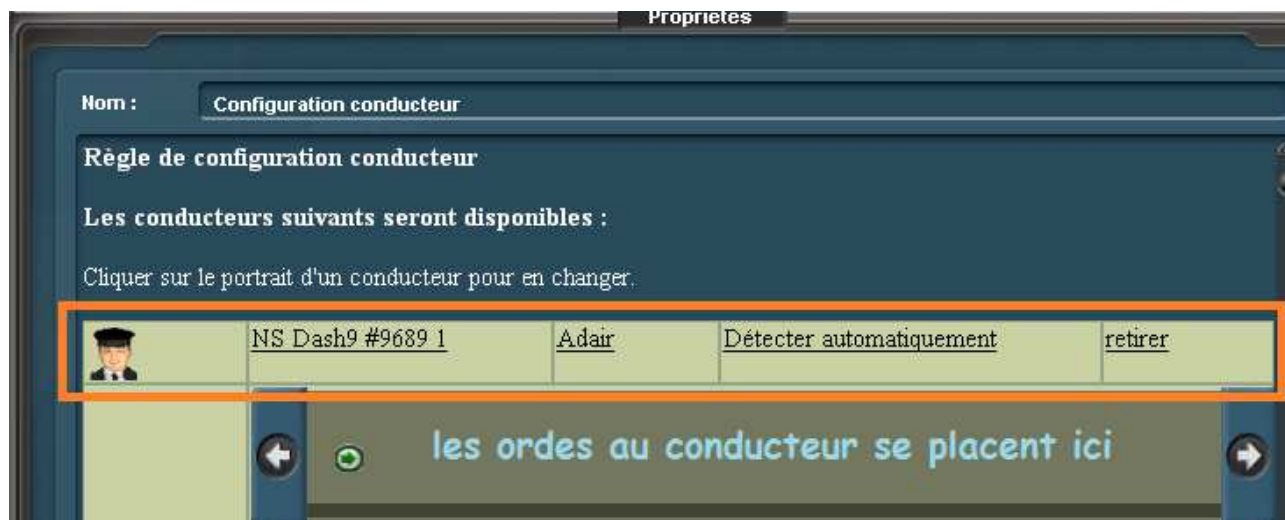


ON DÉTAILLERA ULTÉRIEUREMENT

GESTION DES CONDUCTEURS



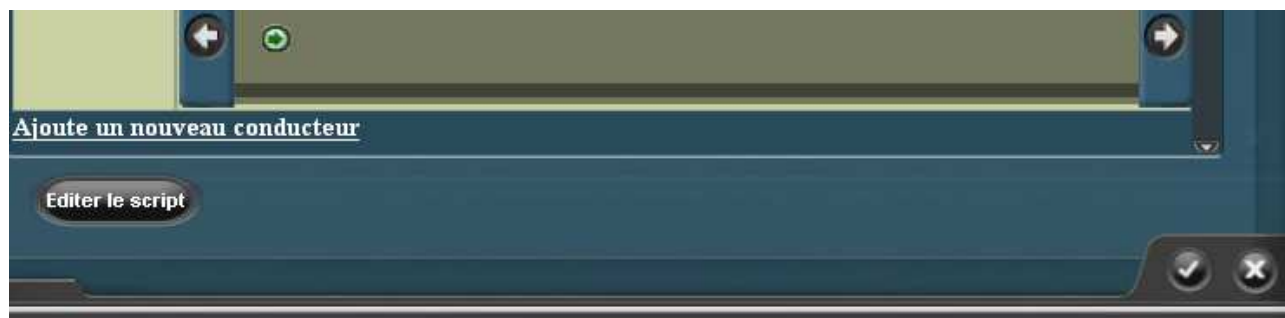
Clic sur **Configuration conducteur** puis « Modifier »



5 cases :

- La photo du conducteur (on peut mettre la sienne) ;
- La locomotive qu'il conduit
- Le nom du conducteur
- Type de joueur
- « Retirer » ➔ supprime ce conducteur et tout ce qui va avec

Dans le bas de la fenêtre une option permet d'ajouter un conducteur



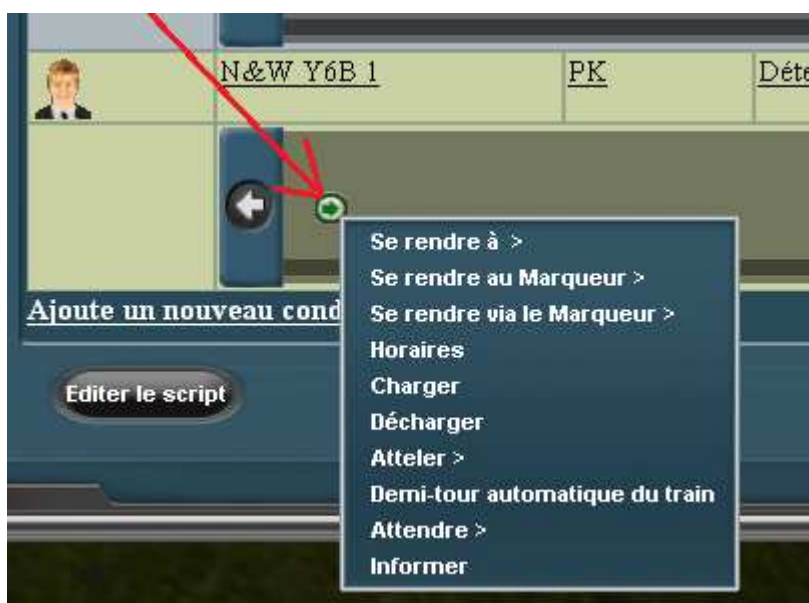
« Éditer le script » permet de modifier cette règle (comment ?)

+ les boutons « accepter » et « Annuler »

MODIFIER LES ORDRES AU CONDUCTEUR

On n'aura le choix que parmi les ordres autorisés donnés plus haut.

AJOUT D'UN ORDRE



Clic sur le petit bouton vert

La fenêtre des ordres disponibles pour ce scénario s'ouvre

En fonction de l'ordre choisi d'autres fenêtres peuvent s'ouvrir

Dans un premier temps on ne s'intéressera qu'à l'ordre « Se rendre à » qui permet de dire au conducteur d'aller à telle gare, telle voie de gare.



Placer la souris sur le symbole blanc pour en obtenir la signification

Cet ordre dit à PK qui conduit la loco N&W de se rendre à Altona ; rien d'autre.

EN MODE SIMULATION, Aussitôt donné, le train part et trace son itinéraire pour se rendre à destination. S'il manque un levier d'aiguillage ou s'il n'y a pas de chemin pour s'y rendre, vous en serez averti par un message

AUTRES ORDRES



- 2 - Arrivé à destination je donne l'ordre de charger/décharger les passagers
- 3 – je donne l'ordre d'aller à une autre gare
- 4 – de la même manière on charge et décharge des passagers
- 5 – je répète ces actions indéfiniment

MANIPULATION DES ORDRES

Pour supprimer un ordre, clic sur le symbole et le déplacer ailleurs que dans sa fenêtre

Pour déplacer un ordre, clic sur le symbole et l'amener sur un autre petit bouton vert avant de relâcher

Un ascenseur horizontal permet de balayer les ordres dans le cas où tous ne seraient pas visibles

LES RÈGLES

LES ORDRES AU CONDUCTEUR

LES RAMES STATIQUES

LES TRAINS DE VOYAGEURS

LES TRAINS DE MARCHANDISES

LES ITINÉRAIRES

LES HORAIRES

LES BOUCLES