

Staničář a Multiplayer

- **SERVER** ovládá nepřidělené oblasti, oblast č. 0 vždy zůstává SERVERU
- každý vytvořený **CLIENT** ovládá jednu oblast
- systém nedovolí přidělit jednu oblast více **CLIENTŮm**
- každý může mít ve své simulaci (na svém počítači) spuštěno více **CLIENTŮ**, tedy ovládat více oblastí
- **SERVER** může být vytvořen na simulaci nově spuštěné nebo spuštěné z uložené simulace (rozehrané - soubor .ST2), stejné platí i pro **CLIENTa**. **Vždy se ale musí jednat o stejné výchozí .XML**
- **aktuální datum a čas** u **CLIENTa** nejsou podstatné, po převzetí oblasti se automaticky změní podle nastavení **SERVERu**
- **SERVER** může měnit rychlost simulace a frekvenci náhodných vlaků, **CLIENT** toto nemůže.
- pozastavit simulaci nelze vůbec
- **IP adresa SERVERu** musí být ve tvaru **IPv4** (např. 151.127.1.2) nikoli **IPv6** (např. 2623:9b::191a:28ef) při vytváření **SERVERu** toto sice bez varování lze, ale při vytváření **CLIENTa** se zobrazí chybové hlášení
- **IPv6** lze vypnout v nastavení **PC**, aby ji systém nepoužíval
- v případě **LAN** nebo lokální sítě nemusí být **IP adresa** veřejná
- **Multiplayer** předpokládá, že sousedící oblasti, které jsou na různých počítačích, jsou propojeny traťovými úseky, (ev. spojovacími kolejemi) s vjezdovými návěstidly do těchto oblastí (návěstidla jsou k sobě "zády")

pokud je tato podmínka splněná, vlaky tudy projedou
v opačném případě se sice postaví vlaková cesta, ale vlak se před opuštěním první oblasti zastaví a nejede dál, v obou případech mezi oblastmi ale nikdy neprojde posun.
- to, jestli bude zvolené přidělení oblastí jednotlivým hráčům fungovat, lze vyzkoušet tak, že se na jednom počítači spustí současně 2 (nebo více) simulací stejné sítě (stejného .XML), a ty budou představovat jednotlivá pracoviště, na jednom se vytvoří **SERVER** a na druhém (a dalších) se vytvoří **CLIENTi**