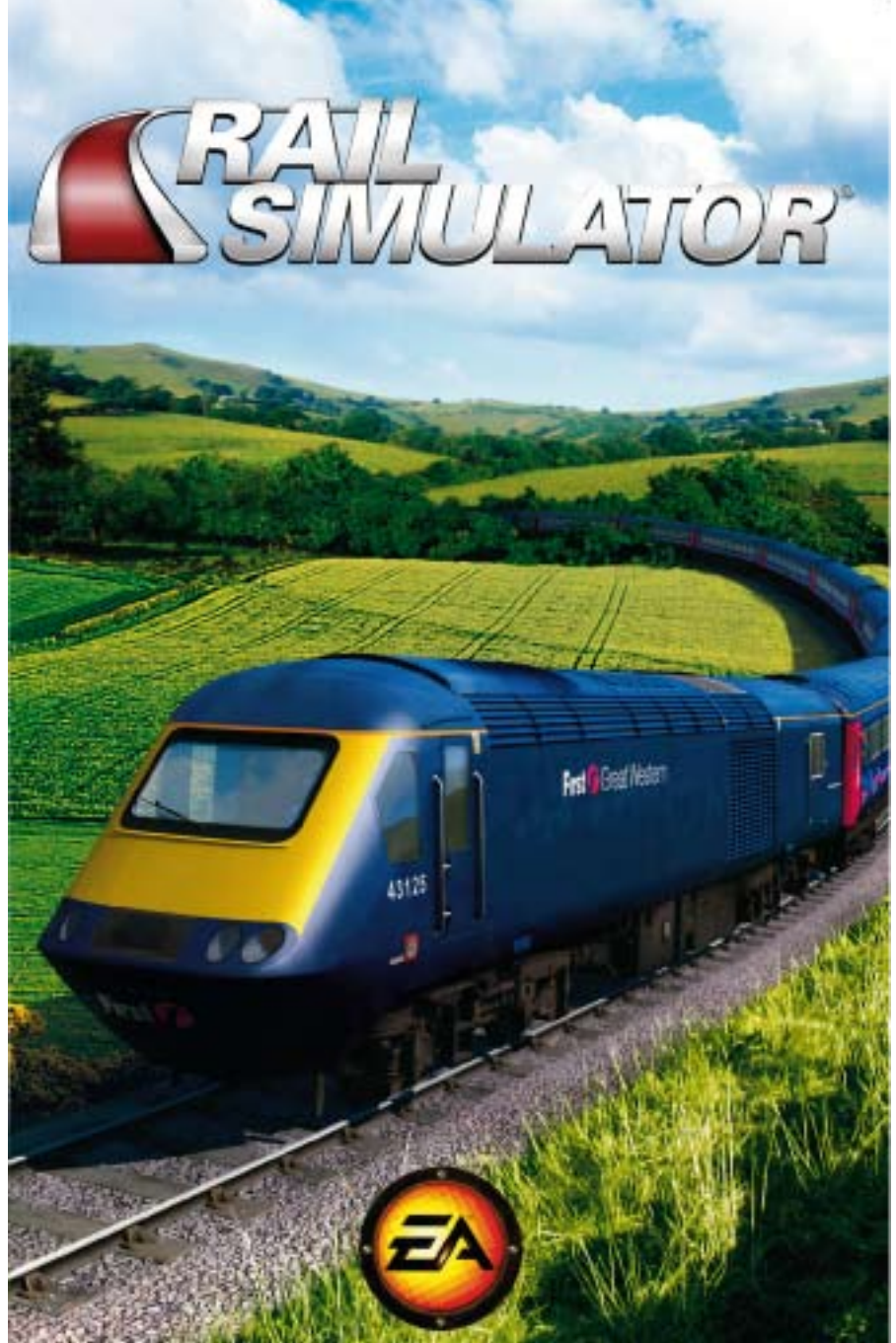
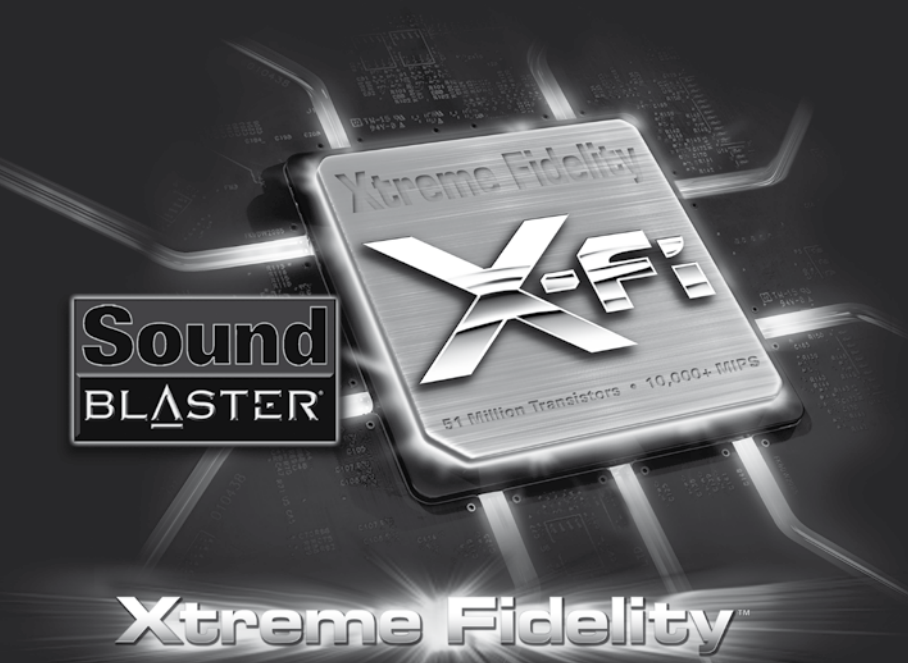
RAIL SIMULATOR®



Vos jeux jusqu'à 40 % plus rapides. Un son surround incroyable dans votre casque.



Vous n'en croirez pas vos oreilles!

Changez pour une carte son Sound Blaster X-Fi Platinum Fatal1ty Champion Series : n'écoutez plus vos jeux, vivez-les !

Plus d'informations sur europe.creative.com/xfi CREATIVE®

©2007 Creative Technology Ltd. Toutes les autres marques sont des marques ou des marques déposées de leur détenteur respectif.

PREVENTION DES RISQUES D'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou par votre enfant.
Chez certaines personnes, la stimulation visuelle par certains effets stroboscopiques ou motifs lumineux peut déclencher une crise d'épilepsie ou une perte de connaissance, y compris dans la vie de tous les jours. Chez ces personnes, le simple fait de regarder la télévision ou de jouer à un jeu vidéo peut suffire à déclencher une crise. Les symptômes peuvent même se déclarer chez un individu sans antécédents médicaux ou n'ayant jamais souffert de crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise épileptique ou perte de connaissance) à la suite d'une exposition à des effets lumineux stroboscopiques, veuillez consulter votre médecin avant de commencer à jouer.

Nous conseillons vivement aux parents de prêter une attention soutenue à leurs enfants lorsqu'ils utilisent un jeu vidéo. Si vous ou votre enfant ressentez l'un des symptômes suivants en cours de jeu : vertiges, troubles de la vue, contractions oculaires ou musculaires incontrôlées, perte de connaissance, désorientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez cesser IMMEDIATEMENT la partie et consulter votre médecin.

Règles à respecter pour jouer dans les meilleures conditions possibles

- S'installer confortablement, en position assise, le plus loin possible de l'écran.
- Jouer de préférence sur un écran de petite taille.
- Eviter de jouer en cas de fatigue ou de manque de sommeil.
- Veiller à ce que la pièce soit bien éclairée.
- Observer des pauses de 10 à 15 minutes par heure de jeu.

INSTALLATION ET JOUER AU JEU

Utilisation par disque

Pour installer le jeu, insérez le disque dans le lecteur de disque et suivez les instructions à l'écran.

Une fois le jeu installé, vous pouvez le lancer sous Windows XP en cliquant sur le bouton Démarrer de Windows, puis sur PROGRAMMES (ou TOUS LES PROGRAMMES) et en sélectionnant RAIL SIMULATOR. Sous Windows Vista, vous pouvez le lancer à partir de l'explorateur de jeux Vista, accessible depuis DEMARRER > JEUX.

Si votre ordinateur n'est pas compatible avec l'installation automatique :

1. Cliquez sur DEMARRER dans la barre des tâches.
2. Cliquez sur POSTE DE TRAVAIL.
3. Faites un double-clic sur le lecteur DVD-ROM approprié.
4. Faites un double-clic sur l'icône **Setup.exe**.
5. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

Utilisation par EA Link™

Vous pouvez accéder aux instructions d'installation et d'utilisation dans la section Aide du logiciel EA Link.

RESTEZ DANS LA PARTIE ET CREEZ UN COMPTE EA !

Créez un compte de membre EA et enregistrez ce jeu pour recevoir des codes et des astuces de jeu. C'est à la fois facile et rapide !
Vous pouvez enregistrer le jeu pendant l'installation ou en utilisant le lien d'enregistrement électronique qui se trouve dans le menu DEMARRER du jeu. Vous pouvez également vous rendre dès maintenant sur notre site Internet sur www.gamereg.ea.com pour vous enregistrer.

Remarque : en enregistrant ce jeu dans votre compte de membre EA, une copie du numéro de série est enregistrée dans les détails de «Mon compte» EA afin que vous puissiez le retrouver plus tard.

TABLE DES MATIERES

COMMANDES....3
OPTIONS DE DEMARRAGE....3
MENUS....4
TECHNIQUES DE CONDUITE INTERMEDIAIRES....4
SAUVEGARDE ET CHARGEMENT....8
INTRODUCTION A L'EDITEUR D'ENVIRONNEMENT....8
REFERENCE....12
DEPANNAGE....14
SERVICE CONSOMMATEURS....15
GARANTIE LIMITEE....16

INTRODUCTION

Bienvenue dans le plus réaliste des simulateurs de conduite de trains.
Voyagez à travers l'histoire des chemins de fer sur quatre des plus importants parcours en Europe aux commandes des plus grandes locomotives électriques, diesel ou à vapeur de tous les temps. Allez directement sur les rails avec les commandes simples ou passez un peu plus de temps pour maîtriser les techniques complexes utilisées par les véritables ingénieurs. Allez à votre propre rythme sur chaque parcours ou bien relevez les défis de scénarios et affrontez de terribles conditions météorologiques ou essayez de respecter un horaire précis avec un train de banlieue en pleine heure de pointe.

Maîtrisez l'environnement extérieur grâce à l'éditeur d'environnement afin de construire vos propres décors et vos parcours. Si vous ne recréez pas votre ligne locale préférée, qui le fera ? Quand tout est parfait, partagez-la avec vos amis ou créez des locomotives uniques et des scénarios spécialement adaptés.

- Consultez le site www.railsimulator.com (site en anglais) pour en savoir plus sur le matériel roulant, les parcours et les scénarios disponibles. Pour installer du contenu supplémentaire, suivez les instructions fournies dans chaque pack additionnel.
- *Rail Simulator* est un simulateur vaste et complexe et nous ne pouvons insérer qu'une partie des informations dans ce manuel – Consultez la rubrique *Informations supplémentaires*, p. 13 pour savoir comment en apprendre davantage.

Consultez le site **www.railsimulator.com** (site en anglais) pour obtenir des informations et des guides supplémentaires mis à jour.

DEMARRAGE IMMEDIAT

1. Après avoir installé le jeu, cliquez sur RAIL SIMULATOR pour lancer la simulation, puis sur JOUER.
   - Vous n'avez pas besoin de cliquer sur OPTIONS, les paramètres par défaut ont été sélectionnés pour vous permettre de découvrir tranquillement la simulation. Pour savoir comment fonctionnent ces options et pour pouvoir éventuellement les modifier, consultez la rubrique ***Options de démarrage*, p. 3**.
2. Dans le menu principal, sélectionnez PARCOURS et choisissez l'un des quatre proposés : BATH GREEN PARK - TEMPLECOMBE, YORK - NEWCASTLE, PADDINGTON - OXFORD ou HAGEN - SIEGEN.
3. Choisissez SIMULATION LIBRE pour aller où vous voulez ou SCENARIO pour choisir une des missions proposées sur chaque parcours.

- Consultez régulièrement la **carte de référence** pour connaître les commandes au clavier et les signaux.
- Lorsque vous commencez à vous familiariser avec la simulation, affichez la fenêtre d'informations (pour l'affichage tête haute, appuyez sur **F5**) pour prendre connaissance, en un seul coup d'œil, des données importantes du train.
- Pour en savoir plus sur chaque parcours, sur les scénarios et sur les locomotives, consultez la rubrique ***Informations supplémentaires*, p. 13**.

Pour pouvoir commencer rapidement, les commandes réglées par défaut sont les commandes simples:

A	Accélérer	**D**	Ralentir	**S**	Passer de la marche avant à la marche arrière

Lorsque vous vous sentez prêt à utiliser les commandes réalistes, consultez la rubrique ***Techniques intermédiaires de conduite*, p. 4**.

COMMANDES

Lorsque la vue est centrée sur la cabine de conduite (appuyez sur **1**), vous pouvez utiliser la souris pour actionner les leviers et les boutons exactement comme si vous étiez véritablement à la place du conducteur du train. Pour actionner les leviers, maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris sur le levier et déplacez-le dans la direction souhaitée. Pour les boutons, faites un clic-gauche dessus pour les activer et les désactiver ou encore pour les allumer et les éteindre.

Remarque : seules les commandes relatives au type de commandes sélectionné sont disponibles – voir la rubrique *Type de commandes ci-dessous*.

Vous pouvez également utiliser la souris pour changer d'angle de vue. Maintenez enfoncé le bouton droit de la souris et déplacez-la dans la direction voulue.

Il est également possible, pour pouvoir tout contrôler du bout des doigts, d'utiliser les commandes du clavier mentionnées dans la carte de référence.

TYPES DE COMMANDES

Choisissez l'une des trois configurations de clavier proposées dans MENU PRINCIPAL > OPTIONS > JOUABILITE > TYPES DE COMMANDES:

Simple	Contrôlez uniquement la vitesse et la direction. Tout le reste est géré par l'ordinateur (voir la rubrique *Démarrage immédiat, p. 2*).
Intermédiaire	Impliquez-vous davantage puisque le régulateur est plus sensible, aussi bien pour l'accélération que pour le freinage (voir la rubrique *Techniques de conduite intermédiaires, p. 4*).
Expert	Prenez le contrôle total du train pour une expérience on ne peut plus réaliste.

OPTIONS DE DEMARRAGE

Ces options s'appliquent à tous les éléments de la simulation et n'apparaissent qu'au lancement (ou au redémarrage) de la simulation.

Résolution d'écran	Permet de régler le niveau de détails de l'image.
Multi-échantillons	Change la manière dont le simulateur affiche les bords des objets.
Plein écran	Cochez cette case pour jouer en mode plein écran. Si elle n'est pas cochée, vous jouerez en mode fenêtré.
Activer EAX	Activez la fonction EAX (voir ci-dessous). Elle est activée par défaut si elle est compatible avec votre matériel.
Logiciel de mixage obligatoire	Si vous rencontrez des problèmes de son, sélectionnez cette option pour que ce soit votre processeur et non pas votre carte son qui prenne en charge le son.

EAX

La technologie EAX® ADVANCED HD™ contient des algorithmes de réverbérations et de filtration très performants afin de simuler des effets acoustiques comme dans la réalité. Elle permet ainsi de créer un environnement sonore dynamique et vous procure une expérience de jeu saisissante. Grâce à la compatibilité de *Rail Simulator* avec la technologie EAX® ADVANCED HD™ 4,0, vous pouvez profiter pleinement des effets 3D avec notamment la EAX® Environmental Reverberation et la Sound Blaster® X-Fi™. Pour de plus amples informations sur Sound Blaster® X-Fi™, veuillez consulter le site http://soundblaster.com (site en anglais).

Remarque : Modifiez les options de démarrage et les options principales (dans le menu principal) pour trouver les paramètres qui correspondent aux capacités de votre ordinateur.

MENUS

BARRE D'OUTILS PRINCIPALE

Pour tous les angles de vue, sauf celui depuis la cabine de conduite, déplacez la souris vers le bord inférieur de l'écran pour afficher la barre d'outils principale.

Retour au menu principal.

Assistant de conduite, pour en savoir plus sur le train actuel.

Accès à l'éditeur (voir la rubrique *Introduction à l'éditeur, p. 8*).

Assistant affectation, pour obtenir plus d'informations sur le scénario sélectionné.

Carte 2D du parcours actuel. Faites un clic-droit et déplacez la souris sur la carte et utilisez la molette pour faire un zoom avant ou arrière.

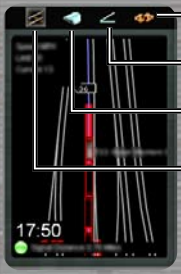
Cliquez pour verrouiller la barre d'outils.

ASSISTANT AFFECTATION

Il apparaît automatiquement au début de chaque scénario classique.

GUIDE DU CONDUCTEUR

Appuyez sur **F3** pour l'ouvrir.



TECHNIQUES DE CONDUITE INTERMEDIAIRES

Il s'agit d'une présentation des commandes générales de conduite. **Elle s'applique uniquement aux types de commande Intermédiaire et Expert** (voir la rubrique *Types de commandes, p. 3*). Consultez cette section une fois que vous maîtrisez les bases présentées dans la rubrique *Démarrage immédiat (voir p. 2)*.

Remarque : si vous chargez des engins fournis avec un pack d'extension, il se peut qu'ils fonctionnent différemment de ceux inclus dans ce produit. Consultez la documentation propre au pack d'extension pour avoir plus de détails.

CONDUIRE UNE LOCOMOTIVE A VAPEUR

Lorsque vous conduisez pour la première fois une locomotive à vapeur, activez le pompier automatique pour automatiser les fonctions les plus avancées. Sélectionnez OPTIONS PRINCIPALES > OPTIONS DE JEU à partir du menu principal.

Trois commandes sont importantes :

Le régulateur

C'est lui qui permet le passage de la vapeur entre la chaudière et les cylindres, qui entraîne les roues et qui fait avancer la locomotive.

Appuyez sur la touche **Q** pour augmenter et sur la touche **D** pour faire baisser la quantité de vapeur injectée dans les cylindres.

L'inverseur

Il peut être réglé sur Pleine marche avant ou Pleine marche arrière. Il est utilisé de la même manière qu'un levier de vitesse dans une voiture. Lorsque vous l'arrêtez, utilisez un fort réglage pour obtenir une puissance maximale. Vous consommerez ainsi beaucoup de vapeur, alors baissez-le progressivement à mesure que vous accélérez.

Appuyez sur la touche **W** pour le pousser vers l'avant et sur la touche **S** pour le tirer vers l'arrière.

Les freins

Ils permettent d'appliquer le frein sur la locomotive et sur tout autre engin qui y est attelé et disposant de freins.

Appuyez sur la touche **'** pour appliquer les freins et sur la touche **;** pour les relâcher.

Démarrage du train

1. Relâchez les freins. Une fois qu'ils sont complètement relâchés et que la pression dans le circuit de freins est constante (indiquée dans la fenêtre d'informations **F5**), appliquez légèrement les freins pour qu'ils soient en position Marche. Si vous les laissez dans la position Relâchée, vous gaspillerez de la vapeur.
2. Poussez l'inverseur à fond vers l'avant.
3. Ouvrez le régulateur à environ 50 % et le train commencera à se déplacer.
4. Lorsque vous atteignez environ 16 km/h, baissez le régulateur à environ 45 %.
5. A mesure que vous gagnez de la vitesse, continuez à baisser progressivement le régulateur jusqu'à environ 15-20 %.

- Si vous avez besoin d'aller plus vite, levez le régulateur jusqu'à atteindre la vitesse désirée.
- Lorsque vous êtes en montée, vous devrez peut-être pousser l'inverseur vers l'avant et/ou baisser votre régulateur pour maintenir la vitesse.
- Lorsque vous êtes en descente, vous pouvez passer en roue libre en fermant le régulateur et en réglant l'inverseur sur environ 45 %.
- Gardez un œil sur la consommation de vapeur et sur le générateur de vapeur indiqués en permanence sur la fenêtre d'informations. Réglez le régulateur et l'inverseur pour maintenir le chiffre de génération de vapeur supérieur à celui de la consommation de vapeur, sinon vous perdrez de la pression dans la chaudière et donc de la puissance.

Arrêt du train

Laissez-vous toujours suffisamment de place pour vous arrêter. Il faut environ 400 mètres pour qu'un train à vapeur classique lancé à 100 km/h puisse s'arrêter.

Appliquez les freins jusqu'à ce qu'ils soient en position Appliqué dans la fenêtre d'informations **F5**.

- Si vous laissez la commande des freins en position Appliqué, ils s'appliqueront doucement jusqu'à atteindre leur puissance maximale.
- Si vous souhaitez seulement freiner de façon ponctuelle, après avoir appliqué les freins, relâchez-les jusqu'à ce que la commande soit dans la position Serrage gradué dans la fenêtre d'informations. Cela maintiendra la puissance de freinage à son niveau actuel.

CONDUIRE UNE LOCOMOTIVE DIESEL

L'accélérateur

Appuyez sur la touche **A** pour accélérer et sur la touche **D** pour décélérer.

L'inverseur

L'inverseur d'une locomotive Diesel comporte généralement trois positions : Avant, Arrière et Neutre.

Pour avancer, appuyez sur la touche **W** pour placer l'inverseur en position Avant. Pour reculer, appuyez sur la touche **S** pour le placer dans la position Arrière. Lorsque vous êtes à l'arrêt, positionnez toujours l'inverseur sur la position Neutre.

Les freins du train

Ils permettent d'appliquer le frein sur la locomotive et sur tout autre engin qui y est attelé et disposant de freins.

Appuyez sur la touche **'** pour appliquer les freins et sur la touche **;** pour les relâcher.

Freins de la locomotive

Les freins sont appliqués sur la locomotive uniquement. Normalement, ils ne sont utilisés que lorsque l'on conduit seulement la locomotive, on parle alors de haut-le-pied.

Appuyez sur la touche **]** pour appliquer les freins et sur la touche **[** pour les relâcher.

Démarrage/arrêt

Appuyez sur la touche **Z** pour faire démarrer ou pour arrêter votre locomotive.

Démarrage du train

1. Faites démarrer la locomotive.
2. Poussez l'inverseur en position Avant.
3. Relâchez les freins du train et ceux de la locomotive si nécessaire.
4. Poussez l'accélérateur à environ 25 %. N'accélérez pas à fond lors du démarrage car cela peut provoquer du patinage ou une surcharge du moteur, entraînant ainsi une panne moteur.
5. Lorsque vous atteignez environ 16 km/h, vous pouvez accélérer à fond. Soyez plus attentifs en cas de pluie ou de chutes de neige.

Arrêt du train

Laissez-vous toujours suffisamment de place pour vous arrêter. Il faut environ 1 200 mètres pour qu'un train Diesel classique lancé à 140 km/h puisse s'arrêter.

Appliquez les freins jusqu'à la position Serrage gradué (indiquée dans la fenêtre d'information **F5**). Augmentez ou diminuez la puissance de freinage en déplaçant la commande des freins dans la position Serrage gradué.

CONDUIRE UNE LOCOMOTIVE ELECTRIQUE

Trois commandes sont importantes :

L'accélérateur

Appuyez sur la touche **A** pour accélérer et sur la touche **D** pour décélérer.

L'inverseur

L'inverseur d'une locomotive électrique comporte généralement trois positions : Avant, Arrière et Neutre.

Pour avancer, appuyez sur la touche **W** pour placer l'inverseur en position Avant. Pour reculer, appuyez sur la touche **S** pour le placer dans la position Arrière. Lorsque vous êtes à l'arrêt, positionnez toujours l'inverseur sur la position Neutre.

Les freins du train

Ils permettent d'appliquer le frein sur la locomotive et sur tout autre engin qui y est attelé et disposant de freins.

Appuyez sur la touche **'** pour appliquer les freins et sur la touche **;** pour les relâcher.

Freins de la locomotive

Les freins sont appliqués sur la locomotive uniquement. Normalement, ils ne sont utilisés que lorsque l'on conduit seulement la locomotive, on parle alors de haut-le-pied.

Appuyez sur la touche **]** pour appliquer les freins et sur la touche **[** pour les relâcher.

Lever/baisser le pantographe

Appuyez sur la touche **P** pour lever ou pour baisser le pantographe. C'est lui qui récupère l'électricité circulant dans les caténaires.

Démarrage/arrêt

Appuyez sur la touche **Z** pour faire démarrer ou pour arrêter votre locomotive.

Remarque : la BR294 et la Classe 166 disposent de commandes d'accélérateur et de freins de train combinés. Lorsque vous les conduisez, appuyez sur la touche **D** pour appliquer les freins.

Démarrage du train

1. Levez le pantographe si ce n'est déjà fait.
2. Faites démarrer la locomotive.
3. Poussez l'inverseur en position Avant.
4. Relâchez les freins du train et ceux de la locomotive si nécessaire.
5. Poussez l'accélérateur à environ 25 %. N'accélérez pas à fond lors du démarrage car cela peut provoquer du patinage ou une surcharge du moteur, entraînant ainsi une panne moteur.
6. Lorsque vous atteignez environ 16 km/h, vous pouvez accélérer à fond. Soyez plus attentifs en cas de pluie ou de chutes de neige.

Arrêt du train

Laissez-vous toujours suffisamment de place pour vous arrêter. Il faut environ 1 200 mètres pour qu'un train électrique classique lancé à 140 km/h puisse s'arrêter.

Appliquez les freins jusqu'à la position Partielle (indiquée dans la fenêtre d'information **F5**). Augmentez ou diminuez la puissance de freinage en déplaçant la commande des freins dans la position Serrage gradué.

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

Pour sauvegarder votre progression, aussi bien dans un scénario qu'en mode libre, appuyez simplement sur la touche **F2** à tout moment.

Pour charger une partie sauvegardée, aussi bien dans un scénario qu'en mode libre, allez dans le menu Scénario, choisissez le scénario que vous voulez poursuivre et cliquez sur CONTINUER.

Remarque : vous ne pouvez effectuer qu'une seule sauvegarde par scénario ou par session en mode libre. Toute autre sauvegarde écrasera la précédente.

INTRODUCTION A L'EDITEUR D'ENVIRONNEMENT

Il s'agit d'une présentation des fonctions de base des outils de l'Editeur d'environnement.

- Les outils sont inclus dans *Rail Simulator*. Utilisez-les pour modifier l'environnement existant et pour créer votre propre univers de simulation.
- Les outils professionnels vous permettent d'avoir plus de latitude dans la création de nouveau contenu, mais ils sont conçus pour les utilisateurs confirmés et les développeurs. Vous pouvez les télécharger, ainsi que leur documentation, sur le site www.railsimulator.com (site en anglais).

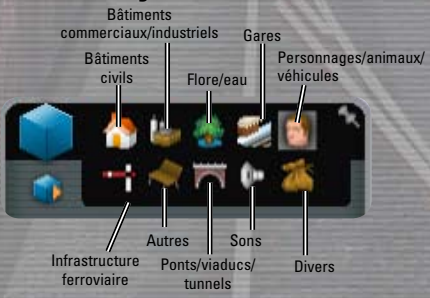
MENUS DE L'EDITEUR

Les outils apparaissent sous la forme de trois menus dynamiques sur la partie gauche de l'écran.

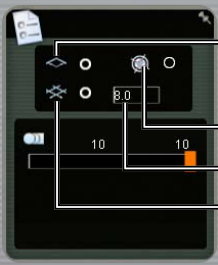
Menu principal

Remarque : pour plus de détails sur chaque outil, consultez le Guide d'utilisation de l'éditeur (voir la rubrique *Informations supplémentaires, p. 13*).

Menu de sélection des objets



Menu d'options des objets



MODIFICATIONS DE BASE

Commencez par créer votre propre univers à l'aide de ces techniques simples. Pour obtenir plus de détails, consultez le Guide d'utilisation de l'éditeur (voir la rubrique *Informations supplémentaires, p. 13*).

- Si vous commettez une erreur lors de l'utilisation de l'éditeur, vous pouvez appuyez sur les touches **CTRL+Z** pour annuler votre dernière manipulation, ou bien sélectionner un objet et appuyer sur la touche **Suppr** pour le supprimer.
- Lorsque vous cliquez sur un objet, des flèches apparaissent juste au-dessus. Cliquez sur un objet avec le bouton gauche de la souris et maintenez-le enfoncé, puis déplacez la souris pour modifier l'emplacement de l'objet, sa hauteur et sa direction.

Créer des collines

1. Sélectionnez l'outil appliquer sur le terrain dans le menu principal pour accéder aux fonctions concernant le revêtement.
2. Sélectionnez l'icône hauteur (à gauche de la ligne du milieu).
3. Faites un clic-gauche sur le terrain tout en maintenant le bouton enfoncé. Une grille apparaît, indiquant la zone qu'elle couvrira. Déplacez la souris vers l'avant ou vers l'arrière pour modifier la hauteur du terrain. La hauteur actuelle apparaît dans la barre d'état (en bas de l'écran).

Poser des voies

1. Sélectionnez l'icône des outils d'objets linéaires dans le menu principal de l'éditeur et choisissez un type de voie à partir du menu de sélection des objets.
2. Déplacez le curseur sur un endroit de l'environnement. Une bille jaune avec une flèche apparaît alors sous le curseur, indiquant la direction dans laquelle sera placée la voie.
3. Faites un clic-gauche où vous voulez pour commencer à poser la voie ou bien faites un clic-gauche en maintenant le bouton enfoncé et déplacez la souris pour changer la direction dans laquelle la voie sera placée.
4. Relâchez le bouton gauche et déplacez la souris dans la direction de la flèche pour voir le prolongement des voies.
5. Faites un clic-gauche pour placer la voie dans le prolongement.
6. Un autre prolongement apparaît à la fin de la nouvelle section de voie. Faites un clic-gauche pour placer cette voie supplémentaire.

- Faites un clic-droit pour annuler le placement continu des voies ou un double clic-droit pour annuler complètement le placement des voies.

Créer une tranchée ou un remblai

Ce type de terrain est récurrent dans le monde ferroviaire, mais il peut aussi s'appliquer aux routes (généralement pour construire des ponts).

1. Sélectionnez l'outil Appliquer sur le terrain dans le menu principal pour accéder aux fonctions concernant le revêtement. Sélectionnez l'outil de nivellement (icône en forme d'aimant).
2. Faites un clic-gauche sur les zones situées au-dessus de la surface du terrain. L'outil détecte les parties surélevées de la voie ou des routes à proximité et rehausse ou abaisse le terrain en appliquant vos paramètres pour créer une tranchée ou un remblai.

- L'outil de nivellement n'affecte que les zones alentour sous les voies ou la route. Les options de l'outil de nivellement – angle de découpe, angle du remblai et largeur de la base – peuvent être réglées dans le menu des options des objets.

Placer un objet

1. Sélectionnez les outils objets dans le menu principal de l'éditeur, puis l'icône des bâtiments civils dans le menu de sélection des objets.
2. Sélectionnez un objet dans la liste.
3. Sa forme apparaît sous le pointeur de la souris et recouvre la surface du terrain :
   - Faites un clic-gauche pour placer la forme de l'objet dans sa position actuelle.
   - Maintenez le bouton enfoncé et déplacez la souris pour faire pivoter l'objet. Relâchez le bouton pour placer l'objet.
   - Faites un clic-droit pour terminer le placement de ce type d'objet.

Placer des marqueurs de voie

Les marqueurs de voie permettent aux trains de circuler sur le réseau ferroviaire. Par exemple, un marqueur de quai indique au train qu'il pénètre dans une gare et qu'il doit s'arrêter pour pouvoir l'utiliser.

1. Cliquez sur l'icône d'infrastructure de voie dans le menu de sélection des objets. Sélectionnez un objet et appuyez sur la touche **M,** pour passer aux marqueurs dans la liste.
2. Sélectionnez un marqueur et déplacez la souris dans l'environnement. Vous remarquerez qu'un cube orange au-dessus d'une tige bleu clair est attaché au marqueur. Déplacez le marqueur sur une portion de voie pour le verrouiller dessus.
3. Maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris et déplacez le curseur le long de la voie pour définir la longueur du marqueur. Relâchez le bouton gauche pour placer le marqueur.
4. Sélectionnez le marqueur et maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris pour ajuster les flèches vertes à la longueur du marqueur.

- Faites un clic-droit pour terminer l'utilisation du marqueur d'emplacement d'objets.

Créer un quai

1. Choisissez MARQUEUR – QUAI à partir du menu de sélection des objets
2. Faites un clic-gauche sur la portion de voie où vous souhaitez placer un marqueur de quai. Maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris puis déplacez-la pour ajuster la longueur que vous souhaitez donner au quai.
3. Choisissez l'icône de quai dans le menu de sélection des objets linéaires. Sélectionnez un objet dans la liste située en-dessous et appuyez sur la touche **P** pour passer aux quais.
4. Déterminez la longueur visible du quai de la même manière que pour déterminer la longueur d'une voie (voir la rubrique *Placer une voie, p. 9*).
5. Placez le quai parallèlement à la voie, à coté du marqueur de quai et suivez le tracé de la voie. Assurez-vous que le bon côté du quai se trouve face à la voie.

- Faites un clic-droit pour terminer le placement de ce type d'objet.

Placer un objet lié à une voie

Les objets liés à une voie sont des éléments de décor qui agissent sur les trains. Cela comprend notamment des points de ravitaillement, des zones de chargement de marchandises et des signaux. Connectez-les à la voie pour que les trains puissent entrer en interaction avec eux.

1. Cliquez sur l'icône d'infrastructure de voie dans le menu de sélection des objets. Appuyez sur la touche correspondant à la première lettre de l'objet lié à la voie pour y accéder directement dans la liste.
2. Faites défiler la liste jusqu'à l'objet en question et sélectionnez-le.
3. Faites un clic-gauche pour le placer. Lorsque vous relâchez le bouton gauche de la souris, un lien vers l'objet apparaît sous le curseur de la souris. Déplacer le curseur sur la longueur de la voie pour fixer le lien.
4. Faites un clic-gauche pour verrouiller le lien à la voie.

Faites un clic-droit pour terminer le placement d'objets liés à la voie.

Placer un signal

Le placement des signaux se fait de la même manière que pour les objets liés à la voie.

En fonction du signal utilisé, il peut y avoir plusieurs liens à fixer à la voie. Lorsque vous avez effectué le premier lien, fixez les autres à leur place respective.

Si vous souhaitez utiliser une méthode de placement plus sophistiquée, essayez les outils professionnels – voir p. 8 pour savoir comment les obtenir.

Créer une jonction

Créez des jonctions en faisant partir une nouvelle portion de voie à partir d'un point sur une portion de voie existante.

1. Sélectionnez un type de voie identique à celui d'où partira la jonction (voir la rubrique *Poser une voie, p. 6*). Si vous utilisez un autre type de voie, la nouvelle jonction ne fonctionnera pas correctement.
2. Déplacez le curseur (la bille jaune avec la flèche) le long de la portion de voie vers le point de départ de votre jonction. Vous remarquerez que la flèche jaune se positionne à la voie adjacente pour une utilisation plus facile.
3. Faites un clic-gauche pour visualiser le prolongement de votre nouvelle voie.
4. Déplacez le prolongement en vous éloignant de la voie originale et faites un clic-gauche pour créer la jonction.

Faites un clic-droit pour terminer l'utilisation du placement continu des voies ou un double clic-droit pour annuler complètement le placement des voies.

Texture du terrain

Les choses se passent comme si vous vaporisiez une texture sur un terrain.

1. Sélectionnez l'outil Appliquer sur le terrain dans le menu principal pour accéder aux fonctions concernant le revêtement. Sélectionnez l'outil de texture de terrain (le pinceau sur le carré blanc). La liste vous indique les textures disponibles.
2. Sélectionnez une texture et déplacez la souris au-dessus du terrain. La grille indique la zone couverte par l'outil.
3. Maintenez enfoncé le bouton de la souris pour appliquer la texture. Plus vous maintenez le bouton enfoncé, plus la zone couverte sera grande.

Faites un clic-droit pour terminer l'utilisation de cet outil.

MESSAGES D'ERREUR ET D'AVERTISSEMENT

Lorsqu'une erreur se produit dans la simulation, l'un des messages suivants apparaît.

Erreurs irrémédiables

Les erreurs suivantes provoquent l'arrêt immédiat d'un scénario ou d'une session libre.

Déraillement	Votre train sort de la voie. Cela se produit généralement lorsque vous négociez une courbe trop vite ou lorsque le train passe sur une jonction fermée.
Collision	Votre train entre en collision avec un autre train ou un wagon.
Plus d'eau dans la locomotive (trains à vapeur uniquement)	Votre locomotive à vapeur n'a plus d'eau.
Fusible fondu (trains à vapeur uniquement)	Votre locomotive à vapeur n'a plus d'eau et un système de sécurité permet à la pression de s'évacuer de la chaudière pour éviter une explosion. Pour éviter cela, veillez à ce que la réserve d'eau de votre chaudière ne s'épuise jamais.
Incendie fatal (trains à vapeur uniquement)	Votre locomotive à vapeur pénètre dans un tunnel alors que les trappes du foyer sont ouvertes. Pour éviter cela, fermez les trappes du foyer et faites fonctionnez la chaudière à plein régime lorsque vous pénétrez dans un tunnel.
Foyer éteint (trains à vapeur uniquement)	Vous n'avez pas alimenté votre feu avec une quantité suffisante de charbon et il s'est éteint.

Erreurs opérationnelles majeures

Les erreurs suivantes ne mettent pas fin à un scénario ou à une session libre car le train peut toujours circuler. Toutefois, vous serez pénalisé lourdement pour la notation de votre performance à la fin du scénario.

Le train a été déplacé avec les portes ouvertes	Votre train circule alors que ses portes sont ouvertes.
Départ du train avant la fin de la montée des voyageurs	Vous avez quitté la gare avant que la barre indiquant la montée des voyageurs ait atteint 100 %.
Départ du train pendant une opération de chargement/ déchargement	Vous avez roulé avant que la barre indiquant le chargement/déchargement des marchandises ait atteint 100 %.
Bulletin de franchissement non demandé	Vous avez franchi un signal rouge sans en avoir demandé l'autorisation.

Erreurs opérationnelles mineures

Les erreurs suivantes ne mettent pas fin à un scénario ou à une session libre car le train peut toujours circuler.

Pénalité pour utilisation du freinage d'urgence	Vous avez appliqué le freinage d'urgence ou un système d'avertissement automatique l'a déclenché.
Excès de vitesse	Vous avez dépassé la limitation de vitesse. Lors d'un excès de vitesse, l'heure de départ, la vitesse maximale, la distance parcourue, la borne kilométrique la plus proche et la vitesse limite sont enregistrées.
Confort des voyageurs/ des marchandises	Les voyageurs se sont plaints d'un niveau de confort inacceptable. Cela arrive généralement lorsque vous roulez trop vite, surtout lorsque le train aborde des courbes. Cela se produit également lorsque vous freinez trop fort.
Patinage (scénarios uniquement)	Le patinage se produit généralement lorsqu'un train accélère ou freine trop fort (surtout lorsque vous tirez une charge). Pour éviter le patinage, accélérez modérément et utilisez la sablière du train pour larguer du sable sur la voie.
Arrêt non effectué en gare (scénarios avec voyageurs uniquement)	Vous n'avez pas effectué l'arrêt en gare mentionné dans les instructions du scénario.
Arrêt non effectué pour la manutention (scénarios avec marchandises uniquement)	Vous n'avez pas effectué l'arrêt pour la manutention des marchandises mentionné dans les instructions du scénario.
Mauvais usage de la corne (scénarios uniquement)	Vous n'avez pas utilisé votre corne en pénétrant dans une gare ou un tunnel ou bien vous l'avez utilisée pendant la nuit.

INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES

Pour en savoir plus sur *Rail Simulator*, allez dans **\Programmes\Rail Simulator\Manuels** (à moins que vous ayez choisi un autre emplacement pour installer le logiciel) et sélectionnez le répertoire de votre langue.

Parcours, matériel roulant, scénarios	Vous y trouverez une description des parcours, du matériel roulant et des scénarios inclus dans ce simulateur.
Guide d'utilisation de l'éditeur	Vous y trouverez une description complète des outils de l'éditeur d'environnement.

Consultez le site **www.railsimulator.com** (site en anglais) pour obtenir des informations mises à jour, des trucs et des astuces.

DEPANNAGE

SUPPORT TECHNIQUE EN LIGNE

Pour plus d'informations concernant l'utilisation de ce jeu, veuillez vous rendre sur notre support technique en ligne à l'adresse http://www.electronicarts.fr, rubrique Aide technique, pour consulter les dernières solutions techniques et pour pouvoir nous envoyer vos questions techniques.
Pour plus d'informations sur l'utilisation d'EA Link, assurez-vous que le logiciel EA Link est en cours d'exécution, puis sélectionnez Aide en haut de la fenêtre EA Link pour accéder à la section Aide.

Support hors ligne

Ce jeu inclut un fichier de support technique pour vous aider à résoudre vos éventuels problèmes. Le fichier de support technique se trouve dans le même dossier que celui du jeu. Vous pouvez également obtenir de l'aide via notre Service Consommateurs (voir la partie Service Consommateurs ci-dessous).

PROBLEMES D'EXECUTION DU JEU

- Veuillez prendre le temps de vous assurer que votre système est conforme à la configuration minimum nécessaire et que vous avez installé les pilotes de carte vidéo et de carte son les plus récents.

Pour les pilotes de cartes vidéo NVIDIA, veuillez vous rendre sur http://www.nvidia.fr pour vous les procurer.
Pour les pilotes de cartes vidéo ATI, veuillez vous rendre sur http://ati.amd.com/support/driver-fr.html pour vous les procurer.

- Si vous utilisez la **version disque** de ce jeu, essayez de réinstaller DirectX à partir du disque. Ce logiciel est généralement situé dans un dossier DirectX placé à la racine du disque. Si vous disposez d'une connexion Internet, vous pouvez visiter le site **www.microsoft.com** (site en anglais) pour télécharger la dernière version de DirectX.

ASTUCES GENERALES DE DEPANNAGE

- Si vous possédez la **version disque** de ce jeu et que le menu de démarrage automatique ne se lance pas pour l'installation ou l'exécution du jeu, faites un clic-droit sur l'icône du lecteur de disque dans le Poste de travail puis activez la fonctionnalité de «démarrage automatique».
- Si le jeu présente des ralentissements, essayez de réduire la qualité des paramètres vidéo et audio à partir du menu «options» du jeu. La réduction de la résolution de l'affichage permet souvent d'améliorer les performances.
- Pour des performances de jeu optimales, vous pouvez désactiver votre antivirus (sauf pour le jeu en ligne) ou les applications d'arrière-plan de Windows. Assurez-vous cependant de bien relancer votre antivirus après avoir quitté le jeu.

SERVICE CONSOMMATEURS

Afin de vous permettre d'obtenir un diagnostic des dysfonctionnements que vous rencontrez lors de l'utilisation d'un jeu PC, Electronic Arts vous suggère d'utiliser les outils mis à votre disposition sur le site http://www.electronicarts.fr, rubrique «Aide technique».

Vous y trouverez les FAQ les plus récentes pour nos jeux en cliquant sur le lien situé dans la rubrique «Aide en ligne». Si vous n'arrivez pas à résoudre votre problème, utilisez le Formulaire de Contact pour poser une question à un technicien de notre service consommateurs qui vous répondra dans les plus brefs délais.

Si cela n'est pas suffisant pour résoudre votre problème ou si vous préférez parler à un technicien, vous pouvez joindre notre service consommateurs pour la France métropolitaine au :

0890 560 560

(0,15 €/min depuis un poste fixe, hors surcoût éventuel selon opérateur)

du lundi au samedi de 09h00 à 20h00

Vous pouvez joindre notre service consommateurs pour la Suisse au :

0900 900 998

(CHF 1,9/min)

du lundi au samedi de 09h00 à 20h00

Remarque : le Service consommateurs ne propose pas de codes ou solutions de jeu

Afin de nous aider à diagnostiquer le problème de façon optimale, veuillez générer un diagnostic DirectX de votre PC avant de nous appeler.

Pour démarrer l'outil de diagnostic DirectX :

1. Cliquez sur le bouton Démarrer de Windows, puis sur «Exécuter…». Dans la boîte de dialogue, tapez dxdiag et cliquez sur «OK».
2. Cliquez sur «Enregistrer toutes les informations…» afin d'enregistrer une copie du rapport, que vous pourrez ensuite consulter et imprimer. Assurez-vous de disposer d'une copie de ce rapport lors de votre contact avec le Service Consommateurs d'Electronic Arts.

Remarque : Le Service consommateurs ne propose pas de codes ou soluces.

Remarque : si vous avez acheté ce jeu sur EA Link, vous pouvez accéder au contrat de licence pour utilisateur final sur http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/fr_FR/eula.pdf

SUIVEZ LES DERNIERES NOUVEAUTES EA !

Vous souhaitez obtenir toutes les informations officielles sur les jeux Electronic Arts ? Alors, inscrivez-vous pour recevoir chaque mois par e-mail notre newsletter *Ce mois-ci chez EA !* L'inscription est rapide et gratuite et vous permettra de connaître toutes les nouveautés en provenance des studios EA et d'obtenir des trucs et astuces pour vos jeux.

Rendez-vous donc sur le site : www.electronicarts.fr

Si vous êtes déjà membre, tapez votre pseudo, votre mot de passe et suivez les indications. Profitez-en pour naviguer sur le site français d'Electronic Arts, consulter les informations sur les jeux EA disponibles ou à venir et pour télécharger des démos jouables, des vidéos, des bandes-annonces ou des patches.

Ces numéros sont uniquement accessibles depuis la France métropolitaine.

GARANTIE LIMITEE

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée dans la rubrique *Retour après la garantie*, accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse.

Cette garantie est complète et n'affecte pas vos droits statutaires.

Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus «en l'état», ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement (par exemple apparition de rayures sur le support). Dans ces cas précis, les conditions d'échange seront les mêmes que celles décrites pour le «Retour après la garantie».

Retour après la garantie

Pour faire remplacer tout support endommagé après expiration de la période de garantie, dans la limite des stocks disponibles, envoyez celui-ci à l'adresse mentionnée ci-dessous :

Service consommateurs Electronic Arts
TSA 30211 - 13859 Aix-en-Provence Cedex 3

Joignez à votre envoi la photocopie de la preuve d'achat, une description du défaut, vos coordonnées complètes (adresse et numéro de téléphone) et un chèque ou un mandat de 10 € par jeu au format PC, libellé à l'ordre d'Electronic Arts.

Le tarif mentionné ci-dessus s'applique à la France métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

Attention : Les frais d'expédition liés à l'envoi du jeu ou d'une partie du jeu à Electronic Arts ne sont pas remboursés, que ce soit durant la période de garantie ou après son expiration.

© 2007 F4G Development 4 LLP. Tous droits réservés. Développé par Kuju Entertainment Limited en association avec F4G Software plc. Parties protégées par copyright Kuju Entertainment Limited 2007. Modélisation des engins fournie par Ageia Technologies Inc. Le logo Rail Simulator Logo est une marque commerciale déposée de F4G Development 4 LLP. Le logo Rail Simulator Developments est une marque commerciale de F4G Software plc. DB et le logo DB sont des marques commerciales de Deutsche Bahn AG. First et le logo First sont des marques commerciales de First Group plc. Le logo Creative est une marque commerciale de Creative Labs Inc. EA et le logo EA sont des marques commerciales ou des marques commerciales déposées d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

KUF01605208MT