RAIL SIMULATOR®

Giochi fino al 40% più veloci
Surround in cuffia come non l'hai mai sentito prima

Ascoltare per credere

Passa a Sound Blaster X-Fi Platinum Fatal1ty Champion Series e potrai godere di un audio più dinamico e realistico con la piena resa di tutti gli effetti sonori, tutto alla massima velocitá!

Per saperne di più visita il sito europe.creative.com/xfi CREATIVE®

© 2007 Creative Technology Ltd. Tutti gli altri marchi sono marchi o marchi registrati dei rispettivi proprietari.

AVVERTIMENTO SULL'EPILESSIA

Leggi con attenzione prima di utilizzare questo gioco o di lasciarlo usare ai tuoi bambini.

Alcuni soggetti possono essere colti da attacchi epilettici o da perdita di coscienza quando sono esposti a particolari luci lampeggianti o a determinati schemi luminosi.

Esiste la possibilità che questi soggetti siano colti da un attacco mentre guardano la televisione o usano alcuni videogiochi. Questo potrebbe accadere anche a individui senza precedenti medici legati a sintomi epilettici, o che non sono mai stati soggetti ad attacchi epilettici.

Se in passato tu o altri membri della tua famiglia avete manifestato dei sintomi riconducibili all'epilessia (attacchi o perdita di coscienza) dopo essere stati esposti a luci lampeggianti, consultate il medico prima di giocare.

Si consiglia ai genitori di sorvegliare sempre i loro bambini durante l'utilizzo di videogiochi. In caso di sintomi come vertigini, vista annebbiata, spasmi oculari o muscolari, perdita di coscienza, disorientamento e convulsioni, è indispensabile sospendere IMMEDIATAMENTE l'uso del prodotto e contattare il medico.

Precauzioni da seguire durante il gioco

- Non stare troppo vicino allo schermo: siedi distante dal monitor, tanto quanto te lo permette la lunghezza dei cavi di collegamento.
- Cerca di utilizzare i videogiochi su schermi di piccole dimensioni.
- Non giocare quando sei stanco o dopo aver dormito poco.
- Gioca sempre in ambienti illuminati adeguatamente.
- Riposati un minimo di 10/15 minuti per ogni ora di gioco.

INSTALLARE E USARE IL GIOCO

Per gli utenti con supporto ottico

Per installare il gioco, inserisci il supporto ottico nell'apposita unità e segui le istruzioni sullo schermo.

Dopo l'installazione del gioco, puoi avviarlo dal relativo menu di AutoPlay o individuarlo attraverso il menu **Start > Programmi** (o **Tutti i programmi**) che si trova nell'angolo inferiore sinistro dello schermo.

Se il tuo computer non supporta l'installazione automatica:

1. Fai clic su START sulla barra delle applicazioni.
2. Fai clic su RISORSE DEL COMPUTER.
3. Fai doppio sull'unità DVD-ROM che contiene il disco del gioco.
4. Fai doppio clic sull'icona **Setup.exe**.
5. Segui le istruzioni su schermo.

Per gli utenti con EA Link™

Puoi accedere alle istruzioni di gioco/installazione attraverso la sezione Guida all'interno di EA Link.

STAI AL GIOCO E REGISTRATI CON EA!

Crea un account membro EA e registra il gioco per ricevere da EA consigli strategici e codici gratuiti per vincere, è facile e veloce!

Puoi eseguire la registrazione durante la procedura di installazione o attraverso il collegamento della registrazione elettronica che trovi all'interno del menu di avvio. In alternativa, visita il nostro sito web all'indirizzo www.gamereg.ea.com e iscr iviti oggi stesso!

Nota: registrando il gioco con il tuo account membro EA, salverai una copia del tuo numero di serie per PC nella sezione "My Account" ("Il mio account") per tuo riferimento futuro.

Una volta installato il gioco, sarà possibile eseguirlo selezionando START (in basso a sinistra dello schermo) > PROGRAMMI > KUJU ENTERTAINMENT > RAIL SIMULATOR (Windows XP) o START > GIOCHI (Vista).

SOMMARIO

COMANDI 3
OPZIONI DI AVVIO 3
MENU A SCHERMO 4
TECNICHE INTERMEDIE DI GUIDA 4
SALVARE E CARICARE 8
INTRODUZIONE ALL'EDITOR 8
RIFERIMENTI 12
RISOLUZIONE DI PROBLEMI 14
ASSISTENZA TECNICA 15
GARANZIA 15

INTRODUZIONE

Benvenuto al simulatore ferroviario più realistico mai realizzato.

Rivivi la storia delle ferrovie percorrendo quattro delle principali linee europee alla guida di alcune delle più famose locomotive elettriche, diesel e a vapore di tutti i tempi. Mettiti subito alla guida con i comandi Semplici o dedica un po' di tempo a padroneggiare le complesse tecniche usate dai veri macchinisti. Esplora con calma ciascuna linea o affronta un impegnativo scenario, sfidando condizioni climatiche avverse o tentando di rispettare la tabella di marcia con un affollatissimo treno di pendolari.

Usa l'Editor per modificare il mondo del gioco e costruire paesaggi e itinerari personalizzati. D'altronde, se non ricrei tu la tua linea preferita, chi lo farà mai? Una volta che l'avrai perfezionata, mettila a disposizione dei tuoi amici o crea per essa locomotive e scenari unici.

- Visita **www.railsimulator.com** per informazioni sugli add-on disponibili, quali linee, materiale rotabile e scenari. Per l'installazione di questi contenuti segui le istruzioni ad essi allegate.
- *Rail Simulator* è un programma vasto e complesso ed è impossibile illustrarne tutti i dettagli in questo manuale; consulta la sezione *Ulteriori informazioni* a pag. 13 per scoprire come reperire altre notizie.

Visita **www.railsimulator.com** per informazioni e guide più aggiornate.

SUBITO ALLA GUIDA

1. Dopo l'installazione, fai clic su RAIL SIMULATOR per avviare il programma, quindi seleziona GIOCA PARTITA.
   - Non avrai bisogno di modificare le OPZIONI; le impostazioni predefinite sono state scelte per garantire il corretto funzionamento del simulatore. Per una spiegazione della funzione delle varie opzioni e dei casi in cui è necessario modificarle, consulta la sezione *Opzioni di avvio* a pag. 3.
2. Dal menu principale, seleziona ITINERARI e scegli una delle quattro linee disponibili: BATH GREEN PARK-TEMPLECOMBE, YORK-NEWCASTLE, PADDINGTON-OXFORD o HAGEN-SIEGEN.
3. Scegli GIOCO LIBERO per esplorare la linea a tuo piacimento o SCENARIO per selezionare una delle missioni disponibili su ciascuna delle linee.
   - Consulta la **scheda di riferimento** per un riepilogo dei comandi da tastiera e dei segnali.
   - Finché non avrai acquisito familiarità con il simulatore, mantieni attivato il pannello informativo (HUD tecnico: premi **F5**); vi troverai importanti dati sul treno in un formato di facile lettura.
   - Per maggiori dettagli su linee, scenari e locomotive consulta la sezione *Ulteriori informazioni* a pag. 13.

Per consentirti di entrare subito nel vivo del gioco, all'avvio del simulatore è disponibile per impostazione predefinita il modello di comando Semplice:

A	Accelera	**D**	Rallenta	**S**	Alterna tra marcia avanti/ indietro

Quando ti sentirai pronto a cimentarti con i controlli di guida realistici, consulta la sezione *Tecniche intermedie di guida* a pag. 4.

COMANDI

Quando sei in modalità di visualizzazione "cabina" (premi **1**) puoi usare il mouse per spostare leve e attivare interruttori e provare così una fantastica sensazione di realismo. Leve: tieni premuto il pulsante sinistro del mouse sulla leva e trascina il puntatore nella direzione in cui vuoi muoverla. Pulsanti e interruttori: fai clic su di essi con il pulsante sinistro del mouse per attivarli o accenderli/spegnerli.

Nota: i controlli disponibili variano in base al modello di comando al momento selezionato. Consulta la sezione *Modelli di comando* più avanti nel manuale.

Puoi usare il mouse anche per modificare l'angolo di visuale: tieni premuto il pulsante sinistro e trascina il puntatore nella direzione richiesta.

In alternativa, usa i comandi da tastiera elencati nella scheda di riferimento per avere tutti i controlli a portata di mano.

MODELLI DI COMANDO

Scegli una delle tre configurazioni di comandi da tastiera selezionando MENU PRINCIPALE > OPZIONI > OPZIONI DI GIOCO > MODELLO COMANDO:

Semplice	controlla velocità e direzione e lascia le operazioni più complesse al computer (vedi Subito alla guida a pag. 2).
Intermedio	assicura un coinvolgimento maggiore, ma richiede una certa abilità nell'uso di acceleratore e freno (vedi *Tecniche intermedie di guida* a pag. 4).
Esperto	assumi il controllo totale del treno per un'esperienza di guida assolutamente realistica.

OPZIONI DI AVVIO

Queste opzioni incidono su tutti gli elementi della simulazione e appaiono solo quando avvii (o riavvii) il programma.

Risoluzione schermo	Imposta il livello di dettaglio dell'immagine.
Anti alias	Modifica la visualizzazione dei bordi degli oggetti.
Schermo intero	Seleziona questa casella per eseguire il gioco a schermo intero anziché in modalità finestra.
Attiva EAX	Attiva EAX (vedi più avanti nel manuale). Se l'hardware in uso la supporta, questa opzione è attiva per impostazione predefinita.
Forza mixaggio software	In caso di problemi all'audio, seleziona questa opzione per usare la CPU anziché la scheda audio per l'elaborazione del suono.

EAX

EAX® ADVANCED HD™ include sofisticati algoritmi di riverbero e filtraggio che simulano gli effetti acustici del mondo reale per creare un panorama sonoro dinamico e un'esperienza di gioco più coinvolgente. Il supporto per EAX® ADVANCED HD™ 4.0 incluso in *Rail Simulator* consente la riproduzione di effetti 3D potenziati, incluso il famoso riverbero ambientale EAX® con Sound Blaster® X-Fi™. Per ulteriori informazioni su Sound Blaster® X-Fi™, visita **http://soundblaster.com**

Nota: modifica le Opzioni di avvio e le Opzioni principali (nel menu principale) per trovare la configurazione più adatta alle caratteristiche del tuo PC.

MENU A SCHERMO

BARRA DEGLI STRUMENTI PRINCIPALE

In tutte le modalità di visualizzazione (ad eccezione della modalità "cabina") ti basterà spostare il mouse verso il bordo inferiore dello schermo per richiamare la barra degli strumenti principale.

Torna al menu principale.

Visualizza la guida macchinisti per informazioni sul treno che stai conducendo.

Apri l'Editor (vedi la sezione *Introduzione all'Editor* a pag. 8)

Visualizza l'assistente assegnazione per ulteriori dettagli sullo scenario selezionato.

Passa a una mappa 2D della linea selezionata. Fai clic con il pulsante destro e trascina il puntatore per spostarti sulla mappa; usa la rotellina per ingrandire o rimpicciolire l'immagine.

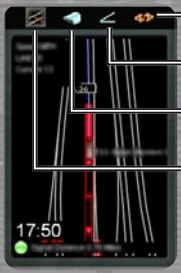
Fai clic per bloccare in posizione la barra degli strumenti.

ASSISTENTE ASSEGNAZIONE

Appare automaticamente all'avvio di uno scenario standard.

GUIDA MACCHINISTI

Premi **F3** per aprire questa guida.



TECNICHE INTERMEDIE DI GUIDA

Di seguito troverai una breve descrizione dei controlli di guida generici. **La spiegazione si riferisce soltanto ai modelli di comando Intermedio e Esperto** (vedi la sezione *Modelli di comando* a pag. 3). Passa a questa sezione una volta che avrai acquisito dimestichezza con i comandi di base illustrati nel paragrafo *Subito alla guida* (vedi pag. 2).

Nota: le locomotive caricate come parte di un'espansione possono funzionare diversamente da quelle inclusi in questo prodotto. Consulta la relativa documentazione per maggiori dettagli.

GUIDARE UNA LOCOMOTIVA A VAPORE

Le prime volte che guidi una locomotiva a vapore, attiva il Fuochista automatico per automatizzare alcuni dei controlli più complessi. Dal menu principale, seleziona OPZIONI PRINCIPALI > OPZIONI DI GIOCO.

I tre controlli principali sono:

Regolatore

Il regolatore consente il passaggio del vapore dalla caldaia ai cilindri, che imprimono il movimento alle ruote e fanno avanzare la locomotiva.

Premi **A** per aumentare la quantità di vapore immessa e **D** per diminuirla.

Invertitore

L'invertitore ha due posizioni, Avanti tutta e Indietro tutta, e si usa un po' come le marce di un'auto; al momento della partenza, impostalo su un valore più elevato per avere il massimo della potenza. Abbassalo gradualmente via via che acquisti velocità per evitare un eccessivo consumo di vapore.

Premi **W** per ruotare l'invertitore in senso orario (Avanti) e **S** per ruotarlo in senso antiorario (Indietro).

Freni del treno

Questo comando aziona i freni della locomotiva e di ogni altro rotabile dotato di freni ad essa collegato.

Premi **'** per azionare i freni e **;** per rilasciarli.

Avviare il treno

1. Rilascia i freni. Una volta che i freni sono completamente rilasciati e la pressione nella condotta dei freni si è assestata su un valore costante (controlla il dato nel pannello informativo **F5**), aziona gradualmente i freni fino a portarli nella posizione Corsa. Lasciarli nella posizione Rilascio comporterebbe infatti un inutile spreco di vapore.
2. Ruota completamente l'invertitore in senso orario (Avanti).
3. Apri il regolatore al 50% circa; il treno inizierà a muoversi.
4. Una volta raggiunta una velocità di circa 10 miglia orarie (16 km/h), abbassa l'invertitore fino al 45% circa.
5. Via via che acquisti velocità, continua ad abbassare l'invertitore fino al 15-20% circa.

- Per accelerare, aumenta gradualmente l'apertura del regolatore fino a quando non avrai raggiunto la velocità desiderata.
- Per mantenere la velocità in salita dovrai aumentare il valore dell'invertitore e/o l'apertura del regolatore (accelerazione).
- In discesa puoi procedere per inerzia chiudendo completamente il regolatore e impostando l'invertitore su un valore del 45% circa.
- Tieni sempre d'occhio i parametri Utilizzo vapore e Produzione vapore nel pannello informativo. Agisci su regolatore e invertitore in modo che il valore relativo alla Produzione vapore sia sempre più elevato di quello relativo all'Utilizzo vapore; in caso contrario, la pressione nella caldaia scenderà e la locomotiva perderà potenza.

Fermare il treno

Assicurati di avere di fronte a te lo spazio sufficiente per fermarti; un treno con trazione a vapore che marci a una velocità di 60 miglia orarie (96,4 km/h) ha uno spazio di frenata di circa ¾ di miglio (1,2 km).

Aziona il freno del treno fino a portarlo nella posizione Applica (il parametro è visualizzato nel pannello informativo **F5**).

- In questo modo l'azione dei freni aumenterà gradualmente fino a raggiungere la forza di frenata massima.
- Per azionare solo parzialmente i freni, dopo averli applicati rilasciali fino a quando nel pannello informativo il controllo appare nella posizione Freno parziale. In questo modo la forza di frenata si manterrà sul livello impostato.

GUIDARE UNA LOCOMOTIVA DIESEL

I cinque controlli principali sono:

Acceleratore

Premi **A** per aumentare la velocità e **D** per diminuirla.

Invertitore

L'invertitore di una locomotiva diesel ha in genere tre sole posizioni: Avanti, Indietro e Neutrale (folle).

Per avanzare, premi **W** per portare l'invertitore in posizione Avanti. Per indietreggiare, premi **S** per spostarlo sulla posizione Indietro. Durante le soste metti sempre l'invertitore in folle spostandolo sulla posizione Folle.

Freni del treno

Questo comando aziona i freni della locomotiva e di ogni altro rotabile dotato di freni ad essa collegato.

Premi **'** per azionare i freni e **;** per rilasciarli.

Freni della locomotiva

Questo comando aziona i freni della sola locomotiva. Questi freni in genere si utilizzano solo quando si guida una 'locomotiva isolata', ovvero non attaccata a un convoglio.

Premi **]** per azionare i freni e **[** per rilasciarli.

Accensione e spegnimento

Premi **Z** per avviare o spegnere la locomotiva.

Avviare il treno

1. Avvia la locomotiva.
2. Sposta l'invertitore sulla posizione Avanti.
3. Rilascia i freni del treno e della locomotiva, se azionati.
4. Porta l'acceleratore a un valore del 25% circa. Non portare l'acceleratore al massimo in partenza; ciò potrebbe causare il pattinamento delle ruote o un sovraccarico dei motori, con conseguente interruzione della potenza.
5. Una volta raggiunta una velocità di circa 10 miglia orarie (16 km/h), potrai portare l'acceleratore al massimo. Regola la velocità con maggiore prudenza in caso di pioggia o neve.

Fermare il treno

Assicurati di avere di fronte a te lo spazio sufficiente per fermarti; un treno con trazione diesel che marci a una velocità di 90 miglia orarie (145 km/h) ha uno spazio di frenata di circa ¾ di miglio (1,2 km).

Aziona il freno del treno fino a portarlo nella posizione Freno parziale (mostrata nel pannello informativo **F5**). Aumenta o diminuisci la forza di frenata spostando il controllo all'interno della posizione Freno parziale.

GUIDARE UN'ELETTROMOTRICE

I sei controlli principali sono:

Acceleratore

Premi **A** per aumentare la velocità e **D** per diminuirla.

Invertitore

L'invertitore di un'elettromotrice ha in genere tre sole posizioni: Avanti, Indietro e Folle.

Per avanzare, premi **W** per portare l'invertitore in posizione Avanti. Per indietreggiare, premi **S** per spostarlo sulla posizione Indietro. Durante le soste metti sempre l'invertitore in folle spostandolo sulla posizione Folle.

Freni del treno

Questo comando aziona i freni della locomotiva e di ogni altro rotabile dotato di freni ad essa collegato.

Premi **'** per azionare i freni e **;** per rilasciarli.

Freni della locomotiva

Questo comando aziona i freni della sola locomotiva. Questi freni in genere si utilizzano solo quando si guida una 'locomotiva isolata', ovvero non attaccata a un convoglio.

Premi **]** per azionare i freni e **[** per rilasciarli.

Pantografo su/giù

Premi **P** per alzare o abbassare il pantografo, che convoglia l'elettricità dai cavi aerei.

Accensione e spegnimento

Premi **Z** per avviare o spegnere la locomotiva.

Nota: nei modelli BR294 e Classe 166 i comandi di acceleratore e freno del treno sono combinati. Quando sei alla guida di queste locomotive, premi **D** per azionare i freni.

Avviare il treno

1. Alza il pantografo se non è già sollevato.
2. Avvia la locomotiva.
3. Sposta l'invertitore sulla posizione Avanti.
4. Rilascia i freni del treno e della locomotiva, se azionati.
5. Porta l'acceleratore a un valore del 25% circa. Non portare l'acceleratore al massimo in partenza; ciò potrebbe causare il pattinamento delle ruote o un sovraccarico dei motori, con conseguente interruzione della potenza.
6. Una volta raggiunta una velocità di circa 10 miglia orarie (16 km/h), potrai portare l'acceleratore al massimo. Regola la velocità con maggiore prudenza in caso di pioggia o neve.

Fermare il treno

Assicurati di avere di fronte a te lo spazio sufficiente per fermarti; un treno con trazione elettrica che marci a una velocità di 90 miglia orarie (145 km/h) ha uno spazio di frenata di circa ¾ di miglio (1,2 km).

Aziona il freno del treno fino a portarlo nella posizione Freno parziale (mostrata nel pannello informativo **F5**). Aumenta o diminuisci la forza di frenata spostando il controllo all'interno della posizione Freno parziale.

SALVARE E CARICARE

Puoi salvare i tuoi progressi di gioco in qualsiasi momento premendo il tasto **F2**.

Per caricare uno scenario o una sessione di gioco libero precedentemente salvati, apri il menu scenario, seleziona lo scenario desiderato e fai clic su CONTINUA.

> **Nota:** è possibile eseguire un solo salvataggio per ciascuno scenario o sessione di gioco libero. Ogni salvataggio successivo andrà a sovrascrivere il precedente.

INTRODUZIONE ALL'EDITOR

Di seguito sono brevemente illustrate le funzionalità principali degli strumenti utente dell'Editor.

- Gli strumenti utente inclusi in *Rail Simulator* consentono di modificare gli ambienti forniti e di creare un universo di gioco personalizzato.
- Gli strumenti professionali offrono un maggiore controllo sulla creazione di nuovi contenuti ma sono destinati a utenti esperti e sviluppatori. Puoi scaricarli, insieme alla relativa documentazione, dal sito Web **www.railsimulator.com**

MENU DELL'EDITOR

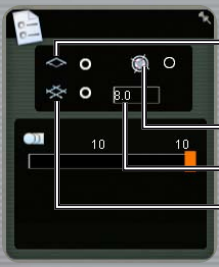
Gli strumenti dell'Editor sono accessibili tramite tre menu dinamici visualizzati sul lato sinistro dello schermo.

Menu principale dell'Editor

> **Nota:** per maggiori dettagli su questi strumenti, consulta la guida dell'Editor (vedi la sezione *Ulteriori informazioni* a pag. 13).

Menu Selezione oggetti

Menu Opzioni oggetti



ISTRUZIONI DI BASE PER L'USO DELL'EDITOR

Comincia a creare il tuo universo di gioco personalizzato utilizzando queste semplici tecniche. Per istruzioni più particolareggiate, consulta la guida dell'Editor (vedi la sezione *Ulteriori informazioni* a pag. 13).

- Se commetti un errore, premi **CTRL+Z** per annullare la tua ultima azione oppure seleziona un oggetto e premi **CANC** per eliminarlo.
- Quando fai clic su un oggetto, su di esso appare una serie di frecce. Fai clic su una di queste frecce e, senza rilasciare il pulsante, sposta il mouse per modificare posizione, altezza o direzione dell'oggetto.

Creare colline

1. Seleziona l'icona degli strumenti di colorazione nel menu principale dell'Editor per accedere alla relativa suite.
2. Seleziona l'icona Altezza (all'estrema sinistra della fila centrale).
3. Fai clic sul terreno e tieni premuto il pulsante del mouse. Apparirà una griglia che mostra l'area sulla quale avrà effetto la modifica. Sposta il mouse avanti e indietro per cambiare l'altezza del terreno. L'altezza corrente è visualizzata al centro della barra di stato (nella sezione inferiore della schermata).

Posizionare i binari

1. Seleziona l'icona degli strumenti Oggetti lineari nel menu principale dell'Editor, quindi seleziona un tipo di binario dal menu di selezione degli oggetti.
2. Sposta il mouse nella finestra del simulatore. Sotto il cursore apparirà una sfera gialla con una freccia che indica la direzione nella quale verrà disposto il binario.
3. Se la direzione è corretta, fai clic per posizionare il binario; in caso contrario, tieni premuto il pulsante sinistro e sposta il mouse per modificare la direzione in cui verrà collocato.
4. Rilascia il pulsante sinistro e sposta il mouse nella direzione della freccia per visualizzare una sagoma del binario.
5. Fai clic con il pulsante sinistro del mouse per collocare il binario in corrispondenza della sagoma.
6. Una nuova sagoma apparirà alla fine della sezione di binario appena collocata; fai clic col pulsante sinistro del mouse per posizionarla.

- Fai clic con il pulsante destro del mouse una volta per annullare il posizionamento continuo dei binari, o due volte per annullare completamente l'operazione.

Creare una trincea o un terrapieno

Queste caratteristiche del terreno vengono in genere applicate ai binari ma possono essere utilizzate anche sulle strade (di solito per realizzare un ponte-terrapieno).

1. Seleziona l'icona degli strumenti di colorazione nel menu principale dell'Editor per accedere alla relativa suite. Seleziona lo strumento Adesione (l'icona che raffigura una calamita).
2. Fai clic con il pulsante sinistro del mouse su un'area della linea posta al di sopra della superficie del suolo. Lo strumento rileva i tratti di binario o le strade in posizione rialzata nei pressi e aumenta o diminuisce l'elevazione del terreno in base alle impostazioni da te scelte.

- Lo strumento Adesione agisce soltanto sulle aree poste a un livello inferiore rispetto alla ferrovia o strada. Le opzioni relative allo strumento Adesione (angolazione di taglio, angolazione del terrapieno e ampiezza di base) possono essere impostate nel menu Opzioni oggetti.

Collocare un oggetto

1. Seleziona gli strumenti Oggetto nel menu dell'editor principale, quindi seleziona l'icona degli edifici residenziali nel menu di selezione degli oggetti.
2. Seleziona una delle voci in elenco.
3. La sagoma dell'oggetto scelto appare sotto il puntatore del mouse e aderisce alla superficie del terreno.

- Fai clic con il pulsante sinistro del mouse per collocare una copia dell'oggetto nella posizione corrente.
- Tieni premuto il pulsante e sposta il mouse per ruotare l'oggetto, quindi rilascia il pulsante per collocarlo.
- Fai clic con il pulsante destro per concludere il posizionamento di quel tipo di oggetto.

Collocare gli indicatori di linea

Gli indicatori aiutano i treni a orientarsi lungo la rete ferroviaria. Un indicatore Marciapiede, ad esempio, segnala al treno che è arrivato in stazione e che deve fermarsi.

1. Fai clic sull'icona infrastruttura binario nel menu di selezione degli oggetti. Seleziona un oggetto e premi **M** per passare direttamente agli indicatori nell'elenco di ricerca.
2. Seleziona un indicatore e sposta il mouse nella finestra del simulatore. Noterai che all'indicatore è collegato un filamento azzurro sormontato da un cubo arancione; sposta l'indicatore lungo un tratto di linea e questo si aggancerà ai binari.
3. Tieni premuto il pulsante sinistro del mouse e sposta il cursore lungo i binari per definire la lunghezza dell'indicatore. Rilascia il pulsante per collocare l'indicatore.
4. Per regolarne la lunghezza, selezionalo, quindi fai clic senza rilasciare sui cubi della freccia verde.

- Fai clic con il pulsante destro del mouse per concludere il posizionamento dei segnali.

Creare un marciapiede

1. Dal menu di selezione degli oggetti, scegli INDICATORE – MARCIAPIEDE.
2. Fai clic con il pulsante sinistro del mouse su una sezione di binario per collocarvi un indicatore marciapiede. Tieni premuto il pulsante e sposta il mouse per definire la lunghezza del marciapiede.
3. Seleziona l'icona marciapiede dal menu di selezione degli oggetti lineari. Seleziona un oggetto nell'elenco di ricerca in basso e premi **P** per passare direttamente ai marciapiedi.
4. Stabilisci la lunghezza visibile del marciapiede procedendo come spiegato a proposito dei binari (vedi la sezione Posizionare i binari a pag. 9).
5. Colloca il marciapiede in posizione parallela rispetto ai binari, accanto al relativo indicatore e seguendo l'andamento della linea ferroviaria. Verifica che il marciapiede sia posizionato in maniera corretta rispetto ai binari.

- Fai clic con il pulsante destro del mouse per concludere il posizionamento di quel tipo di marciapiede.

Posizionare un oggetto connesso alla linea ferroviaria

Gli oggetti connessi alla linea ferroviaria sono elementi dello scenario che interagiscono con i treni, quali ad esempio segnali, stazioni di rifornimento e strutture per il carico delle merci. Tali oggetti devono essere collegati alla linea perché i treni in transito possano interagire con essi.

1. Fai clic sull'icona infrastruttura binario nel menu di selezione degli oggetti. Premi la lettera corrispondente all'iniziale dell'oggetto connesso alla linea ferroviaria che desideri collocare per passare direttamente al punto corrispondente nell'elenco.
2. Scorri le varie voci fino a individuare l'oggetto e selezionalo.
3. Fai clic con il pulsante sinistro del mouse per posizionarlo. Quando rilasci il pulsante, sotto il puntatore del mouse appare un collegamento all'oggetto; sposta il cursore lungo un tratto di binario per farvi aderire il collegamento.
4. Fai clic con il pulsante sinistro del mouse per fissare il collegamento ai binari.

- Fai clic con il pulsante destro del mouse per concludere il posizionamento degli oggetti connessi alla linea ferroviaria.

Collocare un segnale

I segnali vengono collocati come tutti gli altri oggetti connessi alla linea.

- A seconda del tipo di segnale, potrebbe però essere necessario fissare più di un collegamento ai binari. Una volta fissato il primo collegamento, posiziona gli altri nei punti appropriati.

Gli strumenti professionali consentono di usare tecniche più sofisticate per il posizionamento dei segnali. Vedi pag. 8 per informazioni su come procurarseli.

Creare un raccordo

Per creare un raccordo bisogna aggiungere una sezione di binario a un tratto di linea esistente.

1. Seleziona lo stesso tipo di binario utilizzato per la linea principale (vedi la sezione *Posizionare i binari* a pag. 9); se utilizzi un tipo di binario diverso, il nuovo raccordo potrebbe non funzionare correttamente.
2. Sposta la sfera gialla con la freccia lungo i binari fino al punto in cui vuoi inserire il raccordo. Per semplificare le operazioni, la freccia gialla si allinea automaticamente a qualsiasi binario vicino.
3. Fai clic con il pulsante sinistro del mouse per visualizzare una sagoma del nuovo binario.
4. Allontana la sagoma dal binario originale seguendo una linea curva e fai clic con il pulsante sinistro del mouse per creare il raccordo.

- Fai clic con il pulsante destro del mouse una volta per annullare il posizionamento continuo dei binari, o due volte per annullare completamente l'operazione.

Applicare texture al terreno

Le texture vengono applicate al terreno mediante uno strumento spray per la colorazione.

1. Seleziona l'icona degli strumenti di colorazione nel menu principale dell'Editor per accedere alla relativa suite. Seleziona lo strumento di colorazione del terreno (l'icona che mostra un pennello su un quadrato bianco). L'elenco di ricerca mostra le texture disponibili.
2. Seleziona una texture e porta il mouse sul terreno; una griglia mostrerà l'area interessata dalla modifica.
3. Tieni premuto il pulsante sinistro per applicare la texture. Tieni premuto più a lungo il pulsante per applicare la texture su un'area più ampia.

- Fai clic con il pulsante destro del mouse quando avrai terminato di usare lo strumento spray per le texture.

SEGNALAZIONI E MESSAGGI DI ERRORE

I seguenti messaggi vengono visualizzati quando nel corso della simulazione si verifica un errore.

Errori irreparabili

I seguenti errori causano la fine immediata dello scenario o della sessione di gioco libero.

Deragliamento treno	Il tuo treno è uscito dai binari. In genere questo avviene quando si imbocca una curva a velocità troppo elevata o si transita su un raccordo chiuso.
Collisione	Il tuo treno è entrato in collisione con un altro treno o vagone.
La locomotiva ha esaurito l'acqua (solo treni a vapore)	La tua locomotiva a vapore è rimasta senz'acqua.
Fusione fusibili (solo treni a vapore)	La tua locomotiva a vapore è rimasta senz'acqua; un meccanismo di sicurezza ha innescato il rilascio della pressione dalla caldaia per scongiurare il rischio di un'esplosione. Per evitare questo problema, accertati che il livello dell'acqua nella caldaia non scenda mai a zero.
Ritorno di fiamma fatale (solo treni a vapore)	La tua locomotiva a vapore è entrata in una galleria con le porte del forno aperte. Per evitare questo problema, chiudi le porte del forno e apri al massimo lo sfiatatoio.
Forno spento (solo treni a vapore)	Il fuoco non è stato alimentato a sufficienza e si è spento.

Errori operativi principali

Il verificarsi di questi errori non impedisce al treno di proseguire la sua marcia e non determina quindi la conclusione forzata di uno scenario o di una sessione di gioco libero. Il giocatore verrà tuttavia pesantemente penalizzato nel rapporto sulle prestazioni stilato alla fine dello scenario.

Treno spostato con porta aperta	Il treno si è mosso mentre le porte erano aperte.
Treno uscito di stazione prima dell'imbarco dei passeggeri	Sei uscito dall'area della stazione prima che la barra dell'imbarco passeggeri avesse raggiunto il 100%.
Treno spostato durante le operazioni di carico/scarico	Sei partito prima che la barra di carico merci/carburante avesse raggiunto il 100%.
Segnale oltrepassato a via impedita (SPAD)	Hai superato un segnale rosso senza aver ricevuto la necessaria autorizzazione.

Errori operativi secondari

Il verificarsi di questi errori non impedisce al treno di proseguire la sua marcia e non determina quindi la conclusione forzata di uno scenario o di una sessione di gioco libero.

Uso improprio del freno d'emergenza/freno automatico	Hai azionato il freno di emergenza o causato l'attivazione del freno da parte del sistema di segnalazione automatico.
Eccesso di velocità	Hai superato il limite di velocità. Ogni volta che ciò avviene, vengono registrati i dati relativi a orario di partenza, velocità massima, distanza percorsa, pietra miliare più vicina e limite di velocità.
Comfort passeggeri/merci	I passeggeri hanno dovuto sopportare disagi inaccettabili. In genere questo accade quando si supera la velocità della linea, soprattutto in curva, o quando si frena troppo bruscamente.
Pattinamento (solo scenari)	Il pattinamento delle ruote in genere si produce quando il treno accelera o frena troppo bruscamente, soprattutto se viaggia a pieno carico. Per evitare questo pericolo, accelera gradualmente e usa la sabbiera del treno per spargere sabbia sui binari.
Sosta in stazione non eseguita *(*solo scenari trasporto passeggeri*)*	Non hai eseguito la sosta in stazione prevista nelle istruzioni dello scenario.
Sosta per ordine di servizio non eseguita *(*solo scenari trasporto merci*)*	Non hai eseguito la sosta prevista nel tuo ordine di servizio e nelle istruzioni dello scenario.
Utilizzo irregolare del fischio (solo scenari)	L'uso del fischio è vietato in ingresso nelle gallerie, all'arrivo in stazione e durante le ore notturne.

ULTERIORI INFORMAZIONI

Per ulteriori informazioni su *Rail Simulator*, apri **\Programmi\Rail Simulator\Manuali** (a meno che tu non abbia installato il gioco in una directory diversa) e seleziona la cartella relativa alla tua lingua.

Linee, materiale circolante e scenari	Descrive le linee, il materiale circolante e gli scenari inclusi nel gioco.
Guida dell'Editor	Fornisce una descrizione particolareggiata dello strumento Editor.

Visita **www.railsimulator.com** per informazioni più aggiornate e utili consigli di gioco.

RISOLUZIONE DI PROBLEMI

CENTRO DI SUPPORTO ONLINE

Se dovessero verificarsi problemi di funzionamento del gioco, visita il nostro centro di supporto online all'indirizzo **http://support.electronicarts.co.uk**: potrai visualizzare le più recenti domande frequenti per la risoluzione di problemi e inviarci i tuoi quesiti online per ricevere supporto tecnico (in inglese).

Per i consigli sulla risoluzione di problemi con EA Link, assicurati che EA Link sia in esecuzione e seleziona "Guida" nella parte superiore della finestra di EA Link per visitare la relativa sezione.

Supporto offline

Il gioco include un file di supporto tecnico per aiutarti a risolvere problemi. Puoi trovare questo file nella stessa cartella del gioco. Puoi inoltre ricevere supporto attraverso l'assistenza tecnica (consulta la sezione *Assistenza tecnica* più avanti).

PROBLEMI DI FUNZIONAMENTO DEL GIOCO

- Assicurati che il tuo computer soddisfi i requisiti minimi di sistema richiesti dal gioco e di avere installato i più recenti driver per la scheda video e la scheda audio.

  Per le schede video NVIDIA, visita **www.nvidia.com** per individuare e scaricare il driver.

  Per le schede video ATI, visita **www.ati.amd.com** per individuare e scaricare il driver.
- Se usi la **versione su supporto ottico** del gioco, prova a reinstallare DirectX dal supporto ottico. Tipicamente si trova nella cartella "DirectX" all'interno di quella di radice del supporto. Se hai accesso a Internet, puoi visitare **www.microsoft.com** per scaricare la versione più recente di DirectX.

CONSIGLI GENERICI PER LA RISOLUZIONE DI PROBLEMI

- Se possiedi la **versione su supporto ottico** del gioco e la schermata di AutoPlay non appare automaticamente per installare/giocare, clicca con il destro sull'icona del lettore di supporti ottici che si trova all'interno della cartella "Risorse del computer" e seleziona **AutoPlay**.
- Se il gioco funziona lentamente, prova a ridurre la qualità di alcune delle impostazioni audio e video dal menu delle opzioni del gioco. Spesso ridurre la risoluzione dello schermo può migliorare le prestazioni.
- Per ottenere prestazioni ottimali durante il gioco, potrebbe essere utile disabilitare altri processi simultanei o le applicazioni antivirus in esecuzione all'interno di Windows. Tuttavia, assicurati di riavviare tali applicazioni antivirus dopo aver finito di giocare.

ASSISTENZA TECNICA

Puoi contattare l'assistenza clienti di Electronic Arts al numero telefonico

848.800.729

(dal lunedì al venerdì, dalle 9.00 alle 18.00), oppure collegarti al nostro sito

www.electronicarts.it

e consulta la sezione assistenza clienti.

È inoltre possibile raggiungerci via email all'indirizzo

servizio-clienti@electronicarts.it

Dalla Svizzera chiama il numero telefonico 0900 900 998 (CHF 1,19/min).

N.B.: il servizio riguarda esclusivamente problematiche tecniche e informazioni sui nostri prodotti e NON fornisce soluzioni o trucchi per alcun gioco.

Nota: se hai acquistato il gioco attraverso EA Link, puoi accedere all'accordo di licenza con l'utente finale all'indirizzo **http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/it/eula.pdf**

GARANZIA

Nota: la seguente garanzia è valida solo per i prodotti venduti al dettaglio e non per quelli venduti online attraverso EA Link.

Garanzia limitata

Electronic Arts garantisce all'acquirente originario di questo prodotto che i supporti su cui sono registrati i programmi saranno esenti da difetti di materiale o di lavorazione per 90 giorni dalla data dell'acquisto. Durante tale periodo, sarà possibile sostituire i supporti riportando il prodotto originale presso il rivenditore ove è stato acquistato, corredato dalla relativa prova di acquisto, da una descrizione dei difetti, dai supporti difettosi e dall'indirizzo dell'acquirente stesso. Electronic Arts sostituirà i supporti danneggiati, scorte di magazzino permettendo.

Questa garanzia è supplementare e non influisce in alcun modo sui diritti legali dell'acquirente.

Questa garanzia non si applica ai programmi software, che sono forniti "così come sono", né ai supporti che siano stati soggetti a uso improprio, deterioramento eccessivo o danni.

In caso di malfunzionamento di qualunque genere, NON spedire il supporto elettronico a Electronic Arts, ma contattare il servizio di assistenza tecnica o il rivenditore presso il quale il prodotto è stato acquistato.

© 2007 F4G Development 4 LLP. Tutti i diritti riservati. Sviluppato da Kuju Entertainment Limited in associazione con F4G Software PLC. Parti di quest'opera sono © di Kuju Entertainment Limited 2007. Motore fisico fornito da Ageia Technologies Inc. Il logo Rail Simulator Logo è un marchio registrato di F4G Development 4 LLP. Il logo Rail Simulator Developments è un marchio di F4G Software PLC. DB e il logo DB sono marchi di Deutsche Bahn AG. First e il logo First sono marchi di First Group PLC. Il logo Creative è un marchio di Creative Labs Inc. EA e il logo EA sono marchi o marchi registrati di Electronic Arts Inc. negli Stati Uniti e/o in altri Paesi. Tutti gli altri marchi sono di proprietà dei rispettivi detentori.

KUI01605208MT