RAIL SIMULATOR®

Get up to 40% Faster Gaming Performance and Phenomenal Surround Sound with Headphones.

Hear to Believe

Upgrade Your Sound Card To Sound Blaster X-Fi Platinum Fatal1ty Champion Series To Enjoy The Fastest, Most Thrilling Gaming Audio Ever!

Check it out at europe.creative.com/xfi CREATIVE®

©2007 Creative Technology Ltd. All otherbrands are trademarks or registered trademarks of their respective holders.

OSTRZEŻENIE PRZED PADACZKĄ (EPILEPSJĄ)

Prosimy przeczytać przed uruchomieniem gry lub pozwoleniem dziecku na jej uruchomienie.

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku padaczkowego lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tego ataku lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie niektórych gier komputerowych. Takie przypadłości mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie rozpoznano padaczki, lub które nigdy wcześniej nie doznały ataków padaczkowych. Jeżeli u użytkownika (lub kogoś z jego rodziny) wystąpiły kiedykolwiek objawy padaczki (ataki padaczkowe lub nagłe utraty przytomności) spowodowane migotaniem światła, przed rozpoczęciem gry należy zasięgnąć porady lekarza.

Zaleca się, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Gdyby u użytkownika lub jego dziecka wystąpiły podczas gry którekolwiek z następujących objawów: zawroty głowy, zaburzenia wzroku, skurcze mięśni oczu lub innych mięśni, utrata przytomności, zaburzenia błędnika, jakiekolwiek mimowolne odruchy lub drgawki, należy NATYCHMIAST przerwać grę i skonsultować się z lekarzem.

W czasie gry należy zachować następujące środki ostrożności

- Nie siadaj zbyt blisko ekranu. Usiądź w takiej odległości, na jaką pozwala długość kabli.
- O ile to możliwe, graj na niezbyt dużym ekranie.
- Staraj się nie grać, jeśli odczuwasz zmęczenie lub senność.
- Upewnij się, że pomieszczenie, w którym grasz, jest dobrze oświetlone.
- Odpoczywaj co najmniej 10 do 15 minut na każdą godzinę gry.

INSTALACJA I ROZGRYWKA

Wersja płytowa

Aby zainstalować grę, umieść płytę w napędzie i postępuj zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie.

W celu uruchomienia zainstalowanej gry wybierz menu START systemu Windows XP (lewy dolny róg ekranu), a następnie PROGRAMY (lub WSZYSTKIE PROGRAMY) > KUJU ENTERTAINMENT > RAIL SIMULATOR . W systemie Vista możesz uruchomić grę za pomocą specjalnego eksploratora, dostępnego po naciśnięciu następujących przycisków: START > GRY.

Jeśli Twój komputer nie obsługuje automatycznej instalacji:

1. Kliknij przycisk START na pasku zadań.
2. Kliknij ikonę MÓJ KOMPUTER.
3. Dwukrotnie kliknij ikonę właściwego napędu DVD-ROM.
4. Dwukrotnie kliknij ikonę **Setup.exe**.
5. Postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie.

Wersja EA Link™

Możesz uzyskać dostęp do instrukcji instalacji/gry w sekcji pomocy EA Link

ZAREJESTRUJ SIĘ W EA, ABY BYĆ NA BIEŻĄCO!

Załóż konto użytkownika EA i zarejestruj tę grę, aby otrzymać darmowe kody i podpowiedzi od EA. Trwa to krótko i wymaga niewielkiego wysiłku!

Aby zarejestrować grę, odwiedź naszą witrynę pod adresem **www.gamereg.ea.com** i zarejestruj się już dzisiaj!

Uwaga: Podczas rejestracji gry na koncie użytkownika EA jej numer seryjny zostanie zapisany w dokładnych informacjach o koncie w zakładce „Moje konto", aby można go było w razie potrzeby łatwo znaleźć.

SPIS TREŚCI

Sterowanie 3
Opcje domyślne 3
Menu ekranowe 4
Średniozaawansowane techniki sterowania .. 4
Zapisywanie i wczytywanie 8
Wprowadzenie do edytora świata gry 8
Pomoc 12
Rozwiązywanie problemów 14
Centrum Pomocy 15
Gwarancja 15

WPROWADZENIE

Oto najwierniejszy symulator kolei, jaki dotąd powstał.

Poznaj historię kolejnictwa, podróżując czterema najważniejszymi europejskich trasami kolejowymi jako maszynista kierujący największymi na świecie lokomotywami elektrycznymi, spalinowymi lub parowymi. Wybierz podstawową technikę sterowania (Simple controls), aby szybko rozpocząć grę, lub spędź trochę czasu na poznawaniu tajników skomplikowanych operacji wykonywanych przez prawdziwych maszynistów! Pokonuj kolejne kilometry każdej linii we własnym tempie lub podejmij wyzwania stawiane przez wymagające scenariusze, które zmuszą Cię do zmierzenia się z okropną pogodą czy też do punktualnej jazdy na liniach dowożących ludzi do pracy.

Edytor świata gry (World Editor) pozwala kształtować świat za oknami pociągu, budować własne otoczenie oraz tworzyć linie kolejowe. Za jego pomocą możesz odtworzyć swoje ulubione połączenie podmiejskie. Po zakończeniu pracy możesz udostępnić linię swoim znajomym lub stworzyć własne scenariusze i lokomotywy dla Twojej trasy.

- Odwiedź witrynę **www.railsimulator.com**, aby pobrać inne dostępne trasy, scenariusze czy tabor. Aby zainstalować dodatek, postępuj zgodnie z instrukcjami dołączonymi do każdego pakietu z materiałem dodatkowym.
- *Rail Simulator* to obszerna i złożona gra symulacyjna, dlatego też niniejszy podręcznik zawiera tylko najważniejsze informacje. Rozdział *Dodatkowe informacje* na stronie 13 zawiera wskazówki dotyczące sposobu uzyskania dodatkowych informacji na temat gry.

Witryna **www.railsimulator.com** to doskonałe źródło najnowszych informacji oraz przewodników po grze.

SZYBKIE ROZPOCZĘCIE GRY

1. Po zainstalowaniu gry kliknij przycisk RAIL SIMULATOR, aby ją uruchomić, a następnie wybierz rozpoczęcie rozgrywki (PLAY GAME).

- Nie musisz włączać menu opcji (OPTIONS), gdyż ustawienia domyślne zostały dobrane tak, aby umożliwić płynną grę. Objaśnienie opcji fabrycznych oraz opis sytuacji, w których można je ewentualnie zmienić, znajdują się w rozdziale *Opcje domyślne* na stronie 3.

2. W menu głównym wybierz opcję tras (ROUTES) i jedną z czterech dostępnych linii: Bath Green Park – Templecombe, York – Newcastle, Paddington – Oxford lub Hagen – Siegen.
3. Wybierz opcję gry bez ograniczeń (FREE PLAY), aby wybrać dowolną linię, lub opcję scenariusza (SCENARIO), aby wybrać misję dla każdej z tras.

- Klawisze służące do sterowania lokomotywą oraz włączania sygnałów zostały przedstawione na **karcie informacyjnej (reference card)**.
- Jeśli dopiero poznajesz tajniki gry, włącz ekran informacyjny interfejsu technicznego (**F5**), aby wyświetlić ważne informacje o pociągu w przejrzystym formacie.
- Aby uzyskać dodatkowe informacje na temat poszczególnych tras, scenariuszy oraz lokomotyw, zapoznaj się z rozdziałem *Dodatkowe informacje* na stronie 13.

W celu umożliwienia Ci szybkiego rozpoczęcia gry, domyślnie wybrano podstawowe opcje sterowania:

A	Przyspieszenie	**D**	Zwolnienie	**S**	Przełączanie ruchu do przodu i do tyłu

Gdy będziesz już gotów do poznania tajników realistycznego kierowania pociągiem, zapoznaj się z rozdziałem *Średniozaawansowana technika sterowania* na stronie 4.

STEROWANIE

Gdy włączony jest widok z kabiny (naciśnij **1**), możesz kierować lokomotywą jak prawdziwy maszynista, pociągając za dźwignie oraz włączając i wyłączając przełączniki. Aby przesunąć dowolną dźwignię, naciśnij i przytrzymaj lewy przycisk myszy na wybranym elemencie sterowania, a następnie przeciągnij wskaźnik w żądanym kierunku. Aby włączyć lub wyłączyć dowolny przełącznik, kliknij go lewym przyciskiem myszy.

Uwaga: dostępne są jedynie elementy sterowania obsługiwane przez daną technikę sterowania (zob. rozdział *Techniki sterowania* poniżej).

Myszka służy również do zmiany kąta widoku. Kliknij i przytrzymaj prawy przycisk myszy, a następnie przeciągnij mysz w wybranym kierunku.

Aby użyć klawiatury do sterowania kątem widoku, skorzystaj z przycisków opisanych na karcie informacyjnej (reference card).

TECHNIKI STEROWANIA

Aby użyć jednej z trzech dostępnych opcji sterowania klawiaturą, wybierz kolejno:
MENU GŁÓWNE > OPCJE > OPCJE ROZGRYWKI > TECHNIKA STEROWANIA (MAIN MENU > OPTIONS > GAMEPLAY OPTIONS > CONTROL MODEL)

Simple (Podstawowa)	Sterowanie jedynie prędkością i kierunkiem jazdy i pozostawienie bardziej skomplikowanych operacji komputerowi (zob. *Szybkie rozpoczęcie gry* na stronie 2).
Intermediate (Średniozaawansowana)	Dostępne są dodatkowe opcje sterowania, takie jak dokładniejszy układ kontroli prędkości oraz układ hamulcowy (zob. *Średniozaawansowana technika sterowania* na stronie 4).
Expert (Zaawansowana)	Pełna kontrola nad pociągiem – najbardziej realistyczna technika sterowania.

OPCJE DOMYŚLNE

Opisane poniżej opcje dotyczą wszystkich elementów gry i pojawiają się jedynie po uruchomieniu (lub ponownym uruchomieniu) symulacji.

Screen Resolution (Rozdzielczość ekranu)	Ustawienie umożliwiające określenie poziomu szczegółowości obrazu.
Multi-sample (Próbkowanie wielokrotne)	Ustawienie określa sposób wyświetlania krawędzi obiektów.
Full Screen (Pełny ekran)	Zaznacz to pole, aby uruchomić grę w trybie pełnego ekranu. W przeciwnym razie symulacja zostanie uruchomiona w oknie.
Enable EAX (Włącz EAX)	Włącza opcję EAX (patrz poniżej). Opcja ta jest automatycznie włączona jedynie w przypadku posiadania karty dźwiękowej obsługującej ten standard.
Force Software Mixing	W przypadku problemów z dźwiękiem wybierz tę opcję, aby do przetwarzania dźwięku wykorzystywany był procesor, a nie karta dźwiękowa.

EAX

Standard EAX® ADVANCED HD™ to zaawansowane algorytmy pogłosu oraz filtrowania, umożliwiające odtworzenie realistycznych efektów dźwiękowych. Daje to dynamiczne otoczenie audio i w rezultacie bardzo wciągającą rozgrywkę. Dzięki obsłudze standardu EAX® ADVANCED HD™ 4.0 gra *Rail Simulator* zapewnia zaawansowane efekty 3D , w tym renomowany system pogłosu EAX® obsługiwany przez serię kart muzycznych Sound Blaster® X-Fi™. Dodatkowe informacje na temat kart dźwiękowych z serii Sound Blaster® X-Fi™ można uzyskać pod adresem **http://soundblaster.com**

Uwaga: zmiana opcji domyślnych (Start-Up Options) oraz opcji głównych (Main Options, w menu głównym) umożliwia skonfigurowanie gry zgodnie z możliwościami Twojego komputera.

MENU EKRANOWE

GŁÓWNY PASEK NARZĘDZI

We wszystkich widokach, oprócz widoku z kabiny, przesuń myszkę w kierunku dolnej krawędzi ekranu, aby wyświetlić główny pasek narzędzi.

Powrót do głównego menu.

Wyświetlenie pomocnika maszynisty, zawierającego informacje na temat kierowanego pociągu.

Otwórz edytor świata gry (World Editor). Dodatkowe informacje na temat tej funkcji znajdują się w rozdziale *Wprowadzenie do edytora świata gry* na stronie 8.

Wyświetlenie asystenta misji, przekazującego dodatkowe informacje na temat wybranego scenariusza.

Przełączenie widoku bieżącej trasy na mapę 2D. Naciśnij prawy przycisk myszy i przeciągnij wskaźnik, aby poruszać się po mapie. Do zbliżania i oddalania obrazu służy kółko przewijania.

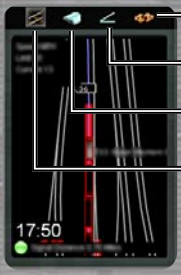
Kliknij, aby zablokować pasek narzędzi.

POMOCNIK MISJI

Ten ekran pojawia się automatycznie na początku każdego standardowego scenariusza.

POMOCNIK MASZYNISTY

Aby wyświetlić ten ekran, naciśnij **F3**.



Parametry eksploatacyjne – specyfikacja pociągu. Klikaj ikony, aby ręcznie kontrolować wagony, lub włącz hamulce dla każdego wagonu.

Informacja o nachyleniu – profil najbliższego odcinka toru, w tym obecne nachylenie toru, prędkość oraz maksymalna dozwolona prędkość.

Informacja o celu podróży – cel podróży, oczekiwany czas przybycia oraz wymagany czas oczekiwania.

Informacja o torze – układ torowiska, sygnały i węzły kolejowe.

ŚREDNIOZAAWANSOWANE TECHNIKI STEROWANIA

Poniżej znajduje się opis podstawowych elementów sterowania pociągiem. **Opis ten dotyczy jedynie średniozaawansowanej oraz zaawansowanej techniki sterowania** (zob. *Techniki sterowania* na stronie 3). Zapoznaj się z zawartością tego rozdziału, jeśli opanowałeś już podstawowe elementy sterowania opisane w rozdziale *Szybkie rozpoczęcie gry* (zobacz str. 2).

Uwaga: w przypadku korzystania z maszynowozów stanowiących materiały dodatkowe do gry, sposób ich sterowania może się w pewnym stopniu różnić od sposobu kierowania lokomotywami z podstawowej gry. W celu uzyskania bardziej szczegółowych informacji zapoznaj się z dokumentacją dołączoną do danego dodatku.

KIEROWANIE PAROWOZEM

Jeśli dopiero zacząłeś grę lokomotywą parową, włącz automatycznego palacza (Automatic Fireman), aby powierzyć bardziej skomplikowane funkcje komputerowi. W menu głównym wybierz kolejno: MAIN OPTIONS > GAME OPTIONS (GŁÓWNE OPCJE > OPCJE GRY).

Znajdują się tam trzy ważne elementy sterowania:

Regulator

Regulator wpuszcza parę z kotła do cylindrów, które obracają koła i umożliwiają ruch lokomotywy.

Naciśnij **A** w celu zwiększenia i **D** w celu zmniejszenia ilości wypuszczanej pary.

Przełącznik jazdy

Przełącznik umożliwia zmianę ustawienia od „całej naprzód" (Full Forward) do „całej wstecz" (Full Reverse). Sterowanie jest podobne jak w samochodzie: aby rozpędzić pociąg, wybierz najwyższe ustawienie, które daje maksymalną moc. Takie ustawienie zużywa dużo pary, więc po osiągnięciu wyższej prędkości zmniejsz ustawienie przełącznika.

Naciśnij **W**, aby przesunąć przełącznik do przodu, lub **S** , aby przesunąć go do tyłu.

Hamulce pociągu

Ten element sterowania umożliwia włączanie hamulców lokomotywy i wagonów (o ile te zostały w nie wyposażone).

Naciśnięcie ' włącza hamulce, naciśnięcie ; zwalnia je.

Rozpędzanie pociągu

1. Zwolnij hamulce. Po całkowitym zwolnieniu hamulców i osiągnięciu stałego ciśnienia w przewodzie hamulcowym (pokazanego na ekranie informacyjnym **F5**), lekko naciśnij hamulce, aby przełączyć je w pozycję jazdy. Jeśli nie przestawisz hamulców z pozycji zwolnienia, niepotrzebnie stracisz parę.
2. Ustaw przełącznik maksymalnie do przodu.
3. Otwórz okno regulatora na 50%, pociąg zacznie się toczyć.
4. Gdy osiągniesz prędkość 10 m/h, przestaw przełącznik w ustawienie ok. 45%.
5. Gdy stopniowo zwiększasz prędkość, zmniejszaj ustawienie przełącznika aż do ok. 15-20%.

- Jeśli musisz wtedy przyspieszyć, zwiększaj ustawienie przełącznika, aż osiągniesz żądaną prędkość.
- Aby zachować prędkość przy jeździe pod górę, przesuń przełącznik do przodu lub/i zwiększ otwarcie przepustnicy.
- Gdy zjeżdżasz ze wzniesienia, możesz całkowicie zamknąć regulator i ustawić przełącznik w położeniu ok. 45%.
- Nie spuszczaj oka z wartości zużycia (Steam Usage) i produkcji pary (Steam Generation), które znajdują się na ekranie informacyjnym. Dopasuj ustawienie regulatora i przełącznika jazdy tak, aby ilość produkowanej pary (Steam Generation) przekraczała ilość jej zużycia (Steam Usage), w przeciwnym razie stracisz ciśnienie w kotle i moc.

Zatrzymywanie pociągu

Pamiętaj, aby zacząć manewr zatrzymania na długo przed stacją: droga hamowania typowego pociągu z parowozem jadącego z prędkością 60 m/h to aż ¾ mili.

Naciskaj hamulce pociągu, aż na ekranie informacyjnym **F5** zostaną one wyświetlone w pozycji Apply (włączonej).

- Pozostawienie hamulców w tym ustawieniu powoduje ich powolne uruchomienie, aż do osiągnięcia maksymalnej mocy.
- Jeśli nie chcesz całkowicie włączać hamulców, zwolnij je zaraz po naciśnięciu, tak aby na ekranie informacyjnym ich pozycja została wyświetlona jako Self LAP (autoobieg). W ten sposób bieżący poziom mocy hamulców zostanie utrzymany.

KIEROWANIE SPALINOWOZEM

Istnieje pięć ważnych elementów sterowania:

Regulacja prędkości

Naciśnij **A**, aby zwiększyć, i **D**, aby zmniejszyć prędkość jazdy.

Przełącznik jazdy

Przełącznik jazdy lokomotywy spalinowej normalnie posiada tylko trzy ustawienia: do przodu (Forwards), do tyłu (Backwards) i neutralne (Neutral).

Aby ruszyć do przodu, naciśnij **W** w celu przesunięcia przełącznika w pozycję do przodu (Forwards). Aby ruszyć do tyłu, naciśnij **S** w celu przesunięcia przełącznika w pozycję do tyłu (Reverse). Gdy pociąg nie jest w ruchu, pamiętaj o ustawieniu przełącznika w pozycji neutralnej (Neutral).

Hamulce pociągu

Ten element sterowania umożliwia włączanie hamulców lokomotywy oraz wagonów (o ile te zostały w nie wyposażone).

Naciśnięcie ' włącza hamulce, naciśnięcie ; zwalnia je.

Hamulce lokomotywy

Poniższy opis dotyczy jedynie hamulców lokomotywy. Takie hamulce są wykorzystywane jedynie w przypadku kierowania lokomotywą bez przyczepionych wagonów, tzw. Light Engine.

Naciśnięcie] włącza hamulce, naciśnięcie [zwalnia je.

Uruchomienie/Wyłączenie

Naciśnij **Z**, aby uruchomić lub wyłączyć silnik.

Rozpędzanie pociągu

1. Uruchom silnik lokomotywy.
2. Ustaw przełącznik w pozycji do przodu (Forwards).
3. Zwolnij hamulce pociągu oraz lokomotywy, jeśli zostały włączone.
4. Ustaw przepustnicę w położeniu ok. 25%. Nie otwieraj maksymalnie przepustnicy przy rozpędzaniu pociągu od zera, gdyż może to spowodować poślizg mocy i przeciążenie silnika lub silników trakcyjnych i spowodować niedobór mocy.
5. Po osiągnięciu prędkości około 10 m/h możesz maksymalnie otworzyć przepustnicę. Zachowaj szczególną uwagę po opadach deszczu lub śniegu.

Zatrzymywanie pociągu

Pamiętaj, aby zacząć manewr zatrzymania na długo przed stacją: droga hamowania typowego pociągu ze spalinowozem jadącego z prędkością 90 m/h to aż ¾ mili.

Włącz hamulec pociągu, aż przełączy się w pozycję Self LAP (autoobiegu) (wyświetloną na ekranie informacyjnym **F5**). Zwiększaj lub zmniejszaj moc hamowania, poruszając dźwignią hamulca w zakresie pozycji autoobiegu.

KIEROWANIE ELEKTROWOZEM

Jest sześć ważnych elementów sterowania:

Regulacja prędkości

Naciśnij **A**, aby zwiększyć, i **D**, aby zmniejszyć prędkość jazdy.

Przełącznik jazdy

Przełącznik jazdy lokomotywy elektrycznej normalnie posiada tylko trzy ustawienia: do przodu (Forwards), do tyłu (Backwards) i neutralne (Neutral).

Aby ruszyć do przodu, naciśnij **W** w celu przesunięcia przełącznika w pozycję do przodu (Forwards). Naciśnij **S** w celu przesunięcia przełącznika w pozycję do tyłu (Reverse). Gdy pociąg nie jest w ruchu, pamiętaj o ustawieniu przełącznika w pozycji neutralnej (Neutral).

Hamulce pociągu

Ten element sterowania umożliwia włączanie hamulców lokomotywy oraz wagonów (o ile te zostały w nie wyposażone).

Naciśnięcie ' włącza hamulce, naciśnięcie ; zwalnia je.

Hamulce lokomotywy

Poniższy opis dotyczy jedynie hamulców lokomotywy. Takie hamulce są wykorzystywane jedynie w przypadku kierowania lokomotywą bez przyczepionych wagonów, tzw. Light Engine.

Naciśnięcie] włącza hamulce, naciśnięcie [zwalnia je.

Pantograf góra/dół

Naciśnij **P** w celu podniesienia lub obniżenia pozycji pantografu, który odbiera zasilanie z przewodu trakcyjnego.

Uruchomienie/Wyłączenie

Naciśnij **Z**, aby uruchomić lub wyłączyć silnik.

Uwaga: w modelach BR294 oraz Class 166 połączono sterowanie prędkością z hamulcami pociągu. Gdy kierujesz jedną z tych lokomotyw, naciśnij **D**, aby włączyć hamulce.

Rozpędzanie pociągu

1. Podnieś pantograf, o ile nie został on już wcześniej podniesiony.
2. Uruchom silnik lokomotywy.
3. Ustaw przełącznik w pozycji do przodu (Forwards).
4. Zwolnij hamulce pociągu oraz lokomotywy, jeśli zostały włączone.
5. Ustaw przepustnicę w położeniu ok. 25%. Nie otwieraj maksymalnie przepustnicy przy rozpędzaniu pociągu od zera, gdyż może to spowodować poślizg mocy lub przeciążenie silników trakcyjnych, powodując niedobór mocy.
6. Po osiągnięciu prędkości około 10 m/h możesz maksymalnie otworzyć przepustnicę. Zachowaj szczególną uwagę po opadach deszczu lub śniegu.

Zatrzymywanie pociągu

Pamiętaj, aby zacząć manewr zatrzymania na długo przed stacją: droga hamowania typowego pociągu z elektrowozem jadącego z prędkością 90 m/h to aż ¾ mili.

Włącz hamulec pociągu, aż przełączy się w pozycję Self LAP (autoobiegu) (wyświetloną na ekranie informacyjnym **F5**). Zwiększaj lub zmniejszaj moc hamowania, poruszając dźwignią hamulca w zakresie pozycji autoobiegu.

ZAPISYWANIE I WCZYTYWANIE

Aby zapisać postępy w trybie scenariusza (scenario) lub gry bez ograniczeń (free play), naciśnij **F2** w dowolnym momencie gry.

Aby wczytać zapisane postępy w trybie scenariusza (scenario) lub gry bez ograniczeń (free play), przejdź do menu scenariusza, wybierz sesję gry w trybie scenariusza lub gry bez ograniczeń, którą chcesz kontynuować, a następnie przejdź dalej (CONTINUE).

Uwaga: można zapisać tylko po jednej sesji gry w trybie scenariusza lub gry bez ograniczeń. Każde kolejne zapisanie stanu gry powoduje zastąpienie wcześniejszego zapisu.

WPROWADZENIE DO EDYTORA ŚWIATA GRY

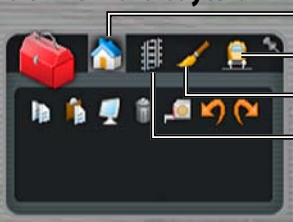
Niniejszy rozdział zawiera krótki opis podstawowych funkcji narzędzi użytkownika edytora świata gry (World Editor).

- Narzędzia użytkownika (User Tools) zostały dołączone do gry *Rail Simulator*. Służą one do modyfikacji otoczenia oraz tworzenia własnego świata symulacji kolejowej.
- Narzędzia profesjonalne (Professional Tools) zapewniają znacznie większą kontrolę nad tworzeniem elementów, dlatego też przeznaczone są jedynie dla zaawansowanych użytkowników oraz programistów. Aby pobrać te narzędzia oraz ich dokumentację, odwiedź witrynę **www.railsimulator.com**

MENU EDYTORA

Narzędzia edytora zostały pogrupowane w trzy dynamiczne menu, które znajdują się po lewej stronie ekranu.

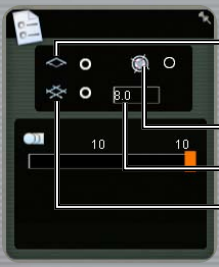
Główne menu edytora



Uwaga: bardziej szczegółowe informacje na temat poszczególnych narzędzi znajdują się w podręczniku użytkownika edytora (Editor User Guide – zob. rozdział *Dodatkowe informacje* na str. 13).

Menu wyboru obiektów

Menu opcji obiektów



PODSTAWOWE OPCJE EDYCJI

Poniżej opisane techniki podstawowe umożliwią Ci stworzenie własnej symulacji kolei. Bardziej szczegółowe informacje na ten temat znajdują się w podręczniku użytkownika edytora (Editor User Guide – zob. *Dodatkowe informacje* na str. 13).

- Jeśli pomyliłeś się przy edycji świata gry, naciśnij **CTRL**+**Z**, aby cofnąć ostatnią operację, lub wybierz obiekt i naciśnij **DEL** w celu jego usunięcia.
- Kliknięcie obiektu umożliwia wyświetlenie nad nim zestawu strzałek. Kliknij i przytrzymaj jedną z tych strzałek, a następnie poruszaj myszką w celu zmiany położenia lub wysokości.

Tworzenie wzniesień

1. Z menu głównego edytora wybierz ikonę narzędzi do rysowania, aby otworzyć menu rysunku.
2. Wybierz ikonę wzniesienia (środkowy rząd, na lewym końcu).
3. Naciśnij i przytrzymaj lewy przycisk myszy nad terenem. Pojawi się siatka, przedstawiająca obszar wzniesienia. Przesuwaj mysz do przodu i do tyłu, aby zmienić wzniesienie terenu. Bieżące wzniesienie zostanie wyświetlone w środkowej części paska statusu (na dole ekranu).

Układanie toru

1. Z menu głównego edytora wybierz ikonę narzędzi do obiektów linearnych, po czym z menu wyboru obiektu wybierz żądany rodzaj toru.
2. Przesuń kursor do świata gry. Poniżej kursora pojawi się żółta kulka ze strzałką, wskazującą kierunek układania toru.
3. Kliknij lewym przyciskiem myszy w wybranym kierunku układania toru lub naciśnij i przytrzymaj lewy przycisk myszy, a następnie porusz kursorem w celu zmiany kierunku układania toru.
4. Zwolnij lewy przycisk i przesuń myszkę w kierunku strzałki, aby zobaczyć zarys toru.
5. Kliknij lewym przyciskiem myszy, aby ułożyć tor we wskazanym położeniu.
6. Na końcu ostatniego nowego odcinka toru pojawi się kolejny zarys. Kliknij zarys lewym przyciskiem myszy, aby ułożyć kolejną część toru.

- Kliknij prawym przyciskiem myszy, aby anulować ciągłe układanie torów, lub dwukrotnie kliknij prawym przyciskiem myszy, aby całkowicie anulować układanie torów.

Tworzenie tuneli lub nasypów

Tunele lub nasypy są zazwyczaj wykorzystywane przy układaniu torów, znajdują one również zastosowanie przy projektowaniu dróg (najczęściej jako nasypy mostowe).

1. Z menu głównego edytora wybierz ikonę narzędzi do rysowania, aby otworzyć menu rysunku. Wybierz narzędzie dopasowania (ikona magnesu).
2. Kliknij lewym przyciskiem myszy na odcinkach toru, które znajdują się nad powierzchnią terenu. Narzędzie wykrywa odcinki, na których tor lub droga wznosi się powyżej lub poniżej powierzchni otaczającego terenu, i zastosowuje Twoje ustawienia w celu stworzenia nasypu lub tunelu.

- Narzędzie dostosowania terenu wpływa jedynie na obszary znajdujące się poniżej toru lub drogi. W menu opcji obiektów można wprowadzić ustawienia dla narzędzia dostosowania, tj. kąt tunelu (cutting angle), kąt nasypu (embankment angle) oraz szerokość podstawy (base width).

Rozmieszczanie obiektów

1. Z menu głównego edytora wybierz narzędzia do obiektów, a następnie z menu wyboru obiektów kliknij ikonę budownictwa mieszkalnego.
2. Wybierz obiekt z listy.
3. Poniżej kursora myszki pojawi się kształt obiektu, który dotyka powierzchni terenu:

- Kliknij lewym przyciskiem myszy, aby umieścić jeden wybrany obiekt w bieżącym położeniu.
- Kliknij i przytrzymaj, a następnie poruszaj myszką, aby obrócić rozmieszczony obiekt. Zwolnij przycisk, aby rozmieścić obiekt.
- Kliknij prawym przyciskiem myszy, aby zakończyć rozmieszczanie obiektów tego typu.

Rozmieszczanie znaczników torów

Znaczniki torów ułatwiają pociągom poruszanie się w obrębie węzła kolejowego. Przykładowo, znacznik peronu informuje o zbliżaniu się do danej stacji oraz konieczności zatrzymania pociągu.

1. Kliknij ikonę infrastruktury toru w menu wyboru obiektu. Wybierz obiekt i naciśnij **M**, aby przejść do listy znaczników.
2. Wybierz znacznik i porusz myszką w kierunku świata gry. Zauważ, że na jasnoniebieskiej nóżce znacznika znajduje się pomarańczowy sześcian. Przesuń obiekt znacznika nad odcinkiem toru, a znacznik zostanie ustawiony przy wybranym odcinku.
3. Kliknij i przytrzymaj lewy przycisk myszy i przesuń kursor wzdłuż toru, aby określić długość znacznika. Zwolnij lewy przycisk myszki w celu rozmieszczenia znacznika.
4. Wybierz znacznik, a następnie kliknij lewym przyciskiem myszy i przytrzymaj zielone sześciany strzałek, aby dopasować długość znacznika.

- Kliknij prawym przyciskiem myszy, aby zakończyć rozmieszczanie znaczników.

Tworzenie peronów

1. W menu wyboru obiektów kliknij znacznik peronu (MARKER – PLATFORM).
2. Lewym przyciskiem myszy kliknij odcinek toru, aby umieścić tam znacznik peronu. Naciśnij i przytrzymaj lewy przycisk myszy, a następnie porusz myszką, aby długość znacznika osiągnęła żądaną długość peronu.
3. Z menu wyboru obiektów linearnych wybierz ikonę peronu. Wybierz obiekt z poniższej listy wyświetlania i naciśnij **P**, aby przejść bezpośrednio do peronów.
4. Określ widoczną długość peronu w sposób analogiczny jak w przypadku długości torów (zob. *Układanie torów* na stronie 9).
5. Umieść peron równolegle do toru, obok znacznika peronu i zgodnie z łukiem toru. Upewnij się, że właściwa krawędź peronu jest skierowana ku torowi.

- Kliknij prawym przyciskiem myszy, aby zakończyć rozmieszczanie danego peronu.

Rozmieszczanie obiektów połączonych z torem

Obiekty połączone z torem to elementy otoczenia powiązane z pociągiem, takie jak miejsca tankowania, punkty załadunku pociągów towarowych czy semafory. Takie obiekty musisz połączyć z torowiskiem, aby umożliwić ich interakcję z przejeżdżającymi pociągami.

1. Kliknij ikonę infrastruktury toru w menu wyboru obiektu. Naciśnij pierwszą literę angielskiej nazwy obiektu połączonego z torem, aby przejść od razu do właściwego miejsca na liście.
2. Przewiń do dołu w celu znalezienia i wybrania żądanego obiektu.
3. Kliknij lewym przyciskiem myszy, aby rozmieścić obiekt. Po zwolnieniu lewego przycisku myszy poniżej jej kursora pojawi się połączenie do obiektu. Przesuń kursor wzdłuż odcinka toru w celu podłączenia go do tego obiektu.
4. Kliknij tor lewym przyciskiem myszy, aby zablokować połączenie.

- Kliknij prawym przyciskiem myszy, aby zakończyć rozmieszczanie obiektów torowiska.

Rozmieszczanie semaforów

Rozmieszczanie semaforów odbywa się podobnie, jak w przypadku innych obiektów połączonych z torem.

- W zależności od rodzaju semafora może zaistnieć konieczność wykonania więcej niż jednego połączenia z torem. Po zablokowaniu pierwszego połączenia odpowiednio dokonaj kolejnych.

Jeśli chcesz wypróbować bardziej zaawansowane opcje rozmieszczania semaforów, użyj narzędzi profesjonalnych (Professional Tools, na str. 8 znajdują się instrukcje dotyczące ich pobrania).

Tworzenie węzła kolejowego

W celu stworzenia węzła kolejowego dodaj odcinek toru, który przechodzi przez środek istniejącego odcinka.

1. Wybierz ten sam rodzaj toru, który został położony w miejscu wybranego węzła kolejowego (zobacz *Układanie toru* na str. 8). Użycie innego typu toru uniemożliwi prawidłowe korzystanie z węzła kolejowego.
2. Przesuń wskaźnik (żółta kulka ze strzałką) wzdłuż odcinka toru, aż do miejsca planowanego węzła kolejowego. W celu ułatwienia edycji żółta strzałka dopasowuje się do każdego najbliższego odcinka toru.
3. Kliknij lewym przyciskiem myszy, aby wyświetlić zarys nowego odcinka toru.
4. Przesuń zarys tak, aby przeciął oryginalny odcinek toru w celu stworzenia węzła kolejowego.

- Kliknij prawym przyciskiem myszy, aby zakończyć ciągłe układanie torów, a następnie dwukrotnie kliknij prawym przyciskiem myszy, aby całkowicie anulować układanie torów.

Struktury terenu

Opisane poniżej narzędzie umożliwia nadawanie struktury danemu terenowi.

1. Z menu głównego edytora wybierz ikonę narzędzi do rysowania, aby otworzyć menu rysunku. Wybierz narzędzie rysowania terenu (pędzel w białym kwadracie). Lista przeglądania wyświetli dostępne struktury terenu.
2. Wybierz strukturę i przesuń kursor myszy nad żądany teren. Siatka wskazuje obszar, którego struktura ulegnie zmianie.
3. Naciśnij i przytrzymaj lewy przycisk myszy, aby rozpocząć rysowanie struktury. Im dłużej przytrzymasz przycisk, tym szerszy obszar ulegnie zmianie.

- Kliknij prawym przyciskiem myszy, aby wyjść z narzędzi rysowania struktury terenu.

OSTRZEŻENIA I KOMUNIKATY O BŁĘDACH

W przypadku błędu w symulacji na ekranie wyświetlony zostanie jeden z następujących komunikatów.

Błędy krytyczne

Poniższe błędy powodują bezwzględne zakończenie sesji gry bez ograniczeń lub w trybie scenariusza.

Wykolejenie pociągu (Train derailment)	Pociąg opuścił linię toru. Zdarza się to, jeśli pokonujesz zakręty zbyt szybko lub próbujesz przejechać przez zamknięte węzły kolejowe.
Zderzenie (Collision)	Jadący z dużą prędkością pociąg zderzył się z innym pociągiem lub wagonem.
Brak wody w parowozie (Locomotive ran out of water) (tylko parowozy)	W parowozie zabrakło wody.
Korek topliwy uległ rozpuszczeniu (Fusible plug has melted) (tylko parowozy)	W parowozie zabrakło wody, a mechanizm bezpieczeństwa spuścił ciśnienie z kotła, aby zapobiec jego wybuchowi. Aby tego uniknąć, nie dopuść, żeby poziom wody w kotle spadł do zera.
Wdmuchnięcie płomieni do kabiny (Fatal blowback) (tylko parowozy)	Parowóz wjechał do tunelu z otwartymi drzwiczkami skrzyni ogniowej. Aby uniknąć tego błędu, przed wjechaniem do tunelu zamknij drzwiczki skrzyni ogniowej oraz ustaw dmuchawę w położeniu maksymalnym.
Zgaszenie ognia (Firebox extinguished) (tylko parowozy)	Ogień w kotle zgasł, ponieważ nie dorzucano do niego odpowiedniej ilości węgla.

Poważne błędy operacyjne

Poniższe błędy nie powodują zakończenia gry w trybie scenariusza lub gry bez ograniczeń, gdyż maszynista może nadal kierować pociągiem. Pamiętaj jednak, że ich popełnienie jest karane odjęciem dużej ilości punktów w raporcie zakończenia misji, wyświetlanym po ukończeniu scenariusza.

Jazda bez zamknięcia drzwi (Moved train while doors were open)	Pociąg rozpoczął jazdę bez zamknięcia drzwi.
Opuszczenie stacji, zanim wszyscy pasażerowie wsiedli (Left station before passenger loading was complete)	Pociąg opuścił stację, mimo że pasek wsiadania (passenger loading) nie osiągnął jeszcze wartości 100%.
Opuszczenie punktu przez zakończeniem załadunku/wyładunku/tankowania (Moved train whilst loading/unloading was under way)	Pociąg opuścił punkt, mimo że pasek załadunku/wyładunku/tankowania nie osiągnął jeszcze wartości 100%.
Niebezpieczne przejechanie semafora (Signal passed at danger, w skrócie SPAD)	Przejechanie czerwonego sygnału bez uzyskania odpowiedniego zezwolenia.

Drobne błędy operacyjne

Poniższe błędy nie powodują zakończenia gry w trybie scenariusza lub gry bez ograniczeń, gdyż maszynista może nadal kierować pociągiem.

Użycie hamulca bezpieczeństwa (Used emergency brakes/penalty brakes)	Włączyłeś hamulec bezpieczeństwa lub został on włączony przez automatyczny system ostrzegania.
Nadmierna prędkość (Speeding)	Przekroczenie ograniczenia prędkości. Każde przekroczenie prędkości zostanie zapamiętane, włączywszy w to czas jego rozpoczęcia, maksymalną prędkość, przejechaną odległość, najbliższy słupkek milowy oraz maksymalną dozwoloną prędkość.
Komfort pasażerów i ładunku (Passenger/freight comfor)	Pasażerowie są zmuszeni do podróżowania w niekomfortowych warunkach. Do tego błędu dochodzi zazwyczaj w przypadku przekroczenia prędkości, szczególnie gdy pociąg skręca. Pasażerowie mogą odczuć dyskomfort również w przypadku zbyt raptownego hamowania.
Poślizg mocy (Wheelslip) (tylko scenariusze)	Poślizg mocy ma miejsce, gdy pociąg zbyt raptownie przyspiesza lub hamuje (szczególnie przy sporym obciążeniu). Aby uniknąć poślizgu mocy, delikatnie przyspieszaj oraz używaj piasecznicy pociągu w celu wysypania piasku na tor.
Opuszczona stacja pasażerska (Failed to stop at a station) (tylko scenariusze z pociągami pasażerskimi)	Pociąg nie zatrzymał się na stacji, co było wymagane w instrukcjach danego scenariusza.
Opuszczony punkt załadunku/wyładunku (Failed to stop for work order) (tylko scenariusze z pociągami towarowymi)	Pociąg nie zatrzymał się w punkcie załadunku/wyładunku, co było wymagane w instrukcjach danego scenariusza.
Niewłaściwe użycie syreny sygnalizacyjnej (Improper horn use) (tylko scenariusze)	Syrena sygnalizacyjna nie została użyta przy zbliżaniu się do stacji lub tunelu bądź została użyta w nocy.

DODATKOWE INFORMACJE

Aby uzyskać dodatkowe informacje na temat gry *Rail Simulator*, wejdź do katalogu **\Program Files\Rail Simulator\Manuals** (lub innego, zgodnie ze ścieżką wybraną podczas instalacji gry) i wybierz folder języka.

Routes, Rolling Stock, Scenarios (Trasy, tabor, scenariusze)	Podręcznik opisuje trasy, dostępny tabor oraz scenariusze gry.
Editor User Guide (Podręcznik użytkownika Edytora)	Podręcznik oferuje wyczerpujący opis narzędzia do edycji świata gry (World Editor).

Witryna **www.railsimulator.com** oferuje wszystkie najnowsze informacje, wskazówki i podpowiedzi.

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

SIECIOWE CENTRUM POMOCY

W razie kłopotów związanych z niniejszą grą, odwiedź nasze Centrum Pomocy na stronie **http://eapo.custhelp.com**, gdzie możesz zapoznać się z najnowszymi rozwiązaniami problemów, a także przesłać zapytanie do sieciowej pomocy technicznej.
Aby wyświetlić wskazówki EA Link dotyczące rozwiązywania problemów, sprawdź czy EA Link jest uruchomiony, po czym wybierz POMOC w górnej części okna EA Link, aby przejść do sekcji Pomoc.

Pomoc w trybie offline

Niniejsza gra zawiera plik pomocy technicznej, który pomoże rozwiązać problemy z grą. Plik pomocy technicznej znajdziesz w folderze instalacyjnym gry. Możesz również uzyskać pomoc w Centrum Pomocy (zobacz rozdział *Centrum Pomocy* na stronie 15).

PROBLEMY PODCZAS GRY

- Upewnij się, że Twój komputer spełnia minimalne wymagania systemowe gry, oraz że posiadasz zainstalowane najnowsze sterowniki karty graficznej i karty dźwiękowej

Jeśli posiadasz kartę graficzną NVIDIA, odwiedź **www.nvidia.pl**, aby pobrać sterowniki.
Jeśli posiadasz kartę graficzną ATI, odwiedź **www.ati.amd.com**, aby pobrać sterowniki.

- Jeśli korzystasz z **wersji płytowej** gry, spróbuj zainstalować moduł DirectX z płyty. Zazwyczaj można go znaleźć w folderze DirectX w głównym katalogu. Jeśli posiadasz dostęp do Internetu, możesz odwiedzić stronę **www.microsoft.com**, aby pobrać najnowszą wersję modułu DirectX.

OGÓLNE WSKAZÓWKI PRZY ROZWIĄZYWANIU PROBLEMÓW

- Jeśli korzystasz z **wersji płytowej** niniejszej gry i ekran autoodtwarzania nie pojawia się samoczynnie po włożeniu płyty do napędu, kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę napędu w oknie Mój komputer i wybierz autoodtwarzanie.
- Jeśli gra działa powoli, spróbuj zmienić niektóre ustawienia wideo i dźwięku w menu opcji gry. Zmniejszenie rozdzielczości ekranu umożliwia zwykle zwiększenie wydajności gry.
- W celu uzyskania optymalnej wydajności, możesz wyłączyć inne aplikacje działające w tle bądź program antywirusowy w systemie Windows. Pamiętaj jednak o ponownym włączeniu programu antywirusowego po zakończeniu gry.

CENTRUM POMOCY

Z uwagi na charakter większości problemów występujących w grach PC, łatwiejsze i zazwyczaj szybsze jest zdiagnozowanie ich przy użyciu naszego Centrum Pomocy dostępnego pod adresem **http://eapo.custhelp.com**.
Tutaj w zakładce *Znajdź odpowiedzi* możesz przejrzeć często zadawane pytania (FAQ) na temat poszczególnych gier lub informacje ogólne. Jeśli nie jesteś w stanie rozwiązać problemu, kliknij zakładkę *Zadaj pytanie*, aby skontaktować się z pracownikiem Centrum, który odpowie Ci możliwie jak najszybciej. Jeśli mimo to wciąż potrzebujesz pomocy, skontaktuj się z naszym zespołem telefonicznie (od poniedziałku do piątku w godzinach 9:00-17:00).

Telefon: **+48 22 852 27 30**
Koszt połączenia naliczany jest zgodnie z obowiązującym cennikiem operatora telefonicznego.

Bezpośredni kontakt e-mailowy z Centrum Pomocy: **pomoc_techniczna@ea.com**

Aby pomóc nam lepiej zdiagnozować dany problem, przed skontaktowaniem się z nami wygeneruj raport diagnostyczny DirectX Twojego komputera:

- Kliknij START > URUCHOM… i wpisz **dxdiag**. Kliknij OK, następnie, gdy raport będzie już gotowy, kliknij ZAPISZ WSZYSTKIE INFORMACJE… i zapisz raport na pulpicie Windows.

  Uwaga: Centrum Pomocy nie oferuje informacji dotyczących kodów, sposobu rozgrywania danej gry itp.

Uwaga: Jeśli niniejsza gra została zakupiona poprzez EA Link, możesz zapoznać się z umową licencyjną pod adresem **http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/pl/eula.pdf**

GWARANCJA

Uwaga: Poniższe gwarancje dotyczą wyłącznie produktów zakupionych w sieci detalicznej. Gwarancje nie obejmują produktów zakupionych poprzez EA Link.

Ograniczona gwarancja

Electronic Arts gwarantuje nabywcy oprogramowania, że nośnik, na którym oprogramowanie zostało zapisane, będzie wolny od wad mechanicznych i wykonania w okresie 90 dni od daty zakupu. Przez ten czas uszkodzone nośniki będą wymieniane, pod warunkiem odesłania oryginalnego nośnika wraz z dowodem zakupu, opisem uszkodzenia i adresem zwrotnym do Electronic Arts Polska, ul. Iłżecka 26, 02-135, Warszawa. Gwarancja jest dodatkiem i w żaden sposób nie ogranicza praw ustawowych. Gwarancja nie obejmuje samego oprogramowania, które jest dostarczane bez gwarancji, jak i nośnika, jeśli był używany niewłaściwie, został uszkodzony, bądź był nadmiernie eksploatowany.
Electronic Arts nie obejmuje gwarancją produktów zakupionych z drugiej ręki (gdy konsument nie jest pierwszym użytkownikiem Produktu).

© 2007 F4G Development 4 LLP. Wszelkie prawa zastrzeżone. Produkcja: Kuju Entertainment Limited we współpracy z F4G Software plc. Prawa autorskie do elementów oprogramowania: Kuju Entertainment Limited 2007. Mechanizm fizyki gry dostarczony został przez Ageia Technologies Inc. Logo Rail Simulator jest zastrzeżonym znakiem towarowymi F4G Development 4 LLP. Logo Rail Simulator Developments jest znakiem towarowym F4G Software plc. DB oraz logo DB są znakami towarowymi Deutsche Bahn AG. First oraz logo First są znakami towarowymi First Group plc. Logo Creative jest znakiem towarowym Creative Labs Inc. EA oraz logo EA są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych oraz/lub w innych krajach. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

KUX01605208MT