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.

EPILEPSZIA-FIGYELMEZTETÉS!

Kérjük, olvassa el mielőtt Ön vagy gyermekei játszani kezdenének.

Néhány ember hajlamos epilepsziás rohamokra, vagy eszméletvesztésre, mikor hirtelen fényvillanásokkal, fényeff ektusokkal kerül szembe a mindennapi életben. Ezeknél a személyeknél a televízió nézése, illetve a bizonyos videojátékok is okozhatnak ilyesfajta rohamokat. Ez a veszély akkor is fennáll, ha az illető eddig még nem produkált ilyen rohamokat, és kórtörténetében sem szerepelt ilyesmi Ha az Ön családjában bárkinek valaha is volt valamilyen epilepsziás tünete (pl. roham, eszméletvesztés) a villanó fényektől, kérjük, forduljon kezelőorvoshoz játék előtt.

Kérjük a szülőket, hogy kísérjék fi gyelemmel gyermekeiknek a videojátékokkal való időtöltését. Ha Ön, vagy gyermeke észreveszi magán az alább felsorolt tünetek valamelyikét a játékkal töltött idő alatt, AZONNAL függessze fel a tevékenységet és forduljon orvoshoz! Ilyen tünetek például: szédülés, homályos látás, szem vagy izomgyengeség, eszméletvesztés, helytelen tájékozódás, önkéntelen mozgás vagy izomrángás.

Óvintézkedések a játék használata során

- Ne legyen túl közel a képernyőhöz. Tartsa meg a megfelelő távolságot, legalább annyira, amennyire a vezetékek ezt lehetővé teszik!
- Inkább kisebb méretű képernyőt használjon!
- Kialvatlanság vagy fáradtság esetén ne üljön le játszani!
- Játsszon jól megvilágított szobában!
- Tartson szünetet a játék közben, óránként legalább 10-15 percet!

A JÁTÉK TELEPÍTÉSE ÉS HASZNÁLATA

Lemez használata esetén

A játék telepítéséhez helyezd a lemezt a lemezmeghajtóba és kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat.

Ha telepítetted a játékot, a Windows XP-ben a START menü segítségével indíthatod el, mely a képernyő bal alsó sarkában található: PROGRAMOK (vagy MINDEN PROGRAM) > KUJU ENTERTAINMENT > RAIL SIMULATOR. A Vistában a Vista Játéktallózó segítségével indíthatod el, mely itt található: START > GAMES.

Ha a géped nem támogatja az automatikus telepítést:

1. Kattints a START gombra!
2. Kattints a Sajátgép ikonra!
3. Kattints duplán a megfelelő DVD-meghajtó ikonjára!
4. Kattints duplán a **Setup.exe** ikonra!
5. Kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat!

EA Link használata esetén

Az EA Linken belül található Help (Súgó) rovatban megtalálhatod a telepítéssel és használattal kapcsolatos instrukciókat.

MARADJ A JÁTÉKBAN, REGISZTRÁLJ AZ EA-NÁL!

Hozd létre most ingyenes EA hozzáférésedet, hogy hozzájuthass ingyenes csalás kódokhoz és útmutatásokhoz az EA-tól - gyors és egyszerű!

Ha regisztrálni szeretnél, látogasd meg honalpunkat: **www.gamereg.ea.com**, és iratkozz fel még ma!

Megjegyzés: EA hozzáférésed minden EA játékkal kapcsolatos belépésre feljogosít. Regisztráld új játékodat az EA hozzáférésedhez a telepítés során, vagy a játék indítómenüjében található elektronikus regisztrációs linkkel, így elmentheted PC-s szériaszámodat az EA hozzáférésed adataihoz.

TARTALOMJEGYZÉK

Irányítás 3
Indítási beállítások 3
Képernyőmenük 4
Haladó vezetési technikák 4
Mentés és betöltés 8
A Világszerkesztő (World Editor) 8
Referencia 12
Hibaelhárítás 14
Vevőszolgálat 15
Jótállás 15

BEVEZETÉS

Üdvözlünk minden idők legvalósághűbb vonatszimulátorában.

Járd be a vonattörténelem állomásait Európa négy legfontosabb útvonalán, és közben vezesd a legnagyszerűbb villany-, dízel- és gőzmozdonyokat! Gyerünk egyből a sínekre, és használd ki az Egyszerű irányítás (Simple controls) lehetőségeit, vagy mélyülj el jobban a témában, és ismerd meg a valódi mérnökök által használt összetett technikákat! Menj végig minden vonalon a saját tempódban, vagy vegyél részt nehéz küldetésekben, melyekben például szörnyű időjárási körülményekkel kell megküzdened, vagy be kell tartanod egy munkásvonat menetrendjét.

A vonaton kívüli világot a Világszerkesztő (World Editor) segítségével irányíthatod. Építsd fel a neked tetsző környeztet, és fektesd le a saját vasútvonalaidat! Ha te nem hozod létre a kedvenc útvonalaidat, ki tenné meg helyetted? Ha sikerült tökéletesítened, oszd meg a barátaiddal, vagy alkoss hozzá egyedi mozdonyokat és küldetéseket!

- Látogasd meg a **www.railsimulator.com** honlapot, hogy megismerd a többi elérhető vagont, utat és küldetést! Ha kiegészítő anyagokat szeretnél telepíteni, kövesd a csomagokhoz mellékelt utasításokat!
- A *Rail Simulator* egy komoly és összetett szimulátor, a kézikönyvbe pedig nem tudtunk minden információt bepréselni. Olvasd el a(z) 13. oldalon található További információk fejezetet, ha többet szeretnél tudni!

Ha további friss hírekre és tippekre vágysz, látogasd meg a **www.railsimulator.com** honlapot!

RÖGTÖN A LÉNYEGRE!

1. A telepítés után kattints a RAIL SIMULATOR, majd a JÁTÉK (PLAY GAME) gombra!
   - Nincs szükség a BEÁLLÍTÁSOK (OPTIONS) használatára, mert az alapbeállításokat úgy határoztuk meg, hogy megfelelően fusson a játék. Ha meg szeretnéd tudni, mit szabályozhatsz itt, és mikor célszerű ezt megtenned, olvasd el a(z) 3. oldalon található *Indítási beállítások* fejezetet!
2. A főmenüben válaszd az ÚTVONALAK (ROUTES) ikont, majd válassz a rendelkezésre álló négy útvonal közül: BATH GREEN PARK - TEMPLECOMBE, YORK - NEWCASTLE, PADDINGTON - OXFORD vagy HAGEN - SIEGEN!
3. Ha szabadon szeretnél közlekedni, válaszd a SZABAD JÁTÉK (FREE PLAY) opciót, ha pedig az útvonalakhoz tartózó küldetések közül szeretnél válogatni, használd a KÜLDETÉSEK (SCENARIO) gombot!

- A jelzésekkel és a billentyűkiosztással kapcsolatos információk a **referenciakártyán** (reference card) találhatók.
- Miközben megismered a játékot, kapcsold be az információs kijelzőt (a technikai átlátszó kijelzőt az F5 segítségével), hogy áttekinthető formában lásd a vonattal kapcsolatos *információkat*!
- Ha többet szeretnél megtudni az útvonalakról, a forgatókönyvekről és a mozdonyokról, olvasd el a(z) 13. oldalon található További információk fejezetet!

A játék gyors elkezdése érdekében az alapbeállításban az Egyszerű irányítás (Simple controls) üzemmód szerepel:

A	Sebesség növelése	**D**	Sebesség csökkentése	**S**	Váltás az előre- és a hátramenet között

Ha készen állsz a valósághű irányítás kipróbálására, olvasd el a(z) 4. oldalon lévő *Haladó vezetési technikák* fejezetet!

IRÁNYÍTÁS

Ha a kabinnézetet használod (**1**-es billentyű), az egér segítségével mozgathatod a karokat és a kabinban lévő gombokat, ami fantasztikus módon hasonlít a valódi vonatok irányításához. Ha mozgatni szeretnéd az egyik kart, kattints rá a bal egérgombbal, majd tartsd lenyomva az egérgombot, és közben mozgasd az egeret a kívánt irányba! A kapcsolókat és a gombokat a bal egérgomb segítségével kapcsolhatod ki és be.

Megjegyzés: Csak az aktuális irányítási üzemmódnak megfelelő irányítóeszközök állnak a rendelkezésedre. Olvasd el az *Irányítási üzemmódok* fejezetet!

A nézet szögét is az egér segítségével módosíthatod. Tartsd lenyomva a jobb egérgombot, és közben mozgasd az egeret a kívánt irányba!

Ha azt szeretnéd, hogy a kezed ügyében helyezkedjenek el az irányítóeszközök, használd a referenciakártyán (reference card) szereplő billentyűket!

IRÁNYÍTÁSI ÜZEMMÓDOK

Válaszd a következő menüpontokat: FŐMENÜ (MAIN MENU) > BEÁLLÍTÁSOK (OPTIONS) > A JÁTÉKMENET BEÁLLÍTÁSAI (GAMEPLAY OPTIONS) > IRÁNYÍTÁSI ÜZEMMÓDOK (CONTROL MODEL), majd a következő lehetőségek valamelyikét:

Egyszerű (Simple)	Te szabályzod a sebességet és az irányt, a bonyolult dolgokat pedig a számítógépre bízod (lásd a(z) 2. oldalon található *Rögtön a lényegre!* című fejezetet).
Haladó (Intermediate)	Pontosabban szabályozhatod a gyorsítást és a fékezést (lásd a(z) 4. oldalon található *Haladó vezetési technikák című* fejezetet).
Profi (Expert)	Ha a lehető legvalósághűbb élményre vágysz, irányítsd te magad az egész vonatot!

INDÍTÁSI BEÁLLÍTÁSOK

Ezek a beállítások a szimulátor összes elemére kihatnak, és csak a szimulátor indítása, illetve újraindítása során lépnek életbe.

Képernyőfelbontás (Screen Resolution)	Itt állíthatod be kép felbontását.
Multi-sample	Itt állíthatod be a tárgyak széleinek megjelenítését.
Teljes képernyő (Full Screen)	Ha bekapcsolod, a szimulátor teljes képernyős üzemmódban fog futni. Egyébként ablak üzemmódban működik.
Az EAX engedélyezése	Itt kapcsolhatod be az EAX-et (lásd lent). Ha a hardvered támogatja, az alapbeállításban bekapcsolt állapotban van.
Szoftveres keverés (Force Software Mixing)	Ha hangproblémákat észlelsz, válaszd ezt a lehetőséget, hogy a hangkártya helyett a processzor állítsa elő a hangokat.

EAX

Az EAX® ADVANCED HD™ magában foglalja a kifinomult visszhangzást, a szűrő algoritmusokat, és valósághű hanghatásokat állít elő. Segít, hogy dinamikus hangzásvilágot és még nagyobb játékélményt hozzon létre a játék. A *Rail Simulator* által támogatott EAX® ADVANCED HD™ 4,0 segítségével fejlettebb 3D-s hatásokat érhetsz el, melyek magukban foglalják a Sound Blaster® X-Fi™-vel létrehozott EAX® Environmental Reverberationt is. Ha többet szeretnél megtudni a Sound Blaster® X-Fi™-ről, látogasd meg a **http://soundblaster.com** honlapot!

Megjegyzés: Változtasd meg az Indítási beállításokat (Start-Up Options) és a Fő beállításokat (Main Options) (a főmenüben), hogy azok jobban illeszkedjenek a számítógéped képességeihez!

KÉPERNYŐMENÜK

A FŐ ESZKÖZTÁR

A kabin nézetet kivéve az összes nézetben akkor jelenik meg a fő eszköztár, ha a kurzort a képernyő aljára mozgatod.

Visszatérés a főmenübe

Ha információkra vágysz a vonatodról, nyisd meg a vezetési útmutatót!

Lépj be a Világszerkesztőbe (World Editor) (lásd a(z) 8. oldalon található Bevezetés a Világszerkesztőbe fejezetet)!

Ha további információkat szeretnél a kiválasztott forgatókönyvről, nyisd meg a küldetésasszisztenst!

Válts át az aktuális útvonal kétdimenziós térképére! Ha mozogni szeretnél a térképen, használd a jobb egérgombot, és mozgasd az egeret! A zoomot az egér gögetőgomjával működtetheted.

Kattints, ha blokkolni szeretnéd az eszköztárat!

KÜLDETÉSASSZISZTENS

A standard küldetések elején automatikusan megjelenik.

Bezárás

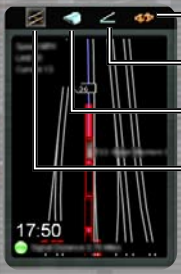
A billentyűkiosztás útmutatója.

A küldetéshez kapcsolódó alcélok listája.

Általános információ az aktuális küldetésről.

VEZETÉSI ÚTMUTATÓ

Nyomd meg az **F3**-at a megnyitásához!



Működési paraméterek - a Vonat összeállítása. Kattints az ikonokra, ha te magad szeretnéd leakasztani a kocsikat, vagy ha minden egyes járművön használni szeretnéd a fékeket.

Lejtmenetinformáció - a közelítő vágány profilja, mely magában foglalja az aktuális lejtést, a sebességet és a maximális megengedett sebességet.

Végállomás-információ - a végállomás, a várható érkezési idő, és a szükséges tartózkodási idő.

Vágányinformáció - a pálya elhelyezkedése, a jelzések és az elágazások.

HALADÓ VEZETÉSI TECHNIKÁK

Ez az általános irányítóeszközök alapvető ismertetője. **Csak a Haladó és Profi irányítási üzemmódok esetében érvényes** (lásd a(z) 3. oldalon lévő *Irányítási üzemmódok* fejezetet). Lépj át erre a szakaszra, ha a *Rögtön a lényegre!* fejezetben már megtanultad a legalapvetőbb dolgokat (lásd a(z) 2. oldalon)!

Megjegyzés: Ha valamelyik kiterjesztő csomag mozdonyait használod, azok másképpen működhetnek, mint az e termékben szereplők. Ha érdekelnek a részletek, olvasd el a kiterjesztő csomaghoz mellékelt dokumentációt!

EGY GŐZMOZDONY VEZETÉSE

Ha először vezetsz gőzmozdonyt, kapcsold be az Automatikus fűtőt (Automatic Fireman), hogy ne kelljen bajlódnod az összetettebb irányítási feladatokkal! A főmenüben válaszd a következőket: FŐ OPCIÓK (MAIN OPTIONS) > JÁTÉKOPCIÓK (GAME OPTIONS)!

Három fontos irányítóeszköz létezik:

Szabályzó

Lehetővé teszi, hogy a gőz bejusson a kazánból a hengerekbe, melyek a kerekeket forgatják, és így mozgatják a mozdonyt.

Az **A** billentyű segítségével növelheted, a **D** billentyű segítségével pedig csökkentheted az átjutó gőz mennyiségét.

Irányváltó

A Teljesen előre (Full Forward) és a Teljesen hátra (Full Reverse) végpontok között állíthatod. Használata hasonlít az autók sebességváltójához. Elinduláskor magas beállítást használj, hogy nagy legyen a forgatónyomaték! Ez az állás nagyon sok gőzt fogyaszt, ezért a sebesség növekedésével vedd vissza!

A **W** billentyűvel mozgathatod előre az irányváltót, az **S**-sel pedig hátra.

Vonatfékek

Itt működtetheted a mozdonyon, illetve az összes hozzákapcsolt járművön található féket.

A féket a **'** billentyűvel húzhatod meg, és a **;** segítségével oldhatod.

A vonat elindítása

1. A fékek oldása. Ha teljesen oldod a fékeket, a fékfővezeték nyomása állandó (az **F5** információs panel mutatja), használd finoman a fékeket, míg a Futás (Running) pozícióba nem kerülnek! THa a Kioldás (Release) pozícióban hagyod őket, az gőzveszteséggel jár.
2. Az irányváltót told teljesen előre!
3. A szabályzót állítsd kb. 50%-ra, mire a vonat elindul.
4. Ha eléred a kb. 10 mérföld/órás sebességet, húzd vissza az irányváltót kb. 45%-ra!
5. Ahogy nő a sebesség, folyamatosan húzd vissza az irányváltót egészen 15-20%-ig!

- Ha gyorsabban szeretnél haladni, növeld a gőzmennyiséget, míg el nem éred a kívánt sebességet!
- Ha hegynek felfelé haladsz, lehet, hogy előre kell tolnod az irányváltót, és gőzt kell adnod, hogy tartsd a sebességet.
- Ha emelkedőn lefelé haladsz, teljesen elzárhatod a szabályzót, az irányváltót pedig kb. 45%-ra állíthatod.
- Mindig tartsd szemmel a Gőzfelhasználás (Steam Usage) és Gőztermelés (Steam Generation) értékét! Úgy állítsd be a szabályzót és az irányváltót, hogy a Gőztermelés mindig meghaladja a Gőzfelhasználást, mert különben csökken a kazánnyomás és így a teljesítmény is!

A vonat megállítása

Mindig hagyj elég fékutat a megállásra! Egy átlagos gőzmozdonynak 0,75 mérföldre van szüksége, hogy 60 mérföld/órás sebességről megálljon.

Használd a fékeket, míg az **F5** információs panelen a Használat (Apply) pozícióba nem kerülnek!

- Ha a fékeket a Használat (Apply) pozícióban hagyod, a fékek lassan kezdenek fogni, majd eléred maximális fékerőt.
- Ha csak részben szeretnéd használni a fékeket, a használat után oldd őket, míg az információs panelen meg nem jelenik a Self LATP pozíció! Így a fékerő az aktuális szinten marad.

EGY DÍZELMOZDONY VEZETÉSE

Három fontos irányítóeszköz létezik:

Menetfokozatok

Az **A** billentyű növeli, a **D** pedig csökkenti a sebességet.

Irányváltó

A dízelmozdonyok irányváltója általában csak három állással rendelkezik: Előre (Forwards), Hátra (Backwards) és Üres (Neutral).

Ha előrefelé szeretnél haladni, a **W** billentyű segítségével állítsd az irányváltót az Előre állásba! Ha hátrafelé szeretnél haladni, az **S** billentyű segítségével állítsd az irányváltót a Hátra állásba Ha leállsz, mindig rakd az irányváltót üresbe!

Vonatfékek

Itt működtetheted a mozdonyon, illetve az összes hozzákapcsolt járművön található féket.

A féket a ' billentyűvel húzhatod meg, és a **;** segítségével oldhatod.

Mozdonyfékek

Csak a mozdonyon lévő fékeket működteti. E fékeket általában csak akkor használják, ha vontatmány nélkül halad a mozdony (Könnyű mozdony).

A féket a **]** billentyű segítségével használhatod, és a **[** segítségével oldhatod.

Motor indítás, leállítás

A **Z** billentyűvel indíthatod el és állíthatod le a gépet.

A vonat elindítása

1. A motor elindítása.
2. Állítsd az irányváltót az Előre (Forward) állásba!
3. Ha használod a vonat- és a mozdonyfékeket, oldd őket!
4. Adj kb. 25%-nyi gázt! Ha álló helyzetből indulsz, ne adj teljes gázt, mert így kipörögnek a kerekek, vagy túlterhelődik a motor vagy a vontatómotorok.
5. Ha eléred a kb. 10 mérföld/órás sebességet, általában teljes gázt adhatsz. Ha vizesek vagy havasak a sínek, légy óvatos!

A vonat megállítása

Mindig hagyj elég féktávot a megállásra! Egy átlagos dízelmozdonynak 0,75 mérföldre van szüksége, hogy 90 mérföld/órás sebességről megálljon.

Növeld a fékerőt, míg el nem éred a Self LAP pozíciót, ami az **F5** információs panelen jelenik meg. Növeld vagy csökkentsd a vonat fékerejét azáltal, hogy a Self LAP pozíció határain belül mozgatod a fékkart!

EGY VILLANYMOZDONY VEZETÉSE

Három fontos irányítóeszköz létezik:

Fokozatkapcsoló

Az **A** billentyű növeli, a **D** pedig csökkenti a sebességet.

Irányváltó

A villanymozdonyok irányváltója általában csak három állással rendelkezik: Előre (Forwards), Hátra (Backwards) és Üres (Neutral).

Ha előrefelé szeretnél haladni, a **W** billentyű segítségével állítsd az irányváltót az Előre állásba! Ha hátrafelé szeretnél haladni, az **S** billentyű segítségével állítsd az irányváltót a Hátra állásba Ha leállsz, mindig rakd az irányváltót üresbe!

Vonatfékek

Itt működtetheted a mozdonyon, illetve az összes hozzákapcsolt járművön található féket.

A féket a **'** billentyűvel húzhatod meg, és a **;** segítségével oldhatod.

Mozdonyfékek

Csak a mozdonyon lévő fékeket működteti. E fékeket általában csak akkor használják, ha vontatmány nélkül halad a mozdony (Könnyű mozdony).

A féket a **]** billentyű segítségével használhatod, és a **[** segítségével oldhatod.

Áramszedő: fel/le

A **P** billentyű segítségével engedheted fel az áramszedőt, mely a felsővezetékből szedi le az áramot.

Elindítás/leállítás

A mozdonyt a **Z** billentyű segítségével helyezheted áram alá és áramtalaníthatod.

Megjegyzés: A BR294 és a Class 166 kombinált gáz- és fékszabályzóval rendelkeznek. He e típusokat vezeted, a D billentyű használatával fékezhetsz.

A vonat elindítása

1. Ha még nem tetted meg, növeld a pantográf értékét!
2. A mozdony áram alá helyezése.
3. Állítsd az irányváltót az Előre (Forward) állásba!
4. Ha használod a vonat- és a mozdonyfékeket, oldd őket!
5. Állíts kb. 25%-nyi menetfokozatot! Ha álló helyzetből indulsz, ne állíts többet, mert így kipörögnek a kerekek, vagy túlterhelődnek a vontatómotorok.
6. Ha eléred a kb. 10 mérföld/órás sebességet, általában növelheted a fokozatot. Ha vizesek vagy havasak a sínek, légy óvatos!

A vonat megállítása

Mindig hagyj elég fékutat a megállásra! Egy átlagos dízelmozdonynak 0,75 mérföldre van szüksége, hogy 90 mérföld/órás sebességről megálljon.

Növeld a fékerőt, míg el nem éred a Self LAP pozíciót, ami az **F5** információs panelen jelenik meg. Növeld vagy csökkentsd a vonat fékerejét azáltal, hogy a Self LAP pozíció határain belül mozgatod a fékkart!

MENTÉS ÉS BETÖLTÉS

Ha a szabad játék vagy a küldetés üzemmódokban el szeretnéd menteni a játékállást, egyszerűen nyomd le játék közben az **F2** billentyűt!

Ha a szabad játék vagy a küldetés üzemmódokban be szeretnéd tölteni a játékállást, lépj be a küldetésmenübe (Scenario menu), majd válaszd ki, hogy melyik küldetést szeretnéd folytatni, majd kattints a FOLYTATÁS (CONTINUE) gombra!

Megjegyzés: Küldetésenként illetve szabad játékonként csak egy mentéssel rendelkezhetsz. A további mentések mindig felülírják a korábbit.

A VILÁGSZERKESZTŐ (WORLD EDITOR)

A Világszerkesztő (World Editor) Felhasználói eszközeinek (User Tools) bemutatása.

- A *Rail Simulatorban* lévő Felhasználói eszközök: Segítségükkel változtasd meg az eredeti környezetet, és hozd létre saját világodat!
- A Profi eszközök (Professional Tools) segítségével sokkal részletesebben módosíthatod a világot, azonban ezeket csak a haladó felhasználóknak és fejlesztőknek ajánljuk. Töltsd le ezeket és dokumentációjukat innen: **www.railsimulator.com**!

SZERKESZTŐMENÜK (EDITOR MENUS)

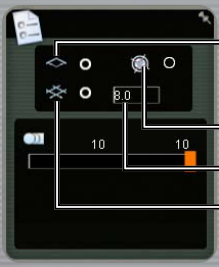
A szerkesztési eszközök három dinamikus menüben jelennek meg a képernyő baloldalán.

A Fő szerkesztő menü (Main Editor Menu)

Megjegyzés: Ha többet szeretnél megtudni ez egyes eszközökről, olvasd el a Szerkesztő kézikönyvét (lásd a(z) 13. oldalon található *További információk* fejezetben)!

Objektumválasztó menü (Object Selection Menu)

Objektumbeállítások (Object Options Menu)



ALAPVETŐ SZERKESZTÉSI MŰVELETEK (EDITING BASICS)

Kezdd el megalkotni a saját vasutadat eme egyszerű technikák segítségével! Ha részletesebb információkat szeretnél, olvasd el a Szerkesztő kézikönyvét (lásd a(z) 13. oldalon található *További információk* fejezetet)!

- Ha hibázol szerkesztés közben, a **CTRL**+**Z** billentyűkombinációval törölheted a lépést. Ha kijelölsz egy objektumot, a **DEL** billentyű segítségével szabadulhatsz meg tőle.
- Ha egy objektumra kattintasz, nyilak jelennek meg felette. Kattints az egyikre a bal egérgombbal, tartsd lenyomva a gombot, majd az egér mozgatásával változtasd meg az objektum elhelyezkedését, magasságát vagy irányát!

Hegyek létrehozása (Create Hills)

1. Válaszd a fő szerkesztő festési eszközök ikonját, hogy hozzáférj a festési eszközökhöz!
2. Válaszd ki az ikont (a középső sorban a bal oldalon).
3. Kattints a bal egérgombbal, majd tartsd így a terület felett! Megjelenik egy háló, mely az érintett területet jelzi. Az egér előre és hátrafelé mozgatásával változtathatod meg a terület magasságát. Az aktuális magasság a szerkesztő alsó csíkjának közepén jelenik meg (a képernyő alján).

Vágányfektetés (Lay Track)

1. A fő szerkesztő menüben válaszd a vonali tárgyak ikonját, majd válassz egy pályatípust az objektumválasztás menüből!
2. Mozgasd az egeret a szimulációs világba! A kurzor alatt megjelenik egy sárga gömb és egy hozzá kapcsolódó nyíl, mely a vágányfektetés irányát jelzi.
3. Kattints a bal egérgombbal oda, ahonnan el szeretnéd indítani a vágányt, vagy tartsd lenyomva a bal egérgombot, és közben mozgasd az egeret, ha meg szeretnéd változtatni a vágányfektetés irányát!
4. Engedd el a bal egérgombot, majd mozgasd az egeret a nyíl irányába, hogy megjelenjen a vágány nyomvonala!
5. A bal egérgombbal a kijelölt vonalra helyezheted a sínpárt.
6. Egy újabb kijelölővonal jelenik meg az új pályaszakasz végén. A bal egérgombbal helyezheted el ezt a külön szakaszt.

- A jobb egérgombbal visszavonhatod a folyamatos pályaépítést, dupla jobb kattintással pedig magát a pályaépítést is leállíthatod.

Bevágás (cutting) vagy töltés (embankment) létrehozása

Ezek a tereptárgyak többnyire a pályához készülnek, de utakhoz is hozzárendelhetők (rendszerint hídtöltésként).

1. A festőeszközkezelőbe a szerkesztő főmenüjében levő festőeszköz-ikonnal lehet belépni. Válaszd ki a törés (snap) eszközt (a mágnesikon).
2. Kattints bal egérgombbal a pálya azon szakaszaira, melyek a földfelszín felett vannak. Az eszköz észleli a közeli magasított pálya- vagy útszakaszokat, alkalmazva beállításaidat a bevágás vagy a töltés létrehozásához.

- A törés csak a pálya- vagy az út alatti közeli területeket érinti. A törés eszköz beállításai – bevágási szög (cutting angle), töltésszög (embankment angle) és alapszélesség (base width) – az objektumbeállítások menüben állíthatók be (object options).

Objektum elhelyezése

1. Válaszd ki az objektumeszközöket (object tools) a szerkesztő főmenüjében, majd a lakóépületeket (domestic buildings) ikont az objektumválasztó menüben.
2. Válassz egy objektumot a listáról.
3. Az objektum alakja megjelenik az egérkurzor alatt, és rásimul a terep domborzatára:
   - Kattints bal egérgombbal, ha az objektum egy példányát az adott helyre akarod tenni.
   - Az egeret lenyomva tartott bal gombbal mozgatva forgatható az objektum. A gombot elengedve teheted le az objektumot.
   - Jobb egérgombbal fejezheted be az adott típusú objektum lerakását.

Pályamenti jelzők elhelyezése

A pályajelzők (track marker) segítenek a vonatoknak eligazodni a vasúthálózaton. A peronjelző (platform marker) például azt mutatja a vonatnak, hogy egy állomásra ért, és meg kell állnia.

1. Kattints a pályainfrastruktúra (track infrastructure) ikonra az objektumválasztó menüben. Válassz egy objektumot, és nyomd meg az **M** gombot a jelzőkre való ugráshoz.
2. Válassz egy jelzőt, és vidd az egeret a szimulált világba. Figyeld a jelzőhöz kapcsolódó, világoskék szárú narancsszín kockát. Mozgasd a jelzőt a pálya hosszában, és kijelöl egy pályaszakaszt.
3. Lenyomva tartott bal egérgombal mozgasd a kurzort a pálya mentén a jelző által lefedett szakasz hosszának meghatározásához. A jelző letételéhez engedd el az egérgombot.
4. Jelöld ki a jelzőt, majd kattints a bal egérgombbal, és a zöld nyílkockákkal állítsd be a pontos távolságot.

- A jobb egérgombbal fejezheted be a jelzőobjektumok elhelyezését.

Peron létrehozása

1. Válaszd a JELZŐ - PERON (MARKER – PLATFORM) menüpontot az objektumválasztó menüből.
2. Peronjelző elhelyezéséhez kattints bal egérgombbal egy pályaszakaszra. Lenyomva tartott bal egérgombbal az egeret mozgatva állíthatod be a peron kívánt hosszát.
3. Válaszd ki a platformikont az egyenes objektumokat választó menüből. Válassz ki egy objektumot az alsó listán, és nyomd meg a **P** gombot a peronokhoz való ugrásra.
4. A látható peronhosszúságot ugyanúgy határozhatod meg, ahogyan a pályahosszakat (lásd a *Pálya elhelyezése* részt a(z) 9. oldalon).
5. A peront a pályával párhuzamosan helyezd el a peronjelző mellé és a pálya ívét követve. Ügyelj arra, hogy a peron megfelelő oldala nézzen a pálya felé.

- Jobb egérgombbal fejezheted be az adott perontípus elhelyezését.

Pályához kapcsolódó objektum elhelyezése

A pályához kapcsolódó objektumok a környezet olyan részei, melyek kapcsolatba lépnek a vonatokkal, például üzemanyagfelvevő helyek, kirakodóállások, jelzések, stb. Kapcsold őket úgy a sínekhez, hogy az elhaladó vonatokhoz elég közel legyenek.

1. Kattints a pályainfrastruktúra ikonra az objektumválasztó menüben. A pályához kapcsolódó objektum kezdőbetűjét megnyomva a lista megfelelő pontjára ugorhatsz.
2. Lefelé léptetve megtalálod és kiválaszthatod a kívánt objektumot.
3. Ezután a bal egérgombbal helyezheted el. A bal egérgomb elereszt ésekor az objektumhoz tartozó kapcsolódás megnyúlik az egérkurzor alatt. A kurzort a pálya mentén mozgatva kapcsolhatod az objektumot a vágányhoz.
4. A bal egérgombbal rögzítheted a kapcsolódást.

- Jobb egérgombbal fejezheted be a pályához kapcsolódó objektum használatát.

Jel elhelyezése

A jeleket a többi pályához kapcsolódó objektumhoz hasonlóan kell elhelyezni.

- A jeltől függően néha egynél több kapcsolódást kell létrehozni a pályához. Ha rögzítetted az első kapcsolódást, további kapcsolódásokat helyezhetsz el a megfelelő helyeken.

Ha bonyolultabb jelelhelyezést szeretnél elérni, használd a profi eszközöket (professional tools) - ezek alkalmazásához a(z) 8. oldalon találsz útmutatást.

Kitérő létrehozása

Kitérőt (junction) úgy lehet létrehozni, hogy egy pályaszakaszt hozzáépítesz egy már meglévő pályához.

1. Válassz egy ugyanolyan pályatípust, amilyenhez építeni szeretnél (lásd a *Vágányfektetés* részt a(z) 8. oldalon). Ha másfajta pályát választhatsz, előfordulhat, hogy a kitérő nem fog megfelelően működni.
2. Vidd a gizmót (a sárga golyót a nyíllal) a pálya ahhoz a részéhez, ahová a kitérőt elhelyezni szeretnéd. Ne feledd, a sárga nyíl hozzátapad a közeli pályához a könnyebb használat érdekében.
3. Jobb egérgombbal megtekintheted az új pálya felajánlott nyomvonalát.
4. A kitérő létrehozásához mozgasd a nyomvonalat az eredeti pályától elkanyarodva, és kattints a bal egérgombbal.

- A jobb egérgombbal fejezheted be a folyamatos pályaelhelyezést, duplán kattintva pedig teljesen leállíthatod a pályaépítést.

Terepmintázat

A terep textúrázása úgy működik, mintha ráfestenéd a textúrát a domborzatra.

1. Válaszd ki a festőeszközök (painting tools) ikont a fő szerkesztőmenüben a festés megkezdéséhez. Jelöld ki a terepfestő (paint terrain) eszközt (fehér négyszögben látható ecset). A tallózólista mutatja az elérhető textúrákat.
2. Válassz ki egy textúrát, és vidd az egeret a terep fölé. Feltűnik a terephálón az a térség, melyre az eszköz hatással lesz.
3. A bal egérgombot hosszan lenyomva festheted rá a textúrát. Még hosszabban lenyomva a mintát nagyobb területre festheted.

- A jobb egérgombbal befejezheted a textúrafestő eszköz használatát.

FIGYELMEZTETŐ ÉS HIBAÜZENETEK

Ha hiba történik a szimulációban, a következő üzenetek egyike jelenik meg.

Helyrehozhatatlan hibák

A következő hibák a szabad játék mód vagy a küldetés azonnali befejeződéséhez vezetnek.

Kisiklás (Train derailment)	Vonatod letért a sínekről. Ez általában akkor töténik, ha túl gyorsan haladsz a kanyarokban vagy váltófelvágás próbálsz áthaladni.
Ütközés (Collision)	Vonatod összeütközött egy másik vonattal.
A mozdonyból kifogyott a víz (Locomotive ran out of water) (csak gőzmozdonyoknál)	Gőzmozdonyodból kifogyott a vízből.
Lefújt biztonsági szelep (Fusible plug has melted) (csak gőzmozdonyoknál)	Elfogyott a gőzmozdony vízkészlete, és egy biztonsági mechanizmus segítségével a nyomás elszökik a tartályból, így nem robban fel. Ennek elkerülésére bizonyosodj meg arról, hogy a vízszint nem megy nulla alá.
Végzetes visszafúvás (Fatal blowback) (csak gőzmozdonyoknál)	Gőzmozdonyod nyitott kazánajtókkal ment be egy alagútba. Ennek elkerülése érdekében alagút előtt zárd le a kazánajtókat, és állítsd teljesre a befúvót.
Kialudt kazán (Firebox extinguished) (csak gőzmozdonyoknál)	Nem tápláltad elég szénnel a tüzet, és kialudt.

Nagyobb üzemeltetési hibák

A következő hibák nem vetnek véget a szabad játéknak vagy küldetésnek, mert tovább vezetheted a vonatot. A küldetés végén megjelenő teljesítményjelentésben azonban kemény büntetés jár az ilyen hibákért.

Nyitott ajtókkal indult el a vonat (Moved train while doors were open)	A vonat mozgásba lendült, miközben valamelyik ajtó nyitva volt.
Állomás elhagyása az utasok beszállásának befejeződése előtt (Left station before passenger loading was complete)	Elindultál az állomásról, mielőtt az utasbeszállási csík a 100%-hoz ért.
Elindult a vonat, a berakodás/kirakodás közben (Moved train whilst loading/unloading was under way)	Elindultál, mielőtt a szállítmány/üzemanyag berakodási csík a 100%-hoz ért.
Túlmentél egy Megállj! állású jelzőn (Signal passed at danger (SPAD))	Engedély nélkül elhaladtál egy vörös jelzésnél.

Kisebb üzemeltetési hibák

A következő hibák nem vetnek véget a szabad játéknak vagy küldetésnek, mert tovább vezetheted a vonatot.

Használtad a vészféket (Used emergency brakes/penalty brakes)	Használtad a vészféket vagy az önműködő vonatbefolyásoló működésdbe hozta miattad.
Sebességtúllépés (Speeding)	Túllépted a sebességhatárt. Feljegyzésre kerül az indulási idő, a sebesség, a megtett távolság, a legközelebbi szelvényszám (mérföldjelző) és a maximális sebességhatár.
Utaskényelem/megfelelő szállítás (Passenger/freight comfort)	Az utasok elfogadhatatlan kényelmetlenségeket szenvedtek el az utazás során. Ez rendszerint akkor fordul elő, ha túl gyorsan megy a vonat, főleg kanyarokban. Egy másik kiváltó ok a túl erős fékezés lehet.
Kerekek megcsúszása vagy kipörgése (Wheelslip) (csak küldetéseknél)	Kerekek megcsúszása – ez általában túl erős gyorsításnál vagy fékezésnél történik, főleg, ha nehéz a szerelvény. A kerékcsúszást legjobban úgy lehet elkerülni, hogy óvatosan gyorsítasz, és a vonat homokszórójával homokot terítesz a sínekre.
Nem álltál meg egy állomáson (Failed to stop at a station) *(csak utasos küldetéseknél)*	Nem álltál meg egy olyan állomáson, ahol a küldetési feladat szerint meg kellett volna állni.
Kihagytál egy szolgálati megállást (Failed to stop for work order) *(csak tehervonatos küldetéseknél)*	Nem álltál meg egy, a küldetési utasításban feltüntetett szolgálati megállóban.
Helytelen kürthasználat (Improper horn use) (csak küldetéseknél)	Nem szólaltattad meg a kürtöt alagútba vagy állomásra való bejárás előtt, vagy megszólaltattad azt az éjszakai órákban.

TOVÁBBI INFORMÁCIÓK

A *Rail Simulator* játékról a **\Program Files\Rail Simulator\Manuals** elérési úton tudhatsz meg többet (hacsak nem máshová telepítetted a játékot), ahol kiválaszthatsz egy nyelvi mappát.

Útvonalak, gördülőállomány, küldetések (Routes, Rolling Stock, Scenarios)	Leírja az útvonalakat, a gördülőállományt és a küldetéseket, melyek a szimuláció részei.
A szerkesztő használati utasítása (Editor User Guide)	Itt megtalálható a Világszerkesztő (World Editor) teljes leírása.

A **www.railsimulator.com** honlapon még több friss információt, tippet és trükköt találsz.

HIBAELHÁRÍTÁS

ONLINE VEVŐSZOLGÁLAT

Ha a játék futtatása közben probléma merül fel, kérjük látogass el online vevőszolgálatunkhoz a **http://support.electronicarts.co.uk** címen, ahol megtekintheted a hibaelhárítással kapcsolatos legújabb GYIK (FAQ) információkat, és elküldheted nekünk a probléma leírását.

Az EA Link hibaelhárítási tippeket az EA Link futtatása után a SÚGÓ (HELP) kiválasztásával tekintheted meg az EA Link ablak felső részén.

Offline támogatás

A játék tartalmaz egy Technikai támogatás (Technical Support) című fájlt, hogy segítsen a játékkal kapcsolatos hibaelhárításban. A fájl a játék mappájában található. Vevőszolgálati csoportunktól is segítséget kérhetsz (lásd a *Vevőszolgálat* c. részt az alábbiakban).

PROBLÉMÁK A JÁTÉK FUTTATÁSAKOR

- Bizonyosodj meg arról, hogy géped megfelel a játék minimális rendszerkövetelményeinek, és hogy a legfrissebb illesztőprogramok vannak telepítve a video- és hangkártyához:

NVIDIA videokártya esetében a **www.nvidia.com** címen találhatók a legújabb illesztőprogramok.

ATI videokártya esetében ezek a **www.ati.amd.com** honlapon találhatók.

- Ha **lemezről** telepítetted a játékot, próbáld újratelepíteni a lemezről a DirectX-et. Ez általában a lemez gyökérkönyvtárában, a DirectX mappában található. Ha van internethozzáférésed, a **www.microsoft.com/directx** címről letöltheted a legfrissebb verziót.

ÁLTALÁNOS HIBAELHÁRÍTÁSI TIPPEK

- Ha **lemezes** verziód van a játékból, és az automatikus lejátszás képernyő nem tűnik fel, hogy felajánlja a telepítést vagy futtatást, kattints jobb egérgombbal a Sajátgép menüben a lemezmeghajtó ikonjára, majd válaszd az Automatikus lejátszás opciót.
- Ha a játék lassan fut, próbáld kissé visszavenni a képbeállítások minőségét a játékbeállítások menüjében. A képfelbontás csökkentése gyakran javítja a teljesítményt.
- A játék optimális működése érdekében érdemes kikapcsolni a háttérben futó alkalmazásokat, és a Windows alatt futó antivírus-programokat. Játék után azonban ne felejtsd el visszakapcsolni a vírusvédelmet!

VEVŐSZOLGÁLAT

Annak köszönhetően, hogy a legtöbb probléma a számítógépes játékok futtatása alatt jelentkezik, egyszerűbb – és általában gyorsabb – ha az online Vevőszolgálatunk segítségével próbálsz meg megoldást keresni rá a **http://support.electronicarts.co.uk** címen.

Itt megnézheted a legújabb GYIK-eket a játékokhoz, és beletekinthetsz adatbázisunkba, ha a SEGÍTSÉG hivatkozásra kattintasz. Ha nem találod a választ a kérdésedre, kattints a KÉRDEZD AZ EA-T hivatkozásra és küldd el kérdésedet valamelyik ügyfélszolgálati technikusunknak. Amint csak lehet, válaszolunk kérdésedre.

Ha ezek után is segítségre van szükséged és inkább egy szakemberünkkel beszélnél, hívd fel Vevőszolgálati csapatunkat (9-21 óráig, hétfőtől péntekig).

Telefonszám: **0870 243 2435** Fax: **0870 2413231**

A hívások nemzetközi árakon történnek, kérlek lépj kapcsolatba telefonszolgáltatóddal a részletekért.

Mielőtt telefonálnál, kérünk, hogy készíts egy DirectX Diagnostic jelentést a problémáról, ezzel is segítve munkánkat:

- START > FUTTATÁS… és gépeld be, hogy dxdiag. Kattints az Oké gombra, majd amint a jelentés elkészült, kattints az MINDEN ADAT MENTÉSE… gombra, így elmentve a jelentést a Windows Asztalodra.

Megjegyzés: A Vevőszolgálat nem adhat útmutatást vagy tippeket a játékkal kapcsolatban.

Insert following EA Hintline note for UK and Ireland only:

Megjegyzés: Ha játékon belüli segítségre van szükséged, kérlek nézd meg ezen kézikönyv hátoldalát, ahol megtalálod a hivatalos EA Ötletvonal információit.

Megjegyzés: Ha EA Link segítségével vásároltad meg a játékot, a Végfelhasználói Szerződést az alábbi oldalon érheted el: **http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/en_US/eula.pdf**

JÓTÁLLÁS

Megjegyzés: Az alábbi garanciák csak a kiskereskedelmi úton eladott termékekre vonatkoznak. E garanciák nem érvényesek az EA Link segítségével online módon vásárolt semmilyen termékre.

Korlátozott garancia

Az Electronic Arts garantálja e PC-szoftver eredeti vásárlója számára, hogy a média, amin ez a software található és rögzített, mentes a gyártási és anyaghibáktól a vásárlás dátumától számított 90 napig. Ez alatt az idő alatt, az Electronic Arts az esetleges hibás termékeket kicseréli, amennyiben a hibás médiát a reklamáló elküldi ennek a feltüntetett postacímre a vételi számlával, a hiba leírásával és a válasz cím feltüntetésével. A garancia adalék a törvényes vásárlói jogokhoz, és nem befolyásolja azt. A garancia nem érvényes magára a software-re, amely „úgy van, ahogy van", és nem érvényes azon médiákra, amelyek hibái a túl-használattól, a célnak nem megfelelő használattól, vagy fi zikai sérülés okozta sérülésekből fakadnak. Az Electronic Arts nem vonható felelősségre ezen médiák okozta egyéb károkért.

© 2007 F4G Development 4 LLP. Minden jog fenntartva. Fejlesztette a Kuju Entertainment Limited az F4G Software plc-vel együttműködésben. Egyes részek szerzői jogai: Kuju Entertainment Limited 2007. A fizikai motort az Ageia Technologies Inc szolgáltatta. A Rail Simulator embléma az F4G Development 4 LLP bejegyzett védjegye. A Rail Simulator Developments embléma az F4G Software plc védjegye. A DB és a DB embléma a Deutsche Bahn AG védjegyei. A First és a First embléma a First Group plc védjegyei. A Creative embléma a Creative Labs Inc védjegye. Az EA és az EA embléma az Electronic Arts Inc. bejegyzett védjegyei vagy védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden más védjegy bejegyzett birtokosának tulajdona.

KUX01605208MT