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.

VAROVÁNÍ PŘED EPILEPSIÍ

Následující informace si prosím přečtěte dříve, než začnete hru používat nebo ji dovolíte používat svým dětem.

Záblesky světla nebo blikající obrazy mohou u některých lidí vyvolávat epileptické záchvaty nebo ztrátu vědomí. K záchvatu může u takových lidí dojít i při sledování televizního obrazu nebo hraní určitých počítačových her. To se může stát i osobám, které ve svých lékařských záznamech nemají epilepsii uvedenu a nikdy epileptickými záchvaty netrpěly. V případě, že jste vy nebo někdo jiný z vaší rodiny měl někdy symptomy epilepsie (záchvaty nebo ztrátu vědomí) v důsledku zábleskového světla, je třeba se před začátkem hraní poradit s lékařem.

Doporučujeme rodičům, aby při hraní počítačových her svým dětem věnovali zvýšenou pozornost. Pokud máte vy sami nebo vaše děti při hraní her jakékoli z následujících příznaků – závrať, rozmazané vidění, cukání očí nebo svalů, ztráta vědomí, ztráta orientace, jakýkoli nechtěný pohyb nebo křeč – je třeba hraní OKAMŽITĚ přerušit a poradit se s lékařem.

Preventivní opatření při hraní

- Neseďte před obrazovkou příliš blízko, ale v dostatečné vzdálenosti tak, jak to dovoluje délka kabelu.
- Při hraní je lépe používat malou obrazovku.
- Nehrajte, pokud jste unaveni nebo nevyspalí.
- Zajistěte, aby místnost, v níž hrajete, byla dobře osvětlená.
- Při hraní počítačových her je třeba udělat každou hodinu přestávku v trvání nejméně 10–15 minut.

INSTALACE A SPUŠTĚNÍ HRY

Pro uživatele s herním diskem

Chcete-li hru nainstalovat, vložte disk do diskové jednotky a následujte instrukce na obrazovce.

Jakmile je hra nainstalována, můžete ji ve Windows XP spustit z nabídky START (nalézá se v levé spodní části obrazovky) > PROGRAMY (nebo VŠECHNY PROGRAMY) > KUJU ENTERTAINMENT>RAIL SIMULATOR. V systému Vista ji můžete spustit prostřednictvím Prohlížeče her Vista, který je přístupný přes START > HRY.

Pokud váš počítač neumožňuje automatickou instalaci:

1. Klepněte na START na hlavní liště.
2. Klepněte na TENTO POČÍTAČ.
3. Dvakrát klepněte na příslušnou DVD-ROM jednotku.
4. Dvakrát klepněte na ikonu **Setup.exe**.
5. Postupujte podle pokynů na obrazovce.

Pro uživatele aplikace EA Link™

Instrukce ohledně instalace a spuštění hry naleznete v sekci Help (nápověda) v aplikaci EA Link.

ZŮSTAŇTE VE HŘE A ZAREGISTRUJTE SE!

Po vytvoření členského účtu EA a registraci této hry získáte zdarma cheaty a herní tipy přímo od EA. Vytvoření členského účtu a registrace jsou snadné a rychlé!

Pro registraci navštivte naši webovou stránku na adrese **www.gamereg.ea.com** a zaregistrujte se ještě dnes!

Upozornění: Zaregistrováním této hry se uloží kopie vašeho sériového čísla na váš účet EA pod položku Můj účet, kde ho kdykoliv v budoucnu naleznete.

OBSAH

Ovládání 3
Nastavení při spuštění 3
Nabídky na obrazovkách 4
Středně pokročilé techniky řízení 4
Ukládání a načítání 8
Úvod do Editoru prostředí (World Editor) .. 8
Reference 12
Řešení problémů 14
Zákaznická podpora 14
Záruka 15

ÚVOD

Vítejte v nejrealističtějším železničním simulátoru, jaký kdy byl vytvořen.

Vydejte se na cestu železniční historií podél čtyř nejdůležitějších tratí v Evropě jako strojvůdce některých z největších elektrických, dieselových a parních lokomotiv, jaké byly kdy postaveny. Můžete vyrazit přímo na trať za pomoci zjednodušeného ovládání (Simple controls), nebo věnovat trochu času navíc ke zvládnutí komplexních technik používaných skutečnými strojvůdci. Na každé trati se můžete pohybovat vlastním tempem, nebo se zúčastnit náročného scénáře, jako je vypořádat se s rozmary počasí či dodržet jízdní řád v době dopravní špičky.

Ovládejte vnější svět pomocí editoru prostředí (World Editor), vytvořte si vlastní krajinu a položte vlastní kolejnice. Pokud si vy sami nevytvoříte svou oblíbenou místní trať, kdo jiný to uděla? Když je podle vašich představ, sdílejte ji s kamarády nebo pro ni vytvořte unikátní stroje a scénáře.

- Navštivte **www.railsimulator.com**, kde najdete další mašiny, tratě a scénáře. Pro nainstalování doplňků postupujte podle pokynů dodávaných spolu s každým rozšířením.
- *Rail Simulator* je rozsáhlá a komplexní simulace, a proto nedokážeme do tohoto manuálu vmáčknout všechny dostupné informace – v sekci *Další informace* na str. 13 zjistíte, kde se můžete dozvědět víc.

Navštivte **www.railsimulator.com**, kde naleznete další aktuální novinky a průvodce.

RYCHLÝ ZAČÁTEK

1. Po instalaci klepněte na RAIL SIMULATOR pro spuštění simulace, potom klepněte na HRÁT (PLAY GAME).
   - Nemusíte klepnout na NASTAVENÍ (OPTIONS) – bylo vytvořeno výchozí nastavení, aby simulace běžela bez problémů. Vysvětlení, co tato nastavení znamenají a kdy byste je mohli chtít změnit, naleznete v sekci *Nastavení při spuštění* na str. 3.
2. V hlavní nabídce zvolte TRATĚ (ROUTES) a vyberte si jednu ze čtyř tratí: Z BATH GREEN PARK DO TEMPLECOMBE (BATH GREEN PARK TO TEMPLECOMBE), Z YORKU DO NEWCASTLU (YORK TO NEWCASTLE), Z PADDINGTONU DO OXFORDU (PADDINGTON TO OXFORD) nebo Z HÁGU DO SIEGEN (HAGEN TO SIEGEN).
3. Vyberte VOLNÁ HRA (FREE PLAY), pokud chcete jet podle vlastních představ, nebo SCÉNÁŘ (SCENARIO) pro výběr z misí na každé trati.

- Pravidelně sledujte **referenční kartu (reference card)**, kde naleznete klávesové příkazy a signály.
- Jakmile se začnete seznamovat se simulací, zapněte si informační obrazovku (technický ukazatel – stiskněte **F5**), kde uvidíte důležité údaje o vlaku ve snadno čitelném formátu.
- Více informací o jednotlivých tratích, scénářích a lokomotivách naleznete v sekci *Další informace* na str. 13.

Abyste mohli bez problémů začít, je simulace ve výchozím stavu nastavena na zjednodušené ovládání (Simple controls):

A	Zrychlit	**D**	Zpomalit	**S**	Přepínání mezi jízdou vpřed a vzad

Pokud jste připraveni k používání realistických ovládacích prvků, podívejte se do sekce *Středně pokročilé techniky řízení* na str. 4.

OVLÁDÁNÍ

Pokud máte pohled přepnutý do kabiny (stiskněte **1**), můžete používat myš k ovládání pák a zapínání spínačů přímo v kabině, což vám dává fantastický pocit reality. Pro ovládání páky, stiskněte a držte levé tlačítko myši na vybraném ovládacím prvku a táhněte ve směru, kterým chcete pákou pohnout.
U přepínačů a tlačítek slouží klepnutí levým tlačítkem k jejich aktivaci či vypnutí a zapnutí.

Poznámka: Jsou dostupné pouze ovládací prvky příslušející k aktuálnímu modelu ovládání – viz. *Modely ovládání* níže.

Můžete také použít myš ke změně pozorovacího úhlu. Stiskněte a držte pravé tlačítko myši a táhněte myší v požadovaném směru.

Pro případ, kdybyste chtěli mít ovládací prvky na dosah ruky, používejte klávesové příkazy, jejichž seznam je na referenční kartě (reference card).

MODELY OVLÁDÁNÍ

Vyberte si jedno ze tří nastavení klávesnice z nabídky HLAVNÍ NABÍDKA (MAIN MENU) > NASTAVENÍ (OPTIONS) > HERNÍ NASTAVENÍ (GAMEPLAY OPTIONS) > MODEL OVLÁDÁNÍ (CONTROL MODEL):

Zjednodušený	Ovládáte pouze rychlost a směr a necháváte veškeré složité úkony na počítači (viz. *Rychlý začátek* na str. 2).
Středně pokročilý	Máte více možností díky přesnějšímu ovládání plynu a brzd (viz. *Středně pokročilé techniky řízení* na str. 4).
Expert	Přeberete nad vlakem plnou kontrolu pro co nejrealističtější zážitek.

NASTAVENÍ PŘI SPUŠTĚNÍ

Tato nastavení se vztahují na všechny prvky simulace a zobrazí se pouze, když spouštíte (nebo restartujete) simulaci.

Rozlišení obrazovky (Screen Resolution)	Nastavuje množství detailů v obrazu.
Multi-sample	Toto nastavení ovlivňuje způsob, jakým simulátor zobrazuje okraje objektů.
Celá obrazovka (Full Screen)	Zaškrtněte toto políčko, pokud chcete, aby simulátor běžel přes celou obrazovku. V opačném případě bude spuštěn v okně.
Povolit EAX (Enable EAX)	Zapne EAX (viz. dále). Tato volba je automaticky zapnuta, pokud ji váš hardware podporuje.
Použít softwarové mixování (Force Software Mixing)	Pokud máte problémy se zvukem, vyberte tuto volbu a pro zpracování zvuku bude použit CPU namísto vaší zvukové karty.

EAX

EAX® ADVANCED HD™ zahrnuje sofistikované algoritmy pro zvukové odrazy a filtrování, čímž simuluje zvukové efekty skutečného světa. To pomáhá vytvářet dynamický zvukový svět a více pohlcující zážitek ze hry. Díky podpoře technologie EAX® ADVANCED HD™ 4.0 můžete v programu *Rail Simulator* s kartou Sound Blaster® X-Fi™ využít vylepšené 3D efekty včetně proslulé technologie EAX® Environmental Reverberation. Více informací o Sound Blaster® X-Fi™ naleznete na stránkách **http://soundblaster.com**

Poznámka: Nastavením možností při spuštění a hlavního nastavení (Main Options v hlavní nabídce) můžete nalézt takovou konfiguraci, která nejlépe vyhovuje možnostem vašeho PC.

NABÍDKY NA OBRAZOVKÁCH

HLAVNÍ NÁSTROJOVÁ LIŠTA

Ve všech pohledech kromě pohledu z kabiny zobrazíte hlavní nástrojovou lištu přesunutím myši na spodní okraj obrazovky.

Návrat do hlavní nabídky.

Zobrazí průvodce pro strojvůdce, kde naleznete informace o vlaku, který řídíte.

Vstoupit do editoru prostředí (World Editor) (viz. Úvod do editoru prostředí na str. 8)

Zobrazí průvodce úkolem, který obsahuje více informací o vybraném scénáři.

Přepne na 2D mapu aktuální trati. Pomocí stisknutí pravého tlačítka myši a tažení se můžete v mapě pohybovat a pomocí kolečka myši ji můžete zvětšovat či zmenšovat.

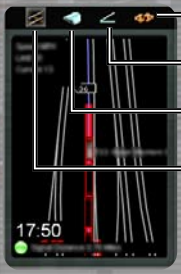
Klepnutím zamknete polohu nástrojové lišty.

PRŮVODCE ÚKOLEM (ASSIGNMENT ASSISTANT)

Tento průvodce se zobrazí automaticky při spuštění jakéhokoli ze standardních scénářů.

PRŮVODCE PRO STROJVŮDCE

Pro jeho otevření stiskněte **F3**.



Provozní parametry – řazení vlaku. Klepnutím na ikony můžete ručně rozpojit vagóny nebo použít brzdy v každém z vagónů.

Informace o stoupání – profil blížící se trati, včetně aktuálního stoupání, rychlosti a maximální povolené rychlosti.

Informace o destinaci – destinace, předpokládaný čas příjezdu a požadovaná doba čekání.

Informace o trati – okolí trati, signály a křižovatky.

STŘEDNĚ POKROČILÉ TECHNIKY ŘÍZENÍ

Toto je základní popis obecných ovládacích prvků. **Vztahuje se pouze na modely ovládání Středně pokročilý a Expert** (viz. *Modely ovládání* na str. 3). Přejděte do této sekce, jakmile zvládnete základy z kapitoly *Rychlý začátek* (viz. str. 2).

Poznámka: Pokud nahrajete lokomotivy z některé rozšiřující sady, jejich ovládání může být odlišné od těch, které byly obsaženy v tomto produktu. Podrobnější informace naleznete v dokumentaci dodávané s příslušnou sadou rozšíření.

ŘÍZENÍ PARNÍ LOKOMOTIVY

Když začnete poprvé řídit parní lokomotivy, zapněte automatického hasiče (Automatic Fireman) pro automatizaci některých komplexnějších ovládacích prvků. Zvolte HLAVNÍ NASTAVENÍ (MAIN OPTIONS) > MOŽNOSTI HRY (GAME OPTIONS) z hlavní nabídky.

Jsou zde tři důležité ovládací prvky:

Regulátor

Ten umožňuje páře procházet z kotle do válců, které otáčejí koly a pohánějí lokomotivu.

Stiskněte **A** pro zvýšení a **D** pro snížení množství procházející páry.

Přepínač směru jízdy

Lze jej přepínat mezi pozicemi plný chod vpřed (Full Forward) a plný chod vzad (Full Reverse) a funguje podobně, jako rychlosti v automobilu – při rozjíždění použijte vysokou hodnotu přepínače pro maximální výkon. Při tom se využívá mnoho páry, takže jakmile zrychlíte, pohybujte přepínačem pomalu dolů.

Stisknutím **W** pohybujete přepínačem vpřed a stisknutím **S** jím pohybujete vzad.

Vlakové brzdy

Takto se použijí brzdy lokomotivy a jakéhokoliv dalšího vagónu, který je brzdami vybaven.

Stiskem **'** zapnete brzdy a pomocí **;** je uvolníte.

Rozjíždění vlaku

1. Uvolněte brzdy. Jakmile jsou zcela uvolněny a přestane se měnit tlak v brzdovém potrubí (zobrazuje se na informační obrazovce **F5**), začněte mírně brzdit, dokud nejsou brzdy v pozici jízda (Running). Jejich ponechání v uvolněné pozici by způsobilo plýtvání párou.
2. Pohněte přepínačem zpětného chodu zcela dopředu.
3. Otevřete regulátor na zhruba 50 % a vlak se začne pohybovat.
4. Jakmile dosáhnete rychlosti asi 10 mph, pohněte přepínačem zpětného chodu zpět na zhruba 45 %.
5. Jakmile nabíráte rychlost, pohybujte přepínačem zpět, dokud není na hodnotě asi 15–20 %.

- Pokud potřebujete ještě zrychlit, zvyšujte hodnotu regulátoru dokud nedosáhnete požadovanou rychlost.
- Když jedete do kopce, budete možná muset pohnout přepínačem směru jízdy vpřed a/nebo přidat plyn, abyste udrželi rychlost.
- Když jedete z kopce, můžete brzdit tím, že zcela otevřete regulátor a nastavíte přepínač zpětného chodu na zhruba 45 %.
- Vždy sledujte hodnoty využití páry (Steam Usage) a vytváření páry (Steam Generation) na informační obrazovce. Upravujte nastavení regulátoru a přepínače zpětného chodu tak, aby byla hodnota Vytváření páry vždy vyšší než Využití páry, jinak začnete ztrácet tlak v kotli a tím pádem i výkon.

Zastavování vlaku

Vždy si nechávejte dostatek prostoru pro zastavení – typický parní vlak potřebuje zhruba ¾ míle (1,2 km) k zastavení z rychlosti 60 mph.

Zapínejte brzdy vlaku, dokud se nedostanou do pozice zapnuto (Apply) na informační obrazovce **F5**.

- Pokud ponecháte ovládání brzd v pozici zapnuto (Apply), budou brzdy pomalu zabírat, dokud nedosáhnou své maximální síly.
- Pokud chcete brzdy použít pouze částečně, uvolněte je po jejich použití, dokud se jejich ovládání nedostane do pozice Self LAP na informační obrazovce. Tím dojde k zafixování brzdící síly na aktuální hodnotě.

ŘÍZENÍ DIESELOVÉ LOKOMOTIVY

Je zde pět důležitých ovládacích prvků:

Plyn

Stiskem **A** rychlost zvýšíte a stiskem **D** ji snížíte.

Přepínač směru jízdy

Přepínač směru jízdy v dieselové lokomotivě má obvykle pouze tři pozice: Vpřed, Vzad a Neutrál.

Pro jízdu vpřed stiskněte **W**, čímž posunete přepínač do polohy vpřed (Forwards). Pro jízdu vzad stiskněte **S**, čímž posunete přepínač do pozice vzad (Reverse). Vždy když stojíte, přepněte přepínač do polohy Neutrál.

Vlakové brzdy

Takto se použijí brzdy lokomotivy a jakéhokoliv dalšího vagónu, který je brzdami vybaven.

Stiskem **'** zapnete brzdy a pomocí **;** je uvolníte.

Brzdy lokomotivy

Takto se použijí pouze brzdy lokomotivy. Tyto brzdy se obvykle používají pouze při řízení samostatné lokomotivy – lehký vlak (Light Engine).

Stiskem **]** zapnete brzdy a pomocí **[** je uvolníte.

Nastartovat/Vypnout

Stiskem **Z** svou lokomotivu nastartujete či vypnete.

Rozjíždění vlaku

1. Rozjíždění lokomotivy.
2. Nastavte přepínač směru jízdy do polohy vpřed (Forwards).
3. Uvolněte brzdy vlaku a brzdy lokomotivy, pokud jsou použity.
4. Nastavte plyn na hodnotu kolem 25 %. Nepoužívejte plný plyn při rozjezdu ze stání, neboť to může způsobit prokluzování kol nebo přetížení motoru či trakčních motorů, čímž dojde k výpadku výkonu.
5. Jakmile dosáhnete rychlosti okolo 10 mph, můžete obvykle použít plný výkon lokomotivy. Buďte opatrnější, pokud je mokro či sníh.

Zastavování vlaku

Vždy si nechávejte dostatek prostoru pro zastavení – typický dieselový vlak potřebuje zhruba ¾ míle (1,2 km) k zastavení z rychlosti 90 mph.

Zapínejte brzdy vlaku, dokud nejsou v pozici Self LAP (zobrazuje se na informační obrazovce **F5**). Brzdnou sílu můžete zvýšit či snížit pomocí posouvání ovládacího prvku vlakových brzd v rámci pozice Self LAP.

ŘÍZENÍ ELEKTRICKÉ LOKOMOTIVY

Je zde šest důležitých ovládacích prvků:

Plyn

Stiskem **A** rychlost zvýšíte a stiskem **D** ji snížíte.

Přepínač směru jízdy

Přepínač směru jízdy v elektrické lokomotivě má obvykle pouze tři pozice: vpřed, vzad a neutrál.

Pro jízdu vpřed stiskněte **W**, čímž posunete přepínač do polohy vpřed (Forwards).
Pro jízdu vzad stiskněte **S**, čímž posunete přepínač do pozice vzad (Reverse). Vždy když stojíte, přepněte přepínač do polohy neutrál.

Vlakové brzdy

Takto se použijí brzdy lokomotivy a jakéhokoliv dalšího vagónu, který je brzdami vybaven.

Stiskem **'** zapnete brzdy a pomocí **;** je uvolníte.

Brzdy lokomotivy

Takto se použijí pouze brzdy lokomotivy. Tyto brzdy se obvykle používají pouze při řízení samostatné lokomotivy – lehký vlak (Light Engine).

Stiskem **]** zapnete brzdy a pomocí **[** je uvolníte.

Pantograf nahoru/dolů

Stisknutím **P** zvednete či složíte pantograf, který slouží k odběru elektřiny z napájecího vedení.

Nastartovat/Vypnout

Stiskem **Z** svou lokomotivu nastartujete či vypnete.

Poznámka: Lokomotivy BR294 a Class 166 mají kombinované ovládací prvky pro plyn a vlakové brzdy. Při řízení těchto lokomotiv zapnete brzdy stiskem klávesy **D**.

Rozjíždění vlaku

1. Zvedněte pantograf, pokud ještě není nahoře.
2. Rozjíždění lokomotivy.
3. Nastavte přepínač směru jízdy do polohy vpřed (Forwards).
4. Uvolněte brzdy vlaku a brzdy lokomotivy, pokud jsou použity.
5. Nastavte plyn na hodnotu kolem 25 %. Nepoužívejte plný plyn při rozjezdu ze stání, neboť to může způsobit prokluzování kol nebo trakčních motorů, čímž dojde k výpadku výkonu.
6. Jakmile dosáhnete rychlosti okolo 10 mph, můžete obvykle použít plný výkon lokomotivy. Buďte opatrnější, pokud je mokro či sníh.

Zastavování vlaku

Vždy si nechávejte dostatek prostoru pro zastavení – typický elektrický vlak potřebuje zhruba ¾ míle (1,2 km) k zastavení z rychlosti 90 mph.

Zapínejte brzdy vlaku, dokud nejsou v pozici Self LAP (zobrazuje se na informační obrazovce **F5**). Brzdnou sílu můžete zvýšit či snížit pomocí posouvání ovládacího prvku vlakových brzd v rámci pozice Self LAP.

UKLÁDÁNÍ A NAČÍTÁNÍ

Pokud chcete uložit aktuální stav hry ve scénáři nebo ve volné hře, jednoduše stiskněte klávesu **F2** kdykoliv během hry.

Chcete-li načíst svou pozici ve scénáři nebo ve volné hře, přejděte do nabídky scénářů, vyberte scénář, ve kterém chcete pokračovat, a klepněte na POKRAČOVAT (CONTINUE).

Poznámka: Můžete uložit pouze jednu pozici ve scénáři či ve volné hře. Při každém následujícím uložení bude předchozí přepsáno.

ÚVOD DO EDITORU PROSTŘEDÍ (WORLD EDITOR)

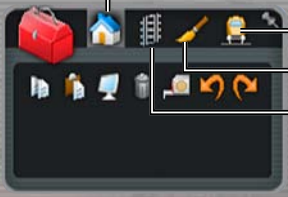
Zde najdete přehled základních možností uživatelských nástrojů Editoru prostředí (World Editor User Tools).

- Uživatelské nástroje (User Tools) jsou obsaženy v programu *Rail Simulator*. Používají se pro modifikaci dodaného prostředí a pro vytváření vlastních simulačních světů.
- Profesionální nástroje (Professional Tools) nabízejí mnohem více možností při vytváření nového obsahu, ale jsou určeny pro pokročilé uživatele a vývojáře. Můžete si je spolu s dokumentací stáhnout z **www.railsimulator.com**.

NABÍDKY EDITORU

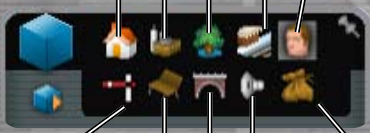
Nástroje editoru se zobrazují ve třech dynamických nabídkách na levé straně obrazovky.

Hlavní nabídka editoru

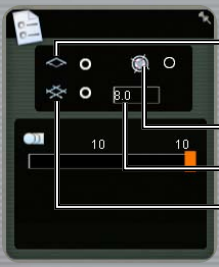


Poznámka: Podrobnější informace o jednotlivých nástrojích naleznete v uživatelské příručce editoru (Editor User Guide) (viz. *Další informace* na str. 13).

Nabídka pro výběr objektu



Nabídka nastavení objektů



ZÁKLADY ÚPRAV

Pomocí těchto jednoduchých postupů můžete začít vytvářet svůj vlastní železniční svět. Podrobnější pokyny naleznete v uživatelské příručce editoru (Editor User Guide) (viz. *Další informace* na str. 13).

- Pokud při úpravách uděláte chybu, můžete stisknout **CTRL** + **Z**, čímž vezmete zpět svou poslední akci. Objektu se také můžete zbavit stisknutím klávesy **DEL**.
- Klepnete-li na libovolný objekt, objeví se nad ním sada šipek. Klepněte na jednu z nich levým tlačítkem myši a držte jej stisknuté, potom pomocí tažení myší změňte polohu, výšku nebo směr objektu.

Vytváření kopců

1. Vyberte ikonu nástroje pro malování v hlavní nabídce editoru, čímž otevřete celou nabídku nástrojů pro malování.
2. Vyberte ikonu výška (height) (úplně nalevo ve střední řadě).
3. Stiskněte levé tlačítko myši a podržte jej nad terénem. Zobrazí se mřížka, která označuje oblast, jenž bude ovlivněna. Pohybem myší dopředu a dozadu můžete měnit výšku krajiny. Aktuální výška se zobrazuje ve středu stavového pruhu (ve spodní části obrazovky).

Pokládání kolejnic

1. Vyberte z hlavní nabídky editoru ikonu nástrojů pro lineární objekty a potom vyberte typ trati z nabídky pro výběr objektů.
2. Přesuňte myš do simulovaného světa. Pod kurzorem se objeví žlutý kruh s připojenou šipkou. Ta označuje směr, ve kterém budou kolejnice položeny.
3. Klepněte levým tlačítkem myši do místa, kde chcete začít pokládat kolejnice, nebo držte levé tlačítko stisknuté a pohněte myší, čímž změníte směr, ve kterém budou kolejnice pokládány.
4. Pusťte levé tlačítko myši a pohněte myší ve směru šipky pro zobrazení obrysů kolejnic.
5. Klepnutím levého tlačítka myši umístíte kolejnice na pozici obrysů.
6. Další obrys se zobrazí na konci nové části trati. Pomocí levého tlačítka myši umístíte tuto další kolejnici.

- Klepnutím na pravé tlačítko myši ukončíte plynulé pokládání kolejnic, případně dvojitým klepnutím na pravé tlačítko ukončíte pokládání trati úplně.

Vytváření příkopů a náspů

Tyto terénní objekty se obvykle používají pro trať. Lze je ale použít také na cesty (obvykle pro vytváření náspů pro mosty).

1. Vyberte ikonu nástroje pro malování v hlavní nabídce editoru, čímž otevřete celou nabídku nástrojů pro malování. Vyberte nástroj pro přichycení (ikona s magnetem).
2. Klepněte levým tlačítkem myši na ty oblasti trati, které jsou nad povrchem krajiny. Tento nástroj sám rozpozná zvýšené úseky trati nebo cesty v okolí a zvýší nebo sníží výšku terénu za použití vašich nastavení pro vytváření náspů či příkopů.

- Nástroj pro přichycení ovlivňuje pouze bezprostřední okolí pod tratí nebo cestou. Nastavení nástroje pro přichycení (úhel příkopu, úhel náspu a šířka základny) lze změnit v nabídce nastavení objektů.

Umístění objektu

1. Vyberte v hlavní nabídce editoru nástroje pro objekty (object tools), potom ikonu obytných budov (domestic buildings) z nabídky pro výběr objektu.
2. Ze seznamu vyberte nějaký objekt.
3. Pod kurzorem myši se zobrazí obrys objektu, který zaujímá určitou plochu krajiny:
   - Klepnutím na levé tlačítko myši umístíte instanci objektu na aktuální pozici.
   - Pokud klepnete a podržíte tlačítko, můžete objekt otáčet na místě pomocí pohybu myši. Uvolněním tlačítka objekt umístíte.
   - Klepnutím na pravé tlačítko myši ukončíte umisťování tohoto typu objektů.

Umisťování traťových značek

Traťové značky usnadňují vlakům orientaci v železniční síti. Například, značka Nástupiště vlaku říká, že přijel ke stanici a musí zastavit, pokud ji chce použít.

1. Klepněte na ikonu traťové infrastruktury v nabídce pro výběr objektů. Vyberte objekt a stiskněte **M** pro přechod ke značkám v prohlížeči.
2. Vyberte značku a přesuňte myš do simulovaného světa. Všimněte si oranžové krychle umístěné na vrcholu světle modrého stožáru, která je připojena ke značce. Pohybujte značkou podél trati. Značka se bude k trati přichycovat.
3. Stiskněte a držte levé tlačítko myši a pohybujte kurzorem podél trati, čímž určíte délku značky. Uvolněním levého tlačítka myši značku umístíte.
4. Vyberte značku, potom klepněte levým tlačítkem myši a táhněte zelené krychle se šipkami. Tím můžete upravit její délku.

- Klepnutím na pravé tlačítko myši ukončíte umisťování značek.

Vytváření nástupiště

1. Z nabídky pro výběr objektů vyberte ZNAČENÍ (MARKER) – NÁSTUPIŠTĚ (PLATFORM)
2. Klepnutím levého tlačítka myši na úsek trati umístíte značku nástupiště. Klepněte na levé tlačítko a držte jej. Pomocí tažení myší můžete nastavit délku značení podle toho, jak dlouhé chcete nástupiště mít.
3. Z nabídky pro výběr lineárních objektů vyberte ikonu nástupiště. V seznamu prohlížeče níže vyberte objekt a stiskem **P** přejděte k nástupištím.
4. Délku nástupiště zvolíte stejným postupem jako při pokládání kolejnic (viz. *Pokládání kolejnic* na str. 9).
5. Umístěte nástupiště paralelně s tratí, vedle značení nástupiště a podél křivky kolejnic. Ujistěte se, že nástupiště je ke kolejím otočeno správnou stranou.

- Klepnutím na pravé tlačítko myši ukončíte umisťování tohoto typu nástupiště.

Umisťování objektů spojených s tratí

Objekty spojené s tratí jsou takové prvky krajiny, které interagují s vlaky, včetně čerpacích stanic, zařízení pro nakládání nákladu a signalizace. Jejich připojením k trati zajistíte, že s nimi projíždějící vlaky budou moci interagovat.

1. Klepněte na ikonu traťové infrastruktury v nabídce pro výběr objektů. Stisknutím počátečního písmena objektu spojeného s tratí přejdete na příslušné místo v seznamu.
2. Pomocí posouvání nalezněte konkrétní objekt a vyberte jej.
3. Pomocí levého tlačítka myši objekt umístěte. Když uvolníte levé tlačítko myši, objeví se pod kurzorem myši spojnice k objektu. Pohybujte kurzorem podél trati a proveďte napojení.
4. Klepnutím na levé tlačítko myši uzamknete spojení s tratí.

- Klepnutím na pravé tlačítko myši ukončíte umisťování objektů spojených s tratí.

Umisťování návěstí

Návěsti se umisťují stejným způsobem, jako jakékoliv jiné objekty spojené s tratí.

- V závislosti na typu návěsti může existovat více než jedna spojnice s tratí. Jakmile jste umístili první spojnici, připojte zbývající spojnice na příslušná místa.

Pokud chcete používat sofistikovanější způsob pro umisťování návěstí, vyzkoušejte Profesionální nástroje – na str. 8 naleznete podrobné informace o tom, jak je získat.

Vytváření křižovatek

Křižovatku můžete vytvořit tak, že umístíte kus kolejnice do již existujícího úseku trati.

1. Vyberte stejný typ kolejnic, ze kterého je tvořena trať, kterou křižujete (viz. *Pokládání kolejnic* na str. 8). Pokud použijete jiný typ kolejnic, může to způsobit, že vaše křižovatka nebude fungovat správně.
2. Pohybujte ukazatelem (žlutá koule se šipkou) podél úseku trati do místa, kam chcete křižovatku umístit. Všimněte si, že se žlutá šipka pro usnadnění přichytí ke každé kolejnici poblíž.
3. Klepnutím levým tlačítkem myši zobrazíte obrys vaší nové kolejnice.
4. Pohybujte obrysem v oblouku směrem od původní trati a klepněte levým tlačítkem. Tím vytvoříte křižovatku.

- Klepnutím na pravé tlačítko myši ukončíte plynulé pokládání kolejnic, případně dvojitým klepnutím na pravé tlačítko ukončíte pokládání trati úplně.

Povrch krajiny

Nanášení textury na krajinu funguje stejně, jako kdybyste texturu na krajinu stříkali sprejem.

1. Vyberte ikonu nástroje pro malování v hlavní nabídce editoru, čímž otevřete celou nabídku nástrojů pro malování. Vyberte nástroj pro malování krajiny (štětec na bílém čtverci). V prohlížeči se zobrazí dostupné textury.
2. Vyberte texturu a přesuňte myš nad krajinu. Oblast, která bude nástrojem ovlivněna, je označena mřížkou.
3. Stisknutím a podržením levého tlačítka myši nanesete texturu. Pokud tlačítko podržíte déle, bude vzor nanesen na širší oblast.

- Klepnutím na pravé tlačítko myši ukončíte používání nástroje pro nanášení textury.

VÝSTRAŽNÉ A CHYBOVÉ ZPRÁVY

Když v simulaci nastane chyba, zobrazí se jedna z následujících chybových zpráv.

Neřešitelné chyby

Následující chyby způsobí okamžité ukončení volné hry nebo scénáře.

Vykolejení vlaku (Train derailment)	Váš vlak se dostal mimo trať. To se obvykle stává, když jedete příliš rychle do zatáčky, nebo projedete zavřenou výhybku.
Kolize (Collision)	Váš vlak v rychlosti narazil do jiného vlaku či vagónu.
Lokomotivě došla voda (Locomotive ran out of water) (pouze u parních vlaků)	Vaší parní lokomotivě došla voda.
Roztavení tavné pojistky (Fusible plug has melted) (pouze u parních vlaků)	Vaší parní lokomotivě došla voda a bezpečnostní mechanismus zajistí uvolnění tlaku, aby nedošlo k výbuchu kotle. Abyste předešli této chybě, musíte zajistit, že hladina vody nikdy neklesne k nule.
Kritický dosedací tlak (Fatal blowback) (pouze u parních vlaků)	Vaše lokomotiva vjela do tunelu s otevřenými dvířky do topeniště. Aby k této chybě nedošlo, zavřete před vjezdem do tunelu dvířka topeniště a pusťte naplno dmychadlo.
Topeniště vyhaslo (Firebox extinguished) (pouze u parních vlaků)	Nepřikládali jste dostatek uhlí a oheň vyhasnul.

Závažné provozní chyby

Následující chyby nezpůsobí ukončení scénáře nebo volné hry, neboť vám i nadále dovolí vlak ovládat. Budete však tvrdě penalizováni ve výkonnostní zprávě na konci scénáře.

Pohyb vlaku s otevřenými dveřmi (Moved train while doors were open)	Váš vlak se pohnul, zatímco byla otevřena dvířka.
Opuštění stanice před ukončením nástupu všech pasažérů (Left station before passenger loading was complete)	Opustili jste oblast stanice předtím, než ukazatel nástupu pasažérů dosáhnul 100 %.
Pohyb vlaku během nakládání/tankování (Moved train whilst loading/ unloading was under way)	Pohnuli jste s vlakem předtím, než ukazatel nakládání/tankování dosáhnul 100 %.
Nebezpečný průjezd návěstí (Signal passed at danger (SPAD))	Projeli jste na červené světlo, aniž byste si k tomu vyžádali povolení.

Drobné provozní chyby

Následující chyby nezpůsobí ukončení scénáře nebo volné hry, neboť vám i nadále dovolí vlak ovládat.

Použití nouzových brzd (Used emergency brakes/penalty brakes)	Použili jste nouzové brzdy nebo jste způsobili, že byly zapnuty automatickým výstražným systémem.
Překročení povolené rychlosti (Speeding)	Překročili jste maximální povolenou rychlost. Při každém překročení rychlosti je zaznamenán čas, kdy k tomu došlo, maximální rychlost, ujetá vzdálenost, nejbližší milník a povolená rychlost.
Pohodlí pasažérů/nákladu (Passenger/freight comfort)	Pasažéři byli vystaveni nepřijatelnému nepohodlí. To se obvykle stává, když překročíte rychlost trati. Obzvlášť patrné to je, když jede vlak do zatáček. Dojde k tomu také tehdy, když použijete příliš tvrdě brzdy.
Prokluzování kol (Wheelslip) (pouze ve scénářích)	Prokluzování kol – obvykle k němu dochází, když vlak příliš prudce zrychluje nebo brzdí (především když veze náklad). Nejlepší způsob, jak zabránit proklouznutí kol, je zrychlovat pomalu a používat pískovač vlaku pro sypání kolejnic pískem.
Nezastavení ve stanici (Failed to stop at a station) *(*pouze ve scénářích zahrnujících pasažéry*)*	Nezastavili jste ve stanici, kterou vyžadují pokyny k vašemu scénáři.
Nezastavení na pracovní příkaz (Failed to stop for work order) *(*pouze ve scénářích zahrnujících náklad*)*	Nezastavili jste pro splnění pracovního příkazu vyžadovaného pokyny k vašemu scénáři.
Nesprávné použití houkačky (Improper horn use) (pouze ve scénářích)	Nepoužili jste houkačku při vjezdu do stanice či tunelu, nebo jste ji použili během nočního klidu.

DALŠÍ INFORMACE

Více informací o programu *Rail Simulator*, naleznete v adresáři **\Program Files\Rail Simulator\Manuals** (pokud jste pro instalaci hry nezvolili jiné umístění) ve složce s příslušným jazykem.

Tratě, vozový park, scénáře (Routes, Rolling Stock, Scenarios)	Popisuje tratě, vozový park a scénáře obsažené v simulaci.
Uživatelská příručka editoru (Editor User Guide)	Obsahuje kompletní popis nástroje pro editaci prostředí (World Editor).

Navštivte **www.railsimulator.com** pro další aktuální informace, pokyny a tipy.

ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ

ON-LINE CENTRUM PODPORY

Pokud máte problémy s provozem této hry, obraťte se prosím na naše on-line centrum podpory na adrese **http://support.electronicarts.co.uk**, kde najdete nejnovější řešení problémů a kde nám také můžete on-line sdělit, s jakými potížemi se potýkáte.

Pro získání tipů při řešení problémů s aplikací EA Link se nejdříve ujistěte, že tato aplikace běží a následně zvolte položku HELP (Nápověda) z horní lišty okna aplikace EA Link.

Podpora off-line

Hra obsahuje soubor technické podpory, který vám pomůže vyřešit případné problémy. Soubor technické podpory se nachází ve stejné složce jako hra. Řešení vašeho problému vám může poskytnout náš tým zákaznické podpory (viz *Zákaznická podpora* níže).

POTÍŽE SE SPUŠTĚNÍM HRY

- Ujistěte se, že váš počítač splňuje minimální systémové požadavky této hry a že máte nainstalovány nejnovější ovladače své grafické a zvukové karty:
- Pro karty NVIDIA jsou k nalezení a stažení na stránce **www.nvidia.com**.
- Pro karty ATI jsou k nalezení a stažení na stránce **www.ati.amd.com**.
- Pokud vlastníte **diskovou verzi** této hry, zkuste z disku přeinstalovat rozhraní DirectX. To obvykle naleznete ve složce DirectX v kořenové složce disku. Pokud jste připojeni k internetu, můžete navštívit stránku **http://www.microsoft.com/**, kde je nejnovější verze rozhraní DirectX ke stažení.

VŠEOBECNÉ TIPY PŘI ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ

- Pokud vlastníte **disk** této hry a po jeho vložení se automaticky neobjeví obrazovka automatického spuštění, klepněte pravým tlačítkem myši na ikonu diskové jednotky, kterou naleznete pod položkou Tento počítač, a zvolte Přehrát automaticky.
- Pokud hra běží pomalu, zkuste snížit kvalitu u některých nastavení grafiky a zvuku v nabídce herních možností. Často pomůže zvýšit výkon snížení rozlišení obrazovky.
- Pro dosažení optimální výkonu této hry doporučujeme ukončit aplikace na pozadí a antivirový systém spuštěný v rámci systému Windows. Po ukončení hraní však nezapomeňte antivirový systém znovu spustit.

ZÁKAZNICKÁ PODPORA

Vzhledem k povaze většiny problémů, s nimiž se při hraní počítačových her setkáváte, je jednodušší a rychlejší vyřešit je s využitím služeb našeho on-line centra podpory na stránce **http://support.electronicarts.co.uk**

Zde naleznete nejnovější otázky a odpovědi týkající se našich her a můžete také nahlédnout do naší znalostní báze, kterou naleznete pod odkazem GET HELP (Najít odpovědi). Pokud se vám váš problém nepodařilo vyřešit, klepněte na položku CONTACT US (Kontaktujte nás), kde můžete poslat svůj dotaz technikovi zákaznické podpory, který odpoví, jak nejrychleji to bude možné.

Pokud potřebujete další pomoc nebo dáváte přednost osobnímu rozhovoru s technikem, můžete pracovníkům našeho týmu zákaznické podpory zatelefonovat (pondělí až pátek 9.00–17.00).

Zákaznická podpora pro Českou republiku

E-mail: **ea@progamers.cz**

Telefon: **224 326 860**

***Abyste nám pomohli zjistit problém, před tím, než nám zavoláte, vytvořte prosím diagnostickou zprávu rozhraní DirectX svého PC*:**

- Klepněte na Start > Spustit… a do políčka Otevřít napište **dxdiag**. Klepněte na OK a poté, co se zpráva dokončí, klepněte na Uložit všechny informace… a uložte zprávu na plochu svého systému Windows.

Upozornění: Pracovníci zákaznické podpory vám nejsou schopni poskytnout herní rady nebo tipy.

Upozornění: Pokud jste si hru zakoupili pomocí aplikace EA Link, smlouvu s koncovým uživatelem naleznete na stránce **http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/en_US/eula.pdf**

UPOZORNĚNÍ

Společnost Electronic Arts si vyhrazuje právo provádět vylepšení výrobku popisovaného v této příručce kdykoliv a bez předchozího upozornění. Tato příručka i software v ní popisovaný jsou chráněny autorským právem. Všechna práva vyhrazena. Žádnou část této příručky ani popisovaného softwaru není dovoleno kopírovat, reprodukovat, překládat nebo redukovat na jakékoli elektronické médium nebo na strojově čitelnou formu bez předchozího písemného souhlasu společnosti EA Swiss Sàrl, Place du Molard 8, 1204 Geneva, Switzerland. Pokud jde o tuto příručku, její kvalitu, prodejnost nebo způsobilost k jakémukoli určitému účelu, neposkytuje společnost Electronic Arts žádné záruky, předpoklady ani ujištění, ať výslovně uvedené nebo implikované. Tato příručka je poskytována „v aktuálním stavu". Společnost Electronic Arts poskytuje určité omezené záruky ohledně softwaru a nosičů tohoto softwaru. V žádném případě nebude společnost Electronic Arts odpovědná za jakékoli zvláštní, nepřímé nebo následné škody. Tyto podmínky nijak neovlivňují ani neohrožují zákonná práva kupujícího v případě, kdy je kupující spotřebitelem, který si pořizuje zboží jiným způsobem než v rámci určité obchodní transakce.

ZÁRUKA

Upozornění: Následující záruky se týkají pouze produktů prodaných v rámci maloobchodu. Tyto záruky se netýkají produktů prodaných on-line prostřednictvím aplikace EA Link.

Omezená záruka

Společnost Electronic Arts zaručuje původnímu kupujícímu tohoto softwarového produktu, že nosiče, na nichž je software nahrán, budou z hlediska materiálu i provedení bez závad po dobu 24 měsíců ode dne zakoupení produktu. Během této doby bude možno vadné nosiče vyměnit za předpokladu, že bude původní produkt vrácen spolu s kupním dokladem označeným datem, popisem závady, vadným nosičem a vaší zpáteční adresou na adresu společnosti Electronic Arts Czech Republic s. r. o. Tato záruka je doplňkem vašich zákonných práv a na tato práva nemá žádný vliv. Tato záruka se nevztahuje na samotný software, který je dodáván „v aktuálním stavu", ani na nosiče, jež byly nesprávným způsobem používány nebo nadměrně opotřebeny.

© 2007 F4G Development 4 LLP. Všechna práva vyhrazena. Vyvinuto společností Kuju Entertainment Limited ve spolupráci s F4G Software plc. Části jsou autorským právem Kuju Entertainment Limited 2007. Fyzikální model dodala společnost Ageia Technologies Inc. Logo Rail Simulator je registrovanou obchodní značkou společnosti F4G Development 4 LLP. Logo Rail Simulator Developments je obchodní značkou společnosti F4G Software plc. DB a logo DB jsou obchodními značkami společnosti Deutsche Bahn AG. First a logo First jsou obchodními známkami společnosti First Group plc. Logo Creative je obchodní známkou společnosti Creative Labs Inc. EA a logo EA jsou obchodními známkami či registrovanými obchodními známkami společnosti Electronic Arts Inc. v USA a/nebo jiných zemích. Všechny ostatní ochranné známky jsou vlastnictvím příslušných vlastníků.

KUV01605208MT