RAIL SIMULATOR®

Tus Juegos Hasta un 40% Más Rápidos y con Increíble Sonido Multicanal en Auriculares Estéreo

Escuchar para creer

¡Actualiza el Sonido de tu PC a Sound Blaster X-Fi Platinum Fatal1ty Champion Series Para gozar del Más Rápido y Excitante Audio en Juegos!

Compruébalo en: europe.creative.com/xfi CREATIVE®

©2007 Creative Technology Ltd. Todas las otras marcas son marcas comerciales o registradas de sus respectivos propietarios.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este videojuego o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos videojuegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos. Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida del conocimiento) al exponerse a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Recomendamos que los padres supervisen a sus hijos mientras utilizan los videojuegos. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, mientras juega con un videojuego, deje INMEDIATAMENTE de utilizar el sistema y consulte a su médico.

Precauciones que deben tomarse durante la utilización

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como lo permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde está jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos por hora mientras utiliza un videojuego.

INSTALAR Y JUGAR AL JUEGO

Para Usuarios del Disco

Para instalar el juego, coloca el disco en la unidad y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

Una vez que el juego esté instalado, lo podrás iniciar, si usas Windows XP, desde INICIO (que está en la esquina inferior izquierda de la pantalla)>PROGRAMAS (o TODOS LOS PROGRAMAS) > KUJU ENTERTAINMENT LTD > RAIL SIMULATOR. En Vista lo podrás iniciar desde el explorador de juegos de vista, al que se llega: INICIO > GAMES.

Si la instalación automática no funciona en tu ordenador:

1. Haz clic sobre INICIO en la barra de tareas
2. Haz clic sobre MI PC.
3. Haz doble clic sobre la unidad de DVD-ROM más apropiada.
4. Haz doble clic en el icono **Setup.exe**.
5. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

Para usuarios de EA Link™

Puedes acceder a las instrucciones de instalación/juego en la sección Ayuda que se encuentra en EA Link.

¡QUÉDATE EN EL JUEGO Y REGÍSTRATE CON EA!

Crea una cuenta de usuario de EA y registra este juego para recibir códigos de EA para trucos y pistas gratis: ¡es fácil y rápido!

Para registrar el juego, ve a nuestro sitio web, en **www.gamereg.ea.com**, ¡apúntate hoy mismo!

Nota: si registras este juego en la cuenta de usuario de EA, se guarda una copia del número de serie de tu PC en los datos de "Mi cuenta" EA y podrás comprobarla en cualquier momento si la necesitas.

ÍNDICE

CONTROLES 3
OPCIONES DE INICIO 3
MENÚS EN PANTALLA 4
TÉCNICAS INTERMEDIAS DE CONDUCCIÓN 5
GUARDAR Y CARGAR 8
INTRODUCCIÓN AL EDITOR DE MUNDO 8
REFERENCIA 12
SOLUCIÓN DE PROBLEMAS 14
ATENCIÓN AL CLIENTE 14
GARANTÍA 15

INTRODUCCIÓN

Bienvenido a la simulación ferroviaria más realista que se haya creado jamás.

Adéntrate en un viaje por la historia de los ferrocarriles en cuatro de las rutas más importantes de Europa. Podrás conducir algunas de las locomotoras más importantes jamás construidas, eléctricas, diesel y de vapor. Puedes ir directamente a las vías con controles simples o dedicar un poco más de tiempo a dominar las complejas técnicas que usan los ingenieros en la vida real. Puedes ir a tu propio ritmo por cada línea o probar con el desafío de uno de los escenarios, que puede ir desde afrontar condiciones climatologícas adversas hasta intentar ajustarte a los horarios de un día tremendamente ajetreado.

Podrás controlar el mundo de fuera del tren con el Editor de mundo. Con él podrás construir entornos propios y crear tus líneas personalizadas. Si no recreas tus rutas locales favoritas, ¿quién lo va a hacer? Cuando tengas la ruta perfeccionada, compártela con los amigos o crea locomotoras y escenarios para ella.

- Si quieres saber más sobre otros tipos de material rodante, rutas o escenarios que estén disponibles, ve a **www.railsimulator.com**. Para instalar material adicional, sigue las instrucciones que vendrán con cada paquete de ampliación.
- *Rail Simulator* es una simulación enorme y compleja, así que hay límites para la información que podemos poner en este manual. Si quieres descubrir cómo aprender más, ve a *Más información*, en la pág. 13.

Ve a **www.railsimulator.com** y encontrarás noticias actualizadas y guías adicionales.

INICIO RÁPIDO

1. Después de la instalación, haz clic sobre RAIL SIMULATOR para ejecutar la simulación y, a continuación, haz clic sobre JUGAR PARTIDA.
   - No hace falta que hagas clic sobre OPCIONES, la configuración predeterminada se ha escogido para que puedas ejecutar la simulación sin problemas. Si quieres saber para qué sirven las opciones y cuándo te puede interesar cambiarlas, ve a *Opciones de inicio*, en la pág. 3.
2. Selecciona RUTAS, en el menú principal, y escoge una de las cuatro rutas siguientes: DE BATH GREEN PARK A TEMPLECOMBE, DE YORK A NEWCASTLE, DE PADDINGTON A OXFORD o DE HAGEN A SIEGEN.
3. Escoge JUEGO LIBRE para ir adonde quieras o ESCENARIO para escoger entre un conjunto de misiones específicas de cada ruta.
   - No dudes en consultar la **tarjeta de referencia** si tienes cualquier problema con los controles de teclado o las señales.
   - Mientras te familiarizas con la simulación, activa el panel de información (pantalla técnica: pulsa **F5**) para ver datos importantes del tren en un formato fácil de leer
   - Si quieres saber más acerca de las rutas individuales, los escenarios y las locomotoras, ve a ***Más información, en la pág. 13***.

Para que puedas empezar con rapidez, la simulación está configurada, por defecto, con controles simples:

A Acelerar	**D** Frenar	**S** Cambiar entre marcha atrás y adelante

Cuando estés preparado para probar con los controles de conducción realistas, ve a ***Técnicas intermedias de conducción, en la pág. 5***.

CONTROLES

Cuando estás en la vista de cabina (pulsa **1**), puedes usar el ratón para mover las palancas y activar los interruptores de manea directa, desde la cabina, para conseguir la máxima sensación de realismo. Para mover las palancas, mantén pulsado el botón izquierdo del ratón sobre el control deseado y arrastra en la dirección en la que quieres moverlo. En el caso de interruptores y botones, haz clic con el botón izquierdo sobre ellos para activarlos o desactivarlos.

Nota: Solo estarán disponibles los controles apropiados para el modelo de control que esté activo. Consulta *Modelos de control*, más abajo.

También puedes usar el ratón para cambiar el ángulo de visión. Mantén pulsado el botón derecho del ratón y arrástralo en la dirección que quieras.

También puedes controlarlo todo con los dedos, mediante los controles de teclado que aparecen en la tarjeta de referencia.

MODELOS DE CONTROL

Escoge una de las tres configuraciones de control de teclado, desde MENÚ PRINCIPAL > OPCIONES > OPCIONES DE JUEGO > MODELO DE CONTROL:

Simple	Se controla solo la velocidad y el sentido, dejando todas las cosas complicadas para el ordenador (consulta ***Inicio rápido, en la pág. 2***).
Intermedio	Te permite implicarte más, con un control de la aceleración más preciso y capacidad de frenado (consulta ***Técnicas intermedias de conducción, en la pág. 5***).
Experto	Consigue el control máximo del tren y, así, la experiencia más realista.

OPCIONES DE INICIO

Estas opciones se aplican a todos los elementos de la simulación y solo aparecen cuando inicias (o reinicias) la aplicación.

Resolución de pantalla	Establece el nivel de detalle de la imagen.
Multi-sample	Cambia el método que usa el simulador para mostrar los bordes de los objetos.
Pantalla completa	Marca esta casilla para que el simulador se ejecute a pantalla completa. Si no lo haces, se ejecutará en una ventana.
Activar EAX	Activa EAX (consulta más abajo). Es la opción por defecto, siempre que tu equipo la acepte.
Forzar mezcla por software	Si tienes problemas con el sonido, selecciona esta opción para usar el procesador y no la tarjeta de sonido para procesar el sonido.

EAX

EAX® ADVANCED HD™ incluye sofisticados algoritmos de reverberación y filtrado que simulan efectos acústicos del mundo real. Gracias a ellos se puede crear un mundo dinámico desde el punto de vista sonoro, que permite ofrecer una experiencia de juego más realista. Gracias al uso que hace *Rail Simulator* de EAX® ADVANCED HD™ 4.0 podrás experimentar efectos 3D mejorados, entre los que se incluye la famosa reverberación de entorno por EAX® con Sound Blaster® X-Fi™. Si quieres más información sobre Sound Blaster® X-Fi™, consulta **http://soundblaster.com**.

Nota: Cambia las opciones de inicio y las opciones principales (en el menú principal) para descubrir una configuración que se ajuste a las posibilidades de tu ordenador.

MENÚS EN PANTALLA

BARRA PRINCIPAL DE HERRAMIENTAS

Para mostrar la barra principal de herramientas solo tienes que mover el ratón a la parte inferior de la pantalla. Funciona en todas las vistas excepto en la vista de cabina.

Vuelve al menú principal.

Muestra la guía del conductor para saber qué tren estás conduciendo.

Entra en el Editor de mundo (consulta Introducción al Editor de mundo, en la pág. 8)

Muestra el Menú de asignación que ofrece más información sobre el escenario seleccionado.

Cambia a un mapa 2D de la ruta actual. Para moverte por el mapa, haz clic con el botón derecho y arrastra el ratón. Para acercar y alejar el zoom, usa la rueda del ratón.

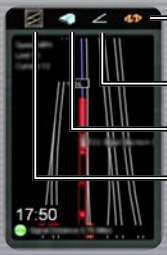
Haz clic para fijar la barra de herramientas en su sitio.

ASISTENTE DE AFECTACIÓN

Aparece automáticamente al principio de los escenarios estándar.

GUÍA DEL CONDUCTOR

Para abrirla, pulsa **F3** .



Parámetros operativos. Es la configuración del tren. Haz clic sobre los iconos para desenganchar de manera manual los coches o aplicar los frenos en cada uno de los vehículos.

Información de gradiente. Muestra un perfil de la próxima vía, en el que aparece el gradiente actual, la velocidad y la velocidad máxima permitida.

Información de destino. Muestra el destino, el tiempo estimado de llegada y el tiempo de espera requerido.

Información de la vía. Muestra las señales, ramales y disposición de las vías cercanas.

TÉCNICAS INTERMEDIAS DE CONDUCCIÓN

Es una explicación básica de los controles básicos de conducción. **Se aplica únicamente a los modelos de control intermedio y experto** (consulta ***Modelos de control*** **en la pág. 3**). Cuando hayas dominado los conceptos básicos de ***Inicio rápido*** **de la pág. 2**, pasa a esta sección.

Nota: Si cargas máquinas suministradas como parte de un paquete de ampliación, es posible que funcionen de manera diferente a las incluidas en este producto. Si quieres más detalles, consulta la documentación que venga con el paquete de ampliación.

CONDUCCIÓN DE UNA LOCOMOTORA DE VAPOR

La primera vez que conduzcas locomotoras de vapor, activa el Fogonero automático para automatizar algunos de los controles más complejos. Selecciona OPCIONES PRINCIPALES > OPCIONES DE JUEGO, desde el menú principal.

Hay tres controles importantes:

Regulador

Permite que el vapor pase desde la caldera a los cilindros, lo que mueve las ruedas y hace que la locomotora avance.

Pulsa **A** para aumentar la cantidad de vapor que pasa y **D** para disminuirla.

Inversor

Se puede cambiar de todo adelante a marcha atrás y se usa de manera similar a las marchas de un coche. Cuando arranques, usa una configuración potente del inversor, para conseguir mucha potencia. Al hacerlo se consume mucho vapor, por lo que deberás ir bajando según aceleras.

Pulsa **W** para llevar el inversor hacia adelante y **S** para llevarlo hacia atrás.

Frenos del tren

Se aplica a los frenos de la locomotora y a cualquier otro vehículo enganchado que tenga frenos.

Pulsa ' para aplicar los frenos y ; para soltarlos.

Arrancar el tren

1. Suelta los frenos. Cuando los frenos estén completamente liberados y la presión de la cañería del breque sea constante (aparecen en la pantalla de información de **F5**), aplica los frenos, ligeramente, hasta que estén en la posición de marcha. Si los dejas en la posición de soltar, desperdiciarás vapor.
2. Lleva el inversor completamente hacia atrás.
3. Abre el regulador hasta llegar, más o menos, al 50%. El tren empezará a moverse.
4. Cuando llegues a unas 10 mph (16 km/h), lleva el inversor hasta un 45%, más o menos.
5. Según ganes velocidad, sigue haciendo retroceder el inversor, hasta que quede en torno al 15-20%.

- Si tienes que ir más deprisa, aumenta el regulador hasta que llegues a la velocidad deseada.
- Cuando vayas cuesta arriba, es posible que tengas que llevar el inversor hacia arriba o aumentar la aceleración, para mantener la velocidad.
- Cuando vayas cuesta abajo, puedes dejarte llevar cerrando completamente el regulador y poniendo el inversor en torno al 45%.
- Estate atento en todo momento a las cifras de uso de vapor y de generación de vapor que aparecen en el panel de información. Ajusta el regulador y el inversor para mantener las cifras de generación de vapor más altas que las cifras de uso de vapor, si no lo haces así, perderás presión en la caldera y, por lo tanto, potencia.

Detener el tren

Siempre debes tener espacio más que suficiente para detenerte. Un tren de vapor típico que vaya a 60 mph (96 km/h) necesita en torno a 0,75 millas (1.200 metros) para detenerse.

Aplica el freno del tren hasta que quede, en el panel de información de **F5**, en la posición de aplicar.

- Si dejas el control del freno en la posición de aplicar, los frenos se irán aplicando lentamente hasta llegar a su fuerza máxima.
- Si solo quieres realizar una aplicación parcial del freno, una vez que los hayas aplicado, suéltalos hasta que el control del panel de información quede en la posición de media VUELTA. De esta manera, la fuerza de los frenos se mantendrá en el nivel actual.

CONDUCCIÓN DE UNA LOCOMOTORA DIESEL

Hay cinco controles importantes:

Acelerador

Pulsa **A** para aumentar su fuerza y **D** para disminuirla.

Inversor

El inversor de una locomotora diesel suele tener únicamente tres posiciones: Adelante, Marcha atrás y Punto muerto.

Para ir adelante, pulsa **W** para mover el inversor hacia la posición Adelante. Para ir marcha atrás, pulsa **S** para moverlo a la posición de Marcha atrás. Cuando la locomotora esté parada, pon siempre el inversor en posición de Punto muerto.

Frenos del tren

Se aplica a los frenos de la locomotora y a cualquier otro vehículo enganchado que tenga frenos.

Pulsa ' para aplicar los frenos y ; para soltarlos.

Frenos de la locomotora

Esto se aplica únicamente a los frenos de la locomotora. Estos frenos no suelen usarse a menos que se conduzca la locomotora sin ningún vagón, lo que se llama "Locomotora sola".

Pulsa] para aplicar los frenos y [para soltarlos.

Arranque/Apagar

Para arrancar o apagar la locomotora, pulsa **Z**.

Arrancar el tren

1. Arranca la locomotora.
2. Mueve el inversor hasta la posición Adelante.
3. Suelta los frenos del tren y los de la locomotora, si estuvieran aplicados.
4. Mueve el acelerador a una posición en torno al 25%. No aceleres al máximo desde una posición estacionaria, ya que podría provocar que las ruedas patinaran o sobrecargar la máquina o los motores de tracción, por lo que se perdería potencia.
5. Cuando llegues más o menos a la velocidad de 10 mph (16 km/h) ya podrás llevar la locomotora a la máxima aceleración. Ten más cuidado si las condiciones son de lluvia o nieve.

Detener el tren

Siempre debes tener espacio más que suficiente para detenerte. Un tren diesel típico que vaya a 90 mph (96 km/h) necesita en torno a 0,75 millas (1.200 metros) para detenerse.

Aplica el freno del tren hasta que quede, en el panel de información de F5, en la posición de media VUELTA. Aumenta o disminuye la fuerza de frenado moviendo el control del freno desde la posición de media VUELTA.

CONDUCCIÓN DE UNA LOCOMOTORA ELÉCTRICA

Hay seis controles importantes:

Acelerador

Pulsa **A** para aumentar su fuerza y **D** para disminuirla.

Inversor

El inversor de una locomotora eléctrica suele tener únicamente tres posiciones: Adelante, Marcha atrás y Punto muerto.

Para ir adelante, pulsa **W** para mover el inversor hacia la posición Adelante. Pulsa **S** para moverlo a la posición de Marcha atrás. Cuando la locomotora esté parada, pon siempre el inversor en posición de Punto muerto.

Frenos del tren

Se aplica a los frenos de la locomotora y a cualquier otro vehículo enganchado que tenga frenos.

Pulsa **'** para aplicar los frenos y **;** para soltarlos.

Frenos de la locomotora

Esto se aplica únicamente a los frenos de la locomotora. Estos frenos no suelen usarse a menos que se conduzca la locomotora sin ningún vagón,es lo que comúnmente se denomina "Locomotora sola".

Pulsa **]** para aplicar los frenos y **[** para soltarlos.

Subida/Bajada del pantógrafo

Pulsa **P** para elevar o bajar el pantógrafo, que recoge la electricidad de las catenarias.

Arranque/Apagar

Para arrancar o apagar la locomotora, pulsa **Z**.

Nota: Las locomotoras BR294 y Clase 166 tienen controles de aceleración y de freno de tren unificados. Cuando conduzcas estas locomotoras, pulsa **D** para aplicar los frenos.

Arrancar el tren

1. Si no está ya elevado, sube el pantógrafo.
2. Arranca la locomotora.
3. Mueve el inversor hasta la posición Adelante.
4. Suelta los frenos del tren y los de la locomotora, si estuvieran aplicados.
5. Mueve el acelerador a una posición en torno al 25%. No aceleres al máximo desde una posición estacionaria, ya que podría provocar que las ruedas patinaran o sobrecargar los motores de tracción, por lo que se perdería potencia.
6. Cuando llegues más o menos a la velocidad de 10 mph (16 km/h) ya podrás llevar la locomotora a la máxima aceleración. Ten más cuidado si las condiciones son de lluvia o nieve.

Detener el tren

Siempre debes tener espacio más que suficiente para detenerte. Un tren eléctrico típico que vaya a 90 mph (96 km/h) necesita en torno a 0,75 millas (1.200 metros) para detenerse.

Aplica el freno del tren hasta que quede, en el panel de información de **F5**, en la posición de media VUELTA. Aumenta o disminuye la fuerza de frenado moviendo el control del freno desde la posición de media VUELTA.

GUARDAR Y CARGAR

Para guardar tus avances en un escenario o sesión de juego libre, solo tienes que pulsar **F2** mientras estás jugando.

Para cargar los avances en un escenario o sesión de juego libre, ve al menú de escenarios, selecciona el escenario que quieres continuar y haz clic sobre CONTINUAR.

> **Nota:** Solo puedes tener una partida guardada por escenario o sesión de juego libre. Cualquier guardado que se haga sobrescribirá el anterior.

INTRODUCCIÓN AL EDITOR DE MUNDO

A continuación puedes encontrar un resumen sobre las características básicas de las herramientas del Editor de mundo.

- Las herramientas vienen con *Rail Simulator*. Úsalas para modificar los entornos que hemos proporcionado y para crear tus mundos propios para el simulador.
- Las herramientas profesionales te permiten un control mucho mayor sobre la creación de contenidos nuevos, pero están diseñadas para usuarios avanzados y desarrolladores. Las puedes descargar, así como su documentación, desde **www.railsimulator.com**

MENÚS DEL EDITOR

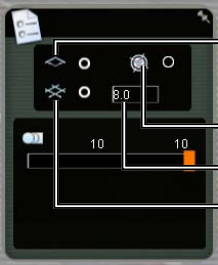
Las herramientas del editor aparecen en tres menús dinámicos, en la parte izquierda de la pantalla.

Menú principal del editor

Nota: Si quieres más detalles sobre las herramientas individuales, consulta el manual del editor (ve a *Más información*, en la pág. 13).

Menú de selección de objetos

Menú de opciones de objeto



CONCEPTOS BÁSICOS DE EDICIÓN

Estas sencillas técnicas te ayudarán a empezar a crear tu mundo propio para *Rail Simulator*. Si quieres información más detallada, consulta el manual del editor, (ve a ***Más información*** **en la pág. 13**).

Si cometes un error mientras estás editando, puedes pulsar **CTRL+Z** para deshacer la última acción. También puede eliminar objetos, para ello, pulsa **SUPR**.

- Cuando haces clic sobre un objeto, aparece sobre él un conjunto de flechas. Deja pulsado el botón izquierdo sobre una de ellas y mueve el ratón para cambiar la posición, la altura o la dirección del objeto.

Crear colinas

1. Selecciona el icono de las herramientas de pintura, en el menú principal del editor, así pasarás a las herramientas de pintura.
2. Selecciona el icono de altura (que está en el extremo izquierdo de la fila central).
3. Mantén pulsado el botón izquierdo del ratón sobre el terreno. Aparecerá una rejilla que muestra la zona que se verá afectada. Mueve el ratón adelante y atrás para cambiar la altura del terreno. La altura actual aparece en el centro de la barra de estado (parte inferior de la pantalla).

Colocación de vías

1. Selecciona el icono de herramientas de objetos lineales, que está en el menú principal del editor. A continuación, selecciona el tipo de vía de entre los que aparecen en el menú de selección de objetos.
2. Mueve el ratón hacia la simulación del mundo. Bajo el cursor aparecerá una bola amarilla con una flecha al lado, que indica la dirección en la que se colocará la vía.
3. Haz clic con el botón izquierdo en el lugar en el que quieras empezar a colocar las vías o mantenlo pulsado y mueve el ratón para cambiar la dirección en la que quieres colocarla.
4. Suelta el botón izquierdo y mueve el ratón en la dirección de la flecha y verás cómo se va trazando el camino que seguirán las vías.
5. Haz clic con el botón izquierdo para colocar las vías en la posición que se ha trazado.
6. Al final de la nueva sección de vía aparecerá otra trazada. Haz clic con el botón izquierdo para colocar la nueva vía.

- Si quieres cancelar la colocación continua de vías, haz clic con el botón derecho. Si quieres cancelar la colocación de vías completamente, haz doble clic con el botón derecho.

Creación de una trinchera o un terraplén

Estas características del terreno se suelen aplicar a vías, pero también se pueden aplicar a carreteras (para hacer terraplenes de puentes).

1. Selecciona el icono de las herramientas de pintura, en el menú principal del editor, así pasarás a las herramientas de pintura. Selecciona la herramienta de ajuste (el icono del imán).
2. Haz clic con el botón izquierdo sobre las zonas de la vía que están por encima de la superficie del terreno. La herramienta detecta las partes de vía o carretera que están elevadas y alza o baja el terreno, aplicando tus parámetros para crear el terraplén o la trinchera.

- La herramienta de ajuste solo afecta a las zonas cercanas que estén bajo la vía o la carretera. Las opciones de esta herramienta (Ángulo de corte, Ángulo de desnivel y Anchura de base) se pueden configurar desde el menú de opciones de objeto.

Colocación de un objeto

1. Selecciona las herramientas de objetos en el menú principal y, a continuación, el icono de edificios domésticos, en el menú de selección de objetos.
2. Selecciona un objeto de la lista.
3. Aparecerá la forma del objeto bajo el cursor del ratón, adaptándose al terreno:
   - Haz clic con el botón izquierdo para colocar una instancia del objeto en la posición actual.
   - Mantén pulsado el botón y mueve el ratón para rotar el objeto sin desplazarlo. Suéltalo para colocar el objeto.
   - Haz clic con el botón derecho para terminar la colocación de este tipo de objeto.

Colocación de marcadores de vía

Los marcadores de vía te ayudan a navegar por la red ferroviaria. Por ejemplo, un marcador de plataforma indica que el tren ha llegado a una estación y debe detenerse para usarla.

1. Haz clic sobre el icono de infraestructura de vía, en el menú de selección de objetos. Selecciona un objeto y pulsa **M** para pasar a los marcadores en la lista del explorador.
2. Selecciona un marcador y mueve el ratón hasta la simulación del mundo. Fíjate en el cubo naranja que hay encima de la tiza azul claro asociada al marcador. Mueve el objeto del marcador a lo largo de la vía y se fijará en la longitud de ésta.
3. Mantén pulsado el botón izquierdo del ratón y mueve el cursor a lo largo de la vía para definir la longitud del marcador. Para colocarlo, suelta el botón izquierdo del ratón.
4. Selecciona el marcador y, a continuación, mantén pulsado el botón izquierdo sobre los cubos de las flechas verdes, para ajustar la longitud.

- Haz clic con el botón derecho para terminar de usar la colocación de marcadores.

Creación de una plataforma

1. Escoge MARCADOR - PLATAFORMA en el menú de selección de objeto.
2. Haz clic con el botón izquierdo sobre una parte de la vía, para colocar un marcador de plataforma. Mantén pulsado el botón izquierdo del ratón y muévelo hasta que el marcador tenga la longitud que quieres que tenga la plataforma.
3. Escoge el icono de plataforma en el menú de selección de objetos lineales. Selecciona un objeto en la lista del explorador y pulsa **P** para pasar a las plataformas.
4. Determina la longitud visible de la plataforma de la misma manera que la longitud de la vía (**consulta *Colocación de vías* en la pág. 10**).
5. Coloca la plataforma en paralelo con la vía, al lado del marcador de plataforma y sigue la curva de la vía. Comprueba que el lado correcto de la plataforma está de cara a la vía.

- Haz clic con el botón derecho para terminar la colocación de este tipo de plataforma.

Colocación de un objeto asociado a la vía

Los objetos asociados a la vía son partes del escenario que interactúan con los trenes, como puntos de repostaje, instalación de carga y señales. Conéctalos a la vía para que los trenes puedan interactuar con ellos.

1. Haz clic sobre el icono de infraestructura de vía, en el menú de selección de objetos. Para pasar al punto adecuado de la lista, pulsa la letra inicial del objeto asociado a la vía.
2. Desplázate hasta encontrar el objeto que buscas y selecciónalo.
3. Haz clic con el botón izquierdo para colocar el objeto. Cuando sueltes el botón izquierdo del ratón, aparecerá un enlace hasta éste que se extiende bajo el cursor. Mueve el cursor sobre una parte de la vía para vincularlo a la vía.
4. Haz clic con el botón izquierdo para fijar el enlace a la vía.

- Haz clic con el botón derecho para terminar la colocación del objeto asociado a la vía.

Colocación de una señal

Las señales se colocan como los objetos asociados a la vía.

- Es posible que haya más de un enlace para vincular con la vía, es algo que depende de la señal. Cuando hayas fijado el primer enlace, fija los demás en los lugares adecuados.

Si quieres usar un método de colocación de señales más sofisticado, prueba las herramientas profesionales. Si quieres saber cómo conseguirlas, consulta la pág. 9.

Creación de un ramal

Los ramales se crean colocando un trozo de vía en mitad de un segmento de vía ya existente.

1. Tienes que seleccionar el mismo tipo de vía que tenga la ya existente (consulta *Colocación de vías* en la pág. 10). Si usas un tipo de vía diferente es posible que el ramal no funcione correctamente.
2. Mueve la herramienta (la bola amarilla y la flecha) a lo largo de un segmento de vía, hasta el punto donde quieras colocar el ramal. Ten en cuenta que las flechas amarillas se ajustan a cualquier vía cercana, por comodidad.
3. Haz clic con el botón izquierdo para ver una trazada de la nueva línea.
4. Mueve la trazada de manera que cree una curva que se aleja de la vía original y haz clic con el botón izquierdo para crear el ramal.

Si quieres finalizar la colocación continua de vías, haz clic con el botón derecho. Si quieres cancelar la colocación de vías completamente, haz doble clic con el botón derecho.

Terreno mediante texturas

El terreno mediante texturas funciona como si usaras un spray para pintar el terreno.

1. Selecciona el icono de las herramientas de pintura, en el menú principal del editor, así pasarás a las herramientas de pintura. Selecciona la herramienta de pintar terreno (el pincel que hay en la casilla blanca). La lista del explorador muestra todas las texturas disponibles.
2. Selecciona una textura y mueve el ratón sobre el terreno. La rejilla muestra la zona a la que afectará la herramienta.
3. Mantén pulsado el botón izquierdo del ratón para pintar la textura. Si quieres pintar el mismo esquema sobre una zona más amplia, mantenlo pulsado más tiempo.

Haz clic con el botón derecho para dejar de usar la herramienta de spray de texturas.

REFERENCIA

MENSAJES DE ERROR Y ADVERTENCIA

Cuando se produzca un error durante la simulación, aparecerá uno de los mensajes siguientes.

Errores no recuperables

Los siguientes errores hacen que la sesión de juego libre o el escenario se terminen de manera inmediata.

Descarrilamiento de tren	Tu tren se ha salido de las vías. Suele pasar cuando pasas demasiado rápido por las curvas o vas por un ramal cerrado.
Colisión	Tu tren se ha estrellado contra otro tren o un vagón.
Locomotora sin agua (solo en trenes de vapor)	La locomotora de vapor se ha quedado sin agua.
Se ha fundido un tapón fusible (solo en trenes de vapor)	La locomotora de vapor se ha quedado sin agua y un mecanismo de emergencia rebaja la presión en la caldera para que no explote. Para evitarlo, asegúrate de que el nivel de agua de la caldera nunca llegue a cero.
Inversión fatal (solo trenes de vapor)	La locomotora de vapor ha entrado en un túnel con la puerta del hogar abierta. Para evitarlo, cuando entres en túneles recuerda cerrar las puertas del hogar y poner el soplante al máximo.
Hogar apagado (solo trenes de vapor)	No has alimentado el fuego con el carbón necesario y se ha apagado.

Errores operativos mayores

Los siguientes errores no finalizan el escenario o la sesión de juego libre, ya que aún puedes conducir el tren. Sin embargo, significan una gran penalización en el informe de rendimiento del final del escenario.

Tren movido con las puertas abiertas	El tren se ha movido, en algún momento, mientras aún tenía las puertas abiertas.
Salida de la estación antes de acabar de recoger pasajeros	Has salido de la estación antes de que las barras de carga de pasajeros llegaran al 100%.
Tren movido mientras se cargaba o descargaba	Te has movido antes de que las barras de mercancías o combustible llegaran al 100%.
Señal pasada en peligro (SPEP)	Has pasado una señal roja sin pedir permiso para hacerlo.

Errores operativos menores

Los siguientes errores no finalizan el escenario o la sesión de juego libre, ya que aún puedes conducir el tren.

Frenos de emergencia usados	Has aplicado los frenos de emergencia o has hecho que los dispositivos de vigilancia tuvieran que hacerlo.
Exceso de velocidad	Has sobrepasado el límite de velocidad. Se graba el momento de inicio, la velocidad máxima, la distancia recorrida, el mojón más cercano y el límite de velocidad en cada caso de exceso de velocidad.
Comodidad de pasajeros/carga	Los pasajeros han sufrido unas incomodidades inaceptables. Esto suele pasar cuando superas la velocidad de la línea, en especial cuando el tren tiene que tomar curvas. También ocurre si aplicas los frenos con demasiada fuerza.
Derrape (solo en escenarios)	Los derrapes suelen ocurrir cuando el tren acelera demasiado o frena demasiado (sobre todo cuando tiene mucha carga). La mejor manera de evitar los derrapes es acelerar con cuidado y usar la herramienta de arena para poner arena en la vía.
Error al detenerse en una estación (solo para escenarios con pasajeros)	No te has detenido en una estación en la que deberías haberlo hecho según las instrucciones del escenario.
Error al detenerse en una entrega (solo en escenarios con mercancías)	No te has detenido para una entrega cuando deberías haberlo hecho según las instrucciones del escenario.
Uso inadecuado de la bocina (solo escenarios)	No has usado la bocina al entrar en una estación o túnel, o la has usado por la noche.

MÁS INFORMACIÓN

Si quieres saber más acerca de *Rail Simulator*, ve a **\Archivos de programa\Rail Simulator\Manuals** (a menos que hayas elegido otra ubicación en la que instalar el juego). Allí, selecciona una carpeta de un idioma.

Rutas, material rodante, escenarios	Describe las rutas, el material rodante y los escenarios que se incluyen en la simulación.
Manual del editor	Proporciona una descripción completa de la herramienta Editor de mundo.

Si quieres aún más información, así como pistas y consejos, visita **www.railsimulator.com**.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

CENTRO DE SOPORTE ONLINE

Si experimentas algún problema al ejecutar este juego, visita nuestra página web en inglés en **http://support.electronicarts.co.uk** donde podrás consultar las últimas preguntas y respuestas para resolución de problemas (FAQs) y enviar tus cuestiones al servicio de soporte técnico online usando la dirección **stecnico@ea.com**.

Para problemas relacionados con EA Link, entra en tu cuenta EA activa, selecciona AYUDA en la parte superior de la ventana de EA link y accederás a dicha sección.

Soporte técnico offline

Este juego incluye un fichero de soporte técnico que ayudará a solucionar tus dudas. Se encuentra en la misma carpeta donde está instalado el juego. También tienes la opción de solicitar ayuda de nuestro equipo de soporte técnico (consulta más abajo la sección de *Atención al cliente*).

PROBLEMAS AL EJECUTAR EL JUEGO

- Comprueba que cumples los requisitos mínimos de sistema para el juego y que tienes instalados los controladores actualizados de la tarjeta de vídeo y de sonido:

Si tienes una tarjeta de vídeo NVIDIA, búscalos y descárgalos de su página en inglés **www.nvidia.com**.

Si tienes una tarjeta de vídeo ATI, búscalos y descárgalos de su página en inglés **www.ati.amd.com**.

- Si estás ejecutando el juego con la **versión de disco**, prueba a reinstalar DirectX desde este. Normalmente se guarda en la carpeta DirectX del directorio raíz del disco. Si tienes acceso a internet, visita la página **www.microsoft.com/directx** y descárgate la última versión de DirectX.

CONSEJOS GENERALES PARA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- Si tienes la **versión de disco** del juego y no se muestra la pantalla de Reproducción automática para instalar o jugar, pulsa el botón derecho del ratón sobre el icono de la unidad de disco en Mi PC y elige Reproducción automática.
- Si el juego funciona muy lento, reduce la calidad de los ajustes de sonido y vídeo en el menú de opciones del juego. Al disminuir la resolución de pantalla se puede mejorar el rendimiento.
- Para obtener un mayor rendimiento de juego, es posible que tengas que desactivar algún proceso en ejecución bajo Windows, como el antivirus. Asegúrate de reiniciar el antivirus cuando termines de jugar.

ATENCIÓN AL CLIENTE

El juego incluye un archivo de Soporte técnico para ayudarte a solucionar cualquier problema que pueda surgirte. En él encontrarás las soluciones a las dudas más frecuentes que se te puedan plantear al instalar el juego o mientras juegas. Si ya has instalado el juego, haz clic en el botón de Inicio de Windows y busca el juego en **Programas**> (o **Todos los programas** >) **EA GAMES**).
El archivo de Soporte técnico se encuentra en la misma carpeta que el juego. Te rogamos que consultes este archivo primero antes de contactar con el servicio de atención al cliente de EA.

Si aún no has instalado el juego, sigue estas instrucciones:

Para ejecutar el archivo de Soporte técnico (sin el juego instalado):

1. Inserta el disco del juego en la unidad de disco.
2. Haz clic en **Inicio** y selecciona **Ejecutar...**.
3. En el cuadro de diálogo, teclea **D:\Support\European Help Files\EA_Help_Select.htm** y luego pulsa **Aceptar** (si tu unidad de disco no está en "**D:**" cambia esta letra por la correcta).

Para ver si cumples con los requisitos mínimos como se indica en la contraportada del juego, una utilidad llamada dxdiag detecta el hardware de tu sistema y organiza los datos en un informe detallado. Este informe también será de utilidad para que el servicio de atención al cliente de EA pueda resolver tu problema más rápidamente.

Para obtener la información de tu sistema:

1. Haz clic en **INICIO**, selecciona **Ejecutar…** y teclea dxdiag en el cuadro de diálogo. A continuación, pulsa **Aceptar**.
2. Haz clic en **Guardar toda la info...** para guardar una copia del informe si quieres leerlo o imprimirlo. Te rogamos que tengas el informe a mano cuando te pongas en contacto con el servicio técnico de EA.

Si quieres hablar con un técnico, llama a nuestro equipo de atención al cliente al **902 234 111**. Horario: de lunes a viernes de 10:00 a 14:00 y 16:00 a 19:00.

Nota: el coste de la llamada será el equivalente a una llamada provincial (dentro de una provincia). Las llamadas realizadas desde fuera del España se cobrarán en función de las tarifas internacionales.

Nota: si compras el juego a través de EA Link, podrás consultar el Acuerdo de licencia de usuario final del juego en **http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/es/eula.pdf**.

GARANTÍA

Nota: esta garantía se aplica a juegos que no hayan sido comprados online en EA Link sino en establecimientos de venta al por menor.

Garantía limitada

Electronic Arts garantiza al comprador original de este producto de software de ordenador que el soporte en donde se encuentran registrados los programas estará libre de defectos de material y fabricación durante 24 meses a partir de la fecha de su adquisición. Durante este período se cambiará el soporte defectuoso siempre que el producto original se devuelva a Electronic Arts en la dirección que figura a anteriormente, acompañado de la prueba de fecha de la compra, unas líneas con la descripción de los defectos, el soporte que ha fallado y una dirección de remite. Esta garantía se suma a sus derechos estatutarios y no afecta de ningún modo a los mismos. Esta garantía no se aplica a los programas de software en sí, los que se suministran "tal cual", ni a los soportes que hayan sido sometidos a una mala utilización, daño o desgaste excesivo.

No te pierdas las últimas novedades de EA

Si quieres estar al tanto de todas las novedades de Electronic Arts no dudes en registrarte y recibirás el boletín de noticias oficial de EA.

Visita nuestra página web en **www.es.ea.com**.

© 2007 F4G Development 4 LLP. Todos los derechos reservados. Desarrollado por Kuju Entertainment Limited asociada con F4G Software plc. Parte es copyright de Kuju Entertainment Limited 2007. Physics engine proporcionada por Ageia Technologies Inc. El logotipo de Rail Simulator es una marca registrada de F4G Development 4 LLP. El logotipo de Rail Simulator Developments es una marca registrada de F4G Software plc. DB y el logotipo de DB logo son marcas comerciales de Deutsche Bahn AG. First y el logotipo de First son marcas comerciales de First Group plc. El logotipo de Creative es una marca comercial de Creative Labs Inc. EA y el logotipo de EA son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los EE. UU. y en otros países.
El resto las marcas comerciales son propiedad de sus respectivos titulares.

KUS01605208MT