Interface du simulateur

Comment naviguer dans les écrans du simulateur.

- Menu Principal
- Paramètres
- Choix et configuration de la ligne
- Interface du simulateur
- Commandes

Menu Principal

Le menu principal est très épuré et permet d'accéder à l'essentiel.



Le menu propose les éléments suivants :

- Settings : Permet d'accéder à l'écran de paramétrage du simulateur
- Drive : Permet d'accéder à la simulation de conduite
- Shut Down : Permet de quitter le simulateur
- E/J : Appuyer sur ces touches permet d'ouvrir le manuel du jeu (en anglais ou japonais)

Paramètres

L'écran de paramétrage permet de modifier plusieurs éléments du simulateur, afin d'augmenter le réalisme ou rendre celui-ci plus accessible. Il est divisé en 4 onglets.

En appuyant sur "D", vous pouvez restaurer les valeurs par défaut. Et en appuyant sur "M", vous pouvez relire la vidéo d'introduction.

Système (System)

Cet écran permet de définir certains paramètres relatifs au fonctionnement global du simulateur et de la simulation.



- Language : Défini la langue de l'interface sur Anglais et Japonais (en alternance), Japonais ou Anglais.
- Stop Position Margin : Permet de régler la marge d'erreur lors de l’arrêt du train en gare, par rapport à la position d'arrêt. Easy : +/- 5m, Regular : +/- 3m, Hard : +/- 1m
- Station Waiting Time Skip : Lors d'arrêt prolongés en gare, permet de sauter le temps d'attente. Si mis sur "Manual", l'attente peut être évitée en appuyant sur [Entrer].
- ATS Confirmation : Permet de mettre la confirmation de l'ATS en automatique ou en manuel.

- Deadman Reset : Permet de mettre la validation du Deadman reset (Veille automatique) en automatique ou en manuel. (voir la page Conduite réaliste)
- Stop Position Correction : Met la correction de la position d'arrêt en automatique ou en manuel. Lorsque activé, si vous dépassez la position d'arrêt en gare, le simulateur vous repositionnera automatiquement à la bonne position.
- ATS Brake Reset : Permet de mettre la réinitialisation du frein ATS en automatique ou en manuel. (voir la page Systèmes de sécurité)
- Driver Console Swaying Motion : Permet d'activer ou désactiver l'animation d'accélération/décélération dans la cabine.
- KiHa54 Handle Operation : Permet de spécifier le mode de contrôle du train KiHa 54

Affichage (Display)

Cet écran permet de régler quels éléments seront visibles sur l'écran du simulateur.



- STA : Affiche l'heure et le temps restant pour atteindre le prochain arrêt.
- Next Station : Affiche le nom de la prochaine gare et le statut :
  - Stopping at (signe vert) : Arrêté à
  - Next (signe vert) : Prochain gare (avec arrêt)
  - Pass (signe bleu) : Prochaine gare (sans arrêt)
- Speed : Affiche la vitesse actuelle
- Maximum Speed : Affiche la vitesse maximum actuelle ainsi que la prochaine limite
- Distance : Distance de la prochaine gare
- Incline : Inclinaison du terrain (en pour mille)

- Handle Position : Position du levier de vitesse/frein
- Stop Mark : Indicateur d’arrêt en gare
- Guidance Pop-up : Messages d'aide à la conduite

Son (Sound)

Cet écran permet de définir le niveau sonore des différents éléments du simulateur.



- BGM Volume : Règle le volume de la musique de fond dans les menus
- SE Volume : Règle le volume des effets sonores dans les menus
- Motor - Engine Volume : Règle le volume du moteur
- Motor - Engine Sound Setting : Le son du moteur est soit toujours actif (Always On), soit actif uniquement s'il se trouve dans la même voiture que le conducteur (Realistic)
- Running Sound Volume : Règle le volume du son du train en mouvement (rails, aiguillages, autres trains, etc...)
- Cockpit Sound Volume : Règle le volume des différents éléments du cockpit (boutons, alertes, freins, etc...)
- Handle Sound Volume : Règle le volume du levier de vitesse
- Station Ambient Sound Volume : Règle le volume du son d'ambiance lors de l'arrêt en gare
- In-Car Announcement Sound Volume : Règle le volume des annonces du contrôleur faites dans le train
- Driver Volume : Règle le volume des annonces "pointer-et-nommer" du conducteur

Graphismes (Graphic)

Cet écran permet de régler certains paramètres utilisés pour la lecture des vidéos utilisées par le simulateur.



- Video Cache : Quantité de mémoire vidéo (VRAM) utilisé pour mettre la vidéo en cache. Plus le cache est élevé, plus la vidéo sera fluide. Si votre carte vidéo a plus de 2Go de RAM, il est recommandé de mettre "High".
- Driver Console Display Format : Spécifie si la console conducteur est affiché sur le même écran ou sur un écran secondaire.
- Video Threshold : Nombre de segment par image traité par le GPU. Il est recommandé de ne pas modifier ce paramètre.

Choix et configuration de la ligne

Choix de la ligne

Après avoir choisi "Drive" sur l'écran principal, on arrive sur l'écran de choix de la ligne.



Cet écran propose la liste des lignes jouables (en clair) et celles disponibles à l'achat (grisé). Le jeu de base contient les lignes suivantes :

- Ligne Keihin-Tohoku / Negishi (complète - 46 gares - 81.2km)
- Ligne Tokaido (démo - Tokyo -> Shinagawa - 3 gares - 6.8km)
- Ligne Chūō (démo - Takao - > Hachioji - 3 gares - 5.7km)
- Ligne Oito (démo - Matsumoto -> Azusabashi - 5 gares - 5.3km)
- Ligne Senseki (démo - Aobadori -> Nigatake - 6 gares - 4km)
- Ligne Shin-etsu (démo - Naoetsu -> Dosokohama - 4 gares - 9.4km)
- Ligne Hachinohe (démo - Hachinohe -> Konakano - 4 gares - 7.3km)

- Ligne Hachikō (démo - Takasaki -> Gumma-Fujioka - 4 gares - 11.7km)

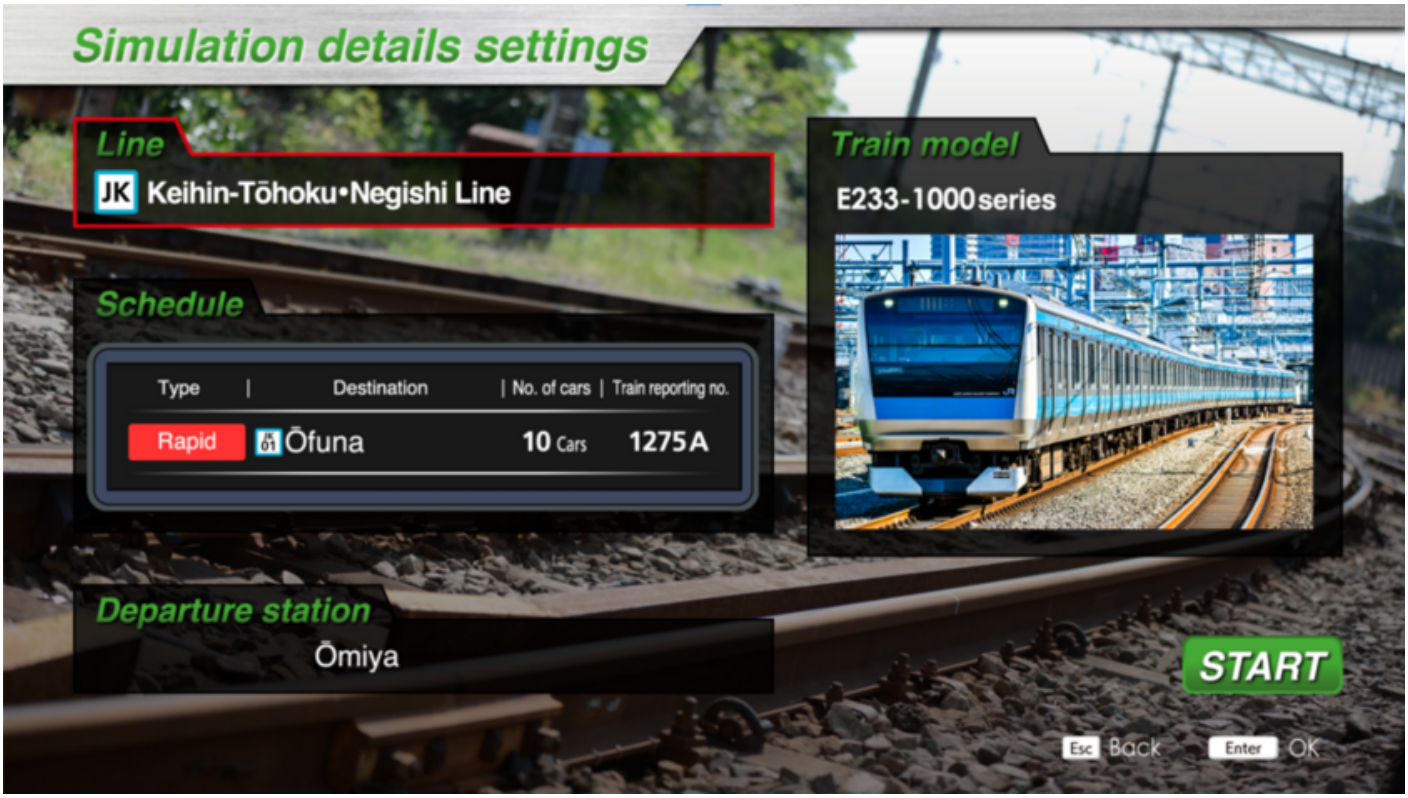
La partie "Line data" contient quelques infos sur la ligne surlignée :

- Length : La longueur de la ligne
- Sta.no. : Le nombre de gares
- Safety system : Le système de sécurité utilisé sur la ligne

Est également affiché le modèle de train utilisé sur la ligne, ainsi que la carte de la ligne.

Paramétrage de la simulation

Une fois la ligne sélectionnée, on arrive sur l'écran de configuration de la simulation.

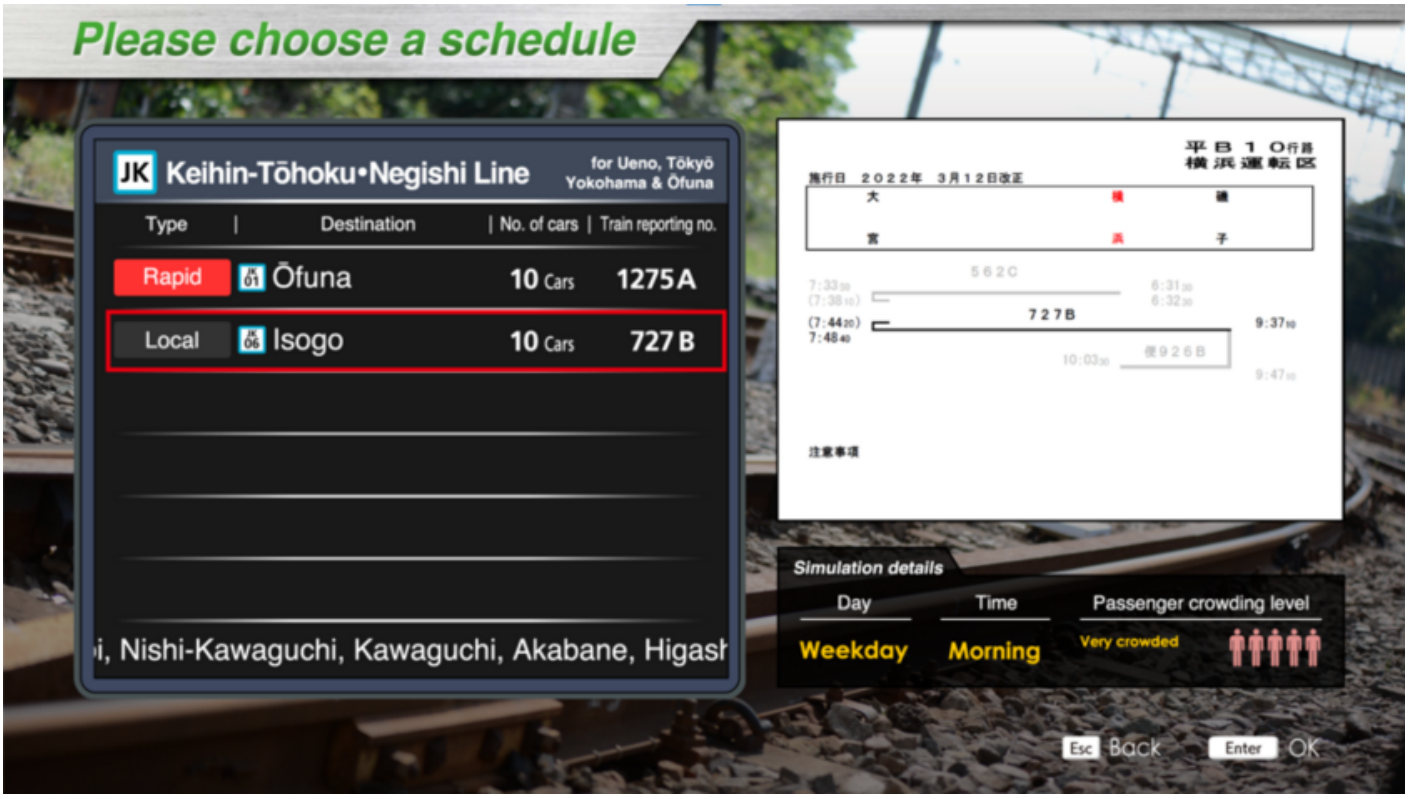


La zone "Line" indique la ligne qui sera utilisé. Cliquer dessus permet de revenir sur l'écran de choix de la ligne.

La zone "Schedule" indique les informations du trajet simulé :

- Type : Type de train utilisé (Local, Rapid, etc...)
- Destination : La gare d'arrivée
- No. of cars : Le nombre de voiture composant le train
- Train reporting no. : Numéro d'identification du train

Un clic sur "Schedule" permet d'ouvrir l'écran de sélection du trajet.



La zone "Departure station" indique la gare de départ. Un clic sur celui-ci permet d'afficher l'écran de sélection de la gare de départ.



Enfin, le bouton "Start" permet de démarrer la simulation.

Interface du simulateur

Éléments de l'interface

L'interface du simulateur contient plusieurs informations.





La zone en haut à droite comprend différentes informations que l'on peut masquer dans les paramètres. De haut en bas :

- L'heure actuelle
- Le temps restant pour atteindre le prochain arrêt. (STA)
- Le nom de la prochaine gare et le statut :
  - Stopping at (signe vert) : Arrêté à
  - Next (signe vert) : Prochaine gare avec arrêt
  - Pass (signe bleu) : Prochaine gare sans arrêt
- La vitesse actuelle (Speed)
- La limite de vitesse actuelle (Max speed)
- La prochaine limite (Next limit)
- La distance de la prochaine gare (Distance)
- L'inclinaison du terrain (en ‰ - pour mille)
- Le mode de marche (F : Avance/N : Neutre/R : Arrière) et la position du levier de vitesse/frein

Les messages d'aide à la conduite sont affichés dans le coin haut-gauche de l'écran.

La barre sur le côté droit apparaît lorsque le train arrive en gare. Elle sert d'aide pour arrêter le train au bon endroit. (Voir la page Les bases pour conduire un train)



Lorsque la console de pilotage est affichée (via la touche C), différents écrans sont affichés, selon le type de train. Un des éléments commun est le voyant de fermeture des portes.

Lorsque celui-ci est éteint, les portes sont ouvertes. Lors du départ, il faut attendre que celui-ci s'allume pour pouvoir avancer.

Les écrans des différents trains seront détaillés dans les sections relatives à chaque train.

Positionnement de l'interface

Vous pouvez afficher/masquer la console de pilotage via la touche "C".

Lorsqu'elle est affiché, il est possible de zoomer et de déplacer la console via les commandes suivantes :

- Zoom sur la console : Utilisez la roulette de votre souris tout en maintenant la touche "Shift" enfoncée.
- Déplacement de la console (si agrandit) : Déplacez la sourie tout en maintenant la touche "Shift" et le bouton gauche de la souris enfoncés.
- Revenir a la taille par défaut : Appuyez sur "C" tout en maintenant la touche "Shift" enfoncée.

Pause

Appuyez sur [Echap] pour mettre le simulateur en pause. Appuyez une nouvelle fois pour reprendre la partie.



Le menu affiché vous propose 3 choix :

- Change station : permet de relancer la partie à la gare de votre choix.
- End play : Quitte la partie en cours.
- Settings : Permet de modifier les paramètres d'affichage et de son en cours de partie.

Commandes

Voici les différentes commandes disponibles dans le simulateur.

Souris

- Clic molette : Revenir en position neutre
- Molette vers le haut : Réduire l'accélération / Augmenter le freinage
- Molette vers le bas : Augmenter l'accélération / Réduire le freinage

Clavier

Trains avec un seul levier (ex. série E233)

- [1] : Freins d'urgence
- [Q] : Réduire l'accélération / Augmenter le freinage
- [S] : Revenir en position neutre
- [Z] : Augmenter l'accélération / Réduire le freinage

Trains avec deux leviers (ex. série 211)

- [/] : Freins d'urgence
- [.] / [,] : Augmenter/Réduire le freinage
- [M] : Position frein neutre
- [Z] / [A] : Augmenter/Réduire l'accélération
- [S] : Position accélération neutre

Train KiHa 54 (ligne Rumoi)

- [M] : "En circulation"
- [,] : "Chevauchement"
- [.] : "En service"
- [/] : Freins d'urgence
- [F] / [R] : Modification du levier de vitesse
- [Z] / [A] : Augmenter/Réduire l'accélération
- [S] : Position accélération neutre

Autres commandes

- [C] : Afficher/Masquer la console
- [V] : Afficher/Masquer les indications
- [Esc] : Mettre en pause

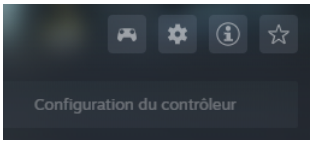
- [↑]/[↓] : Passer en marche avant/arrière (levier en position neutre)
- [E] : Réinitialisation de la veille automatique
- [Entrer] : Saute le temps d'attente en gare (si "Station Waiting Time Skip" est sur "Manual")
- [Entrer]/[Retour arrière] : Klaxon niveau 1
- [Retour arrière] : Klaxon niveau 2 (sur les modèles le possédant)
- [Espace] : Confirmation ATS
- [X] : Bouton d'arrêt d'alarme
- [Y] : Réinitialisation ATS (Service)
- [U] : Réinitialisation ATS (Urgence)
- [B] : Buzzer de communication

(Consultez la page Conduite réaliste pour plus d'infos sur ces boutons)

- [I] : Avance lente
- [W] : Régulateur de vitesse / Limitation de vitesse
- [D] : Limitation de vitesse
- [K] : Démarrage en côte
- [T] : Désactivation du TASC

(Consultez la page Autres fonctionnalités pour le fonctionnement de ces 5 boutons)

Manette Xbox 360/PS/Switch

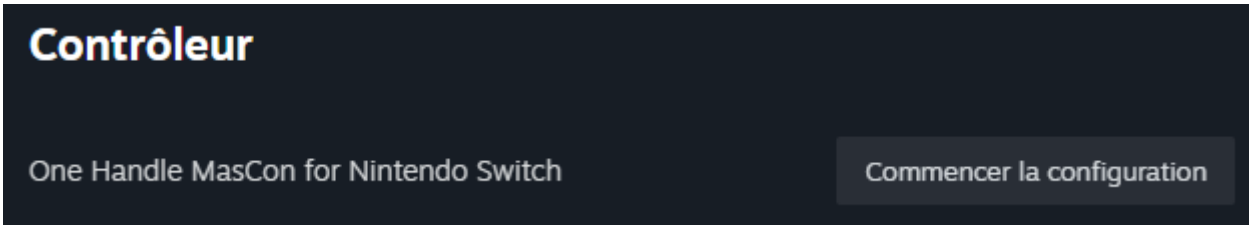


Le simulateur est compatible Steam Input. Cela signifie que les commandes des manettes sont configurables via Steam. Pour cela, une fois la manette connecté, il suffit de cliquer sur "Configuration du contrôleur" pour afficher l'écran de configuration.

Une fois sur l'écran de configuration, il suffit de sélectionner un des 3 groupes d'actions puis de faire Voir/Modifier la disposition.

Contrôleur "Densha de Go" de Zuiki

Le simulateur gère nativement ce contrôleur. Il se peut toutefois qu'il faille configurer celui-ci dans Steam lors du premier branchement.



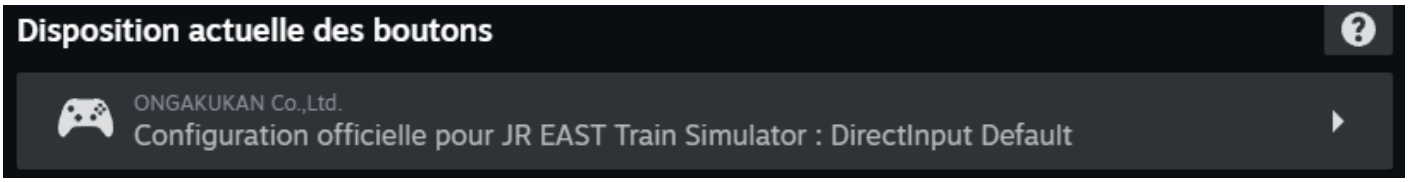
Une fois le contrôleur connecté, allez dans "Steam -> Paramètres -> Contrôleur". En fonction du modèle, le nom sera "ZUIKI Mascon" ou "One Handle Mascon". Cliquez alors sur "Commencer la configuration" et appuyez sur les touches de la manette dans cet ordre, sans aller trop vite :

A, B, X, Y, Gauche, Droite, Haut, Bas, A, A, Pousser sur EB puis revenez sur N, Tirer sur P5 puis revenez sur N, A, A, A, A, A, A, L, ZL, R, ZR, -, +, Home, Capture

Une fois effectué, vous pouvez fermer la fenêtre de configuration et la fenêtre des paramètres.

Si, une fois terminé, vous deviez relancer la configuration (suite à une erreur), cliquez sur "Commencer le test" dans les paramètres, puis sur "Configurer les entrées du contrôleur".

Ouvrez ensuite la configuration du contrôleur pour JRETS (via le bouton manette sur l'écran du jeu dans la bibliothèque). Cliquez sur la disposition actuelle ("Configuration officielle : DirectInput Default").



Puis allez dans "Rechercher" et sélectionnez la configuration "Configuration officielle : ZUIKI MASCON" et faites "Appliquer la configuration".



Vous pouvez fermer la fenêtre de configuration. Le contrôleur est prêt à être utilisé.