

Interface du simulateur

Comment naviguer dans les écrans du simulateur.

- [Menu Principal](#)
- [Paramètres](#)
- [Choix et configuration de la ligne](#)
- [Interface du simulateur](#)
- [Commandes](#)
- [Tetsudo.link \(mod pour sauvegarder vos parties\)](#)

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.

Systeme (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) : Prochain 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 (démon - Tokyo -> Shinagawa - 3 gares - 6.8km)
- Ligne Chūō (démon - Takao -> Hachioji - 3 gares - 5.7km)
- Ligne Oito (démon - Matsumoto -> Azusabashi - 5 gares - 5.3km)
- Ligne Senseki (démon - Aobadori -> Nigatake - 6 gares - 4km)
- Ligne Shin-etsu (démon - Naoetsu -> Dosokohama - 4 gares - 9.4km)
- Ligne Hachinohe (démon - Hachinohe -> Konakano - 4 gares - 7.3km)

- Ligne Hachikō (démonstration - 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.

Please choose a schedule

JK Keihin-Tōhoku·Negishi Line for Ueno, Tōkyō
Yokohama & Ōfuna

Type	Destination	No. of cars	Train reporting no.
Rapid	01 Ōfuna	10 Cars	1275 A
Local	06 Isogo	10 Cars	727 B

...i, Nishi-Kawaguchi, Kawaguchi, Akabane, Higashi

平 B 1 O 行路
横浜運転区

施行日 2022年 3月12日改正

大	横	子
宮	浜	子

5 6 2 C

7:33:00 (7:38:10) 6:31:00 6:32:00

7:44:20 (7:48:40) 9:37:10

10:03:00 便 9 2 6 B 9:47:10

注意事項

Simulation details

Day	Time	Passenger crowding level
Weekday	Morning	Very crowded

Esc Back Enter OK

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.

Please choose your starting station

京浜東北・根岸線 **JK** **上野・東京**
Keihin-Tōhoku·Negishi Line **横浜・大船方面**
for Ueno, Tōkyō
Yokohama & Ōfuna

西日暮里
西口
赤羽
東十条
王子
上中里
田端
大宮

さいたま新都心
与野
北浦和
浦和
南浦和
蕨
西川口
川口
赤羽
東十条
王子
上中里
田端
大宮

47 46 45 44 43 42 41 40 39 38 37 36 35 34 33

▶

Esc Back Enter OK

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

Interface du simulateur

Éléments de l'interface

L'interface du simulateur contient plusieurs informations.





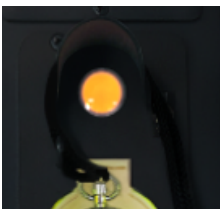
La zone en haut à droite comprend différentes informations que

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 agrandi) : Déplacez la souris 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

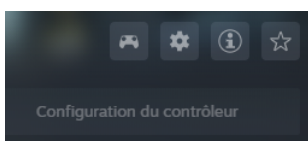
- [C] : Afficher/Masquer la console
- [V] : Afficher/Masquer les indications
- [Esc] : Mettre en pause
- [↑]/[↓] : Passer en marche avant/arrière (levier en position neutre)
- [E] : Réinitialisation de la veille automatique
- [Entrer] : Saute le temps d'attente en gare (si "Station Waiting Time Skip" 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

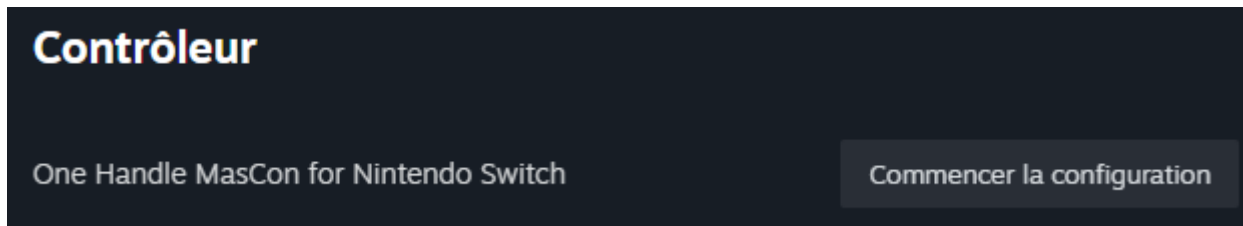


Le simulateur est compatible Steam Input. Cela signifie que les commandes des manettes sont configurables via Steam. Pour cela, une fois la manette connecté, il suffit de cliquer sur "Configuration du contrôleur" pour afficher l'écran de configuration.

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.



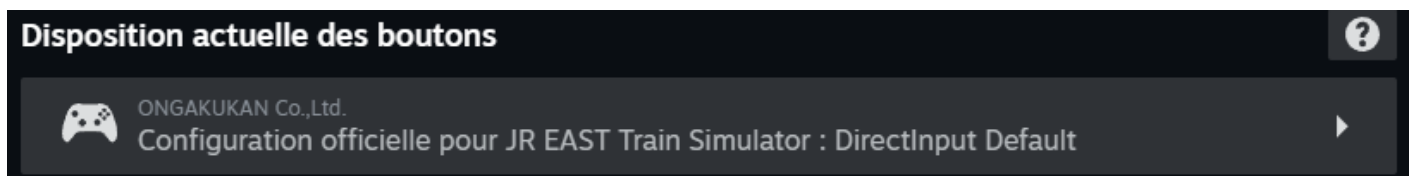
Une fois le contrôleur connecté, allez dans "Steam -> Paramètres -> Contrôleur". En fonction du modèle, le nom sera "ZUIKI Mascon" ou "One Handle Mascon". Cliquez alors sur "Commencer la configuration" et appuyez sur les touches de la manette dans cet ordre, sans aller trop vite :

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.

Tetsudo.link (mod pour sauvegarder vos parties)

Une des fonctionnalités manquante de JRETS est le fait qu'il n'enregistre pas les données de nos parties.

Pour remédié à ça, un développeur japonais à créé le site et le logiciel [Tetsudo.link](#). Il s'agit d'un petit programme à installer et à lancer avant de jouer à JRETS, et qui enregistre les données de votre partie afin de pouvoir visualiser votre position en direct sur une carte et enregistrer les infos de votre partie. Seul inconvénient : le site est en japonais. Voici donc un petit guide pour vous expliquer comment l'utiliser.

Installation

Rendez-vous sur la [page de téléchargement](#) et cliquez sur le bouton en bas de page.

取得ソフトのバージョン: v1.0.7
更新日: 2024年12月30日

ダウンロード

Lancez le programme d'installation, cliquez 2 fois sur "[N]>" (Suivant). Sélectionnez ensuite "[O]" (Oui) pour créer une icone sur le bureau et continuez de cliquer sur "[N]>" (Suivant). Lors de l'installation, le contrôle de compte utilisateur peut apparaître. Faites "Oui". Une fois installé, cliquez sur "[C]" (Fermer). L'icone de tetsudo.link sera alors disponible sur le bureau.



Lancez le programme et la fenêtre principale apparaîtra. Elle contient un champ texte, une case à cocher et 2 boutons :

- Le champ texte permettra de coller votre clé unique "[ID]"

- La case à cocher "☐" indique de lancer le jeu au démarrage de tetsudo.link, si coché
- Le premier bouton "☐" permet de connecter l'application a votre compte tetsudo.link
- Le second bouton "☐" permet de se connecter sur son compte tetsudo.link, via Steam

Cliquez sur le second bouton. Cela ouvrira votre navigateur sur la page de connexion de tetsudo.link. Cliquez sur le bouton Steam pour vous connecter (et créer votre compte) via Steam.



Une fois connecté, vous arriverez sur votre page de paramètres tetsudo.link.

アカウント



Cracrayol

名前を公開しないようにする ☐

Steam名の代わりに偽名を使う ☐

取得キー

Dans l'ordre, voici ce que permet cet écran :

- ☐ : Si coché, masque votre nom
- Steam☐ : Si coché, permet de spécifier un pseudo (a saisir dans le champ au dessous) au lieu du nom Steam
- Bouton : Sauvegarde les paramètres
- Bouton : Génère une nouvelle clé
- Bouton : Copie la clé dans le presse-papier
- Champ : Votre clé unique
- Bouton : Supprime votre compte
- Bouton : Se déconnecter

Copier donc votre clé et revenez sur l'application. Collez la clé, cochez la case puis cliquez sur le bouton "完了". La configuration est enregistrée et le jeu se lance.

Utilisation

Une fois configuré, l'application est très simple à utiliser : lancez là et... c'est tout. Elle lancera automatiquement JRETS et restera en arrière plan.



Le bouton "完了" permet d'ouvrir le site tetsudo.link. Le menu "ソフト" (Soft) contient 2 éléments :

- ソフト : A propos
- 設定 : Paramètres (permet juste de (dés)activer le lancement automatique de JRETS)

Une fois dans le jeu, il suffit de jouer normalement. Toutefois, si vous affichez le site tetsudo.link en même temps (sur un second écran), vous pourrez voir, une fois une partie lancée, votre progression apparaître sur la page d'accueil du site. Il suffit de cliquer dessus pour afficher votre position sur une carte.



Une fois connecté sur votre compte, sur le site, un bouton "履歴" est disponible en haut à gauche. Il permet d'accéder à l'historique des parties enregistrées sur tetsudo.link.

キロ走った	駅停車した	平均停車誤差	平均到着時間差	気に入った路線
255.6km	52回	±197cm	±10.9秒	東海道貨物線

— 今月 —

1月8日	5329M 普通	大糸線	南小谷行き (信濃大町～南神城)
1月8日	kai3092M 回送	東海道貨物線	小田原行き (根府川～小田原)
1月8日	3092M 特急湘南 22号	東海道貨物線	新宿行き (小田原～新宿)

En haut se trouve les infos suivantes :

- La distance totale parcourue
- Nombre total d'arrêts
- Distance d'arrêt moyenne en gare
- Ecart moyen de l'heure d'arrivée en gare
- L'itinéraire préféré

Lorsque l'on clique sur une ligne du tableau, on obtient le détail de la partie.

<< 戻る

2025年1月8日の記録

運転士: Cracrayol

大糸線 5329M (普通) 南小谷行き

区間<松本～南大町>を拡大する

	10:12:30	信濃常盤	
	10:16:30	南大町	
現06:46	10:26:15	信濃大町	
現06:49	10:29:15 -14s	北大町	-19cm
現06:53	10:33:00 -15s	信濃木崎	-1cm
現06:56	10:36:30 -13s	稲尾	-253cm
現06:59	10:39:15	海ノ口	-15cm
現07:04	10:44:15 +36s	築場	-92cm
現07:12	10:55:30 -32s	南神城	-296cm
	10:59:15	神城	
	11:02:15	飯森	

区間<神城～南小谷>を拡大する

公開する

この記録をシェアする

コピー

https://tetsudo.link/log/gIAQwLUzhgEtmlqvsNot1fz1lrynQCQK

En haut, nous avons la date, le joueur et la ligne joué.

Dessous se trouve l'itinéraire parcouru. Chaque ligne donne les infos suivantes :

- L'heure réelle (sur le fuseau UTC+9/JST)
- L'heure d'arrivée prévue dans le jeu (ou une flèche si aucun arrêt)
- L'écart de temps du joueur par rapport à l'heure d'arrivée prévue

- Le nom de la gare
- L'écart de distance du joueur par rapport à la position d'arrêt

En bas de page, le bouton " " (ou " ") permet de rendre public (ou privé) le résultat. Une fois public, le lien à droite permet d'accéder à la page (le bouton " " permettant de copier le lien). Par ex : <https://tetsudo.link/log/1dTSBtiN0O4kp3IUYOBwaUd02aT3PteO>

Autres infos

Ce programme étant développé par un tier, une mise à jour de JRETS peut le rendre inopérant. Il faudra attendre alors la publication d'une nouvelle version du logiciel et l'installer pour pouvoir à nouveau l'utiliser.

De plus, lorsque de nouveaux itinéraires sont ajoutés au jeu, il peut se passer plusieurs jours avant que celui-ci ne soit utilisable dans tetsudo.link.