

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 "Oui" (Oui) pour créer une icône 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'icône 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 bouton :

- Le champ texte permettra de coller votre clé unique "TTTT"

- 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 "メニュー" (Soft) contient 2 éléments :

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

— 今月 —

1月8日	5329M 普通	大系線	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
大系線 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.

Révision #3

Créé 23 janvier 2025 10:25:00 par cracrayol

Mis à jour 23 janvier 2025 23:29:00 par cracrayol