

Vers une conduite réaliste

Lorsque l'on débute dans le simulateur, avoir le plus d'indications et de mécanismes automatisés permettent de bien prendre en main le principe de base de celui-ci.

Mais l'idéal est de pouvoir réussir à faire les lignes avec le moins d'indications et d'automatismes. Voici donc comment comprendre "globalement" la signalétique afin de pouvoir se passer des informations de l'interface.

A noter que si vous n'utilisez pas le contrôleur Zuiki, je vous conseille de laisser visible la position du levier.

Limitations de vitesse

Cette section ne concerne pas les trains/sections utilisant les systèmes D-ATC/ATACS, car la limitation est directement indiquée sur le cadran.

Concernant la vitesse maximale sur la voie, merci de consulter le guide de la ligne.

Signalétique de la voie

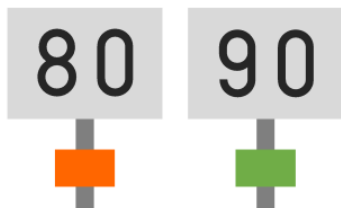


Sur la voie, les limitations de vitesse sont représentées par des panneaux blancs à

écriture noire. Ils sont parfois accompagnés d'un nombre écrit en plus petit. Ces limitations durent le temps d'une courbe ou d'un aiguillage.

Le premier indique la nouvelle limite et le second (si présent) indique la distance soumise à cette limite. (ici, limite de 75km/h sur 150m). La limite est considérée comme franchie une fois que le train **est entièrement passé** (et non pas juste l'avant du train).

Il peut y avoir un second panneau de limitation en dessous du premier. Celui-ci est réservé aux trains express où les places sont assises.



Il peut y avoir également, sous le panneau principal, un petit carré

orange (ou jaune barré de rouge) ou vert (□/□). Le carré orange indique que la limite peut être augmentée de +5km/h dans le cas de trains typés "nouveaux trains performants" (soit tous les

trains proposés dans le simulateur). Le carré vert augmente également la limite de +5km/h, sauf dans les sections où la vitesse maximale est 120km/h ou plus. Dans ce cas là, la limite augmentée de +10km/h.



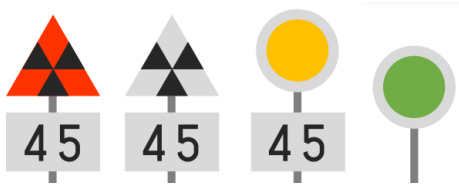
Lorsque vous êtes sur un aiguillage, vous pouvez voir des panneaux de limitation avec les coins en noir, de façon à faire comme s'il pointait vers la droite ou la gauche. Cela signifie que si vous devez prendre (ou arriver sur) un aiguillage dans la direction pointée, vous devez rouler à la vitesse indiquée.



Ce panneau signifie la fin de la limitation. Attention, la fin n'est effective qu'une fois que le train **à entièrement passé** le panneau.



Sur la ligne Oito, il y a également des limites représentés par des panneaux noirs à écriture blanche. Ceux-ci concernent les trains pendulaires (série E353 servant de trains Limited Express sur cette ligne).



Ces panneaux permettent d'indiquer une restriction temporaire

de vitesse (lors de travaux par ex). Le premier/second sert à avertir de la limitation (ici 45km/h) et est placé 500/600m avant le troisième panneau qui indique le début de la limitation.

Le dernier panneau indique la fin de la limitation et n'est effective qu'une fois que le train **à entièrement passé** le panneau.

Signaux lumineux

Signaux principaux

Une voie est divisée en plusieurs sections appelées "block". Il existe plusieurs types de signaux lumineux :

- Les signaux de sortie (Starting) sont placés en fin de gare, souvent sur les lignes à voie unique, et composés en général de 2 lumières : rouge et vert. Il permet de dire si le train peut démarrer pour s'engager sur la voie.
- Les signaux de block sont placés au début d'un block pour indiquer au conducteur la marche à suivre à l'intérieur du block.
- Les signaux d'entrée (Home) sont placés avant l'entrée en gare et permettent de réguler l'entrée en gare.

Juste avant un aiguillage, il peut y avoir plusieurs signaux, et dans ce cas, ils sont placés de manière à correspondre au profil de l'aiguillage, avec un des signaux plus haut que les autres. Celui-ci représente la voie qui n'emprunte pas l'aiguillage. Par exemple, un signal rouge, placé en haut à gauche et un signal vert, placé plus bas à droite signifie que le train va emprunter l'aiguillage pour aller sur la droite (et ralentir en conséquence).

Il existe plusieurs formats de signaux, comportant plus ou moins de lumières. De même, il existe plusieurs indications. Voici un tableau récapitulatif.

	2 lumières	3 lumières	4 lumières (A)	4 lumières (B)	5 lumières
voie libre 進行 shinkō					
vitesse réduite 減速 gensoku					
avertissement 注意 chūi					
vigilance 警戒 keikai					
arrêt 停止 teishi					

- Voie libre (vert) : Aucun souci sur la voie, vous pouvez rouler à la vitesse maximale autorisée (sauf limitation).

- Vitesse réduite (jaune/vert) : Affiché lorsque le prochain signal est un signal d'avertissement ou de vigilance. La vitesse est réduite à 75km/h ou 65 km/h selon la ligne.
- Avertissement (jaune) : Affiché lorsque le prochain signal est un signal de vigilance ou un arrêt. La vitesse est réduite à 55km/h ou 45 km/h selon la ligne.
- Vigilance (jaune/jaune) : Affiché lorsque le prochain signal est un arrêt. La vitesse est réduite à 25 km/h.
- Arrêt (rouge) : Le train doit s'arrêter avant d'entrer dans le block.

Lorsque plusieurs limitations sont présentes (par ex via une signalétique et via un affichage lumineux), la vitesse à appliquer est la plus basse des limitations.

Signal de répétition

Il existe aussi les signaux de répétition. Ils sont liés au signal de block/entrée suivant et répète leur signal. Ils sont placés lorsque la visibilité ne permet pas de voir le signal à l'avance. Ils affichent 3 lumières alignées et ont la signification suivante :



- 3 lumières verticales : le prochain signal est une "voie libre".
- 3 lumières horizontales : le prochain signal est un "arrêt".
- 3 lumières en diagonales : les autres cas.

Signal de distance



Un signal de distance est lié à un signal d'entrée. Ils sont utilisés sur les lignes n'étant pas sur un système de [block automatique lumineux](#) ou lorsque la visibilité est réduite et est souvent utilisé sur les lignes à voie unique. Ils sont de forme rectangulaire. Le signal affiché permet de savoir quel sera le signal affiché sur le signal d'arrivée. Voici la correspondance :

Signal de distance	Signal d'entrée
"Voie libre" (vert)	"Voie libre"
"Vitesse réduite" (jaune/vert)	"Avertissement"/"Prudence"
"Prudence" (jaune/jaune)	"Arrêt"

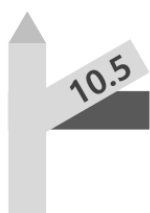
Temps et prochaine gare

Pour avoir l'heure actuelle, la solution la plus simple est... de regarder la montre à gousset du conducteur (exception faite sur la ligne Oito, où celle-ci n'est pas visible en entier).

Sinon, la plupart des trains sont équipé d'un écran affichant diverses informations. Comme cet écran est souvent lié au type de train utilisé, le détail de ces informations est indiqué dans la page de la ligne associée. Pour les trains n'affichant pas l'information, l'affichage du temps restant (STA) est donc conseillé.

Enfin, pour les lignes où les trains traverses des gares sans s'arrêter (trains de type Rapid, Express, ...), un son est émis, disant "tsûka", avant d'arriver dans une gare où l'on ne doit pas s'arrêter.

Inclinaison du terrain



L'inclinaison de la voie est signalée par des panneaux de ce type, sur le côté du rail.

La partie noire indique l'inclinaison sur laquelle nous sommes, la partie blanche indique la nouvelle inclinaison.

La valeur de l'inclinaison est écrite sur la partie blanche en ‰ (pour mille), ou L pour dire terrain plat. Toutefois, celle-ci peut être peu visible dans le simulateur. Donc, si la valeur vous intéresse, je vous conseille de laisser actif l'affichage de l'indicateur d'inclinaison.

3 positions sont possibles :

- / : Terrain en montée (comme dans l'exemple)
- - : Terrain plat
- \ : Terrain en descente

Position d'arrêt en gare



Lorsque la distance restante et le guide d'arrêt ne sont pas visibles, vous devez utiliser les panneaux indiquant où arrêter votre train. Ces panneaux sont de forme carrée, tourné de 45°, avec un contour coloré (souvent rouge/orange) et souvent un numéro à l'intérieur. S'il n'y a pas de

numéro, c'est un arrêt obligatoire au panneau.



Ce numéro indique la position d'arrêt pour un train ayant autant de voitures (ou moins) que le nombre affiché. Il faut donc connaître le nombre de voiture que comporte votre train (indiqué sur l'écran de [paramétrage de la simulation](#)).



L'objectif est de s'arrêter avec l'avant du train au niveau du panneau. A noter que les vidéos ont été prises avec la caméra à l'avant du train. Donc, si vous jouez avec la vue cockpit, il faut prendre en compte que la perspective n'est pas tout à fait correcte. Il vous faudra donc laisser passer le panneau par rapport à l'avant du train.

Correction de la position d'arrêt

Lorsque la correction est en manuel, si vous dépassez la position d'arrêt dans une gare, il vous faudra manuellement reculer le train afin de bien vous positionner sur le quai.

Pour reculer, il faut vous mettre en position neutre (N), puis appuyer 2 fois sur [↓] afin de passer de la marche avant (F) à la marche arrière (R). Actionnez ensuite le levier sur un niveau de puissance (P1-P5) pour reculer.

Une fois bien placé, n'oubliez pas de repasser en marche avant. (Position neutre, puis 2 fois [↑]).

Faire un bon arrêt

Lorsque l'on doit s'arrêter en gare, un bon conducteur applique une certaine force de freinage au départ, puis, en quelques étapes (3 ou 4), il réduit sa force de freinage jusqu'à l'arrêt (par exemple: N > B7 > B6 > B4 > B2 > B1 ou N > B7 > B5 > B3 > B1).

Et bien sûr, un bon conducteur ne rappliquera pas un niveau supérieur pendant son freinage.

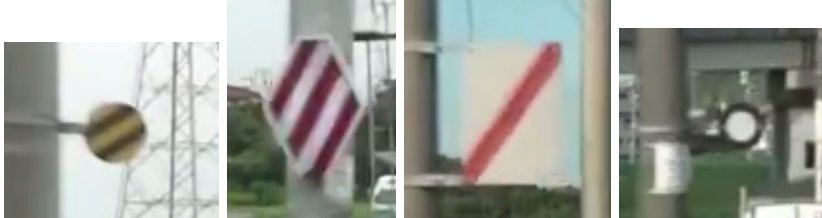
Veille automatique

La veille automatique permet de vérifier que le conducteur est toujours en état de conduire le train. Le principe est simple : si au bout d'une minute, aucune commande n'a été saisie (boutons, changement sur le levier), alors une alarme retenti.

Le conducteur a alors 5 secondes pour appuyer sur le bouton de veille automatique afin de notifier qu'il est toujours en capacité. S'il n'appuie pas, alors le train s'arrêtera automatiquement en activant les freins d'urgence.

Section neutre

Sur certaines lignes (par ex. Ligne Jôban), certaines sections ne sont pas alimentées en électricité (par ex. suite a un changement d'alimentation DC <-> AC). Dans ces sections, il ne faut pas appliquer de puissance. Elles sont représentées par les panneaux suivants :



- Le premier (2 rayures noires sur fond jaune) : indique l'arrivée d'une section neutre
- Le second (3 rayures rouges sur fond blanc) : début de section neutre (AC et/ou DC)
- Le troisième (1 rayure rouges sur fond blanc) : début de section neutre (AC)
- Le quatrième (rond blanc a bordure noire) : fin de section neutre

A noter que le simulateur ne prend pas en compte ces sections neutres et qu'il est toujours possible d'accélérer dans ces zones.

Section aérienne



Sur les lignes électrifiées, il existe des zones où 2 câbles d'alimentations se

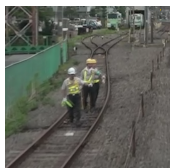
trouvent en parallèle, principalement du au fait que l'on passe d'une sous-station d'alimentation à une autre. Lorsqu'un train roulant passe a ces endroits, il n'y a aucun problème. Par contre, si un train doit s'arrêter à ces endroits, il doit baisser ses pantographes afin d'éviter de créer d'énormes courts circuits ou arcs électriques.

Lorsque vous êtes dans une section aérienne, évitez de vous arrêter. Si vous roulez trop lentement, une alarme sonore "Air section (□□□□□)" sera jouée et un symbole (A-S) sera affiché sur l'écran TIMS.

Utilisation du klaxon



Ce panneau indique qu'il faut utiliser le klaxon avec un signal long (4~6s), souvent parce qu'il y a un passage à niveau non protégé.



Si vous croisez des ouvriers sur la voie, vous devez également utiliser votre klaxon, avec un signal bref (1s), afin de montrer que vous avez bien vu leur présence. En général, un des ouvriers à un drapeau jaune qu'il baisse quand le klaxon est entendu.

Dans les autres cas où le klaxon est utilisé, il y a :

- Avant de rentrer dans un tunnel ou de passer sur un pont, avec un signal moyen, pour prévenir d'éventuels ouvriers de votre arrivée.
- Les voyageurs sur le quai qui dépassent la ligne de sécurité (comme sur Densha de Go!)
- Les enfants qui vous font des signes de la main (comme sur Densha de Go!)
- Lorsque vous arrivez à un passage à niveau et que vous croisez un autre train arrivant dans l'autre sens (dans le cas d'une voie double). Un train peut en cacher un autre...

Autres panneaux



Ce panneau indique que l'on arrive bientôt dans une halte (gare sans signaux, avec peu ou pas de personnel, et peu ou pas d'équipement).

Vous pouvez trouver plus d'explications sur d'autres panneaux dans ce guide Steam par suzu : <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=3098325611>

Révision #42

Créé 8 octobre 2023 19:41:48 par cracrayol

Mis à jour 27 mars 2025 23:39:10 par cracrayol