

Steam Locomotive Simulation (SLSim)

Charles Vokerodt

Mode d'emploi et conseils d'utilisation

Steam Locomotive Simulation (SLSim)

Charles Vokerodt

<http://homepage.ntlworld.com/slsim/>

Mode d'emploi et conseils d'utilisation

Traduction et commentaires libres

Descriptif général

Nous sommes en présence d'une ligne à double voie, dont la longueur totale est de 160 Km. Elle est située en Afrique du sud. Les textures reproduisent assez fidèlement l'ambiance. Nous n'avons pas l'impression de déjà vu comme MSTS ou Train Z.

Les trains sont programmés pour suivre la voie tout au long des 160 km, sans possibilité de modifier les aiguilles. Ils changent de sens à chaque extrémité. Cette possibilité permet de « laisser rouler » sous AI plusieurs heures et ainsi de relever des particularités très intéressantes, que je vous laisse découvrir !

Nous avons beaucoup aimé le réalisme de la conduite vapeur, et particulièrement le démarrage en côte. Le joueur, en mode manuel, a peu de temps à consacrer au tourisme !

La station de « Rinkhals » est situé au pk 76. Elle ne semble pas exister dans le réel.

Deux rames actives complètent la dotation. Les 2 locomotives sont des « Garrat » dont l'une tracte des wagons marchandises et l'autre des rames voyageurs. La position du joueur est celle du mécanicien. Le chauffeur est automatique. La vitesse est limitée à 80 Km/h. En cas de dépassement la sécurité enclenche le frein et stoppe le convoi.

Ces convois sont actifs en manuel ou en AI, selon le choix du joueur. A l'ouverture du jeu, le joueur se trouve dans la cabine de la « Garrat » voyageurs en manuel, le marchandise est sous AI.

Touches de commandes

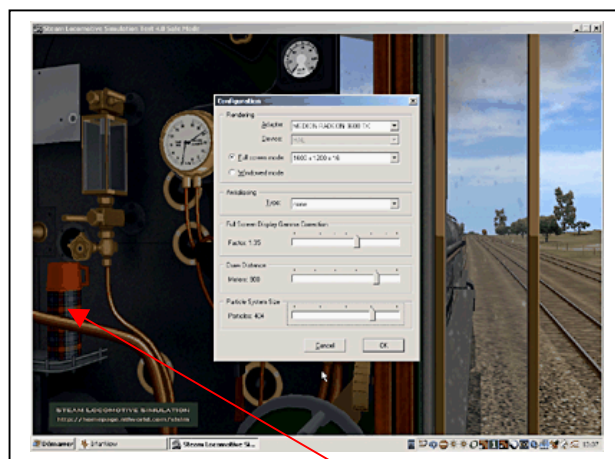
Début de jeu

Au lancement du jeu, une fenêtre représente la cabine d'une Garrat, position mécanicien.

Si vous glissez la souris, celle-ci vous permet de voir dans toutes les directions.

Alt-C permet de configurer plus finement le jeu.

Après la configuration, vous vous retrouvez dans le poste de conduite.



Première observation : En glissant la souris vous allez apercevoir un **thermos écossais**. Il contient du café ! Vous en aurez effectivement besoin, car ce thermos figure le mode manuel !

En fixant le thermos, appuyez plusieurs fois sur la touche **TAB**. Il apparaît et disparaît ! Vous pouvez donc choisir le mode manuel ou AI par la touche **TAB**.

NB : laissons le thermos en place pour toute la suite de la présentation, nous y reviendrons !

Steam Locomotive Simulation (SLSim)

Charles Vokerodt

Mode d'emploi et conseils d'utilisation

Vues de cabine

F1 est la touche qui permet de revenir dans la cabine, sous réserve de voir, à l'extérieur, la machine dans laquelle vous souhaitez entrer.

Action des touches du pavé numérique sous F1

1	Vue arrière gauche
2	Monter la vue de 30° (inverse 8)
3	Vue arrière droite
4	Rotation gauche de 360° en plan du point de vue courant
5	Décentrement / Recentrement
6	Rotation droite de 360° en plan du point de vue courant
7	Vue avant gauche (chauffeur)
8	Descendre la vue de 30° (inverse 2)
9	Vue avant droite (mécanicien)

Pendant ce tour d'horizon, il est possible que vous ayez vu et entendu un convoi. Il s'agit du second train (marchandise) qui est sous AI au lancement du jeu. Il va rouler à droite vers le point kilométrique 160. Si vous le laissez faire, il reviendra seul au Pk zéro ! d'ici 3 à 4 heures.....

Continuons, vous avez peut-être une chance de le rattraper avec les explications qui vont suivre !

Vues extérieures

F2 est la touche qui permet de passer à l'extérieur.

Lorsque vous êtes en cabine, une pression sur F2 vous permet de voir, de l'extérieur, la machine dans laquelle vous étiez. Essayez plusieurs fois F1 / F2.

F7/F8 Lorsque vous êtes à l'extérieur, vous pouvez observer votre train par F7/F8. Notez le déplacement le long du train. Attention, pour revenir dans le poste de conduite, par F1, vous devez vous trouver à hauteur de la locomotive.

F3 Vous donne le point de vue de « La vache dans le pré ».

NB : Pour revenir à notre poste de conduite il faut repasser par F2, devant notre locomotive, et faire F1.

F5/F6 Permettent de faire des sauts géographiques. F6 d'aller vers / F5 de revenir, lorsque vous êtes à l'extérieur (F2).

Pression 1 sur F6	Vous voyez le second train, actuellement sous AI, qui file vers le Km 160.
Pression 2 sur F6	La station où nous sommes à quai
Pression 3 sur F6	La même 500 m plus loin.
Pression 4 sur F6	La station de Rinkhals au Pk 76

F5 permet de faire l'inverse.

NB : Pour revenir à notre poste de conduite il faut repasser par F2, devant notre locomotive, et faire F1

Ceci vaut pour la prise de commande du second train : Sortir par F2 du train courant, choisir le second train par F5/F6, éventuellement se positionner devant la locomotive F7/F8, entrer dans la cabine par F1. N'oubliez pas de faire TAB si vous souhaitez prendre les commandes ! Attention également, si vous avez laissé le premier train sous commande manuelle, les déclinaisons sont raides et il faut être réactif sur la pression.....

Steam Locomotive Simulation (SLSim)

Charles Vokerodt

Mode d'emploi et conseils d'utilisation

Action des touches du pavé numérique dans une vue extérieure

1	Rien
2	Descendre point de vue
3	Reculer point de vue
4	Rotation gauche de 360° en plan du point de vue courant
5	Arrêt rotation
6	Rotation droite de 360° en plan du point de vue courant
7	Rien
8	Monter point de vue
9	Avancer point de vue

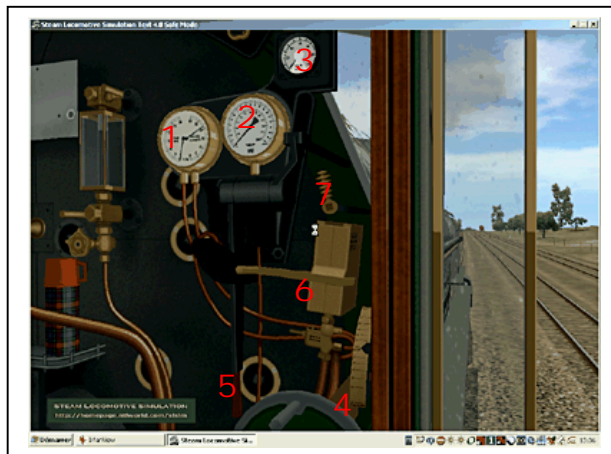
Conduite

Tout d'abord souvenons-nous de notre thermos ! Celui-ci doit être présent pour agir sur les commandes.

Promenons notre regard avec la souris ! En principe il est bien là ! Le feu crépite et la vapeur chuinte !

Que voyons-nous ?

- Ø Les manomètres de frein **1** et pression **2**
- Ø L'indicateur de vitesse **3**.
- Ø Le volant inverseur **4**
- Ø Le manche de pression **5**
- Ø Le frein de train **6**
- Ø Le frein de loco **7**



Comment agir sur ces commandes ?

NB : Il s'agit d'un clavier QUERTY (GB), en principe les lettres suivantes sont placées aux même endroits que le clavier français.

X	Manche de pression	Souris Clic gauche plus de pression
		Souris Clic droit moins de pression
C	Volant inverseur	Souris clic gauche vers l'avant de 0 à 75
		Souris clic droit vers l'arrière de 0 à 75
V	Frein de train	Souris clic gauche freinage 3 positions
		Souris clic droit libérer le freinage 3 positions
B	Frein de Loco	Souris clic gauche mise en route
		Souris clic droit suppression

Et maintenant en route !

Simple ! Si vous n'avez pas l'habitude de la conduite vapeur, une seule chose à faire : Avec la souris regardez votre thermos, appuyez sur TAB, il disparaît, laissez faire..... Vous pourrez tout observer, l'AI conduit pour vous. Toutes les touches de vues seront opérationnelles pendant que votre train roule....

Si vous prenez le manche, un dernier conseil : Maintenez la pression à 7 Kg +/- 3 Kg, sans oublier que plus votre machine doit faire d'effort et plus votre volant sera éloigné du point zéro.

A vous de jouer et d'observer !
Merci Charles !