

DOVETAIL GAMES

TS·2022

TRAIN SIMULATOR



СОДЕРЖАНИЕ

1.	ПРИСТУПАЯ К РАБОТЕ	4
1.1	Главное меню	4
1.2	Типы сценариев	4
2.	КАК УПРАВЛЯТЬ ПОЕЗДОМ	5
2.1	Academy	6
2.2	Краткий обзор управления	6
2.3	Изменение вида	7
2.4	Дополнительное управление	8
2.5	2D-карта	10
2.6	Управление 2D-картой	11
2.7	Информация по управлению	12
2.8	Игровой контроллер	13
3.	МАСТЕРСКАЯ STEAM	13
4.	МЕНЮ РЕДАКТОРОВ	15
4.1	Вкладка Маршруты	15
4.2	Публикация в мастерской Steam	17
5.	НАСТРОЙКИ	20
5.1	Графика	21
5.2	Игровой процесс	24
5.3	Аудио	25
5.4	Управление	25
5.5	Инструменты	25
5.6	Настройки наложения карт Google Maps	26
6.	ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА И РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ	27
6.1	Советы по решению проблем	27
6.2	Проверьте файлы	27
6.3	Очистите кэш	27
6.4	Поддержка	27
7.	ПРИМЕЧАНИЯ	28
7.1	Ограниченная гарантия	28
7.2	Политика возвратов	28
7.3	Авторские права и торговые марки	29



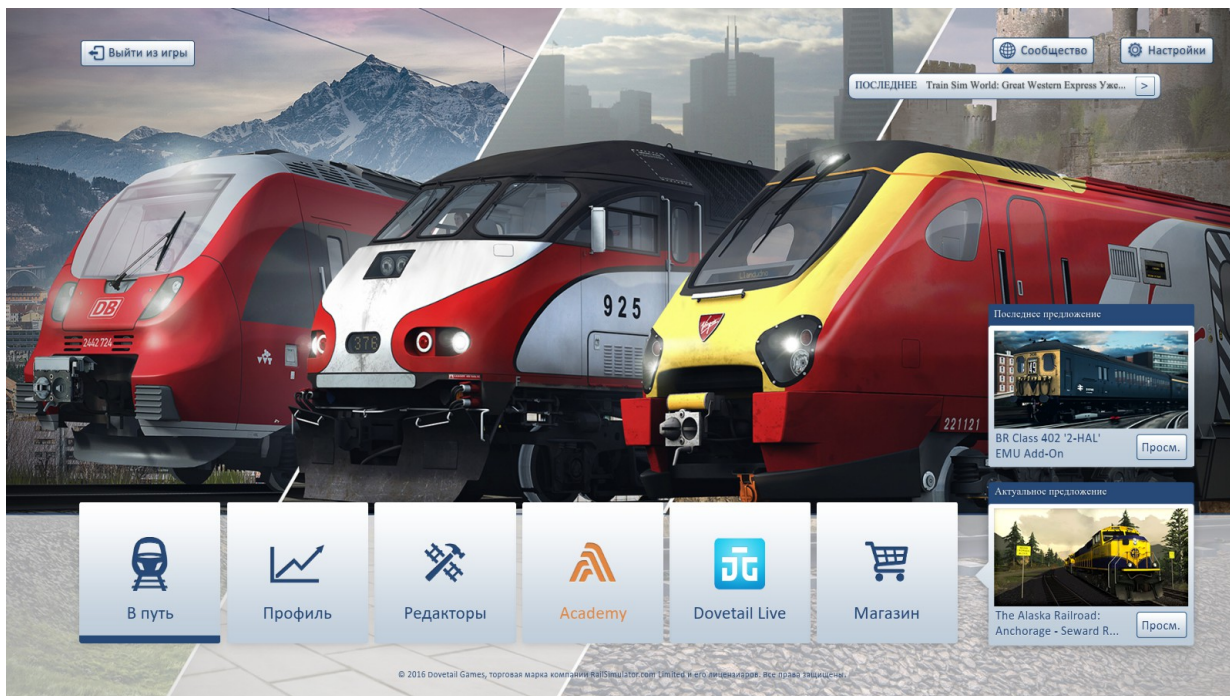
The use of this software product is subject to the user's acceptance of the limited license and other terms and conditions set forth in the User Agreement available online



1. Приступая к работе

Train Simulator позволит вам получить реалистичный опыт управления поездом. Не беспокойтесь, если никогда прежде не водили поезда — ниже описаны необходимые основы управления.

1.1 Главное меню



Главное меню содержит различные разделы, доступные для использования в Train Simulator:

В путь!

В этом разделе вы можете выбирать различные задания по управлению поездом.

Профиль

В этом разделе вы можете посмотреть свой прогресс, прогресс друзей, вашу коллекцию поездов и маршрутов.

Редакторы

В этом разделе вы можете найти инструменты для создания собственных маршрутов и сценариев, а также поделиться своими наработками с друзьями.

Academy

Academy (Академия) содержит всю необходимую информацию и обучение, которые позволят освоить поезд и управлять им как профессиональный машинист, независимо от начального уровня знаний.

Магазин

Здесь вы можете увидеть все дополнения от Dovetail Games, доступные для установки в Train Simulator.

1.2 Типы сценариев

В Train Simulator существует несколько типов сценариев, все они описаны ниже.

Быстрая игра

В этом режиме вы можете выбрать начальную и конечную станции, тип локомотива, время суток и погоду. После этого нажмите «Начать», и вы сразу перенесётесь на место действия.

Карьера

Сценарии, в которых за правильное выполнение задач начисляются очки рейтинга. Заработанные очки опыта и достижения сравниваются с успехами других игроков, которые проходили такие же сценарии.

Academy (Академия)

Обучающие задания. В этих заданиях вы изучите различные особенности работы железных дорог с помощью экранных сообщений и подсказок.

Стандарт

То же самое, что режим «Карьера», но без начисления очков рейтинга и опыта. Выполняйте задания в спокойной обстановке, без атмосферы соревнования.

Свободная поездка

В этих заданиях вам предоставляется полная свобода изучения маршрута. Как правило, после запуска этого режима, вы увидите несколько расположенных рядом локомотивов. Щелкните на любом из них для перехода в режим управления.

2. Как управлять поездом

2.1 Academy



В **Academy** представлен список уроков, в которых вы можете узнать, как управлять различными типами поездов, выполнять различные железнодорожные операции, такие как сцепка и расцепка, посадка пассажиров и другие. Задания разделены на категории, в которых затронуты определенные аспекты управления локомотивами в Train Simulator.

Перемещайте синий курсор для выбора задания. Обратите внимание на описание задания в правой нижней части экрана, там показаны подробности выделенного урока. Чтобы начать выполнение задания, нажмите на кнопку «Начало». После загрузки, следуйте указаниям на экране. Некоторые уроки не требуют каких-либо действий от игрока.

2.2 Краткий обзор управления

Для получения более подробной информации, пожалуйста, обратитесь к руководству для конкретного локомотива или маршрута.

Панель HUD у тепловоза выглядит следующим образом:



Кнопка	Клавиши клавиатуры	Действие
Рукоятка тяги	A D	Управляет интенсивностью ускорения локомотива.
Выбор направления движения	S W	Выбирает направление движения: вперёд или назад.
Тормозная рукоятка	: "	Управляет силой торможения при помощи различных тормозных систем. Обычно поезд имеет две или три тормозные системы: Локомотивный (или Независимый); Поездной (или Автоматический); Динамический.
Тормоза		Показывает текущую силу торможения при помощи различных тормозных систем. Обычно поезд имеет две или три тормозные системы: Локомотивный (или Независимый); Поездной (или Автоматический); Динамический.
Предупреждение машиниста	 Q	Этот индикатор относится к различным системам безопасности, встречающимся на локомотивах в Train Simulator. Когда он включается - машинист должен отреагировать на такое предупреждение нажатием на индикатор или клавишу Q. В противном случае, поезд будет остановлен экстренным тормозом. Для получения более детальной информации о системах безопасности для конкретных поездов, обратитесь к руководствам, которые идут с ними.

2.3 Изменение вида

Существует несколько видов, используя которые вы можете управлять поездом или наблюдать за происходящим.

Кнопка	Клавиши клавиатуры	Действие
		Вид из кабины, с реально расположенного места машиниста.
		Внешняя передняя камера. Это вид снаружи на первый вагон или локомотив поезда.
		Вид с путей. Динамически располагаемая вдоль путей камера, которая позволяет увидеть проезд поезда.
		Используйте эти клавиши для перемещения камеры вперёд и назад (за исключением вида с пути - в этом виде камера жёстко закреплена).
		Используйте эти клавиши для перемещения камеры влево и вправо (за исключением вида с пути - в этом виде камера жёстко закреплена).

Кроме того, вы можете приближать и отдалять вид, используя колёсико мыши:

Кнопка	Мышь	Действие
	Вращение колёсика мыши от себя	Приблизить. Подобно приближению через объектив камеры. Фокусирует камеру на определенно объекте.
	Вращение колёсика мыши на себя	Отдалить. Подобно широкоугольному объективу камеры. Позволяет видеть больше деталей местности.
	Удерживание нажатой правой клавиши одновременно с перемещением мыши	Вращать камеру (осмотреться). Позволяет изменить направление взгляда в определенных режимах камеры. Особенно полезно для обзора и управления в кабине.

2.4 Дополнительное управление

Кнопка	Клавиши клавиатуры	Действие
		Погрузка или выгрузка груза, посадка пассажиров.
		Прожектор. Переключение между режимами работы прожектора.



Стеклоочистители. Переключение между режимами работы стеклоочистителей с различной скоростью.



Проверка бдительности. Если локомотив оборудован такой системой, то необходимо нажимать эту клавишу при её срабатывании. В случае если машинист это не сделает, поезд будет остановлен автоматически.



Включить внешний сигнальный колокол, если поезд им оборудован.



Включить звуковой сигнал поезда (тифон), если поезд им оборудован.



Применить экстренное торможение. Устанавливает тормоза на максимум и блокирует управление. После полной остановки поезда управление снова станет доступно. Использование экстренного торможения в карьерных сценариях может привести к начислению штрафных очков.

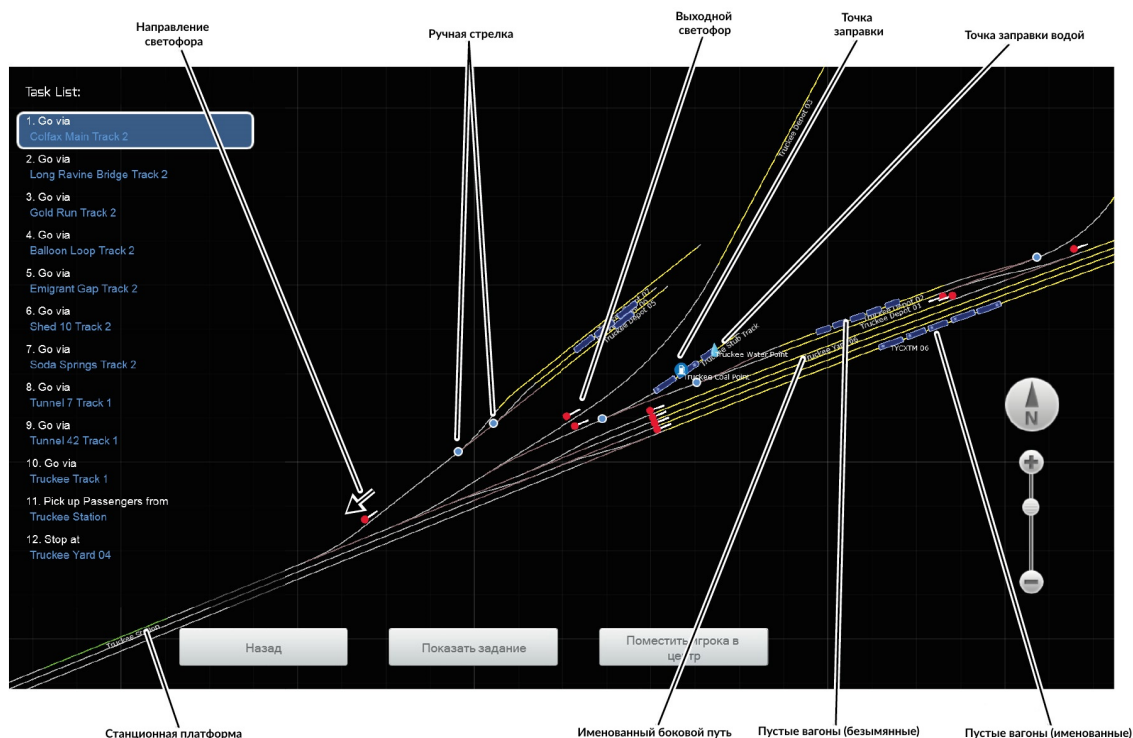


Нажмите кнопку паузы (или Escape), чтобы перейти в Меню Выхода.

2.5 2D-карта

2D-карта может быть открыта при помощи нажатия на соответствующую иконку HUD, клавишу 9, или через пользовательский интерфейс. Она показывает точное расположение путей по всему маршруту, а также активный путь игрока. Используя этот вид можно переводить стрелки для изменения маршрута движения поезда. Путь поезда игрока обозначается синей подсветкой участка маршрута. Если этот путь завершается на стрелке, значит, она установлена в неправильное положение и не позволяет поезду проехать.

Переводить можно только ручные стрелки (за исключением режима Свободной поездки, в котором можно переводить любые стрелки), просто нажмите на соответствующий синий круг. Это особенно удобно при перемещении по крупным грузовым паркам со сложным путевым развитием.



Список задач (расположенный слева) отображается, если в запущенном сценарии имеются задачи для выполнения.

2.6 Управление 2D-картой

Показать задачу	Карта фокусируется на выбранной из списка задаче.
Показать поезд игрока	Карта фокусируется на поезде, управляемом игроком. Фокус будет потерян в случае перемещения по карте с использованием мыши.
Вращение колёсика мыши	Приближение и отдаление карты.
Назад, 9, Правая кнопка мыши	Возврат к основному виду.
Левая клавиша мыши	Движение мыши с зажатой левой клавишей позволяет перемещаться по карте.

2.6.1 Дополнительная информация на карте

Дополнительная информация отображается в следующих местах:

Левая сторона	Список задач, если доступен. Сценарии свободной поездки не содержат списка заданий.
Нижняя часть	Кнопки управления (описаны выше).
Правая сторона	Слайдер увеличения карты и указатель направления на север. Карту нельзя вращать, поэтому север всегда находится сверху.

2.6.2 Обозначения на карте

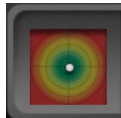
Следующие элементы обозначаются на карте специальными символами.

Имейте в виду, отдельные маршруты могут иметь свои цвета и условные обозначения на карте.

Стрелки	Изображены в виде затененных участков, присоединяющихся к прямому пути. Здесь показана переведенная стрелка.
Путь движения поезда	Обычно в виде голубой линии. Именно этот путь поезд будет проходить по мере движения. Стрелки с круглыми символами могут быть переведены щелчком на них.
Точка заправки	Отображаются заправки углём, водой, дизельным топливом.
Светофоры и знаки	Расположение светофоров обозначается цветными символами с белой линией. На некоторых маршрутах и в некоторых карьерных сценариях состояние светофоров (включая ограничение скорости) не показывается на мониторе пути.
Места	Подписанные участки маршрута используются для обозначения путей, платформ и других точек маршрута. Боковые пути обычно обозначаются желтым, платформы станций зеленым, другие точки оранжевым цветом. Название пути указано рядом с ним.
Другие поезда	Поезда обозначаются цветными движущимися прямоугольниками.

2.7 Информация по управлению

Ниже описана информация HUD, имеющая отношение к управлению поездом.



Текущая скорость в милях в час или километрах в час.

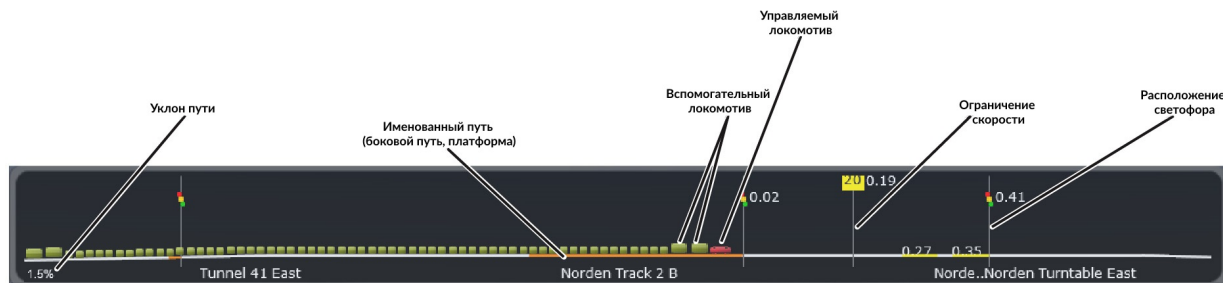
Текущее ограничение скорости на вашем пути.

Скорость вращения вала двигателя, если применимо к данному локомотиву.

Ток двигателя, если применимо к данному локомотиву.

Это указатель перегрузок. Он используется для индикации сил, действующих на поезд. Шарик может перемещаться в любых направлениях. Чем сильнее действующие силы, тем менее комфортной для пассажиров будет поездка. Кроме того, груз может получать повреждения.

Текущее время, следующая остановка, расстояние и ожидаемое время прибытия (ETA) в следующий пункт маршрута.



Это монитор пути. При движении он перемещается слева направо, что позволяет видеть, что находится впереди поезда. Здесь вы можете увидеть условное изображение вашего поезда, наряду с маркерами пути, приближающимися светофорами, ограничениями скорости и т. д. Эта информация используется для заблаговременного планирования дальнейших действий.

2.7.1 Просмотр прочей информации

В левой части монитора пути расположены три кнопки.

Кнопка

Клавиши
клавиатуры

Действие



Показать карту (или вид сверху) всего маршрута.



Показать список задач с информацией о целях сценария.



Включение/отключение возможности сцепки вне зависимости от вида сцепного устройства.

2.8 Игровой контроллер

Train Simulator поддерживает использование контроллера Xbox 360 от Microsoft. Во время игры, назначение клавиш контроллера (показанное ниже) можно посмотреть из **Меню паузы - Управление XBOX**.



- Если вы используете контроллер Xbox 360, и он был подключен до запуска игры, вы сразу же можете его использовать. Если вы хотите активировать контроллер после запуска игры, это можно сделать как описано в разделе Настройки главы 5.4: Управление

3. Мастерская Steam

В то время, как Магазин позволяет покупать дополнительный контент, Мастерская позволяет бесплатно делиться пользовательским контентом с другими игроками.

- Дополнительный контент, доступный через Мастерскую, разработан не компанией RailSimulator.com поэтому его качество может быть различным. Эта возможность предоставляется корпорацией Valve, поэтому мы не можем гарантировать постоянную доступность этой системы.

➤ ***Невозможно делиться с друзьями купленным контентом.**

Дополнения, размещаемые в Мастерской Steam должны соответствовать определенным требованиям, потому что всё необходимое для их использования должно быть легкодоступно для пользователей.

- Сценарии и маршруты могут использовать только содержимое официальных DLC.
- Маршруты могут содержать только «файлы маршрутов», и не могут содержать какие-либо новые объекты.

После того, как маршрут для Мастерской открыт для публичного доступа, он не может быть изменен. Если автор хочет внести изменения или расширить его - он должен загрузить новый маршрут. Это сделано для того, чтобы создатели сценариев были уверены, что база для создания сценариев будет постоянна.

Для получения более подробной информации о Мастерской Steam для Train Simulator, воспользуйтесь кнопкой **Обзор**, расположенной на вкладке **Мастерская** экрана **«В путь!»**.

4. Меню редакторов

Экран «**Редакторы**» используется для запуска редакторов, предназначенных для создания дополнительного контента Train Simulator.

Здесь доступны следующие действия:

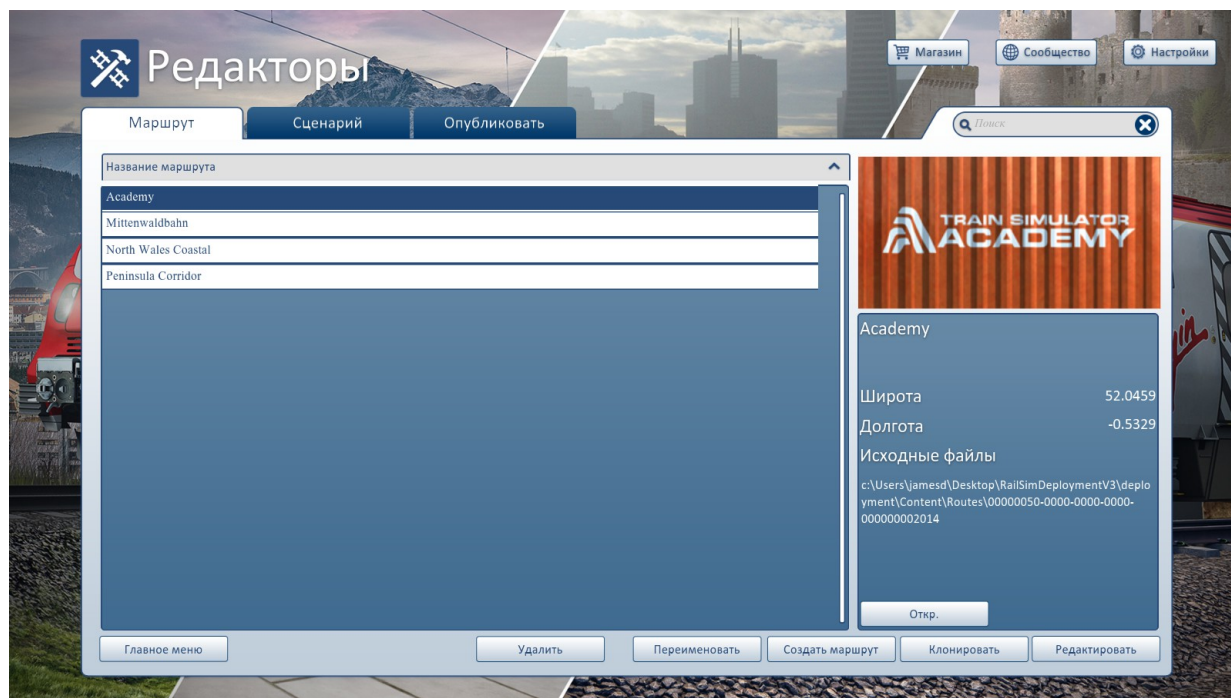
- Создание и изменение маршрутов и сценариев;
- Создание копии (клона) маршрута или сценария для его редактирования или расширения;
- Публикация маршрута или сценария в Мастерской Steam.

4.1 Вкладка Маршруты

Главный экран «**Редакторы**» состоит из следующих частей:

1. Список установленных на ПК маршрутов.
2. Информация о маршруте.
3. Кнопки действия по отношению к выбранному маршруту;

Этот экран выглядит следующим образом:



Внизу расположены следующие кнопки:

Удалить	Удаляет выбранный маршрут. Необходимо подтвердить это действие.
Переименовать	Изменить название выбранного маршрута. Будет открыто отдельное окно.
Создать маршрут	Создание нового маршрута. Будет открыто отдельное окно.
Клонировать	Создаёт копию выделенного маршрута.
Редактировать маршрут	Запускает редактор для изменения выбранного маршрута.
Открыть	Если симулятор запущен в оконном режиме, запускает проводник в папке выбранного маршрута.

4.2 Публикация в мастерской Steam

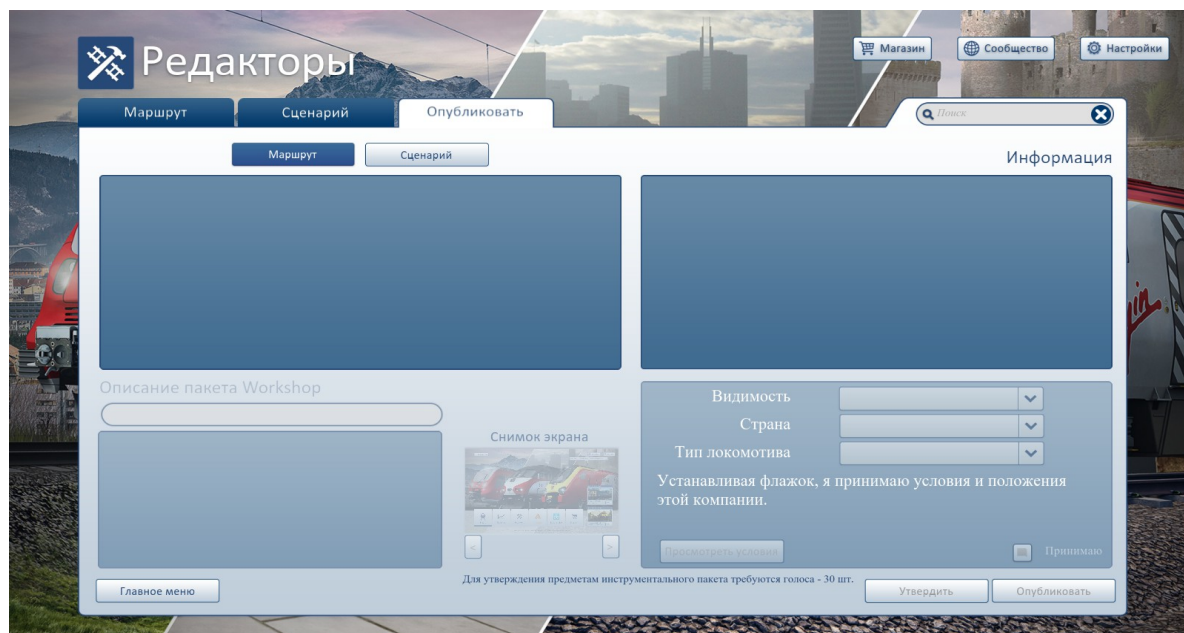
При помощи Train Simulator вы можете поделиться с другими игроками своими маршрутами и сценариями в мастерской Steam. Они загружаются на сервис Steam, поэтому загрузка требует наличия активного Интернет-соединения.

➤ Эта возможность представляется корпорацией Valve через сервис «Мастерская Steam», поэтому мы не можем гарантировать постоянную доступность этой системы.

Для публикации контента в мастерской Steam, он должен удовлетворять следующим требованиям:

- Маршруты и сценарии должны использовать только тот контент (подвижной состав, здания и т. д.), который доступен в официальных DLC из магазина Steam;
- После публикации контент не может быть изменён, но его можно удалить. Все обновления должны загружаться в виде «клонов», которые переименованы и опубликованы как новые продукты;
- Загруженный контент не будет опубликован немедленно. Существует период для проверки, в течение которого можно внести изменения. Этот период даётся для того, чтобы другие пользователи могли подписаться на дополнение и убедиться, что оно стабильно и работоспособно. После того, как минимальное число пользователей подпишется на дополнение, автор может опубликовать его версию, которая будет считаться окончательной.

Экраны публикации маршрутов (и публикации сценариев) доступны по нажатию кнопки Мастерская в меню Редакторы, и выглядят следующим образом:



Изначально экран **публикации маршрута** отображается с левой стороны экрана и показывает список маршрутов, которые могут быть загружены в Мастерскую. Могут быть опубликованы только вновь созданные или клонированные маршруты. Приобретенный контент не может быть опубликован. Сверху экрана находятся две кнопки:

Маршруты Показывает установленные маршруты.

Сценарии Показывает установленные сценарии.

4.2.1 Публикация маршрута

Перед загрузкой маршрута через **Редакторы**, необходимо подготовить изображение и поместить его в папку «Route Information», которая расположена в папке с маршрутом. Это изображение будет использовано для отображения маршрута на экране меню **«В путь»**. Изображение должно быть в формате PMG и иметь имя «image.png».

С левой стороны находится список установленных на ПК маршрутов. Выберите маршрут для публикации. Train Simulator проверит, что маршрут соответствует требованиям, описанным выше. Если он не пройдет проверку, вы увидите окно, сообщающее об ошибках. Когда проверка будет пройдена, кнопка **Опубликовать** в нижней части экрана станет доступна.

Нажмите **Опубликовать**. На следующем экране необходимо заполнить поля, которые необходимы для загрузки дополнения в Мастерскую:

Внутриигровое описание	Здесь можно использовать HTML-разметку. Это страница будет показана игроку, когда он будет просматривать информацию о маршруте.
Описание для Мастерской	Заголовок и описание, которые будут отображаться в Мастерской. Здесь нельзя использовать HTML.
Видимость	Видимость маршрута в мастерской.
Страна	Место расположения маршрута.
Тип локомотивов	Для локомотивов какой системы тяги предназначен маршрут.
Скриншот	Выбирается из сделанных в игре скриншотов, расположенных в папке Мои Рисунки.

Изображение в верхней средней части экрана - это файл image.png, расположенный в папке «Route Information». Его можно передвинуть или заменить нажав кнопку **Открыть папку**.

Нажмите **Опубликовать** для начала загрузки в Мастерскую Steam.

Существует задержка с момента загрузки до момента доступности маршрута в Мастерской. В этот период Steam делает контент доступным по всему миру. Маршрут станет доступен в «предварительном» состоянии, т.е. он будет доступен в Мастерской, но сценарии для этого маршрута опубликовать невозможно. Это необходимо, чтобы автор мог внести окончательные изменения, основываясь на первых отзывах пользователей. Рекомендуется оставить достаточно времени для получения обратной связи и уделить внимание таким сообщениям, прежде чем утверждать контент. Отменить утверждение контента невозможно!

Для окончательной публикации маршрута вернитесь на экран Мастерской, выберите маршрут, нажмите **«Утвердить»**. После этого произойдет следующее:

- Станет возможна публикация сценариев для маршрута.
- Внесение изменений в маршрут станет невозможным.

4.2.2 Публикация сценария

Аналогично маршрутам, сценарии могут быть загружены в мастерскую Steam аналогичным способом.

Выберите сценарий для публикации. Начнется процесс проверки. Когда проверка сценария будет пройдена, кнопка **Опубликовать** в нижней части экрана станет доступна.

Нажмите **Опубликовать**. Откроется следующий экран:

На следующем экране необходимо заполнить необходимые для загрузки дополнения в Мастерскую поля:

Описание для Мастерской Заголовок и описание, которые будут отображаться в Мастерской. Здесь нельзя использовать HTML.

Видимость Видимость сценария в мастерской.

Страна Место действия сценария.

Тип локомотивов Для локомотивов какой системы тяги предназначен сценарий.

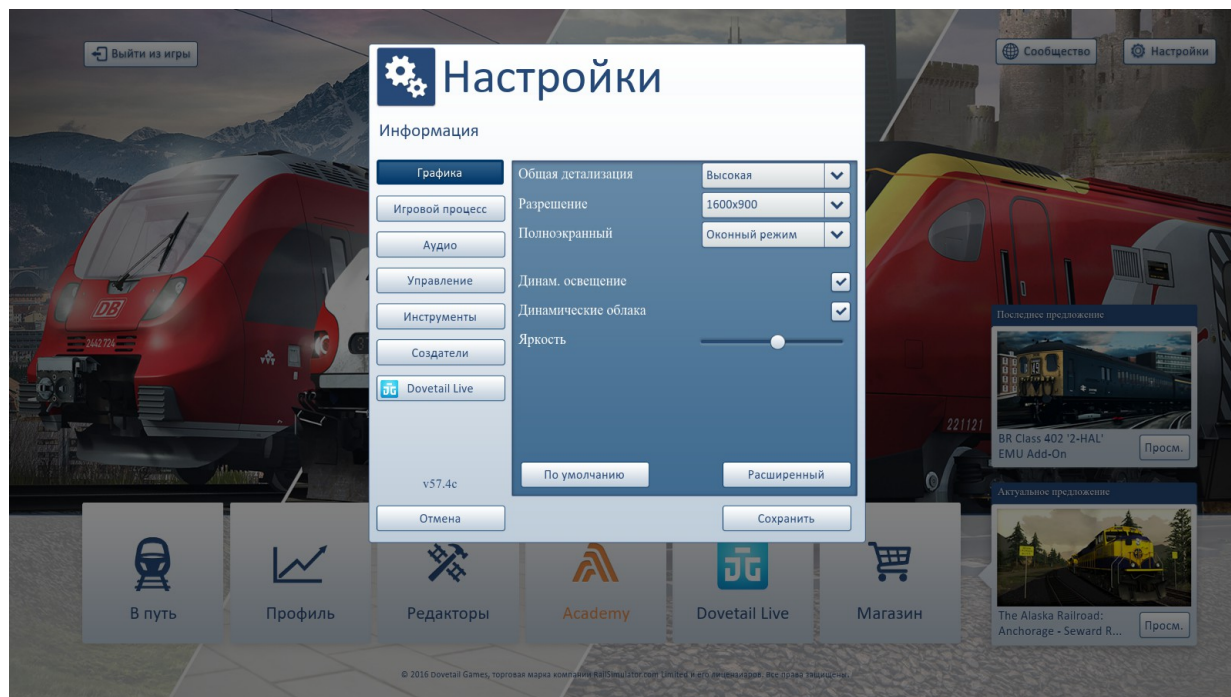
Скриншот Выбирается из сделанных в игре скриншотов, расположенных в папке Мои Рисунки.

Для сценариев не существует опции **«Утвердить»**.

5. Настройки

Train Simulator имеет множество настроек, которые можно изменить через меню «Настройки», доступное из верхней части экрана главного меню.

5.1 Графика



Используйте установки **графики** для настройки внешнего вида игры. После первой установки Train Simulator эти настройки автоматически установятся в соответствии с конфигурацией компьютера. Следующие опции позволяют более точно настроить отображение:

Общая детализация Быстрая установка опций в зависимости от производительности. Для ручной настройки нажмите на кнопку **«Расширенные»** внизу окна.

Разрешение Установите используемое разрешение экрана. Эта настройка не может быть больше текущего разрешения, установленного в системе. Имейте в виду, что большое разрешение экрана требует более производительного ПК и может значительно повлиять на производительность.

Train Simulator перезапустится после изменения этой настройки.

Полноэкранный режим Переключение между полноэкранным, оконным и режимом без рамки.

Динамическое освещение Включает динамические тени и световые эффекты, что коренным образом влияет на впечатление от игры.

Контрастность Изменяет отображение более светлых или более темных элементов сцены.

Яркость Изменяет яркость изображения, доступно только в полноэкранном режиме.

Окружающее освещение Изменяет количество «заполняющего» света, который влияет на отображаемую сцену. Переместите ползунок влево, чтобы уменьшить количество окружающего света (например, в пасмурный или туманный день), или вправо, чтобы увеличить его (например, в солнечный день).

Интенсивность солнечного света

Изменяет количество «направленного» света в сцене. Это может помочь улучшить отображение теней. Например, перемещение ползунка вправо в летнее время усилит солнечный свет, так как направленный свет в этом сезоне более интенсивен. И наоборот, перемещение ползунка влево в зимнее время ослабит солнечный свет, поскольку в это время освещение обычно менее интенсивно.

По умолчанию Сбрасывает все настройки до значений, выставленных при установке.

Расширенные Более тонкая настройка графики, в отличие от опции «Общая детализация».

Расширенные настройки графики

Общая детализация Быстрая установка опций в зависимости от производительности.

Сглаживание Определяет гладкость граней объектов. Высокие настройки требуют очень производительного оборудования ПК.

Фильтрация текстур Определяет четкость отрисовки текстур. Высокие настройки требуют производительного оборудования ПК для корректной работы.

Качество объектов Качество объектов и текстур окружающего мира.

Плотность объектов Плотность объектов на карте.

Дальность обзора Расстояние, на котором объекты будут видны.

Поле зрения Изменяет поле зрения игрока. Перемещение ползунка влево сужает угол обзора, а перемещение вправо — увеличивает. Эту

настройку можно отрегулировать также из меню паузы во время управления поездом.

Качество теней Качество теней, отбрасываемых объектами.

Качество воды Качество отражений на воде.

Процедурная флора Включает отрисовку автоматически генерируемой травы.

Адаптивный Bloom Изменение освещенности при перемещении из освещенной зоны в темную и наоборот. Эту настройку можно переключать также при помощи сочетания клавиш Ctrl+Shift+F1 во время прохождения сценариев.

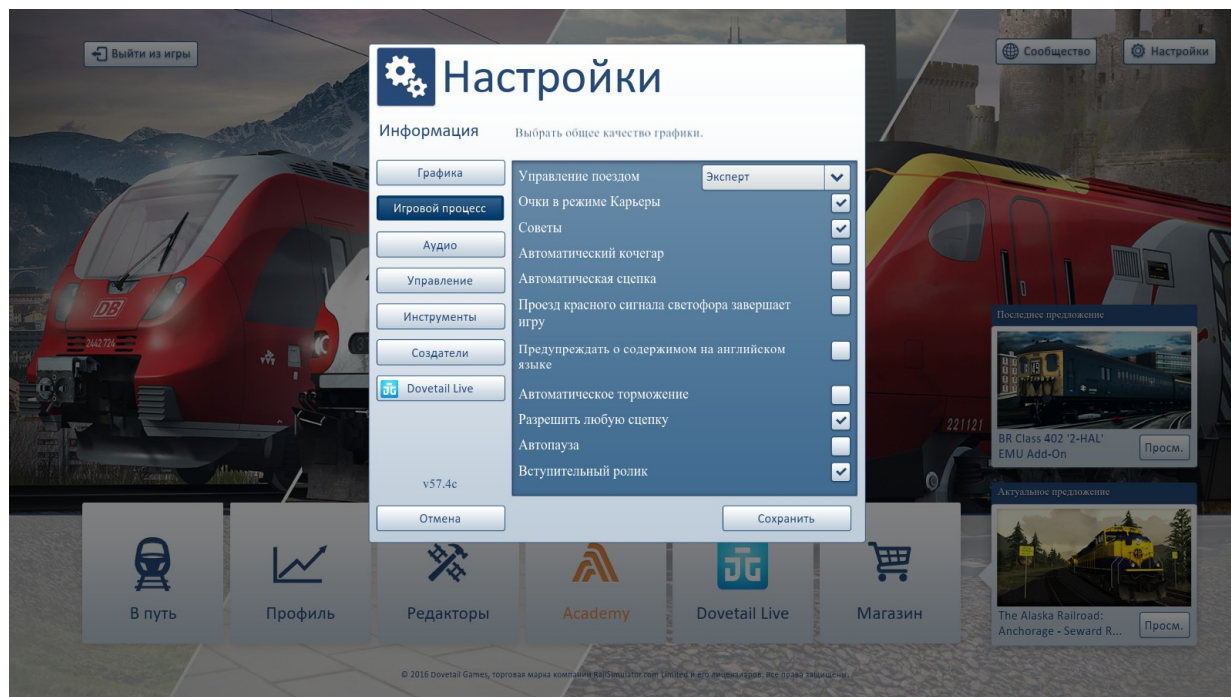
Фоновое затенение Метод затенения и рендеринга, используемый для окружающего освещения для каждой точки сцены. Это может значительно повысить качество мягких теней и освещения, что делает картинку значительно более реалистичной. Высокие настройки требуют производительного оборудования ПК. Эту настройку можно переключать также при помощи сочетания клавиш Ctrl+Shift+F2 во время прохождения сценария..

Глубина резкости Подчеркивает расстояние между ближайшими и самыми удаленными объектами, которые находятся в фокусе в пределах сцены. Эта настройка искусственно размывает фон и передний план, чтобы имитировать данный эффект. Эту настройку можно переключать также при помощи сочетания клавиш Ctrl+Shift+F4 во время прохождения сценария.

Динамическая глубина резкости

Режим камеры, который настраивается динамически на основе представленной сцены. Имейте в виду, что этот режим не следует использовать во время управления поездом. Эту настройку можно переключать с помощью сочетания клавиш Ctrl+Shift+F4 во время прохождения сценариев.

5.2 Игровой процесс



Настройки **игрового процесса** влияют на то, как будет вести себя симулятор.

Управление поездом

Выберите **продвинутый** или **упрощенный** режим управления.

Автоматическая сцепка

Сцепляться автоматически при сближении вагонов.

Автоматический кочегар

Включить кочегара, управляемого компьютером.

Проезд запрещающего светофора завершает игру

Если вы проедете красный сигнал светофора, сценарий будет автоматически завершен провалом.

Автоматическое торможение

Автоматически активирует тормоза в случае превышения скорости.

Разрешить любую сцепку

Разрешает соединять любые типы сцепок с любыми другими.

Автоматическая пауза

Ставит игру на паузу когда открывается окно с сообщением.

5.3 Аудио

Общая громкость	Управляет общей громкостью звуков Train Simulator.
Громкость фона	Управляет громкостью фоновых звуков в режиме вождения поезда.
Музыка в меню	Включает и отключает фоновую музыку в главном меню.
Включить EFX	Включает и отключает эффект реверберации при управлении поездом. Он включает такие эффекты, как эхо в тоннеле, отражение звуков от выемок или при проезде по мостам.

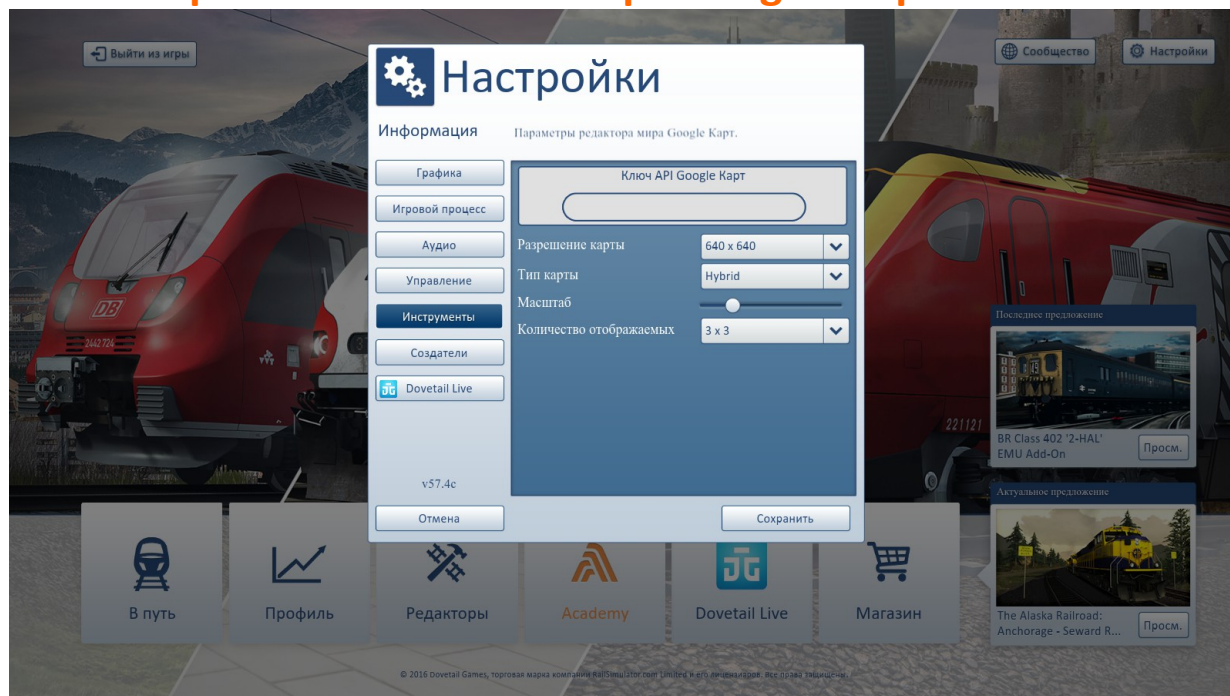
5.4 Управление

Устройства ввода	Разрешает автоматическое определение подключенного контроллера Xbox 360. Если выбрано «Клавиатура/Мышь» - контроллер не будет определен.
Чувствительность	Регулирует время отклика на команды от выбранного устройства.
Вибрация	Включает вибрацию контроллера Xbox 360.
Инвертировать ось Y	Изменяет настройки вертикальной оси контроллера Xbox 360. Вперед для движения вверх, назад для движения вниз или наоборот.

5.5 Инструменты

Руководства	Доступно только при запуске Train Simulator в оконном режиме. Кнопка открывает папку, в которой расположены руководства от установленных DLC (дополнений).
Очистить кэш	Если вы устанавливали неофициальные дополнения, эта опция выполняет повторную проверку всего установленного контента.
Сбросить прогресс	Эта опция удаляет весь прогресс, достигнутый игроком. Приобретенный или установленный контент не будет удален, но удалятся отметки о выполнении сценариев, очки опыта, медали и достижения.
Google Maps	Управление отображением карт Google Maps в редакторе маршрутов.

5.6 Настройки наложения карт Google Maps



Карты Google Maps доступны для облегчения создания маршрутов для Train Simulator. Они накладываются на создаваемую местность, показывая дороги, спутниковый снимок или комбинированный вариант.

Ключ API Google Maps

Для доступа к картам Google Maps необходимо ввести в это поле ваш ключ API. Чтобы получить его, выполните следующие шаги.

1. Откройте сайт <https://developers.google.com>
2. Выберите кнопку «Войти в систему» в правой верхней части страницы.
3. Войдите в свой аккаунт Google (регистрация бесплатна).
4. Наберите в поле для поиска «Google Static Maps API».
5. Прокрутите страниц вниз до раздела Quick Start Steps (руководство по быстрому старту) и нажмите «Get a Key»
6. Нажмите «Create a New Project» (создать новый проект), после этого ключ будет создан.
7. Выделите ключ двойным нажатием левой кнопки мыши.
8. Кликните на нем правой кнопкой и выберите «Копировать».
9. Вставьте ключ в текстовый документ для дальнейшего использования и храните в безопасном месте.
10. Скопируйте и вставьте ключ в поле «Google Maps API» в меню «Инструменты» в Train Simulator.

Разрешение

Выберите вариант от 640x640 до 1280x1280.

Тип карты

Выберите тип карты для наложения в редакторе маршрутов.

Уровень приближения

Влияет на уровень детализации карты.

Отображение блоков карты Количество «секций» карты, отображаемых одновременно.

6. Техническая поддержка и решение проблем

6.1 Проверьте файлы

Если вы столкнулись с техническими проблемами или заметили исчезновение каких-либо дополнений, пожалуйста, выполните проверку файлов игры, выполнив следующие шаги:

- Закройте Steam, если он открыт. Это необходимо выполнить через диспетчер задач, чтобы убедиться, что он полностью закрыт (для открытия диспетчера задач нажмите CTRL+ SHIFT+ ESC). После этого снова запустите Steam.
- Как только Steam загрузится, наведите курсор на раздел «Библиотека» и выберите «Игры»
- Находясь в «Библиотеке», кликните правой кнопкой мыши на название игры, файлы которой необходимо проверить
- Выберите пункт «Свойства», расположенный внизу списка
- Нажмите левой клавишей мыши на вкладку «Локальные файлы»
- Нажмите левой клавишей мыши на кнопку «Проверить целостность кэша...»

6.2 Очистите кэш

Очистка кэша также может решить некоторые технические проблемы. Чтобы выполнить её, просто запустите Train Simulator. После загрузки главного, откройте «Настройки», выберите «Инструменты», затем нажмите «Очистить кэш».

6.3 Поддержка

Чтобы обратиться в службу технической поддержки, пожалуйста, перейдите на страницу <http://dovetailgames.freshdesk.com/>

Если вы испытываете проблемы с клиентом Steam, пожалуйста, сначала обратитесь в техническую поддержку Steam через страницу <http://store.steampowered.com/>

7. Примечания

7.1 Ограниченная гарантия

Следующие гарантии распространяются только на продукты, продаваемые в розницу. Эти гарантии не распространяются на продукты, продаваемые через Steam, для которых действуют отдельные условия, описанные на www.steampowered.com.

Компания RailSimulator.com Limited гарантирует первоначальному покупателю данного компьютерного программного продукта, что носитель информации, на котором записано программное обеспечение, не будут иметь брака и производственных дефектов в течение 3 месяцев со дня покупки. В течение этого периода дефектный носитель информации будет заменен, если продукт будет возвращен в RailSimulator.com по указанному ниже адресу вместе с датированным подтверждением покупки, неисправным носителем, вашим обратным адресом и заявлением с описанием дефектов.

Данная гарантия является дополнением к прочим условиям, и никаким образом не ущемляет ваши законные права. Данная гарантия не распространяется непосредственно на компьютерные программы, которые предоставляются "как есть", а также не относится к носителям информации, которые были неправильно использованы, повреждены или изношены в процессе использования.

7.2 Политика возвратов

Если вы желаете получить возврат средств за продукт от RailSimulator.com, оставьте запрос на странице http://store.steampowered.com/steam_refunds/.

Пожалуйста, имейте в виду, что наши продукты распространяются через сервисы Steam. Возврат производится на условиях, установленных корпорацией Valve, которая действует независимо от RailSimulator.com (подробности по ссылке, представленной выше).

7.3 Авторские права и торговые марки

© 2021 Dovetail Games, торговый знак компании RailSimulator.com Limited («DTG»). Все права принадлежат их владельцам. Отдельные части изначально были разработаны компанией Kuju Entertainment Limited совместно с F4G Software Limited. Права на эти части принадлежат Kuju Entertainment Limited 2007. Физический движок, PhysX, предоставлен компанией NVIDIA. Программное обеспечение Autodesk® Scaleform®, © 2012 Autodesk, Inc. Все права принадлежат их владельцам. «RailSimulator.com», «TS2022» и «Dovetail Games» — торговые знаки или зарегистрированные торговые знаки компании DTG. Официально лицензировано компанией Amtrak. Amtrak и Acela — зарегистрированные знаки обслуживания Национальной железнодорожной пассажирской корпорации (National Railroad Passenger Corporation). ICE 3 — зарегистрированный промышленный образец компании Deutsche Bahn AG. Логотипы DB и SÜWEX — зарегистрированные торговые знаки компании Deutsche Bahn AG. Торговый знак London Midland является собственностью компании The Go-Ahead Group plc. Разрешение на использование торгового знака Double Arrow предоставлено Министерством транспорта (Secretary of State for Transport). SNCF является зарегистрированной торговой маркой компании Société nationale SNCF SA. TGV является зарегистрированной торговой маркой компании SNCF Voyageurs SA. FRET SNCF является зарегистрированной торговой маркой компании FRET SNCF. Все иные торговые знаки являются собственностью соответствующих правообладателей. Несанкционированное копирование, адаптация, прокат, перепродажа, использование в аркадах, взимание платы за использование, трансляция, кабельная передача, публичная демонстрация, распространение или извлечение продукта или торгового знака, а также произведения, охраняемого авторским правом, которое является частью настоящего продукта, запрещены. Разработано и издано компанией DTG.

С полным перечнем задействованных сторон можно ознакомиться в меню «Настройки» симулятора TS2022.