

Traduction du site web : <http://www.run8studios.com/single.shtml>

Attention : Ancien tutoriel basé sur la V1 de Run8, mais encore valable à 99% (il n'y a pas de nouveau tutoriel) ...

Téléchargement et installation du programme et des mises à jour :

Lorsque vous recevez notre e-mail avec le lien de téléchargement, vous devrez peut-être désactiver les programmes de blocage des fenêtres pop-up et désactiver votre antivirus, car de nombreux antivirus ne reconnaissent pas les formats de fichiers que nous avons dû créer pour le programme Run8. Vous pouvez les réactiver après avoir tout configuré. En outre, si le lien ne fonctionne pas, cela peut être dû au fait que les paramètres de sécurité de votre programme de messagerie électronique sont trop élevés et bloquent ou modifient le lien URL que nous vous avons envoyé.

Avant de démarrer le programme Run8: Veuillez lire les instructions ici. Le chemin par défaut ressemble à ceci dans Windows7 ou plus récent;

Ordinateur> C:> Run8Studios> Run8 Train Simulator V2> Redistribuables> Instructions.pdf

Nous avons également inclus beaucoup de documentation utile:

Donc s'il vous plaît lire les guides de l'utilisateur situés ici. Le chemin par défaut ressemble à ceci dans Windows7 ou plus récent;

Ordinateur> C:> Run8Studios> Run8 Train Simulator V2> UserGuide

IMPORTANT: en raison des fonctionnalités multi-joueurs de Run 8, certains utilisateurs peuvent devoir exécuter le programme en tant qu'administrateur.

Donc, si vous avez suivi toutes les instructions listées aux emplacements ci-dessus et installé les dernières mises à jour de notre [page](#) de mises à jour, nous sommes prêts à lancer Run8 et à l'utiliser sous licence. Après avoir acheté le programme et approuvé la transaction, nous vous avons envoyé un e-mail contenant un identifiant de transaction d'achat. Veuillez sauvegarder ou sauvegarder cet email dans un endroit sûr si vous en avez besoin à l'avenir. Donc, avec l'ID de transaction d'achat, démarrez facilement Run8 et sélectionnez Une région (« Southwest US » par exemple), puis cliquer sur « Select Scenario> » pour lancer la simulation. Choisissez un scénario « ExtraBoard » existant dans la colonne de gauche et cliquez sur « Launch> » Une fois le monde chargé, appuyez sur la touche F1 pour ouvrir le menu des options, recherchez l'onglet Licence et entrez votre ID de transaction. Vous devez être sur Internet pour le faire.

Bienvenue sur la page des **opérations simples de Run8 Basics** . Si vous venez de la page d'inscription, il est possible que vous deviez fusionner les routes que nous avons pour Run8.

En général, si vous venez d'acheter Run8, vous n'aurez pas à fusionner les routes ...

REMARQUE: Si vous chargez une session que vous ou quelqu'un d'autre avez effectuée, Run8 fusionnera automatiquement les itinéraires à votre place tant qu'il y aura au moins un morceau de matériel sur les routes utilisées par la session.

REMARQUE: Nous avons également inclus un certain nombre de fichiers PDF extrêmement utiles qui montrent la disposition de clavier par défaut et une disposition par défaut des boutons RailDriver (si vous possédez un RailDriver) que vous pouvez imprimer. Vous pouvez les trouver dans le dossier Run 8 Train Simulator. Le chemin par défaut ressemble à ceci;

```
Ordinateur> C:> Program Files (x86)> Run8studios> Run8 Train Simulator V2> Run8DefaultKeyboard.pdf
```

```
Ordinateur> C:> Programmes (x86)> Run8studios> Run8 Train Simulator V2> Run8DefaultRaildriverButtons.pdf
```

Maintenant, nous allons apprendre comment peupler notre nouvelle session que nous faisons avec les trains et nous allons commencer à Barstow qui est un important centre BNSF sur la côte ouest. Donc démarrez Run8 et sélectionnez la région « Southwest US », puis cliquer sur « Select Scenario> ». Cliquez sur l'onglet « ExtraBoard » et choisissez « BarstowYermo - Barstow » et lancez la simulation par « Launch> ». Une fois le monde affiché, appuyez sur F1 pour ouvrir le menu des options de Run8 et allez à l'onglet « Load/Save » et sélectionnez « Train ». et parcourez la liste jusqu'à ce que vous trouviez le train BNSF Q-KCKRIC. Chargez alors ce train par « Load/Spawn ». Il s'agit d'un train de transport d'automobiles prioritaire qui circule entre Kansas City (Kansas) et Richmond (Californie) et qui se trouve sur la voie d'inspection 1 (I1) à Barstow et qui sera orienté vers l'ouest. Si vous appuyez sur la touche F3 et affichez l'écran de régulation BarstowYermo, vous devriez maintenant voir un point orange sur la voie d'inspection 1. C'est votre nouveau train que vous venez de créer. Vous pouvez maintenant appuyer sur la touche Échap pour quitter l'écran de régulation et retourner dans votre train.

Donc, c'est comme ça que vous faites apparaître un train. Gardez à l'esprit que nous avons inclus beaucoup de trains différents qui sont fabriqués à partir des listes de trains utilisés sur ces routes dans le passé. Vous pouvez également utiliser le TMU (Train Maker Upper ou Outil de Création de Train) pour créer vos propres trains. Il suffit d'appuyer sur la touche Ctrl + F1 de gauche pour faire apparaître le menu et suivre les astuces.

Assurez-vous que vous êtes debout sur le sol (touche F12) avant de générer votre train. Vous savez que la création de sessions dans Run8 peut être très amusante une fois que vous en avez l'habitude et l'autre chose intéressante est que vous pouvez ensuite partager vos sessions avec vos amis.

Une de mes choses préférées à faire est de créer une session basée sur une véritable journée de chemin de fer sur ces routes. Et un bon moyen d'apprendre comment faire cela et d'apprendre ce qui se passe sur ces routes est de visiter des sites Web comme www.railroadradio.net et d'écouter les flux de scanner en direct. En fait, jetez un coup d'œil sur le flux de Lancaster, Ca listé dans la page Streams de la Zone Ouest et vous pouvez écouter UPLA Dispatcher 254 et BNSF DS-113 sur les trains de Mojave. Vous serez étonné de ce qui se passe là-bas et vous verrez rapidement pourquoi nous aimons cette route. Une autre bonne source d'information est un site Web appelé www.trainorders.com. Il y a une mine d'informations sur tous les aspects du chemin de fer qui vaut vraiment la peine d'être visité. Attention : tout ceci est en Anglais ...

Nous allons maintenant passer en revue la procédure de démarrage pour les GE ES44 sur notre Q-KCKRIC afin que nous puissions les remettre en marche. Après tout ce train est hautement prioritaire et ne resterait pas longtemps à Barstow juste assez de temps pour inspecter, refaire le plein et obtenir un nouvel équipage à bord.

Maintenant, en utilisant votre souris et les touches W, S, A et D vous pouvez regarder autour de vous et avancer, reculer, et de côté (notez que le fait d'appuyer sur la touche Maj ou Ctrl accélérera votre mouvement). Maj-Gauche + F12 vous libèrera du sol et vous mettra en mode vol libre et vous pourrez ensuite voler en utilisant les touches indiquées ci-dessus.

Lorsque vous avez engendré le BNSF Q-KCKRIC, il aurait dû vous placer à côté de la tête de train. Maintenant, cliquez sur la locomotive de tête pour en prendre le contrôle. Cela mettra en évidence la locomotive et la fera paraître de couleur rougeâtre. La fenêtre Options de l'unité de rail apparaîtra et vous remarquerez un message sur l'écran indiquant que le Q-KCKRIC est sélectionné et vous appartient maintenant.

À partir de la fenêtre Options de l'unité de rail, sélectionnez le bouton « Auto Start All Locomotives » (*Démarrage automatique de toutes les locomotives*) qui démarrera la locomotive et les autres locomotives attachées au train. Si vous avez plusieurs locomotives dans le train, sélectionnez "Auto-MU/DP" pour toutes les locomotives de votre train (Unités Multiples). Lorsque vous entendrez le démarrage de la locomotive, vous aurez terminé la première étape du démarrage d'une locomotive, mais nous n'avons pas encore terminé. Ensuite, nous allons configurer les phares en bas en sélectionnant « SHORT HOOD LEAD » (*Petit Côté en Tête*), ce qui est le cas pour ce train. La touche H est utilisée pour allumer

les phares et il y a aussi un interrupteur dans la cabine qui peut être utilisé. Maintenant, pour fermer la fenêtre Rail Unit, utilisez votre souris et cliquez sur le sol ou quelque part à l'écart des autres trains. Si c'est bien fait, la fenêtre disparaîtra et la locomotive reviendra à sa couleur normale.

Ensuite, nous devons entrer dans la cabine de la locomotive afin de terminer la procédure de démarrage et cela se fait en appuyant sur Ctrl-Gauche + F11 qui vous mènera au siège du mécanicien dans la cabine. Maintenant, si vous regardez un peu sur votre gauche, vous voyez un panneau avec quatre interrupteurs noirs, ceux-ci doivent tous être réglés sur la position haute. Vous remarquerez également quatre interrupteurs à bascule à la droite des interrupteurs de disjoncteur qui contrôlent les l'éclairage de la cabine intérieure, les feux de marches extérieures et les l'éclairage des instruments. OK, nous avons presque fini. Tout ce que nous devons faire maintenant est de se retourner avec la souris afin de regarder le mur derrière le siège de l'ingénieur sur lequel vous êtes assis et vous remarquerez un multi-interrupteur qui est réglé sur "Isolate", cliquez sur le commutateur pour le mettre à "Run" et c'est tout! Nous sommes prêts à utiliser la ou les locomotives.

Maintenant que nous savons comment démarrer une locomotive dans Run8, nous pouvons commencer à nous amuser. Vous pouvez continuer à travailler sur votre propre session ou vous pouvez jeter un oeil à certaines de celles que nous avons inclus.

REMARQUE: Une fois la fonction de fusion de routes et BarstowYermo ajoutée au programme, certains trains de Barstow n'apparaissent plus dans les sessions d'été et d'automne qui se trouvent dans la section MojaveSub World du BNSF. Mais vous verrez des trains entre Bakersfield et Barstow, donc ils valent le détour et vous pouvez toujours utiliser le TMU pour copier un train et l'engendrer ailleurs.

Le fichier est nommé "Run8 Summer Session" et est au format .RTF que vous pouvez imprimer si vous le souhaitez. Le briefing de la session fournit un aperçu de ce qui se passe sur le chemin de fer à une date et une heure particulières. Les fichiers de session que nous fournissons peuvent être modifiés à votre guise et sauvegardés en tant que nouvelles sessions en utilisant l'onglet Spawn du menu F1.

ATTENTION : Ces 2 paragraphes concernent la version 1. Ces fichiers de session ne sont plus fournis avec la version 2.

Remarques: Pour enregistrer une session, sélectionnez simplement « Save As » (*Sauvegarder Sous*) dans l'écran des options « F1 », puis "World" et entrez un nom pour la session et sélectionnez « Save » (*Enregistrer*). Si vous souhaitez simplement enregistrer un seul train, sélectionnez "Train" et entrez un nom pour le train, puis sélectionnez Enregistrer. Si vous sélectionnez « ExtraBoard » en lieu et place de « World », vous allez créer un monde vide.

Attention : Si vous utilisez l'onglet « Load/Save » (*Charger/Sauvegarder*), vous allez écraser votre session pré-existante.

Un petit conseil : Sauvegardez votre répertoire « Trains » pour garder les fichiers originaux de Run8, au cas où vous écraseriez une session.

Le fonctionnement 'normal' d'une session vous permet de sauvegarder l'avancement de votre session par « Load/Save » et « Save/Overwrite » (*Sauvegarde/Ecrasement*), mais cela écrase le fichier originel.

Nous allons recommencer une session Run8 plus poussée pour bien assimiler les bases de la conduite des trains.

Donc démarrez Run8 et sélectionnez la région « Southwest US », puis cliquer sur « Select Scenario > ». Cliquez sur l'onglet « World » et choisissez « EDISON LOCAL » et lancez la simulation par « Launch > ».

Lorsque vous choisissez l'onglet « World » (*monde*), vous arrivez sur une simulation déjà peuplée de Trains joueurs et de trains AI. Vous pouvez prendre possession de chacun d'eux et effectuer toutes les tâches que vous désirez.

Dès que la simulation démarre, vous vous trouvez près d'un train prêt à partir vers l'Est. Il s'agit du « Y-BK50 » qui est un train de desserte locale de Bakersfield à Edison. Soit dit en passant, si vous ne savez pas dans quelle direction vous êtes confrontés, appuyez simplement sur les touches Maj-Gauche + X et un HUD apparaîtra en haut de l'écran. Il y a beaucoup d'informations sur le HUD mais vous remarquerez un appelé "HDG" qui est votre cap. Appuyez à nouveau sur Maj-Gauche + X pour désactiver le HUD. Ensuite, refaites la procédure de démarrage que nous avons parcourue plus tôt et cette fois assurez-vous de sélectionner le bouton "Auto-MU" car nous avons cinq locomotives sur ce train. Si vous voulez abandonner le train en cours, il suffit de cliquer sur « Relinquish » (*Abandon*) pour pouvoir sélectionner un autre train et d'en prendre le contrôle (cela marche aussi pour des coupes wagons sans locomotives).

Maintenant, nous allons définir l'EOT ... Pour ce faire, nous allons aller à l'arrière du train et définir le "EOTD", qui signifie dispositif de fin de train ou EOT pour faire court ..

Pour revenir à l'arrière de notre train, nous allons utiliser les touches W, S, A, D et notre souris, souvenez-vous que vous pouvez également maintenir la touche Maj-Gauche ou la touche Ctrl-Gauche pour vous déplacer plus rapidement. Vous pouvez également déverrouiller votre caméra (avatar) depuis le sol en appuyant sur Maj-Gauche + F12 et vous pouvez ensuite y retourner si vous le souhaitez (F12 vous remettra au niveau du sol).

NOTE: Une fois que votre train a été sélectionné, vous pouvez maintenant appuyer sur Ctrl-Gauche + F12 pour vous téléporter à l'arrière ou à l'avant de votre train instantanément.

Cliquer sur le dernier attelage de votre train pour faire apparaître la fenêtre "Coupler Options". Alors allez-y et essayez et gardez à l'esprit que vous devez être proche de l'attelage pour que cette fenêtre apparaisse. Si vous êtes trop loin, la fenêtre «Rail Unit Options» (Options de l'unité de rail) apparaîtra à la place, ce qui vous demandera peut-être un peu de pratique au début.

Une fois que vous avez ouvert la fenêtre, vous devrez sélectionner "External EOT Options » (*Options EOT Externe*), puis « Attached » (*Attaché*) et l'EOT apparaîtra à l'extrémité de l'attelage. Et maintenant que vous avez un EOT placé, vous pouvez utiliser les touches Ctrl + F11 pour vous transporter rapidement vers la cabine de la locomotive de tête ou vous pouvez marcher ou courir si vous préférez.

De retour dans la cabine, vous devriez maintenant voir votre pression de freinage indiquée dans l'écran « TrainLink » sur la gauche. Elle devrait indiquer 89 psi. Si vous êtes sur une loco ES44 (et non sur une loco JP40, comme maintenant), vous devriez voir votre pression de freinage dans la case «Arrière» du MFD, elle devrait indiquer 90 psi. Vous remarquerez également que l'indicateur d'avertissement jaune EOT est éteint maintenant dans la fenêtre MFD.

Avant que nous puissions quitter le faisceau, nous avons encore quelques autres choses à faire. Nous devons d'abord descendre au bout du faisceau et nous aligner sur la voie principale. Cela nous obligera à manoeuvrer plusieurs aiguillages manuels car ces aiguillages ne sont pas contrôlés par CTC (Commande Centralisée). J'ouvre une petite parenthèse : Les trains circulent majoritairement à droite aux Etats-Unis.

Nous allons donc aligner les aiguillages hors du faisceau et passer sur la voie 1. Il est également important de noter qu'il est considéré comme une bonne pratique de réaligner ces aiguillages à la normale (voie directe et

non voie déviée) une fois que vous avez sorti votre train du faisceau et que vous êtes arrivé sur les voies principales. Bien que ce ne soit pas très important pour le moment (il faut toutefois savoir que les trains AI suivants seront bloqués, et vous le feront savoir par un message), si vous étiez dans une session multi-joueurs et que vous échouiez à le faire, vous pourriez vous faire disputer par le Régulateur ou une autre équipe de train ou par les deux, alors revenez à la normale (voie directe) lorsque vous avez terminé.

La deuxième chose que nous devons faire est de régler les signaux et les aiguillages contrôlés par le CTC dans l'écran de régulation F3.

Nous allons maintenant vous montrer comment utiliser l'écran Run8 CTC Dispatcher (écran de régulation) pour définir les points de contrôle CTC qui nous permettront de prendre le train pour Caliente.

Gardez à l'esprit que chaque route Run8 que nous sortons aura un écran Run8 Dispatcher et pour accéder à cet écran, appuyez sur F3. Si vous avez fusionné plusieurs routes, continuez à appuyer sur F3 pour parcourir les différentes routes fusionnées et appuyez sur Echap pour revenir à la simulation.

Notez aussi qu'il existe un programme « External Dispatcher V11 » (téléchargeable sur le site « Run8 The Depot » : <https://www.thedepotserver.com/downloads/externaldispatcher/>) que je vous conseille d'utiliser car il visualise mieux que l'écran intégré les différentes routes et signaux. Ce programme peut même être installé sur un second écran ou un second PC du même réseau local.

ATTENTION : Ce programme nécessite d'activer une option dans l'écran « F1 » des options générales : Il faut activer : « Allow External DS Program » à chaque lancement de Run8.

Sur ce même site (Run8 The Depot), vous pourrez aussi trouver les plans de toutes les routes de Run8 : <https://www.thedepotserver.com/maps/>

Donc appuyez sur F3 et ouvrez l'écran du régulateur. Une fois que votre train est sorti du faisceau UP Bakersfield et sur la voie 1 (voie sud), vous le verrez sur l'écran où nous indiquons cela. Nous devons également définir des signaux pour «effacer» (feu vert) le long de la route vers Caliente où nous irons sur la voie d'évitement en direction du sud, nous devons donc également régler les deux aiguillages sur «Reverse» (voie déviée). Les aiguillages sont visualisés par la lettre « N » (Normal) pour la voie directe, et la lettre « R » (Reverse) pour la voie déviée. Maintenant nous sommes prêts à revenir dans notre locomotive et à commencer à utiliser notre train, utilisez les touches Ctrl + F11 pour revenir dans la cabine.

Passons maintenant à l'exploitation d'un train dans Run8. Vous pouvez utiliser le tableau de clés mentionné plus haut et si vous avez une unité RailDriver, branchez-le et Run8 le reconnaîtra automatiquement et vous pourrez le calibrer en appuyant sur l'écran « RailDriver » de l'écran principal d'options « F1 ». Faites-le puis enregistrez les paramètres lorsque vous avez terminé. De plus, si vous n'aimez pas la façon dont nous avons mappé certaines des touches affichées dans notre tableau de touches par défaut, vous pouvez en modifier certaines à l'aide de notre outil de mise en correspondance de clés Run8.

Pour ouvrir le Run8 Key Mapper, vous pourrez y accéder par l'onglet « Keyboard » (*Clavier*) de l'écran principal d'options « F1 » (vous devez être en mode fenêtre pour que cette fenêtre s'affiche correctement).

Vous pouvez modifier assez facilement les touches de déplacement de votre avatar (votre personnage) pour les rendre semblable à celles de TrainSimWorld.

Ok maintenant que vous connaissez le tableau des touches, nous allons faire avancer ce train. Nous allons d'abord régler l'inverseur sur la position avant et relâcher le frein de stationnement. Ensuite, réglez la manette des gaz sur le cran 1 et relâchez le frein du train mais gardez le frein Indirect complètement appliqué jusqu'à ce que la pression du frein arrière se rapproche de 90 puis relâchez le frein Indirect, vous devriez commencer à bouger maintenant. Ne pas déplacer la manette des gaz trop vite, sinon vous casserez votre train (Run8 gère les ruptures d'attelages). Laissez le mou s'épuiser (vous pouvez l'entendre) lentement. La limite de vitesse dans le faisceau est de 15 miles / heure et ceci jusqu'à ce que la fin de votre train soit hors du faisceau. Une fois que vous sortez du faisceau et que vous êtes sur la voie principale, vous aurez besoin d'accélérer car il y a une pente ascendante qui sort du faisceau UP Bakersfield et assurez-vous de remettre les aiguillages à la normale (voie directe) après avoir quitté le faisceau.

Maintenant vous en savez assez pour commencer à conduire des trains dans Run8! Il y a beaucoup de trains différents que vous pouvez utiliser dans les sessions proposées et c'est un bon point de départ pour faire vos propres sessions, alors amusez-vous et bienvenue à bord!