A-TRAIN™

Information Systeme

et

Addendum

Version DOS

MAXIS

Cet Addendum contient des informations très utiles orientées machine en ce qui concerne cette version de A-Train. Si vous ne trouvez pas un renseignement dans le manuel, vous le trouverez ici. Si quelque chose apparaissant sur votre écran se trouve très différent de votre manuel, cela sera expliqué ici.

Matériel Requis

IBM AT, PS/2 ou ordinateur 100% compatible, 10 MHz ou plus

640K de RAM et un disque dur sont nécessaires

Un lecteur de disque 3,5" (720K ou 1,44Mb) ou 5,25" (360K ou 1,2Mb)

Ecran couleur VGA ou EGA, monochrome VGA ou EGA/MCGA, ou un adaptateur graphique monochrome Hercules (ou un compatible Hercules)

Supporte Adlib, Soundblaster, SoundMaster, Roland MT-32 et Tandy sound

Une souris recommandée.

Logiciel Requis

MS-DOS 3.1 ou au-dessus.

Installation de A-Train

Note: Pour être sur de faire fonctionner correctement A-Train, soyez sûr que les paramètres Files et Buffers de votre fichier config.sys aient une valeur de base de 20.

Attention: faites très attention en établissant les changements de vos fichiers *config.sys* ou *autoexec.bat*. Si vous ne savez pas exactement comment faire, vérifiez dans votre manuel DOS ou allez chercher le "ballèse du coin".

A-Train doit être installé sur le disque dur avant de commencer à jouer. Vous nécessitez d'au moins 1Mb d'espace libre sur votre disque dur pour installer A-Train.

1. Mettez soit le disque #1 (5,25" ou 3,5") dans le lecteur A: ou B:.

2. Lorsque A: ou B: apparaissent, rentrez la commande INSTALL, en suite suivez les instructions affichées à l'écran. (Le choix du lecteur dépend de celui dans lequel vous avez inséré A-Train.)

Le Vieux Manuel

3. Il vous sera demandé de rentrer votre nom. A cette demande rentrez s'il-vous-plaît votre nom et votre prénom ou votre pseudonyme favori. Cette information apparaîtra dans la boîte "A propos...".

4. A-Train sera installé dans un nouveau répertoire appelé MAXIS/ATRAIN de votre disque C:. Si vous ne désirez pas l'installer sur ce disque ou sur ce répertoire, rentrez le lecteur ou le sous-répertoire que vous voulez, lorsqu'il vous sera demandée cette information (Si vous possédez d'autres produits MAXIS, vous devez déjà avoir un répertoire MAXIS).

5. Appuyez ou cliquez sur ENTRÉE et le programme d'installation fera le reste. Le programme vous tiendra informé si il y a des difficultés d'installation et quand vous devrez changer de disques. Si nous ne souhaitez pas l'installer maintenant appuyez sur la touche ECHAP.

Lorsque l'installation est terminée, vous êtes prêt à gérer votre empire ferroviaire.

Pour démarrer A-Train, allez simplement sur votre répertoire A-Train et rentrez ATRAIN. Après que le bel écran titre se soit affiché, le menu SYSTEME s'ouvrira. Choisissez JEU NOUVEAU et chargez une des cartes - un paysage apparaîtra au bout du museau de votre souris.

A-Train est un jeu assez complexe, aussi nous vous fournissons une section didacticiel très large qui vous permettra de démarrer avec vos trains rapidement et sans faire de faux départs.

GRAPHIQUES D'ECRAN ET DE MANUEL

A-Train supporte les modes graphique suivants:

VGA - 640 x 480 en 16 couleurs (ou en dégradé de gris)
EGA haute résolution - 640 x 350 en 16 couleurs
Noir et blanc - EGA haute résolution, VGA/MCGA, Hercules

Les graphiques présentés dans ce manuel sont les représentations en dégradé de gris provenant de la version VGA 16 couleurs du programme. Les utilisateurs ayant des systèmes monochromes ne seront pas à même de voir les couleurs de trains et les numéros de trains le "Calendrier" dans le Registre Trains, mais le plaisir de jouer n'en sera pas affecté.

SOURIS ET CLAVIER

Nous vous recommandons d'utiliser une souris pour jouer avec A-Train. De nombreuses fonctions, contrôles et paramètres peuvent être activés via le clavier, mais utiliser une souris est la manière la plus simple de jouer. Un Diagramme Clavier de toutes les commandes se trouve à la dernière page de cet Addendum.

Le vieux Manuel

Lorsque le manuel ou l'addendum parlent de "cliquer" la souris, utilisez le bouton de gauche. L'équivalent clavier est la touche Inser ou la barre d'espacement. Le bouton de droite de la souris est utilisé pour annuler la pose de voie. L'équivalent clavier est la touche Supp. Si vous avez une souris a trois boutons, n'utilisez pas celui du milieu.

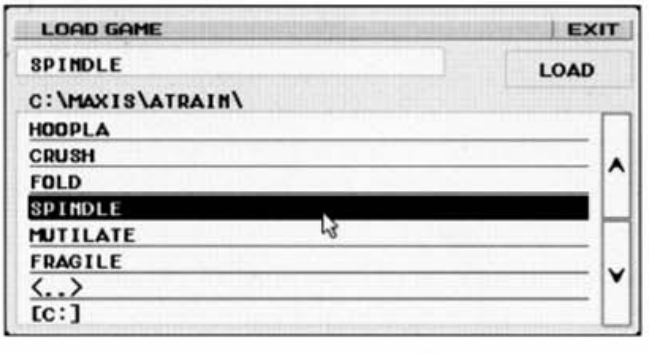
Si vous n'avez pas de souris, vous pouvez utiliser les flèches de votre clavier pour faire défiler la carte de votre territoire. De simples pressions feront bouger votre curseur un petit peu, dans le sens de la flèche; tenir enfoncée cette touche fera bouger rapidement le curseur sur le terrain. Si vous relâchez la touche Maj et pressez une flèche la carte de du terrain elle même bougera un petit peu dans le sens de direction de la flèche. En ne maintenant pas cette touche enfoncée, pendant que vous appuyez sur Maj, fera défiler rapidement la carte du terrain.

Dernières Options du Menu

Certaines caractéristiques du programme ont été reprécisées au moment de la mise sous presse du manuel, donc nous vous fournissons ici, une vue d'ensemble de ces fonctions. Toutes ces commandes peuvent être trouvées dans le menu SYSTEME.

Charger Jeu

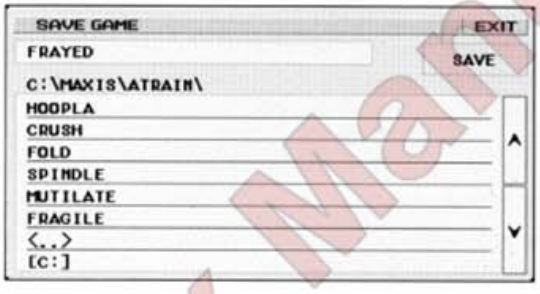
Sélectionner CHARGER dans le menu SYSTEME fera apparaître la fenêtre CHARGER JEU. Votre chemin actuel est affiché avec la liste de défilement de tous les autres jeux sauvegardés. Cliquez sur le nom d'un de ces jeux pour le sélectionner (son nom apparaîtra dans la bande en dessous de la barre titre) ou cliquez sur un nouveau disque pour chercher les jeux que vous avez sauvegardé sur un autre Chemin. Après avoir sélectionné le jeu, cliquez sur Charger pour démarrer le jeu. Le nombre de jeux que vous pouvez sauvegarder ne dépend que de votre espace disque. Utilisez les flèches de déroulement du haut vers le bas pour lister tous les lecteurs et jeu disponibles.



Le Vieux Manuel

Sauvegarder Jeu

Sélectionner SAUVEGARDE dans le menu SYSTEME fait apparaître la fenêtre Sauvegarde Jeu. Le chemin actuel est affiché tout au long de la liste des lecteurs disponibles, si vous choisissez de sauver votre jeu sur un autre répertoire. En cliquant sur la désignation d'un lecteur vous ferez apparaître les répertoires disponibles sur ce disque. En dessous de la barre titre existe une bande ayant en curseur clignotant. Tapez dedans le nom de votre jeu (maximum huit lettres), choisissez un nouveau lecteur et un nouveau répertoire, et cliquez sur Sauvegarde pour enregistrer le jeu sur le disque. En cliquant directement sur Sauvegarde sans choisir de nouveau lecteurs enregistrera le jeu sur le répertoire affiché.



Fenêtre OPTIONS

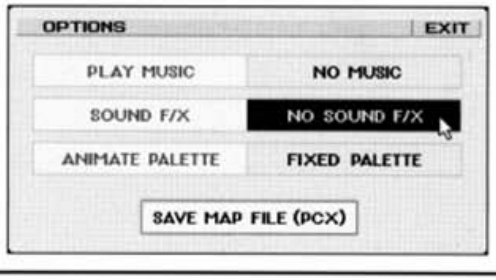
Cliquez sur OPTIONS dans le menu SYSTEME pour avoir accès aux différentes possibilités de personnalisation de jeu.

Choisissez JOUER MUSIQUE pour entendre des airs entraînants à des moments significatifs du jeu: départ, vacances, changements saisonniers, victoire, etc. Cliquez sur MUSIQUE NON si vous voulez avoir la paix pour vous concentrer sur vos profits.

Choisissez EFFET SON si vous êtes titillé par le cliquetement des trains sur la voie; cliquez sur EFFET SON NUL si vous voulez entendre votre cerveau cliqueter.

PALETTE ANIMATION permet au cycle diurne de varier avec le cycle nocturne pour aller vers l'éternité de A-Train. Cliquez sur PALETTE FIXE si vous voulez étudier votre exploitation ferroviaire sous la lumière éclatante du soleil à pic.

SAUVEGARDER FICHIER CARTE (PCX) écrit la carte entière de votre territoire sur le disque en format fichier graphique PCX prêt à l'impression. Le premier fichier sera sauvegardé sous le nom *SCREEN000.PCX*, le suivant *SCREEN001.PCX*, etc. Vous avez besoin d'un programme graphique qui supporte le format .PCX.



Le vieux Manuel

COMMANDES CLAVIER

Commande	Action
F1, Alt-1	Ouvre/ferme le menu TRAINS
F2, Alt-2	Ouvre/ferme le menu ANNEXES
F3, Alt-R	Ouvre/ferme le menu RAPPORT 1 (3 stades)
F4, Alt-P	Ouvre/ferme le menu RAPPORT 2
F9, Alt-Y	Ouvre/ferme le menu SYSTEME
F10, Alt-S	Ouvre/ferme le menu SATELLITE
Echap	Sélectionne SORTIE pour les fenêtres modales (Pas pour TRAINS, ANNEXES ou SATELLITES)
+	Déplace le curseur au bouton le plus proche ou suivant
-	Déplace le curseur au bouton le plus proche ou précédant
Inser, Barre Esp	Emule le bouton gauche de la souris
Supp	Emule le bouton droit de la souris
Touches fléchées	Déplace le curseur progressivement dans la direction indiquée
Maj + Touches fléchées	Défile le terrain de la carte.

Le Vieux Manuel