TRANSPORT TYCOON



DESIGNED AND WRITTEN BY

Chris Sawyer

MICROPROSE

TRANSPORT TYCOON

MANUEL DE JEU

Le Vieux Manuel

MICROPROSE
The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol BS17 6AY, R.U.
Tél: (+44) 454 329510

Conception et programmation du jeu © 1994 Chris Sawyer.
Documentation, packaging et logo © 1994 MicroProse Ltd.

Ce manuel, la documentation et les disquettes qui l'accompagnent, sont sous copyright. Le propriétaire de ce produit a le droit de l'utiliser pour son usage personnel. A l'exception des copies de sauvegarde des disquettes pour usage personnel et de la citation de brefs passages dans des critiques, personne n'est autorisé à transférer, copier, sauvegarder, donner ou vendre quelque partie que ce soit du manuel ou des informations contenues sur les disquettes, ou à les transmettre sous toute forme ou par tout moyen, électronique, mécanique, de reproduction, d'enregistrement ou autre, sans l'autorisation préalable de l'éditeur. Toute personne reproduisant toute partie de ce programme, sur quelque support que ce soit, pour quelque raison que ce soit, se rendra coupable de violation de copyright, et sera soumise à la responsabilité civile, et ce, à la discrétion du détenteur du copyright.

Fabriqué au R.U.

TABLE DES MATIERES

CREDITS 5

INTRODUCTION 6

CONTEXTE/LE JEU 8

Contenu du jeu 9
Installation/Chargement 9
Protection contre la copie 9

COMMENT UTILISER CE MANUEL 10

Section 1: Démos 10
Section 2: Commandes du jeu 10
Section 3: Leçons 10
Section 4: Guide de référence 10
Section 5: Conseils 10

SECTION 1: DEMOS 11

AVANT DE COMMENCER 12

DEMOS 13

Démo 1 13
Démo 2 14
Démo 3 14
Démo 4 14

SECTION 2: COMMANDES DE JEU 15

LA SOURIS 16

LES FENETRES 17

Déplacer les fenêtres 18
Fermer les fenêtres 18

Le Vieux Manuel

La barre de scrolling 19
Faire défiler le monde 19
La fenêtre Carte 20
Faire un zoom/Sortir du zoom 21

SECTION 3: LEÇONS 23

AVANT DE COMMENCER 24

LEÇON NUMERO 1: Réseau routier.....24

Nom du directeur 25
Visage du directeur, nom de la société et couleur de la société.....26
Nom de la société 26
Couleur de la société 26
Choisir un endroit où commencer.....28
Commencer la construction 30
Placer des dépôts routiers 30
Placer gares d'autobus et aires de chargement 31
Acheter des véhicules routiers 31
Affecter des itinéraires aux véhicules routiers.....33
Vendre des véhicules routiers 35
Sauvegarder la partie 35

LEÇON NUMERO 2: Un réseau ferroviaire/routier...36

L'écran Options de jeu 36
Construire une gare ferroviaire 37
Acheter des trains.....39
Affecter des ordres aux trains.....40

LEÇON NUMERO 3: Votre Première Compagnie Aerienne 42

Sélectionner le site d'un aéroport.....42
Construire des aéroports 43
Acheter un avion.....44
Donner des ordres à un avion 45

Le Vieux Manuel

SECTION 4: Guide de Reference 47

OPTIONS DE JEU 48

Nouvelle partie 49
Charger une partie 49
Démonstration 50
Connexion un joueur/deux joueurs 51
Options de jeu 51

LE MONDE EN 3D 53

Les icônes 53
Le groupe Contrôle de jeu 53
Le groupe Finances/Informations 54
Les courbes 59
Le groupe Transport 59
Les icônes de vue 60
Le groupe Construction 60
Icônes de construction spécifiques 63
Groupe Options de jeu 66
Fenêtres 67
Bâtiments 68

SECTION 5: CONSEILS 71

Le Vieux Manuel

CREDITS

Conception et programmation du jeu	Chris Sawyer
Graphismes et animation	Simon Foster
Musique originale	John Broomhall
Conception et programmation du son	Andrew Parton
Assurance qualité	Pete Woods Andrew Luckett Phil McDonnell Jason Sampson Darren Kirby Richard Bakewell Don Witcombe Justin Manning
Auteur du manuel	Nick Stokes
Directeur de la rédaction	Alkis Alkiviades
Packaging	Sarah Warburton
Conception du manuel	Sarah Kerr
Producteur	Steve Ramsden
Editeurs	Paul Hibbard Pete Moreland

Le Vieux Manuel

INTRODUCTION

Il y a deux ans, en octobre 92, j'ai commencé à rassembler quelques idées qui, pensais-je, pourraient peut-être déboucher sur un bon jeu. L'idée de *Transport Tycoon* venait de naître, inspirée par de nombreuses heures passées à jouer à "Railroad Tycoon". J'imaginais des bus, des trains, des camions, des avions et des navires se déplaçant au cœur d'un vaste monde en 3D, un monde plein d'action, où des villes s'agrandiraient, des industries verraient le jour, et les arbres et l'herbe pousseraient et mourraient.

Le but du jeu serait de transporter des marchandises et des passagers, et de gagner de l'argent en livrant aux villes et industries. Pour ajouter de la profondeur au jeu, des compagnies de transport rivales construiraient également leurs chemins de fer, leurs routes et leurs réseaux de transport, et le joueur aurait la possibilité de regarder chaque véhicule vaquer à ses occupations.

Ce n'est pas avant fin novembre 93 que ces idées aboutirent à une simulation jouable. Les graphismes étaient très simples, seul le transport ferroviaire était opérationnel et les villes et industries étaient réduites au strict minimum. Je réussis à convaincre mes amis et ma famille d'essayer le prototype, et même ceux qui n'étaient pas normalement adeptes des jeux vidéo se passionnèrent pendant des heures, occupés à construire des lignes de chemin de fer, à déterminer l'itinéraire des trains et à faire un maximum de bénéfices. Je réalisai rapidement que ce jeu avait un potentiel énorme et décidai de m'y consacrer.

C'est à peu près à cette époque que je pris contact avec Simon Foster. Simon était un dessinateur bien établi, qui désirait se lancer dans les graphismes de jeux vidéo. Il ne tarda pas à

Le Vieux Manuel

m'envoyer quelques graphismes, qui convenaient incroyablement bien au jeu. Il fut alors chargé de réaliser tous les graphismes du jeu et c'est à lui que nous devons la réussite visuelle de ce produit.

Début 94, le jeu fonctionnait bien, intégrant les nouveaux graphismes haute résolution de Simon. Les routes et véhicules routiers y furent bientôt ajoutés, ainsi que les avions et navires. On consacra beaucoup de temps à la création d'une option de jeu pour 2 joueurs en connexion, qui à mon goût, ajoute une toute nouvelle dimension à ce produit. La prochaine étape de développement était sûrement la plus difficile: il fallait que les compagnies de transport rivales créent des réseaux de transports respectables (et rentables), et cela sans tricher.

J'étais tout particulièrement concerné par cet aspect du jeu. J'ai souvent été très déçu par des jeux où l'adversaire contrôlé par l'ordinateur triche ou ne joue pas selon les mêmes règles que le joueur humain.

On simula de façon plus détaillée les villes et industries, avec des services subventionnés, des liquidations de sociétés, des prototypes de véhicules, des monorails et des relations ville/entreprise.

Après presque une année de travail, le jeu dont j'avais rêvé en 1992 était né, et je dois le dire, il dépasse largement tout ce que j'espérais au départ.

J'espère que *Transport Tycoon* vous plaira, j'ai certainement pris beaucoup de plaisir à le créer!

Chris Sawyer

Le Vieux Manuel

CONTEXTE/LE JEU

Transport Tycoon vous offre un vaste environnement de jeu, constitué de nombreuses petites villes et de matières premières. Vous disposez d'une grande somme d'argent emprunté et vous devez faire vos preuves: mettre la machine en marche pour devenir le roi des transports.

Vos rivaux sont nombreux et impitoyables et vous allez devoir agir vite et créer les services clés qui rapportent. Construisez des gares, des aéroports et des docks, ainsi qu'un réseau routier, ferroviaire, aérien et navigable qui amènera les passagers, le courrier et les marchandises à la destination la plus lucrative. Au fil des ans, vous aurez la possibilité d'acquérir des véhicules de plus en plus rapides et perfectionnés; si vous en avez les moyens!

Vous construirez des gares, des docks et des aéroports, gagnerez de l'argent en reliant des régions nécessitant des services de transport, construirez des réseaux routiers, ferroviaires, aériens et maritimes complexes, et affronterez une concurrence acharnée en essayant de vous tailler la meilleure part du marché. Vous devrez négocier avec des municipalités affichant des attitudes individuelles et variées et faire face aux catastrophes, comme les effondrements de mines, les accidents de bus, de camions ou d'avions.

Le moment est venu de montrer qui vous êtes, de devenir le meilleur, le roi des transports.

Le Vinx Manuel

Contenu du jeu

Votre boîte *Transport Tycoon* contient ce manuel, un Supplément technique et une série de disquettes pour installer le jeu.

Installation/Chargement

Veuillez vous référer au Supplément technique correspondant à la marque de votre ordinateur.

Protection contre la copie

Après les écrans d'introduction, vous passerez à l'écran de protection contre la copie. Entrez le mot correct, que vous trouverez dans le manuel à la référence indiquée.

Le Vieux Manuel

COMMENT UTILISER CE MANUEL

Ce manuel est divisé en 5 sections principales:

Section 1: Démos

Elles apparaissent à l'écran pour vous présenter rapidement *Transport Tycoon*. Cette section du manuel détaille brièvement ce que vous voyez à l'écran. Nous vous conseillons de regarder toutes les démos avant de commencer à jouer.

Section 2: Commandes du jeu

Section 3: Leçons

Leur objectif est de vous permettre de jouer aussi rapidement que possible. Nous vous conseillons de bien suivre chaque leçon avant de commencer à jouer seul.

Section 4: Guide de référence.

Il est conçu pour ceux qui savent déjà jouer à *Transport Tycoon* et ont besoin de plus de détails sur certaines fonctions du jeu.

Section 5: Conseils

Cette section vous aidera à tous les niveaux de jeu.

Le Vieux Manuel

SECTION 1:

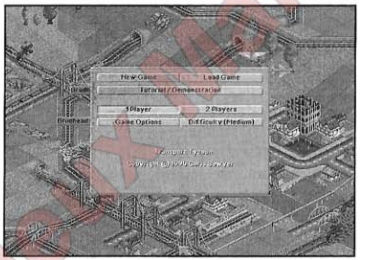
Démos

Le Vieux Manuel

AVANT DE COMMENCER

1. Installez et chargez *Transport Tycoon* en vous référant à votre Supplément technique.
2. Après l'introduction animée, vous passerez à l'écran **Protection contre la copie.**

- Tapez la réponse, que vous trouverez dans le manuel à la référence indiquée à l'écran. Vous passerez alors au **menu principal.**



Menu Principal

Le Vieux Manuel

DEMOS

■ Pour accéder au menu Démos, cliquez sur la barre **Leçon/Démonstration** du **menu principal.**



Menu Démos

■ Sélectionnez ensuite la démo que vous souhaitez regarder.

A tout moment, si vous voulez quitter la démo et retourner au **menu Démos**, il vous suffit d'appuyer sur **Escape.**

Démo 1

- Comment abaisser et rehausser du terrain
- Faire des routes et construire des dépôts
- Comment construire des gares et des aires de chargement
- Comment acheter des véhicules routiers et leur affecter des itinéraires.

Le Vieux Manuel

Démo 2

- Comment poser des rails (orientation), creuser des tunnels et construire des ponts.
- Comment construire des bâtiments de chemins de fer et donner des ordres aux trains.

Démo 3

- Comment construire des aéroports, acheter des avions et leur donner des ordres.

Démo 4

- Comment placer les ports maritimes, construire des docks et donner des ordres aux navires.

Le Vieux Manuel

SECTION 2:

Commandes de jeu

Le Vieux Manuel

LA SOURIS

Il vous faut une souris pour jouer à *Transport Tycoon*.

Tout au long du manuel, vous rencontrerez les instructions suivantes:

■ **Cliquez le bouton de la souris:**

Sauf mention contraire, il s'agit toujours du bouton gauche de la souris (BGS).

■ **Pointez et cliquez:**

Placez le curseur de la souris sur l'icône que vous désirez utiliser et cliquez le BGS.

■ **Cliquez et maintenez enfoncé:**

Parmi les vingt icônes situées en haut de l'écran, certaines ont plusieurs fonctions. En cliquant le BGS sur ces icônes et en le maintenant enfoncé, vous verrez apparaître toutes les possibilités. Maintenez le bouton enfoncé et placez la barre de surbrillance sur l'option voulue, puis relâchez le bouton pour sélectionner l'option en surbrillance.

■ **Pointez et tirez:**

Pour déplacer une "fenêtre" sur l'écran, placez le curseur de la souris sur la barre qui se trouve en haut de la "fenêtre", cliquez le BGS et maintenez-le enfoncé, puis "tirez" le curseur/la "fenêtre" jusqu'à l'endroit de votre choix et relâchez le BGS. La "fenêtre" restera alors ouverte à sa nouvelle position.

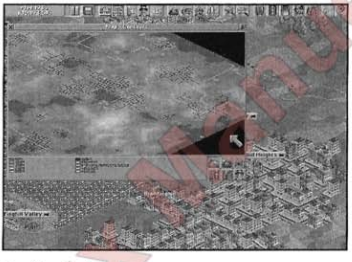
■ **Aide:**

Si vous ne savez pas à quoi sert une icône, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris (BDS), et maintenez-le enfoncé pour obtenir une brève description.

Le Vieux Manuel

LES "FENETRES"

Transport Tycoon est basé sur un système d'icônes et de "fenêtres". Pour sélectionner des options, il suffit de cliquer (ou cliquer et maintenir enfoncé) sur ces icônes et "fenêtres".



Fenêtre Carte

Bien que toutes les "fenêtres" semblent totalement différentes, elles fonctionnent de la même manière et ont des caractéristiques communes.

Un petit "X" est situé dans le coin supérieur gauche de chaque "fenêtre".

En cliquant le BGS sur le "X", on ferme la "fenêtre".

La plupart des "fenêtres" contiennent plusieurs icônes. En cliquant sur celles-ci, on obtient soit de nouvelles informations, soit une autre "fenêtre". Vous pouvez maintenir le BDS enfoncé sur n'importe quelle partie d'une "fenêtre" ou icône pour faire apparaître une brève description de sa fonction.

Si vous essayez d'ouvrir une "fenêtre" déjà ouverte, une ligne blanche clignotera autour pour vous indiquer que vous ne pouvez pas l'ouvrir deux fois.

Le Vieux Manuel

Déplacer les "fenêtres"

Vous aurez assez souvent besoin de déplacer des "fenêtres" sur l'écran.

- Pour cela, cliquez sur la **barre -titre** située en haut de la "fenêtre"
  avec le BGS et maintenez-le enfoncé. Puis tirez la "fenêtre" pour la placer à l'endroit de votre choix.
- Relâchez le BGS; la "fenêtre" restera à sa nouvelle position.

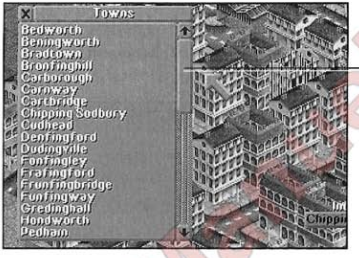
Fermer les "fenêtres"

Vous serez parfois obligé de fermer des "fenêtres" pour qu'elles n'encombrent pas l'écran de jeu principal en 3D.

- Il vous suffit de cliquer le BGS sur le "X" situé dans le coin supérieur gauche d'une "fenêtre" pour la fermer.

Le Vieux Manuel

La barre de scrolling



Fenêtre avec barre de scrolling

Certaines "fenêtres" ne peuvent pas afficher toutes les informations qu'elles contiennent. Donc, pour éviter d'avoir des "fenêtres" trop grandes, une barre de scrolling se trouvant sur le côté droit permet de faire défiler la "fenêtre" vers le haut et le bas. Il vous suffit de cliquer/maintenir enfoncé sur la barre de scrolling et de faire défiler vers le haut/bas ou bien de cliquer sur les flèches haut/bas de la barre de scrolling.

Faire défiler le monde

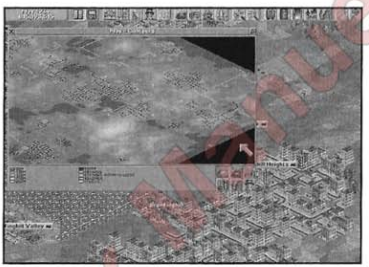
L'opération la plus courante dans *Transport Tycoon* est probablement de se déplacer dans le monde en 3D. Pour cela, il suffit de placer le curseur à n'importe quel endroit de l'écran de jeu principal (3D) et d'appuyer sur le bouton droit de la souris (BDS). Tout en le maintenant enfoncé, déplacez la souris dans la direction dans laquelle vous désirez aller. L'écran défilera alors dans cette direction. Lorsque vous avez atteint l'endroit désiré, relâchez le bouton.

Le Vieux Manuel

La "fenêtre" Carte

Pendant le jeu, vous utiliserez la "fenêtre" Carte.

Les commandes permettant de se déplacer sur la "fenêtre" Carte sont exactement les mêmes que pour la "fenêtre" principale en 3D.



Fenêtre Carte



Icône Carte

- Ouvrez la "fenêtre" Carte en cliquant sur l'icône Carte. Placez le curseur dans la "fenêtre" et appuyez sur le BDS. Tout en maintenant le bouton enfoncé, déplacez la souris dans la direction appropriée. Quand vous avez atteint l'endroit voulu, relâchez le bouton. Si vous cliquez alors dans la "fenêtre" Carte avec le BGS, vous vous retrouverez à la position correspondante dans la "fenêtre" principale en 3D.



Icône Maximum/Minimum

L'icône située dans le coin supérieur droit de la "fenêtre" Carte est l'icône maximum/minimum. Cliquez sur cette icône pour que la "fenêtre" atteigne sa taille maximale. Si vous cliquez de nouveau sur cette icône, la "fenêtre" reprendra sa taille initiale.

Le Vieux Manuel

Faire un zoom/Sortir du zoom

Pour agrandir ou réduire la vue affichée dans la "fenêtre" principale en 3D, cliquez sur l'icône Faire un zoom ou sur l'icône Sortir du zoom .



Icône Faire un zoom



Icône Sortir du zoom

Il y a trois niveaux de grossissement dans *Transport Tycoon:* Elevé, Moyen et Faible.

Le Vieux Manuel

SECTION 3:

Leçons

Le Vieux Manuel

AVANT DE COMMENCER

Pour de plus amples renseignements sur certaines fonctions précises du jeu, consultez la section **Guide de référence** de ce manuel.

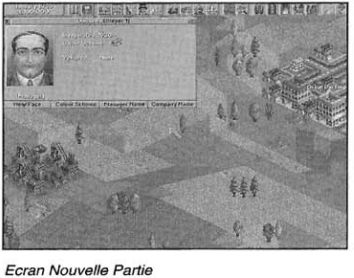
LEÇON NUMERO UN

Réseau routier

Cette leçon vous permettra de passer en revue toutes les commandes de base de *Transport Tycoon* et de mettre en place un petit réseau routier.

Conseil: *Si vous êtes bloqué et ne savez pas comment faire quelque chose, vous pouvez maintenir le BDS enfoncé sur la plupart des icônes et "fenêtres" du jeu pour obtenir une brève description de leur fonction, ou vous référer au Guide de référence de ce manuel.*

- Chargez le jeu comme indiqué dans le Supplément technique.



Ecran Nouvelle Partie

Le Vieux Manuel

- Sélectionnez Nouvelle partie sur le menu principal. Vous vous retrouverez au centre du monde isométrique en 3D, généré au hasard par l'ordinateur.

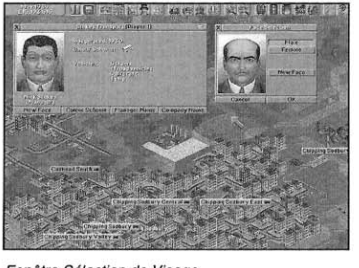
Des usines, des forêts, des scieries et des mines sont placées au hasard sur la carte; d'autres apparaîtront à mesure que le jeu progressera et que la concurrence s'intensifiera.

Au début d'une nouvelle partie, l'image de votre directeur apparaît et vous devez taper votre nom dans la "fenêtre" Nom du directeur.

Nom du directeur

Tapez votre nom et appuyez sur <RETURN> ou bien cliquez sur "OK". La "fenêtre" disparaîtra et votre nom s'affichera sous le visage du directeur. Si vous vous êtes trompé, cliquez sur la barre Nom du directeur (la troisième barre à partir de la gauche, en bas de la "fenêtre") afin de rouvrir la "fenêtre" Nom du directeur. Vous pouvez alors corriger votre erreur et appuyer sur <RETURN>.

Le Vieux Manoir



Fenêtre Sélection de Visage

Visage du directeur, Nom de la société et Couleur de la société

A partir de la "fenêtre" Directeur, vous pouvez également modifier le visage de votre directeur, le nom de votre société et la couleur de vos véhicules.

Le visage de votre directeur est déterminé au hasard mais vous pouvez le modifier.

- Pour cela, cliquez sur le bouton Nouveau visage (en bas à gauche de la "fenêtre"). Cela ouvrira la "fenêtre" Sélection de visage.

Vous avez alors le choix entre Homme, Femme ou Nouveau visage. Sélectionnez Homme ou Femme et cliquez sur Nouveau visage jusqu'à ce que vous trouviez celui de votre choix, puis cliquez sur OK.

Nom de la société

Votre société prendra automatiquement le nom du directeur suivi du mot "Transport".

- Pour changer cela, vous devez cliquer sur le bouton Nom de la société (en bas à droite de la "fenêtre"), effacer le nom affiché en utilisant la touche de retour arrière, taper le nouveau nom et appuyer sur <RETURN> ou cliquer sur "OK".

Couleur de la société

La couleur de votre société est déterminée au hasard.

- Pour en changer, cliquez sur le bouton Choix de couleurs (la deuxième barre à partir de la gauche, en bas de la "fenêtre"). Vous ouvrirez ainsi la "fenêtre" Choix de couleurs.

Le Vieux Manuel



Fenêtre Choix de couleurs

Pour passer en revue les couleurs disponibles, cliquez sur les flèches haut/bas de la barre de scrolling (sur le côté droit de la "fenêtre") ou faites défiler cette barre vers le haut/bas. Vous pouvez alors sélectionner votre nouvelle couleur en cliquant sur le véhicule de la couleur voulue (en cliquant sur un bus, vous fermez automatiquement la "fenêtre" Choix de couleurs).



Icône Fermer fenêtre

Lorsque vous avez terminé, fermez toutes les fenêtres ouvertes en cliquant sur la croix dans le coin supérieur gauche. Vous êtes maintenant prêt à commencer.

Le Vieux Manuel



Ecran Principal

Choisir un endroit où commencer

Cliquez sur l'**icône Carte** pour ouvrir la carte du monde.



Icône Carte



Fenêtre Carte

Placez le curseur sur la "fenêtre" Carte et appuyez sur le bouton droit de la souris (BDS). Ensuite, tout en maintenant le BDS enfoncé, déplacez la souris pour examiner rapidement la carte et trouver un endroit où commencer vos opérations de transport.

Pour cette leçon, vous devez trouver une ville possédant déjà un réseau routier substantiel. Dans la "fenêtre" Carte, les villes apparaissent sous forme de zones marron avec des lignes noires (les routes).

Lorsque vous avez trouvé le lieu adéquat:



Icône Maximum/Minimum

- Cliquez dans la "fenêtre" Carte avec le BGS. Vous vous retrouverez automatiquement au même endroit dans le monde en 3D (votre position est indiquée par les quatre marqueurs jaunes dans la "fenêtre" Carte).

Le Vieux Manuel

Généralement, plus la ville est peuplée et mieux c'est. Essayez de trouver une ville dont la population est de 300 habitants au moins. Vous accédez aux informations concernant la ville en cliquant sur la barre Nom de lieu située près du centre de la ville. Vous ouvrez ainsi la "fenêtre" Informations sur la ville.



Fenêtre Informations sur la ville

Vous pouvez également donner un nouveau nom à une ville à partir de cette "fenêtre" Informations. Pour faciliter cette leçon, nous vous conseillons d'appeler la ville choisie "VILLE UN".

- Cliquez sur la barre Donner un nouveau nom au bas de la "fenêtre".
- Effacez l'ancien nom et tapez Ville Un.
- Cliquez sur OK ou appuyez sur <RETURN>.

Le Vieux Manuel

Commencer la construction



Iclone Construction de Route

- Fermez toutes les "fenêtres" ouvertes (en cliquant sur le X dans le coin supérieur gauche).
- Ouvrez la "fenêtre" Construction de route en cliquant sur **l'icône Construction de route** du groupe Construction.



Fenêtre Construction

Placer des dépôts routiers

Trouvez un emplacement central dans la ville et placez un dépôt de véhicules face à l'une des routes.



Icône Dépôt

- Cliquez sur **l'icône dépôt** puis à l'endroit où vous souhaitez le construire. Du moment que le dépôt est construit sur un terrain plat et dégagé, sur une case adjacente et face à une route, il sera automatiquement relié à la route.

Vous pouvez maintenant acheter des véhicules routiers.

Le Vieux Manuel

Placer des gares d'autobus et des aires de chargement



Icône Gare d'autobus



Icône Aire de chargement

Vous avez maintenant besoin de gares/aires de chargement où pourront s'arrêter vos véhicules. Il faut les placer dans les zones densément peuplées des villes ou près de sites industriels liés à une ville, comme les centrales électriques, les raffineries de pétrole, les scieries et les aciéries. Construisez au moins deux gares d'autobus ou aires de chargement pour commencer, de façon à ce que les véhicules puissent effectuer des trajets, ce qui permet à votre société de gagner de l'argent à chaque voyage. N'oubliez pas de sélectionner la bonne orientation.

Important: *Si vous cliquez sur Afficher zone affectée et tirez le curseur sur la vue principale en 3D, la position proposée de l'**aire de chargement** ou de **la gare** sera représentée par le cadre **blanc**, et la zone affectée par les cases **bleues**.*

Les gares d'autobus ne servent qu'aux passagers et les aires de chargement concernent toutes les marchandises y compris le courrier. Vous pouvez voir le statut de toute aire de chargement ou gare (c.-à-d. ce qui attend, ce qu'elle accepte et son classement) en cliquant dessus à partir de la vue en 3D.

Acheter des véhicules routiers

- Cliquez sur le **dépôt** que vous avez construit (la "fenêtre" Dépôt apparaîtra).
- Appuyez sur le **bouton Nouveaux véhicules** (en bas à gauche de la "fenêtre") pour faire apparaître la liste de tous les véhicules routiers disponibles.

Le Vieux Manuel

Vous pouvez faire défiler la liste de véhicules en cliquant sur les flèches haut/bas de la barre de scrolling située à droite de la "fenêtre".



Fenêtre Nouveaux Véhicules

- Mettez le **Bus Leyland Lion** en surbrillance (il suffit de cliquer sur le nom d'un véhicule pour le mettre en surbrillance).
- Cliquez sur **Construire un véhicule.** Il apparaîtra instantanément dans votre dépôt.

N'oubliez pas *que vous dépensez de l'argent chaque fois que vous cliquez sur une icône de construction. Vous le voyez par la hausse du coût total quand vous dépensez de l'argent.*

- Fermez maintenant la "fenêtre" Nouveaux Véhicules.

Le Vieux Manuel

Affecter des itinéraires aux véhicules routiers

Vous pouvez maintenant affecter un itinéraire au véhicule.

- Cliquez sur le **véhicule** (le Bus Leyland Lion ici). La "fenêtre" Informations sur le véhicule apparaîtra.
- Cliquez sur **l'icône Ordres** pour ouvrir la "fenêtre" Ordres.



Fenêtre Ordres



Icône Ordres

- Cliquez sur **Aller** à. Le curseur se transformera en icône Aller à et un cadre blanc indiquera la case sélectionnée dans la vue en 3D.
- Placez la case sur l'une des gares d'autobus que vous venez de construire et cliquez à nouveau le BGS. Le nom de la gare apparaîtra alors dans la "fenêtre" Ordres.
- Répétez cette opération pour la deuxième gare. Votre bus aura alors son premier itinéraire.

Le Vieux Manuel

- Fermez la "fenêtre" Ordres et cliquez sur la **barre Action du véhicule** en bas de la "fenêtre" Véhicule (avec le drapeau rouge et le mot "A l'arrêt" dessus). Une fois sélectionné, le drapeau deviendra vert et le bus commencera le trajet qui lui est affecté.

C'est le service de transport le plus élémentaire mais c'est un bon début pour créer un réseau routier lucratif. Etendez votre service pour vous relier à d'autres villes. Construisez des dépôts et des gares d'autobus, déterminez des itinéraires pour les marchandises et le courrier dans la ville, exactement de la même manière.

***N'oubliez pas** de vérifier ce que les aires de chargement "acceptent" avant de construire des véhicules. Sinon, vous risquez de gaspiller beaucoup d'argent sur des modes de transport inutiles.*



Fenêtre Aire de Chargement

Le Vieux Manuel



Icône Poubelle

Vendre des véhicules routiers

- A partir de la "fenêtre" Dépôt, cliquez sur le véhicule et amenez-le sur **l'icône Poubelle**. Le véhicule disparaîtra aussitôt et le montant de la vente s'ajoutera au dépôt dans la vue en 3D.



Icône Options de jeu

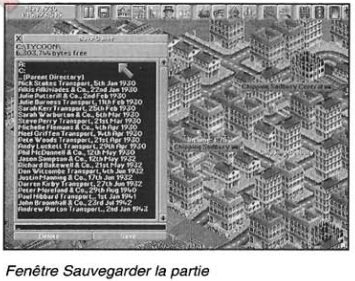
Sauvegarder la partie

- Cliquez sur **l'icône Options de jeu** (un clic sélectionnera Sauvegarder la partie). Vous ouvrirez ainsi la "fenêtre" Sauvegarder la partie.

Votre partie sauvegardée recevra automatiquement un nom (en bas de la "fenêtre"), avec le nom de votre société et la date du jeu. Pour modifier le nom de la partie sauvegardée, il vous suffit d'effacer le nom par défaut, de taper le nouveau nom et de cliquer sur SAUVEGARDER.

- Cliquez sur **l'icône Options de jeu** et sélectionnez **Abandonner la partie.**

Maintenant, suivez la leçon numéro 2 en utilisant ce que vous avez déjà construit dans cette première leçon.



Fenêtre Sauvegarder la partie

Le Vieux Manuel

LEÇON NUMERO 2

Un réseau ferroviaire/routier

Cette partie est la suite logique de la leçon numéro 1. Elle vous apprendra à construire un service ferroviaire de base et à le relier à un réseau routier.

Pour relier les services ferroviaires aux autres services de transport, les combinaisons sont illimitées. En jouant, vous découvrirez de plus en plus de combinaisons, et votre réseau sera en constante mutation. L'exemple suivant devrait vous permettre de commencer.

N'oubliez pas *que d'autres magnats des transports cherchent à occuper toutes les positions clés sur la carte. Vous devez faire vite pour prendre la première place et la garder.*

L'écran Options de jeu

- Cliquez sur **Charger une partie,** cela ouvrira la **"fenêtre" Charger une partie.**



Fenêtre Charger une partie

Le Vieux Manuel

- Sélectionnez la partie de la leçon 1 en cliquant sur son nom.

Vous vous retrouvez donc là où vous avez quitté la leçon précédente. Dans cette deuxième leçon, vous allez relier deux villes par l'intermédiaire d'une ligne de chemin de fer pour voyageurs.

En utilisant la **"fenêtre" Carte**, choisissez la ville la plus proche de celle que vous avez utilisée pour la leçon 1 (VILLE UN) et centrez-la en cliquant dessus (les zones marron).

Appelez cette nouvelle ville "Ville Deux".

- Cliquez sur le nom de la ville, cela ouvrira la "fenêtre" Informations sur la ville.
- Cliquez sur la barre Donner un nouveau nom (en bas de la "fenêtre"), effacez l'ancien nom et tapez **Ville Deux.**
- Fermez toutes les "fenêtres".

Construire une gare ferroviaire

- Cliquez sur **l'icône Construction de voie ferrée**. Cela ouvrira la **"fenêtre" Construction de voie ferrée.**



Icône Construction de Voie Ferrée



Fenêtre Construction de Voie Ferrée

Le Vieux Manuel



Icône Construire une gare

Choisissez un endroit dans la Ville Deux où vous allez placer votre première gare (de préférence aussi près que possible de la Ville Un).

- Cliquez sur **l'icône Construire une gare.** Déterminez l'orientation de la gare et cliquez sur l'icône appropriée.



Icône Orientation de la gare

- Placez la gare dans la vue en 3D en cliquant sur l'endroit choisi. Si le terrain n'est pas plat, vous devrez le rehausser ou l'abaisser en utilisant les icônes.

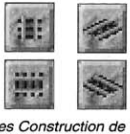


Icônes Rehausser et Abaisser

Retournez à la Ville Un, soit en faisant défiler la vue en 3D, soit en utilisant à nouveau la "fenêtre" Carte.

- Construisez une deuxième gare du côté de la ville le plus proche de votre première gare. Là aussi, il est possible que vous deviez rehausser ou abaisser le terrain.

Maintenant, il faut poser des rails entre les deux gares.



Icônes Construction de voie ferrée

- En utilisant les icônes Construction de voie ferrée, reliez les deux gares.

Utilisez toujours des sections de rails qui vous donnent l'itinéraire le plus rapide et le plus économique.

- Pour poser des rails, il vous suffit de cliquer sur **l'icône Voie ferrée** que vous voulez utiliser, puis de cliquer sur la case désirée dans la vue en 3D.

N'oubliez pas que vous serez peut-être obligé de rehausser ou d'abaisser des sections de terrain. Des messages apparaîtront pour vous avertir quand la construction est impossible. Il est même possible que vous deviez passer certaines zones au bulldozer.

Lorsque les deux gares seront reliées par voie ferrée, vous devrez construire un **dépôt** ferroviaire, de façon à pouvoir acheter et abriter un train.



Icône Construire un dépôt

- Choisissez un endroit plat à proximité de la voie ferrée et cliquez sur **l'icône Construire un dépôt.**

Le Vieux Manuel

Choisissez l'orientation correcte du dépôt et placez-le à côté de la voie ferrée en cliquant sur la case appropriée.

Tout ce qu'il vous reste à faire maintenant est d'acheter le train et de lui affecter un itinéraire.

Acheter des trains

L'achat d'un train est très similaire à celui d'un véhicule routier.

- Cliquez sur le **dépôt** ferroviaire que vous venez de construire.
- Puis, dans la **"fenêtre" Dépôt**, cliquez sur la **barre Nouveaux véhicules** (en bas à gauche de la "fenêtre).

Cela ouvrira la **"fenêtre" Nouveaux véhicules ferroviaires.**

En utilisant la barre de scrolling qui se trouve à droite de la "fenêtre", vous pouvez faire défiler tous les véhicules ferroviaires disponibles.

Pour cette leçon, mettez la Jinty Class (locomotive à vapeur) en surbrillance en cliquant sur son nom, puis cliquez sur la barre **Construire un véhicule** en bas de la "fenêtre".

La nouvelle locomotive apparaîtra dans votre dépôt ferroviaire et la "fenêtre" Trains s'ouvrira.

Vous allez maintenant construire deux wagons de voyageurs de la même façon.

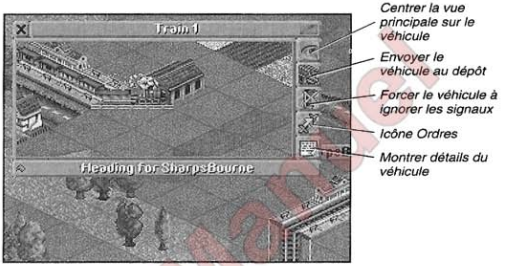
- Mettez un **wagon de voyageurs** en surbrillance en cliquant sur son nom, puis cliquez deux fois sur la **barre Construire un véhicule.**

A présent, fermez les "fenêtres" Dépôt ferroviaire et Nouveaux véhicules en cliquant sur le "X" situé dans le coin supérieur gauche de chaque "fenêtre".

Le Vieux Manuel

Affecter des ordres aux trains

Seule la "fenêtre" Trains devrait être ouverte à l'écran.



Fenêtre Véhicule Ferroviaire

Pour donner des ordres à un train, vous devez suivre la même procédure que pour les véhicules routiers.

- Cliquez sur **l'icône Ordres** (la quatrième en partant du haut sur le côté droit de la "fenêtre"). Vous ouvrirez ainsi la "fenêtre" **Ordres du train.**
- Cliquez sur la **barre Aller à** (en bas de la "fenêtre" Ordres du train), puis sur la gare où vous voulez que le train s'arrête en premier.

Le cadre blanc vous indiquera votre sélection dans la vue en 3D.

- Cliquez à nouveau sur la **barre Aller à,** puis sur la deuxième gare. L'ordre apparaîtra dans la **"fenêtre" Ordres.**
- Fermez la "fenêtre" Ordres.

Le Vieux Manoir

- Pour que le train se mette en marche, cliquez sur la barre Action (en bas de la "fenêtre"). Le message affiché sur cette barre passera de "A l'arrêt" à "En route vers" et indiquera le nom de la gare où le train s'arrêtera en premier.

Le train sortira alors du dépôt et commencera son itinéraire.

Maintenant, sauvegardez votre partie.

Important: *NE sauvegardez PAS deux parties sous le même nom car la plus récente remplacera alors l'ancienne et vous ne pourrez plus retrouver cette dernière.*

Le Vieux Manuel

LEÇON NUMERO TROIS

Votre première compagnie aérienne

Cette leçon vous apprendra à fonder une petite compagnie aérienne. Vous pouvez prendre la suite des deux leçons précédentes ou recommencer depuis le début. Si vous décidez de continuer après la leçon numéro deux, vous risquez de vous retrouver bientôt à court d'argent. Cependant, vous POUVEZ emprunter une somme importante. La limite de cet emprunt dépend de votre niveau de jeu..

- Pour emprunter de l'argent, il vous suffit de cliquer sur l'icône Budget, puis sur la barre Emprunter 10 000 £ située en bas à gauche de la "fenêtre" Finances.



Icône Budget

Vous devrez construire deux aéroports et acheter un avion avant de pouvoir mettre votre service en place. Cela rend le transport aérien très onéreux par rapport aux transports routier et ferroviaire. Lorsque vous jouerez pour de bon, il est peu vraisemblable que vous décidiez de créer une compagnie aérienne avant d'avoir amassé une somme d'argent importante.

***Souvenez-vous** que plus vous empruntez, plus les intérêts sur le prêt sont élevés pour le remboursement, et plus il est difficile de faire des bénéfices.*

Le Vieux Manoir

Sélectionner le site d'un aéroport

Choisissez deux villes importantes, pas trop proches de préférence, mais pas trop éloignées non plus.

Si possible, essayez de trouver une zone étendue et plate à proximité de la ville, car vous aurez moins de frais de nivellement ou de rehaussement du terrain. Ne vous inquiétez pas s'il y a des arbres.



Icône Construction d'aéroport



Icônes Rehausser/Abaisser terrain



Icône Construire an aéroport

Construire des aéroports

- Ouvrez la "fenêtre" Construction d'aéroport en cliquant sur l'icône.
- Aplanissez le terrain si nécessaire en utilisant les icônes Rehausser/Abaisser terrain.
- Cliquez sur **l'icône Construire un aéroport.**
- Placez le curseur et la grille blanche sur le terrain aplani et cliquez le BGS.

L'aéroport apparaîtra instantanément.

A présent, faites de même dans la deuxième ville.

- Placez-vous sur la deuxième ville en faisant défiler la vue en 3D ou en utilisant la "fenêtre" Carte.
- Choisissez un site approprié et nivelez-le (si nécessaire).
- Cliquez sur **l'icône Construire un aéroport** et cliquez à nouveau sur le site choisi.
- Fermez toutes les "fenêtres" ouvertes.

Le Vieux Manuel

Acheter un avion

Maintenant que vous avez construit vos deux aéroports, il ne vous reste plus qu'à acheter un avion et à lui affecter un itinéraire.

- Cadrez l'écran sur l'un des nouveaux aéroports et cliquez sur le hangar. Cela ouvrira la "fenêtre" Hangar de cet aéroport.



Fenêtre Hangar de l'aéroport

- Cliquez sur la **barre Nouvel avion** pour ouvrir la "fenêtre" Nouvel avion.

Un seul modèle d'avion sera probablement disponible en 1930 mais d'autres apparaîtront à mesure qu'ils seront conçus et fabriqués.

- Cliquez sur un avion pour le mettre en surbrillance, puis cliquez sur la **barre Construire un avion** en bas de la "fenêtre".

L'avion apparaîtra dans la "fenêtre" Hangar et la "fenêtre" Avion s'ouvrira également.

Si vous vous trompez en achetant un avion, vous pouvez le revendre à partir de la "fenêtre" Hangar.

Le Vieux Manuel



Icône Poubelle

- Cliquez sur l'avion que vous désirez vendre et amenez-le sur **l'icône Poubelle** de la **"fenêtre" Hangar.** En relâchant le bouton de la souris, l'avion disparaîtra de la "fenêtre". Le montant de la vente s'ajoutera à votre dépôt dans la vue en 3D.

Fermez toutes les "fenêtres" à l'exception de la "fenêtre" Avion en cliquant sur le "X" dans le coin supérieur gauche.

Donner des ordres à un avion

Dans *Transport Tycoon*, la façon de donner des ordres est très similaire pour tous les véhicules.



Icône Ordres de l'avion

- Cliquez sur **l'icône Ordres de l'avion** pour ouvrir la "fenêtre" correspondante.
- Cliquez sur la **barre Aller à** (en bas et au centre de la "fenêtre").

Le curseur se change en curseur Aller à et un cadre blanc indique la case de terrain que vous sélectionnez.

- Cliquez sur l'aéroport où vous voulez que l'avion s'arrête en premier.

Vous devez répéter cette opération pour le deuxième aéroport.

- Cliquez sur la **barre Aller à** puis sur l'aéroport où vous voulez que l'avion s'arrête en deuxième.

Les deux ordres seront affichés dans la "fenêtre" Ordres.

- Fermez la "fenêtre" Ordres en cliquant sur le "X".

Cliquez sur la **barre Action de l'avion** (en bas de la "fenêtre" Avion) pour que l'avion commence son trajet.

Le Vieux Manuel

Vous avez maintenant achevé les leçons et vous êtes prêt à démarrer votre propre société.

S'il y a quelque chose que vous ne comprenez pas, référez-vous au Guide de référence de ce manuel ou cliquez sur les icônes avec le bouton droit de la souris.

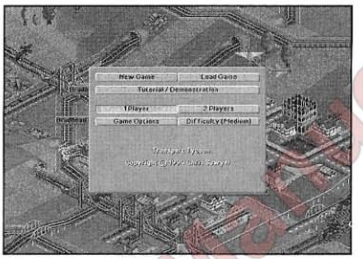
Le Vieux Manuel

SECTION 4:

Guide de référence

Le Vieux Manuel

OPTIONS DE JEU



Ecran Options de jeu

L'écran Options de jeu apparaît lorsque vous chargez *Transport Tycoon*, vous proposant les choix suivants:

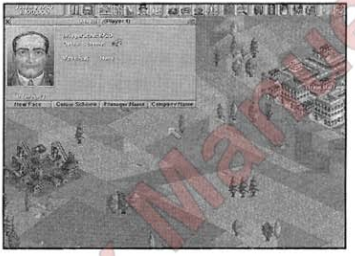
- **Nouvelle partie**
- **Charger une partie**
- **Démonstration**
- **Connexion un joueur/deux joueurs**
- **Options de jeu**
- **Niveau de difficulté**

Le Virgin Manuel

Nouvelle partie

Sélectionnez Nouvelle partie sur l'écran Options de jeu.

Vous allez maintenant commencer une nouvelle partie.



Début de l'écran de jeu

Vous vous retrouvez directement sur l'écran de jeu principal en 3D, avec une nouvelle carte générée au hasard.

Charger une partie



Fenêtre Charger une partie

Le Vieux Manuel

Si vous sélectionnez **Charger une partie** sur l'écran Options de jeu, vous ouvrirez la "fenêtre" Charger une partie.

Les noms de toutes les parties sauvegardées dans le répertoire de *Transport Tycoon* sont affichés dans une "fenêtre". Il vous suffit de cliquer sur le nom de la partie que vous désirez continuer pour la sélectionner.

Démonstration

Lorsque vous sélectionnez le bouton Démonstration sur l'écran Options de jeu, le menu **Démonstration** apparaîtra.

Vous avez le choix entre **quatre** démonstrations à l'écran.

- Rehausser/abaisser le terrain et construire un réseau routier.
- Construire un petit réseau ferroviaire.
- Placer des ports maritimes, des docks, et donner des ordres aux navires.



Fenêtre Démonstration

- Construire des aéroports et donner des ordres aux avions.

Vous avez intérêt à toutes les regarder dans l'ordre. Elles vous permettront d'apprendre rapidement de nombreuses options disponibles dans *Transport Tycoon*.

Le Vieux Manuel

Connexion un joueur/deux joueurs

Cette option est disponible pour la version PC de *Transport Tycoon*. Reportez-vous au Supplément technique pour de plus amples détails.

Options de jeu



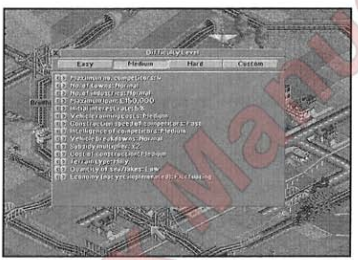
Fenêtre Options de jeu

En cliquant sur la **barre Options de jeu**, vous ouvrez la **"fenêtre" Options.** Veuillez vous référer au paragraphe sur l'icône Options de jeu (voir plus loin) pour obtenir une description détaillée.

Le Vieux Manuel

Niveau de difficulté

Dans la **"fenêtre" Niveau de difficulté**, vous avez le choix entre trois niveaux par défaut: **Dur, Moyen** et **Facile.** Vous pouvez également créer un niveau de difficulté personnalisé en utilisant le bouton **Personnalisé.**



Fenêtre Niveau de difficulté

En cliquant sur le bouton Personnalisé, vous ouvrez la "fenêtre" Options personnalisées. Cette "fenêtre" vous donnera la possibilité de personnaliser toutes les caractéristiques influant sur la difficulté du jeu.

Le Vrai Manuel

LE MONDE EN 3D

Les icônes

En sélectionnant Nouvelle partie sur le menu principal, vous êtes catapulté dans un monde en 3D. Dans le coin supérieur gauche de l'écran, vous voyez la date et la somme totale que vous pouvez dépenser. La somme d'argent avec laquelle vous commencez dépend du niveau de jeu.

En haut de l'écran, vous pouvez voir vingt icônes. Pour connaître leur fonction, cliquez sur ces icônes avec le bouton droit de la souris (BDS) et maintenez-le enfoncé.

De gauche à droite, vous avez les icônes suivantes:

Le groupe Contrôle de jeu



Icône Pause

L'icône Pause: Elle sert à mettre le jeu en pause. Le jeu s'interrompra dans le temps et vous pourrez consulter le manuel ou faire défiler la carte.



Icône Options de jeu

L'icône Options de jeu: Cette icône vous permet de Sauvegarder la partie, d'Abandonner la partie, ou de Retourner au DOS.

Sauvegarder la partie: Pour sauvegarder votre partie, cliquez sur cette icône afin d'ouvrir la **"fenêtre" Sauvegarder la partie**. Vous pouvez conserver le nom par défaut qui est affiché, ou l'effacer et en choisir un nouveau. Lorsque vous êtes prêt à sauvegarder, cliquez sur la **barre Sauvegarder** (en bas à droite de la "fenêtre").

Plus vous jouerez et plus vous accumulerez de parties sauvegardées. Pour effacer une partie sauvegardée, cliquez sur le **nom du fichier de sauvegarde** dans la "fenêtre" Sauvegarder la partie, puis cliquez sur **Effacer** (en bas à droite de la "fenêtre). L'ancienne partie sauvegardée sera ainsi retirée de la liste et de votre disque dur.

LeVie IX Manual



Fenêtre Sauvegarder la partie

Abandonner la partie: Pour abandonner une partie, mais sans quitter *Transport Tycoon*, cliquez sur l'icône **Options de jeu** et maintenez enfoncé, puis mettez Abandonner la partie en surbrillance et relâchez le BGS. On vous demandera si vous êtes sûr de vouloir abandonner le jeu.

Retourner au DOS: Pour retourner au DOS, cliquez sur **l'icône Options de jeu** et maintenez enfoncé, puis mettez Retourner au DOS en surbrillance et relâchez le BGS. On vous demandera si vous êtes sûr de vouloir retourner au DOS.

Le groupe Finances/Informations



Icône Gares

L'icône Gares: Cette icône vous permet de voir toutes vos gares et celles de vos concurrents, ainsi que les aéroports et les docks.

Cliquez sur **l'icône Gares** et maintenez enfoncé, puis mettez le nom de la société qui vous intéresse en surbrillance et relâchez le BGS. Si vous voulez voir vos propres gares, il vous suffit de cliquer sur l'icône Gares.

Vous ouvrirez ainsi la **"fenêtre" Gares.** En cliquant sur un nom de gare dans cette fenêtre, vous irez à l'emplacement de cette gare dans la vue en 3D.

Le Vieux Hamel

A côté des noms des gares se trouvent des petits symboles, indiquant le type de gare dont il s'agit (par exemple, un avion pour un aéroport) et également ce que la gare accepte.



Icône Carte

L'icône Carte: Cliquez sur l'icône Carte et maintenez enfoncé. Vous avez le choix entre ouvrir la "fenêtre" Carte du monde, la "fenêtre" Répertoire des villes et la "fenêtre" Subventions.

La "fenêtre" **Carte du monde** vous permet d'accéder rapidement à n'importe quel endroit de la vue en 3D. Il vous suffit de cliquer à l'endroit voulu dans cette "fenêtre". Pour se déplacer dans la "fenêtre" Carte, on utilise exactement la même méthode que sur l'écran principal en 3D. Cliquez le BDS et maintenez-le enfoncé, puis déplacez la souris dans la direction dans laquelle vous voulez faire défiler la carte. Lorsque vous êtes arrivé à l'endroit voulu, relâchez le BDS et cliquez le BGS sur l'emplacement où vous voulez aller dans la vue en 3D.



Contours du terrain



Véhicules



Industries



Itinéraires de transport



Végétation



Propriétaires terriens

Sur le côté droit de la "fenêtre" Carte, six icônes vous permettent de modifier les informations qui vous sont fournies:

Afficher les contours du terrain sur la carte.

Afficher les véhicules sur la carte.

Afficher les industries sur la carte.

Afficher les itinéraires de transport sur la carte.

Afficher la végétation sur la carte.

Afficher les propriétaires terriens sur la carte.

En bas de la "fenêtre" se trouve la Légende pour les six icônes.

Le Vieux Bureau

La "fenêtre" **Répertoire des villes** vous permet d'accéder rapidement à n'importe quelle ville du monde. Cliquez sur le nom d'une ville pour aller à son emplacement dans la vue en 3D.



Fenêtre Répertoire des villes

La "fenêtre" **Subventions** affiche la liste des subventions actuellement offertes par les municipalités, ainsi que les services qui sont déjà subventionnés.

Les municipalités offrent des subventions aux sociétés de transport pour les encourager à fournir un service dont elles ont besoin.

Ces services subventionnés peuvent être très lucratifs et sont intéressants si vous voulez des rentrées d'argent rapides.



Icône Budget

L'icône Budget: Elle donne des renseignements sur la situation financière de toutes les sociétés et est très utile pour surveiller la concurrence.

Cliquez sur l'icône Budget et maintenez enfoncé pour obtenir la liste de tous les directeurs de sociétés de transport. Mettez en surbrillance celui dont le budget vous intéresse et relâchez le BGS.

Les informations concernant le budget de votre société se trouvent toujours en haut de la liste. Vous pouvez donc accéder rapidement à votre budget personnel en cliquant simplement sur l'icône Budget.

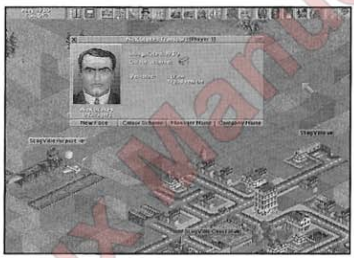
Le Vieux Manuel

A partir de la "fenêtre" Finances, vous pouvez également emprunter et rembourser de l'argent.



Icône Informations sur la société

L'icône Informations sur la société: Cette icône vous permet d'obtenir des informations sur le nombre total de véhicules que vous possédez, de voir les véhicules de vos concurrents, et également de changer différents paramètres: le visage de votre directeur, son nom, le nom et la couleur de votre société.



Fenêtre Informations sur la société

Pour obtenir des renseignements sur les sociétés de vos rivaux, cliquez sur l'icône Informations sur la société et maintenez enfoncé, puis mettez en surbrillance celle qui vous intéresse et relâchez le BGS.

Changer le visage de votre directeur

- Ouvrez votre **"fenêtre" Informations sur la société** et cliquez sur la **barre Nouveau visage** (en bas à gauche de la "fenêtre").

Cela ouvrira la "fenêtre" Sélection de visage.

- Choisissez ensuite **Homme** ou **Femme.**
- Cliquez sur **Nouveau visage** jusqu'à ce que vous trouviez un visage qui vous convienne, puis cliquez sur OK.

Le Vieux Manuel

Changer le nom de votre directeur

- Cliquez sur la **barre Nom du directeur** (la troisième à partir de la gauche, en bas de la "fenêtre" Informations sur la société).

Cela ouvrira la **"fenêtre" Nom du directeur.**

- Effacez l'ancien nom en utilisant la touche de retour arrière, puis tapez le nouveau nom et cliquez sur OK ou appuyez sur <RETURN>.

La "fenêtre" Nom du directeur se ferme automatiquement lorsque vous cliquez sur OK.

Changer le nom de votre société

- Cliquez sur la **barre Nom de la société** (en bas à droite de la "fenêtre" Informations sur la société).

Cela ouvrira la **"fenêtre" Nom de la société.**

- Effacez l'ancien nom de la société en utilisant la touche de retour arrière, puis tapez le nouveau nom et cliquez sur OK ou appuyez sur <RETURN>.

Changer la couleur de votre société

- Cliquez sur la **barre Choix de couleurs** (la deuxième à partir de la gauche, en bas de la "fenêtre").

Cela ouvrira la **"fenêtre" Nouveau choix de couleurs.**

- Utilisez les flèches haut et bas de la barre de scrolling pour voir toutes les couleurs disponibles.
- Cliquez le BGS sur le véhicule de la couleur désirée.

Tous vos véhicules et noms de gares prendront alors la nouvelle couleur.

Le Vieux Manuel



Icône Courbes

Les courbes

L'icône Courbes: Cette icône vous permet de voir six courbes différentes, qui vous donnent une idée précise de votre performance par rapport à vos concurrents:

- La courbe du bénéfice d'exploitation
- La courbe des revenus
- La courbe des cargaisons livrées
- La courbe de rendement
- Le tableau de classement des sociétés
- Le tarif de paiement des cargaisons

Les "fenêtres" des quatre premières courbes ont une icône **Légende** dans le coin supérieur droit. En cliquant sur cette icône, vous ouvrez une **"fenêtre" Légende,** indiquant ce que représentent les données de la courbe.



Icônes de transport

Le groupe Transport

Les icônes de transport: Les quatre icônes suivantes ont des fonctions similaires, mais pour chacun des quatre différents modes de transport: ferroviaire, routier, maritime et aérien.

Ces icônes vous permettent de voir tous vos trains, avions, véhicules routiers et bateaux, et ceux de vos concurrents. A partir de la liste affichée, vous pouvez cliquer sur les véhicules qui vous intéressent pour voir leur position dans la vue en 3D.

En bas à gauche des "fenêtres" de transport se trouvent les boutons Nouveaux véhicules. Pour utiliser ces boutons, il faut que vous ayez déjà construit un dépôt pour le type de véhicule que vous voulez.

Le véhicule sera construit dans le premier dépôt que vous avez construit pour ce mode de transport.

En cliquant sur l'un des véhicules, vous ouvrez sa "fenêtre", ce qui vous permet d'accéder à toutes les informations sur ce véhicule (âge, frais d'exploitation, bénéfice annuel et entretien/fiabilité).

Le Vieux Manuel



Fenêtre d'information sur le véhicule

A partir de la "fenêtre" d'un véhicule, vous pouvez augmenter ou réduire l'intervalle d'entretien. N'oubliez pas que plus les intervalles sont courts et plus la fiabilité est grande.

Les icônes de vue



Icônes Faire un zoom et Sortir du zoom

Les icônes Faire un zoom et Sortir du zoom vous permettent de choisir entre trois niveaux de grossissement. Lorsque vous atteignez le niveau de grossissement maximum ou minimum pour une icône, vous ne pouvez plus la sélectionner.

Le groupe Construction



Icônes de construction

Les quatre icônes suivantes permettent d'ouvrir des "fenêtres" liées à la construction. Ces "fenêtres" contiennent d'autres icônes; certaines concernent la construction en général et d'autres sont spécifiques à chaque mode de transport.

Icônes de construction générales: les icônes Bulldozer et Rehausser/Abaisser terrain sont présentes dans toutes les "fenêtres" de construction.



Icône Bulldozer

Le bulldozer sert à démolir tout ce qui se trouve sur une case de terrain (arbres ou bâtiments). Il ne permet pas de niveler le terrain, il enlève simplement tout ce qui se trouve sur la case. Le coût est déterminé par la taille de ce que vous voulez démolir et son emplacement.



Icônes Rehausser et Abaisser

Les icônes Rehausser et Abaisser vous permettent de niveler le terrain.

Le Vieux Manuel

- Pour rehausser ou abaisser le terrain, sélectionnez l'une des icônes Rehausser ou Abaisser, puis cliquez sur le côté de la case que vous désirez rehausser ou abaisser. Cette moitié de la case sera alors rehaussée ou abaissée. Les icônes Rehausser et Abaisser affectent la moitié d'une case de terrain à la fois.



Barre Enlever

La barre Enlever et les icônes Tunnel et Pont sont uniquement disponibles dans les **"fenêtres" Construction de voie ferrée et de route.**


Icône Pont


Icône Tunnel

La barre Enlever sert à effacer une demi-case de route, une section de rails ou des signaux, sans rien endommager d'autre sur cette case ou autour.

- Sélectionnez ce que vous voulez effacer (une section de rails par exemple) dans la "fenêtre" Construction.
- Cliquez sur **Enlever.**
- Cliquez sur ce que vous voulez enlever dans la vue en 3D. (Un cadre rouge apparaît pour indiquer ce que vous allez enlever.)

L'icône Pont permet à un réseau routier ou ferroviaire de franchir une section de terrain sans avoir besoin de la niveler. Les ponts servent à franchir les vallées peu profondes (la longueur n'a pas de limite mais la profondeur ne peut dépasser une case) et les routes ou voies ferrées précédemment construites.

Le choix de ponts à votre disposition dépend de la longueur du pont proposé. Vous pouvez également construire un pont sur du terrain plat au-dessus d'une route ou d'une voie ferrée, exactement de la même façon.


Icône Pont

Pour construire un pont sur une vallée ou une rivière:

- Cliquez sur **l'icône Pont** (le curseur prendra la forme d'un pont).
- Cliquez le BGS sur la case où vous voulez que le pont commence (cette case doit être inclinée et la vallée ne peut pas faire plus d'une case de profondeur).
- Tout en maintenant le BGS enfoncé, amenez le curseur de la première case à la case où vous voulez que le pont se termine (cette case doit être inclinée, dans la direction inverse de la première).

Le Vieux Manuel



Construire un pont

Lorsque le tracé du pont est indiqué par les cases blanches et vous semble correct, relâchez le BGS.

Les cases blanches disparaîtront alors et la **"fenêtre" Sélectionner un pont routier** s'ouvrira.

Dans cette fenêtre, vous pouvez choisir le type de pont que vous désirez.

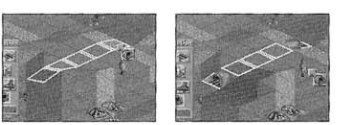
Les quatre ponts ont une limite de vitesse maximum que ne doit dépasser aucun véhicule. Plus le pont est cher, plus les véhicules qui passent dessus peuvent aller vite. A vous de choisir le pont qui vous convient chaque fois que vous en construisez un nouveau.

L'icône Tunnel vous permet de creuser au travers d'une colline ou montagne de n'importe quelle taille, à condition que les deux extrémités soient adaptées à la construction (c.-à-d. inclinées dans la bonne direction). Lorsque vous sélectionnez cette icône, le tracé du tunnel est indiqué par des cases blanches juxtaposées dans la vue en 3D.



Icône Tunnel

- Cliquez sur l'icône Tunnel et placez le curseur sur l'une des entrées du tunnel.
- Si le tracé indiqué par les cases blanches vous semble correct, cliquez à nouveau le BGS. Le tunnel sera alors construit.
- Si le tracé est incorrect ou si les cases blanches ne forment pas de tracé, vous devrez niveler le terrain avant de pouvoir creuser le tunnel.



Construire un tunnel

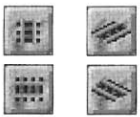
Le Vibry Manuel

Icônes de construction spécifiques



Icône Construction de voie ferrée

L'icône Construction de voie ferrée Cette icône ouvre la "fenêtre" Construction de voie ferrée, qui contient les **icônes Orientation de la voie ferrée,** vous permettant de poser des rails dans n'importe quelle direction.



Icônes Orientation de la voie ferrée

Les icônes Gare et Dépôt ferroviaire vous permettent de sélectionner l'Orientation du bâtiment.

L'icône Gare vous permet également de sélectionner la Taille de la gare et le Nombre de voies.

La taille d'une gare a une grande influence sur l'efficacité avec laquelle les trains sont déchargés. Le nombre de voies limite la quantité de trains pouvant être déchargés en même temps. Les gares où il y a beaucoup de trafic auront besoin de plusieurs voies.



Icônes Gare et Dépôt

N'oubliez pas *que vous pouvez toujours démolir une vieille gare et la remplacer par une plus grande.*



Icône Signaux

L'icône Signaux est nécessaire lorsque les réseaux ferroviaires commencent à se compliquer, surtout lorsque plusieurs trains utilisent une même section de voie ferrée.

Lorsque le trafic s'intensifie sur votre réseau ferroviaire, vous n'avez pas forcément les moyens de construire une nouvelle voie parallèle à une autre voie déjà en place, même s'il y a de la demande pour un nouveau service sur cet itinéraire. La solution est d'avoir deux trains sur la même voie, en utilisant des signaux pour contrôler le trafic (sinon, les conséquences pourraient être catastrophiques).

Il vous suffit de construire deux voies de passage sur la voie principale et de placer des signaux juste avant les entrées aux deux voies de passage.



Icône Construction de route

L'icône Construction de route Cliquez ici pour ouvrir la "fenêtre" Construction de route, contenant les deux **icônes Orientation de la route,** qui vous permettent de construire des tronçons de route d'une demi-case à la fois.



Icônes Orientation de la route

Le Vieux Manuel

- Pour construire un tronçon de route, sélectionnez l'icône correspondant à l'orientation de votre choix.
- Cliquez au centre de l'un des côtés de la case pour construire le tronçon de route dans la moitié correspondante.
- Cliquez dans l'autre moitié de la case pour que la route occupe toute la case.

Pour créer une longue route droite, sélectionnez l'icône d'orientation de route appropriée, cliquez et maintenez le BGS enfoncé sur le point de départ de la route, sur la vue en 3D, amenez le curseur à l'endroit où la route se termine et relâchez le BGS. Cette portion de route droite sera construite immédiatement, si vous en avez les moyens.

Pour construire un tournant dans une case:

- Sélectionnez l'une des icônes d'orientation et placez un tronçon de route dans la case.
- Sélectionnez l'autre icône d'orientation et placez un autre tronçon de route dans la même case.





Icônes Dépôt, Gare d'autobus, et Aire de chargement

Les icônes Dépôt (de véhicules routiers), Gare d'autobus et Aire de chargement de camions: Lorsque vous avez cliqué sur ces icônes, vous devez choisir l'Orientation de ces bâtiments, de la même façon qu'avec l'icône Dépôt ferroviaire.

Faites attention de bien sélectionner l'orientation correcte, sinon les véhicules ne pourront ni entrer dans les bâtiments, ni en sortir.

Le dépôt de véhicules routiers doit faire face à une route.

Choisissez un site où construire le dépôt, puis l'orientation correcte face à la route.

Le Vieux Manoir



Icône Construction de dock



Icône Dépôt maritime



Icône Construire un dock

L'icône Construction de dock: Cliquez sur cette icône pour ouvrir la "fenêtre" Construction de dock.



Fenêtre Construction de dock

Cette "fenêtre" contient l'icône Construire un dépôt maritime et l'icône Construire un dock.

Les dépôts servent à la construction et à l'entretien des navires.

Les docks sont utilisés pour l'embarquement et le débarquement des marchandises et des passagers.

Pour construire un dock, cliquez sur l'icône et placez le curseur à l'emplacement où vous voulez le construire.

Deux cases blanches indiquent l'emplacement sélectionné dans la vue en 3D. L'une de ces cases doit être placée sur le rivage et l'autre sur l'eau. Lorsque les deux cases sont bien placées, cliquez à nouveau le bouton de la souris pour commencer la construction.

Cliquez sur le nom du dock pour voir ce qu'il "accepte".



Icône Construction d'aéroport



Icône Construire un aéroport

L'icône Construction d'aéroport: Cliquez sur cette icône pour ouvrir la "fenêtre" Construction d'aéroport, contenant l'icône Construire un aéroport. Vous aurez le choix entre un aéroport grand ou petit, suivant le niveau atteint dans le jeu.

Le Vieux Manuel

Souvenez-vous *que pour créer un service aérien, vous devez construire deux aéroports et acheter un avion. Les aéroports doivent également être construits sur des zones étendues de terrain plat. Cette forme de transport peut donc s'avérer très coûteuse au départ.*



Icône Arbre

L'icône Planter des arbre/Placer des panneaux: En cliquant sur cette icône et en maintenant enfoncé, deux options apparaissent: **Planter des arbres** et **Placer un panneau.**

Si vous mettez Planter des arbres en surbrillance et relâchez le BGS, la "fenêtre" Arbres apparaîtra, vous donnant le choix entre huit arbres.

- Sélectionnez l'arbre que vous désirez planter et cliquez le BGS à l'endroit voulu dans la vue en 3D.

La plantation d'arbres améliore la popularité de votre société dans la région, mais vous ne pouvez planter qu'un seul arbre par case dans la vue en 3D.

Si vous mettez Placer un panneau en surbrillance, le curseur prendra la forme d'un panneau. Placez le curseur à l'emplacement voulu et cliquez le BGS. Vous devrez alors taper le nom du panneau. Cliquez sur OK et le nouveau panneau apparaîtra dans la vue en 3D.

Pour effacer un panneau, cliquez dessus sur la vue en 3D, effacez tout le texte se trouvant dans la "fenêtre" et appuyez sur <return>. Pour modifier un panneau, modifiez le texte et appuyez sur <return>.



Icône Options

Groupe Options de jeu

L'icône Options: Cliquez sur cette icône et maintenez le BGS enfoncé pour faire apparaître cinq options: Examiner case de terrain, Bâtiments transparents, Options de jeu, Niveaux de difficulté, et Au sujet de *Transport Tycoon*.

Examiner case de terrain: Mettez cette option en surbrillance et relâchez le BGS pour que le curseur se change en point d'interrogation. Vous pouvez alors cliquer sur n'importe quelle case de l'affichage en 3D (un cadre blanc indique la case concernée) et tous les renseignements sur cette case apparaissent. Par exemple: le type de terrain, le coût de déblaiement et le propriétaire.

LeVieux Manuel

Bâtiments transparents: Cette option vous permet de voir au travers de tous les bâtiments et arbres du monde en 3D, ce qui facilite beaucoup votre travail dans une ville en expansion rapide.

Options de jeu: Si vous mettez cette option en surbrillance et relâchez le BGS, la "fenêtre" Options de jeu s'ouvrira. C'est la même fenêtre que celle à laquelle vous accédez à partir du menu principal; elle contient les options de jeu.

"Fenêtres"

"Fenêtres" d'informations: Des "fenêtres" d'informations apparaîtront tout au long du jeu, vous tenant au courant des nouveaux développements, constructions et services. Vous serez ainsi bien informé de la progression des modes de transport et cela pourra vous donner des idées pour de nouveaux services potentiels.



Fenêtre d'informations

Le Vieux Grenier

Bâtiments



Mine de charbon



Centrale électrique



Forêt



Scierie



Raffinerie de pétrole



Ferme



Usine



Derrick



Mine de fer



Aciérie



Dépôt ferroviaire



Gare ferroviaire

Mine de charbon: Les mines de charbon produisent simplement du charbon. Elles n'ont "besoin" de rien.

Centrale électrique: Les centrales électriques ont besoin de charbon pour fonctionner.

Forêt: Les forêts n'ont besoin de rien et produisent du bois (nécessaire pour les scieries).

Scierie: Les scieries ont besoin du bois des forêts et produisent des marchandises.

Raffinerie de pétrole: Les raffineries ont besoin de pétrole provenant de derricks et plus tard, de plates-formes de forage. Elles produisent des marchandises.

Ferme: Les fermes n'ont besoin de rien et produisent du bétail et des céréales.

Usine: Les usines ont besoin de bétail, de céréales et d'acier, et produisent des marchandises.

Derrick: Les derricks n'ont besoin de rien et produisent du pétrole.

Mine de fer: Les mines de fer n'ont besoin de rien et produisent du minerai de fer (nécessaire pour les aciéries).

Aciérie: Les aciéries ont besoin du fer des mines et produisent de l'acier.

Dépôt ferroviaire: Les dépôts ferroviaires servent à construire et à assurer l'entretien des locomotives et des wagons.

Gare ferroviaire: Les gares acceptent les passagers, le courrier et toutes les marchandises. Vous aurez besoin de wagons appropriés pour les transporter.

Le Vieux Manuel



Dépôt routier



Gare d'autobus

Dépôt routier: Les dépôts routiers servent à construire et à assurer l'entretien de tous les véhicules routiers.

Gare d'autobus: Les gares d'autobus n'acceptent que les passagers vous ne pouvez pas donner l'ordre à un véhicule autre qu'un bus de s'arrêter dans ces gares.



Aire de chargement

Aire de chargement: Les aires de chargement acceptent le courrier et les marchandises mais pas les passagers.



Dock



Dépôt maritime

Dock: Les docks acceptent le pétrole en transit d'un champ pétrolifère à une raffinerie. Ils acceptent également les passagers et le courrier.

Dépôt maritime: Les dépôts maritimes servent à construire et à assurer l'entretien de tous les navires et ferry-boats.



Aéroport petit



Aéroport grand

Aéroport (Petit/Grand): Les aéroports acceptent les passagers et le courrier.

Le Vieux Manuel

SECTION 5:

Conseils

Le Vieux Manuel

1 N'empruntez pas trop d'argent au départ car le remboursement des intérêts pourrait ruiner votre société.

2 Utilisez la "fenêtre" Carte pour repérer les régions industrielles et agricoles. C'est beaucoup plus rapide que de faire défiler la vue principale en 3D.

3 Plus vous transportez loin une marchandise, plus vous gagnez d'argent à chaque trajet.

4 Surveillez de près tous vos véhicules. Lorsqu'ils commencent à se faire vieux, ils vous coûtent plus d'argent qu'ils ne vous en rapportent, à cause des pannes et des embouteillages provoqués.

5 Il est possible de faire atterrir les avions les plus rapides sur les plus petits aéroports mais les risques d'accidents sont beaucoup plus importants.

6 En cliquant sur l'icône Pause, tout s'interrompt dans le monde de jeu mais vous pouvez toujours faire défiler la vue principale en 3D ainsi que la "fenêtre" Carte.

7 Les subventions offertes par les municipalités sont très intéressantes financièrement pour celui qui répond à la demande en premier. Elles peuvent être très utiles quand on démarre une société.

8 Les nouveaux véhicules vous sont offerts en exclusivité pendant leur première année de production. Si vous refusez un prototype, l'offre passera à l'un de vos concurrents.

Si vous décidez de prendre un véhicule pendant sa première année, sachez que les risques de pannes sont plus élevés. Cependant, si vous acceptez l'exclusivité d'un véhicule mais n'en achetez aucun, vous perdrez le droit d'utiliser ce véhicule l'année suivante.

Le Vieux Manuel

9 Vérifiez régulièrement les courbes pour voir comment vous progressez par rapport à vos concurrents.

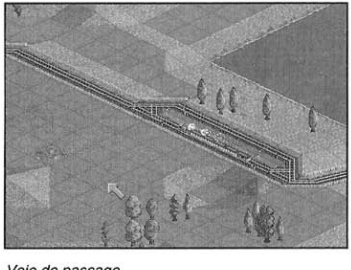
10 Placez des arbres autour d'une gare pour attirer davantage de passagers. C'est très utile lorsqu'il y a une gare rivale à proximité de la vôtre. Les passagers donneront leur préférence à votre gare plutôt qu'à celle de votre concurrent s'il y a des arbres.

11 Construisez des gares avec deux voies si vous en avez les moyens. Cela vous gagnera du temps par la suite, si la demande s'accroît pour cet itinéraire et que vous voulez y affecter un autre train.

12 Changez le nom des villes dans lesquelles vous avez un réseau de transport, de façon à les repérer facilement dans les "fenêtres" Villes et Gares.

13 Lorsque vous construisez une gare, cliquez sur l'icône Afficher zone affectée, afin de voir l'étendue du service fourni par la gare dans la vue en 3D.

14 L'utilisation de voies de passage sur une ligne de chemin de fer à voie unique vous permet d'avoir plusieurs trains sur cette voie. Vous devez placer des signaux sur la voie

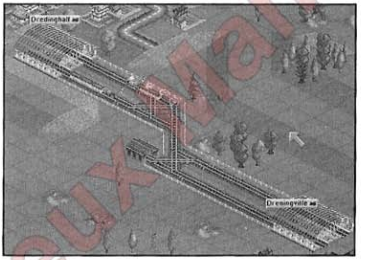


Voie de passage

Le Vieux Manuel

principale, aux deux extrémités de la voie de passage, afin d'éviter des accidents.

15 L'utilisation de voies de croisement lorsque vous avez deux lignes de chemin de fer parallèles, vous permet de faire passer beaucoup plus de trains sur la même section de rails. Placez autant de voies de croisement que vous le désirez entre les deux lignes mais n'oubliez pas de placer des signaux des deux côtés de la voie de croisement, sur la voie principale.

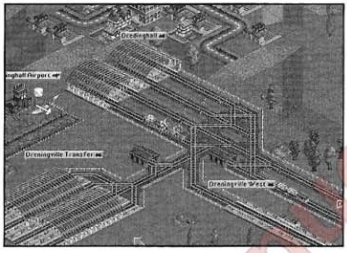


Voies de croisement

16 Les gares à voies multiples accélèrent le chargement et le déchargement car vous pouvez effectuer ces opérations sur plusieurs trains en même temps. Vous gagnez encore du temps si vous connectez toutes les voies à toutes les gares disponibles.

Dans ce cas, pensez bien à placer des signaux juste à l'extérieur de chaque gare, sur chaque voie. Enfin, pour une efficacité maximum, faites en sorte qu'un train puisse entrer dans toutes les gares disponibles par toutes les voies.

Le Vieux Manuel



Gare à voies multiples

17 Pour créer un long tronçon de route ou de rails rectiligne:
- Sélectionnez l'icône d'orientation appropriée
- Cliquez et maintenez le BGS enfoncé sur le point de départ de la route ou de la voie ferrée sur la vue en 3
- Amenez le curseur à l'endroit où la route ou la voie ferrée se termine
- Relâchez le BGS pour construire cette portion de route ou de voie ferrée rectiligne immédiatement.

Le Vieux Manuel



MICROPROSE

The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol BS17 6AY, UK.