TRANSPORT TYCOON

SUPPLEMENT TECHNIQUE

pour Compatibles IBM PC

Le Vieux Manuel

Contenu

Votre boîte *Transport Tycoon* devrait contenir un Manuel de Jeu, ce Supplément Technique, une série de disquettes haute-densité de 3,5" et une carte d'enregistrement.

Equipement Requis

Ordinateur

Pour jouer à *Transport Tycoon,* il vous faut un IBM PC AT ou un ordinateur compatible à 100% avec ce modèle.

L'ordinateur doit avoir un lecteur de disquettes haute-densité et un disque dur.

Il vous faut un processeur 80386 cadencé à 25 Mhz ou un processeur supérieur et au moins 4 Mo de RAM.

Contrôle

Pour jouer à *Transport Tycoon*, vous aurez besoin d'une souris compatible Microsoft et d'un gestionnaire de souris Microsoft (version 8.2 ou plus récente recommandée).

Affichage

Vous avez besoin d'un moniteur couleur avec un système graphique SVGA. Si vous utilisez une carte graphique ou un moniteur compatible, il ou elle doit être compatible à 100% avec le mode graphique SVGA, résolution graphique 640x480, 256 couleurs.

DOS

Il vous faut Microsoft MS-DOS version 5.0 ou supérieure.

Installation

La disquette A de *Transport Tycoon* contient un programme d'installation.

Insérez la disquette A dans votre lecteur de disquettes (A ou B) et activez ce lecteur en tapant "A: [Return]" ou "B: [Return]".

Lorsque le nouveau prompt apparaît, tapez "INSTALL [Return]".

Veuillez suivre les instructions à l'écran.

La routine d'installation par défaut place *Transport Tycoon* dans un répertoire appelé C:\MPS\TRANS.

Instructions de chargement

Allumez votre ordinateur et attendez que le prompt C:\> apparaisse.

Tapez "CD MPS\TRANS [Return]" et ensuite "TYCOON [Return]" pour lancer le jeu.

Remarque: si vous avez installé *Transport Tycoon* dans un autre répertoire, vous devez d'abord taper "CD [nom de votre répertoire]" puis "TYCOON [Return].

Si le jeu ne se charge pas, lisez la section Problèmes de ce supplément technique.

Son

Transport Tycoon supporte les cartes Sound Blaster et 100% compatibles • Sound Blaster AWE 32 • Gravis Ultrasound • Pro Audio Spectrum • Sound Canvas • Roland LAPC -1/ MT-32. • General Midi.

Le vieux manuel

Fichier d'améliorations de Transport Tycoon

Les améliorations suivantes ont été ajoutées au jeu et n'apparaissent pas dans le manuel de jeu.

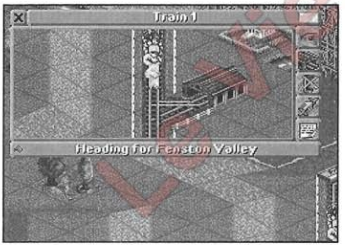
Le système cargo

Dans *Transport Tycoon,* des marchandises et des passagers sortent constamment des bâtiments appropriés. Si une gare se trouve dans un périmètre de quatre cases des bâtiments, les passagers et les marchandises seront acheminés vers celle-ci et attendront le service de transport adéquat. Si plus d'une gare se trouve dans un périmètre de quatre cases, ils iront à la gare dont la capacité de transport correspond à leur chargement.

La capacité des gares dépend de la fréquence des services et est plus importante si des véhicules desservent régulièrement cette gare. Plus les véhicules la desservant sont neufs et rapides, plus la capacité augmentera.

Cependant, la capacité d'une gare diminue si des marchandises ou des passagers attendent longtemps dans une gare.

Commander des véhicules et des vaisseaux



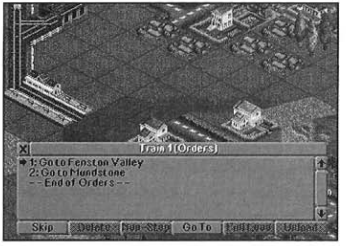
Fenêtre Véhicule

Il y a CINQ barres d'action en bas de la "fenêtre" Ordres pour véhicules: PASSER, EFFACER, ALLER, CARGAISON COMPLETE, et DECHARGER. La "fenêtre" Ordres pour train en a une sixième: NON-STOP. Ces barres d'action vous permettent de donner à vos trains des ordres plus détaillés.

PASSER: si vous cliquez dessus, le véhicule ne s'arrêtera pas à la station suivante. La flèche "Prochain arrêt" (à gauche des noms de gares dans la fenêtre) se déplacera pour indiquer la gare suivante.

EFFACER: pour annuler un ordre à partir de la "Fenêtre" Ordres, par exemple une gare où doit s'arrêter un véhicule, vous devez mettre le nom de la gare en surbrillance dans la "Fenêtre" (ce nom deviendra BLANC pour indiquer qu'il a été sélectionné) puis simplement cliquer sur la barre Effacer. Le nom de la gare disparaîtra de la "Fenêtre".

Le Vieux Manuel



Fenêtre Ordres

NON-STOP: la barre Non-stop ne se trouve que dans la "Fenêtre" Ordres de trains. Pour qu'un train voyage directement vers une gare sans s'arrêter, mettez le nom de cette gare en surbrillance puis cliquez sur la barre Non-stop. L'action apparaîtra après la gare sélectionnée, dans la "Fenêtre" Ordres.

ALLER: la barre Aller est utilisée pour désigner les gares où les véhicules s'arrêtent. Cliquez sur la barre Aller, puis cliquez sur la gare où vous voulez que votre véhicule s'arrête dans la vue en 3D.

Les Ordres apparaîtront dans la "Fenêtre" Ordres lorsque vous les sélectionnez.

CHARGER TOUT: la barre Charger toût permet d'ordonner à un véhicule d'attendre à une gare jusqu'à ce qu'il se remplisse complètement.

Mettez le nom de la gare en surbrillance puis cliquez sur la barre Full Load.

DECHARGER: la barre Décharger permet d'ordonner à un véhicule de se vider dans une gare même si celle-ci n'accepte pas les marchandises qu'il transporte.

Mettez le nom de la gare en surbrillance puis cliquez sur la barre Décharger.

Cette barre peut être très utile lorsque vous transportez des marchandises sur de longues distances et plus d'un trajet.

Estimation du coût

Touche Shift: Si vous maintenez la touche Shift enfoncée pendant que vous construisez quelque chose, vous verrez apparaître l'estimation du coût de cette action, sans l'avoir entreprise et donc sans dépenser de l'argent.

Construction d'un dock

La "Fenêtre" Construction d'un dock contient aussi une icône "Placer balise". Vous pouvez placer une bolise n'importe où dans l'eau puis ordonner à un navire de se diriger vers elle. Elle peut servir comme point de stationnement ou comme repère de route (afin de décongestionner certaines voies navigables étroites).

Le Vieux Manuel

Campagnes publicitaires

Si vous cliquez sur un nom de ville, vous accéderez à la fenêtre Informations sur la ville. Pour accéder ensuite aux options campagne publicitaire, sélectionnez la barre d'action Autorités locales. Vous avez le choix entre Petite, Moyenne ou Grande. Les coûts de campagne, les détails et la barre d'action Faites-le apparaissent tous dans cette fenêtre.

Le Jazz Jukebox



Icône Musique/Son

- Cliquez sur l'icône Musique pour ouvrir la "Fenêtre" Jazz Jukebox.

Vous pouvez contrôler le volume de la musique du jeu et des effets sonores à partir du Jazz Jukebox.



Fenêtre Jazz Jukebox

- Il vous suffit de cliquer sur les "ascenseurs" et de les déplacer pour régler le volume de la musique et des effets sonores.

En bas de la "Fenêtre" Jukebox, vous trouverez cinq icônes qui vous permettront de sélectionner l'ordre et le style des différents airs de jazz que vous entendrez pendant le jeu.

Tous: si vous cliquez sur cette icône, vous entendrez toutes les musiques.

Style ancien: en cliquant sur cette icône, vous entendrez uniquement ce style de musique.

Style moderne: si vous cliquez sur cette icône, vous n'entendrez que ce style de musique.

Personnalisé 1 & 2: ces deux icônes vous permettent de sélectionner et sauvegarder vos airs de jazz préférés parmi les différents styles et de les écouter dans l'ordre de votre choix.

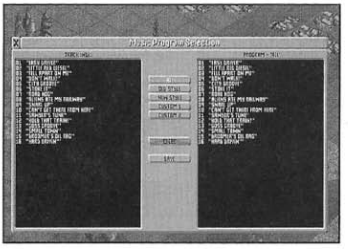
Programmation des boutons Personnalisé

Pour créer votre répertoire musical personnel, cliquez sur **l'icône Programmer** pour ouvrir la Fenêtre Sélection du programme musical.

À gauche de la "Fenêtre", vous trouverez tous les airs de jazz de *Transport Tycoon*.

À droite de la "Fenêtre" vous trouverez l'ordre actuel dans lequel ces airs ont été programmés.

Le vieux manuel



Fenêtre Sélection du programme musical

Le fait de cliquer sur les trois icônes au centre, dans la partie supérieure de la "Fenêtre" (**TOUS, STYLE ANCIEN** et **STYLE MODERNE**) a exactement le même effet que lorsque vous cliquez sur ces icônes à partir du Jazz Jukebox. Chacune d'entre elles donne le répertoire musical permanent pour chaque style (celui-ci s'affiche à droite de la fenêtre de sélection du programme musical).

Les deux autres icônes, **Personnalisé 1** et **Personnalisé 2**, vous permettent de sélectionner vos airs préférés et de créer vos propres répertoires musicaux lorsque vous cliquez dessus.

- Cliquez simplement sur la musique que vous voulez sélectionner à gauche de l'écran.

Votre choix apparaîtra dans votre répertoire à droite de la "Fenêtre". Une fois toutes les musiques sélectionnées, vous pouvez sauvegarder votre répertoire en cliquant sur l'icône sauvegarder.

Si vous voulez remplacer un répertoire il vous suffit de cliquer sur l'icône **Effacer** et sélectionner vos nouvelles musiques.

Lorsque vous êtes satisfait de votre nouvelle sélection, fermez la "Fenêtre" Selection.

Autres icônes du Jazz Jukebox

Flèche arrière: vous permet de passer au morceau précédent du répertoire actuel.
Flèche avant: vous permet de passer au morceau suivant du répertoire actuel.
Stop: permet d'arrêter la musique mais pas les effets sonores.
Play: permet d'entendre la musique suivante du répertoire.
Aléatoire: cette icône permet de réorganiser au hasard l'ordre des musiques.



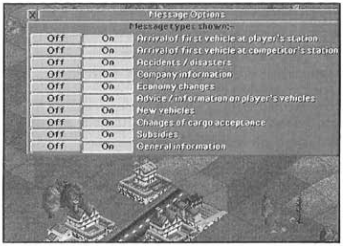
Icône Messages

L'icône Messages

Dans la partie supérieure de l'écran Vue principale, cliquez sur l'icône *messages* (la deuxième icône en partant de la droite) et maintenez le bouton enfoncé pour mettre en valeur deux options: Dernier message/Informations et Réglages des messages.

Dernier message/Informations: si vous placez la barre en surbrillance sur Dernier message/Informations (et que vous lâchez le bouton gauche de la souris, vous ouvrez à nouveau la "Fenêtre" dernières informations que vous aviez déjà à l'écran.

Le vieux Hamster



Fenêtre Options Messages

Réglage des messages: Mettez en valeur cette option et relâchez le bouton gauche de la souris pour ouvrir la "Fenêtre" Option messages. Cette"Fenêtre" contient dix boutons ON/OFF distincts pour vous aider à sélectionner les messages qui apparaîtront à l'écran.

Touches-raccourci des messages

Touche Z - Agrandissement
Touche C - Centrage

Jeu par connexion

Avec la version IBM PC de Transport Tycoon, vous pouvez jouer contre un adversaire sur deux PC différents, grâce à une connexion en série. Le deuxième joueur humain prend la place d'un magnat contrôlé par l'ordinateur, mais vous devrez toujours affronter plus ou moins votre adversaire en mode connexion.

Si vous voulez jouer à deux, vous avez besoin d'un câble en série qui reliera deux ports en série non-utilisés des ordinateurs.

Important: *pour jouer à Transport Tycoon vous avez besoin d'une souris, branchée sur un de vos ports en série. Si vous jouez par connexion, les ports en série de vos deux machines seront utilisés.*



Ecran Options

- Pour jouer par connexion, assurez-vous que le câble Null modem (le câble en série) est bien connecté aux deux machines et qu'une souris est branchée sur vos deux machines.
- Chargez Transport Tycoon normalement sur les deux machines et allez jusqu'au Menu principal.
- Cliquez sur la barre Deux joueurs à partir du Menu principal sur les deux machines.

La **"Fenêtre" Établissement de connexion ordinateur-ordinateur** s'ouvrira.

Cette "Fenêtre" contient toutes les options dont vous avez besoin pour connecter le jeu.

Notre Manuel

Choisissez le port **COM** 1 ou 2 prévu sur vos machines pour connecter la câble null modem. Il n'est pas nécessaire de le brancher sur le même port COM sur les deux machines, mais la sélection doit être correcte, sinon la connexion ne fonctionnera pas. Une fois votre sélection faite sur les deux machines, cliquez sur la barre Essayer la connexion.

Le jeu se chargera et vous pourrez jouer en suivant exactement les instructions du jeu à un joueur; la seule différence est que votre adversaire magnat sera un humain.

Le fichier Readme

Vous pourrez trouver les derniers ajouts, révisions, etc., concernant ce programme dans un fichier intitulé README.TXT, placé dans le répertoire C:\MPS\TRANS. Pour lire ces changements, vous pouvez utiliser les commandes standard de DOS ou l'éditeur de texte DOS 5.0 (Tapez "EDIT README.TXT).

Difficultés de fonctionnement et problémes de chargement

Q. Pourquoi le jeu refuse-t-il de s'installer sur mon disque dur?

1. Vous devez vérifier que votre système possède bien les conditions requises, spécialement en ce qui concerne l'espace libre sur le disque dur, mentionné dans ce Supplément Technique.
2. Si le problème persiste, vous devez faire des copies des disquettes originales, et utiliser les copies au lieu des disquettes d'origine. En effet, une différence d'alignement des têtes de lecture peut parfois suffire à résoudre le problème.
3. Essayez d'installer le programme sur une partition non compactée du disque dur, au cas où Doublespace ou un autre utilitaire similaire poserait des problèmes de compatibilité.

Remarque: si votre disque dur est compacté avec le programme Doublespace fourni avec MS-DOS 6.0/6.2, vous devez doubler la quantité d'espace disque dur nécessaire pendant l'installation: chaque fichier ne se compactera pas selon la même proportion 2:1.

---

4. Enfin, essayez d'installer le jeu sur un autre ordinateur pour voir si le problème se reproduit.

Le Vieux Manuel

Q. Comment copier des disquettes?

Protégez votre disquette originale contre l'écriture en poussant la languette de façon à pouvoir voir à travers.

A partir du prompt C:\>, utilisez la commande DOS, DISKCOPY A: A: [Return]. Suivez ensuite les prompts à l'écran.

Q. Pourquoi mon jeu ne se charge-t-il pas?

Vérifiez la quantité de mémoire requise indiquée dans ce Supplément Technique. Dans la plupart des cas, vous aurez besoin de 557 Ko de mémoire conventionnelle afin de charger le jeu correctement.

Mémoire conventionnelle: Pour vérifier la quantité de mémoire conventionnelle disponible, tapez MEM/C à partir du prompt C:\> et appuyez sur la touche Return. Cherchez la ligne "Largest Executable Program" (taille du plus grand programme exécutable). Si vous n'avez pas suffisamment de mémoire conventionnelle, vous aurez peut-être besoin d'une disquette système.

Q. Qu'est-ce qu'une disquette système?

C'est une disquette qui permet de faire démarrer votre ordinateur et qui contient des fichiers système comme de ceux de votre disque dur. La disquette système vous permettra de libérer une plus grande quantité de mémoire conventionnelle.

Créer une disquette système: Vous trouverez les instructions qui vous permettront de créer une disquette système MS-DOS dans votre manuel Microsoft.

Utiliser une disquette système: Insérez la disquette système dans votre lecteur de disquettes A et allumez votre ordinateur. Vous devez laisser la disquette dans le lecteur pendant le jeu.

Q. Est-ce que je peux lancer mon jeu avec Windows?

Non, ceci n'est pas recommandé à moins que les conditions nécessaires ne le spécifient.

Q. Mon jeu fonctionne-t-il avec DR DOS, Novell DOS 7 ou OS/2?

Le succès n'est pas garanti. Les jeux MicroProse sont actuellement conçus pour fonctionner avec MS-DOS 5.0 ou un DOS 100% compatible.

Le jeu fonctionne trop lentement: Si vous ne lancez pas le jeu à partir d'une disquette système, vérifiez bien que SMARTDRV.SYS ou SMARTDRV.EXE sont bien dans votre fichier CONFIG.SYS ou AUTOEXEC.BAT.

Le Vrai Manuel

Q. Qu'est-ce que la mémoire de base?

C'est le mégaoctet de base de votre machine (1024 Ko). Il est divisé entre la mémoire conventionnelle (640 Ko), où sont chargés MS-DOS et tous les programmes PC, et la mémoire supérieure (384 Ko) où se trouvent les gestionnaires du système (tels que le gestionnaire de la souris).

Dans MS-DOS 5.0, la majorité des drivers associés (comme le driver de souris) sont normalement chargés dans la mémoire supérieure. Si d'autres drivers se trouvent dans la zone de mémoire conventionnelle, cela réduit vos 640 Ko disponibles pour le programme.

Q. Qu'est-ce que la mémoire étendue (extended memory ou XMS)?

La mémoire supplémentaire, au-delà du mégaoctet de mémoire de base de votre PC, est appelée mémoire étendue. L'XMS peut être utilisée pour libérer plus de mémoire conventionnelle afin de pouvoir lancer des jeux nécessitant plus de mémoire. L'XMS peut être également utilisée pour simuler la mémoire paginée. Les premiers 64 Ko de XMS constituent la mémoire haute où DOS est chargé en mémoire, lorsque vous ajoutez la ligne DOS=HIGH dans votre fichier CONFIG.SYS.

Q. Qu'est-ce que la mémoire paginée (expanded memory ou EMS)?

L'EMS fut conçue à l'origine pour donner au PC plus de mémoire pour lancer les programmes. Elle a été inventée bien avant l'XMS, et la plupart des programmes l'utilisent. La majorité des jeux MicroProse tirent parti de l'EMS. La commande DOS EMM386.EXE peut être utilisée pour transformer l'XMS en EMS et devrait être dans votre fichier CONFIG.SYS.

Souvenez-vous que l'espace libre sur le disque dur est également exprimé en mégaoctets (Mo). Ne le confondez pas avec la mémoire, ce sont deux choses différentes.

Gestionnaires de mémoire

Si le programme se bloque de temps en temps ou tombe en panne, il est possible que vous ayez un problème de compatibilité avec votre gestionnaire de mémoire. MicroProse recommande d'utiliser uniquement les gestionnaires fournis avec MS-DOS (ex: HIMEM.SYS et EMM386.EXE). Essayez d'utiliser les gestionnaires de mémoire qui sont fournis avec MS-DOS 5.0, Windows 3.1, MS-DOS 6.0 ou MS-DOS 6.2, dans cet ordre.

Drivers de souris

Il arrive également que le programme se bloque ou tombe en panne en raison d'une incompatibilité avec votre driver de souris. MicroProse recommande le driver Microsoft, MOUSE.COM ou MOUSE.SYS v8.20 ou plus récente. Reportez-vous à votre manuel MS-DOS pour plus de détails. Pour vérifier le driver de souris que vous utilisez, lancez le programme MSD qui est fourni avec Windows 3.1 et MS-DOS 6.0/6.2.

Virtual Manuel

Assistance technique

Si vous avez lu la section Problèmes de ce Supplément Technique, et que vous avez toujours des difficultés avec le jeu, nous pouvons vous aider. Comme nous recevons beaucoup d'appels chaque jour, nous pourrons vous répondre plus efficacement si nous disposons des informations suivantes:

1. Le nom exact du jeu
2. Le type d'ordinateur sur lequel vous jouez
3. La version de votre DOS
4. La quantité de *mémoire conventionnelle, étendue et paginée* dont vous disposez
5. Le message d'erreur exact (s'il y en a un)
6. Le numéro de version du jeu
7. La version et la marque de votre driver de souris

Vous pourrez nous joindre soit par minitel au "3615 MICROPROSE" soit à l'adresse suivante: Ubi Soft - Service consommateurs MICROPROSE - 28, rue Armand Carrel 93100 Montreuil.

Tél: (1) 48-57-05-54

Virus

Sachez qu'un virus provenant d'un logiciel peut infecter votre matériel. Les copies pirates de jeux sont les sources les plus courantes de virus. Rien ne vaut de posséder des logiciels originaux!

Logiciel défectueux

Au cas où le logiciel serait défectueux, veuillez retourner la boîte, avec le reçu, au **lieu d'achat**. MicroProse regrette que les produits ne puissent être remplacés que s'ils ont été achetés directement à la compagnie.

Le Vieux Manuel

Services On-Line

BBS-RU	(+44) 454 327083	(14400 bauds)
	(+44) 454 327084	(14400 bauds)
BBS-ALLEMAGNE	(+49) (0)5241 946484	(14400 bauds)
BBS-AMÉRIQUE	(+1) 410-785-1841	(14400 bauds)

COMPUSERVE

Vous pouvez nous joindre à travers les différents systèmes suivants:
MicroProse Public Forum (Game Publishers Forum "B") (GO GAMBPUB)
Boîte postale de Microprose-Europe: 71333,314
Boîte postale de Microprose-USA: 76004,2223

SPECTRUM HOLOBYTE

Vous pouvez adresser votre courrier directement à SH pour une assistance technique, quelque soit le lieu d'achat du logiciel.

Adresse de Compuserve:
Spectrum Holobyte Public Forum (Game Publishers Forum "B") (GO GAMBPUB)
Boîte postale de Spectrum Holobyte: 76004,2144

Le Vieux Manuel

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

Conception du jeu et programmation ©1994 Chris Sawyer
Documentation, Packaging et Logo ©1994 MicroProse

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.