

MANUEL DE JEU

MICROPROSE
The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol BS17 6BN, R.U.
Tél: (+44) 1454 893900

Conception et programmation du jeu Copyright © 1995 Chris Sawyer.
Documentation, packaging et logo Copyright © 1995 MicroProse Ltd.

Ce manuel, la documentation et le CD qui l'accompagnent, sont sous copyright. Le propriétaire de ce produit a le droit de l'utiliser pour son usage personnel. A l'exception 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 le CD, 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.

MP290239MANR

TABLE DES MATIÈRES

CRÉDITS 5

INTRODUCTION 6

CONTEXTE/LE JEU 8

Le matériel à votre disposition 9
Installation/Chargement 10

COMMENT UTILISER CE MANUEL 11

SECTION 1: DÉMOS 13

Démo 1 15
Démo 2 16
Démo 3 16
Démo 4 16
Démo 5 16

SECTION 2: COMMANDES DU JEU 17

LA SOURIS 18

LES FENÊTRES 19

Déplacer les fenêtres 20
Fermer les fenêtres 20
La barre de scrolling 21
Faire défiler le monde 21
La fenêtre carte 22
Faire un zoom/Sortir du zoom 23
Raccourcis clavier 23

SECTION 3: LEÇONS 25

AVANT DE COMMENCER 26

LEÇON NUMÉRO UN: Réseau routier 26

Nom du directeur 27
Visage du directeur, Nom de la société, et Couleur de la société 27
Choisir un endroit où commencer 30
Commencer la construction 32
Placer des dépôts routiers 32
Placer des gares d'autobus et des aires de chargement . .33
Acheter des véhicules routiers 33
Vendre des véhicules routiers 34
Affecter des itinéraires aux véhicules routiers 35
Sauvegarder la partie 37

LEÇON NUMÉRO DEUX: Un réseau ferroviaire/routier 38

L'écran Options de jeu 38
Construire une gare ferroviaire 39
Acheter des trains 41

SECTION 4: MONDES 45

Créer votre propre scénario avec le World Editor 47
Générer un scénario 47
Modifier la date de départ du scénario 47
Générer le terrain 48
Créer des villes 49
Créer des industries 50
Créer des routes 51
Planter des arbres 52
Ajouter des panneaux 52
Sauvegarder un scénario sur disque 53
Charger un scénario sauvegardé sur disque 53
Quitter l'éditeur de scénario 53
Jouer un scénario sauvegardé 53
Jouer avec un scénario déjà défini 54
Création de scénario: Section de référence rapide 54

SECTION 5: GUIDE DE RÉFÉRENCE . . .59

OPTIONS DU MENU PRINCIPAL 60

Nouvelle partie 61
Charger une partie 62
Créer un scénario 62
Jouer à partir d'un scénario 63
Connexion un joueur/deux joueurs
(Jeu relié par réseau) 64
Jeu avec connexion modem 66
Options de jeu 67
Difficulté 68
Tutoriel/Démonstration 69
Retourner au DOS 69

LE MONDE EN 3D 70

Les icônes 70
Fenêtres 87
Bâtiments 88

SECTION 6: AUTRES FONCTIONS 93

REMARQUES SUR LE JEU 94

SECTION 7: CONSEILS 103

SECTION 8: ASSISTANCE TECHNIQUE .109

Virus 110
Logiciel défectueux 110
Service Clientèle MicroProse 111
Services On-Line MicroProse 112

CRÉDITS

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	Andrew Luckett Daniel Luton Phil McDonnell Jason Sampson Darren Kirby Don Witcombe Craig Lear
Auteur du manuel	Rik Haslam
Directeur de la rédaction	Alkis Alkiviades
Packaging	Sarah Warburton
Conception du manuel	Sarah Kerr
Producteur	Mike Rudderham
Responsable de la marque	Adrian Turner
Éditeurs	Rob Davies Pete Moreland

INTRODUCTION

Transport Tycoon est né du désir de créer un jeu de transports divertissant, dans un monde simulé évoquant la réalité de la manière la plus réaliste possible.

Le jeu a reçu un accueil enthousiaste auprès des joueurs, de l'industrie informatique et de la presse spécialisée dans les jeux vidéos. Cependant, comme tous les concepteurs de jeu le savent, les dates de sortie, le calendrier des campagnes publicitaires et autres contraintes inévitables sont autant d'éléments qui ne leur permettent pas de disposer du temps nécessaire pour parachever leur produit. Aucun jeu n'est parfait, mais c'est le but vers lequel tendent tous les programmeurs et les concepteurs. *Transport Tycoon Deluxe* représente un énorme bond dans cette direction.

Notre objectif n'était pas de créer une version améliorée de *Transport Tycoon*. Ce que nous voulions, c'était créer un nouveau jeu en nous fondant sur les éléments qui ont fait le succès du premier. Nous voulions garder la facilité de jeu et le réalisme de *Transport Tycoon,* tout en améliorant le jeu d'une façon radicale. Les informations suivantes vous indiquent les éléments qui font de *Transport Tycoon Deluxe* un digne successeur du jeu d'origine.

- 3 nouveaux environnements de jeu avec des climats, une topographie, des industries et des milieux différents.
- World Editor: créez un nombre illimité de scénarios personnalisés.
- Héliports.
- Trains et réseaux de communication Maglev.
- Achetez/vendez des parts et rachetez des sociétés concurrentes.
- Possibilité de jeu sur réseau.
- Encore plus de gares et de véhicules.
- Communication de l'information améliorée.
- Noms de véhicules/villes/gares personnalisés.
- Rééquipez avions et bateaux pour transporter différents types de cargaisons.

Transport Tycoon Deluxe établit de nouveaux standards dans la simulation d'environnements mondiaux réels. Vous verrez que les adversaires contrôlés par ordinateur sont vraiment à la hauteur. Ne vous attendez pas à quelque chose de facile, ces "tycoons" de silicone sont sans pitié. Ils fermeront un service en un rien de temps s'ils découvrent qu'il est inefficace, et ils sont toujours en train d'essayer de développer des moyens de transports lucratifs. Il vous faudra faire preuve d'un sens des affaires très développé pour rester en tête du lot. Si vous n'arrivez pas à suivre le rythme, ne vous inquiétez pas, vous pouvez modifier un grand nombre de configurations, et si vos adversaires contrôlés par ordinateur vous laissent planté sur la ligne de départ, vous pouvez toujours planifier un rachat d'entreprise.

Un autre élément qui nous semblait vital au succès de *Transport Tycoon Deluxe* était l'introduction d'une possibilité de jeu via le réseau. Vous pouvez à présent affronter vos amis et collègues grâce à ce système. Soyez prudent cependant, vous pourriez finir par passer toutes vos journées à construire des réseaux de communication et à livrer des marchandises à travers le monde de *Transport Tycoon Deluxe.*

Les concepteurs de *Transport Tycoon Deluxe* ont fait leur maximum pour créer un jeu de la meilleure qualité possible. Nous espérons sincèrement que vous prendrez beaucoup de plaisir à jouer. Bonne chance!

CONTEXTE/LE JEU

Nous sommes en 1950: on vient de vous prêter FF1.000.000, et vous avez un siècle pour montrer votre génie et devenir un "Transport Tycoon" (roi des transports).

Transport Tycoon Deluxe vous offre quatre vastes environnements de jeu (dont chacun génère au hasard un nombre illimité de scénarios de jeu), constitués de nombreuses petites villes et de matières premières. Si vous le désirez, vous pouvez même créer vos propres scénarios de jeu à l'aide du World Editor.

En tant que tycoon en herbe, vous disposez d'une grande somme d'argent empruntée et vous devez faire vos preuves: mettre la machine en marche pour devenir l'homme le plus riche du monde.

Vos rivaux sont nombreux et impitoyables et vous allez devoir agir vite et créer les réseaux clés qui rapportent. Construisez des gares, des aéroports et des docks, ainsi qu'un réseau routier, ferroviaire, aérien et maritime 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 et des bateaux 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. Vous pourrez même racheter des sociétés rivales et fonder de nouvelles industries qui vous rapporterons des bénéfices de plus en plus élevés pour votre réseau de transport.

Le moment est venu de montrer qui vous êtes, de devenir le meilleur, LE ROI DES TRANSPORTS.

LE MATÉRIEL À VOTRE DISPOSITION

Votre jeu *Transport Tycoon Deluxe* est composé de ce manuel et d'un Compact Disc.

Équipement requis

Ordinateur

IBM PC 486 Pentium ou ordinateur 100% compatible.

L'ordinateur doit posséder un lecteur CD-ROM et un disque dur.

Transport Tycoon Deluxe fonctionne avec un processeur cadencé à 25 MHz ou supérieur et au moins 4 Mo de RAM et 4 Mo d'espace sur le disque dur pour l'installation et 200Ko pour chaque partie sauvegardée.

Commandes

Pour jouer à *Transport Tycoon Deluxe,* il vous faut une souris Microsoft ou compatible et un gestionnaire de souris Microsoft (version 8.2 ou supérieure conseillée).

Affichage

Transport Tycoon nécessite un moniteur couleur avec un système de graphismes SVGA. Si vous utilisez un moniteur/une carte graphique compatible, assurez-vous qu'il/elle soit compatible à 100% avec les systèmes SVGA 256 couleurs 640 x 480. La carte graphique SVGA doit être 100% compatible VESA, ou doit avoir un gestionnaire logiciel VESA 100% compatible.

DOS

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

INSTALLATION/CHARGEMENT

Installation

Un programme d'installation est inclus sur le CD *Transport Tycoon Deluxe.*

Insérez le CD dans votre lecteur CD et désignez ce lecteur (en tapant "D:{Return}).

Quand le prompt apparaît, tapez "INSTALL {Return}".

Suivez les instructions à l'écran.

La routine d'installation par défaut (prédéfinie) installe *Transport Tycoon Deluxe* dans un répertoire appelé C:\MPS\TTDLX

Instructions de chargement

Allumez votre ordinateur et attendez que le prompt C:\> apparaisse. Insérez le CD *Transport Tycoon Deluxe* dans le lecteur CD.

Tapez "INSTALLF {Return}" , puis "TYCOON {Return}" pour exécuter le jeu.

Remarque: si vous avez installé *Transport Tycoon Deluxe* dans un autre répertoire, tapez "CD{nom du répertoire} {Return}", puis "TYCOON {Return}".

Son

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

COMMENT UTILISER CE MANUEL

Ce manuel est divisé en **8** sections principales:

Section 1: Démos.

Ce sont des tutoriels qui apparaissent à l'écran pour vous présenter rapidement *Transport Tycoon Deluxe.* 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.

Pour expliquer comment se déplacer dans le monde de *Transport Tycoon Deluxe,* comment ouvrir et fermer les fenêtres de jeu et comment effectuer les sélections.

Section 3: Leçons.

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

Section 4: Mondes.

Une description des différents environnements dans lesquels vous pouvez jouer, accompagnée d'un guide sur l'utilisation de World Editor si vous voulez créer vos propres environnements de jeu personnalisés.

Section 5: Guide de référence.

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

Section 6: Autres Fonctions.

Conçu pour aider le joueur à utiliser quelques-unes des fonctions plus complexes du jeu.

Section 7: Conseils.

Cette section vous aidera à tous les niveaux de jeu.

Section 8: Assistance technique et Service clientèle

SECTION 1:

Démos

AVANT DE COMMENCER

Installez et chargez *Transport Tycoon Deluxe.*

Vous irez alors au Menu Principal.



Menu Principal

DÉMOS

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

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.

Démo 5:

- Construction avancée de chemin de fer.

SECTION 2:

Commandes du jeu

LA SOURIS

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

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-six 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:*

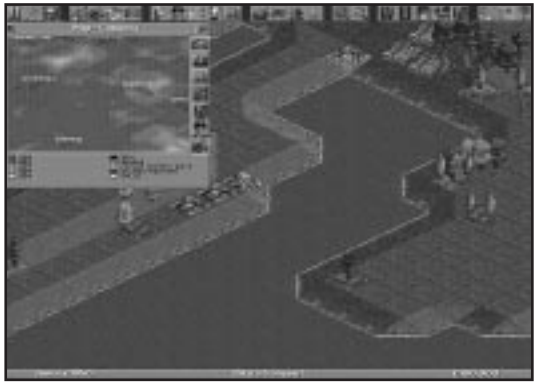
Pour déplacer une "fenêtre" sur l'écran par exemple, placez le curseur de la souris sur la barre qui se trouve en haut de la "fenêtre", cliquez le BGS et maintenez-le enfoncé, puis "tirez" le curseur/la "fenêtre" jusqu'à l'endroit de votre choix et relâchez le BGS. La "fenêtre" restera alors ouverte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

LES “FENÊTRES”

Transport Tycoon Deluxe 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.

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.

La 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.

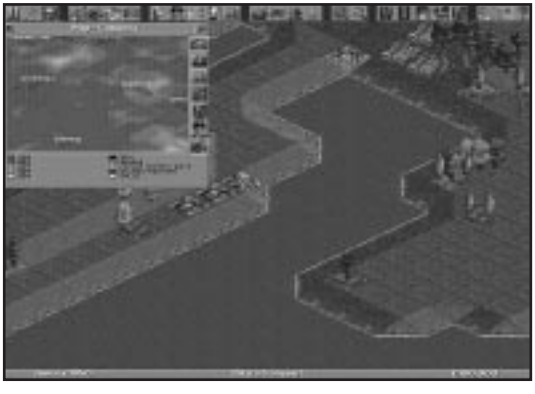
Faire défiler le monde

L’opération la plus courante dans *Transport Tycoon Deluxe* 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.

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.

Faire un zoom/Sortir du zoom


Icône Faire un zoom


Icône 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.

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

Raccourcis-clavier

Avec les touches allant de ‘F1’ à ‘F12’, vous pourrez avoir accès aux fonctions remplies par les icônes en haut de l’écran. ‘F1’=Pause, ‘F2’=Options, etc.

Les touches ‘1’ à ‘4’ permettent d’activer les icônes de construction de voies ferrées si la fenêtre correspondante est affichée.

Les touches ‘1’ et ‘2’ activent les icônes de construction de routes si la fenêtre correspondante est affichée.

‘C’ permet de centrer la vue en 3D sur l’endroit indiqué par le pointeur.

‘Z’ permet de centrer et de faire un grossissement sur l’endroit indiqué par le pointeur.

‘Esc’ ramène le pointeur à la position normale et annule la fonction qui était activée juste auparavant (par exemple pointeur de construction de voies ferrées, etc.)

La ‘barre d’espacement’ annule la fenêtre d’informations actuelles.

‘Del’ ferme les fenêtres non essentielles.

SECTION 3:

Leçons

AVANT DE COMMENCER

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

LEÇON NUMÉRO UN

Réseau routier

Cette leçon vous permettra de passer en revue toutes les commandes de base de *Transport Tycoon Deluxe* 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.
- Sélectionnez Nouvelle partie sous le menu principal. La fenêtre Sélection de partie apparaîtra, vous permettant de choisir un scénario ou un jeu sauvegardé stocké sur le CD, ainsi que des "parties générées au hasard". Cliquez sur "partie générée au hasard". Vous vous retrouverez au centre du monde isométrique en 3D.

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 apparaîtra et vous devrez 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>.

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.



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

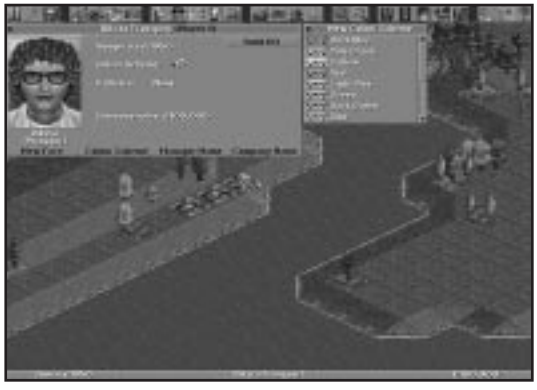
Votre société prendra automatiquement le nom du directeur suivi du mot "Transport".

- Pour changer cela, vous devez cliquez 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.



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).

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.



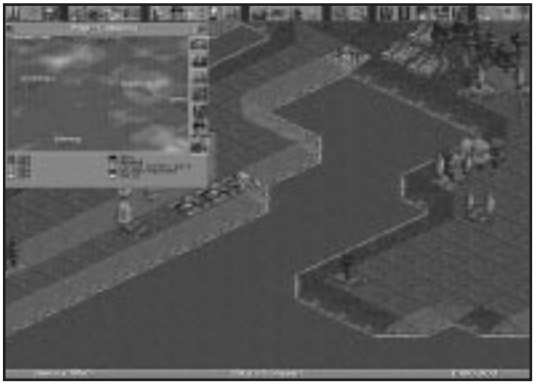
Ecran principal

Choisir un endroit où commencer



Icône Carte

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



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:

- 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).

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>.

Commencer la construction

- 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.



Icône Construction de route



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. Assurez-vous que vous sélectionnez l’orientation de dépôt correcte, sinon les véhicules seront incapables d’y entrer ou d’en sortir.

Vous pouvez maintenant acheter des véhicules routiers. Vérifiez que l’entrée du dépôt mène bien à une route, sinon les véhicules seront incapables d’accéder au dépôt ou d’en ressortir.

Placer des gares d'autobus et des aires de chargement



Icône Gare d'autobus



Icône Aire de chargement

Vous avez maintenant besoin de gares/dépôts 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.

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 Nouveau Véhicule

- Mettez le **Bus MPS Regal** 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" Véhicules.

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.

Si le véhicule est en route, il suffit de le renvoyer au dépôt (cliquez sur l'icône Dépôt lorsque la vue est centrée sur le véhicule). Le véhicule ne peut être vendu que s'il est immobile au dépôt.

Affecter des itinéraires aux véhicules routiers

Vous pouvez maintenant affecter un itinéraire au véhicule.

- Cliquez sur **le véhicule** (le Bus Regal MPS ici). La “fenêtre” Informations sur le véhicule apparaîtra.
- Cliquez sur **l’icône Ordre** pour ouvrir la “fenêtre” Ordres.



Icône Ordre



Fenêtre 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.
- 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 en développant des modes de transport inutiles.



Fenêtre Aire de chargement

- Cliquez sur **l'aire de chargement** dans la vue en 3D pour voir ce qu'elle accepte et ce qui attend d'être ramassé.

Sauvegarder la partie



Icône Disquette

- Cliquez sur l'icône Disquette (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 Disquette** 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

LEÇON NUMÉRO 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

- Sélectionnez la partie de la leçon 1 en cliquant sur le nom sous lequel vous l'avez sauvegardée.

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) dans la "fenêtre" carte.

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



Icône Construction de voie ferrée

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



Fenêtre Construction de voie ferrée

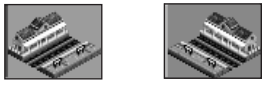
Choisissez un endroit dans la Ville Deux où vous allez placer votre première gare (de préférence aussi près que possible de la Ville Un).

- Cliquez sur **l'icône Construire une gare**



Icône Construire une gare

Déterminez l'orientation de la gare et cliquez sur l'icône appropriée.



Icônes Orientation de gare

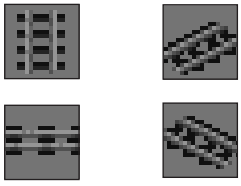
- Placez la gare dans la vue en 3D en cliquant sur l'endroit choisi. Si le terrain n'est pas plat, vous devrez le rehausser ou l'abaisser en utilisant les icônes Rehausser et Abaisser terrain.

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



Icônes Rehausser et Abaisser terrain

- 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.



Icônes Construction de voie ferrée

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

- 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.**

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 le **Kirby Paul** (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”.

Affecter des ordres aux trains



Fenêtre Train

Seule la “fenêtre” **Trains** devrait être ouverte à l’écran.

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

- Cliquez sur **l’icône Ordres** (la cinquième 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.
- 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.

SECTION 4:

Mondes

MONDES

Quatre mondes ou climats différents sont disponibles dans *Transport Tycoon Deluxe*: tempéré, arctique, tropical et pays des jouets.

Chacun de ces climats a ses propres caractéristiques. Dans le climat tempéré, vous avez des terrains fertiles et herbeux, de grands champs de céréales et des zones boisées.

Dans un climat arctique, vous avez des paysages de type nord-américain, avec de grandes montagnes enneigées et des zones boisées. Les villes dans les zones enneigées nécessitent des réserves de nourriture supplémentaires avant de pouvoir s'étendre.

Dans le climat tropical, vous avez un paysage de type sud-américain, avec des zones de forêts tropicales et des déserts. Les villes en plein désert nécessitent une réserve d'eau et de nourriture avant de pouvoir s'étendre. Les forêts tropicales sont coûteuses à déboiser, mais vous pouvez en retirer des bénéfices en créant une scierie.

Dans le pays des jouets, vous avez un mélange haut en couleurs d'éléments ludiques: véhicules avec un visage, bâtiments en forme de jouets, industries farfelues et des villes aux noms fantaisistes.

Dans chaque climat ou monde, vous trouverez différentes industries, qui tirent avantage du milieu naturel pour se développer. Des tactiques valables dans un des mondes n'auront pas du tout le même résultat dans un autre.

Créer votre propre scénario avec le World Editor

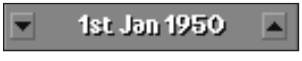
Si vous sélectionnez un monde ou un climat dans le menu principal et que vous cliquez ensuite sur **Créer scénario,** vous accéderez au World Editor.

Le World Editor vous permet de construire et d'éditer votre propre monde à partir de rien. Vous créez le terrain, les lacs, les montagnes, les villes et les industries.

Générer un scénario

Si vous sélectionnez **Créer Scénario**, vous verrez un monde en 3D complètement vierge (au départ, ce n'est que de l'eau) et des icônes en haut de l'écran. Ce sont elles qui vous permettent de créer paysage, villes et industries.

Modifier la date de départ du scénario



Icône Date de départ

La date de départ du scénario actuelle apparaît en haut de l'écran, entre les icônes Disquette et Carte. Pour que le jeu commence plus tard que la date affichée, cliquez sur la flèche Haut. Le scénario peut commencer en n'importe quelle année entre 1950 et 1975. De la même façon, vous pouvez utiliser la flèche Bas pour que le jeu commence plus tôt.

Générer le terrain



Icône Terrain

- Cliquez sur l'icône Terrain en haut de l'écran pour faire apparaître la fenêtre de création de terrain.



Fenêtre de Création de terrain

Utilisez les icônes Abaisser Terrain et Rehausser Terrain pour abaisser et rehausser des parties du terrain. Les points blancs, au centre de la fenêtre, montrent la taille de la zone de terrain qui sera abaissée ou rehaussée lorsque vous cliquerez une fois avec le bouton gauche de la souris (BGS). Utilisez les flèches Haut et Bas pour augmenter ou diminuer la taille de cette zone.

Les icônes Rocher, Phare et Emetteur peuvent être utilisées pour placer des zones rocailleuses, des phares ou des émetteurs dans le paysage.

Terrain au hasard: En cliquant sur la barre Terrain au hasard, vous générerez un paysage au hasard, sur toute la carte (N'oubliez pas que vous pouvez utiliser les réglages de paysage dans la fenêtre Niveau de difficulté pour sélectionner le Type de terrain et la Quantité d'océans générés).

Redéfinir Terrain: Si vous cliquez sur Redéfinir Terrain, vous reviendrez à un écran où il n'y a que de l'eau.

Créer des villes



Icône Ville

- Cliquez sur l'icône Ville en haut de l'écran pour faire apparaître la fenêtre de création de ville.



Fenêtre de Création de ville

Sélectionnez la taille de la ville de votre choix parmi celles qui sont disponibles.

- Cliquez sur Nouvelle Ville.
- Cliquez sur une zone de terrain plat où vous désirez construire une ville.

Vous pouvez aussi cliquer sur Ville au hasard pour construire une ville d'une taille donnée (petite, moyenne ou grande) à un endroit choisi au hasard.

Une fois une ville créée, vous pouvez cliquer sur son nom pour faire apparaître la fenêtre Informations sur la ville.

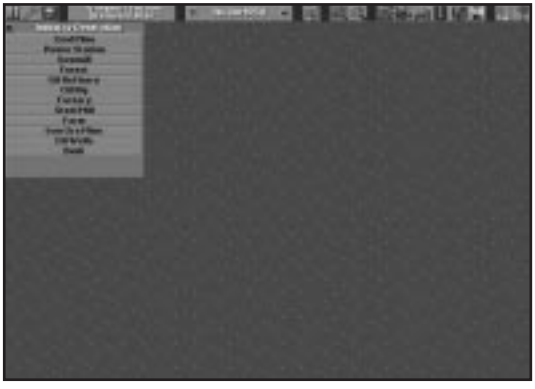
Elle vous permet de changer le nom de la ville. Vous y trouverez également une barre Développer qui vous permet d'agrandir la ville de façon à ce qu'elle fasse la taille de votre choix, et une barre Effacer/Enlever qui vous permet de faire disparaître entièrement la ville (et toutes les routes et industries qui y sont associées) du monde du jeu.

Créer des industries



Icône Industries

- Cliquez sur l'icône Industries en haut de l'écran pour faire apparaître la fenêtre Création d'industries.



Fenêtre Création d'industries

Sélectionnez le type d'industrie de votre choix sur la liste, en cliquant dessus avec le BGS, puis cliquez sur une zone de terrain plat sur laquelle bâtir votre industrie.

Remarque: *pour pouvoir lancer une industrie, il faut qu'il y ait au moins une ville.*

Vous ne pouvez avoir qu'une industrie d'un type particulier près de chaque ville.

Pour construire la plupart des industries, il suffit d'avoir une zone de terrain plat, mais vous ne pouvez construire une banque QUE SI la population de la ville est supérieure à 1200; une plate-forme pétrolière ne peut être construite qu'en pleine mer et aux limites du monde.

Créer des routes



Icône Routes

- Cliquez sur l'icône Routes en haut de l'écran pour faire apparaître la fenêtre Construction de routes.



Fenêtre Construction de routes

Comme dans le jeu d'origine, utilisez les icônes Construction de Route, Pont et Tunnel afin de construire des routes supplémentaires pour les villes.

Planter des arbres



Icône Arbres

- Cliquez sur l'icône Arbres en haut de l'écran pour faire apparaître la fenêtre Arbres.



Fenêtre Arbres

Sélectionnez le type d'arbre de votre choix parmi ceux qui sont à votre disposition et cliquez sur l'affichage en 3D pour planter des arbres. Vous pouvez aussi cliquer sur la barre Arbres au hasard pour planter des arbres au hasard partout dans le monde de jeu.

Ajouter des panneaux



Icône Panneau

Utilisez l'icône Panneau en haut de l'écran pour placer vos panneaux, ou marqueurs personnalisés, sur l'affichage en 3D. Une fois le panneau placé, utilisez le clavier afin de modifier le texte sur le panneau.

Pour effacer un panneau, cliquez dessus dans l'affichage en 3D, puis utilisez la touche Delete pour effacer le texte, et enfin cliquez sur OK.

Sauvegarder un scénario sur disque


Icône Disquette

- Cliquez sur l'icône Disquette en haut de l'écran pour sauvegarder le scénario sur disque. Tapez un nom facile à reconnaître pour votre scénario.

Charger un scénario sauvegardé sur disque

- Cliquez sur l'icône Disquette en haut de l'écran, amenez la barre de surbrillance sur Charger scénario et relâchez le BGS.

Quitter l'éditeur de scénario

- Cliquez sur l'icône Disquette en haut de l'écran, amenez la barre de surbrillance sur Quitter Créateur et relâchez le BGS. (N'oubliez pas de sauvegarder le scénario que vous êtes en train d'éditer si vous voulez y jouer ou continuer à l'éditer ultérieurement.)

Jouer un scénario sauvegardé

Avant de commencer à jouer un scénario, sélectionnez le niveau de difficulté de votre choix (pour régler le nombre de concurrents, etc.).

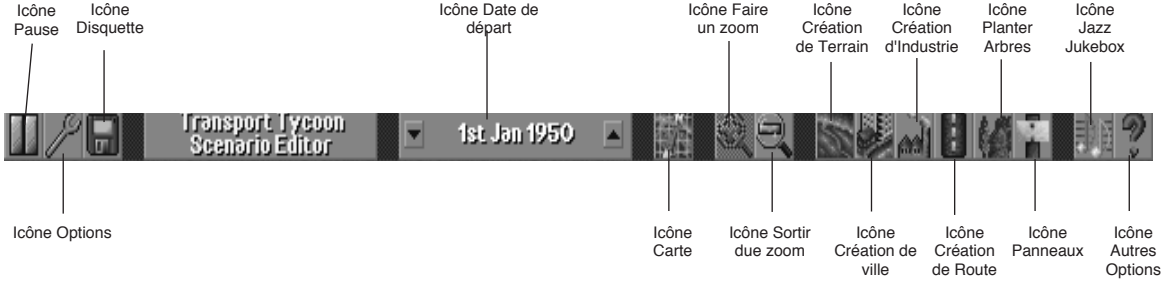
Sélectionnez Jouer Scénario sur l'écran Options de jeu pour commencer un nouveau jeu à partir du scénario que vous avez créé et sauvegardé sur votre disque dur. Pour commencer à jouer, sélectionnez le scénario de votre choix dans la "fenêtre" Charger un scénario.

Jouer avec un scénario déjà défini

Le CD *Transport Tycoon Deluxe* contient un certain nombre de jeux et de scénarios sauvegardés que vous pouvez utiliser pour jouer. Pour y avoir accès, il vous suffit de sélectionner **Nouvelle Partie** à partir du **Menu Principal.**

Un menu apparaîtra, vous permettant de sélectionner une “partie générée au hasard” (en jaune), un jeu sauvegardé (en bleu) ou un scénario (en vert). Mettez l’option désirée en surbrillance et cliquez dessus à l’aide du BGS.

Création de scénario: Section de référence rapide





Icône Pause

1. Pauser le jeu

Sélectionnez cette icône pour mettre le jeu en pause. Vous pourrez toujours faire défiler le monde en 3D.



Icône Options

2. Barre d'outils des options de jeu

a. Options de jeu:

- a1 Type de monnaie
- a2 Véhicules routiers - volant à gauche/à droite
- a3 Sauvegarde automatique - off/tous les 3, 6 ou 12 mois
- a4 Noms des véhicules - par défaut/personnalisé
- a5 Distance - en miles/en kms
- a6 Noms des villes - type de langue

b. Configuration de la difficulté

c. Noms des villes

d. Noms des gares

e. Panneaux

f. Niveau d'animation

g. Niveau de Détail

h. Bâtiments transparents



Icône Disquette

3. Options Charger/Sauvegarder

Sélectionnez cette icône pour:

Sauvegarder un scénario: Donnez un nom, sauvegardez ou effacez votre scénario.

Charger un scénario: Mettez en surbrillance et sélectionnez un scénario.

Quitter Éditeur: Pour retourner à l'écran d'introduction de Création de scénario.



Icône Date

4. Date de départ

Vous pouvez choisir n'importe quelle date de départ comprise entre 1950 et 1975 en utilisant les flèches Haut et Bas.



Icône Carte

5. Icône Carte

Carte du monde: Une carte du monde exhaustive du scénario que vous venez de créer.

Répertoire des villes: Un répertoire complet de toutes les villes que vous avez créées, par ordre alphabétique. Sélectionnez une ville (cliquez sur son nom) pour qu'elle apparaisse au centre de l'écran.

6. Faire un zoom/sortir du zoom

Trois niveaux de grossissements différents sont à votre disposition dans *Transport Tycoon Deluxe*. Il vous suffit de cliquer sur les symboles Plus (+) ou Moins (-).



Icône Création de terrain

7. Création de terrain

Voici les options de base qui sont à votre disposition pour créer le monde de votre nouveau scénario:

- Rehausser ou Abaisser Terrain (jusqu'à 8 niveaux)
- Raser terrain ou bâtiments
- Ajouter rochers/phares/émetteurs/déserts (climat tropical seulement)
- Créer terrain au hasard
- Redéfinir terrain (Retour à la mer seulement)



Icône Création de villes

8. Création de villes

Cela vous permet de créer des villes (Nouvelle ou Au hasard) d'une taille que vous avez choisie (Petite, Moyenne, ou Grande).



Icône Création d'industrie

9. Création d'industrie

Sélectionnez le type d'industrie de votre choix sur la liste. Les industries ne peuvent être construites que sur une zone de terrain dégagée et plate.



Icône Construction de route

10. Construction de route

Identique à l'option du jeu d'origine. L'occasion de créer des liens routiers sans dépenser d'argent.

11. Planter des arbres

12 types d'arbres au choix.

Ou, vous pouvez choisir un type d'arbre au hasard.

12. Panneaux

Pour placer un panneau à l'emplacement de votre choix. La case Éditer Panneau apparaît si vous cliquez avec le BGS et vous permet ainsi d'entrer le texte de votre choix.

13. Jukebox Jazz

Le panneau de contrôle du Son et de la Musique.

14. Case d'informations concernant un terrain

Placez cette icône où vous le désirez. Une fenêtre apparaîtra, vous indiquant qui possède le terrain et le coût pour le nettoyer.

SECTION 5:

Guide de référence

OPTIONS DU MENU PRINCIPAL



Options du Menu Principal

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

- **Nouvelle partie**
- **Charger une partie**
- **Créer un scénario**
- **Jouer à partir d'un scénario**
- **Connexion un joueur/deux joueurs (Jeu relié et jeu par réseau)**
- **Options de jeu**
- **Difficulté**
- **Tutoriels/Démonstration**
- **Retourner au DOS**

Nouvelle partie

Sélectionnez un des quatre **“Climats de jeu”** (tempéré, arctique, tropical ou pays des jouets) dans l’écran Options de jeu en cliquant avec le BGS, puis cliquez sur **Nouvelle Partie.** La **fenêtre Options de Nouvelle Partie** apparaîtra. Cliquez sur “partie générée au hasard”.

Vous commencerez alors une Nouvelle Partie.



Ecran de début de partie

Vous accéderez directement à l’écran de jeu principal en 3D, dans lequel vous trouverez une carte générée au hasard.

Remarque: *à partir de la fenêtre* ***Options de Nouvelle Partie****, vous pouvez jouer à partir de n’importe quel jeu sauvegardé ou scénario qui ont été stockés sur le CD Transport Tycoon Deluxe.*

Charger une partie



Fenêtre Charger une partie

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 Deluxe* sont affichés dans une "fenêtre". Il vous suffit de cliquer sur le nom de la partie que vous désirez continuer pour la sélectionner.

Créer un scénario

Si vous sélectionnez **Créer un scénario** sur l'écran Options de jeu, vous ouvrirez l'écran World Editor. Vous pouvez choisir de concevoir un scénario dans un des climats de jeu: tempéré, arctique, tropical et pays des jouets. Il vous suffit de cliquer sur le climat de votre choix avant de sélectionner **Créer un scénario.**



Ecran World Editor

Le World Editor vous permet de générer votre propre scénario. Vous pouvez créer votre propre paysage, vos villes et vos industries. Une fois que vous avez achevé votre scénario, sauvegardez-le et retournez au menu d'options de jeu.

Jouer à partir d'un scénario

En sélectionnant cette option, vous accéderez à la fenêtre **Charger un scénario.** Cliquez alors sur le scénario que vous voulez charger et vous irez à l'écran de Jeu Principal en 3D, avec le scénario que vous avez choisi.

Connexion un joueur/deux joueurs (Jeu relié et par réseau)

Vous pouvez jouer à *Transport Tycoon Deluxe* seul, ou bien affronter un autre joueur avec deux PC reliés grâce à une connexion en série. Vous pouvez aussi jouer à deux joueurs sur réseau. Pour plus d'informations sur le jeu sur réseau, consultez le fichier ReadMe qui se trouve sur votre CD *Transport Tycoon Deluxe*.

Le second joueur prend la place d'un tycoon contrôlé par ordinateur, mais il y a encore des sociétés contrôlées par ordinateur.

Pour jouer une partie reliée, il vous faut un câble null-modem nous connecter les poits séries des deux ordinateurs.

Remarque: *en général, il faut une souris pour jouer, ce qui occupera un de vos ports série.*



Ecran Options avec Fenêtre de connexion 2 joueurs

- Pour commencer un jeu à 2 joueurs, assurez-vous que le câble série est relié aux deux ordinateurs, et qu'ils possèdent tous deux une souris reliée.
- Chargez *Transport Tycoon Deluxe* normalement sur les deux ordinateurs, jusqu'à ce que vous arriviez au Menu Principal.
- Cliquez sur la barre Deux Joueurs dans le Menu Principal sur les deux ordinateurs.

Vous ouvrirez ainsi la **"fenêtre" Configuration 2 Joueurs connectés.**

Cette "fenêtre" contient toutes les options dont vous avez besoin pour connecter le jeu. Choisissez le port **COM (1, 2, 3 ou 4)** que les ordinateurs utilisent pour le câble série. Les ports COM ne doivent pas être forcément les mêmes pour les deux, mais la sélection doit être correcte, sans quoi la connexion par câble ne marchera pas.

Un joueur devra sélectionner "Câble Série" (expéditeur), et l'autre devra sélectionner "Câble Série" (destinataire).

Une fois que les sélections auront été faites sur les deux ordinateurs, cliquez sur la barre **Essai de Connexion.**

Le jeu se chargera et vous pourrez jouer de la même façon qu'une partie un joueur, mais l'un des tycoons concurrents sera un joueur réel.

Jeu avec connexion modem

Les deux joueurs peuvent s'affronter via une connexion modem.

Chaque joueur doit posséder une copie originale de *Transport Tycoon Deluxe* installée sur son ordinateur.

Si vous voulez jouer à partir d'un scénario sauvegardé, il faut que les deux joueurs disposent du même scénario sur leur ordinateur.

Une fois que vous êtes dans la **"fenêtre" Configuration 2 Joueurs connectés,** configurez l'un des ordinateurs sur "modem (expéditeur)" et l'autre sur "modem (destinataire)".

Activez le port COM pour le modem sur les deux ordinateurs (COM1, COM2, COM3 ou COM4).

Sur l'ordinateur configuré pour "expédier", utilisez la barre "Changer le Numéro à composer" pour entrer le numéro de téléphone à composer, puis sélectionnez "Essai de Connexion" sur les deux ordinateurs.

SEUL un joueur peut sélectionner les Niveaux de difficulté et les Options de jeu.

Si vous appuyez sur une touche pendant que vous essayez de vous connecter, les opérations de connexion seront annulées instantanément.

Lorsque vous jouez une partie à Deux joueurs, nous vous conseillons de sauvegarder le jeu en cours régulièrement; si vous perdez la connexion, la partie en cours sera également perdue.

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 p.70) pour en obtenir une description détaillée.



Fenêtre Options

Difficulté

A partir de la **“fenêtre” Niveau de difficulté,** vous avez le choix entre trois niveaux de difficultés, **Difficile, Moyen** ou **Facile.** Vous pouvez aussi créer un niveau de jeu personnalisé à l’aide du bouton **Personnaliser.**



Fenêtre Niveau de difficulté

Tutoriel/Démonstration



Menu Démonstration

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

Vous avez le choix entre cinq démonstrations à l'écran.

1. Service de véhicules routiers.

2. Service ferroviaire.

3. Service aérien.

4. Service maritime.

5. Service ferroviaire amélioré.

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

Retourner au DOS

Cette option mettra fin à votre partie de *Transport Tycoon Deluxe* et vous permettra de revenir au DOS.

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 inférieur droit de l'écran, vous voyez la date et la somme totale que vous pouvez dépenser. Vous commencez chaque partie avec FF1.000.000 (argent emprunté!).

En haut de l'écran, vous pouvez voir vingt-six 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



Icône Options de jeu

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.

L'icône Options de jeu*:* Cette icône vous permet de régler les options de jeu, la difficulté, et de faire les sélections suivantes à partir du menu déroulant:

Noms des villes affichées

Noms des gares affichées

Panneaux affichés

Niveau d'animation

Niveau des détails

Bâtiments transparents

En cliquant sur l'icône Options de jeu, vous pourrez régler la fonction de sauvegarde automatique. Cette option permet de sauvegarder la partie à intervalles réguliers. Vous pouvez régler la sauvegarde automatique tous les 3, 6 ou 12 mois. Vous pouvez aussi la désactiver complètement.



Icône Disquette

L'icône Disquette: Cette icône vous donne le choix entre **Sauvegarder** votre partie, **Abandonner** votre partie ou bien **Quitter** *Transport Tycoon Deluxe.*

Sauvegarder la partie: Pour sauvegarder votre partie, cliquez sur l'icône et la **"fenêtre" Sauvegarder la Partie** s'ouvrira. Vous pouvez garder le nom par défaut pour la sauvegarde, ou l'effacer et choisir un nouveau nom. Quand vous êtes prêt à sauvegarder, cliquez sur la **barre Sauvegarder** (dans le coin inférieur droit de la "fenêtre").

Au fur et à mesure que vous jouerez, vous aurez de plus en plus de parties sauvegardées. Pour enlever une ancienne partie sauvegardée, cliquez sur **Nom du fichier sauvegardé** dans la **"fenêtre" Sauvegarder la Partie**, puis cliquez sur Effacer (dans le coin inférieur droit de la "fenêtre"), et l'ancienne partie sauvegardée sera enlevée de la liste de votre disque dur.

Abandonner la partie: Pour **abandonner** une partie sans quitter *Transport Tycoon Deluxe,* cliquez sur **l'icône Disquette** et maintenez-la enfoncée, 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 Disquette** 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 Carte

L'icône Carte: Cliquez sur **l'icône Carte** et la **"fenêtre" Carte du monde** apparaîtra immédiatement à l'écran.

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.



Courbes du terrain



Véhicules



Industries



Itinéraires de transport



Végétation



Propriétaires terriens



Noms de villes



Répertoire des villes



Icône Subventions



Icône Gares

Sur le côté droit de la “fenêtre” Carte, sept icônes vous permettent de modifier les informations qui vous sont fournies par cette “fenêtre”:

Afficher les courbes 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.

Allume et éteint les noms de villes.

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. Le nombre qui apparaît après chaque ville représente le nombre d’habitants.

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.

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.

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) .



Icône Finances de la société

L’icône Finances de la société*:* 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 tycoons. 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.

A partir de la **“fenêtre” Budget,** vous pouvez également **Emprunter** et **Rembourser** de l’argent. Vous pouvez emprunter FF1.500.000, par tranches de FF100.00. Vous pouvez emprunter jusqu’à FF5.000.000 en modifiant la configuration du niveau de difficulté. Au fur et à mesure que les années s’écoulent, le montant de l’emprunt maximum augmente avec l’inflation.



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.** Vous pouvez aussi voir ou construire les quartiers généraux de votre société. La taille de vos quartiers généraux augmente en fonction du succès de votre 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.

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.



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 cinq 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.



Icône Tableau de classement

Tableau de classement

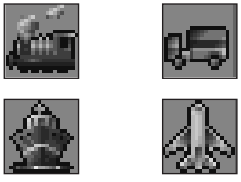
En cliquant sur cette icône, vous verrez apparaître un tableau des classements de toutes les sociétés de transport.



Icône Fonder une nouvelle industrie

Fonder une nouvelle industrie

En cliquant sur cette icône, vous verrez apparaître une liste des industries que vous pouvez créer. Sélectionnez l'industrie de votre choix puis placez-la dans le monde en 3D. La liste sera différente selon le climat dans lequel vous choisirez de jouer.



Icônes Transport

Le groupe Transport

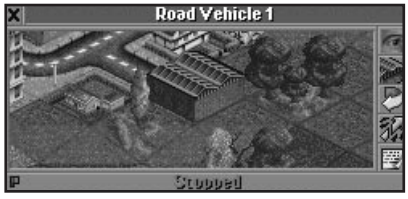
Les icônes de transport: Les quatre icônes suivantes ont des fonctions similaires, mais pour chacun des quatre différents modes de transport: ferroviaire, routier, maritime et aérien.

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. Si vous décidez de construire un nouveau véhicule, vous pouvez lui donner un nouveau nom en cliquant sur nouveau nom, effacer le nom actuel, puis en tapant un nouveau nom et en cliquant sur OK.

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) et de donner des instructions rapides à l'aide des icônes qui se trouvent à droite de la fenêtre Informations sur les véhicules. Cliquez sur le BDS pour voir les fonctions de ces icônes.



Fenêtre Informations sur les véhicules

A partir de la “fenêtre” d’un véhicule, vous pouvez augmenter ou réduire l’intervalle d’entretien en cliquant sur l’icône “voir les détails sur le véhicule routier”, et modifier l’intervalle d’entretien à l’aide des icônes haut et bas. N’oubliez pas que plus les intervalles sont courts et plus la fiabilité est grande.



Fenêtre Détails du véhicule

Le groupe 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, Rehausser/Abaisser terrain et Acheter des cases de 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.

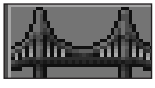
- Cliquez sur l'une de ces icônes, placez le curseur sur la case que vous voulez niveler et cliquez le BGS.



Icône Acheter des cases de terrain

Acheter des cases de terrain: Vous permet d'acheter une case de terrain que vous pourrez utiliser plus tard. Les autres concurrents ne pourront pas construire sur les cases de terrain que vous avez achetées. Vous pouvez vendre des cases de terrain en les rasant complètement.

• Cliquez sur l'icône et placez le curseur sur la case de terrain que vous voulez acheter, puis cliquez dessus à l'aide du BGS.




Icône Pont Icône Tunnel

Les icônes construire/enlever on/off, les icônes Pont et les icônes Tunnels ne sont présentes que dans les **"fenêtres" Construction de voies ferrées et de routes.**



Icône Construire/ Enlever on/off

Construire/Enlever on/off sert à effacer une demi-case de route, une section de rails ou des panneaux, 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 l'icône **Construire/Enlever on/off.**
- 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.

Pour construire un pont sur une vallée ou une rivière:

- Cliquez sur **l'icône Pont** (le curseur prendra la forme d'un pont).
- Cliquez et maintenez enfoncez 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).

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. Utilisez la barre coulissante si nécessaire.

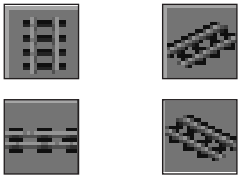
Les quatre ponts ont une limite de vitesse maximum que ne doit dépasser aucun véhicule. Plus le pont est cher, plus les véhicules qui passent dessus peuvent aller vite. A vous de choisir le pont qui vous convient chaque fois que vous en construisez un nouveau.

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.

- 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.



Icône Construction de voie ferrée



Icône Orientation de la voie ferrée



Icônes Gare et Dépôt ferroviaire

Icônes de construction spécifiques

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.

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,** le **Nombre de voies** et la **Surbrillance du “secteur d’activité”.**

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.

N’oubliez pas que vous pouvez toujours démolir une vieille gare et la remplacer par une plus grande. La Surbrillance du “secteur d’activité” montre la zone desservie par la gare.



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.

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.

Un signal de direction unique permettra aux trains de passer dans une seule direction: ainsi, il sera possible de construire des voies ferrées à double sens bien plus efficaces. Pour construire des signaux de sens unique, cliquez sur l'endroit nécessitant un signal une deuxième ou troisième fois à l'aide du pointeur.



Icône Construction de route





Icônes Orientation de la 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.

- 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 les longues routes droites, sélectionnez l'icône d'orientation de la route appropriée, cliquez et maintenez enfoncé le point de départ dans le monde en 3D. Tirez le curseur jusqu'à l'endroit où finit la route et relâchez le BGS: l'ensemble de la route sera construit d'un seul coup, si vos finances vous le permettent.

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.



Icône Construction de dock

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



Fenêtre Construction de dock

Cette "fenêtre" contient les icônes Construire un dépôt maritime et 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.

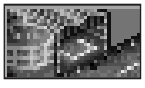
Pour construire un dock, cliquez sur l'icône et placez le curseur à l'emplacement où vous voulez le construire.

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". Si votre bateau ne peut transporter le type de cargaison acceptée par le dock, vous pouvez retourner au Dépôt du bateau pour le rééquiper. Il vous suffit de cliquer sur l'icône du bateau, sur l'icône retourner au dock, puis sur rééquiper, et de sélectionner le type de cargaison que vous souhaitez que le bateau transporte. Dans la "fenêtre" Construction de dock, vous trouverez aussi une icône "Placer une BOUÉE". Vous pouvez placer une bouée n'importe où dans l'eau et ordonner à un bateau de se rendre à cet endroit, pour y jeter l'ancre ou simplement comme point de repère sur un itinéraire de transport. (afin de ne pas congestionner les étroites étendues d'eau).



Icône Construction d'aéroport



Icône Construction d'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, et un héliport, en fonction de l'argent dont vous disposez.

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.*

Vous pouvez changer le type de cargaison transportée par un avion en cliquant sur l'icône Avion, puis sur l'icône Retourner au dépôt. Attendez que l'avion retourne au dépôt, puis cliquez sur l'icône Rééquiper et sélectionnez le type de cargaison de votre choix.



Icône Arbres

L'icône Planter des arbres/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, la "fenêtre" Arbres apparaîtra, vous permettant de sélectionner le type d'arbre que vous désirez planter. Effectuez la sélection, puis placez le curseur à l'endroit où vous voulez planter et cliquez sur le BGS.

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. En mode 2 joueurs, cette icône comprend une option **Envoyer un Message,** qui permet aux joueurs d'échanger des messages.

Pour effacer un panneau, il vous suffit de cliquer sur le panneau dans la vue en 3D, d'effacer tout le texte se trouvant dans la "fenêtre" et d'appuyer sur <return>. Pour changer un panneau, modifiez le texte et appuyez sur <return>.



Icône Fenêtre Accès au Son/à la Musique

Icône Fenêtre Accès au Son/à la musique: Cliquez sur cette icône pour ouvrir la "fenêtre" Jukebox Jazz.

À partir du Jukebox Jazz, vous pouvez contrôler le volume de la musique, changer la musique et programmer une séquence musicale personnalisée.

Pour changer le volume, cliquez et faites glisser les "barres de réglage" afin de régler le volume de la musique et des effets sonores.

Au bas de la "fenêtre" Jukebox, se trouvent cinq icônes qui servent à sélectionner l'ordre et le style des morceaux de Jazz pendant le jeu.

Tout: en cliquant sur l'icône **Tout,** tous les morceaux des deux styles seront joués.

Style Ancien: en cliquant sur l'icône **Style Ancien**, le Jukebox Jazz ne passera que ce style de morceaux.

Style Moderne: en cliquant sur l'icône **Style Moderne,** le Jukebox Jazz ne passera que ce style de morceaux.

Ezy Street: en cliquant sur l'icône **Ezy Street,** le Jukebox Jazz passera des morceaux de style différent.

Personnalisé 1 et 2: ces deux icônes **Personnalisé** vous permettent de sélectionner vos airs de jazz préférés (de l'un ou l'autre style) et de les passer dans l'ordre désiré.

Programmer les boutons de Personnalisation: Cliquez sur l'icône **Programme.** La "fenêtre" Sélection du Programme Musical apparaîtra. Tous les Morceaux de jazz de *Transport Tycoon Deluxe* sont affichés à gauche de la "fenêtre". A droite, vous verrez l'ordre actuel dans lequel sont sélectionnés tous les morceaux qui doivent être joués.

Lorsque vous cliquerez sur les quatre icônes qui se trouvent en haut au centre de la **"fenêtre": TOUT, STYLE ANCIEN, STYLE MODERNE,** et **EZY STREET,** vous aurez la même réponse que lorsque vous cliquez sur les icônes du même nom sur le Jukebox Jazz. Elles affichent la liste permanente pour chacun des styles.

Les deux prochaines icônes: **Personnalisé 1** et **Personnalisé 2,** vous permettent de sélectionner vos airs favoris et de composer vos listes personnelles lorsque vous cliquez dessus.

- Cliquez sur le morceau que vous voulez sélectionner sur le côté gauche de l'écran.

Le morceau choisi apparaîtra dans la liste, du côté droit de la "fenêtre".

Lorsque vous avez terminé vos sélections, vous pouvez sauvegarder votre liste en cliquant sur l'icône Sauvegarder.

Pour remplacer une liste ancienne, il vous suffit de cliquer sur l'icône **Effacer** et de sélectionner vos nouveaux morceaux.

Quand votre sélection vous satisfait, fermez la “fenêtre” Sélection.

Autres icônes sur le Jukebox Jazz

Aller en arrière: Saute d’un morceau en arrière sur la liste actuelle.

Avancer: Avance d’un morceau sur la liste actuelle.

Stop: Arrête la musique en cours sans affecter les effets sonores.

Play: Active le prochain morceau sur la liste.

Au hasard: En cliquant sur cette icône, les morceaux seront joués au hasard.



Icône Voir le message

Icône Voir le message: En cliquant sur cette icône et en la maintenant enfoncée, vous mettrez deux options en surbrillance: Dernier Message/Dernières Nouvelles, et Configurations des Messages.

Dernier Message/Dernières Nouvelles: En mettant cette option en surbrillance et en relâchant le BGS, la dernière “fenêtre” d’information qui était à l’écran se réouvrira.

Configurations des Messages: En mettant cette option en surbrillance et en relâchant le BGS, la “fenêtre” Option de Message apparaîtra. Elle contient dix boutons différents, ce qui vous permet de recevoir des messages résumés ou en détail, selon votre choix.



Icône Examiner case de terrain

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.

Autres options accessibles à partir de ces icônes:

Photo d'écran - Vous permet de créer un fichier.pcx de l'écran actuel.

Photo grand format - Vous permet de créer un fichier.pcx grand format (9 écrans).

Au sujet de *Transport Tycoon Deluxe* - Informations sur le 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'information

Barre d’informations: Des messages résumés apparaissent au centre de la barre d’informations qui se trouve au bas de l’écran. Cliquez à cet endroit pour voir le message entier.

Bâtiments

Climat tempéré


Mine de charbon


Centrale électrique

Mine de charbon: Les mines de charbon produisent simplement du charbon (nécessaire pour les centrales électriques). Elles n'ont "besoin" de rien.

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


Forêt


Scierie

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


Ferme

Raffinerie de pétrole: Les raffineries ont besoin de pétrole provenant de derricks et plus tard, de plates-formes de forage. Elles produisent des marchandises qui seront expédiées vers les grandes villes.

Ferme: Les fermes n'ont besoin de rien et produisent du bétail et des céréales (nécessaires pour les usines).

Usine: Les usines ont besoin de bétail, de céréales et d'acier, et produisent des marchandises qui seront expédiées vers les grandes villes.


Usine


Derrick

Derrick: Les derricks n'ont besoin de rien et produisent du pétrole (nécessaire pour les raffineries de pétrole).

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


Mine de fer


Aeiérie

Aciérie: Les aciéries ont besoin du fer des mines et produisent de l'acier (nécessaire pour les usines).

Les marchandises et la nourriture peuvent être expédiées vers les grandes villes.

Climat arctique


Mine de charbon


Centrale électrique


Puits de pétrole


Raffinerie de pétrole


Forêt


Usine de papier


Imprimerie


Ferme


Usine agro-alimentaire


Mine d'or


Banque

Mine de charbon: Les mines de charbon produisent simplement du charbon (nécessaire pour les centrales électriques). Elles n'ont besoin de rien.

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

Puits de pétrole: Les puits de pétrole n'ont besoin de rien et produisent du pétrole (nécessaire pour les raffineries de pétrole).

Raffinerie de pétrole: Les raffineries de pétrole ont besoin de pétrole pour produire des marchandises.

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

Usine de papier: Les usines de papier nécessitent du bois pour produire du papier (nécessaire pour les imprimeries).

Imprimerie: Les imprimeries ont besoin de papier pour produire des marchandises.

Ferme: Les fermes n'ont besoin de rien et produisent du blé et du bétail (nécessaires pour les usines agro-alimentaires).

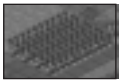
Usine agro-alimentaire: Les usines agro-alimentaires ont besoin de blé et de bétail pour produire de la nourriture.

Mine d'or: Les mines d'or n'ont besoin de rien et produisent de l'or (nécessaire pour les banques).

Banque: Les banques ont besoin d'or.

Les marchandises et la nourriture peuvent être expédiées vers les grandes villes.

Climat tropical


Plantation de caoutchoue


Usine

Plantation de caoutchouc: Les plantations de caoutchouc n'ont besoin de rien et produisent du caoutchouc (nécessaire pour les usines).

Usine: Les usines ont besoin de caoutchouc, de minerai de cuivre et de bois pour produire des marchandises.


Puits de pétrole


Scierie

Puits de pétrole: Les puits de pétrole n'ont besoin de rien et produisent du pétrole (nécessaire pour les raffineries de pétrole).

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


Mine de minerai decuivre


Réserve d'eau

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

Réserve d'eau: Les réserves d'eau produisent de l'eau (nécessaire pour les réservoirs d'eau).

Réservoirs d'eau: Les réservoirs d'eau ont besoin d'eau.


Réserve d'eau


Ferme

Ferme: Les fermes n'ont besoin de rien et produisent du maïs (nécessaire pour les usines agro-alimentaires).

Vergers: Les vergers n'ont besoin de rien et produisent des fruits (nécessaires pour les usines agro-alimentaires).


Vergers


Usine agro-alimentaire

Usines agro-alimentaires: Les usines agro-alimentaires ont besoin de fruits et de maïs pour produire de la nourriture.

Mine de diamants: Les mines de diamants n'ont besoin de rien et produisent des diamants.

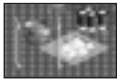
Banque: Les banques ont besoin de diamants.


Mine de diamants


Banque

La nourriture et les marchandises peuvent être expédiées vers les grandes villes.

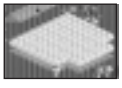
Climat “Pays des jouets”


Mines de sucre


Usine de jouets

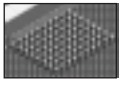

Usine de bonbons


Puits de cola


Forêt de barbe à papa


Générateur de bulles


Carrière de caramel


Ferme de piles


Fontaines de plastique


Usine de boissons gazeuses


Magasin de jouets

Mines de sucre: Les mines de sucre produisent du sucre (nécessaire pour les usines de bonbons).

Usine de jouets: Les usines de jouets ont besoin de plastique et de piles pour fabriquer des jouets.

Usine de bonbons: Les usines de bonbons ont besoin de caramel, de barbe à papa et de sucre pour produire des bonbons.

Puits de Cola: Les puits de cola n’ont besoin de rien et produisent du cola (nécessaire pour les usines de boissons gazeuses).

Forêts de barbe à papa: Les forêts de barbe à papa produisent de la barbe à papa (nécessaire pour les usines de bonbons).

Générateur de bulles: Les générateurs de bulles produisent des bulles (nécessaires pour les usines de boissons gazeuses).

Carrière de caramel: Les carrières de caramel n’ont besoin de rien et produisent du caramel (nécessaire pour les usines de bonbons).

Ferme de piles: Les fermes de piles n’ont besoin de rien et produisent des piles (nécessaires pour les usines de jouets).

Les fontaines de plastique: Les fontaines de plastique n’ont besoin de rien et produisent du plastique (nécessaire pour les usines de jouets).

Usine de boissons gazeuses: Les usines de boissons gazeuses ont besoin de cola et de bulles, et produisent des boissons gazeuses.

Magasin de jouets: Les magasins de jouets ont besoin de jouets.

Les bonbons et boissons gazeuses peuvent être expédiés vers les grandes villes.

Les bâtiments communs à tous les climats

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.

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

Dock: Les docks peuvent être utilisés pour toutes sortes de marchandises et passagers.

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

Aéroport (Petit/Grand) et héliport: Les aéroports et héliports acceptent les passagers et toutes les marchandises.

SECTION 6:

Autres Fonctions

REMARQUES SUR LE JEU

Utiliser les signaux ferroviaires

Les bases: Comme dans la réalité, les systèmes de signaux ferroviaires ont pour but d'éviter les collisions, en empêchant plus d'un train d'entrer sur une même section de rails. Chaque signal indique au train si la section de rails sur laquelle il s'apprête à entrer est libre (signal vert ou levé), ou encombrée (signal rouge ou baissé).

Les trains s'arrêtent toujours lorsqu'ils rencontrent un signal rouge, ou baissé, ce qui évite une collision avec le train se trouvant dans la section suivante.

Boucles de passage: Pour que plusieurs trains puissent circuler sur une voie ferrée à voie unique, des boucles de passage doubles doivent être construites à intervalles réguliers le long de la voie, ce qui permettra à plusieurs trains de se croiser sans risque. Chaque boucle de passage doit avoir des signaux sur les deux voies ET aux deux extrémités, avec assez d'espace entre les signaux sur la voie double pour que votre train le plus long possible ait assez de place.

Voies parallèles: Il n'est pas conseillé d'avoir plus de deux trains sur une voie ferrée simple avec des boucles de passage. Pour trois trains ou plus, construisez des voies parallèles entre les gares et ajoutez des intersections et des signaux de direction unique toutes les dix cases environ. Sur une voie, les signaux devraient faire face dans une direction, et sur l'autre, ils devraient faire face dans la direction opposée. Cela permet à de nombreux trains de circuler de façon efficace sur seulement deux voies parallèles.

Les signaux de circulation en sens unique peuvent être construits pour permettre aux trains de circuler seulement dans une direction, ce qui permettra de construire beaucoup plus de voies à double sens, plus efficaces. Pour construire des signaux de circulation dans un seul sens, cliquez sur le pointeur une deuxième ou troisième fois, à l'endroit où le signal est nécessaire. Vous saurez que vous avez réussi à placer un signal de circulation en sens unique lorsque seul un signal apparaîtra sur la voie.

Entretien des trains et des véhicules routiers

Lorsqu'un train ou un véhicule routier a besoin d'entretien, il se dirige vers le dépôt d'entretien le plus proche. Il est conseillé de construire des dépôts ferroviaires à la fin de la plupart des lignes de chemin de fer, et de bâtir des dépôts de véhicules routiers dans chaque ville où vous gérez des services.

Production et distribution des biens par les industries

Si vous cliquez sur une industrie dans l'affichage en 3D, une fenêtre s'ouvrira: elle vous indique ce que cette industrie produit.

Sous le titre "Production du mois dernier", vous verrez deux valeurs pour chaque type de cargaison. La première valeur représente la quantité de biens produits. La seconde (entre parenthèses) indique le pourcentage expédié dans les gares.

L'industrie essaie d'adapter sa production aux services de transport disponibles. Elle produit donc moins si les services de transport sont mauvais ou inexistants.

Passagers et courrier dans les villes

Comme pour les industries, la fenêtre Infos sur les villes indique le nombre de passagers et la quantité de courrier acheminés vers une gare (dans le but d'être transportés), et la quantité maximum potentielle de passagers et de courrier qui *serait* transportée s'il y avait des gares avec une note de 100% à proximité.

Distribution des biens et des passagers dans les gares

Lorsque des biens ont été produits par une industrie, ou lorsque des passagers veulent voyager, seules les gares se trouvant dans un rayon de quatre cases de leur industrie ou ville, peuvent être utilisées. S'il n'y a qu'une gare dans un rayon de quatre cases, un pourcentage des biens ou des passagers ira à la gare et attendra un service de transport approprié (ce pourcentage étant la note de la gare à ce moment donné). S'il y a deux gares, ou plus, dans un rayon de quatre cases, les biens ou les passagers sont distribués selon les notes respectives des gares, une proportion plus importante de biens ou de passagers allant à la gare ayant la note la plus élevée.

La note attribuée à la gare est affectée par la fréquence des services offerts, et elle sera plus élevée si des véhicules font une navette régulière jusqu'à la gare (plus ces véhicules sont nouveaux et rapides, plus la note est bonne).

Cependant, la note diminuera si les marchandises ou les passagers doivent attendre dans une gare pendant un long moment.

Biens acceptés par les gares

Chaque gare a un "secteur d'activité" qui couvre un rayon de quatre cases, et acceptera tout bien que chacune des cases de cette zone accepte.

Pour savoir ce qu'une case accepte, utilisez la fonction "Examiner case de terrain" (l'icône "?") pour obtenir les informations concernant cette case.

La fenêtre d'informations indique quel(s) bien(s) est/sont accepté(s); si la valeur est une fraction entre parenthèses, cela signifie qu'il faut plus d'un bâtiment de ce type dans le "secteur d'activité" pour que ce bien soit acceptée par la gare. Par exemple, certains bâtiments acceptent 2/8 d'un bien, ce qui signifie qu'il faut qu'il y ait au moins quatre bâtiments de ce type dans le "secteur d'activité" pour que la gare accepte ce bien (la valeur cumulée pour un bien dans le "secteur d'activité" doit être égale ou supérieure à 1).

Donner des ordres aux véhicules et vaisseaux



Fenêtre Véhicule

Il y a CINQ barres d'action au bas de la "fenêtre" Ordres aux véhicules: IGNORER, EFFACER, ALLER A, CHARGEMENT COMPLET et DECHARGER. La "fenêtre" Ordres aux trains en a une sixième: NON-STOP. Ces barres d'action donnent des ordres plus détaillés aux trains.



Fenêtre Ordres

IGNORER: En cliquant sur IGNORER, vous sauterez la prochaine gare se trouvant sur l'itinéraire du véhicule. La flèche "Prochain Arrêt" (à gauche du nom de la gare dans la "fenêtre") se déplacera pour indiquer la gare vers laquelle le train se dirige ensuite.

EFFACER: Pour effacer un ordre de la "fenêtre" Ordres (par exemple une gare dans laquelle un véhicule doit s'arrêter), il vous faut mettre en surbrillance le nom de la gare en question dans la "fenêtre" (le nom changera de couleur et apparaîtra en BLANC pour indiquer qu'il vient d'être sélectionné), puis cliquer sur la barre EFFACER, et le nom de la station disparaîtra de la "fenêtre".

NON-STOP: La barre Non-Stop ne se trouve que dans la "fenêtre" Ordres aux trains.

Pour faire en sorte qu'un train aille directement à une gare donnée sans s'arrêter, mettez en surbrillance le nom de la gare où vous voulez que le train aille directement, et appuyez sur la barre Non-Stop. L'action apparaîtra juste après la gare sélectionnée, dans la "fenêtre" Ordres.

ALLER A: La barre Aller à sert à désigner les gares où doivent se rendre les véhicules.

Cliquez sur la barre Aller à, puis sur la gare où vous voulez que le véhicule se rende dans la vue en 3D.

Les ordres apparaîtront dans la "fenêtre" Ordres au fur et à mesure que vous les sélectionnerez.

CHARGEMENT COMPLET: La barre Chargement complet sert à donner l'ordre au véhicule d'attendre à la gare jusqu'à ce que son chargement soit complet.

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

DECHARGER: La barre Décharger sert à ordonner à un véhicule de décharger sa cargaison dans une gare, même si celle-ci n'accepte pas le type de cargaison délivrée.

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

Cet ordre est très utile si vous transportez des marchandises sur de longues distances ou sur plus d'un itinéraire de transport. Par exemple, vous pourriez vous servir d'un train pour expédier du pétrole d'une plate-forme pétrolière à une gare qui n'accepte pas le pétrole. Vous pourriez ensuite donner des instructions à un autre train pour qu'il se rende à cette gare et se charge de la cargaison, qui pourrait ensuite être amenée à une autre destination, qui, elle, accepte les cargaisons de pétrole.

Estimation du coût

Touche Shift: En maintenant la touche "Shift" enfoncée lorsque vous activez une action de construction, vous verrez une estimation du coût de cette opération, sans pour autant exécuter cette action et dépenser de l'argent.

Fenêtre des autorités locales

En cliquant sur un nom de ville quelconque, vous aurez accès à la fenêtre d'informations sur la ville. Sélectionnez alors la barre d'action "Autorités Locales", et vous accéderez aux options "Campagne publicitaire" et "Financer la réparation des routes", et vous verrez également le classement actuel de tous les concurrents. Les actions possibles varieront selon l'argent à votre disposition; elles peuvent comprendre Subventionner Construction de route.

Vous avez le choix entre des campagnes publicitaires de petite, moyenne ou large envergure. Les coûts et les détails de la campagne, ainsi que la barre d'action "Action" apparaissent dans cette fenêtre. Une campagne publicitaire attirera des passagers et des marchandises dans les gares de la ville dont vous vous occupez.

Pour reconstruire les routes d'une ville, cliquez sur Financer la réparation des routes puis sur Action. Vous paierez une somme élevée aux autorités locales pour pouvoir retourner leurs routes. Cette option peut perturber considérablement la circulation. Cela peut être utile si, par exemple, vous avez la charge d'un service ferroviaire dans une ville et que vous devez affronter la concurrence des services de bus et de camions. La réparation des routes provoquera des embouteillages et des déviations qui feront énormément baisser la note des gares routières et qui favoriseront par la même les services de chemin de fer.

Les autres options n'apparaîtront dans la "fenêtre" Autorités que si vous avez assez d'argent:

"Elever la statue du propriétaire de la société" - Cette option permet d'élever une statue dans la ville, et d'améliorer les notes de toutes les gares que vous possédez dans cette ville.

"Financer de Nouveaux Bâtiments" - Cette option permet de construire des magasins et des bureaux supplémentaires, ainsi que d'autres bâtiments dans la ville.

"Acheter des Droits de Transport Exclusifs" - Cette option vous donne des droits de transport exclusifs dans une ville pendant une année entière. Pendant cette période, tous les passagers et toutes les marchandises seront donc envoyés dans vos gares.

Le nombre maximum de gares

Transport Tycoon Deluxe peut gérer jusqu'à 250 gares. (Le terme "gare" peut signifier une gare ferroviaire, une gare routière, une aire de chargement pour les camions, un aéroport, un dock, ou une combinaison de ces endroits avec une gare, mais sous un seul nom.) Ce nombre limite ne constitue pas un problème en général, mais les conseils suivants vous aideront si c'est le cas:

- Ne vous contentez pas de créer des services de transport courts entre des villes et industries proches les unes des autres; une fois que quelques services ont été établis et que vous commencez à accumuler de l'argent, construisez des services plus longs entre des villes et des industries éloignées les unes des autres. Un service efficace, avec plusieurs trains, entre des villes et industries éloignées sera plus profitable que plusieurs services entre des villes et industries proches (et nécessitera moins de gares).
- Si vous construisez différents types de services de transport dans la même zone, essayez de relier les gares (c'est-à-dire de relier une gare ferroviaire avec une gare routière), ainsi elles ne compteront que comme une seule gare. Cela permet également d'obtenir une meilleure note pour cette gare, car les services la desservant seront plus nombreux.

- Ne perdez pas de vue la rentabilité de tous vos services. Utilisez les fenêtres Liste des véhicules pour jeter un œil aux profits, et fermez les services qui ne rapportent pas beaucoup.
- Entrez en compétition directe avec les adversaires contrôlés par l'ordinateur qui essaient d'établir et d'offrir des services aux producteurs de biens qui travaillent avec vous. Créez un service rapide et fréquent, et attendez toujours des chargements maximum. Cela devrait permettre à vos gares de conserver des notes supérieures à celles de votre adversaire, ce qui signifie qu'il ou elle obtiendra moins de biens à transporter et finira par fermer son service à cause de l'absence de profits.

Si malgré tout, vous atteignez le nombre maximum de gares à un moment critique du jeu (par exemple, lorsque vous essayez de construire une gare à la fin d'une ligne qu'il vous a fallu 6 mois pour construire), attendez un petit moment et essayez à nouveau: les adversaires contrôlés par l'ordinateur surveillent leurs services de près et ferment tout service non viable financièrement. Il y a de fortes chances qu'une gare soit fermée après quelques minutes et que vous puissiez ainsi en construire une nouvelle.

Achetez/Vendez des parts de société

En maintenant enfoncé le BGS, cliquez sur l'écran d'informations sur la société et sélectionnez l'une des sociétés en compétition.

Lorsque la fenêtre d'information sur la société apparaît, vous avez le choix entre deux options: acheter ou vendre des parts.

Vous pouvez acheter ou vendre jusqu'à 25% des parts d'une société en une seule fois. Si vous achetez toutes les parts d'une compagnie, vous en prendrez le contrôle et vous posséderez tous ses véhicules, toutes ses gares et toutes ses dettes.

Fonctions Photo d'écran

Les touches "Ctrl-S" permettent de sauvegarder une photo .PCX de l'écran en cours.

Les touches "Ctrl-G" permettent de sauvegarder une photo d'écran grand format .PCX de la zone de terrain (équivalant à 9 écrans).

Vous pouvez accéder à ces fonctions à partir de l'icône **Examiner Case de Terrain.**

Fermer les fenêtres d'avertissement

En cliquant sur le BDS, vous fermerez les messages d'avertissement apparaissant en rouge.

Exécuter Transport Tycoon Deluxe à partir de Windows™/Windows '95™

Si vous jouez sous Windows ou Windows '95, il vous faudra désactiver tous les économiseurs d'écran avant d'activer le jeu.

Si vous êtes sous Windows '95, exécutez *Transport Tycoon Deluxe* dans une session unique sous DOS, n'essayez pas d'activer plusieurs tâches en même temps ou de sortir du jeu pour entrer dans un autre programme.

SECTION 7:

Conseils

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

2. Placez vos gares avec soin. Ce n’est pas la peine de mettre une gare au milieu de nulle part et de gaspiller ainsi de l’argent. Construisez plutôt des gares près des industries et des villes.

3. 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.

4. Plus vous transportez loin une marchandise, plus vous gagnez d’argent à chaque trajet. Le transport prendra cependant plus de temps.

5. 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.

6. 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.

7. 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.

8. 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.

9. 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.

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

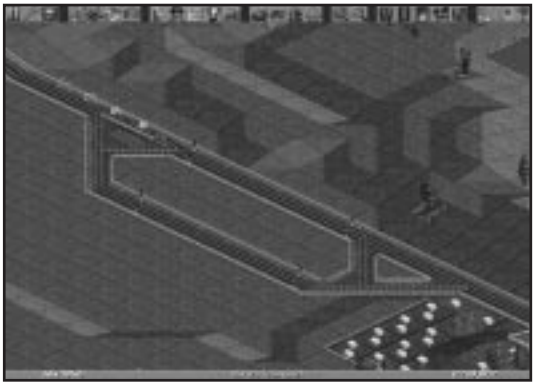
11 Placez des arbres autour d'une gare pour attirer davantage de passagers. C'est très utile lorsqu'il y a une gare rivale à proximité de la vôtre. Les autorités locales amélioreront votre note si vous avez beaucoup d'arbres (ce qui est utile quand vous avez besoin d'augmenter votre note, afin d'avoir la permission de démolir les bâtiments d'une ville).

12 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.

13 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.

14 Lorsque vous construisez une gare, cliquez sur l'icône Afficher secteur d'activité, afin de voir l'étendue du service fourni par la gare dans la vue en 3D.

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



Voie de passage

16 Pour construire des lignes de chemin de fer à doubles voies, construisez chacune des voies séparément, et connectez-les l'une à l'autre avant d'arriver à la dernière gare. Placez des signaux faisant face à une direction à intervalles réguliers le long d'une des voies, et sur l'autre placez des signaux dans le sens opposé, toujours à intervalles réguliers. Si vous construisez une ligne de chemin de fer de cette façon, il sera possible de faire circuler plus efficacement un grand nombre de trains.



Voies paralleles avec signaux de direction unique

17 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.



Gare à voies multiples

SECTION 8:

Assistance technique

Si vous avez des difficultés avec ce jeu et que vous n'arrivez pas à les résoudre, 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 correct du jeu
2. Le type d'ordinateur sur lequel vous jouez
3. La version du 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 pouvez nous appeler au +44 (0) 1454 329510 du lundi au vendredi, de 10h00 à 12h30 et de 13h30 à 16h00, heure anglaise. Ayez un papier et un crayon sous la main lorsque vous appelez.

Vous pouvez aussi nous joindre par fax au +44 (0) 1454 326499, du lundi au vendredi, de 9h00 à 17h00, heure anglaise.

Enfin, vous pouvez écrire au service clientèle à l'adresse indiquée dans ce manuel.

Virus

Un virus provenant d'un autre logiciel a pu infecter votre matériel. Les copies pirates de jeux sont les sources les plus courantes de virus. Il vaut mieux 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 ne peut remplacer les produits qui n'ont pas été achetés directement à la société.

SERVICE CLIENTELE

Si vous avez des problèmes et que vous souhaitez recevoir de l'aide, vous pouvez téléphoner à notre service clientèle au :

Hasbro Interactive		**02/713 14 51**
Microprose		**+44 (0) 1454 893900**
Team 17		**+44 (0) 1924 271637**
Téléphone:	**+49 (0) 5241 946480**	(de 15h à 18h heure continentale - ouvert le mardi seulement)
Fax:	**+49 (0) 5241 946494**	(de 14h30 à 18h heure continentale - du lundi au vendredi)

Remarque : cet appel sera facturé comme un appel téléphonique normal, quel que soit l'endroit d'où vous appeliez en Belgique. Lorsque vous contactez notre service clientèle, nous vous recommandons de vous asseoir en face de votre ordinateur et de vous munir d'un stylo et de papier. Nous pourrons vous aider plus efficacement si, avant de nous appeler, vous préparez les informations suivantes :

le nom du jeu, la marque et le modèle de votre ordinateur, le processeur et sa vitesse, les périphériques, la carte graphique avec la date et la version de son pilote, la carte son avec la date et la version de son pilote, la version de Windows que vous utilisez, la quantité de mémoire installée, le libellé exact du message d'erreur (le cas échéant), la version de DirectX installée, le type de lecteur CD-ROM, la quantité de mémoire disponible avant d'exécuter le programme et enfin le nom des programmes en cours d'exécution (le cas échéant).

A certaines heures, notre service clientèle reçoit de très nombreux appels et vous devrez peut-être patienter quelques minutes. Si vous le souhaitez, vous pourrez alors laisser un message et l'un de nos opérateurs vous rappellera à l'heure qui vous conviendra (dans le cadre de nos heures d'ouverture).

COURRIER ELECTRONIQUE

Vous pouvez aussi joindre notre service clientèle à l'adresse suivante :

support@hiuk.com

Pour que nous puissions vous répondre rapidement, résumez votre problème de façon concise en spécifiant, comme décrit ci-dessus, le nom du jeu, le problème ou l'erreur, tous les détails qui vous sembleront importants et les informations sur votre système. Nous nous efforcerons de vous répondre le jour même.

SERVICE CONSO UBI SOFT

Infos, trucs et soluces:

- Astuces, indices et solutions.
- Patches.
- Démos.
- Jeux, concours et cadeaux.
- Actualité, dates de sortie des logiciels.
- Boutique (Minitel).

Hotline : 08 36 68 46 32*
Accès conseiller : du lundi au vendredi de 9h30 à 20h00. Accès serveur vocal : 7j / 7, 24h / 24
Minitel : 3615 Ubisoft*
7j / 7, 24h / 24
E.mail : serviceconso@ubisoft.fr
Fax : 01 48 57 07 41
Courrier : Ubi Soft – Service Consommateurs, 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil Cedex

* 2,23 F / mn

SUPPORT TECHNIQUE UBI SOFT

- Aide à l'installation, lancement ou excécution.
- Configuration machine.
- Mises à jour de logiciels.
- Echange de versions (VO/VF).
- Produits défectueux.

N° Indigo : 0 825 355 306**
Accès technicien : du lundi au vendredi de 10h30 à 12h30 – de 13h à 19h00
Minitel : 3615 Ubisoft*, Section SOS.
E.mail : supportechnique@ubisoft.fr
Fax : 02 99 08 96 45
Courrier : Support Techinque Ubi Soft, Rue des Peupliers, 56 9010 Carentoir

* 2,23F / mn
** 0,99F / mn

SITE INTERNET UBI SOFT

- Actualité.
- Démos et mises à jour (Téléchargement).
- Concours.
- Boutique.
- Société.

http://www.ubisoft.fr

PRODUITS HASBRO INTERACTIVE À VENIR ET EXISTANTS

Pour de plus amples informations sur les produits Hasbro Interactive à venir ou existants, veuillez consulter notre site web principal :

http://www.hasbro-interactive.com

Venez et vous découvrirez que le site web de Hasbro Interactive contient :
- Support technique
- Des conseils et des astuces
- Des mises à jours logicielles
- Des démonstrations
- De l'interaction
- Des entretiens
- Des compétitions

et bien d'autres choses encore.

Notre site web est constamment mis à jour, venez donc le consulter régulièrement. Ne ratez pas nos nouveaux événements et nos suppléments !

NOTICE/GARANTIE

NOTICE

Le logiciel et toutes les images, photographies, animations, vidéo, audio, musique et texte contenus dans le CD-ROM et ce manuel sont protégés par copyright. Ce copyright est la propriété ou est soumis à autorisation de Hasbro Interactive Limited à Caswell Way, Newport, Gwent, NP9 0YH. Sauf autorisation légale, aucune partie de ce manuel ou de tout autre élément contenu dans le CD-ROM ne peut être copiée, reproduite, traduite, modifiée ou réduite sous quelque forme électronique que ce soit sans l'autorisation écrite préalable de Hasbro Interactive. Vous avez le droit d'utiliser le CD-ROM pour un usage personnel mais vous ne pouvez pas vendre ou transférer des copies du manuel, du logiciel ou de tout autre élément contenu dans le CD-ROM. Location interdite.

GARANTIE

Hasbro Interactive Limited garantit à l'acheteur original de ce produit seulement, que le CD-ROM ci-inclus fonctionnera correctement en accord avec les spécifications établies dans ce manuel et que le CD-ROM original est dépourvu de tout défaut matériel ou de fabrication.

Cette garantie s'applique pour une durée de 8 jours à partir de la date d'achat. Durant cette période, si votre CD-ROM se révèle défectueux, nous vous demandons de bien vouloir contacter notre service de téléassistance technique dont le numéro est indiqué ci-dessus, puis le cas échéant, de le ramener chez votre revendeur qui vous le remplacera sur simple présentation d'une preuve d'achat datée et d'une brève description du défaut. Cette garantie ne s'applique pas aux défauts causés par une mauvaise utilisation, des dommages ou une usure excessive. Il n'existe aucune autre garantie concernant le CD-ROM. Hasbro Interactive Limited n'accepte aucune responsabilité pour toute perte de profit indirecte ou consécutive, même si nous sommes conscients de la possibilité d'un tel dommage. Cette garantie n'affecte en aucune façon les droits qui vous sont accordés par la loi.

TELECHARGE SUR :
"LE VIEUX MANUEL"

WWW.ABANDONWARE-MANUELS.ORG