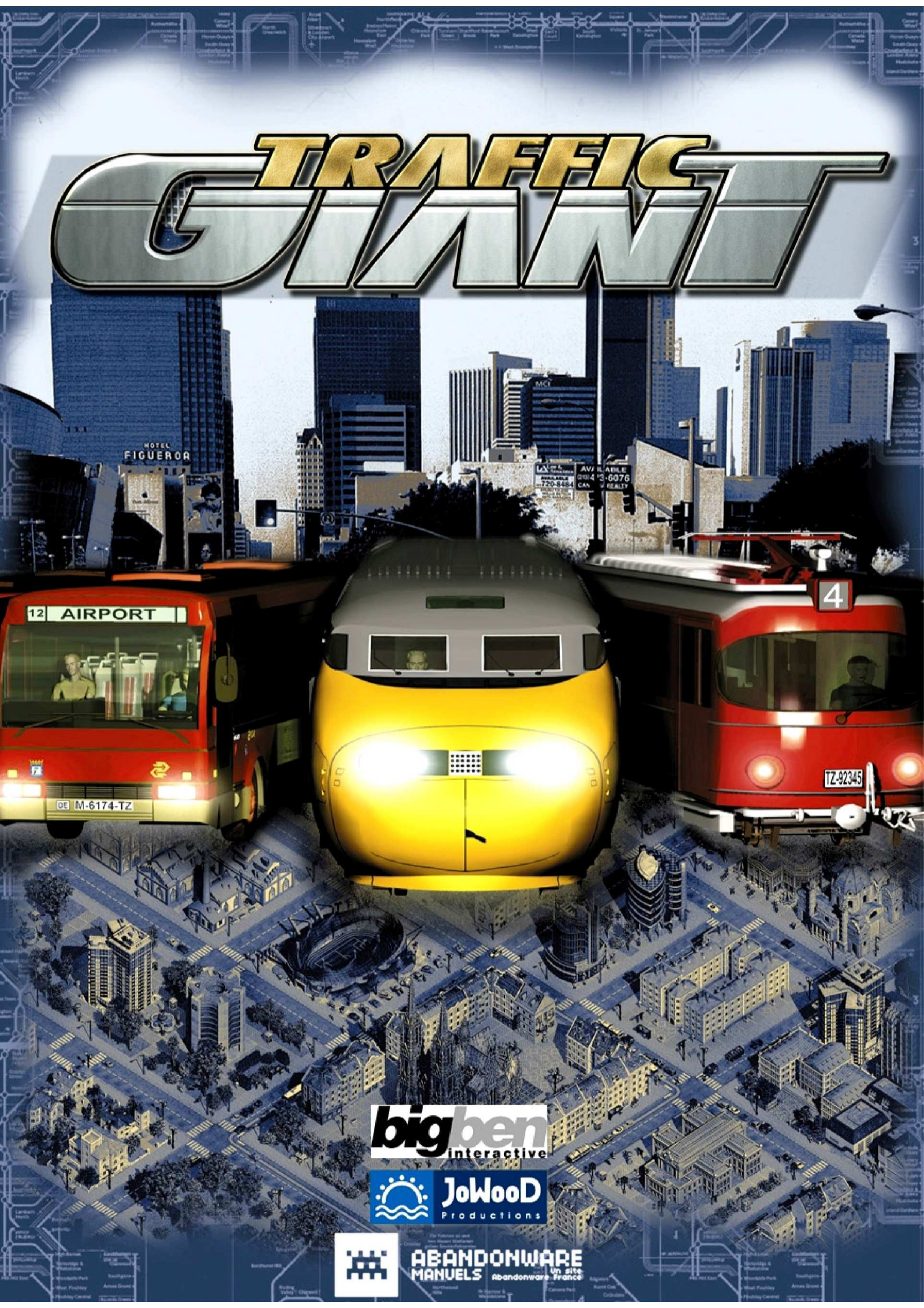
TRAFFIC GIANT



bigben interactive

JoWooD Productions

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France



ABANDONWARE
MANUELS
Un site
Abandonware France

JoWooD Productions Software AG
Bahnhofstraße 22
A-4802 Ebensee

www.jowood.com
www.trafficgiant.com



Copyright © 2000 by JoWooD Productions Software AG.
Tous droits réservés.
Logiciel, graphique, musique, texte, noms et manuel sont soumis aux lois sur la propriété intellectuelle. Toute reproduction du logiciel ou du manuel, représentation publique ou traduction dans une langue étrangère, que ce soit entièrement ou partiellement, sont interdites sans autorisation écrite de la JoWooD Productions Software AG.
Les désignations de matériel ou de logiciels citées dans ce manuel sont presque toutes des marques déposées et à traiter en tant que telles.

Prévention de l'épilepsie

Chez certaines personnes, des pertes de connaissance ou des crises épileptiques peuvent intervenir quand ils sont exposés à certains effets de lumières ou éclairs. Certains graphiques et effets spéciaux intégrés aux jeux d'ordinateur peuvent déclencher ces pertes de connaissance ou crises épileptiques. Des tendances à l'épilepsie jusque là ignorées peuvent être mises à jour.
Si vous ou un membre de votre famille êtes sujet à l'épilepsie, veuillez consulter votre médecin avant d'utiliser ce jeu.
Au cours du jeu, si des symptômes comme des étourdissements, troubles de perception, papillotements dans les yeux, crampes musculaires, pertes de connaissance, désorientation ou tout autre genre de mouvements involontaires ou crampes interviennent, éteignez l'appareil SANS ATTENDRE et consultez un médecin avant de poursuivre le jeu.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Réactions, idées, souhaits ...

Faites-nous savoir ce que vous pensez du jeu. Vous pouvez nous contacter par e-mail à l'adresse suivante :
jowood@jowood.com

Hotline@bigben.fr

Les nouveautés

Visitez nos sites. Vous y trouvez les nouveautés concernant tous nos jeux :
http://www.verkehrsgigant.com
http://www.jowood.com

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Table des matiéres

Réactions, idées, souhaits.....5
Les nouveautés.....5
Installation.....8
Démarrer le jeu.....8
Programmes en arrière-plan.....8
Avant-propos.....8
Le menu principal.....9
Niveau de difficulté.....10
Modèle réel.....10
Modèle simple.....11
Entrepreneur.....11
Responsable du trafic.....12
Sélection du jeu infini.....13
Campagne.....14
Niveau de difficulté.....14
Objectifs du jeu.....15
Visualiser l'objectif de la mission.....15
Réglages.....16
Joueur.....16
Nom du joueur.....16
Couleur du joueur.....16
Graphique.....17
Résolution.....17
Détails graphiques.....17
Utilisation du jeu.....18
Objectif du jeu.....18
Le comportement des habitants.....18
Pourquoi les gens prennent-ils le bus 19
Combien de fois les passagers changent-ils de bus ?.....19
Qui habite et travaille où ?.....20
Options de représentation.....21
Qu'entend-on par ligne ?.....22
Comment planifier une ligne ?.....23
Acheter des véhicules.....23
Maintenance des véhicules.....24
Liste des véhicules.....25
Vendre un véhicule.....25
Centrer le champ de jeu sur un véhicule.....26

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Bâtir des stations....26
Surface de couverture....27
Contrôler les stations....27
Démolir....29
Démolir des bâtiments....29
Démolir des stations....29
Démolition de grandes surfaces....29
Démolition automatique lors de la construction de rails....29
Les démolitions et leurs conséquences....30
Poser des rails....30
Liste des lignes....30
Fermer une ligne....31
Changer le nom d'une ligne....31
Construire une nouvelle ligne....32
Construire une ligne....32
Attribuer des véhicules à une ligne....34
Ecart entre les véhicules....35
Informations sur les lignes....36
Bilan de la société....36
Evaluation (réputation de la société)....37
Valeur de l'entreprise....37
Surface de couverture....37
Bilan....37
Statistiques....38
Prix des billets....38
Salaires....38
Publicité....39
Vue d'ensemble....39
Etat de compte....39
Date....40
Zoom sur le champ de jeu....40
Zoomer dans la vue d'ensemble....40
Fenêtre de la caméra....40
Capter un véhicule avec la caméra....41
Centrer la vue de la caméra sur un véhicule....41
Zoomer dans la vue de la caméra....41
Fermer la fenêtre de la caméra....41
Octroi de licence....42
Utilisation des touches....43
Participants....44

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Installation

Pour installer le jeu, démarrez votre ordinateur, fermez tous les autres programmes et insérez le CD **Le géant du trafic** dans votre lecteur de CD-ROM. Si vous avez désactivé Plug&Play, vous derrez cliquer sur le symbole du lecteur de CD-ROM dans l'explorateur et ensuite sur **Géant du trafic**. Si Plug&Play est activé, le programme démarre automatiquement après quelques secondes.

Pendant l'installation, suivez les instructions apparaissant à l'écran.

Démarrer le jeu

Cliquez deux fois sur l'icône Géant du trafic se trouvant sur votre Poste de travail.

Programmes en arrière-plan

Avant de démarrer le Géant du trafic, éteignez TOUS les autres programmes. Quelques économiseurs d'écrans peuvent causer des dérangements dans la construction de l'image. Si vous remarquez des irrégularités apparues à la suite de l'activation d'un économiseur d'écran, nous vous recommandons de désactiver celui-ci avant de démarrer le jeu.
Des permutations entre de différentes applications pendant le cours du jeu peuvent, avec certaines cartes graphiques, causer des perturbations dans la construction ou dans l'actualisation du graphique du jeu. Par conséquent, si vous désirez travailler avec un autre programme, veuillez fermer le jeu.

Avant-propos

En quoi la simulation des transports en commun urbains est-elle intéressante ? Nous avons souvent entendu cette question au début du projet. Et même nous, nous nous sommes souvent posé cette question pendant le développement, surtout pendant les inévitables phases de frustration.
Mais, en fin de compte, le résultat est un jeu unissant des cohérences complexes

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

et des règles faciles à assimiler. Nous, les programmateurs, avons même été étonnés de la complexité des processus d'arrière-plan. Le jeu se caractérise par une dynamique interne très élevée. Les designers des niveaux en ont été très souvent étonnés. Et quel serait l'intérêt d'une simulation si elle n'était pas vivante ?

Pendant le développement, nous nous sommes souvent retrouvés dans le creux de la vague. Mais nous espérons que le résultat vaut les efforts. Et surtout, nous espérons que vous, les joueurs, aurez beaucoup de plaisir avec notre rejeton.

Comme il se doit dans un avant-propos, nous aimerions ici remercier tous ceux qui n'ont pas participé directement au développement mais qui ont apporté beaucoup à sa réussite. Toutd'abord à tous les compagnes qui durent supporter des horaires de travail inhabituels et la mauvaise humeur fréquente. Et aussi à tous les amis qui, malgré le manque de soins apportés au contact, n'ont pas interrompu celui-ci. Et enfin, et surtout, à nos enfants qui n'ont pas pu profiter beaucoup de leurs pères pendant les derniers mois mais qui étaient tout de même toujours joyeux de nous voir revenir à la maison.

Amusez-vous bien avec le jeu! Faites-nous le plaisir de nous contacter et de nous faire savoir ce que vous en pensez. Faites-nous parvenir vos louanges, vos critiques et surtout vos idées d'amélioration. Car, pendant que vous lisez ces lignes, nous travaillons déjà à un autre projet. Et nous essayons de nouveau de créer le jeu parmi tous les jeux. En quoi la simulation des transports en commun urbains est-elle intéressante? Nous avons souvent entendu cette question au début du projet. Et même nous, nous nous sommes souvent posé cette question pendant le développement, surtout pendant les inévitables phases de frustration. Mais, en fin de compte, le résultat est un jeu unissant des cohérences complexes et des règles faciles à assimiler. Nous, les programmateurs, avons même été étonnés de la complexité des processus d'arrière-plan. Le jeu se caractérise par une dynamique interne très élevée. Les designers des niveaux en ont été très souvent étonnés. Et quel serait l'intérêt d'une simulation si elle n'était pas vivante?

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Le menu principal

Au début du jeu, vous arrivez au menu principal.
De là, vous pouvez charger des jeux sauvegardés, lancer de nouveaux jeux, modifier la configuration, voir le palmarès et, bien entendu, quitter le jeu.

Quand vous quittez un jeu, il est sauvegardé automatiquement. Si vous désirez reprendre le jeu au stade où vous l'avez arrêté, cliquez sur „Continuer de jouer".

Au cours d'un jeu, vous obtenez le menu Charger&Sauvegarder en appuyant sur Esc. De là, vous pouvez aussi revenir au menu principal.

Niveau de difficulté



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Si vous sélectionnez „Jeu infini" dans le menu principal, vous obtenez le menu du niveau de difficulté. Dans ce menu, vous pouvez fixer le degré de difficulté et choisir parmi de différents modèles de jeu.

Modèle réel

Le jeu est la simulation d'une ville et de ses habitants qui se comportent de la façon la plus naturelle possible. Nous vous conseillons cette variante, elle offre le plus grand nombre de possibilités intéressantes.
Le comportement des habitants et les relations entre les diverses caractéristiques des villes sont expliquées en détail dans la suite du manuel.

Modèle simple

Si vous voulez tout simplement bâtir à tort et à travers, sélectionnez ce modèle-ci.
Les habitants de la ville n'ont pas d'objectif. Vous n'avez qu'une chose en tête : le plus de bâtiments possible et le plus d'habitants possible dans la surface de couverture des stations. Plus le potentiel de deux stations est haut, plus il est probable que les passagers utilisent ces stations.
L'avantage de ce modèle est la facilité du jeu. Vous n'avez pas besoin de vous occuper de toutes les cohérences.
Les descriptions de toutes les fonctions d'information dans ce manuel se rapportent toujours au modèle réel!

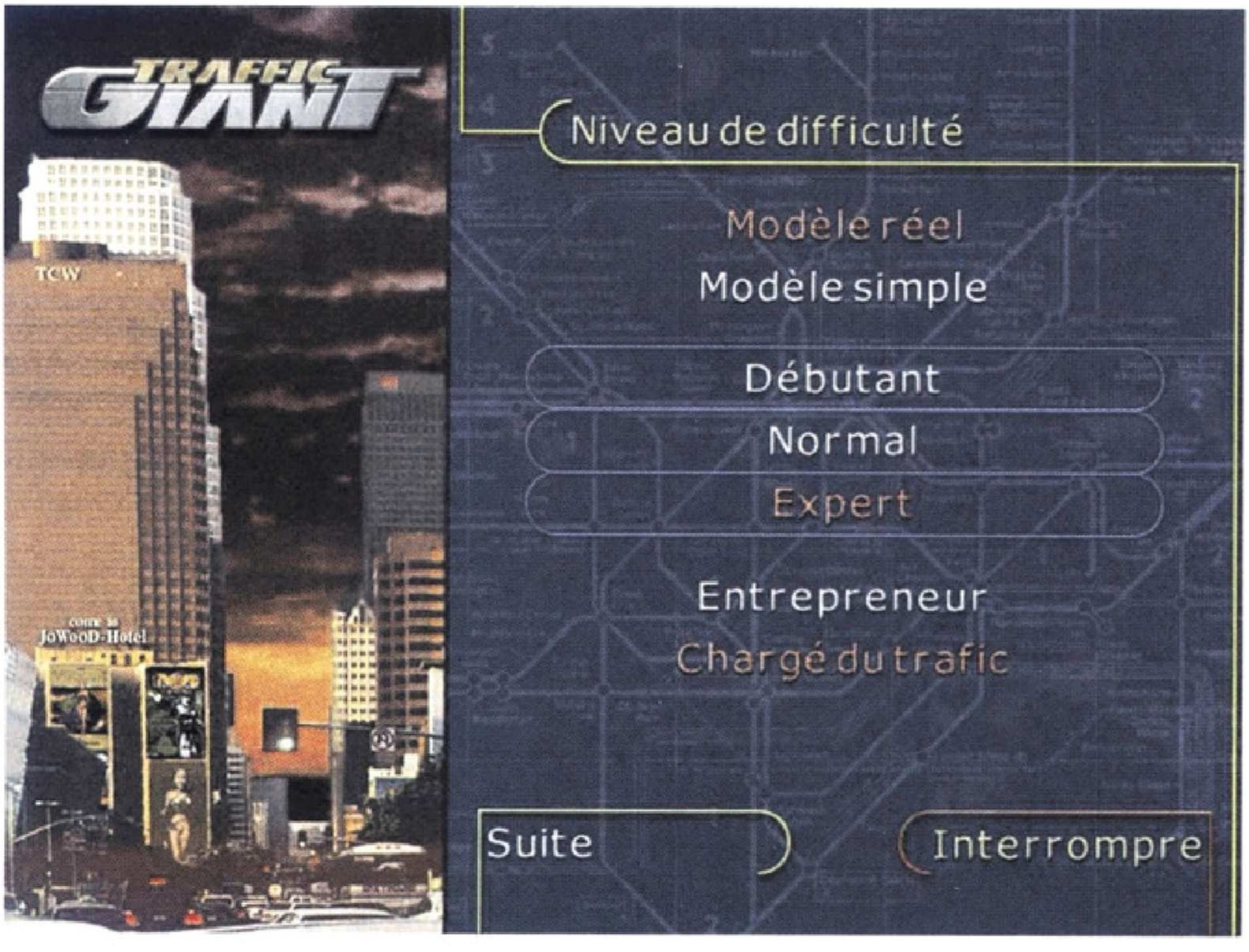
Entrepreneur

Vous êtes un entrepreneur qui ne pense qu'au profit. Le but du jeu est d'atteindre une valeur d'entreprise très élevée et une surface de couverture très large.
Mais, même en tant qu'entrepreneur, vous devez prendre garde à l'humeur de vos passagers éventuels. Sinon, ce seront des bus vides qui sillonneront les routes.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Responsable du trafic

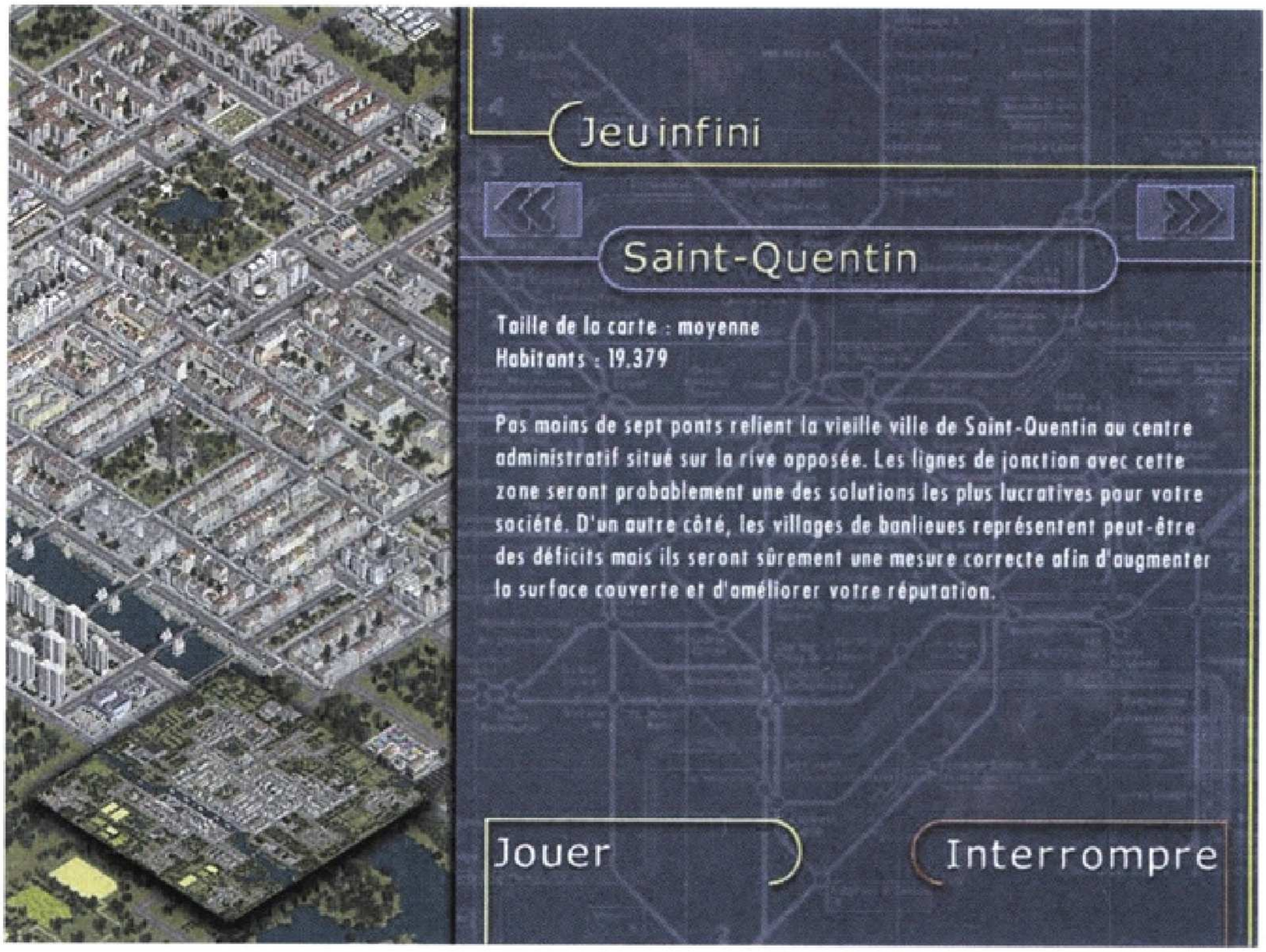
Dans ce modèle, vous avez la responsabilité de réduire la circulation individuelle dans les villes. Vous devez tout de même atteindre une certaine valeur d'entreprise et la surface de couverture doit être plus de correcte. Mais l'objectif jouant le plus grand rôle est la réduction de la circulation individuelle. Les difficultés que vous aurez pour atteindre ce but dépendent de la carte choisie.



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Sélection du jeu infini

Choisissez une carte dans le menu. Cliquez sur les touches fléchées à gauche ou à droite du nom de la carte afin de visualiser toutes les cartes les unes après les autres.
A gauche, vous avez un aperçu et une vue générale de la carte sélectionnée. Les textes informatifs vous aideront dans votre sélection d'une carte adaptée à vos souhaits.
Quand vous avez choisi une carte, cliquez sur „Jouer".
La carte est alors chargée. La répartition des habitants est



renouvelée à chaque chargement. Par conséquent, le temps de chargement dépend de la taille de la carte !
Si vous désirez revenir dans le menu principal, cliquez sur „Quitter".

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Campagne

Si vous recherchez un défit particulier, décidez-vous pour une campagne. Nous nous sommes décidés - en espérant que ce soit à votre avantage - pour une suite flexible de campagnes. Vous démarrez toujours avec la même mission - elle est la seule à laquelle vous pouvez accéder au début -, mais la suite des événements ne dépend que de vous. Par ailleurs, après avoir atteint l'objectif de la mission, vous pouvez continuer de jouer dans cette carte aussi longtemps que vous le désirez. Et toutes les cartes libérées peuvent être poursuivies à tout moment.

Niveau de difficulté

Les campagnes n'ont pas de niveau de difficulté. C'est à vous de décider du niveau auquel vous voulez arriver pour achever la mission



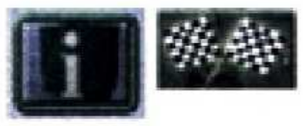
ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Il y a trois objectifs de jeu pour chaque mission, ils sont apposés d'une astérisque. Pour réussir une mission, vous devez atteindre au moins une des valeurs requises pour une des astérisques. Vous pouvez alors accéder à la mission suivante. Si vous atteignez les valeurs requises pour deux ou trois astérisques, deux ou trois missions sont libérées. Vous avez naturellement la possibilité de passer des missions.

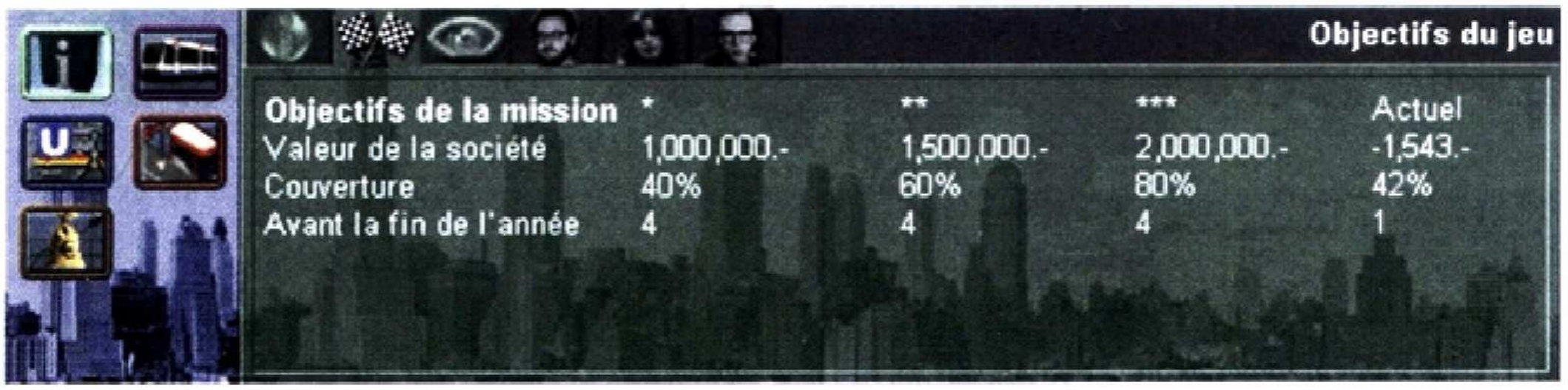
Objectifs du jeu

Les objectifs des missions sont de natures différentes. Certaines missions n'exigent qu'une certaine valeur d'entreprise, dans d'autres il est important de transporter le plus de travailleurs possible à leur travail. La réduction de la circulation individuelle peut également être l'objectif d'une mission. La plupart du temps, plusieurs objectifs sont combinés. Examinons les objectifs de mission en nous basons sur l'exemple de cette figure. Les valeurs requises sont les suivantes : en l'espace de 8 ans, vous devez atteindre une valeur d'entreprise supérieure à 1 million, une surface de couverture minimale de 40% et transporter au moins 30% des habitants aux centres de loisirs. Pour terminer la mission le mieux possible, donc avec trois astérisques, vous devez en plus transporter 30% des travailleurs et 30% de tous les clients des centres commerciaux.

Visualiser l'objectif de la mission



Dans le jeu, sélectionnez le mode „Objectif du jeu", vous pouvez ainsi revoir les valeurs requises ainsi que la stade où vous en êtes.



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Réglages

Dans le menu de configuration, vous pouvez modifier les critères du jeu à tout moment selon vos souhaits. Ces réglages sont sauvegardés et entrent de nouveau en vigueur quand vous recommencez un nouveau jeu.

Joueur

Nom du joueur

Vous pouvez ici vous donner un nom. C'est ce nom qui apparaîtra éventuellement dans le palmarès.

Couleur du joueur

Vous avez aussi plusieurs couleurs à votre disposition. Tous vos véhicules et stations sont de la couleur choisie. La couleur choisie



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

ne joue aucun rôle dans le déroulement du jeu.

Graphique

Résolution

Vous avez le choix entre trois résolutions. Vous n'avez accès aux hautes résolutions que si votre carte graphique le permet. Pour des ordinateurs moins rapides, il est conseillé d'éviter les hautes résolutions car celles-ci exigent une haute performance aussi bien de la carte graphique que du processeur. Si la performance de votre mémoire centrale est inférieure à celle exigée par la résolution choisie le jeu sera ralenti de manière significative car des parties du graphique du jeu sont stockées sur le disque dur. Attention : certaines cartes graphiques plus anciennes ne permettent pas de changer de résolution pendant le déroulement d'un programme. Dans ce cas, vous devez redémarrer le système d'exploitation. C'est la seule solution pour que les nouveaux réglages soient pris en compte.

Détails graphiques

Si votre ordinateur est assez performant, nous vous conseillons d'activer tous les détails. Mais pour que le jeu marche à une vitesse agréable même sur un ordinateur moins bien équipé, il y a plusieurs possibilités.

Animations : si vous éteignez les animations, la représentation des bâtiments n'est plus animée et vous devez aussi renoncer à la fumée sortant des cheminées d' entreprise.

Nuages : si vous renoncez aux nuages, la surface de jeu sera éclairée partout de la même façon, comme pour la plupart des jeux isométriques. L'impression optique est moins bonne mais cela n'influence en rien le déroulement du jeu.

Ombres : la mesure suivante consiste à désactiver les ombres des bâtiments et des véhicules. Cela n'a pas non plus d'influence sur le déroulement du jeu.

Vidéos : quand vous en avez marre de voir les vidéos, vous pouvez également les éteindre pour améliorer la performance.

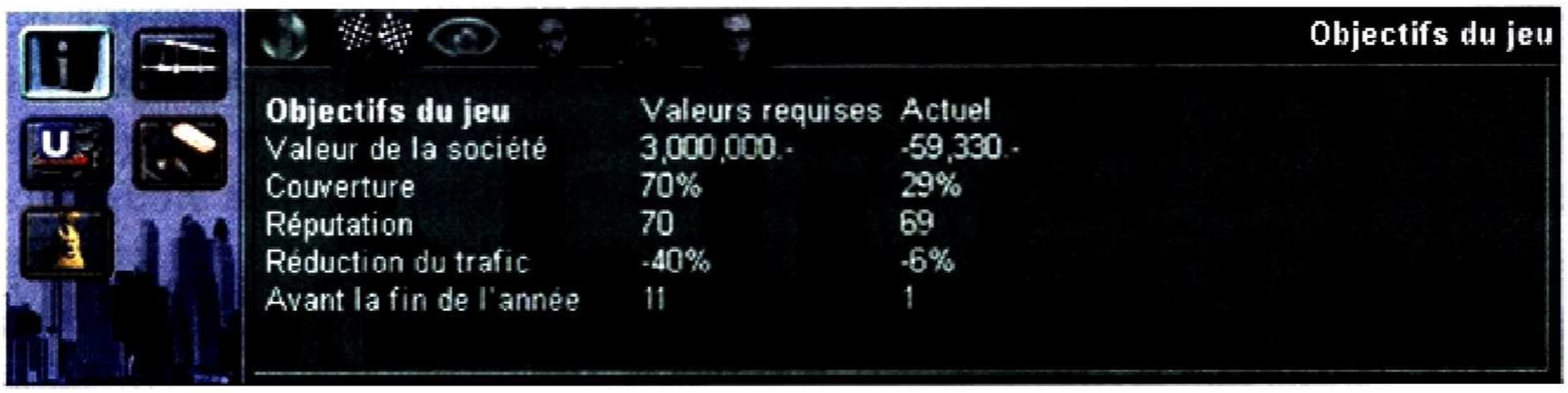
ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Utilisation du jeu

Objectif du jeu

Vous recevrez de différents objectifs en fonction de la carte ou de la mission choisie. Le choix entre modèle réel et modèle simple influence aussi les objectifs. Tout comme votre métier: votre décision d'être responsable du trafic ou bien d'être entrepreneur des transports joue également un rôle.

Pour relire l'objectif du jeu et voir le stade où vous en êtes, sélectionnez le mode Info et cliquez sur „Objectif du jeu".



Le comportement des habitants

Les habitants des villes ont de différents rythmes de vie. Vous devez en prendre compte afin de faire le plus de profit possible et cela rend le jeu plus amusant.
Les maisons sont classées en cinq catégories :
Immeubles résidentiels
Lieux de travail (fabriques, immeubles administratifs, stations-d' entreprises service, etc.)
Centres commerciaux
Ecoles
Centres de loisirs (stades de football, cinémas, théâtres, musées, églises, etc.)
Tous les habitants habitent dans un immeuble résidentiel et ne déménagent pas. Dans les immeubles résidentiels, il faut suivre une répartition stricte des tâches - une répartition obsolète pour

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

ne pas dire misogyne, il faut bien l'avouer - : les hommes vont la plupart du temps de la maison au travail. Les femmes font les courses et doivent veiller à ce que les réfrigérateurs soient toujours pleins. Et les enfants vont à l'école bien sagement. Il n'y a pas de naissances ni de décès. Et, mauvaise nouvelle pour les enfants, l'école est à perpétuité. Le week-end, la famille va se détendre dans un centre de loisirs.
Pour que la simulation soit plus claire, nous avons simplifié certaines choses. C'est pourquoi tous les hommes d'un immeuble travaillent au même endroit, les femmes font toutes leurs courses au même endroit et les enfants vont tous à la même école. Tous les habitants d'un immeuble vont également tous dans le même centre de loisirs.
Ne froncez pas les yeux comme ça, vous verrez que malgré ces simplifications, comprendre les cohérences d'une grande carte n'est pas si simple que cela.

Pour convaincre les habitants de passer de leur chère voiture aux transports en commun, vous devez avoir des arguments de poids. En principe, les gens ne prennent vos bus que pour se rendre à un de leurs objectifs. Pesez bien le pour et le contre. S'ils passent trois fois plus de temps dans le bus que dans la voiture, ils ne dépenseront sûrement pas un seul petit euro pour s'acheter un billet. La qualité des transports en commun, la réputation de la société, les temps d'attente, le bouche à oreille et beaucoup d'autres facteurs y entrent en compte.

Pourquoi les gens prennent-ils le bus ...

Tant qu'un habitant n'a pas de possibilité de prendre les transports en commun pour se rendre à son but, il y ira dans sa voiture. Pour des raisons de place, seuls 5% des voitures sont représentées dans le jeu. Si un habitant a la possibilité de choisir entre sa propre voiture et les transports en commun, c'est à lui de se décider.
Tout d'abord, il ne prendra pas le bus s'il ne sait pas qu'une ligne existe. Le niveau de notoriété d'une ligne dépend du nombre de passagers transportés et de la qualité de la ligne (réputation).

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

S'il connaît la ligne, il compare la longueur du trajet en voiture avec celle du bus. Si l'habitant passe plus de temps total aller et retour dans le bus qu'il ne le ferait avec la voiture, il est improbable qu'il prenne le bus. N'oubliez pas que c'est l'itinéraire aller et retour qui entre en ligne de compte. Bien sûr, il est également possible que le chemin de l'immeuble résidentiel à l'objectif soit extrêmement court. Dans ce cas, l'habitant ira à pied.
Il y a d'autres facteurs intervenant dans sa décision: les temps d'attente aux stations, la réputation de la ligne et de la société, l'amabilité du personnel et la qualité et l'état des véhicules utilisés.

Combien de fois les passagers changent-ils de bus ?

Ce n'est pas vraiment très amusant de changer dix fois de bus avant d'arriver à son but. Donc les habitants changent au maximum trois fois de bus. Et donc ils utiliseront au maximum quatre lignes différentes pour se rendre à un lieu quelconque. La sorte de transport ne joue aucun rôle. Par exemple, les habitants peuvent descendre du bus pour monter dans un tram et le font même assez volontiers.

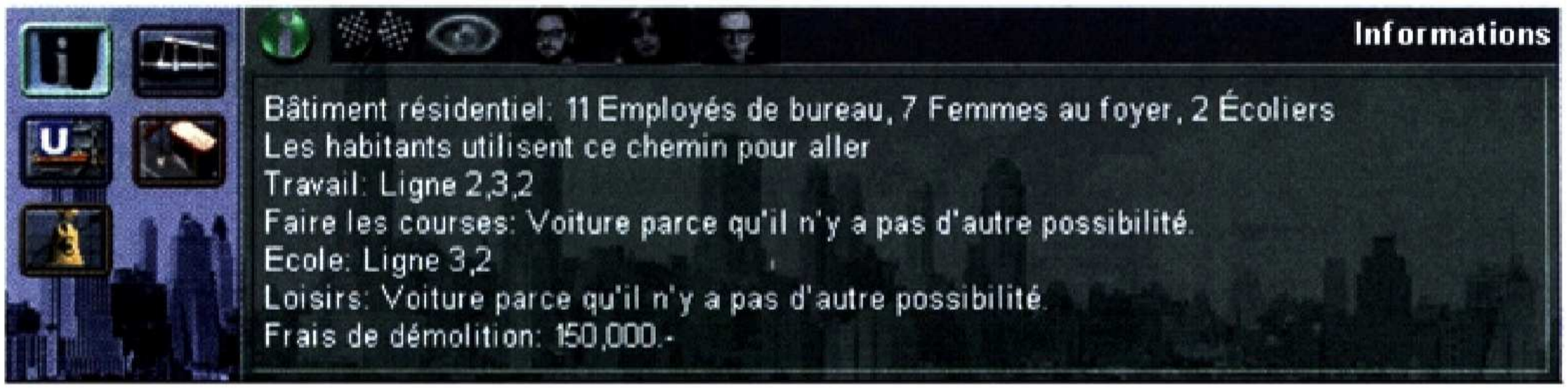
Qui habite et travaille où ?

Pour pouvoir venir au devant des habitudes des habitants, vous devez faire rechercher et retenir leurs objectifs. Vous pouvez accéder très simplement à ces informations.

Pour ce faire, sélectionnez le mode Info.

Cliquez sur un bâtiment du champ de jeu. Dans la fenêtre d'informations, vous voyez maintenant des informations concernant ce bâtiment.
S'il s'agit d'un bâtiment résidentiel, il se colore en vert et tous les objectifs lui correspondants se colorent en rouge. Tous les objectifs ne sont pas forcément à proximité et vous ne les verrez pas obligatoirement dans votre vue du champ de jeu. Les bâtiments

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



sont colorés en vert et en rouge également dans la vue d'ensemble.

Si le bâtiment sélectionné est un objectif (nous appelons comme ça tous les lieux de travail, tous les centres commerciaux, toutes les écoles et tous les centres de loisirs), il se colore aussi en vert et tous les immeubles résidentiels d'où viennent les habitants se rendant régulièrement à ce bâtiment sont en rouge.

Au début du jeu, le mieux serait de passer un certain temps à sélectionner plusieurs bâtiments. Vous aurez ainsi rapidement un aperçu de l'importance des bâtiments et de l'aspect de la répartition générale de la population.

Options de représentation

Pour y voir plus clair, vous pouvez faire afficher des symboles remplaçant les bâtiments.



Sélectionnez le mode Vue, vous pouvez alors déterminer ce qui doit être affiché sur le champ de jeu.
Par exemple, si vous effacez les centres commerciaux, ils seront représentés par un symbole. C'est aussi pratique pour voir rapidement les emplacements des bâtiments les plus importants de la ville.

Au début surtout, les bâtiments vous cacheront les trottoirs. Rien de plus simple, effacez les bâtiments vous bloquant la vue.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Qu'entend-on par ligne ?

Dans notre jeu, tout comme dans la plupart des sociétés de transports urbains, les lignes sont le centre de l'attention. Une ligne est composée de plusieurs stations, d'un itinéraire - pour que les véhicules sachent où ils doivent aller - et de véhicules.
Chaque ligne du jeu a un numéro que l'on ne peut pas confondre. Celui-ci ne peut pas être modifié et est attribué automatiquement. Par ailleurs, chaque ligne a un nom qui est également attribué automatiquement mais que vous pouvez modifier.

Pour ouvrir la première ligne, vous devez construire des stations, déterminer un itinéraire - à quelles stations les véhicules doivent-ils s'arrêter? où passe l'itinéraire? -, acheter des véhicules et les attribuer à la ligne.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Comment planifier une ligne ?

La planification est essentielle. N'installez jamais de nouvelles lignes sans avoir tout prévu, cela ne marchera presque jamais.

Commencez par observer la ville et ses habitants. Où sont les objectifs importants ? Où habite la majorité des habitants ? Quelles zones sont déjà liées entre elles ?
Les écoles sont presque toujours un bon commencement. Car les élèves habitent très souvent à proximité des écoles. Ceci est la conséquence de la répartition des écoles en districts.
A partir du moment où vous savez où les passagers montent et où ils veulent se rendre, il est temps de construire des stations. Ensuite, vous devriez acheter aussitôt des véhicules. Puis, déterminez l'itinéraire et attribuez les véhicules à la ligne. Et voilà! La première ligne est terminée. Quant à la question si elle vous apportera des gains...c'est autre chose.

Acheter des véhicules

Pas de société de transports sans véhicule. Mais au début du jeu, vous devez vous contenter de bus et de trams. Surtout pour des raisons financières.



Pour acheter des véhicules, sélectionnez le mode Achat de véhicules.



Consultez la liste des véhicules disponibles en vous servant des touches fléchées. Pour chaque véhicule, vous obtenez des

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

informations concernant l'attrait (ce que penseront vos futurs passagers de votre véhicule), la vitesse, le prix d'achat, les frais de maintenance, etc.



Si vous voulez acheter un véhicule, cliquez sur le bouton „Acheter".
Si ce bouton est coloré en gris, cela signifie que vous n'avez pas assez d'argent pour acheter ce véhicule.

Pour chaque véhicule acheté, un conducteur est engagé automatiquement. Vous devez payer les conducteurs même si le véhicule est inoccupé dans un dépôt. Il est donc dans votre intérêt de ne pas avoir trop de véhicules en réserve dans le dépôt.

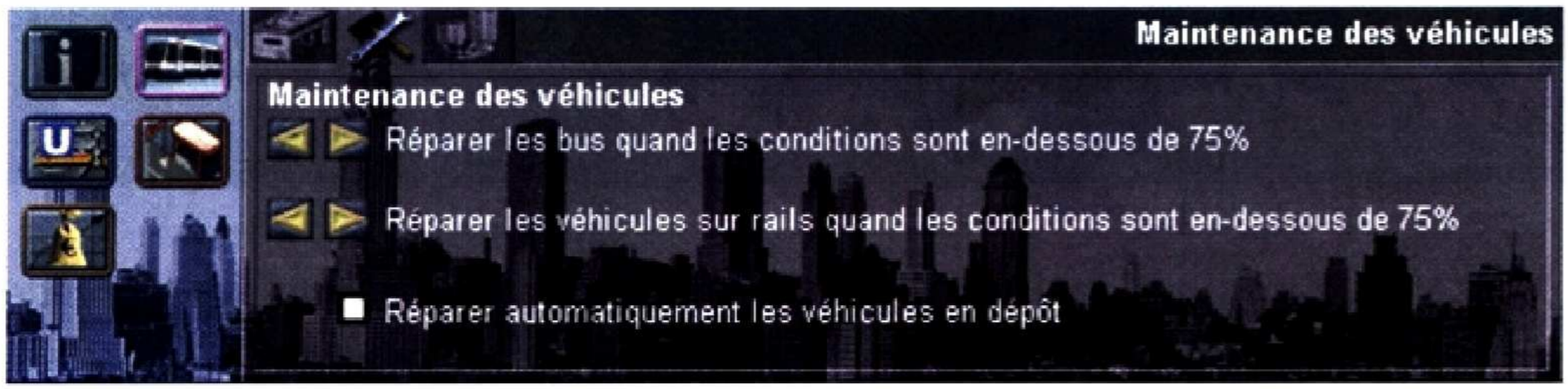
Au début du jeu, le nombre de véhicules à votre disposition est assez limité. Plus le jeu avance, plus vous aurez de modèles et de modes de transport à votre disposition. Dès que vous achetez des modèles plus modernes, les plus anciens perdent de leur attrait. Si vous avez les moyens financiers, vous devriez donc renouveler votre flotte de véhicules très régulièrement.

Maintenance des véhicules

Les passagers se sentent mieux dans un véhicule soigné et sûr. Donc vérifiez régulièrement vos véhicules.




Pour fixer un rythme de maintenance, sélectionnez le mode



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Maintenance des véhicules.
Là, vous pouvez également décider si un véhicule doit être réparé automatiquement dès qu'il est retiré d'une ligne et envoyé au dépôt.

Liste des véhicules



Pour vous faire une idée de tous les véhicules que vous possédez, sélectionnez le mode Liste des véhicules.



Tous les véhicules appartenant à votre société sont énumérés ici. De gauche à droite, vous voyez le symbole du véhicule, le nom du modèle, la ligne à laquelle il appartient s´(il n'y a aucune attribution inscrite, cela signifie que le véhicule est au dépôt et attend d'être utilisé), l'état du véhicule, l'âge du véhicule (en années) et les gains que ce véhicule a apportés jusque là.

Un véhicule peut très bien avoir été employé sur plusieurs lignes, donc cet aperçu vous indique les bénéfices totaux de ce véhicule depuis qu'il est en votre possession.

Vendre un véhicule



Bien évidemment, vous pouvez revendre un véhicule dont vous n'avez plus besoin. Pour ce faire, sélectionnez le véhicule en question dans la liste des véhicules et cliquez sur le bouton „Vendre". Le prix de vente diminue en fonction de l'âge du véhicule.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Centrer le champ de jeu sur un véhicule

Pour centrer la vue du champ de jeu sur un véhicule sélectionné, cliquez sur le bouton „Centrer" en haut à droite.

Bâtir des stations

Avant d'établir une ligne, vous devriez commencer par construire des stations.



Sélectionnez le mode Construire stations.

A l'aide des touches fléchées, parcourez la liste des stations disponibles et choisissez une des stations. Les différences entre les stations



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

sont principalement liées à leur attrait et à leur coût.
Veillez aux règles suivantes :
Les stations de bus et de tramway doivent être construites sur un trottoir et directement à côté de la file parcourue par les véhicules.
Les stations de métro peuvent seulement être bâties directement à côté de rails.
Les stations ne peuvent pas être placées directement sur la route ou sur les rails.
Une station peut être utilisée au maximum par quatre lignes.

Surface de couverture

Maintenant, déplacez le curseur de la souris au-dessus du champ de jeu. Vous verrez que certains bâtiments se colorent en rouge ou en vert. Ceci ne se passe que si la place éventuelle de la station est correcte. Les bâtiments en vert indiquent la surface de couverture de la station. C'est à dire que les habitants ou les visiteurs de ces bâtiments pourraient utiliser cette station pour monter dans vos véhicules. Seul les conditions optimales sont ainsi représentées. Donc si les bâtiments où se rendent les habitants ne sont desservis par aucune ligne, personne n'utilisera ces stations pour se rendre à ces endroits.

Contrôler les stations

Naturellement, il est très important d'avoir un accès permanent à des informations actuelles concernant les stations. Le champ de jeu vous procure les informations les plus importantes.
Au-dessus de toutes les stations, des icônes informatives vous donnent trois indications.
La première icône présente la couleur du joueur et le numéro de la ligne. Ceci signifie que les véhicules de cette ligne s'arrêtent à cette station pour que des passagers montent ou descendent.
La deuxième icône vous montre le nombre de passagers qui attendent un véhicule de cette ligne.
La troisième icône indique le temps moyen que passent les passagers à attendre qu'un véhicule se présente. Si l'icône est

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

verte et représente un visage souriant, tout est parfait. Si elle rougit et que le visage a l'air méchant, cela signifie que les gens qui attendent commencent à s'énerver et à avoir mal aux pieds à force d'attendre. Dans ce cas, il est possible et même certain que les passagers vont bientôt quitter la station.
Vous avez également la possibilité de cliquer sur les stations dans le mode Informations. Pour y accéder, cliquez sur les icônes.






Les informations que vous obtenez ici sont plus précises. Une des informations est particulièrement importante : quelles possibilités de correspondance avec d'autres lignes cette station offre-t-ette? Par ailleurs, les immeubles où habitent tous les passagers montant dans les lignes s'arrêtant à cette station sont représentés en vert. Les objectifs de ces passagers sont en rouge.
Les bâtiments des passagers utilisant cette station pour descendre de vos véhicules sont également représentés en rouge.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Démolir




Pour détruire des bâtiments, sélectionnez le mode Démolir. Vous ne pouvez démolir un bâtiment que si vous disposez d'assez d'argent.

Démolir des bâtiments

Si vous déplacez le curseur de la souris au-dessus d'un bâtiment, la fenêtre „Information" vous indique le bâtiment dont il s'agit ainsi que le montant d'une éventuelle démolition. Veuillez ne pas oublier que le curseur en forme de losange sur le champ de jeu est très important. Il signifie que vous décidez de la parcelle du champ de jeu qui devra être démolie. Si un bâtiment se trouve sur cette parcelle, celui-ci sera également complètement détruit.

Démolir des stations

Vous pouvez également détruire des stations. Au contraire des véhicules, les stations sont détruites et non pas vendues. Donc, réfléchissez bien avant de détruire par exemple une station de métro assez chère qui pourrait vous être utile dans le futur.

Démolition de grandes surfaces

Si vous désirez démolir une large zone de bâtiments ou de rails, tracez tout simplement un carré en maintenant le bouton de la souris appuyé. Dès que vous lâchez le bouton de la souris, les bâtiments concernés sont démolis. Si vous ne voulez plus rien démolir, réduisez le carré à une case et lâchez le bouton de la souris.

Démolition automatique lors de la construction de rails

Lors du placement de rails, certains bâtiments sont démolis automatiquement. Donc vous n'avez pas besoin d'élaguer la vieille ville quand vous voulez poser des rails. De l' autre côté, il est possible que la pose de rails dans la vieille ville élague votre compte en banque.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Les démolitions et leurs conséquences

Dès que vous serez riche, vous pourrez même vous permettre de démolir des usines ou bien d'autres objectifs importants. Cependant, dans ce cas, tous les travailleurs employés dans cette usine doivent chercher un nouvel emploi. Si les habitants ne trouvent pas d'emploi, ils quittent la ville emmenant tous les autres habitants de leur immeuble résidentiel.
Comme vous voyez, des actions de démolitions massives peuvent avoir des conséquences dramatiques sur une ville.
Si vous désirez détruire toute une ville, vous n'avez besoin de détruire que les écoles. Au fait, cela ne coûte pas rien, mais le résultat en vaut la peine!

Poser des rails




Pour poser des rails de trams, de métros, etc., sélectionnez le mode Poser.



Les rails de tramway doivent toujours être placés sur des routes. N'oubliez pas que les tramways n'ont pas le droit de marcher dans un sens interdit ou dans la mauvaise direction!

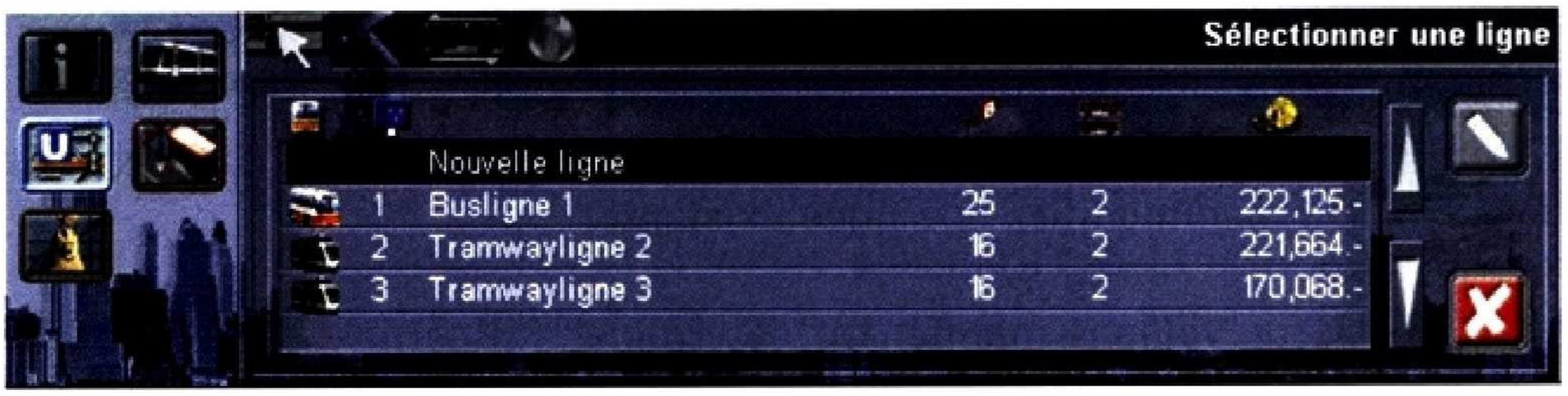
Pour poser des rails, sélectionnez un type. Cliquez dans le champ de jeu (pour des rails de tramway, cliquez sur une chaussée), maintenez le bouton de la souris appuyé et tracez le parcours des rails.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Liste des lignes




Pour vous faire une idée de toutes les lignes existantes ou pour construire une nouvelle ligne, sélectionnez le mode Sélectionner ligne.



Vous obtenez une liste de toutes les lignes existantes. Le symbole au début d'une ligne vous indique s'il s'agit d'une ligne de bus, de tramway, etc. Vous pouvez cliquer sur le symbole représentant un véhicule au-dessus de la liste afin de changer l'ordre de la liste. Ceci est valable pour tous les symboles situés au-dessus d'informations contenues dans la liste.
A côté du symbole représentant un véhicule, vous voyez le numéro de la ligne. Toutes les lignes ont un numéro.
Ensuite, vous voyez le nom de la ligne, le nombre de stations, le nombre de véhicules et les gains actuels.

Fermer une ligne



Cliquez sur le bouton "Fermer une ligne" pour stopper l'activité sur cette ligne. Les véhicules suivant cette ligne se retrouvent au dépôt et sont toujours disponibles. Les stations restent également.

Changer le nom d'une ligne



Cliquez sur le bouton "Changer le nom de la ligne" pour donner un nouveau nom, éventuellement plus lourd de sens, à la ligne.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Construire une nouvelle ligne

Maintenant, vous pouvez bâtir une nouvelle ligne en cliquant sur le bouton "Nouvelle ligne". Pour modifier une ligne existante, sélectionnez-la. Puis passez au mode Construire une nouvelle ligne.

Construire une ligne



Dans ce mode, vous pouvez tracer l'itinéraire d'une nouvelle ligne ou bien modifier une ligne existante.

Nous voulons maintenant déterminer l'itinéraire d'une nouvelle ligne. Pour ce faire, cliquez dans le champ de jeu pour fixer le point de départ.
En partant de ce point de départ, vous pouvez tracer l'itinéraire. Une ligne n'est valide que quand elle revienne à son point de

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

départ.
Lors de la détermination de lignes de bus ou de trams, vous devez prendre en compte la direction de la rue. Mais, ne vous inquiétez pas, vous ne pouvez rien construire en sens interdit, la construction sera interrompue automatiquement avant que vous ne puissiez faire d'erreur.
Déplacez le curseur de la souris au-dessus du champ de jeu. Vous voyez une série de flèches grises qui vous montre l'itinéraire momentané de la ligne. Si vous êtes satisfait d'une première partie d'itinéraire, cliquez tout simplement sur la partie de la chaussée correspondante. La première partie est ainsi fixée. Mais la ligne n'est pas revenue à son point de départ, donc elle n'est pas encore valable et c'est la raison pour laquelle elle est colorée en gris.
Si l'itinéraire passe par une station, celle-ci est automatiquement intégrée à la ligne. C'est à dire que les véhicules s'arrêteront à cette station. Si vous ne voulez pas que les véhicules s'y arrêtent, cliquez une nouvelle fois sur la case à côté de la station ou bien sur la station elle-même. Elle est ainsi supprimée de l'itinéraire. Si vous cliquez encore une fois sur cette station, elle est de nouveau ajoutée dans l'itinéraire.



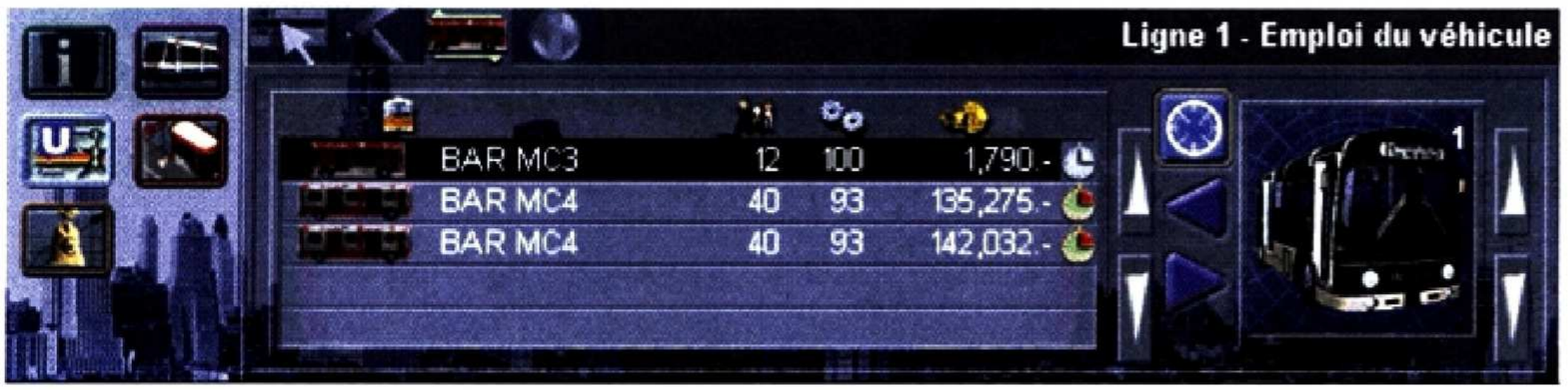
Pour effacer des parties d'itinéraires, remettez le curseur de la souris sur cette partie déjà existante. Les X rouges vous montrent les parties qui seront supprimées.
Dès que votre itinéraire revient à son point de départ, son tracé est coloré en vert. Si vous en êtes satisfait, cliquez sur le bouton "Accepter en la ligne" en bas à droite.
Dans le cas contraire, choisissez un nouveau point de départ et procédez aux modifications désirées.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Attribuer des véhicules à une ligne

Pour gagner de l'argent avec votre nouvelle ligne, vous devriez maintenant utiliser des véhicules. Pour ce faire, sélectionnez le mode Attribuer véhicules.
Vous pouvez maintenant choisir parmi les véhicules disponibles



attendant au dépôt ceux que vous désirez attribuer à la ligne. A droite, vous voyez une représentation des véhicules présents. Dans

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

le coin en haut à droite de l'image, vous voyez le nombre de véhicules de ce type qui sont disponibles à ce moment.
Les véhicules disponibles n'appartiennent à aucune autre ligne. Seuls les véhicules qui peuvent être utilisés dans la ligne sont affichés. Par exemple, logiquement, vous ne pouvez pas attribuer des trams à une ligne de bus.

Les touches fléchées bleues entre la liste et les images vous permettent d'attribuer des véhicules à une ligne ou de les enlever d'une ligne. Bien entendu, ceci est possible à tout moment et pour toutes les lignes. Souvent, ce sera également nécessaire d'échanger des véhicules à faible capacité contre de meilleurs véhicules et vice versa.



Le bouton "Centrer", au-dessus des flèches d'attribution, vous permet de centrer le champ de jeu sur le véhicule sélectionné dans la liste.

Dans cette liste de véhicules, vous voyez le symbole du véhicule, le nom du modèle, la charge (le nombre de passagers se trouvant actuellement dans ce véhicule), l'état ainsi que les gains apportés par ce véhicule. Seul le profit réalisé depuis que le véhicule est attribué à cette ligne est affiché.

Ecart entre les véhicules

Il peut être avantageux de ne faire partir un véhicule d'une station que si aucun autre véhicule de la même ligne ne soit en route pour la station suivante. Les véhicules maintiennent ainsi un écart que vous pouvez contrôler. Pour ce faire, cliquez dans la liste sur le symbole représentant une montre.

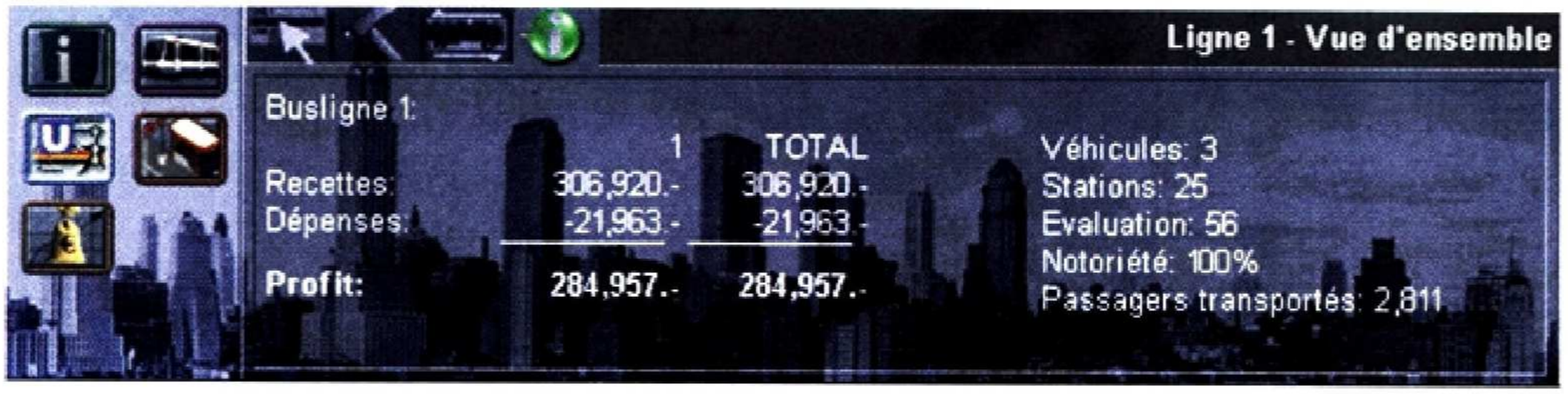
Puisqu'il est généralement interdit de dépasser dans les villes, il peut arriver qu'un bus en attente cause un embouteillage. Ceci peut avoir des conséquences négatives sur la circulation. Pensez-y quand vous vous servez de cette aide.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Informations sur les lignes



Pour obtenir un bref aperçu de la situation actuelle sur une ligne, sélectionnez le mode Info sur les lignes.

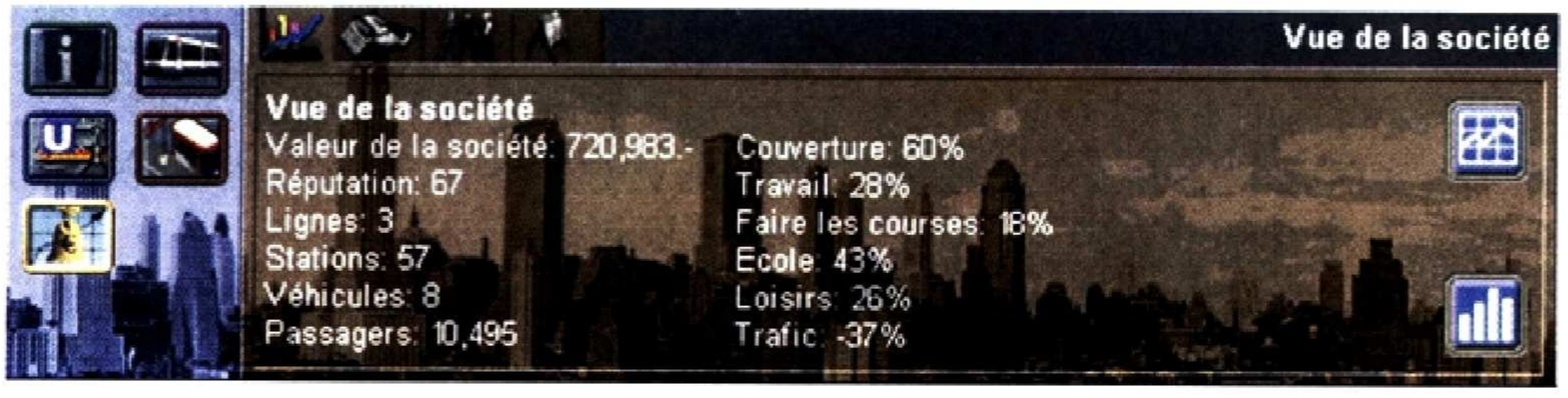


Vous voyez ici si vous faites des bénéfices grâce à cette ligne. Par ailleurs, vous obtenez des informations vous permettant d'analyser la ligne (que pensent les clients de vos offres), le nombre de véhicules et de stations attribués à la ligne, le niveau de notoriété de la ligne (si personne ne connaît la ligne, même la meilleur des offres n'apportera rien) et le nombre de passagers qui ont été transportés jusque là.
Plus le nombre de passagers transportés est haut, plus la ligne est connue. Le bouche à oreille joue un rôle inestimable et si vous voulez vous en passer, la publicité vous coûtera cher.

Bilan de la société



Pour obtenir un aperçu bref de la situation de votre société, sélectionnez le mode Bilan.
Ici, vous n'obtenez pas seulement une synthèse de vos bénéfices et



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

dépenses totaux, mais vous y avez aussi une analyse de votre société, sa valeur, la surface de couverture, le stock de véhicules, le nombre de stations et le nombre total de passagers transportés.

Evaluation (réputation de la société)

Les habitants des villes se font une opinion de votre société. Cette opinion dépend de la qualité de vos offres. Beaucoup de facteurs entrent en ligne de compte. Les facteurs essentiels sont la réputation de chaque ligne, le prix des billets, l'amabilité du personnel, etc.
Pour améliorer votre réputation, les solutions les plus effectives sont la publicité et les billets gratuits, mais elles sont naturellement très chères.
Le nombre de passagers augmente en fonction de l'évaluation.

Valeur de l'entreprise

La valeur de l'entreprise est calculée de la manière suivante: compte en banque plus valeur des véhicules et des stations moins capital initial.

Surface de couverture

Cette valeur très importante mérite une explication plus détaillée. Chaque immeuble résidentiel dans lequel au moins un habitant utilise vos transports pour se rendre à au moins un de ses objectifs est compris dans la surface de couverture.
Donc une surface de couverture de 50% signifie que, dans la moitié des bâtiments résidentiels, au moins une personne remplit cette condition. Mais la surface de couverture ne donne aucun indice sur le nombre de gens qui utilisent vraiment vos lignes.

Bilan



Cliquez sur le bouton "Bilan" pour obtenir un bilan complet.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Statistiques

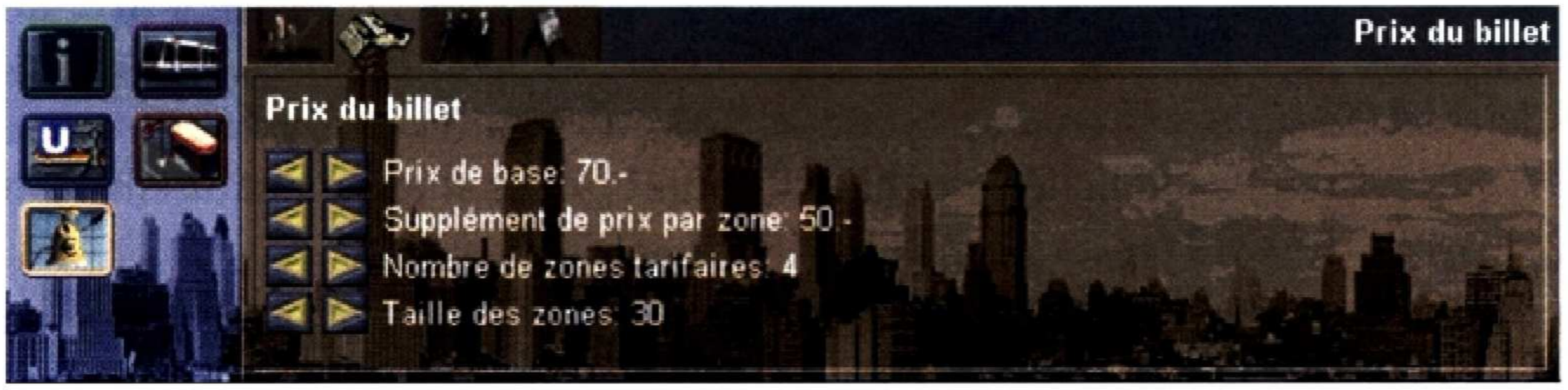


Cliquez sur le bouton "Statistiques" pour faire apparaître la fenêtre Statistiques.

Prix des billets



Le mode Prix des billets vous permet de fixer le prix des billets.

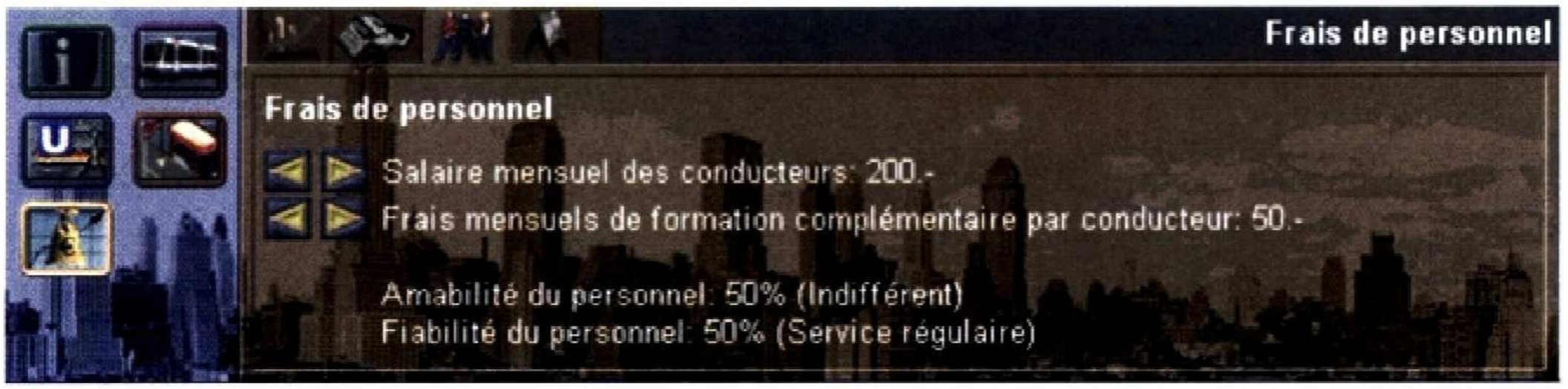


Déterminez ici le prix auquel vous désirez vendre vos billets. Vous devriez vous conformer aux autres sociétés de transports et proposer un système de zones. Au début du jeu, vous pouvez reprendre les prix préalablement fixés sans vous faire de soucis.
Evidemment, plus vous augmentez le prix de vos billets, plus le nombre de passagers évitant soigneusement vos transports en communs augmentera.

Salaires



Pour déterminer les salaires de vos conducteurs, sélectionnez le mode Salaires.



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Bien entendu, les conducteurs recevant un haut salaire sont motivés et essayent encore plus soigneusement d'éviter les accidents et d'être aimables envers les passagers.
Plus le salaire des conducteurs est haut, plus ils seront aimables auprès des passagers. Cela se voit aussitôt sur la réputation de vos lignes et de votre société.

Il est également conseillé d'investir un peu dans la formation permanente des conducteurs. Cette dépense permet d'économiser des frais de maintenance et d'éviter les accidents.

Publicité




Sélectionner le mode Publicité vous permet de déterminer les sommes que vous voulez investir dans la publicité.

Ici, vous pouvez lancer de différentes sortes de campagnes de publicité. Plus la campagne est chère, plus elle sera effective.

La possibilité d'offrir des billets gratuits pour quelques objectifs est particulièrement intéressante. L'effet de cette tactique sur votre réputation est durable. Mais, surtout si vous jouez en tant que responsable du trafic, vous ne devriez avoir recours à cette mesure que si vous y voyez votre dernière chance d'atteindre vos buts.



Vue d'ensemble

Etat de compte

Au-dessus de la vue d'ensemble, vous voyez à gauche l'état actuel de votre compte. Vous ne pouvez pas prendre de crédit !

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Date

A droite au-dessus de la vue d'ensemble, vous voyez la date actuelle par "Mois - Année".

Zoom sur le champ de jeu



Vous pouvez augmenter ou diminuer la vue d'ensemble du champ de jeu.
Pour ce faire, cliquez sur les boutons de zoom à gauche et à droite de la carte de vue d'ensemble.

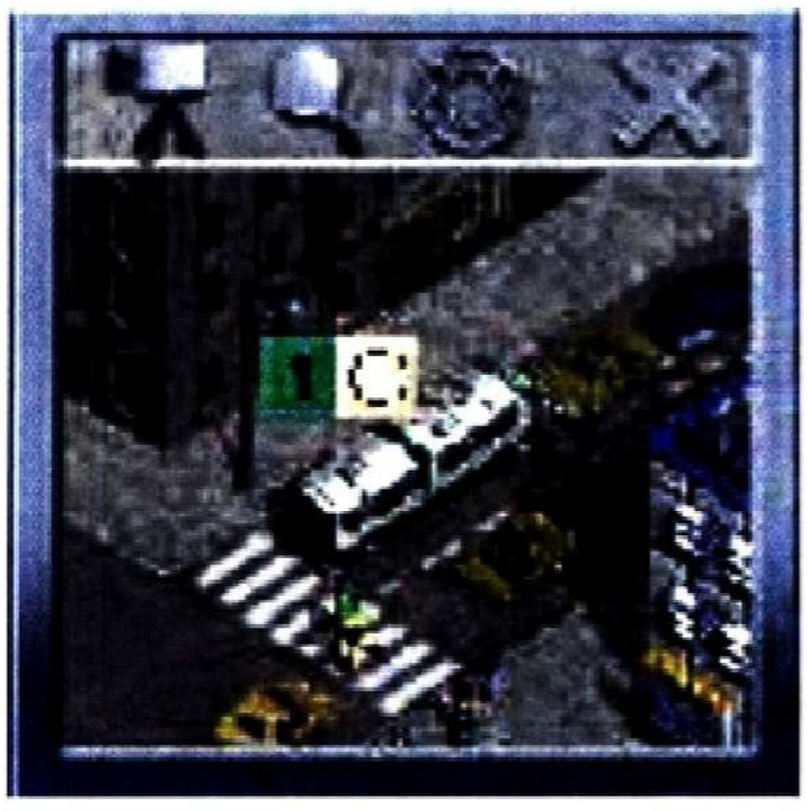
Si vous utilisez la plus haute résolution, le zoom dans le plus petit niveau peut durer un certain temps car l'ordinateur doit alors représenter un très grand nombre de bâtiments et de véhicules.

Zoomer dans la vue d'ensemble



Vous pouvez également agrandir la vue d'ensemble. Pour cela, cliquez sur le bouton "Zoom mini-carte".
Il est impossible de zoomer de petites cartes dans la vue d'ensemble.

Fenêtre de la caméra



Dans les hautes résolutions graphiques, vous pouvez avoir jusqu'à trois caméras à votre disposition. Vous pouvez ainsi suivre précisément l'itinéraire entier de chaque véhicule au beau milieu de la jungle des grandes villes.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Capter un véhicule avec la caméra

Cliquez sur ce bouton pour diriger la caméra sur un véhicule particulier.



Centrer la vue de la caméra sur un véhicule

Cliquez sur ce bouton pour centrer le champ de jeu sur le véhicule capté à ce moment par la caméra.



Zoomer dans la vue de la caméra

Ce bouton vous permet de modifier le niveau de grossissement de la vue de la caméra.



Fermer la fenêtre de la caméra

Cliquez sur ce bouton pour fermer la fenêtre de la caméra.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Octrois de licence

Au début de la plupart des cartes pour jeux infinis, vous n'aurez pas tous les quartiers de la ville à votre disposition. Vous pouvez observer ceci par la couleur grise de bâtiments dont vous n'avez pas le droit de transporter les habitants.



Au cours du temps, l'administration de la ville vous proposera de nouvelles zones. Pour en arriver là, vous devez déjà remplir certaines conditions. La proposition ne vous est faite que si vous pouvez atteindre les valeurs requises.
Pour que vous ne soyez pas pris de cours, ces propositions vous atteignent bien à l'avance.
Si vous refusez une proposition, elle sera répétée au minimum un an plus tard.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Utilisation des touches

F1	Activer/désactiver icônes d'informations sur les véhicules
F2	Activer/désactiver icônes d'informations sur les stations
F3	Activer/désactiver flèches de direction des rues
F4	Activer/désactiver bâtiments
F5	Activer/désactiver immeubles résidentiels
F6	Activer/désactiver lieux de travail
F7	Activer/désactiver centres commerciaux
F8	Activer/désactiver écoles
F9	Activer/désactiver centres de loisirs
F10	Activer/désactiver bâtiments bloquant la vue
F11	Activer/désactiver voitures dans les villes
F12	Activer/désactiver piétons
1	Afficher surface de couverture de toutes les stations
2	Afficher objectifs de tous les passagers actuels
3	Afficher surface de couverture
4	Bilan
5	Statistiques
6	Activer/désactiver son
+	Augmenter vitesse du jeu
-	Diminuer vitesse du jeu
0	Vitesse normale du jeu
C	Chat pour les jeux multi-joueurs
P	Pause
ESC	Charger, sauvegarder, réglages, quitter

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Participants

Direction de projet et conception du jeu
Hans Schilcher

Programmation
Dieter Bernauer
Michael Haberl
Dipl. Ing. Jari Saarhelo

Graphique 3D
Johann Reitinger
Jürgen Wagner
Martin Weinacht

Grafique
Robert Hernler
Kai Podhraski

Textes et traduction
Christina Grabner

Conception des niveaux
Robert Hernler
Norbert Landertshamer
Kai Podhraski
Johann Reitinger
Hans Schilcher
Jürgen Wagner

Affinage des niveaux
Martin Weinacht

Chargés de qualité
Norbert Landertshamer
Johannes Lemmerer
Michael Schröck
et bien d'autres.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Vidéos

Joachim Berger
Michael Grossauer

Effets sonores

Joe

Sonorisation des vidéos

Matthias Wilhelm

Assistance de production

Petra Magritzer
Sabine Pendl

Marketing & PR

Wolfgang Wachmann

Direction commerciale

Andreas Tobler

BBI France

Directeur Marketing
Fabrice Poisblaud

Directrice de Production
Valérie Rospabé

Attaché de Presse France
Dorothée Jankowiak

Chef de produit
Benoît Clerc

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France





© 2000 by JoWooD Productions Software AG, Bahnhofstr. 22, 4802 Ebensee, Austria