





INDEX

Installation	5
Commencer à jouer	5
Informations techniques	5
Assistance technique et service clients	6
Idées, suggestions, commentaires.....	6
Informations les plus récentes	6
Introduction	6
Les missions	7
La campagne australienne	7
Conditions de victoire : le chiffre d'affaires annuel	7
Condition de victoire : le chiffre d'affaires global	8
Changements par rapport au jeu d'origine	8
Remplacement automatique des véhicules	8
Avions	8
Revenus des véhicules	9
Signaux	9
Introduction	9
Activer l'option de signalisation	9
Construction des signaux	10
Suppression des signaux	10
Signaux dans les gares	10
Sens des signaux	10
Signaux de canton	10
Signaux principaux	10
Voies avec signaux de canton.....	12
Signaux et aiguillages	13
Distance de sécurité	14



JoWood Productions Software AG
Technologiepark 4a,
A-8786 Rottenmann, Austria



Homepage JoWood: www.jowood.com
Homepage „Transport Gigant”: www.transportgiant.com

© 2004 by JoWood Productions Software AG,
Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria.
Developed by JoWood Ebensee. All rights reserved.

Informations de sécurité

A propos des crises d'épilepsie photosensible

De très rares individus sont susceptibles de faire une crise d'épilepsie lorsqu'ils sont exposés à certaines images visuelles, notamment des lumières clignotantes ou des motifs qui peuvent être affichés par les jeux vidéo. Même des personnes n'ayant pas d'antécédent médical peuvent présenter un état non diagnostiqué susceptible de provoquer ces crises d'épilepsie photosensible en regardant des jeux vidéo. Ces crises peuvent se manifester par différents symptômes, notamment : trouble de la vision, contraction des muscles faciaux, mouvements involontaires des membres, désorientation, confusion ou perte de conscience momentanée. Les crises peuvent aussi provoquer une perte de conscience ou des convulsions se soldant par des blessures à la suite d'une chute ou en heurtant des objets environnants. Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez l'un de ces symptômes. Il est conseillé aux parents d'observer leurs enfants et de les interroger sur ces symptômes. Les enfants et les adolescents sont plus sujets que les adultes à ces crises.

Il est possible de réduire le risque de crise d'épilepsie photosensible en restant à bonne distance de l'écran de télévision, en jouant dans une pièce bien éclairée et en s'abstenant de jouer en état de fatigue ou de somnolence. Si vous – ou un membre de votre famille – avez des antécédents de crises ou épileptiques, consultez un médecin avant toute utilisation du jeu.

Installation

Démarrez votre ordinateur.

Fermez toutes les programmes en cours d'exécution.

Pour pouvoir installer cette extension, le jeu « Transport Giant » doit déjà être installé sur votre ordinateur. Insérez le CD Transport Giant : Down Under dans votre lecteur de CD-ROM.

Si la fonction d'exécution automatique est activée sur votre ordinateur, le programme d'installation démarre au bout de quelques secondes.

Si l'installation ne démarre pas automatiquement, cela veut dire que la fonction d'exécution automatique n'est pas activée. Dans ce cas, double-cliquez sur l'icône du CD-ROM sur votre bureau puis sur celle du fichier setup.exe.

Pour installer le jeu, suivez simplement les instructions affichées à l'écran.

Commencer à jouer

Pour commencer à jouer, double-cliquez sur l'icône Transport Giant placée sur votre bureau.

Vous pouvez également lancer le jeu à partir du menu Démarrer de Windows.

Assurez-vous que le CD 1 de Transport Giant est bien inséré dans votre lecteur CD-ROM quand vous lancez le jeu.

Informations techniques

Nous vous conseillons de fermer tous les programmes ouverts, y compris ceux exécutés en arrière-plan, avant de lancer le jeu.

Certains économiseurs d'écran peuvent provoquer des problèmes d'affichage en cours de jeu. Dans ce cas, nous vous conseillons de désactiver votre économiseur d'écran avant de lancer le jeu.

En cours de partie, vous pouvez basculer vers d'autres programmes mais certaines cartes graphiques risquent d'entraîner des problèmes d'affichage quand vous reviendrez au jeu. La meilleure solution consiste à quitter le jeu si vous souhaitez accéder à d'autres programmes. Si vous rencontrez des problèmes d'affichage en cours de jeu, assurez-vous que le pilote de votre carte graphique est à jour. Allez sur le site du fabricant de votre carte, vous y trouverez généralement les dernières versions de pilote de votre carte.



Assistance technique et service clients

Vous avez rencontré des problèmes lors de l'installation du logiciel ? Vous êtes bloqué en cours de jeu et ne savez pas comment continuer ? Notre service d'assistance sera heureux de vous aider !

Assistance

www.jowood.com/support

Idées, suggestions, commentaires

Pour nous faire savoir ce que vous pensez du jeu, vous pouvez envoyer un message à : jowood@jowood.com

Informations les plus récentes

Découvrez les dernières infos et bien plus encore ! Visitez le site du jeu ! Vous pourrez accéder aux forums de discussion et échanger vos impressions avec d'autres joueurs.

<http://www.transportgiant.com>

Introduction

Qui n'est pas attiré par le plus petit continent, ou la plus grande île, du monde ? La flore et la faune ne sont pas les seuls attraits du continent australien. Son système de transport fonctionne avec des règles qui lui sont propres et offre bien des aspects exotiques. Par exemple, saviez-vous que le réseau ferré australien n'a été totalement achevé que dans les années 80 ? À cette époque, il n'était même pas encore totalement interconnecté. C'est pourquoi les trains en particulier, ne jouent pas le même rôle où qu'on se trouve en Australie. Si, dans les régions densément peuplées du pays, le réseau ferré est étendu et offre d'excellentes dessertes, certaines régions ne sont même pas reliées au réseau. Dans le meilleur des cas, vous n'y verrez que des trains de plus d'un kilomètre de long chargés d'énormes quantités de minerai de fer, traversant lentement la plaine. Il n'est pas rare, dans ce cas, de devoir attendre plus d'un quart d'heure à un passage à niveau. S'il vous arrive de croiser la route d'un de ces trains, surtout arrêtez-vous et attendez. Ces monstres ne freineront pas quel que soit l'obstacle. Les trains australiens sont essentiellement conçus pour le transport de marchandises. Le transport de passagers reste très minoritaire en dehors des liaisons de banlieues. De ce fait, l'Australie ne dispose pas de ligne à grande vitesse comme on en trouve en Europe ou aux États-Unis.

Qu'y a-t-il d'autre qui soit aussi impressionnant que les trains de minerai et que le monde entier connaisse ? Les trains routiers. De véritables mons-

tres de la route. Dépasant les 50 mètres de long, ces « trains » n'ont pas grand chose en commun avec les camions que nous connaissons. De nos jours, ils jouent encore un rôle prépondérant dans l'industrie du transport de certaines régions. Les touristes en particulier, aime se faire peur en essayant de les doubler, ce qui est très dangereux. En fait, quand vous entendez la corne de brume qui annonce l'arrivée de cinq remorques attelées ensemble transportant du minerai, la meilleure chose à faire est de vous ranger sur le bas-côté. Que diriez-vous sinon, quand le chauffeur du véhicule d'accompagnement vous crierait gentiment : « Hé, mon gars, dégage la route si tu ne veux pas mourir ! » ?

Nous ne pouvons pas laisser de côté les secteurs industriels les plus importants d'Australie. Par exemple, vous pourrez transporter des œufs d'autruche, des kiwis, de la viande de kangourou ou même des opales.

Nous espérons avoir su capter un peu de l'atmosphère de ce continent fascinant et nous voudrions maintenant vous remercier d'avoir acheté cette extension.

Bon voyage à l'autre bout du monde !

Les missions

La campagne australienne

Cette extension vous permet de jouer une nouvelle campagne contenant 12 nouvelles missions. Les missions sont inspirées d'événements historiques réels de l'histoire australienne, de la première ruée vers l'or à l'achèvement du réseau ferré à l'aube du nouveau millénaire, en passant par la première traversée du continent.

Vous sélectionnerez la campagne australienne comme d'habitude à partir du menu Campagne.

Conditions de victoire : le chiffre d'affaires annuel

Nous avons introduit une nouvelle condition de victoire dans les missions : votre chiffre d'affaire annuel. Cela peut sembler compliqué, mais en fait, c'est très simple. Votre chiffre d'affaires annuel représente la somme de tous vos gains au cours d'une année. Vos dépenses ne sont pas prises en compte pour ce calcul. Ainsi, au cours d'une mission, vous pouvez essayer d'augmenter votre chiffre jusqu'à la dernière minute. Même s'il ne vous reste rien après le calcul de vos dépenses. Vous pouvez atteindre votre objectif de chiffre d'affaire au cours de n'importe quelle année. Une fois qu'il est atteint, vous avez gagné et la mission est terminée. Vous pouvez donc gagner avant que la date de fin de la mission soit atteinte. Pour voir la progression de votre chiffre d'affaire, allez dans le menu « Objectifs de



mission » ou dans votre feuille de bilan à la rubrique « Revenu total ». La feuille de bilan affiche la comparaison entre votre chiffre d'affaires de l'année en cours et ceux des années précédentes pour vous permettre de voir si vous progressez ou non.

Condition de victoire : le chiffre d'affaires global

Votre chiffre d'affaire global est une autre nouvelle condition de victoire. Comme pour le chiffre annuel, seuls vos revenus sont pris en compte. Mais cette fois, le calcul porte sur le total de vos gains depuis le début de la mission. Dans ce type de mission, vous n'avez pas besoin d'avoir de fonds disponibles après le calcul de vos dépenses. Seuls votre chiffre d'affaire compte. Vous pouvez donc essayer d'augmenter votre chiffre jusqu'à la dernière minute, sans vous inquiéter des dépenses.

Changements par rapport au jeu d'origine

Remplacement automatique des véhicules

Vous avez maintenant la possibilité de remplacer automatiquement et immédiatement vos véhicules hors d'usage. Vous pouvez activer ou désactiver cette option dans le menu « Options » à n'importe quel moment du jeu. Les véhicules hors d'usage sont remplacés par des véhicules de même type. Même si le modèle de véhicule n'est plus disponible sur le marché, votre responsable de flotte se chargera de dénicher des fournisseurs. Bien sûr, si vous disposez de véhicules de même type dans votre parc, ils seront choisis en priorité.

Confort de chargement

Vous serez souvent confronté à la situation de devoir, ou de vouloir, charger un très long train avec un seul et même type de marchandise. Jusqu'à présent, vous deviez cliquer sur la flèche pour chaque produit que vous vouliez charger. Désormais, cette procédure est plus simple et plus rapide. Il suffit de sélectionner le dernier champ de chargement à charger dans votre programme de déplacement. Sélectionnez la marchandise désirée et maintenez la touche Entrer enfoncée quand vous cliquez sur la flèche pointant à gauche. Votre programme de déplacement sera ainsi rempli jusqu'au premier champ ou jusqu'au premier champ contenant des marchandises. Bien sûr, cette méthode fonctionne aussi pour supprimer des marchandises du programme de déplacement.

Avions

Les contrôleurs aériens ont beaucoup appris depuis la sortie du jeu. Ils se comportent maintenant comme le ferait le personnel d'une tour de contrôle réelle. Les avions du jeu d'origine étaient toujours prioritaires. Cela conduisait à des temps d'attente interminables pour certains avions qui devaient faire des cercles au-dessus de l'aéroport en attendant une autorisation d'atterrir.

Le système de priorité a été modifié. Les avions en vol ont priorité absolue sur les avions au sol. Dès qu'un appareil se place en manœuvre d'approche, un contrôleur aérien le place immédiatement dans une liste d'attente. Tant qu'il y a des avions dans la liste et des aires de parking disponibles, aucun appareil ne peut décoller. Cela permet de maintenir la liste d'attente dans des dimensions raisonnables. Les possibilités de déplacement sur les aéroports ont été augmentées. Ainsi vous pouvez maintenant envoyer un appareil vers son aire de parking tandis qu'un autre se dirige vers la piste de décollage.

Revenus des véhicules

Vous pouvez maintenant visualiser le revenu total d'un véhicule donné en affichant sa fenêtre d'information. La fenêtre s'active en passant le pointeur de la souris sur le véhicule.

Signaux

Introduction

La signalisation est un sujet complexe qui fait l'objet de nombreux débats et études au sein des professionnels du transport ferroviaire dans le monde réel. Sans signalisation, aucun train ne peut fonctionner efficacement et sans accident. Mais les signaux ne suffisent pas à eux-seuls à garantir la fluidité et la sécurité du trafic. Sans intervention humaine, aucun système de signalisation ne pourrait empêcher retards et blocages. La signalisation n'est pas un sujet facile, même dans « Transport Giant ». Si vous n'êtes pas un pro du jeu, nous vous déconseillons d'utiliser cette option.

Dans « Transport Giant », l'utilisation des signaux n'est pas obligatoire. Elle constitue un enrichissement du jeu. Les signaux ne sont pas nécessaires pour gagner des sommes colossales ni pour réussir à développer un réseau de transport sophistiqué !

Dans le jeu, les signaux obéissent à un ensemble de règles qui leur sont propres. Ces règles ont été rendues nécessaires par le fait qu'il n'est pas possible de simuler par le calcul et d'intégrer le facteur que constitue le contrôle humain. Vous devrez suivre ces règles spéciales. Ne perdez pas de vue que vous ne pourrez pas développer de réseau qui fonctionne s'il ne répond pas à ces règles.

De plus, la signalisation consomme une part non négligeable de la mémoire de votre machine. De ce fait, nous vous conseillons d'utiliser cette option sur une machine relativement bien équipée en mémoire.

Activer l'option de signalisation

Vous pouvez activer cette option dans le menu « Niveau de difficulté » quand vous démarrez une nouvelle carte sans fin ou une nouvelle mission.



Cette option ne peut pas être changée dans les parties déjà sauvegardées. Cela signifie que si vous avez commencé une partie sans utiliser les signaux, vous ne pourrez pas le faire en cours de jeu.

Construction des signaux

Les signaux sont construits à partir du même menu que les voies et les gares.

Sélectionnez l'icône choisie dans le menu. Vous pouvez ensuite ajouter autant de signaux que vous le souhaitez sur la carte. Les signaux se placent sur les voies.

Suppression des signaux

Sélectionnez le symbole « Détruire » dans le menu « Construction ». Vous pouvez maintenant supprimer des signaux. Faites bien attention de supprimer le signal et non pas la voie en cliquant sur le champ où se trouve placé le signal.

Signaux dans les gares

Les gares sont toujours protégées par des signaux principaux. Ces signaux sont placés automatiquement et ne peuvent pas être supprimés !

Sens des signaux

Pour rendre le système accessible aux débutants, chaque signal informe sur les deux sens de trajet. Si vous utilisez les signaux en forme d'ailes ou de croix, la partie supérieure concerne la direction de bas en haut (du point de vue du joueur, telle qu'affichée à l'écran), et la partie inférieure concerne la direction opposée.

Signaux de canton

C'est le type de signal le plus simple à comprendre. La partie de voie qui est comprise entre deux signaux est appelée canton. Elle est donc délimitée par deux signaux de canton. Toute circulation dans les deux sens ou traversée de la voie est interdite dans le canton dès qu'un train a pénétré dessus. Ces signaux servent essentiellement à optimiser le trafic sur une voie unique dans une direction. Vous trouverez plus d'informations sur le sujet dans les pages qui suivent.

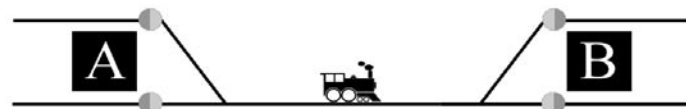
Signaux principaux

Les signaux principaux sont plus « intelligents » que les signaux de canton, mais leur fonctionnement est plus complexe à appréhender. Les signaux principaux servent à définir un niveau supérieur de sections de voies. Ces sections principales délimitées par les signaux principaux peuvent être découpées en cantons par l'installation de signaux de canton le long de la section principale. Les signaux principaux bloquent la circulation de la même manière que les signaux de canton. Cependant, si vous avez placé des signaux de canton entre vos signaux principaux, le signal principal

réagira en fonction de la direction du train se trouvant dans le canton. La section sera interdite au trafic dans un des deux sens de circulation. Vous pourrez déplacer des trains dans les cantons libres et dans le même sens. Toute circulation en sens inverse sera interdite sur la section principale.

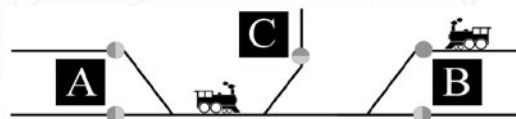
Exemples :

Section équipée de signaux principaux



Les deux gares sont automatiquement protégées par des signaux principaux. Dès qu'un train s'engage sur la voie, la section entière est interdite au trafic. Il est impossible de faire rouler d'autres trains sur cette section. Ces trains doivent rester en gare et attendre que la voie se libère pour partir.

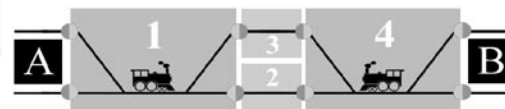
Liaisons entre plusieurs gares



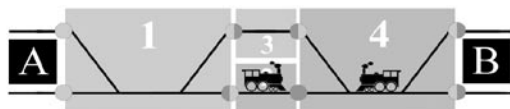
Les mêmes règles s'appliquent ici. Toutes les gares sont protégées par signaux principaux, créant ainsi une vaste section principale. De la même manière que dans l'exemple précédent, un seul train est autorisé sur la voie.

Note : Si les différentes voies composant la section ont été reliées entre-elles par des aiguillages, elles font partie d'un canton.

Voie avec zone de croisement

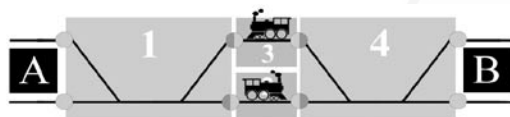


Sur ce réseau, plusieurs trains peuvent rouler en même temps. Il est composé de 4 cantons (zones 1 à 4) protégés par signaux principaux.



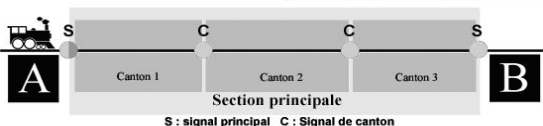
Si un train quitte la gare A, il entre dans le canton 1. Ce canton est alors interdit au trafic pour tous les autres trains. Un autre train quitte la gare B, interdisant l'accès au canton 4.

Le premier train poursuit sa route dans le canton 2. Dès que la locomotive et tous ses wagons ont quitté le canton 1, celui-ci redevient ouvert au trafic. À l'inverse, le canton 2 est maintenant fermé.

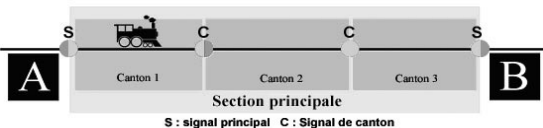


Le train doit maintenant attendre que l'autre train se trouve dans le canton 3, ce qui lui ouvre l'accès au canton 4.

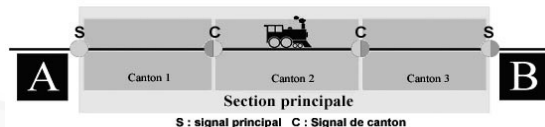
Voies avec signaux de canton



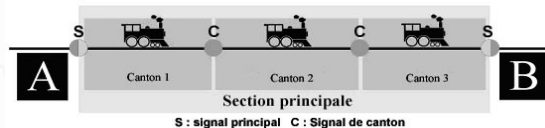
Cet exemple illustre le fonctionnement des signaux de canton. La voie est protégée par des signaux principaux situés dans les gares et des signaux de canton placés le long du trajet. Cette configuration crée une section principale (entre les signaux principaux) et plusieurs cantons (entre chaque signal de canton).



Un train quitte la gare A en direction de la gare B. Le train se trouve dans le canton 1. La section principale est maintenant interdite au trafic. Le train peut accéder au canton 2 car aucun train ne s'y trouve (sécurité assurée par les signaux de canton). Aucun train ne risque de se présenter en sens inverse car la section principale est bloquée au trafic inverse par le signal principal en gare B.



Le train arrive maintenant dans le canton 2. Ce canton est donc interdit au trafic. Un train peut cependant s'engager dans le canton 1 depuis la gare A. Cela est possible parce que le signal principal de la gare A sait que la voie est sécurisée par le signal de canton situé entre les cantons 1 et 2.



Avec cette méthode, jusqu'à trois trains peuvent circuler dans le même sens entre A et B. Cependant, il ne peut y avoir qu'un seul train par canton.

Conclusion : Si vous placez des signaux principaux sur un trajet entre deux gares, un seul train peut l'emprunter à la fois. Si vous ajoutez des signaux de canton sur le trajet pour augmenter la sécurité, vous pourrez faire passer plus de trains sur la voie en même temps et dans le même sens.

Signaux et aiguillages

Si vous posez des signaux sur des aiguillages, vous devez les placer du côté fourche de l'aiguillage, autrement, le système ne fonctionnera pas.

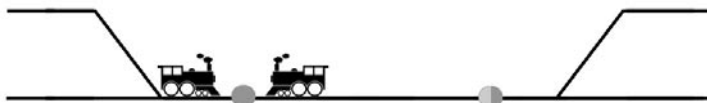


Positionnement correct





Positionnement incorrect



Si vous placez mal vos signaux d'aiguillage, vous pouvez arriver à des situations de blocage. Les trains se retrouveront face à face de part et d'autre du signal et aucun ne pourra plus avancer.

Distance de sécurité

Le jeu intègre un système de distance de sécurité. Cette distance de sécurité équivaut à peu près à la longueur de 4 wagons. C'est à dire que la longueur réelle d'un train est supérieure de 4 wagons à sa longueur visible.

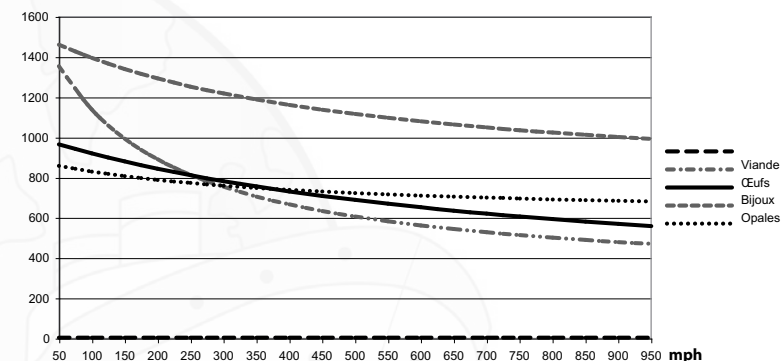
N'oubliez pas ce point, en particulier quand vous avez un train qui s'engage dans une section de croisement. La zone de croisement doit être au moins aussi longue que le plus long train circulant sur ce trajet plus 4 wagons afin que le train entier passe entre les signaux.

Sinon il pourrait arriver que l'arrière (invisible) du train bloque les signaux du canton se trouvant derrière lui !

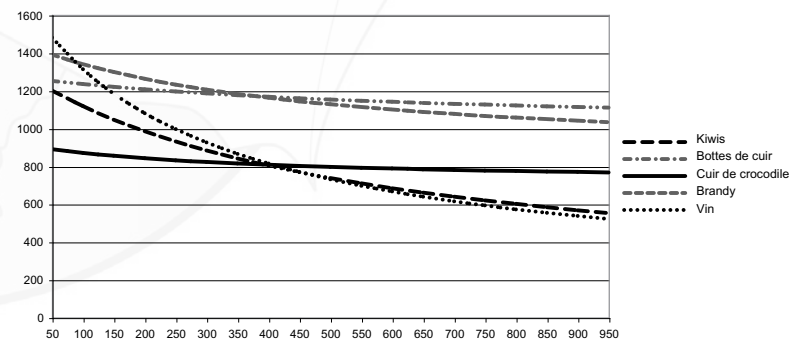
Appendices

Tarifs de fret

Money

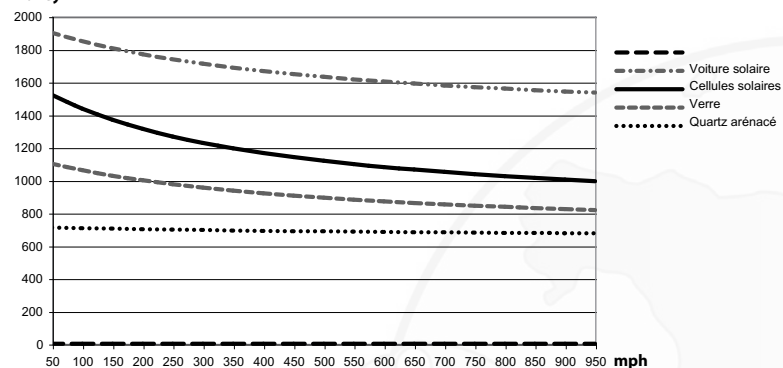


Money

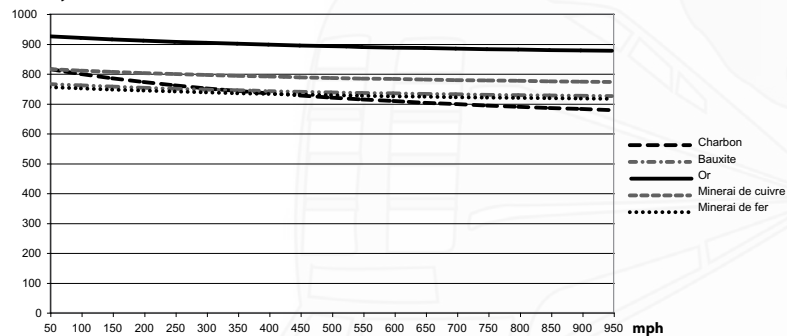




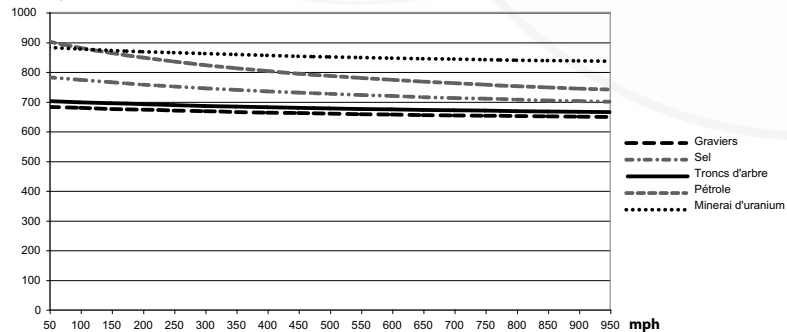
Money



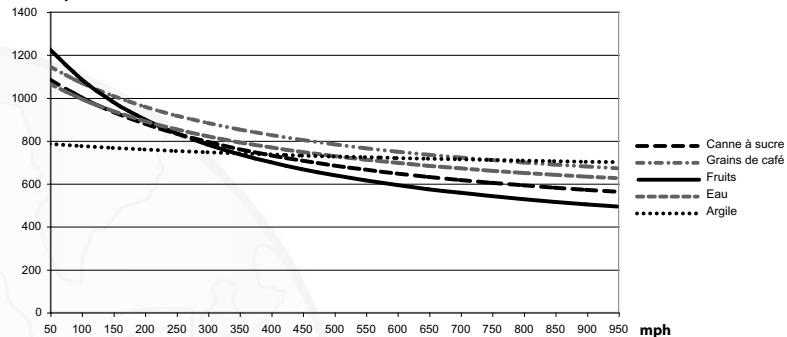
Money



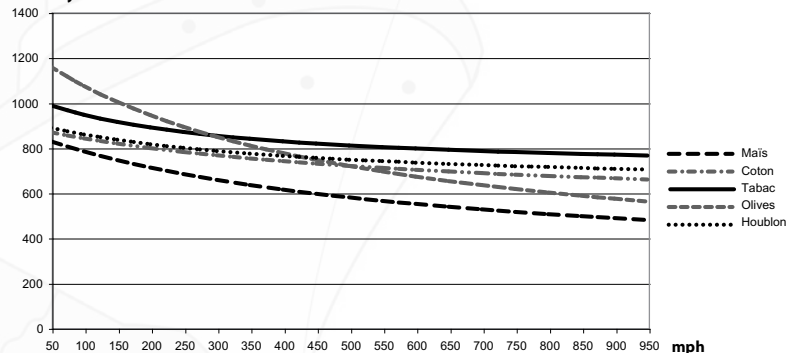
Money



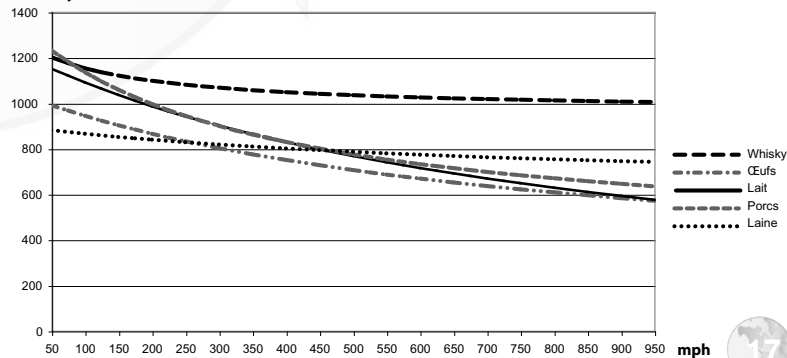
Money



Money

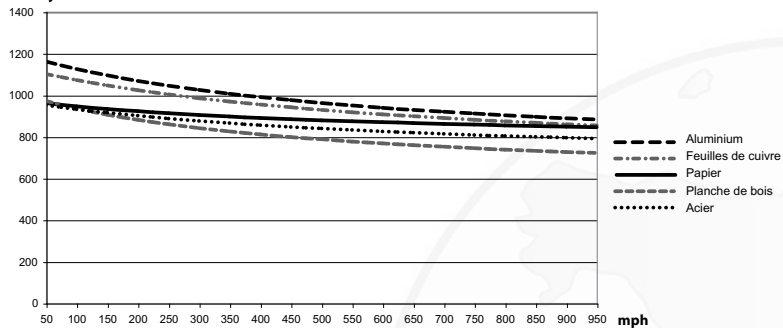


Money

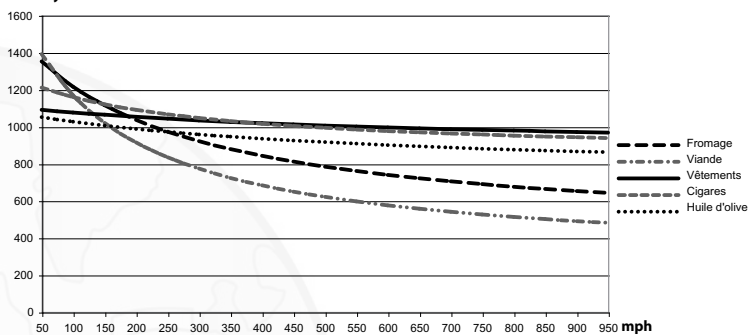




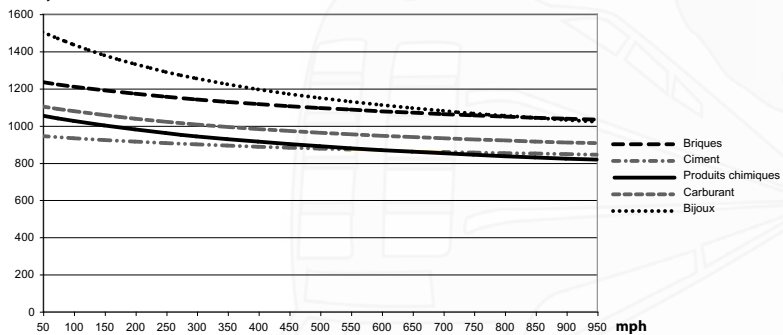
Money



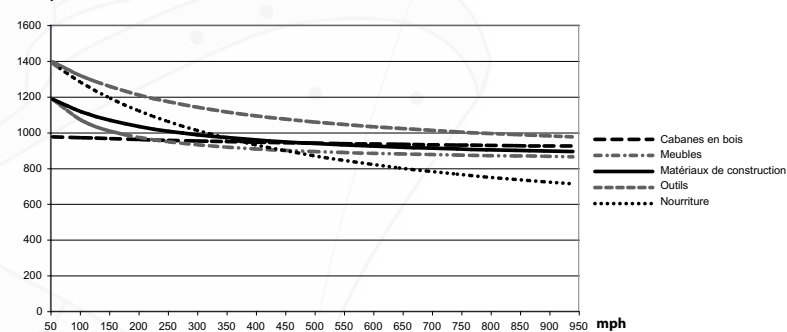
Money



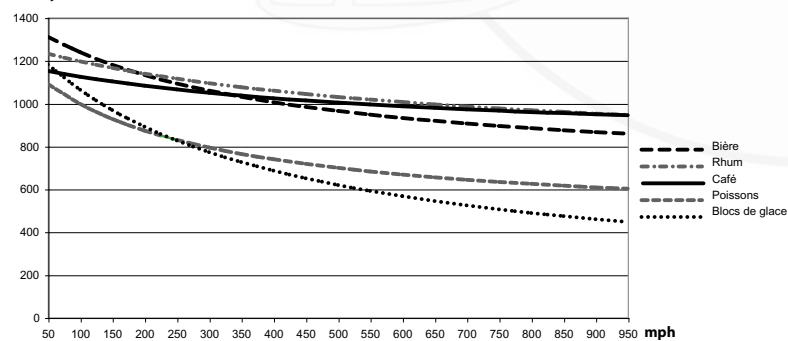
Money



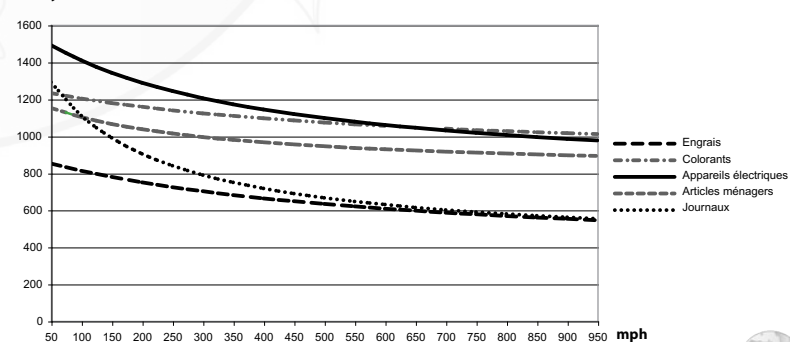
Money



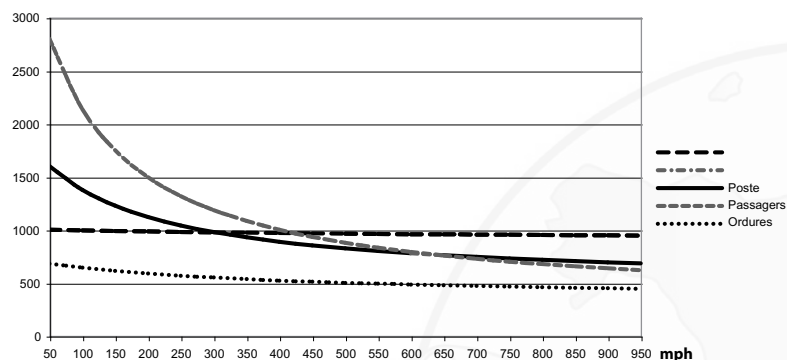
Money



Money



Money



Crédits

Projektleitung und Spieldesign

Hans Schilcher

Programmierung

Dieter Bernauer-Schilcher (Lead)

Christian Charbula

Rafael Ubl

Markus Zeller

Grafik

Martina Lindenmayr

Hans Schilcher

3D-Grafik

Joe Reitinger (Lead)

Thomas Egelkraut

Jürgen Wagner

Martin Weinacht

Leveldesign

Thomas Egelkraut

Joe Reitinger

Hans Schilcher

Jürgen Wagner

Qualitätssicherung Ebensee

Jürgen Maier

Musik und Soundeffekte

SmartSound

Joe Reitinger

Hans Schilcher

Produktionsassistentz

Petra Magritzer

JoWoOD Productions Software AG

Producer

Stefan Spill

Director Product

Management

Jan Wagner

Product Manager

Arnold Pötsch

Director International

Marketing Management

Gerald Kossaer

International Marketing

Management

Mario Baumann

Marcel Uhlmann

Assistant International

Marketing Management

Nicole Mühlbacher

International PR

Management

Leo Jackstädt

Tamara Berger

International Localisation Manager

Gennaro Giani

Nikolaus Gregorcic

Creative Writer

dtesters

Stefan Seicarescu

Testers

Jörg Berger

Markus Brucher

Martin Bucher

Uwe Drescher

Benedikt Ebli

Harald Fritz

Katharina Grassegger

Georg Grieshofer

Petra Grossegger

Anton Handl

Oliver Helmhart

Barbara Hochwimmer

Andreas Kainer

Christian Kargl

Stefan Klaschka

Alexander Kumer

Rudolf Kussberger

Peter Lippusch

Hedwig Matl

Mario Moser

Harald Ploder

Mihai Popescu

Stephan Radosevic

Stefan Reitmaier

Eveline Rinesch

Walter Schmiedhofer

Gerald Schurl

Thomas Schwarzl

Matthias Thurner

Dagmar Tiefenbacher



Thanks to MSI (www.msi.com.tw)
and Integris (www.integris.at)
for providing the following PC-

systems to our QA for game testing
purposes:

“MSI Mega PC”

“Integris Genesis Top”

