

bigben
interactive



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



Index

Installation	5
Lancement du jeu	5
Informations techniques	5
Assistance technique et service clientèle	6
Assistance technique et service clientèle	6
Suggestions, recommandations et questions	6
Mises à jour du jeu	6
Introduction	7
Transport	7
Jeu sans fin	7
Campagnes	8
Les différents types d'acteurs industriels	8
Les villes	9
Menu principal	10
Reprendre le jeu	10
Charger le jeu	10
Campagnes	11
Jeu sans fin	12
Paramètres	14
Palmarès	15
Crédits	15
Quitter	15
Menu du jeu	15
Logo de la société du joueur	15
Solde en banque	15
Date	16
Aide en ligne	16
Vitesse du jeu	16
Zoom avant / arrière	16
Sélectionner/désélectionner les arbres	16
Sélectionner/désélectionner les bâtiments	17
Sélectionner/désélectionner les enseignes	17
Sélectionner/désélectionner les symboles	17
de chargement	17
Sélectionner/désélectionner les symboles des joueurs	17
Sélectionner les couleurs des joueurs	17
Sélectionner la carte générale	18
Dépôt de véhicules	18
Programme de transport	18
Construire	18
Développer	18
Liste des voies de transport	18
Liste des bâtiments	19
Statistiques	19
Info	19
Démolir	19
Divers	19
Une voie de transport	19
Se déplacer dans l'environnement du jeu	20
Trouver des bâtiments	20
Moyens de transport	20
Construire une gare	22
Construire une gare - mais le faire bien !	23
Faire pivoter une gare ferroviaire	23
Annuler	23
Construire une voie ferrée	23
Les virages	24
Châteaux d'eau	24
Ponts	24
Tunnels	25
Achever la construction d'une section de voie ferrée	25

Relier des voies entre elles	25
Des voies ferrées supplémentaires	26
Agrandir une gare	27
Entretien et réparation	27
Châteaux d'eau	27
Grue	28
Entrepôt	28
Chambre froide	28
Kiosque, restaurant et hôtel	28
Moderniser une gare	28
Revenus et dépenses générés par les gares	28
Le dépôt de véhicules	29
Acheter des véhicules	30
Vos véhicules dans le dépôt	30
Vendre un véhicule	30
Programme de déplacement	31
Créer un programme de déplacement	31
Traction multiple	31
Destinations du programme de déplacement	32
Modifier le trajet d'un véhicule	32
Charger et décharger des marchandises	33
Passagers et fret postal	35
Charge des véhicules	35
Retirer une gare du programme	35
Ajouter une gare	36
Attendre le chargement complet	36
Attendre le déchargement complet	36
Attente en gare	36
Confirmation du programme de déplacement	36
Annuler les modifications du programme	36
Modifier le programme	37
Renommer un programme	37
Dupliquer un programme ou une voie de transport	37
Qu'est-ce que je gagne ?	38
La liste des voies de transport	38
La liste des bâtiments	39
Solde en banque	39
Diagramme recettes/dépenses	39
Informations sur votre société	40
Prendre le contrôle d'un concurrent	40
Relire les anciens messages	40
Informations sur vos véhicules	40
Informations sur les bâtiments	41
Informations sur les villes	41
Le transport de passagers	42
Fret postal	42
Tarifs du fret	42
Autres informations	43

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

Allumez votre ordinateur, puis lancez Windows.

Fermez toutes les applications ouvertes.

Mettez le CD 1 de TransportGiant dans le lecteur de CD-ROM.

Le programme d'installation du jeu va se lancer automatiquement en quelques secondes si la fonctionnalité d'exécution automatique de votre ordinateur est activée.

Si le programme d'installation ne démarre pas automatiquement, c'est que cette fonctionnalité est désactivée. Dans ce cas, double cliquez sur l'icône représentant le CD-ROM qui est apparue sur le Bureau de votre ordinateur, puis sur celle du fichier « setup.exe ».

Pour installer le jeu, suivez ensuite les instructions qui s'affichent à l'écran.

Lancement du jeu

Pour lancer le jeu, double cliquez sur l'icône de TransportGiant qui est apparue sur le Bureau de votre ordinateur.

Bien entendu, vous pouvez aussi lancer le jeu à partir du menu « Démarrer » de Windows.

Dans les deux cas, assurez-vous que le CD 1 de TransportGiant est bien dans le lecteur de CD-ROM.

Informations techniques

Nous vous suggérons, avant de lancer le jeu, de fermer toutes les applications ouvertes, ainsi que tous les programmes en fonctionnement.

Nous vous conseillons de faire de même avec votre économiseur d'écran : certains peuvent en effet être à l'origine de problèmes d'affichage de l'environnement graphique du jeu.

Une fois le jeu lancé, vous pouvez basculer vers d'autres applications. Certaines cartes graphiques ne vous permettent toutefois pas d'utiliser cette fonction et peuvent être à l'origine de problèmes d'affichage de l'environnement graphique du jeu. Si c'est le cas, nous vous conseillons de quitter le jeu avant d'ouvrir d'autres applications.

Si vous rencontrez des problèmes d'affichage du jeu, assurez-vous que le pilote de votre carte graphique est à jour. Sa dernière version est d'ordinaire disponible sur le site web du fabricant.



Assistance technique et service clientèle

Que vous soyez confronté à un problème technique pendant l'installation du jeu ou que vous soyez coincé en cours de partie, le personnel de notre hotline se fera un plaisir de vous venir en aide !

Assistance technique et service clientèle

Vous rencontrez des difficultés lors de l'installation du jeu, ou des problèmes techniques en cours de partie ?

Email: hotline@bigben.fr

Tel : 08 26 00 44 55

Suggestions, recommandations et questions

N'hésitez pas à nous faire part de votre avis sur ce jeu en envoyant un petit mail à : jowood@jowood.com

Mises à jour du jeu

Venez également faire un tour sur le site web officiel de TransportGiant : vous y trouverez l'actualité du jeu, des mises à jour et bien d'autres choses encore, ainsi qu'un forum de discussion où vous pourrez échanger avis et informations sur le jeu avec d'autres joueurs.

<http://www.transportgiant.com>

Introduction

Transport

Comme son nom l'indique, TransportGiant est un jeu consacré au transport, de marchandises comme de passagers.

Et pour faire fortune, vous ne pourrez compter que sur ce secteur industriel et sur le réseau que vous allez devoir mettre en œuvre. Contrairement à IndustryGiant 2, vous n'aurez pas ici à vous soucier de produire ou de vendre des biens de consommation.

En fait, tout ce que vous aurez à faire, c'est de transporter des marchandises ou des passagers de leur point de départ jusqu'à leur destination, que les marchandises y soient attendues ou que les passagers souhaitent s'y rendre. Le tarif du fret ou le prix de vente des billets que vous allez empocher va dépendre de la distance parcourue. Bien évidemment, cette dernière peut varier, tout comme les types de marchandises que vous êtes susceptible de transporter.

Tout cela semble a priori facile, et c'est effectivement le cas. Au départ, tout du moins. Car si vous envisagez de fonder une société de transport pérenne et rentable, vous n'allez pas tarder à être confronté à quelques difficultés qu'il vous faudra bien résoudre.

Jeu sans fin

TransportGiant vous propose différents modes de jeu. L'un d'eux, que nous avons appelé « Jeu sans fin », vous permet de jouer jusqu'en l'an 9000. Sachez quand même qu'après l'année 2050, plus aucune innovation ou amélioration technologique ne vous sera proposée. À compter de cette date, vous ne pourrez plus acquérir de nouveaux moyens de transport ou transporter de nouveaux types de marchandises, mais la situation économique continuera de subir ou de bénéficier des aléas de la conjoncture. Ce mode de jeu vous permet de déterminer l'année de départ de votre carrière de magnat du transport. Sachez dès maintenant quand même que commencer le jeu dans les années les plus récentes ne vous facilitera pas forcément la tâche.

Dans ce mode de jeu, vous n'aurez pas de mission ou de but particulier. Vous pourrez vous retirer de la vie des affaires quand vous le souhaitez, dès que vous estimerez que votre empire du transport ressemble à l'idée que vous vous en faisiez. Votre réussite professionnelle sera alors mesurée par un indice, exprimé en points, qui vous permettra de comparer vos aptitudes de chef d'entreprise avec de précédentes tentatives, voire avec d'autres. Une chose est sûre : plus votre fortune sera importante et plus vous l'aurez amassée rapidement, meilleur sera cet indice.



Campagnes

Si vous préférez jouer les deux campagnes du jeu (constituées de sept missions chacune), les choses seront un peu différentes.

Dans ce cas, en effet, un but précis vous sera assigné au début de chacune des missions. De plus, votre carrière d'entrepreneur commencera toujours une année précise et vous devrez accomplir les objectifs assignés dans un laps de temps précis.

Différents d'une mission à l'autre, ces buts pourront consister à amasser une somme d'argent précise, à livrer les matières premières nécessaires à l'édification d'un bâtiment particulier, voire tout autre chose.

Vous ne pouvez commencer la seconde mission d'une campagne qu'après avoir réussi la première, et ainsi de suite. Ce qui ne vous empêche pas de refaire chaque mission autant de fois que vous le désirez.

Les différents types d'acteurs industriels

Comme indiqué précédemment, les différentes entreprises présentes dans le jeu ne sont là que pour fournir des biens ou recevoir d'autres produits : elles ne sont pour vous que des moyens de parvenir à vos fins. Une de vos principales activités consistera d'ailleurs à les localiser sur la carte du jeu afin d'établir un réseau de transport les reliant les unes aux autres pour pouvoir les livrer. Un exemple simple vous permettra de mieux comprendre. Au beau milieu d'une forêt, un camp de bûcherons abat des arbres et « produit » des troncs. Vous pourriez transporter ces troncs jusqu'à une scierie en échange d'un certain tarif de fret. Avec cette matière première, la scierie peut désormais commencer à produire des planches. Et s'il y a une charpenterie dans les environs, vous pouvez lui proposer les services de votre réseau pour lui livrer ces planches. Mais vous n'êtes pas obligé de le faire. À vous de déterminer le degré de complexité et d'importance que vous voulez donner à votre réseau de transport. Vous découvrirez de nombreux types d'entreprises dans TransportGiant : il y en a deux différentes dans l'exemple ci-dessus. Le camp de bûcherons fait partie, comme les différents types de mines ou de carrières, des entreprises fournissant des matières premières. Ces entreprises produisent ou extraient les matières premières de façon autonome, sans que vous ne puissiez influencer sur leur « production ». Vous ne pourrez livrer aucun bien ou marchandise à ces entreprises pour la bonne et simple raison que, situées en début de chaîne industrielle, elles n'ont besoin de rien pour fonctionner. Les entreprises agricoles fournissent elles aussi des matières premières sans intervention du joueur, mais peuvent, à la différence des autres, recevoir des livraisons de marchandises. Vous pouvez donc avoir une influence décisive sur la récolte d'une plantation d'arbres fruitiers en y livrant, par exemple, de l'engrais ou sur la production d'œufs d'un élevage de volailles en livrant la quantité de maïs nécessaire à leur alimentation. La scierie, évoquée ci-dessus, est une entreprise de transformation de matières premières, la catégorie d'activités la plus répandue dans le jeu. Ces entreprises ne

peuvent travailler sans apport extérieur : elles ne peuvent donc commencer à produire tant que vous ne leur avez pas livré les matières premières dont elles ont besoin. Pour vous faciliter la tâche, nous avons posé comme règle qu'un wagon de matières premières permet de produire un wagon de biens transformés (dans l'exemple ci-dessus, la scierie produit donc un wagon de planches à partir d'un wagon de troncs d'arbres).

Il existe aussi, mais elles sont moins courantes, des entreprises auxquelles vous livrez des marchandises sans qu'elles produisent quoi que ce soit. Du moins rien que vous ne puissiez transporter ensuite. Entrent par exemple dans cette catégorie les différents types de centrales électriques : vous pouvez donc livrer du charbon à une centrale électrique, mais vous ne pourrez transporter l'électricité produite.

Sans oublier...

Les villes

À proprement parler, les villes ne sont ici que d'autres sortes d'entreprises. Mais c'est sans doute résumer le sujet de façon simpliste, n'est-ce pas... Ainsi, dans les villes, vous pouvez transporter des passagers, des sacs postaux et des ordures. Vous devrez amener les passagers et le courrier jusqu'à des destinations bien précises et transporter les ordures jusqu'à une décharge publique ou, plus tard, jusqu'à une usine d'incinération.

Plus une ville est importante, plus vous pourrez lui livrer des marchandises différentes et plus les quantités livrées seront importantes. Il sera facile, par exemple, de livrer un wagon d'œufs par mois à un village, mais transporter jusqu'à une grande ville tous les œufs dont ont besoin ses habitants peut s'avérer quasiment impossible.

Mais, au fait, pourquoi les villes sont-elles considérées uniquement comme des entreprises ? Et surtout, qu'est-ce que ça veut dire ? C'est relativement simple : dans des jeux comme IndustryGiant 2, les villes sont à la fois un chaînon essentiel du processus de production et les destinataires finaux des marchandises produites, alors que vous pouvez jouer à TransportGiant, sans livrer le moindre produit dans une ville ni y prendre le moindre passager.

Bien entendu, les missions des campagnes du jeu constituent une exception à cette règle puisque les villes y jouent d'ordinaire le rôle principal. Le but d'une de ces missions peut, par exemple, être de faire en sorte qu'un train desserve chaque ville.



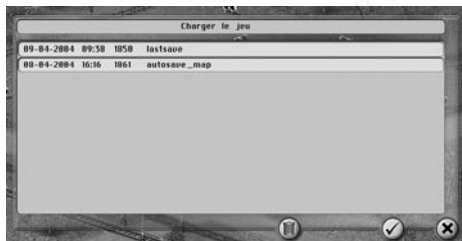
Menu principal



Reprendre le jeu

Quand vous revenez au menu principal en cours de partie, votre progression est sauvegardée automatiquement. L'option « Reprendre le jeu » vous permet de revenir à votre partie sans avoir à charger une partie sauvegardée. Votre partie est aussi sauvegardée automatiquement lorsque vous quittez le programme. Vous n'avez donc jamais à sauvegarder la partie en cours. Mais nous vous conseillons, malgré tout, de sauvegarder régulièrement votre progression, tout particulièrement si vous avez ouvert de vastes chantiers de construction : ainsi, vous pourrez toujours revenir sur d'éventuelles erreurs. Et pourquoi ne pas tirer parti des choses qui seraient impossible en dehors du jeu ?

Charger le jeu



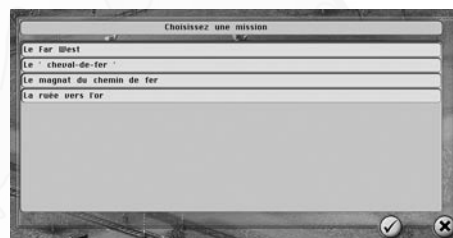
Pour effacer d'anciennes parties, cliquez sur la partie choisie dans la liste des parties sauvegardées, puis cliquez sur le bouton « Effacer ». Par précaution, il vous sera demandé de confirmer une nouvelle fois votre choix : une fois cette confirmation faite, la partie choisie sera effacée et il sera trop tard pour revenir en arrière.

Quand vous lancez TransportGiant, vous accédez toujours et avant tout au menu principal du jeu. C'est lui qui vous permet de charger une partie sauvegardée, de modifier les paramètres du jeu ou de le quitter.

Campagnes



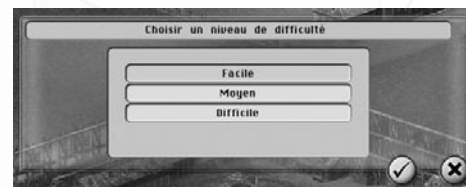
Si vous avez choisi de jouer une campagne du jeu, il vous reste encore à sélectionner laquelle.



Cliquez sur le continent désiré, puis confirmez votre choix en cliquant sur le bouton « OK » ou cliquez sur « Annuler » pour revenir au menu principal. Apparaît alors une fenêtre vous permettant de choisir votre campagne. Si vous la jouez pour la première fois, vous constaterez qu'une seule mission vous est offerte. Vous

ne pourrez en effet jouer les autres qu'après avoir réussi cette première mission, et ainsi de suite.

Vous pouvez également rejouer des missions déjà réussies. Vous avez donc toujours la possibilité de rejouer une mission, que vous l'ayez réussie ou pas.



Vous découvrirez ensuite une description de la mission proposée et le but qui vous est assigné. Lisez attentivement ces quelques lignes, sans aller jusqu'à les apprendre par cœur cependant, car vous y reviendrez à n'importe quel moment de la mission proprement dite.

Il ne vous reste plus qu'à déterminer le degré de difficulté de la mission proposée - avant de vous y attaquer !

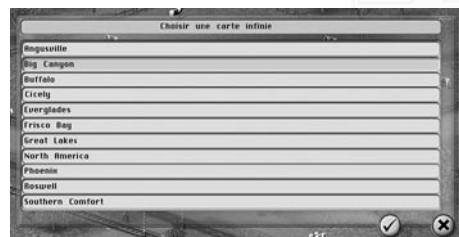
Jeu sans fin



expliquer brièvement en quoi consiste ce mode de jeu.

En choisissant ce mode, vous pourrez jouer et bâtir votre réseau de transport jusqu'en l'an 9000 (en terme de jeu). Effectivement, ça vous laisse du temps et il est fort probable que quelques joueurs seulement utiliseront ce mode. Sachez tout de suite que vous ne bénéficierez plus d'aucune innovation ou amélioration technologique au-delà de l'année 2050. Ce qui signifie que plus aucune nouvelle marchandise ou véhicule ne vous sera proposé, mais la situation économique continuera de subir ou de bénéficier des aléas de la conjoncture.

Vous pouvez quitter une partie en mode « Jeu sans fin » à tout moment en vous retirant de la vie des affaires. Un indice prenant la forme de points vous permettra de mesurer vos aptitudes de chef d'entreprise (mais ne le prenez pas trop au sérieux). Et n'oubliez jamais que ce mode de jeu présente un avantage certain : c'est vous qui vous fixez les objectifs à atteindre.



au bouton situé en bas à gauche de votre écran. Cliquez sur ce bouton pour accéder à un menu supplémentaire qui va vous permettre de créer des quantités de cartes aléatoires, en vous servant de votre imagination et de l'éditeur du jeu ! Vous ne manquerez donc jamais de terres vierges où exercer vos talents. Nous vous expliquerons comment créer ces cartes au chapitre « Cartes aléatoires ».

Choisissez une carte en mode « Jeu sans fin ». Comme vous le savez déjà, il n'y a quasiment pas de limite de temps, en termes de jeu, dans ce mode et aucun but précis ne vous sera assigné. Vous n'êtes pas au courant ? C'est que vous faites sans doute partie de ces joueurs qui ne lisent jamais l'introduction des manuels de jeu. Nous comprenons votre impatience, aussi nous allons vous

Choisissez maintenant dans quelle partie du monde vous voulez exercer vos talents, comme si vous jouiez une campagne, cliquez sur le continent souhaité, puis confirmez votre choix.

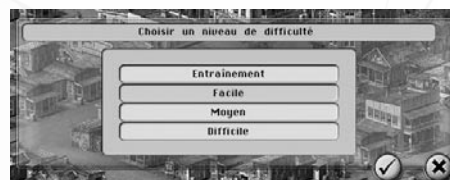
Il y a cependant une différence majeure avec les campagnes du jeu : jetez en effet un œil

Une fois un continent choisi, vous aurez ensuite la possibilité de sélectionner un modèle de carte. Cliquez dans la liste sur le nom de la carte de votre choix, puis confirmez votre sélection. D'ordinaire, vous commencerez votre carrière en 1850. Mais si vous voulez disposer, par exemple, de camions dès le début de partie, vous pouvez également déterminer cette année de départ.



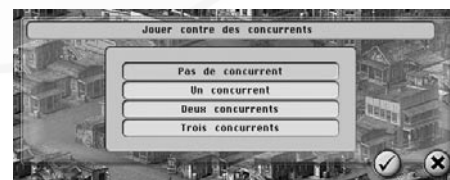
Choisissez l'année de départ de votre partie, puis confirmez votre choix. Rome ne s'étant pas faite en un jour, vous ne pouvez pas commencer à jouer avant d'avoir déterminé le niveau de difficulté du jeu. Nous vous expliquerons par la suite les différences entre les divers niveaux de difficulté. Sachez seulement pour le moment que le mode « Entraînement » vous permet de jouer sans

aucune contrainte d'aucune sorte. Financières pour commencer : vous ne dépenserez, ni ne gagnerez un sou. Vous pouvez donc construire toutes les voies de transport possibles et imaginables - pourquoi pas celle de vos rêves ? - et utiliser n'importe quel type de véhicules, sans que son prix, aussi astronomique soit-il, ne soit jamais un obstacle. En contrepartie, vos performances ne seront pas évaluées en fin de partie par l'indice déjà évoqué.



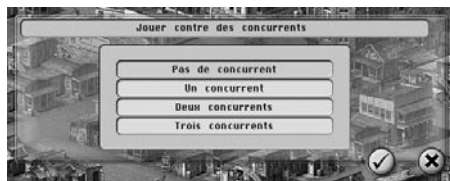
Choisissez le niveau de difficulté souhaité, puis confirmez votre choix. Pas à pas, les choses prennent forme et commencent à se préciser. Il n'y a plus qu'une fenêtre entre vous et le début de votre partie. Voulez-vous

vous mesurer à la concurrence ? C'est à vous de décider maintenant.



La puissance et l'ingéniosité de vos concurrents dépendra du niveau de difficulté que vous avez choisi. Sélectionnez le nombre de concurrents auquel vous voulez vous frotter, puis confirmez votre choix. La partie peut commencer!

Joueurs



Cliquez sur le champ correspondant, puis tapez le nom que vous avez choisi. Vous pouvez, en plus, choisir le logo de vote société. Cliquez sur les flèches situées à droite et à gauche de la fenêtre pour passer en revue les différents logos disponibles. Que préférez-vous ? La patine des couleurs et du vernis d'origine ou quelque chose de plus dans « dans le vent » ? C'est votre responsabilité de chef d'entreprise que de déterminer l'apparence et la décoration de votre flotte de véhicules. À droite du logo, vous avez un petit aperçu des motifs possibles : utilisez les flèches pour les faire défiler. Vous y trouverez d'ailleurs les couleurs et le vernis d'origine des véhicules concernés. Si vous choisissez cette option, votre flotte de véhicule sera bariolée, mais pas uniforme.

Lorsque vous confirmez votre choix, tous ces réglages sont sauvegardés et le logiciel vous renvoie au menu principal. Si vous cliquez sur « Annuler », ces réglages ne seront pas pris en compte.

Paramètres



Cette commande vous permet de régler la résolution et la luminosité de votre écran, ainsi que le niveau sonore du jeu.

Choisissez la résolution d'écran souhaitée dans la liste proposée.

Utilisez les curseurs pour régler la luminosité de votre écran et le niveau sonore de la musique de fond et des effets sonores.

Ne sélectionnez l'option « V-Sync » que si l'environnement graphique du jeu ne s'affiche pas correctement. Lorsque vous aurez confirmé votre sélection, la configuration choisie sera enregistrée et le logiciel vous renverra au menu principal.

Palmarès

Vous pouvez figurer au palmarès des meilleurs joueurs en quittant, pour cause de retraite bien méritée, le jeu après avoir joué en mode « Jeu sans fin ».

Crédits

Jetez un œil à la liste des gens qui se cachent derrière TransportGiant. Bien entendu, nous nous bornons à citer ceux, acteurs et personnes, qui ont directement participé à la conception de TransportGiant.

Quitter

Cette commande permet de quitter le jeu et de revenir au bureau de votre ordinateur.

Menu du jeu

Jetons un premier coup d'œil aux possibilités de déplacement et aux commandes du jeu. Pour ne pas gêner la lecture de la carte de jeu, les boutons correspondants sont situés sur les bords de l'écran.

Dans le pire des cas, vous pouvez toujours ouvrir chaque menu en double cliquant dessus.

Jetons maintenant un œil rapide à ces différents boutons et leur signification. Nous passerons en revue leurs fonctions de façon plus détaillée au chapitre suivant.

Logo de la société du joueur



Commençons par le logo de votre société, dans le coin gauche de l'écran. Mis à part le choisir, vous ne pouvez absolument rien en faire : c'est simplement le logo de votre entreprise. Mais il a fière allure, nous en sommes sûrs !

Solde en banque



Passons du bouton le moins intéressant au plus vital pour vous et à celui qui est sans doute le plus important du menu. À côté du logo de votre société, vous découvrez un champ, qui vous indique votre solde en banque. Est-il besoin d'en dire plus ? Plus la somme indiquée est élevée, plus vous êtes riche. Sauf bien évidemment quand le nombre est précédé par un énorme signe « - » en caractère gras.

Bien entendu, si votre solde en banque est débiteur, vous ne pourrez plus construire quoi que ce soit, ni acquérir de nouveaux véhicules.

Date



À droite du solde de votre compte apparaît la date actuelle (en terme de jeu).

Aide en ligne

Vous trouverez différentes informations dans l'aide en ligne. Par exemple, le prix d'un projet de construction précis.



Vitesse du jeu



Nous arrivons enfin aux cinq petits boutons de commande. Le premier de ces boutons régit la vitesse de déroulement du jeu. C'est grâce à lui que vous pouvez mettre le jeu en pause ou, au contraire, accélérer son déroulement.

Zoom avant / arrière



Utilisez ces boutons pour zoomer sur la carte du jeu et les événements qui s'y déroulent. Si vous zoomez sur un endroit précis, vous n'aurez plus un aperçu global de l'environnement du jeu, mais c'est là le prix à payer. Pour retrouver cet aperçu global, vous pouvez faire un zoom arrière et étendre la zone visible. Vous pouvez aussi affiner beaucoup plus facilement et plus confortablement ces réglages en utilisant la mollette de votre souris. Vous trouverez au chapitre « Raccourcis » une série de zones visibles pré-réglées. Vous pouvez, par exemple, revenir à la zone visible par défaut en cliquant sur une seule touche de votre clavier.

Sélectionner/désélectionner les arbres



Cette commande vous permet de sélectionner les arbres sur la carte de jeu. Pour mener à bien certains projets de construction, vous aurez en effet besoin d'avoir la meilleure vue d'ensemble possible des voies de transport déjà construites.

Sélectionner/désélectionner les bâtiments



Si un bâtiment est sur le trajet d'un chantier important, vous pouvez faire disparaître tous les bâtiments en cliquant sur ce bouton.

Sélectionner/désélectionner les enseignes



Cette commande permet de faire disparaître toutes les enseignes pour avoir une meilleure vue d'ensemble de la carte de jeu. Vous pouvez identifier les propriétaires des bâtiments à la couleur du champ de leur nom.

Sélectionner/désélectionner les symboles de chargement



Vous pouvez faire disparaître tous les symboles de chargement, qui vous indiquent quelle marchandise transporte un véhicule, si vous le savez déjà.

Sélectionner/désélectionner les symboles des joueurs



Utilisez ce bouton pour sélectionner les symboles des joueurs. Ces symboles vous indiquent quels véhicules appartiennent à quel joueur. Le logo des sociétés correspondantes apparaît dans le symbole.

Sélectionner les couleurs des joueurs



Si vous jouez contre des concurrents, vous risquez rapidement de ne plus savoir quelle voie de transport appartient à qui. Pour vous y retrouver, distinguez-les en leur appliquant une couleur déterminée : ainsi, chaque voie et chaque bâtiment le long de cette voie prendra la couleur du joueur considéré.

Sélectionner la carte générale



Comme les cartes de jeu de TransportGiant sont généralement de grande taille, nous avons ajouté une carte générale pour que vous puissiez vous y orienter. Vous pouvez la faire apparaître ou disparaître.

Dépôt de véhicules



Passons maintenant en revue les boutons vous permettant d'exercer votre métier de magnat du transport. Dans le coin supérieur gauche, vous pouvez apercevoir un bouton représentant le dépôt de véhicules. Cliquez dessus pour acheter et vendre des véhicules et avoir un aperçu de tous les véhicules qui ne sont pas utilisés en ce moment.

Programme de transport



Cette commande permet de créer un nouveau programme de transport pour un véhicule précis. Nous vous indiquerons comment faire dans le chapitre suivant.

Construire



Cette commande ouvre le menu de construction qui, comme son nom l'indique, vous permet de tracer des voies de transport et d'édifier des bâtiments.

Développer



Cliquez sur ce bouton pour agrandir un bâtiment existant.

Liste des voies de transport



Cette commande vous permet d'avoir une vue d'ensemble de toutes les voies de transport existantes et donc de savoir d'un coup d'œil quelles voies sont très rentables et lesquelles il conviendrait de fermer.

Liste des bâtiments



Vous avez trouvé un camp de bûcherons, mais où se trouve la scierie la plus proche ? Et où se trouve donc cette ville ? Vous trouverez les réponses à ces questions dans la liste des bâtiments.

Statistiques



Ces chiffres vous indiquent le rapport entre vos revenus et vos dépenses, c'est-à-dire si vous faites fortune ou accumulez les pertes. Ils vous permettent aussi de savoir combien, par exemple, vous coûtent au total vos gares, et bien d'autres choses encore.

Info



Cette commande vous donne accès à des informations sur la valeur de votre société et celle de vos concurrents. C'est grâce à ce menu que vous pouvez également racheter l'entreprise d'un de vos concurrents.

Démolir



Soyez très prudent avec ce bouton car en l'utilisant, vous pourriez bien détruire tous les actifs de votre société. Ce d'autant que vous ne recevrez aucun avertissement, ni demande de confirmation : l'objet en question est démoli dès que vous cliquez sur ce bouton. Si vous détruisez par accident votre gare ferroviaire préférée, il ne vous restera plus qu'à recharger votre dernière sauvegarde.

Divers



Vous voulez sauvegarder une partie ? En charger une ? Couper la musique de fond ? Agrandir la carte générale ? Alors cliquez ici.

Une voie de transport

D'évidence, une de vos priorités consistera à tracer des voies de transport et des bâtiments. Des voies ferrées et des routes car déplacer des marchandises d'un point à un autre sans infrastructure risque de s'avérer quelque peu complexe. Et des bâtiments car sans eux, votre réseau de transport ne pourra pas fonctionner, même si vous disposez de navires ou d'avions.



Mais ne vous inquiétez pas : vous n'avez pas besoin d'en savoir beaucoup plus pour parvenir à tracer une voie de transport exploitable. Nous allons vous montrer comment faire avec une illustration simple.

Revenons à notre exemple et voyons comment transporter les troncs d'arbre abattus par les bûcherons jusqu'à une scierie.

Mettons-nous donc en quête d'un camp de bûcherons pas trop éloigné de la scierie. Mais avant tout, comment trouver ces bâtiments ?

Se déplacer dans l'environnement du jeu

La méthode la plus courante consiste à déplacer la partie de la carte visible jusqu'à trouver le bâtiment recherché. Pour ce faire, déplacez tout simplement le curseur de votre souris jusqu'à la limite de l'écran et l'environnement de jeu suivra le mouvement. Vous pouvez également cliquer sur un point de la carte générale : ce dernier deviendra alors le nouveau centre de l'environnement de jeu. Vous pouvez ainsi couvrir très rapidement de vastes distances.

Trouver des bâtiments



Si vous ne voulez pas passer en revue tout l'environnement de jeu, nous vous suggérons d'utiliser la liste de bâtiments (cf. ci-dessus).

En effet, elle recense par ordre alphabétique toutes les entreprises existantes. Cliquez sur le bâtiment recherché dans cette liste, puis cliquez sur le bouton « Aller » et le bâtiment sélectionné deviendra automatiquement le nouveau

centre de la carte du jeu. Après avoir trouvé les deux bâtiments qui nous intéressaient, il nous faut maintenant prendre une première décision.

Moyens de transport

Avant de tracer une voie de transport, vous devez choisir le type de véhicule qui va circuler dessus. Soulignons tout de suite qu'il n'y a pas un moyen de transport idéal : tous ont leurs avantages et leurs inconvénients. Ainsi, les chevaux sont bon marché et ne tombent pratiquement jamais en panne. En contrepartie, leur puissance de traction est limitée. Mais il est possible de compenser cet inconvénient en attelant plusieurs chevaux en même temps. En outre, les chevaux peuvent emprunter des routes empierrées, mais ne sont pas très rapides.

Si l'environnement naturel s'y prête, vous pouvez également utiliser des navires. Leur capacité en charge est très importante, mais le recours à ce mode de transport vous cantonnera aux limites de l'environnement de jeu.

Les trains hippomobiles valent qu'on s'y arrête un peu, surtout en début de partie car leur prix d'achat est très bas par rapport à celui d'un train classique. Vous pourrez même continuer à utiliser vos gares par la suite. En contrepartie, les trains hippomobiles sont peu efficaces et, surtout, lents.

Les trains classiques sont sûrement le moyen de transport le plus souple du jeu. Vous trouverez forcément, dans l'éventail des trains classiques qui vous est proposé, un véhicule approprié à à peu près toutes les tâches. Leurs prix sont, en revanche, très élevés et les performances des locomotives les plus anciennes laissent parfois un peu à désirer. Le train a également un gros inconvénient : il vous oblige à construire des voies de transport fermées, dont nous reparlerons un peu plus loin.

Les camions sont pratiques car ils ne sont pas très chers à l'achat et car la construction de routes est moins onéreuse que celle de voies ferrées. Mais leurs performances et leur charge utile restent néanmoins limitées. Pour augmenter votre capacité de transport, il vous faudra donc acquérir un nouveau véhicule. Cet inconvénient disparaît avec les modèles plus récents : un bon 38 tonnes peut être un concurrent sérieux pour le transport ferroviaire. Les dirigeables ne peuvent transporter que des passagers. Ils sont relativement lents, mais n'ont pas besoin de voie de transport. Si nous vous suggérons de recourir à ce type d'aéronef dans certains cas, dans des circonstances normales, il ne peut s'agit que d'un passe-temps.

Les avions n'apparaîtront que plus tard au cours du jeu. Leur prix d'achat et leurs coûts d'exploitation sont extrêmement élevés, mais leur vitesse constitue un plus indéniable. En outre, et comme les dirigeables, les avions n'ont pas besoin de voie de transport pour circuler : ils peuvent donc franchir les fleuves, les océans et les chaînes montagneuses sans que vous ayez besoin de construire des ponts ou des tunnels à des prix prohibitifs.

L'hélicoptère présente un avantage que n'a pas l'avion : il ne nécessite pas de procédure complexe et longue d'atterrissage et de décollage. En contrepartie, sa charge utile et sa vitesse peuvent laisser à désirer.

Nous avons décidé, dans notre exemple, d'utiliser le train hippomobile, ce qui nous permet d'économiser de l'argent dans l'immédiat, puis dans le futur, quand nous étendrons le réseau ferroviaire classique.



Construire une gare



Pour charger des produits dans un véhicule, vous devez construire une gare (ou un terminal). L'entreprise produisant les biens en question doit se situer dans la zone de rattachement de la gare : assurez-vous donc que vous la bâtissez à l'endroit approprié. Mais patientez : une chose à la fois.

Cliquez maintenant sur le bouton « Construire ». Dans la section suivante, nous pourrions choisir notre type de train (le train hippomobile se trouve en effet dans la section des trains). En cliquant ensuite sur le bouton « Trains », le menu de construction des trains s'ouvre.



Utilisez les boutons situés tout en haut de la fenêtre pour choisir le train que vous souhaitez construire. D'autres boutons apparaîtront au fur et à mesure que les années passeront. Cette sélection n'est importante que pour les véhicules qui empruntent le rail ou la route. Vous pouvez utiliser les gares ferroviaires et les terminaux de transport partout.

Vous avez déjà cliqué sur le bouton du train hippomobile. Il vous faut maintenant décider de l'importance de la gare que vous voulez construire. Pour ce faire, vous avez le choix entre trois longueurs différentes de voies ferrées. En début de partie, une gare aux voies ferrées courtes, qui est peu onéreuse, suffit amplement.



En déplaçant le curseur de la souris sur le symbole de la gare, vous avez un aperçu rapide du coût de sa construction. Les informations importantes concernant ce bâtiment apparaissent dans une petite fenêtre (dont, par parenthèses, bénéficient quasiment tous les éléments du jeu). Si vous cliquez maintenant sur le symbole de la gare, vous pourrez la construire. La gare reste - c'est une façon de parler - « suspendue » au curseur de votre souris : vous pouvez alors l'édifier n'importe où en cliquant à l'endroit désiré sur la carte du jeu. Dès que le bâtiment est en surbrillance verte, vous savez que vous pouvez construire la gare à cet endroit. Si le bâtiment est en surbrillance rouge, c'est que vous ne pouvez le construire à l'endroit choisi ou que vous n'avez pas assez d'argent pour le faire.

Construire une gare - mais le faire bien !



Pour être efficace, une gare (ou un terminal de transport) doit être édifiée dans les règles de l'art. Comme indiqué précédemment, chaque gare a une zone de rattachement prédéterminé et seuls les bâtiments situés au moins partiellement dans cette zone peuvent recevoir des livraisons à partir de cette gare ou expédier des produits par son intermédiaire.

Les bâtiments situés dans la zone de rattachement d'une gare ferroviaire apparaissent en surbrillance verte.

Faire pivoter une gare ferroviaire

Après quelques essais, nous avons finalement trouvé un endroit où bâtir notre gare : il y a un camp de bûcherons dans sa zone de rattachement. Mais la gare est orientée dans la mauvaise direction : les voies qui en partent font face au camp de bûcherons, ce qui risque de gêner son développement éventuel dans le futur.

Il nous faut donc faire pivoter la gare. C'est facile : il suffit d'appuyer sur la barre d'espace.

Annuler



D'accord, nous avons peut-être construit notre gare un peu trop près des bâtiments environnants, mais ce n'est pas un gros problème. Cliquez simplement sur le bouton « Annuler » et c'est comme si vous n'aviez jamais édifié cette gare. Vous ne pouvez plus utiliser ce bouton après avoir confirmé, en cliquant sur le bouton « OK », la construction du bâtiment concerné. Tout ce que vous pouvez faire après, c'est le démolir s'il ne vous plaît pas.

Construire une voie ferrée

À vous de voir si vous voulez d'abord construire une seconde gare près de la scierie ou la voie ferrée qui les reliera.



Nous avons choisi de d'abord construire la voie ferrée. Cliquez sur le symbole représentant une section droite de voie ferrée : la première chose à faire est de « remplir » le tracé de la voie avec des rails.



Pour ce faire, cliquez sur le point de départ choisi de la voie ferrée sur la carte de jeu. Vous pouvez maintenant « tirer » une section droite de voie ferrée aussi longue que vous le souhaitez. Une fois la longueur voulue posée, cliquez simplement sur le point d'arrivée choisi et la première partie de votre voie ferrée est achevée ! Vous pouvez bien entendu annuler ce type d'actions.

Les virages

Mais la topographie ne vous permettra jamais de tracer des voies ferrées droites d'un bout à l'autre et il vous faudra toujours inclure et tracer des virages. Vous pouvez les poser comme vous construisez des bâtiments : sélectionnez le symbole correspondant et placez-le à l'endroit souhaité en cliquant sur la carte.

Comme pour les gares et les terminaux, vous pouvez faire pivoter les sections courbes de voie ferrée en utilisant la barre d'espace.

Châteaux d'eau

La distance séparant deux gares sera parfois importante. Il est donc nécessaire de bâtir des châteaux d'eau le long de ces voies ferrées afin de pouvoir remplir le réservoir d'eau des locomotives à vapeur sur le trajet.

Pour édifier un château d'eau, cliquez sur le symbole correspondant, puis placez-le près de la voie ferrée concernée. Vous ne pouvez bâtir de châteaux d'eau que le long de sections droites de voie ferrée.



Si un château d'eau existe, les locomotives à vapeur s'arrêteront et leur réservoir d'eau sera rempli automatiquement.

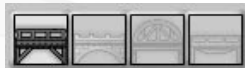
Ponts

En début de partie, vous ferez sans doute tout votre possible pour éviter de bâtir des ponts car leur construction est extrêmement coûteuse. Plus tard, en cours de jeu, vous aurez forcément besoin de ponts, puis de plus en plus. Bien entendu, la nécessité de construire un pont dépendra toujours de la topographie de la carte du jeu. En début de partie qui plus est, vous ne pourrez construire que des ponts en bois. Puis, au fil des ans, vous aurez accès à des ouvrages de plus en plus modernes. Bien entendu, la construction de ces ponts plus élaborés coûtera plus cher, mais ils permettront en contrepartie à vos trains de rouler plus vite.



Pour construire un pont, cliquez sur le symbole du type de pont choisi, puis cliquez sur l'endroit de la carte où sa première pile doit être posée. « Étirez » ensuite le pont jusqu'à ce qu'il ait la longueur voulue et cliquez enfin sur l'endroit où il doit s'arrêter pour achever sa construction. Vous pouvez bien évidemment annuler cette construction.

Les ponts sont difficiles à construire. Leur édification nécessite de disposer de la place nécessaire pour les rampes d'accès. Ces dernières ne peuvent être construites ni dans l'eau, ni sur des voies ferrées ou des routes.



Un pont ne peut pas non plus enjamber des bâtiments ou des chaînes montagneuses : pour les éviter, il vous faudra creuser un tunnel.

Tunnels

Pour creuser un tunnel, procéder de la même façon que pour bâtir un pont (cf. ci-dessus). Vous aurez besoin, là aussi, de suffisamment d'espace pour construire les rampes d'accès au tunnel : ne l'oubliez pas lorsque vous envisagez d'en percer un.

Les tunnels sont les ouvrages du jeu dont la construction est la plus onéreuse : ne l'oubliez pas avant d'ouvrir un chantier de cette importance. Même sur le long terme, contourner les obstacles s'avérera souvent moins cher que le percement complexe et onéreux d'un tunnel.

N'oubliez pas non plus que deux tunnels ne peuvent se croiser.

Achever la construction d'une section de voie ferrée

Nous avons déjà bâti une seconde gare et tracé une voie ferrée jusqu'à la scierie. Il est temps désormais d'ouvrir réellement cette voie de transport : en effet, jusqu'à présent, il ne s'agissait que d'un projet. Les parties de cette voie qui apparaissent en surbrillance jaune vous indiquent le tracé du projet de construction.



Si vous cliquez sur le bouton « OK », vous lancerez le chantier de construction et le coût correspondant sera déduit du solde de votre compte.

Relier des voies entre elles

Il est temps de vous révéler maintenant l'un des inconvénients majeurs du transport ferroviaire par rapport à d'autres moyens de transport. Vous ne pourrez en effet pas bâtir un réseau ferroviaire efficace sans relier entre elles les différentes voies et ces voies à des gares. Les voies sont toujours considérées comme étant reliées entre elles dans une gare. Vous pouvez donc construire plusieurs voies ferrées au départ d'une gare sans avoir à les relier les unes aux autres. Dans cette hypothèse, la connexion entre les différentes voies est faite dans la gare elle-même.



Dans notre exemple, nous avons déjà relié deux gares par l'intermédiaire d'une voie ferrée. Si vous voulez les relier à une troisième gare, vous avez deux possibilités. Vous pouvez soit poser un aiguillage sur l'une des voies existantes et, à partir de là, construire une nouvelle voie ferrée jusqu'à la troisième gare, soit agrandir une des deux gares existantes pour en faire partir une seconde voie. Votre embryon de réseau peut désormais être relié à la troisième gare. Mais toutes les parties d'un réseau ferroviaire n'ont pas à rester connectées les unes aux autres en permanence : cette interconnexion n'est nécessaire que lorsque vous tracez de nouvelles voies ferrées. Vous pouvez donc parfaitement démolir d'anciennes voies ferrées ou de transport par la suite.

Vous devrez parfois même relier entre elles des voies, bien qu'une partie d'entre elles ne soient jamais utilisées. Vous pouvez démolir ces parties quand vous le souhaitez.

Des voies ferrées supplémentaires



D'ordinaire, une seule voie ferrée ne suffit pas. Ou la gare concernée va tout simplement devenir trop petite au cours des années. C'est pourquoi vous avez la possibilité d'agrandir les gares existantes.

Pour ce faire, cliquez tout simplement sur le bouton « Développer », puis sélectionnez le moyen de transport souhaité en cliquant sur le bouton correspondant.

Vous trouverez dans le menu des options toutes les possibilités d'agrandissement possibles pour chaque type de terminal.



Pour construire une voie ferrée supplémentaire, cliquez sur le symbole correspondant, puis cliquez sur la gare que vous voulez agrandir. C'est tout : la nouvelle voie est construite. Bien entendu, cet agrandissement n'est possible que s'il y a assez de place pour ajouter une nouvelle voie.

Si c'est le cas, vous pouvez recommencer cette opération aussi souvent que vous voulez.

Déplacez votre curseur sur la gare souhaitée pour connaître par avance le prix que va vous coûter cet agrandissement : le coût total apparaîtra dans une petite fenêtre.

Agrandir une gare

La procédure est similaire quand vous voulez agrandir une gare (elle peut en effet avoir trois tailles différentes). Bien entendu, dès que vous avez construit la gare la plus grande, vous ne pouvez plus l'agrandir.



Cela ne vous empêche pas de continuer à vous servir des gares les plus petites dans le jeu. Mais sachez dès à présent que si des trains longs s'arrêtent dans cette gare, les temps de chargement seront augmentés.

Entretien et réparation

Pour éviter d'éventuelles pannes, vous devez entretenir tous les types de véhicules de votre flotte et donc construire des ateliers d'entretien et de réparation dans vos gares (et dans les autres types de terminaux). Si la gare ou le terminal concerné est la destination régulière d'un véhicule, ce dernier sera automatiquement entretenu ou réparé quand il s'y arrêtera.

Ce qui ne sera pas le cas si le véhicule se contente de passer, sans s'y arrêter, dans une gare ou un terminal doté d'un atelier.



Vous n'avez évidemment pas à construire un atelier dans chacune de vos gares. Leur nombre dépendra de la longueur de la voie de transport concernée, ainsi que du type de véhicules qui l'empruntent. Certains d'entre eux en effet s'abîment et tombent en panne plus rapidement que d'autres : ils doivent donc être entretenus et réparés plus souvent.

Vos véhicules ne vieillissent et ne s'endommagent que si vous les utilisez, c'est-à-dire s'ils circulent : un véhicule simplement stationné à proximité d'une gare ne se dégrade pas.

Châteaux d'eau

Les locomotives à vapeur ne peuvent fonctionner correctement sans eau : pour la leur fournir, vous devez donc construire des châteaux d'eau.

Nous vous suggérons de les construire directement dans les gares, ce qui permettra de remplir automatiquement le réservoir des trains à vapeur qui s'y arrêteront. Parfois, vous devrez également construire d'autres châteaux d'eau le long des voies de transport les plus longues. Reportez-vous ci-dessus aux développements consacrés aux châteaux d'eau.



Pour construire un château d'eau dans une gare, cliquez simplement sur le symbole correspondant du menu des options, puis cliquez sur la gare dans laquelle vous souhaitez l'édifier. Vos locomotives à vapeur pourront désormais étancher leur soif dans cette gare.

Grue



Vous pouvez diminuer les temps de chargement des marchandises lourdes en installant des grues dans vos gares.

Entrepôt



Vous pouvez diminuer les temps de chargement des cargaisons mixtes en installant des entrepôts dans une gare.

Chambre froide



La présence d'une chambre froide améliorera aussi les conditions de stockage des marchandises. Cette installation ne présente d'intérêt que pour les biens périssables.

Kiosque, restaurant et hôtel



La possibilité d'agrandir une gare peut générer des revenus supplémentaires liés au transport de passagers. Même avec quelques passagers, un petit kiosque sera un investissement rentable ; un restaurant conviendra mieux dans une gare de moyenne importance ; enfin, pour qu'un hôtel soit rentable, la gare concernée doit être fréquentée par de nombreux voyageurs.

Moderniser une gare



Après un certain nombre d'années, vous pourrez moderniser vos gares vieillissantes. Pour ce faire, cliquez sur le symbole correspondant, puis sur la gare concernée. Ce que vous avez à y gagner ? C'est simple : les vieilles gares ne peuvent avoir plus de huit voies tandis que les gares modernes peuvent en avoir jusqu'à soixante-quatre. Mais si un maximum de huit voies vous suffit, vous n'avez aucune raison de vous lancer dans cette opération de modernisation.

Revenus et dépenses générés par les gares

Vos gares vous coûtent un montant fixe par mois. Chaque agrandissement ou amélioration d'un bâtiment augmente également vos coûts d'exploitation, mais la présence d'un kiosque, d'un restaurant ou d'un hôtel peut vous rapporter un peu d'argent. Ces règles s'appliquent bien évidemment à tous les autres types de terminaux.

Déplacer le curseur sur la gare désirée pour faire apparaître une fenêtre vous indiquant combien vous rapporte et vous coûte la gare concernée.

Le dépôt de véhicules



Et maintenant que nous avons tracé notre première voie de transport, le moment est venu d'acquérir quelques véhicules.

Et c'est là que le dépôt de véhicules entre en jeu. Cliquez sur le bouton « Dépôt de véhicules », puis choisissez de nouveau la catégorie de véhicule

souhaité. Dans notre exemple, nous voulons un train (rappelez-vous que les trains hippomobiles appartiennent à la catégorie des trains classiques).

Une fois dans le dépôt, vous découvrez les véhicules disponibles. En début de partie, vous n'aurez pas un très grand choix, mais au fur et à mesure que le temps s'écoulera, ce choix s'élargira et les modèles les plus anciens et les plus lents ne vous seront plus proposés. Si vous souhaitez plus d'informations sur un véhicule précis, cliquez simplement sur le modèle concerné dans la liste située à gauche et les informations importantes le concernant apparaîtront au milieu du menu.

Bien entendu, ces informations ne sont pas essentielles et vous n'avez pas à les lire jusqu'à la dernière ligne. Ce qui est vraiment important, en revanche, c'est le prix d'achat du véhicule concerné. Et parfois sa vitesse. Car dans certains cas, vous n'obtiendrez un tarif de fret correct que si vous livrez très rapidement les marchandises concernées. La barre de progression jaune vous donne une idée rapide du prix du véhicule concerné par rapport à celui des autres véhicules disponibles et où il se situe aujourd'hui. Car ces prix vont évoluer avec le temps. Par exemple, le prix d'un véhicule qui est très élevé aujourd'hui peut facilement devenir moyen en quelques années.

Certains véhicules ne peuvent circuler que sur des voies ferrées spécifiques. Ne l'oubliez pas au moment d'acheter un nouveau véhicule ou vous risquez de vous retrouver en train d'essayer de faire rouler un monorail sur une voie ferrée traditionnelle ou de vous demander pourquoi votre toute dernière acquisition, une locomotive électrique flamante neuve, refuse d'avancer d'un pouce sur votre voie ferrée sans ligne à caténaire.

Les informations apparaissant tout en bas sont également très importantes puisqu'elles vous indiquent quelles marchandises peut transporter le véhicule choisi. Le chiffre vous indique quelle quantité de cette marchandise le véhicule peut transporter sans être en surcharge.

Acheter des véhicules



Lorsque vous avez décidé d'acquérir un véhicule, cliquez simplement sur le bouton « Acheter un véhicule », situé au-dessus de la liste de véhicules à gauche : le véhicule choisi sera alors livré dans votre dépôt sans que vous ayez à vous préoccuper du délai de livraison ou d'autres formalités ennuyeuses. En revanche, votre fournisseur exigera son argent immédiatement : en clair, si vous ne l'avez pas, vous ne pourrez pas acquérir le véhicule choisi.

Vos véhicules dans le dépôt

La partie droite du menu vous montre les véhicules présents dans votre dépôt : n'y figurent que ceux qui ne sont pas intégrés à un programme de transport. Si vous ne possédez aucun véhicule, cette liste sera évidemment vide.

Les véhicules que vous achetez apparaissent immédiatement dans votre dépôt. Continuons en utilisant toujours le même exemple. Avec un peu de chance, vous vous souvenez que nous voulions acquérir un train hippomobile. Et comme les chevaux ne sont pas très efficaces, nous allons même en acheter deux. Pourquoi deux et pas plus ? Nous allons vous l'expliquer très rapidement. Mais bien que nous ayons acheté deux chevaux, un seul apparaît dans le dépôt. C'est parce que nous avons acheté deux chevaux identiques et parce que, pour des raisons pratiques, les véhicules présents dans le dépôt sont présentés en groupe, selon leur type. Si vous y regardez d'un peu plus près, vous apercevrez un petit bouton avec un signe « + ». Cliquez sur ce bouton pour développer la liste de tous les véhicules d'un même type. Cliquez sur un véhicule présent dans le dépôt pour faire apparaître au milieu du menu des informations complémentaires le concernant. La plus importante, de votre point de vue, sera sans doute son prix de vente.

Vendre un véhicule

Car vous pouvez bien sûr revendre vos véhicules. Mais ne tardez pas trop car leur valeur de revente baisse rapidement avec le temps jusqu'à, après quelques années, être égale à zéro. Passé cette date, vous pouvez quand même revendre le véhicule concerné, mais vous n'en tirerez aucun argent. Estimez-vous heureux toutefois : dans la réalité, vous devriez sans doute payer en plus le prix de l'enlèvement et de la destruction du véhicule concerné. Si vous ne sélectionnez pas un véhicule particulier dans une catégorie en regroupant plusieurs (c'est-à-dire que vous ne cliquez pas sur le « + » pour développer la liste correspondante), c'est le véhicule le plus vieux qui sera automatiquement choisi et vendu. Nous avons désormais deux trains hippomobiles que nous voulons utiliser pour transporter des troncs d'arbre. Mais avant cela, nous devons d'abord établir un programme de déplacement.

Programme de déplacement

Cette commande permet de créer un programme de déplacement sur une voie de transport précise. Sans un tel programme, votre véhicule ne bougera pas de votre dépôt et ne vous servira à rien.

Choisissez le véhicule que vous voulez intégrer à votre programme de déplacement, ainsi que sa (ou ses) destination(s) et le type de marchandises qu'il va transporter.

Créer un programme de déplacement



Pour créer un programme de déplacement, cliquez sur le bouton « Programme », puis choisissez le mode de transport voulu.

Ou cliquez sur le terminal choisi (dans notre exemple, ce sera la gare). Si vous choisissez cette procédure, vous n'avez pas à choisir le moyen de transport, qui sera automatiquement choisi par la sélection du terminal concerné.

À droite de votre programme, vous pouvez voir les véhicules disponibles dans le dépôt (c'est-à-dire ceux qui ne sont pas encore intégrés à un programme de déplacement).



Choisissez un véhicule, puis cliquez sur la flèche tournée vers la gauche (Intégrer un véhicule) et le véhicule sélectionné apparaîtra dans l'une des huit zones du programme.

Traction multiple

Un seul véhicule ne suffit pas à déplacer la charge concernée ? Dans ce cas, certains véhicules du même type peuvent être associés les uns aux autres. Nous appelons cela la traction multiple..



Dans notre exemple, un train hippomobile ne suffira pas à la tâche, c'est pourquoi nous décidons d'en intégrer deux au programme de déplacement, après les avoir attelés l'un à l'autre.



Destinations du programme de déplacement

Les véhicules sélectionnés figurent désormais dans le programme de déplacement : il nous faut maintenant leur indiquer où ils sont censés s'arrêter sur leur trajet.

Dans notre exemple, cliquez sur la gare située à proximité du camp de bûcherons : ce sera le point de départ du programme de déplacement et les véhicules reviendront toujours à cette gare.

Bien entendu, une seule destination ne saurait suffire dans un programme de déplacement : il en faut au moins deux.

Cliquez sur la voie de transport souhaitée, si vos gares disposent de plusieurs voies. S'il n'existe, pour le moment, qu'une connexion entre deux destinations, le logiciel déterminera automatiquement la voie à emprunter.

Cliquez maintenant sur la seconde gare, celle située près de la scierie puisque nous voulons que les trains hippomobiles transportent les troncs d'arbres du camp de bûcherons à la scierie.



Nous avons jusqu'à présent programmés les destinations choisies. Comme indiqué précédemment, le véhicule reviendra à son point de départ (sa première destination) après s'être arrêté à la dernière destination du programme de déplacement.

Modifier le trajet d'un véhicule

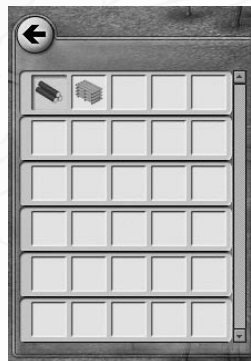


Vous avez sûrement déjà remarqué que le trajet programmé entre deux destinations apparaît sous la forme d'une ligne rouge. Cela n'a quasiment aucune conséquence ici puisqu'il n'y a qu'une voie ferrée reliant deux gares dans notre exemple. Mais plus votre réseau de transport va s'étendre, notamment quand vous commencerez à installer des aiguillages, plus nous vous conseillons de garder un œil sur la carte des voies de transport et des trajets.

Pour savoir sur quelle voie de transport circule un véhicule précis, cliquez sur la destination programmée : la ligne rouge qui apparaît vous montre maintenant le trajet du véhicule, de la destination programmée à la destination suivante du programme de déplacement. Vous verrez alors un symbole supplémentaire au-dessus de tous les aiguillages présents sur la voie de transport (ces derniers vous offrent différentes possibilités d'atteindre votre destination) : cliquez sur ce symbole pour modifier l'orientation de l'aiguillage et le véhicule empruntera une autre route.

N'oubliez pas que cette ligne rouge représente le trajet entre la destination choisie et la prochaine gare : vous ne verrez donc jamais le trajet dans son intégralité. Donc, nos trains hippomobiles savent désormais où ils doivent se rendre. Mais il nous reste encore à leur indiquer quel type de marchandise ils doivent transporter entre ces deux points. Nous ne voulons pas les envoyer faire leur petit trajet pour rien, non ?

Charger et décharger des marchandises



Si vous avez déjà programmé les destinations de vos véhicules, vous avez sûrement remarqué que la partie droite du programme de déplacement a changé : en effet, vous n'y voyez plus de véhicule, mais une liste de marchandises.

Il s'agit de tous les biens disponibles dans la zone de rattachement de la gare, qui sont donc susceptibles d'être transportés. Pour ne pas rendre les choses trop compliquées, les marchandises que vous ne pouvez pas transporter à ce stade du jeu n'apparaissent pas (que ce soit parce qu'il n'y a pas d'entreprises dans la zone de rattachement de la gare ou parce certaines d'entre elles ne sont pas disponibles sur la carte).

Revenons une nouvelle fois à notre exemple. Nous voulons transporter des troncs d'arbre entre la première et la seconde gare.

Cliquez sur le symbole représentant les troncs d'arbre, situé à droite. Pour les intégrer à votre programme de déplacement, cliquez simplement sur la flèche pointant vers la gauche, située au-dessus de la liste de marchandises.

Le symbole représentant les troncs d'arbre est apparu dans le premier champ de chargement de la première destination de votre programme de déplacement. Qu'est-ce que cela signifie ? Que nous venons de déterminer (dans le programme) que le véhicule doit charger un wagon de troncs d'arbre chaque fois qu'il s'arrête dans cette gare.



Les petits champs représentent des unités de chargement : quand le véhicule concerné est un train, un champ représente un wagon.

Selon le type de véhicule concerné, vous pouvez transporter jusqu'à soixante-quatre wagons. Et bien que vous n'aperceviez que seize champs de chargement, vous pouvez utiliser la barre de défilement pour avoir accès aux quarante-huit autres.

Bien entendu, vous avez toujours la possibilité de retirer des marchandises de votre programme de déplacement : il vous suffit pour cela de cliquer sur le champ de chargement choisi, puis sur la flèche pointant vers la droite.

Revenons à notre exemple. La marchandise à charger à la première destination est programmée (des troncs d'arbres) : le véhicule chargera donc ce bien la prochaine fois qu'il s'arrêtera dans la gare située près du camp de bûcherons.

Il nous reste maintenant à déterminer la marchandise à charger dans la seconde gare. Ce qui signifie que le véhicule est censé décharger sa première cargaison là. Ainsi, les troncs d'arbres seront déchargés près de la scierie et le véhicule rentrera à vide à son point de départ.

Envisageons un instant un exemple un peu plus complexe. Voici ce que pourrait être un autre programme de déplacement :

Gare près du camp de bûcherons :	chargement de huit wagons de troncs d'arbre
Gare près de la scierie :	déchargement de quatre wagons de troncs, chargement de deux wagons de planches
Gare près de l'usine papetière :	déchargement de quatre wagons de troncs
Gare près de la charpenterie :	déchargement des deux wagons de planches



Que ferait le train dans l'exemple de programme ci-dessus ? Regardons-y de plus près. Ce n'est vraiment pas difficile. Le train est chargé de huit wagons de troncs d'arbre près du camp de bûcherons ; arrivé près de

la scierie, quatre wagons sont déchargés, quatre wagons restent chargés et deux wagons de planches sont chargés. Les quatre wagons encore chargés de troncs sont déchargés à l'usine papetière, puis les deux wagons chargés de planches sont déchargés à la charpenterie.

Le train, désormais à vide, retourne alors à la gare située près du campement de bûcherons.

Passagers et fret postal

Le transport de passagers et de fret postal est un petit peu différent de celui de marchandises car, dans les deux cas, le véhicule devra les amener à des endroits précis. Mais nous en reparlerons un peu plus loin.

Tout ce que vous avez besoin de savoir pour le moment, c'est que vous pouvez aussi transporter des passagers et du fret postal. Sachez cependant que le nombre de wagons de passagers et de fret postal de vos trains dépend, dans chaque gare, du nombre de wagons que vous avez décidé d'adjoindre à votre véhicule. Il n'est donc pas possible d'adjoindre dix wagons de passagers à votre train dans la première gare, puis d'en ajouter cinq à la gare suivante.

Les trains de certaines catégories ne peuvent tirer qu'un nombre déterminé de wagons, nombre qui ne peut être modifié dans le programme de déplacement. Comme ces trains ne transportent également que des passagers, vous n'avez pas besoin de déterminer vous-même le type de chargement dans ce cas.

Charge des véhicules

Quand vous intégrez des marchandises à votre programme, gardez toujours un œil sur les informations relatives à la capacité de charge de vos véhicules, situées au-dessus des champs de chargement. Elles vous indiquent en effet la vitesse à laquelle un véhicule peut rouler avec sa charge actuelle, ainsi que sa capacité maximale de charge.

Évitez de charger vos véhicules à plus de 100% si vous ne voulez pas voir leur vitesse diminuer considérablement et les endommager beaucoup plus vite. Si vous décidez cependant de faire circuler des véhicules en surcharge, assurez-vous au moins que les ateliers d'entretien et de réparation ne soient pas trop éloignés les uns des autres. En déplaçant le curseur de votre souris sur un véhicule précis, vous obtiendrez des informations mises à jour concernant son état général, son niveau d'eau, sa vitesse et sa destination.

Retirer une gare du programme



Vous pouvez non seulement retirer des marchandises de votre programme de déplacement, mais également des gares. Cliquez simplement sur le bouton « Retirer une gare » situé près de la gare concernée.



Ajouter une gare

Pour intégrer, dans votre programme de déplacement, une troisième destination entre les deux déjà choisies, cliquez simplement sur la première destination programmée, puis sur la gare choisie comme nouvelle destination sur la carte du jeu. Cette dernière viendra s'ajouter, dans votre programme de déplacement, entre les deux premières destinations choisies à l'origine.

Attendre le chargement complet



Vous remarquerez vite que vos véhicules ont tout intérêt à attendre en gare jusqu'au chargement complet des marchandises qu'ils doivent transporter. Si vous voulez en faire une règle générale, cliquez simplement sur le bouton « Attendre chargement complet » situé près de la gare concernée.

Attendre le déchargement complet



Vous pouvez choisir la même règle à destination. Cliquez sur le bouton « Attendre déchargement complet » situé près de la gare concernée pour qu'un véhicule attende en gare jusqu'à ce qu'il soit complètement déchargé.

Attente en gare



Vous pouvez immobiliser un véhicule dans une gare précise dans l'attente de vos nouvelles directives. Cliquez simplement sur le bouton « Attente en gare » et le véhicule concerné restera immobilisé dans la gare en question jusqu'à ce que vous lui donniez un nouvel ordre de déplacement.

Confirmation du programme de déplacement



Une fois que vous avez donné toutes vos directives, vous devez confirmer votre programme de déplacement en cliquant sur le bouton « OK » pour qu'il puisse entrer en œuvre.

Annuler les modifications du programme

Si vous ne souhaitez pas utiliser de programme de déplacement, cliquez alors sur le bouton « Annuler ». S'il existait déjà un programme de déplacement, vos modifications ne seront pas prises en compte ; s'il s'agissait d'un nouveau programme, c'est ce dernier qui sera annulé.

Modifier le programme

Bien entendu, vous pouvez toujours modifier les programmes de déplacement existants. Vous pouvez le faire de deux façons :

Fermez tous les menus ouverts et cliquez sur un véhicule précis sur la carte du jeu afin de faire apparaître le programme de déplacement le concernant. Vous pouvez maintenant procéder aux modifications souhaitées. Vous pouvez aussi ouvrir la liste des voies de transport et y choisir celle que vous souhaitez. Cliquez maintenant sur le bouton « Modifier le programme » : le programme apparaît alors et vous pouvez lui apporter les modifications souhaitées.

Renommer un programme



Tout nouveau programme de déplacement reçoit automatiquement un nom spécifique. Mais vous pouvez bien entendu lui donner celui que vous voulez. Pour cela, cliquez sur le champ de son nom et tapez celui de votre choix. Vous pouvez renommer vos programmes à n'importe quel moment du jeu.

Dupliquer un programme ou une voie de transport

La fonction vous permettant de dupliquer une voie de transport ou un programme de déplacement est très utile et très simple d'emploi. Si elle présente rarement d'intérêt pour les trains classiques, elle est extrêmement pratique pour les trains hippomobiles et les camions. Vous voulez déployer plusieurs camions ayant le même programme de déplacement sur la même voie de transport ? Facile comme tout ! Créez un programme de déplacement pour le premier camion, puis confirmez-le. Ouvrez de nouveau le programme concerné en cliquant sur le camion en question ou en le choisissant à partir de la liste des voies de transport, puis cliquez sur le bouton « Modifier le programme ».



Cliquez maintenant sur le bouton « Dupliquer un véhicule » dans le programme des camions : vous venez de créer un nouveau programme pour un autre camion. Confirmez votre choix en cliquant sur le bouton « OK » ou une nouvelle fois sur le bouton « Dupliquer un véhicule ».

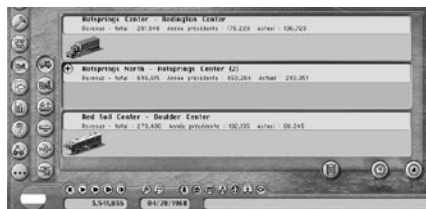
Vous pouvez ainsi dupliquer autant de programmes que vous le souhaitez, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de véhicule disponible dans votre dépôt.



Qu'est-ce que je gagne ?

À côté de l'ouverture et de la construction de voies de transport, vous allez passer beaucoup de temps à régler des questions de gestion et à chercher de nouvelles façons de gagner de l'argent. TransportGiant dispose à cette fin d'un outil qui mérite qu'on s'y attarde.

La liste des voies de transport



Il vous sera facile, en début de partie, de gérer votre flotte. Tout ce que vous aurez à faire en effet sera de surveiller vos véhicules dans vos gares : si vous voyez des chiffres verts, c'est que tout va bien. Si les chiffres sont rouges, cela signifie que vos coûts d'exploitation sont supérieurs à vos rentrées ou que rien n'est livré

dans une gare particulière, contrairement au programme de déplacement concerné. Quand votre flotte compte plus de quelques véhicules, les choses deviennent un peu plus compliquées. D'où l'intérêt de la liste des voies de transport. Pour l'ouvrir, cliquez sur le bouton « Liste des voies » et choisissez le véhicule souhaité.

Cette liste recense toutes les voies (ou/et les programmes de transport) par ordre alphabétique. Celles qui portent le même nom sont rassemblées dans une liste distincte, pour des raisons pratiques : cliquez sur le « + » figurant sur le petit bouton pour développer cette liste.

Vous pouvez alors voir le nom de chaque voie de transport (ce qui, entre parenthèses, est un excellent moyen de les classer), ainsi que vos rentrées depuis le début de l'année et la somme que vous a rapportée une voie particulière depuis qu'elle a été ouverte. Vous savez en plus quels véhicules circulent sur cette voie.



En cliquant sur une voie dans cette liste, vous sélectionnez la voie en question. Cliquez ensuite sur le bouton « Aller » : l'environnement de jeu est alors automatiquement centré sur ce véhicule.

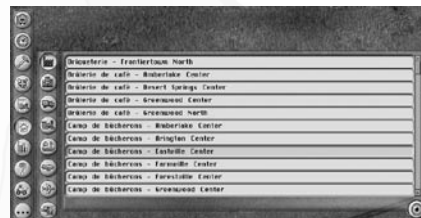


Vous pouvez aussi, à partir de cette liste, ouvrir le programme de déplacement concernant une voie particulière. De nouveau, choisissez simplement la voie en question, puis cliquez sur le bouton « Programme ».



Dans l'hypothèse où vous n'auriez plus besoin d'une voie particulière, choisissez-la, puis cliquez sur le bouton « Retirer la voie ». Mais faites attention : vous ne pouvez annuler cette commande.

La liste des bâtiments



Donc vous avez bien repéré un camp de bûcherons, mais vous êtes toujours à la recherche d'une scierie ? Passez toute la carte en revue, si le cœur vous en dit ou si vous avez le temps. Ou alors servez-vous de la liste des bâtiments.

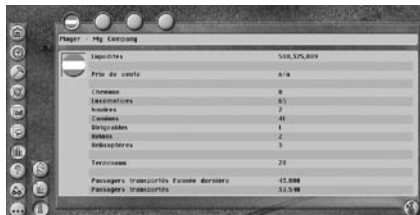
Cliquez sur le bouton « Liste des bâtiments », puis sur le bouton « Secteur industriel » pour faire apparaître la liste des entreprises disponibles. Comme elles sont classées par ordre alphabétique, il ne vous reste plus qu'à rechercher une « scierie ». Cliquez ensuite sur le bouton « Aller » pour centrer l'environnement de jeu sur le bâtiment choisi. Vous pouvez de la même manière rechercher des villes, des attractions et n'importe quel type de terminal.

Solde en banque

Projet - Mg Compagnie			
Item	1000	9000	Total
Revenus pélicules	120,000	9,500,000	9,620,000
Coût d'exploitation des éléments	20,000	10,000	30,000
Coût d'exploitation de pellicule immortelle	8,000,000	300,000	8,300,000
Coût de main d'œuvre de construction de routes	0	10,000,000	10,000,000
Coût des matériaux de construction de bâtiments	0	90,000	90,000
Coût de construction	0	0	0
Revenu de la société	0	0	0
Revenus	0	0	0
Revenus des ventes	95,250	97,900	1,931,500
Coût de construction immortelle	0	0	0
Coût de pellicule	1,000,000	0	2,000,000
Total des dépenses	5,510,000	985,500	6,495,500
Total des revenus	2,975,250	97,900	3,073,150
Profit	110,000	985,500	1,095,500

Cette tendance devrait s'inverser au bout de quelques années.

Informations sur votre société



Ce menu vous permettra d'avoir un aperçu général de ce que vaut votre société, du nombre de véhicules et de terminaux qu'elle possède, ainsi que du nombre de passagers qu'elle transporte chaque année (renseignement qui sera d'une grande importance pour certaines

missions). Pour accéder à ce menu, cliquez sur le bouton « Statistiques », puis choisissez « Info ».

Vous pouvez avoir accès aux mêmes informations concernant vos concurrents. Pour cela, cliquez simplement sur le logo de la société concernée tout en haut

Prendre le contrôle d'un concurrent

C'est par l'intermédiaire du menu consacré aux informations sur votre société et celle de vos concurrents que vous pourrez absorber une entreprise concurrente. Si la société en question est à vendre, son prix apparaîtra dans la fenêtre.



Cliquez sur le bouton « Acheter » si vous êtes sûr de vouloir acheter l'entreprise de ce concurrent.

Relire les anciens messages



Vous avez fermé un peu trop vite une fenêtre de message ? Et vous ne vous savez plus quelle entreprise proposait les tarifs de fret les plus bas ? Ne vous inquiétez pas : vous pourrez lire tous ces messages tranquillement plus tard.

Cliquez sur le bouton « Informations » et choisissez « Messages ». Vous avez maintenant accès à la liste de tous les messages reçus, classés par titre. Cliquez sur le titre du message souhaité, puis sur le bouton « Voir véhicule ou événement ». Tous les anciens messages apparaîtront et vous pourrez les relire à tête reposée.

Informations sur vos véhicules

Vous voulez savoir dans quel état général est un véhicule particulier ? Déplacez simplement le curseur de votre souris sur le véhicule concerné.

Choisissez peut-être une vitesse de jeu plus lente pendant que vous consultez ces informations.

Tant que vous maintenez le curseur de votre souris sur le véhicule en question, une fenêtre apparaît et vous livre les informations souhaitées.

Tout en haut, vous trouverez le nom de la voie de transport, puis l'endroit d'où vient le véhicule et sa prochaine destination.

La vitesse actuelle du véhicule, par comparaison avec sa vitesse maximale, est un renseignement important. Si le véhicule est en surcharge, il ne pourra jamais atteindre cette vitesse maximale. La fenêtre vous indique également, justement, la charge du véhicule concerné.

Les autres informations concernent le type du véhicule, son âge, son état général et son niveau d'eau (pour ceux fonctionnant à la vapeur uniquement).

Informations sur les bâtiments

Comme pour les véhicules, déplacez simplement le curseur de votre souris sur le bâtiment concerné pour obtenir les informations le concernant. Dans la fenêtre apparaît le nom du bâtiment concerné et sa localisation. Juste en dessous, vous trouverez le type de production du bâtiment. La production minimale mensuelle vous indique combien de wagons de ce produit sortent chaque mois du bâtiment, sans les nécessaires approvisionnements en matières premières. Vous ne pouvez parvenir au niveau maximal de production mensuelle qu'en y livrant les matières premières nécessaires. En dessous, vous verrez le nombre de wagons des marchandises produites par ce bâtiment que vous avez déjà chargés au cours du mois.

Si le bâtiment a besoin de matières premières, cette fenêtre vous indique lesquelles. Si vous ne jouez pas en mode facile, vous ne devez pas oublier que les entreprises n'acceptent pas n'importe quelle quantité de matières premières par mois.

Informations sur les villes

Comme ci-dessus, déplacez le curseur de votre souris sur la ville concernée pour obtenir les informations la concernant.

Dans la fenêtre apparaît le nom de la ville concernée et son nombre d'habitants. Mais l'information la plus importante, c'est celle relative aux marchandises dont la ville a besoin et en quelle quantité. Les chiffres indiqués correspondent toujours à des wagons par mois. La première indication correspond au nombre de wagons livrés au cours du mois ; la seconde, au nombre maximal de wagons que vous pouvez livrer par mois.



Les villes croissent et ont besoin, au fil du temps, de plus en plus de produits différents. Gardez donc toujours un œil sur leurs besoins.

Le transport de passagers

Transporter des passagers est un moyen supplémentaire de gagner de l'argent, mais ne perdez jamais de vue que vos clients voudront toujours rejoindre une destination précise. Si votre réseau de transport n'est pas capable de les emmener là où ils veulent aller, il n'y a pas la moindre chance que l'un d'entre eux monte dans l'un de vos trains, même si c'est le plus luxueux et le plus moderne au monde.

Les informations sur la ville vous indiqueront où ses habitants veulent se rendre, ainsi que le nombre de gens qui veulent quitter la ville et rejoindre d'autres cités.

Les programmes de déplacement des trains de passagers peuvent, comme ceux des trains de marchandises, comporter des arrêts dans des gares différentes. Chaque passager restera dans le train jusqu'à ce qu'il ait atteint sa destination. Bien entendu, cela est valable également pour les autres moyens de transport.

Cependant, les passagers ne peuvent pas changer de train. Si le train concerné ne dessert pas directement la destination souhaitée, ils resteront chez eux.

Fret postal

Les conditions et règles de transport du fret postal sont les mêmes que celles du transport de passagers. Nous nous contenterons de vous renvoyer ci-dessus aux développements qui lui sont consacrés.

Tarifs du fret

Sans tarif de fret, pas de revenus. Chaque marchandise transportée dans le jeu rapporte un tarif de fret différent. Vous vous rendrez vite compte que l'on gagne moins à transporter des matières premières que des produits manufacturés, transformés ou finis. Comme indiqué précédemment, vous n'achetez ni ne vendez les produits que vous transportez. Vous ne dépensez pas d'argent pour les acquérir, ni n'en gagnez. Vous êtes rétribué pour les transporter d'un point à un autre, c'est tout. Le tarif du fret dépend de la distance sur laquelle vous transportez un produit donné. Mais ne vous dites pas immédiatement que pour gagner le maximum d'argent, il vous suffit de transporter ce produit sur la distance la plus longue. Le tarif du fret est calculé en fonction de la liaison la plus courte possible entre deux destinations, ce qui veut dire que si vos véhicules transportent un produit sur une distance plus longue que nécessaire, vos finances vont certainement en pâtir.

Le tarif du fret dépend également de la vitesse à laquelle vous pouvez transporter un produit donné. C'est la raison pour laquelle le jeu calcule la vitesse moyenne de vos véhicules. Pour certains produits particuliers, il vous faudra être extrêmement rapide si vous voulez obtenir un tarif de fret correct. Partez du principe que le minerai de fer est rarement périssable et que les matières premières n'ont pas à être livrées rapidement.

En revanche, les marchandises périssables, tout comme le fret postal et les passagers doivent parvenir à destination le plus vite possible.

Il est donc tout à fait possible que vous obteniez un meilleur tarif de fret en faisant circuler, sur des voies de transport courtes, un véhicule lent mais accélérant rapidement qu'avec un véhicule rapide mais mettant beaucoup de temps pour atteindre sa vitesse maximale.

Autres informations

La taille de ce manuel ne nous permet malheureusement d'y faire figurer toutes les informations et astuces que nous avons en réserve. Vous les trouverez, ainsi que bien d'autres choses, sur le site web officiel du jeu : <http://www.transportgiant.com>.

Outre ces renseignements, vous aurez aussi accès à l'actualité du jeu et à un forum de discussion, sur lequel vous pourrez confronter vos idées et vos opinions avec d'autres joueurs ou même obtenir de l'aide des développeurs du jeu !



Crédits

Direction et conception du jeu

Hans Schilcher

Programmation

Dieter Bernauer-Schilcher (Lead)

Christian Charbula

Rafael Ubl

Markus Zeller

Graphisme

Martina Lindenmayr

Hans Schilcher

Graphisme 3D

Joe Reitingner (Lead)

Thomas Egelkraut

Jürgen Wagner

Martin Weinacht

Conception des niveaux

Thomas Egelkraut

Joe Reitingner

Hans Schilcher

Jürgen Wagner

Assurance-qualité, Ebensee

Jürgen Maier

Musique et effets sonores

SmartSound

Joe Reitingner

Hans Schilcher

Contrôle du projet

Sabine Pendl

Assistance à la production

Petra Magritzer

JoWood Productions Software AG

Director Product Management

Robert Al-Yazdi

Marketing Director

Gerald Kossaer

International Localisation Manager

Nikolaus Gregorcic

Community Management

Marc „Plex“ Olbertz

Graphic Artist

Jaqueline Zweck

International Security & Protection Manager

Gerhard Neuhofer

International QA, Purchasing & Production Director

Fritz Neuhofer

Leadtester

Norbert Landertshamer

Robert Hernler

Reinhard Gollowitsch

Lead Assistance

Roland Gaal

Tester

Jörg Berger, Markus Brucher, Martin Bucher, Benedikt Ebli, Katharina Grassegger, Georg Grieshofer, Petra Grossegger, Oliver Helmhart, Barbara Hochwimmer, Andreas Kainer, Christian Kargl, Stefan Klaschka, Alexander Kumer, Rudolf Kussberger, Hedwig Matl, Mario Moser, Harald Ploder, Mihai Popescu, Stephan Radošević, Eveline Rinesch, Walter Schmiedhofer, Gerald Schurl, Dagmar Tiefenbacher, Harald Fritz, Rene Kreuzbichler, Christian Pohlhammer, Peter Schicker, Anton Seicarescu, Griesser Sascha, Stefan BERNHART, Stefan Seicarescu, Mark Höflechner, Markus Griebsebnner, Harald Egger, Florian Kriz, Peter Hirschler, Sascha Leitner, Markus Reiter, Martin Schwarzl, Gerald Sailer, Andreas Köberl, Dominik Bachner, Stefan Reitmaier, David Brucher, Michael Steiner, Markus Sölkner, Hannes Helmhart, Daniela Concini



BBI France:

Directeur Software

Benoît Clerc

Directrice de Production

Valérie Rospabé

Directeur Marketing

Fabrice Poisblaud

Chef Produit

Lionel Hiller

Marketing Online

Julie Habart

Attachés de Presse

Dorothée Jankowiak

Benoît Renart

Graphistes Marketing

Ludovic Delbeke

François Cnockaert

