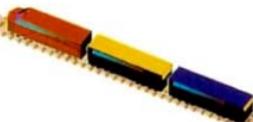
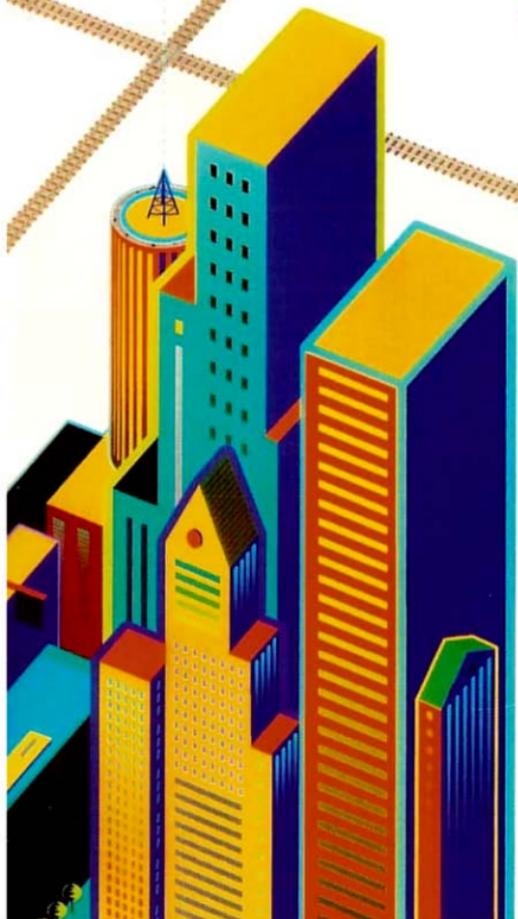


ARTDINK



**VERSIONS MAC & AMIGA
MANUEL UTILISATEUR**



CREATORS OF SINGITY™





MANUEL UTILISATEUR
VERSIONS MACINTOSH ET AMIGA

par

Tom Bentley



MAXIS

TWO THEATRE SQUARE, SUITE 230

ORINDA, CA 94563-3346

510 254-9700 FAX: 510 253-3736

Logiciel copyright 1992 Maxis® et ARTDINK®. Tous droits réservés pour tous pays. Manuel copyright 1992, Maxis. Tous droits réservés pour tous pays. Toute reproduction, traduction ou "rétro technique" (sur un support électronique) totale ou partielle de ce manuel sans le consentement écrit préalable de Maxis et ARTDINK est interdite.

**PUBLIE EN EUROPE SOUS LICENCE D'EXPLOITATION PAR:
OCEAN SOFTWARE LIMITED
2 CASTLE STREET
CASTLEFIELD
MANCHESTER M3 4LZ**

Licence d'exploitation du logiciel

LES PROGRAMMES DU LOGICIEL CI-INCLUS SONT ACCORDES SOUS LICENCE PAR MAXIS ET ARTDINK A SES CLIENTS POUR LEUR USAGE NON-EXCLUSIF SUR UN SEUL ORDINATEUR SELON LES CONDITIONS ENONCEES CI-DESSOUS.

Licence d'exploitation

Maxis vous accorde le droit non-exclusif d'utiliser le programme ci-inclus sur un seul ordinateur. Le transfert électronique de ce programme d'un ordinateur à un autre sur un réseau de distribution est interdit. La distribution de copies du programme ou de la documentation à des tiers est interdite. Vous êtes autorisé à faire (1) copie du programme uniquement à titre de sauvegarde. Vous êtes autorisé à transférer ce logiciel d'un ordinateur à un autre à condition toutefois que toutes les copies du logiciel soient supprimées définitivement de l'ordinateur d'origine. TOUTE UTILISATION, REPRODUCTION, MODIFICATION, SOUS-TRAITANCE DE LICENCE, LOCATION, CESSION, TRADUCTION OU TRANSFERT DE CE PROGRAMME OU DE LA DOCUMENTATION OU DE LEUR COPIE EST INTERDIT SAUF TEL QU'EXPRESSEMENT PREVU AUX PRESENTES. TOUTE CONVERSION DE CE LOGICIEL DANS UN AUTRE LANGAGE OU FORMAT, DECOMPILATION OU DESASSEMBLAGE DE CE LOGICIEL OU DE SA COPIE, OU DE SA MODIFICATION EN TOTALITE OU EN PARTIE EST INTERDIT.

Programmes Originaux

Conception et Design Originaux par ARTDINK

Producteur Exécutif: T. Nagahama

Producteur: H. Kanda

Réalisateur: S. Sako

Assistant de Direction: K. Kasai

Programmation: Ishiguro, Horiguchi

Ingénieur Système: Shimanoki

Directeur Artistique: Yamaguchi

Effets Sonores: Yamada, Nakakaze

Conception Graphique: Yano

Assistants de Productions: Y. Mitsushi, Takefuta, Nakamura, Aoki

Conception du Package, Marketing: Y. Kohda

Conversion du Programme en versions Macintosh et Amiga par The Dreamers Guild

Programmation: Joe Pearce (Responsable Programmation), Robert Wiggins – *Mac*, Walt Hochbrueckner – *Amiga*, Talin (Art), Matt Nathan (Son)

Chef de Projet: Jim Siefert

Conversion Artistique: Jenny Martin, Suzie Greene, Bonnie Borucki (alias Les Petits Cochonnets Rusés)

Responsable de Produit: Julia Hing

Musique: Steve Hales

Le Manuel

Écrit par: Tom Bentley

Édition: Michael Bremer

Design et Arrangement de Documentation: Vera Jaye

Traductions: Rie Takashima

Le Package

Agence de Conception du Package: Davison Brunelle Design

Directeur Artistique: Jamie Davison

Designers: Ed Cristman, Cynthia Occhipinti

Illustrateur: Steve Lyons

Équipe Support

Tests de/en Q & R: Testeurs Principaux: Don Horat (Mac),

Alan Barton (Amiga);

Tests Additionnels: Manny Granillo, Chris Weiss, Peter Alau

Tests Beta: Roger Johnsen, Blud Lesser

Support Technique: Carter Lipscomb, Kevin O'Hare, Peter Alau, Chris Blackwell

Fabrication: Kim Vincent, Val Garcia

Nos Plus Vifs Remerciements:

ARTDINK. U.C. Berkeley Transportation Library,

Joe Scirica, Jeff Braun, Will Wright, Mr. Shin, Pee Wee Herman,

Michael Bremer, Casey Jones

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	2
ETABLIR VOTRE CARTE	3
DÉBUTER CONSTRUCTION SET	4
MENUS MACINTOSH	6
FENÊTRE DE JEU AMIGA	8
MENU TRAINS ET ANNEXES	11
MENUS EDITER CARTE	12
SCÉNARIOS INCLUS	16
CATALOGUE TRAIN	18



*Après tout, personne n'est
comme sa terre et l'air l'est.*

— Gertrude Stein



INTRODUCTION

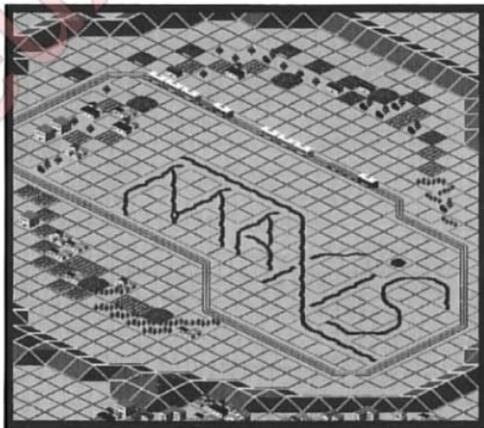


Toute la différence entre la construction et la création tient exactement à ceci: une chose construite peut être aimée seulement après qu'elle soit construite; mais une chose créée est aimée avant d'exister.

— G.K. Chesterton

Bienvenu à A-Train Construction Set, où vous pouvez sculpter tous les détails de votre terrain de trains. Avec Construction Set, vous pouvez prendre n'importe lequel des paysages existants de A-Train et le façonner à votre convenance—sculpter de massives montagnes, planter des arbres minuscules, placer des bureaux sur des îles—jusqu'à ce que votre carte soit précisément ce que vous désirez qu'elle soit. Vous pouvez même effacer complètement chaque détail d'une carte—comme une ferme à blé après un vol de sauterelles—et tout construire comme cela vous arrange le mieux. Allouez la réserve de cash que vous estimez mériter, posez un ou deux chemins de fer additionnels, et chargez votre nouvelle carte dans A-Train.

Vous pouvez personnaliser les challenges que les différentes cartes présentent d'une façon originale: recherchez le système de tramway original de la Nouvelle Orléans (si vous le désirez), faites des boucles dans Chicago—concevez même votre carte après votre ville! Construction Set vous laisse affecter des formes de terrain et des cités pour expérimenter avec la forme et la fonction, ou juste pour le véritable plaisir de créer. Echangez des cartes avec d'autres utilisateurs, concevez différents niveaux de difficulté, ou expérimentez simplement avec des éléments au hasard: Construction Set vous laisse non seulement être le maître de toutes vos vues, mais il vous donne aussi à faire la levé des plans.

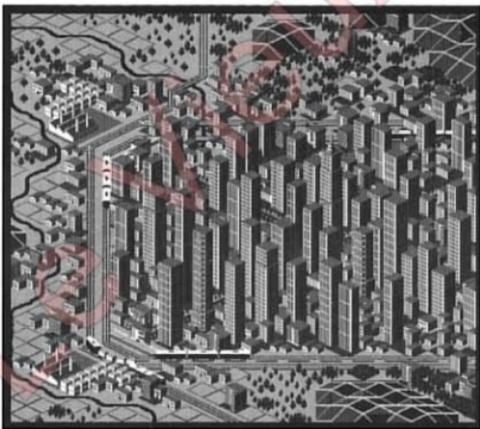


Marquez Votre Terrain

ÉTABLISSEZ VOS PLANS, PLANIFIEZ VOTRE CARTE

Si vous passez un peu de temps à considérer ce à quoi vous voulez que votre carte ressemble avant de commencer, vous vous serez probablement épargné quelques frustrations et faux départs (bien qu'une motion pour une carte anarchique puisse être également une motion intéressante). La réalisation d'une carte est un challenge, et Construction Set est suffisamment complexe et flexible pour faire le complément de plusieurs approches à l'art du cartographe.

Considérez à l'avance votre apparence de base: plat, légèrement incliné, montagneux; considérez comment l'eau peut s'écouler et définir le terrain. Voulez-vous que dominent des trous noirs d'étendue urbaine ou de vastes et ouverts territoires verts avec des fermes éparpillées? Vous pouvez essayer une carte avec un petit montant d'argent et la même carte avec un montant d'argent important pour voir comment le territoire provoque votre compte en banque. Vous pouvez remplir un terrain aride avec une grande quantité de chemins de fer en fonctionnement et peu de gens ou avoir une population fourmillante se déplaçant seulement à skateboards—c'est une carte de votre esprit également. Cependant vous concevez votre carte, gardez à l'esprit l'intégration du territoire total, de coin en coin, et hors de l'écran également (rappelez-vous ces trains, ces avions et ces bateaux). Oh yeah—mais aussi, prenez du plaisir.



Construisez une Ville en Plein Boom

DÉBUTER CONSTRUCTION SET



La Lumière, la fille aînée de Dieu, est la principale beauté dans un bâtiment.

— Thomas Fuller

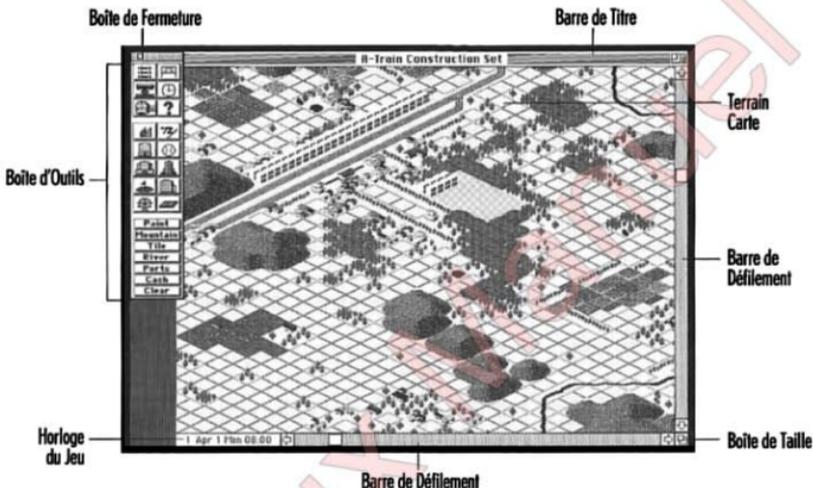
Veillez vous référer à l'addendum spécifique de votre machine pour les exigences du système et les informations d'installation pour le programme. A moins que cela soit spécifié autrement, les prises de vue d'écran sont issues de la version Macintosh du programme.

Après que vous ayez chargé Construction Set, il vous est présenté une boîte de dialogue qui contient une liste des exemples de jeux ainsi que toutes vos cartes sauvegardées de A-Train. Les exemples de jeux sont expliqués dans "Scénarios Inclus". Pour l'instant, double-cliquez sur un de vos jeux sauvegardés. Sur l'Amiga, cliquez sur un jeu sauvegardé puis sur OK; nous jetterons un coup d'œil au paysage de Construction Set. (Voir "Fenêtre de Jeu (Amiga)" pour l'écran d'ouverture de l'Amiga.)



Si vous pensez que cela ressemble étrangement à un écran de A-Train, nous vous remettrons à présent votre casque lourd, mais ne commencez pas à vous acharner avant d'avoir noté les nouvelles commandes à la fin de la Barre d'outils: tous les boutons des fenêtres Rapport et Financier ont été remplacés par des boutons d'édition de carte qui activent les fonctions de construction et de destruction de terrain. Il n'y a pas de fenêtres Rapport ou Financier dans Construction Set.

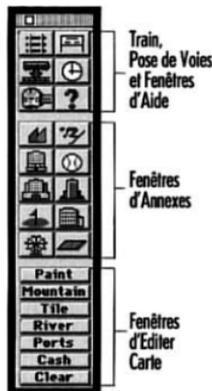
Lorsque n'importe lequel des boutons de commande de Editer Carte est cliqué, une fenêtre avec des images des paysages ou des unités en construction apparaîtra. Les commandes d'édition individuelles peuvent alors



être choisies avec votre souris; elles auront une boîte en surbrillance les entourant pour indiquer leur activation. (L'article CASH travaille quelque peu différemment; voir ci-dessous.)

Vous pouvez utiliser le curseur de votre souris pour sélectionner la zone de carte que vous voulez transformer. Sur Mac, les fenêtres peuvent être déplacées autour de l'écran en cliquant et en entraînant leurs Barres de Titre; refermez-les en cliquant sur leur Boîte de Fermeture. Comme dans A-Train, il vous arrivera un accident par toutes les manières d'avertisseurs de fenêtre message si vous tentiez des efforts de construction capricieux.

Sur Mac, pour vous balader autour du terrain, utilisez les flèches de défilement, les boîtes et les barres, mais également les touches fléchées du clavier. Sur Amiga, vous pouvez utiliser les touches fléchées du clavier, ou, nuances de A-Train, déplacez le curseur sur n'importe lequel des bords de l'écran et il se changera en une flèche pointant dans la direction où votre écran défilera lorsque vous cliquez et maintenez le bouton gauche de votre souris.

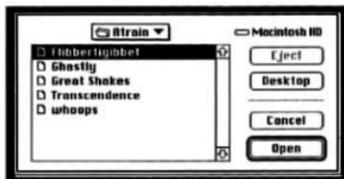


Comme dans A-Train pour Amiga, vous pouvez voir plus de vos paysages en faisant disparaître n'importe laquelle des fenêtres de commande active, en appuyant sur le bouton droit de votre souris ou sur les touches plus ou moins du clavier numérique; vous pouvez encore utiliser les commandes d'Editer Carte.ou d'Annexes avec leurs fenêtres cachées. La plupart des fenêtres sur Amiga sont fermées en cliquant sur SORTIE; beaucoup de fenêtres sur Mac peuvent être fermées en appuyant sur Retour, qui activera le bouton SORTIE.

MENU PRINCIPAL (MAC)

FICHER

Le menu Fichier vous donne accès aux opportunités de chargement et de sauvegarde pour les scénarios de Construction Set et de A-Train, anciens et nouveaux.



OUVRIR SCENARIO amène une boîte de dialogue totalement identique à celle vue lorsque vous avez chargé Construction Set, affichant tous les jeux ou exemples de jeux sauvegardés, aussi vous pouvez trifouiller leurs paysages au grès de vos fantaisies. Il vous sera suggéré de sauvegarder ou de ne pas sauvegarder toute carte courante avant que votre souris puisse avancer vers vos nouveaux territoires. Vous pouvez poser vos mains tremblantes sur n'importe lequel des paysages originaux en les ouvrant dans A-Train et en les sauvegardant sous un nom différent.

SAUEGARDER SCENARIO amène la boîte de dialogue de sauvegarde de fichier qui vous permet de renommer le fichier et de rediriger son stockage. Appuyer sur SAUEGARDER sans renommer le fichier amènera une boîte de dialogue recherchant l'assurance que vous voulez en effet réécrire par dessus le fichier existant. (Laissez le sauveur se méfier!)

CONFIGURATION PAGE ouvre une boîte de dialogue qui vous permet de spécifier les options spécifiques de l'imprimante natives de votre imprimante pour la sortie des cartes de Construction Set .

IMPRIMER CARTE fournit une boîte de dialogue afin de sélectionner les spécifications de l'imprimante pour les cartes de Construction Set. Le programme imprimera huit pages de "couvertures" comprenant le territoire entier de votre carte. Une clé au bas de chaque page identifie le nom du scénario, la date et l'heure du jeu, et le placement de la page dans la composition de la couverture.

QUITTER quitte Construction Set. (Cela nous peine autant que vous.) Vous perdrez les changements de votre carte si vous ne les avez pas sauvegardés au préalable, en utilisant la commande Sauvegarder Scénario, avant de sortir du programme.

EDITER

Le menu Editer contient des commandes qui sont "fantômisées", ou indisponibles pour l'utilisation. Elles sont maintenues ici pour supporter l'interface Macintosh conventionnelle.

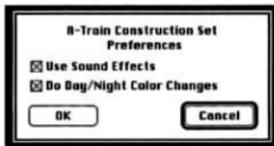
OPTIONS

Le menu Options vous permet de personnaliser Construction Set afin qu'il convienne à votre style de jeu.

TRAINS EN MARCHÉ, lorsque vérifiée, place votre carte Construction Set en opération, ainsi vous pouvez voir si la conception de votre terrain est convenable, et votre opération de rail régulière et coordonnée. Les commandes d'Editer Carte sont inopérables dans ce mode—la Barre d'Outils disparaîtra.

VITESSE DU JEU amène une fenêtre qui vous laisse ajuster la vitesse d'horloge des événements du jeu: mouvement du train, passage de l'heure, etc. Cliquez sur les flèches Lent ou Rapide pour un ajustement incrémental ou cliquez et entraînez la boîte de défilement pour de gros coups de vitesse.

PREFERENCES vous laisse basculer pour activer ou désactiver les effets sonores (lorsque les trains sont définis pour fonctionner) de votre opération de rail, mais aussi pour définir le cycle de la lumière comme le jour s'abaisse dans nuit. Les cases à cocher sont activées, cliquez pour les désactiver.



FENÊTRES

MONTRE LA BARRE D'OUTILS PRINCIPALE, lorsque vérifiée, affiche la barre d'icônes et de boutons pour amener les fenêtres de commande de Construction Set. La barre d'outils peut être déplacée autour de l'écran en entraînant sa Barre de Titre, et refermée en cliquant sur sa Boîte de Fermeture.

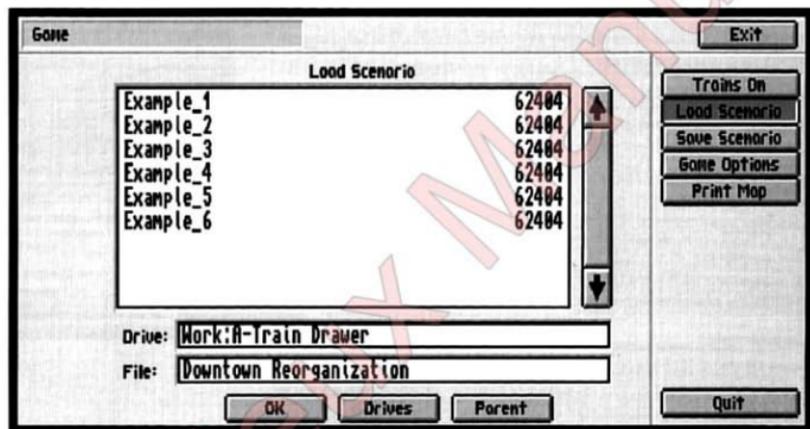
MONTRE LA FENÊTRE DE VUE SATELLITE, lorsque vérifiée, affiche une version miniature de votre paysage de carte avec un curseur rectangle activé de souris, qui lorsqu'il est cliqué fera défiler rapidement l'affichage de la carte principale vers la zone entourée par le rectangle. Cliquer sur des numéros de train en surbrillance dans le registre fera défiler le paysage vers l'emplacement du train sur la carte.



Fenêtre Satellite et Terrain Carte

FENÊTRE DE JEU (AMIGA)

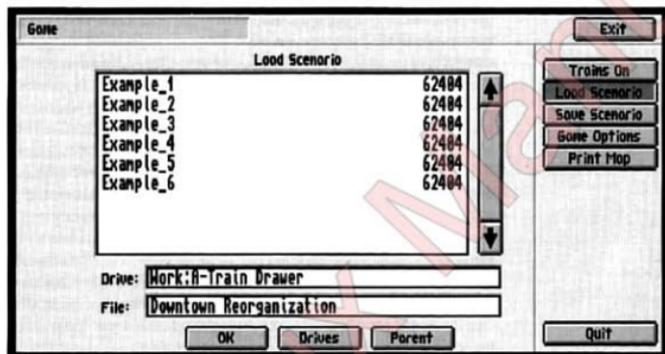
La Fenêtre de Jeu s'ouvre automatiquement au démarrage. Les sous-menus et fenêtres ouverts par les commandes de la Fenêtre de Jeu ne peuvent pas être déplacés autour de l'écran. Les exemples de cartes sont expliqués dans "Scénarios Inclus" à la fin de ce manuel. Vous pouvez accéder aux paysages originaux de A-Train en les ouvrant dans A-Train et en les sauvegardant sous un autre nom. La Fenêtre de Jeu s'ouvre automatiquement au démarrage. Les sous-menus et fenêtres ouverts par



Fenêtre de Jeu Amiga au Démarrage

les commandes de la Fenêtre de Jeu ne peuvent pas être déplacés autour de l'écran. Les exemples de cartes sont expliqués dans "Scénarios Inclus" à la fin de ce manuel. Vous pouvez accéder aux paysages originaux de A-Train en les ouvrant dans A-Train et en les sauvegardant sous un autre nom.

CHARGER SCENARIO est le bouton sélectionné par défaut lorsque vous chargez le programme, vous présentant une liste déroulante d'exemples de jeux et de jeux A-Train sauvegardés, s'ils se trouvent dans le tiroir courant. Le tiroir courant et le chemin d'accès se trouvent au bas de cette liste. Vous pouvez rechercher d'autres cartes stockées sur d'autres lecteurs disponibles en cliquant sur LECTEURS. En cliquant sur PARENT vous monterez d'un niveau dans la hiérarchie des fichiers sauvegardés.



Cliquer sur un nom de fichier dans la liste déroulante le mettra en surbrillance et placera son nom dans le ruban Lecteur au bas de la fenêtre. Cliquez sur OK pour amener la carte désirée à l'écran ou sur SORTIE pour laisser la fenêtre. La fenêtre Charger Scénario disparaîtra après que le fichier soit chargé, mais pourra être accédée à n'importe quel moment—de même que toutes les commandes de Système—en cliquant sur JEU sur la barre d'outils.

SAUVEGARDER SCENARIO amène la fenêtre Sauvegarder Scénario, qui affiche le chemin courant, les noms des cartes déjà sauvegardées, et une liste déroulante des lecteurs disponibles (à travers le bouton LECTEURS) pour sauvegarder les cartes. Vous pouvez taper un nouveau nom pour un exemple de carte ou une carte précédemment sauvegardée dans le ruban Fichier au bas de la fenêtre, afin de préserver les nouveaux changements de votre carte, mais également pour conserver l'ancienne. Cliquez sur OK pour fixer les changements sur disque ou sur SORTIE pour laisser la fenêtre sans aucun changement.



*Qui a construit les sept portes
du Thèbes? Dans les livres sont
répertoriés les noms des rois.
Est-ce que les rois soulevaient
les blocs de construction?*

— Bertold Brecht

OPTIONS DE JEU affiche une fenêtre avec des dispositions pour personnaliser votre utilisation de Construction Set. VITESSE DU JEU vous offre l'opportunité d'ajuster la vitesse à laquelle votre horloge de jeu (et ainsi votre opération de train) fonctionne. Vous pouvez choisir d'entendre les refrains rythmiques du passage d'un train en cliquant sur EFFET SON ou vous pouvez garder la paix en choisissant PAS D'EFFET SON. CYCLE JOUR/NUIT OUI/NON bascule entre l'éclairage du paysage reflétant le trajet de la lumière de la nuit à un soleil uniforme.

Toutes ces options sont paramétrables à moins que vous cliquiez sur TRAINS OUI, qui rendra actif votre empire, vous laissant tester le placement des voies et l'opération de vos trains, qui avancent vers leurs pas de ramassage et de livraison. Vous pouvez voir si la carte en construction convient au jeu actuel. L'horloge du jeu se mettra en marche, ainsi que tous les trains, avions ou bateaux.

Laisser vos trains perd automatiquement, amène la fenêtre Satellite en bas et affiche également le Registre des Trains. Vous pouvez basculer la position de la fenêtre Satellite en appuyant sur les touches de crochet droit et gauche du clavier, et vous pouvez amener un train particulier dans une position voulue en cliquant sur son numéro dans le registre.

Les opérations financières de A-Train ne fonctionnent pas dans Construction Set, aussi vous ne réaliserez aucun profit ni ne subirez aucune perte. Considérez ceci comme une chance pour faire du tourisme sur votre carte. (Les commandes d'Editer Carte ne fonctionneront pas lorsque les trains seront sur "oui".)

IMPRIMER CARTE donnera une copie physique, convenable pour la construction, de votre carte Construction Set. Voir votre Addendum Amiga pour les détails.

REMERCIEMENTS amènera les noms des grands esprits qui ont sué sang et eau pour Dieu, le Pays, et Construction Set. (Sur Mac, vous pouvez obtenir cette précieuse information sous le sigle de la pomme d'Apple.)

QUITTER quitte Construction Set. Vous devez utiliser la commande SAUVEGARDER SCENARIO pour sauvegarder tout changement sur disque, sinon ils seront perdus. Vous pouvez annuler l'opération en appuyant sur SORTIE.

MENUS TRAINS ET ANNEXES

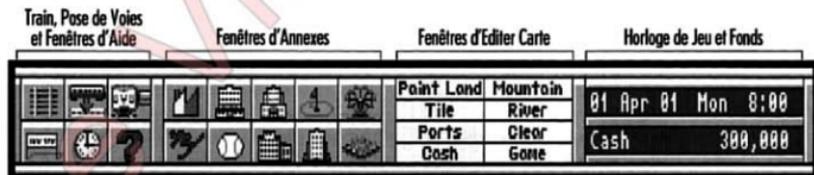
TRAINS et ANNEXES ont une gamme de commandes et de fonctions qui réalisent essentiellement la même chose que leurs contreparties dans A-Train. Vous pouvez poser des voies, acheter ou placer des trains et des gares, établir des horaires, et arranger des circuits interurbains avec des cités à l'extérieur de la carte pour importer et exporter. Les trains ne fonctionneront pas jusqu'à ce que vous exerciez cette option de commande. Vous ne pouvez pas provoquer de modifications sur la carte tant que vous êtes dans le mode "trains oui", cependant vous pouvez la faire défiler.

Construction Set vous laisse être un vrai Baron Brigand de la vieille école: tous les achats de trains sont libres! Cependant, vous serez imposé sur votre actif ferroviaire une fois que le jeu sera chargé dans A-Train. Vous pouvez même acheter et placer deux trains supplémentaires, numéros 26 et 27, aussi longtemps que leurs lignes ferroviaires sont désignées comme des circuits interurbains sortant de la carte sur deux bords. Les trains sur ces lignes ne peuvent pas être achetés, vendus, placés ou enlevés pendant que vous jouez à A-Train, leurs horaires ne peuvent pas non plus être établis. Ce sont les trains trouvés sur les cartes de A-Train originales qui ne peuvent pas être programmés ou altérés. Construction Set vous offre beaucoup plus de contrôle sur leurs placements et leurs chemins.

Les commandes d'ANNEXES vous permettent d'acheter et de placer (ou enlever) autant de propriétés que vous le souhaitez (bien, 18 chacun, en fait), aussi vous pouvez débiter un jeu sans avoir payé les petites fortunes du marché immobilier du jour. Après que vous ayez choisi le type d'annexe sur Mac, sa fenêtre de commande vous permet de désigner si vous voulez que le bâtiment devienne votre possession ou celle du simulateur en cliquant sur YOU (VOUS) ou sur COMP. (computer, ordinateur). Les boutons de la version Amiga disent YOURS (VOTRE) et SIMULATOR (SIMULATEUR). La familière "boîte de propriétaire" apparaîtra au sommet de vos bâtiments.



Barre d'Outils Mac



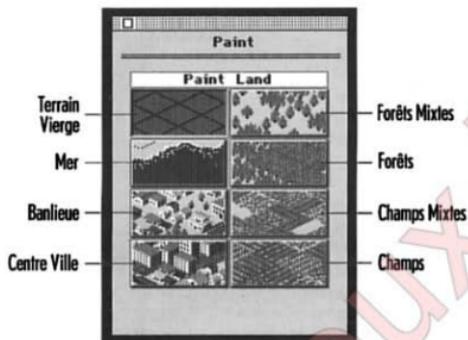
Barre d'Outils Amiga

Les actifs désignés comme vous appartenant sont ajoutés à votre valeur nette et deviennent une partie de vos figures dans la Feuille de Balance de A-Train. La plupart des fenêtres d'Editer Carte et d'Annexes sur Mac peuvent être ouvertes au-dessus des autres fenêtres ouvertes, qui alors se fermeront.

MENUS ET FONCTIONS D'EDITER CARTE

PEINDRE TERRAIN vous offre huit choix de types de terrains qui peuvent être soit placés comme une unité unique en double-cliquant sur le bloc désigné, ou "peints" dans le paysage en cliquant sur un bloc et en déplaçant la souris pour définir le nouveau placement de terrain.

Placez le curseur au milieu d'un bloc, cliquez, et déplacez la souris dans n'importe quelle direction pour mettre en surbrillance les "bandes" de blocs, ou entraînez sur une diagonale pour des carrés plus importants de territoire. Le rectangle placé en surbrillance qui en résulte, représente la zone qui sera remplacée par le nouveau terrain sélectionné après que vous ayez re-cliqué sur la souris.



Les types de terrains sont:

Terrain Vierge — terrain qui est complètement libéré de toute croissance ou développement. (Vous pouvez utiliser cette commande pour effacer les erreurs et commencer à nouveau.)

Mer — une large bande d'eau

Banlieue — résidentiel mixte avec de petits bureaux et des magasins

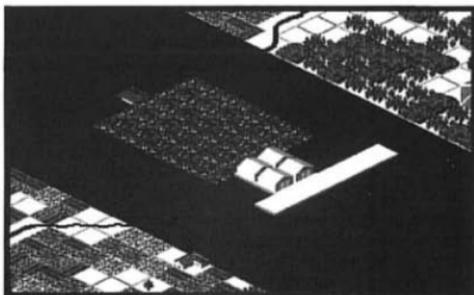
Centre Ville — combine la Banlieue avec de plus importants bâtiments commerciaux

Forêts Mixtes — terrain irrégulièrement parsemé avec des bosquets d'arbres

Forêts — terrain entièrement boisé

Champs Mixtes — parcelles herbeuses et buissons mixtes avec des zones dégagées

Champs — zones herbeuses mixtes avec des terrains cultivés, des vergers et des clairières



Ranch Port de Vache

Certains éléments ne peuvent pas être peints, tels que les montagnes et les voies et gares existantes. Par exemple, si vous placez une bande d'eau sur une gare avec des développements commerciaux importants à proximité, vous aboutirez à des "péninsules" de voies entourées par de l'eau, avec les gros bâtiments sur des "îles" de terrain. Effectivement, cela peut sembler plutôt pittoresque.

MONTAGNE fait de vous un roi (ou une reine) du coteau en vous permettant de construire des pentes très élevées ou douces (ou de les descendre dans un pic convenable). Il vous est fourni deux choix de développement, Petit ou Grand, et deux options, Construire ou Enlever. En sélectionnant Petit puis en cliquant sur un bloc, il résultera un carré de 2x2 de terrain dressé; Grand produit un terrain de 3x3. Les monts de Petit et de Grand peuvent être développés à la fois si vous cliquez successivement plusieurs fois sur les pentes, élevant la hauteur des montagnes alors que leurs côtés ne se développent latéralement que très légèrement.

Sélectionner Enlever vous permet de lever les courbes des pentes nouvelles ou existantes; vous pouvez cliquer sur les pointes pour détacher des sections afin que le sommet de la montagne semble avoir implosé, à la "Cratère du Vésuve", ou vous pouvez simplement sculpter les flancs. Les enthousiastes du ski peuvent rendre chaque vallée paradisiaque. D'autres choix de commandes de Peindre Terrain n'ont aucun effet sur les zones montagneuses. Vous pouvez placer des montagnes jusqu'aux bords des bâtiments pour une dramatique fuite de la cité; les montagnes ne peuvent pas être placées sur de l'eau.

TUILE vous laisse placer des éléments de structure de la carte bloc par bloc. Cliquez juste une fois sur la tuile de votre choix et cliquez sur un site de la carte pour le placer. Les 64 blocs de choix comprennent une gamme de fermes et d'unités de champ (incluant des ranchs et des terrains avec des vaches), des forêts touffues d'arbres ou de branches éparées, des étangs, différents types de résidences et de petits bureaux, des bureaux plus importants, des matériaux de construction, des routes, et même des croisées de chemins.

Vous pouvez "peindre" les éléments tuile à la manière des commandes de Peindre Terrain en sélectionnant une tuile et en dessinant le curseur avec le bouton de la souris appuyé le long de la zone que vous voulez transformer. Les bandes de planche des images tuile peuvent être placées sur le paysage. Si vous relâchez la souris pendant que vous posez des tuiles, la peinture cessera. Vous ne pouvez pas peindre de tuiles sur des montagnes, des voies et certains bâtiments.

Vous pouvez faire dérouler les 4 ensembles de 16 tuiles en cliquant sur les barres Page Haut ou Page Bas au-dessus de la fenêtre de choix de blocs. Cette commande vous autorise un agréable degré de fantaisie dans vos choix: vous pouvez placer un bloc de construction de matériaux au milieu





d'un lac, une butte d'arbres dans la mer, ou quelques jolis condos sur un étang. Creusez une route dans la mer. Faites quelques développements en ligue avec le Diable—qui peut vous arrêter?

RIVIERE place des rivières, des lacs ou des îles. Cliquez sur n'importe lequel des trois choix pour les activer. En utilisant Rivière, vous pouvez entraîner le curseur vers d'autres blocs individuels pour placer de petits bras de mer ou traverser la carte avec un Nil sinueux. Lorsque vous déplacez la souris sur le lit de la rivière proposée, sa mise en relief apparaît comme une ligne droite, d'une manière identique à la surbrillance de la pose des voies, mais lorsque la rivière est placée, ses courbes et ses irrégularités reflètent son aspect naturel. Les rivières bifurqueront et s'arrondiront à certains endroits.

Placer une rivière dans un plus large corps d'eau rendra parfois une apparence non naturelle de "coin" d'eau entouré par des bandes de terre à la jonction de l'eau. Vous pouvez créer une jointure plus lisse à l'embouchure de la rivière en peignant l'endroit avec le choix Mer dans le menu PEINDRE TERRAIN ou sculpter quelques rivages irréguliers avec les commandes Ile ou Lac.

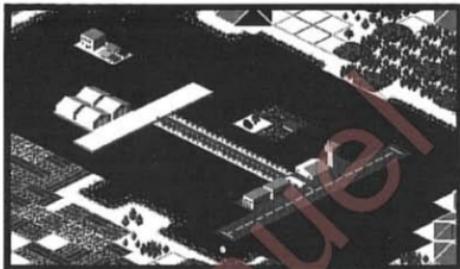
Si vous choisissez Lac, vous pouvez placer un bloc d'eau de 3x3 entouré par un petit montant de terre dégagée. Vous pouvez placer une succession de lacs continus pour de plus larges corps d'eau. Les îles ne peuvent être placées que sur des lacs suffisamment importants pour les adapter. En placer une sur un lac trop petit le divisera en petites bandes d'eau avec de la terre entre. Placer une île sur d'autres types de terrains créera un carré de 3x3 de terrain dégagé.

Si vous placez une île sur le bord d'un corps de mer, vous pouvez sculpter la côte pour obtenir une intéressante apparence érodée. Les rivières et les lacs peuvent être placées sur des bâtiments et des résidences plus petits, mais pas sur d'importantes propriétés commerciales, ni au travers, ni sur des montagnes. Vous pouvez concevoir vos rivières de telle sorte qu'elles adaptent facilement des ponts; poser une rivière sur une voie existante partage la rivière en deux.



PORTS place des ports de mer et des aéroports. Sélectionner PORTS amène un affichage de deux choix d'un aéroport et d'un port maritime, accompagné par une commande Construire et Enlever. Vous pouvez même construire un port sur un lac, mais vous ne réaliserez pas beaucoup de profits de marine marchande avec le peu de truites—aucun bateau ne naviguera. Les bâtiments dans le port maritime doivent être alignés près d'au moins un bloc de terre (mais pas nécessairement en le touchant—alignez simplement la surbrillance du port pré-placé avec au moins un bloc de terrain avant le placement). Lorsqu'un port est enlevé, il est remplacé par des blocs de terrain dégagés.

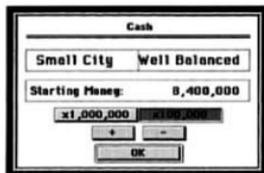
Si vous essayez de placer de l'eau sur un port maritime, le port reste, mais toutes les terres attachées sombrent sous la surface des vagues (un bon endroit pour commencer à chercher Atlantis). Lorsque vous essayez de placer un aéroport ou un port, le curseur affichera une surbrillance de la taille du port et de l'alignement, mais seulement un bloc mis en relief quand vous cliquez sur la commande Enlever. Vous ne pouvez pas placer des objets TUILE dans des aéroports. Vous êtes restreint à un aéroport et à un port de mer par carte.



Les Stupidités Rusées d'Eau

Si le port maritime est construit sur de l'eau ouverte sur le bord de la carte, un affréteur entrera. L'affréteur joindra en ligne droite le bord inférieur au bord droit de la carte, mais il ne sera pas capable d'éviter des obstacles, aussi concevez un passage dégagé si vous voulez utiliser une route marchande. Vous pouvez placer un aéroport dans de l'eau mais vous ne ferez pas frissonner vos passagers—aucun avion n'arrivera. Cependant, c'est vraiment joli la nuit. D'abord, posez deux bandes de terrain parallèles de la longueur d'un aéroport (neuf blocs), puis placez le bâtiment. Vous pouvez effacer les blocs vides restants pour une meilleure apparence. Aucun type de port ne peut être placé sur des montagnes, certains types de bâtiments, ou des voies.

CASH vous permet de configurer vos réserves de cash avec lesquelles vous débutez le jeu. Les touches + et - travaillent comme les touches d'Emprunt Banque dans A-Train. Vous pouvez augmenter le total par des incréments soit de 1,000,000 soit de 100,000 dollars jusqu'à 9,900,000 dollars—assez pour poser des crachoirs d'argent pour tous les bailleurs de fonds. Cette fenêtre révélera le type et la taille de votre cité, reflet de votre nouveau développement.



ENLEVER vous laisse couper des sélections de la carte. Vous pouvez de façon sélective enlever tous les trains, chemins de fer, et montagnes de votre carte. Si vous sélectionnez Tous les Trains, tous les trains que vous avez placé ou acheté seront supprimés. Tous les Chemins de Fer supprimera tous les chemins de fer ainsi que tous les trains. Cependant, les trains sont simplement enlevés de la vue dans cet exemple—they sont "stockés", comme lorsque vous utilisez la commande Enlever Train de A-Train, et vous pouvez les placer plus tard.



La commande Tout Enlever vous donne une nouvelle carte propre de terrain plat pour travailler—un canevas vierge pour peindre un chef-d'œuvre de cartographie. Ceci efface également tous les trains achetés, placés ou non. C'est la commande que vous devriez d'abord choisir si vous désirez construire complètement une carte originale.

AIDE! Le bouton avec le point d'interrogation restera un des petits mystères de la vie—il ne serait pas possible d'obtenir de moi la révélation de ses secrets...Oh, bon d'accord! Cliquez sur le point d'interrogation et vous verrez une fenêtre avec des icônes de tous les boutons du jeu, qui, lorsqu'ils sont cliqués, vous donneront de précieux conseils sur l'utilisation de cet outil ou de cette commande que se soit dans A-Train ou dans Construction Set.



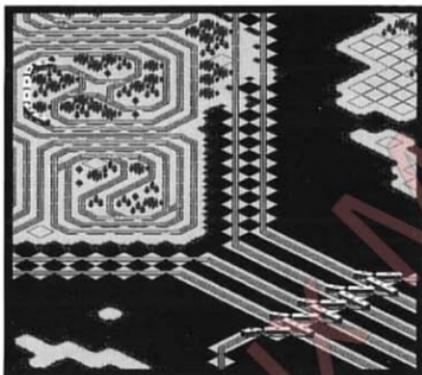
BOUTER LE T.G.V.

Un des plaisirs significatifs de A-Train est de faire apparaître le T.G.V. en développant avec succès votre cité. Cependant, Construction Set vous donne la chance de remanier vos cartes si profondément que même le puissant T.G.V. ne peut plus pénétrer vos frontières. N'entourez pas complètement votre cité par des montagnes si vous voulez que le T.G.V. vienne—gardez au moins un côté de la cité ouvert.

SCÉNARIOS INCLUS

Construction Set vous fournit six exemples de scénarios qui démontrent une gamme d'options et de concepts de réalisation de carte. Vous pouvez en utiliser quelques un comme base pour le jeu actuel, ou simplement comme des prototypes de possibilités de conception. Certaines des cartes ont une jouabilité limitée; considérez-les comme des gâteries pour les yeux.

L'exemple 5 est une sorte de terrain jardin sculpture, une combinaison de peindre-par-numéros un dédale/un parcours de golf miniature/un labyrinthe avec un début et une fin, mais ne nous demandez pas comment jouer. L'exemple 6 est un ballet de train: une merveille visuelle de synchronisme et de réglage. Les trains ont une qualité organique de tranquillité, presque un réseau neural du cerveau—il se scannera bien après quelques boissons glacées. (Conseil: N'essayez pas de poser un quelconque horaire avec celui-là.) Inspirez-vous de ces exemples et faites des voies!



Exemple 6

CETTE TERRE EST VOTRE TERRE

A-Train Construction Set vous donne un ticket pour le trajet—sur le terrain de votre propre réalisation. Chaque décision de conception est votre: Faites pencher vos voyages en train par des passages montagneux périlleux sculptés par votre curseur. Eclaircissez un paysage gris avec un lac alpin, un ranch rustique, des colonnes de condos. Faites des additions ou des soustractions subtiles—établissez un cabinet médical dans les basses collines, orientez un aéroport selon votre fantaisie, enlevez une longueur de route peu esthétique—vous contrôlez l'horizontal, vous contrôlez le vertical.

Les perspectives sont infinies: mondes aquatiques, jardins de verdure, couvertures urbaines ou terres brûlées—construisez le Terrain de 27 Trains ou un Himalaya très élevé qu'aucune locomotive ne peut traverser. Vous disposez des outils; faites gagner son fromage à votre souris.



*Le monde créé n'est autre qu'une
petite parenthèse dans l'éternité*

— Thomas Browne

CATALOGUE TRAIN

KIFA 40 — un train diesel de passager utilisé sur une ligne locale dans les endroits froids.

Voitures: 2

Vitesse: 2 blocs/heure

Places Assises: 400

Prix: 33,000 dollars

Passage Gares: incapable



201 — un train d'abonné avec une grande capacité de places assises.

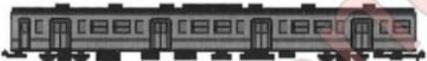
Voitures: 3

Vitesse: 2 blocs/heure

Places Assises: 600

Prix: 50,000 dollars

Passage Gares: incapable



415 — un train d'abonné avec un corps en acier inoxydable. Convient mieux pour les voyages suburbains que le train modèle 201.

Voitures: 3

Vitesse: 2 blocs/heure

Places Assises: 580

Prix: 53,000 dollars

Passage Gares: incapable



205 — un train d'abonné utilisé dans une cité métropolitaine.

Voitures: 2

Vitesse: 3 blocs/heure

Places Assises: 440

Prix: 46,000 dollars

Passage Gares: incapable



211 — un train d'abonné suburbain en acier inoxydable.

Voitures: 3

Vitesse: 3 blocs/heure

Places Assises: 640

Prix: 70,000 dollars

Passage Gares: incapable



AR — un train d'abonné électrique avec la plus importante capacité de places assises.

Voitures: 3

Vitesse: 3 blocs/heure

Places Assises: 700

Prix: 80,000 dollars

Passage Gares: incapable



KIHA 82 — un train diesel de passager super-express.

Voitures: 2

Vitesse: 2 blocs/heure

Places Assises: 420

Prix: 53,000 dollars

Passage Gares: capable



113 — un train électrique courant continu utilisé sur les lignes suburbaines allant vers la mer.

Voitures: 3

Vitesse: 2 blocs/heure

Places Assises: 640

Prix: 80,000 dollars

Passage Gares: capable



FP 45 — un élégant train express diesel suburbain.

Voitures: 3

Vitesse: 2 blocs/heure

Places Assises: 580

Prix: 90,000 dollars

Passage Gares: capable



381 — un train de passager super-express désigné spécialement pour parcourir les lignes courbées.

Voitures: 2

Vitesse: 3 blocs/heure

Places Assises: 470

Prix: 98,000 dollars

Passage Gares: capable



EF 65-24 — un train de passager de nuit pour les longues distances qui a une faible capacité de places assises et des prix de voyage élevés.

Voitures: 3

Vitesse: 3 blocs/heure

Places Assises: 470

Prix: 180,000 dollars

Passage Gares: capable



AR III — le train de passager le plus cher mais rentable.

Voitures: 3

Vitesse: 3 blocs/heure

Places Assises: 600

Prix: 250,000 dollars

Passage Gares: capable



KIN 30000 — un train de passager super-express avec des voitures à double plate-forme.

Voitures: 2

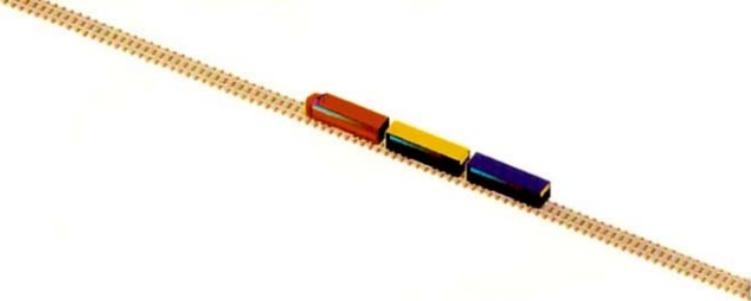
Vitesse: 2 blocs/heure

Places Assises: 460

Prix: 50,000 dollars

Passage Gares: capable





CREATED BY

ARTDINK



MAXIS



ocean

Ocean Software Limited
2 Castle Street · Castlefield
Manchester · M3 4LZ
Tel: 061 832 6633
Fax: 061 834 0650

