



SUPPLÉMENT TECHNIQUE ET TUTORIAL

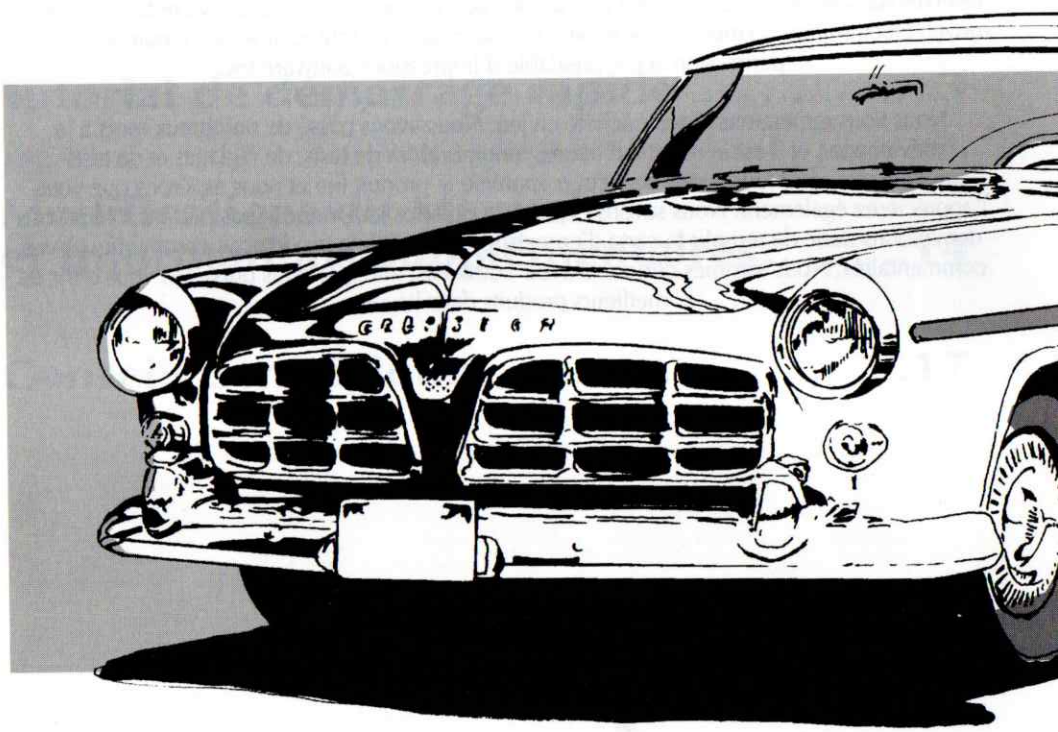
Impressions™

©1994 Impressions Software Inc

IMPRESSIONS

DETROIT

SUPPLÉMENT TECHNIQUE ET TUTORIAL



Copyright du logiciel © 1993 Impressions Software Inc.
Tous droits réservés dans le monde entier.

Copyright du supplément technique et du tutorial © 1993 Impressions Software Inc. Tous droits réservés dans le monde entier. Il est interdit de copier, reproduire, traduire ou réduire, sur tout moyen électronique ou toute forme exploitable sur machine, toute partie de ce manuel, sans la permission écrite préalable d'Impressions Software Inc.

Nous vous remercions d'avoir acheté ce jeu. Nous avons passé de nombreux mois à le développer, et il est le résultat d'heures innombrables de tests, de réglages et de tests supplémentaires. Nous avons beaucoup apprécié le produit fini et nous espérons que vous l'apprécierez également. Nous savons cependant que nos jeux ne sont pas parfaits. Nous vous demandons donc de remplir la carte d'enregistrement ci-jointe ou de nous communiquer vos commentaires. Nous sommes curieux d'avoir votre avis, afin que nous puissions vous offrir de meilleurs produits dans l'avenir.



TABLE DES MATIÈRES

Installation et chargement **1**

Tutorial de démarrage rapide **3**

Modifications du Manuel et Informations Supplémentaires **14**

Conseils Stratégiques **17**

INSTALLATION ET CHARGEMENT

Pour que DETROIT fonctionne, il doit être installé sur disque dur. Vous ne pouvez pas jouer directement à partir des disquettes de jeu. Lorsqu'il est installé, le jeu occupe environ 5 mégaoctets d'espace sur le disque dur.

Installation sur disque dur

Avant de commencer à installer le jeu, vérifiez que votre ordinateur est allumé et que le prompt MS-DOS est affiché. Le prompt devrait être le suivant: C:\>. (La lettre peut être différente si vous êtes dans un autre disque dur.) Quittez tous les programmes actuellement activés, tels que Windows et Dosshell.

Insérez la disquette 1 dans votre lecteur de disquettes et passez à ce lecteur. Pour cela, tapez la lettre qui correspond à votre lecteur de disquettes, suivie de deux points, puis appuyez sur Enter. Par exemple, si votre lecteur de disquettes est le lecteur "A", vous devez taper: A: <ENTER>.

Tapez INSTALL au prompt du lecteur de disquettes, et appuyez sur <Enter>. Des instructions détaillées concernant l'installation du programme apparaîtront à l'écran. Lorsque vous les aurez lues, appuyez sur <Enter> afin de poursuivre l'installation. Vous pouvez abandonner le procédé d'installation, à tout moment, en appuyant sur <Escape>.

On vous demandera d'abord d'indiquer la lettre du lecteur source. Tapez la lettre du lecteur de disquettes qui contient la disquette de jeu et appuyez sur <Enter>. Ensuite, tapez la lettre du disque dur où vous voulez installer les fichiers de jeu et appuyez sur Enter. On vous demandera alors de donner le nom d'un sous-répertoire que le programme d'installation de DETROIT créera pour les fichiers du jeu. Le nom du sous-répertoire par défaut est \DETROIT. Si vous voulez utiliser le sous-répertoire par défaut, appuyez simplement sur <Enter>. Si vous préférez donner un autre nom au sous-répertoire, utilisez la touche de retour arrière pour effacer le nom par défaut, tapez le nouveau nom et appuyez sur <Enter>.

Le jeu vous demandera de confirmer que la configuration est correcte. Si vous désirez apporter des modifications, quittez le programme d'installation en appuyant sur <Escape> et recommencez. Lorsque vous êtes satisfait de la configuration, appuyez sur <Enter>. Le jeu vous demandera de confirmer si vous désirez la création du sous-répertoire. Appuyez sur Y pour créer le répertoire de jeu ou sur N pour abandonner l'installation.

Vérifiez que la disquette 1 est dans le bon lecteur, et appuyez sur <Enter>. Le programme commencera à installer les fichiers de jeu. Insérez la disquette 2 lorsqu'on vous le demande. Lorsque l'installation est terminée, appuyez sur n'importe quelle touche pour retourner au prompt MS-DOS (vous serez dans le sous-répertoire du jeu).

Charger le jeu

Pour commencer à jouer à DETROIT, passez au répertoire du jeu en tapant: CD DETROIT (ou si vous n'avez pas utilisé le nom par défaut, remplacez "DETROIT" par le nom de votre sous-répertoire). Au prompt, tapez DETROIT et appuyez sur <Enter>. La première fois que vous commencez le jeu, vous devez régler les options de son et d'impression (voir ci-dessous.)

Remarque importante: Si vous utilisez habituellement un système tel que Windows sur votre PC, assurez-vous de quitter complètement et de retourner au DOS avant de commencer DETROIT. Ceci terminera votre session Windows. Si vous ne sortez pas de ce programme, DETROIT ne pourra pas fonctionner correctement.

Régler les options de la carte sonore

La première fois que vous jouez à DETROIT, on vous demande de préciser les réglages de votre carte sonore et de votre imprimante. Un menu Setup (Configuration) avec sept options apparaît.

Pour régler votre carte sonore, sélectionnez la première option, puis choisissez votre carte sonore ou une entrée compatible dans la nouvelle liste. Si vous n'avez pas de carte sonore, choisissez l'option zéro, "Pas de son", dans le menu de la carte sonore. Vous retournerez au menu principal une fois que vous aurez effectué votre choix. Sélectionnez le port de la carte sonore, la variable IRQ et le canal de contrôle DMA de la même façon.

Utilisez les options cinq et six dans le menu principal pour régler le type et le port de votre imprimante, puis sélectionnez l'option sept pour sauvegarder vos changements. L'écran configuration de la carte sonore s'effacera et le jeu se chargera.

L'écran configuration apparaît seulement la première fois que vous jouez à DETROIT. Si vous désirez modifier la configuration de votre carte sonore ou de votre imprimante par la suite, allez au répertoire du jeu et tapez SETUP au prompt. Suivez les instructions ci-dessus pour sauvegarder votre nouvelle configuration.

TUTORIAL DE DÉMARRAGE RAPIDE DE DETROIT

Ce tutorial est conçu pour les joueurs qui souhaitent jouer immédiatement à DETROIT. Si vous le suivez point par point, vous serez conduit au premier mois d'un jeu classique et vous apprendrez à contrôler les éléments principaux nécessaires au bon déroulement de vos affaires. Une fois que vous vous êtes familiarisé avec ces éléments de base, vous pouvez consulter le manuel pour obtenir tous les détails et être au courant des caractéristiques qui ne sont pas mentionnées ici.

Les chiffres précis à utiliser pour différents aspects du jeu (salaires des ouvriers, prix des voitures, etc.) ont été délibérément omis dans ce tutorial. Beaucoup de joueurs préfèrent découvrir les meilleurs chiffres à utiliser à travers des essais et des erreurs. Si vous souhaitez avoir certains chiffres pour être sûr de faire des bénéfices au début du jeu, consultez la carte incluse dans la boîte de jeu.

Ce tutorial part du principe que vous utilisez une souris pour jouer à DETROIT. Sinon, consultez la Carte Commandes Clavier incluse dans le jeu pour connaître les équivalences de clavier pour les commandes de la souris. Lorsque le tutorial vous dit de cliquer une commande, utilisez le bouton gauche de la souris, à moins que les instructions vous précisent autre chose. Cliquer le bouton droit de la souris vous permettra en général de sortir de l'écran ou du panneau actuel; utilisez cette commande lorsque vous vous retrouvez quelque part où vous ne souhaitez pas être pendant que vous suivez ce tutorial.

Pour sortir complètement du jeu à tout moment, maintenez la touche Alt enfoncée et appuyez sur X. Cliquez sur Oui pour confirmer que vous voulez sortir, et vous serez amené jusqu'au DOS. Votre jeu ne sera pas sauvegardé.

DETROIT est un jeu basé sur un système de tours, alors vous n'avez pas besoin de vous presser en lisant ce tutorial. Prenez votre temps.

Pour commencer

Démarrez DETROIT en suivant les instructions de la section Installation et chargement de ce livret. Si vous le souhaitez, vous pouvez cliquez n'importe quel bouton de la souris pour passer rapidement les écrans titre. Vous verrez le panneau Options de Début superposé à l'écran Usine Principale (qui est décrit un peu plus loin.) Cliquez sur le bouton Début.

Le panneau Configuration du Joueur apparaît. Il devrait considérer le joueur 1 comme étant humain (c'est vous) et les joueurs de 2 à 4 comme étant l'ordinateur. Vous n'avez pas besoin de changer cela maintenant, cliquez simplement sur Fin.

Ensuite, vous verrez la Carte du Territoire avec les seize territoires du jeu, de couleurs différentes. (Il se peut que vous voyez une animation sur cet écran, et sur la plupart des écrans du jeu. Ne vous inquiétez pas, c'est normal. Elle n'est là que pour votre plaisir, alors, relaxez-vous et profitez-en.) Placez le pointeur de la souris sur la section nord-est des USA (en marron) et cliquez.

Une case entrée clavier apparaît et vous permet d'entrer le nom de votre compagnie. Vous pouvez appuyer sur Enter pour accepter le nom par défaut ("Compagnie 1"), mais c'est plutôt ennuyeux, nous vous suggérons donc de choisir un nom plus intéressant. Le nom peut avoir jusqu'à quinze caractères et contenir des lettres ou des chiffres. Lorsque vous commencez à taper, le nom par défaut disparaîtra automatiquement et votre nouveau nom apparaîtra. Appuyez sur Enter lorsque vous avez fini.

Un panneau similaire apparaît et vous demande le nom de votre premier modèle de voiture. Appuyez de nouveau sur Enter pour accepter le nom par défaut ou tapez un nouveau nom. Appuyez sur Enter lorsque vous avez fini, et l'écran Usine Principale apparaîtra.

Au début du jeu, vous avez $60 000 dans vos caisses et un modèle de voiture entièrement conçu et testé à vendre. Vous commencez avec une usine dans votre territoire de départ, une chaîne de montage en fonctionnement qui produit votre premier modèle de voiture, et un Bureau de Ventes dans votre territoire de départ qui vend ce modèle. Vous avez suffisamment d'ouvriers pour une seule chaîne de montage, ainsi qu'un petit nombre de techniciens de recherche qui attendent d'être affectés à des projets de développement. Vous commencez avec des chiffres automatiquement affectés pour les ouvriers, les salaires, les prix, etc., mais ces chiffres, même s'ils sont raisonnables, ne sont pas les meilleurs. Vous allez devoir faire votre propre expérience (ou consulter la carte jointe) pour déterminer quels chiffres sont en fait les meilleurs.

Examinez votre usine

L'écran Usine Principale vous permet d'accéder aux différents services qui composent votre compagnie. La plus grande partie de l'écran montre votre usine avec ses six bâtiments. Ce sont, à partir de la droite en haut, dans le sens des aiguilles d'une montre: Conception (bleu pâle), Recherche (rose), Ventes/Usines (toit bleu et lucarne), Administration (gris), Archives (rouge brique), et Marketing (marron avec un panneau d'affichage) au centre.

En bas de l'écran se trouve une Barre Informations. A partir de la gauche, cette barre indique:

- ***Le mois et l'année actuels de votre jeu (qui devrait être "Jan 1908")***
- ***Les fonds actuels de votre compagnie ($60 000)***
- ***La Case Message rectangulaire, qui vous sera très utile***
- ***Le nom de votre compagnie***
- ***Les six icônes outils (voir ci-dessous)***
- ***Le bouton Fin de Mois (avec la grille calendrier représentée dessus)***

Sur cet écran, et sur la plupart des écrans principaux du jeu, il y a des boutons de commande de souris intégrés dans le décor lui-même. Le manuel vous donne une liste complète de tous les boutons sur chaque écran et vous indique à quoi ils servent; mais dans ce tutorial, nous vous parlerons simplement de ceux dont vous avez besoin dans l'immédiat. Lorsque vous avez trouvé un bouton caché sur l'écran, le pointeur de la souris change de forme: d'un X rouge, il devient une flèche verte. Une description du bouton apparaît dans la Case Message sur la Barre Information.

Concevez une nouvelle voiture

Même si dans le jeu réel, vous ne devez pas commencer par construire de nouvelles voitures tout de suite, nous commençons par cela dans ce tutorial pour vous apprendre à jouer.

Placez le pointeur de la souris sur le bâtiment Conception, vérifiez dans la Case Message que vous êtes bien sur le bon bâtiment, et cliquez. La première page du Dossier Conception apparaît. Votre première voiture sera affichée dans la case se trouvant dans la partie supérieure. Vous pouvez avoir jusqu'à seize conceptions en même temps. Les chiffres noirs dans le coin supérieur droit de la fenêtre vous indiquent quelle conception vous regardez actuellement (en ce moment, ils devraient vous indiquer 1/16, puisque vous regardez la première (et la seule) conception enregistrée sur un maximum de seize que vous pouvez sauvegarder en même temps.)

Les autres zones de cet écran vous indiquent les caractéristiques de la voiture qui se trouve actuellement à l'écran. Elle a un moteur quatre cylindres 747 cc, un frein à main, et c'est à peu près tout. Elle est du type "berline familiale".

Pour commencer la conception d'une nouvelle voiture, cliquez sur le bouton Nouveau, situé en haut de la colonne à gauche de la fenêtre. La fenêtre deviendra vide, et le coin supérieur droit indiquera "Nouveau". La première chose à faire est de choisir un type de carrosserie pour votre voiture. Il y a quatre types de carrosserie de base: deux-portes, quatre-portes, camionnette et fourgonnette. Votre nouvelle voiture sera une deux-portes; vous devez donc cliquer sur le bouton Carrosserie jusqu'à ce que vous voyiez "Style de Carrosserie: 1" apparaître sous la fenêtre.
Ensuite, cliquez sur Type pour choisir le type de fonction de votre nouvelle voiture. L'indicateur

du type se trouve juste en-dessous du bouton "Suivant". Cliquez plusieurs fois sur Type pour passer en revue les types de voiture que vous pouvez construire jusqu'à ce que vous arriviez à Berline Familiale, et arrêtez-vous. Votre nouveau produit sera une berline familiale deux-portes, pour aller avec votre berline familiale quatre-portes.

Ensuite, vous concevez la carrosserie de votre nouvelle voiture. Sous la fenêtre se trouve la liste à trois lettres. Le premier élément devrait être en surbrillance. Cet élément contrôle la conception de la section avant de votre voiture. Cliquez avec la souris sur le bouton Plus, et regardez la voiture se transformer. (Utilisez la touche Moins pour retourner en arrière.) Arrêtez-vous sur le choix appelé Avant 2. Cliquez maintenant sur le deuxième élément pour le mettre en surbrillance, et utilisez les touches Plus et Moins pour regarder les options concernant le milieu de votre voiture. Sélectionnez Centre 2. De la même façon, mettez le troisième élément en surbrillance et réglez l'arrière de votre voiture sur Arrière 3.

Pour passer à la deuxième page du Dossier Conception, cliquez sur le bouton Pièce (deuxième bouton à partir du haut de la colonne à gauche de la fenêtre). Sur cet écran, vous pouvez voir des images des pièces de l'intérieur de votre voiture. Pour l'instant, vous n'avez qu'un modèle de moteur et un type de frein à votre disposition, et aucun des quatre autres systèmes qui pourraient être inclus (Suspension, Refroidissement, Options de Sécurité et Options de Luxe.) Plus tard, si vous investissez dans la recherche, vous aurez plus de choix, mais pour l'instant, votre nouvelle berline familiale devra se contenter des mêmes systèmes que votre berline familiale d'origine. Allez à la case "Moteur" et cliquez une fois sur le bouton Plus. L'image de votre moteur, un quatre-cylindres 747 cc, apparaîtra. Installez-le dans votre nouvelle conception. Allez à la case "Freins" et cliquez une fois sur le bouton Plus pour ajouter un frein à main à la voiture. Puis cliquez sur Carrosserie dans le coin supérieur droit de l'écran pour retourner à la première page du dossier de conception.

Votre nouvelle berline familiale est maintenant prête pour les tests. Cliquez sur Faire pour donner l'instruction à vos techniciens de fabriquer un prototype de voiture. Une case entrée clavier apparaît. Tapez le nom de votre nouveau modèle de voiture et appuyez sur Enter. Lorsque qu'on vous demande de confirmer la fabrication de la voiture, cliquez sur Oui. L'écran Test apparaît.

Remarque: Si vous voulez apporter un changement à une conception qui existe déjà, vous devez faire apparaître l'ancienne conception, faire les changements, puis cliquer sur Faire. Lorsque la case entrée clavier avec le nom de la conception d'origine apparaît, il vous suffit d'appuyer sur Enter. On vous demandera de confirmer que vous voulez remplacer l'ancienne conception par la conception modifiée. Si vous cliquez sur Oui, votre ancienne conception sera effacée et remplacée par la conception modifiée. (Ne faites pas cela maintenant.)

Testez votre nouvelle voiture

Avant de lancer votre nouvelle voiture sur le marché, vous devez la tester pour voir si elle est bien conçue. Pour plus de simplicité, il vaut mieux que vous demandiez la gamme complète de tous les tests possibles. En bas de la colonne d'affichage à gauche de l'écran, cliquez sur le bouton Tous Tests. Remarquez que sur le listing, en bas à droite, les coûts des tests ont été ajoutés au total. Juste au-dessus du listing, cliquez sur le bouton rouge Démarrage.

Les coûts et le matériel nécessaires aux tests seront immédiatement soustraits des fonds de la compagnie, et l'écran de vue en haut à droite vous montrera le déroulement des tests de votre nouvelle voiture. L'indice Général qui apparaît près du bas de la colonne gauche du listing est un chiffre sur une échelle de zéro à cent. Plus ce chiffre est près de cent, plus la voiture est de bonne qualité. Lorsque les tests sont finis, cliquez sur la case Retour à l'Usine (le carré à l'extrémité droite de la Barre Information sur lequel l'usine est représentée.)

Embauchez quelques ouvriers

De l'écran Usine, cliquez sur le bâtiment Administration (gris, en bas à gauche). Le Bureau Administration apparaît. Placez le pointeur sur la porte sur le mur, vérifiez que la Case Message indique Bureau du Personnel, et cliquez. Le Menu du Personnel apparaît. Il y a deux cases sur ce panneau, l'une pour les monteurs et l'autre pour les Techniciens. Vous remarquerez que vous en avez déjà des deux types sur votre liste d'employés. Il est indiqué que vos techniciens sont oisifs car vous ne les avez encore affectés à aucun projet (ce que vous allez faire dans un instant.)

Dans la case monteurs, cliquez sur Embaucher. Un nouveau type de panneau, appelé une case entrée clavier, apparaît. Ce panneau a une fenêtre entrée de texte et plusieurs boutons de commande de souris qui seront différents sur les différentes cases entrée clavier. Cliquez sur le signe Plus pour ajouter des monteurs à votre liste d'employés. (Vous pouvez maintenir le bouton enfoncé pour faire défiler le chiffre plus vite.) Cliquez sur Fin, et vous verrez les totaux changer. Vos nouveaux monteurs sont sur la liste de vos employés, mais sont toujours oisifs.

Dans la même case, cliquez sur Salaires. Fixez les salaires des monteurs de la même façon que vous avez fixé le nombre d'ouvriers. Puis cliquez sur Embaucher dans la case Techniciens, engagez quelques techniciens, et cliquez sur Salaires pour fixer leur paie. Cliquez sur le bouton Fin dans le coin supérieur droit pour sortir du Menu du Personnel, puis cliquez sur la case Retour à l'Usine.

Remarque: En plus des usines et des laboratoires de recherche, vous avez également des Bureaux de Ventes (comme vous allez le découvrir dans un instant.) Cependant, le personnel de vos Bureaux de Ventes est engagé automatiquement. Vous n'avez pas besoin d'affecter des employés à ces bureaux.

Créez une nouvelle chaîne de montage

De l'écran Usine Principale, cliquez sur le bâtiment Ventes/Usines (toit bleu avec lucarne, en bas à droite.) La Carte Territoire apparaît. Vous voyez un bâtiment Bureau de Ventes en bleu pâle et une Usine en noir près du nord-est des USA, votre territoire de départ. Cliquez sur le territoire nord-est des USA pour faire apparaître le Menu Ventes et Usines pour cette région.

Il faut ensuite que votre usine produise votre nouvelle berline familiale. D'abord, vous devez améliorer l'équipement de votre usine pour pouvoir fabriquer des voitures de façon plus efficace. Dans la case Usine, cliquez sur Hausser. Cela augmente le niveau de technologie de votre usine. Le coût de cette amélioration augmente au fur et à mesure que le niveau de votre usine augmente. Ce coût est immédiatement déduit de vos fonds lorsque l'usine est améliorée; on vous demandera donc de confirmer votre ordre d'amélioration. Cliquez sur Oui, et le niveau de technologie de votre usine passera à deux.

Ensuite, dans la case Usine, cliquez sur Détail. Un panneau apparaît et vous montre les cinq chaînes de montage qui pourraient fonctionner dans cette usine. La chaîne 1 devrait déjà indiquer que vous avez des ouvriers en train d'assembler votre premier modèle de voiture. Cliquez sur Chaîne 2 pour la mettre en surbrillance, plus cliquez sur Modèle. Une liste de vos seize modèles de voiture actuels apparaît (bien sûr, seulement deux modèles apparaissent pour l'instant, puisque vous n'en avez créés que deux.) Cliquez sur votre nouvelle berline familiale pour la mettre en surbrillance, puis cliquez sur Utiliser. La fabrication de votre nouvelle berline familiale commencera sur cette chaîne de montage. Cliquez sur Affecter pour mettre des ouvriers sur cette chaîne. Utilisez le bouton Plus pour affecter les ouvriers oisifs que vous avez engagés à la fabrication de votre nouvelle berline familiale. Cliquez sur Fin lorsque vous avez terminé. La production de votre voiture commence alors.

Vendez votre nouvelle voiture

Dans la case Bureaux de Ventes du Menu Ventes et Usines, cliquez sur Détail. Une liste apparaît et vous indique quelles voitures sont en vente à quel bureau et pour quel prix. Une marque avec le nom de votre modèle indique qu'il est mis en vente. Vous verrez que votre modèle d'origine est déjà en vente à un certain prix, et que votre nouvelle berline familiale est sur la liste mais n'est pas en vente (puisque la case n'est pas marquée.) Pour commencer la vente de votre nouvelle conception, cliquez sur la liste pour mettre en surbrillance la nouvelle berline familiale, puis cliquez sur Prix. Une case entrée clavier apparaît.

Même si vous pouvez utiliser les boutons Plus et Moins pour fixer les prix de vos voitures (comme avec les autres cases entrée clavier), vous trouverez cela certainement fastidieux de devoir attendre que les chiffres défilent jusqu'au prix choisi. Au lieu de cela, il vous suffit de taper le nombre et d'appuyer sur Enter. Cette deuxième méthode pour entrer des nombres fonctionne pour toutes les cases entrée clavier. Fixez les prix pour vos deux modèles, puis cliquez sur Fin

lorsque vous avez terminé. Votre nouvelle berline familiale est maintenant en vente dans le nord-est des USA, avec votre modèle d'origine.

Cliquez sur Distribution pour choisir les lignes de distribution afin que les voitures soient livrées à vos distributeurs. Un panneau avec une liste à trois éléments apparaît et vous indique d'où les voitures en vente dans ce magasin sont expédiées. Vous avez une usine dans le nord-est des USA; donc la première ligne de distribution pour chaque modèle est fixée automatiquement de façon à ce que les voitures arrivent de cette région. Comme le canal de distribution est déjà choisi, vous n'avez pas besoin de changer quoi que ce soit ici, vous devez donc cliquer sur Fin pour sortir de Distribution puis sur Sortie pour sortir de la case Détail Bureau de Ventes.

Ouvrez un nouveau Bureau de Ventes

Vous allez maintenant étendre vos affaires en ouvrant un nouveau bureau de ventes dans un territoire différent, dans lequel vous n'avez pas d'usine. Dans le Menu Ventes et Usines, cliquez deux fois sur Suivant. Ce bouton, ainsi que le bouton Précédent, vous permettent de passer en revue les seize territoires de ce jeu (chaque territoire a un menu différent.) Vous devriez maintenant en être au menu du territoire sud-est des USA.

Dans la case Bureaux de Ventes, cliquez sur Ouvrir. Ouvrir un nouveau bureau est coûteux, on vous demandera donc de confirmer votre décision. Cliquez sur Oui, et le coût sera automatiquement déduit des fonds de votre compagnie. Cliquez sur Détail. Vous constaterez qu'aucun de vos deux modèles n'est en vente dans le sud-est. Mettez votre berline familiale en surbrillance, et fixez le prix de la même façon que précédemment. Cliquez sur Distribution; vous remarquerez que vous n'avez pas de canaux de distribution pour livrer vos voitures de l'usine jusqu'au bureau de ventes. Le premier élément dans la liste distribution devrait déjà être en surbrillance. Cliquez sur le bouton Plus. "NE USA" devrait apparaître sur la liste. Vos berlines familiales vont maintenant être expédiées de votre usine dans le nord-est des USA vers le bureau de ventes dans le sud-est. Cliquez sur Fin pour retourner à la case Détail des Ventes. Mettez votre nouvelle berline familiale en surbrillance, fixez le prix, et commencez à faire fonctionner le canal de distribution de votre usine dans le nord-est des USA de la même façon que pour votre première berline familiale. Puis cliquez sur Sortie pour sortir de la case Détail Bureau de Ventes.

Pour voir un résumé des installations de votre compagnie, cliquez sur Liste. Un panneau apparaît et vous indique les lieux où vous avez des bureaux de ventes et des usines. Vous devriez voir un bureau de ventes et une usine de niveau deux dans le nord-est des USA, et un bureau de ventes dans le sud-est des USA. Cliquez sur Fin pour fermer le panneau, puis sur Fin pour fermer le Menu principal Ventes et Usines. Cliquez sur la case Retour à l'Usine pour retourner à l'écran principal.

Investissez dans la recherche

Pour découvrir de nouvelles technologies pour vos voitures, il vous faut investir dans la recherche et le développement. Vous avez engagé des techniciens, vous devez maintenant les affecter à des projets. Placez le pointeur de la souris sur le bâtiment Recherche (en rose, en bas à droite) et cliquez. L'écran Recherche apparaît.

Placez le pointeur de la souris sur le technicien dans la partie inférieure de l'écran et cliquez pour faire apparaître le Menu Recherche. Vous verrez une liste des sept pièces qui sont utilisées dans la fabrication de vos voitures. Cliquez sur Moteur pour mettre cette pièce en surbrillance, puis cliquez sur Affecter. Cliquez sur le signe Plus pour affecter cinq techniciens à la recherche sur les moteurs, puis cliquez sur Fin. De la même façon, mettez Freins en surbrillance puis assignez cinq techniciens, et faites la même chose avec Suspension. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur Fin pour sortir du Menu Recherche, puis sur la case Retour à l'Usine pour retourner à l'écran principal.

Licenciez quelques ouvriers

Pour licencier quelques ouvriers, vous devez d'abord les retirer de leur affectation actuelle pour qu'ils deviennent oisifs. Cliquez sur Ventes/Usines, puis cliquez sur nord-est des USA pour faire apparaître le Menu Ventes et Usines pour ce territoire. Dans la case Usines, cliquez sur Détail. Cliquez sur Chaîne 1 pour la mettre en surbrillance, puis cliquez sur Libérer. Une case entrée clavier apparaît. Utilisez le bouton Plus pour entrer le chiffre cinq et appuyez sur Enter. Vous verrez que le nombre d'ouvriers sur la chaîne diminue, et que le nombre à côté de "Oisifs" passe à cinq. Cliquez sur Fin pour sortir de la case Détail Usine, puis une autre fois sur Fin pour sortir du panneau Ventes et Usines, et enfin sur la case Retour à l'Usine.

De l'écran Usine Principale, cliquez sur le bâtiment Administration. Dans le Bureau Administration, cliquez sur la porte Personnel pour faire apparaître le Menu Personnel. Dans la case Monteurs du Menu Personnel, cliquez sur le bouton Licencier. Une case entrée clavier apparaît. Utilisez la touche Plus pour entrer le chiffre cinq dans la case et appuyez sur Enter. Vous verrez que les cinq ouvriers oisifs ont disparu de la liste des employés et ont été ajoutés au groupe d'Ouvriers Disponibles. Cliquez sur Fin pour sortir du Menu Personnel, puis sur la case Retour à l'Usine pour retourner à l'écran principal.

Faites de la publicité

Si vous voulez que les gens achètent vos voitures, vous devez faire de la publicité. De l'écran Usine Principale, cliquez sur Marketing (le bâtiment marron au centre.) L'écran Bureau de Marketing apparaît. Vous devez dépenser de l'argent dans le marketing de façon séparée pour chaque territoire dans lequel vous avez un bureau de ventes. L'argent dépensé pour la publicité est soustrait des fonds de la compagnie à chaque fin de mois.

Placez le pointeur de la souris sur le panneau d'affichage montrant la voiture (à l'extérieur de la fenêtre) et cliquez. Vous pouvez maintenant utiliser la case entrée clavier pour dépenser de l'argent en affiches publicitaires. Cliquez sur Précédent et Suivant pour passer en revue les territoires jusqu'à ce que NE USA apparaisse. Cliquez sur le signe Plus pour dépenser de l'argent en affiches (le coût augmentera par quantités fixées à l'avance pour chaque type de publicité.) Cliquez sur Suivant jusqu'à ce que vous trouviez le panneau pour SE USA, puis cliquez sur le signe Plus, et enfin sur Fin. Vous faites maintenant de la publicité pour vos voitures dans toute la partie est des Etats-Unis.

Placez le pointeur de la souris sur les papiers sur le bureau et cliquez. De ce panneau, vous pouvez dépenser de l'argent pour faire de la publicité dans les journaux et les magazines. Il y a là aussi un panneau différent pour chaque territoire. Utilisez les boutons Suivant et Précédent pour trouver le panneau nord-est des USA. Journaux devrait déjà être mis en surbrillance. Cliquez sur le bouton Plus pour dépenser de l'argent dans de la publicité dans les journaux. Cliquez sur Affaires pour mettre cette ligne en surbrillance, puis cliquez de nouveau sur le bouton Plus pour dépenser de l'argent afin de faire de la publicité dans des magazines spécialisés. Passez au panneau sud-est des USA. dépensez de l'argent dans des journaux et des magazines spécialisés pour ce territoire comme vous l'avez fait précédemment, puis cliquez sur Fin. Cliquez sur la case Retour à l'Usine pour retourner à l'écran principal.

Finissez votre tour

Vous êtes maintenant prêt à terminer le mois et à voir si vos stratégies commerciales ont été bénéfiques pour votre compagnie. Cliquez sur la case Fin de Mois (le carré à l'extrémité droite de la Barre Information avec la grille calendrier dessus.) Le panneau résumé de Fin de Mois apparaît. Chacune des actions que vous avez faites pendant le dernier mois sera indiquée par une coche rouge. Les actions que vous n'avez pas faites ne seront pas cochées. Puisque vous avez fait tout ce dont vous aviez besoin pour ce mois, cliquez sur Oui pour confirmer que vous voulez mettre un terme à ce mois. (Si vous cliquez sur Non, vous serez ramené à l'écran Usine Principale où vous pourrez faire plus d'actions.)

L'écran s'estompera brièvement pour montrer le passage du temps. Selon vos résultats pour le mois précédent, il se peut que vous voyez un Bulletin d'informations: un panneau montrant un journal ou vous donnant plus d'informations. Pour continuer après avoir lu le Bulletin d'informations, cliquez avec n'importe lequel des boutons de la souris. Si vous n'avez pas de Bulletin d'informations, vous irez directement au bilan Pertes/Profits (voir ci-dessous.)

Vérifiez vos progrès

Au début de chaque nouveau mois, on vous présente le bilan Pertes/Profits de votre compagnie, qui est l'indicateur de base de sa santé. La première colonne indique vos dépenses pour le mois en cours, et la deuxième colonne montre vos revenus. Le bénéfice ou la perte total pour le mois apparaît en bas de la colonne de gauche.

Au départ, la colonne de droite vous indique vos Revenus par Territoire. Placez le pointeur de la souris sur le titre de la colonne Revenus et cliquez. La colonne affichera ensuite vos Revenus par Modèle. Cliquez de nouveau sur le titre de la colonne pour retourner aux Revenus par Territoire.

Lorsque vous avez fini d'examiner votre bilan, cliquez sur la case Fermer Rapport (le carré apparaissant à l'extrémité droite de la Barre Information, montrant un dossier avec une flèche rouge pointée vers la gauche dessus.) Vous retournerez à l'écran Usine Principale pour commencer votre deuxième tour.

Faites attention à la concurrence

Une chose utile à faire au début de chaque tour est de vérifier les progrès de vos concurrents. Retrouvez le bâtiment Administration et cliquez dessus. Lorsque le bureau Administration apparaît, placez le pointeur de la souris sur les papiers étalés sur le bureau dans la partie inférieure de l'écran et cliquez. Le Menu Rapports et Graphiques apparaît. La quatrième sélection dans la première colonne est Comparer. Cliquez sur ce bouton pour faire apparaître un rapport sur les bénéfices et les pertes de vos concurrents pour ce mois. Votre compagnie apparaît en haut, suivie de ses trois rivales. Si vous avez fait mieux que tous ou la plupart de vos concurrents, vous êtes sur la bonne voie. Sinon, il se peut que vous soyez obligé de restructurer votre compagnie.

Lorsque vous avez fini de lire le Rapport Concurrence, cliquez sur la case Fermer Rapport pour retourner au Menu Rapports et Graphiques. Cliquez sur Fin pour fermer le menu et retourner à l'écran Bureau Administration.

Sauvegardez votre jeu

Dans le Bureau Administration, placez le pointeur de la souris sur le classeur de fichiers à droite de l'écran et cliquez. Le Menu Gestion des Fichiers et Options de Jeu apparaît. Cliquez sur le deuxième bouton à partir du haut, marqué Sauvegarder, pour faire apparaître la Liste Jeux Sauvegardés. Vous pouvez garder jusqu'à vingt jeux sauvegardés. Pour le moment, tous les emplacements devraient indiquer Vide, et l'emplacement marqué A devrait être en surbrillance. Cliquez sur cet emplacement. Une case entrée clavier apparaît. Tapez un nom pour votre jeu et appuyez sur Enter. Vous verrez un message vous indiquant que le jeu est en train d'être sauvegardé, suivi d'un message "Jeu Sauvegardé OK!" Cliquez le bouton droit pour sortir et revenir au Bureau Administration.

Vous pouvez maintenant continuer ce jeu, ou recommencer un nouveau jeu. (Pour ce faire, retournez au classeur dans le Bureau Administration et cliquez sur Recommencer.)

Quelques indices pour aller plus vite: les icônes outils

Une fois que vous vous êtes familiarisé avec la fonction de base de chaque partie du jeu, vous verrez qu'il est plus rapide et plus facile de passer de l'une à l'autre en utilisant les Icônes Outils, qui sont les six petites cases dessins qui apparaissent sur la Barre Information juste à droite de la Case Message. De gauche à droite, ce sont:

- ***Icône disquette: cliquez dessus pour vous rendre directement à la Liste Jeux Sauvegardés et sauvegarder votre jeu.***
- ***Icône Barre Graphe: Cliquez dessus pour aller au Bureau Administration.***
- ***Icône Carte du Monde: Cliquez dessus pour aller à la carte du territoire pour Ventes et Usines.***
- ***Icône Dessiner Outils: Cliquez dessus pour aller à Recherche.***
- ***Icône Journal: Cliquez dessus pour aller au bureau Marketing.***
- ***Icône Auto: Cliquez dessus pour aller au dossier Conception.***

De plus, vous préférez peut-être jouer à certaines parties du jeu avec le clavier. Pour plus de détails sur les commandes du clavier, consultez la Carte Commandes Clavier incluse dans ce jeu.

C'est la fin du tutorial de Detroit. Pour plus de détails et de renseignements sur les autres options de jeu, consultez le Manuel de Jeu Detroit.

Bonne Route!



MODIFICATIONS DU MANUEL ET INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Modifications

> **Licencier des ouvriers:** pour licencier des ouvriers, il faut d'abord qu'ils soient oisifs. Pour cela, utilisez les boutons Libérer sur le menu Recherche et les écrans Détails d'Usine, afin de retirer les ouvriers de leurs projets de recherche ou de leurs chaînes de montage. Passez ensuite au menu Personnel, et utilisez le bouton **Licencier**.

> **Couleur de la voiture**: sur la première page du dossier Conception, vous trouverez un nuancier dans le coin supérieur droit. Utilisez les flèches "plus grand que" et "plus petit que" sous le nuancier, afin de faire défiler les couleurs jusqu'à ce que vous trouviez celle qui vous convienne. La couleur de la voiture n'affecte pas la vente de celle-ci.

> **Le dossier Conception:** la disposition des boutons et l'affichage de la première page du dossier Conception ont été modifiés par rapport à ce qui est écrit dans le manuel. Aucun bouton n'a été effacé ou rajouté.

> **Prix du modèle:** le bouton Prix modèle de la case d'entrée du Détail du bureau de ventes, n'affiche plus un pourcentage à la place du prix du modèle. Vous n'avez qu'à entrer le prix de ce modèle, en dollars, et celui-ci sera changé pour correspondre à cette valeur partout où la voiture est en vente.

> **Icône Fermer rapport:** l'icône Fermer rapport a été divisée en deux boutons. Les fonctions de la partie supérieure (pile de papiers et flèche) sont décrites dans le manuel. La partie inférieure, représentant une imprimante, vous permet d'imprimer sur papier le rapport actuellement à l'écran. (Voir ci-dessous pour plus de détails sur cette option).

> **Canaux de distribution et marketing:** lorsque vous sélectionnez des territoires cibles pour le marketing, ou pour y établir les canaux de distribution, vous ne verrez que les territoires où vous possédez des usines ou des bureaux de ventes.

> **Rapport de modèle:** dans le Rapport de modèle, les nombres correspondant au coût de fabrication de la voiture, sont affichés même si la voiture est construite dans un autre territoire et importée. Ceci vous permet de connaître les profits effectués pour chaque voiture dans tous les territoires, si elle se vend à des prix différents selon les régions. Si vous vendez votre premier modèle dans le sud-est des U.S.A., mais que vous fabriquez ces voitures dans le nord-est des

U.S.A., vous verrez quand même les coûts de fabrication pour le sud-est des U.S.A., même si vos voitures n'y sont pas construites.

> **Types de voitures**: vous ne pouvez pas construire tous les types de voitures au début du jeu. Les types les plus modernes (petites, trois portes, etc.) apparaîtront avec le temps.

Nouvelles caractéristiques

• **Bulletins d'informations:** vous verrez parfois un bulletin d'information à la fin du mois. Ils décrivent les événements actuels qui peuvent intéresser votre compagnie.

• **Actualiser des modèles:** si vous désirez actualiser un modèle (introduire un nouveau système de freinage, par exemple), sans recommencer la conception de la voiture du début, faites apparaître l'ancien modèle, effectuez les modifications, et cliquez sur **Faire**. Lorsque la case nom apparaît, contenant le nom du vieux modèle, appuyez sur Enter. Lorsqu'on vous demande si vous voulez remplacer l'ancien modèle, cliquez sur **Oui**, et le modèle sera actualisé. (Le concept original sera perdu).

• **Technologie du domaine public:** lorsque deux compagnies automobiles ont découvert une nouvelle technologie, elle devient automatiquement disponible pour les deux autres compagnies automobiles.

• **Imprimer les rapports sur papier:** vous pouvez imprimer les rapports de votre compagnie si vous possédez une imprimante compatible avec le programme. Pour imprimer un rapport, cliquez sur l'icône Imprimante à droite de la Barre Infos, sous l'icône Fermer rapport. Pour imprimer un rapport à l'aide du clavier, appuyez sur **F3**.

• **Grèves:** si vos ouvriers ne sont pas contents, ils risquent de se mettre en grève et d'interrompre la production. Lorsque ceci se produit, un panneau *Résolution de grève* apparaît, pour vous donner plusieurs options qui mettront fin à la grève.

• **Nouveaux rapports:** il y a trois nouveaux rapports qui vous permettront de juger de vos progrès.

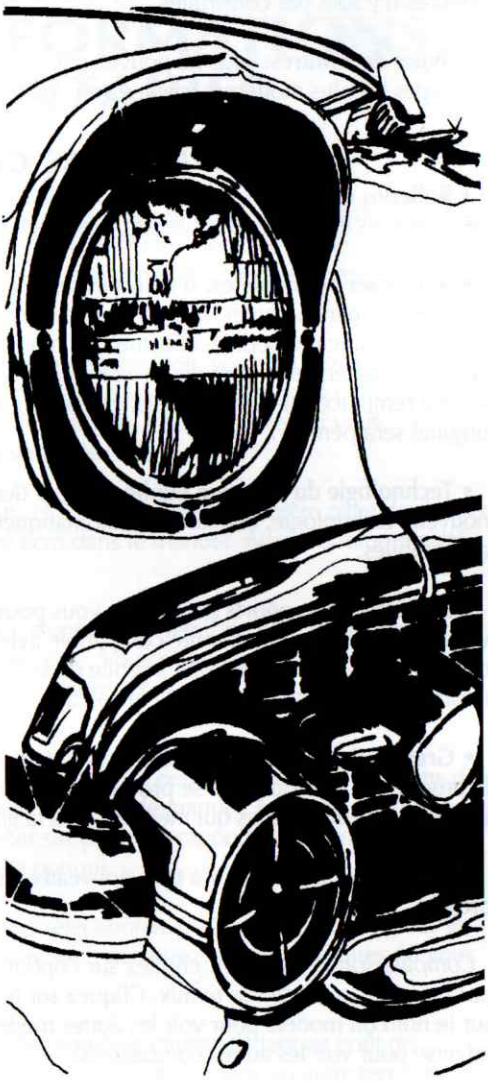
Comparaison de modèles: cliquez sur l'option **Comp Modèle**, pour savoir où en sont vos prix par rapport à ceux de vos rivaux. Cliquez sur le nom des territoires pour passer de l'un à l'autre, sur le nom du modèle pour voir les autres modèles de voitures, et sur un nom de compagnie adverse pour voir les autres compagnies.

Rapport du consultant: cliquez sur **Consultant** pour embaucher un expert indépendant qui évaluera votre compagnie et sa ligne de produits. Son rapport, comme le rapport Demande, doit

être acheté. Lorsque le premier rapport a été acheté, vous pouvez choisir de voir le rapport le plus récemment acheté, ou ordonner un nouveau rapport.

Rapport critiques des médias: cliquez sur **Crit Media** pour savoir ce que les critiques pensent de votre modèle actuel. Cliquez sur le nom de la compagnie pour voir ce qu'ils pensent des produits de vos adversaires. Cliquez sur le numéro de page pour voir les autres pages du rapport.

Le menu Méga: une nouvelle option a été ajoutée au panneau Ventes et Usines. Entre les fenêtres Bureaux de ventes et Usines vous trouverez un bouton intitulé *Méga-menu*. Si vous cliquez sur ce bouton, vous verrez apparaître un écran sur lequel ont été combinées toutes les fonctions des panneaux Détail Bureaux de Ventes et Détail Facteurs, dans un but de référence et de facilité. Lorsque vous vous serez familiarisé avec le jeu, vous trouverez ce panneau beaucoup plus utile que les panneaux conventionnels.



CONSEILS STRATÉGIQUES

Sauvegardez fréquemment votre jeu au cas où un désastre surviendrait.

Investissez dans la recherche. Cela en vaut la peine.
Faites de la publicité.

Si un type particulier de voitures ne se vend pas, c'est qu'il n'y a pas de demande. Certains types de voitures ne se vendront pas du tout au début du jeu.

Comme **DETROIT** prend en compte les aspects historiques, certains territoires n'auront pas de demande pour les voitures au début du jeu. La demande se développe avec le temps. Soyez attentif aux bulletins d'informations qui vous indiquent lorsqu'un territoire est prêt à acheter.

Les niveaux de demande varient selon la saison. Prévoyez en conséquence.

La demande chute de façon dramatique en temps de guerre.

Si les ventes sont faibles, envisagez d'ouvrir plus de bureaux de ventes, de dépenser plus en marketing, ou d'améliorer vos voitures.

Il vaut mieux avoir plusieurs petites usines qu'une seule grande. Plus vous avez de chaînes de montage, plus vous pouvez produire une grande variété de voitures. Construisez les voitures près des consommateurs afin d'économiser sur les frais de transport.

Il y a un nombre optimal d'ouvriers pour chaque chaîne de montage et projet de recherche. Si vous dépassez ce nombre, vous obtiendrez moins de bénéfices de chaque nouvel ouvrier.

Améliorer le niveau d'une usine vous permet de produire le même nombre de voitures avec moins d'ouvriers. Ceci vous permet également d'affecter plus d'ouvriers à une chaîne sans qu'il y en ait trop.

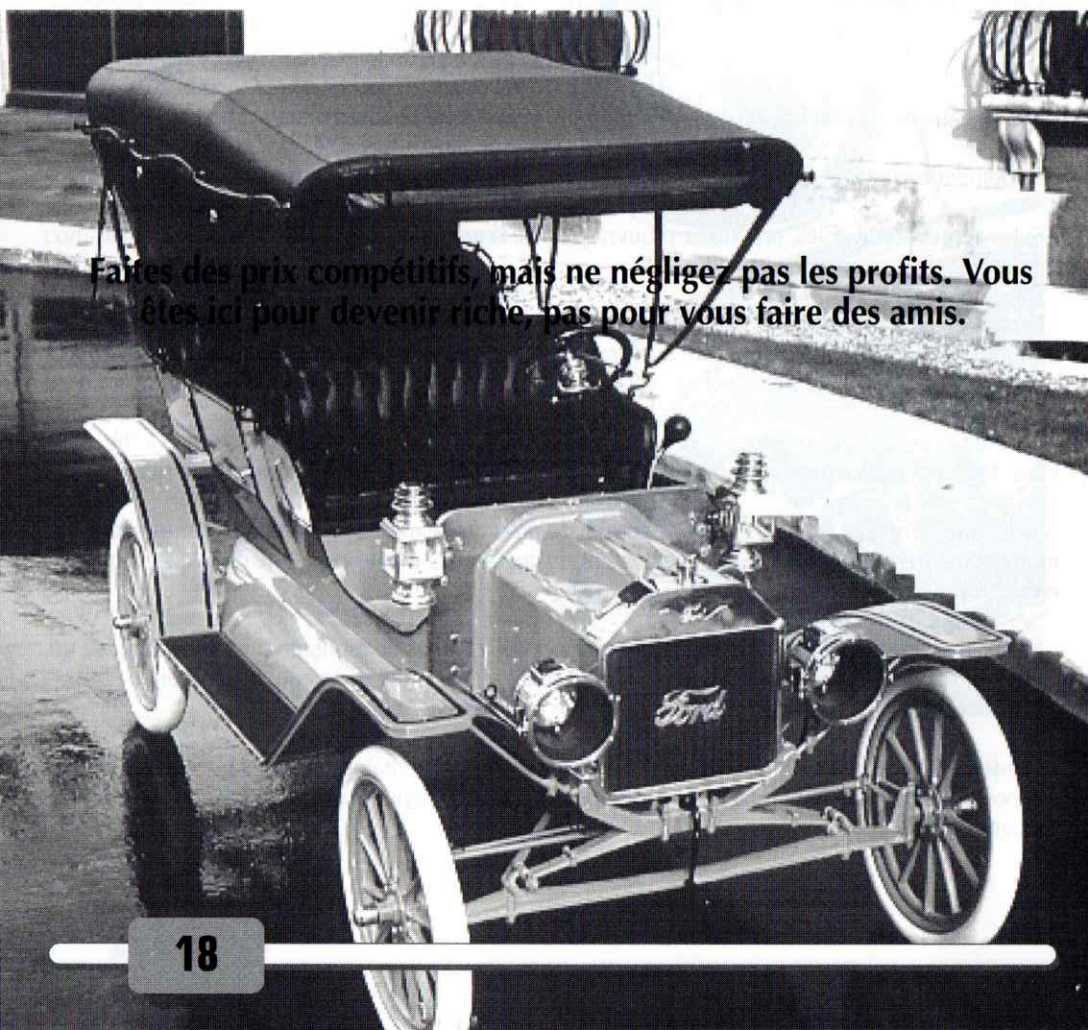
N'hésitez pas à licencier des ouvriers et à stopper des chaînes de montage si vous accumulez un trop grand stock. Il est conseillé d'avoir un petit stock au cas où la demande augmenterait soudainement, mais un stock important constitue une perte de ressources.

Gardez un œil sur le coût de la main d'œuvre travaillant aux chaînes de montage en vérifiant le Rapport Modèle, pour savoir ce que vous dépensez. Si vous dépensez trop, réduisez le nombre d'ouvriers.

Chouchoutez vos ouvriers. Donnez-leur des salaires corrects et des bénéfices. Les ouvriers en grève ne vous rapportent rien. Les ouvriers qui reçoivent des bénéfices sont plus productifs.

Actualisez vos voitures autant que possible. La demande est plus élevée pour les voitures équipées de la toute dernière technologie. Une voiture chère équipée des toutes dernières options se vendra beaucoup mieux qu'une voiture meilleur marché mais démodée. Les voitures obsolètes ne se vendront pas du tout.

Agrandissez votre compagnie. Essayez de trouver des territoires où la demande existe et où vos adversaires ne produisent pas, et vendez-y vos voitures. Une audience intéressée paie plus.



Faites des prix compétitifs, mais ne négligez pas les profits. Vous êtes ici pour devenir riche, pas pour vous faire des amis.

Impressions Software Inc.
Copyright du logiciel © 1993 Impressions
Copyright du Supplément technique et Tutorial © 1993 Impressions

Tous droits réservés dans le monde entier. Il est interdit de copier, reproduire, traduire ou réduire, sur tout moyen électronique ou toute forme exploitable sur machine, toute partie du manuel, sans la permission écrite préalable d'Impressions Software Inc.

LE PROGRAMME LOGICIEL CI-INCLUS EST SOUS LICENCE D'IMPRESSIONS SOFTWARE INC. AUX ACHETEURS POUR LEUR USAGE NON EXCLUSIF SUR UN SYSTEME INFORMATIQUE UNIQUE SELON LES TERMES FIXES CI-DESSOUS.

LICENCE

Vous bénéficiez du droit non exclusif d'utilisation du programme ci-inclus sur un seul ordinateur. Il est interdit de transférer électroniquement le logiciel d'un ordinateur à un autre dans un même réseau. Il est interdit de distribuer des copies du logiciel ou du manuel à des tiers. Vous pouvez effectuer une (1) copie du programme aux seules fins d'en faire une sauvegarde. Vous pouvez transférer le logiciel d'un ordinateur à un autre de façon permanente uniquement, à condition que toutes les copies du logiciel d'origine, se trouvant dans l'ordinateur d'origine, aient été retirées de façon permanente. Vous n'êtes pas autorisé à utiliser, copier, modifier, céder en sous-licence, louer, louer à bail, transmettre, traduire ou transférer le programme ou sa documentation, ou toute copie, à l'exception des cas exceptionnels décrits dans cet accord. Vous ne pouvez convertir ce logiciel en un langage ou format de programmation, décompiler ou désassembler le logiciel ou toute copie, modifier une portion, en partie ou en entier.

GARANTIE LIMITEE

Ce programme est fourni "tel quel", sans garantie d'aucune sorte, qu'elle soit expresse ou implicite, incluant mais ne se limitant pas aux garanties implicites de qualité marchande et de conformité à un usage particulier. Vous assumez la totalité des risques concernant les résultats et performances du programme. Impressions Software Inc. ne garantit pas que les fonctions contenues dans ce manuel répondront à votre attente ou que l'exécution du programme sera ininterrompue ou sans erreur. Le recours exclusif et unique dont dispose l'acheteur ou l'utilisateur de ce logiciel et de la documentation l'accompagnant, prendra la forme d'un remboursement ou du remplacement du produit, à la discrétion d'Impressions Software Inc.

A l'acheteur d'origine uniquement, Impressions garantit que la disquette magnétique sur laquelle ce produit logiciel est enregistré est dépourvue de tout défaut de matériau et de tout vice de fabrication, dans des conditions normales d'utilisation, pour une période de quatre-vingt-dix jours à compter de la date d'achat. Si, durant cette période de quatre-vingt-dix jours, la disquette devenait défectueuse, vous pourriez la renvoyer à Impressions Software Inc., qui la remplacera gratuitement. La période de garantie des supports est automatiquement étendue à la réception de votre Carte d'Enregistrement.

Impressions

Impressions (UK),
2-12 Chelsea Garden Market,
Chelsea Harbour, Lots Road,
London, SW10 OXE

