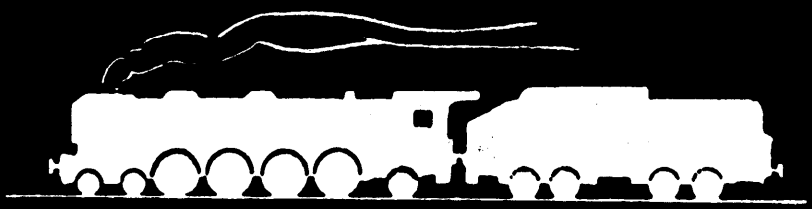
TRANSARCTICA



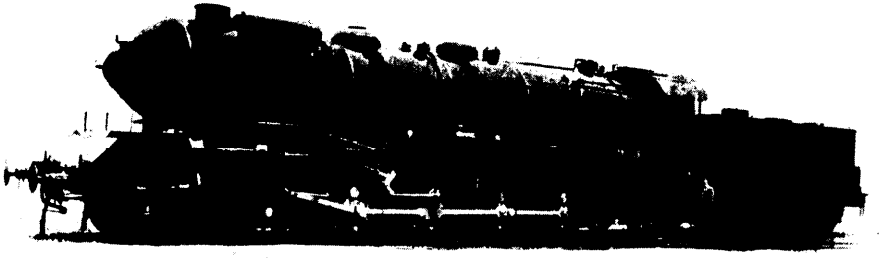
FRANÇAIS 3

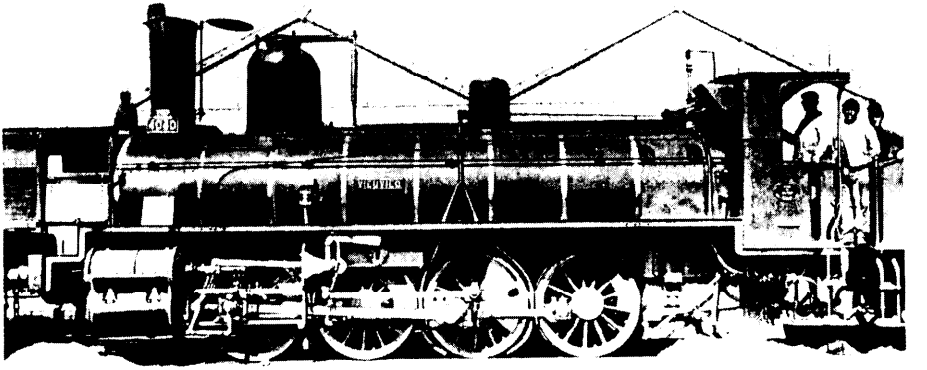
ENGLISH 31

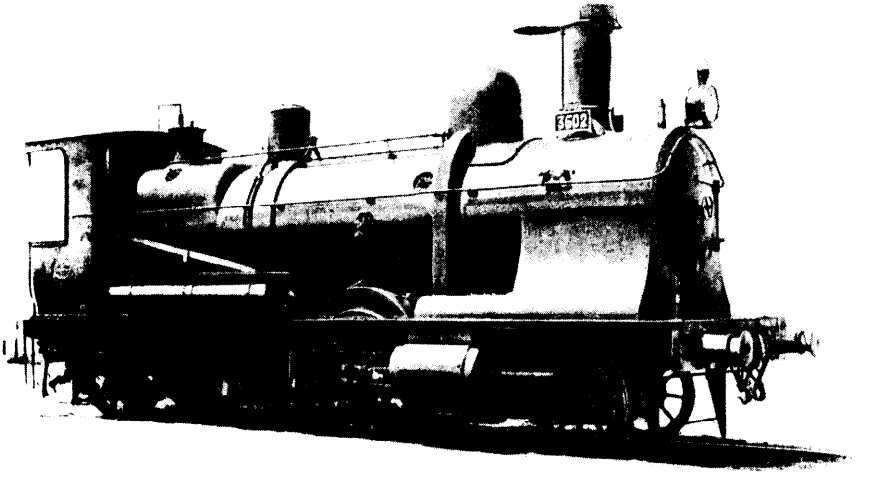
DEUTSCH 59

VERSION EN FRANÇAIS

AUTEUR :	André ROCQUES
PROGRAMMATION :	André Rocques Louis-Marie ROCQUES Michel PERNOT
GRAPHISTES :	Jean-Christophe CHARTER Eric GALAND Pascal EINSWEILER
MUSIQUE :	Fabrice HAUTECLOQUE






3502

SOMMAIRE

Descriptif technique	page 6
Scénario : "la définition"	page 7
Description du monde	page 8-9
Ergonomie	page 9
Page d'accueil	page 9
Le panneau de commande	pages 10-11
La locomotive	pages 12 à 14
Le wagon privé	page 15
Le quartier général	pages 16-17
La carte	pages 18-19
Le lance-missiles	page 20
Les événements	page 21
Les lieux	pages 22 à 24
Les combats de train	pages 26 à 29
Catalogue Silmarils	page 30

DESCRIPTIF TECHNIQUE

LANCEMENT DU JEU :

- ATARI/AMIGA : insérez la disquette de jeu dans le lecteur puis allumez l'ordinateur.
- PC : Après avoir chargé MS.DOS, insérez la disquette dans le drive A (ou B) puis tapez START.
- MACINTOSH : cliquez deux fois sur l'icône START, puis sélectionnez l'option JOUER dans le menu COMMANDES.

INSTALLATION SUR DISQUE DUR :

- ATARI : recopiez tous les fichiers de la disquette dans un répertoire sur votre disque dur. Sortez le programme START.PRG du dossier AUTO et copiez-le au même niveau que les autres fichiers.
Supprimez le dossier AUTO sur votre disque dur. Pour lancer le jeu, laissez la disquette dans le lecteur (pour le test de protection), puis sélectionnez le programme START.PRG sur votre disque dur.
- AMIGA : copiez tous les fichiers dans un sous-répertoire de votre disque dur. Lancez le jeu par T.X en ayant préalablement placé la disquette dans le drive A.
- PC : insérez la disquette dans le drive A (ou B), puis tapez
INSTALL <lecteur source> <lecteur destination> (INSTALL A: C: ou
INSTALL B: C: ou INSTALL A: D: ou INSTALL B: D:). Suivez ensuite les instructions indiquées à l'écran. Pour lancer le jeu, il vous suffit d'aller dans le sous-répertoire concerné et de taper START.
- MACINTOSH : copiez tous les fichiers dans un répertoire sur votre disque dur. Vous démarrez le jeu depuis ce répertoire en cliquant deux fois sur START.

PROBLEMES TECHNIQUES :

Problème spécifique au PC : le programme s'arrête sur le chargement : vérifiez que votre MS.DOS n'installe pas des utilitaires résidents au démarrage de la machine, qui mobiliseraient trop de mémoire centrale.

POUR TOUS PROBLEMES :

Tapez 3615 SILMARILS sur votre minitel : un service après-vente analyse les problèmes et peut répondre à vos questions. Vous pourrez également y trouver des aides, des astuces et des solutions pour tous les jeux.
Vous pouvez éventuellement nous joindre au 64.80.04.40 entre 17H et 18H pour des problèmes techniques uniquement.

LA DEFINITION

Comme chaque matin et chaque soir, je relisais à voix haute le passage :

"SOLEIL : nom commun, masculin. 1. Le Soleil : astre qui produit la lumière du jour. Exemple : La distance du Soleil à la Terre. Par extension : Un soleil : un astre rayonnant d'une lumière propre, au centre d'un système. 2. Le disque lumineux du Soleil, l'aspect de cet astre pour un observateur terrestre. Exemple : Le soleil se lève à l'Est et se couche à l'Ouest. 3. Rayonnement, chaleur lumière du soleil. Exemple : Il fait soleil, du soleil. Se protéger du soleil. S'exposer au soleil. - Coup de soleil : brûlure causée par les rayons du soleil."

Je refermais la vieille encyclopédie, me levais, ouvrais la fenêtre du compartiment et restais là un long moment, prostré, les yeux clos, le visage fouetté par les bourrasques glacées. Je me remémorais l'instant où j'avais lu pour la première fois ce texte à la bibliothèque abandonnée d'Alexandrie. Quelle révélation ! Depuis, je n'avais eu cesse de chercher d'autres écrits sur ce mythe. Cela m'avait procuré de nombreux problèmes avec les Administrateurs, et les agents ferroviaires me surveillaient constamment.

Tout bascula lorsque je découvris un article, qui datait du XXIème siècle, sur le projet "Blind", qui faisait référence à une "solution ultime" pour sauver la planète du dépérissement. Je devins alors un "Ambivalent", une tête mise à prix par les Administrateurs de l'Union Viking.

DESCRIPTION DU MONDE

LA PLANETE TERRE :

C'est une planète constamment glacée, entourée d'une opaque couche de nuages. Le Soleil n'y est donc plus visible, c'est devenu un astre mythique, dont on retrouve certaines allusions dans de très vieux ouvrages.
A part le mammouth, le seul moyen de locomotion est le train à vapeur. Le charbon est la principale source d'énergie, il permet de se chauffer et d'alimenter les trains.
On distingue deux types de charbon : le lignite et l'anthracite.
Le lignite est utilisé comme monnaie ; il règle toutes les transactions. L'unité la plus couramment employée est le "Bak" (100 kg de lignite). Le lignite peut aussi servir comme combustible.
L'anthracite est plus riche que le lignite, il est exclusivement utilisé pour le fonctionnement des machines à vapeur.

L'UNION VIKING :

C'est l'unique compagnie de trains qui gère l'immense réseau ferroviaire reliant les différentes cités. Elle est dirigée par les "Administrateurs" et dispose d'une armée colossale.
Ce n'est pas un pouvoir totalitaire - elle ne s'occupe pas de l'administration des villes - mais le fait de posséder les trains lui confère une autorité difficilement contestable. En outre, pour une raison qui vous échappe encore, elle s'efforce de rechercher et de détruire tout ce qui a attrait au Soleil. Ses ennemis sont les "Ambivalents", que traquent sans vergogne les agents ferroviaires.

LE JOUEUR :

Vous êtes le chef des "Ambivalents", ces êtres sceptiques qui recherchent des explications sur le Soleil, sur ce qui a pu se passer. Vous avez fait de nombreux convertis, mais peu vous ont suivis dans votre lutte armée. Votre plus grande victoire est d'avoir pu voler un des trains les plus fabuleux de l'Union Viking : le Transarctica.

LA QUETE :

Nous sommes le 1er jour (calendrier Viking) de la nouvelle année 2714. A la tête du Transarctica et d'un petit groupe d'hommes, vous parcourez le monde à la recherche d'informations sur le mystérieux projet "Blind". Cela vous mènera peut-être à la "Renaissance du Soleil".

LE JEU :

Tout en essayant d'évoluer dans le scénario, vous devrez combattre les armées de l'Union Viking, avoir le souci constant d'obtenir du charbon et d'enrichir votre train. Comme les éléments mobiles (trains ennemis, mammouths, loups, ...) ne sont pas visibles sur la carte, l'espionnage jouera un rôle prépondérant.

LES RISQUES :

L'Union Viking fera tout pour détruire le Transarctica. Les combats de trains se finissent toujours par la mort de l'un ou l'autre train.
D'autres dangers peuvent vous menacer : les hommes-taupes, les "Hordas" et autres animaux hostiles...
Par ailleurs, un train immobilisé sur la glace condamne ses voyageurs à une mort rapide. A éviter donc les explosions de chaudière, les pannes de charbon, les terrains minés,...
Finalement, le suicide peut être une solution assez douce.

ERGONOMIE

Le jeu fonctionne entièrement à la SOURIS.
Au clavier, le pavé numérique (chiffres de 1 à 9) émule les déplacements de la souris. Vous pouvez vous déplacer bloc par bloc en utilisant avec ces chiffres la touche CONTROL. La touche RETURN ou la touche SHIFT (pour faire des majuscules) remplace le bouton gauche de la souris ; la touche ALT le bouton droit.
Au joystick, les déplacements se font naturellement dans les huit directions. Le bouton de tir fait office de bouton gauche de la souris ; la touche ALT du clavier de bouton droit.

TOUCHE PAUSE : Appuyez sur la touche <P>.
POUR SORTIR DU JEU : Tapez <CONTROL>X.

PAGE D'ACCUEIL

C'est la page qui apparaît après la présentation.
Elle vous propose :
- De commencer une nouvelle partie. Vous pouvez y sélectionner le niveau de difficulté.
- De reprendre une ancienne sauvegarde. Des messages vous signaleront les changements de disquette à effectuer.
- De supprimer du jeu la phase de combats de trains (voir le chapitre "Les combats de trains"). Le résultat de la bataille sera alors calculé.
- D'activer ou non la musique, qui tournera en permanence pendant le jeu. Cette option n'est pas disponible sur toutes les machines, les musiques ne pouvant pas être implantées dans tous les cas.

LE PANNEAU DE COMMANDE

Pendant presque toutes les phases du jeu, le panneau de commandes sera présent en bas de l'écran.

DESCRIPTION :

(voir croquis)

1 - Cette barre représente le TRAIN avec tous ses wagons dans l'ordre. Pour avoir une information complète sur un wagon, cliquez sur celui-ci et maintenez le bouton appuyé. Le texte disparaîtra dès que vous relâcherez le bouton. Les croix inscrites sur un wagon indiquent son taux de destruction. Au bout de trois croix, le wagon est détruit, et il ne reste plus que les essieux.

2 - Ces FLECHES permettent de scroller la barre du train vers la droite ou vers la gauche, si celui-ci dépasse du cadre. Le Transarctica peut en effet posséder jusqu'à 100 wagons !

3 - Le jeu se déroulant en pseudo-temps réel, cette pendule en affiche l'HEURE EFFECTIVE. Le nombre de jours écoulés apparaît dans un petit cadre. En cliquant sur la pendule, on passe en phase d'"accélération du temps" : les aiguilles tournent plus rapidement, les événements arrivent plus vite, les déplacements des trains et autres personnages du jeu sont plus rapides.
Durant cette phase, les animations sont présentées au ralenti à l'image. Pour retrouver l'état de temps initial, recliquez tout simplement sur la pendule.

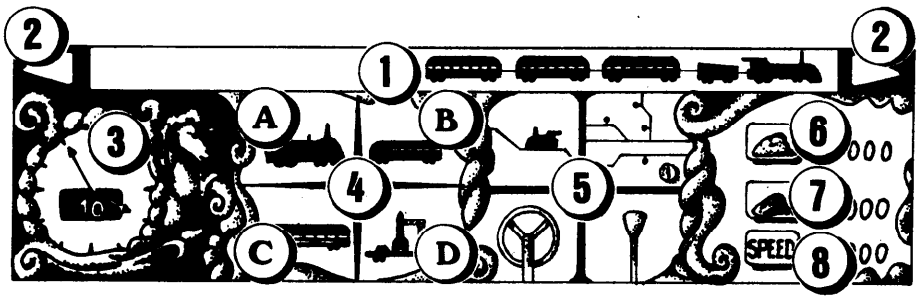
4 - En sélectionnant ces icônes, on accède directement au WAGON symbolisé.
L'icône "A" représente la locomotive ; la "B" le wagon privé ; la "C" le quartier général ; la "D" le lance-missiles.
Les icônes "A", "B" et "C" sont toujours accessibles. L'icône "D" n'est visualisée que si l'on possède le wagon lance-missiles, qu'il faudra acheter pendant le jeu.

5 - Ces icônes d'action changent suivant la phase du jeu dans laquelle on se trouve. Quand on se trouve dans la locomotive, le quartier général ou le wagon privé, seule est sélectionnable l'icône de carte, qui vous mènera directement sur la carte agrandie centrée sur le train. Pour les autres phases du jeu, ces icônes sont précisées plus loin, dans chacun des chapitres correspondants.

6 - Ce nombre représente le montant de charbon "LIGNITE" que l'on possède.
L'unité utilisée est le "Bak", qui correspond à environ 100 kg. Ce terme vient de "baquet", récipient couramment employé, qui contient 10 kg de charbon. Le "Bak", qui est apparu par la suite, équivaut à 10 baquets.
Le nombre se décrémente au fur et à mesure que l'on charge le charbon dans la chaudière. De plus, comme ce combustible joue le rôle de monnaie, le nombre est modifié à chaque transaction.

7 - Ce nombre indique la quantité d'ANTHRACITE possédé (en Bak). L'anthracite, qui est moins volatile que le lignite et bien meilleur combustible, ne peut pas être utilisé comme monnaie.

8 - Indique la VITESSE du train, en km/h.



LA LOCOMOTIVE

Son fonctionnement est fidèle aux traditionnelles machines à vapeur.

EXPLICATIONS PRELIMINAIRES :

Le foyer, alimenté par le charbon, chauffe l'eau répartie dans la chaudière. A partir de 100°C, l'eau bout et la pression commence à monter. Pour faire avancer le train, une pression minimale est requise.
La vitesse du train est fixée par le joueur, conformément à la position du régulateur.
La consommation d'énergie sera fonction de la vitesse et de la masse du train (formule de l'énergie cinétique). Plus il sera rapide et lourd, plus il consommera d'énergie, donc de charbon.
En avançant doucement (réglage du régulateur assez bas), vous pouvez faire d'appréciables économies... Mais tout cela est une question de choix et de stratégie.

DESCRIPTION :

(voir croquis)

1 - Le RECEPTACLE, ou "BENITIER", recueille les messages de l'opérateur radio du quartier général, qui communique avec les différents espions disséminés de par le monde. Si un message est présent dans ce réceptable, cliquez dessus : les informations apparaîtront dans un cadre en bas de l'écran. Cliquez à nouveau pour faire disparaître le cadre. Une sonnerie retentira à chaque nouveau message reçu.

2 - Le FOYER n'est animé que si du charbon brûle à l'intérieur.

3 - En cliquant une première fois sur ce personnage, celui-ci se met à charger du LIGNITE dans le foyer. Un deuxième clic accélère le chargement et un troisième arrête l'opération.
Le manoeuvre revient alors en position de repos.

AVERTISSEMENT : il n'est pas nécessaire de mettre du charbon en permanence dans le foyer. Au contraire, quelques pelletées peuvent suffire à faire avancer le train pendant un assez long moment. De plus, vous risquez de faire exploser la chaudière.

4 - Même principe que précédemment, sauf que c'est de l'ANTHRACITE qui est chargé dans la machine.

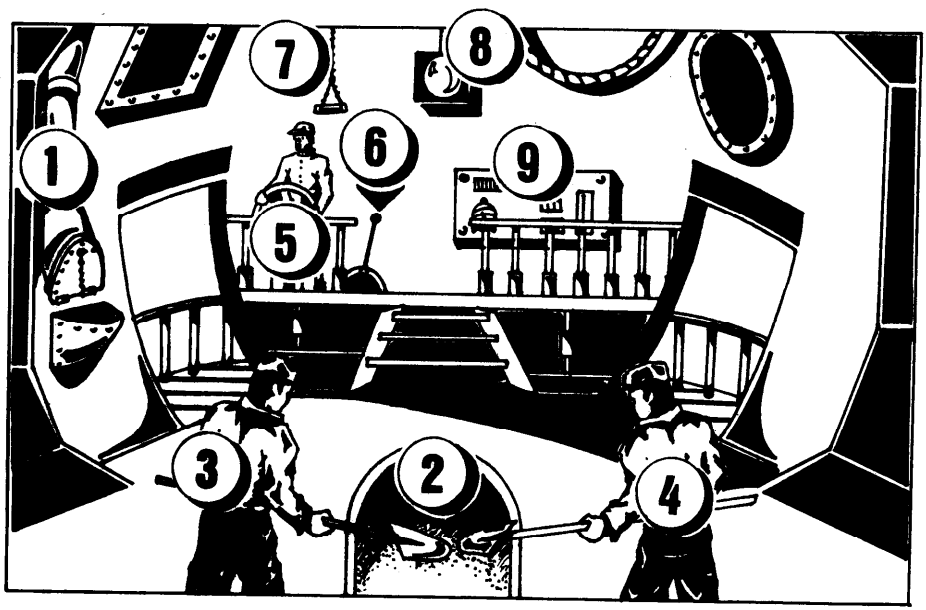
5 - En sélectionnant cette roue, le chauffeur procèdera à un CHANGEMENT DE MARCHE du train (sens inverse). Pour cela, il devra stopper le train un court instant.

6 - En cliquant sur le FREIN, vous arrêterez le train. Ceci ne change nullement la position du régulateur, les opérations de chargement de charbon éventuellement en cours et l'activité du foyer. Pour repartir, resélectionnez le frein. Le train redémarrera de lui-même car la pression sera toujours présente dans la machine.

7 - La traditionnelle manette du SIFFLET.

8 - L'ALARME se met en route si la vigie (voir le chapitre "La carte détaillée") a aperçu quelque chose.

9 - Accès au panneau de contrôle.



DESCRIPTION DU PANNEAU DE CONTROLE

(voir croquis)

A - Ce manomètre mesure la pression intrinsèque à la CHAUDIERE. Au-delà du tiret rouge, vous risquez de la faire exploser.

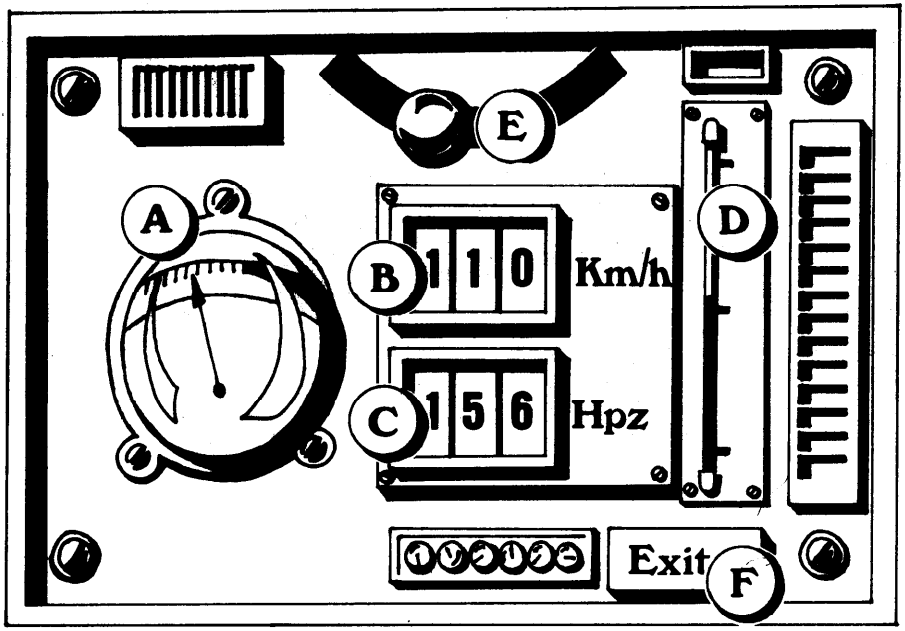
B - Indique la VITESSE du train en km/h.

C - Ces chiffres indiquent la pression dans les PISTONS (énergie effectivement transmise).
L'unité est l'hectopièze (hpz), comme dans les machines d'autrefois. Cette pression est plafonnée autour de 300.

D - Ce thermomètre indique la TEMPERATURE à l'intérieur de la chaudière.

E - Ce REGULATEUR est le seul élément réglable sur le panneau. En cliquant sur un endroit de la tige, vous positionnez la petite manette qui indiquera au train la vitesse qu'il devra atteindre (VITESSE DE CONSIGNE). Si la manette est complètement à gauche, la vitesse tendra vers 0 ; si elle est complètement à droite, la vitesse tendra vers son maximum : 300 km/h.

F - En sélectionnant ce cadre, vous pouvez ressortir du panneau de contrôle.



LE WAGON PRIVE OU "BOUDOIR"

Comme dans la locomotive et le quartier général, ce wagon dispose d'un "Bénitier" et d'un signal d'alarme lumineux.

Trois autres possibilités vous sont offertes :

L'INVENTAIRE :

Si vous cliquez sur le personnage assis au bureau, - son nom est Kolotov, c'est votre secrétaire particulier -, un inventaire complet du Transarctica vous sera présenté.

LA SAUVEGARDE :

En sélectionnant le livre posé sur la table, vous pouvez sauvegarder quand vous le voulez, et autant de fois que vous le souhaitez. Le programme vous demandera alors d'introduire une disquette préalablement formatée.
Sur Amiga, il faut attendre quelques secondes après l'introduction d'une disquette, le temps que le lecteur puisse la lire.
Sur disque dur, vous sauvegardez directement dans le sous-répertoire du jeu.

LE SUICIDE :

En sélectionnant le revolver posé sur la table, vous pouvez, en appuyant sur la gâchette (bouton de la souris) vous "suicider" et retourner ainsi à la page des options.

LE QUARTIER GENERAL

Quatre choix vous sont proposés sur la page affichée à l'écran.

LE BENITIER (en bas à gauche) :

Comme pour la locomotive, vous pouvez obtenir différentes informations en sélectionnant le message présent.

LA CARTE :

En cliquant sur la maquette, une carte globale de tout le terrain de jeu apparaît à l'image. On pourra y sélectionner n'importe quel endroit du monde (voir chapitre "La carte").

ESPIONNAGE ET SABOTAGE :

Vous trouverez plus loin, dans le chapitre "Les lieux" ("Les casernes"), plus de renseignements sur les espions.
Ce menu est accessible en sélectionnant l'opérateur radio à gauche. Il comprend deux options :

- En haut : L'ENVOI D'UN ESPION (disponible uniquement si vous en possédez).
La carte globale s'affichera alors. Sélectionnez la zone où vous souhaitez envoyer un espion. Une fois cette zone à l'image, la souris se transformera en un petit symbole. Placez-le à l'endroit exact que l'espion devra observer, c'est-à-dire franchement sur la voie (n'oubliez pas que les distances sont très importantes !), puis cliquez sur le bouton. L'espion partira alors du Transarctica pour rejoindre ce point de destination. Comme il se déplace en fusée, son temps de trajet sera assez court.
Une fois arrivé, il se postera en observation, et vous informera de tout ce qu'il voit. Pour le récupérer, il faudra aller le rechercher en train. On peut également envoyer les espions dans les villes, ce qui vous renseignera sur leur "niveau de commerce". Sauf cas exceptionnel, il est inutile d'envoyer des espions ailleurs que sur les voies. Ils disposent, en outre, d'une charge de dynamite pour faire exploser les voies ou les ponts.

- En bas : le dynamitage (disponible uniquement si au moins un espion est posté sur le terrain).
La carte, centrée sur l'espion, apparaîtra à l'image avec une icône de sélection pour effectuer le sabotage. Cliquez dessus et l'espion procèdera au dynamitage de la voie ou du pont sur lequel il se trouve.

Une voie détruite stoppe les trains des ennemis le temps qu'ils la réparent. Par contre, si c'est un pont qui est démoli, l'ennemi est contraint de faire marche-arrière. Ces sabotages peuvent être très utiles quand vous êtes poursuivi par un train ennemi plus puissant. Essayez alors de passer près d'un de vos espions et de faire exploser la voie derrière vous. Vous aurez alors le temps de vous éclipser.

AVERTISSEMENTS :

- Cela peut parfois se retourner contre vous si vous souhaitez emprunter les ponts que vous avez préalablement détruits !
- Les espions peuvent effectuer une et une seule opération de dynamitage, mais si votre train passe près d'eux, vous pouvez les réapprovisionner en dynamite.
- On ne peut faire exploser que les ponts ou les voies. Il est inutile de le faire dans les villes ou dans les repères de l'ennemi. En outre, les fins de voies ne peuvent être détruites.

LES DRAISINES :

Ce sont des petites machines à vapeur très rapides que l'on peut envoyer en avant ou en arrière du train. Ce menu est accessible lorsque vous cliquez sur le général, au premier plan, à droite.

Ce menu vous propose deux choix : l'envoi d'une draisine simple et l'envoi d'une draisine avec missile (ce sont les mêmes missiles que ceux utilisés par le wagon lance-missiles). Il faut, bien évidemment, posséder une draisine, et un missile pour le second choix, qui peuvent être achetés dans certaines villes de commerce.

Une fois le choix effectué, il vous faudra convenir de la direction de la draisine : en avant ou en arrière du train. La draisine partira alors à l'image, et vous pourrez suivre son cheminement jusqu'à son explosion.

Si elle s'arrête progressivement avant d'exploser, c'est qu'elle n'a rien rencontré sur sa route, sinon c'est qu'elle est passée sur une voie minée ou qu'elle a heurté un obstacle, c'est-à-dire un train ennemi, ou un barrage tendu par les peuples barbares du sous-sol (voir chapitre "Les événements").
L'envoi de draisine permet donc de "tester" les voies, de voir si un ennemi ne s'y trouve pas, et même parfois de reconnaître un tracé inconnu.
Si elle est accompagnée d'un missile, celui-ci pourra dégager une voie souterraine barrée par les barbares ou dans le cas de rencontre avec un train ennemi, lui causer d'importants dégâts et le retarder dans sa marche.
Attention, une "draisine-bombe" qui "reviendrait" sur le Transarctica le ferait littéralement exploser...

LA CARTE

Il existe deux niveaux de carte : la carte globale et la carte détaillée.

LA CARTE GLOBALE :

On y accède par le quartier général, en cliquant sur la maquette.
Cette carte est un plan officiel, dérobé à l'Union Viking. Il est cependant possible que le réseau ferroviaire n'y soit pas intégralement retranscrit.
Si vous déplacez la souris au dessus du panneau de commandes, elle se transforme en loupe. Vous pouvez alors sélectionner n'importe quelle partie du terrain de jeu. Les coordonnées X et Y du centre de la loupe sont indiquées respectivement en dessous et à droite de celle-ci.
Sur le panneau de commandes, quatre icônes d'action sont disponibles :
- La carte centrée sur le terrain
- Une icône "EXIT" qui vous retournera au wagon précédemment quitté
- La roue qui permet de changer le sens de la marche du train, sans avoir à repasser par la locomotive
- Le frein, pour stopper le Transarctica

DESCRIPTION :

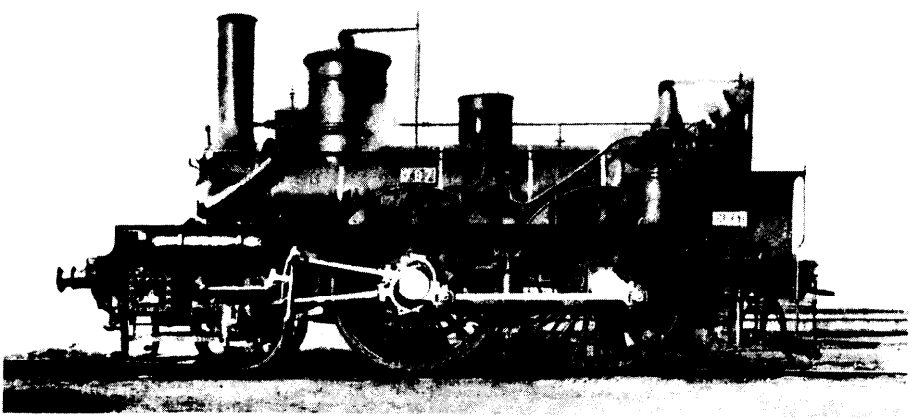
- Les petits cadres bleus représentent les villes.
- Les têtes de morts symbolisent les entrepôts ennemis, d'où partent les trains de l'Union Viking.
- Les petits circuits avec deux flèches représentent les ateliers (voir chapitre "Les lieux").
- Les tracés en pointillé sont des voies souterraines. Ces voies ont été tracées en ligne droite, il y a très peu de virages. Elles permettent aux trains d'aller beaucoup plus vite, parfois de doubler leur vitesse. Mais elles sont habitées par les "hommes-taupes", qui souvent attaquent les trains (voir le chapitre "Les événements").
- Les points rouges signalent des mines. S'ils clignotent, c'est que les mines sont ouvertes ; sinon, c'est qu'elles sont épuisées.
- Le Transarctica est symbolisé sur la carte par une petite locomotive. Si elle se déplace, une flèche clignotante indique sa direction ; sinon, c'est une croix qui est dessinée.

LA CARTE DETAILLEE :

Accessible directement par l'icône d'action "carte" de n'importe quel wagon, elle apparaît alors centrée sur le Transarctica.
A part la deuxième icône, qui permet de retourner à la carte globale, les quatre icônes d'action du panneau de commandes sont identiques à celles de la carte globale (carte centrée, inverseur de sens et frein).
Pour scroller la carte, il suffit de positionner la souris complètement en haut, en bas, à droite ou à gauche de l'écran.
Vous pouvez changer les aiguillages : il suffit de cliquer dessus. Ils changent de position à chaque clic. En fait, vous ne modifiez pas concrètement les aiguillages, mais vous indiquez au chauffeur son plan de route. Les draisines emprunteront les aiguillages visibles à l'écran. Par contre, les trains ennemis suivront n'importe lequel des embranchements, il arrive même parfois qu'ils vous poursuivent.

Des informations sur les villes et les mines sont disponibles sur la carte détaillée. Cliquez sur ces différents éléments, et maintenez le bouton appuyé, un texte s'affichera en bas de l'image et disparaîtra quand vous relâcherez le bouton.
Agissez de même si vous souhaitez connaître une coordonnée à n'importe quel endroit de la carte (1 unité = 70 km).

Si des éléments mobiles (trains ennemis, loups, mammouths, nomades) sont visibles par la vigie, ils sont indiqués sur la carte et l'alerte est donnée dans le Transarctica. Il existe plusieurs types de "wagons-vigie" qui permettent de voir plus ou moins loin. Au début du jeu, vous n'en possédez pas : votre champ de vision est donc assez limité. Si les éléments sortent du champ de vision, ils disparaissent de la carte. Enfin, une voie détruite est symbolisée par un gros trou noir.



LE LANCE-MISSILES

Ce wagon n'est pas disponible au début du jeu. Il faudra l'acquérir au cours de la partie. De plus, il vous faudra posséder au moins un missile pour l'utiliser. Le train stoppe de lui-même quand vous procédez à un tir.
Le fonctionnement est assez simple : toutes les sélections se font sur le petit panneau.

REGLAGES DE TIR :

Deux réglages de tir sont à effectuer : l'orientation et la distance. L'orientation est indiquée sur la barre de gauche (le "N" correspond à 90°, le "NE" à 45°, etc.). Vous la positionnez grâce aux petits boutons contigus à cette barre. Vous sélectionnez la distance sur le compteur en cliquant directement dans les chiffres. Le chiffre des unités ne se règle pas.
Disposant d'un capteur infra-rouges très puissant, le missile est attiré par les sources de chaleur. Il n'est donc pas demandé d'être précis au kilomètre près ! Une distance minimale est imposée.

MISE A FEU :

La mise à feu se déroule en deux temps : vous armez en sélectionnant le champignon de gauche, puis vous tirez avec celui de droite.
A tout moment, vous pouvez ressortir de cette phase de jeu en cliquant sur l'icône "EXIT" du panneau de commandes.
Une fois le missile lancé, vous suivrez son parcours sur la carte.

AVERTISSEMENT : L'envoi d'un missile n'est utilisé que pour faire exploser les trains ennemis. Il est inutile d'en envoyer ailleurs. Il faut, bien sûr, avoir repéré préalablement sa cible.
Ça, c'est le travail des espions !
Connaissant vos propres coordonnées et celles du train-cible, et sachant qu'une unité correspond à 70 km, vous pouvez, si vous le souhaitez, calculer précisément les valeurs optimales pour réussir votre tir.
Le nombre de trains ennemis étant limité dans le jeu, un missile qui atteint sa cible vous libère des agresseurs potentiels.

LES EVENEMENTS

Différentes rencontres peuvent se produire pendant le voyage. Certains éléments rencontrés sont repérables à la vigie ; l'alerte est alors donnée dans le train, et les "intrus" sont visualisables sur la carte détaillée.

LES NOMADES :

Ce sont des commerçants itinérants, qui transportent des produits très rares et très recherchés : des meubles de l'Ancien Temps.
Vous pouvez leur en acheter ; le menu est identique à celui des gares de triage (voir le chapitre "Les lieux").

LES TROUPEAUX DE MAMMOUTHS :

Il est assez courant d'en rencontrer. Le résultat de la chasse sera fonction du nombre de rabatteurs dont vous disposerez, c'est-à-dire des esclaves et des soldats. Il faut bien sûr posséder des wagons à bestiaux pour les accueillir.

LES "HORDAS" :

Ce sont des meutes gigantesques de loups affamés. Elles s'attaquent aux trains et causent de nombreux dégâts dans les wagons à bestiaux, dans les rangs des esclaves et des soldats.
Une armée solide arrive à les repousser.

LES PEUPLES DU SOUS-SOL OU "HOMMES-TAUPES" :

Leurs ancêtres étaient des ouvriers qui travaillaient aux constructions des voies souterraines. Avec le temps, ils se sont habitués à la chaleur de la terre, et ont préféré la chaleur et le noir, au froid et au brouillard.
Ils sont cannibales. Ils attaquent les trains pour se nourrir et emporter des femmes afin d'assurer leur descendance. Mal organisés, ils sont parfois redoutables car ils sont nombreux et n'ont pas peur de mourir.
Une "draisine-bombe" suffit à faire "sauter" leurs barrages.

LES VOIES DETRUITES :

Elles stopperont le train. Pour les réparer, vous devrez disposer de poutrelles. Le temps de la réparation dépendra de votre capacité de construction, c'est-à-dire du nombre d'esclaves, de mammouths et de grues que vous posséderez.

LES VOIES COUPEES :

La construction d'un pont demande plus de moyens que la réparation d'une voie, mais le principe reste identique.

LES POINTS DE SCENARIO :

Ils pourront vous amener à découvrir tel ou tel endroit, à rencontrer tel ou tel "personnage"...

LES LIEUX

Le Transarctica pourra choisir différentes sortes de destinations. Chacune d'entre-elles a une spécificité particulière et vous proposera un choix d'icônes en haut de l'écran. Pour ressortir de ces menus, cliquez sur l'icône action "EXIT" du panneau de commandes.

LES VILLES :

Vous pouvez y recueillir d'importantes informations.

LES GARES DE TRIAGE :

Ce sont des villes où s'effectue le commerce de masse entre les trains.
Sélectionnez d'abord le type de transaction : achat ou vente de marchandises. Tous les produits s'afficheront alors à l'image avec leurs prix (d'achat ou de vente, suivant l'icône précédemment sélectionnée) et leurs quantités. Pour avoir plus de renseignements sur un produit, cliquez et maintenez le bouton appuyé. Utilisez ensuite les icônes "PLUS" et "MOINS" pour fixer le montant de la transaction ; la quantité et le prix s'affichent simultanément grâce à deux compteurs. Pour effectuer l'opération, cliquez "OK". La monnaie utilisée est bien sûr le Bak, comme expliqué dans le chapitre "Le panneau de commandes".

AVERTISSEMENTS :

- Pour acheter un produit, il faut disposer d'une place suffisante pour le stocker (c'est-à-dire d'un wagon de marchandises ou d'un wagon-citerne, suivant le produit, et qu'il soit vide, ou possédant le même type de marchandise).
- Il existe une quinzaine de sortes de produits (poutrelles, bois, plantes, ...). Pour chacune d'elles, les prix d'achat ou de vente suivent les lois du marché et varient suivant la ville où l'on se trouve. L'intérêt est de réaliser le maximum de bénéfice ; pour cela il faut jouer avec les offres et les demandes de chacune des villes.
- Une fois que vous aurez acheté un certain produit dans une ville, celle-ci mettra un temps assez important pour se réapprovisionner dans ce même produit.

LES USINES :

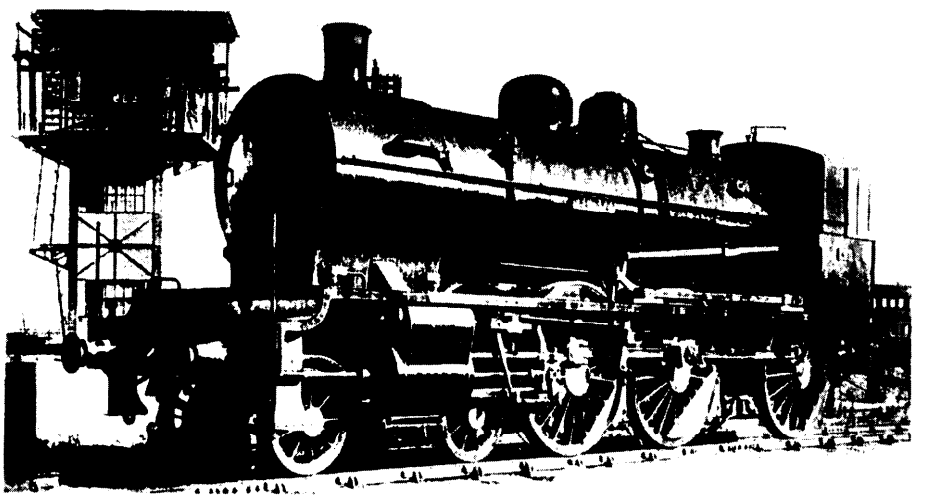
Ces villes sont spécialisées dans la fabrication de wagons. Le fonctionnement du menu est identique à celui des gares de triage, sauf que vous ne pouvez pas revendre de wagon. Seul l'achat est proposé.
Il existe une vingtaine de wagons différents (vigies, grues, marchandises, bestiaux, tender, ...) avec chacun une fonction spécifique. Si vous cliquez sur l'un d'entre-eux, il s'affiche en gros plan, accompagné d'un texte descriptif.

LES FOIRES AUX MAMMOUTHS :

Les mammouths sont des animaux très prisés : ils peuvent transporter de lourdes charges, et parcourir plusieurs centaines de kilomètres à vive allure. Ils sont utilisés dans différents domaines : les constructions de ponts, les mines et la guerre (voir chapitre "Les combats de trains").
Les foires aux mammouths sont peu nombreuses. Vous pouvez y acheter ou vendre de nombreux mammifères. Utilisez pour cela les icônes "ACHAT", "VENTE", "PLUS", "MOINS" et "OK".
Attention ! Il faut posséder des wagons à bestiaux pour les accueillir.

LES MARCHES AUX ESCLAVES :

Les esclaves sont, pour la plupart, des barbares appartenant au peuple du sous-sol. Très forts physiquement, ils participent à tous les travaux de force : réparation de voies, construction de ponts, extraction de charbon.
Même procédure que pour la foire aux mammouths. Des "wagons-prisons" sont indispensables pour pouvoir convoyer les esclaves.



LES CASERNES :

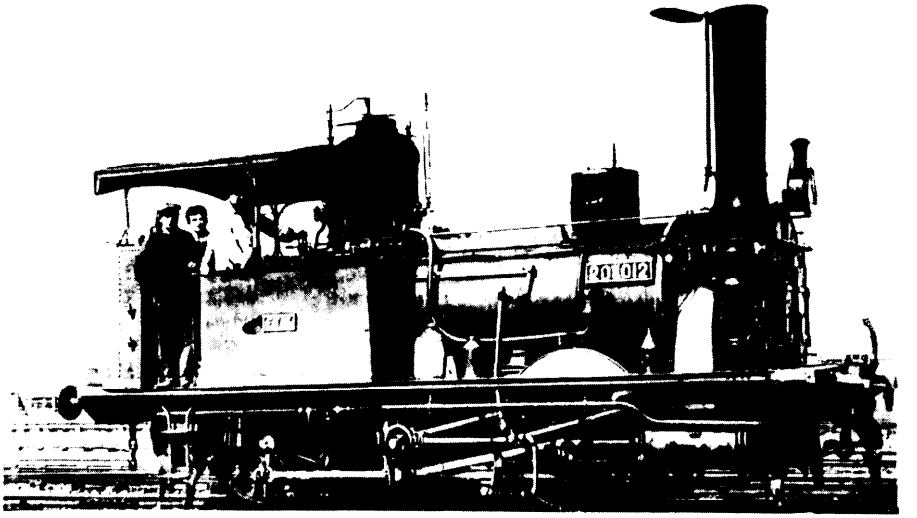
On y enrôle des soldats ; des "wagons-casernements" doivent être disponibles pour les recevoir.
Les soldats sont exclusivement utilisés pour la guerre et la chasse. Ils sont habituellement engagés par des marchands d'esclaves ou par les autorités locales pour des guerres de voisinage.
Parfois, le menu vous propose le choix entre soldat et espion.
Les espions ne coûtent rien, ce sont des mercenaires qui, par philosophie, se contentent de vivre dans des wagons de luxe... il faut donc posséder de tels wagons pour pouvoir enrôler des espions.
En contre-partie, ils sont prêts à effectuer certaines missions périlleuses. Les wagons de luxe sont équipés de lance-fusées sur leur toit. Ces fusées serviront aux espions pour se déplacer et rejoindre leur lieu d'observation - les cockpits des fusées étant dotés de siège éjectable -. Une fois sur place, l'espion peut procéder, sur ordre, au dynamitage de la voie ou du pont (voir le chapitre "Le quartier général").

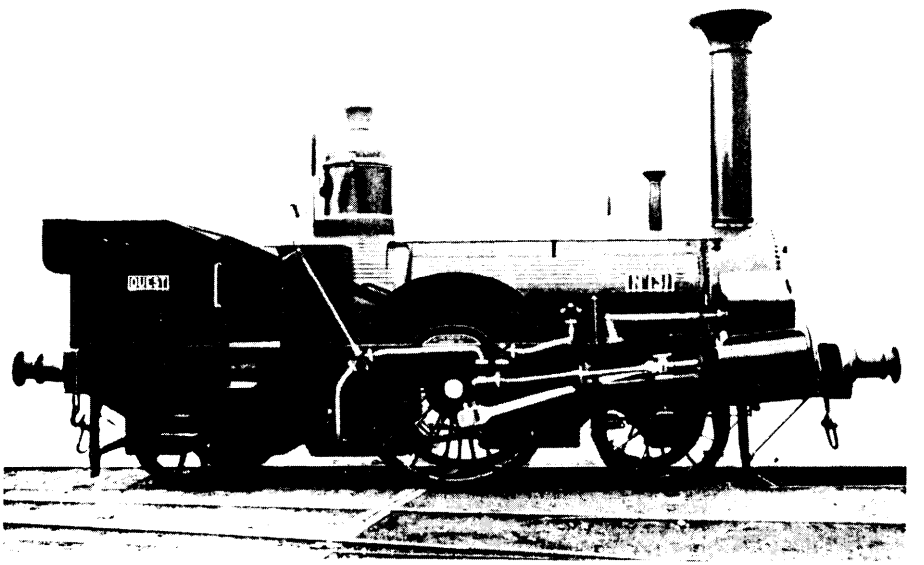
LES ATELIERS :

Ce sont des sortes de garages pour trains. Trois choix vous sont proposés à l'image :
- En sélectionnant la scène de la rotonde à gauche, vous pouvez réordonner votre train, en changeant les wagons de place.
L'ordre des wagons est prépondérant dans le combat de trains (voir chapitre "Combat de train").
- La scène du centre vous permet de réparer les wagons qui en auraient besoin. Ceci vous coûtera quelques baks de charbon.
- En cliquant sur le "cimetière" de wagons à droite, vous pouvez supprimer des wagons de votre train et les envoyer à la casse. Cela peut être utile si vous souhaitez alléger le Transarctica.

LES MINES :

On distingue les mines de lignite et les mines d'anthracite. Les mines s'épuisent avec le temps, car elles attirent de nombreux prospecteurs. Plus vous arrivez tôt après la découverte d'une mine, plus vous récupèrerez de charbon.
Le résultat de vos prospections dépend aussi des moyens que vous pouvez mettre en oeuvre : esclaves, mammouths, grues.





LES COMBATS DE TRAIN

Les trains de l'Union Viking sortent de leurs repères au cours du temps. Quand le Transarctica croise un de ces trains, le jeu passe en phase de "combat de trains", où les deux trains se font face sur des voies parallèles.
Si vous avez désélectionné cette séquence au menu des options, le résultat de la bataille sera calculé d'après les forces de chacun des trains.
La séquence de combats de trains est un véritable "Wargame" entre vous et le train ennemi géré par l'ordinateur. Le vainqueur est celui qui aura détruit tout le potentiel militaire de l'autre train (soldats, canons, mitrailleuses).

ENVIRONNEMENT :

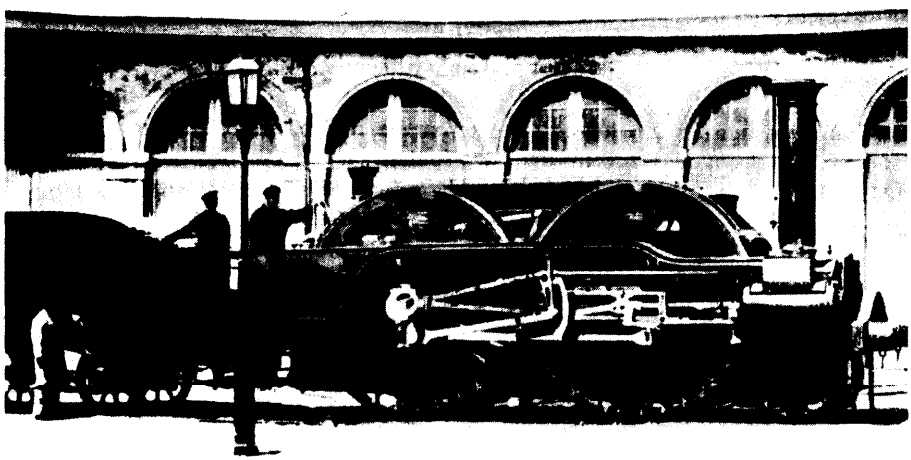
Le train ennemi est en haut de l'écran ; le vôtre en bas.
Le combat se déroule en temps réel. Vous pouvez scroller l'image en plaçant la souris à droite ou à gauche de l'écran (comme pour le scrolling de la carte).

- La même barre que celle du panneau de commandes, représentant tous les wagons du train, est disponible. Comme pour le panneau de commandes, vous pouvez la faire scroller en cliquant sur les flèches droite et gauche.
Des croix inscrites sur les wagons symbolisent leur taux de destruction (au bout de trois croix, le wagon est détruit). De plus, si le wagon est attaqué par des soldats ennemis, un petit triangle, symbole de l'Union Viking, s'affichera sur le wagon.
Si vous sélectionnez un wagon, l'image va se centrer immédiatement dessus.
- Sous la barre du train, vous disposez de trois icônes :
* Le frein, qui permet de stopper ou de relancer
le train. Celui-ci ne peut avancer indéfiniment. La voie s'arrête au bout d'un moment, que ce soit vers la droite ou droite ou vers la gauche.
* L'inverseur de sens.
* Le retour à la dernière position active.
EXEMPLE : vous avez cliqué sur un personnage, puis vous scrollez le terrain de jeu pour voir ce qu'il y a autour. En sélectionnant cette icône "Retour à la dernière position active",vous retournerez automatiquement à la position d'image que vous aviez obtenue en cliquant sur le personnage.

DEPLACEMENTS DES SOLDATS :

Un soldat à l'image représente un groupe de plusieurs soldats. Les soldats, au départ, sont dans des "wagons-casernements". Pour en faire sortir, cliquez sur un "wagon-casernement". Un panneau de contrôle apparaît alors. Il comprend une FLECHE, des icônes "PLUS" et "MOINS" et un NOMBRE, correspondant au nombre de soldats présents dans le wagon. Si vous sélectionnez la FLECHE, tous les soldats sortiront du wagon.
Si vous souhaitez laisser des soldats dans le wagon, utilisez les bornes "PLUS" et "MOINS" pour fixer le nombre de soldats qui se déplaceront. Les autres resteront sur place, et le groupe sera ainsi divisé en deux.

Votre soldat se promène maintenant à l'image. Si vous le sélectionnez, un panneau de contrôle, plus complet que leprécédent, va apparaître. Il comprend les mêmes icônes "PLUS" et "MOINS", le NOMBRE de soldats, 8 DIRECTIONS et une position d'ARRET. Si vous cliquez sur celle-ci (case du centre), le groupe va s'arrêter. Si vous choisissez une direction, le groupe s'orientera en conséquence. La direction du groupe est "allumée" sur le panneau de contrôle. Comme vu précédemment, vous pouvez séparer le groupe en utilisant le "PLUS" et le "MOINS" puis en sélectionnant la direction. L'action portera sur le nombre affiché. Le nouveau groupe clignotera à l'image, le temps qu'il rejoigne sa nouvelle position. Les autres soldats du groupe resteront sur place.
Pour effacer un panneau de contrôle, cliquez n'importe où à l'image.



BLOCAGE, COMBATS, REGROUPEMENTS, ASSAUTS :

Un groupe de soldats avancera jusqu'à ce qu'il rencontre un obstacle sur sa route. Si c'est un groupe ennemi, le combat s'enclenchera automatiquement ; le résultat sera fonction des forces de chacun.

Si c'est un autre groupe de soldats alliés, on pourra faire rejoindre les deux groupes. Pour cela, cliquez sur l'un des groupes et, au panneau de contrôle, sur la direction dans laquelle se trouve l'autre groupe. Les deux groupes se rejoignent alors et n'en forment plus qu'un. On peut énoncer ainsi la règle suivante : pour effectuer un regroupement, les deux groupes doivent être à l'arrêt et l'un à côté de l'autre (sur des cases adjacentes). Il suffit alors de déplacer un des groupes vers l'autre pour qu'ils se rejoignent.

Un soldat stoppe également quand il se retrouve devant le train ennemi. Sélectionnez-le et déplacez-le sur le wagon ; le soldat montera alors sur le toit du wagon, même si le train est en marche. Il pourra alors se déplacer sur les toits et faire exploser des wagons en posant des dynamites. Pour cela, cliquez sur le soldat et son panneau de contrôle proposera, à la place des déplacements vers le haut, la pose de dynamite vers la droite ou vers la gauche du soldat. La dynamite n'explosera qu'au bout d'un certain temps, le compte à rebours s'affichera en clignotant. Durant cette période, "les défenseurs du train" pourront se déplacer jusqu'à la dynamite pour l'éteindre ; par contre "les attaquants" ne pourront la traverser, la dynamite bloquant le passage. On peut entrevoir différentes stratégies pour "protéger" la bombe qu'on a placée. Une dynamite, quand elle explose, détruit complètement le wagon sur lequel elle était posée et cause la mort à tous les personnages présents sur ou dans le wagon. En se mettant au bout d'un wagon, on peut placer une dynamite sur le wagon d'à côté et éviter d'exploser avec elle. Il n'est pas utile de détruire tous les wagons, au contraire vous risquez d'amoindrir votre butin de guerre. Choisissez des objectifs militaires.

Les ennemis agissent de même et tenteront de monter sur votre train. Pour les contrer, il faut envoyer, à votre tour, des soldats sur les toits de votre propre train. On distingue les "soldats-dans-le-wagon" et les "soldats-sur-les-toits" ; cliquez précisément sur l'élément que vous souhaitez sélectionner.

LES MAMMOUTHS :

Le mammouth ne se déplace pas en groupe pendant la bataille. On le considère indépendamment. Il sert au transport des soldats. Il peut en porter de très nombreux et en a au moins un sur le dos.
Ils sont, au départ, parqués dans des wagons à bestiaux et il faut les en sortir un par un. Les séparations et les regroupements fonctionnent comme pour les groupes de soldats. On considère alors le nombre de soldats portés par le mammouth. Le mammouth ne pouvant évidemment pas monter sur les toits des trains, il s'arrête devant pour laisser les soldats débarquer dessus.
INTERET DU MAMMOUTH : Il est beaucoup plus rapide que les soldats, très fort, et donc très efficace dans les combats, où il peut en outre encaisser de nombreuses rafales de mitrailleuses.

LES WAGONS DE COMBAT : CANON ET MITRAILLEUSE

Pour les utiliser, cliquez directement dessus.
- Le canon tire sur le wagon qui est en face de lui. Entre chaque tir, il lui faut un certain temps pour recharger et préparer un nouveau tir. L'icône de tir vous indiquera si le canon est opérationnel ou non.
Plusieurs obus peuvent être nécessaires pour détruire un wagon. Le boudoir, le quartier général et la locomotive sont fortement blindés. Si vous perdez l'un d'eux, vous avez perdu la bataille... et le jeu ! Si vous détruisez la locomotive adverse, le train ennemi ne pourra plus bouger.

- La mitrailleuse tire droit devant elle sur une certaine distance. Son objectif est d'anéantir les troupes au sol de l'ennemi. Si le train ennemi est en marche, elle peut "balayer" le champ de bataille. Attention de ne pas tirer sur vos propres soldats.

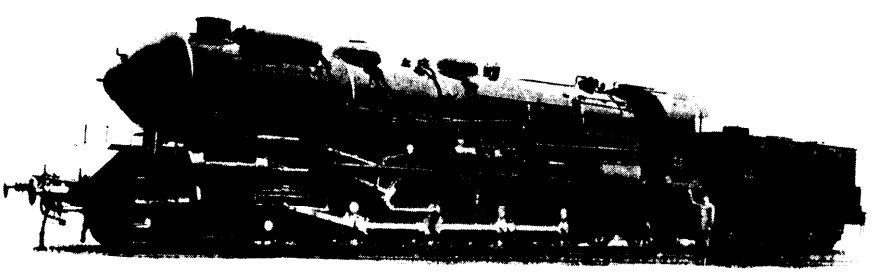
Les autres wagons n'ont aucun rôle offensif dans la bataille.

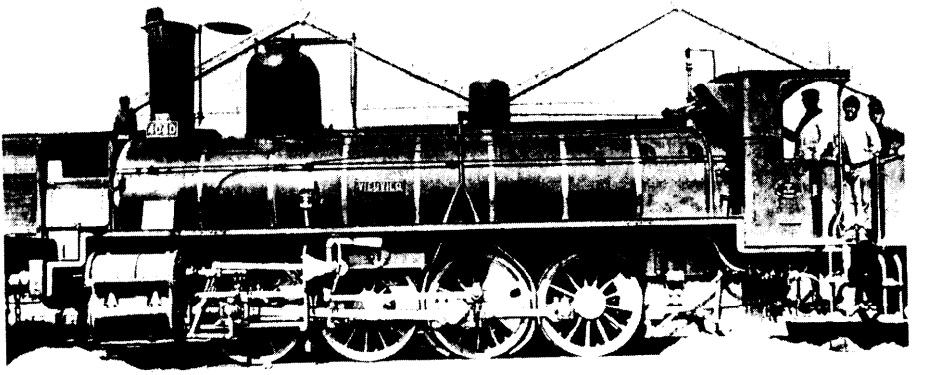
LE BUTIN :

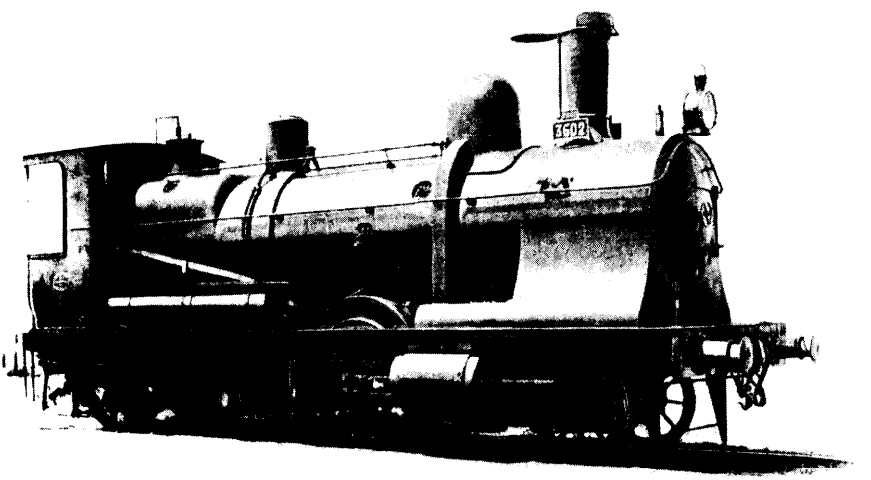
Il est fonction de la valeur marchande du train ennemi que vous avez vaincu et de son taux de destruction. Il vous faut bien évidemment posséder des wagons vides pour stocker votre butin.
Plus vous gagnez vite et "proprement", meilleur est votre gain.
La plupart du temps, vous récupérez du charbon et des esclaves.

ENGLISH

AUTHOR :	André ROCQUES
PROGRAMMING :	André Rocques Louis-Marie ROCQUES Michel PERNOT
GRAPHICS :	Jean-Christophe CHARTER Eric GALAND Pascal EINSWEILER
MUSIC :	Fabrice HAUTECLOQUE







SUMMARY

Technical Details	page 34
Summary Introduction	page 35
Your World	page 36
Controls	page 37
Reception Page	page 37
Control Panel	page 38 - 39
The Engine	page 40 to 42
The Private Wagon	page 43
The General Quarters	page 44 - 45
Maps	page 46 - 47
Missile-Launchers	page 48
Events	page 49
Locations	page 50 to 52
Train Combat	page 54 to 57

TECHNICAL DETAILS

LOADING THE GAME:

- ATARI/AMIGA: insert the game diskette into the disc drive then switch on the computer.
- PC: having loaded MS.DOS, insert the diskette into drive A (or B) then type START.
- MACINTOSH: click the START icon twice, then select the PLAY option in the COMMANDS menu.

INSTALLING ON HARD DISC:

- ATARI: recopy all the files of the diskette into a directory on your hard disc. Leave the START.PRG programme of the AUTO file and copy it as on the other files.

Cancel the AUTO file on your hard disc. In order to start the game, leave the diskette in the DRIVE (for protection test), then select the START.PRG programme on your hard disc.
- AMIGA: copy all the files into a sub-directory on your hard disc. Start the game by T.X., having first placed the diskette in drive A.
- PC: insert the diskette in drive A (or B), then type: INSTALL <source reader> <destination reader> (INSTALL A:C: or INSTALL B:C: or INSTALL A:D: or INSTALL B:D:). Then follow the instructions given on the screen. In order to start up the game, all you have to do is to go to the sub-directory concerned and type START.
- MACINTOSH: copy all the files in a directory on your hard disc. You will start the game from this directory by clicking twice on START.

TECHNICAL PROBLEMS:

Specific problem of the PC: the programme stops on loading: check that your MS.DOS is not installing resident units on starting up the machine, which would mobilise too much central memory.

SUMMARY

24 December 2022, "Operation Blind" a scientific experiment of remarkable daring takes place.

THE DEFINITION

The "Blind" team, led by the renowned Professor John Merrick, aim to save a world ravaged by the Greenhouse effect by exploding thermo-nuclear devices simultaneously at each pole. This will cool the savage rays of the sun by throwing quantities of dust and steam high into the atmosphere.
The scientists miscalculate. The experiment works all too well and the world is pitched into an intense Nuclear Winter. Civilisation perishes under a blanket of snow and ice.
Centuries later the survivors eke out a miserable existence living most of their lives on huge trains, the only source of transport, travelling constantly between those towns that still exist: pathetic shadows of their former selves, used now only as meeting and trading points for the giant trains.
Controlling the trains and the rail network is the sinister and powerful Viking Union. They will tolerate no threats to their profitable monopoly. An ice-locked world suits them just fine.
You play an idealist, Captain of the Transarctica. Inspired by ancient writings you set out to discover more about the now mythical sun. On your travels you learn about "Operation Blind", and also of "Operation Sun": At last! A chance to fulfil your dream!
Transarctica combines adventure and strategy: to restore the sun you must successfully manage and build up your train: to do this you must become adept at using maps, avoiding obstacles, controlling steam engines, mining, spying, trading and fighting the battle trains of the Viking Union.
A pen and paper for making notes will come in very useful.
morning and every evening, I would read you this passage aloud:
"Sun: a common noun. 1. The Sun: a heavenly body which produces the light of day. Example: The distance from the Sun to the Earth. By extension: One sun: one heavenly body radiating its own light at the centre of a system. 2. The luminous disc of the Sun, the appearance of this heavenly body for an earthbound observer. Example: The sun rises in the East and sets in the West. 3. Radiation, light and heat of the sun. Example, it is sunny, sunny. Protect yourself from the sun. Expose yourself to the sun. Sunburn: burning caused by the rays of the sun".
I closed the old encyclopaedia, I got up, opened the window of the compartment and stayed there for a long time, lying down with my eyes closed, my face lashed by the icy squalls. I remembered the first time I read this text in the abandoned library of Alexandria. What a revelation! Ever since, I searched for other writings on this myth. This had caused me a lot of problems with the Administrators, and the railway agents were supervising me constantly.
Everything rocked when I discovered an article dating from the twenty-first century in the "Blind" project, which referred to the "ultimate solution" to save the planet from perishing. I then became an "Ambivalent", and the Administrators of the Viking Union had put a price on my head.

YOUR WORLD

THE PLANET EARTH:

This is a constantly frozen planet, surrounded by an opaque layer of clouds. The sun can no longer be seen, it has become a mystical heavenly body, certain allusions to which can be found in ancient writings.
Apart from the mammoth, the only means of transport is the steam train. Coal is the main source of energy, making it possible to warm oneself and fuel trains.
There are two types of coal: lignite and anthracite.
Lignite is used like currency: it governs all transactions. The most currently used unit is the "Bak" (100 kg of lignite). Lignite can also be used as fuel. Lignite is referred to as "Lignite-money".
Anthracite is richer than lignite, and is exclusively used for fuelling steam trains.

THE VIKING UNION:

This is the only train company which manages the immense railway network, linking the various cities. It is directed by the "Administrators" and employs a colossal army.
It is not a totalitarian power - it does not deal with the administration of towns - but its monopoly of all means of transport gives it unquestionable authority. Also, to preserve its ice-locked monopoly, it is making efforts to seek out and destroy everything which has anything to do with the Sun. It regards you as an "Ambivalent" as an enemy to be destroyed.

THE PLAYER

You are the chief of the "Ambivalents", those curious beings who seek out the old myths about the sun. You have made numerous converts, but only a few have followed you in your armed struggle. Your greatest victory to date is the theft of one of the Viking Union's greatest trains: the Transarctica.

THE QUEST:

This is the first day of the new year 2714 (Viking calendar). At the head of the Transarctica and a small group of men, you are travelling the world to find information on the mysterious Project Blind, you have a dream to restore the sun to the world.

THE GAME:

To progress successfully in the game you must build up the size and strength of the Transarctica. Additional wagons etc. can be bought with Lignite-money from various industrial towns. Extra Lignite-money can be gained by trading at commercial towns, with wandering nomads or by mining. You must also avoid the battle trains of the Viking Union, and other hazards such as wolves: intelligence gathering by your spies is vital.

THE RISKS:

The Viking Union will do anything to destroy the Transarctica. Train combats always end in the death of one train or the other.
Other dangers threaten you: mole men, the "Hordas" and other hostile animals.
Moreover, a train stopped on the ice condemns its travellers to certain death. Boiler explosions, running out of coal, minefields, are thus to be avoided...
In the end, suicide may be a fairly sweet solution.

CONTROLS

The game works entirely with the MOUSE.
On the keyboard, the numeric pad (figures from 1 to 9) emulates the movements of the mouse. You can move around block by block by using the CONTROL key with these figures. The RETURN key or the SHIFT key (for doing capital letters) replace the left button of the mouse; the ALT key is the right button). On the joystick, movements are made naturally in all eight directions. The firing button corresponds to the left button of the mouse and the ALT key on the keyboard, the right button.

PAUSE KEY: Press key <P>.
TO LEAVE THE GAME: Type <CONTROL> X.

RECEPTION PAGE

This is the page which appears after the presentation.

It presents the following options:

- To start a new Game you can select the difficulty level.
- To play a saved game. Messages will tell you of the disc changes to be made.
- To cancel the train combats phase from the game (see the chapter "Train Combat"). The result of the battle will then be calculated by the computer.
- To switch in-game music on or off, as far as your machine's capabilities allow.

CONTROL PANEL

During almost all the game, the control panel will be present at the bottom of the screen.

DESCRIPTION

(See sketch)

1. This bar represents the TRAIN with all its wagons in order. For complete information on a wagon, click on it and keep the button down. The text will disappear as soon as you release the button. The crosses inscribed on a wagon indicate its rate of destruction. At the end of three crosses, the wagon is destroyed, and only the axles are left.

2. These ARROWS make it possible to scroll the bar of the train towards the right or left, if it goes off the frame. The Transarctica can in fact have up to 100 wagons!

3. Since the game carries on in pseudo-real time, this clock states the EFFECTIVE TIME. The number of days elapsed appears in a small frame. By clicking on the clock, we go on to the "time acceleration" phase; the needles turn more quickly, events occur more quickly, train movements and other characters in the game are quicker. Click on the clock again to restore effective time.

4. Selecting these icons give direct access to the wagon shown.

The "A" icon represents the engine; "B" the private wagon, "C" the general quarters and "D" the missile launcher.

The icons "A", "B" and "C" are always accessible. the "D" icon is only displayed if you own the missile launching wagon, which must be bought during the game.

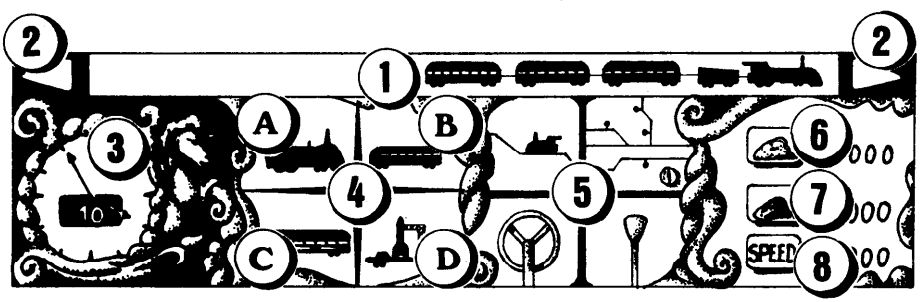
5. These action icons change according to the phase of the game. Once you are in the engine, the general quarter or the private wagon, the map icon is the only one which can be selected, and it will lead you directly onto the enlarged map centred on the train. For other phases of the game, the icons are explained later, in each of the corresponding chapters.

6. This number represents the amount of "LIGNITE" coal you possess. The unit used is the "Bak" which corresponds to around 100 kg. This term is derived from "baquet" ("tub"), a currently used receptacle, which contains 10 kg of coal. The "Bak" which appeared later is equivalent to 10 baquets.

The number decreases as coal is loaded into the boiler. Also, as this fuel is used as currency, the number is modified with each transaction.

7. This number states the quantity of ANTHRACITE possessed (in baks). Anthracite, which is less volatile than lignite and much more combustible, cannot be used as currency.

8. States the SPEED of the train in km/hr.



THE ENGINE

Its function is faithful to that of traditional steam machines.

PRELIMINARY EXPLANATIONS:

The firebox, supplied with coal, heats the water in the boiler. On reaching 100'c, the water boils and the pressure starts to rise. To make the train go forward, a minimum pressure is required.
The speed of the train is fixed by the player, according to the position of the regulator.
Energy consumption will be according to the speed and mass of the train (kinetic energy formula). The faster and the heavier it is, the more energy, that is coal, will be consumed.
By going forward more slowly (fairly low adjustment of the regulator), you can make appreciable savings... But all this is a question of strategy and choice.

DESCRIPTION:

(See sketch)

1. The RECEPTACLE or "STOUP" collects the messages from the radio operator in the general quarters, who communicates with the various spies spread all over the world. If a message is present in this receptacle, click over: the information will appear in a frame at the bottom of the screen. Click again to make the frame disappear. A bell will ring as each new message is received.

2. The Firebox is only lit up if coal is burning inside it.

3. By clicking once on this character, he starts to load the LIGNITE into the firebox. a second click accelerates the loading and a third stops the operation.

WARNING: It is not necessary to put coal permanently into the firebox. On the contrary, a few pellets may suffice to make the train move forward for quite a long time. Also, you risk making the boiler explode.

4. Same principle as above, except that ANTHRACITE is loaded into the machine.

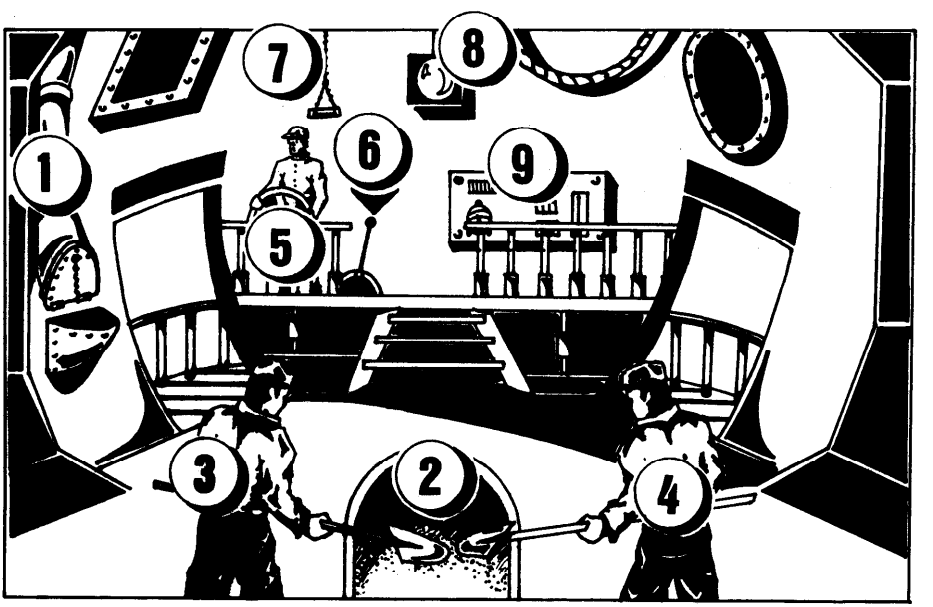
5. By selecting this wheel, the driver reverses the direction of the train. The train will stop briefly.

6. By clicking on the BRAKE, you will stop the train. This in no way changes the position of the regulator, or any coal loading operations under way. In order to start up again, re-select the brake.

7. The traditional lever of the WHISTLE.

8. The ALARM starts up if the observation car (see Chapter "The Detailed Map") has seen something.

9. Access to the engine controls.



ENGINE CONTROLS

(See Sketch)

A -This pressure gauge measures the intrinsic pressure to the BOILER. Beyond the hyphen, you risk causing an explosion.

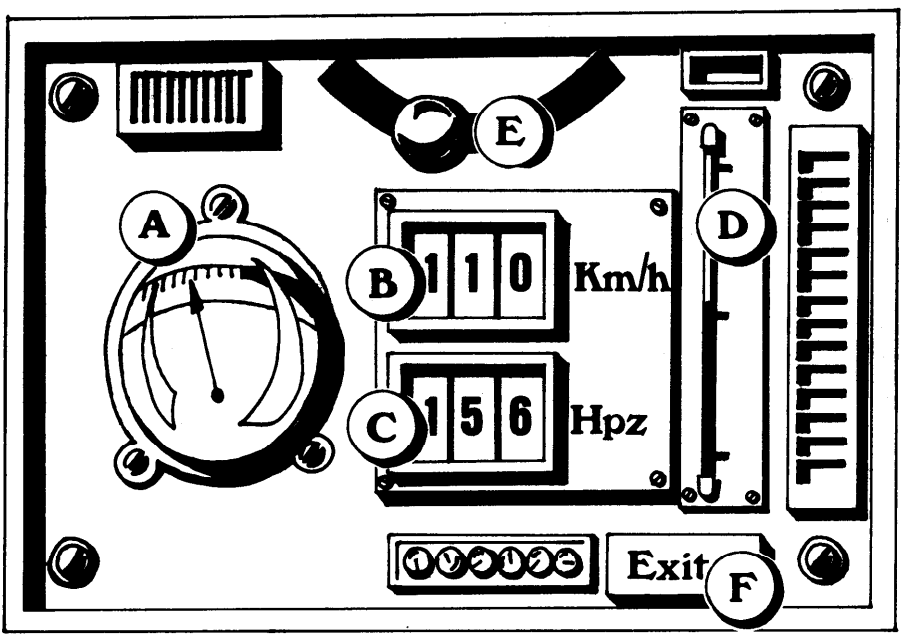
B - Indicates the SPEED of the train in km/hr.

C - These figures indicate pressure in PISTONS (effective transmitted energy). This pressure has a ceiling of around 300.

D - Thermometer indicates the TEMPERATURE inside the boiler.

E - This REGULATOR is the only adjustable element on the panel. By clicking somewhere on the gauge you set the position of the regulator knob which effectively controls the speed of the train. Minimum, full left, maximum full right. (Maximum 300 km/hr).

F - Exit back to engine.



THE PRIVATE WAGON OR "BOUDOIR"

As in the engine and general quarters, this wagon has a "Stoup" and a luminous alarm signal.

Three other possibilities are offered:

THE INVENTORY:

If you click on the character sitting at the desk - his name is Kolotov, your special secretary - a complete inventory of the Transarctica will be presented to you.

THE BACKUP:

By selecting the book on the table, you can save game whenever you like, and for a many times as you like. the programme will ask you to insert a previously formatted disc.
On Amiga, you have to wait a few seconds after the insertion of a diskette, for the drive to read it.
On hard disk, you backup directly in the game sub-directory.

SUICIDE

By selecting the revolver on the table, you can, by pressing the trigger (button on the mouse) "commit suicide" and thus return to the options page.

THE GENERAL QUARTERS

Four choices are proposed to you on the page shown on the screen.

THE STOUP (Bottom Left):

As for the engine, you can obtain different information by selecting the current message.

THE MAP:

By clicking on the mock-up, an overall map of the whole game area appears on the image. You can then select any place in the world (see chapter "The Map").

SPYING AND SABOTAGE:

You will find further information on spies in the chapter "Locations" ("The barracks").This menu can be accessed by selecting the radio operator on the left. It includes two options:

TOP: SENDING A SPY (available only if you have one). The overall map will then be displayed. Select the area where you want to send a spy. Once this area is displayed, the mouse will turn into a little symbol. Place it in the exact place which the spy is to observe, that is on the track (don't forget that distances are very important!), then click on the button. The spy will then leave Transarctica to travel to this point of destination. As he moves like a rocket, his travelling time will be fairly short.

Having arrived, he will start to observe, and will inform you of everything he sees. In order to recover him, you have to go and look for him by train. You can also send spies into the cities, who will inform you of their "trading level". Apart from exceptional cases, it is useless to send spies anywhere other than on the tracks. They also have available a charge of dynamite to blow up tracks or bridges.

MIDDLE: DYNAMITE (available only if at least one spy is operative). The map, centred on the spy, will be displayed with a selection icon in order to carry out the sabotage. Click above and the spy will start to use the dynamite on the track or bridge on which he is currently posted.

A destroyed track stops enemy trains for the time it takes to repair it. If a bridge is demolished, the enemy is forced to retreat.

These acts of sabotage can be very useful when you are pursued by a more powerful enemy train. Try, then, to pass close to one of your spies and make the track behind you blow up. You will then have the time to escape.

WARNINGS:

- This can sometimes go against you if you want to use bridges which you have already destroyed!
- Spies can carry out one dynamite operation, and one alone, but if a train passes close to them, you can re-supply them with dynamite.
- Only tracks and bridges can be blown up. It is useless to try it in cities or in enemy hideouts. Also, ends of tracks cannot be demolished.

LINE INSPECTION CARS:

These are little steam machines which are very fast, and can be sent to the front or back of the train. this menu can be accessed by clicking on the character to the right of the general quarters screen.

This menu proposes two choices to you: the sending of a simple line inspection car and the sending of a line inspection car with a missile. (These are the same missiles as those used by the missile-launcher wagon). Obviously, you have to possess a line inspection car, and a missile for the second choice, which may be purchased in certain trading towns.

Having made your choice, you have to decide the direction of the line inspection car: either in front of the train or at the back of it. The line inspection car will then leave the screen, and you can follow its path until it explodes.

If it stops gradually before exploding, this means it has met nothing along the track, unless it has gone over a minefield or crashed into an obstacle, that is an enemy train, or a barrage held up by underground barbaric people (See chapter "The Events"). The sending of the line inspection car thus makes it possible to "test" the tracks, to see whether an enemy is there, cause him significant damage and delay his progress. Take care - a "bomb-line inspection car" 'returning' to the Transarctica would make it literally explode.

MAPS

There are two maps: the overall map and the detailed map.

THE OVERALL MAP:

This can be accessed in the general quarters, by clicking on the mock-up.
This map is an official plan taken from the Viking Union. However, it is possible that the railway network is not fully re-transcribed.
If you move the mouse above the control panel, it turns into a lens. You may then select any part of the land on the game. The X and Y co-ordinates of the centre of the lens are indicated respectively below and to the right of it.

On the control panel, four action icons are available:
* Detailed map icon.
* An "EXIT" icon which will bring you back to the wagon previously left.
* The wheel which makes it possible to change the direction of the train, without having to pass by the engine.
* The brake.

DESCRIPTION:

- The little blue frames represent towns.
- The skulls symbolise the enemy stores from where the V.U. trains depart.
- The little circuits with two arrows represent workshops. (See chapter "Locations").
- The stippled traces are underground tracks. These tracks have been traced in a straight line and there are very few bends. They make it possible for the trains to go much faster, sometimes doubling their speed. But they are inhabited by the "Mole Men" who often attack the trains. (See the chapter "Events").
- The red dots indicate mines. If they flash, the mines are open: otherwise they are exhausted.
- The Transarctica is symbolised on the map as a small train. If moving, a flashing arrow indicates its direction: otherwise, it is shown as a cross.

THE DETAILED MAP:

Accessible directly from the "map" icon in any wagon, it shows a more detailed section of land, centred on the Transarctica. Apart from the second icon, which makes it possible to return to the overall map, the four action icons are identical to those of the overall map (centred map, inverter of direction and brake).

In order to scroll the map, position the mouse completely to the top, bottom, left or right of the screen.

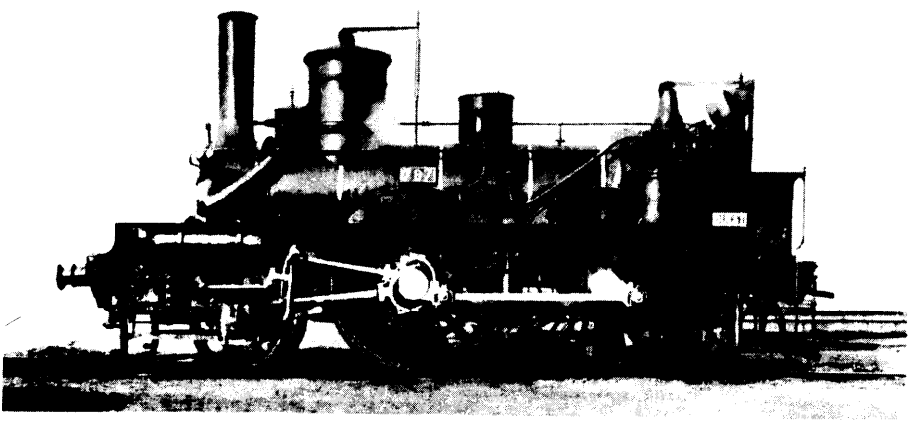
You can also decide the route of your train. Here: simply click at the point where two different train lines meet to open or close junctions. Remember, trains cannot manage acute turns, so most junctions are only accessible from one direction. A closed junction is indicated by a block of colour just above that junction. By cross referencing with the overall map it is easy to plan a route for your train, opening and closing junctions well ahead of its arrival. If you use this method in conjunction with speeded up time (click on clock, see control panel), you can move around the world quite quickly.

Information on cities and mines is available on the detailed map. Click on the various elements, keep the button pressed, and a text will be displayed at the bottom of the image and disappear when you release the button.

Act in the same way if you want to get to know a co-ordinate at any place on the map (1 unit = 70 km).

If mobile elements (enemy trains, wolves, mammoths, nomads) are visible from the observation car, they are indicated on the map and the alert is given in the Transarctica. There are several types of "observation box-wagon" which make it possible to see more or less far. At the start of the game, you don't have any of these in your possession: your field of vision is thus fairly limited. If the elements leave the field of vision, they disappear from the map.

Finally, a destroyed track is symbolised by a large black hole.



MISSILE LAUNCHERS

This wagon is not available at the start of the game. You have to possess at least one missile to use it. The train will stop if a missile is to be fired. Its functioning is fairly simple: all the selections are made on the small control panel.

FIRING ADJUSTMENTS

Two firing adjustments are to be carried out: orientation and distance. Orientation is indicated on the left bar ("N" corresponds to 90', "NE" to 45', etc.). You position it by means of the small buttons alongside this bar. You select distance on the meter by clicking on the figures directly.
With its very powerful infra-red pick-up, the missile is attracted by sources of heat. You thus don't have to be precise down to the last kilometre, but a minimum distance is imposed.

FIRING:

Firing is carried out in two phases: you arm by selecting the left valve, then you fire with the one on the right.
At any time, you can leave this phase of the game by clicking on the "EXIT" icon of the control panel.
Having launched the missile, its course if followed on the map.

WARNING: Missiles should be fired only to destroy enemy trains. It is useless to send it anywhere else. Of course, its target has to be decided beforehand. This is where spies are useful. By knowing your own co-ordinates and those of the target train, and knowing that one unit corresponds to 70 km., you can accurately calculate the optimal values for a successful missile launch.
As the number of enemy trains in the game is limited, a missile which reaches its target will free you from potential aggressors.

EVENTS

Various meetings occur during your journey. Certain things can be seen from the observation box: the alert is then given and the "intruders" are displayed on the detailed map.

NOMADS:

These are travelling merchants who transport very rare and sought-after products: the furnishings of Long Ago.

MAMMOTH HERDS:

It is fairly common to meet them. The result of the hunt will be decided by the number of beaters you have available, that is slaves and soldiers. You do, of course, have to have cattle wagons to transport them.

THE "HORDAS":

These are gigantic packs of starving wolves. They attack trains and cause a great deal of damage to cattle wagons, slaves and soldiers.
You need a strong army to defeat them.

THE UNDERGROUND PEOPLE OR "MOLE MEN":

Their ancestors built the underground railways. In time, they grew to prefer the relative warmth and shelter of the tunnels to the world above. They are cannibals. They attack trains for food and carry off women to breed with. They are badly organised but very strong and numerous and not afraid to die.
A "bomb-line inspection car" will discourage their attacks.

DESTROYED TRACKS:

They will stop the train. In order to repair them, you will need rails. Repair time will depend on your construction capacity, that is the number of slaves; mammoths and cranes you have in your possession.

BRIDGES:

The construction of a bridge requires more means than the repair of a track, but the principle is the same.

SCENARIO POINTS:

These can lead you to discover a particular place, meet such and such a "character" etc.

LOCATIONS

The Transarctica may visit many destinations. Each of them has a particular purpose.

COMMERCIAL TOWNS:

There are towns where mass trading is carried out between trains.

First select the type of transaction: purchase or sale of merchandise. all the products will then be displayed on the screen with their prices (of purchase or sale, according to the previously selected icon) and their quantities. To gain more information on a product, click and keep the button pressed. Then use the "PLUS" or "MINUS" icons to fix the amount of the transaction; quantity and price are displayed at the same time by two meters. To complete the operation, click "OK". The currency used is, of course, the Bak.

WARNINGS:

To purchase a product, you must have sufficient space to store it (that is a goods wagon or tanker, according to the product, and it should be empty, or holding the same type of goods).
There are 15 different products to trade. They vary with local conditions and supply and demand. For these reasons you can gain many baks of lignite by clever trading: always note what a town is selling, at what price and what it has not got - in fact, a notepad and pen will be handy throughout the game.
Once you have bought a certain product in one town, the town will take quite a time to resupply itself with the same product.

INDUSTRIAL TOWNS:

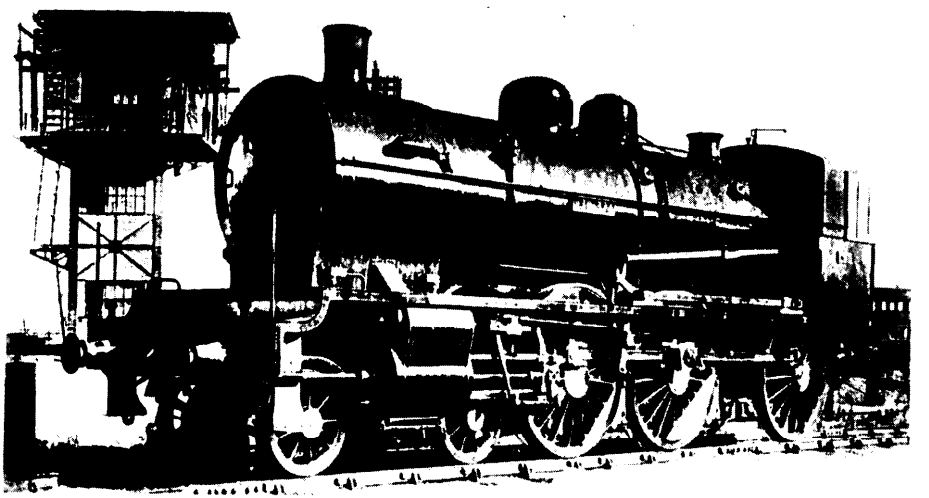
These towns specialize in the manufacture of wagons. The functioning of the menu is identical to that in the commercial towns except that you cannot resell a wagon. There are about twenty different wagons (observation cars, cranes, goods, cattle, tenders etc.) each with a specific function. If you click on one of them, it is a general plan and descriptive text is displayed.

MAMMOTH FAIRS:

Mammoths are very highly valued: they can transport heavy loads and cover hundreds of kilometres at speed. They are used for bridge construction, mine-laying and war (See chapter "Train Combats").
Mammoth fairs are few and far between. You can buy or sell numerous mammals at them. Use "PURCHASE", "SALE", "PLUS", "MINUS" and "OK" for this.
Take care! You must have cattle wagons to transport them.

SLAVE MARKETS:

Slaves are usually captured molemen. Physically very strong; they take part in all heavy work: track repair, bridge construction, coal mining.
The same procedure applies as to the mammoth fairs. "Prison Wagons" are essential for transporting slaves.



GARRISON TOWNS:

This is where soldiers are enrolled: "barracks wagons" are needed for accommodation.
The soldiers are used for war and hunting. They are normally hired by slave merchants or by the local authorities for neighbourhood warfare.
Sometimes, the menu proposes a choice between soldier and spy.
The spies cost nothing; they are mercenaries who, by philosophy, content themselves with living in luxury wagons: so you have to have these wagons in order to be able to enrol spies.
On the other hand, they are prepared to carry out perilous missions. The luxury wagons are equipped with jet wagons. These are used by the spies to move quickly to their observation points: the cockpits of the jets are equipped with ejector seats. Once in place, the spies can then set dynamite on bridges or trucks. (See the chapter "General Quarters").

WORKSHOPS:

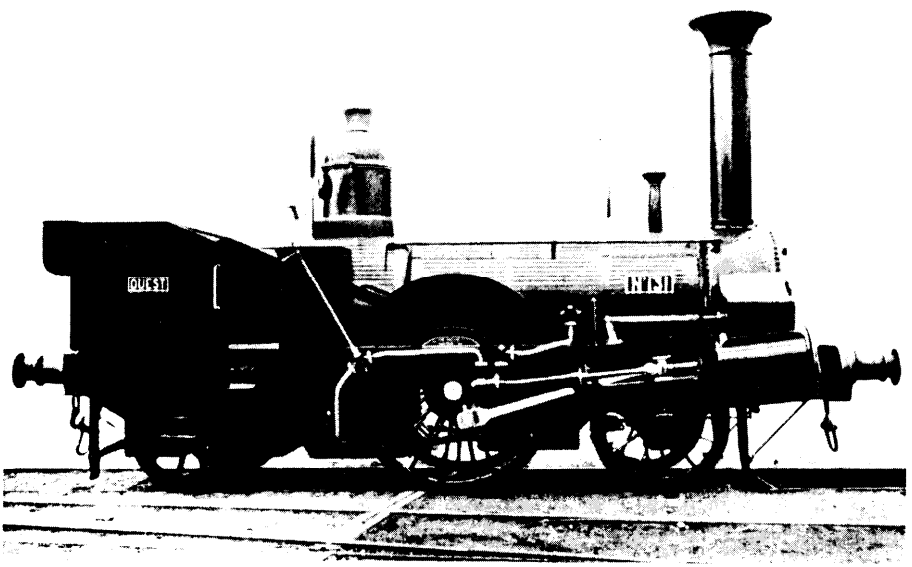
These are a kind of garage for trains. Three actions are possible.
- By selecting the engine shed on the left, you can change the order of your wagons. The order of the wagons is a determining factor in train combat (see chapter: "Train Combat").
- The centre scene allows you to repair wagons as needed. This costs a few baks of coal.
- By clicking on the wagon "cemetery" to the right, you can send wagons to the scrap-yard. This may be useful if you wish to lighten the load of the Transarctica.

MINES:

Mines are either lignite or anthracite. The mines become exhausted after a period of time, as they attract numerous prospectors. The sooner you reach a mine, the more coal you can recover.

The result of your prospecting also depends on the means you can commission: slaves, mammoths, cranes.

POTOI2


OUEST

TRAIN COMBAT

The battle trains of the Viking Union are constantly seeking you out, with the aim of ending your quest by destroying your train. When you meet an enemy, the game passes automatically to the train combat sequence.
If you have de-selected this sequence on the options menu, the result of the battle will be calculated by the computer.
Train combat is a real "War-game" between you and the enemy train managed by the computer. The winner is the one who destroys the military potential of the other train (soldiers, cannon, machine guns).

ENVIRONMENT:

The enemy train is at the top of the screen: yours is at the bottom.
The combat takes place in real time. You can scroll the image by placing the mouse to the right or left of the screen (as for map scrolling).

- The same bar on the control panel, representing all the wagons of the train, is available. Scroll it by clicking on the right and left arrows. Crosses inscribed on the wagons show their destruction rate.(After three crosses, the wagon is destroyed). If the wagon is attacked by enemy soldiers, a triangle, the symbol of the Viking Union, will be displayed on the wagon. If you select a wagon, the image will be centred above.
- Under the bar of the train, there are three icons:
- The brake, which makes it possible to stop or restart the train. The train's forward and backward movements are limited.
- The direction inverter.
- Return to the latest active position.

DEPLOYMENT OF SOLDIERS:

One soldier on the screen represents a group of several soldiers. The soldiers, on departing, are in "barracks-wagons". A control panel then appears. It includes an ARROW, "PLUS" and "MINUS" icons and a NUMBER corresponding to the number of soldiers present in the wagon. If you select the ARROW, all the soldiers will leave the wagon.
If you wish to leave soldiers in the wagon, use the "PLUS" and "MINUS" terminals to set the number of soldiers to be left. The others will remain in place, and the group will be divided in two.

Your soldier is now walking on the screen. If you select him, a control panel more complete than the one before will appear. It includes the same "PLUS" and "MINUS" icons, the NUMBER of soldiers and DIRECTIONS, and a STOP position. If you click on the latter (centre box) the group will stop. If you choose a direction, the group will go towards it. The direction of the group is lit up on the control panel. As seen before, you can separate the group by using the "PLUS" and "MINUS", then selecting the direction. The new group will appear on the screen, other soldiers of the group will remain in place.
In order to cancel a control panel, click anywhere on the screen.

BLOCKING, COMBAT, REGROUPING, ASSAULTS:

A group of soldiers will advance until it meets an obstacle. If it is an enemy group, combat will automatically ensue: The result will be decided by the group's relative strengths.

If it is another group of allied soldiers, the two groups may join forces. For this, click on one of the groups and set direction that will lead to a meeting. The two groups then join.

A soldier stops when in front of the enemy train. Select him and move him on the wagon: the soldier will then go onto the rooves of the wagon, even if the train is moving. He can then move onto the rooves and blow up the wagon by setting dynamite. for this, click on the soldier and his control panel will propose, instead of upwards movement, the setting of dynamite towards the right or left of the soldier. The dynamite will only explode after a certain time, and the countdown will be displayed by flashing. During this period, the "defenders of the train" may be moved up to the dynamite in order to put it out; on the other hand, the "attackers" cannot cross it, as the dynamite will block their passage. Various strategies can be foreseen to "protect" the bomb which has been placed. Dynamite, when it explodes, completely destroys the wagon on which it has been placed and causes the death of all the characters present on or in the wagon. By staying at the end of a wagon, one can place dynamite on the wagon alongside and avoid exploding with it. It is not useful to destroy all the wagons; on the contrary, you risk losing some of your war booty.

The enemy will act in the same way as yourself, in order to fend him off, you in turn have to send soldiers onto the rooves of your own train.

MAMMOTHS:

Mammoths do not move in groups during battle. They move independently and are used to transport soldiers. They are held in the cattle wagons and have to be led out one by one. Separation and regrouping functions as for soldiers. Mammoths move faster than soldiers and can absorb much machine-gun fire.

COMBAT WAGONS: CANNON AND MACHINE GUN:

To use: simply click on the appropriate wagons.
The cannon fires on the wagon facing it. Between each firing, a certain amount of time is needed to reload and prepare to fire again. The firing icon will indicate whether the cannon is operational or not.

Several shells may be necessary to destroy a wagon. The boudoir, the general quarters and the engine are strongly armoured. If you lose one of them, you have lost the battle... and the game! If you destroy the adversary engine, the enemy train can no longer move.

The machine gun fires straight ahead. If the train is moving, it can "sweep" the battle field. Take care not to fire on your own soldiers.

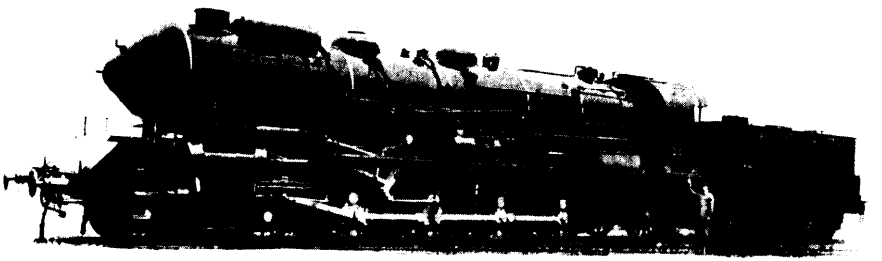
The other wagons have no offensive role in the battle.

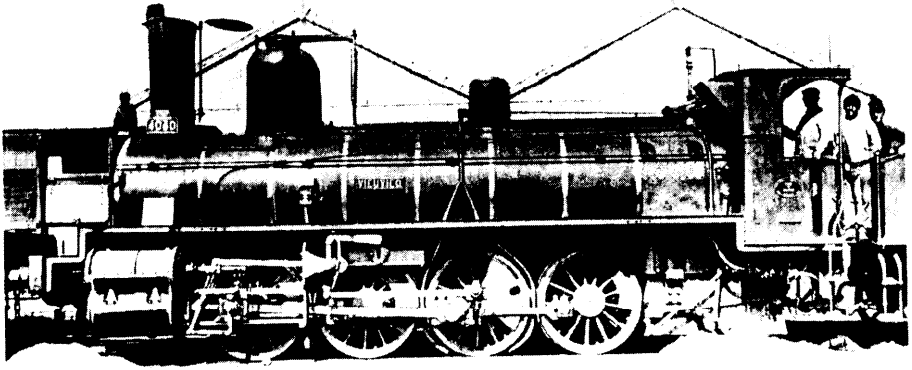
THE BOOTY:

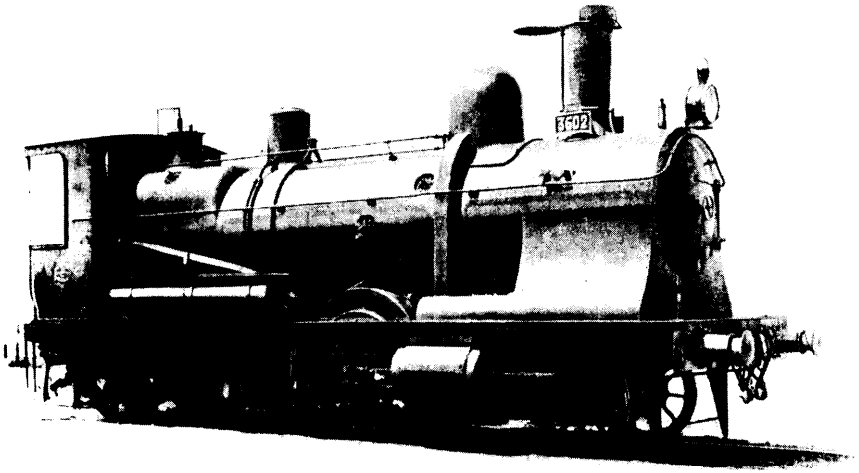
Booty captured depends on the original market value of the train, and the number of wagons left intact. The more quickly and "cleanly" you win, the more you gain. Most of the time, you recover coal and slaves.

DEUTSCHE VERSION

AUTOR:	André ROCQUES
PROGRAMMIERUNG:	Ansdré ROCQUES Louis-Marie ROCQUES Michel PERNOT
GRAFIK:	Jean-Christophe CHARTER Eric GALAND Pascal EINSWEILER
MUSIK:	Fabrice HAUTECLOQUE






3502

Inhalt

Technische Details **Seite 62**
- Laden des Spiels
- Installieren auf Festplatte
- Technische Probleme

Zusammenfassung **Seite 63**

Die Definition **Seite 64**

Die Welt **Seite 64**
- Der Planet Erde
- Die Viking Union
- Der Spieler
- Die Aufgabe
- Das Spiel
- Die Risiken

Spielkontrollen **Seite 66**

Auswahlmenü **Seite 66**

Bedienungstafel **Seite 66**
- Beschreibung

Die Lokomotive **Seite 68**
- Erklärung zur Funktionsweise
- Beschreibung

Lokomotivkontrolle **Seite 70**

Der Privatwaggon **Seite 71**
- Das Inventar
- Spielstand speichern
- Selbstmord

Das Hauptquartier **Seite 72**
- Das Becken
- Die Karte
- Spionage und Sabotage
- Hinweis
- Streckenkontrollwagen

Die Karten **Seite 74**
- Die Gesamtkarte
- Beschreibung
- Die detaillierte Karte

Raketenwerfer **Seite 76**
- Einstellungen vor dem Feuern
- Feuern

Ereignisse **Seite 77**
- Nomaden
- Mammutherden
- Die "Hordas"
- Die "Maulwürfe"
- Zerstörte Strecken
- Brücken
- Szenario-Hinweise

Schauplätze **Seite 78**
- Handelsstädte
- Hinweise
- Industriestädte
- Mammutmärkte
- Sklavenmärkte
- Garnisonsstadt
- Werkstätten
- Minen

Zugkämpfe **Seite 82**
- Umgebung
- Einsatz von Soldaten
- Blockieren, Kämpfen, Neugruppieren, Angreifen
- Mammute
- Kampfwaggons – Kanonen und Maschinengewehre
- Die Beute

TECHNISCHE DETAILS

LADEN DES SPIELS:

- ATARI/AMIGA: Legen Sie die Spieldiskette in das Laufwerk ein, und schalten Sie den Computer ein.
- PC: Nachdem Sie MS-DOS geladen haben, legen Sie die Diskette in Laufwerk A (oder B) ein und tippen dann START.
- MACINTOSH: Klicken Sie das Start-Icon zweimal an, und wählen Sie die Spiel-Option aus dem Befehlsmenü aus.

INSTALLATION AUF FESTPLATTE:

- ATARI: Kopieren Sie alle Files der Diskette in ein Verzeichnis auf Ihrer Festplatte. Nehmen Sie das Start-Programm(START.PRG) aus dem AUTO-File, und kopieren Sie es wie die anderen Files.

  Löschen Sie das AUTO-File auf Ihrer Festplatte, lassen Sie die Diskette im Laufwerk (für den Kopierschutz), und wählen Sie dann mit START.PRG das Start-Programm auf Ihrer Festplatte aus.

- AMIGA: Kopieren Sie alle Files in ein Unterverzeichnis auf Ihrer Festplatte. Starten Sie das Spiel mit T.X., nachdem Sie die Diskette in Laufwerk A eingelegt haben.

- PC: Legen Sie die Diskette in Laufwerk A (oder B) ein, tippen Sie dann INSTALL <Quell-Laufwerkr> <Ziel-Laufwerk> (INSTALL A:C: oder INSTALL B:C: oder INSTALL A:D: oder INSTALL B:D:). Dann erscheinen die nötigen Anweisungen auf dem Bildschirm. Sie müssen jetzt nur noch in das betreffendeUnterverzeichnis gehen und START eintippen, um das Spiel zu starten.

- MACINTOSH: Kopieren Sie alle Files in ein Verzeichnis auf Ihrer Festplatte. Sie können das Spiel von diesem Verzeichnis aus starten, indem Sie START zweimal anklicken.

TECHNISCHE PROBLEME

Besondere Probleme auf dem PC: Das Programm stoppt beim Laden: Vergewissern Sie sich, daß MS-DOS beim Starten des Coputers nicht andere residente Dateien installiert, da dies zuviel Speicherkapazität benötigen würde.

ZUSAMMENFASSUNG

Am 24. Dezember 2022 fand die "Operation Blind" statt, ein wissenschaftliches Experiment mit dramatischen Auswirkungen.

Das "Blind"-Team, geleitet von dem berühmten Professor John Merrick, beabsichtigt, die durch den Treibhauseffekt schwer gezeichnete Welt zu retten. Dieses Experiment sollte durch gleichzeitig anbeiden Polen gezündete, thermo-nukleare Sprengkörper die gefährlichen Sonnenstrahlen abhalten. Dadurch wurden riesige Mengen von Staub und Dunst in die Stratosphäre geschleudert.

Doch die Wissenschaftler hatten sich verkalkuliert. Das Experiment hatte fatale Folgen. Die Welt erfuhr einen fürchterlichen nuklearen Winter. Die Zivilisation wurde unter einer Schnee- und Eisdecke begraben.

Einige Jahrhunderte später schlagen sich die Überlebenden mehr schlecht als recht durch. Die meiste Zeit ihres Lebens verbringen sie in riesigen Zügen, den einzig möglichen Verkehrsmitteln, die sie zu den noch existierenden Städten bringen. Diese Städte, jämmerliche Schatten ihrer selbst, werden nun nur noch als Handels- und Treffpunkte für die großen Züge benutzt.

Die finstere und machtvolle Viking-Union kontrolliert die Züge und das Schienennetz. Sie toleriert keinen Angriff auf ihr gewinnbringendes Monopol. Für sie läßt es sich in der eisbedeckten Welt gut leben.

Sie übernehmen den Part eines Idealisten und begeben sich als Zugführer an Bord der Transarctica. Inspiriert durch uralte Schriften machen Sie sich daran, mehr über die mystische Sonne herauszufinden. Auf Ihren Reisen erfahren Sie von der "Operation Blind" und der "Operation Sun", der Chance, Ihren Lebenstraum zu verwirklichen!

Transarctica kombiniert Abenteuer mit Strategie: Um die Sonne wieder zum Leben zu erwecken, müssen Sie Ihren Zug erfolgreich führen und aufbauen. Zur Bewältigung dieser Aufgabe müssen Sie sich an die vorhandenen Karten halten, Hindernissen ausweichen, Dampfmaschinen kontrollieren und die Kampfzüge der Viking Union verminen, ausspionieren, bekämpfen, aber auch Handel mit ihnen treiben.

Tip: Legen Sie sich Stift und Papier für Notizen bereit.

DIE DEFINITION

Wie jeden Morgen und jeden Abend las ich mir diesen Abschnitt laut vor:

"Sonne: ein Gattungsbegriff. 1. Die Sonne: Ein Himmelskörper, der das Tageslicht produziert. Beispiel: Die Entfernung der Sonne zur Erde. Zur Erweiterung: Eine Sonne: Ein Himmelskörper, der sein eigenes Licht in das Zentralsystem ausstrahlt. 2. Dem Beobachter auf der Erde erscheint sie wie eine leuchtende Scheibe. Die Sonne geht im Osten auf und im Westen unter. 3. Strahlung, Licht und Hitze der Sonne. Zum Beispiel: es ist sonnig, sich vor der Sonne schützen, sich der Sonne aussetzen. Sonnenbrand: Verbrennungen werden durch Sonnenstrahlen erzeugt."

Ich schloß das alte Lexikon, stand auf und öffnete das Fenster des Abteils, blieb dort eine Zeitlang mit geschlossenen Augen stehen, und der Eisregen peitschte gegen mein Gesicht. Ich erinnerte mich daran, als ich zum ersten Mal diesen Text in der verlassenen Bibliothek in Alexandria las. Was für eine Offenbarung! Seit ich nach anderen Schriften über den Mythos der Sonne suche, habe ich eine Menge Probleme mit den "Administratoren", den Vertretern der Eisenbahn, die mich ständig überwachen.

Alles geriet ins Wanken, als ich einen Artikel über das Projekt "Blind" aus dem 21. Jahrhundert entdeckte, der sich auf die "ultimative Rettung der Welt" vor dem Untergang bezog. Ich wurde dann ein "Ambivalent" und erfuhr, daß die "Administratoren" der Viking Union eine Belohnung auf meinen Kopf ausgesetzt hatten.

DIE WELT

DER PLANET ERDE

Dieser Planet ist vollständig zugefroren und von einer undurchdringlichen Wolkenschicht umgeben. Die Sonne ist nicht mehr zu sehen und zu einem mystischen Himmelskörper geworden, was auch aus den alten Schriften hervorgeht, die man fand. Abgesehen von dem Mammut ist der dampfgetriebene Zug das einzige Transportmittel. Kohle ist die Hauptenergiequelle, macht sie es doch möglich, sowohl die Menschen aufzuwärmen als auch die Züge mit Brennstoff zu versorgen.
Es gibt zwei Kohle-Arten: Lignit und Anthrazit.
Lignit wird als Währung benutzt: Es beherrscht sämtliche Transaktionen. Die derzeit am meisten benutzte Währungseinheit ist das "Bak" (100 kg Lignit). Lignit kann auch als Brennstoff benutzt werden. Lignit wird als "Lignit-Geld" bezeichnet.
Anthrazit ist schwerer als Lignit und wird als Brennstoff für dampfgetriebene Züge benutzt.

DIE VIKING UNION

Die Viking Union ist die einzige Eisenbahngesellschaft, die das riesige Netzwerk der Eisenbahn überwacht, das die verschiedenen Städte miteinander verbindet. Die Viking Union wird von den "Administratoren" geleitet und beschäftigt ein riesiges Heer.
Die Viking Union hat keine totalitäre Macht - sie macht keine Geschäfte mit den Regierungen der Städte - aber ihr Monopol über alle Verkehrsmittel gibt ihr eine unangefochtene Authorität. Um sich ihre eisige Monopolstellung zu bewahren, unternimmt die Viking Union jede nur mögliche Anstrengung, und versucht alles, was auch nur im Entferntesten mit der Sonne zu tun hat, ausfindig zu machen und zu zerstören. Sie betrachten Sie als einen "Ambivalenten", also einen Gegner.

DER SPIELER

Sie sind der Führer der "Ambivalenten", jener neugierigen Lebewesen, die alles über den alten Mythos Sonne herausfinden möchten. Sie haben zahlreiche Menschen von Ihrer Idee begeistern können, doch nur einige wenige sind Ihnen in den bewaffneten Kampf gefolgt. Ihr größter Sieg bis jetzt ist der Diebstahl einer der größten Züge der Viking Union, der Transarctica.

DIE AUFGABE

Wir schreiben den ersten Tag des Jahres 2714 (Viking-Kalender)... Zusammen mit einer kleinen Gruppe Männern reisen Sie als Zugführer der Transarctica quer durch die Welt, um Informationen über das mysteriöse Projekt "Blind" zu erhalten und Ihren großen Traum, die Sonne wieder zum Leben zu erwecken, in die Tat umzusetzen.

DAS SPIEL

Um im Spiel erfolgreich vorwärtszukommen, müssen Sie die Größe und Stärke der Transarctica maximieren. Zusätzliche Waggons etc. können mit Lignit-Geld in zahlreichen Industriestädten gekauft werden. Sie erhalten zusätzliches Lignit-Geld, wenn Sie mit Handelsstädten und umherziehenden Nomaden Geschäfte machen, oder wenn Sie Bergbau betreiben. Außerdem müssen Sie die Kampfzüge der Viking Union umgehen und anderen Hindernissen, wie Wölfen, ausweichen: Zusammenkünfte mit Ihren Spionen für den Erhalt von Informationen sind lebenswichtig.

DIE RISIKEN

Die Viking Union wird alles tun, um die Transarctica zu zerstören. Zugkämpfe enden immer mit der Zerstörung eines der beiden Züge.
Auch andere Gefahren bedrohen Sie: Die "Maulwürfe", die "Hordas" oder andere feindselige Tiere.

Zudem bedeutet ein Zug, der auf dem Eis anhalten muß, für die Reisenden den sicheren Tod. Kesselexplosionen, Kohleknappheit und Minenfelder sollten also tunlichst vermieden werden...
...sonst scheint Selbstmord der einzig mögliche Ausweg zu sein.

SPIELKONTROLLEN

Das Spiel wird mit der Maus gesteuert.
Auf der Tastatur entspricht der Zahlenblock (Zahlen von 1 bis 9) den Bewegungen der Maus. Sie können Block um Block durchwandern, indem Sie die Kontrolltaste (CTRL) zusammen mit den Zahlentasten benutzen. Die Return-Taste oder die Shift-Taste (zum Schreiben von Großbuchstaben) ersetzen die linke Maustaste, die ALT-Taste ersetzt die rechte Maustaste. Mit dem Joystick sind natürlich Bewegungen in alle acht Richtungen möglich. Hier erstetzt der Feuerknopf die linke Maustaste, ALT auf der Tastatur die rechte Maustaste.
Pause-Taste: Drücken Sie Taste <P>.
Verlasssen des Spiels: Tippen Sie <CONTROL> X.

AUSWAHLMENÜ

Dieser Bildschirm erscheint nach dem Lade-Bildschirm.
Hier finden Sie die folgenden Optionen:

- Wenn Sie ein neues Spiel starten, können Sie den Schwierigkeitsgrad auswählen.
- Wenn Sie ein gespeichertes Spiel spielen möchten, erhalten Sie Auskunft darüber, in welcher Reihenfolge Sie die Diskette mit dem gesicherten Spielstand und die Spieldiskette in das Laufwerk einlegen müssen.
- Um die aktive Kampfphase der Züge aus dem Spiel zu nehmen, lesen Sie bitte das Kapitel "Zugkampf". Der Computer wird dann das Ergebnis eines Kampfes errechnen.
- Ein- oder Ausschalten derMusik im Spiel, abhängig von Ihrer Hardware

BEDIENUNGSTAFEL

Fast während des ganzen Spiels ist die Bedienungstafel unten auf dem Bildschirm präsent.

BESCHREIBUNG (siehe Skizze)

1. Dieser Balken repräsentiert den Zug mit all seinen Waggons in der richtigen Reihenfolge. Wenn Sie vollständige Informationen über einen Waggon wünschen, klicken Sie ihn an und halten die Taste niedergedrückt. Der Text verschwindet sofort,

wenn Sie die Taste loslassen. Eingravierte Kreuze auf dem Waggon geben die Stärke der Zerstörung an. Bei drei Kreuzen ist der Waggon vollständig zerstört, und nur die Achsen bleiben noch übrig.

2. Diese Pfeile ermöglichen es, den Zugbalken nach rechts oder links zu scrollen, wenn Waggons außerhalb des sichtbaren Rahmens vorhanden sind. Die Transarctica kann bis zu 100 Waggons ziehen.

3. Wenn das Spiel in Pseudo-Echtzeit fortgesetzt wird, gibt diese Uhr die tatsächliche Zeit an. Die Anzahl der verstrichenen Tage erscheint in dem kleinen Rahmen. Wenn Sie die Uhr anklicken, gelangen Sie in die "Zeitraffer-Phase": Die Umdrehung der Nadeln beschleunigt sich, Ereignisse finden schneller statt, die Fortbewegung von Zügen und anderen Charakteren ist beschleunigt. Klicken Sie die Uhr noch einmal an, und Sie spielen wieder in Echt-Zeit.

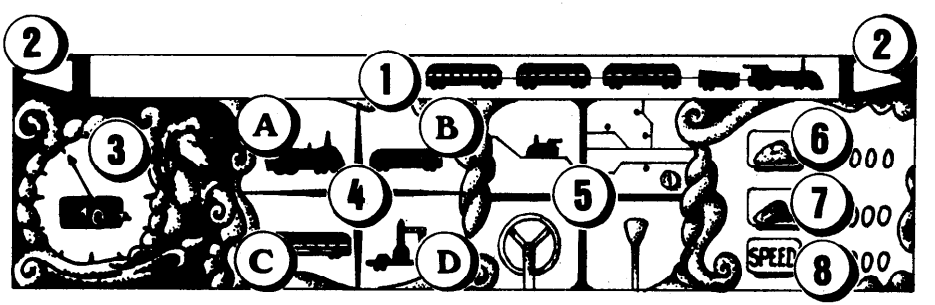
4. Wenn Sie diese Icons anwählen, haben Sie direkten Zugriff auf den jeweils gezeigten Waggon. Das "A"-Icon repräsentiert die Lokomotive, das "B"-Icon den Privatwaggon, das "C"-Icon das Hauptquartier und das "D"-Icon den Raketenwerfer.
Die Icons "A", "B" und "C" sind immer vorhanden, das "D"-Icon wird nur gezeigt, wenn Sie einen Raketenwerfer-Waggon besitzen, der während des Spiels gekauft werden muß.

5. Diese Action-Icons wechseln abhängig von der jeweiligen Spielphase. Wenn Sie in der Lokomotive, dem Hauptquartier oder dem Privatwaggon sind, ist das Karten-Icon das einzige, daß ausgewählt werden kann. Es führt Sie direkt zu der riesigen Gesamtkarte, auf der Sie die Zugrouten festlegen können. Bei anderen Spielphasen werden die Icons später in den entsprechenden Kapiteln erklärt.

6. Diese Zahl repräsentiert die Menge der Lignit-Kohle, die Sie besitzen. Die benutzte Einheit ist das "Bak", dem 100 kg entsprechen. Diese Bezeichnung wurde aus dem Begriff "Pack" hergeleitet, einem derzeit benutzten Behälter, der 10 kg Kohle faßt. Das "Bak", das später entstand, entspricht 10 Packs.
Die Zahl nimmt ab, je mehr Kohle in den Kessel geschaufelt wird. Wenn der Brennstoff als Währungseinheit benutzt wird, verändert sich die Zahl bei jeder Transaktion.

7. Diese Zahl gibt die Menge Athrazit an, die Sie besitzen (in Baks). Anthrazit, das beständiger und brennbarer als Lignit ist, kann nicht als Währung benutzt werden.

8. Gibt die Zuggeschwindigkeit in km/h an.



DIE LOKOMOTIVE

Die Funktionen der Lokomotive entsprechen genau denen der traditionellen Dampflokomotiven.

ERKLÄRUNGEN ZUR FUNKTIONSWEISE

Der Ofen, der mit Kohle betrieben wird, erhitzt das Wasser im Kessel. Wenn 100°C erreicht werden, kocht das Wasser, und der Druck beginnt zu steigen. Um den Zug vorwärts zu bewegen, wird nur ein minimaler Druck benötigt.

Die Geschwindigkeit des Zugs wird durch den Spieler bestimmt und kann an der Position des Reglers abgelesen werden.

Der Energieverbrauch ist abhängig von der Geschwindigkeit und der Größe des Zugs (kinetische Energieformel). Je schneller und größer er ist, desto mehr Energie, sprich Kohle, wird verbraucht.

Bei langsamer Fahrt (niedrige Einstellung des Reglers) können Sie ziemlich hohe Einsparungen machen... Aber das ist alles eine Frage der Strategie und der Wahl, die Sie treffen.

BESCHREIBUNG (siehe Skizze)

1. Der Behälter über dem "Becken" sammelt die Nachrichten vom Funker im Wohnwaggon. Er kommuniziert mit zahlreichen Spionen, die über die ganze Welt verstreut sind. Wenn eine Mitteilung in diesem Behälter vorhanden ist, klicken Sie ihn an: die Information wird dann in einem kleinen Rahmen auf dem unteren Teil des Bildschirms erscheinen. Wenn Sie die Nachricht noch einmal anklicken, verschwindet sie wieder. Eine Glocke erklingt bei jeder neu eintreffenden Nachricht.

2. Der Ofen leuchtet nur dann auf, wenn in ihm Kohle verbrannt wird.

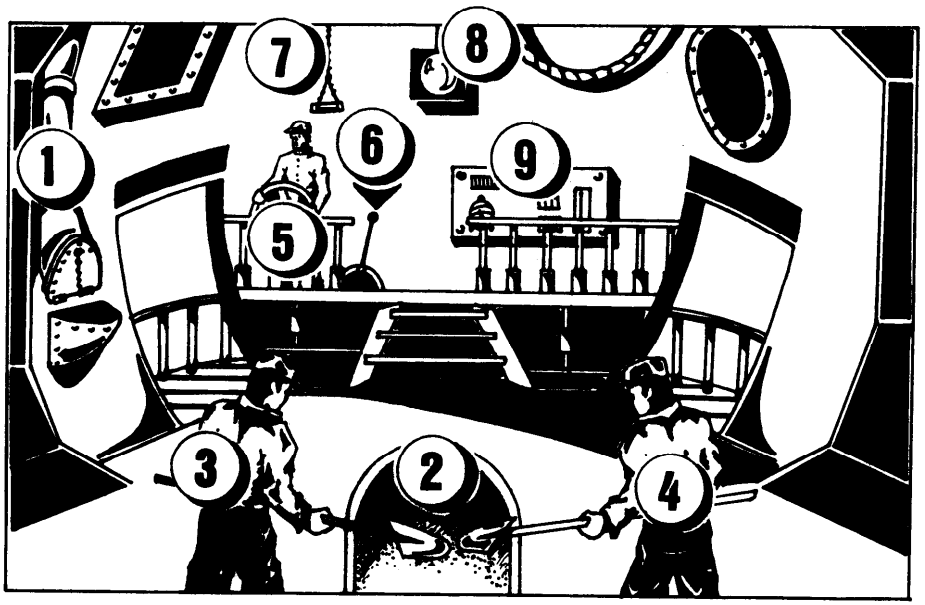
3. Wenn Sie diese Figur einmal anklicken, beginnt sie, das Lignit in den Ofen zu schaufeln. Ein zweites Anklicken beschleunigt das Schaufeln, und ein drittes stoppt die Handlung.
HINWEIS: Es ist nicht notwendig, ständig Kohle in den Ofen zu schaufeln. Ganz im Gegenteil, ein paar Kügelchen können ausreichen, um den Zug für eine ziemlich lange Zeit voranzutreiben. So riskieren Sie auch nicht, daß der Kessel explodiert.

4. Funktioniert nach dem gleichen Prinzip wie oben angeführt, nur daß Anthrazit in denOfen geschaufelt wird.
5. Wenn Sie dieses Steuerrad auswählen, legt der Fahrer die entgegengesetzte Fahrtrichtung ein. Dazu wird der Zug kurz angehalten.

6. Durch Anklicken der Bremse bringen Sie den Zug zum Stehen. Dieses verändert in keiner Weise die Position des Reglers oder irgendwelcher Feuerungshandlungen. Um wieder loszufahren, klicken Sie die Bremse noch einmal an.
7. Der Hebel der traditionellen Zugpfeife.

8. Der Alarm geht los, wenn der Beobachtungswaggon (siehe "Die detaillierte Karte") etwas gesehen hat.

9. Zugriff auf die Lokomotiv-Kontrolle.



LOKOMOTIVKONTROLLE

(siehe Skizze)

A - Dieser Druckmesser mißt den im Kessel entstehenden Druck. Jenseits des roten Querstrichs riskieren Sie eine Explosion.

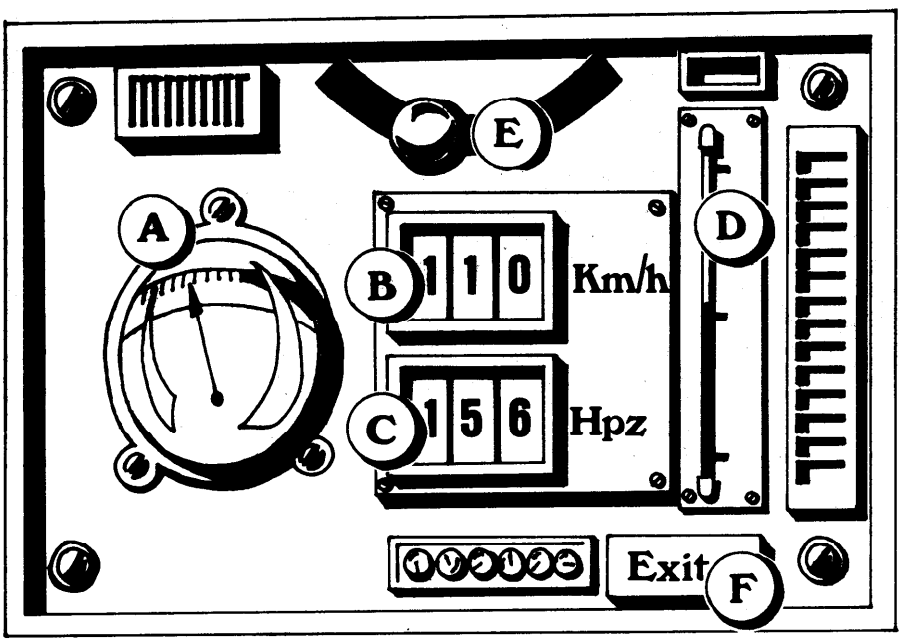
B - Gibt die Geschwindigkeit des Zugs in km/h an.

C - Die Zahlen geben den Druck auf die Kolben an (effektiv übertragene Energie). Dieser Druck hat eine Obergrenze von etwa 300.

D - Das Thermometer gibt die Temperatur im Kessel an.

E - Dieser Regler ist das einzig veränderbare Objekt auf der Tafel. Durch Anklicken einer beliebigen Stelle des Meßinstruments stellen Sie die Position des Reglerknopfes ein, der die Zuggeschwindigkeit wirksam kontrolliert. Befindet sich der Regler ganz links, verringert der Zug seine Geschwindigkeit; befindet sich der Regler ganz recht, erhöht sich die Geschwindigkeit (Höchstgeschwindigkeit: 300 km/h).

F - Wenn Sie diese Taste auswählen, gelangen Sie zurück in die Lokomotive.



DER PRIVATWAGGON ODER "BOUDOIR"

Wie die Lokomotive und das Hauptquartier hat auch dieser Waggon ein "Becken" und ein leuchtendes Warnsignal.

Drei weitere Möglichkeiten werden angeboten:

DAS INVENTAR

Wenn Sie die Person anklicken, die am Schreibtisch sitzt (sein Name ist Kolotov, Ihr Privatsekretär) , erscheint das komplette Inventar der Transarctica.

SPIELSTAND SPEICHERN

Wenn Sie das Buch auf dem Tisch auswählen, können Sie - so oft Sie möchten und zu jeder Zeit - das Spiel abspeichern. Das Programm fragt Sie dann nach einer zuvor formatierten Diskette.

Bei dem Amiga müssen Sie, nachdem Sie die Diskette in das Laufwerk gelegt haben, ein paar Sekunden warten, damit sie gelesen werden kann.

Auf der Festplatte speichern Sie das Spiel direkt im Unterverzeichnis.

SELBSTMORD

Durch Auswählen des Revolvers auf dem Tisch können Sie, indem Sie den Abzug drücken (Maustaste), "Selbstmord begehen" und gelangen so zurück in den Optionen-Bildschirm.

DAS HAUPTQUARTIER

Sie haben vier Möglichkeiten zur Wahl, die auf dem Bildschirm gezeigt werden.

DAS BECKEN (unten links)

Wie in der Lokomotive erhalten Sie verschiedene Informationen beim Auswählen der vorhandenen Nachrichten.

DIE KARTE

Wenn Sie das Modell anklicken, erscheint eine Karte des ganzen Spiels auf dem Bildschirm. Sie können dann einen beliebigen Platzauswählen (siehe "Die Karten").

SPIONIEREN UND SABOTAGE

Sie finden weitere Informationen über Spione in dem Kapitel "Schauplätze" ("Die Kasernen"). Sie können auf dieses Menü zugreifen, indem Sie den Funker auf der linken Seite anklicken. Es gibt zwei Optionen:

OBEN: EINEN SPION AUSSENDEN (funktioniert nur, wenn Sie einen haben). Die Gesamtkarte des ganzen Spiels wird dann gezeigt. Wählen Sie das Gebiet aus, in das Sie einen Spion schicken wollen. Wenn dieses Gebiet einmal erschienen ist, verwandelt sich die Maus in ein kleines Symbol. Setzen Sie den Spion exakt an demOrt ein, den er beobachten soll, also an den Gleisen. (Vergessen Sie nicht, daß die Entfernungen sehr wichtig sind!), klicken Sie den Knopf an. Der Spion wird dann die Transarctica verlassen, um zu seinem Zielort zu reisen. Wenn er wie eine Rakete losschießt, wird seine Reise ziemlich kurz sein.
Wenn er angekommen ist, beginnt er zu observieren und informiert Sie über alles, was er sieht. Um ihn zu entdecken, müssen Sie sich mit dem Zug auf die Suche nach ihm machen. Sie können auch Spione in die Städte schicken, um über deren "Handelsniveau" informiert zu sein. Abgesehen von diesen Ausnahmefällen sollten Spione nur an den Gleisen postiert werden. Die Spione haben eine Ladung Dynamit dabei, um Gleise oder Brücken in die Luft zu jagen.

MITTE: DYNAMIT (steht nur dann zur Verfügung, wenn mindestens ein Spion agiert). Der Teil der Karte, in dem sich der Spion aufhält, erscheint mit einem Auswahl-Icon, um die Sabotage auszuführen. Klicken Sie es an, und der Spion beginnt, das Dynamit auf den Gleisen oder an der Brücke zu plazieren, wo er sich derzeit befindet.

Ein zerstörtes Gleis hält gegnerische Züge für die Zeit auf, die die Reparatur in Anspruch nimmt. Eine eingestürzte Brücke zwingt den Gegner dazu, den Rückzug anzutreten.

Diese Sabotageakte können sehr nützlich sein, wenn Sie von einem stärkeren Zug verfolgt werden. Versuchen Sie dann, dicht an einen Ihrer Spione heranzukommen und die Schienen hinter sich zu sprengen. Sie haben dann Zeit genug zum Fliehen.

HINWEIS

- Manchmal haben diese Aktionen negative Auswirkungen auf Ihr eigenes Fortkommen, wenn Sie z. B. Brücken benutzen wollen, die Sie bereits zerstört haben!

- Spione können eine Dynamit-Operation durchführen. Wenn ein Zug in Ihre Nähe kommt, können Sie sie wieder mit Dynamt beliefern.

- Nur Gleise und Brücken können in die Luft gejagt werden. Es ist unnötig zu versuchen, Städte oder Verstecke des Gegners zu sprengen, auch Schienenenden können nicht zerstört werden.

STRECKENKONTROLLWAGEN

Es gibt kleine Dampfwagen, die sehr schnell sind und die vor oder hinter den Zug geschickt werden können. Sie gelangen durch Anklicken des Characters rechts im Hauptquartier in das Menü.

Sie haben hier zwei Möglichkeiten: Das Aussenden eines einfachen Streckenkontrollwagens und eines Streckenkontrollwagens mit einer Rakete. (Die Raketen sind die gleichen, die auch bei dem Raketenabschußwaggon benutzt werden.) Für die zweite Option müssen Sie im Besitz eines Streckenkontrollwagens und einer Rakete sein, die in bestimmten Handelsstädten gekauft werden kann.

Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, legen Sie die Richtung der Streckenkontrollwagen fest: Entweder vor oder hinter dem Zug. Der Streckenkontrollwagen verläßt dann den Bildschirm, und Sie können ihm folgen, bevor er explodiert. Wenn der Wagen allmählich anhält bevor er explodiert, bedeutet das, daß er nichts auf den Gleisen ausgemacht hat, es sei denn, er ist über ein Minenfeld gefahren, in ein Hindernis, wie z. B. einen gegnerischen Zug oder in eine Barrikade von Barbaren (siehe Kapitel "Die Ereigniss"). Der Einsatz der Streckenkontrollwagen macht es folglich möglich, die Gleise zu kontrollieren. Auf diese Art kann man Gegner früh ausfindig machen, sie angreifen und ihr Fortkommen verzögern. Aber passen Sie auf – ein "Bomben-Streckenkontrollwagen", der zur Transarctica zurückkehrt, läßt die Transarctica explodieren.

DIE KARTEN

Es gibt zwei Karten: die Gesamtkarte und die detaillierte Karte.

DIE GESAMTKARTE

Diese Karte können Sie im Hauptquartier auswählen, indem Sie das Modell anklicken.

Die Karte ist ein offizieller Plan der Viking Union. Es ist jedoch möglich, daß das Schienenwerk nicht vollständig wiedergegeben ist.

Wenn Sie die Maus auf der Kontrolltafel umherbewegen, verwandelt sie sich in eine Lupe. Sie können dann einen beliebigen Landesteil auswählen. Die Koordinatenpunkte X und Y in der Mitte der Lupe sind dementsprechend unterhalb und rechts von ihr angegeben.

Auf der Kontrolltafel sind vier Icons verfügbar:

* Detaillierte-Karte-Icon.

* Ein "EXIT"-Icon, mit dessen Hilfe Sie in den vorher verlassenen Waggon gelangen.

* Das Rad, mit dem Sie die Richtung des Zugs ändern können, ohne in die Lokomotive zu gehen.

* Die Bremse.

BESCHREIBUNG

- Die kleinen blauen Rahmen repräsentieren Städte.
- Die Totenköpfe symbolisieren die gegnerischen Standorte, von denen die Züge der Viking Union abfahren.
- Die kleinen Kreise mit zwei Pfeilen repräsentieren Werkstätten. (siehe Kapitel "Schauplätze").
- Die gestrichelten Linien bedeuten Schienenwege im Untergrund. Diese Strecke ist als eine gerade Linie nachgezeichnet, aber es gibt einige Kurven. Die Strecken im Untergrund machen es den Zügen möglich, sich viel schneller zu bewegen, manchmal sogar ihre Geschwindigkeit zu verdoppeln. Aber sie werden von Agenten bewacht, die oft die Züge angreifen (siehe Kapitel "Die Ereignisse").
- Die roten Punkte stellen Minen dar. Wenn sie aufblinken, sind die Minen offen, anderenfalls sind sie schon erschöpft.

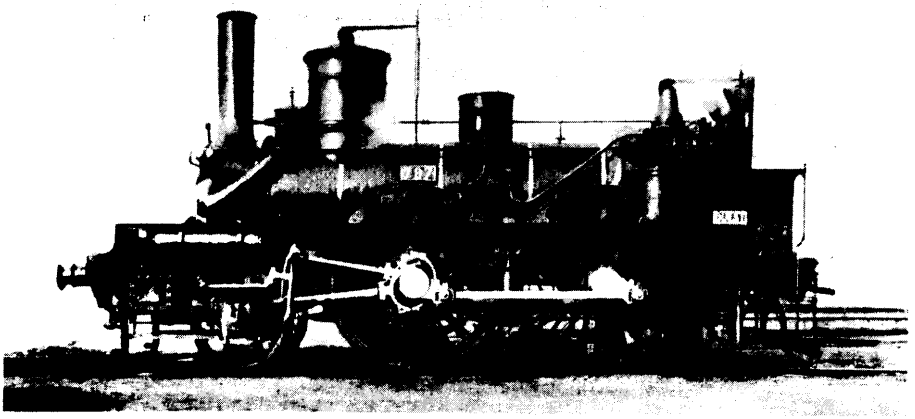
- Die Transarctica wird auf der Karte als ein kleiner Zug symbolisiert. Wenn er sich bewegt, gibt ein aufblinkender Pfeil seine Richtung an, anderenfalls verwandelt er sich in ein Kreuz.

DIE DETAILLIERTE KARTE

Wenn Sie direkt vom "Karten"-Icon auf einen anderen Waggon zugreifen, wird eine noch detailliertere Sektion des Landes gezeigt, das die Transarctica umgibt. Abgesehen von dem zweiten Icon, mit dem Sie in die Gesamtkarte zurückkehren können, sind die vier Icons identisch mit denen auf der Gesamtkarte (zentrierte Karte, Richtungsumkehr und Bremse).
Um die Karte scrollen zu lassen, bewegen Sie die Maus vollständig an den oberen, unteren, linken oder rechten Bildschirmrand.

Sie können auch die Route Ihres Zugs bestimmen. Klicken Sie hier einfach den Punkt an, an dem zwei verschiedene Gleise aufeinandertreffen, so öffnen oder schließen Sie die Gleisanschlüsse. Denken Sie daran, Züge können keine scharfen Kurven bewältigen, also können einige Weichen nur von einer Richtung aus verstellt werden. Eine geschlossene Gleisanschlußstelle wird durch eine farbige Uhr direkt darüber angezeigt. Bei der Benutzung der Gesamtkarte ist es einfach, eine Route für Ihren Zug zu planen, Sie können die Weichen lange vor Ankunft Ihres Zugs stellen. Auf diese Weise können Sie zusammen mit der Zeitraffer-Funktion (Anlicken der Uhr auf der Kontrolltafel) ziemlich schnell "um die Welt" reisen.

Informationen über Städte und Minen bekommen Sie von der detaillierten Karte. Klicken Sie die verschiedenen Objekte einfach an, halten Sie die Maustaste niedergedrückt, und unterhalb des Bildes erscheint ein Text, der wieder verschwindet, sobald Sie die Taste loslassen.
Verfahren Sie in derselben Weise, wenn Sie den Koordinaten-Punkt einer beliebigen Stelle auf der Karte wissen möchten(1 Einheit = 70 km).



Wenn bewegete Objekte (gegnerische Züge, Wölfe, Mammute, Nomaden) vom Beobachtungswaggon entdeckt werden, werden sie auf der Karte gezeigt, und lösen in der Transarctica Alarm aus. Es gibt verschieden Arten von Beobachtungswaggons, mit denen Sie weit oder weniger weit sehen können. Zu Beginn des Spiels haben Sie keine in Ihrem Besitz: Ihr Blickfeld ist daher ziemleich eingeschränkt. Wenn die Objekte das Blickfeld verlassen, verschwinden sie von der Karte.

Eine zerstörte Strecke wird durch ein großes, schwarzes Loch symbolisiert.

RAKETENWERFER

Dieser Waggon steht Ihnen zu Beginn des Spiels nicht zur Verfügung. Sie müssen mindestens eine Rakete besitzen, um ihn zu benutzen. Der Zug hält an, wenn eine Rakete gefeuert wird. Seine Funktionsweise ist relativ einfach: Alle Befehle werden auf der Kontrolltafel durchgeführt.

EINSTELLUNGEN VOR DEM FEUERN

Zwei Möglichkeiten stehen zur Wahl: Ausrichtung und Entfernung. Die Ausrichtung wird auf dem linken Balken angegeben ("N" entspricht 90°, "NE" entspricht 45°, usw.). Sie legen sie mit Hilfe der kleinen Knöpfe neben dem Balken fest. Die Distanz wählen Sie aus, indem Sie auf dem Zähler die Zahlen exakt anklicken.

Mit ihren kraftvollen Infrarot-Sensoren wird die Rakete von Wärmequellen angezogen. Sie müssen die Rakete auf dem letzten Kilometer also nicht präzise ausrichten, aber eine minimale Distanz sollte gewährleistet sein.

FEUERN

Das Feuern wird in zwei Phasen durchgeführt: Sie bewaffnen sich, indem Sie die linke Klappe wählen, und Sie feuern mit der rechten Klappe.
Sie können diese Phase des Spiels jederzeit verlassen, indem Sie das "EXIT"-Icon auf der Kontrolltafel anklicken.
Wenn Sie die Rakete abgeschossen haben, können Sie ihren Weg auf der Karte nachvollziehen.
HINWEIS: Raketen sollten nur zum Abschießen von gegnerischen Zügen genutzt werden. Es ist unnötig, sie auf andere Objekte abzuschießen. Natürlich muß das Ziel der Rakete vorher festgelegt werden. Hier sind Spione hilfreich. Wenn Sie Ihre eigenen Koordinaten und die des Ziel-Zuges kennen und wissen, daß eine Einheit 70 km entspricht, können Sie die optimalen Einstellungen für einen erfolgreichen Raketenabschuß genau kalkulieren.

Da die Anzahl der gegnerischen Züge im Spiel begrenzt ist, wird Sie eine Rakete, die ihr Ziel erreicht von potentiellen Angreifern befreien.

EREIGNISSE

Verschiedene Ereignisse finden auf Ihrer Reise statt. Bestimmte Dinge können Sie vom Beobachtungswaggon aus sehen; das Signal wird dann ertönen, und die Eindringlinge werden auf der detaillierten Karte gezeigt.

NOMADEN

Es gibt reisende Kaufleute, die sehr seltene und begehrte Produkte transportieren: Das Mobiliar von Lang Her.

MAMMUTHERDEN

Sie werden sie ziemlich häufig antreffen. Das Ergebnis der Jagd wird durch die Anzahl der Ihnen zur Verfügung stehenden Treiber, wie Sklaven und Soldaten, entschieden. Sie müssen natürlich Viehwaggons haben, um sie transportieren zu können.

DIE "HORDAS"

Es gibt gigantische hungrige Wolfrudel, die Züge angreifen und Viehwaggons, Sklaven und Soldaten großen Schaden zufügen.
Sie brauchen eine starke Armee, um sie zu bekämpfen.

DIE MENSCHEN IM UNTERGRUND ODER "MAULWÜRFE"

Die Vorfahren dieser Menschen bauten die Untergrundschienen. Mit der Zeit zogen sie die Wärme und den Schutz der Tunnels der oberen Welt vor. Sie sind Kannibalen. Sie greifen Züge an, um Nahrung zu bekommen und entführen Frauen, um sich zu vermehren. Sie sind schlecht organisiert, jedoch sehr stark, zahlreich und haben keine Angst vor dem Tod...
Ein Bomben-Streckenkontrollwagen wird ihre Angriffslust bremsen.

ZERSTÖRTE STRECKEN

Diese stoppen den Zug. Um die Strecken zu reparieren, benötigen Sie Schienen. Die Zeit, die Sie zum Reparieren brauchen, hängt von Ihrer Konstruktions-Kapazität ab (Anzahl der Sklaven, Mammute und Kräne, die sich in Ihrem Besitz befinden).

BRÜCKEN

Für den Bau einer Brücke benötigen Sie mehr Mittel als für die Reparatur einer Strecke, aber das Prinzip ist das gleiche.

SZENARIO-HINWEISE

Diese Hinweise führen Sie zu besonderen Plätzen, die Sie entdecken und wo Sie verschiedene "Charaktere" treffen können.

SCHAUPLÄTZE

Die Transarctica kann viele Reiseziele besuchen. Jedes von ihnen erfüllt einen bestimmten Zweck.

HANDELSSTÄDTE

Es gibt einige Städte, in denen Massenhandel zwischen den Zügen betrieben wird. Wählen Sie zuerst die Art des Handels aus: Kaufen oder Verkaufen von Ware. Alle Produkte werden dann zusammen mit den entsprechenden Preisen und Mengen auf dem Bildschirm gezeigt (Preise für das Kaufen oder Verkaufen, ist abhängig von dem vorher ausgewählten Icon). Um weitere Informationen über ein Produkt zu bekommen, klicken Sie es an und halten die Maustaste gedrückt. Benutzen Sie dann die Icons "PLUS" oder "MINUS", um die Menge festzulegen. Menge und Preis werden gleichzeitig von zwei Zählern angezeigt. Um den Handel perfekt zu machen, klicken Sie "OK" an. Die verwendete Einheit ist natürlich das Bak.

HINWEISE

Um ein Produkt kaufen zu können, müssen Sie genügend Platz zum Lagern haben (abhängig vom Produkt z. B. ein Güter- oder Tankwaggon, und der Waggon sollte leer sein oder die gleiche Art von Gütern beinhalten).

Es gibt 15 verschiedene Handelsgüter. Sie variieren je nach Ort, Versorgungslage bzw. Nachfrage. Deshalb ist es möglich, mit intelligentem Handel ein kleines Bak-Vermögen zu machen. Notieren Sie sich immer, welche Produkte eine Stadt zu welchem Preis verkauft.
Es ist also von Vorteil, Papier und Bleistift bereitzulegen.
Wenn Sie einmal ein bestimmtes Produkt in einer Stadt gekauft haben, wird die Stadt eine ganze Zeit benötigen, um sich selbst wieder mit den gleichen Produkten zu versorgen.

INDUSTRIESTÄDTE

Diese Städte sind spezialisiert auf die Herstellung von Waggons. Die Funktionsweise dieses Menüs ist identisch mit der bei den Handelsstädten, den Wiederverkauf eines Waggons ausgenommen.

Es gibt ca. 20 verschiedene Waggons (Beobachtungswagen, Kräne, Güterwaggons, Viehwaggons, Tender etc.), und jeder hat eine spezielle Funktion. Wenn Sie einen von ihnen anklicken, erscheint ein voller Plan und ein beschreibender Text.

MAMMUTMÄRKTE

Mammute sind sehr wertvoll: Sie können schwere Ladungen über Hunderte von Kilometern schnell transportieren. Sie werden für den Brückenbau, das Legen von Minen und den Kampf gebraucht (siehe Kapitel "Zugkämpfe").

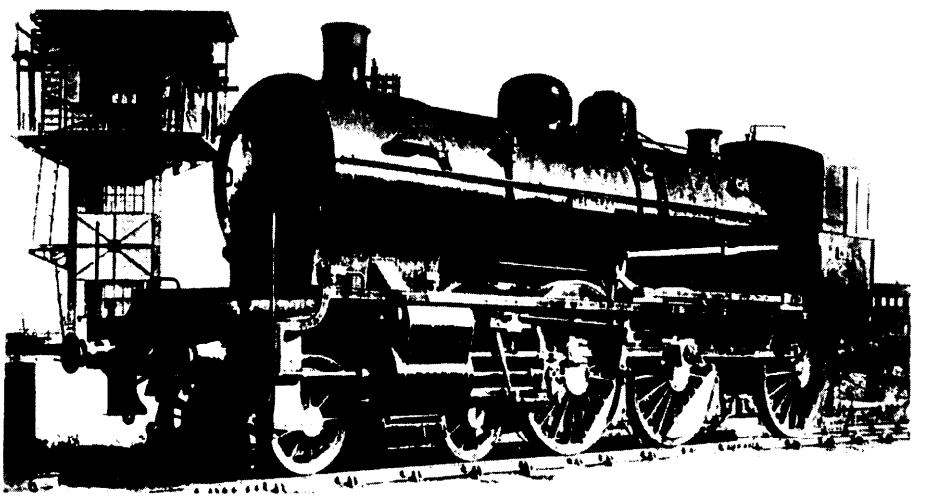
Mammutmärkte sind selten und liegen weit voneinader entfernt. Sie können dort zahlreiche Mammute kaufen oder verkaufen. Benutzen Sie die Icons "KAUFEN", "VERKAUFEN", "PLUS", "MINUS" und "OK" dafür.

Aber achten Sie darauf, daß Sie im Besitz von Viehwaggons sein müssen, um die Mammute transportieren zu können.

SKLAVENMÄRKTE

Sklaven sind normalerweise gefangengenommene Maulwürfe. Sie sind körperlich sehr stark und führen die schweren Arbeiten aus, wie z. B. die Reparatur von Strecken, den Bau von Brücken, den Abbau von Kohle.

Hier wird genauso wie bei den Mammutmärkten verfahren. "Gefängnis-Waggons" sind für den Transport von Sklaven notwendig.



GARNISONSSTADT

Hier werden Soldaten ausgebildet: "Kasernenwaggons" werden für ihre Unterkunft benötigt.

Die Soldaten werden für im Kampf undbei der Jagd eingesetzt. Sie werden normalerweise von Sklavenhändlern oder den Stadtverwaltungen für den Nachbarschaftskrieg vermietet.

Manchmal schlägt das Menü die Wahl zwischen einem Soldaten und einem Spion vor. Die Spione kosten nichts. Diese Art von Söldnern sind zufrieden, wenn sie in Luxuswaggons leben können. Also müssen Sie diese Waggons haben, um Spione aufzunehmen.

Sie sind jedoch darauf spezialisiert, bedrohliche Missionen zu übernehmen. Die Luxuswaggons sind mit Turbinenwaggons ausgerüstet. Sie werden von den Spionen benutzt, um sich schnell zu den Beobachtungspunkten zu bewegen. Die Cockpits der Turbinenwaggons sind mit Schleudersitzen ausgestattet. Wenn sie am Zielort angekommen sind, können Spione Dynamit an Brücken oder Gleisen plazieren (siehe Kapitel "Hauptquartier").

WERKSTÄTTEN

Es gibt eine Art Werkstatt für Züge. Drei verschiedene Handlungen sind möglich:

- Durch Auswahl der Maschinenhalle auf der linken Seite können Sie die Reihenfolge Ihrer Waggons neu bestimmen. Die Reihenfolge der Waggons ist ein wichtiger Faktor bei einem Zugkampf (siehe Kapitel "Zugkämpfe").

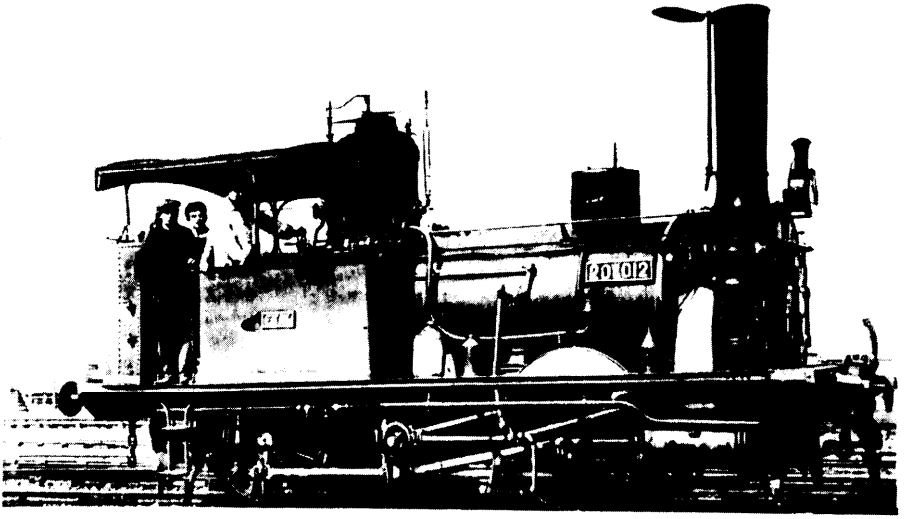
- Im Zentrum der Werkstatt können Sie Waggons reparieren. Daskostet ein paar Baks Kohle.

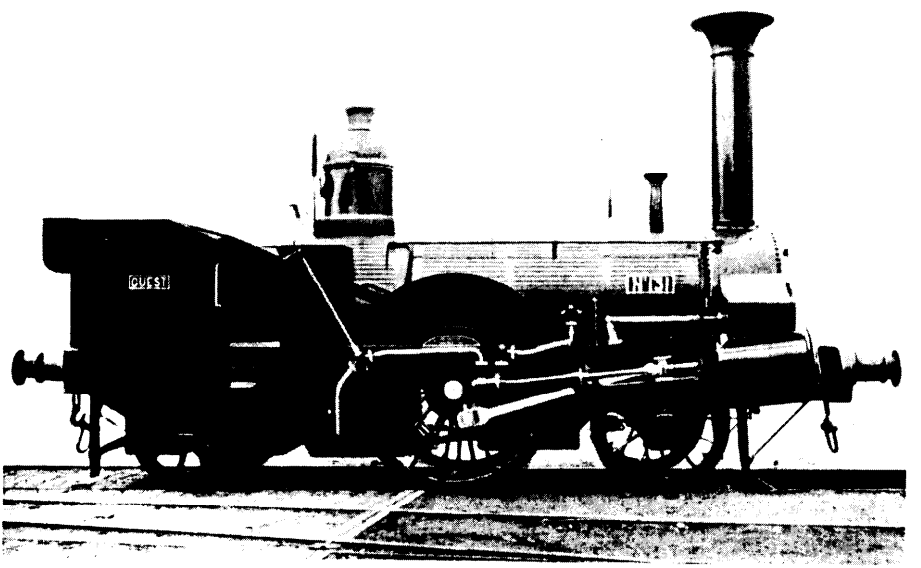
- Indem Sie den "Friedhofswaggon" auf der rechten Seite anklicken, schicken Sie Waggons auf den Schrottplatz. Das kann nützlich sein, wenn Sie das Gewicht der Transarctica verringern möchten.

MINEN

Sie werden Lignit- und Anthrazit-Minen finden. Die Minen erschöpfen sich nach einer gewissen Zeit, da sie unzählige Erzsucher anziehen. Je eher Sie eine Mine erreichen, desto mehr Kohle können Sie abbauen.

Das Ergebnis Ihrer Suche nach Bodenschätzen hängt auch von den Ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln ab, wie Sklaven, Mammuten, Kränen.


P01 012



ZUGKÄMPFE

Die Kampfzüge der Viking Union forschen unentwegt nach Ihnen mit dem Ziel, Ihr Vorhaben zunichte zu machen, indem sie Ihren Zug zerstören. Wenn Sie einen Gegner treffen, gelangt das Spiel automatisch in die Zugkampf-Sequenz.
Wenn Sie diese Sequenz in dem Optionen-Menü abschalten, wird das Ergebnis des Kampfs vom Computer berechnet.
Ein Zugkampf ist eine ernste Auseinandersetzung zwischen Ihnen und dem gegnerischen Zug, der von dem Computer gesteuert wird. Der Sieger ist derjenige, der das militärische Potential des anderen Zugs zerstört hat (Soldaten, Kanonen, Maschinengewehre).

UMGEBUNG

Der gegnerische Zug befindet sich oben auf dem Bildschirm, Ihrer befindet sich unten.

Der Kampf findet in Echtzeit statt. Sie können das Bild scrollen lassen, indem Sie die Maus ganz an den rechten oder linken Bildschirmrand bewegen (wie für das Karten-Scrolling).

Der gleiche Balken auf der Kontrolltafel, der auch alle Waggons des Zugs repräsentiert, steht zur Verfügung. Scrollen Sie ihn, indem Sie den rechten oder linken Pfeil anklicken. Eingravierte Kreuze auf den Waggons geben deren Zerstörungszustand an. (Hat der Waggon mehr als drei Kreuze, ist er zerstört.) Wenn der Waggon von gegnerischen Soldaten angegriffen wird, erscheint ein Dreieck, das Symbol der Viking Union, auf dem Waggon. Wenn Sie einen Waggon auswählen, wird das B i l d oben in der Mitte gezeigt.

Unterhalb des Zugbalkens sind drei verschiedene Icons zu sehen:

- Die Bremse, mit der man den Zug anhalten und wieder starten kann. Die Vor- und Rückwärtsbewegungen des Zugs sind begrenzt.

- Der Richtungsumkehrer.

- Zurück zu der letzten aktiven Position.

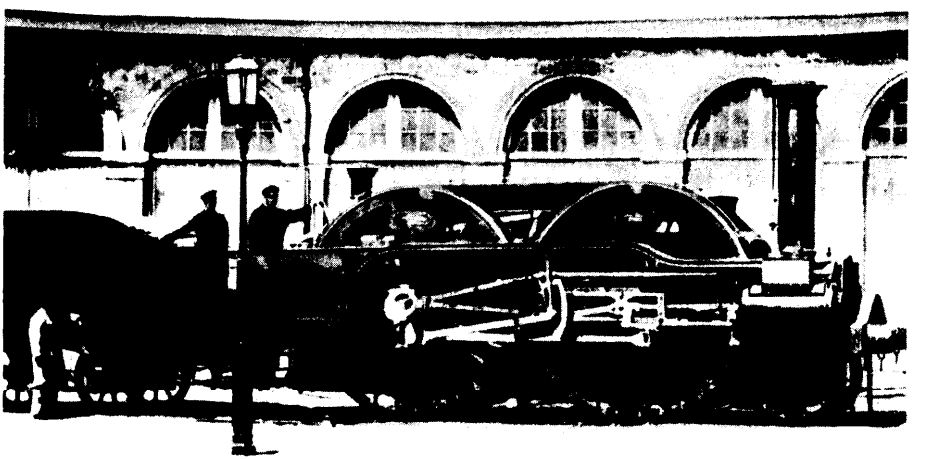
EINSATZ VON SOLDATEN

Ein Soldat auf dem Bildschirm repräsentiert eine Gruppe Soldaten. Die Soldaten befinden sich bei der Abfahrt in den "Kasernenwaggons". Eine Kontrolltafel mit den Icons "PFEIL", "PLUS" und "MINUS" und einer Zahl, die die Anzahl von Soldaten in dem Waggon angibt, erscheint dann. Wenn Sie den Pfeil anklicken, verlassen alle Soldaten den Waggon.

Wenn Sie Soldaten im Waggon lassen möchten, benutzen Sie die "PLUS"- und "MINUS"-Icons, um die Anzahl der Soldaten festzulegen, die Sie im Waggon behalten möchten. Die anderen verlassen den Waggon, und die Gruppe wird in zwei aufgeteilt.

Ihr Soldat läuft jetzt über den Bildschirm. Wenn Sie ihn anklicken, erscheint eine andere Kontrolltafel. Sie beinhaltet die gleichen "PLUS"- und "MINUS"-Icons, die Anzahl der Soldaten, die Richtungen und eine STOP-Position. Wenn Sie die STOP-Position anklicken (Kasten in der Mitte), bleibt die Gruppe stehen. Wenn Sie eine Richtung auswählen, wird sich die Gruppe in die Richtung bewegen. Die Richtung, die die Gruppe einschlägt, blinkt auf der Kontrolltafel auf. Wie oben bereits beschrieben, können Sie die Gruppe trennen, indem Sie "PLUS" und "MINUS" benutzen und die Richtung auswählen. Die neue Gruppe erscheint dann auf dem Bildschirm, die anderen Soldaten der Gruppe verlassen den Platz.

Um eine Kontrolltafel zu entfernen, klicken Sie einfach eine beliebige Stelle auf dem Bildschirm an.



BLOCKIEREN, KÄMPFEN, NEUGRUPPIEREN, ANGREIFEN

Eine Gruppe Soldaten schreitet so lange voran, bis sie auf ein Hindernis trifft. Wenn es sich dabei um eine gegnerische Gruppe handelt, kommt es automatisch zum Kampf. Das Ergebnis hängt davon ab, welche Gruppe stärker ist.

Wenn es eine andere Gruppe verbündeter Soldaten gibt, können sich die beiden Gruppen zu einer Streitkraft verbinden. Für diesen Fall klicken Sie eine der beiden Gruppen an und legen die Richtung fest, die die Gruppen zusammentreffen lassen. Die beiden Gruppen sind dann miteinander verbunden.

Ein Soldat bleibt stehen, wenn er sich vor einem gegnerische Zug befindet. Klicken Sie ihn an, und bewegen Sie ihn auf den Waggon. Der Soldat begibt sich dann auf die Dächer des Waggons, sogar wenn der Zug fährt. Er kann sich dann auf den Dächern bewegen und den Waggon in die Luft sprengen, indem er Dynamit einsetzt. Dazu klicken Sie den Soldaten an, und seine Kontrolltafel erscheint. Anstelle der Aufwärtsbewegungenfinden Sie hier die Möglichkeit, dasDynamit rechts oder links vom Soladeten zu plazieren. Das Dynamit wird nach einer bestimmten Zeit explodieren, und der Countdown wird blinkend angezeigt. Während dieser Zeitspanne können sich die "Verteidiger" des Zugs in die Richtung des Dynamits bewegen, um es zu entfernen. Die "Angreifer" jedoch können es nicht überqueren, da sie nicht über das Dynamit hinwegsteigen können. Hieraus könnenverschiedene Strategien entwickelt werden, um die Bombe zu "schützen". Wenn das Dynamit explodiert, zerstört es den Waggon, auf dem es sich befindet, vollständig und verursacht den Tod aller Passagiere. Indem man sich hinten auf den Waggon stellt, kann man Dynamit auf dem Waggon plazieren und verhindern, daß man mit in die Luft geht. Es ist nicht nützlich, alle Waggons zu zerstören.Ganz im Gegenteil: Sie riskieren, etwas von Ihrer Kriegsbeute zu verlieren.

Der Gegner handelt in der gleichen Weise wie Sie. Um ihn abzuwehren, müssen Sie Soldaten auf die Dächer Ihrer eigenen Züge schicken.

MAMMUTE

Während eines Kampfs bewegen sich Mammute nicht in Gruppen fort. Sie bewegen sich unabhängig voneinander und werden für den Transport von Soldaten benutzt. Sie werden in Viehwaggons gehalten und müssen einzeln aus den Waggons herausgeführt werden. Die Funktionen für die Teilung oder Neugruppierung der Herde sind die gleichen wie für die Soldaten. Mammute bewegen sich schneller als Soldaten und können ziemlich viel Maschinengewehr-Feuer absorbieren.

KAMPFWAGGONS - KANONEN UND MASCHINENGEWEHRE

Klicken Sie einfach die entsprechenden Waggons an.

Die Kanone feuert auf den Waggon, der sich ihr gegenüber befindet. Zwischen jedem Kanonenfeuer benötigt man eine gewisse Zeit für das Nachladen und die Vorbereitung für den nächsten Schuß. Das Feuern-Icon gibt an, ob die Kanone betriebsbereit ist oder nicht.

Man benötigt eine bestimmte Menge Muntition, um einen Waggon zu zerstören. Das Bodoir, das Hauptquartier und die Lokomotive sind schwer bewaffnet. Wenn Sie einen dieser Waggons verlieren, haben Sie den Kampf verloren... und das Spiel! Wenn Sie dagegen die Lokomotive Ihres Widersachers zerstören, kann sich der gegnerische Zug nicht mehr vom Fleck bewegen.

Das Maschinengewehr feuert geradeaus. Wenn der Zug fährt, kann er das Kampffeld "leerfegen". Achten Sie darauf, daß Sie nicht auf Ihre eigenen Soldaten schießen.

Die anderen Waggons befinden sich während des Kampfes nicht in der Offensive.

DIE BEUTE

Eingenommene Beute hängt von dem Marktwert des Zugs ab sowie der Anzahl der intakten Waggons. Je schneller und "sauberer" Sie gewinnen, desto mehr erzielen Sie. Meistens erhalten Sie Kohle und Sklaven.

VIEL GLÜCK AUF DER SUCHE NACH DER SONNE!