

PAR LES CRÉATEURS DE



STREETWARS

CONSTRUCTOR UNDERWORLD

Stratégie temps réel dans l'Amérique des années 30



STUDIO



INFOGRAMES

Avertissement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertiges, troubles de la vision, contractions des yeux ou des muscles, pertes de conscience, troubles de l'orientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo connectable à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Tenez-vous le plus loin possible de l'écran et utilisez de préférence un moniteur de petite taille. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée et ventilée. Nous vous conseillons également de faire une pause de 10 minutes toutes les heures.

STREETWARS

CONSTRUCTOR UNDERWORLD

Table des matières

Introduction	004	Déplacer des objets	020
Configuration requise	004	Les balises policières	020
Installation	005	Les sacs à pot-de-vin	020
Jeu en réseau	006	Les clochards	020
Démarrage rapide	006	Les cadavres	021
Construction de la ville	007	Les bombes	021
Stratégie	007	Les braseros	021
Construction d'un bâtiment ...	008	Choix de vos bâtiments	021
Choix d'un locataire	009	Les bâtiments	023
Les gadgets	009	Les commerces de niveau 1 ...	023
Rénovation des bâtiments ...	010	Les commerces de niveau 2 ...	024
Informations fournies par la zone d'état	012	Les usines	024
Au-dessus de l'écran de jeu ...	012	Les bâtiments utilitaires ...	024
Sous l'écran de jeu	013	Les bâtiments officiels	025
Contrôle des personnages dans le jeu	015	Les bâtiments des indésirables	025
Utilisation de la souris	015	L'usine à gadgets	025
Icones de contrôle des personnages		Les gadgets	027
(communs à tous les personnages) .	016	Votre quartier général	029
Les ouvriers	017	Les icones de la zone d'état ...	030
Les gangsters	017	L'argent	031
Les réparateurs	018	La police	032
Les Cousins	018	Les indésirables	034
Commandes clavier	019	Les icones flottantes	036
		Crédits	037
		Assistance technique	038

STREETWARS

CONSTRUCTOR
UNDERWORLD

Introduction

En Amérique, à l'époque de la Prohibition, le crime organisé se développait de façon spectaculaire. Des "familles" de gangsters s'imposèrent peu à peu dans les villes et se livrèrent une lutte sans merci pour le pouvoir. Les enjeux de cette guerre mafieuse étaient énormes. En prenant le contrôle des salles de jeu, des réseaux de trafic d'alcool et de prostitution ainsi que du racket de protection, vous pourriez amasser très rapidement des fortunes colossales. Mais vous n'étiez jamais tranquille bien longtemps : tout nouvel empire était aussitôt menacé par de nouveaux gangs constitués de voyous sans scrupules prêts à tout pour vous disputer votre territoire.

Votre conquête du pouvoir vous conduira à travers cinq lieux différents. Vous commencerez par vous faire la main dans une banlieue tranquille du nom de Hick Town, puis vous affronterez le climat peu hospitalier de Cripple's Bend avant de vous envoler pour Rangoon, en Birmanie. De là, vous retournerez à Dead Dog Ditch, dans le Sud des États-Unis, pour vous plonger enfin au cœur du gangstérisme le plus dur, à Capitol City. Chaque ville représentera un nouveau défi à relever, puisqu'il faudra que vous vous acquittiez des missions que vous confia le Parrain dans un milieu déjà gangré par la mafia.

Pour parvenir à prendre le contrôle d'une ville aux mains d'autres familles, il vous faudra mener contre elles et contre les autorités une lutte de territoires, terrain par terrain. En vous appuyant sur votre gang d'ouvriers, de gangsters, d'indésirables, de truands et de réparateurs, vous commencerez par construire un quartier général à partir duquel vous développerez un empire qui s'étendra progressivement jusqu'à ce que vous soyez à la tête de la ville toute entière. N'espérez pas atteindre cet objectif en un jour. Cela prend du temps. Vous devrez user de stratégie, d'ingéniosité... et il vous faudra une bonne touche de cruauté. Vous devrez mener une guerre sanglante et impitoyable contre les autres gangs, affronter les descentes de police, et trouver malgré tout le temps de gagner de l'argent.

Configuration requise

Configuration minimum requise :

Windows 95, processeur Pentium 166 Mhz ou plus, 16 Mo de Ram, carte graphique PCI 2 Mo, lecteur de CD-Rom 4 x, 50 Mo d'espace libre sur le disque dur, carte son Soundblaster ou 100% compatible fonctionnant avec DirectX, souris compatible Microsoft, enceintes.

Configuration recommandée :

Windows 95, processeur Pentium 266 Mhz ou plus, 32 Mo de Ram, carte graphique PCI 2 Mo, lecteur de CD-Rom 8 x, 400 Mo d'espace libre sur le disque dur, carte son Soundblaster ou 100% compatible fonctionnant avec DirectX, souris compatible Microsoft, enceintes.



WWW.STREETWARS.COM

STREETWARS

CONSTRUCTOR
UNDERWORLD

Installation

Démarrez Windows 95/98 et insérez le CD-Rom "Street Wars" dans votre lecteur. Notez que si vous avez plus d'un lecteur de CD-Rom installé sur votre ordinateur, vous devrez toujours remettre le CD-Rom dans le même lecteur lors de vos parties suivantes. Si la fonction de Exécution automatique est activée, l'installation se lancera automatiquement. Sinon, allez dans l'Explorateur et lancez le fichier SETUP.EXE qui se trouve à la racine de votre lecteur de CD-Rom, en cliquant dessus.

Pour pouvoir jouer, DirectX doit être installé sur votre système. Si ce n'est pas le cas ou si vous avez une version antérieure à la version 6.0, le programme d'installation vous demandera immédiatement si vous souhaitez effectuer une mise à jour. Vous devez choisir OUI pour continuer.

Sélectionnez la langue dans laquelle vous souhaitez effectuer votre installation, puis cliquez sur OK. Si vous souhaitez modifier ce choix par la suite, vous devrez supprimer la première installation puis relancer le programme d'installation.

Une fois que l'écran de bienvenue s'est affiché, cliquez sur SUIVANT. Le programme vous demande alors de choisir le niveau d'installation que vous souhaitez et l'emplacement où vous voulez l'enregistrer sur le disque dur. L'installation par défaut est l'installation minimum : elle n'utilise que quelques mégaoctets de votre disque dur mais le jeu sera plus lent. Ne retirez pas le CD du lecteur durant la partie car le système de protection du jeu vérifie de temps en temps si le CD d'installation d'origine s'y trouve.

Vous pouvez également choisir les niveaux d'installation MEDIUM ou MAXIMUM selon la case appropriée. Ces deux options nécessitent un espace nettement plus important sur le disque dur. Si vous souhaitez sélectionner un autre disque dur pour installer le jeu, cliquez sur l'icône ESPACE DISQUE. Si vous voulez changer le répertoire dans lequel le jeu est installé, cliquez sur l'icône PARCOURIR. En cliquant sur SUIVANT, vous lancerez alors l'installation.

Lorsque tous les fichiers auront été copiés, vous verrez que des icônes ont été placées dans le dossier /PROGRAM FILES/ STUDIO 3/STREET WARS. On vous demandera alors si vous souhaitez lancer le jeu immédiatement. Cependant, si DirectX a été installé au début de l'opération, vous devrez sans doute redémarrer votre ordinateur avant de pouvoir commencer à jouer.

Au cours de l'installation, des icônes sont placées dans la section PROGRAMMES du MENU DÉMARRER, sous le nom de dossier STREET WARS. Ces icônes vous permettront de lancer le jeu, de consulter un fichier lisez-moi contenant des informations de dernière minute sur le jeu ou de le désinstaller.

Si vous souhaitez désinstaller le jeu de votre ordinateur, choisissez l'option Désinstaller Street Wars contenue dans le dossier MENU DÉMARRER/PROGRAMMES/STREET WARS et suivez les instructions qui s'afficheront à l'écran. Cette opération supprimera le jeu de votre ordinateur. Toutefois, toute partie sauvegardée sera conservée dans le répertoire SAVEGAME, à l'emplacement d'origine de l'installation et pourra être copiée dans une nouvelle installation.

STREETWARS

CONSTRUCTOR
UNDERWORLD

Notez que par la suite, si la fonction Exécution automatique est activée sur votre lecteur de CD-Rom, il suffira d'insérer le CD-Rom Street Wars pour faire apparaître à l'écran une boîte de dialogue vous demandant si vous souhaitez lancer le jeu.

Jeu en réseau

Lors du lancement du jeu, le programme vérifie si le protocole IPX est installé sur votre ordinateur. Si c'est le cas, il autorise l'accès au menu Partie réseau.

Vous devez alors décider si vous souhaitez héberger ou vous joindre à une partie en réseau. Seul l'hôte peut décider de la ville dans laquelle vous allez jouer et du niveau de difficulté de la partie. Vous pouvez également changer le nom sous lequel vous apparaissez pour les autres joueurs en cliquant sur le cadre du milieu ou modifier le titre de la partie (si vous êtes l'hôte) en cliquant sur le cadre de gauche.

Les autres parties susceptibles de vous accueillir apparaîtront en haut de l'écran. Pour vous joindre à l'une d'entre elles, cliquez dessus. Pour héberger une partie, cliquez sur NOUVELLE PARTIE.

Une fois que vous avez choisi de rejoindre ou d'héberger une partie, vous devez attendre que d'autres joueurs se joignent à cette partie. Pendant ce temps, chaque joueur peut décider de la couleur de son équipe (gang). Une fois que d'autres joueurs sont enregistrés, vous pouvez communiquer avec eux en cliquant sur la zone de texte et en tapant un message. Lorsque deux joueurs ou moins ont rejoint la partie, l'hôte peut décider de démarrer la partie. Une fois la partie entamée, aucun joueur ne peut plus se joindre à vous.

Si vous souhaitez envoyer des messages à d'autres joueurs, allez à l'écran "Revoir messages" et cliquez sur l'icône "Envoyer message". Une boîte de dialogue apparaîtra, dans laquelle vous pourrez taper un texte. Ce message sera envoyé par défaut à tous les autres joueurs. Pour envoyer des messages personnels, utilisez les commandes F1...F4 qui permettent de sélectionner ou de sélectionner chacun des joueurs.

Lors d'une partie en réseau, vous n'avez pas de missions spécifiques à accomplir. L'objectif est de déployer toute l'ingéniosité dont vous êtes capable pour évincer les autres joueurs. Au moment de sélectionner la couleur de votre gang, vous pouvez également choisir une ville en cliquant sur le nom correspondant, en bas de l'écran de sélection du gang.

Démarrage rapide

Pendant les premières missions, des textes d'aide s'affichent régulièrement pour vous donner des informations sur les principes du jeu. Des indications supplémentaires vous sont fournies par la souris lorsque vous placez le pointeur sur des icônes. Ces deux modes d'aide peuvent être désactivés à partir de l'écran de contrôle des messages.

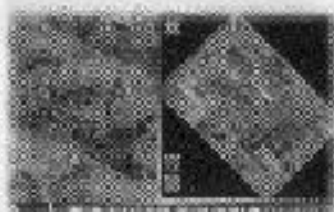
STREETWARS

CONSTRUCTOR UNDERWORLD



Au début de la partie, vous ne disposez que d'un petit terrain constructible, à côté de votre quartier général. Pour en acheter d'autres, cliquez sur cet icône pour afficher l'écran d'achat des terrains.

Utilisez le bouton gauche de la souris pour sélectionner un terrain. Au début, il est plus judicieux de le choisir proche de votre quartier général de façon à ce que vos ouvriers aient le moins de trajet à effectuer. Le prix du terrain est indiqué dans la fenêtre des animations.



Lorsque vous êtes satisfait de votre choix, cliquez sur l'icône Acheter.

Construction de la ville

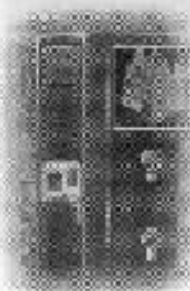
Stratégie



A présent que ce terrain vous appartient, vous allez pouvoir commencer à construire.

Cliquez sur cet icône pour afficher l'écran de sélection d'un bâtiment.

Au début d'une partie, le choix des bâtiments à construire est extrêmement réduit.



En cliquant sur les icônes des types de bâtiments, vous verrez ceux que vous pouvez sélectionner. Les bâtiments qui ne sont pas disponibles sont représentés par un point d'interrogation. Une fois votre choix validé, le bâtiment vous est présenté dans la fenêtre des animations.



L'étape suivante consiste à désigner un emplacement pour ce bâtiment. En amenant le pointeur de la souris sur l'écran de jeu, vous le verrez apparaître sous la forme d'un rectangle, représentant la taille par défaut du terrain sur lequel vous placerez votre bâtiment.

STREETWARS

CONSTRUCTOR UNDERWORLD

La couleur du pointeur change pour indiquer que l'emplacement choisi est possible (bleu) ou non (rouge). Pour valider cet emplacement, cliquez avec le bouton gauche. Pour changer l'orientation de la propriété (déterminée par le portail principal), utilisez l'icône de rotation.

Lorsque vous êtes satisfait de l'orientation, cliquez sur le bouton gauche de la souris. Vous pouvez dès lors modifier la périmètre de la propriété.

Lorsque la taille vous convient, validez la en cliquant une nouvelle fois avec le bouton gauche.

Une fois le périmètre défini, il ne vous reste plus qu'à déterminer l'emplacement du bâtiment lui-même en cliquant une troisième fois avec le bouton gauche de la souris.

Construction d'un bâtiment

Vous pouvez dès lors lancer la construction.

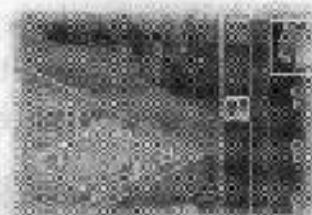
Pour ce faire, vous avez au moins besoin d'un ouvrier. À partir de l'écran de données du bâtiment, cliquez sur l'icône 'Faire venir un ouvrier' sur le site, situé en haut à gauche. Vous pouvez également sélectionner des ouvriers et les orienter de manière à ce qu'ils pénètrent sur la propriété à construire.

Lorsque les ouvriers arrivent sur le chantier, ils se mettent automatiquement à monter un échafaudage et commencent les travaux. Une fois les travaux achevés, l'échafaudage est démonté et le bâtiment apparaît.

Si vous vous apercevez que vos ouvriers ne travaillent pas, vérifiez si vous n'êtes pas en rupture de stock de ressources. Cliquez sur les fondations du bâtiment pour connaître l'état d'avancement des travaux et savoir si des difficultés se présentent.

Lorsque le bâtiment est achevé, un petit icône flottera au-dessus pour indiquer son statut. Ainsi, l'icône 'For rent' indique que vous devez chercher un locataire.

Dès que vous souhaitez obtenir des informations sur une propriété, cliquez sur les fondations et un écran de données apparaîtra.



STREETWARS

CONSTRUCTOR UNDERWORLD

Choix d'un locataire

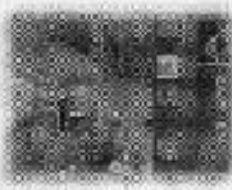


Pour désigner un locataire, faites apparaître l'écran de données d'un bâtiment, puis cliquez sur l'icône Voir locataires possibles pour la propriété. Une nouvelle fenêtre s'affiche pour présenter les différents locataires disponibles. Sélectionnez celui qui vous convient et envoyez-le dans la propriété en cliquant sur l'icône Désigner un locataire.

Le nombre de locataires disponibles s'accroît au fur et à mesure du jeu. Il est particulièrement important d'avoir un choix étendu pour être en mesure de désigner, en fonction de ses caractéristiques, le locataire le plus apte à gérer les affaires de l'établissement.



Les locataires ont trois fonctions : payer un loyer, créer d'autres locataires et créer des ouvriers ou d'autres types de personnages. Au début, votre priorité est d'accroître votre minin d'œuvre.



Pour satisfaire vos besoins en construction à venir, vous devez bâtir une cimenterie, puis une usine à gadgets. Ce bâtiment ultime propose tout un éventail d'appareils et de gadgets essentiels à l'amélioration du standing de vos établissements.

Les gadgets

Pour construire une usine à gadgets, vous devez procéder comme pour un bâtiment normal.

Une fois l'usine bâtie, vous avez intérêt à vous familiariser avec les différents articles qu'elle propose. En cliquant sur les fondations de l'usine, vous ferez apparaître la liste des gadgets ainsi que l'écran de sélection et de fabrication des gadgets.



Les articles disponibles s'affichent dans la colonne de gauche et ceux qui sont en cours de fabrication dans celle de droite.

Cliquez une fois sur un des gadgets de la colonne de gauche pour le mettre en surbrillance, puis cliquez de nouveau pour placer une copie de l'objet dans la colonne de fabrication, à droite. Vous pouvez commander plusieurs articles du même type en cliquant plusieurs fois dessus. L'icône représentant un grand X rouge sert à interrompre la production d'un objet mis en surbrillance.

STREETWARS

CONSTRUCTOR UNDERWORLD

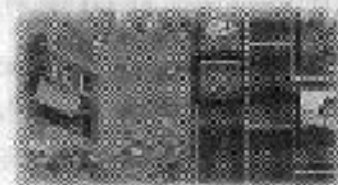
Le nombre de gadgets s'accroît au fur et à mesure du jeu. Ils sont présentés en groupes et représentés à gauche par des icônes numérotées.

Pour fabriquer les gadgets, vous avez besoin au moins d'un ouvrier dans l'usine. Dès qu'un ouvrier arrive, il se met à confectionner les articles mis en attente de fabrication. Plus vous aurez d'ouvriers dans l'usine et plus la vitesse de production sera élevée.



Lorsqu'un gadget est fabriqué, un nombre s'affiche en haut à gauche de l'icône correspondant pour indiquer combien d'objets de ce type vous avez en stock.

L'étape suivante est la livraison du gadget. Sélectionnez l'objet puis amenez le pointeur de la souris sur l'écran de jeu. Celui-ci se transforme pour indiquer que vous souhaitez faire livrer un gadget. Cliquez avec le bouton gauche à l'endroit voulu. Une marque s'affichera et ne disparaîtra qu'une fois le gadget déposé par le livreur.



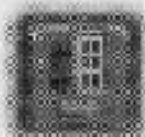
Les gadgets ne peuvent pas être livrés n'importe où. Certains ne peuvent être placés qu'à l'intérieur d'un bâtiment, d'autres sur la sol. Certains gadgets comme les stations de métro ne peuvent être placés que sur les trottoirs.

Si vous essayez de faire livrer un gadget à un emplacement interdit, un message d'avertissement s'affichera à côté du pointeur de la souris et un signal se fera entendre.

Vous devez disposer à présent d'une épicerie et d'une usine à gadgets : il est temps pour vous de penser à rénover un établissement. La rénovation est une opération clé pour progresser dans le jeu. Elle permet de disposer de nouveaux gadgets, de différents types de bâtiments et de locaux d'un niveau plus élevé. C'est une étape essentielle pour mener à bien les missions confiées par le Porrain.

Rénovation des bâtiments

Pour savoir si un bâtiment peut être rénové, activez son écran de données et vérifiez s'il s'y trouve un icône Rénover ce bâtiment. En cliquant sur cet icône, vous saurez de quel gadget vous avez besoin pour une rénovation.

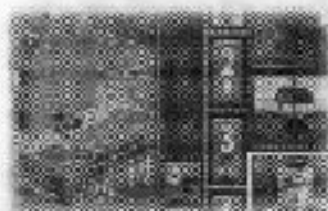


Retournez ensuite à l'usine à gadget pour produire l'objet requis. Si vous voulez rénover plusieurs établissements, il vous faudra fabriquer un gadget pour chacun d'entre eux.

STREETWARS

CONSTRUCTOR UNDERWORLD

Le gadget fabriqué, vous n'avez plus qu'à le faire livrer. Cliquez dessus pour le mettre en surbrillance puis amenez le pointeur de la souris sur les fondations du bâtiment où vous souhaitez le faire livrer, cliquez avec le bouton gauche de la souris et un icône flottant apparaîtra au-dessus du bâtiment.

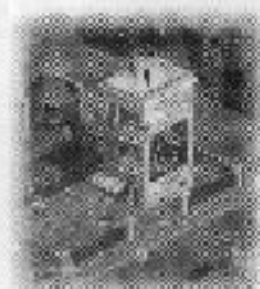


Vous verrez le livreur sortir de l'usine avec le gadget au dessus de la tête, entrer dans le bâtiment puis lâcher l'objet avant de retourner automatiquement à l'usine. Si vous avez placé d'autres icônes flottants, le livreur continuera sa tournée avant de rentrer.

Une fois le gadget en place, et si vous disposez de ressources en quantité suffisante, vous pouvez alors appeler un ouvrier pour réaliser les travaux de rénovation.

L'icône Rénover ce bâtiment vous indique non seulement les gadgets dont vous avez besoin mais aussi les matériaux de construction ainsi que l'argent nécessaires aux travaux.

Lorsque les ouvriers arrivent, ils mettent en place un échafaudage (semblable à celui qu'ils utilisent pour la construction du bâtiment) qu'ils démontent une fois les travaux achevés pour faire apparaître le nouvel établissement.



Tous les bâtiments à caractère commercial peuvent être rénovés deux fois.

Informations fournies par la zone d'état

Au-dessus de l'écran de jeu



- A Solde bancaire actuel. Il se met à clignoter en rouge lorsque vous êtes à découvert.
- B Date actuelle, indiquée en année, mois et jour.
- C Cousins. Cet icône n'apparaît que lorsqu'un Cousin est en ville. En cliquant dessus, vous obtiendrez son écran de données.
- D Cimetière
- E Usine à briques
- F Acierie

Toutes ces usines produisent des ressources indispensables à la construction des bâtiments. Le chiffre qui s'affiche dans chaque fenêtre indique la quantité de ressources dont vous disposez en réserve.

Lorsqu'une lumière rouge se met à clignoter à côté d'une usine, cela signifie que vous êtes en rupture de stock pour les projets de construction en cours. Cette lumière clignotante devient blanche lorsque le stock de l'usine en question a atteint son niveau maximum.

Cliquez sur n'importe quel icône d'usine pour afficher l'écran de données correspondant. Si vous maintenez enfoncée la touche Ctrl tout en cliquant sur un icône, vous arriverez directement à l'usine.

- G Réclamation. Lorsqu'un locataire a une plainte à faire entendre, une tête apparaît sur un fond rouge clignotant. Un chiffre vous indique également le nombre de plaintes en cours.

Cliquez sur cette fenêtre pour faire apparaître l'écran de consultation des réclamations. À partir de là, vous pouvez vous rendre directement à l'endroit d'où émane la réclamation pour savoir de quoi il retourne.

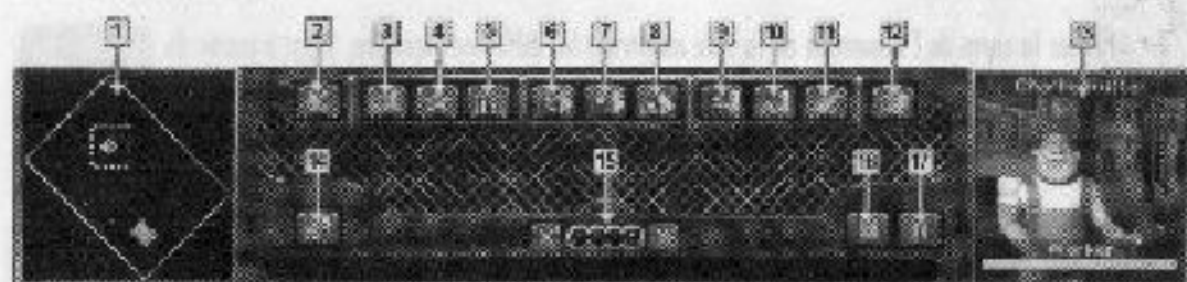
- H Signalement de conflit. Cette fenêtre montre les différents événements en cours en les symbolisant de la façon suivante : un revolver indique qu'un de vos personnages est impliqué dans une bataille, une clôture signale que quelqu'un essaye de s'emparer d'un de vos bâtiments, une petite maison signifie qu'un de vos bâtiments est en train d'être envahi et un petit QG vous avertit que votre quartier général est attaqué.

En cliquant sur cette fenêtre, vous arriverez directement à l'endroit où le dernier conflit ou événement a

- 1 Descente de police. Cette fenêtre indique que la police est en train de faire une descente dans un de vos établissements. Si plusieurs bâtiments sont concernés, un chiffre s'affiche pour signaler le nombre de descentes de police en cours.

En cliquant plusieurs fois sur cette fenêtre, vous pourrez aller tour à tour aux différents lieux où se déroulent les opérations de la police.

Sous l'écran de jeu.



- 1 Carte. Elle représente l'ensemble de la ville où vous vous trouvez et indique les mouvements des personnages et les constructions progressives de chaque gang. Pour vous rendre à un lieu précis de la ville, cliquez avec le bouton gauche sur la carte à l'endroit correspondant. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pour faire défiler rapidement la carte.

En appuyant sur l'icône Montrer carte détaillée, qui fonctionne comme un interrupteur on/off, vous pouvez supprimer les détails de la carte afin de suivre plus clairement les mouvements de tous les personnages au sein de la ville.

Sur la carte, les propriétés vides clignotent, les propriétés endommagées émettent alternativement une lumière claire puis foncée, et les indésirables rôdant dans les rues sont représentés par des points clignotants en déplacement.



- 2 Afficher ou non les détails sur la carte.



- 3 Afficher l'écran de données de votre quartier général.



- 4 Afficher l'écran de données du poste de police.

STREETWARS

CONSTRUCTOR UNDERWORLD

- 5 Afficher l'écran de données de la mairie.



- 6 Afficher l'écran de sélection et de fabrication de l'usine à gadgets. Cette fonction n'est disponible que lorsqu'une usine à gadget a été construite.



- 7 Afficher la carte de l'ensemble de la ville montrant les différents terrains. C'est à partir de cet écran que vous pouvez acheter des terrains pour construire de nouveaux bâtiments.



- 8 Écran de sélection des bâtiments. C'est ici que vous sélectionnerez le type de bâtiment que vous souhaitez construire : commerce, usine ou autre.



- 9 Monitorer tous les personnages que vous contrôlez. Cet écran vous permet de consulter les actions des personnages que vous contrôlez, de former des groupes et de les envoyer à un endroit précis.



- 10 Cet écran présente les établissements que vous possédez et leur situation actuelle. En sélectionnant l'un d'entre eux, vous pouvez vous y rendre directement.



- 11 Consulter les messages qui vous ont été envoyés au cours du jeu. Cet écran comporte également des fonctions qui peuvent être activées ou désactivées, concernant la réception des messages et votre accès au contrôle des messages lors d'une partie en réseau.



- 12 Revoir le topo du Parrain sur la dernière mission et voir où vous en êtes. Une fois que vous avez accompli votre mission, le texte passe du rouge au noir.



13 Fenêtre des animations.



14 Permet de voir ou non l'intérieur des bâtiments. Cette fonction vous permet de visualiser l'intérieur de tous les bâtiments de la ville et de localiser et sélectionner facilement vos personnages.



15 Changer la vitesse du jeu. Cliquez sur les flèches pour accélérer la vitesse du jeu jusqu'à 16 fois la vitesse normale, et cliquez sur le grand X pour restaurer la vitesse de départ. Les lumières, au centre, indiquent la vitesse actuelle. Si elles sont toutes éteintes, le jeu se déroule au rythme normal.



16 Permet de basculer vers l'écran des Sauvegardes et des Options.



17 Permet de suspendre momentanément la partie.

Contrôle des personnages dans le jeu

Utilisation de la souris.

Le bouton gauche de la souris permet de sélectionner les personnages, les bâtiments et les objets ainsi que d'activer les boutons ou les icônes.

Le bouton droit de la souris permet de faire exécuter une fonction/action par le personnage sélectionné. La fonction/action et sa validation dépendent de l'endroit où se trouve le pointeur de la souris - le pointeur de la souris s'anime en effet en fonction du contexte. Ce bouton sert également à quitter tous les écrans de données.

Les fonctions activées par le bouton droit, lorsqu'un personnage ou un groupe de personnages est sélectionné, sont les suivantes :

Si le pointeur se trouve sur l'un de vos bâtiments, cliquer avec le bouton droit ouvrira les personnages sélectionnés dans ce bâtiment.

- Si le pointeur se trouve sur un bâtiment ennemi, l'action dépendra des compétences des personnages sélectionnés.

- Le pointeur de la souris indique l'action la plus pertinente en fonction de la zone ou de l'objet sur lequel il se trouve.

Pour sélectionner un personnage, placez le pointeur sur lui de façon à ce qu'une croix jaune et rouge animée apparaisse à ses pieds puis cliquez avec le bouton gauche.

Une fois le personnage sélectionné, une flèche apparaît au-dessus de sa tête pour indiquer que vous le contrôlez et tous les icônes des différentes fonctions disponibles s'affichent dans la zone d'état, tandis que les informations détaillées sur le personnage sont présentées dans la fenêtre des animations. Le fait de sélectionner un autre personnage ou de cliquer ailleurs sur l'écran annule cette sélection.



Lorsque vous sélectionnez un groupe de personnages, seule la barre d'énergie de celui qui dispose de la plus faible quantité d'énergie s'affiche dans la fenêtre des animations. Pour une sélection de groupe, les seules fonctions disponibles sont : s'arrêter, aller à l'hôpital et annuler la sélection.

Lorsque vous sélectionnez un indésirable qui se trouve dans la rue, vous ne disposez que des fonctions suivantes : interrompre la tâche actuelle, aller à l'emplacement du personnage et annuler la sélection.

Si vous cliquez sur un personnage ennemi, la fenêtre des animations vous indiquera de quel type de personnage il s'agit et de combien d'énergie il dispose.

Icones de contrôle des personnages (communs à tous les personnages)

Interrompre le déplacement du personnage sélectionné.



Envoyer le personnage sélectionné à l'hôpital pour le remettre sur pied (non disponible pour les réparateurs).



Renvoyer le personnage sélectionné au quartier général.



Centrer l'écran de jeu sur le personnage sélectionné.



Annuler la sélection de ce personnage.



Les Ouvriers



Les ouvriers sont les personnages les plus communs de votre famille mais sont indispensables à la création et l'extension de votre empire.

Leurs fonctions principales consistent à construire vos bâtiments, réaliser les travaux de rénovation et faire tourner les usines. Un groupe important d'ouvriers peut s'avérer efficace pour prendre des propriétés ennemies en détruisant les clôtures.

Les ouvriers ne sont pas de bons combattants, même si, en groupes importants, ils sont capables d'opposer une bonne défense face à l'adversaire le plus dangereux. La plupart du temps, ils préfèrent cependant fuir les conflits.

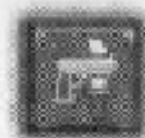
Un groupe d'ouvriers devient d'autant plus efficace que d'autres types de personnages leur sont associés, tels que des gangsters ou des réparateurs. Si vous projetez de vous emparer d'une propriété ennemie, par exemple, il sera particulièrement utile d'envoyer aussi un gangster.

Outre leur fonction principale de bâtisseurs, les ouvriers offrent également l'avantage de pouvoir être convertis dans votre quartier général en gangsters, réparateurs et locataires de niveau 1.

Les Gangsters



Les gangsters sont les personnages les plus importants du jeu. Pour exploiter tout leur potentiel, il est dans votre intérêt de bien connaître leurs talents de tueurs professionnels. Généralement, vous ne disposez pas de gangsters lorsque vous arrivez dans une ville, il vous faut les créer.



Chaque fois qu'un gangster tue quelqu'un, il en retire une certaine expérience qui lui permet, à un certain stade, de disposer d'armes plus sophistiquées. Sélectionnez un gangster et cliquez sur l'icône des armes pour voir si vous pourrez passer à un niveau supérieur.

Dans la première ville, les gangsters sont d'abord armés de revolvers. Dans les autres villes, ils commencent toujours avec un couteau et ne peuvent disposer d'armes plus puissantes que si leur expérience s'accroît.

Les gangsters peuvent également assurer la sécurité des propriétés. Placez un gangster sur une de vos propriétés et il la défendra activement contre les intrus. De même, lorsqu'ils se trouvent sur une rue marquée comme étant votre territoire (c'est-à-dire marquée de la couleur de votre gang par les braseras), les gangsters réagissant de manière plus agressive envers les personnages ennemis.

STREETWARS

CONSTRUCTOR
UNDERWORLD

Les réparateurs

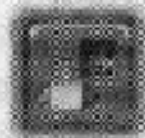
Les réparateurs réalisent des tâches essentielles dans le jeu, telles que réparer des propriétés et détruire des bâtiments et des objets. Ils sont également très pratiques lors de combats.



Pour qu'un réparateur procède à une réparation automatique des propriétés qui vous appartiennent sur un terrain, sélectionnez-le, cliquez sur l'icone appropriée de la zone d'état puis sélectionnez le terrain où vous souhaitez l'envoyer. Le réparateur se rendra automatiquement dans chacune de vos propriétés sur le terrain et effectuera les réparations nécessaires. Vous pouvez aussi envoyer un réparateur à une propriété en particulier si elle nécessite une réparation spéciale.



Pour détruire une propriété ou un objet qui vous appartient, sélectionnez le réparateur, cliquez sur l'icone appropriée et sélectionnez les fondations du bâtiment ou la base de l'objet en question.



Les Cousins

Les Cousins sont tous des parents proches du Parrain.

Vous serez parfois averti par le Parrain de l'arrivée d'un Cousin, venu pour une mission spéciale ou juste pour prendre un peu de bon temps.

Vous devrez le traiter comme un membre de votre propre famille et veiller à ce que son séjour se passe au mieux.



Commandes clavier

- Touches directionnelles** Elles permettent au joueur de faire défiler l'écran de jeu de la même façon que la souris. Les touches haut et bas servent également à faire défiler les listes pourvuues d'une barre de défilement à l'intérieur des écrans de données.
- TAB -** Permet d'aller à l'écran d'achat des terrains.
- RETOUR -** Affiche l'écran de données du quartier général.
- F1-F12 -** Permet de sélectionner des groupes de personnages préalablement définis. Si vous êtes à l'intérieur d'un bâtiment et que vous appuyez sur une touche correspondant à un groupe défini, cela le re-sélectionnera et l'enverra à la propriété où vous vous trouvez.
- MAJ F1-F12 -** Permet de réunir plusieurs groupes d'hommes.
- CTRL F1-F12 -** Permet de désigner/annuler des groupes de personnages selon que des personnages sont déjà sélectionnés ou non.
- ECHAP -** Permet de sortir de l'écran courant ou de quitter le jeu.
- PgPr -** Permet d'augmenter la vitesse du jeu chaque fois que vous enfoncez la touche (jusqu'à seize fois). La vitesse du jeu est représentée par des points lumineux.
- PgSv -** Permet de restaurer la vitesse normale du jeu lorsqu'elle a été augmentée.
- d -** Permet de choisir entre DETRUIRE BATIMENT/OBJET lorsqu'un réparateur est sélectionné.
- h -** Permet de choisir entre montrer ou cacher l'intérieur des bâtiments.
- p or P -** Pause/Réprendre.
- s -** Permet d'arrêter tout personnage sélectionné en déplacement. Cette fonction s'applique également à un groupe de personnages.
- TOUCHE CTRL -** Si vous cliquez sur les icônes du QG, des usines, de la mairie ou du poste de police, tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée, vous irez directement à l'emplacement du bâtiment en question, mais pas à l'intérieur. Si vous maintenez cette touche enfoncée tout en cliquant sur des personnages à l'écran, vous les intégrerez ou les supprimerez de la sélection en cours.

Déplacer des objets

Pour ramasser un objet, sélectionnez un personnage, amenez le pointeur de la souris sur l'objet en question, puis cliquez avec le bouton gauche. Une fois que le personnage se met en marche avec l'objet sur la tête, il ne le lâchera qu'arrivé à destination - à moins que vous ne cliquiez sur l'icône S'arrêter ou que vous n'appuyiez sur la touche S.



Les balises policières

Les balises sont conservées aux stations de police.

Lorsqu'une balise est placée sur un trottoir, un policier patrouillera autour du terrain correspondant. Si elle est déposée à l'intérieur d'un bâtiment, cela signifie qu'un policier va garder la propriété et si elle est placée à un autre endroit, le policier patrouillera dans un périmètre délimité autour de la balise. Si une balise est remise à la mairie ou au poste de police, le policier cessera de monter la garde et vous arrêterez immédiatement de payer les frais correspondant à ce service.



Vous ne pouvez pas déplacer les balises livrées par autorisation de la mairie. Elles restent en place pour une période délimitée, en fonction de la raison ayant déterminé leur installation.

Les sacs à pot-de-vin

Ces sacs sont remplis à partir de l'écran de données de votre QQ puis placés à l'extérieur de la porte d'entrée. Ils contiennent une somme d'argent variable, que vous pouvez vérifier en cliquant dessus. Chaque fois que vous cliquez sur l'icône Pot-de-vin, vous rajoutez 2000 \$ dans le sac, jusqu'à atteindre un maximum de 20 000 \$.



En livrant un sac à pot-de-vin à la mairie, vous augmentez le nombre de balises policières à votre disposition. Vous pouvez aussi donner un pot-de-vin à vos adversaires pour obtenir une trêve momentanée.



Les clochards

Après les avoir assommés, ramassez-les et emmenez-les dans l'un de vos établissements. Une fois qu'ils se seront bien amusés, ils iront essayer tous les autres établissements vous appartenant sur le terrain. Mais attention, vous devez les avoir emmenés au préalable dans un établissement dont vous êtes propriétaire.



Les cadavres



Les cadavres sont gênants et risquent d'attirer l'attention de la police. Pour ne pas laisser de preuves derrière vous, déposez-les au cimetière, en veillant à ne pas trop le surcharger.

Les bombes



Si vous vous apercevez qu'une bombe a été déposée dans l'une de vos propriétés, ramassez-la et placez-la ailleurs de manière à ce qu'elle endommage un bâtiment ennemi plutôt que l'un des vôtres.

Les braseros



À mesure que vos activités se développeront, vous disposerez d'un plus grand nombre de braseros (des boîtes inflammables) stockées dans votre quartier général. Placez ces braseros pour marquer votre territoire. Lorsqu'un brasero est lâché à un endroit, le sol prend la couleur de votre gang et dès lors, vos gangsters déploieront toute l'agressivité dont ils sont capables pour défendre cette zone.

Choix de vos bâtiments



Si vous souhaitez construire un nouveau bâtiment, allez à l'écran de l'agent immobilier, lequel vous présentera tous les types de propriétés disponibles dans le jeu.

À début, vous n'aurez qu'un choix limité, mais celui-ci s'étendra à mesure que vous progresserez dans le jeu. Cliquez sur un icône type de bâtiment pour afficher la liste des propriétés disponibles. Un point d'interrogation indique que d'autres types de bâtiments existent mais que l'accès vous en est interdit pour le moment.

Vous disposerez donc d'un plus grand choix de propriétés en avançant dans le jeu mais, dans le cas des indésirables, vous pouvez également vous emparer d'un bâtiment appartenant à un gang rival. Pensez à vérifier régulièrement la liste des bâtiments disponibles : de nombreux événements sont susceptibles de la rallonger.

STREETWARS

CONSTRUCTOR
UNDERWORLD

Pensez à agrandir l'icône pour voir l'ensemble des informations concernant une propriété sélectionnée.

Les usines. Ce type de bâtiment produit tous les matériaux nécessaires à la construction des autres bâtiments du jeu.

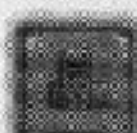
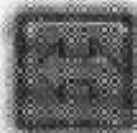
Les commerces de niveau 1. Ce sont les établissements les plus communs du jeu.

Les commerces de niveau 2. À mesure que vous avancerez dans le jeu, vous disposerez d'établissements d'un standing plus élevé.

Les bâtiments utilitaires.

Les bâtiments des indésirables.

Permet de changer l'orientation du portail d'entrée de la propriété que vous allez construire.



STREETWARS

CONSTRUCTOR UNDERWORLD

Les Bâtiments

Commerces de niveau 1



Soupe populaire



Cantine



Restaurant



Débit de boisson



Brasserie



Distillerie



Peep Show



Maison close



Cabaret



Charlatan



Toubib



Clinique



Fabricant de cercueils



Entrepreneur



Pompes funébres



Foyer de sans-abri



Pension



Hôtel de luxe

Soupe populaire.

Cet établissement peut être renové pour devenir une cantine puis un restaurant.

Débit de boisson.

Cet établissement peut être renové pour devenir une brasserie puis une distillerie.

Peep Show.

Cet établissement peut être renové pour devenir une maison close puis un cabaret.

Charlatan.

Cet établissement peut être renové pour devenir le cabinet d'un toubib puis une clinique.

Fabricant de cercueils.

Cet établissement peut être renové pour devenir celui d'un entrepreneur puis des pompes funébres.

Foyer de sans-abri.

Cet établissement peut être renové pour devenir une pension puis un hôtel de luxe.

STREETWARS

CONSTRUCTOR UNDERWORLD

Commerces de niveau 2

Croche.

Cet établissement peut être rénové pour devenir un petit ciné puis un cinéma.



Croche



Petit ciné



Cinéma

Pisse-copie.

Cet établissement peut être rénové pour devenir une imprimerie puis un journal.



Pisse copie



Imprimerie



Journal

Saloon.

Cet établissement peut être rénové pour devenir une taverne puis un night-club.



Saloon



Taverne



Nightclub

Tripot.

Cet établissement peut être rénové pour devenir un bookmaker puis un casino.



Tripot



Bookmaker



Casino

Usines



Cimenterie



Usine à briques



Alerie

Bâtiments utilitaires



Usine à gadgets



Hôpital



Cimetiére



Prison

STREETWARS

CONSTRUCTOR UNDERWORLD

Bâtiments officiels



Mairie



Poste de police

Bâtiments des indésirables



Salle de billard,
Maison des
truands



Vieille église
Maison du
prêtre



Prison hantée
Maison des
fantômes



Bar à strip-tease,
Maison de Marilou
la prostituée



Abattoir,
Maison de Bruto
le psychopathe



Entrepôt de ferraille
Maison de Junior
'Le Saboteur'

L'usine à gadgets

L'usine à gadgets propose une grande variété d'articles que vous pourrez placer à l'intérieur ou à l'extérieur de vos propriétés.



Lors de votre première visite à l'usine à gadgets prenez le temps nécessaire pour vous familiariser avec son fonctionnement. Pour cela, le meilleur moyen est de fabriquer un gadget et de le livrer.

Il y a quatre zones de contrôle sur l'écran de données de l'usine à gadgets. La zone la plus à gauche permet de lancer la fabrication des objets et d'activer les commandes générales de l'écran de données. À côté se trouve la colonne des commandes nécessaires pour parcourir les listes de gadgets au moyen d'icônes numérotées. Ces icônes permettent d'afficher les différents groupes de gadgets que vous pouvez fabriquer ainsi que les commandes générales de l'écran de données.

La colonne suivante vous présente tous les gadgets que vous pouvez fabriquer et faire livrer à un moment donné. La colonne la plus à droite vous montre les objets en attente de fabrication ainsi que ceux qui sont en train d'être fabriqués.

STREETWARS

CONSTRUCTOR UNDERWORLD

Pour fabriquer un gadget, cliquez une fois sur le gadget en question dans la colonne de gauche pour le mettre en surbrillance. Le nombre dans le coin supérieur gauche vous indique combien vous avez de gadgets en stock. La partie supérieure de l'écran de données vous indique la nature du gadget et son coût de fabrication. En dessous, vous saurez si l'objet est en attente de fabrication par les ouvriers.

En cliquant une seconde fois sur l'icône du gadget, vous placez une copie de l'objet dans la chaîne de production (colonne de droite), en attente de fabrication. Un second numéro apparaît alors dans le coin supérieur droit de l'icône principal du gadget, vous indiquant le nombre d'articles en attente de fabrication.

Vous avez besoin au moins d'un ouvrier dans l'usine pour démarrer la fabrication. Vous pouvez soit cliquer sur l'icône Faire venir un ouvrier dispo dans le coin supérieur gauche de l'écran de données ou rassembler des ouvriers à l'extérieur et les envoyer à l'usine. Plus vous disposerez d'ouvriers et plus votre rythme de production sera rapide.

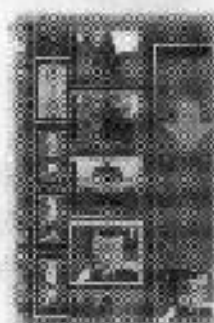
Lorsque le gadget que vous avez choisi est fabriqué, un numéro dans le coin supérieur gauche de l'icône vous indique le nombre de gadgets de ce type dont vous disposez. Vous pouvez dès lors faire livrer le gadget.

Pour livrer un gadget, vérifiez que l'icône du gadget est en surbrillance et déplacez le pointeur de la souris vers l'écran de jeu. Le pointeur se transforme alors en engrenages ce qui signifie que vous pouvez alors envoyer le livreur déposer le gadget sélectionné. Cliquez ensuite avec le bouton gauche à l'endroit où vous voulez placer le gadget. Une marque apparaîtra alors à cet endroit jusqu'à ce que le livreur ait déposé le gadget.

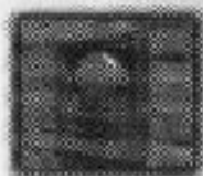
Si vous allez à l'écran de données d'un bâtiment où la livraison d'un gadget est attendue, vous pouvez cliquer sur l'icône d'information gadget afin de savoir ce qui va être livré et les gadgets qui ont déjà été installés. Notez bien que la plupart des gadgets se détériorent au fur et à mesure de leur utilisation et qu'il est essentiel de vérifier leur état d'usage régulièrement.

Les gadgets ne peuvent pas être placés n'importe où sur la carte. Les gadgets internes sont exclusivement conçus pour être installés dans un bâtiment, les gadgets externes ne pouvant être placés qu'à l'extérieur des propriétés, et d'autres gadgets, tels les stations de métro, ne doivent être installés que sur les trottoirs qui entourent les terrains.

Si vous essayez de faire livrer un gadget à un emplacement interdit, un message d'avertissement clignotera à côté du pointeur de la souris et un signal sonore retentira.



Liste des Gadgets

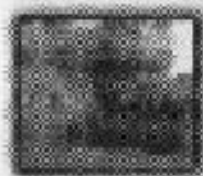


Alarme. Si la présence croissante d'indésirables autour de vos propriétés vous inquiète, protégez-vous avec une bonne alarme.



Station de métro. Le métro est assurément le moyen le plus rapide pour faire déplacer vos personnages dans la ville. Vous ne pouvez installer qu'une

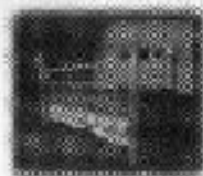
station de métro par terrain et seule une station vous appartenant peut être utilisée par vos personnages. Les personnages transportant un objet ou les indésirables ne peuvent pas emprunter le métro.



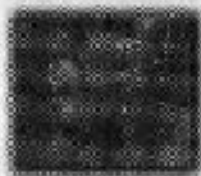
Les feuillus. Très utiles pour dissimuler vos activités clandestines à la police, et pour cacher les endevres qui jonchent vos propriétés.



Les conifères. Ils offrent le même avantage que les feuillus, à la différence qu'ils peuvent être plantés en groupes plus denses, tout en offrant une protection moins grande.



Lit 'king size'. Pensez à installer ce type de lit lorsque vous souhaitez que vos locataires augmentent leur rythme de reproduction.



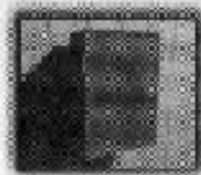
Chasse-fantômes. Si votre quartier est hanté par des fantômes, installez cet appareil qui propulsera un produit anti-ectoplasmique dont les fantômes ont horreur et qu'ils évitent à tout prix. Vous ne pouvez pas installer un chasse-fantômes préventivement. Il faudra attendre qu'une propriété soit hantée par un fantôme ou par ses semblables.



Sortie de secours. Pensez à installer une porte de secours sur vos propriétés pour que vos locataires puissent s'enfuir rapidement en cas de problème.



Piège à cafards. Rien de plus détestable qu'une propriété vide qui devient un véritable nid à cafards. Pour tenir ces petites bêtes à distance, installez des pièges.



Cabinet médical. C'est bien sûr de jouer au docteur, mais un médecin de quartier ne peut établir un bon diagnostic sans cabinet médical.

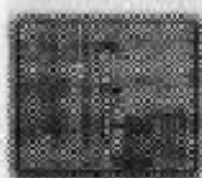
STREETWARS

CONSTRUCTOR
UNDERWORLD

Four. Si vous voulez que vos soupes populaires figurent dans le guide Michelin, proposez de la bonne cuisine maison !



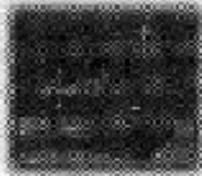
Alambic. On ne connaît pas de meilleur moyen d'enfreindre la Prohibition que d'installer un alambic dans un établissement.



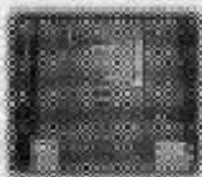
Chenil. Le meilleur ami de l'homme est bien le chien, surtout quand il prend en grippe les personnes qui rôdent autour de votre propriété.



Coffre-fort. Très utile pour protéger votre argent de la visite des prêtres et des truands.



Porte blindée. Ce type de porte freinera la police lorsqu'elle décidera de faire une descente dans l'une de vos propriétés.



Générateur. Pour redonner un petit coup de jeune et un petit côté clignotant à vos établissements.



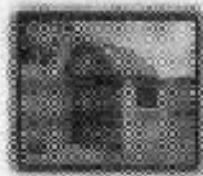
Imprimerie. Une imprimerie peut transformer d'humbles pisse-copias en véritables barons de la presse.



Rideaux épaïs. Ces rideaux permettent de protéger contre la bruit et les préjudices causés par les explosions dans le voisinage.



Atelier de réparation. Pour encourager les locataires à faire un peu de bricolage dans leur propriété.



Téléphone. C'est un moyen très efficace pour appeler en renfort un gangster se trouvant au QG en cas d'attaque.



Eclairage électrique. Ces réverbères installés autour des terrains éclaireront vos établissements et guideront les clients à trouver leur chemin.



STREETWARS

CONSTRUCTOR
UNDERWORLD

Votre quartier général



Vous pouvez avoir accès aux informations et aux fonctions de votre quartier général de deux manières.

Pour vous rendre à l'intérieur, cliquez sur le bâtiment lui-même ou cliquez sur cet icône de la zone d'état pour afficher l'écran de données de votre quartier général, quel que soit l'endroit où vous vous trouvez dans la ville.



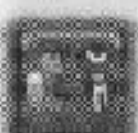
Permet de rappeler les ouvriers disponibles au quartier général.



Permet de convertir tout ouvrier disponible dans votre quartier général en localaire. Il ne pourra toujours s'agir que de localaires de niveau 1, ceux d'un niveau plus élevé ne pouvant que "naître" dans l'établissement approprié.



Permet de créer un réparateur en convertissant un certain nombre d'ouvriers du quartier général. Ce nombre varie au cours du jeu.



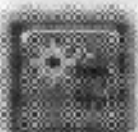
Permet de créer un gangster à partir d'ouvriers disponibles.



Permet de convertir des localaires disponibles de votre quartier général en ouvriers.



Si tous vos ouvriers ont été détruits, vous pouvez en acheter d'autres.



Permet de consulter les gadgets associés au bâtiment, de connaître leur état, leur degré de détérioration et de savoir si des livraisons sont attendues.

STREETWARS

CONSTRUCTOR UNDERWORLD

Réparation immédiate d'un bâtiment. Si un bâtiment est gravement endommagé, prêt à s'effondrer ou s'il subit une attaque sérieuse, cliquez sur cet icône pour le restaurer entièrement. Cette fonction est très onéreuse et ne doit être utilisée qu'en cas d'urgence - le reste du temps, faites plutôt venir des réparateurs sur le terrain.

Quitter l'écran courant.

Icones de la zone d'état

Augmenter le découvert bancaire jusqu'à une limite prédéfinie.

Régler (par des remboursements) le découvert bancaire.

Demander la rénovation du bâtiment actuel.

En cliquant sur cet icône, vous ferez apparaître à l'écran un message vous informant de ce dont vous avez besoin pour effectuer les travaux de rénovation.

Cet icône vous informe que vous ne pouvez pas rénover le bâtiment pour le moment. En cliquant dessus, vous apprendrez pourquoi.

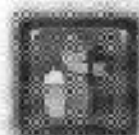
Cet icône vous permet d'alterner entre plusieurs écrans d'affichage lorsque vous vous trouvez dans votre quartier général. La première fois, l'écran de données affiche par défaut des statistiques sur vos hommes de main.

En cliquant une fois sur cet icône, vous ferez apparaître les dernières statistiques financières. Les flèches droite et gauche vous permettent de consulter les statistiques des 20 dernières années.

En cliquant de nouveau, vous obtiendrez des diagrammes à sélectionner sur diverses données de la situation actuelle du jeu.

STREETWARS

CONSTRUCTOR UNDERWORLD



En cliquant une dernière fois, vous retournerez à l'écran par défaut.



Créer un sac à pot-de-vin à l'extérieur du quartier général. Pour vérifier le montant que le sac contient, cliquez dessus et il vous sera présenté dans la fenêtre des animations.

L'argent

L'argent est l'élément clé de tout jeu qui se respecte. Dans Street Wars, il est le moteur de toutes vos activités.

Le choix du niveau de difficulté du jeu, que vous validez avant de commencer une partie, a une incidence sur la somme dont vous disposez au départ. Si vos affaires ne tournent pas très bien, au moment de quitter une ville pour une autre, la mairie vous donnera un coup de pouce.

Pour gagner de l'argent, montez des commerces, placez-y des locataires et faites-les payer un loyer. Les établissements du jeu représentent tous une source potentielle de revenus. Pour en tirer le meilleur profit, il est important de les rénover de manière à obtenir un loyer maximum.

Le loyer que doit vous verser un locataire est fixé au moment où vous le placez dans un bâtiment. Le montant des loyers varie en fonction des locataires.



Les revenus que vous rapporte un commerce peuvent être augmentés par les clochards qui errant dans la ville et qui rechignent à dépenser leur argent. Pour forcer la main de ces clients potentiels, vous devez les assommer et les transporter jusqu'à vos commerces rénovés. Plus il y a de commerces rénovés dans la ville, et plus le nombre de clochards augmente.

Retenez deux choses au sujet des clochards : premièrement, que vos adversaires sont eux aussi à la recherche de cette clientèle, si bien que vous aurez parfois à pénétrer sur le territoire d'un autre gang pour mettre la main sur eux ; deuxièmement que ces clochards sont terriblement snobs et dépenseront beaucoup plus d'argent si le locataire paie un loyer mais n'élève pas d'enfants.

STREETWARS

CONSTRUCTOR UNDERWORLD

Vous devez payer des taxes sur tout ce que vous possédez dans le jeu : les bâtiments, les terrains, les hommes etc. Vous recevrez ainsi tous les cinq ans le montant total des impôts à payer. Il est important de s'en acquitter le plus vite possible car les intérêts peuvent atteindre des sommes phénoménales. Si vous vous trouvez dans l'incapacité de payer vos impôts, vous serez exclu du jeu. N'oubliez pas que vos arriérés d'impôts vous suivent d'une ville à l'autre.

Pour étendre votre empire, vous avez besoin d'argent, et celui-ci vous fait souvent cruellement défaut. C'est en choisissant le niveau de difficulté le plus élevé que vous aurez accès aux prêts les plus importants. Les banques sont souvent très obligeantes et seront ravies de vous accorder des prêts jusqu'au plafond autorisé, mais prudence, car les intérêts seront lourds à gérer. Faites attention à ne pas vous surendetter car vous risqueriez de finir ruiné si vous ne faites pas face aux échéances de remboursement.

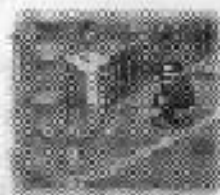
Pour disposer de davantage d'argent, une possibilité est d'aller à l'agence immobilière et de vendre une propriété. Tout commerce ou usine de biens de construction peut être vendu à la mairie. Lorsque vous projetez de vendre une propriété, vérifiez sa valeur sur l'écran de données. Cette valeur augmente avec le temps et continue de s'apprécier en fonction du degré de rénovation. Pensez à effectuer toutes les réparations nécessaires pour obtenir le prix de vente maximum. Sinon, pour réaliser un profit net, essayez de prendre une propriété appartenant à un gang rival : une fois la propriété entre vos mains, vous pouvez soit l'exploiter soit la vendre.

Il est aussi très facile de gaspiller de l'argent. Essayez de ne pas fabriquer de gadgets inutiles ni de faire effectuer des réparations manuelles. Celles-ci sont très coûteuses et peuvent être évitées en envoyant un nombre suffisant de réparateurs veiller à l'entretien de vos propriétés.

La Police

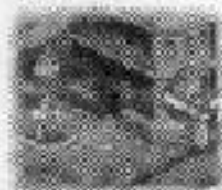
La police dépend de la mairie, mais sera toujours prête à vous venir en aide - si vous savez vous montrer généreux...

Pour qu'un policier patrouille autour de vos propriétés, vous devez prendre des balises au poste de police du quartier et les placer là où vous souhaitez obtenir sa protection. Dès que vous placez une balise à l'extérieur d'un poste de police, vous devez payer ce service jusqu'à ce que la balise soit rendue au poste.



STREETWARS

CONSTRUCTOR UNDERWORLD



La position d'une balise conditionne le comportement du policier. Si vous la placez sur la trottoir, il fera le tour du terrain correspondant. Si vous la mettez à l'intérieur d'une propriété, le policier la protégera mais celle-ci deviendra plus vulnérable aux descentes de police. Enfin si vous placez une balise à un autre endroit, la police fera sa ronde autour de ce point. Vous pouvez obtenir des balises supplémentaires en envoyant des pots-de-vin au poste de police.

La police n'arrête pas les hommes d'un gang ayant placé des balises. Ils arrêtent les gangsters qui attaquent des gens ou une propriété, mais uniquement s'ils les prennent en flagrant délit. Ils arrêteront également les indésirables dès qu'ils en apercevront un, sauf si celui-ci se trouve chez lui.

Tous les morts sont rapportés à la police (même s'ils ne sont pas constatés par un policier). Lorsque le nombre de morts à un endroit devient trop important, un policier impartial est affecté à cette zone et arrête tout le monde. Si des meurtres se produisent à l'intérieur d'un bâtiment, le risque d'une descente de police devient important. Il est donc judicieux de se débarrasser des corps chez les gangs rivaux, de manière à ce que ce soit eux qui aient des ennuis avec la police.

La police effectue des descentes dans les établissements lorsqu'elle estime que sa part d'intérêt est trop faible. Le montant de la "contribution" nécessaire est indiqué sur l'écran de données des propriétés. Vous devez augmenter les pots-de-vin si vous avez l'intention d'utiliser beaucoup de policiers ou si vous pensez que de nombreuses morts sont à prévoir.

Pour mesurer l'intérêt que la police porte à une propriété, jetez un coup d'œil à l'écran de données du poste de police et guettez les signes suspects sur la carte. Vérifiez également la barre de rapérage de la police dans l'écran de données de la propriété. Si la police commence à patrouiller autour du terrain, cela signifie qu'elle va rendre visite à la propriété pour examiner la situation de plus près.

Si la police effectue une descente dans un établissement, elle le formera et arrêtera le locataire. Le gadget sortie de secours est un bon moyen pour permettre au locataire de s'échapper mais vous devrez veiller à l'empêcher de retourner chez lui trop tôt. Lorsqu'un locataire est arrêté, il est conduit au poste de police et y est détenu pendant un an.

Lorsque quelqu'un est arrêté, il est emmené en ballon dirigeable à la prison ou, si vous n'en avez pas construit une, au poste de police. Dans un poste, la personne restera emprisonnée 3 mois. Mais si une cellule de prison est disponible, elle sera condamnée à purger une peine d'un an et demi. Si vous avez construit une prison, vous pouvez utiliser son écran de données pour savoir qui s'y trouve et quelle est la durée des peines.

Les prisonniers peuvent être libérés grâce à l'intervention du prêtre, à condition que ce dernier soit envoyé au bon bâtiment.

Les indésirables

Les indésirables forment un groupe hétéroclite de mercenaires prêts à accomplir toutes sortes de missions un peu spéciales - en échange d'une certaine somme.

Pour exploiter les fonctions des indésirables, il est indispensable de considérer les points suivants :

- Vous ne pouvez leur confier une mission que lorsqu'ils se trouvent chez eux. Cliquez avec le bouton gauche sur le grand cadre situé dans l'écran de données d'un indésirable pour connaître ses fonctions.
- Vous devez payer un prix pour utiliser une fonction. Les indésirables ne peuvent exécuter une fonction donnée qu'un nombre de fois déterminé. Vous pouvez rappeler un indésirable et annuler une mission, ce qui peut s'avérer particulièrement utile si vous pensez qu'il est sur le point de se faire arrêter ou d'être tué.
- Une fois qu'un indésirable est envoyé en mission, vous ne pouvez plus le contrôler.

Bruto - Un des plus charmants psychopathes du quartier, toujours prêt à donner quelques leçons d'intimidation pour remettre les choses à leur place. Il ne se sépare jamais de sa redoutable "moissonneuse-batteuse" capable de nettoyer une rue entière en moins de temps qu'il ne faut pour dire aïe...

Il peut courir dans tous les sens en se prenant pour un derviche tourneur, démolir tout obstacle animé comme inanimé sur son chemin et s'acharner sur une propriété en lui infligeant le plus de dégâts possibles.



Spooky le fantôme - Vieux fantôme ayant roulé sa bosse dans de nombreuses villes. Cet innocent autrefois condamné à la chaise électrique hante aujourd'hui les rues du quartier et fait dresser les cheveux sur la tête des habitants de la ville.

Il est capable de terrifier des adversaires au point qu'ils passeront sous votre contrôle (jusqu'à ce qu'ils se soient remis de leurs émotions) et de donner à l'un de vos personnages le "marteau de la nuit", de façon à ce qu'il accomplisse ses noires besognes à l'insu de l'ennemi.



Mariou la prostituée - Pas spécialement réputée pour sa subtilité ou son caractère raffiné, Mariou exerce son métier dans la rue, divertissant les passants par ses talents de danseuse et de strip-teaseuse.

Elle est capable de lancer une fête dans la rue, de manière à capter l'attention des passants qui deviennent dès lors incapables de travailler et de distraire les policiers pour qu'ils s'intéressent de moins près à vos activités.



STREETWARS

CONSTRUCTOR UNDERWORLD



Junior "Le Saboteur" - Junior potisse son "manuel du parfait petit terroriste" depuis plus d'un an et il est devenu très doué. Vous auriez tout à gagner en lui donnant sa chance.

Il peut fabriquer des bombes et s'arranger pour les faire livrer à une propriété ennemie. Atout supplémentaire : si vous le lâchez dans la nature avec une panoplie de plombier, vous êtes sûr qu'une propriété ennemie va se retrouver inondée quelques minutes plus tard.



Le père Joseph, prêtre de la paroisse - Ce prêtre n'est pas un simple portemanteau de bridge ou un donneur de bénédictions, il est aussi extrêmement doué pour collecter les biens des citoyens les plus récalcitrants (appartenant aux gangs rivaux).

Il est capable d'aller réclamer des dons pour la restauration de son église (un sac de briques, par exemple) dans les usines des adversaires et de les obtenir. Il sait aussi très bien négocier la libération d'un de vos hommes enfermé en prison.



Les truands - Si vous aimez que ça se custagne, que ça picole et que ça cogne dur, alors ces types sont faits pour vous. Ce sont les plus dignes représentants de la criminalité locale.

Ils sont capables de kidnapper des locataires contrôlés par les adversaires pour en demander une rançon et d'aller en bande mettre le feu à une propriété ennemie.

STREETWARS

CONSTRUCTOR
UNDERWORLD

Icones flottants

Icones apparaissant au-dessus des bâtiments

A louer



Infesté de cadavres



Vendu à la mairie et
en attente de démolition



Hanté par les fantômes



Un meuble gadget attendu



Réclamation du locataire



Établissement fermé par la police



Bâtiment en rénovation



Usine en grève



Quelqu'un est détenu en
prison/au poste de police



Repérage police niveau 1 (faible)



Locataire kidnappé



Repérage police niveau 2 (moyen)



Locataire détenu ici en otage



Repérage police niveau 3 (important)



STREETWARS

CONSTRUCTOR
UNDERWORLD

Crédits

Equipe de production de Studio 3.

Le Parrain :	John Twiddy
Les maîtres faussaires :	Phil Thornton, Joe Walker, Nick Lavibond
Le Boss :	Mark Cole
Le scribe :	Tim Best
Le Cerveau :	Phil Thornton
Les écrans :	John Twiddy, Tim Best
Le pianiste :	Martin Oliver
Le joueur d'harmonica :	Jason Serrano
Les mouchards :	G.V. Long, Bailey Harper, Martin Oliver
Les associés :	Nick Stendman, Nick Lee, Jason Serrano, Robin Levy, Matt Hisley, Atlee Baptista
Les ponzesses :	Unita, Beth, Cleeta & Lin

Equipe de production d'Infogrames.

Les indics :	Nick "the grandad" Evans, Jonathan Dale, Stuart Arrowsmith, Marc Bowden, Lee Cummins, Steve Almond, John Jennings, Richard Brooks, Ryan Wooldridge
In Trupe :	Eddie Edmonson, Monsieur Muscles
Le prof de langues :	Jim Murdoch

STREET WARS ©1999 Studio 3 Interactive Ltd.

Utilise Smacker Video Technology. © 1994-1998 par RAD Game Tools, Inc.

Utilise Miles Sound System. © 1991-1999 par RAD Game Tools, Inc.

© Infogrames 1999

WWW.STREETWARS.COM



STREETWARS

CONSTRUCTOR
UNDERWORLD

Service consommateurs

En cas de problèmes, contactez votre revendeur ou notre service consommateur :

Par téléphone :

04-72-53-32-00

(du lundi au vendredi de 9h00 à 19h00)

Par fax :

04-72-53-32-50

Par courrier :

INFOGRAMMES FRANCE

Service Hotline

4 rue des Draperies

Les Coteaux de Saône

69532 St Cyr au Mont D'Or

FRANCE

Par email :

support@infogrammes.fr

Sur internet :

www.infogrammes.com

OUTCAST



OUT NOW!

Infogrames
INFOGRAMES

© 1996 INFOGRAMES
MILWAUKEE, WI

PC
CD
ROM