

# SIN CITY

## MANUEL D'UTILISATION

AMIGA  
MACINTOSH  
PC COMPATIBLES





# CREDITS

**Conception et création : Will WRIGHT**

**Contributions à la création : Jeff BRAUN, Robert STROBEL, Brian WITT**

**Programmation de la version PC Compatibles : Daniel GOLDMAN**

**Graphismes pour PC Compatibles : Don BAYLESS, Will WRIGHT, Scott MARTINDALE**

**Sons et bruitages pour PC Compatibles : Will WRIGHT, Steve HALES**

**Programmation de la version AMIGA : Brian CONRAD, Brian WITT**

**Graphismes pour AMIGA : Will WRIGHT, Scott MARTINDALE, Don BAYLESS**

**Sons et bruitages pour AMIGA : Will WRIGHT, Steve HALES**

*Remerciements à John TOEBES et les personnes de LATTICE pour leur aide pour la version AMIGA 512K.*

**Programmation de la version MACINTOSH : Robert STROBEL, Brett G.DURRETT, Will WRIGHT**

**Graphismes pour Macintosh : Don BAYLESS, Will WRIGHT**

**Bruitages : Steve HALES**

**Création des scénarios : Jonathan TRACHTENBERG**

**Documentation : Michael BREMER, Cliff ELLIS, Akila REDMER**

**Contributions à la documentation : Tom BENTLEY, Will WRIGHT**

*Remerciements particuliers à : Jeff BRAUN, Brian HALES, Bruce JOFFE, Joell JONES, Edward KILHAM, Stan KALISHER of Impulse, Kazue OSUGI, Akila REDMER.*

**Ce jeu est dédié à CASSIDY**

*Remerciements également à Philippe NOTTOLI, Michel ROYER, Stephane BAUDET, Pascale CORNUT, Bruno BONNEL*

**Marketing : Bruno BONNELL, Philippe AGRIPNIDIS**

La propriété du logiciel est copyright 1989 de MAXIS Software et de Will WRIGHT.

Limitation de la Garantie :

SIM CITY est fourni tel quel sans garantie d'aucune sorte. INFOGRAMES assure à l'acheteur original du jeu une ou des disquettes exemptes de tout défaut de reproduction ou d'aspects dans un délai allant jusqu'à 90 jours après la date d'achat.

Remplacement d'une disquette défectueuse :

SIM CITY n'a pas de protection physique. Vous êtes libre de faire des copies pour votre usage personnel. Les éventuelles disquettes originales défectueuses peuvent être adressées pour remplacement à INFOGRAMES dans un délai maximal s'étalant jusqu'à 90 jours après la date d'achat.

Utilisation du logiciel

Vous avez le droit en tant qu'acheteur original d'utiliser SIM CITY sur un seul ordinateur à la fois. Toute distribution de copies du jeu, d'une partie ou de la totalité du manuel est formellement interdite par la loi. INFOGRAMES se réserve le droit d'intenter toute action judiciaire à cet effet.

Ce manuel ne peut être reproduit d'aucune manière qu'il soit sans le consentement express et écrit de MAXIS et d'INFOGRAMES.

# *SIM CITY*

Le Vieux Manuel



## CONSEILS D'UTILISATION

La version que vous possédez est une version fonctionnant sur tout Système à partir du système 6.0.2 et Système 7 inclus. Cependant, en raison de quelques difficultés d'installation qui peuvent survenir sur certaines configurations chez les utilisateurs de Sim City, nous vous informons des conseils suivants :

- ◆ Il est recommandé d'installer votre version sur disque dur.
- ◆ Si le programme SIM CITY ne fonctionne pas sur votre configuration, il est recommandé de ne pas démarrer sur une disquette ou sur un système possédant trop d'utilitaires résidants en mémoire.
- ◆ Si votre logiciel ne fonctionne pas sous système 7.0, essayez un système 6.
- ◆ Sur des machines puissantes, jouez à SIM CITY avec l'option de vitesse lente activée (Menu Game Speed : option Slow).  
Ceci est notamment vrai sur Mac II fx et toutes machines supérieures.
- ◆ Comme indiqué sur les étiquettes, le jeu n'est pas garanti sur SE, que ce soit en système 6 ou en système 7.
- ◆ L'option "No disaster" sur Mac II ci empêche toutes les catastrophes sauf le tremblement de terre.
- ◆ En mode multi-écran, il est recommandé de ne pas déplacer la carte principale du jeu d'un écran à l'autre.



## **SOMMAIRE**

### **I. INTRODUCTION**

Avant-propos  
Concept général de la simulation  
Comment gagner à SIM CITY

### **II. CHARGEMENT DE SIM CITY**

Premiers pas sur Macintosh  
Premiers pas sur AMIGA  
Premiers pas sur PC Compatibles  
Les débuts dans SIM CITY  
La fenêtre d'édition  
Les commandes PC

### **III. SIM CITY**

### **IV. REFERENCES UTILISATEUR**

Menu Fichier  
Gadgets de la fenêtre d'édition  
Icônes de la fenêtre d'édition  
Fenêtre BUDGET  
Fenêtre PLAN  
Fenêtre GRAPHES  
Fenêtre EVALUATION  
DESASTRES  
SCENARIOS  
REFERENCE CLAVIER

### **V. COMMENT FONCTIONNE LE SIMULATEUR**

Zones  
Population résidentielle  
Marché extérieur  
Marché intérieur  
Taxes  
Budget  
Energie  
Transports  
Pollution  
Criminalité  
Valeur foncière

### **VI. LES MESSAGES A L'ECRAN**

Messages de croissance  
Message d'alerte

### **VII. CONCLUSION**

### **VIII. LES COMMANDES CLAVIER pour PC**

### **IX. CHARTES D'EVOLUTIONS DU JEU**

### **X. CODES DE PROTECTION**



# INTRODUCTION

## AVANT-PROPOS

Jouez à **SIM CITY** et prenez en main la cité de vos rêves. Vous deviendrez un Maire aux pouvoirs élargis, agissant à l'intérieur d'une simulation très sophistiquée et gérée en temps réel. Vous serez ainsi le suprême décisionnaire de **SAN FRANCISCO**, **TOKYO**, **RIO DE JANEIRO** ou même de la ville de vos rêves les plus fous. Celle où vous avez voulu depuis toujours vivre en paix et en harmonie avec le site et les contraintes de notre civilisation industrielle.

Que vous créiez votre ville ou que jouiez à un scénario, votre cité sera habitée par les **SIMS**, nom des habitants venant de l'Américain «*Simulated Citizens*». Comme leurs homologues humains, ils construisent des maisons, des routes, des immeubles, des églises, des usines, etc... Et comme les humains, ce sont les premiers à se plaindre et à gémir devant des impôts locaux trop élevés ou des taxes ou des impôts tout court, ou alors du Maire ! Bref, ils nous ressemblent étrangement et si ils deviennent trop mécontents, ils quittent votre ville ! Vous laissant alors seul, dans une sorte de cité fantôme, délaissée par ses citoyens.

Avant d'entrer dans la pratique proprement dite du jeu, les paragraphes suivants vont vous expliquer le concept général de **SIM CITY** et comment gagner aux différents scénarios proposés.

## CONCEPT GENERAL DE LA SIMULATION

**SIM CITY** est le premier type de jeu appelé **SIMULATION D'UN SYSTEME**. **SIM CITY** vous donne un environnement, des règles de jeu et des outils et à vous de développer et de contrôler ce système. Chaque décision et action que vous prenez influe instantanément sur la vie de votre système et ce grâce à la gestion en temps réel du jeu et de la qualité de la simulation.

Ainsi, vous vous apercevrez qu'avec les mêmes règles et les mêmes outils vous ne pouvez effectuer les mêmes actions dans toutes les villes. On ne guérit pas **SAN FRANCISCO** du tremblement de terre comme on soigne **BERNE** du problème de ses embouteillages. Chaque ville, venant du scénario ou créée par vos soins, représente en elle-même un système.

## VOICI LES GRANDES REGLES QUI RÉGISSENT SIM CITY

**Les facteurs humains** : Bien se loger, avoir du travail, une bonne qualité de vie, ..



**Les facteurs économiques** : Valeur de la terre, emplacement des usines et des zones commerciales, le chômage, le marché intérieur et extérieur de la ville, la fourniture d'électricité, les taxes et impôts...

**Les facteurs de survie** : Quelles stratégies pour que la ville survive à un désastre, au crime, à la pollution, ...

**Les facteurs Politiques** : L'Opinion publique, l'agrément des citoyens sur la gestion en général de la cité ...

## Les OUTILS qui sont à votre disposition vous permettent d'agir sur votre ville

**LES PLANS** : vous donnent une vue générale de la démographie de votre ville, du réseau électrique, routier, de la criminalité, etc ...

**LA DISPOSITION GENERALE** : vous permet de définir les grands axes et zones de développement de votre ville. Ici les zones industrielles, là, les résidences, etc ..

**DEFINITION DE ZONES** : vous permet de rentrer dans le détail après la définition de la disposition générale, en délimitant sur le terrain même les limites entre les parcs et les usines, les immeubles et la route, ...

**LA POSSIBILITE DE CONSTRUIRE** : des routes, des immeubles, des lignes électriques, des ports, des aéroports, des lignes de tramway, des stades, des centrales électriques, des usines, des commissariats, des casernes de pompiers, et des parcs.

Ces possibilités sont en fait les plus importantes dans le jeu car ce sont celles qui influent le plus rapidement sur le développement de votre ville.

**Le BULLDOZER** : vous permet de corriger vos erreurs, de raser des forêts ou des usines, bref il assure le développement futur de votre ville en permettant l'installation de nouvelles constructions. Quant à l'outil final, il est entre vos mains, c'est votre capacité de gestionnaire et de manager qui vous permettra de décrypter toutes les informations qui sont à votre disposition. A vous d'interpréter correctement une courbe démographique, industrielle, de pollution, des statistiques de criminalité, et de trafic routier.

**N'oubliez pas que vous gérez le budget Municipal et que vous pouvez fixer le taux des impôts locaux.**

Bref, l'avenir de la cité repose entièrement sur vous. La simulation vous permettra de tester vos idées et vous verrez votre cité décoller ou couler lamentablement. Vous verrez également les SIMS aller et venir suivant les conditions économiques, construire ou abandonner des quartiers entiers, partir ailleurs si rien ne les contente ou venir en masse participer au succès de votre gestion.



## RAPIDITE DE LA GESTION DE LA SIMULATION

Le cœur du programme informatique de la simulation est très complexe et effectue constamment de nombreux calculs, tout en vous permettant bien sûr d'agir sur la ville par les outils. Aussi, la rapidité de calcul est grandement affectée par la puissance de votre ordinateur et ce notamment sur les PC compatibles.

Un ordinateur de type XT équipé d'un processeur travaillant à 4.77 MHz sera moins performant qu'un type 386 travaillant à 33 MHz. Si vous désirez accélérer la vitesse sur une machine lente, veuillez sur PC COMPATIBLES uniquement, sélectionner le choix FREQUENT ANIMATION à la place de ANIMATE ALL dans les options du menu.

## COMMENT GAGNER A SIM CITY

Il y a différents objectifs qui peuvent être poursuivis et remplis dans SIM CITY.

## LES SCENARIOS

Chacun des 8 scénarios est un jeu en lui-même avec une infinité de possibilités pour perdre ou pour gagner. Chaque scénario contient soit un désastre naturel, soit une ville confrontée à une mauvaise gestion communale. Après que le scénario soit chargé, le joueur dispose d'un temps limité pour réparer les dégâts et remettre sur le bon chemin la ville. S'il réussit, le programme lui décernera les clefs de la cité, sinon dehors ...!

Si votre stratégie n'a pas marché, essayez en une autre. Il y a des millions d'histoires différentes qui peuvent raconter la vie de votre cité, à vous de les écrire.

## LA CITE DE VOS REVES

Si pour vous, le but principal de SIM CITY est de créer et de développer la cité de vos rêves, sachez que tout est possible.

Vous pouvez aussi bien réaliser une nouvelle Mégalopole internationale avec une population immense, des gratte-ciel sans fin, des centrales nucléaires, et des voitures partout, qu'un simple village paisible et harmonieux isolé au bord d'une rivière, ou relié à d'autres communautés du même type.

Aussi longtemps que votre ville fournira du travail, des logements, des commerces, des parcs et des stades, les SIMS seront attirés par votre cité. Aussi longtemps qu'ils pourront supporter la pollution, la criminalité, la surpopulation, les embouteillages et les taxes, ils resteront dans votre ville.



# CHARGEMENT DE SIM CITY

## LES PREMIERS PAS SUR MACINTOSH

Allumez votre Mac, insérez une disquette système, puis insérez après la disquette **SIM CITY** et double-cliquez sur l'icône **SIM CITY**.

Après quelques secondes, un écran apparaît avec le choix de créer une nouvelle cité (**START NEW CITY**), de charger une cité préalablement sauvegardée (**LOAD A CITY**) ou de sélectionner un scénario (**SELECT A SCENARIO**).

Cliquez sur **START NEW CITY**. On vous demande alors de choisir le niveau de difficulté du jeu (**GAME PLAY LEVEL**). Il y en a 3 : facile (**EASY**), moyen (**MEDIUM**) et difficile (**HARD**). Cliquez sur **EASY**.

On vous demandera maintenant de donner un nom à votre ville. Acceptez le nom par défaut (**SOMEWHERE**) et cliquez sur **OK**.

Vous rentrez alors dans la fenêtre **PLAN (MAP WINDOW)** où vous avez une vue aérienne d'approximativement 18 kilomètres sur 18 qui représente votre ville. Nous verrons plus loin l'usage des différentes icônes qui se trouvent dans cette fenêtre. Vous pouvez passer maintenant au chapitre «**SIM CITY**».

## REFERENCES CLAVIER

### COMMANDES GENERALES

**COMMAND A** - Active l'option Auto-bulldozer **COMMAND B** - Ouvre la fenêtre **BUDGET**  
**COMMAND E** - Ouvre la fenêtre **EDITION** **COMMAND G** - Ouvre la fenêtre **GRAPHES**  
**COMMAND L** - Charge une cité **COMMAND M** - Ouvre la fenêtre **PLANS** **COMMAND N** - Commence une nouvelle cité **COMMAND Q** - Quitte Simcity **COMMAND S** Sauvegarde une cité **COMMAND O** - Arrête le temps d'une cité **COMMAND 1** - Règle la vitesse de la cité en mode lent **COMMAND 2** - Règle la vitesse de la cité en mode moyen **COMMAND 3** - Règle la vitesse de la cité en mode rapide

## **COMMANDES SPECIALES D'EDITION DE FENETRES**

**Q** - (Question) - Maintenez la touche «Q» enfoncée lorsque vous cliquez sur certaines parties de votre cité pour faire apparaître une boîte de statut identifiant le point (zone, route, terrain, etc.). Vous obtiendrez également des informations sur la densité de population, la valeur foncière du terrain, le taux de criminalité, la pollution et la croissance.

**Z et X** - sélectionne l'icône précédente/suivante.

**B** - quelle que soit l'icône sélectionnée, en maintenant la touche «B» enfoncée, vous serez en mode Bulldozer actif. Relâchez la touche «B» pour redonner le contrôle à l'icône sélectionnée.

**R** - la touche «R» active de la même façon le mode reconstruction.

**T** - la touche «T» active la construction de lignes de Transit.

**P** - la touche «P» vous met en mode Conduite électriques.

**TOUCHES CURSEUR** fait défiler le terrain autour de la fenêtre d'EDITION.

## **MAC II COULEUR**

### **VERSION SPECIALE MAC II COULEUR**

Utilisez si possible un système 6.02. Cette version nécessite au moins 2 mégas de RAM, le Color Quick Draw en ROM, et un Mac II, IIx, IIcx ou SE/30 avec un moniteur capable d'afficher 16 couleurs à l'écran.

Cette version spéciale vous donne la possibilité par rapport à la version Noire et Blanche, d'utiliser bien sûr la haute résolution en 16 couleurs, mais aussi d'être compatible avec le MultiFinder.

De plus, une fonction Auto-Scroll est implantée. Lorsque vous utilisez le bulldozer, une route, un rail ou une ligne électrique et que vous atteignez les bords de l'écran, votre fenêtre d'édition se mettra à scroller aussi longtemps aussi longtemps que vous appuierez sur le bouton de la souris.

**NOTE** : Il n'y a pas de scénarios sauvegardés sur la disquette. Utilisez ceux de la version Noire et Blanche.





## LES PREMIERS PAS SUR AMIGA

(Attention, le jeu ne fonctionne pas sur AMIGA 1000)

Eteignez votre ordinateur. Insérez la disquette **SIM CITY**. Allumez votre ordinateur. Une icône **SIM CITY** Disk apparaîtra. Double-cliquez sur cette icône. Une fenêtre s'ouvrira en haut à gauche de l'écran. Double-cliquez sur l'icône **SIM CITY PROGRAM**.

*Note* : cliquez toujours avec le bouton gauche de la souris pour jouer ou pour charger le jeu. Si vous cliquez avec le bouton droit, la barre des menus s'affichera en haut de l'écran, pour vous permettre de sélectionner différentes options ou actions.

Après quelques instants, un panneau **SIM CITY** sera présent à l'écran, avec 3 options différentes (**START NEW CITY**, **LOAD A CITY**, **SELECT A SCENARIO**). Cliquez sur **START NEW CITY** pour commencer à jouer. Le Workbench va réapparaître pendant que le programme continuera de se charger. Le message «**Now terraforming. Please have patience**» sera présent à l'écran. Cela signifie que le programme calcule et prépare un territoire vierge de toute ville ou tout sera à faire. On vous demandera après de choisir le niveau de difficulté du jeu entre **EASY** (facile), **MEDIUM** (Moyen) et **HARD** (difficile). Cliquez sur **EASY**.

On vous demandera alors de donner un nom à votre ville (Name your city), cliquez sur **OK** et acceptez par défaut le nom «**SOMEWHERE**».

Un message final vous demandera de certifier définitivement ce processus «**GENERATE A NEW TERRAIN or USE THIS MAP**». Cliquez sur **USE THIS MAP**, puis cliquez sur **OK**.

Vous rentrez alors dans le jeu avec les fenêtres dites **PLAN** et **STATISTIQUES**, en **ANGLAIS** **MAP** et **GRAPHS WINDOWS**. Sur le coin gauche de l'écran, apparaît un bout du terrain de 18 kilomètres sur 18 sur lequel vous allez exercer vos talents de Maire. Nous décrirons plus loin la façon d'utiliser les différentes icônes se trouvant sur les fenêtres **MAP** et **GRAPHS**.

Le rectangle qui se trouve sur la carte indique la portion de terrain qui est visible lorsque vous travaillez en gros plan dans la fenêtre **EDITION** «**EDITOR WINDOW**» qui est votre principal endroit de travail.

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'endroit où vous désirez travailler en gros plan. Le rectangle se déplacera sur cette zone ou alors avec la souris, en maintenant le bouton gauche enfoncé, déplacez votre rectangle sur la carte.

# SIM CITY

Lorsque vous avez trouvé l'endroit où vous désirez travailler en premier, cliquez sur «RETURN TO EDITOR», qui est en bas à droite de l'écran. A chaque fois cette opération vous ramène sur le terrain délimité par votre rectangle.

## COMMANDES SPECIALES D'EDITION DE FENETRES

**Q** - (Question) - Maintenez la touche «Q» enfoncée lorsque vous cliquez sur certaines parties de votre cité pour faire apparaître une boîte de statut identifiant le point (zone, route, terrain, etc.). Vous obtiendrez également des informations sur la densité de population, la valeur foncière du terrain, le taux de criminalité, la pollution et la croissance.

**Z et X** - sélectionne l'icône précédente/suivante.

**B** - quelle que soit l'icône sélectionnée, en maintenant la touche «B» enfoncée, vous serez en mode Bulldozer actif. Relâchez la touche «B» pour redonner le contrôle à l'icône sélectionnée.

**R** - la touche «R» active de la même façon le mode reconstruction.

**T** - la touche «T» active la construction de lignes de Transit.

**P** - la touche «P» vous met en mode Conduite électriques.

**TOUCHES CURSEUR** fait défiler le terrain autour de la fenêtre d'EDITION.

Vous êtes maintenant prêt à jouer à SIM CITY, allez au chapitre «SIM CITY».





## LES PREMIERS PAS SUR PC COMPATIBLES

### CARTE VIDEO

**SIM CITY** fonctionne sur IBM, TANDY, AMSTRAD PC et tous les compatibles 100% PC. **SIM CITY** peut tourner sur :

CGA dans le mode haute résolution en monochrome 640 x 200

HERCULES Monochrome 720 x 348

TANDY : 320 x 200 en 16 couleurs

EGA mode haute résolution 640 x 350 en 16 couleurs (Avec 256K de RAM vidéo et 640 K de RAM système)

EGA mode basse résolution en 320 x 200 en 16 couleurs (si vous avez seulement 128 K de RAM vidéo et 512K de RAM système).

EGA Haute résolution monochrome 640 x 350 (si vous avez seulement 12 K de RAM vidéo et 512 K de RAM Système).

### LES SONS et BRUITAGES

SIMCITY possède des sons digitalisés récupérables par la puce sonore TANDY. Ces sons peuvent être reproduits également par le programme SOUNDMASTER de COVOX. Pour les ordinateurs ne disposant pas de ces solutions, la qualité des digitalisations est fonction des haut-parleurs dont ils disposent.

### IMPRESSION DE VOTRE VILLE

SIMCITY vous permet d'imprimer, sur 1 ou 6 pages, votre ville sur toute imprimante compatible EPSON.

### SOURIS et CLAVIER

**SIMCITY** peut être joué au clavier ou au joystick mais la meilleure solution est de posséder une souris. Si cette dernière est installée, le programme ignorera le joystick, la souris étant prioritaire.



## INSTALLATION DE SIM CITY

Faites une *copie de sauvegarde* sur une disquette formatée et préparez-en deux autres, une pour sauvegarder vos villes en cours de jeu, l'autre pour démarrer directement le jeu, une fois les opérations d'installation effectuées.

Sur les disquettes 5"1/4, le programme vous demandera de temps en temps, de changer de disquette.(n°1 ou 2)

Si vous voulez installer **SIM CITY** sur votre disque dur, il vous faut au moins 580K de disponible, plus un espace variable en fonction du nombre de villes que vous désirerez sauvegarder.

### Lancement du programme d'installation :

Allumez votre ordinateur, insérez la disquette 3"5 ou 5"1/4 n°1 suivant le cas dans votre lecteur de disquette.

Tapez «INSTALL» puis appuyez sur la touche RETURN.

On vous demandera à partir de quel lecteur de disquette doit-on installer le programme. Utilisez les touches curseurs droite ou gauche pour déplacer l'astérisque sur le lecteur de disquette sélectionné et appuyez sur Return.

ex : *Install from drive [\*] A; [ ] B :*

ou vous avez sélectionné le lecteur A.

Confirmez votre choix en tapant Y ou sélectionnez un autre lecteur en tapant N.

On vous demande maintenant de l'installer sur quel lecteur de disquette.

ex : *Install to drive [ ] A; [ ] B; [\*] C; [ ] D;*

Utilisez la même procédure que précédemment. Si vous choisissez de l'installer sur disque dur, le programme se copiera de lui-même sur le disque dur et installera ses propres répertoires.

On vous demandera alors de bien confirmer votre choix :

Ex : *Destination Directory C:\SIMCITY*

Appuyez sur Return ou changez le nom du répertoire puis appuyez après sur Return.

Si vous n'avez qu'un seul lecteur de disquette, vous serez obligé d'installer de A sur A.

Une fois ces opérations effectuées, le programme vous demandera de confirmer votre choix. Y pour Oui, N pour Non.



## Sélection du mode VIDEO

Si vous avez une carte CGA, HERCULES ou TANDY. Vous n'avez qu'un seul choix. Si vous avez une carte EGA ou VGA, vous avez 3 possibilités :

640 x 350 en 16 couleurs (640K RAM système, 256K RAM vidéo)

320 x 200 en 16 couleurs (512K RAM système, 128K RAM vidéo)

640 x 350 monochrome (512K RAM système et 128K RAM vidéo, avec moniteur couleur ou monochrome)

Après votre choix, le programme vous demandera de confirmer par Y ou N.

*Si vous avez un joystick*, le programme vous demandera de choisir entre différents modèles. Utilisez les curseurs droite ou gauche pour déplacer l'astérisque et confirmez par Return, puis Y ou N.

Si vous avez une souris connectée, le programme ignorera la joystick.

## Sélection de la carte sonore

Déplacez l'astérisque parmi les différents choix et tapez Return. Si vous ne désirez aucun son, sélectionnez l'option NONE.

Comme d'habitude, on vous demandera de confirmer par Y ou N.

A ce moment, une demande globale de confirmation apparaîtra. Pour jouer immédiatement, tapez Y. Si vous tapez N, vous recommencez tout le processus.

Si vous avez sélectionné oui, le programme vous demandera d'insérer votre deuxième disquette formatée, par avance. Celle qui vous permettra après de jouer directement à SIM CITY sans passer par la phase Installation.

En fonction du nombre de drives que vous possédez, on vous demandera d'effectuer des changements entre les disquettes originales 1 et 2 de SIM CITY (pour 5"1/4) et la disquette dite de démarrage que vous avez créée vous-mêmes.

Le programme recopiera certains fichiers correspondant à votre sélection dans la phase installation :

# SIM CITY

*Si par exemple, vous possédez une carte CGA, un AMSTRAD 1512 SD et un moniteur Noir et Blanc, que vous avez sélectionné l'option son IBM, pas de joystick, et carte CGA Monochrome, les instructions suivantes s'afficheront à l'écran.*

*Le programme vous demandera de recopier SIMCITY.EXE et SOUNDAT.V4, de la disquette 1 sur la nouvelle disquette de démarrage. Puis à partir de la disquette 2, il recopiera les fichiers CGANTRO.PPF, CGASCEN.PPF, CGADAT.PGF, MONODAT.PGF sur cette disquette de démarrage.*

Maintenant, pour jouer directement à **SIM CITY**, vous utiliserez cette disquette de démarrage. Remettez-vous sur le lecteur A pour avoir sur l'écran la situation suivante :

**A:>**

et tapez **SIM CITY** puis appuyez sur RETURN, le jeu se chargera suivant vos indications d'installation. Si vous voulez modifier celle-ci, servez-vous de votre disquette de sauvegarde numéro 1 et tapez Install à nouveau et suivez à nouveau le même processus que pour la première installation.

Sinon vous pouvez maintenant commencez à jouer à **SIM CITY**.

*N'oubliez pas si vous avez un seul lecteur de disquette d'enlever votre disquette de démarrage pour la remplacer par la disquette de sauvegarde de cités. Ceci afin de vous permettre de sauvegarder et de charger vos cités à partir d'une disquette réservée à cet effet. Si jamais le programme demande la disquette de démarrage, faites la même opération en sens inverse.*

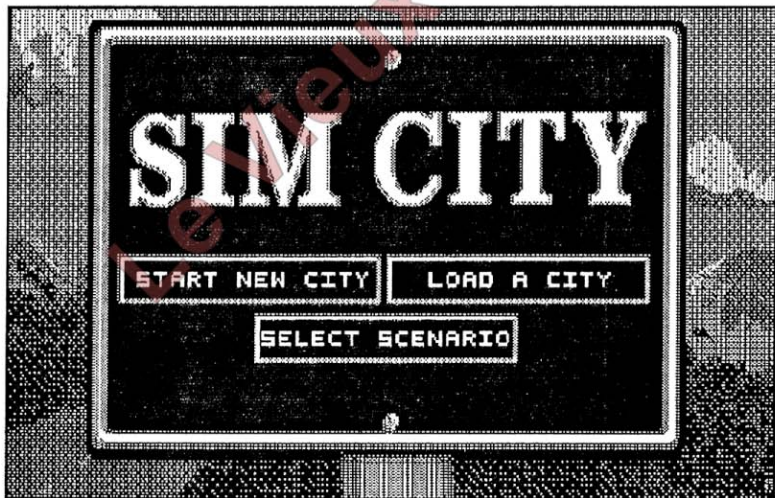


## LES DEBUTS DANS SIM CITY

Avec la souris, le clavier ou le joystick déplacez votre curseur à l'écran. Ce curseur a la forme d'une main. Amenez-le sur «START a NEW CITY» puis appuyez sur la barre d'espace ou cliquez avec le joystick ou la souris.

Les autres options (LOAD a CITY et SELECT SCENARIO) seront abordées plus loin.

D'une manière générale, si on vous demande de cliquer, l'opération sur PC consiste, soit à appuyer sur la barre d'espace, soit sur le bouton feu du joystick, soit sur le bouton gauche de la souris.



# SIM CITY

Cliquez sur le nom «Heresville». Le curseur disparaît. Tapez au clavier votre nom et tapez RETURN. Par exemple, pour cet essai, appelez-la INFO-GRAMES. Vous pouvez taper des mots ayant au maximum 17 lettres de longueur, mais lorsque vous sauvegardez sur disque, seuls les 8 premiers sont sauvegardés. L'extension .CTY se rajoutera alors à votre fichier sauvegardé.

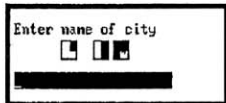


Une fois que vous avez donné un nom à votre ville, vous devez régler la difficulté du jeu (Game Play level). Cliquez ainsi sur EASY (facile) puis sur le mot OK. Plus la difficulté est élevée, moins vous disposez d'argent au départ et moins les gens de votre ville (les fameux SIMS) tolèrent vos erreurs. De plus, les désastres arrivent plus rapidement. Et comme vous vous en doutez déjà, MEDIUM indique une difficulté moyenne et HARD, la plus grande difficulté.

## PROTECTION ANTICOPIE

### NOTE SPECIALE POUR AMIGA, ATARI, MACINTOSH et PC COMPATIBLES

Dès que vous rentrerez dans le jeu, la protection logique du jeu va rentrer en action. Vous verrez un panneau s'ouvrir qui vous demandera soit :



De taper au clavier le NOM de la ville représentée (Enter name of City), soit de rentrer le NOMBRE de la population d'une ville (Enter population of city).

En fonction des symboles qui apparaissent, vous regardez sur votre FEUILLE ROUGE le nom ou le chiffre correspondant et rentrez alors, en tapant ceci au clavier la réponse à la question demandée.

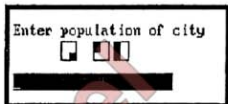
**ATTENTION : ON NE LE REPETERA PAS DEUX FOIS !**



# SIM CITY

- A. Lorsque l'on vous demande de rentrer une population (Enter population of city), vous **NE DEVEZ EN AUCUN CAS TAPER les VIRGULES** qui apparaissent sur le DOCUMENT. **NE RENTREZ QUE DES CHIFFRES.**

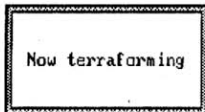
Ainsi s'il est écrit sur votre feuille rouge 1,435,678, tapez au clavier 1435678 puis appuyez sur RETURN. C'est tout.



- B. NE PERDEZ PAS LA FEUILLE DE PAPIER ROUGE. **AUCUN REMPLACEMENT NE SERA EFFECTUE PAR INFOGRAMES**, MEME DEVANT LA PRESENCE D'UN ORIGINAL DU JEU. CETTE FEUILLE EST UNIQUE ET PERSONNELLE. ELLE NE PEUT ETRE ACHETEE OU ECHANGEE.

Le programme vous donne 3 chances pour passer la protection afin d'éviter les fautes de frappe accidentelles.

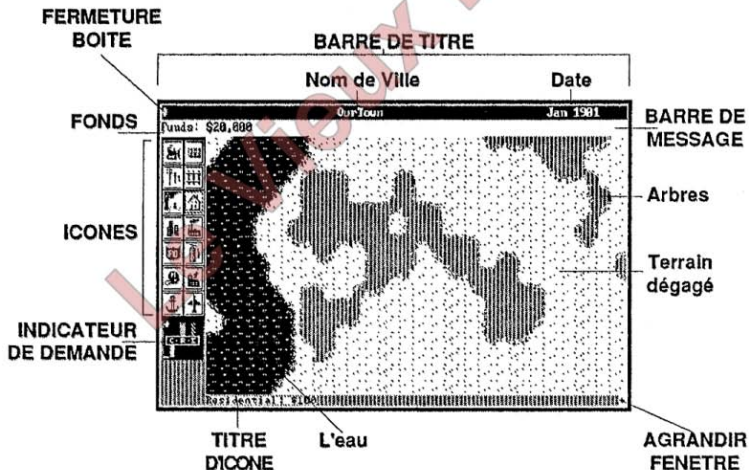
Si vous répondez correctement, le message suivant va s'afficher. Il indique que le programme prépare un terrain vierge pour votre ville.



## FENETRE D'EDITION (Window edit).

Vous êtes maintenant dans SIM CITY. La fenêtre d'édition est l'endroit actuel dans lequel vous pouvez agir et construire.

En haut cette fenêtre se trouve une barre horizontale sur laquelle vous trouverez le nom de votre ville et la date en temps SIM CITY. A gauche de cette barre, se trouve un petit carré. Si vous cliquez dessus, vous fermez la fenêtre d'édition, sauf sur AMIGA et ATARI ST. En dessous de la barre se trouve une zone où s'affiche l'argent que vous possédez sur PC compatibles et également les messages qui interviennent durant le jeu.





# SIM CITY

Si vous avez cliqué sur le carré de fermeture de la fenêtre d'édition, vous devez maintenant déplacer votre curseur ou pointeur sur WINDOWS MENU (Menu des fenêtres) et cliquer sur le mot EDIT WINDOWS. Votre fenêtre d'édition revient. Au clavier, appuyez sur la barre d'espace pour bien sélectionner EDIT WINDOW.

*Remarque : Le BUDGET «BUDGET WINDOW» apparaîtra chaque année en janvier en temps **SIM CITY**. Pour l'instant, cliquez sur la zone «GO WITH THESE FIGURES» qui indique que vous acceptez le budget tel qu'il est. Nous reviendrons plus loin et en détail sur cette procédure.*

Remarquez que les icônes qui vous permettent d'agir et de construire se trouvent à gauche de l'écran (Pour PC et MAC et à droite pour AMIGA). En dessous de ces icônes, se trouve l'INDICATEUR DE DEMANDE (DEMAND INDICATOR ICON) qui vous aide au mieux afin de définir quels sont les souhaits et les besoins des SIMS pour le développement économique de leur ville.

En dessous des icônes se trouve une zone qui indique au joueur quelle est celle qu'il vient de sélectionner et combien coûte l'utilisation de cette icône. (Sur MAC et AMIGA, au-dessus des icônes)

Sur MAC et sur PC, vous pouvez redéfinir la taille des fenêtres en cliquant sur le coin inférieur droit de l'écran afin de travailler éventuellement en mode multi-fenêtre.

## **SUR PC toujours :**

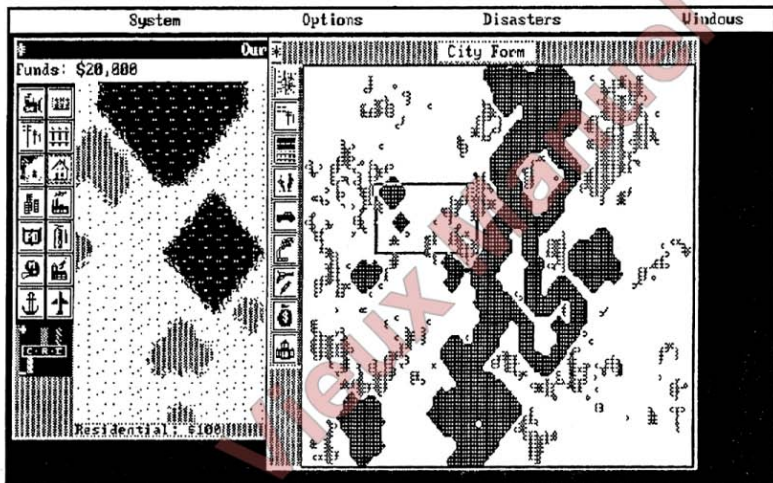
Pour faire scroller le terrain dans la fenêtre d'édition, déplacez le curseur jusqu'en haut, en bas ou sur les côtés extrêmes de l'écran. Le terrain scrollera jusqu'à ce qu'il soit à la limite de la zone de jeu.

Autre moyen, appuyez sur une touche CONTROL et prenez une direction avec les touches curseurs ou au joystick.

Pour avoir une vue générale du terrain, sélectionnez MAP WINDOW dans le WINDOWS MENU qui se trouve en haut de l'écran. Un autre moyen est de taper RETURN.

# *SIM CITY*

Sur cette «MAP WINDOW» dite fenêtre plan, en cliquant sur les icones qui se trouvent à



gauche de la carte, vous pouvez réaliser l'avancée de votre ville sur différents points dont notamment le trafic automobile, la pollution et la criminalité mais nous verrons ceci plus en détail plus loin.

Sachez simplement que si vous déplacez avec le curseur le rectangle blanc qui se trouve sur la carte, vous déplacez également votre terrain de travail en mode fenêtre d'édition. En effet, déplacez le rectangle, cliquez en dehors de la carte et vous vous retrouvez en mode édition sur le terrain que vous avez sélectionné dans la vue générale de votre ville. Le fait de déplacer le rectangle vous permet de vous déplacer avec précision sur votre ville.

Maintenant, si vous désirez jouer immédiatement, passez à la partie **SIM CITY**. Les raccourcis d'utilisation et les commandes PC se trouvent au paragraphe suivant ainsi qu'à la fin de cette notice.

## **LES COMMANDES PC**

### **DE MANIERE GENERALE**

Un contrôle efficace du jeu se base sur l'ouverture de nombreuses fenêtres. On peut sélectionner les fenêtres que l'on affiche et l'on peut également les déplacer sur l'écran. On peut les placer à l'avant ou l'arrière-plan en fonction de ses souhaits. Nous suggérons que vous organisiez votre écran de manière à ce qu'il y ait au moins un bout de chaque fenêtre qui apparaisse. Pour mettre en premier plan une fenêtre, il suffit de cliquer sur elle.

### **AVEC UNE SOURIS**

Dans **SIM CITY**, vous utiliserez principalement le bouton gauche. La principale fonction du bouton droit est d'activer la fonction bulldozer. Si votre souris possède 3 boutons, veuillez ignorer celui du milieu.

Pour faire apparaître les menus à la souris, déplacez le pointeur sur celui que vous voulez sélectionner et pressez sans relâcher le bouton gauche. Le menu va s'afficher. Déplacez le pointeur sur l'option qui vous intéresse (par exemple EDIT) et relâchez à ce moment votre pression sur le bouton gauche. L'option a été sélectionnée. Si l'option ouvre un sous-menu, prolongez votre pression et déplacez le pointeur sur la bonne sous-option puis relâchez votre pression.

Les icônes sont sélectionnées en déplaçant le pointeur dessus et en appuyant sur le bouton gauche. Pour agir ou construire sur le terrain, vous déplacez votre curseur, qui prendra une forme plus ou moins grosse suivant l'icône sélectionnée et vous appuyerez sur le bouton gauche à l'endroit ou vous désirez construire ou raser quelque chose.

*Notez qu'il y a certaines commandes qui ne sont activables qu'à partir du clavier. Pour rappel, ce genre d'instruction, ainsi que les raccourcis d'utilisation sont présentés en fin de ce manuel dans les commandes PC.*

### **AVEC UN JOYSTICK**

Le joystick s'utilise comme une souris. Le joystick émule le bouton gauche de la souris. Mais le joystick ne marchera pas si vous ne l'avez pas sélectionné dans l'option « Install ».

# SIM CITY

Pour rappel, si vous appuyez sur une touche CONTROL et que vous prenez une direction au joystick, votre terrain se mettra à scroller dans votre fenêtre d'édition.

## AVEC UN CLAVIER

Remarque : la touche Numlock ne doit pas être activée.

## TOUCHES NUMERIQUES ET CURSEURS

**Les touches curseurs** déplacent le pointeur sur l'écran.

**INSERT et ESPACE** remplacent le bouton gauche de la souris.

**DELETE** remplace le bouton droit de la souris.

**«5»** remet au centre de l'écran le pointeur

**HOME** met le pointeur à gauche de l'écran

**END** à droite de l'écran

**PgUp** en haut de l'écran

**PgDn** en bas de l'écran.

Lorsque vous appuyez en même temps sur une touche CONTROL, les touches curseurs ou numériques scrolent votre terrain dans la fenêtre d'édition.

*Control- Flèche gauche* scrolle à gauche

*Control- Flèche droite* scrolle à droite

*Control- Flèche en haut* scrolle en haut

*Control- Flèche en bas* scrolle en bas

*Control- Home* scrolle en diagonale gauche montante

*Control- End* scrolle en diagonale gauche descendante

*Control- PgUp* scrolle en diagonale droite montante

*Control- PgDn* scrolle en diagonale droite descendante

## + ET -

Si vous n'utilisez pas de souris, alors les touches + et - de votre clavier numérique vous seront très utiles. En effet, l'appui sur ces touches fait cycler le pointeur sur ce qui est appelé les POINTS CHAUDS du jeu. Par POINTS CHAUDS, on entend par exemple les Icônes ou les menus. Ainsi, si vous êtes dans la fenêtre d'édition, au lieu de déplacer votre curseur sur une icône et de l'activer, tapez sur + ou - pour cycler et activer ces icônes.



## COMMANDES RACCOURCIES AU CLAVIER

**ESCAPE** annule tous les menus et les fonctions en cours.

Lorsque des messages vous demanderont de répondre par oui (Yes) ou par non (No), le fait de taper **Y** ou **RETURN** pour oui et **N** ou **ESCAPE** pour non accélérera votre commande.

Si vous pressez la touche **HALT** et que vous tapez les lettres suivantes :

*HALT-S* ouvrira le menu **SYSTEME** (system menu)

*HALT-O* ouvrira le menu **OPTIONS** (option menu)

*HALT-D* ouvrira le menu **DESASTRE** (disaster menu)

*HALT-W* ouvrira le menu **FENETRE** (window menu)

Sur **TANDY**, suivant l'interface **TANDY DESKMATE** :

**F2** apportera le premier menu **SYSTEME**

**F3** apportera le suivant **OPTION**

**F4** fera de même **DESASTRES**

et **F5** aussi avec **WINDOW**

Une fois que le menu est affichée, vous pouvez utiliser les touches curseurs **HAUT** et **BAS** pour mettre en évidence (Pré-sélectionner) un choix du menu puis vous utiliserez la **BARRE d'ESPACE** ou **INSERT** pour activer votre choix. Vous pouvez aussi pré-sélectionner un menu en tapant la première lettre de votre choix. Si plusieurs menus ou options commencent par la même lettre, continuez d'appuyer sur celle-ci jusqu'à ce que le choix désiré s'affiche à l'écran. Ainsi si vous tapez **L**, vous aurez d'abord **LOAD SCENARIO** (Chargement de scénario) puis **LOAD CITY** (charger une cité déjà sauvegardé) puis à nouveau **LOAD SCENARIO**, etc ...

Pour clore un menu sans avoir choisi une fonction, appuyez sur **ESCAPE**.

Beaucoup d'options peuvent être sélectionnées sans passer par les menus. Ceci se fait en appuyant sur des touches clavier et sur une touche **CONTROL**. Ainsi :

*Control-L* : Active la fonction chargement de ville «Load city»

*Control-S* : Active la fonction sauvegarde de ville «Save city»

*Control-X* : Fait sortir du jeu et retourner sous **DOS**

*Control-A* : Active ou désactive le mode **Bulldozer** automatique.

*Control-M* : Affiche la fenêtre **CARTE** «Map window»

*Control-G* : Affiche la fenêtre **GRAPHE** «Graphs window»



**Control-B :** Affiche la fenêtre BUDGET «Budget window»

**Control-E :** Affiche la fenêtre EDITION «Edit window»

**Control-U :** Affiche la fenêtre EVALUATION «Evaluation window»

**Control-C :** Ferme la fenêtre qui est au premier plan

**Control-H :** Cache la fenêtre qui est à l'avant-plan et la met en dernier plan.

## AUTRES TOUCHES SPECIALES

Tant que l'on appuie sur :

- P** l'icône ENERGIE est activée
- T** l'icône TRANSPORT est activée
- R** l'icône ROUTE est activée
- B** l'icône BULLDOZER est activée

- 0** gèle le jeu
- 1** ramène la vitesse de la simulation à lent (slow).
- 2** met la simulation à une vitesse moyenne (average).
- 3** met la simulation à la vitesse rapide (fast).
- 4** met la simulation à la plus rapide des vitesses (fastest).

**Q** active la fonction QUERY (Demande de renseignement) qui vous donne tous les renseignements utiles sur la zone qui est dans votre fenêtre d'édition. Pour cela, pressez la touche Q et appuyez en même temps sur le bouton gauche de la souris ou tapez INSERT ou sur la BARRE D'ESPACE.

**TAB** a la même fonction que le **GOTO BUTTON**. Cela vous permet d'aller directement sur les lieux d'un événement spécial annoncé dans la zone des messages. Si vous appuyez à nouveau sur TAB, vous revenez de votre point de départ.

**F10** cache la fenêtre du premier plan.

**SCROLL LOCK** empêche la fenêtre d'édition de scroller quand votre pointeur se trouve au bout d'un des côtés de l'écran. Vous pouvez bien sûr, toujours scroller avec le pavé numérique ou les touches CONTROL et CURSEUR.

La touche **SHIFT** lorsqu'elle est appuyée force lors de leurs constructions, vos routes, vos lignes électriques, vos bulldozers et vos parcs à faire une ligne droite.

## NOTE SPECIALE TOUTES MACHINES

**SIM CITY A ETE DEVELOPPE SUR UN CLAVIER QWERTY.** Ainsi si vous appuyez sur le A du clavier AZERTY, un Q va s'afficher à l'écran. référez-vous au clavier PC qui se trouve en fin de notice pour faire la correspondance entre AZERTY et QWERTY.

## SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

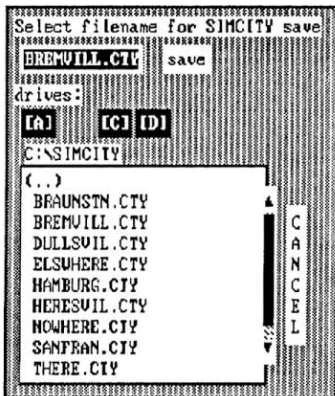
### SAUVEGARDE

Si vous avez deux lecteurs de disquette, soyez sûr d'avoir une disquette vierge et formatée dans le lecteur B. Si vous n'avez qu'un seul lecteur, enlevez **SIM CITY** et mettez une disquette formatée à la place. Dans **SYSTEM MENU**, sélectionnez « **SAVE CITY** » en cliquant dessus. L'écran de sauvegarde apparaîtra.

En haut, à droite apparaîtra le nom de votre ville. Si vous voulez le changer, cliquez dessus et renommez-le. En dessous, si vous cliquez sur **DRIVES**, le lecteur de disquette que vous désirez sélectionner s'affichera.

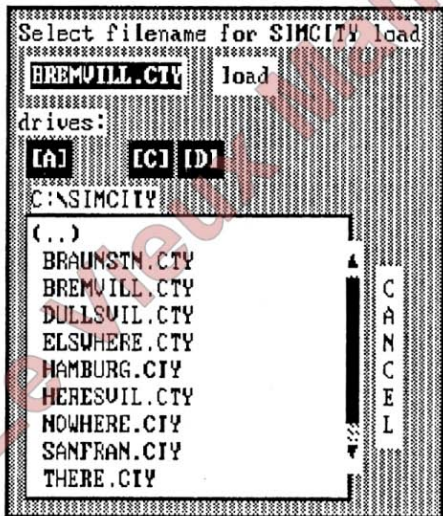
En dessous, se trouve toute la liste de vos cités déjà sauvegardées. Si vous sauvegardez pour la première fois une ville, cette liste sera vide.

Lorsque vous aurez choisi le nom de votre ville et votre lecteur de disquette, cliquez sur l'écran de sauvegarde. La sauvegarde s'effectue. Si vous ne voulez plus sauvegarder, appuyez sur **ESCAPE**.



## CHARGEMENT

Même processus que pour sauver, mais vous sélectionnez en premier l'option «LOAD A CITY». Réalisez la même procédure que pour la sauvegarde. Cliquez sur un nom de ville qui apparaît dans votre écran de chargement et après, cliquez également sur l'écran de sauvegarde.

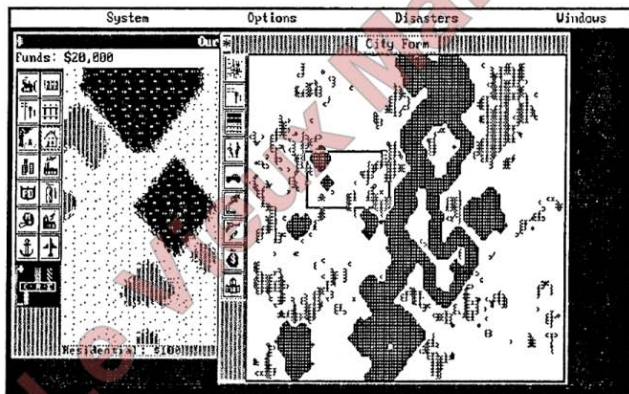


Votre ville se charge dans le jeu.



## SIMCITY

Le petit rectangle clignotant situé sur le plan correspond à la portion de votre terrain qui sera visible dans la fenêtre d'EDITION, principale fenêtre de travail. Cliquez et déplacez le rectangle sur le plan, en choisissant ainsi le terrain sur lequel vous souhaitez travailler, puis double-cliquez dans la boîte pour obtenir la vue de la fenêtre d'EDITION.

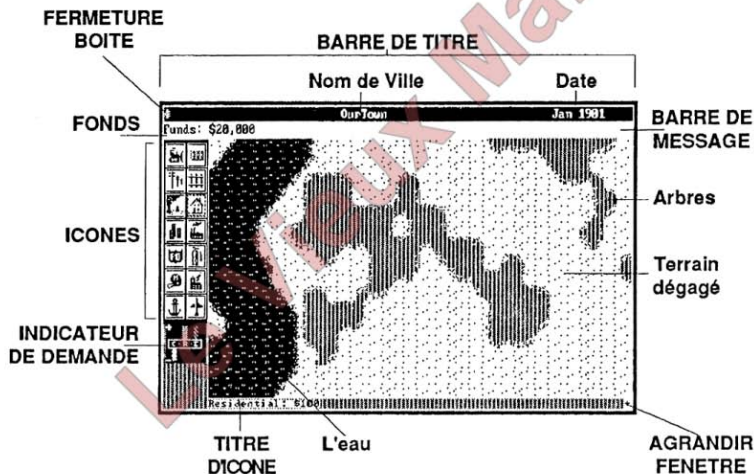


*Note: La fenêtre BUDGET apparaîtra automatiquement une fois par an, «temps de la ville». A ce moment, cliquez simplement sur la boîte CONTINUER AVEC CES PARAMETRES, en bas de l'écran.*

# *SIM CITY*

Vous êtes maintenant dans la fenêtre d'EDITION, avec une vue agrandie de l'aire délimitée par la boîte de la fenêtre PLANS. Notez la présence d'icônes sur la partie gauche de l'écran (à droite pour AMIGA). Elles fonctionnent exactement comme les icônes des divers programmes de dessin existant sur le marché.

Sur MAC, vous pouvez utiliser les ascenseurs sur les parties droite et inférieure de la fenêtre pour déplacer rapidement la vue du terrain. Pour ce faire, utilisez les flèches situées à chaque extrémité des barres d'ascenseurs, ou la boîte joystick en haut à droite de la fenêtre d'EDITION. Vous pouvez également utiliser les touches du curseur.



La taille de la fenêtre d'EDITION peut être redéfinie à tout moment en cliquant puis en tirant sur le coin en bas à droite de la fenêtre, ou en utilisant la boîte à zoom située à gauche de la boîte joystick. La fenêtre d'EDITION peut être déplacée sur l'écran en cliquant puis en déplaçant la barre de titre en haut de la fenêtre.

# SIM CITY

Le terrain mis à votre disposition se compose de trois types de territoires. Les parties claires représentent du terrain dégagé, les parties grisées représentent des forêts et des broussailles, enfin les parties sombres représentent l'eau. Vous ne pouvez construire que sur du terrain dégagé. Vous pouvez déboiser les zones forestières et accroître la surface des berges grâce à vos bulldozers. Vous pouvez bâtir routes, chemins de fer et conduites d'électricité à travers l'eau.

Pour déboiser un terrain, cliquer sur l'icône **BULLDOZER** en haut à gauche de la fenêtre d'EDITION. Le «pointeur» est un petit carré, délimitant l'aire qui sera couverte par les bulldozers chaque fois que vous cliquerez sur le bouton de la souris. Déplacez le pointeur du bulldozer sur un terrain de forêt et cliquez. Le terrain situé sous le pointeur est désormais dégagé. Maintenez alors le bouton enfoncé et déplacez lentement le pointeur sur une zone forestière. Dégagez une grande portion de territoire pour préparer la construction.

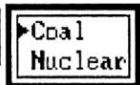


Cliquez sur l'icône représentant une **MAISON**, puis revenez sur votre terrain. Votre pointeur est maintenant un carré plus grand. Ce carré représente la surface dégagée dont vous aurez besoin pour créer une zone résidentielle. Cliquez sur le bouton de la souris en terrain dégagé délimite le terrain. Le «R» au centre de la zone indique une zone résidentielle.



Le symbole clignotant X indique que la zone n'est pas reliée à un réseau électrique. Placez plusieurs autres zones adjacentes à la première.

Décidez alors de l'endroit où vous allez positionner une **SOURCE D'ÉNERGIE** dans la cité. Cliquez sur l'icône de centrale électriques et maintenez le bouton cliqué. Un petit menu apparaîtra alors, vous permettant de choisir entre une centrale pétrolière ou nucléaire. Pour



l'instant, choisissez une centrale pétrolière, puis placez-la en terrain dégagé à proximité de vos zones résidentielles. Si votre centrale n'est pas directement adjacente à une zone résidentielle, il vous faudra tracer une conduite énergétique entre la centrale et les zones résidentielles.

Pour ce faire, cliquez sur l'icône de **CONDUITE ÉNERGÉTIQUE**. En utilisant le pointeur et le bouton de la souris, mettez en place les conduites électriques entre la centrale et les zones résidentielles. Les conduites adjacentes se connecteront automatiquement les unes aux autres. Les routes et lignes de transit se connectent de





la même manière. Après un moment, les symboles clignotant disparaîtront, indiquant que votre zone est approvisionnée en énergie. Les zones adjacentes à des zones approvisionnées en énergie n'ont pas besoin de conduites électriques pour être approvisionnées.

Vous verrez bientôt des petites maisons apparaître. Les Sims ont commencé à emménager. Lorsque vous délimitez le terrain, vous ne faites qu'indiquer où il sera possible de construire. Ce sont les Sims qui construisent.

Maintenant que vous avez quelques zones résidentielles, vous pouvez vous tourner vers la construction de zones industrielles et commerciales. Sélectionnez l'icône **COMMERCIALE** et placez quelques zones commerciales à proximité de vos zones résidentielles. Puis sélectionnez l'icône d'**INDUSTRIES** et placez quelques zones industrielles. Etablissez les connexions de conduites électriques nécessaires.



Notez que lorsque vous sélectionnez différentes icônes, la description de celles-ci et les coûts qui leur sont associés apparaîtront dans le coin inférieur gauche de la fenêtre d'EDITION. La barre de message en haut de la fenêtre d'EDITION montre le total des fonds dont vous disposez. Si vous n'avez pas assez d'argent dans votre trésor pour payer le coût d'une certaine fonction, l'icône sera affichée en grisé et ne pourra être sélectionnée.

Cliquez maintenant sur l'icône de routes et ajoutez des **ROUTES** entre votre lieu de résidence principale et les zones industrielles et commerciales pour permettre aux Sims de se mettre au travail. Dès que vous aurez des routes, le trafic sera mis en place.



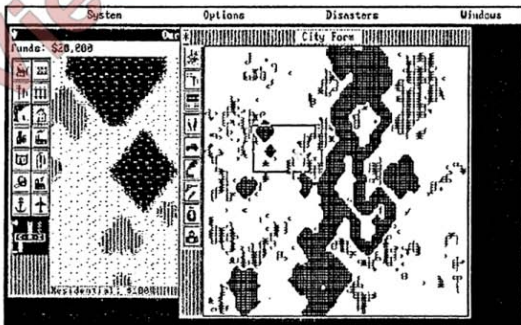
# SIM CITY

Sélectionnez maintenant la fenêtre **BUDGET** depuis le menu **FENETRES**. C'est là que vous allouez les crédits nécessaires au fonctionnement des départements de la police, des pompiers et des transports. Cliquez sur les flèches vers le haut ou vers le bas pour changer les fonds alloués. Vous pouvez également changer le taux actuel de la taxe sur la propriété. Si vous n'avez ni police ni pompiers, il n'ont pas besoin de fonds. Cliquez sur la boîte **GO WITH THESE FIGURES** lorsque vous en avez terminé.



Sélectionnez maintenant l'option **PLANS** dans le menu **FENETRES**. En cliquant sur les icônes sur la gauche, vous avez accès à plusieurs vues démographiques de votre cité. Vous pouvez, par exemple, obtenir la vue des zones à plus grande criminalité pour y implanter de nouveaux commissariats.

Des informations supplémentaires peuvent être obtenues grâce à l'option **GRAPHES** du menu **FENETRES**. A l'inverse des plans, qui ne montrent que l'état actuel de votre cité, les graphiques en retrace le passé, vous permettant d'estimer les tendances et les cycles à long terme.



Ces seules informations de base vous suffisent pour faire fonctionner SimCity, mais nous vous conseillons de lire plus avant. La section Références Utilisateur explique le fonctionnement interne du simulateur, et donne quelques trucs et astuces quant à son utilisation. .



## REFERENCES UTILISATEUR

Les menus de SimCity utilisent l'interface standard du Macintosh, AMIGA, ATARI ou PC.

### MENU FICHIERS

**CHARGER SCENARIO** (LOAD SCENARIO) vous donne accès à un menu regroupant les scénarios disponibles. Vous aurez l'option de l'accepter ou de générer un autre terrain.

**CHARGER CITE** (LOAD CITY) vous permet de charger une ville préalablement sauvegardée.

**SAUVER CITE** (SAVE CITY) sauvegarde le scénario ou la cité en cours pour une utilisation ultérieure. Après avoir chargé un scénario, il peut être sauvegardé puis re-chargé, comme toute cité, sans le désastre imminent.

**IMPRIMER CITE** (PRINT CITY) imprime votre cité en deux tailles au choix; tout sur une page ou sur un poster de deux pages sur trois. Nécessite une imprimante ImageWriter. L'imprimante laser n'est pas reconnue (pour Mac).

**QUITTER** (QUIT) met fin à SimCity

**MENU OPTIONS** - une marque à gauche d'une option indique que celle-ci est active.

**AUTO-BULLDOZER** vous permettent de placer des zones, routes, etc., directement sur des zones de forêts ou sur des rives, sans avoir à dégager le terrain manuellement.



**AUTO-BUDGET** maintient votre budget au même niveau sans demander l'approbation chaque année.

**AUTO-CENTRAGE** (AUTO GOTO) vous permet de vous rendre directement sur le lieu d'un désastre ou d'un événement majeur.

**AVEC SON** (SOUND ON) active ou désactive les différents sons de la cité. La position par



défaut est «AVEC SON». La simulation se déroule légèrement plus rapidement sans le son. Assurez-vous que le volume est haut sur le panneau de contrôle.

## MENU VITESSE DE JEU

**RAPIDE** ajuste le temps de la cité à la vitesse maximum.

**MOYEN** est l'option par défaut, environ trois fois plus lent que RAPIDE.

**LENT** la vitesse est environ sept fois moindre que RAPIDE.

**PAUSE** arrête le temps. Il est possible de créer des zones et de construire lorsque le temps est arrêté.

## MENU DESASTRES

**FEU (FIRE)** a créé un incendie dans les limites de la cité.

**INONDATION (FLOOD)** crée une inondation à proximité d'une zone d'eau.

**CRASH AERIEN** fait s'écraser un avion. S'il n'y a pas d'avion en vol, il en sera généré un.

**TORNADE** fait apparaître une tornade dans les limites de la cité.

**TREMBLEMENT DE TERRE** crée un tremblement de terre MAJEUR.

**ATTAQUE D'UN MONSTRE (MONSTER ATTACK)** lance un monstre en liberté dans votre cité.

## MENU FENETRES

**MAPS** fait apparaître la fenêtre PLANS à l'écran.

**GRAPHS** fait apparaître la fenêtre GRAPHES.

**BUDGET** fait apparaître la fenêtre BUDGET.

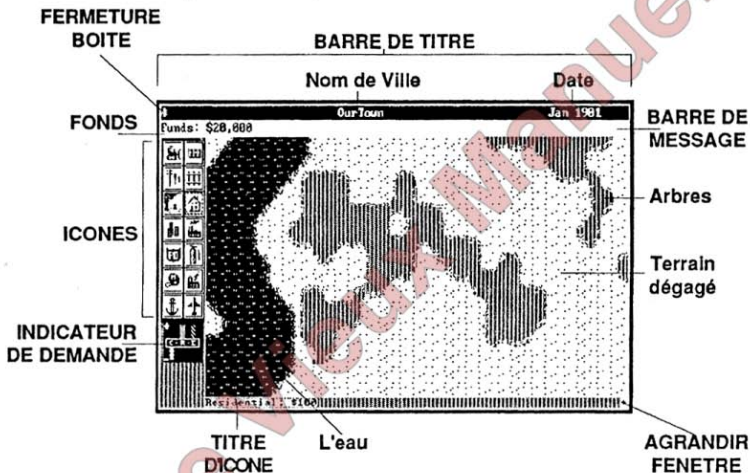
**EDITION** fait apparaître la fenêtre d'EDITION.

**EVALUATION** fait apparaître la fenêtre d'EVALUATION.

# *SIM CITY*

## FENETRE d'EDITION : rappel & compléments

Fermer boîte Barre de titre Fonds totaux & messages Boîte joystick Icônes Indicateur de demande Agrandir boîte Option sélectionnée & coût



Bulldozer		Routes	
Fils électriques		Lignes de Transport	
Parcs		Secteur Résidentiel	
Secteur Commercial		Secteur Industriel	
Commissariat		Pompiers	
Stade		Centrale Electrique	
Port		Aéroport	



## GADGETS DE LA FENETRE D'EDITION

**BARRE DE TITRE** affiche le nom de la cité. Cliquer et bouger la barre de titre vous permet de déplacer la fenêtre d'EDITION.

**BOITE DE MESSAGE** affiche les fonds, la date et les messages. Les messages de statut vous informent des événements; si un désastre a lieu, la boîte à message indiquera la nature du désastre, et affichera un bouton CENTRAGE (AUTO GOTO) pour vous rendre sur les lieux. Les messages d'aide vous informent des besoins et des désirs des Sims, comme hébergement.

**INDICATEURS DE DEMANDE** dans le coin en bas à gauche de la fenêtre d'EDITION, ils vous indiquent en permanence les besoins des habitants en zones résidentielles, commerciales et industrielles. Les indications situées au-dessus de la ligne centrale montrent une demande positive, celles en-dessous de cette ligne une demande négative (un excès).



**FERMER BOITE** ferme la fenêtre d'EDITION.

**AGRANDIR BOITE** agrandit la fenêtre.

**BOITE JOYSTICK** vous permet de vous déplacer dans votre cité. La cité défile dans la direction indiquée par la flèche tant que vous maintenez le bouton de la souris enfoncé.

**FLECHES DE DEFILEMENT** font défiler votre cité verticalement et horizontalement.

**BOITE DE DEFILEMENT** vous déplace rapidement vers un endroit éloigné de la cité

**BOITE DE ZOOM** change la taille de fenêtre pour qu'elle couvre tout l'écran.

**OPTION SELECTIONNEE & BOITE DE COUTS** vous montrent l'option active et les coûts qui lui sont associés.

## COMMANDES CLAVIER D'EDITION DE FENETRE (Certaines commandes ne sont pas disponibles sur certains claviers, et sur certaines machines).

**X et Z** - sélectionne l'icône suivant/précédente.

**Q** - (Question) - Maintenez la touche «Q» enfoncée lorsque vous cliquez sur certaines parties de votre cité pour faire apparaître une boîte de statut identifiant le point (zone, route, terrain, etc.). Vous obtiendrez également des informations sur la densité de population, la valeur foncière du terrain, le taux de criminalité, la pollution et la croissance.

**B, R, T et P** sont des raccourcis clavier. Quelle que soit l'icône sélectionnée, en maintenant la touche «B» enfoncée, vous serez en mode Bulldozer actif. Relâchez la touche «B» pour redonner le contrôle à l'icône sélectionnée. La touche «R» active de la même façon le mode reconstruction. La touche «T» active la construction de lignes de Transit et la touche «P» vous met en mode Conduite électriques.

Les TOUCHES CURSEUR font défiler le terrain autour de la fenêtre d'EDITION.

## ICONES DE LA FENETRE D'EDITION

Les icônes actives ressortent. Les icônes en grisé sont indisponibles, à cause du manque de fonds. Cliquer sur une icône en grisé permet de visualiser le coût de l'option.

**BULLDOZER** dégage les arbres et broussailles, permet de combler les rivages, aplanit les zones existantes développées et dégage les ruines laissées par un désastre. Utiliser le bulldozer au centre d'une zone détruit la zone entière. L'option Auto-bulldozer n'est efficace que sur les terrains naturels, pas sur les terres développées. Utiliser le bulldozer sur une section de terrain coûte 1\$.



**ROUTES** connecte les zones développées. Les intersections et tournants sont créés automatiquement. Créez des routes continues en cliquant puis en tirant le pointeur. Attention : si vous créez accidentellement une route au mauvais endroit, vous devrez payer l'utilisation du bulldozer et la reconstruction.



On ne peut placer de routes en terrain boisé, broussaillieux ou sur une zone. Elles ne peuvent croiser les conduites électriques et les lignes de transit qu'à angle droit.

# SIM CITY

Mettre une route en travers de l'eau crée un pont. Les ponts ne peuvent être construits qu'en lignes droites: pas de courbes, de tournants ni d'intersections. Il faut passer le bulldozer sur les rivages avant d'y construire un pont (sauf en mode auto-bulldozer).

Les routes sont entretenues grâce au budget du transit, et s'usent lorsque les fonds viennent à manquer.

Mettre en place une section de route coûte 10\$, un pont 50\$.

Les **CONDUITES ÉLECTRIQUES** transportent l'énergie entre les centrales de production et les territoires avec zones, et entre les zones. Tous les territoires développés ont besoin d'énergie pour fonctionner.



Les conduites électriques ne peuvent traverser les territoires boisés, broussailleux ou comportant des zones. L'énergie est acheminée entre zones adjacentes. Les zones non approvisionnées en énergie possèdent le symbole d'énergie clignotant. Il existe un certain délai entre le moment où vous approvisionnez une zone et celui où disparaît le symbole clignotant. Ce délai augmente avec la taille de la cité.

Les jonctions et les tournants sont générés automatiquement. Posez des conduites continues en cliquant puis en tirant le pointeur. Les conduites traversant l'eau doivent être verticales ou horizontales: pas de tournants, courbes ni intersections. Les conduites consomment de l'énergie à cause des déperditions lors du transport.

Poser une pièce de conduite électriques coûte 5\$ sur terre et 25\$ dans l'eau.

**LIGNES DE TRANSIT** crée un système de chemin de fer pour le transit entre cités. Placer les lignes dans des endroits encombrés pour en alléger la congestion.

Les jonctions et les tournants sont générés automatiquement. Posez des lignes de transit continues en cliquant puis en tirant le pointeur. Les conduites traversant l'eau seront représentées par des lignes pointillées. Ces tunnels doivent être verticaux ou horizontaux: pas de tournants, courbes ni intersections.



Les lignes de transit sont entretenues grâce aux fonds du département des transports. Le niveau de ces fonds affecte l'efficacité du système.

# SIM CITY

**PARCS** permet de placer des parcs sur les terrains dégagés. Les parcs, les forêts et l'eau augmentent la valeur foncière des zones environnantes. Les parcs peuvent être détruits par les bulldozers pour en faire des coupe-feu ou des réserves pour une expansion future du transit de masse.



Poser un segment de parc coûte 10\$.

Les **ZONES RESIDENTIELLES** sont là où les Sims bâtissent des maisons, appartements et services municipaux, telles écoles et églises.



Les zones résidentielles sont classées en quatre catégories: taudis, classe moyenne pauvre, classe moyenne riche et classe supérieure. Elles peuvent varier en densité depuis des pavillons mono-familiaux jusqu'à des appartements en immeuble et des condominiums.

Les facteurs qui influencent la valeur foncière et la croissance sont le taux de criminalité, la pollution, la densité du trafic, la densité de population, les terrains environnants, les accès routiers, les parcs et les services municipaux.

Définir une zone de terrain comme étant résidentielle coûte 100\$.

**ZONE COMMERCIALES** est utilisé à de nombreuses fins, en particulier pour construire des magasins, des bureaux, des parkings et des pompes à essence.



Il existe quatre valeurs pour les propriétés commerciales, et cinq niveaux de croissance, depuis le petit supermarché jusqu'aux grands gratte-ciel. Les facteurs influençant la valeur et la croissance des zones commerciales sont les marchés intérieurs, la pollution, la densité de trafic, l'accès résidentiel, l'offre de travail, les aéroports, le taux de criminalité, les accès de transit et les services municipaux.

Définir une zone de terrain comme étant commerciale coûte 100\$.

**ZONES INDUSTRIELLES** regroupe les industries lourdes et services industriels. Il y a quatre niveaux de croissance industrielle, depuis les petites stations de pompes et entrepôts jusqu'aux grandes usines.



# SIM CITY

Les facteurs qui influent sur la croissance des zones industrielles sont les marchés externes, les ports, les accès de transit, les accès résidentiels, l'offre de travail et les services municipaux.

Définir une zone de terrain comme étant industrielle coûte 100\$.

Les **COMMISSARIATS** réduisent le taux de criminalité dans les terrains avoisinants. Ceci accroît à son tour la valeur foncière du terrain. Placez-les dans les endroits à fort taux de criminalité, comme indiqué par le plan de taux de criminalité. L'efficacité d'un commissariat dépend du niveau des fonds du département de police.



Construire un commissariat coûte 500\$.

Les casernes de **POMPIERS** rendent les zones environnantes moins sensibles au feu. Lorsqu'un feu se déclare, il sera plus rapidement maîtrisé et engendra moins de dégâts s'il existe une caserne à proximité. L'efficacité des pompiers dépend du niveau de fonds du département des pompiers.



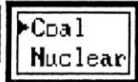
Construire une caserne de pompiers coûte 500\$.

Les **STADES** encouragent la croissance résidentielle. La fenêtre de message indique le moment où la ville désire un stade. Vous pouvez créer un stade dans votre cité avant de créer le plus gros du trafic. L'entretien d'un stade exige une bonne route et un réseau de transit.



Bâtir un stade coûte 3000\$.

Les **CENTRALES ÉLECTRIQUES** peuvent être nucléaires ou pétrolières. Le choix est possible lorsque vous cliquez et maintenez le bouton de la souris enfoncé sur l'icône. La centrale nucléaire est plus puissante mais présente un petit risque d'accident. La centrale pétrolière est moins chère, mais moins puissante et est polluante.



Connecter un trop grand nombre de zones à une centrale électrique provoque des baisses de tension. Vous obtiendrez un message disant «Vous devez construire une autre centrale». Les centrales pétrolières coûtent 3000\$ et peuvent approvisionner environ 50 zones en électricité. Les centrales nucléaires coûtent 5000\$ et peuvent approvisionner environ 150 zones.

Les **PORTS** accroissent le potentiel de croissance industrielle. Ils ont peu d'effet dans une petite ville, mais contribuent pour une grande part à l'industrialisation d'une grande cité. Les ports doivent être placés sur un rivage, qui doit préalablement avoir été dégagé au bulldozer. Lorsque le port est opérationnel, vous pouvez voir des navires sur l'eau.



Définir une zone comme étant un port coûte 5000\$.

Les **AÉROPORTS** accroissent le potentiel de croissance de vos marchés commerciaux. Lorsqu'une cité commence à devenir importante, sa croissance commerciale stagnera sans la présence d'un aéroport.



Les aéroports sont grands et coûteux, et ne doivent être bâtis que dans des cités qui peuvent se le permettre. Positionnez vos aéroports de manière à ce que les avions ne survolent que l'eau, minimisant les dégâts d'une catastrophe aérienne.

Après avoir construit un aéroport, vous verrez les avions voler au-dessus de votre cité depuis et en direction de l'aéroport. Il y a également un hélicoptère de surveillance du trafic qui vous avertit lors de gros embouteillages.

Définir une zone comme étant un aéroport coûte 10.000\$



## FENETRE BUDGET: Complément d'information

Lorsque vous collecterez les taxes dans une nouvelle cité, et chaque année ultérieure, la fenêtre BUDGET apparaîtra (sauf si vous choisissez d'activer l'option Auto-budget). Vous devrez alors indiquer les niveaux de fonds pour les départements de police, des pompiers et des transports, ainsi que la taxe foncière.

Vous pouvez accroître ou décroître les niveaux de budget en cliquant sur les petites flèches correspondant à chaque catégorie. Un indicateur de pourcentage montre le niveau de fonds qui sera maintenu si vous utilisez l'option auto-budget. Vous pouvez ajuster la taxe foncière en cliquant sur les flèches situées près de l'indicateur de taxe foncière. Cliquez sur «GO WITH THESE FIGURES» pour sortir de la fenêtre BUDGET.

Le niveau des fonds requis par chaque département dépend du nombre de casernes de pompiers, de commissariats, et du nombre de routes et de lignes de transit dans votre cité. Ces postes budgétaires augmentent avec la taille de la cité; entretenir l'infrastructure d'une grande cité est très coûteux.

Sur MAC, *Attente...* Une icône représentant une montre se trouve en haut à gauche de la fenêtre BUDGET. Elle indique le temps restant avant d'obtenir l'information sur le budget. Lorsque la montre se vide, le budget paramétré est accepté. Si vous avez besoin de plus de temps, cliquez sur la fenêtre BUDGET pour remettre l'horloge à zéro.

**1907 Fiscal Budget**

Tax Rate

7%

▲ ▼

Taxes collected

\$2520

	Amount Requested	Amount Allocated	Funding Level
Trans	\$2185	\$2185	100%
Police	\$800	\$800	100%
Fire	\$200	\$200	100%

Cash Flow

(665)

Previous Fund

\$20,000

Current Funds

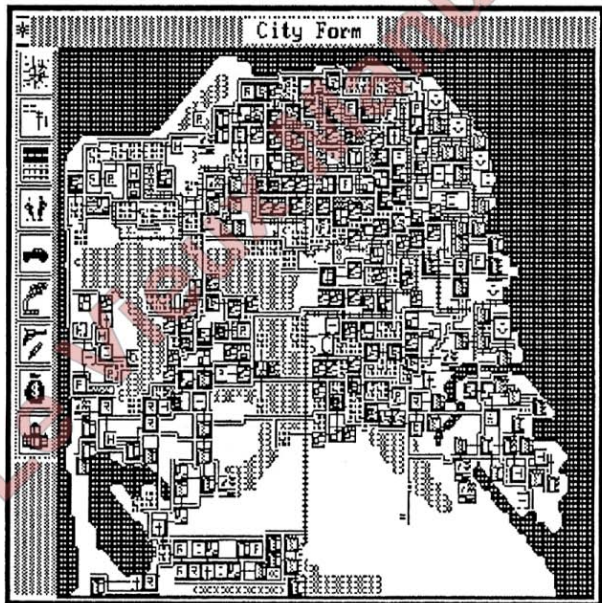
19,335

Go with these figures

## FENETRE PLANS

La fenêtre PLANS vous donne diverses vues générales de votre cité. La portion de ville visible sur la fenêtre d'EDITION est représentée par une boîte clignotant sur ce plan. Vous pouvez cliquer et tirer la boîte vers la zone que vous voulez éditer. Double-cliquez dans la boîte clignotante pour aller dans la fenêtre d'EDITION.

- PLANS DE CITE
- GRILLE ENERGIE
- TRANSPORTS
- PLANS POPULATION
- DENSITE TRAFIC
- POLLUTION
- CRIMINALITE
- VALEUR FONCIERE
- SERVICES MUNICIPAUX



ECHELLE D'INTENSITE

# SIM CITY

Vous pouvez la déplacer sur l'écran en cliquant puis en tirant la barre du haut de la fenêtre. Cliquer sur la boîte de fermeture en haut à gauche de la fenêtre ferme cette dernière. En cliquant sur les différentes icônes à gauche de la fenêtre PLANS, vous pouvez visualiser les plans et diagrammes suivants:

L'icône **PLANS DE CITE** fait apparaître un sous-menu, vous permettant de choisir entre différentes vues des sections développées de votre cité. Vous pouvez afficher individuellement les zones résidentielles, commerciales ou industrielles, ou les trois simultanément.



La **GRILLE d'ENERGIE** vous montre le réseau de conduites électriques en gris et les zones approvisionnées en énergie sous forme de points noirs.



**TRANSPORTS** vous montre un plan routier qui regroupe toutes les routes et lignes ferroviaires en lignes noires. Utilisez cette vue pour visualiser les accès à une zone donnée et pour planifier une future expansion du réseau.



L'icône **PLANS POPULATION** fait apparaître un sous-menu offrant deux vues. La vue DENSITE DE POPULATION utilise des dégradés de gris pour montrer la population quotidienne moyenne de chaque zone. La vue TAUX DE CROISSANCE montre la croissance la plus récente de votre cité (positive ou négative), et là où elle se produit.



Population Density  
Population Growth

**DENSITE TRAFIC** permet de visualiser la densité du trafic sur les plans. Localisez les problèmes de circulation et déterminez les endroits où devront être construites de nouvelles routes et lignes de transit.



Le plan **POLLUTION** affiche le niveau de pollution dans votre cité. La pollution est produite par les industries et la circulation.



Le plan **CRIMINALITE** montre le niveau et la localisation des crimes dans votre cité. La criminalité est calculée à partir de la densité de population, de la valeur foncière du terrain, et de la proximité des commissariats de police.



Le plan **VALEUR FONCIERE** montre la valeur relative des terrains dans les limites de la cité. Les valeurs foncières sont utilisées pour déterminer les revenus obtenus grâce aux taxes.



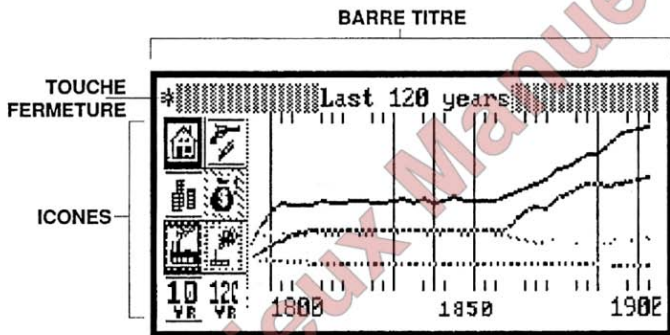
L'icône **SERVICES MUNICIPAUX** appelle un sous-menu offrant des vues des services de police ou de pompiers. Le plan montre le rayon d'action de chaque caserne ou commissariat, en fonction de leur localisation, de leur puissance et de leur niveau de financement.

Police  
Fire



## FENETRE GRAPHES

FENETRE GRAPHES La fenêtre GRAPHES vous donne des graphes à long terme concernant divers paramètres de la cité.



POPULATION RESIDENTIELLE



CRIMINALITE

POPULATION COMMERCIALE



BALANCE

POPULATION INDUSTRIELLE



POLLUTION



Vous ne pouvez pas redéfinir la taille de la fenêtre GRAPHES, mais vous pouvez la déplacer sur l'écran en cliquant puis en tirant la barre du haut de la fenêtre. Cliquer sur la boîte de fermeture en haut à gauche de la fenêtre ferme cette dernière. En cliquant sur les différentes icônes à gauche de la fenêtre PLANS, vous activez et désactivez chaque graphe. Chaque graphe est visualisé grâce à un motif de ligne différent.

Les données peuvent être visualisées sur des graphes de 10 ans ou 120 ans.



# SIM CITY

Le graphe de **POPULATION RESIDENTIELLE** montre la population totale des zones résidentielles.



Le graphe de **POPULATION COMMERCIALE** montre le niveau de développement dans les zones commerciales.



Le graphe de **POPULATION INDUSTRIELLE** montre le niveau de développement dans les zones industrielles.



Le tableau de **CRIMINALITE** montre l'évolution du taux de criminalité dans l'ensemble de la cité.



Le tableau de la **BALANCE** montre la balance financière de votre cité: l'argent gagné grâce aux taxes l'an dernier moins l'argent dépensé dans l'entretien de la ville.



**Note:** la balance financière n'a pratiquement rien à voir avec vos fonds actuels, ni avec vos dépenses de construction (mais l'expansion de la cité accroîtra les taxes collectées et les coûts de maintenance). La ligne située au centre du graphe de **BALANCE** représente une balance parfaitement équilibrée. Ne bâtissez pas plus d'infrastructures (routes, rails, commissariats, casernes) que vous ne pouvez en supporter grâce à vos revenus.

Le graphe de **POLLUTION** vous montre l'évolution de la pollution dans l'ensemble de la ville





## FENETRE D'EVALUATION

La fenêtre d'EVALUATION vous donne un niveau de performances. Vous pouvez y accéder depuis le menu FENETRES.

Vous pouvez déplacer la fenêtre EVALUATION sur l'écran en cliquant puis en tirant la barre du haut de la fenêtre. Cliquer sur la boîte de fermeture en haut à gauche de la fenêtre ferme cette dernière.

Les données d'OPINION PUBLIQUE (PUBLIC OPINION) sont fournies sous forme de sondages d'opinion, appréciant le travail que vous effectuez en tant que maire, ainsi que les problèmes que la population juge les plus pressants. Vous avez tout intérêt à satisfaire vos citoyens, sans quoi ils pourraient bien émigrer et vous laisser à la tête d'une ville fantôme.

Quelques solutions à des problèmes courants: Criminalité: bâtissez plus de commissariats,

1987 City Evaluation	
PUBLIC OPINION	STATISTICS
Is the mayor doing a good job?	Population 106850
66% YES	Net Migration -100
34% NO	(last year)
	Assessed Value \$68,610,000
	Category:METROPOLIS
	Game Level:Easy
What are the worst problems?	Overall CityScore
20% CRIME	(0 - 1000)
15% TAXES	current score:annual change
15% TRAFFIC	582 -88
9% HOUSING COSTS	

ou tentez d'augmenter la valeur foncière du terrain. Logement: construisez plus de zones résidentielles. Chômage: bâtissez plus de zones industrielles et commerciales. Trafic: ajoutez des routes ou des lignes de transit.

Les STATISTIQUES concernant la population, les flux migratoires (NET MIGRATION) et la valeur imposée sont affichées, avec le niveau de jeu de la cité et son score. Ces données sont calculées une fois par an, au moment du budget.

Population montre combien de personnes vivent actuellement dans votre cité. Flux migratoires montre quelle fraction de population a déménagé l'an dernier. Valeur imposée (ASSESSED VALUE) représente la valeur nette de toute propriété appartenant à la ville.



## DESASTRES

Des désastres apparaîtront aléatoirement au cours du jeu SimCity. Aux niveaux plus élevés, les désastres se feront plus fréquents. La plupart des désastres peuvent être activés depuis le menu DESASTRES (DISASTER).

- **Les FEUX (FIRE)** peuvent se déclarer n'importe où dans la ville. Les feux se propagent assez rapidement dans les bois et les constructions, et plus lentement à travers les routes et voies ferrées. Les feux ne peuvent traverser l'eau ni les territoires dégagés. L'efficacité des pompiers (dont les casernes peuvent être visualisées dans la fenêtre PLANS) dépend de leur proximité du feu, et des fonds qui leur sont attribués. Les feux à l'intérieur de leur rayon d'action seront automatiquement éteints. Si vous ne disposez pas de casernes de pompiers dans le secteur du feu, vous pouvez essayer de le maîtriser par vous-même. Sachant que les feux ne peuvent traverser les terrains dégagés, vous pouvez bâtir des coupe-feu avec les bulldozers. Encercler le feu avec des terrains dégagés et celui-ci cessera de se propager et finira par s'éteindre. Note: on ne peut dégager au bulldozer un terrain en feu.
- **Les INONDATIONS (FLOOD)** ont lieu à proximité de l'eau. Elles se propagent graduellement et détruisent les bâtiments et services. Après quelque temps, l'eau se retirera, laissant derrière elle du terrain dégagé.
- **Les CRASHS AERIENS (AIR CRASH)** peuvent survenir n'importe où dans la cité si elle contient un aéroport opérationnel. Ils ont lieu lorsqu'un avion entre en collision avec un autre objet, comme une tornade ou un autre avion. Lorsqu'un crash se produit, un feu commencera à se propager, sauf si le crash a lieu sur l'eau. Une bonne stratégie est de construire les aéroports à l'écart du centre de la cité pour minimiser les dégâts dus au feu.
- **Les TORNADES (TORNADO)** peuvent se produire n'importe où n'importe quand dans la cité. Très rapides et imprévisibles, elles peuvent apparaître et disparaître en un instant. Les tornades détruisent tout sur leur passage, et peuvent entraîner des accidents d'avions, d'hélicoptères, de trains et de navires.
- **Les TREMBLEMENTS DE TERRE (EARTH QUAKE)** constituent le plus dévastateur des désastres. C'est un tremblement de terre MAJEUR, dont l'intensité est comprise entre 8 et 9 sur l'échelle de Richter (qui en compte 12). Il détruira les constructions et allumera des



feux. Les dégâts initiaux dépendront de l'intensité, et les dommages du feu dépendront à terme de votre maîtrise des forces de pompiers. Lorsqu'un tremblement de terre a lieu, vous verrez la fenêtre d'EDITION trembler pendant un instant. Lorsqu'elle s'arrêtera, vous devrez prendre en charge la maîtrise des différents foyers. Utilisez les bulldozers pour circonscrire les foyers les plus importants et résolvez les plus petits grâce aux pompiers.

- **Les ATTAQUES D'UN MONSTRE** (MONSTER ATTACK) sont provoquées par une pollution élevée. Un monstre détruit tout sur son passage, crée des feux et provoque des accidents d'avions, d'hélicoptères, de trains et de navires.
- **Les ACCIDENTS NUCLEAIRES** (NUCLEAR METDOWN) ne peuvent se produire que si vous utilisez une centrale nucléaire. Si un tel accident survient, votre centrale explosera. Les terrains alentours seront inutilisables pour le reste du jeu à cause de la contamination radioactive. Les ACCIDENTS NUCLEAIRES ne sont pas accessibles par le menu DESASTRES.

## SCENARIOS

Les scénarios posent à la fois des problèmes réels et hypothétiques dans sept célèbres cités (plus une pas si célèbre que ça !). Ils présentent différents niveaux de difficultés. Certains problèmes se présentent sous la forme de désastres qui se produiront après que vous ayez commencé. D'autres problèmes sont à plus long terme, comme la criminalité.

Votre tâche est de résoudre les problèmes le mieux possible dans une situation donnée. Après un certain temps, les habitants de la cité jugeront votre compétence lors d'une élection spéciale. Si vous êtes très habile, on vous confiera peut-être les clés de la cité. Dans le cas contraire, les habitants désertent tout bonnement la cité.

Pour éviter un désastre lié à un scénario, sauvez le sur une disquette et rechargez la ville depuis le fichier sauvé.

- **DULLSVILLE, USA 1900 - L'ENNUI** Les choses n'ont pas beaucoup changé par ici depuis environ un siècle et les habitants commencent à s'ennuyer. Ils pensent que Dullsville pourrait être la prochaine grande cité, si elle avait un leader digne de ce nom. Votre travail est d'attirer une croissance renouvelée, de développer la cité, et d'en faire une métropole avant le vingt-et-unième siècle (Facile).

# SIM CITY

- **SAN FRANCISCO, CALIFORNIE 1906 - TREMBLEMENT DE TERRE FORCE 8** Les dégâts du tremblement de terre furent minimes comparés à ceux causés par les incendies qui s'ensuivirent, qu'il fallut des jours pour contrôler. Mille cinq cents personnes y laissèrent la vie. Vous devrez vous préoccuper principalement de maîtriser les feux. Ensuite, vous devrez dégager les ruines restantes pour permettre à la cité de reconstruire (Très difficile).
- **HAMBOURG, ALLEMAGNE 1944 - INCENDIES** Les bombardement par bombes incendiaires par les alliés sur les villes allemandes durant la seconde guerre mondiale ont causé de gigantesques dévastations et pertes en vies humaines. Les personnes vivant dans le centre-ville étaient les plus exposées. Vous devez contrôler le déluge de feu durant les bombardements puis rebâtir la cité après la guerre (Très difficile).
- **BERNE, SUISSE 1965 - TRAFIC** Ici, les routes sont de plus en plus encombrées chaque jour, et les habitants perdent patience. Ils exigent que vous résolviez le problème. Certains ont suggéré la construction d'un système de transit de masse, mais ceci entraînerait la révision majeure des zones du centre-ville.
- **TOKYO, JAPON 1957 - ATTAQUE DE MONSTRE** Une grande créature reptilienne est sortie de la baie de Tokyo et a pénétré dans la cité, détruisant une bonne partie des industries de la baie (Moyennement difficile).
- **DETROIT, MICHIGAN 1972 - CRIMINALITE** Depuis 1970, la concurrence d'outre-mer et d'autres facteurs économiques ont poussé l'ancienne « capitale mondiale de l'automobile » dans la récession. La chute libre des prix des terrains et l'augmentation du chômage ont fait monter les taux de criminalité au centre-ville à des niveaux catastrophiques. Vous venez d'être élu après avoir promis de réduire la criminalité et de reconstruire la base industrielle de la cité (Moyennement difficile).
- **BOSTON, MASSACHUSSETTS 2010 - ACCIDENT NUCLEAIRE** Un accident nucléaire majeur va se produire dans l'un des nouveaux réacteurs nucléaires du centre ville. Le terrain autour du réacteur sera sévèrement contaminé par les radiations, vous obligeant à restructurer la ville autour du réacteur (Très difficile).
- **RIO DE JANEIRO, BRESIL 2047 - INONDATIONS** Au milieu du vingt-et-unième siècle, l'effet Greenhouse a accru la température de la terre de 3-4°C. Les calottes polaires ont fondu et ont entraîné une augmentation du niveau des mers partout dans le monde. Les régions côtières ont été dévastées par les inondations et l'érosion. Malheureusement,

certaines des principales villes du monde sont situées dans des régions côtières (Moyennement difficile).

## NIVEAU DE JEU

Lorsque vous commencez à jouer avec une cité pour la première fois, vous devez choisir un niveau de difficulté. Après avoir commencé, vous ne pouvez plus changer ce niveau, qui reste identique pour toute la vie de la cité. Le niveau de jeu est affiché dans la fenêtre d'évaluation

Ce niveau - Facile, Moyen ou Difficile - ajuste la simulation à vos capacités en altérant plusieurs facteurs. Un choix de niveau plus difficile augmente les chances de désastres, rend les gens moins tolérants vis-à-vis des taxes, augmente les coûts de maintenance, etc...



## A L'INTERIEUR DE SIMCITY COMMENT FONCTIONNE LE SIMULATEUR STRATEGIES D'UTILISATION

De nombreux facteurs influencent les chances qu'a votre cité de prospérer ou de s'effondrer: facteurs internes (structure et efficacité de la cité) et externes (économie régionale, désastres, etc.).

**ZONES** Votre cité est divisée en trois zones principales: résidentielle, commerciale et industrielle. Ces zones symbolisent les piliers de la vie d'une cité: population, industrie et commerce. Tous trois sont indispensables à la prospérité de la cité.

Les **ZONES RESIDENTIELLES** sont là où les Sims bâtissent des maisons, appartements et services municipaux, telles écoles et églises. Les Sims constituent la force de travail des zones commerciales et industrielles de votre cité.



Les **ZONES INDUSTRIELLES** sont utilisées pour y localiser les entrepôts, usines et autres structures polluantes qui ont un impact négatif sur les zones avoisinantes. Un des principaux avantages de la planification est de séparer ces «nuisances» des terrains d'habitation. Dans cette simulation, les zones industrielles représentent la production de base de votre cité. Les produits fabriqués ici sont vendus hors de la cité, sur des marchés extérieurs, amenant l'argent qui servira à de futurs développements de la ville.



Les **ZONES COMMERCIALES** représentent les services et les magasins de détail de votre ville, comme les pompes à essence, les épiceries, les banques et les bureaux. Les zones commerciales sont principalement faites pour produire les biens et services nécessaires à la cité. On l'appelle production pour le «marché interne».



**POPULATION - RESIDENTIELLE** Les principaux facteurs contrôlant la population résidentielle sont le taux de natalité, la disponibilité du travail et des logements, le chômage et la qualité de vie dans la cité.







Le taux de natalité utilisé ici est en fait une combinaison du taux de natalité (+) et du taux de mortalité (-). Le taux de natalité est toujours positif dans SimCity.

La disponibilité du travail (taux d'emploi) est le rapport entre populations commerciale et industrielle et la population résidentielle. Comme point de repère, le total des *zones industrielles et commerciales doit être à peu près égal au nombre des zones résidentielles*.

S'il y a plus d'emplois dans votre ville que de résidents, de nouveaux habitants seront attirés. Si le marché du travail décline lors d'une récession locale, vos citoyens émigreront à la recherche de travail.

Les logements de vos résidents sont bâtis dans les zones résidentielles. Ces zones doivent être approvisionnées en énergie et reliées aux zones de travail par une route et/ou un réseau ferré. Les structures construites dans les zones résidentielles sont influencées par la valeur foncière du terrain et la densité de population.

La qualité de vie est une mesure de «l'attraction» exercée par différentes zones. Elle est affectée par des facteurs négatifs comme la pollution et la criminalité, et des facteurs positifs comme la présence de parcs et l'accessibilité.

**MARCHE EXTERIEUR - INDUSTRIEL** des milliers de variables influencent votre cité. Toutes sauf une peuvent être influencées par vos actions.

Le marché extérieur (les conditions économiques à l'extérieur de la ville) est contrôlé par la simulation; vous ne pouvez rien y changer. De nombreuses façons, ce marché extérieur est la source originale de toute croissance. Les villes débutent souvent comme centre de production (aciéries, raffineries, etc.) qui répond à une demande de la région environnante. Au fur et à mesure que passe le temps, le marché extérieur se développe, reflétant la croissance régionale autour de votre cité.

L'industrie dans votre ville tentera de croître en même temps que le marché extérieur. Pour ce faire, il doit y avoir de la place pour l'expansion (plus de zones industrielles) et un potentiel de travail plus important (plus de zones résidentielles).

**MARCHE INTERIEUR - COMMERCIAL** Le marché intérieur est totalement influencé par les conditions qui règnent dans la ville. La production interne, créée dans les zones commerciales, représentent tout ce qui est acheté et consommé dans la cité. Les magasins d'alimenta-





tion, pompes à essence, grands magasins, services financiers et médicaux, etc. - tous dépendent d'une population avoisinante réclamant ces services. Dans SimCity, la taille du marché intérieur détermine le taux de prospérité des zones commerciales. Les zones commerciales ont besoin de suffisamment de terrain pour la construction, en plus d'une force de travail déjà existante.

Les zones commerciales croissent et se développent pour faire face au marché intérieur grandissant. La croissance commerciale sera généralement lente au début, lorsque la population est peu nombreuse et n'a que de faibles besoins. Lors de la croissance de votre cité, la croissance commerciale s'accélérera et le marché intérieur aura une part beaucoup plus grande dans la consommation de la production de votre cité. Cet effet accélérateur, lorsque la production externe/interne est doublée par l'accélération du secteur interne/commercial, peut transformer une paisible petite ville de 50.000 habitants en une capitale grouillante de 200.000 habitants en quelques courtes années.

**TAXES** Le taux de taxes que vous déterminez contrôle le montant des revenus générés par votre cité. Lorsque les taxes seront prélevées, une fois par an (temps de la cité), la fenêtre BUDGET apparaîtra, vous indiquant les détails fiscaux de votre cité et vous permettant d'ajuster les taux. La simulation détermine le montant des revenus en attribuant à chaque zone une somme basée sur la valeur foncière du terrain, le niveau actuel de développement et le taux de taxes.

Le taux de taxes affecte globalement la croissance de votre cité. Si vous la maintenez basse (0-4%), la croissance sera élevée, mais les revenus faibles. Si vous l'accroissez (10-20%), vous recevrez beaucoup dans un premier temps, mais à long terme les revenus décroîtront avec la population. Vous devez maintenir le taux de taxe à un niveau suffisamment élevé pour assurer la maintenance de la cité et investir dans de nouveaux développements, mais suffisamment bas pour ne pas effrayer la population et le commerce. Un taux de taxe élevé est une façon de contrôler la croissance de la ville, si vous voulez tester les «mesures de contrôle de croissance».

**BUDGET** Le budget de la cité affecte sa croissance. Le coût de l'infrastructure de la cité est représenté par trois départements: la police, les pompiers et les transports. Vous pouvez attribuer séparément les fonds de chacun. Tous nécessitent un minimum de fonds chaque année. Vous pouvez fournir tout ou partie des fonds requis, pour équilibrer les nécessités sécuritaires et les problèmes budgétaires.

# SIM CITY

**COMMISSARIATS** Les commissariats font baisser le taux de criminalité dans un territoire donné. Le rayon d'action de votre commissariat dépend des fonds que vous avez alloué au département de police. Il existe une corrélation positive entre la valeur foncière et la proximité d'un commissariat. Un commissariat coûte 100\$ par an.



**CASERNES DE POMPIERS** Les pompiers préviennent et éteignent les feux. Le niveau des fonds détermine le rayon d'action des casernes. Les casernes éteignent les feux qui sont dans leur rayon d'action bien plus rapidement que ceux qui sont en-dehors, et font baisser les chances d'incendie dans ce rayon. Les casernes coûtent 100\$ par an.



**TRANSPORTS** Lorsque vous bâtissez des routes et des voies ferrées, vous devez payer le coût de la construction et de la maintenance annuelle. Plus votre réseau de transports est important, plus il vous coûtera cher. Si vous ne voulez ou pouvez payer ces coûts, les routes se détérioreront lentement jusqu'à devenir inutilisables. L'entretien de chaque section est: Route - 1\$, Pont - 4\$, Rail - 4\$, Tunnel ferroviaire - 10\$.



**ENERGIE** L'énergie électrique permet de faire vivre les grandes cités. Le but de toute bonne «gestion politique» est d'avoir de bonnes transmission électriques vers toutes les zones.



Périodiquement, durant la simulation, l'ensemble de la grille d'énergie est vérifiée. Si une zone est connectée (par d'autres zones ou des conduites électriques) à une centrale électrique, la zone est considérée comme approvisionnée (sauf si la centrale est en surcharge).

Les zones doivent être approvisionnées pour se développer. De nombreux événements (tels feux, inondations, monstres et bulldozers) peuvent détruire les conduites et plonger certaines zones de votre cité dans l'obscurité. Dans les zones non-approvisionnées, le développement cessera, et si l'électricité n'est pas rapidement rétablie, la zone reviendra à son état initial de vide.

Les connexions électriques redondantes peuvent rendre votre réseau plus sûr, mais augmentent les coûts de constructions et les pertes de lignes de transmission.

## **TRANSPORTS - TRAFIC**

L'un des éléments les plus importants de la structure urbaine est le réseau de transports. Il permet d'acheminer les Sims et les biens à travers la ville. Les routes occupent en moyenne 25 à 40 pour cent du terrain dans les zones urbaines. Le trafic le long de ces routes indique quelles sections de vos systèmes routiers sont les plus



utilisées.

L'intensité du trafic est simulée par un procédé connu sous le nom de « Génération de Trajet ». Comme le temps passe, chaque zone peuplée de la cité générera un certain nombre de trajets, en fonction de sa population. Chaque trajet généré débute dans la zone originale, parcourt le réseau routier/ferré, et si une destination valable est atteinte, s'arrête dans la zone destination. Sinon, le trajet n'aboutit pas. Les trajets inaboutis indiquent l'inaccessibilité d'une zone et les limites de la croissance.

La majorité des trajets générés représentent ceux de la population se rendant de leur lieu de résidence à leur lieu de travail et vice-versa. Les autres trajets sont ceux des habitants qui font des courses, vont au cinéma, etc...

Chaque route a une capacité de transport limitée. Lorsque celle-ci est dépassée, il se formera des embouteillages. Ils restreignent énormément la capacité des routes, aggravant le problème et frustrant les conducteurs.

Les conditions de trafic varient rapidement, en réponse à des choses comme les ponts ouverts, les événements sportifs et les activités portuaires. Évitez les problèmes de circulation en prévoyant plusieurs routes pour un même trajet, et en construisant des systèmes ferroviaires là où vous le pouvez. L'hélicoptère de surveillance du trafic vous indiquera les endroits où se trouvent les bouchons.

**POLLUTION** Les niveaux de pollution sont surveillés dans toutes les zones de votre ville. C'est un «niveau de nuisance» général qui inclue les pollutions de l'air, de l'eau, sonore, rejets toxiques, etc. La pollution a un impact négatif sur la croissance des zones résidentielles.



La cause première de pollution est la présence de zones industrielles. Le niveau de pollution engendré par une zone industrielle augmente avec la croissance de cette dernière.

Le trafic est une autre cause de pollution. Lorsque votre cité grandit, vous pourrez remarquer la présence passagère de smog créé par les automobiles. Les feux, ports, aéroports et centrales électriques au pétrole polluent également.

Il existe des moyens limités de combattre la pollution. Réduire la densité de trafic, limiter le développement industriel et séparer les zones résidentielles des zones polluantes permettent de lutter contre ce fléau.

**CRIMINALITE** Le taux de criminalité est influencé par la densité de population, le respect local des lois et la valeur foncière. Lorsque la densité de population augmente dans une zone, le nombre de crimes commis augmente également. La criminalité augmentera aussi dans les zones à faible valeur foncière.



La principale façon de lutter contre la criminalité est de construire des commissariats dans les

zones sensibles. En fonction du niveau de fonds alloué au département de police, les commissariats feront baisser la criminalité dans leur rayon d'action. A plus long terme, il faut augmenter la valeur foncière du terrain. Une façon de faire est de démolir puis de reconstruire les zones à faible valeur foncière (renouveau urbain).

**VALEUR FONCIERE** La valeur foncière est un des aspects fondamentaux de la structure urbaine. La valeur foncière d'un terrain dépend de la façon dont il est utilisé. Dans cette simulation, la valeur foncière dépend du terrain, de l'accessibilité, du crime, de la pollution et de la distance au centre ville.



Plus les habitants doivent se déplacer entre leur résidence et leur travail, plus la valeur foncière est faible, en partie à cause du coût des transports. La valeur des zones commerciales dépend grandement de leur accessibilité par la population.

La valeur foncière est également affectée par le terrain environnant. Si le terrain est plus proche de l'eau, des arbres ou des parcs, sa valeur augmentera. Le placement créatif de zones dans le terrain, avec un usage minimum des bulldozers, peut faire un bon usage de cet avantage naturel.

La valeur foncière et la criminalité ont une influence réciproque l'une sur l'autre. Une baisse de la valeur foncière entraîne une augmentation de la criminalité. Une augmentation de la criminalité fait baisser la valeur foncière d'un terrain et peut faire décroître rapidement la valeur foncière de vos zones de transition, proches de votre centre ville.

## LES MESSAGES A L'ECRAN

### MESSAGES DE CROISSANCE

Lorsque la population de votre ville grandit et franchit certains caps, des messages apparaissent afin de vous féliciter. Voici leurs significations :

#### **TOWN**

Votre village de départ possède maintenant 2 000 citoyens.

#### **CITY**

La population de votre ville atteint 10 000 habitants. Continuez sur ce bon départ !

#### **CAPITAL**

Avec 50 000 habitants, votre avenir dans la politique s'annonce brillant !

Le score global de la cité dépend de nombreux facteurs (criminalité, pollution, emploi, environnement, habitat), calculés une fois par an sur une échelle variant de 0 à 1000.

Un score important reflète une cité efficace et prospère.

#### **METROPOLIS**

Vous atteignez avec 100 000 habitants le statut de Metropole. On songe sérieusement à vous pour le prochain gouvernement !

#### **MEGALOPOLIS**

Félicitations, vous avez atteint la plus haute catégorie de développement urbain, la mégalopole.

Envoyez votre disquette à INFOGRAMMES en France. MAXIS pourra peut être faire quelque chose pour vous.

#### **YOU'RE A WINNER**

Grâce à vos multiples talents, vous venez de gagner la CLEF de la ville.

Vos concitoyens vont ériger des monuments à votre gloire et baptiseront de votre nom leurs premiers enfants.

*Et si vous deveniez premier ministre. ?*

### MESSAGES D'ALERTE

Voici la signification des différents messages d'alerte que vous verrez apparaître au cours du jeu. Ces messages sont destinés à vous renseigner sur les erreurs que vous commettez et les conséquences qu'elles entraînent. Vous identifierez le message par son titre et par son bandeau.

Une fois que vous aurez lu le message, vous n'aurez qu'à cliquer pour continuer le jeu.



## **POLLUTION ALERT !**

La pollution dans votre ville a de loin dépassé les quotas édictés par l'agence Anti-Pollution. De graves désastres écologiques peuvent survenir à tout moment.

Le choix est simple : soit vous purifiez l'air de votre ville, soit vous installez une boutique de location de masques à gaz dans votre Mairie !

## **MONSTER ATTACK**

Le fameux monstre marin bien connu dit **トラザン** (en Français dans le texte) a été repéré dans les environs. Il semble être profondément attiré par les zones fortement polluées. Là où il passe, il ne laisse que ruines et désolations.

Il ne vous reste plus qu'à attendre qu'il s'en aille avant de reconstruire ce qui reste de votre ville.

## **CRIME ALERT**

Vous ne contrôlez plus la criminalité de votre ville. Des bandes de loubards affreux terrorisent la population et dévastent le centre ville.

Le Président de la République va être obligé d'envoyer l'armée si vous ne reprenez pas rapidement en main la situation.

## **NUCLEAR MELTDOWN**

Un accident identique à celui de TCHERNOBYL vient d'arriver à votre centrale nucléaire. Vous allez devoir éviter les zones contaminées et attendre pendant des générations que la radio-activité disparaisse, pour vous permettre enfin, de reconstruire sur les zones touchées. Mais c'est un travail de longue haleine.

## **TRAFFIC WARNING**

PARIS, un vendredi soir. Voilà à quoi ressemble continuellement le trafic dans votre ville ! Les embouteillages sont légion. La population se mobilise pour faire cesser cet état de fait. Des coups de feu sont même échangés sur les périphériques.

Soit vous construisez plus de routes et de tramways, soit vous vous achetez un gilet pare-balle !



## CONCLUSION: BONNE FORME DE LA CITE

Qu'est-ce qu'une bonne cité? Il est peu probable que nous arrivions à une réponse absolue; la diversité des besoins et des goûts humains empêche toute tentative de fournir des recettes ou un manuel pour la construction des cités. Nous pouvons néanmoins identifier les principaux paramètres régissant les performances d'une cité, et spécifier les nombreuses façons qu'a une cité d'atteindre le succès.

Un précieux guide dans cette entreprise est «A theory of good city form» (Cambridge, Mass. MIT Press, 1981). Lynch offre cinq dimensions de base des performances de la cité: vitalité, sensibilité, capacité, accès et contrôle. Il y ajoute deux «métacritères»: efficacité et justice. Pour Lynch, une cité en forme répond avec succès aux besoins biologiques de ses habitants, et fournit un environnement sûr pour leurs activités. Une cité sensible est organisée de telle façon que ses habitants perçoivent et comprennent la forme et la fonction de la cité. Une cité capable fournit bâtiments, espaces et réseaux requis pour que ses habitants puissent faire aboutir leurs projets. Une cité accessible permet à ses habitants, quel qu'en soient l'âge et la condition sociale, d'obtenir les activités, ressources, services et informations dont ils ont besoin. Une cité avec un bon contrôle est dirigée de façon à ce que ses habitants aient leur mot à dire dans la gestion des espaces dans lesquels ils résident et travaillent.

Enfin, une cité efficace atteint les buts énumérés ci-dessus à moindre coût, et équilibre les réalisations des différents buts entre elles. Ils ne peuvent être maximisés au même moment. Une cité juste distribue les bénéfices à ses habitants selon des critères justes. Clairement, ces deux métacritères mettent à jour des difficultés qui n'ont pas fini de soulever des débats.

Les critères montrent aux bâtisseurs de cité la direction à prendre, en affirmant les diverses façons d'atteindre une cité en bonne forme. Les cités sont des sources de fascination sans fin, car chacune est unique, produit de dizaines, centaines ou milliers d'années d'évolution historique. Marcher dans les rues d'une cité revient à parcourir l'histoire, à la rencontre de l'héritage des générations passées de bâtisseurs de cités. Paris, Venise, Rome, New-York, Chicago, San Fransisco; chacune a ses gloires et ses échecs. En théorie, nous devrions être à même d'apprendre les leçons de l'histoire et bâtir des cités que nos descendants admireront et souhaiteront préserver. Cela reste un défi constant pour tous ceux qui entreprennent la tâche de planifier une cité.

## TOUCHES CTRL

---



- CTRL - A TOUCHE AUTO-BULLDOZER
- CTRL - B OUVERTURE FENÊTRE BUDGET
- CTRL - C FERMETURE FENÊTRE OU PREMIER PLAN
- CTRL - E OUVERTURE FENÊTRE EDITION
- CTRL - G OUVERTURE FENÊTRE GRAPHES
- CTRL - H CACHER FENÊTRE DU PREMIER PLAN
- CTRL - L CHARGEMENT VILLE
- CTRL - M OUVERTURE FENÊTRE CARTE
- CTRL - S SAUVEGARDE VILLE
- CTRL - U OUVERTURE FENÊTRE D'EVALUATION
- CTRL - X SORTIR DE CIMCITY

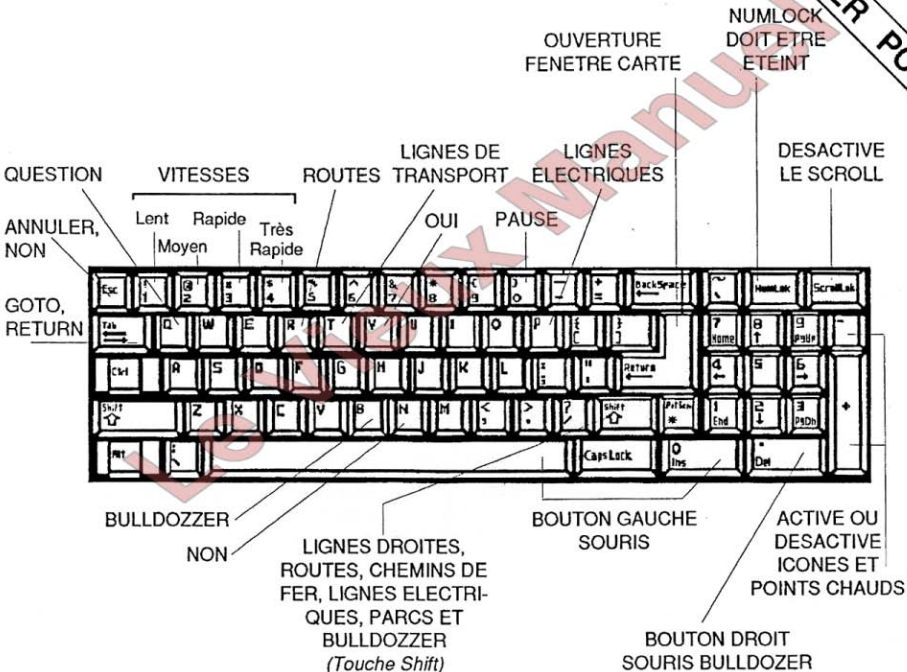
(Voir également le Clavier numérique)

## TOUCHES ALT

---

- ALT - D OUVERTURE MENU DESASTRE
- ALT - O OUVERTURE MENU OPTIONS
- ALT - S OUVERTURE MENU SYSTEME
- ALT - P OUVERTURE MENU CHOIX DES FENÊTRES

# CLAVIER PC



## TOUCHES DE FONCTIONS

Ouverture  
Menu Option  
Ouverture  
Choix des Fenêtres



Ouverture  
Menu Système  
Ouverture  
Menu Désastres  
  
Cacher Fenêtre  
ou Premier Plan

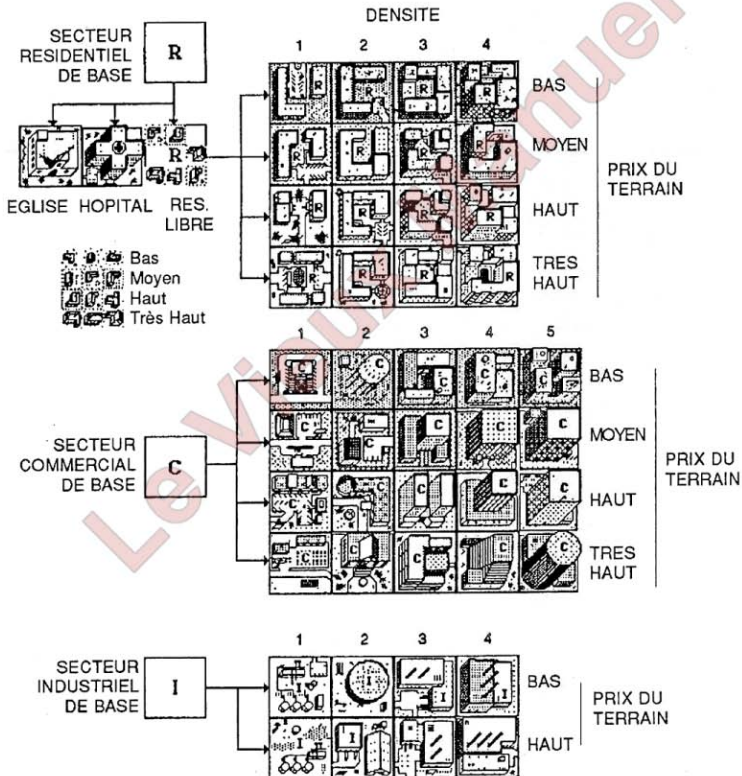
CLAVIER PC

## CLAVIER NUMERIQUE

Déplacement du Curseur (Avec CONTROL-Défilement Ecran)

	Haut (Haut)	
Côté Gauche de l'Ecran (Coin en haut à gauche)		
		Haut de l'Ecran (Coin en haut à droite)
Vers la Gauche (Vers la Gauche)		
		Vers la Droite) (Vers la Droite)
Côté Droit de l'Ecran (Coin en bas à gauche)		
		Bas de l'Ecran (Coin en bas à droite)
	Bas (Bas)	Centre le curseur

## EVOLUTION DES SECTEURS







## SIMCITY ALL TIME HIGH SCORES



MEXICO CITY	12,917,298	KINSHASA	3,007,232
SAO PAULO	12,623,955	GUADALAJARA	3,003,143
CAIRO	12,562,936	TORONTO	2,998,947
SHANGHI	11,947,322	CHICAGO	2,992,472
SEOUL	9,623,976	LAHORE	2,952,862
BEIJING	9,331,229	BANGALORE	2,921,751
CALCUTTA	9,194,018	MELBOURNE	2,916,287
MOSCOW	8,642,729	MONTREAL	2,878,198
TOKYO	8,386,119	ROME	2,826,733
BOMBAY	8,248,405	ALEXANDRIA	2,705,114
TIANJIN	7,850,967	MONTERREY	2,700,382
JAKARTA	7,636,271	HANOI	2,674,234
NEW YORK	7,164,742	OSAKA	2,642,138
CANTON	6,843,890	SINGAPORE	2,558,996
LONDON	6,765,557	AHMEDABAD	2,548,057
TEHERAN	6,037,656	HYDERABAD	2,545,836
WUHAN	5,941,312	BELO HORIZONTE	2,513,400
DELHI	5,729,283	ALGIERS	2,502,397
RIO DE JANEIRO	5,615,149	TAIPEI	2,449,702
ISTANBUL	5,494,916	KIEV	2,448,243
SHENYANG	5,211,899	ISMIR	2,316,843
KARACHI	5,180,562	RECIFE	2,312,542
BANGKOK	5,174,682	SURABAJA	2,289,411
LIMA	5,008,423	ANKARA	2,251,533
LENINGRAD	4,867,652	RANGOON	2,250,578
NANJING	4,562,377	PORTO ALEGRE	2,211,432
MADRAS	4,289,347	CASABLANCA	2,158,369
SANTIAGO	4,231,523	PARIS	2,151,853
BOGOTA	3,982,941	NAGOYA	2,128,696
DHAKA	3,954,753	BUDAPEST	2,108,277
CHONGQUIG	3,895,871	TAEGU	2,078,235
HARBIN	3,730,926	MASHED	2,038,328
BAGHDAD	3,512,281	TASHKENT	2,030,323
PUSAN	3,500,185	HAVANA	1,992,879
ANKAR	3,462,765	MEDAN	1,966,325
SAIGO	3,450,197	BUCHAREST	1,961,189
SYDNEY	3,391,416	SALVADOR	1,811,367
MADRID	3,217,461	BARCELONA	1,765,905
BUENOS AIRES	3,142,276	ADANA	1,757,733
LOS ANGELES	3,096,721	MANILA	1,728,441
YOKOHAMA	3,037,188	JOHANNESBURG	1,711,895
BERLIN	3,033,722	BAKU	1,693,284
ATHENS	3,027,321	PHILADELPHIA	1,688,210
CARACAS	3,012,489	WARSAW	1,659,421

# SIMCITY ALL TIME HIGH SCORES



■ ■ KANPUR .....	1,639,064	■ ■ NAPLES .....	1,206,955
■ ■ BANDUNG .....	1,602,947	■ ■ DETRIOT .....	1,203,339
■ ■ HOUSTON .....	1,595,138	■ ■ DAMASCUS .....	1,202,223
■ ■ HAMBURG .....	1,585,923	■ ■ PRAGUE .....	1,193,543
■ ■ TABRIZ .....	1,566,932	■ ■ FUKUOKA .....	1,172,399
■ ■ SAPPORO .....	1,562,199	■ ■ TBILISI .....	1,158,762
■ ■ KHARKOV .....	1,554,890	■ ■ BRISBANE .....	1,157,212
■ ■ VIENNA .....	1,550,773	■ ■ DNEPROPETROVSK1 .....	1,153,237
■ ■ MILAN .....	1,535,722	■ ■ TBILISI .....	1,140,857
■ ■ GUAYAQUIL .....	1,509,139	■ ■ CIUDAD JUÁREZ .....	1,120,124
■ ■ PYONGYANG .....	1,502,917	■ ■ KAWASAKI .....	1,104,392
■ ■ KOBE .....	1,481,338	■ ■ PUEBLO ZARAGOZA1 .....	1,102,243
■ ■ KYOTO .....	1,480,654	■ ■ ALEPPO .....	1,101,121
■ ■ MINSK .....	1,472,923	■ ■ LAGOS .....	1,097,864
■ ■ ADDIS ABABA .....	1,423,111	■ ■ ODESSA .....	1,097,234
■ ■ ISFAHAN .....	1,422,308	■ ■ EREVAN .....	1,095,854
■ ■ MEDELLIN .....	1,418,554	■ ■ SOFIA .....	1,094,745
■ ■ SANTO DOMINGO .....	1,410,231	■ ■ QUITO .....	1,093,318
■ ■ STOCKHOLM .....	1,409,855	■ ■ OMSK .....	1,080,326
■ ■ GORKY .....	1,399,186	■ ■ CHELYABINSK .....	1,077,432
■ ■ NOVOSIBIRSK .....	1,393,834	■ ■ DONETSK .....	1,073,265
■ ■ CHITTAGONG .....	1,388,476	■ ■ IBADAN .....	1,061,397
■ ■ COPENHAGEN .....	1,358,540	■ ■ DONETSK .....	1,055,232
■ ■ VANCOUVER .....	1,348,924	■ ■ KITAKYUSHO .....	1,053,214
■ ■ BURSA .....	1,327,762	■ ■ TURIN .....	1,049,997
■ ■ QUEZON CITY .....	1,326,035	■ ■ BIRMINGHAM .....	1,017,134
■ ■ MONTEVIDEO .....	1,325,084	■ ■ CAPE TOWN .....	1,007,313
■ ■ CALI .....	1,323,944	■ ■ CORDOBA .....	1,002,954
■ ■ ODESSA .....	1,307,740	■ ■ PERTH .....	1,002,459
■ ■ INCHON .....	1,304,237	■ ■ KUALA LUMPUR .....	1,001,297
■ ■ SVERDLOVSK .....	1,303,829	■ ■ LEON .....	1,000,230
■ ■ KAOHSIUNG .....	1,299,082	■ ■ BRUSSELS .....	982,434
■ ■ RECIFE .....	1,289,627	■ ■ VOLGOGRAD .....	974,127
■ ■ HAIPHONG .....	1,285,763	■ ■ LA PAZ .....	954,852
■ ■ PORTO ALEGRE .....	1,275,483	■ ■ GAZIANTEP .....	953,854
■ ■ SEMARANG .....	1,269,198	■ ■ ROSARIO .....	951,908
■ ■ VANCOUVER .....	1,268,613	■ ■ ADELAIDE .....	937,129
■ ■ MUNICH .....	1,266,129	■ ■ COLOGNE .....	919,303
■ ■ KUILBYSHEV .....	1,257,871	■ ■ LISBON .....	907,013
■ ■ BELGRADE .....	1,252,434	■ ■ DAR ES SALAAM .....	902,133
■ ■ GUATEMALA CITY .....	1,251,740	■ ■ BARRANQUILLA .....	896,649
■ ■ RIYADH .....	1,250,034	■ ■ AUCKLAND .....	894,824
■ ■ KHARTOUM .....	1,499,213	■ ■ MARACAIBO .....	891,213
■ ■ GIZA .....	1,246,713	■ ■ MAPUTO .....	882,201

# SIMCITY ALL TIME HIGH SCORES



MAISEILLES	868,435	YAOUNDE	583,541
ACCRA	859,603	QUEBEC	576,075
DOUALA	852,977	DORTMUND	575,398
LODZ	849,427	ROTTERDAM	571,427
AMMAN	812,246	MOSUL	570,926
KANANGA	803,132	DUSSELDORF	563,386
OTTAWA	769,923	BOSTON	562,994
ZAGREB	765,476	STUTTGART	561,292
SEVILLE	765,293	RABAT	556,322
VALENCIA	763,949	LEIPZIG	554,595
GLASGOW	761,613	DUBLIN	551,845
BEIRUT	752,493	FEZ	548,233
MECCA	751,229	SHEFFIELD	545,826
KABUL	750,143	HAMILTON	542,980
BAMAKO	749,232	TEGUCIGALPA	539,601
PORT AU PRINCE	738,342	MANDALAY	533,432
GENOA	738,099	AREQUIPA	531,807
PALERMO	716,149	ASUNCION	530,121
LEEDS	716,108	BREMEN	528,911
SALONIKA	706,330	OBOMOSHO	527,658
MOMBASA	703,124	LUANDA	525,445
ANTANANARIVO	701,246	LUBUMBASHI	524,324
GOTEBORG	696,323	DRESDEN	519,860
MANAGUA	682,111	CALLAO	515,923
HARARE	680,123	NDJAMENA	511,730
AMSTERDAM	679,139	HANNOVER	510,977
SAN FRANCISCO	678,974	LIVERPOOL	510,721
EDMONTON	657,057	SKOPJE	505,354
CONAKRY	656,192	CONSTANTINE	504,921
LUSAKA	652,344	VICTORIA	501,455
ESSEN	625,705	PHNOM PENH	501,209
WASHINGTON	622,823	DA NANG	492,121
BASRA	616,670	CARTAGENA	491,657
VALENCIA	615,656	COTONOU	490,645
TUNIS	602,190	ULAN BATOR	488,544
ORAN	601,955	ANTWERP	488,425
FRANKFURT	598,371	KANO	487,123
BRAZZAVILLE	596,538	HELSINKI	484,471
TAICHUNG	595,339	MARRAKECH	482,603
CALGARY	592,743	BANGUI	473,393
TRIPOLI	587,835	BRADFORD	464,436
WELLINGTON	587,283	MANCHESTER	458,684
TAINAN	585,990	KAMPALA	458,234
WINNIPEG	584,842	MALMO	454,547

# SIMCITY ALL TIME HIGH SCORES



☐ ☐ SARAJEVO .....	452,234	☐ ☐ NIAGARA .....	304,671
☐ ☐ LA PLAZA .....	450,320	☐ ☐ ANNABA .....	302,449
☐ ☐ OSLO .....	449,317	☐ ☐ VARNA .....	295,882
☐ ☐ EDINBURGH .....	444,727	☐ ☐ EL MAHALLA .....	292,853
☐ ☐ GRAVENHAGE .....	443,121	☐ ☐ CHRISTCHURCH .....	289,324
☐ ☐ BOLOGNA .....	442,192	☐ ☐ MAGDEBURG .....	288,914
☐ ☐ SANTA CRUZ .....	441,772	☐ ☐ KITCHENER .....	287,801
☐ ☐ TRUJILLO .....	438,213	☐ ☐ CAMAGUEY .....	287,349
☐ ☐ FLORENCE .....	435,698	☐ ☐ TOME .....	285,755
☐ ☐ JERUSALEM .....	431,802	☐ ☐ CABALLEROS .....	285,190
☐ ☐ BULAWAYO .....	429,214	☐ ☐ TANTA .....	284,636
☐ ☐ MONROVIA .....	428,323	☐ ☐ LONDON .....	283,980
☐ ☐ SANA .....	427,243	☐ ☐ SAN JOSE .....	278,503
☐ ☐ PANAMA CITY .....	424,204	☐ ☐ HALIFAX .....	277,220
☐ ☐ BRATISLAVA .....	417,398	☐ ☐ IPOH .....	276,329
☐ ☐ LYONS .....	410,455	☐ ☐ ASMARA .....	275,388
☐ ☐ SAN MIGUEL .....	403,121	☐ ☐ ZARKA .....	274,301
☐ ☐ KATMANDU .....	401,223	☐ ☐ BUJUMBURA .....	272,679
☐ ☐ HOMS .....	400,665	☐ ☐ BENGHAZI .....	267,542
☐ ☐ BRISTOL .....	399,325	☐ ☐ VALPARAISO .....	266,902
☐ ☐ NIAMEY .....	399,193	☐ ☐ PORT SAID .....	262,620
☐ ☐ SHUBRA KHEMA .....	393,711	☐ ☐ MANSURA .....	257,866
☐ ☐ BRNO .....	385,908	☐ ☐ LIBREVILLE .....	257,231
☐ ☐ CATANIA .....	377,707	☐ ☐ PORT SUDAN .....	253,239
☐ ☐ BARI .....	368,291	☐ ☐ AARHUS .....	252,071
☐ ☐ PLOVDIV .....	367,194	☐ ☐ VIENTIANE .....	251,383
☐ ☐ OUAGADOUGOU .....	360,290	☐ ☐ GUATEMALA .....	250,213
☐ ☐ SANTIAGO CUBA .....	356,330	☐ ☐ STRASBUORG .....	247,068
☐ ☐ OMDURMAN .....	352,231	☐ ☐ ROSTOCK .....	242,729
☐ ☐ ZURICH .....	351,565	☐ ☐ GRAZ .....	240,398
☐ ☐ CHILUNG .....	350,554	☐ ☐ NANTES .....	237,789
☐ ☐ KUMASI .....	348,996	☐ ☐ GHENT .....	235,833
☐ ☐ CHICLAYO .....	347,733	☐ ☐ HALLE .....	235,858
☐ ☐ KITWE .....	345,757	☐ ☐ UTRECHT .....	229,203
☐ ☐ TOULOUSE .....	344,917	☐ ☐ HAIFA .....	227,934
☐ ☐ VENICE .....	340,873	☐ ☐ ABU DHABI .....	226,344
☐ ☐ BLANTYRE .....	333,863	☐ ☐ KANDAHAR .....	225,432
☐ ☐ NICE .....	331,165	☐ ☐ MISKOK .....	225,324
☐ ☐ TEL AVIV .....	330,433	☐ ☐ LATAKIA .....	222,545
☐ ☐ OSTROVA .....	327,812	☐ ☐ KOSICE .....	222,239
☐ ☐ NDOLA .....	325,451	☐ ☐ MOULMEIN .....	220,938
☐ ☐ BELFAST .....	324,985	☐ ☐ NHA TRANG .....	216,143
☐ ☐ COCHABAMBA .....	317,251	☐ ☐ CONCEPCION .....	215,890
☐ ☐ KARL MARX .....	316,361	☐ ☐ ERFURT .....	215,432