# SIM CITY 2000™

LA SUPER-SIMULATION D'URBANISME



GUIDE D'UTILISATION

PUBLIÉ PAR:

MAXIS

# SIM CITY 2000

# MANUEL DE L'UTILISATEUR

Michael Bremer

Le Vieux Manuel

« Quand Paris boira le Rhin, toute la Gaule aura sa fin. »
— W.C.Fields (1879-1946)

SIM CITY 2000

**MAXIS**
2 Theatre Square
Orinda, CA 94563-3346
Téléphone : 510 254 9700
Télécopieur : 510 253 3736

Copyright logiciel 1993 Sim-Business Will Wright et Fred Haslam
Tous droits réservés à l'échelle mondiale.
Copyright du manuel 1993. Sim-Business.
Tous droits réservés à l'échelle mondiale.Ce manuel ne peut être ni copié, ni reproduit, ni traduit, ni réduit par quelque procédé que ce soit le rendant exploitable par machine, sans la permission préalable de Sim-Business.

Licence du logiciel Maxis
LES PROGRAMMES CI-JOINTS SONT OFFERTS AU CLIENT SOUS LICENCE PAR LA SOCIETE MAXIS POUR SON USAGE NON EXCLUSIF SUR UN ORDINATEUR UNIQUE SELON LES TERMES STIPULES CI-DESSOUS.

Licence
Vous obtenez les droits non exclusifs d'utiliser les programmes ci-joints sur un ordinateur unique. Il est interdit de procéder à tout transfert électronique des programmes d'un ordinateur à un autre, via un réseau quelconque. Il est interdit de procéder à quelque distribution que ce soit des programmes ou de la documentation. Il n'est permis de faire qu'une copie unique des disquettes des programmes, à des fins de sauvegarde. Si vous installez le programme sur un disque dur ou sur tout appareil à grande capacité de mémoire, il vous est en outre permis de faire une copie conforme du programme à des fins exclusives d'archivage. Il n'est permis de procéder au transfert du logiciel d'un ordinateur à un autre que de façon permanente et seulement une fois que toutes les copies du logiciel ont été retirées, une fois pour toutes, de l'ordinateur d'origine. IL EST INTERDIT D'UTILISER, DE COPIER, DE MODIFIER, DE LOUER, DE CEDER, DE TRADUIRE OU DE TRANSFERER LES PROGRAMMES OU LA DOCUMENTATION, LA LICENCE, OU UNE COPIE QUELCONQUE DE CEUX-CI, SAUF DANS LES CONDITIONS EXPRESSEMENT DECRITES DANS LA PRESENTE. IL EST INTERDIT DE CONVERTIR LE LOGICIEL OU TOUTE COPIE DUDIT LOGICIEL, EN QUELQUE LANGAGE OU FORMAT DE PROGRAMMATION QUE CE SOIT, DE PROCEDER A DES MODIFICATIONS OU FUSIONS QUELCONQUES DUDIT LOGICIEL, EN TOUT OU EN PARTIE , DE LE DECOMPILER OU DE LE DESASSEMBLER .

Garantie

CES PROGRAMMES SONT FOURNIS TELS QUELS SANS GARANTIE IMPLICITE OU EXPLICITE D'AUCUNE SORTE, Y COMPRIS MAIS SANS LIMITATIONS, TOUTE GARANTIE DE COMMERCIABILITE OU D'APTITUDE A DES FINS COMMERCIALES PARTICULIERES. L'ACHETEUR SE REND ENTIEREMENT RESPONSABLE DE TOUT RISQUE RELIE A L'UTILISATION DES PROGRAMMES OU A LEURS PERFORMANCES. LA SOCIETE MAXIS N'ASSURE NULLEMENT QUE LES FONCTIONS DU PROGRAMME SATISFERONT VOS ATTENTES OU QUE L'EXECUTION DU PROGRAMME SE FERA SANS INTERRUPTIONS NI ERREURS. L'acheteur ou l'utilisateur de ce programme et des documents qui l'accompagnent n'a pour seul et unique recours que le remboursement ou le remplacement du produit, à la discrétion de Maxis.

A l'intention exclusive de l'acheteur original, la Société Maxis garantit l'intégrité de la disquette sur laquelle le programme est distribué. Celle-ci est garantie contre tout vice de fabrication ou de main d'œuvre pour une période de quatre-vingt dix jours après la date d'achat, dans des conditions d'utilisation normales. Si la disquette venait à faire défaut dans le délai imparti, prière de la renvoyer à Maxis pour un remplacement gratuit. La période de garantie du support est automatiquement étendue, sur réception de la carte d'enregistrement du produit.

Windows, Windows 3, Microsoft et Microsoft Windows sont des marques déposées de la Société Microsoft Windows.

IBM est une marque déposée d'International Business Machine, Inc.
Macintosh et Apple sont des marques déposées d'Apple Computer, Inc.
Maxis et Sim-City sont des marques déposées et SimCity 2000, une marque de commerce de Sim-Business.

Le Vrai Manuel

# Générique



**Le programme**

*Conception :* Fred Haslam et Will Wright
*Programmation Macintosh :* Fred Haslam, Will Wright, Justin McCormick et Mick Foley
*Programmation IBM :* Jon Ross, Daniel Browning et James Turner
*Programmation Windows :* James Turner et Jon Ross
*Production :* Don Walters
*Direction artistique :* Jenny Martin
*Graphisme électronique :* Suzie Greene (artiste en chef), Bonnie Borucki, Kelli Pearson, et Eben Sorkin
*Musique :* Sue Kasper, Brian Conrad et Justin McCormick
*Gestionnaire audio :* Halestorm, Inc.
*Effets sonores :* Maxis Sample Heds, Halestorm, Inc.
*Direction technique :* Brian Conrad
*Articles de journaux :* Debra Larson et Chris Weiss
*Collaboration technique spéciale :* Bruce Joffe (Consultant GIS), Craig Christenson (National Renewable Energy Laboratory), Ray Gatchalian (Service des incendies de la ville d'Oakland (Californie)) et Diane L. Zahm (Forces policières de la Floride)

**Le manuel**

*Auteur :* Michael Bremer
*Rédacteurs :* Debra Larson et Tom Bentley
*Conception de la documentation :* Vera Jaye et Kristine Brogno
*Maquette de la documentation :* David Caggiano
*Collaborateurs :* Fred Haslam, Will Wright, Don Walters, Kathleen Robinson
*Collaboration artistique :* John « Bean » Hastings, Richard E. Bartlett, AIA, Margo Lockwood, Larry Wilson, David Caggiano, Tom Bentley, Barbara Pollak, Emily Friedman, Keith Ferrell, James Hewes, Joey Holliday et William Holliday

**L'emballage**

*Conception :* Jamie Davison Design, Inc.
*Graphisme :* David Schleinkofer

**Equipe de soutien Maxis**

*Responsables des essais pilote :* Chriss Weiss (Macintosh), Alan Barton (DOS)
*AQ :* Alan Barton (surveillant) Manny Granillo, Chris Weiss, Roger Johnsen, Don Horat
*Soutien technique :* Carter Lipscomb (manager), Kevin O'Hare, Peter Alau, Chris Blackwell, Kirk Lesser
*Essais pilote :* Robert McNamara, Steve Perrin et tous les membres de Maxis
*Directeur de la production :* Larry Lee
*Relations publiques :* Lois Tilles et Sally Vandershaf
*Fabrication :* Val Garcia, Kim Vincent et Gina Martinez

**Remerciements**

Jeff Braun, Joe Scirica, Jim Siefert, Bob Derber, Sam Poole, Robin Harper, Michael Perry, Cassidy, Joell Jones, le reste des Maxoïdes qui ont rendu ce projet possible et la « Veddy Bad Girlfriend ».

Le vieux Manuel

SIM CITY 2000

# Sommaire


INTRODUCTION ..... 1

A PROPOS DE CE MANUEL ..... 3
DE SIMCITY A SIMCITY 2000 ..... 4
DEMARRAGE ..... 4

DIDACTICIELS ..... 5

AVANT DE COMMENCER ..... 7
DIDACTICIEL 1≤PRINCIPES DE BASE ..... 10
DIDACTICIEL 2≤PAYSAGISME ..... 25
DIDACTICIEL 3≤FONCTIONS AVANCEES ..... 33

REFERENCE ..... 45

DONNEES DE BASE ..... 46
MENUS ..... 50
Menu Fichier ..... 50
Menu Options ..... 51
Menu Désastres ..... 52
Menu Fenêtres ..... 53
Menu Journaux ..... 54
FENETRES ..... 55
Fenêtre Ville ..... 55
Fenêtre Cartes ..... 78
Fenêtre Budget ..... 81
Fenêtre Transport ..... 82
Fenêtre Règlements municipaux ..... 89
Fenêtre Population ..... 92
Fenêtre Industries ..... 93
Fenêtre Graphes ..... 94
Fenêtre Voisins ..... 96
LES DESSOUS DE LA SIMULATION ..... 97
STRATEGIES ..... 119

GALERIE ..... 125

ANNEXE : DE SIMCITY A SIMCITY 2000 ..... 136

BIBLIOGRAPHIE ..... 139

INDEX ..... 140


Le Vieux Manuel

# INTRODUCTION

« Il est inutile de nos jours de se porter à la recherche de la cité idéale. Parce que toutes les villes sont différentes. Chacune d'elles possède une âme qui lui est propre, des problèmes qui lui sont particuliers et son propre mode de vie. Au fil des jours, ces aspects continuent à changer. Par conséquent, le fait de rechercher la cité idéale ne constitue pas seulement une perte de temps mais peut aussi s'avérer préjudiciable. En fait, le concept lui-même est dépassé; il n'existe même plus. »

Steen Eiler Rasmussen (1898 - )

Le Moteux Manuel

# Introduction

Bienvenue à SimCity 2000.

Lorsque vous jouez à SimCity 2000, vous devenez l'urbaniste, l'investisseur et le maire d'une nombre illimité de villes. Vous pouvez prendre en main et diriger toutes les villes du programme ou ériger vos propres villes à partir de zéro.

Vous prenez la situation en main. Vous décidez de construire de petits patelins ruraux ou de vastes mégalopoles trépidantes. A mesure que vous concevez et érigez vos villes, des simulations de citoyens, appelés Sims s'y installent pour y établir leurs demeures, ou leurs commerces et leurs bureaux, y élever leurs enfants et y inviter des amis. S'il fait bon vivre dans votre ville, la population augmentera. Dans le cas contraire, les Sims fuiront votre ville. Ils ne se gêneront pas pour vous faire savoir ce qu'ils pensent de vous et de votre administration.

L'un des défis les plus importants de SimCity 2000 consiste à maintenir une ville énorme sans compromettre la qualité de la vie de vos Sims, sans faire faillite alors que vous tentez de maintenir les infrastructures en place et sans avoir à augmenter les impôts au point où les commerces se mettent à fuir. SimCity 2000 vous donne l'occasion de vous mesurer aux dilemmes auxquels les maires du monde entier font face. Nous nous sommes tous permis de dire à un moment ou à un autre que si nous avions les rennes du pouvoir, nous ferions du bien meilleur boulot que les élus : l'occasion nous est enfin donnée de le prouver.

SimCity 2000 est avant tout un jeu de « construction » qui vous permet de créer des villes et d'en augmenter la taille, mais qui vous donne aussi un immense pouvoir de « destruction ». Des bulldozers aux tremblements de terre, en passant par les accidents d'avion, les outils de destructions sont au bout de vos doigts (et clic !). Rappelez-vous cependant, qu'il est beaucoup plus édifiant de créer que de détruire et que les vies de millions de Sims sont entre vos mains.

Le Vieux Grimoire



# A propos de ce manuel

Le présent manuel est divisé en quatre sections principales :

L'**introduction** vous accueille au sein de SimCity 2000 et présente sommairement le manuel, en vous indiquant comment installer le jeu et l'exécuter sur votre ordinateur. A vous de jouer !

Les **didacticiels** sont constitués de petites visites guidées décrivant les processus de construction des villes dans SimCity 2000.

La section « **Référence** » décrit en détail toutes les fenêtres, boutons, caractéristiques et fonctions de SimCity 2000 et explique les dessous de la simulation.

La section « **Galerie** » est constituée de contributions diverses de la part de diverses personnes présentant, en mots et en images, leurs points de vue, leurs sentiments, leurs interprétations et leurs prévisions concernant des villes réelles. Certains segments de la galerie se trouvent à la fin du manuel dans la section « Galerie » en tant que telle alors que d'autres sont dispersés dans le manuel.

Et à l'intention de ceux qui ont fait l'expérience de versions antérieures de SimCity, l'**annexe** dresse une liste des nouveautés que propose SimCity 2000 et des différences entre les versions passées et la version actuelle.

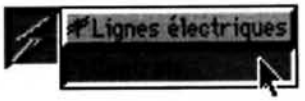
De plus, l'ensemble SimCity 2000 comporte un addenda des particularités de fonctionnement sur certaines machines, couvrant l'installation, le lancement et certaines caractéristiques et fonctions particulières de votre ordinateur.

Le Vieux Manuel

# De SimCity à SimCity 2000

Si une version antérieure de SimCity vous est familière, vous devriez pouvoir passer à SimCity 2000 sans le moindre problème. Par contre, si vous n'avez jamais joué à SimCity, sautez la présente section. On ne vous posera pas de question-piège sur cette section.

Plusieurs caractéristiques importantes ont été modifiées et certains outils font l'objet d'une nouvelle disposition par rapport aux versions antérieures du jeu. Pour vous aider à vous réorienter, un résumé des modifications apportées au programme et des différences entre les versions est présenté dans l'annexe. Pour gagner du temps, voici un aperçu des trois questions les plus souvent posées par les nouveaux utilisateurs de SimCity 2000 :




- **Pour l'amour du ciel, où sont les centrales ?**

Elles se trouvent dans un sous-menu situé sous l'icône Energie. Sélectionnez Energie...dans le sous-menu pour provoquer l'affichage d'un choix de trois à neuf sources d'énergie différentes, selon l'époque dans laquelle se situe votre ville.

- **Je clique et je clique...et le « fichu » machin n'établit pas de zones; que se passe-t-il ?**

Au lieu des zones fixes que l'on pouvait lâcher sur le terrain, SimCity 2000 vous permet de définir des zones carrées ou rectangulaires de la taille de votre choix par simple clic et mouvement de la souris. Vous pouvez établir des zones par dessus des routes et des chemins de fer et ajouter ces derniers éléments aux zones nouvellement créées. Les aéroports et les ports maritimes se placent de la même façon que les zones.

- **Qu'est-ce qui se passe au juste avec l'aqueduc ?**

Nous avons muni le jeu d'un aqueduc comprenant des pompes à eau, une canalisation, des usines de traitement, des châteaux d'eau et des usines de dessalement. Ne vous faites pas trop de soucis concernant l'eau, lorsque vous commencez à mettre la ville sur pied. Cependant, avant que la population ne puisse devenir très dense, vous devrez y veiller.

# Démarrage

SimCity 2000 doit être installé sur un disque dur avant de pouvoir être exécuté. Veuillez vous reporter à l'addenda des particularités de fonctionnement sur certaines machines pour des instructions complètes concernant l'installation de SimCity 2000 sur votre disque dur ainsi que sur la façon de faire démarrer le programme.

Une fois le programme installé et prêt à l'exécution, libre à vous de sauter à pieds joints et de vous faire la main au jeu. Si vous souhaitez par contre vous laisser guider et passer en revue les caractéristiques et fonctions principales du jeu, jetez un coup d'œil sur les didacticiels.

# DIDACTICIEL

« Est-ce que tu crois qu'une ville toute
entière peut se tromper ? »

Jean-Paul Sartre

Le Vieux Manuel

# Didacticiels

Félicitations ! La simple acquisition de SimCity, vous rend maire d'un million de villes et souverain de milliards de Sims (vos concitoyens). C'est un défi de taille, mais l'enjeu en vaut la chandelle ! Vous verrez !

Les didacticiels sont destinés à vous aider à mettre au point votre nouveau bureau dans les plus brefs délais possibles.

Il existe trois didacticiels, chacun d'entre eux étant conçu de manière à être utilisé en entier au cours d'une brève session, de sorte que vous puissiez rapidement vous lancer dans le projet de construction et d'administration de vos villes. Le premier didacticiel consiste en un aperçu des caractéristiques de base de SimCity 2000 avec juste assez de détails pour vous permettre de procéder à l'érection d'une nouvelle ville et de vous lancer dans votre entreprise. Le deuxième met l'accent sur la création et la modification du terrain, à la fois avant et après le début des travaux de construction. Le troisième approfondit quelques-unes des caractéristiques les plus avancées.

Nous vous suggérons de passer rapidement à travers le premier didacticiel et de mettre directement la main au jeu. Il se peut que vous découvriez tous les trucs vous-même et n'ayez ensuite jamais besoin de revenir aux autres didacticiels. Le recours à ces derniers est laissé à votre entière discrétion.

Le Vieux Manuel

*La série de vignettes concernant les villes et les rubriques d'urbanisme, telle celle présentée à droite, est fournie par l'architecte Richard Bartlett, AIA. Ces vignettes dispersées à travers le manuel donnent un aperçu historique et une perspective humaniste au type d'urbanisme que vous souhaitez incorporer à vos plans de villes.*

Les villes sont conçues pour les gens : le lieu de leurs espoirs et de leurs rêves, de leur travail et de leurs loisirs, de leurs demeures et de celles de leurs enfants. Les villes sont vivantes et ont une personnalité qui leur est propre, chacune d'entre elles se différenciant de toutes les autres et se pliant au changement. Un organisme vivant fait de la collectivité de ses habitants, une ville représente beaucoup de choses mais par-dessus tout constitue une mine de caractéristiques humaines individuelles.



I



# Avant de commencer

## Consignes concernant la souris et le clavier

Avant de sauter à pieds joints dans les didacticiels, prenez le temps de passer en revue les conventions et aptitudes décrites ci-dessous, qui rendront votre séjour dans SimCity des plus agréables.

Pour jouer à SimCity, vous avez besoin d'une souris. Vous devez connaître la façon de vous servir de la souris comme suit :

- Cliquer≤pointer le curseur sur un objet et appuyer brièvement sur le bouton de gauche ou sur le bouton unique de la souris.
- Double cliquer≤pointer le curseur sur un objet et appuyer brièvement deux fois de suite sur le bouton de gauche ou sur le bouton unique de la souris.
- Cliquer et tirer≤pointer le curseur sur un objet, puis appuyer et maintenir enfoncé le bouton de gauche ou le bouton unique de la souris, puis déplacer la souris pour tirer l'objet. Relâcher le bouton pour libérer l'objet.

Sauf indication contraire, chaque fois que le manuel fait référence aux expressions cliquer (clic), double cliquer (double clic) ou cliquer et tirer, il sera toujours question du bouton de gauche ou du bouton unique de la souris.

Lorsque le manuel fait mention de l'expression « Clic-majuscule », vous devez maintenir la touche clavier majuscule enfoncée et cliquer le bouton de la souris.

L'expression « Option/Contrôle/Clic » a l'une des significations suivantes :

- Sur un Macintosh, vous devrez maintenir la touche clavier Option enfoncée tout en cliquant ;
- Sur un ordinateur prenant en charge DOS ou Windows, vous devrez maintenir la touche clavier Contrôle enfoncée et cliquer.

Le vieux Manuel

## Instructions et explications

Dans le cadre des didacticiels, un texte formaté comme le paragraphe suivant indique une explication quelconque.

**Du texte apparaissant comme ceci constitue une instruction particulière à laquelle vous devez vous conformer.**

> Lorsque le texte apparaît comme ceci, il s'agit d'une remarque ou d'un avertissement ou d'une autre forme de message important.

## De quoi est constituée une [Sim] ville ?

Pour vous préparer à ériger votre ville dans la suite du didacticiel, nous vous proposons ici une explication de base sur ce que constitue exactement une ville dans SimCity 2000.

Bien que SimCity soit fait de plusieurs niveaux de complexité et de tas de caractéristiques et de plein de machins à installer dans votre ville, il est très facile de mettre sur pied une petite ville. Vous n'aurez besoin que des éléments suivants :

- un endroit où pourront vivre les Sims : une zone résidentielle
- un endroit où pourront travailler les Sims : une zone industrielle
- un endroit où les Sims pourront faire leurs courses et s'adonner à leurs affaires courantes : une zone commerciale
- une source d'énergie : une centrale
- une façon de transporter l'énergie de la centrale vers les diverses zones : les lignes électriques
- une façon pour les Sims de se déplacer entre leur travail, leur domicile et les magasins : des routes.

Voilà tout ce dont vous avez besoin pour que des Sims s'installent dans votre ville et construisent leurs propres maisons, usines et bureaux. Ils conduisent leurs voitures, vaquent à leurs occupations et se plaignent du fisc. Vous construisez, ils simulent.



Un petit cercle de pierres retient les braises encore rouges du feu de la veille. S'appuyant sur son bâton, le berger balaie paisiblement du regard son troupeau, lui aussi encerclé de roches et de piquets. Le plus de territoire possible au sein de clôtures minimales : c'est ce que nous appelons aujourd'hui « l'aménagement radiocentrique ».

II

Le Vieux Manuel



Une fois votre ville commencée, vous pouvez y ajouter ce qui suit :

- des zones additionnelles de densité diverse
- de multiples moyens de transport de surface et souterrain
- un aqueduc complet
- des services de paysagisme personnalisé
- des aéroports et ports maritimes
- des commissariats de police et postes de pompiers
- des institutions éducatives et installations de loisirs
- et bien davantage

Assez discuté... l'heure est venue de passer à une expérience de simulation.

Le Vieux Manuel



Au loin, un bœuf tire la charrue d'un laboureur, ajoutant une autre rangée à une parcelle de terre rectangulaire qui s'élargit peu à peu. Outil destiné à épargner du temps, la charrue a libéré le fermier qui a pu s'adonner à d'autres activités, mais parce qu'elle donnait une forme aux lots, elle fut aussi le précurseur de l'aménagement : le découpage en zones par la force brute. III

# Didacticiel 1 — Principes de base

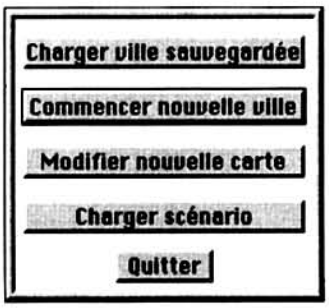
## Pour ceux qui voient grand . . .

Si vous ne l'avez pas déjà fait, jetez un coup d'œil à l'addenda des particularités de fonctionnement sur certaines machines et installez SimCity 2000 sur votre disque dur.

**Faire démarrer SimCity 2000.**

Se reporter à l'addenda.

Soit la première fois que vous jouez, soit au cours de l'installation, on vous demandera de taper votre nom pour personnaliser votre copie de SimCity 2000. Tapez votre nom en entier et de façon correcte, puisqu'il apparaîtra à diverses occasions et endroits au cours du jeu.




Peu après, une liste de choix apparaît : vous voilà aux prises avec votre première décision importante ! A ce stade-ci, vous pouvez charger une ville déjà sauvegardée, commencer une ville flambant neuve, modifier une carte (ce sujet sera couvert dans le Didacticiel 2), ou exécuter l'un des scénarios intégrés. Dans le présent didacticiel, nous nous limiterons à la création d'une nouvelle ville.

**Cliquer sur Commencer nouvelle ville.**

En quelques secondes, une boîte de dialogue apparaît dans laquelle on vous demande de prendre les trois décisions suivantes : le niveau de difficulté du jeu, en quelle année se situe le jeu et le nom que portera votre nouvelle ville. Les réglages par défaut sont Facile et 1900, ce qui nous convient pour le moment. Il ne vous reste plus qu'à taper le nom de la ville de votre choix.




**S'assurer que Nouvelle ville est en surbrillance et taper : Ville Didacticiel 1.**

**Cliquer sur Fini.**

> Remarque : Sur un Macintosh ou sur tout autre ordinateur permettant d'avoir recours à de longs noms de fichiers, le nom de la ville saisi ici servira également à dénommer le fichier lui-même. Sur les ordinateurs tournant sur DOS ou sur Windows, pour lesquels les noms de fichiers doivent être plus courts, vous serez appelé à taper un nom de fichier au moment de sauvegarder votre ville sur disque.

Le Vieux Manuel



La fondation de votre ville sera annoncée sans délai dans le journal. Le journal constitue votre outil essentiel de communication avec vos chers électeurs, les Sims.




**Cliquer sur l'en-tête. Lire l'article qui passe au premier plan. Cliquer à nouveau.**

**Si vous souhaitez les lire, ouvrir les autres articles, en cliquant sur leur titre respectif.**

**Cliquer dans la case de fermeture du coin supérieur gauche du Journal pour l'envoyer dans le bac de recyclage.**

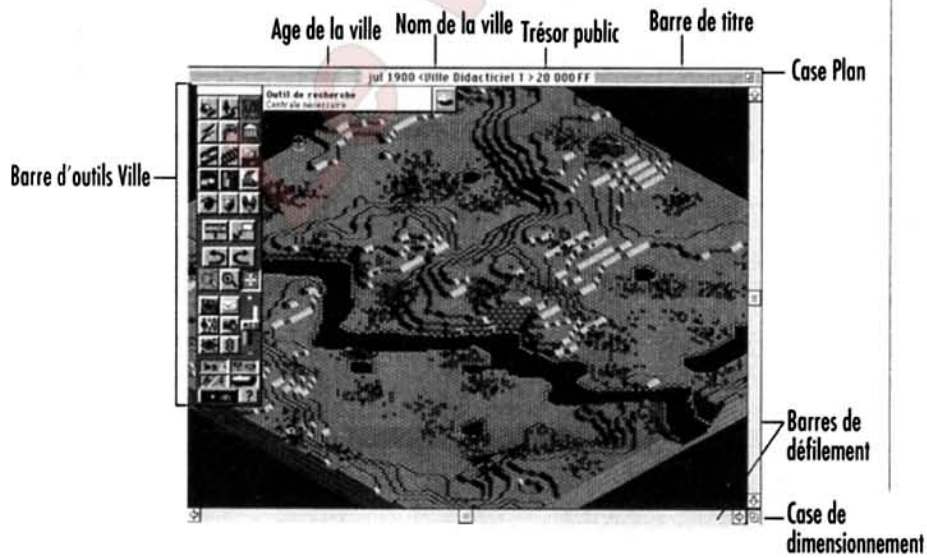
# Une fenêtre sur votre ville

La fenêtre Ville est maintenant affichée, dans laquelle vous passerez le plus clair de votre temps à construire et régir votre ville.

Au sommet de la fenêtre se trouve la barre de titre. Elle contient la date actuelle de votre cité, son nom et la somme totale du trésor de la ville.

La barre d'outils Ville se trouve, pour sa part, le long du côté gauche de l'affichage. Elle contient de nombreux boutons, vos outils pour la création et l'administration de votre ville.

> Remarque : Tous les mois de janvier, la fenêtre Budget s'affiche. Pour le moment, cliquer simplement sur le bouton Fini pour la faire disparaître. Nous nous préoccuperons du budget plus tard. Si le Journal s'affiche, cliquer sur sa case de fermeture.



Dans la fenêtre d'affichage elle-même, vous apercevez le site de votre future ville. Une contrée sauvage et primitive : des paysages dénudés, quelques régions boisées, un cours d'eau par ci par là. La configuration du terrain n'est pas plate : elle est faite de collines et de vallées, de sommets et de cols. Le terrain est divisé en minuscules petits carrés. Chacun de ces carrés s'appelle une parcelle. Chaque parcelle mesure environ un hectare, soit une surface de 100 mètres carrés sur 100 mètres carrés.

Nous explorerons votre nouveau domaine dans un instant, mais faisons tout d'abord un détour et visons le sommet de votre écran.

## Au menu ce soir...

Au sommet de votre écran se trouve, évidemment, la barre des menus. Ces menus savent se comporter et fonctionnent exactement comme les menus de vos autres programmes. Pour ouvrir un menu, cliquer sur son nom, puis maintenir le bouton de la souris enfoncé. Faire glisser le curseur sur l'article de menu qui vous intéresse et relâcher le bouton de la souris pour l'activer.

**Prendre le temps d'ouvrir chaque menu, pour pouvoir s'émerveiller de sa glorieuse magie.**

Après les avoir étudiés pendant un moment, procéder comme suit :

**Ouvrir le menu Options.**

**Sélectionner Auto-budget.**

Cette option incite la simulation à reprendre le même budget jusqu'à ce que vous lui indiquiez de faire autrement et empêche l'ouverture instantanée répétitive de la fenêtre Budget, qui risque de vous bloquer la vue.

**Ouvrir le menu Désastres**

**Sélectionner Aucun désastre.**

Ce réglage prévient l'occurrence de désastres imprévisibles (ceux-ci seraient trop encombrants dans le cadre d'un didacticiel).



Pour se protéger contre les bandits de grand chemin et les prédateurs, le fermier et le berger établissaient leur campement l'un près de l'autre, et grâce à ce simple geste axé sur la survie et la coopération, attiraient auprès d'eux des paysans leur ressemblant. Le campement devint un village offrant un meilleur standing et davantage de visiteurs se mirent à y habiter. ...et le village continua à s'étendre. IV

Le Vieux Manuel



## Voyez les choses sous un autre angle !







Puisqu'il est question de perspective, contemplez les vues et panoramas de votre future cité ! Vous plairait-il de la voir sous un autre angle ?

**Cliquer sur le bouton Rotation antihoraire de la barre d'outils Ville.**

**Recommencer.**

**Cliquer sur le bouton Rotation horaire jusqu'à ce que vous obteniez l'angle voulu.**

Comme vous pouvez le constater, vous pouvez faire faire une rotation à votre ville et l'observer sous tous ses angles. Cela s'avérera des plus utiles, en cours de construction. Mais qu'est-ce que c'est que ça ? Vous voulez regarder de plus près ? Pas de problème...

**Cliquer une fois sur le bouton Gros plan de la barre d'outils Ville.**

Ça va mieux ? Encore plus près ?

**Cliquer à nouveau sur le bouton Gros plan.**

Vous ne pouvez pas rapprocher le plan davantage. (Remarquer que la case Gros plan s'estompe et n'est pas disponible.) D'ici, que pouvez-vous faire ? Sortons du gros plan pour avoir une vue plus générale, puis faisons un peu de travelling.

**Cliquer sur le bouton Vue générale.**

**Cliquer sur le bouton Centrage.**

**Cliquer n'importe où dans le paysage.**

Le paysage se redessine dans la fenêtre Ville, centré sur l'endroit où vous avez cliqué. Vous pouvez aussi vous servir des barres de défilement pour vous déplacer ; toutefois, le bouton Centrage vous permet de le faire avec plus de précision.



Le vieux Manuel

Un millier d'années pourraient passer sans qu'aucune innovation marquante n'apporte quelque changement dramatique que ce soit à la taille ou au caractère des villes. Mais soudain...



« ...depuis peu, trois nouveaux facteurs ont été implantés, qui promettent d'avoir un impact considérable sur les problèmes inhérents à la vie à la campagne et à la vie urbaine. Le trolley, la bicyclette et le téléphone. Il est impossible pour l'instant de prévoir exactement l'influence qu'ils exerceront sur la répartition de la population ; cependant, nous sommes au moins certains qu'ils étendront le rayon de toute grande ville de cinq à quinze miles. C'est par le biais de telles forces, apparemment insignifiantes, négligeables et discrètes que la civilisation est projetée dans son évolution et moulée, et personne ne peut les prévoir ni prédire où elles mèneront. » —F.J. Kinsbury, 1895

V

## Faites comme chez vous !

L'heure est venue de choisir l'endroit où vous fonderez votre ville. Etant donné que chaque paysage créé par SimCity 2000 est unique, le paysage affiché et la ville que vous vous apprêtez à bâtir, ne correspondront pas trait pour trait à ceux illustrés ici, mais il y aura quelques ressemblances... du style, euh...à peu de choses près...peut-être bien que oui, peut-être bien que non...

**Cliquer sur la case Gros plan jusqu'à ce qu'elle atteigne la fin de sa course.**

**Repérer une belle surface plane.**



Un emplacement approprié et plat

S'il y a de l'eau à proximité ou sur l'emplacement même, tant mieux ! Mais cela n'est pas essentiel. Si rien ne vous inspire, ouvrir le menu « Fichier » et sélectionner « Nouvelle ville ». On vous demandera si vous voulez sauvegarder la ville précédente, ce à quoi vous répondrez en cliquant « Non ». Un nouveau paysage sera alors créé et vous recommencerez le processus décrit quelques pages plus tôt, à savoir, nommer la ville, etc..... Vous pouvez répéter ce processus tant que vous n'avez pas trouvé de décor répondant à vos préférences. Cela fait, vous devrez passer en mode « Vue générale ».

## Que les zones soient... et les zones furent...

Tel que mentionné précédemment, à la rubrique « De quoi est constituée une [Sim] ville ? », notre ville aura besoin de trois types de zones : des zones résidentielles où logeront les Sims, des zones commerciales pour les bureaux et magasins et des zones industrielles pour les usines.

Passer le territoire en revue et choisir un emplacement pour une zone résidentielle. S'il y a de l'eau à proximité, ajouter un coin bord de l'eau.

**Cliquer sur le bouton Zone résidentielle.**

**Cliquer puis tirer sur le paysage pour former le rectangle qui constituera votre zone résidentielle.**

Vous pouvez procéder au « zonage » par dessus collines et forêts.




Une zone résidentielle

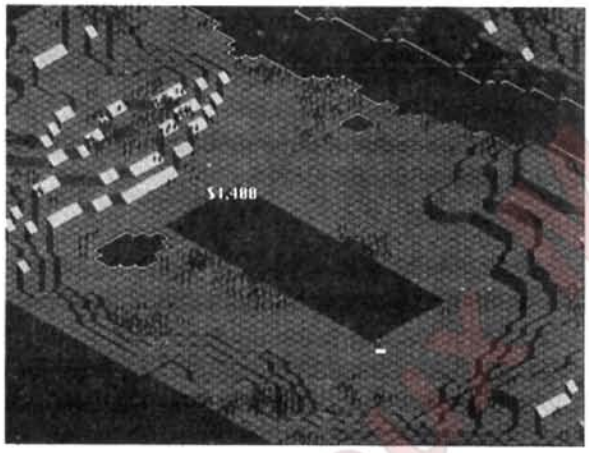


Repérer maintenant un emplacement convenant à l'implantation d'une zone industrielle. Il est dans l'intérêt de vos Sims que vous laissiez une zone tampon entre les quartiers résidentiels et la zone industrielle.



**Cliquer sur le bouton Zone industrielle.**

**Cliquer et tirer sur le paysage pour former le rectangle qui constituera votre zone industrielle.**

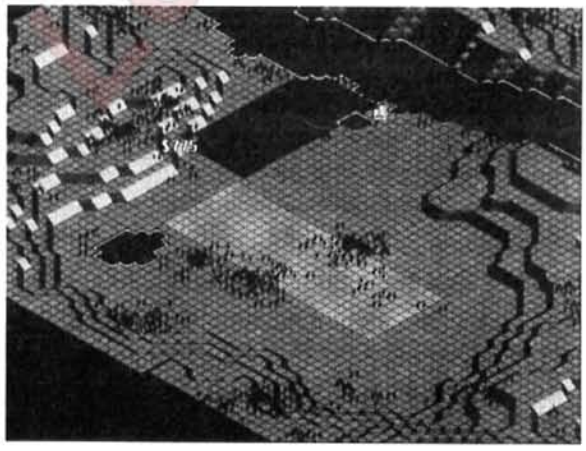





Repérer maintenant un emplacement convenant à l'implantation d'une zone commerciale. Il serait pratique que celle-ci se trouve à proximité de la zone résidentielle. Le bord de l'eau n'est pas une mauvaise idée mais cela n'est pas essentiel.

**Cliquer sur le bouton Zone commerciale.**

**Cliquer et tirer sur le paysage pour former le rectangle qui constituera votre zone commerciale.**



Le Virtual Manuel

# Le pouvoir aux citoyens

Les Sims qui vivent dans les SimCities ont beau avoir une âme de pionnier, ils ne viendront pas s'installer tant que vous n'aurez pas prévu l'alimentation électrique. Après tout, n'oublions surtout pas que ce sont des citoyens électroniques...

Vous aurez besoin d'une centrale pour fournir le courant et de lignes électriques pour le transporter. Vous vous procurerez ces deux éléments par l'intermédiaire du bouton « Energie » de la barre d'outils Ville.



**Cliquer sur le bouton Energie de la barre d'outils Ville et le maintenir enfoncé.**

**Déplacer le curseur pour mettre Centrale en surbrillance, puis relâcher le bouton de la souris.**

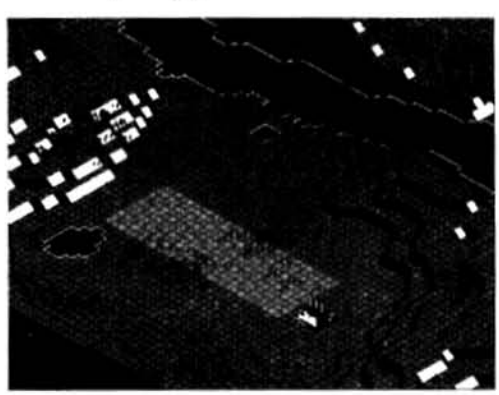



Une liste (illustrée) de types de centrales, fournissant tarifs et capacité pour chacune, s'affiche. Chaque centrale est munie d'un bouton INFO qui permet d'obtenir encore plus de détails fascinants. Les centrales ne sont disponibles qu'une fois que la ville a atteint la date à laquelle la technologie correspondante a été mise au point. En d'autres mots, vous ne pouvez pas choisir la fusion nucléaire en 1901.

**Cliquer sur la Centrale Charbon.**

La liste de centrales disparaît et une ombre de quatre parcelles sur quatre parcelles, en forme de pavé, suit le curseur. Elle représente la taille de la base de la centrale. Repérer un emplacement (de préférence à proximité de la zone industrielle et à une bonne distance de la zone résidentielle) et placer votre centrale. Elle doit absolument être aménagée sur un terrain plat.

**Cliquer sur le terrain pour y placer votre centrale.**



Le Vieux Manuel



## Au bout de la ligne...

Nous devons maintenant alimenter les zones en courant. Nous aurons besoin pour ce faire, de lignes électriques, sans lesquelles le courant ne peut pas être véhiculé d'une zone à une autre même si celles-ci sont adjacentes. A l'intérieur d'une zone donnée, la liaison électrique d'un bâtiment à un autre sera assurée par les Sims lorsqu'ils entreprendront la construction des bâtiments (mais ce problème particulier relève du secteur privé : votre responsabilité se limite à l'alimentation des zones elles-mêmes.)

La disposition des lignes électriques peut s'avérer difficile ; il vaut mieux travailler sur le plan le plus rapproché possible.



**Cliquer sur le bouton Centrale.**

**Cliquer sur votre centrale.**

**Cliquer sur la case Gros plan pour vous rapprocher le plus possible.**

**Cliquer sur le bouton Energie de la barre d'outils Ville et le maintenir enfoncé.**




**Déplacer le curseur pour mettre Lignes électriques en surbrillance, puis relâcher le bouton de la souris.**

Vous êtes maintenant prêt à installer des lignes électriques.

**Cliquer ou cliquer et tirer pour placer les lignes électriques qui relient la centrale à chacune des zones de votre ville.**



Si vous mettez en place des lignes qui ne sont pas reliées au courant, elles clignoteront pour vous signaler cet état de fait. Si les lignes clignotent, c'est qu'une des connexions est absente. Il se peut que vous deviez faire faire une rotation au terrain pour bien voir la centrale sous tous ses angles.

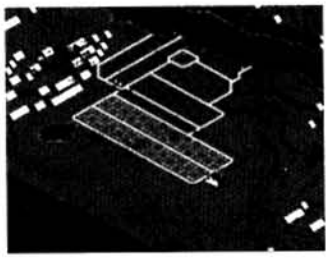
> Remarque : L'aménagement de lignes électriques en terrain vallonné peut présenter des difficultés. Il se peut que vous deviez faire faire une rotation au terrain et l'amener en gros plan pour le rapprocher. Il est préférable de rester en terrain plat pour les besoins du didacticiel.



Le caractère unique d'un village, d'une ville, d'un paysage, d'une région ou d'un endroit particulier relève souvent de forces intangibles. Un urbaniste ou architecte sensé saura reconnaître ces caractéristiques et les incorporer au plan d'ensemble. VI

Le Vieux Manuel

## L'expansion en puissance



Tout ce qui nous manque maintenant est un système de transport pour que les Sims puissent venir s'installer dans votre ville.

**Cliquer sur le bouton Route de la boîte d'outils Ville.**

**Cliquer et tirer à travers les zones et autour de celles-ci pour mettre en place un réseau de routes.**

Dès que vous aurez ouvert quelques routes, des Sims commenceront à s'installer.

L'alimentation ne peut traverser les routes qu'à condition d'être véhiculée par des câbles. Faire donc en sorte que les lignes traversent les routes pour que toutes les zones soient alimentées.

**Cliquer sur le bouton Energie et le maintenir enfoncé, puis sélectionner à nouveau Lignes électriques.**

**Etaler les lignes au-dessus des routes pour relier toutes les parties de chacune des zones.**

Patienter quelques instants, le temps que votre ville s'érige lentement.

> Remarque : Si personne ne vient s'installer dans votre ville, il se peut que cela soit dû au fait que les zones ne sont pas correctement alimentées ou que les zones industrielles et résidentielles sont à une trop grande distance l'une de l'autre. Les Sims aiment bien les ballades en voiture mais ils détestent devoir parcourir de trop grandes distances pour se rendre au travail.

## A tout seigneur, tout honneur !

Votre ville devrait être en pleine croissance. Allez de l'avant et aménagez quelques zones supplémentaires ou amusez-vous à perfectionner le réseau routier pour vous faire la main ! Sous peu, un journal annoncera au monde entier que votre petite ville a atteint une population de 2 000 habitants (oh! oh!) et, comme récompense, vous aurez la possibilité de vous construire une maison.

> Remarque : Si ce message ne s'est pas affiché dans un délai de 5 à 7 minutes, il se peut que les zones que vous avez aménagées ne soient pas assez importantes.

Le Vieux Manuel



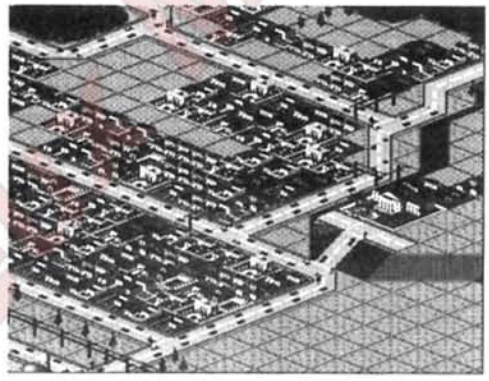
Ceci n'est que l'une des nombreuses récompenses que vous récolterez en tant que maire d'une SimCity. Les récompenses sont basées sur la population et comprennent votre propre demeure, une mairie, une statue en votre honneur...enfin, vous verrez bien.

Les récompenses s'affichent sous le bouton « Récompenses » de la barre d'outils Ville. Ce bouton est estompé la plupart du temps. Une fois que la population de votre ville a atteint 2 000 habitants, le bouton cesse d'être estompé.

**Cliquer sur le bouton Récompenses et le maintenir enfoncé, faire glisser le curseur sur Maison du maire, puis relâcher le bouton de la souris.**



**Placer sa maison dans un quartier prestigieux, de préférence sur un emplacement ayant une belle vue.**



**Relier sa maison au reste de la ville au moyen de routes et de lignes électriques.**

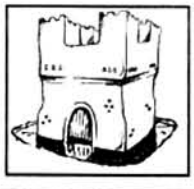
Félicitations ! Vous avez transformé un terrain en friche en une charmante petite ville. Mais évitez de vous reposer sur vos lauriers ! Pour le moment, sauvegardez votre ville sur disque avant d'aller plus loin !

**Ouvrir le menu Fichier.**

**Sélectionner Sauvegarder ville.**

Selon l'ordinateur que vous utilisez, la sauvegarde s'effectuera sans qu'aucune question ne vous soit posée, ou alors une invite s'affichera vous demandant de préciser un nom de fichier et un emplacement. Se reporter à l'addenda des particularités de fonctionnement sur certaines machines, pour des détails sur la façon de sauvegarder et de nommer les fichiers.

Le vieux Manuel

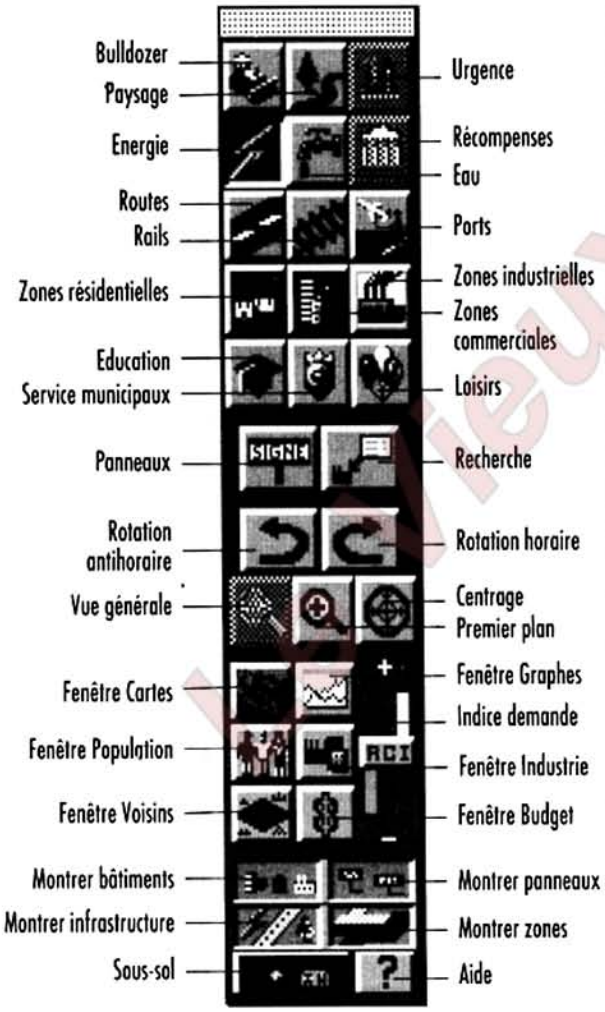


Un urbaniste conscient se met au service de la Terre et ses plans contribuent à l'amélioration de l'évolution naturelle d'un endroit plutôt que de lui nuire. Si vous vous installez sur une montagne, vivez alors sur une montagne,≤ n'agissez pas comme s'il s'agissait d'une vallée ! Si vous vous installez dans le désert, vivez dans le désert et en harmonie avec ce dernier≤ ne faites pas la bêtise de prétendre que c'est autre chose qu'un désert, en tentant d'y faire pousser des plantes qui ont besoin de beaucoup d'eau ! VI

## Coup de barre

Jetons un coup d'œil sur la barre d'outils Ville. Si elle vous encombre, vous pouvez la déplacer sur l'écran en cliquant sur la barre qui se trouve à son sommet et en tirant sur celle-ci, pour l'entraîner vers l'emplacement qui vous convient.

Il est important et utile de se rappeler qu'il est toujours possible d'avoir recours à l'aide intégrée. Maintenir simplement la touche Majuscule enfoncée, et cliquer sur n'importe lequel des boutons de la barre d'outils pour accéder à une explication détaillée de la fonction du bouton en question.




Tous les boutons des cinq rangées supérieures servent à activer des sous-menus qui donnent au bouton actif plus de pouvoir et de flexibilité. Vous avez eu l'occasion d'en faire l'expérience pour le bouton Energie.

**Cliquer tour à tour sur chacun des boutons des cinq rangées supérieures pour consulter leurs sous-menus.**

Deux de ces boutons ne font rien : le bouton Récompenses et le bouton Urgence. Ce dernier, qui vous permet de dépêcher la force policière et le service des incendies en cas d'urgence, ne fonctionne que lorsqu'une urgence existe vraiment. Et, comme vous le savez, le bouton Récompenses n'est actif que lorsque la population atteint un certain niveau.

Le fait de pouvoir consulter les divers sous-menus devrait vous convaincre que SimCity 2000 a une ampleur plus importante que de simplement parvenir à mettre en place une ville de 2 000 habitants. Le Didacticiel 3 décrit ces diverses fonctions, dont certaines cependant s'avèrent dès maintenant fort utiles et importantes, par exemple le bulldozer, le paysagisme et la construction de ponts.

Vieux Manuel



## Bulldozons... bulldozons

Le bulldozer sert à plusieurs choses, mais pour l'instant, contentons-nous de sa fonction Démolir/dégager.

**Cliquer sur le bouton Bulldozer et le maintenir enfoncé.**

**Mettre Démolir/dégager en surbrillance.**




Maintenant vous pouvez partir faire une razzia dans votre ville et détruire tout segment de route superflu, toute usine abandonnée ou tout ce que vous souhaitez éliminer. (Ne vous inquiétez pas, la ville est déjà sauvegardée sur disque, vous pouvez donc pallier à tout dégât en chargeant à nouveau la version précédente !)

La première fois que vous vous servez du bulldozer, le terrain se transforme en décombres (dans une joyeuse et impressionnante explosion). Passer à nouveau le bulldozer pour tout déblayer.

## Au-delà de la rivière... et dans les bois

Le bouton Paysage vous permet de planter des arbres et d'aménager des plans d'eau dans le paysage.




Cliquer sur le bouton Paysage et le maintenir enfoncé.

**Mettre Arbres en surbrillance et relâcher le bouton de la souris.**

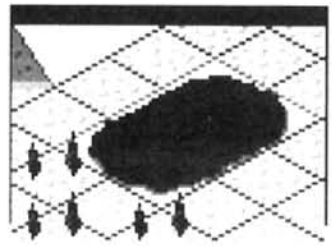



**Cliquer ou cliquer puis tirer à travers le paysage pour y ajouter des arbres.**

La présence d'arbres donne de la valeur au terrain tout en lui conférant une touche esthétique. Pour ce qui est de l'eau...

**Cliquer sur le bouton Paysage.**

**Mettre Eau en surbrillance et relâcher le bouton de la souris.**



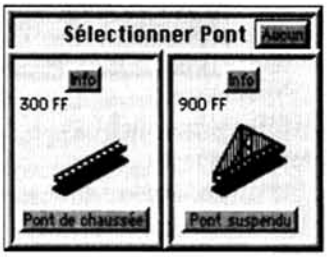
**Cliquer ou cliquer et tirer à travers la surface pour aménager un petit lac, mais ne voyez pas trop grand : l'ajout d'eau coûte cher !**

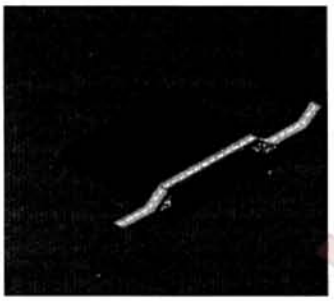
L'eau donne aussi de la valeur au terrain, en plus de comporter un attrait récréatif.

Le vieux Manuel

## Sur le pont d'Avignon...







Puisqu'il est question d'eau, comment parviendrez-vous à faire traverser vos routes ?

**Repérer un lac ou une rivière entourés de terrain plat et le centrer sur l'écran.**

**Cliquer sur le bouton Route.**

**Cliquer et tirer le curseur pour qu'il traverse le lac ou la rivière.**

Dès que vous tentez d'aménager une route au-dessus de l'eau, l'équipe de construction SimCity sait que vous avez besoin d'un pont. Ses membres font apparaître une boîte de dialogue qui vous permet de décider du type de pont que vous souhaitez construire et qui vous signale les coûts à envisager. Un bouton Info vous permet en outre d'obtenir plus de renseignements sur chaque type de pont. Selon l'année et la largeur du plan d'eau, on vous donne le choix entre un, deux ou trois types de ponts différents. Pour l'instant, construire un pont de chaussée.

**Cliquer sur le bouton Pont de chaussée pour construire un pont de ce type.**

Le pont de chaussée ne constitue qu'un des trois types de ponts que vous pouvez construire dans SimCity 2000. Construisons-en un autre, ou même deux autres si cela est possible !

**Cliquer et tirer à travers le plan d'eau, à côté du pont de chaussée.**

**Lorsque la liste de choix s'affiche, sélectionner un pont de type basculant, si cette option est offerte.**

Construire maintenant un pont suspendu, si cette option est offerte.



Les civilisations anciennes identifiaient souvent leurs lieux au moyen d'une déité particulière qui servait à personnifier leurs caractéristiques distinctives.

VIII

Le vieux manuel



## Pour éviter de tomber dans le panneau...

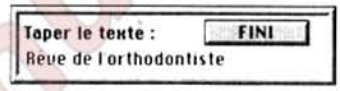
SimCity 2000 possède la caractéristique super cool de vous permettre d'ajouter des panneaux aux édifices ou emplacements intéressants de votre ville.

**Cliquer sur le bouton Signe.**




**Cliquer sur le pont que vous venez de construire.**

**Taper « Rêve de l'orthodontiste » dans la boîte de dialogue.**




**Cliquer sur le bouton Fini.**

## Ainsi font, font, font...

Six boutons se trouvent au bas de la barre d'outils Ville. Celui d'entre eux illustrant un point d'interrogation vous rappelle que vous pouvez obtenir de l'aide pour chacun des boutons de la barre, en maintenant la touche Majuscule enfoncée et en cliquant sur le bouton voulu.




A gauche du bouton d'aide se trouve le bouton Sous-sol. En cliquant sur ce dernier, vous voyez s'ouvrir les dessous de SimCity, où vous pouvez construire un système de transport souterrain et faire courir un système d'aqueduc alimentant tous les bâtiments de la ville. Pour revenir en surface, cliquer à nouveau sur ce bouton.



Les quatre boutons situés au-dessus des boutons d'aide et Sous-sol sont respectivement « Montrer bâtiments », « Montrer panneaux », « Montrer infrastructure » et « Montrer zones ». Chacun de ces boutons a une fonction de bascule pour différentes parties de la ville. Les parties affectées ne sont pas vraiment détruites, elle ne font que devenir invisibles jusqu'à ce que vous souhaitiez les voir à nouveau.



**Plongez, centrez-vous sur la partie construite de votre ville et amusez-vous à activer pendant un moment les quatre boutons Montrer..., le bouton Sous-sol et le bouton d'aide!**

Tenez bon ! Nous avons presque terminé le premier didacticiel.

Le vieux Manuel



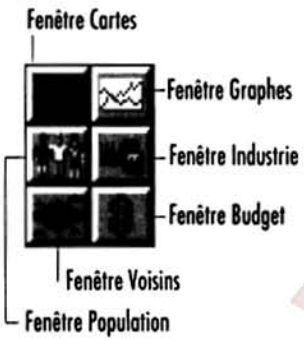
La taille de la plupart des premières villes de l'histoire était en général déterminée par la capacité des terres agricoles environnantes qui devaient fournir la nourriture aux habitants. Plusieurs urbanistes modernes sont conscients de l'importance de déterminer à l'avance la taille de la population qui pourra être contenue dans les limites de la ville. Malheureusement, certains urbanistes ne le sont pas. IX

## On vous sollicite




Porter maintenant votre attention sur la barre d'outils Ville et en particulier sur le bouton Indice demande. Ce bouton vous permet de découvrir le type de zones populaires dans votre ville. Les barres s'allongent pour indiquer une forte demande et rétrécissent pour indiquer une demande plus faible au niveau des zones industrielles, résidentielles et commerciales.

## Quel panneau !




Six boutons se trouvent à gauche du bouton d'indice de la demande. Chacun de ces boutons ouvre des petites fenêtres d'informations qui sont posées juste au-dessus de la fenêtre Ville. Les informations livrées vous aident à comprendre ce qui se passe dans votre ville pour que vous puissiez être un bon gestionnaire. Certaines d'entre elles seront décrites dans le Didacticiel 3. L'ensemble de ces fenêtres sont décrites sous la rubrique Référence.

La plupart de ces boutons (à l'exception du bouton illustrant le symbole « $ »), fonctionnent des deux manières suivantes :

1. Cliquer sur ces boutons et les maintenir enfoncés pour visualiser un petit affichage instantané qui disparaît aussitôt que vous relâchez le bouton de la souris.
2. Cliquer et tirer sur ces boutons en les éloignant de la barre d'outils pour ouvrir une fenêtre qui reste en place jusqu'à ce que vous commandiez son retrait.

**Tour à tour, cliquer sur chacun des six boutons et les maintenir enfoncés, jeter un coup d'œil sur l'affichage correspondant, puis relâcher le bouton de la souris. (Remarquer que la fenêtre Budget reste en place à moins que vous ne cliquiez sur le bouton Fini.)**

**Cliquer tour à tour sur chacun des six boutons, puis les tirer pour ouvrir toutes les fenêtres.**

**Fermer toutes les fenêtres.**

Voilà pour ce qui est du premier didacticiel. Lorsque vous vous sentirez prêts, passez aux deux didacticiels suivants. N'oubliez pas que la section Référence est toujours à portée de main lorsque vous avez besoin de détails sur une fenêtre quelconque, la barre d'outils ou un bouton donné. Allez... amusez-vous bien !

**Jouez ! Amusez-vous ! Amusez-vous encore davantage !**

Le Vieux Manuel



# Didacticiel 2— Paysagisme

Bienvenue à nouveau ! Nous allons maintenant passer à la modification et à la personnalisation de la morphologie du sol sur lequel s'érigent vos villes.

Dans le cadre du didacticiel précédent, nous avons brièvement abordé la question de l'ajout d'arbres et de l'aménagement de plans d'eau à l'aide du bouton Paysage et avons jeté un coup d'œil sur le sous-menu correspondant au bouton Bulldozer. Ces outils de modelage et d'embellissement sont puissants. Toutefois, si vous procédez à des changements dramatiques, vous risquez d'épuiser les fonds de la ville.

Tout le temps passé dans le Didacticiel 1 l'a été en mode « Aménagement urbain ». SimCity 2000 possède cependant un autre mode axé sur la modification du terrain, qui vous permet d'exécuter toutes les modifications de terrain voulues, sans frais, avant de passer à l'érection de la ville. Une fois que vous avez créé le site idéal, vous pouvez passer en mode d'aménagement urbain et commencer à construire. Vous ne pouvez cependant pas revenir en arrière. Désolé, c'est le règlement !

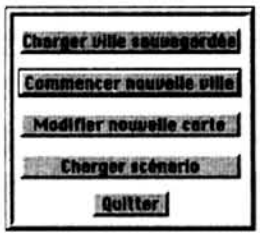
Assez blagué...Chaussez vos godillots et votre casque de sécurité...Nous avons du pain sur la planche !!!

Le vieux Manuel



L'attitude des Grecs de l'Antiquité envers la conception des villes reflète leur sens de la finitude, le concept selon lequel toute chose devrait avoir une dimension définie pour pouvoir être comprise et maîtrisée. Aristote décrivit la taille idéale d'une ville ou « polis » (du grec), en précisant qu'une population de moins de 10 000 habitants était insuffisante et qu'une population de plus de 20 000, ingouvernable. X

## De mode en mode




Nous étudierons d'abord le mode Modification du terrain.

Si SimCity 2000 n'est pas en cours d'exécution, démarrer maintenant. La boîte de dialogue suivante s'affichera sous peu :

**Cliquer Modifier nouvelle carte.**

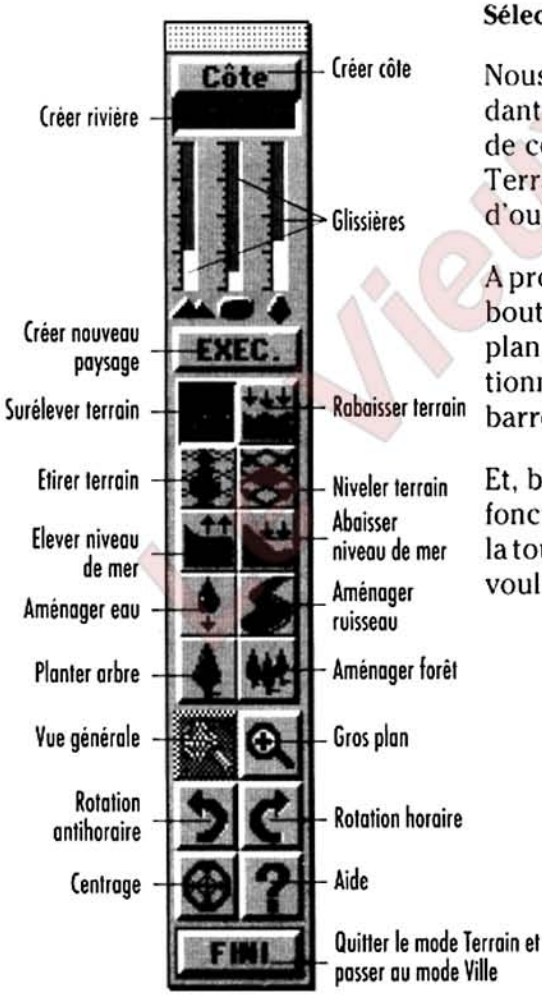
Si SimCity 2000 est déjà en cours d'exécution et que vous avez déjà joué pendant un certain temps, sauvegarder votre travail (si vous le désirez) et procéder comme suit :



**Cliquer sur le bouton Vue générale jusqu'à la fin de sa course.**

**Ouvrir le menu Fichier.**

**Sélectionner Modifier nouvelle carte.**




Nous retrouvons ici la même fenêtre Ville que pendant l'exécution du premier didacticiel, à l'exception de ce qui suit : cette fois-ci, nous sommes en mode Terrain, et la barre d'outils Terrain remplace la barre d'outils Ville.

A proximité du bas de la barre d'outils se trouvent six boutons qui sont déjà familiers. Les boutons Gros plan, Vue générale, Rotation, Centrage et Aide fonctionnent exactement de la même façon que dans la barre d'outils Ville.

Et, bien sûr, si vous avez besoin de vous rappeler la fonction d'un bouton donné, vous pouvez maintenir la touche Majuscule enfoncée et cliquer sur le bouton voulu.

Vieux Manuel

La partie supérieure de la barre d'outils Terrain vous donne l'occasion de démarrer rapidement sur l'aménagement d'un site idéal, en vous permettant de sélectionner certaines caractéristiques générales et de créer un sol répondant à vos exigences. Une fois le sol créé, vous pouvez le personnaliser tant que vous voulez.

Le bouton Côte vous permet de faire bénéficier (ou non) votre ville d'une côte maritime.

Le bouton Rivière vous permet de décider si votre ville sera traversée ou non par une rivière.

Les trois glissières vous permettent de délimiter la quantité de sol recouvert de montagnes, d'eau et d'arbres. Pour régler les glissières, vous pouvez soit cliquer et tirer sur celles-ci ou juste cliquer aux endroits des réglages qui vous conviennent. Plus la barre est haute, plus vous aurez de montagnes, de rivières et d'arbres.




Lorsque vous avez complété votre tâche au moyen des boutons Côte et Rivière et des glissières, cliquer sur le bouton Exécuter pour faire apparaître les nouvelles morphologies.

Pour faire un essai, essayer de créer des morphologies avec chacun des réglages suivants :

**Régler les boutons et glissières pour obtenir les résultats illustrés à droite.**

**Cliquer sur le bouton Exécuter.**

**Contempler le paysage.**

**Faire de même pour les deux autres exemples.**



1



2



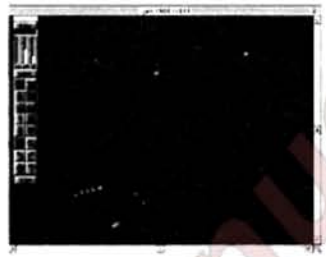
3

A l'aide des deux boutons et des trois glissières, vous pouvez créer un nombre pratiquement illimité de morphologies. Amusez-vous, si le cœur vous en dit, à créer des morphologies pendant un moment, puis passez au troisième exemple.

Le Vieux Manuel

## Avez-vous aussi senti le sol bouger ?

L'écran devrait ressembler à ce qui suit :



Remarque : A mesure que vous avancez dans le didacticiel, n'hésitez pas à passer en mode Gros plan, pour y voir de plus près et à faire des rotations, pour bénéficier d'une perspective différente! Vous savez déjà comment exécuter ces fonctions, inutile de nous répéter.

Observer le terrain et choisir un emplacement agréable, étendu, sans relief et uniforme. Nous allons nous servir de l'outil Surélever terrain pour lui donner meilleure allure.



**Cliquer sur le bouton Surélever terrain.**

**Cliquer et tirer sur un site plat pour y construire une immense montagne.**



## Des montagnes aux taupinières

Eh bien, se peut-il que la montagne soit un peu trop haute pour cette contrée plate ? Abaissons-la un peu à l'aide de l'outil Rabaisser terrain.



**Cliquer sur le bouton Rabaisser terrain.**

**Raser la montagne à la hauteur voulue, pas trop, cependant.**



Le Vieux Manuel



# Tout au niveau !

Parfois, vous avez besoin d'aplatir le sommet d'une montagne pour former des terrasses nivelées aménageables. C'est pour cette tâche que l'outil Niveler terrain s'avère utile.

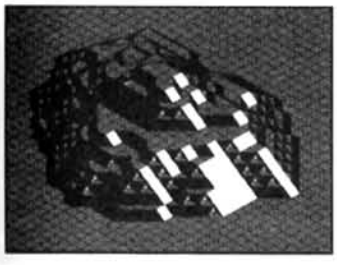
> Remarque : Si par inadvertance, vous avez trop rasé votre montagne, servez-vous de l'outil Surélever terrain pour lui redonner une certaine élévation.

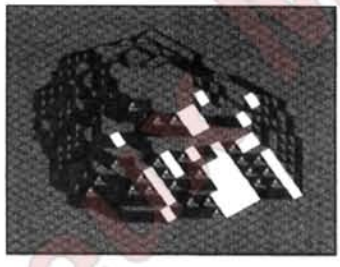
**Cliquer sur le bouton Niveler terrain.**

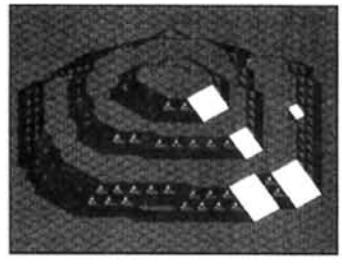
**Cliquer quelque part sur la montagne à proximité du sommet, mais pas directement sur ce dernier.**

**Tirer le curseur à travers le sommet de la montagne pour le raser.**









Vous avez sans doute remarqué que l'outil Niveler terrain surélève et rabaisse le sol aux niveaux qui vous conviennent. Procéder maintenant au terrassement de montagne.

Lorsque vous effectuez beaucoup de modifications de terrain, il se peut que des régions triangulaires grises apparaissent. Celles-ci constituent des supports de béton destinés à prévenir le déplacement ou l'affaissement des sols. Les ingénieurs à SimConstruction ont reçu une formation professionnelle poussée et connaissent leur métier.

Le Vieux Manuel



Même de nos jours, nous avons tendance à nous établir dans des quartiers comportant moins de 20 000 habitants, sans quoi nous perdons notre habilité à établir des liens avec le reste de la population. Nous devons pouvoir être capable de nous identifier avec ceux qui nous entourent, sans quoi nous nous sentons perdus

XI

## Une histoire un peu (é)tirée par les cheveux...



L'outil Etirer terrain vous permet de saisir une section du sol et de l'étirer pour en faire une montagne ou de la rétrécir pour aménager une mesa ou un canyon.

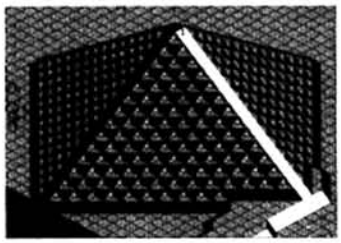
**Repérer un bout de sol plat et désert.**

**Cliquer sur l'outil Etirer terrain.**

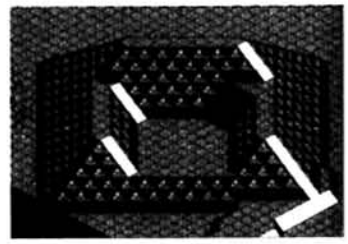
**Cliquer sur le terrain et tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, tirer le sol vers le haut pour créer une forme évoquant une pyramide, puis relâcher le bouton de la souris.**

**Cliquer sur le sommet de la montagne et le tirer vers le bas pour l'aplatir et former une mesa.**

**Cliquer sur le flanc de la montagne et tirer le curseur vers le bas pour creuser un canyon.**







Le Vieux Manuel



Les vastes métropoles modernes ont tendance à séparer le monde des affaires de la vie culturelle ; de ce fait, toute diversité à l'intérieur des quartiers est éliminée. Les villes de taille plus petite ont une meilleure chance d'offrir des expériences mixtes, qui revigorent la créature la plus adaptable de la nature : l'homme.

XII



# Il est temps de se mouiller...

Assez parlé sol, il est temps de se mouiller. La barre d'outils Terrain propose quelques outils relatifs à l'eau. L'un d'eux fonctionne exactement comme le réglage Eau du bouton Paysage de la barre d'outils Ville. L'autre est un peu plus puissant, et un peu plus imprévisible. Il vous permet de faire couler des ruisseaux.

**Repérer ou créer une petite colline.**

**Cliquer sur le bouton Eau.**



**Cliquer et tirer sur le terrain plat au pied de la colline.**

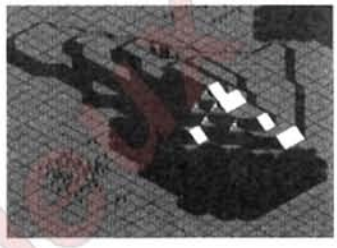
**Cliquer sur le bouton Aménager ruisseau.**

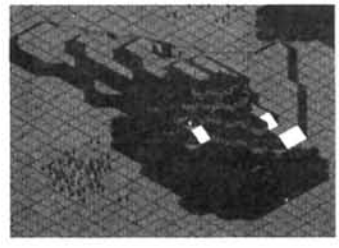


**Cliquer au sommet de la montagne pour faire couler un ruisseau vers le lac.**

**Cliquer plusieurs fois dans le même coin pour créer des cascades.**







Certains boutons vous permettent en outre d'élever ou d'abaisser le niveau de la mer.

**Cliquer sur le bouton Vue générale jusqu'à ce que vous soyez sorti de l'affichage.**

**Cliquer une fois sur le bouton Elever niveau de mer.**



**Cliquer deux fois sur le bouton Abaisser niveau de mer.**



**Cliquer à nouveau sur le bouton Elever le niveau de mer.**

Ces boutons vous permettent de transformer des montagnes en chaîne d'îles et des marais en déserts, ou de créer des terres marécageuses si vous souhaitez enliser quelqu'un...

Le Vieux Manuel

## Promenons-nous dans le bois, tandis que le loup...

SimCity 2000 vous permet d'ajouter des arbres et des forêts au paysage à l'aide, évidemment, des boutons Arbre et Forêt.

**Repérer un site non boisé.**

**Cliquer sur le bouton Arbre.**

**Cliquer sur la plaine pour la garnir d'arbres.**

**Cliquer sur le bouton Forêt.**

**Cliquer et tirer le curseur à travers la plaine pour y planter des forêts.**







## Une ville à la mode de chez nous...




Vous êtes maintenant maître chez vous, seigneur des terres, de la mer et des forêts, et investi des pouvoirs nécessaires à leur modification, selon votre bon plaisir. Si le cœur vous en dit, prenez quelques minutes pour vous amuser à modifier le paysage. Lorsque vous êtes prêt à jeter les premiers jalons d'une cité, ayez recours au bouton Fini au bas de la barre d'outils Terrain. Vous passerez alors en mode Ville, la barre d'outils sera modifiée et votre ville s'inscrira dans le temps.

**Cliquer sur Fini et commencer à ériger votre ville.**

Vous trouverez les fonctions Surélever terrain, Rabaisser terrain et Niveler terrain dans le sous-menu du bouton Bulldozer. Gardez cependant toujours à l'esprit, qu'en mode Ville, toute modification de terrain vous coûtera de gros sous !

Et nous voilà déjà au troisième didacticiel qui vous guidera à travers des fonctions d'urbanisme avancées.

Le Vieux Manuel



# Didacticiels 3— Fonctions avancées

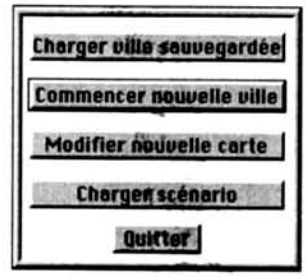
Si vous vous trouvez ici, vous devez forcément être un maire expérimenté, ayant complètement maîtrisé les outils et techniques des Didacticiels 1 et 2. Ou alors, c'est que vous aviez tellement hâte de découvrir les fonctions avancées de SimCity 2000, que vous n'avez pas pu résister à attaquer cette section.

Quoiqu'il en soit, voici ce que vous apprendrez à faire :

- charger votre ville depuis le Didacticiel 1
- jeter un coup d'œil aux alentours à l'aide de l'outil Recherche
- munir votre ville d'une force policière et d'un service de protection contre les incendies
- jeter un coup d'œil à toutes les fenêtres de dimension plus petite pour découvrir leur utilité
- vous amuser avec la fenêtre Budget et les finances de la ville
- conclure quelques ententes de nature administrative dans la fenêtre Conseil municipal
- faire face à une urgence

## Un nouveau départ

Si vous n'avez pas encore lancé SimCity 2000, faites-le dès maintenant. La boîte de dialogue suivante s'affiche :




**Cliquer sur Charger ville sauvegardée.**

**Charger la ville sur laquelle vous travailliez dans le Didacticiel 1.**

Si vous avez déjà lancé SimCity 2000 et que vous avez joué pendant un moment, sauvegardez le fichier, si le cœur vous en dit et procédez à l'étape suivante :

**Ouvrir le menu Fichier**

**Sélectionner Sauvegarder ville.**

**Charger la ville sauvegardée à la fin du Didacticiel 1.**

> Remarque : Le chargement des villes est particulier à chaque type d'ordinateur. Se reporter à l'addenda, à la fin du manuel.

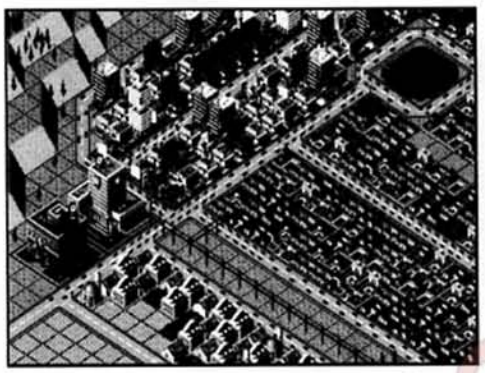
Le Vieux Manuel

En quelques secondes, vous retrouverez le paysage familier de votre ville du Didacticiel 1. Avant d'aller plus loin, effectuons quelques petits trucs : activez Auto-budget pour dissimuler l'agaçante petite fenêtre Budget jusqu'à ce que nous soyons prêt à y travailler, et dotez votre ville de commissariats de police supplémentaires et d'une meilleure protection contre les incendies.



**Ouvrir le menu Options**

**Sélectionner Auto-budget (à moins qu'il ne le soit déjà).**



**Cliquer sur le bouton Services municipaux de la barre d'outils Ville et le maintenir enfoncé.**

**Sélectionner Police dans le sous-menu.**

**Placer un poste de police à l'endroit qui vous convient.**

**Cliquer à nouveau sur le bouton Services municipaux et le maintenir enfoncé.**

**Sélectionner Poste de pompiers dans le sous-menu.**

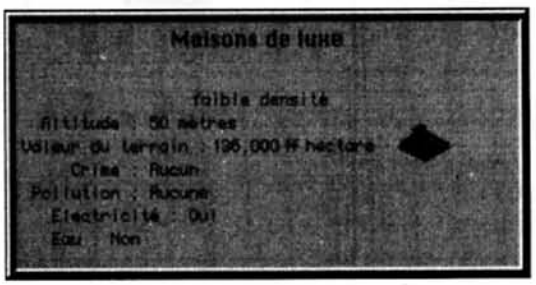
**Placer un poste de pompiers à l'endroit qui vous convient, si possible à proximité du commissariat.**

**S'assurer que les postes nouvellement créés sont alimentés en électricité et ont accès aux routes.**

## La théorie de la recherche



Les maires consciencieux veulent et d'ailleurs veulent savoir ce qui se passe dans leurs villes. Que vous souhaitiez mener une recherche sur des questions importantes ou que vous ne soyez que vaguement curieux, l'outil Recherche porte les faits véritables à votre connaissance.




**Cliquer sur le bouton Recherche de la barre d'outils Ville.**

**Cliquer sur une maison de la zone residentielle.**

Une boîte d'informations s'affiche, contenant toutes les statistiques vitales que le simulateur possède sur l'emplacement sur lequel vous avez cliqué.

Le Vieux Manuel



**Cliquer sur la boîte d'informations pour la fermer.**

**Cliquer sur votre commissariat.**




Une fois de plus, une boîte d'informations s'ouvre, mais cette fois-ci, elle contient des renseignements de tout autre nature, c'est à dire des détails sur la façon de juger de l'efficacité d'un commissariat. Chaque fois que vous décidez de faire une enquête quelconque sur un aspect de votre ville, les détails les plus pertinents s'affichent. Porter une attention particulière au nombre de commissaires, au taux de criminalité et au nombre d'arrestations qui s'affichent dans la boîte, et en prendre note sur un bout de papier, si cela est possible. Plus tard, nous aurons l'occasion de constater l'effet d'une réduction de budget sur ces chiffres.

Remarquer la présence d'un bouton libellé Renommer. SimCity 2000 vous permet de personnaliser votre ville, en donnant de nouveaux noms aux édifices et emplacements.

**Cliquer sur le bouton Renommer.**

**Taper le nom de votre choix pour la force policière, quelque chose comme « Gendarmerie », ou « Police secours ».**

**Cliquer sur le bouton Fini.**

Le vieux Manuel



Lorsque les affaires, la culture et les loisirs se chevauchent, l'énergie créatrice circule librement dans nos rues, nos commerces et nos demeures. Par le biais de la diversification des conditions, la société s'enrichit d'expériences nouvelles et variées et la civilisation se déploie. XIII

## Survol

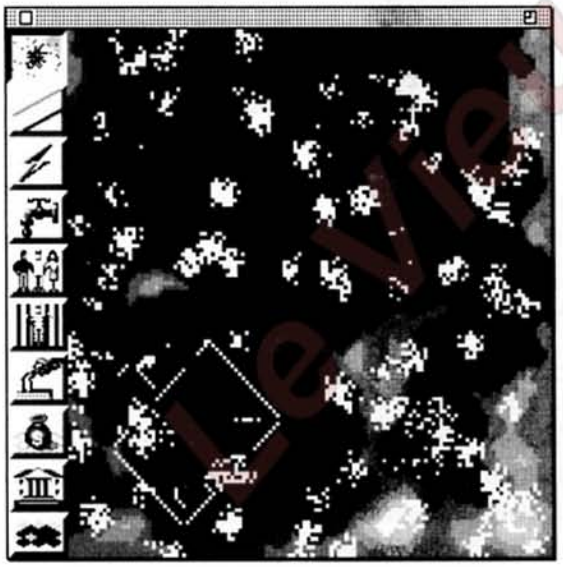
A l'exception d'un bref coup d'œil aux autres fenêtres du Didacticiel 1, nous avons passé le plus clair de notre temps dans la fenêtre Ville. Elle constitue la clé de voûte de SimCity 2000. Elle demeure active même lorsque d'autres fenêtres sont ouvertes devant elle. Le fait de cliquer sur la fenêtre Ville ne l'amène pas au premier plan où elle recouvrirait les fenêtres plus petites, affichées à l'écran. Lorsque vous placez les autres fenêtres, essayez de ne pas recouvrir les barres de défilement de la fenêtre Ville.



Après la fenêtre Ville, la fenêtre Cartes est la plus utile et la plus versatile.

**Cliquer et tirer sur le bouton de la fenêtre Cartes de la barre d'outils et éloigner celle-ci de la barre d'outils afin de pouvoir l'ouvrir.**

**Cliquer sur la fenêtre Croissance située dans le coin supérieur droit pour agrandir la fenêtre Cartes.**



Et voici la fenêtre Cartes ! Elle affiche une diversité de cartes qui vous fournissent des renseignements sur votre ville, selon l'emplacement. Vous pouvez ouvrir cette fenêtre soit par l'intermédiaire du menu Fenêtre, soit par l'intermédiaire du bouton de la fenêtre Cartes de la barre d'outils Ville.

Un rectangle blanc se trouve quelque part sur la carte. Il illustre la partie de la carte actuellement affichée dans la fenêtre Ville. Lorsque vous cliquez sur la carte, le rectangle se déplace et la fenêtre Ville se redessine afin d'afficher le nouveau contenu du rectangle.

**Cliquer sur la carte à plusieurs reprises pour déplacer le rectangle, et observer les modifications de la fenêtre Ville.**

**Cliquer sur la carte au milieu de la ville.**

Les boutons à gauche de la fenêtre Cartes vous permettent de choisir différents affichages de cartes. Certains de ces boutons comportent des sous-menus offrant encore davantage d'affichages. Jetons un coup d'œil rapide à tous les affichages de cartes.

Le Vieux Manuel



Remarque : Sur les affichages de cartes illustrant la densité ou l'étendue, plus le gris est foncé plus la densité est importante.

**Cliquer sur le bouton du haut de la fenêtre Cartes et le maintenir enfoncé.**

**Sélectionner le premier article du sous-menu et relâcher le bouton de la souris. Jeter un coup d'œil à la carte.**

**Répéter le processus pour chaque article de chaque sous-menu de chaque bouton de la fenêtre Ville, à l'exception du dernier des boutons. (Ne vous en faites pas, cela ne prendra pas beaucoup de temps : certains des boutons ne comportent pas de sous-menus.)**

Le dernier bouton de la fenêtre Cartes ne modifie pas l'affichage de la fenêtre Cartes : il transforme la fenêtre Ville en une carte ultra grande. (Il s'agit du mode Cartes de la fenêtre Ville.) Le fait de cliquer à nouveau sur ce bouton ramène la fenêtre à son état normal. Il se peut qu'à l'occasion, vous ayez besoin d'une vaste carte très détaillée, pour pouvoir observer les détails les plus fins de votre ville.

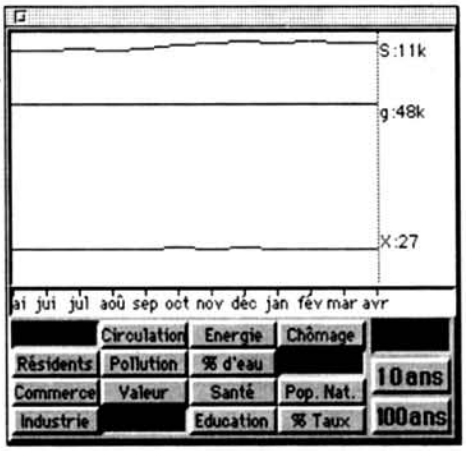
**Cliquer sur le dernier bouton de la fenêtre Cartes.**

**Jeter un coup d'œil, puis cliquer à nouveau.**

**Cliquer sur la case de fermeture pour fermer la fenêtre Cartes.**



La fenêtre Graphes fournit des renseignements ponctuels sur les habitants et les lieux et sur les problèmes auxquels votre ville fait face. Servez-vous-en pour identifier et suivre les tendances et les changements dans les domaines tels que la pollution et, les valeurs foncières, l'état de santé et le niveau d'instruction de vos concitoyens. Vous pouvez l'ouvrir depuis le menu Fenêtres ou en cliquant sur le bouton de la fenêtre Graphes de la barre d'outils Ville et en tirant dessus.




**Cliquer et tirer sur le bouton de la fenêtre Graphes de la barre d'outils Ville pour ouvrir la fenêtre Graphes.**

**Passer deux minutes et trente-sept secondes à activer et désactiver chacun des graphes et à changer l'échelle de 1 à 10, puis à 100 ans.**

**Fermer la fenêtre Graphes.**

Le Vieux Manuel

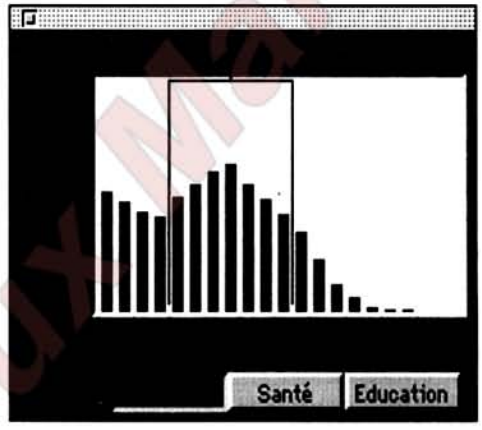
La fenêtre Population vous fournit des renseignements sur les habitants de votre ville, leur niveau d'instruction et leur état de santé. Ouvrir la fenêtre Population de la manière habituelle.



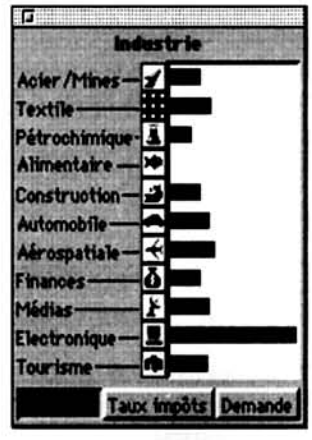
**Cliquer et tirer sur le bouton de la fenêtre Population de la barre d'outils Ville.**

**Cliquer sur chacun des trois boutons au bas de la fenêtre et observer les affichages correspondants.**

**Fermer la fenêtre Population.**




La fenêtre Industrie illustre le rapport entre les divers types d'industries de votre ville. Elle montre également quels produits de ces industries sont en demande à l'échelle nationale, et vous permet d'établir les différents taux d'impôts pour chaque industrie en vue de favoriser, de freiner ou d'entraîner leur fermeture, selon que leur présence vous convient, vous déplaît ou que vous voulez simplement vous enrichir. Vous pouvez ouvrir la fenêtre Industrie en...(comme d'habitude ! ).






**Cliquer et tirer sur le bouton de la fenêtre Industrie de la barre d'outils Ville.**

**Jeter un coup d'œil sur l'affichage actuel (Population).**

**Cliquer sur le bouton Taux impôts.**

Le Vieux Manuel



**Choisir une industrie dont vous voulez encourager la croissance et réduire son taux d'impôts en cliquant sur sa barre et en la tirant vers la gauche.**

**Choisir une industrie dont vous voulez décourager la croissance et augmenter son taux d'impôts en cliquant sur sa barre et en la tirant vers la droite.**

**Cliquer sur le bouton Demande et observer l'affichage Demande.**

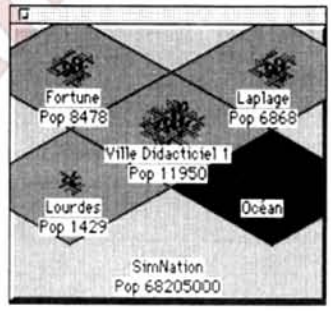
**Fermer la fenêtre Industrie.**

La fenêtre Voisins vous montre la ville entourée de ses villes avoisinantes et donne les populations pour chaque ville ainsi que pour l'ensemble de la SimNation. Je parie que vous saurez de vous-même ouvrir cette fenêtre.



**Ouvrir le menu Fenêtres et sélectionner Voisins (à moins que vous ne teniez à tout prix à utiliser le bouton de la fenêtre Voisins).**

**Jeter un coup d'œil, puis la fermer.**




La fenêtre Budget vous permet de contrôler les finances de votre ville. Elle a tellement d'importance qu'elle mérite sa propre rubrique. La voici :

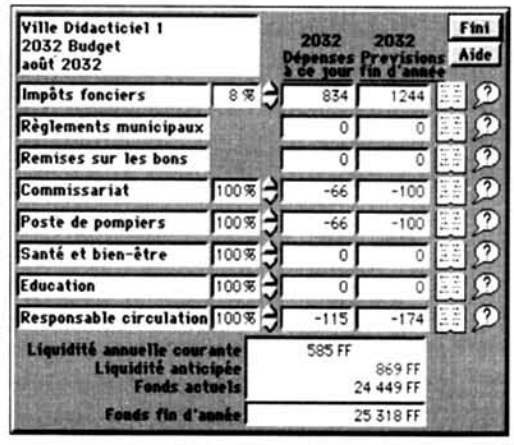
## « L'argent ne fait pas le bonheur, mais... »

**Cliquer sur la fenêtre Budget de la barre d'outils Ville.**

Sur le côté gauche de la fenêtre Budget se trouve une liste de tous les revenus et dépenses auxquels vous avez à faire face en tant que maire de SimCity 2000. Pour chaque revenu ou dépense, les éléments suivants sont affichés.



- Colonne des dépenses à ce jour : un nombre (en bleu) indique la quantité d'argent liquide que vous avez amassée ou dépensée à ce jour, dans l'année en cours.
- Colonne Prévisions fin d'année : un nombre (en rouge) indique les dépenses ou revenus anticipés d'ici à la fin de l'année en cours, selon les réglages actuels de la fenêtre Budget.
- Icône d'un livre : bouton que l'on pousse pour visualiser un rapport mensuel des revenus et dépenses.
- Icône d'un point d'interrogation : bouton que l'on peut pousser lorsque l'on veut demander conseil.




Le vieux Manuel

- Pourcentages : la plupart des revenus et des dépenses, à quelques exceptions près, sont munis d'un réglage du pourcentage vous permettant d'établir les montants des subventions et de la taxation.

Vous pouvez obtenir de l'aide en maintenant enfoncée l'une ou l'autre des touches Majuscule et en cliquant sur n'importe quel mot, nombre, colonne ou bouton de la fenêtre Budget. Le tout premier revenu, les impôts fonciers, constitue votre ressource financière principale. A droite des mots « Impôts fonciers » se trouve le pourcentage du taux de taxation (actuellement 8 %). Vous pouvez établir le taux qui vous convient dans la mesure où il se situe entre 0 et 20 %, en cliquant sur les flèches vers le haut et vers le bas, situées à droite du pourcentage. Donnez un petit répit à vos Sims et réduisez les taxes.

**Cliquer deux fois sur la flèche vers le bas à droite de la mention Impôts fonciers et régler le taux à 5 %.**

Si votre ordinateur possède une sortie audio, vous entendrez les applaudissements de la population.

**Cliquer une fois sur la flèche vers le haut à droite de la mention Impôts fonciers et augmenter le taux à 6 %.**

Une fois de plus, si votre ordinateur est muni d'une sortie audio, vous serez à même d'entendre la réaction de la masse. Qu'ils sont ingrats !

Passer maintenant à « Remises sur les bons » qui représente les intérêts que vous payez sur les bons en circulation. L'émission de bons constitue une partie du financement de votre ville, ce qui revient tout compte fait à emprunter de l'argent à vos citoyens. Le taux d'intérêt payé par la ville varie selon le marché simulé et le niveau de difficulté du jeu. Tout ce dont vous avez besoin pour traiter les bons se trouve dans les livres « Remises sur les bons ».



Au fil de l'évolution des techniques et des vagues d'immigration, il devient nécessaire de passer des lois permettant de minimiser les dommages causés par le feu dans les zones congestionnées et d'assurer une alimentation en eau potable adéquate ainsi que de transporter les eaux d'égout. Grâce à notre habileté actuelle, nous permettant de bâtir plus vite, plus haut et soit disant mieux, nous avons aussi réalisé qu'entre voisins, nous risquons d'avoir une influence réciproque sur la valeur foncière et sur la beauté de l'entourage. XIV

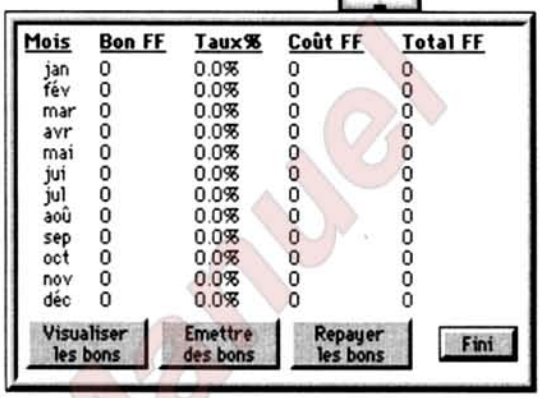
Le Vieux Manuel



**Cliquer sur l'icône Livre des Remises sur les bons.**



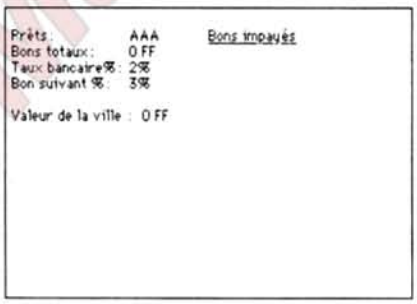
Les livres de paiement des bons vous fournissent un relevé mensuel du nombre de bons en circulation, de leurs taux d'intérêt, du montant en francs, des intérêts à payer ainsi que des intérêts déjà payés. Les nombres en bleu illustrent les montants courants et les nombres en rouge, les prévisions pour le reste de l'année.




Au bas de la fenêtre, se trouvent une série de boutons ayant trait à l'émission de bons.

**Cliquer sur le bouton Visualiser les bons.**

Une fenêtre instantanée s'affiche indiquant la cote de crédit de votre ville et l'état d'ensemble des bons et des taux d'intérêt.




**Cliquer sur la fenêtre instantanée pour la fermer.**

**Cliquer sur le bouton Emettre des bons.**

Le taux d'intérêt courant des bons s'affiche et un message vous demande si vous voulez émettre un bon. Allez-y. Emettez !




**Cliquer sur Oui pour émettre le bon.**

**Cliquer sur le bouton Visualiser les bons pour vérifier qu'il a bien été émis.**

**Cliquer sur la fenêtre Visualiser les bons pour la fermer.**

Par la suite, lorsque vous aurez la liquidité nécessaire, vous pourrez revenir à cette fenêtre et rembourser les bons, mais pour l'instant, poursuivons...

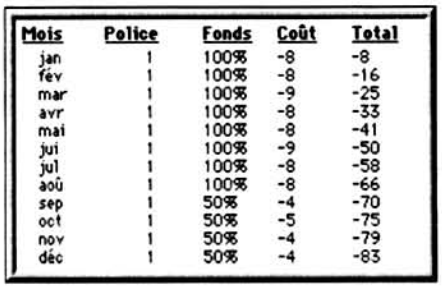
**Cliquer sur le bouton Fini pour fermer les livres Remises sur les bons et revenir à la fenêtre Budget.**

Observer la ligne se trouvant juste en dessous de Remises sur les bons. Elle indique l'état financier de votre force policière. A droite des mots « Commissariat » se trouve un pourcentage réglé sur 100 et à sa droite figurent des flèches vers le haut et vers le bas qui vous permettent de modifier le niveau de subventions.

Le Vieux Manuel

**Cliquer sur la flèche vers le bas pour modifier les subventions accordées à la force policière pour qu'elles soient de l'ordre de 50 %.**

**Cliquer sur le bouton Commissariat .**



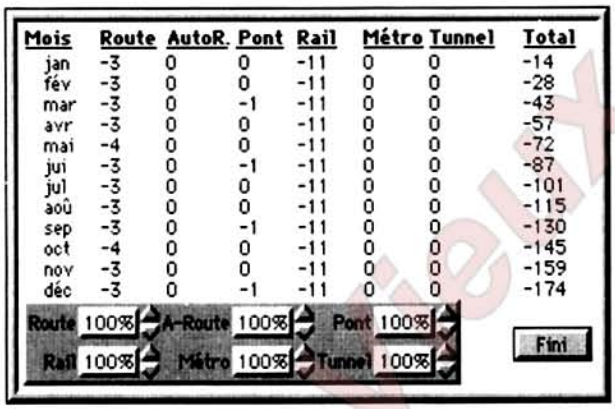
| Mois | Police | Fonds | Coût | Total |
|---|---|---|---|---|
| jan | 1 | 100% | -8 | -8 |
| fév | 1 | 100% | -8 | -16 |
| mar | 1 | 100% | -9 | -25 |
| avr | 1 | 100% | -8 | -33 |
| mai | 1 | 100% | -8 | -41 |
| jui | 1 | 100% | -9 | -50 |
| jul | 1 | 100% | -8 | -58 |
| aoû | 1 | 100% | -8 | -66 |
| sep | 1 | 50% | -4 | -70 |
| oct | 1 | 50% | -5 | -75 |
| nov | 1 | 50% | -4 | -79 |
| déc | 1 | 50% | -4 | -83 |

**Relever ce chiffre, puis cliquer n'importe où dans la fenêtre pour fermer les livres.**

Nous allons constater l'effet que peut avoir une diminution du budget de la force policière un peu plus tard. Les livres Police ne contiennent aucun autre bouton ou réglage.

Jetons maintenant un coup d'œil sur un autre jeu de livres.

**Cliquer sur le bouton Responsable circulation.**



| Mois | Route | AutoR. | Pont | Rail | Métro | Tunnel | Total |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| jan | -3 | 0 | 0 | -11 | 0 | 0 | -14 |
| fév | -3 | 0 | 0 | -11 | 0 | 0 | -28 |
| mar | -3 | 0 | -1 | -11 | 0 | 0 | -43 |
| avr | -3 | 0 | 0 | -11 | 0 | 0 | -57 |
| mai | -4 | 0 | 0 | -11 | 0 | 0 | -72 |
| jui | -3 | 0 | -1 | -11 | 0 | 0 | -87 |
| jul | -3 | 0 | 0 | -11 | 0 | 0 | -101 |
| aoû | -3 | 0 | 0 | -11 | 0 | 0 | -115 |
| sep | -3 | 0 | -1 | -11 | 0 | 0 | -130 |
| oct | -4 | 0 | 0 | -11 | 0 | 0 | -145 |
| nov | -3 | 0 | 0 | -11 | 0 | 0 | -159 |
| déc | -3 | 0 | -1 | -11 | 0 | 0 | -174 |

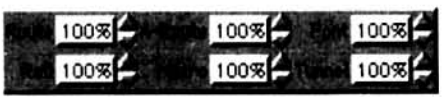
Route 100% A-Route 100% Pont 100% Fini
Rail 100% Métro 100% Tunnel 100%

Non seulement les livres du Responsable circulation vous donnent-ils un rapport mensuel des dépenses reliées au transport, mais encore vous permettent-ils d'établir divers niveaux de subventions pour chacun des modes de transport. Etant donné que les ponts que nous avons construits dans le Didacticiel 1 ne sont raccrochés à rien, il est inutile de leur accorder une subvention. Pour voir le résultat, retirons les subventions accordées à un ou plusieurs autres modes de transport.

**Cliquer sur la flèche vers le bas correspondant au financement de l'élément Pont jusqu'à ce que le réglage soit 0 %.**

**Régler de la même manière les subventions Métro et Tunnel.**

**Cliquer sur Fini pour fermer les livres Responsable circulation et revenir à la fenêtre Budget.**




Vous remarquerez que le réglage en pourcentage situé à côté de Responsable circulation a subi un changement. Lorsque vous modifiez les réglages dans les livres, les modifications apportées se reflètent ici.

Autre jeu de livres à inspecter : Règlements municipaux (situé en dessous de Impôts fonciers).

Le Vieux Manuel



**Cliquer sur l'icône du livre Règlements municipaux.**




Ils comprennent divers projets de loi, règlements et programmes que vous pouvez mettre en application, en tant que maire de la ville. Chaque programme contribue d'une façon ou d'une autre à la qualité de la vie dans votre ville, mais chacun comporte aussi des inconvénients, souvent reliés à son coût. La scène politique est parfois sans pitié et exige de nombreuses prises de décision difficiles.

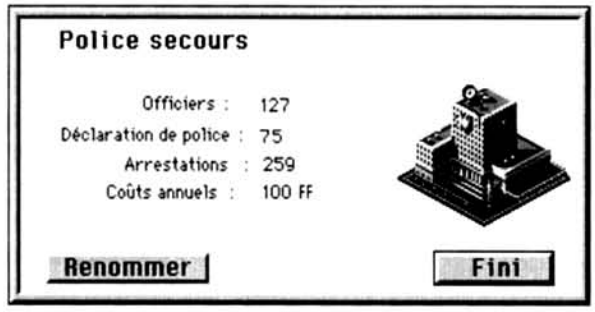
Nous avons couvert à peu près tout ce qui concerne la fenêtre Budget, à l'exception d'un dernier détail. Mettons de côté ces histoires de budget, puis voyons un peu comment les modifications apportées aux subventions accordées à la force policière ont affecté cette dernière.

**Cliquer sur Fini pour fermer la boîte de dialogue Programmes communautaires.**

**Cliquer sur Fini pour fermer la fenêtre Budget.**

**Cliquer sur le bouton Recherche de la barre d'outils Ville.**

**Cliquer sur Force policière.**




Lorsque vous comparez les données avec votre dernière enquête, vous devriez vous rendre compte d'une diminution de moitié des effectifs. Selon la taille de votre ville, il se peut que le crime soit en expansion ou qu'il soit sous contrôle. Dans une très petite ville, vous n'avez pas nécessairement besoin de subvention complète pour ce qui est de la force policière et du service des incendies.

A propos du service des incendies...

## Dans le feu de l'action

De temps à autre, ou à votre convenance, vous incombera la noble tâche (ou le plaisir intense, selon votre personnalité propre), de faire face à des désastres. Bien entendu, la meilleure action demeurera toujours la prévention. Meilleure est votre protection contre les incendies, plus leur nombre sera réduit. Cependant, il arrive que malgré toutes les précautions, les désastres vous frappent. Cela est d'autant plus vrai lorsque vous les choisissez dans un menu...

Les Jeux Micro

**Ouvrer le menu Désastres.**

**Sélectionner Feu.**

Cette sélection provoque les deux incidents suivants : un incendie éclate quelque part dans la ville et le bouton Urgence devient disponible. L'outil Urgence vous permet de dépêcher votre force policière et votre service des incendies sur les lieux.

**Cliquer et maintenir enfoncé le bouton Urgence de la barre d'outils.**

**Sélectionner Dépêcher pompiers.**

**Cliquer à proximité du feu.**

**Cliquer sur le bouton Urgence et le maintenir enfoncé.**



**Sélectionner Dépêcher police.**

**Cliquer à proximité du feu.**

> Remarque : Si le feu s'est éteint avant que vous n'ayez eu le temps de dépêcher vos pompiers, allumez-en un autre!

Vous ne pouvez pas placer vos pompiers directement sur le feu, mais vous pouvez vous servir d'eux pour bloquer la route à l'incendie ou même le poursuivre. Vous pouvez mettre en place une icône police ou feu pour chaque poste de pompiers et pour chaque commissariat de votre ville. Si vous avez trois ou quatre postes et commissariats à votre disposition, votre tâche est facilitée et vous avez plus de chance de bien encercler la catastrophe et de lui bloquer la route.

---

## Bachot

Vous venez de terminer un didacticiel avancé sur l'urbanisme et l'aménagement urbain. Vous vous posez maintenant en expert sur toutes les questions allant de la planification au paysagisme en passant par l'administration municipale.

Lorsque vous vous sentirez prêt à aborder des questions encore plus avancées, vous devez vous reporter à la section Référence pour y découvrir des trucs concernant l'ajout d'un système d'aqueduc, l'amélioration de votre système de transport à l'aide d'autoroutes, de bretelles, de tunnels, de rails, de métros et de trajets de bus.

Vous voilà prêt à vous embarquer et à jouer à SimCity 2000 !!!

Le Vieux-Manuel

# Référence

« A Rome, on mange comme les Romains ! »
Et à SimCity...

Le Vieux Manuel

# Référence

Cette section présente des explications en profondeur sur la plupart des fenêtres, des boutons, des caractéristiques et des fonctions de SimCity 2000 pour divers ordinateurs. Elle vous semblera beaucoup plus claire si vous avez lu le Didacticiel 1.

## Données de base.

Les quelques points suivants devraient éclaircir votre position au sein de l'univers SimCity et vous aider à vous préparer pour le reste de la section.

### Qui êtes-vous et quel est votre rôle ?

Dans SimCity 2000, vous êtes à la fois l'urbaniste et le maire d'une quantité illimitée de villes. Ces villes peuvent être aussi petites que vous le souhaitez ou aussi importantes que vous parvenez à les bâtir.

Vos villes font partie de tout un contexte. Leur croissance et leur déclin sont affectés par les villes avoisinantes. Ces dernières constituent à la fois un marché où écouler vos marchandises et la concurrence qui vous menace : elles vous font compétition en essayant d'attirer votre population.

En tant que maire, vous êtes responsable de ce qui suit :

- Planification≤zonage, stratégies à court et à long terme
- Infrastructure de la ville : eau, alimentation, transports
- Services gouvernementaux : police, pompiers, hôpitaux et prisons
- Instruction : écoles, universités, bibliothèques, musées
- Loisirs et espaces loisirs : parcs, zoos, stades, ports de plaisance
- Budget municipal et taxes municipales
- Manipulations mineures et majeures de terrain
- Santé, prospérité et bonheur des Sims qui habitent votre ville.

Vous n'êtes pas directement responsable de tout ce qui a trait à la construction de résidences, de magasins, d'usines et d'autres édifices (les Sims s'en chargeront).

Le Vieux Manuel



## Scénarios et villes

Il existe un bon nombre de scénarios intégrés à SimCity 2000. Chacun d'entre eux vous pose un défi différent, conformément à des degrés de difficulté divers.

Chaque scénario pose une certaine condition avant de vous concéder la « victoire ». Si vous remplissez la condition dans les délais impartis, vous recevez la clé de la cité et vous êtes ensuite autorisé à continuer à agir en tant que maire. Dans le cas contraire, on vous éconduira jusqu'au prochain essai.

Lorsque vous commencez votre propre ville, il n'existe ni temps limite, ni conditions. Vous n'êtes alors ni gagnant ni perdant. Vous êtes seul juge de vos performances. Ne jugez de vos accomplissements qu'en regard du plaisir que vous procure SimCity 2000 et de la qualité de la vie de vos Sims.

## SimCity 2000 pour ordinateurs de types divers

Chaque plate-forme informatique possède ses propres règles et conventions quant à la terminologie, à l'utilisation des menus et du clavier, au chargement et à la sauvegarde des fichiers, et au fenêtrage. Nous avons tenté de rendre SimCity 2000 le plus uniforme possible d'un ordinateur à l'autre tout en respectant les interfaces respectives des ordinateurs concernés. Quand les choses varient de façon significative d'un ordinateur à un autre, on vous invitera à consulter l'addenda des particularités de fonctionnement sur certaines machines.

Les graphes du présent manuel proviennent de la version Macintosh de SimCity 2000. S'ils diffèrent des graphes apparaissant sur votre écran, reportez-vous à l'addenda des particularités de fonctionnement sur certaines machines.

Le vieux Manuel



En 1916, la ville de New York adopta un règlement de « zonage » qui devait par la suite servir de modèle pour les autres villes de la nation. La surpopulation, le surdéveloppement, les effets adverses de la valeur des propriétés avoisinantes, le manque de lumière et d'air devinrent des questions de santé publique... et une nouvelle agence de gestion du développement fut créée pour assurer la protection du public. La santé, le bien-être et la sécurité devinrent la base admise des réglementations municipales. XV

## Conventions concernant le clavier et la souris

En général, toutes les instructions faisant référence au fait de cliquer, de faire un double-clic ou de cliquer et de tirer font appel au bouton gauche de la souris (si celle-ci comporte plus d'un bouton).

Les opérations effectuées sur le Macintosh par maintien de la touche Option pendant un clic correspondent dans les environnements Dos et Windows au maintien de la touche Contrôle pendant un clic.

## Aide

L'aide est disponible pour la plupart des éléments de SimCity 2000. Si vous voyez un bouton portant un point d'interrogation, cliquez dessus pour obtenir de l'aide.

Si votre souris est munie de plus d'un bouton, le fait de cliquer sur le bouton de droite ou sur tout autre bouton ou icône invoquera un message d'aide expliquant le bouton ou l'icône en question. Si votre souris ne comporte qu'un bouton unique, maintenir l'une des touches Majuscule enfoncée et cliquer sur un bouton ou une icône quelconque pour accéder au message d'aide correspondant.

## Terrain

Le terrain dans SimCity 2000 comporte 32 niveaux d'élévation avec montagnes, vallées, lacs, rivières, ruisseaux et cascades. Vous pouvez personnaliser et modifier le terrain, tant au début du jeu qu'une fois passé au mode de construction de la ville elle-même.

Lorsque vous commencez une nouvelle ville à l'aide de la commande « Modifier nouvelle carte » du menu Fichier, vous pouvez procéder à autant de modifications du terrain que vous voulez, sans engager de frais.

Une fois que vous avez commencé à jouer le jeu et à bâtir une ville, les modifications engagent des frais.

Le sol est divisé « en parcelles ». Une parcelle représente le plus petit morceau de terrain pouvant être élevé, abaissé ou recouvert d'eau. Une parcelle mesure environ 100 mètres carrés sur 100 mètres carrés, soit l'équivalent d'un hectare.

Le Vieux Manuel



## Limites municipales

Les limites municipales correspondent à peu près à un quadrilatère de 8 kilomètres sur 8 kilomètres. Les édifices, les objets, les routes, etc. sont aussi divisés en parcelles. Un segment de route correspond à une parcelle. Certains grands immeubles sont faits de plusieurs parcelles.

Une ville dans SimCity 2000 peut être minuscule ou atteindre les limites extrêmes du rectangle qu'elle forme.

Vous pouvez étendre votre ville jusqu'à ses limites ultimes, pour y aménager des parcs, des espaces verts ou pour la doter de petits coins sauvages.

## La fenêtre Ville et les autres

La fenêtre Ville est la vue principale de votre ville. Elle est toujours ouverte quand SimCity 2000 tourne. Plus la fenêtre Ville est grande, plus le jeu est facile à contrôler, mais certains ordinateurs vous permettent de lui donner les dimensions qui vous conviennent.

La plupart des autres fenêtres, qui sont de taille moindre, telles les fenêtres Cartes et Population, s'ouvrent par voie de sélection dans le menu Fenêtres ou par un clic sur l'un des boutons de la barre d'outils.

Si vous désirez jeter un rapide coup d'œil sur l'une des petites fenêtre (vue instantanée), cliquer et maintenir leur bouton respectif enfoncé dans la barre d'outils. La fenêtre reste affichée jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton de la souris. Si, pendant que vous maintenez le bouton enfoncé, vous tirez sur la fenêtre pour l'éloigner de la barre d'outils et que vous relâchez ensuite le bouton de la souris, la fenêtre reste affichée jusqu'à ce que vous la fermiez (vue déplaçable).

Deux autres points importants doivent demeurer à l'esprit, concernant les petites fenêtres. Ce sont les suivants :

1. Certaines de ces fenêtres comportent des boutons supplémentaires ou commandes qui s'affichent en mode Vue déplaçable uniquement et non pas en mode Vue instantanée.
2. Aussi longtemps qu'elles sont ouvertes, ces petites fenêtres recouvrent la fenêtre Ville. Lorsque vous cliquez sur la fenêtre Ville pour apporter des modifications à votre ville, elle ne recouvre jamais les fenêtres de plus petite taille : il est donc important de placer judicieusement ces dernières pour éviter qu'elles ne recouvrent l'accès aux barres de défilement de la fenêtre Ville.

Le Vieux Manuel

# Menus

La liste suivante décrit tous les menus et articles de menu de SimCity 2000. Certaines variantes sont dues au type d'ordinateur utilisé.

## Menu Fichier

Ce menu comporte les commandes nécessaires à la gestion de fichiers, au lancement de nouveaux jeux et scénarios et à la façon de sortir de SimCity 2000.

### AU SUJET DE SIMCITY 2000

Cet article apporte des renseignements fort intéressants concernant le jeu et ses concepteurs et constructeurs. Il se trouvera dans un menu spécial plutôt que dans le menu Fichier, tel le menu Pomme du Macintosh, par exemple.

### CHARGER VILLE

Cette commande ouvre une boîte de dialogue de chargement de fichiers permettant de charger des fichiers préalablement sauvegardés et de vous en servir à nouveau. Elle peut aussi servir à importer une ville depuis les versions SimCity et SimCity Classic.

### NOUVELLE VILLE

Cette commande vous demande d'abord si vous souhaitez sauvegarder votre ville courante puis créer un nouvel emplacement vierge auquel vous donnerez un nom de ville et un niveau de difficulté. Elle vous permet ensuite de commencer à jouer.

### MODIFIER NOUVELLE CARTE

Cette commande vous demande d'abord si vous souhaitez sauvegarder votre ville courante, puis dégage tous les immeubles et infrastructures existants et soumet le terrain vague obtenu en mode Modification de terrain. Dans ce mode, vous avez accès aux outils permettant de personnaliser et/ou de créer le terrain de vos rêves, sans rien avoir à débourser.

### CHARGER SCENARIO

Cette commande ouvre une boîte de dialogue qui vous propose une liste de divers scénarios parmi lesquels vous pouvez choisir celui qui vous intéresse.

### SAUVEGARDER VILLE

Cette commande sauvegarde la version courante de votre ville sur disque, sous le même nom et au même emplacement que la dernière sauvegarde dont elle a fait l'objet. Si la ville n'a pas fait l'objet d'une sauvegarde préalable, la boîte de dialogue « Sauvegarder ville sous... » s'affiche pour vous permettre de nommer ou renommer la ville et de choisir l'emplacement du disque et du répertoire ou dossier où vous souhaitez la sauvegarder.

Le Vieux Manuel



SAUVEGARDER VILLE SOUS...
Cette commande provoque l'affichage d'une boîte de dialogue vous permettant de nommer ou renommer votre ville et de choisir l'emplacement du disque et du répertoire ou dossier où vous souhaitez la sauvegarder.

QUITTER
Cette commande supprime SimCity de la mémoire de votre ordinateur et fait disparaître le jeu jusqu'à ce que vous soyez prêt à reprendre vos responsabilités de maire. Elle vous demandera d'abord si vous souhaitez sauvegarder la ville existante.

MENU VITESSES
Ce menu comporte les commandes de réglage de la simulation à différentes vitesses, y compris le réglage pause. La vitesse courante apparaît cochée. Les vitesses varient selon l'ordinateur, son microprocesseur et la vitesse de son horloge interne.

PAUSE
Arrête le chronomètre du simulateur.

TORTUE
Cette commande règle la simulation à une vitesse inférieure à celle des limaces, un jour glacial.

LAMA
Cette commande règle la simulation à une vitesse moyenne.

GUEPARD
Cette commande règle la simulation à la vitesse maximale de votre ordinateur.

## Menu Options

Ce menu gère plusieurs options de simulation et de son, de sorte que vous puissiez adapter le jeu à votre style personnel. Les options actives sont cochées.

AUTO-BUDGET
Lorsqu'elle est sélectionnée, la commande Auto-budget empêche la fenêtre Budget de s'ouvrir de façon intermittente à la fin de chaque année, et reprend automatiquement le budget précédent.

Le Vieux Manuel

AUTO-GOTO
Lorsqu'elle est active, la commande Auto-Goto centre automatiquement la fenêtre Ville sur un événement important, tel un désastre, par exemple. Lorsqu'elle est inactive, vous recevez tout de même une série de messages vous tenant au courant des activités de votre ville.

EFFETS SONORES
Cette commande active et désactive les effets sonores. La qualité audio des effets sonores varie grandement selon les capacités sonores de votre ordinateur.

MUSIQUE
Cette commande active et désactive la bande sonore. La qualité de la musique varie grandement selon les capacités sonores de votre ordinateur.

## Menu Désastres

Ce menu vous permet d'activer plusieurs désastres ou de les désactiver complètement. Pour plus de détails sur les désastres, se reporter à la rubrique « Face aux désastres », dans la section Stratégies, ci-après.

FEU
Cette commande déclenche un incendie à l'intérieur des limites de la ville.

INONDATION
Cette commande entraîne les eaux à balayer le littoral ou à se jeter dans les rivières, en emportant tout sur leur passage.

ACCIDENT D'AVION
Cette commande provoque un accident d'avion à l'intérieur des limites de la ville.

TORNADE
Cette commande libère une tornade qui sèmera dévastation et désarroi dans la ville.

TREMBLEMENT DE TERRE
Cette commande fait trembler le sol à vous en faire frémir.

MONSTRE
Cette commande met en liberté la terreur des années 2000.

Le Vieux Manuel



AUCUN DESASTRE

Cette commande empêche les désastres. Elle n'empêche pas les désastres scénarios de se produire, mais elle met un frein à tout désastre en cours. Elle empêche également le conseil municipal d'adopter des règlements sans votre approbation...

Remarque : Toutes les centrales ont une durée de vie de 50 ans, après quoi elles s'écroulent. Elles ne causent cependant pas de feu, ni n'émettent de radioactivité : elles ne font que cesser de fonctionner et s'écroulent. Ne pas oublier de surveiller la presse pour être tenu au courant de toutes les prévisions relatives à la désuétude des centrales. Si la commande « Aucun désastre » est active, une fois que les centrales auront atteint la fin de leur durée utile, elles seront automatiquement reconstruites à vos frais. Si vous n'avez pas assez de liquidité dans les trésors publics pour payer la facture de la nouvelle centrale, elle explosera !

## Menu Fenêtres

Ce menu vous permet d'accéder aux diverses fenêtres de SimCity 2000.

CARTE

Cette commande provoque l'ouverture de la fenêtre Cartes qui révèle divers affichages pour l'ensemble de la ville.

BUDGET

Cette commande provoque l'ouverture de la fenêtre Budget qui vous permet de « trifouiller » dans les finances de la ville.

REGLEMENTS MUNICIPAUX

Cette commande provoque l'ouverture de la fenêtre Règlements municipaux qui permet l'émission et l'inspection de divers bons, projets de loi et règlements municipaux.

POPULATION

Cette commande provoque l'ouverture de la fenêtre Population qui permet d'obtenir un classement démographique de la population de votre ville.

INDUSTRIE

Cette commande provoque l'ouverture de la fenêtre Industrie qui permet d'observer les divers types d'industries de votre ville, et d'établir les taux d'imposition individuels des divers secteurs.

Le Vieux Manuel

GRAPHES
Cette commande provoque l'ouverture de la fenêtre Graphes qui permet de consulter un affichage graphique des données et statistiques concernant la ville, à divers moments.

VOISINS
Cette commande provoque l'ouverture de la fenêtre Voisins qui permet au maire de comparer sa ville aux villes avoisinantes.

## Menu Journaux

Ce menu vous permet d'établir la cadence de livraison de votre journal et de lire divers journaux locaux. Même lorsque les deux options sont désactivées, la livraison de journaux annonçant des désastres a quand même lieu.

ABONNEMENT
Lorsque cette option est active, un journal paraît (il s'affiche à l'écran), deux fois par an.

EXTRA ! ! !
Lorsque cette option est active, seuls les journaux qui relatent des événements importants (telles les inventions et les étapes importantes de la croissance de la ville) paraîssent.

LES JOURNAUX
Cette option ouvre et/ou active les divers journaux locaux. Il y en aura de zéro (lors des débuts de la ville) à six (dans une très grande ville). Le journal qui paraîtra est celui dont le titre est marqué d'un cercle à sa gauche. Le fait d'ouvrir manuellement un journal sélectionne celui-ci pour la suite du jeu.



La création du « zonage » et des lois concernant la santé, le bien-être et la sécurité des citoyens semblait représenter la solution à de nombreux problèmes : une entité publique bienveillante, qui souhaitait déterminer ce qui bénéficiait à tous et qui était supportée par une législature puissante l'aidant à mettre ses conclusions en application. Il ne fallut cependant que peu de temps pour réaliser que cette nouvelle réglementation n'était pas parvenue à éliminer certaines difficultés au niveau du développement des terres; elle n'avait réussi qu'à définir les limites du champ de bataille et suggérer de nouvelles armes de combat. XVI

Le Vieux Manuel



# Fenêtres

## Fenêtre Ville

La section qui suit décrit en détail chacune des fenêtres de SimCity 2000.

## EN GENERAL

La fenêtre Ville représente votre aire de travail principale lorsqu'il s'agit de modeler, mettre en forme et étendre votre ville et le sol sur lequel elle repose. Elle est toujours ouverte pendant que SimCity 2000 tourne (sur la plupart des ordinateurs).

Au sommet de la fenêtre se trouve la Barre de titre, qui contient la date de simulation, le nom de la ville et les fonds courants. A l'extrémité droite de la barre de titre se trouve une sorte de case ou bouton (selon l'ordinateur que vous utilisez) servant au redimensionnement de la fenêtre.

- Sur le Macintosh et sur les ordinateurs supportant DOS, on parle de case de dimensionnement ; celle-ci permet de passer de l'affichage plein écran à l'affichage préalablement redimensionné et vice-versa.
- Dans l'environnement Windows, on verra deux boutons. Le bouton Agrandissement fait passer l'affichage plein écran à l'affichage préalablement redimensionné. Le bouton Réduction réduit la taille de l'affichage à celle d'une icône.




Vous pouvez redimensionner la fenêtre Ville en cliquant et en tirant sur la case de redimensionnement.

La barre de défilement et les flèches de défilement vous permettent de déplacer votre ville à l'intérieur de la fenêtre Ville.

La barre d'outils fournit tous les outils nécessaires au découpage en zones, à la construction et à l'administration de la ville. Son affichage varie selon le mode dans lequel vous vous trouvez. Pour ce qui est des modes...

Le vieux Manuel

MODES

La fenêtre Ville comporte trois modes : Construction de ville, Modification de terrain et Cartes.

Le mode Construction de ville est le mode plus important et le plus souvent utilisé. Il vous permet de construire votre ville et de procéder à son expansion. Vous pouvez en outre modifier le terrain, bien que cela comporte des limites d'ordre financier et physique.

En mode Modification de terrain, vous pouvez procéder à toutes les modifications du paysage nu, dont vous rêviez, sans engager de frais. Une fois sorti de ce mode et fonctionnant en mode Construction de ville, vous ne pouvez jamais revenir au même paysage que dans le mode Modification de terrain.

Le mode Cartes fait de l'ensemble de la fenêtre Ville un immense affichage, pouvant être mis à l'échelle, qui reflète les informations de la fenêtre Cartes. Le mode Cartes de la fenêtre Ville est actif et désactivé depuis la fenêtre Cartes.

LA VUE

La vue offerte par la fenêtre Ville est un paysage en trois dimensions simulé et isométrique. On peut l'observer dans trois tailles différentes, ce qui permet de visualiser plus ou moins toute la ville à la fois, à divers niveaux de détails.



Le vieux Manuel



LE PAYSAGE

Chaque fois que vous commencez une nouvelle ville dans SimCity 2000, un nouveau paysage est créé. Vous pouvez recréer et modifier le paysage aussi souvent que vous le souhaitez.

Lorsque la fenêtre Ville est en mode Modification de terrain, vous pouvez apporter des changements importants au sol, sans engager de frais. Vous pouvez surélever ou niveler les montagnes, endiguer des ruisseaux, élever ou abaisser le niveau de la mer et planter ici et là des arbres ou des forêts.

Une fois la fenêtre Ville en mode Construction de ville, vous pouvez toujours procéder à ce type de changements mais vous devez utiliser le trésor public pour rembourser les frais engagés.

Le paysage comporte trois éléments de base : la terre, l'eau et les arbres.

Le sol dans SimCity 2000 est divisé en petits quadrilatères appelés parcelles. Les parcelles peuvent être surélevées ou rabaissées sur une échelle de 32 niveaux. Le sol se trouvant en dessous du niveau de la mer sera submergé.

L'eau dans SimCity 2000 descend les pentes, comme il se doit. Lorsque vous créez un nouveau paysage, en mode Modification de terrain, vous pouvez choisir entre l'aménagement d'une rivière au milieu du territoire municipal ou le long des limites de la ville. Votre paysage peut en outre comporter des ruisseaux, des étangs et des lacs. Vous pouvez également élever et abaisser le niveau de la mer, pour transformer votre ville en désert ou en archipel.

Les arbres dans SimCity 2000, comme dans la réalité, sont de grosses plantes qui fournissent de l'ombre aux résidences et à la faune. Ils enjolivent les villes tout en augmentant la valeur foncière.

Le Vieux Manuel

## LA BARRE D'OUTILS VILLE

Lorsque la fenêtre Ville est en mode Construction de ville, elle comporte la barre d'outils Ville : votre centre de commande pour la construction, la modification et l'administration de votre ville. Vous pouvez la déplacer n'importe où sur l'écran en cliquant et en tirant sur sa barre supérieure.

Pour en faciliter l'usage, surtout pour les nouveaux arrivants, elle est conçue de sorte que vous pouvez simplement cliquer sur un bouton quelconque puis utiliser les réglages par défaut de l'outil. Lorsque vous être prêt pour une puissance, une souplesse et des caractéristiques accrues, vous pouvez vous servir des sous-menus dissimulés derrière plusieurs des boutons. Si vous cliquez sur un bouton comportant un sous-menu et le maintenez enfoncé, le sous-menu s'affiche pour vous permettre d'avoir accès à davantage de choix et d'options. Les sous-menus et les options disponibles changent au fil des ans, selon l'avancement de la technologie.




La barre d'outils Ville contient des outils qui vous permettent de faire ce qui suit :

- Modifier le paysage
- Cliquer sur Gros plan ou sur Vue générale pour avoir une perspective plus ou moins rapprochée ou lointaine
- Centrer sur différentes parties de la ville dans la fenêtre Ville
- Faire faire une rotation à la ville dans la fenêtre Ville
- Aménager des zones résidentielles, commerciales et industrielles
- Donner une infrastructure à la ville
- Donner des édifices à vocation spéciale à la ville (musées, zoos, etc.)
- Procéder à l'inspection méticuleuse de certaines parties de la ville
- Adjoindre des panneaux de signalisation et des repères
- Activer et désactiver l'affichage de divers objets et de divers paliers dans la fenêtre Ville
- Ouvrir diverses fenêtres de renseignements

Elle contient également un indice de la demande pour divers secteurs.



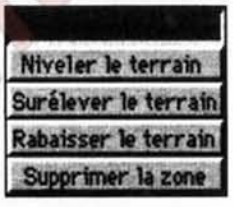
Si vous avez besoin que l'on vous rappelle la fonction de chacun des boutons, maintenir l'une des touches Majuscule enfoncée et cliquer sur le bouton voulu. Un message d'aide amical s'affiche instantanément et vous prête main forte.

La barre d'outils Ville contient les outils suivants :

BULLDOZER



Le bulldozer est un outil destiné à de multiples fonctions à des niveaux multiples, et comporte un réglage par défaut et un sous-menu qui permettent de choisir entre quatre options supplémentaires. Cliquer sur le bouton Bulldozer et le maintenir enfoncé pour ouvrir le sous-menu. Lorsque l'option Bulldozer est active, le curseur prend l'aspect d'un bulldozer.




Pour faire fonctionner le bulldozer, choisir la fonction voulue, puis cliquer ou cliquer et tirer sur l'endroit où vous souhaitez vous servir de la machine.



L'outil Démolir/nettoyer (l'option par défaut) détruit et retire arbres, décombres, et tout objet de fabrication humaine (de Sim-fabrication) sans affecter le terrain ou le statut de zonage. Cliquer simplement sur un objet quelconque pour procéder à sa destruction.

Coût : 5 FF la parcelle

L'outil Niveler le terrain vous permet de choisir l'élévation et de raser les collines et montagnes pour les dimensionner selon vos préférences. La fonction sert aussi au dégagement, en retirant arbres, routes, lignes électriques et édifices encombrants.

Coût : 125 FF la parcelle pour chaque changement d'élévation.

L'outil Surélever le terrain vous permet de créer des montagnes à partir de taupinières.

Coût : 125 FF la parcelle pour chaque changement d'altitude.

L'outil Rabaisser le terrain vous permet de rabaisser le sommet des montagnes et de creuser des canyons. (Si vous rabaissez le terrain plus bas que le niveau de la mer, il sera submergé).

Coût : 125 FF la parcelle pour chaque changement d'élévation.

L'outil Dézoner vous permet de transformer les endroits promis à un développement résidentiel, commercial ou industriel en zones dont on n'a pas encore décidé de leur sort.

Coût : 5 FF la parcelle

Le fait de surélever, de rabaisser et de niveler le terrain peut s'avérer fort coûteux, allez-y donc en douceur. Si vous souhaitez apporter une multitude de changements au paysage, faites-le en mode Modification de terrain, avant de commencer votre ville ou accumulez beaucoup d'argent avant d'entreprendre les travaux !

Le Vieux Manuel










OUTIL PAYSAGE

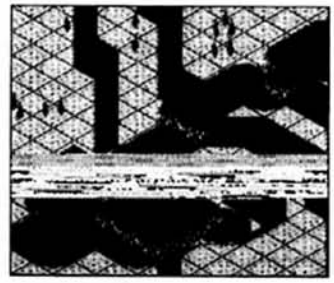
L'outil Paysage vous permet de doter votre ville d'arbres et d'eau. Lorsque cet outil est actif, le curseur prend l'aspect d'un arbre. Cliquer sur le bouton et le maintenir enfoncé pour ouvrir un sous-menu vous permettant de choisir entre arbres et eau.

L'outil Arbre vous permet de planter des arbres dans le paysage. Chaque clic plante un ou deux arbres. Vous pouvez cliquer de façon répétitive sur une même parcelle pour la doter de bosquets denses et importants ou cliquer et tirer à travers plusieurs parcelles pour créer des forêts.
Coût : 15 FF le clic.

L'outil Eau vous permet de créer des lacs et des ruisseaux en cliquant aux endroits où vous voulez voir jaillir l'eau.
Coût : 500 FF la parcelle.



Avant



Après










OUTIL URGENCE

L'outil Urgence vous permet de dépêcher la police ou le service des incendies sur la scène d'un désastre. Il est estompé et non disponible à moins qu'un désastre ne soit en cours. Lorsque l'outil est actif, le curseur prend l'aspect d'un feu de détresse. Cliquer sur l'outil et le maintenir enfoncé pour ouvrir un sous-menu vous permettant de choisir entre dépêcher la police ou dépêcher les pompiers.

Une fois que vous avez activé l'outil et choisi le service que vous souhaitez dépêcher, cliquer sur la partie de la ville où vous souhaitez envoyer vos meilleurs effectifs. Une icône représentant soit les pompiers soit les commissaires dépêchés est placée à l'endroit où vous cliquez. Vous avez le loisir de placer une icône pour chaque poste de pompiers ou commissariat que votre ville possède. Une fois que vous les

Le Vieux Manoir



avez tous placés, le fait de cliquer à nouveau déplace le premier placé vers le dernier endroit où vous avez cliqué pour vous permettre de bloquer, d'entourer ou de contenir un incendie ou une manifestation. Le fait de dépêcher la police ou les pompiers n'engage aucun frais.

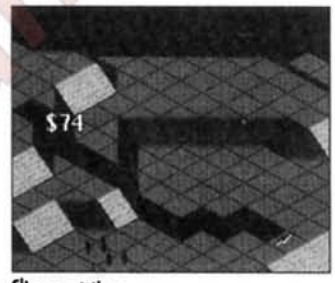


OUTIL ENERGIE

L'outil Energie est à usages multiples. Cliquer sur le bouton de ce dernier et le maintenir enfoncé pour ouvrir un sous-menu vous permettant de choisir entre deux fonctions : l'aménagement de lignes électriques et l'aménagement de centrales. Lorsque l'outil est actif, le curseur prend l'aspect d'un éclair.




La fonction Lignes électriques (qui constitue le réglage par défaut) vous permet de « dessiner » des lignes électriques en cliquant à l'endroit où une ligne donnée commence et en tirant le curseur sur l'endroit où elle doit s'arrêter, puis en relâchant le bouton de la souris.

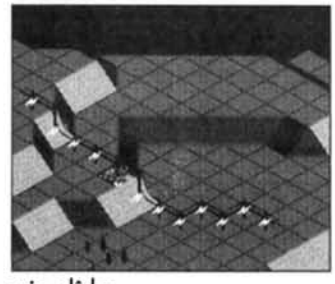



Cliquer et tirer...

Les lignes électriques font clignoter des lampes d'avertissement dans l'éventualité où elles ne sont pas reliées à une source d'alimentation. Elles ne peuvent courir qu'en ligne droite et à des angles de 90 degrés. Elles peuvent traverser les voies ferrées et les routes mais ne peuvent pas traverser des segments de routes courbés ou des segments droits mais aménagés à 45 degrés. L'aménagement de lignes au-dessus de l'eau est possible mais coûte cher. Le cas échéant, une boîte de dialogue s'affiche pour vous faire part des coûts à envisager.




Coût : 10 FF la parcelle au-dessus du sol, 50 FF la parcelle au-dessus de l'eau.



puis, relâcher.

L'outil Centrale...vous permet de choisir la source d'énergie qui alimentera votre ville. Selon l'année et le niveau de technologie dont dispose votre ville, de trois à neuf formes d'énergie peuvent être mises à votre disposition. Cliquer sur la source d'énergie de votre choix, puis cliquer sur le terrain où vous comptez l'amener. Chaque source d'énergie comporte un bouton Info qui vous fait part des avantages, des désavantages et des coûts reliés à chaque type de centrale.

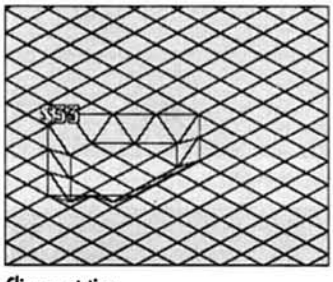



Le vieux Manuel

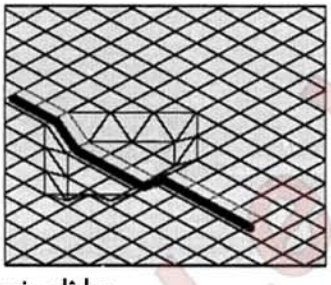






Cliquer et tirer...



puis, relâcher





SYSTEME D'AQUEDUC

L'outil Système d'aqueduc est à usages multiples. Cliquer sur le bouton de ce dernier et le maintenir enfoncé pour ouvrir un sous-menu vous permettant de choisir entre cinq fonctions diverses, toutes reliées à l'eau : la canalisation, l'installation de pompes hydrauliques, l'achat de châteaux d'eau et la construction d'usines de traitement et de désalinisation de l'eau. Lorsque l'outil est actif, le curseur prend l'aspect d'un robinet.

Selon l'année et le niveau de technologie dont dispose votre ville, il se peut que vous n'ayez accès qu'à des pompes et à des châteaux d'eau. Au fil du temps et des inventions, les autres options seront éventuellement mises à votre disposition. Une ville peut survivre sans système d'aqueduc mais la densité de la population devra être limitée. Lorsque les Sims construisent des édifices, ils installent des conduites d'eau sous ceux-ci. Votre unique responsabilité consiste à relier les édifices à l'aqueduc.

L'outil Canalisation (l'option par défaut) vous permet de « dessiner » des conduites d'eau en cliquant sur l'endroit où vous souhaitez qu'une conduite donnée commence, et en tirant le curseur jusqu'à l'endroit où elle doit s'arrêter, puis en relâchant le bouton de la souris. Si vous entreprenez l'aménagement de conduites et changez d'idée après coup, vous pouvez annuler l'opération en maintenant la touche Majuscule enfoncée avant de relâcher le bouton de la souris. Les conduites d'eau sont toujours aménagées sous le sol. Le fait d'activer l'outil Canalisation provoque automatiquement l'affichage du sous-sol pour que vous puissiez voir vos conduites.
Coût : 15 FF la parcelle

L'outil Pompe à eau placé sur le sol, fait office de puits, ce qui constitue une bonne source d'approvisionnement. Les pompes doivent être reliées à la grille Energie pour fonctionner. Lorsqu'elles sont positionnées juste à côté d'un lac ou d'une rivière, elles fournissent deux fois plus d'eau qu'un puits. Une pompe, positionnée à côté du littoral (eau salée) produit autant d'eau qu'un puits.
Coût : 500 FF la pompe.

L'option Châteaux d'eau vous permet de stocker l'eau pour éviter de souffrir d'une pénurie pendant les grosses chaleurs de l'été et les périodes de sécheresse.
Coût : 1 250 FF le château.



Les usines de traitement d'eau nettoient et recyclent l'eau de la ville et contribuent à pallier à la pénurie saisonnière.
Coût : 2 500 FF l'usine de traitement.



Les usines de désalinisation extraient le sel de l'eau de mer. Elles coûtent cher mais elles sont parfois nécessaires dans les petites villes balnéaires possédant peu ou pas d'autres sources d'alimentation en eau. Les usines de désalinisation qui ont besoin d'être alimentées pour fonctionner possèdent des pompes internes et n'ont donc pas besoin de pompes à eau additionnelles. Elles produisent approximativement deux fois plus d'eau qu'une pompe posée près d'une rivière.
Coût : 5 000 FF l'usine



RECOMPENSES

Le bouton Récompense est comme un petit cadeau-surprise. Il est estompé et non disponible jusqu'à ce que vous méritiez une récompense. Les récompenses sont basées sur la population de votre ville et sont faites d'édifices et de monuments spéciaux vantant vos prouesses en tant que maire. Lorsque cet outil est actif, le curseur prend l'aspect d'un maire saluant la foule.





Les récompenses auxquelles vous pouvez aspirer sont les suivantes...non, mieux vaut ne rien vous dire pour le moment. Patientez, vous les découvrirez de vous-même !

ROUTES

L'outil Routes est à usages multiples. Cliquer sur le bouton de ce dernier et le maintenir enfoncé pour ouvrir un sous-menu vous permettant de choisir entre cinq fonctions diverses, toutes reliées au système routier : aménagement de routes et d'autoroutes, construction de tunnels, de bretelles et de gare de bus. Lorsque l'outil est actif, le curseur prend l'aspect d'un segment de route pavée.






Selon l'année et le niveau de technologie dont dispose votre ville, il se peut que vous n'ayez accès qu'à des routes et des tunnels. Au fil du temps, les autres options seront éventuellement mises à votre disposition.



Le Vieux Manoir




Cliquer et tirer...



puis, tirer





Cliquer...



et les Sims se mettront à la construction du tunnel

La fonction Routes (qui constitue le réglage par défaut) vous permet de « dessiner » des routes en cliquant à l'endroit où une route donnée commence et en tirant le curseur jusqu'à l'endroit où elle doit s'arrêter, puis en relâchant le bouton de la souris. Si vous commencez à aménager une route et que vous changez d'idée après coup, vous pouvez annuler l'opération en maintenant la touche Majuscule enfoncée avant de relâcher le bouton de la souris.

Les routes se tracent en lignes droites, avec des angles de 90 et de 45 degrés. Lorsque des routes se croisent, elles forment des intersections. Si vous disposez une route à travers un plan d'eau et qu'il s'avère possible de construire un pont, vous serez informé des coûts à envisager. Si, par contre, il n'est pas possible de procéder à la construction d'un pont, vous en serez également informé.
Coût : 50 FF la parcelle de route.

Les autoroutes sont des routes de grande capacité qui s'élèvent au-dessus du sol sur des pylônes. Elles peuvent recevoir quatre fois plus de voitures que les routes ordinaires. Elles sont disposées de la même manière que les routes. Vous devrez aménager des bretelles pour permettre aux voitures de s'y engager ou d'en sortir. Lorsque deux autoroutes se croisent, elles forment un trèfle. Si vous aménagez une autoroute au-dessus de l'eau et qu'il est possible de construire un pont, vous serez informé des coûts à envisager. Si, par contre, il n'est pas possible de procéder à la construction d'un pont, vous en serez également informé.
Coût : 500 FF par segment d'autoroute (4 parcelles).

La fonction Tunnel vous permet de faire passer vos routes à travers collines et montagnes. Les tunnels ne peuvent pas comporter de courbes et deux tunnels ne peuvent pas se croiser même s'ils sont situés à des hauteurs différentes. Pour aménager un tunnel, cliquer sur la parcelle où vous voulez installer la bouche. Celle-ci doit se trouver sur une parcelle en pente. Vos ingénieurs des ponts et chaussée ne tenteront pas de construire de tunnel dans un endroit ne s'y prêtant pas, soit pour des raisons de sécurité ou en raison de l'instabilité du sol. Si vous choisissez un bon emplacement, un rapport des ingénieurs vous fera savoir quels coûts à envisager et vous demandera si vous voulez mettre le projet à exécution.
Coût : 750 FF la parcelle (de tunnel)



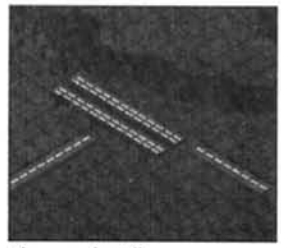




Le Virtuel Manuel



Les bretelles permettent aux voitures et aux bus de passer des routes aux autoroutes et vice versa. Servez-vous-en à la jonction des routes et autoroutes. Pour obtenir des résultats optimaux, mettez des bretelles de chaque côté de l'autoroute.
Coût : 125 FF par parcelle.



Place aux bretelles



Bretelles en place

Les gares de bus permettent aux citoyens de prendre le bus pour se rendre au travail et constituent une part de la solution au problème de la circulation. Elles doivent être placées sur un terrain bien nivelé. Vous aurez besoin d'au moins deux stations pour que les bus puissent faire la navette. Les passagers peuvent monter dans le bus ou descendre du bus n'importe où sur son parcours.
Coût : 1 250 FF par station.





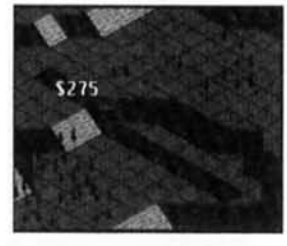
RAILS

L'outil Rails est à usages multiples. Cliquer sur le bouton de ce dernier et le maintenir enfoncé pour ouvrir un sous-menu vous permettant de choisir entre quatre fonctions diverses, toutes reliées au chemin de fer : aménagement de rails et de métros (rails souterrains), construction de gares et de stations de métro. Lorsque l'outil est actif, le curseur prend l'aspect d'un bout de rail.




Selon l'année et le niveau de technologie dont dispose votre ville, il se peut que vous n'ayez accès qu'aux rails et aux gares. Au fil du temps, les autres options seront éventuellement mises à votre disposition.

La fonction Rail (qui constitue le réglage par défaut) vous permet de « dessiner » des rails en cliquant à l'endroit où une rampe donnée commence et en tirant le curseur jusqu'à l'endroit où elle doit s'arrêter, puis en relâchant le bouton de la souris. Si vous commencez à aménager un rail et que vous changez d'idée après coup, vous pouvez annuler l'opération en maintenant la touche Majuscule enfoncée avant de relâcher le bouton de la souris. Les rails ne servent à rien sans la présence de gares.
Coût : 125 FF la parcelle.






Le Vieux Manuel



Les métros forment un système de rail souterrain. On les dispose de la même façon que les rails mais on se rend vite compte que sans stations de métro, ils s'avèrent inutiles.
Coût : 500 FF la parcelle.

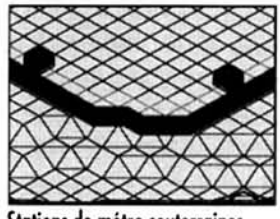


Les gares permettent aux voyageurs de monter à bord des trains et d'en descendre. Sans elles, les rails eux-mêmes s'avèrent inutiles. Elles doivent être érigées sur un emplacement plat, et à proximité des rails.
Coût : 2 500 FF par gare

Les stations de métro permettent aux passagers d'accéder aux wagons de métro. Les wagons ne font des arrêts qu'en station. Les stations de métro doivent être construites sur un emplacement plat, à proximité de la ligne de métro. Il est en général plus facile de disposer les stations de métro en se servant de la vue souterraine.
Coût : 1 250 FF par parcelle



Stations de métro en surface

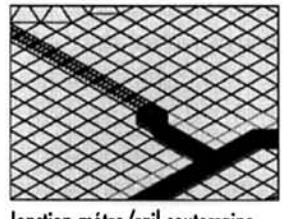


Stations de métro souterraines

Les jonctions entre le métro et le rail vous permettent de relier les rames de métro aux rails de chemin de fer pour obtenir un système de transport continu. Les jonctions et les parcelles rail doivent être adjacentes.
Coût : 1 250 FF par station.



Jonction métro/rail en surface

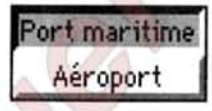


Jonction métro/rail souterraine

Le Vieux Manuel










**PORTS**

L'outil Ports a deux fonctions et vous permet de mettre en place des aéroports et des ports maritimes. Cliquer sur le bouton Ports et le maintenir enfoncé pour ouvrir un menu vous permettant de choisir le type de port de votre choix. Lorsque cet outil est actif, le curseur prend l'aspect d'une ancre et d'une soucoupe radar.

Pour aménager un port, cliquer et tirer sur une portion du terrain pour former un carré ou un rectangle, puis relâcher le bouton de la souris. Si vous commencez à aménager un port et que vous changez d'idée après coup, vous pouvez annuler l'opération en maintenant la touche Majuscule enfoncée avant de relâcher le bouton de la souris. Les ports doivent être alimentés avant de pouvoir être aménagés. Les ports maritimes doivent se situer sur la côte, sans quoi ils seraient inutiles.
Coût : 750 FF par parcelle de port maritime, 1250 FF par parcelle d'aéroport.

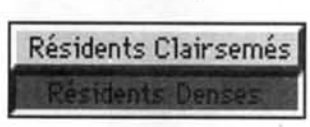

Port maritime


Aéroport

**ZONES RESIDENTIELLES**

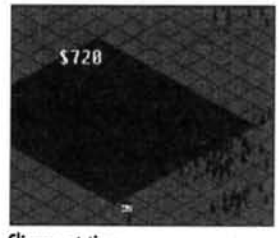
L'outil Zone résidentielle vous permet, en tant que maire, de désigner les parties de la ville qui seront réservées aux quartiers résidentiels. Cliquer sur le bouton Zones résidentielles et le maintenir enfoncé pour ouvrir un menu vous permettant de décider si les zones seront de densité clairsemée (peu peuplées) ou dense (très peuplées). Lorsque cet outil est actif, le curseur prend l'aspect d'une petite maison.







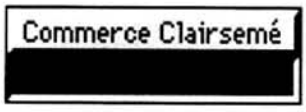

Pour faire d'une partie de la ville une zone résidentielle, cliquer sur le terrain et maintenir le bouton enfoncé, puis tirer pour créer un rectangle avant de relâcher le bouton de la souris. Si vous commencez à tracer une ligne de création d'une zone et que vous changez d'idée après coup, vous pouvez annuler l'opération en maintenant la touche Majuscule enfoncée avant de relâcher le bouton de la souris. Si vous imposez une zone résidentielle à une partie de la ville qui comporte quelques parcelles qui sont déjà résidentielles et de la même densité, vous n'aurez pas à payer de frais pour le partage en zones de ces parcelles. Si vous imposez un partage en zones à une partie non développée de la ville qui jouissait préalablement d'un partage en zones commercial, industriel ou résidentiel mais d'une densité différente, le nouveau découpage sera effectué et des frais vous seront imposés. Vous ne pouvez pas redécouper un quartier qui est déjà développé.
Coût : Zone résidentielle peu peuplée, 25 FF la parcelle, Zone résidentielle très peuplée, 50 FF la parcelle.



Cliquer et tirer...


puis, relâcher.





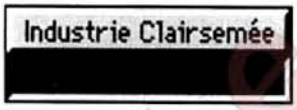



ZONES COMMERCIALES

L'outil Zone commerciale vous permet, en tant que maire, de désigner les parties de la ville qui seront réservées aux commerces, aux magasins et aux bureaux. Cliquer sur le bouton Zones commerciales et le maintenir enfoncé pour ouvrir un menu vous permettant de décider si les zones seront de densité clairsemée (à faible occupation) ou forte (dense). Lorsque cet outil est actif, le curseur prend l'aspect d'un bâtiment de bureaux.

Pour faire d'une partie de la ville une zone commerciale, cliquer sur le terrain et maintenir le bouton enfoncé, puis tirer pour créer un rectangle avant de relâcher le bouton de la souris. Si vous commencez à tracer une ligne de partage et que vous changez d'idée après coup, vous pouvez annuler l'opération en maintenant la touche Majuscule enfoncée avant de relâcher le bouton de la souris. Si vous imposez un partage en zones commerciales à une partie de la ville qui comporte quelques parcelles qui sont déjà commerciales et de la même densité, vous n'aurez pas à payer de frais pour le découpage de ces parcelles. Si vous imposez un découpage à une partie non développée de la ville qui jouissait préalablement d'un découpage en zones résidentielles, industrielles ou commerciales mais d'une densité différente, le redécoupage sera effectué et des frais vous seront imposés. Vous ne pouvez pas redécouper un quartier qui est déjà développé.
Coût : Zone commerciale à faible occupation, 25 FF la parcelle, Zone commerciale dense, 50 FF la parcelle.








ZONES INDUSTRIELLES

L'outil Zone industrielle vous permet, en tant que maire, de désigner les parties de la ville qui seront réservées à l'aménagement d'usines. Cliquer sur le bouton Zones industrielles et le maintenir enfoncé pour ouvrir un menu vous permettant de décider si les zones seront de densité faible (clairsemée) ou forte (dense). Lorsque cet outil est actif, le curseur prend l'aspect d'une petite usine.

Pour faire d'une partie de la ville une zone industrielle, cliquer sur le terrain et maintenir le bouton enfoncé, puis tirer pour créer un rectangle avant de relâcher le bouton de la souris. Si vous commencez à tracer une ligne de partage et que vous changez d'idée après coup, vous pouvez annuler l'opération en maintenant la touche Majuscule enfoncée avant de relâcher le bouton de la souris. Si vous imposez un partage en zones industrielles à une partie de la ville qui comporte quelques parcelles qui sont déjà industrielles et de la même densité, vous n'aurez pas à payer de

LCV Manuel



frais pour le découpage de ces parcelles. Si vous imposez un découpage à une partie non développée de la ville qui jouissait préalablement d'un découpage en zones commerciales, résidentielles ou industrielles mais d'une densité différente, le redécoupage sera effectué et des frais vous seront imposés. Vous ne pouvez pas redécouper un quartier qui est déjà développé.
Coût : Zone industrielle clairsemée, 25 FF la parcelle, Zone industrielle dense, 50 FF la parcelle.



INSTRUCTION

L'outil Instruction est à fonctions multiples et fournit à vos citoyens tout ce dont ils ont besoin pour parfaire leur esprit. Cliquez sur le bouton Instruction et maintenez-le enfoncé pour ouvrir un sous-menu contenant les choix suivants : Ecole, Université, Bibliothèque et Musée. Lorsque cet outil est actif, le curseur prend l'aspect d'une planche à mortier.
Coût :1 250 FF par école, 5 000 FF par université, 2 500 FF par bibliothèque, 5 000 FF par musée.








Ecole



Université



Bibliothèque

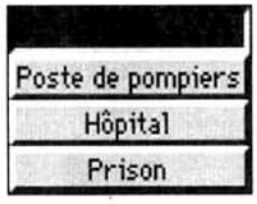


Musée



SERVICES MUNICIPAUX

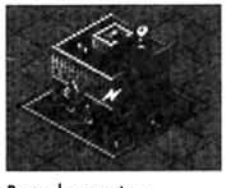
L'outil Services municipaux est à fonctions multiples et fournit à vos citoyens tout le nécessaire dont ils préféreraient pouvoir se passer. Cliquer sur le bouton Services municipaux et le maintenir enfoncé pour ouvrir un sous-menu contenant les choix suivants : Police, Poste de pompiers, Hôpital et Prison. Lorsque cet outil est actif, le curseur prend l'aspect d'un écusson.
Coût : 2 500 FF par commissariat, 2 500 FF par poste de pompiers, 500 FF par hôpital, 15 000 FF par prison.








Police



Poste de pompiers



Hôpital



Prison

Le vieux Manuel






**LOISIRS**

L'outil Loisirs est à fonctions multiples et fournit à vos citoyens des endroits où se reposer, se détendre, ou tout simplement se divertir. Cliquer sur le bouton Loisirs et le maintenir enfoncé pour ouvrir un sous-menu contenant les choix suivants : Petit parc, Grand parc, Zoo, Stade et Port de plaisance. Lorsque cet outil est actif, le curseur prend l'aspect d'une grappe de ballons.

Coût : 100 FF par petit parc, 750 FF par grand parc, 15 000 FF par zoo, 25 000 FF par stade, 5 000 FF par port de plaisance.





Petit parc



Grand parc



Zoo



Stade



Port de plaisance










**SIGNE**

L'outil Signe vous permet d'afficher leur nom devant les rues, les édifices et les endroits intéressants de votre ville. Lorsque cet outil est actif, le curseur prend l'aspect d'un petit panneau. Pour créer un panneau, activer l'outil Panneaux et cliquer sur l'endroit où vous voulez l'installer. Lorsque la boîte de dialogue s'affiche, taper les mots que vous souhaitez inscrire sur le panneau, puis cliquer sur FINI. L'installation des panneaux ne coûte rien.

Vous pouvez activer ou désactiver l'affichage de vos panneaux à l'aide du bouton Afficher panneaux.



Voici comment la planification et le « zonage » municipaux sont supposés fonctionner : lorsque des changements significatifs sont suggérés quant à l'aspect d'une ville, les urbanistes sélectionnent quelques options à passer en revue et soumettent un rapport. Si les discussions sur le rapport engendrent une controverse, l'analyse des rapports est confiée à des élus (des politiciens) et une décision est prise, basée en théorie, sur une étude approfondie des options, des faits et des conclusions. XVII

Le Veux Manuel





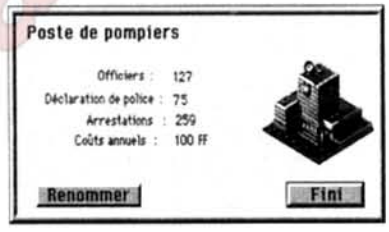


RECHERCHE

L'outil Recherche sert à inspecter de près les différentes parties de votre ville. Lorsque cet outil est actif, le curseur prend l'aspect d'une loupe. Pour obtenir des renseignements, activer l'outil, puis cliquer n'importe où. Une boîte de dialogue s'affiche et révèle des faits fascinants concernant l'endroit sur lequel vous avez cliqué.




Après avoir consulté la boîte de dialogue, vous n'avez en général qu'à cliquer n'importe où pour la faire disparaître. Il arrive parfois que la boîte de dialogue Recherche vous permette de renommer des édifices (comme les stades, par exemple). Dans de tels cas, il vous faudra cliquer sur le bouton FINI pour fermer la boîte. Cliquer sur Renommer si vous voulez modifier le nom de l'édifice faisant l'objet de la recherche. L'utilisation de l'outil Recherche ne coûte rien.




Il existe un raccourci clavier permettant l'accès à l'outil Recherche : maintenir simplement la touche Majuscule enfoncée et cliquer n'importe où sur le terrain.

ROTATION ANTIHORAIRE

Cliquer sur ce bouton pour faire effectuer à l'ensemble de la ville, une rotation antihoraire de 90 degrés. La rotation ne coûte rien.



ROTATION HORAIRE

Cliquer sur ce bouton pour faire effectuer à l'ensemble de la ville, une rotation horaire de 90 degrés. La rotation ne coûte rien.



VUE GENERALE

Cliquer sur la loupe contenant « - » pour obtenir une perspective plus éloignée et rapetissée de la fenêtre Ville. Il y a trois perspectives possibles. Si vous êtes dans le mode permettant la vue la plus générale, ce bouton sera estompé et non disponible. Le changement de vue ne coûte rien.



GROS PLAN

Cliquer sur la loupe contenant « + » pour obtenir une perspective plus rapprochée et grossie de la fenêtre Ville. Il y a trois perspectives possibles. Si vous êtes dans le mode permettant le meilleur gros plan possible, ce bouton sera estompé et non disponible. Le changement de vue ne coûte rien.



Le Vieux Manuel





CENTRAGE

L'outil Centrage vous permet de choisir un coin de votre ville que vous pourrez centrer dans la fenêtre Ville. Activer simplement l'outil et cliquer n'importe où dans la ville. Lorsque l'outil Centrage est actif, le curseur prend l'aspect d'une cible. Il existe un raccourci clavier permettant d'activer l'outil de centrage : maintenir la touche Option enfoncée, s'il y en a une sur votre clavier, ou la touche Contrôle, dans le cas contraire. Le centrage ne coûte rien.



BOUTON FENETRE CARTES

Le bouton Fenêtre Cartes permet d'ouvrir la fenêtre Cartes de deux façons différentes : (ouverture) momentanée et (affichage) stationnaire. Cliquer sur le bouton et le maintenir enfoncé pour faire apparaître une petite carte instantanée et temporaire de la ville entière. Quelque part dans la carte, un rectangle met en évidence la partie de la ville affichée dans la fenêtre Ville. La carte disparaît lorsque vous relâchez le bouton.

Si vous cliquez sur le bouton et l'éloignez de la barre d'outils, la fenêtre Cartes s'affiche (et demeure en place), munie de sa propre barre d'outils permettant divers affichages cartographiques. Plus loin, cette section vous fournit beaucoup plus de détails sur la fenêtre Cartes.



BOUTON FENETRE GRAPHES

Le bouton Fenêtre Graphes permet d'ouvrir la fenêtre Graphes de deux façons différentes : (ouverture) momentanée et (affichage) stationnaire. Cliquer sur le bouton et le maintenir enfoncé pour faire apparaître un graphe de données sur la ville. Le graphe disparaît lorsque vous relâchez le bouton.

Si vous cliquez sur le bouton et l'éloignez de la barre d'outils, la fenêtre Graphes s'affiche (et demeure en place), munie de sa propre barre d'outils permettant divers affichages graphiques. Plus loin, la présente section vous fournit beaucoup plus de détails sur la fenêtre Graphes.



BOUTON FENETRE POPULATION

Le bouton Fenêtre Population permet d'ouvrir la fenêtre Population de deux façons différentes : (ouverture) momentanée et (affichage) stationnaire. Cliquer sur le bouton et le maintenir enfoncé pour faire apparaître un graphe de population. Le graphe disparaît lorsque vous relâchez le bouton.

Le Vieux Manuel



Si vous cliquez sur le bouton et que vous l'éloignez de la barre d'outils, la fenêtre Population s'affiche (et demeure en place), munie de sa propre barre d'outils permettant divers affichages concernant la population. Plus loin, la présente section vous fournit beaucoup plus de détails sur la fenêtre Population.

BOUTON FENETRE INDUSTRIE DE LA VILLE



Le bouton Fenêtre Industrie permet d'ouvrir la fenêtre Industrie de deux façons différentes : (ouverture) momentanée et (affichage) stationnaire. Cliquer sur le bouton et le maintenir enfoncé pour faire apparaître un graphe de l'activité industrielle. Le graphe disparaît lorsque vous relâchez le bouton.

Si vous cliquez sur le bouton et que vous l'éloignez de la barre d'outils, la fenêtre Industrie de la ville s'affiche (et demeure en place), munie de trois boutons permettant divers affichages concernant l'activité industrielle. Plus loin, la présente section vous fournit beaucoup plus de détails sur la fenêtre Industrie.

BOUTON FENETRE VOISINS



Le bouton Fenêtre Voisins de la ville permet d'ouvrir la fenêtre Voisins de deux façons différentes : (ouverture) momentanée et (affichage) stationnaire. Cliquer sur le bouton et le maintenir enfoncé pour faire apparaître un affichage de votre ville et des villes avoisinantes, comprenant leurs populations collectives et respectives. Le graphe disparaît lorsque vous relâchez le bouton.

Si vous cliquez sur le bouton et que vous l'éloignez de la barre d'outils, la fenêtre Voisins s'affiche (et demeure en place). Plus loin, la présente section vous fournit beaucoup plus de détails sur la fenêtre Voisins.

BOUTON FENETRE BUDGET



Cliquer sur le symbole dollar pour ouvrir la fenêtre Budget. (La vue momentanée n'est pas disponible dans ce cas-ci). Plus loin, la présente section vous fournit beaucoup plus de détails sur la fenêtre Voisins.

Le vieux Manuel



MONTRER BATIMENTS
Cliquer sur ce symbole pour activer et désactiver l'affichage de tous les bâtiments dans la fenêtre Ville. Les bâtiments ne disparaîtront pas vraiment mais demeureront invisibles jusqu'à ce que vous activiez à nouveau la fonction.



MONTRER PANNEAUX
Cliquer sur ce symbole pour activer et désactiver l'affichage de tous les panneaux dans la fenêtre Ville. Les panneaux ne disparaîtront pas vraiment mais demeureront invisibles jusqu'à ce que vous activiez à nouveau la fonction.



MONTRER INFRASTRUCTURE
Cliquer sur ce symbole pour activer et désactiver l'affichage de tous les éléments d'infrastructure urbaine (routes, rails, lignes de métro, lignes électriques, pompes à eau et stations de métro) dans la fenêtre Ville.



MONTRER ZONES
Le mode de fonctionnement de ce bouton varie selon que vous êtes en vue normale ou en vue souterraine. En vue normale, cliquer sur ce symbole pour provoquer l'affichage de tous les bâtiments des zones. Ce mode n'affecte pas les bâtiments municipaux, les commissariats et les postes de pompiers, les institutions d'enseignement, les gares ou les centrales, mais il a un impact sur les ports et les bases militaires. En vue souterraine, il active et désactive un affichage en couleur vous permettant de savoir où sont situées vos zones, sans que vous ayez à revenir à la surface.



MONTRER SOUS-SOL
Cliquer sur ce symbole pour passer de l'affichage de surface à l'affichage souterrain.



AIDE
Cliquer sur ce symbole pour qu'on vous rappelle gentiment que vous pouvez toujours obtenir de l'aide sur quelque bouton que ce soit, en maintenant la touche Majuscule enfoncée avant d'appuyer sur le bouton concerné.




INDICE DEMANDE
L'indice de la demande vous fournit un rapport ponctuel des types de zones dont vos Sims ont besoin. Selon la taille de votre ville, l'indice peut mettre quelques minutes à donner suite à vos modifications. Armez-vous donc de patience !

Le Vrox Manuel



## LA BARRE D'OUTILS TERRAIN

Lorsque la fenêtre Ville est en mode Modification de terrain, elle contient une barre d'outils Terrain : votre poste de commande pour toute modification ou personnalisation du paysage. Cliquer et tirer sur la barre située au sommet pour déplacer la barre d'outils. Les modifications de terrain ne coûtent rien en mode Modification de terrain. Tous les outils de la barre sont décrits ci-dessous.




### COTE

Lorsque vous appuyez sur le bouton Côte, une ligne côtière est aménagée le long d'un des côtés du prochain paysage créé.

### RIVIERE

Lorsque vous appuyez sur le bouton Rivière, une rivière coule à travers le prochain paysage créé.

### GLISSIERES MONTAGNES, EAU ET ARBRES

Les glissières vous permettent de régler la portion de votre ville qui sera recouverte de montagnes, d'eau et d'arbres. Cliquer et tirer sur les barres des glissières pour obtenir les réglages voulus. Plus la glissière est haute, plus nombreux seront les arbres et les montagnes et plus l'eau sera abondante et vice versa.

### EXECUTER

Cliquer sur « EXEC » pour créer (exécuter) un nouveau paysage correspondant aux réglages des boutons Côte, Rivière et des trois glissières.

### SURELEVER TERRAIN

Cliquer sur le bouton Surélever terrain, puis cliquer ou cliquer et tirer sur le terrain pour surélever le sol. Si vous cliquez sur de l'eau, vous obtiendrez éventuellement une augmentation du lit du plan d'eau qui se situera alors au-dessus du niveau de la mer et transformera le paysage en terres arides. Lorsque le bouton Surélever terrain est actif, le curseur prend l'aspect de trois flèches pointant vers le haut.



### RABAISSER TERRAIN

Cliquer sur le bouton Rabaisser terrain, puis cliquer ou cliquer et tirer sur le terrain pour rabaisser le sol. Si vous cliquez sur des terres arides, vous créerez un ruisseau ou un lac, étant donné que vous vous trouverez en dessous du niveau de la mer.



Le Vieux Manuel

Lorsque le bouton Rabaisser terrain est actif, le curseur prend l'aspect de trois flèches pointant vers le bas.



**ETIRER TERRAIN**

Le bouton Etirer terrain vous permet de saisir le sol et de l'étirer vers le haut ou vers le bas. Cliquer simplement sur le terrain et maintenir le bouton enfoncé, puis tirer ensuite le terrain vers le haut ou vers le bas. Lorsque l'outil Etirer terrain est actif, le curseur prend l'aspect d'une flèche verticale pointant dans les deux directions.



**NIVELER TERRAIN**

L'outil Niveler terrain vous permet de choisir une altitude et de manipuler rapidement les terres avoisinantes (en les surélevant ou en les rabaissant) pour qu'elles correspondent à l'élévation choisie. Cliquer simplement sur le terrain à l'élévation voulue, puis tirer le curseur autour de la partie que vous voulez mettre à niveau. Lorsque l'outil Niveler terrain est actif, le curseur prend l'aspect d'une flèche unidimensionnelle pointant dans les quatre directions.



**ELEVER NIVEAU DE MER**

Cliquer ici pour élever le niveau de la mer d'une parcelle.



**ABAISSER NIVEAU DE MER**

Cliquer ici pour abaisser le niveau de la mer d'une parcelle.



**AMENAGER EAU**

L'outil Aménager eau vous permet de créer des lacs et des rivières en cliquant sur l'endroit où vous souhaitez aménager ces derniers. Lorsque cet outil est actif, le curseur prend l'aspect d'une goutte d'eau.



**AMENAGER RUISSEAU**

L'outil Aménager ruisseau vous permet de faire couler des ruisseaux sur les pentes, vers le creux des vallées. Cliquez à l'endroit où vous voulez faire commencer le ruisseau. Lorsque cet outil est actif, le curseur prend l'aspect d'un ruisseau gazouillant.



**PLANTER ARBRE**

L'outil Planter arbre vous permet d'ajouter des arbres au décor. Lorsque cet outil est actif, le curseur prend l'aspect d'un arbre. Chaque clic plante un ou deux arbres. Cliquer de façon répétitive sur une même parcelle pour créer des bouquets denses d'arbres et cliquer et tirer à travers plusieurs parcelles pour créer des forêts. Pour procéder au déracinement des arbres, maintenir la touche Majuscule enfoncée tout en utilisant l'outil Planter arbre.

Le Vieux Manuel



**AMENAGER FORET**
L'outil Aménager forêt fonctionne comme l'outil Planter arbre sauf qu'à chaque clic, il plante des arbres sur plusieurs parcelles à la fois. Lorsque cet outil est actif, le curseur prend l'aspect d'une petite forêt. Pour décimer une forêt, maintenir la touche Majuscule enfoncée tout en utilisant l'outil Aménager forêt.



**VUE GENERALE**
Cliquer sur ce symbole pour obtenir une perspective plus éloignée et rapetissée de la fenêtre Ville. Il y a trois perspectives possibles. Si vous êtes présentement dans le mode permettant la vue la plus générale, ce bouton sera estompé et non disponible.



**GROS PLAN**
Cliquer sur ce symbole pour obtenir une perspective plus rapprochée et grossie de la fenêtre Ville. Il y a trois perspectives possibles. Si vous êtes dans le mode permettant le meilleur gros plan possible, ce bouton sera estompé et non disponible.



**ROTATION ANTIHORAIRE**
Cliquer sur ce symbole pour faire effectuer à l'ensemble de la ville, une rotation antihoraire de 90 degrés.



**ROTATION HORAIRE**
Cliquer sur ce symbole pour faire effectuer à l'ensemble de la ville, une rotation horaire de 90 degrés.



**CENTRAGE**
L'outil Centrage vous permet de choisir un coin de votre ville que vous pourrez centrer dans la fenêtre Ville. Activer simplement l'outil et cliquer n'importe où dans la ville. Il existe un raccourci clavier permettant d'activer l'outil de centrage : maintenir la touche Option enfoncée, s'il y en a une sur votre clavier, ou la touche Contrôle, dans le cas contraire. Lorsque l'outil Centrage est actif, le curseur prend l'aspect d'une cible.





**AIDE**
Cliquer sur ce symbole pour que l'on vous rappelle gentiment que vous pouvez toujours obtenir de l'aide sur quelque bouton que ce soit, en maintenant la touche Majuscule enfoncée avant d'appuyer sur le bouton en question.



**FINI**
Cliquer sur ce symbole une fois que vous avez fini de modifier le terrain et que vous êtes prêt à passer en mode Construction de ville.




Le Voux Manuel



AFFICHAGE SOUS FORME DE ...

Le bouton « Affichage sous forme de... » commande deux affichages de cartes. Cliquer sur ce bouton et le maintenir enfoncé pour ouvrir un sous-menu vous permettant de choisir entre l'affichage de structures ou de zones.






L'affichage Structures montre les bâtiments et l'infrastructure de la ville, y compris les routes, les rails, etc. L'affichage de zones montre les parties de la ville qui ont fait l'objet d'un découpage. Les zones résidentielles s'affichent en vert, les zones commerciales en bleu et les zones industrielles en jaune.

ROUTES

Le bouton Routes commande l'affichage de trois cartes. Cliquer sur ce bouton et le maintenir enfoncé pour ouvrir un sous-menu vous permettant de choisir entre l'affichage de routes, de rails ou de la densité de la circulation.






Les boutons Routes et Rail illustrent les circuits du système de transport de votre ville. Le bouton Circulation illustre le débit relatif de la circulation dans divers secteurs de la ville, en teintes de gris.

GRILLE ENERGIE

Le bouton Grille Energie active l'affichage du réseau d'énergie de votre ville. Les zones alimentées s'affichent en jaune, les zones où le courant a subi des coupures, en rouge et les lignes électriques en blanc.



AQUEDUC

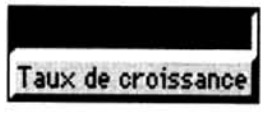
Le bouton Aqueduc active l'affichage de la grille Eau de votre ville. Les zones alimentées en eau s'affichent en jaune, les zones privées d'eau en rouge et les conduites d'eau en blanc.



POPULATION

Le bouton Population commande l'affichage de deux cartes. Cliquer sur le bouton et le maintenir enfoncé pour ouvrir un sous-menu vous permettant de choisir entre l'affichage de la densité et du taux de croissance de la population.





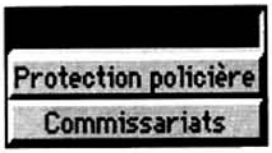

Le Vieux Manuel

Le bouton Densité active l'affichage du nombre relatif de Sims dans chaque secteur de la ville, en teintes de gris. Le bouton Taux de croissance pour sa part, active l'affichage des endroits dans la ville où la population augmente, en teintes de bleu, et où elle diminue, en teintes de rouge. Plus la couleur est foncée, plus les changements sont importants.



**CRIME**

Le bouton Crime commande l'affichage de trois cartes. Cliquer sur ce bouton et le maintenir enfoncé pour ouvrir un sous-menu vous permettant de choisir entre l'affichage du taux de criminalité et de la protection policière, et l'emplacement des commissariats.




Le bouton Taux de criminalité active l'affichage du nombre relatif de crimes dans chaque secteur de la ville, en teintes de gris. Le bouton Protection policière active l'affichage des secteurs protégés par votre force policière, également en teintes de gris. Le bouton Commissariats, pour sa part, active l'affichage de l'emplacement des commissariats, au moyen de carrés blancs.



**POLLUTION**

Le bouton Pollution active l'affichage du taux relatif de pollution dans votre ville. L'affichage rend compte de tous les types de pollution, en teintes de gris.



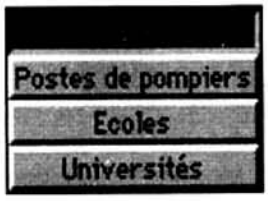
**VALEUR FONCIERE**

Le bouton Valeur foncière active l'affichage de la valeur respective des terrains, en teintes de gris.



**SERVICES MUNICIPAUX**

Le bouton Service municipaux commande l'affichage de quatre cartes. Cliquer sur ce bouton et le maintenir enfoncé pour ouvrir un sous-menu vous permettant de choisir entre l'affichage décrivant la protection offerte par le service des incendies, celui de l'emplacement des postes de pompiers, celui des écoles et celui des universités.




Le bouton Protection incendie active l'affichage, en teintes de gris, des divers secteurs de la ville qui sont protégés par le service des incendies. Les boutons Postes de pompiers, Ecoles et Universités montrent les emplacements respectifs de ces bâtiments au moyen de carrés blancs.

Le Vieux Manuel



**BOUTON MODE CARTES**
Ce bouton permet de faire passer la fenêtre Ville du mode courant en mode Cartes et vice versa. En mode Cartes, le terrain affiche les mêmes renseignements que la fenêtre Cartes. Vous pouvez ramener la fenêtre Ville à son mode précédent en cliquant à nouveau sur le bouton Mode cartes ou en fermant la fenêtre Cartes.

---

# Fenêtre Budget

La fenêtre donne un compte-rendu de votre budget tout en vous permettant d'y faire des ajustements. Elle s'ouvre d'elle-même tous les mois de janvier à moins que l'option Auto-budget ne soit activée (dans le menu Options). Vous pouvez également l'ouvrir manuellement en sélectionnant Budget dans le menu Fenêtres ou en cliquant sur la fenêtre Budget dans la barre d'outils Ville.




La fenêtre Budget se ferme d'elle-même après deux minutes. La minuterie se remet à zéro chaque fois que vous cliquez sur la fenêtre. Vous pouvez en outre la fermer à votre gré en cliquant sur le bouton Fini.

Le coin supérieur gauche de la fenêtre Budget affiche le nom de votre ville, l'année et le mois en cours ainsi que la minuterie.

Cliquer sur le bouton Aide pour que l'on vous rappelle gentiment que vous pouvez toujours obtenir de l'aide sur tout secteur, tout article et tout bouton de cette fenêtre, en maintenant la touche Majuscule enfoncée puis en cliquant.

## LES NOMBRES

La fenêtre Budget comporte huit rangées de chiffres qui représentent tous les revenus et dépenses de la ville. Un résumé de l'état financier courant de la ville et des prévisions quant à la situation de fin d'année se trouvent sous ces rangées de chiffres.

Chaque article Revenu ou Dépense comporte les éléments suivants :

- La désignation Revenu ou Dépense. Cliquer tout en maintenant la touche Majuscule enfoncée pour afficher des explications utiles sur sa nature et sa fonction.

Le vieux manuel

- Un réglage en pourcentage (dans la plupart des cas) permettant d'établir le taux d'imposition que vous exigez ou la somme des subventions que vous accordez.
- Un chiffre pour l'année courante illustrant le montant à jour des dépenses et des revenus.
- Des prévisions annuelles quant aux dépenses ou aux revenus anticipés en fin d'année, et basées sur les normes budgétaires courantes.
- Des livres de compte détaillés montrant une analyse mensuelle des revenus et des dépenses. Dans certains cas, la boîte de dialogue des livres ne montre que les renseignements ponctuels, bien que certains livres permettent également l'accès à des fonctions, plus détaillées du budget.
- Un conseiller qui rend compte de l'état des finances et/ou suggère des façons de procéder.

***Remarque : Lorsque la fenêtre Budget s'ouvre d'elle-même en début d'année, la colonne Dépenses à ce jour indique le total pour l'année qui vient de se terminer et la colonne Prévisions fin d'année montre les prévisions des coûts pour l'année qui commence.***

Les articles du budget sont décrits en détails ci-dessous.

**IMPOTS FONCIERS**

Les taxes foncières constituent votre principale source de liquidité pour l'entretien et l'expansion de votre ville. Vous pouvez fixer un taux d'imposition global pour l'ensemble des zones en cliquant sur les flèches vers le bas et vers le haut. La taxe minimale est de 0 % et la taxe maximale de 20. Toute taxe définie à ce niveau-ci sera appliquée à toutes les zones. Vous pouvez fixer des taux d'imposition différents pour les zones résidentielles, commerciales et industrielles, dans les Livres des impôts fonciers.

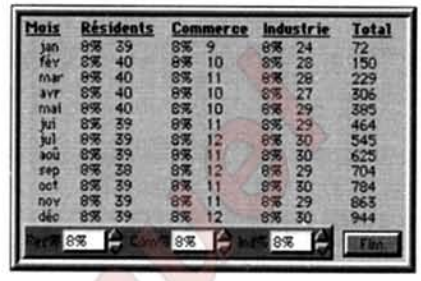
Cliquer sur l'icône Livres pour provoquer l'affichage d'un rapport détaillé des revenus fonciers passés et prévus pour l'année. Pour chaque mois, les renseignements suivants sont fournis :

- Taux d'imposition et montant des taxes pour les zones résidentielles
- Taux d'imposition et montant des taxes pour les zones commerciales

Le Vieux Manuel



- Taux d'imposition et montant des taxes pour les zones industrielles
- Somme courante des taxes qui sont échues à la fin de l'année



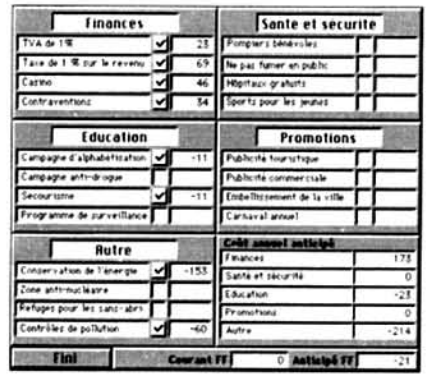

Au bas de la boîte de dialogue, figurent les taux d'imposition pour les trois types de zones. Si vous modifiez ces taux à ce stade-ci, le taux global qui apparaît dans la fenêtre Budget affichera une moyenne des trois.

Cliquer sur Fini pour fermer les Livres de taxes foncières.

**REGLEMENTS MUNICIPAUX**

Cet article constitue un sommaire de tous les coûts et revenus reliés à l'ensemble des règlements municipaux. Ceux-ci vont des campagnes éducatives aux taxes de vente imposées aux programme de surveillance, en passant par le carnaval annuel.

En général, vous devez, en tant que maire approuver ces programmes et contrôler leur mise en place. Cependant, si votre ville se porte très bien, le conseil municipal peut prendre l'initiative de lancer certains programmes qui profiteront à la ville. Ces programmes peuvent être consultés et établis dans la fenêtre Règlements, que vous pouvez ouvrir à partir de la fenêtre Budget en cliquant sur l'icône Livres Règlements municipaux. La fenêtre règlements sera décrite en détail, un peu plus loin.



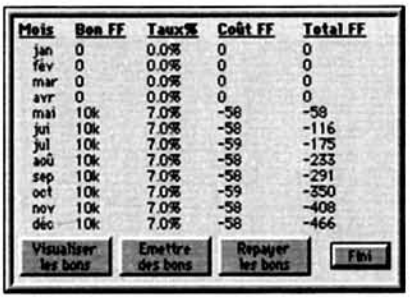

Cliquer sur Fini pour revenir à la fenêtre Budget.

**REMISES SUR LES BONS**

Ceci représente l'intérêt que vous payez suite à l'émission de bons.

Si vous avez besoin de liquidité en plus des revenus que vous tirez des taxes foncières, vous pouvez émettre des bons municipaux, qui représentent plus ou moins un prêt que vous font les citoyens. Tous les bons sont émis au montant de 50 000 FF. L'intérêt que vous payez sur les bons en circulation équivaut à un taux préférentiel plus 1 %, additionné d'un pourcentage basé sur la valeur de la ville et sa cote de crédit courante.

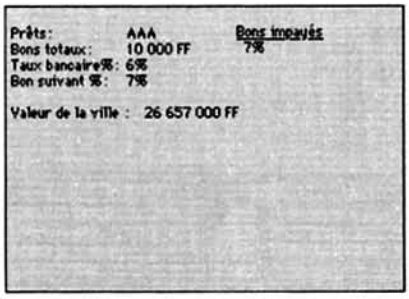
Le Vieux Manoir




Pour ouvrir une boîte de dialogue contenant des renseignements détaillés et des boutons correspondants à des transactions financières additionnelles, cliquer sur l'icône en forme de livre.

Pour chaque mois de l'année, les renseignements suivants sont fournis : (montants courants en bleu, montants anticipés en rouge).

- les bons en circulation
- le taux d'intérêt moyen des bons
- la somme mensuelle des intérêts payés sur les bons
- la somme cumulative de tous les intérêts payés



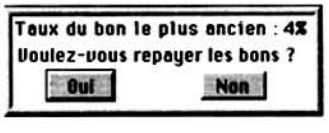

La fonction Visualiser des bons affiche ce qui suit :

- la cote de crédit courante de votre ville
- la quantité de bons en circulation
- le taux d'intérêt courant que la banque verse à votre compte
- le taux d'intérêt que vous devrez payer sur les bons si vous les émettez maintenant
- la valeur courante de votre ville (l'infrastructure)

La cote de crédit peut se situer entre AAA et F. Votre cote se base sur la valeur de la ville. Plus votre cote est élevée plus vous pouvez vous permettre d'émettre des bons et d'en réduire le taux d'intérêt.




La fonction Emettre des bons ouvre une boîte de dialogue qui révèle le taux d'intérêt courant des bons et vous demande si vous souhaitez émettre un bon. Tous les bons sont émis au montant de 50 000 FF. Si vous avez besoin d'un montant supérieur à ce chiffre, il vous faudra émettre deux bons. Si le chiffre est trop élevé pour vos besoins actuels, il vous faut encaisser les 50 000 FF et déposer le surplus sur votre compte en banque. Si votre cote de crédit ou la valeur de votre ville sont à la baisse, il ne vous sera pas permis d'émettre de nouveaux bons.




La fonction Repayer les bons permet d'ouvrir une boîte de dialogue qui révèle le taux d'intérêt du bon impayé le plus ancien et vous demande si vous voulez procéder à son remboursement. Le remboursement des bons se fait toujours du

Le Vieux Manuel



plus ancien au plus récent. Pendant la vie utile du bon, l'intérêt s'accumule mensuellement et est pris sur le trésor public à la fin de chaque année. Vous payez des intérêts annuels jusqu'à ce que vous ayez remboursé le bon. Profitez donc de vos périodes de liquidité pour liquider vos dettes !

Cliquer sur Fini pour fermer le livre.

**COMMISSARIAT**

Ceci représente les coûts et les subventions reliés aux opérations de votre force policière. Vous pouvez fixer le pourcentage des subventions accordées à la force policière en cliquant sur les flèches vers le bas et vers le haut. En général, il est conseillé de maintenir des subventions généreuses, pour prévenir l'augmentation du taux de criminalité. Toute subvention que vous accordez sera répartie également entre les divers commissariats. Les frais d'opération d'un commissariat s'élèvent à 500 FF par an.

Cliquer sur l'icône Livres pour provoquer l'affichage d'un rapport détaillé sur les subventions, passées et prévues, à la force policière pour l'année en cours. Pour chaque mois, les renseignements suivants sont fournis :

- le nombre de commissariats dans la ville
- le niveau de financement accordé
- les frais mensuels réels des subventions accordées aux commissariats
- une somme courante des frais annuels

| Mois | Pompiers | Fonds | Coût | Total |
|---|---|---|---|---|
| jan | 1 | 100% | -8 | -8 |
| fév | 1 | 100% | -8 | -16 |
| mar | 1 | 100% | -9 | -25 |
| avr | 1 | 100% | -8 | -33 |
| mai | 1 | 100% | -8 | -41 |
| jui | 1 | 100% | -9 | -50 |
| jul | 1 | 100% | -8 | -58 |
| aoû | 1 | 100% | -8 | -66 |
| sep | 1 | 100% | -9 | -75 |
| oct | 1 | 100% | -8 | -83 |
| nov | 1 | 100% | -8 | -91 |
| déc | 1 | 100% | -9 | -100 |

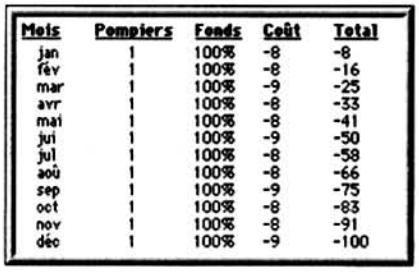
Toutes les fonctions de ce segment ont été épuisées ; cliquer donc n'importe où pour fermer les livres.

**POSTE DE POMPIERS**

Ceci représente les coûts et les subventions reliés aux opérations de votre service des incendies. Vous pouvez fixer le pourcentage des subventions accordées au service des incendies en cliquant sur les flèches vers le bas et vers le haut. En général, il est conseillé de maintenir des subventions généreuses, pour pouvoir prévenir les incendies et parer aux urgences. Toute subvention allouée sera répartie également entre vos divers postes de pompiers. Le financement total d'un poste de pompiers s'élève à 500 FF par an.

Le Vieux Manuel

Cliquer sur l'icône Livres pour provoquer l'affichage d'un rapport détaillé sur les subventions, passées et prévues, accordées au service des incendies pour l'année en cours. Pour chaque mois, les renseignements suivants sont fournis :

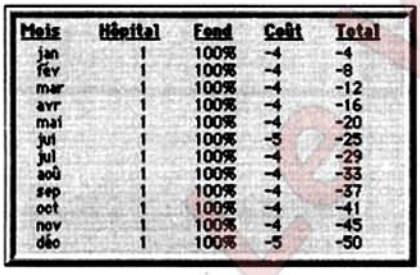


| Mois | Pompiers | Fonds | Coût | Total |
|---|---|---|---|---|
| jan | 1 | 100% | -8 | -8 |
| fév | 1 | 100% | -8 | -16 |
| mar | 1 | 100% | -9 | -25 |
| avr | 1 | 100% | -8 | -33 |
| mai | 1 | 100% | -8 | -41 |
| jui | 1 | 100% | -9 | -50 |
| jul | 1 | 100% | -8 | -58 |
| aoû | 1 | 100% | -8 | -66 |
| sep | 1 | 100% | -9 | -75 |
| oct | 1 | 100% | -8 | -83 |
| nov | 1 | 100% | -8 | -91 |
| déc | 1 | 100% | -9 | -100 |

- le nombre de postes de pompiers dans la ville
- le niveau de financement accordé
- les frais mensuels réels des subventions accordées aux postes de pompiers
- une somme courante des frais annuels

**SANTE ET BIEN-ETRE**

Ceci représente les coûts et les subventions reliés aux service médicaux offerts par votre ville. Vous pouvez fixer le pourcentage des subventions accordées aux hôpitaux en cliquant sur les flèches vers le bas et vers le haut. En général, il est conseillé de maintenir des subventions généreuses, pour assurer de bons services de santé à votre population. Si vous maintenez le pourcentage de subventions à 100 % pendant plusieurs décennies, l'espérance de vie moyenne de vos citoyens augmentera. Toute subvention allouée sera répartie également entre les divers hôpitaux de votre ville. Le financement total d'un hôpital s'élève à 375 FF par an.



| Mois | Hôpital | Fond | Coût | Total |
|---|---|---|---|---|
| jan | 1 | 100% | -4 | -4 |
| fév | 1 | 100% | -4 | -8 |
| mar | 1 | 100% | -4 | -12 |
| avr | 1 | 100% | -4 | -16 |
| mai | 1 | 100% | -4 | -20 |
| jui | 1 | 100% | -5 | -25 |
| jul | 1 | 100% | -4 | -29 |
| aoû | 1 | 100% | -4 | -33 |
| sep | 1 | 100% | -4 | -37 |
| oct | 1 | 100% | -4 | -41 |
| nov | 1 | 100% | -4 | -45 |
| déc | 1 | 100% | -5 | -50 |

Cliquer sur l'icône Livres pour provoquer l'affichage d'un rapport détaillé sur les subventions, passées et prévues, aux services médicaux, pour l'année en cours. Pour chaque mois, les renseignements suivants sont fournis :

- le nombre d'hôpitaux dans la ville
- le niveau de financement accordé
- les frais mensuels réels des subventions accordées aux hôpitaux
- une somme courante des frais annuels

Toutes les fonctions de ce segment ont été épuisées ; cliquer donc n'importe où pour fermer les livres.

Le Vieux Manuel

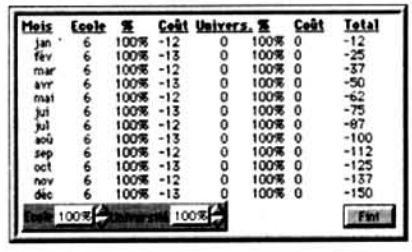


**EDUCATION**

Ceci représente les frais reliés à l'éducation et les subventions accordées à l'instruction dans votre ville, tant pour les écoles primaires que pour les institutions universitaires. Sans la mise sur pied d'écoles au sein de votre ville, l'éducation reposerait uniquement sur la tradition orale et il vous serait impossible de répondre à la demande de l'industrie de haute technologie.

Vous pouvez fixer le pourcentage des subventions à l'éducation en cliquant sur les flèches vers le haut et vers le bas. Toute subvention allouée sera répartie également entre les diverses écoles et universités de votre ville. Vous pouvez fixer des taux particuliers pour les écoles et les universités dans les livres Education. Le financement total d'une école est de 125 FF par an et celui d'une université, 500 FF.

Cliquer sur l'icône Livres pour provoquer l'affichage d'un rapport détaillé sur les subventions à l'éducation, passées et prévues, pour l'année en cours. Pour chaque mois, les renseignements suivants sont fournis :




- le nombre d'écoles dans la ville
- le niveau de financement des écoles
- les frais mensuels des subventions accordées aux écoles
- le nombre d'universités dans la ville
- le niveau de financement des universités
- les frais mensuels des subventions accordées aux universités
- une somme courante des frais annuels

Toutes les fonctions de ce segment ont été épuisées ; cliquer donc n'importe où pour fermer les livres.

Vous pouvez fixer les subventions individuelles des écoles et des universités dans la partie inférieure de la boîte de dialogue. Si vous modifiez les niveaux de subventions ici même, le niveau d'ensemble qui apparaît dans la fenêtre Budget affichera une moyenne des niveaux de subventions des écoles et des universités.

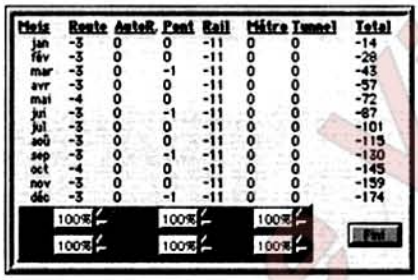
Cliquer sur Fini pour fermer les livres Education.

Le vieux Manuel

**RESPONSABLE CIRCULATION**

Ceci représente les frais reliés au transport et les subventions accordées au système de transport de votre ville. Ces subventions sont destinées au maintien des routes, des rails, des autoroutes, du métro, des ponts et des tunnels. Sans l'allocation judicieuse de subventions à votre commission des transports, le système de transport en place se détériorerait, le transport de vos citoyens vers leurs lieux de travail et le commerce de votre ville péricliteraient.

Vous pouvez fixer le pourcentage des subventions au système de transport en cliquant sur les flèches vers le haut et vers le bas. Toute subvention allouée à ce niveau-ci sera répartie également entre les divers modes de transport en place. Vous pouvez fixer des taux particuliers pour les routes, les rails, les autoroutes, le métro, les ponts et les tunnels dans les Livres Responsable circulation. Le financement annuel total de la Responsable circulation se répartit comme suit : routes : 5 FF par dizaine de parcelles ; rails : 5 FF pour 5 parcelles ; autoroutes : 5 FF par segment (4 parcelles) ; métro : 10 FF pour 5 parcelles ; ponts : 10 FF pour 5 parcelles ; tunnels 10 FF pour 5 parcelles.




Cliquer sur l'icône Livres pour provoquer l'affichage d'un rapport détaillé sur les subventions au Responsable circulation, passées et prévues, pour l'année en cours. Pour chaque mois, les renseignements suivants sont fournis :

- les frais reliés à l'entretien des routes
- les frais reliés à l'entretien des rails
- les frais reliés à l'entretien des autoroutes
- les frais reliés à l'entretien du métro
- les frais reliés à l'entretien des ponts
- les frais reliés à l'entretien des tunnels
- une somme courante des frais de transport annuels

Vous pouvez fixer les subventions individuelles des routes, des rails, des autoroutes, des métros, des ponts et des tunnels. Si vous modifiez les niveaux de subventions à ce stade-ci, le niveau d'ensemble qui apparaît dans la fenêtre Budget affichera une moyenne de tous ces niveaux.

Cliquer sur Fini pour fermer les livres Responsable circulation.

Le Virtuel Manuel



**LES TOTAUX**

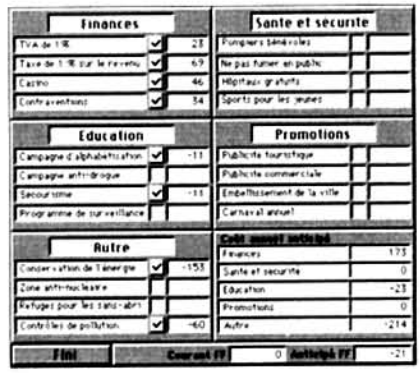
Au bas de la fenêtre Budget figurent les totaux suivants :

- Liquidité annuelle courante
- Liquidité anticipée
- Fonds actuels
- Fonds fin d'année

# Fenêtre Règlements municipaux

La fenêtre Règlements municipaux sert à la mise en place de programmes communautaires et l'inspection des règlements municipaux. Vous pouvez ouvrir la fenêtre soit en sélectionnant Règlement dans le menu Fenêtres, soit en cliquant sur l'icône Livre Règlements municipaux dans la fenêtre Budget.

Il existe cinq classes de programmes et de règlements : finances, santé et sécurité, éducation, promotions et autre. Cliquer sur le nom de chacun des programmes ou règlements pour obtenir une explication concernant leur fonction et des détails sur leurs avantages et désavantages.




Pour activer un programme, cliquer sur la case située à droite de son nom. Les coûts du programme ou les revenus anticipés apparaissent à droite de la coche. Ces montants varient selon la taille et le niveau de développement de votre ville. Les coûts annuels prévus pour tous les programmes s'affichent dans le coin inférieur droit de la fenêtre.

Cliquer sur Fini pour fermer la fenêtre Règlements.

**PROGRAMMES FINANCIERS**

L'imposition d'une taxe de vente de 1 % garnira vos coffres mais risque de nuire au commerce.

La mise en place d'un impôt sur le revenu de 1 % représente une source de revenus pour votre ville mais risque de décourager la croissance résidentielle, voire même de provoquer l'exode de contribuables mécontents.

Le vieux Manuel

La présence de casinos peut vous faire gagner des revenus supplémentaires qui serviraient à de justes causes, mais risque aussi de provoquer une augmentation de l'incidence criminelle.

Les contraventions constituent une source modeste mais constante de revenus mais ont tendance à nuire légèrement à la croissance commerciale.

**PROGRAMMES DE SANTE ET SECURITE**

Un service de pompiers bénévoles peut représenter une façon peu coûteuse de lutter contre les incendies dans de petites communautés, mais ne peut pas pallier à la nécessité de posséder un service de pompiers spécialisé dans les grandes villes ou dans le cas de feux de forêts.

L' interdiction de fumer (dans les endroits publics) peut aider à améliorer la santé de l'ensemble des citoyens et à longue échéance contribuer à augmenter l'espérance de vie moyenne, mais comportera certains frais inévitables, bien que mineurs.

Des établissements hospitaliers contribuent à l'amélioration de la santé des citoyens mais là encore, comme vous vous en doutez, des frais sont à envisager.

Les sports pour les jeunes contribuent à améliorer la santé d'ensemble de la population de jeunes de votre ville.

**PROGRAMMES EDUCATIFS**

Une campagne d'alphabétisation augmente le niveau d'instruction d'ensemble de votre ville, en la préparant à l'essor de nouvelles industries de haute technologie.

Une Campagne anti-drogue peut aider à diminuer l'incidence criminelle.

La mise au point de cours (formation) de secourisme à l'intention de vos Sims augmente le niveau de santé d'ensemble de vos citoyens.

Les programmes de surveillance aident à réduire l'incidence criminelle dans les quartiers résidentiels mais ne s'opèrent pas sans frais.

**PROGRAMMES PROMOTIONELS**

La publicité pour le tourisme peut s'avérer rentable ou non lorsqu'il s'agira d'attirer des visiteurs prêts à dépenser leur

Le Vieux Manuel



argent chez vous. Si vous faites de la publicité destinée aux touristes, il faut mettre en place des points d'intérêt adéquats tels des ports de plaisance, des stades, des parcs, des zoos, des rivières, etc..

Une campagne publicité pour le commerce est susceptible d'amener de nouvelles entreprises dans votre ville, mais il faut pouvoir répondre à la demande des commerces, en termes d'alimentation en eau et en énergie ainsi qu'au niveau des transports, tout en vérifiant que votre ville possède suffisamment d'espace à vocation commerciale et résidentielle pour supporter l'arrivée de nouveaux citoyens. Une baisse éventuelle des taxes pourrait favoriser cet essor.

L'embellissement de la ville fait de votre cité un endroit agréable et augmente la valeur foncière.

Un carnaval annuel peut favoriser l'industrie du tourisme et encourager les commerçants locaux tout en donnant à vos Sims l'occasion de bien s'amuser. L'ampleur, le coût et les bénéfices du carnaval varient selon la taille de la ville.

**AUTRES PROGRAMMES**

Un programme conservation de l'énergie sert à promouvoir la prise de conscience des citoyens envers la conservation de l'énergie, qui pensent, par exemple à isoler leurs maisons et leurs chauffe-eau. Le programme met quelques années avant de s'avérer tout à fait efficace, mais peut permettre à vos centrales d'alimenter 15 % de plus de bâtiments.

Il ne coûte rien de déclarer votre ville zone anti-nucléaire, ce qui pourrait avoir pour effet de rassurer vos concitoyens et même d'attirer des citoyens venant de l'exterieur. Cela contribue légèrement à rendre votre ville agréable mais peut aussi avoir un effet défavorable sur le secteur industriel. Cela n'empêchera pas l'armée de construire des silos à missiles ou de stocker des armes nucléaires à proximité de votre ville si vous lui accordez la permission de construire une base militaire.

Les foyers pour sans abris coûtent cher mais contribuent largement à diminuer le nombre de sans abris et à augmenter le nombre d'habitants, ce qui élargit la main-d'œuvre pour le commerce et l'industrie tout en augmentant de façon indirecte, la valeur foncière.

Le Jeux-Manuel

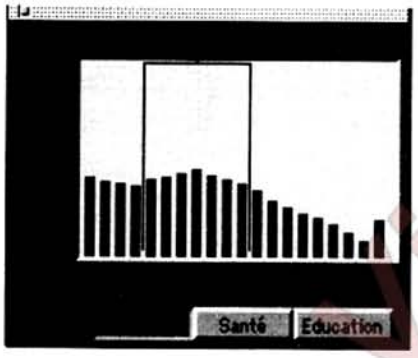
Les contrôles de la pollution diminuent légèrement la quantité de pollution industrielle dans votre ville, mais rendent la ville un peu moins attrayante aux yeux des industriels.

**COUT ANNUEL ANTICIPE**
Ce segment de la fenêtre Règlements fournit un résumé des coûts ou des revenus reliés à chaque classe et indique à la fois, les totaux courants et les totaux anticipés pour l'année entière.

## Fenêtre Population



La fenêtre Population affiche des graphes de statistiques sur la population de votre ville. Vous pouvez l'ouvrir en sélectionnant Population dans le menu Fenêtres. Vous pouvez aussi l'ouvrir de deux autres manières au moyen du bouton Population de la barre d'outils Ville.




Si vous cliquez sur le bouton Population et le main tenez enfonce, le graphe Population (le graphe sans barre de titre ni cadre) s'affiche instantanément puis disparaît lorsque vous relâchez le bouton. Si vous cliquez et tirez sur le bouton, la fenêtre Population entière s'affiche, accompagnée de boutons permettant l'accès à des affichages additionnels.

Vous pouvez déplacer la fenêtre Population à travers l'écran en cliquant et en tirant sur sa barre de titre. Vous pouvez la fermer en cliquant sur la case de fermeture. Les trois boutons au bas de la fenêtre vous permettent de choisir entre trois différents affichages graphiques représentant la population.

L'affichage Population illustre la répartition de votre population par groupes d'âges et donne le pourcentage de main d'œuvre disponible

L'affichage Santé illustre l'espérance de vie (EV) de votre population par groupes d'âges et donne un résumé EV de votre main d'œuvre.

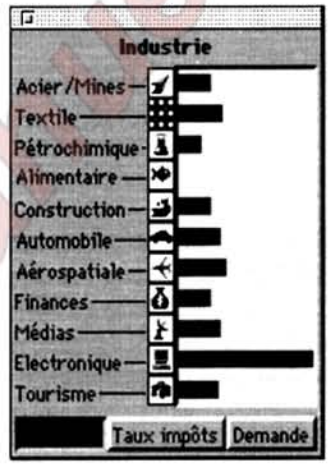
La fonction Education indique le niveau d'instruction moyen de vos citoyens d'âges divers, exprimé en Niveau d'instruction (NI). Un NI élevé attire les secteurs industriels de haute technologie dans votre ville. Le NI est affecté par la présence d'écoles, d'universités, de bibliothèques et de musées.

Le Vieux Manoir



# Fenêtre Industrie






La fenêtre Industrie affiche des graphes statistiques concernant le secteur industriel. Vous pouvez l'ouvrir en sélectionnant Industrie dans le menu Fenêtres. Vous pouvez aussi l'ouvrir de deux autres manières au moyen du bouton Industrie de la barre d'outils Ville.

Si vous cliquez sur le bouton Industrie et le maintenez enfoncé, le graphe Industrie (le graphe sans barre de titre, ni cadre) s'affiche instantanément puis disparaît lorsque vous relâchez le bouton. Si vous cliquez et tirez sur le bouton, la fenêtre Industrie entière s'affiche, accompagnée de boutons permettant l'accès à des affichages additionnels.

Vous pouvez déplacer la fenêtre Industrie à travers l'écran en cliquant et en tirant sur sa barre de titre. Vous pouvez la fermer en cliquant sur la case de fermeture. Les trois boutons au bas de la fenêtre vous permettent de choisir entre trois affichages graphiques représentant le secteur industriel.

L'affichage Rapports illustre la répartition de divers types d'industrie dans votre ville.

L'affichage Taux impôts illustre le taux de taxation imposé à diverses industries. Il correspond à la taxe foncière de l'industrie fixée dans la fenêtre Budget. Vous pouvez modifier le taux pour certaines industries en tirant sur la barre bleue située à droite (augmentation du taux) ou à gauche (diminution du taux). Il peut arriver que vous souhaitiez réduire les impôts d'un secteur industriel donné, pour favoriser sa croissance. Il se peut que vous souhaitiez augmenter les impôts d'un secteur industriel donné pour décourager l'industrie concernée, ou lui imposer des amendes parce qu'elle s'avère être une source de pollution excessive.

L'affichage Demande montre un graphe des produits industriels qui sont en demande au niveau national.

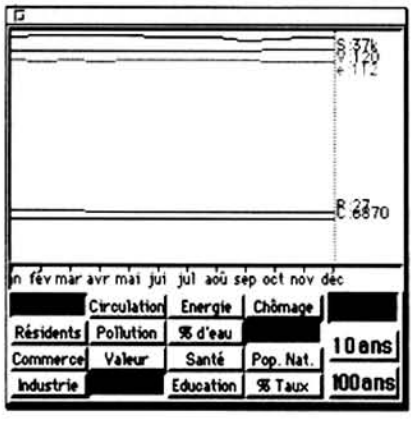
Le Vieux Hameau



La première étape de la planification, la sélection d'options à des fins d'étude, constitue l'étape la plus importante et souvent le processus le plus difficile : il arrive rarement que cela soit bien fait et de façon complète. Le choix des options à étudier dépend de la formation, de l'intelligence, de l'instruction, de l'expérience et des tendances personnelles de la personne ou du comité chargé de sélectionner les options. XVIII

# Fenêtre Graphes

La fenêtre Graphes affiche des graphes de statistiques illustrant divers éléments de votre ville. Vous pouvez l'ouvrir en sélectionnant Graphes dans le menu Fenêtres. Vous pouvez aussi l'ouvrir de deux façons alternatives au moyen du bouton Graphes de la barre d'outils Ville.




Si vous cliquez sur le bouton Graphes et le maintenez enfoncé, le graphe (le graphe sans barre de titre, ni cadre) s'affiche instantanément puis disparaît lorsque vous relâchez le bouton. Si vous cliquez et tirez sur le bouton, la fenêtre Graphes entière s'affiche, accompagnée de boutons permettant l'accès à des affichages additionnels.

Vous pouvez déplacer la fenêtre Graphes à travers l'écran en cliquant et en tirant sur sa barre de titre. Vous pouvez la fermer en cliquant sur la case de fermeture. Les nombreux boutons situés au bas de la fenêtre vous permettent d'activer et de désactiver divers affichages graphiques. Cliquer sur les boutons 1 an, 10 ans ou 100 ans pour régler l'échelle de temps des graphiques.

Chaque graphe présente les caractéristiques suivantes :

- Différence de couleur
- Présence d'une lettre, servant de « marqueur » ou d'un symbole à droite, permettant son identification
- Présence d'un chiffre à sa suite, indiquant sa valeur courante

Taille de la ville, marqué d'un « T », représente la population totale de la ville.

Résidents, marqué d'un « R », indique la population qui ne fait pas partie du marché du travail, y compris les enfants, les personnes âgées et les conjoints ou conjointes qui n'ont pas d'emploi en dehors de leur domicile.

Commerce, marqué d'un « C » montre le nombre d'habitants ayant un emploi dans le secteur commercial.

Industrie, marqué d'un « I », montre le nombre d'habitants ayant un emploi dans le secteur industriel.

Circulation, marqué d'un « L » montre la densité moyenne du réseau routier de votre ville y compris les bus, mais à l'exclusion du métro et des trains. Pour ce graphe, la circulation est basée sur la congestion des routes et non pas le kilométrage total.

Le Vieux Manuel



Pollution, marqué d'un « P » indique l'augmentation ou la diminution progressive du niveau global de la pollution dans la ville.

Valeur, marqué d'un « V » indique les fluctuations de la valeur foncière moyenne à l'intérieur de la ville, grâce à un tracé illustrant le prix moyen d'une propriété.

Criminal marquê d'un « c » Indique les fluctuations de la criminalité à l,intérleur de la ville.

Energie %, marqué d'un « G » indique l'énergie de réserve de vos centrales. Lorsque l'indicateur atteint 0, l'intensité lumineuse diminue.

Eau %, marqué d'un « E » indique les réserves de votre système d'aqueduc. Lorsque l'indicateur atteint 0, vous avez besoin d'aménager plus de puits et de pompes.

Santé, marqué d'un « S » indique les fluctuations de l'état de santé de l'ensemble de vos citoyens.

Education, marqué d'un « A » indique le niveau changeant du niveau d'instruction moyen des citoyens.

Chômage, marqué d'un « M » indique le nombre changeant de chômeurs de votre ville.

Produit national brut (PNB), marqué d'un « B » indique la valeur totale des marchandises et services produits par les habitants de la SimNation. Cette valeur affecte le marché des produits industriels produits dans votre ville.

Pop. nat., marqué d'un « P » indique les fluctuations de la population de la Sim Nation.

Taux d'intérêt, marqué d'un « % » représente le taux d'intérêt préférentiel fixé par la Commission du Trésor Fédéral de la Sim Nation.

Le Jeux Manuel

# Fenêtre Voisins



La fenêtre Voisins affiche les populations de votre ville et des villes avoisinantes, en plus de la population totale de la SimNation. Servez-vous de cette fenêtre pour établir des comparaisons entre votre ville et les villes qui vous font concurrence au niveau des habitants et autres ressources, et pour déterminer exactement quelle proportion de la nation entière, votre ville représente.




Vous pouvez ouvrir la fenêtre Voisins en sélectionnant Voisins dans le menu Fenêtres. Vous pouvez aussi l'ouvrir de deux autres façons au moyen du bouton Voisins de la barre d'outils Ville.

Si vous cliquez sur le bouton Voisins et le maintenez enfoncé, la fenêtre (la fenêtre sans barre de titre, ni cadre) s'affiche instantanément puis disparaît lorsque vous relâchez le bouton. Si vous cliquez et tirez sur le bouton, la fenêtre Voisins entière s'affiche et demeure affichée jusqu'à ce que vous la fassiez disparaître en cliquant sur sa case de fermeture.

Vous pouvez déplacer la fenêtre Voisins à travers l'écran en cliquant et en tirant sur sa barre de titre.

La planification urbaine en France s'est le plus souvent servi de variantes scientifiques d'ordre économique et technique pour parvenir à des décisions concernant ses municipalités. Il est intéressant de se demander comment les nouvelles communautés peuvent se développer si nos décisions sont axées sur les réponses à des questions telles que : « Qu'essayez-vous au juste d'atteindre dans une communauté humaine ? » et « Que suggèrent le décor naturel et la topographie pour que l'on fasse le meilleur usage possible de cet environnement ? »



XIX

Le Vieux Manuel



# Les dessous de la simulation

## Jeux faciles, de difficulté moyenne et difficile

Chaque fois que vous commencez une nouvelle ville, vous avez le choix entre trois niveaux de difficulté : facile, moyen et difficile. Ces niveaux présentent les différences suivantes :

**La quantité d'argent avec laquelle vous commencez à jouer.** Au niveau facile, vous commencez avec 100 000 FF et au niveau moyen 50 000 FF. Au niveau difficile, vous commencez avec 50 000 FF de dette à cause d'une émission de bon à rembourser lorsque vous le pourrez et des intérêts à payer annuellement.

**Le modèle financier national.** Votre ville est située quelque part au sein de la SimNation. Sa croissance dépend de ce qui l'entoure : des voisins riches dont les finances sont saines constituent de bons clients pour l'écoulement de votre production industrielle ; ils dépensent de l'argent dans vos commerces lorsqu'ils viennent visiter votre ville. Dans les jeux de niveau facile, la SimNation est en plein essor. Dans les jeux de difficulté moyenne, l'économie du pays est stable. Dans les jeux difficiles, la SimNation est en récession.

**La demande externe envers les produits industriels.** Plus le niveau du jeu est facile, plus la demande est forte pour les produits industriels de votre ville.

**La propension aux désastres.** Plus le jeu est difficile, plus il est probable que votre ville soit à la merci de désastres. Vous pouvez choisir Aucun désastre dans le menu Désastres pour prévenir les désastres programmés au niveau difficile.

# Les effets du temps

Lorsque vous commencez une nouvelle ville, vous pouvez choisir parmi les années 1900, 1950, 2000 et 2050, pour la date de fondation de votre ville. Au fil du temps, les choses changent, y compris :

**La technologie disponible.** Les niveaux de technologe de SimCity 2000 se modèlent sur la réalité, à quelques années près, (à l'exception des choses qui n'existent pas encore et dont nous avons dû prédire la découverte ; ne venez donc pas vous plaindre à nous en l'an 2050, si l'énergie de fusion n'a pas encore été inventée.) Les inventions vous donnant accès à de nouvelles technologies font la manchette des journaux.

Le Vieux Hameau

**Le modèle financier national.** Etant donné que la population à l'échelle nationale et mondiale est plus élevée de nos jours qu'elle ne l'était en 1900, la base des citoyens et des consommateurs éventuels a elle aussi augmenté. La demande augmente avec le temps. Il est plus facile de construire une grande ville plus importante en l'an 2000 qu'en 1900.

**La consommation d'énergie per capita et par zone.** En 1900, le citoyen moyen ne dispose pas de multiples façons de consommer l'énergie. Puis, autour des années 1930, avec le développement de voitures à moteurs plus puissants et de nombreux appareils électriques et de jouets électroniques, la consommation d'énergie augmente de façon significative pour atteindre son sommet vers les années 1970. De 1970 à l'an 2000, suite aux procédures visant à économiser l'énergie et grâce à l'invention de gadgets efficaces, la consommation per capita redescend dramatiquement puis se stabilise. L'effet Energie dans SimCity 2000 est subtil mais il peut être affecté par le recours au règlement municipal qui le concerne, dans la fenêtre Règlements.

## Scénarios

Les scénarios de SimCity 2000 sont des villes particulières comportant des problèmes, à la fois pour donner du piquant au jeu et pour vous aider à créer vos propres villes en vous servant des erreurs et des problèmes auxquels d'autres villes ont fait face.

Les villes des scénarios figurent dans des fichiers séparés et peuvent être chargées dans le jeu. D'autres scénarios peuvent faire l'objet d'un ajout ultérieur.

Chaque scénario comprend :

- une ville déjà construite
- un problème à résoudre ou un désastre à surmonter
- un objectif à atteindre
- un délai imparti pour l'atteinte de l'objectif

Si vous atteignez l'objectif dans le délai imparti, vous gagnez le scénario, vous vous voyez remettre les clés de la ville et vous pouvez continuer à gouverner. Dans le cas contraire, on vous expulse de la ville.

Le Manuel



Un objectif type ressemble à ce qui suit :

- l'atteinte d'un niveau de population
- l'atteinte d'un objectif financier
- le réaménagement de l'industrie
- la réduction de la criminalité, de la pollution ou de la circulation

## Zones

L'une de vos fonctions principales d'urbaniste consiste à procéder au découpage de votre ville : décider quels types d'immeubles iront où. Un bon découpage permet de mettre toutes les fonctions municipales à la disposition de tous les citoyens et donne le ton au mode de vie de la ville. Toutes les zones dans SimCity 2000 peuvent être décrétées soit de faible densité (population peu importante) ou de forte densité (population élevée).

A mesure que vous attribuez des zones dans la ville, les zones vides s'affichent en couleur pour que vous puissiez facilement les repérer. Il est possible d'activer et de désactiver l'affichage des zones vides en vue souterraine, en ayant recours au bouton Montrer zones de la barre d'outils.

Il existe trois types de zones dans SimCity 2000 : les zones résidentielles, les zones commerciales et les zones industrielles.

- Les zones résidentielles, apparaissant en vert représentent les endroits où les Sims vivent. Elles comprennent de tout : des demeures somptueuses aux taudis.
- Les zones commerciales, apparaissant en bleu et comprennent magasins, boutiques et bureaux.
- Les zones industrielles, apparaissant en jaune et sont faites des usines et des centres de production de la ville.

Les zones peuvent avoir à peu près n'importe quelle forme ou taille pouvant être faite à partir de formes rectangulaires ou carrées. Si vous procédez au découpage en zones d'une partie de la ville qui a déjà été découpée, vous engagerez des frais de redécoupage quand vous changez le type de zone ou de densité. Il ne vous coûtera rien de découper une zone peu peuplée qui était déjà découpée de cette façon, mais vous devrez payer les coûts de découpage si vous passez d'une zone résidentielle peu peuplée à une zone très peuplée (ou d'une zone commerciale à faible occupation, à une zone commerciale dense, ou encore, d'une zone industrielle clairsemée à une zone industrielle dense.)

Pour annuler le découpage d'une partie de la ville sans réattribuer les zones, utiliser la fonction Dézoner de l'outil Bulldozer dans la barre d'outils Ville.

Le vieux Manuel

Les Sims ne construisent que dans les secteurs ayant fait l'objet d'un découpage. En tant que maire, vous pouvez ériger des éléments de l'infrastructure de la ville (routes, rails, lignes électriques, centrales, etc.), mettre en place les services municipaux (commissariats, postes de pompiers, etc.) et autres lieux publics (parcs, zoos, musées, bibliothèques, écoles, etc.), dans des secteurs prédécoupés ou non.

Les zones croissent et déclinent au fil du mouvement des Sims dans les bâtiments, les zones données et la ville elle-même. Selon l'époque, l'économie et vos talents d'urbaniste, des zones florissantes et grouillantes d'activité peuvent devenir désaffectées alors que des zones désertes peuvent profiter d'un boum de l'immobilier et donner naissance à un nouveau centre au cœur de la ville.

## Zones spécialisées

Les ports maritimes et les aéroports sont en fait des zones à mission particulière. Ils sont placés et dimensionnés comme les zones de base (résidentielles, commerciales ou industrielles) et n'ont pas besoin de se situer dans des zones déjà créées. Les bases militaires constituent elles aussi des zones spécialisées, mais elles sont automatiquement placées par la simulation.

## Non-zones

Les routes, les rails, les stations, les gares et les bâtiments municipaux tels que les centrales et les commissariats n'ont pas besoin de se situer à l'intérieur de zones. En fait, lorsque vous les placez dans une zone, ils annulent le découpage du secteur. Si vous placez par exemple une route en travers d'une zone et que vous la retirez ensuite à l'aide du bulldozer, le sol ainsi dégagé ne correspond plus à une zone. Vous pouvez économiser énormément d'argent lors du découpage en aménageant des espaces entre les zones où pourront être tracés routes et rails et en construisant vos centrales, stations, commissariats et gares en dehors des secteurs prédécoupés.

## Commerce

Le commerce de votre ville est principalement axé sur les échanges à l'intérieur même de votre ville. Il est en général au ralenti dans les petites villes étant donné que la demande interne est limitée. Le commerce demeure plutôt insignifiant jusqu'à ce que la ville atteigne une population de 100 000 habitants, moment qui correspond souvent à l'équivalence du secteur commercial avec le secteur industriel. A mesure que votre ville continue à grandir au-delà de ce point, elle est susceptible de devenir un centre commercial important. Elle devient alors de plus en plus autonome, et dépend de moins en moins du marché extérieur, mais, pour maintenir un bon équilibre, vous aurez toujours besoin d'une certaine contribution de la part du secteur industriel.

Le Micro Manuel



Les zones commerciales se développent mieux et plus rapidement lorsqu'elles se situent près du centre ville. Les aéroports donnent de l'élan au commerce de la ville une fois que votre population a atteint au moins 20 000 habitants.

## Industrie

L'industrie prend en charge la fabrication de marchandise et la mise au point de services consommables. Vous pouvez jouir du marché interne (à l'intérieur de la ville) et du marché externe (à l'extérieur de la ville).

L'industrie est la force vitale d'une petite ville et s'avère beaucoup plus importante que le commerce tant que la population n'a pas grossi. Lorsqu'une ville est petite, la clientèle n'est pas suffisante pour assurer sa survie. Vous devez fabriquer des articles destinés au marché externe et attirer fonds et habitants. De fait, l'industrie peut être perçue comme étant la raison de construire une nouvelle ville.

L'industrie constitue une ressource importante au niveau de l'embauche dans votre ville. Elle est aussi, cependant, la principale cause de la pollution. Les secteurs industriels ont souvent tendance à entraîner la dévaluation immobilière et l'augmentation de la criminalité.

La fenêtre Industrie constitue un outil important si vous souhaitez contrôler les tendances de l'industrie dans votre ville. Elle vous donne une compte-rendu de la répartition actuelle des industries dans votre ville et de la demande externe envers les produits de vos usines. Elle vous permet en outre de fixer des taux d'imposition individuels pour divers secteurs industriels que vous souhaitez encourager ou décourager. Il se peut que vous souhaitiez décourager l'essor d'une industrie responsable d'un taux élevé de pollution ou encourager une petite industrie que vous croyez être sur le point de prendre son essor.

Lorsque vous créez une zone industrielle, les Sims ont tendance à mettre sur pied des industries répondant à une forte demande. La demande en diverses industries dépend de l'époque. En 1960, par exemple, l'industrie de l'électronique est de loin moins importante ou en demande qu'en 1990.

Un maire visionnaire des années 1930 peut croire qu'il y aura

Le Vieux Manuel

de l'avenir dans le secteur de l'électronique qui commence à peine et est encore de peu d'importance. Comme pour le moment il y a peu de demande pour ce secteur, les Sims ne verront pas l'intérêt d'y investir leurs capitaux, à moins que leur maire ne les motive en leur octroyant un crédit d'impôt. Le maire réduit donc le taux d'imposition pour ce secteur qui se met à croître. Trente ans plus tard, ce dernier commence à prendre son essor puis à connaître un boum. Le maire en profite pour augmenter les impôts et fait faire fortune à sa ville, tout en assurant de nombreux emplois dans une industrie haute technologie toujours croissante.

Un autre maire visionnaire dont la ville dépend presque entièrement d'une industrie unique, l'automobile, par exemple, souhaite peut-être apporter un peu de diversification avant que le marché ne s'écroule et que la ville ne soit désertée.

Un autre maire aux capacités visionnaires aussi aiguillonnées peut se rendre compte que l'industrie de la haute technologie ne saura fleurir que si un bon système d'éducation est mis en place. Il fournit donc les écoles, universités et autres institutions nécessaires.

Plusieurs aspects de la conception urbaine affectent l'industrie. La présence d'hôpitaux peut contribuer à l'essor de l'industrie pétrochimique (produits pharmaceutiques). La présence ou l'absence de ports maritimes peut aider ou nuire au secteur industriel lourd (acier, mines et automobile). La présence ou l'absence d'un bon système d'autoroute ou ferroviaire peut aussi avoir un effet sur le développement de l'industrie lourde. Les règlements municipaux peuvent eux aussi nuire à l'industrie ou jouer en sa faveur.

## Energie

Oui, les villes ont existé avant l'électricité, mais pas dans SimCity 2000. Les Sims sont une espèce électronique et en ont besoin pour survivre.

Toutes les zones ont besoin d'être alimentées pour se développer, à l'exception des bases militaires. Les lignes électriques transfèrent le courant entre les centrales et les zones ainsi qu'entre les zones non adjacentes. Le courant ne traverse pas les zones adjacentes, ou les routes ou rails divisant des zones sans lignes électriques.

Les parcelles munies de lignes électriques consument de l'énergie. Si vous placez trop de lignes, vous provoquerez un gaspillage d'énergie déplorable.

Le Virgin Mégastore



Les types de sources d'énergie disponibles dépendent de l'époque. Il est impossible de bâtir une centrale nucléaire en 1900. Les journaux annoncent l'apparition sur le marché des nouvelles technologies. Les types de centrales, quelles qu'elles soient, ne sont disponibles que lorsque leur utilisation est devenue rentable : pas d'à peu près et de tâtonnements dans ce jeu ! Certaines des sources d'énergie de SimCity 2000 n'existent pas encore en réalité. Nous nous sommes permis quelques prédictions sommaires quant à l'époque où elles seront en existence et les avons programmées dans le jeu. Si nous nous sommes trompés, excusez-nous ! Nous sommes spécialisés dans la simulation et non dans la réalité. Vous pouvez doter une même ville de centrales de types divers.

Toutes les centrales ont une durée utile de 50 ans, après quoi elles se détériorent. Lorsque cela se produit, elles ne causent ni conflagrations, ni fuites radioactives ; elles cessent tout simplement de fonctionner et vous devez les reconstruire et prendre en charge à nouveau les frais associés à leur reconstruction. Les journaux vous préviendront lorsque les centrales commenceront à prendre de l'âge ; vous pouvez toujours consulter l'outil Recherche pour déterminer leur âge exact.

Si vous avez activé la fonction Aucun désastre du menu Désastres, les centrales ne se détérioreront pas. Elles se reconstruiront automatiquement et vous paierez la facture. Si vous ne disposez pas de la liquidité nécessaire à leur reconstruction, elles se détérioreront et vous n'aurez alors ni énergie, ni pot... Pensez donc à vous réserver des fonds pour leur reconstruction éventuelle ou soyez prêt à émettre un bon.

Le courant se mesure en méga-watts (Mw). Les régions développées nécessitent en général une moyenne de 1 Mw pour chaque groupe de trois parcelles occupées. La consommation d'énergie exacte varie selon le temps, la densité de la population et l'incidence éventuelle d'un règlement municipal. Il y a danger de réduction de l'intensité lumineuse lorsque trop de bâtiments sont branchés sur une même source.

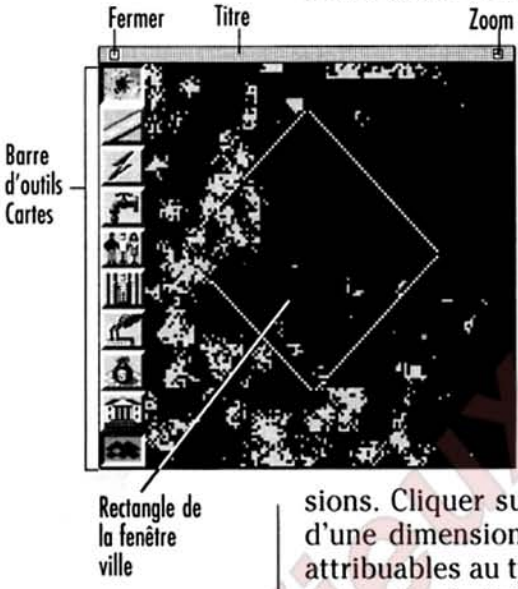
Le vieux Manuel

# Fenêtre Cartes



## EN GENERAL

La fenêtre Cartes vous fournit à la fois un affichage d'ensemble de la ville et des renseignements de grande importance présentés sous forme d'affichages divers. Pour l'ouvrir, sélectionner Carte dans le menu Fenêtres. On peut aussi l'ouvrir de deux autres manières, à l'aide du bouton Carte de la barre d'outils Ville.




Si vous cliquez sur le bouton Carte et que vous le maintenez enfoncé, la carte (seulement la carte et non pas la barre de titre ou le cadre) s'affiche pour disparaître aussitôt que vous relâchez le bouton de la souris. Si vous cliquez sur le bouton et tirez, la fenêtre Cartes entière s'affiche.

Vous pouvez cliquer et tirer sur sa barre de titre pour déplacer la fenêtre Cartes n'importe où sur l'écran. Pour la fermer, cliquer sur la case de fermeture.

La fenêtre Cartes possède deux dimensions. Cliquer sur la boîte de dimensionnement pour passer d'une dimension à l'autre. Certaines variantes peuvent être attribuables au type d'ordinateur utilisé ; consulter l'addenda des particularités de fonctionnement sur certaines machines.

Tous les affichages de cartes montrent le terrain. Les arbres et les forêts s'affichent en vert, l'eau en bleu et le sol en divers tons de marron : plus l'élévation est haute plus le ton est clair.

Un rectangle blanc se trouve quelque part sur la carte. Il illustre la partie de la carte actuellement affichée dans la fenêtre Ville. Lorsque vous cliquez sur la carte, le rectangle se déplace et la fenêtre Ville se redessine afin d'afficher le nouveau contenu du rectangle.

## LA BARRE D'OUTILS CARTES

La barre d'outils Cartes possède plusieurs boutons qui vous permettent de visualiser divers affichages cartographiques. La carte instantanée, qui ne possède pas une barre d'outils, montre toujours le dernier affichage sélectionné. Certains des boutons de la barre d'outils comportent des sous-menus offrant encore davantage d'affichages. Sur les cartes illustrant l'information en échelle de gris, plus le gris est foncé plus sera élevé, lourd ou dense l'article faisant l'objet de la carte.

Le Vieux Manuel

Le tableau suivant établit la comparaison entre diverses centrales sur une échelle de plus ou moins dix ans.

| Type | Année d'implantation | Mw | Coût | Coût par Mw |
|---|---|---|---|---|
| Charbon | 1900 | 200 | 20 000 FF | 100 FF |
| Hydroélectricité | 1900 | 20 | 2 000 FF | 100 FF |
| Mazout | 1900 | 220 | 33 000 FF | 150 FF |
| Gaz | 1950 | 50 | 10 000 FF | 200 FF |
| Energie nucléaire | 1955 | 500 | 75 000 FF | 150 FF |
| Energie éolienne | 1980 | 4 | 500 FF | 125 FF |
| Energie solaire | 1990 | 50 | 6 500 FF | 130 FF |
| Energie micro-ondes | 2020 | 1600 | 140 000 FF | 87,50 FF |
| Fusion | 2050 | 2500 | 200 000 FF | 80 FF |

Le charbon est toujours disponible même en 1900 et est relativement efficace, mais il est le plus grand pollueur qui soit.

L'énergie hydroélectrique est toujours disponible, même en 1900 et est relativement efficace sans polluer. Les barrages hydroélectriques ne peuvent être installés qu'au-dessus de cascades.

Le mazout est toujours disponible, même en 1900 et pollue deux fois moins que le charbon.

Le gaz pollue encore moins que le mazout mais manque d'efficacité.

Le nucléaire coûte cher et ne s'avère pas très efficace mais il a une très grande capacité. Il représente en outre un risque d'accident désastreux. Aucune centrale nucléaire ne peut être mise en place si vous avez décrété votre ville zone anti-nucléaire.

L'énergie éolienne est relativement efficace et très propre, mais a peu de capacité. Vous aurez besoin, par conséquent de nombreuses génératrices pour produire le wattage nécessaire. L'énergie éolienne est aussi sujette aux caprices des conditions météorologiques. Le vent est d'autant plus fort que l'élévation est haute.

Le Vieux Manuel



L'énergie solaire ne pollue pas et s'avère relativement efficace mais a peu de capacité et n'est pas fiable : très peu d'énergie est générée lorsqu'il fait nuageux ou ou qu'il y a du brouillard. Une combinaison centrale d'énergie solaire et centrale d'énergie éolienne peut produire un débit constant étant donné qu'une des formes prend la relève dès que l'autre est au repos.

L'énergie micro-ondes est en fait de l'énergie solaire ramassée par un satellite en orbite et envoyée en faisceaux à une soucoupe micro-ondes. Cette forme s'avère très efficace et produit une quantité énorme d'énergie mais son implantation coûte très cher. De temps à autre, le faisceau d'énergie émis par le satellite manque la cible du disque collecteur. Oups !

La fusion constitue une source d'énergie très propre et fiable. Elle constitue la forme d'énergie la plus efficace et produit suffisamment d'énergie pour alimenter la moitié de la superficie totale de votre ville. Elle est totalement sans danger et ne pose aucune menace de fuite radio-active ou d'accident désastreux. Cependant, elle coûte une fortune.

## Transport

Les gens doivent se déplacer. Les Sims doivent se déplacer. Les produits, les véhicules de livraison, les matériaux de construction et toutes sortes de trucs doivent transiter dans la ville. Le transport constitue le système de circulation de la ville. Les Sims n'entreprendront pas le développement d'une zone ou quelque construction que ce soit tant qu'un système de transport quelconque n'aura pas été mis en place.

Non seulement la construction de votre système de transport vous coûtera de l'argent mais vous devrez aussi engager des frais annuels d'entretien, qui sont révélés dans la fenêtre Budget. A l'examen des livres de la Commission des transports, vous pouvez allouer séparément des subventions pour les routes, les autoroutes, les rails, le métro, les ponts et les tunnels.

Le système de transport de base est fait de routes. Les Sims ne construiront pas de bâtiments à plus de trois parcelles d'une route (ou d'un autre mode de transport). Par conséquent, si vous recherchez la densité, le secteur qui se développera le plus complètement sera un carré de 6 parcelles de côté, entouré de routes. Si le côté esthétique compte davantage pour vous, vous aménagerez plutôt des carrés ou rectangles plus grands et des parcs et forêts dans les parties non développées.

Le Vieux Manuel

Les tunnels permettent aux routes de traverser les montagnes plutôt que de devoir les contourner. Ils peuvent s'avérer fort pratiques, mais ils peuvent également être très coûteux. Leur construction coûte plus cher que celle des routes et ils requièrent davantage d'entretien chaque année. Les tunnels ne peuvent pas se croiser, même s'ils sont aménagés à des hauteurs différentes.

Lorsque les routes reçoivent un maximum de 44 voitures à la minute, on dit qu'il n'y a pas de circulation. Entre 44 et 48 voitures à la minute, on parle de circulation légère. Au delà de ces chiffres, on parle de circulation dense. Surveillez la presse pour y lire des articles concernant la circulation et consultez la carte Circulation dans la fenêtre Cartes pour découvrir les points de congestion. En plus d'engendrer des problèmes de circulation, les routes ou les voitures qui y circulent constituent une source majeure de pollution dans votre ville.

Lorsque vos routes sont surchargées, vous avez un choix d'options, selon l'année en cours. En 1900, vos seules options reposent sur les routes, les tunnels, les rails et les gares ferroviaires. D'autres options deviennent disponibles à mesure que de nouvelles technologies sont mises au point. Surveillez la presse pour y découvrir les dernières inventions qui vous donneront accès à de nouveaux modes de transport.

Voici les années à quelque dix années près, au cours desquelles divers modes de transport deviennent disponibles.

1910 Métro et stations de métro
1920 Bus et gares de bus
1930 Autoroutes et bretelles

Les bus permettent le transport de plus de gens sur les routes sans que de nouveaux problèmes de circulation ne soient engendrés. Pour mettre sur pied une ligne de bus, vous devez d'abord construire une gare. Les bus quittent la gare, déposent et laissent monter des passagers à bord tout le long du trajet. Les bus ne sont pas visibles à l'écran (pas d'animation spécifique), mais l'absence de circulation à proximité des gares de bus signifie qu'ils circulent. Les gares de bus doivent se situer à côté de routes. Si elles sont adjacentes à des bretelles d'autoroutes ou à des autoroutes mais non pas à une route, elles ne seront pas efficaces. Les bus constituent une façon plus efficace que les voitures de faire usage de carburant, de sorte qu'ils engendrent beaucoup moins de pollution par passager. Les niveaux de pollution sont légèrement plus bas, mais de manière tout de même observable, dans l'entourage des gares de bus efficaces.

Le Manuel



Les autoroutes sont en fait deux routes, une dans chaque direction, capables de recevoir deux fois plus de voitures qu'une route. De plus, étant donné qu'ils peuvent circuler à une vitesse beaucoup plus rapide que sur les routes, les Sims se permettent de travailler plus loin de leurs domiciles (jusque trois fois plus loin) s'ils peuvent utiliser des autoroutes plutôt que des routes. Vous devez prévoir des bretelles partout où vous souhaitez laisser les Sims accéder à une autoroute ou en sortir. Un système d'autoroutes représente une extension du système routier et non pas son remplacement.

Les rails sont les voies sur lesquelles les trains s'engagent. Les Sims peuvent seulement monter à bord des trains dans les gares ferroviaires. Les gares doivent être adjacentes aux rails et doivent être au moins deux pour que le système de rail soit efficace. Les rails peuvent transporter beaucoup plus de gens que les routes, sans compter qu'ils constituent un stimulant de l'industrie lourde, en permettant l'expédition de marchandises et de matières premières partout dans la ville. Etant donné que les trains vont plus vite que les voitures circulant dans les rues, les Sims acceptent de travailler plus loin de leurs domiciles s'ils peuvent utiliser le train plutôt que leurs voitures. Les trains ne produisent pratiquement pas de pollution.

Le métro est un système de rail souterrain mais est plutôt destiné au transport des passagers qu'à celui des marchandises et des matières premières. Les métros peuvent être reliés directement aux lignes ferroviaires pour assurer un débit continu de wagons. Les passagers ne peuvent prendre le métro qu'aux stations de métro. L'avantage du métro sur les autres modes de transport relève du fait qu'il est principalement souterrain et par conséquent ne sacrifie pas de terrains de grande valeur. De plus, si vous souhaitez ajouter des rails à une ville déjà développée, vous devrez démolir plusieurs bâtiments pour faire de la place pour les rails eux-mêmes et pour les grandes gares. Les métros ne requièrent que de petites voies d'accès de surface (une parcelle) de sorte qu'ils peuvent être ajoutés à une ville existante, sans travaux de démolition importants. Le métro cependant a le désavantage de coûter très cher à construire et à entretenir. Le métro ne produit pratiquement pas de pollution.

Lorsqu'il simule la circulation, SimCity 2000 ne simule pas vraiment les déplacements de tous les Sims de votre ville, de la maison au travail, à l'école, au café et partout ailleurs. Pour

Le Vieux Manuel

des milliers ou des millions de citoyens, la simulation serait monstre. Le modèle de circulation est basé sur un processus appelé « modulation de trajet » et se fait de bâtiment à bâtiment. Celui-ci se base aussi sur le principe que la plupart des trajets se feront d'une zone à une autre.

Pour chacun des bâtiments se trouvant dans chacune des zones, le simulateur génère des trajets d'une zone donnée aux zones des deux autres types. Si le bâtiment de départ est une maison dans une zone résidentielle, le simulateur recherchera un trajet aller-retour vers une zone commerciale et vers une zone industrielle. Il essaiera d'éviter les points de congestion et s'il bute sur un moyen de transport en commun, il a autant de chance de l'adopter que de passer outre.

Un délai est imparti pour chaque trajet et lorsque celui-ci est écoulé avant que la zone n'ait été atteinte, le trajet est un échec. Le délai est toujours le même mais la distance à parcourir dépend du mode de transport. Etant donné que les autoroutes, les rails et les métros permettent de circuler plus vite que les voitures sur les routes ordinaires, la simulation peut aller au moins trois fois plus loin en direction de la destination recherchée.

Si un trajet qui à échoué implique un moyen de transport en commun, la prochaine fois que le même bâtiment constituera la destination du trajet, le simulateur n'essaiera même pas d'avoir recours au même moyen de transport.

En conclusion, la réduction de la circulation par le biais du recours au transport en commun dépend des deux éléments suivants :

1. Les caprices des Sims : une chance sur deux
2. La conception de la ville : si le bus ou le train n'amène pas les Sims là où ils ont besoin de se rendre, ils iront en voiture.

Un mauvais système de transport en commun est pire que l'absence d'un tel système, étant donné qu'on ne l'utilisera pas. Pour promouvoir l'usage du transport en commun de façon optimale, on doit envisager ce qui suit :

1. Aménager les gares ferroviaires et les gares de bus ou les stations de métro à proximité des intersections trés fréquentées.
2. S'assurer que les lignes de transport en commun relient divers types de zones. Une ligne de bus qui ne dessert qu'une zone résidentielle ne fera pas de bonnes affaires.

Le Vieux Manuel



## Ports et aéroports

Les aéroports et les ports maritimes sont des zones spécialisées. Le fait de les placer dans des parties de la ville qui sont déjà découpées en zones constitue un gaspillage de fonds. L'effet principal d'un aéroport est de stimuler le commerce et celui d'un port de stimuler l'industrie. Ni l'un ni l'autre de ces types de constructions n'est nécessaire (ni abordable) dans une très petite ville.

Une fois que votre ville a commencé à croître, ses habitants, ses Sims, vont éventuellement vous faire savoir qu'ils veulent des ports et des aéroports. Plus la ville est grosse, plus importants seront les ports et aéroports dont elle aura besoin. Etant donné que vous pouvez construire des ports et aéroports de l'ampleur de votre choix, et qu'ils coûtent très cher, ne voyez pas trop grand au départ, mais pensez à préserver du terrain pour les expansions futures. Lorsque la taille de la ville sera trop importante pour les petits ports et aéroports, les Sims vous préviendront qu'il est temps de penser à l'expansion des limites de la ville. Cependant, si vous remarquez que le taux de croissance de vos zones commerciales ou industrielles ralentit, vous voudrez peut-être aménager de nouveaux ports et aéroports avant que vos Sims ne les réclament.

Ports et aéroports produisent de la pollution mais les aéroports polluent davantage.

## Arbres

Les arbres et les forêts embellissent votre ville et ses alentours et augmentent la valeur foncière. Ils peuvent prendre feu ou favoriser la propagation du feu.

## Eau

Les lacs, les rivières et les océans sont des sources d'eau potable pour votre ville. Ils fournissent aussi des aires de loisirs et attirent les touristes, tout en augmentant la valeur foncière.

Vous pouvez ajouter autant d'eau que vous le souhaitez à votre ville, en mode Modification de terrain, mais une fois la ville commencée, vous devrez payer pour modifier le terrain. Pensez-y donc d'avance !

Pour être efficaces, les ports doivent se trouver sur des rivières ou au bord des océans. Les ports de plaisance n'ont pas leur place dans le désert.

Le Vieux Manuel

## Le système d'aqueduc

Il est possible de bâtir une ville sans système d'aqueduc, mais la population ne pourra jamais croître. Un système d'aqueduc de base consiste en un ensemble de pompes et de conduites. Lorsque les Sims construisent des bâtiments, ils installent un réseau de plomberie souterrain. Tout ce que vous devez faire se résume à aménager des conduites d'eau principales pour relier les bâtiments au système et assurer ainsi l'alimentation en eau.

Les segments du système d'aqueduc qui sont bien alimentés en eau s'animent en bleu clair et en bleu foncé. Les parties non colorées ne sont pas reliées ou alors, leur absence d'alimentation est imputable à une alimentation en eau insuffisante pour votre population.

Les pompes à eau, lorsqu'elles se situent loin de l'eau douce font office de puits. La quantité d'eau qu'elles fournissent dépend de la surface de la nappe souterraine sur laquelle repose votre ville et de la saison. Les pompes à eau placées juste à côté d'une source d'eau douce (lac ou ruisseau), produisent environ trois fois plus d'eau qu'un puits en terre aride. Une pompe placée à côté d'une source d'eau salée (sur la côte) se comporte comme un puits éloigné de sa source d'eau. Pour obtenir de l'eau potable sur la côte, vous devez mettre sur pied une usine de dessalement, entreprise, qui en soit, coûte très cher, mais s'avère parfois nécessaire. Les usines de dessalement produisent deux fois plus d'eau qu'une pompe située près d'une rivière.

Etant donné que la quantité d'eau varie selon la saison, il se peut que votre ville souffre de pénuries d'eau pendant la saison sèche. Des châteaux d'eau emmagasinent de l'eau pendant les précipitations pour parer aux périodes plus sèches. Il vous est en outre possible de mettre sur pied une usine de traitement des eaux usées pour assurer le recyclage de votre eau et parer ainsi aux problèmes de sécheresse.

## Installations de loisirs et grands espaces

Les grands espaces, qu'il s'agisse d'espaces de plein air ou de jardins à la française ont beaucoup d'importance dans une ville, tant sur le plan esthétique que sur le plan psychologique. En plus de donner de la valeur aux terrains, les arbres, les forêts et les grands espaces donnent à la ville une atmosphère plus agréable, une ouverture qui procure du bien-être aux habitants et qui attire les nouveaux venus.

A mesure que votre population grandit, vos Sims vont commencer à demander des installations de loisirs. Les installations de ce type mises au point dans SimCity 2000 sont des petits parcs, des zoos, des stades et des ports de plaisance.

Le Virtuel



Les installations de loisirs sont principalement destinées à vos habitants ; elles augmentent la valeur foncière et favorisent la croissance des zones résidentielles, mais elles ont également un impact sur le tourisme. La présence de petits parcs augmente la valeur foncière autant que le font les arbres. Les grands parcs pour leur part, l'augmentent deux fois plus. Les ports de plaisance, les zoos et les stades constituent un stimulant majeur pour la croissance des quartiers résidentiels.

## Le climat

Bien que vous n'observiez ni changement de saisons, ni précipitations et que vous ne sentiez pas le souffle du vent (à l'exception de l'occurrence occasionnelle de tornades ou d'ouragans), il existe un modèle de climat dans SimCity 2000, qui affecte votre ville. Des rapports météorologiques sont disponibles dans les journaux.

Les tendances météorologiques sont générées sur une base mensuelle. La simulation jette alors un coup d'œil sur la tendance actuelle et place dans l'équation un élément pondéré choisi au hasard pour établir la tendance à venir. Les différentes tendances sont les suivantes : froid, clair, chaud, brumeux, frais, nuageux, neige, pluie, vent, tempête, ouragan, tornade. Les tempêtes, ouragans et tornades ne surviennent que rarement.

Chaque tendance possède sa propre température, et un facteur humidité et vent. En général, la température affecte l'alimentation en eau, l'énergie solaire, et les risques d'incendies et de manifestations violentes. Le vent, pour sa part, affecte l'énergie éolienne, et l'humidité a un impact sur l'alimentation en eau. Ces effets sont combinés de diverses façons avec chaque tendance.

## Pollution

La fonction Pollution telle qu'illustrée dans les cartes et graphes, fait référence à un niveau moyen d'ensemble, comprenant la pollution de l'air et de l'eau ainsi que la pollution par le bruit. Les voitures, puis l'industrie et certains types de centrales sont les principaux pollueurs de votre ville.

Pour maintenir le niveau de pollution au plus bas possible, vous pouvez principalement recourir à la mise sur pied d'un bon système de transport en commun, opter pour des sources d'énergie peu polluantes ou non polluantes, et promouvoir, au moyen de crédits d'impôts, la prolifération d'industries peu polluantes ou non polluantes.

Le vieux Manuel

# Récompenses

Ainsi donc, vous êtes un maire « maireveilleux ». Et vous avez bâti une cité magnifique à l'aide de votre propre cerveau et à la sueur de votre souris. Conséquemment, vos Sims vous adorent. Et maintenant ? Où est la « carotte » ?

C'est là que surviennent les récompenses. Le gros des récompenses gratifient la ville plutôt que vous-même. Certaines réclament que l'œuvre et l'artiste ne font qu'un, si bien qu'une récompense accordée à votre ville, qui après tout, est votre création, constitue à toute fin utile une récompense qui vous échoit. D'autres disent : « C'est l'argent et rien d'autre qui m'intéresse. » Quoiqu'il en soit, il existe tout de même deux récompenses qui devrait flatter votre cher ego.

Les récompenses se basent sur la population. A mesure que vous atteignez divers niveaux de population, la presse vous prévient qu'une récompense vous est destinée. Celle-ci se trouve dans le sous-menu du bouton Récompenses dans la barre d'outils Ville.

| Niveaux de population | Récompense correspondante |
|---|---|
| 2 000 | La résidence du maire |
| 10 000 | Une mairie |
| 30 000 | Quelque chose d'intéressant qui flattera votre ego |

Lorsque votre population atteint 60 000 habitants, l'armée vous demande si vous souhaitez établir une base militaire dans votre ville. Le pour et le contre d'une telle entreprise est exposé un peu plus loin.

A mesure que votre ville grandit, vous devrez faire, de vous-même la découverte de bien des aspects que je me refuse à vous révéler. Bon, d'accord, je vous en révèle un, mais ensuite, oh là, c'est fini, hein ! : Les Arcologies se situent à une population de 120 000 habitants.

Les Arcologies sont d'énormes villes très denses et contenues dans un bâtiment. Elles sont un peu comme une combinaison très dense de zones résidentielles, commerciales et industrielles. Les Arcologies permettent à votre population de passer de quelques centaines de milliers à quelques millions, et d'élargir la base de vos contribuables. Il existe quatre Arcologies différentes, conçues en l'an 2000, en 2050, en 2100 et en 2150. Même si vous possédez une population monstre, vous ne pouvez construire d'Arcologie que quand le moment est venu.

Le Vieux Manuel



Les Arcologies provoquent en outre la croissance des zones résidentielles, commerciales et industrielles avoisinantes. Bien qu'en théorie, elles n'existent qu'en cercles fermés, les gens qui y vivent en sortent parfois pour se rendre dans les boutiques et les magasins, visiter des centres d'intérêt ou même travailler. D'autres résident à l'extérieur des Arcologies mais travaillent à l'intérieur.

Et elles ont un super « look » ! Malheureusement, les Arcologies font face aux problèmes des villes de très forte densité : criminalité fort élevée, pollution et problèmes de circulation. Techniquement parlant, les Arcologies possèdent leur propre police interne et un système de circulation, mais elles jettent à la rue leur surplus de criminels, de voyageurs et de fêtards. Assurez-vous que votre protection policière et votre système de transport en commun se trouvent à proximité des Arcologies!

## Bases militaires

Lorsque votre population atteint 60 000 habitants, le gouvernement vous demande de lui céder des terres pour la mise sur pied d'une base militaire. Selon la base envisagée et votre propre planification urbaine, l'affaire sera bonne ou mauvaise.

Lorsque vous cédez du terrain à l'armée, vous ne choisissez pas le type de base qui sera construite, ni l'endroit où elle le sera : c'est au gouvernement que reviennent ces décisions. Les types de bases sont les suivants : armée, marine, aviation et silos à missiles. Si votre ville se situe sur la côte, il y a des chances qu'on vous impose une base navale. Si ce n'est pas le cas, et que votre ville est située sur le plat, vous obtiendrez sans doute une base militaire. Si par contre, votre ville est vallonée, vous obtiendrez probablement des silos à missiles.

Les bases militaires ont quelque chose de bon car elles stimulent le commerce local en amenant de nouveaux clients dans les magasins et dans les boutiques, elles offrent des services mais aussi créent des emplois pour la population civile. La présence d'une base militaire (autre que celle de silos à missiles) agit en outre comme menace contre le « monstre » et risque de l'inciter à déguerpir. En situations d'urgence, vous pouvez avoir recours à l'armée pour assister votre service des incendies ou votre force policière, au moyen du bouton Urgence.

Le Vieux Manuel

L'aspect négatif de la présence d'une base militaire dans votre ville réside dans l'augmentation de la criminalité (reliée aux congés militaires au cours desquels les soldats font la fête et sont souvent la proie des escrocs) et dans celle de la circulation.

Les silos à missiles constituent la base militaire la moins désirable, étant donné qu'ils n'engagent pas suffisamment de personnel pour que cela ait un effet quelconque sur l'économie de votre ville et qu'ils ne servent à rien dans la lutte contre les monstres : leurs missiles causeraient plus de dommage à votre ville qu'au monstre lui-même. Même si votre ville est considérée zone anti-nucléaire, vous risquez de vous voir imposer des silos à missiles si vous permettez l'aménagement d'une base militaire.

## Instruction

L'instruction dans SimCity 2000 s'exprime en termes de niveau, ou NI (pour Niveau d'Instruction). Plus le NI est élevé, plus votre population est instruite. Vous pouvez consulter un compte-rendu du niveau d'instruction de vos Sims, dans la fenêtre Population. Les valeurs NI vont de 0 (andouille) à 150. L'équivalent du niveau lycéen correspond à une valeur NI de 90. Un diplômé d'un programme universitaire de quatre ans a un NI d'environ 140. La moyenne NI de la SimNation est de 100.

Plus le NI de votre ville est élevé, plus vos citoyens seront fiers. Cela rendra votre ville plus attrayante et on voudra y élever ses enfants. Cela aura aussi pour effet d'attirer les secteurs haute technologie de l'industrie. Un NI bas causera de l'embarras. Des articles insultants seront alors publiés dans vos journaux locaux que d'ailleurs très peu de gens lisent. Une ville possédant un NI bas risque davantage de faire face à des problèmes de chômage et de révolte populaire.

Lorsque vous commencez une nouvelle ville, les Sims qui s'y installent et entreprennent une nouvelle vie ont un niveau d'instruction moyen ; vous n'avez donc pas à vous soucier de bâtir aussitôt des écoles. Cependant, il est conseillé de ne pas trop attendre si vous ne voulez pas que les enfants de vos colons pourrissent dans l'ignorance.

Si votre ville ne possède ni écoles, ni collèges, l'éducation reposera entièrement sur la seule tradition orale et les enfants n'atteindront que 20 % du niveau d'instruction de leurs parents.

Chaque école dessert une population maximale d'environ 15 000 étudiants, selon l'âge et la répartition de vos citoyens. Un nombre d'écoles bien subventionnées peut faire passer le NI de votre ville à 90 au bout de quelques années.



Chaque université dessert une population maximale d'environ 50 000 personnes et peut éventuellement faire passer le NI de votre ville à 140, à la seule condition que vous ayez suffisamment d'écoles bien subventionnées, préparant vos étudiants aux études universitaires.

Une fois sortis du lycée ou de l'université, les Sims voient leur NI s'éroder. La présence de bibliothèques et de musées peut mettre fin à cette érosion déplorable.

Toutes les institutions éducatives participent à l'augmentation de la valeur foncière et, pour demeurer efficaces, requièrent des subventions annuelles allouées dans la fenêtre Budget.

## Services municipaux

Les services municipaux comprennent la force policière, le service des incendies, les hôpitaux et les prisons. Pour être efficaces, tous les services ont besoin de subventions annuelles, qui s'allouent dans la fenêtre Budget. La fenêtre Cartes donne un aperçu de l'emplacement et de l'efficacité de ces derniers.

Dans un rayon donné autour de chaque commissariat, l'incidence criminelle diminue et la valeur foncière augmente. Chaque commissariat est des plus efficaces dans son voisinage immédiat, et de moins en moins efficace à mesure que l'on s'en éloigne. Les emplacements des commissariats, le territoire qu'ils desservent et le taux de criminalité peuvent être observés dans la fenêtre Cartes, à l'aide du sous-menu du bouton Crime.

Chaque commissariat possède une petite prison où sont bouclés les prisonniers. A mesure que la ville croît, si le crime sévit, les petites prisons seront tellement pleines que les commissaires passeront plus de temps à gérer les prisonniers qu'à protéger la ville, auquel cas vous devrez envisager la construction d'une nouvelle prison ou la mise en place de commissariats additionnels. Dans SimCity 2000, les prisons augmentent l'efficacité de votre force policière seulement si le crime sévit. Les prisons sont inutiles dans des villes où l'incidence criminelle est basse ou la population très peu importante. S'il arrive que vos prisons débordent, les journaux vous le feront savoir.

La présence de postes de pompiers permet de contrôler les incendies plus rapidement, aide à mettre en place des méthodes de prévention des incendies et augmente la valeur foncière. Leur effet se fait davantage sentir dans leur proximité immédiate.

Le Vrai Manuel

L'emplacement des postes de pompiers et les territoires qu'ils parviennent à protéger sont indiqués dans la fenêtre Cartes, à l'aide du sous-menu du bouton Services municipaux.

Les hôpitaux veillent à la santé de vos Sims, et les « remettent sur pied » lorsqu'ils sont brisés, ce qui permet d'élever leur espérance de vie (EV). Un hôpital recevant toutes les subventions nécessaires à son fonctionnement peut desservir une population de 25 000 Sims. Vous pouvez observer l'impact créé par vos hôpitaux sur l'espérance de vie de vos citoyens dans la fenêtre Population. Si votre ville ne possède pas d'hôpitaux, son EV déclinera lentement pour se situer à environ 35. Par contre, si vous possédez suffisamment d'hôpitaux adéquatement subventionnés, l'EV grimpera lentement pour atteindre 85. Certains règlements municipaux peuvent en outre avoir un effet bénéfique sur l'EV de votre ville.

## Journaux

Les journaux de votre ville constituent votre lien avec vos citoyens. Vous devrez les lire pour demeurer informé, non seulement en ce qui a trait à l'actualité, aux inventions, aux annonces concernant le développement de la ville et à d'autres incidents importants ou désastreux, mais aussi pour suivre les sondages de popularité. Surveillez les journaux de près pour pouvoir vous rendre compte de ce qui compte aux yeux de vos Sims.

Les journaux changent tous les mois, il faudra donc y consacrer beaucoup de temps (cela vaut cependant la peine). Si vous activez la fonction Abonnement dans le menu Journaux, votre journal vous sera livré deux fois par année. Si vous activez Extra !!!, dans le même menu, les journaux annonçant les inventions et les récompenses reliées à la croissance de la ville, apparaissent. Autrement, vous devrez ouvrir le menu Journal et sélectionner le journal de votre choix. Les journaux annonçant les désastres s'affichent toujours.

Les divers journaux (lorsque votre ville est suffisamment grande pour posséder plus d'un journal) auront des perspectives variées sur l'actualité. Il se peut donc que vous ayez envie d'en consulter plusieurs.

## Inventions

Au fil du temps, de nouvelles choses font l'objet d'inventions. Ces inventions vous donnent accès à de nouvelles technologies que vous pouvez intégrer à votre ville. A mesure que les technologies deviennent disponibles, de nouveaux outils apparaissent dans les sous-menus des boutons de la barre d'outils Ville. Les inventions sont annoncées dans les éditions Extra !!! des journaux.

Le Virtuel Manuel



Voici une liste des inventions et de leurs dates approximatives à dix années près :

| | |
|---|---|
| Système de métro | 1910 |
| Gares et gares de bus | 1920 |
| Autoroutes | 1930 |
| Usines de traitement d'eau | 1935 |
| Centrales gaz | 1950 |
| Centrales nucléaires | 1955 |
| Centrales d'énergie éolienne | 1980 |
| Centrales d'énergie solaire | 1990 |
| Usines de dessalement | 1990 |
| Arcologies | 2000, 2050, 2100, 2150 |
| Centrales micro-ondes | 2020 |
| Centrales de fusion | 2050 |

## Questions de vitesse

SimCity 2000 constitue une simulation fort complexe qui en outre s'exécute en 256 couleurs. Ces deux caractéristiques exigent l'utilisation d'ordinateurs puissants. Le temps réel équivalent à une année en temps Sim dépend de plusieurs facteurs, dont les suivants :

- Le type de microprocesseur qu'utilise votre ordinateur. SimCity 2000 peut être exécuté sur une diversité d'ordinateurs. Plus le microprocesseur de l'ordinateur est puissant, plus vite le temps passera.
- La vitesse de l'horloge du microprocesseur. Plus grande est la vitesse de ce dernier, plus vite s'exécutera la simulation.
- La résolution de l'écran et la taille du moniteur. Selon l'ordinateur utilisé, vous pouvez exécuter SimCity 2000 à une résolution minimale de 512 x 384 pixels et égale ou supérieure à 1280 x 1024. Plus la résolution est élevée, plus SimCity 2000 devra tracer de points sur l'écran, ce qui ralentira l'exécution. Evidemment, il se peut que la vitesse de votre ordinateur et la carte graphique que vous utilisez compensent ce ralentissement.
- La taille de votre ville. Le modèle de simulation exige beaucoup plus de temps et fait davantage de calculs sur des parcelles développées qu'il ne le fait pour des parcelles vierges. Dans une ville grouillante d'activité, qui s'étend jusqu'aux limites de son territoire, le temps passe considérablement plus lentement que dans une ville minuscule.

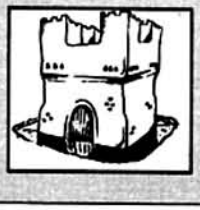
Le Vieux Manuel

Pour accélérer la simulation, essayez un des trucs suivants :

- Régler la vitesse sur Guépard dans le menu Vitesses
- Maintenir la fenêtre Ville en taille réduite
- Garder le moins de fenêtres possible ouvertes en même temps
- Désactiver Abonnement et Extra ! ! ! dans le menu Journal
- Désactiver Musique et Effets sonores (dans le menu Option)

Mais, là encore, il se peut que vous ne souhaitiez pas que le temps passe vite, particulièrement si des désastres secouent votre ville alors que vous essayez de protéger le centre-ville de la détérioration. En cas de besoin, vous pouvez toujours ouvrir le menu Vitesses et ralentir les commandes ou les arrêter complètement.

Le Vieux Manuel



Un facteur important de la planification urbaine est relié aux citoyens et à leurs désirs. Les tribunaux regorgent de cas où des urbanistes après avoir reçu l'approbation du conseil de planification de la ville, après s'être conformés aux normes de « zonage » locales et après avoir promis d'injecter une vie nouvelle et des capitaux dans la ville, ont rencontré de la résistance chez les citoyens eux-mêmes qui refusaient de se plier aux normes lorsqu'il s'agissait de leur propre quartier. Cela s'est avéré le cas pour l'aménagement d'hôtels grand standing, de prisons, de centrales nucléaires et de décharges pour déchets toxiques. XX



# Stratégies
## Vue d'ensemble

Vous devez d'abord et avant tout décider du type de ville que vous souhaitez construire. Une fois que vous êtes conscient de vos objectifs à longs termes, vous pouvez mettre au point votre stratégie.

Si vous souhaitez faire croître la population la plus importante possible, vous devrez découper le territoire de manière dense, contrôler la criminalité, et garder un œil sur la presse pour vous tenir informé de l'opinion qu'ont de vous vos Sims et des inventions les plus récentes. Si vous avez comme objectif de faire beaucoup d'argent, vous devrez voir à imposer des impôts à vos citoyens jusqu'à ce qu'ils se mettent à élever la voix et devrez réduire les dépenses au minimum. Si vous souhaitez créer une ville où vous aimeriez vous-même vivre, vous devrez là aussi garder un œil sur les journaux pour bien connaître le pouls de l'opinion publique et vous mettre mentalement à la place de vos citoyens.

Une fois que vous avez commencé à bâtir, ne voyez pas trop grand et allez-y doucement pour ce qui a trait à l'infrastructure. Maintenez les coûts au plus bas ! Vous voulez liquider votre dette le plus tôt possible. Montrez un peu de patience et faites-vous une bonne réserve de fonds !

En construisant, tâchez d'éviter de construire des quartiers trop denses. Plus la population est dense dans un quartier donné, plus graves seront les problèmes de pollution et de criminalité. Il faut essayer de trouver un juste milieu entre l'extension monotone des banlieues et la densité extrême des grands centres.

Rappelez-vous que la complexité de votre infrastructure coûte cher à construire mais aussi à maintenir.

Si vous devez supprimer certains services municipaux, faites-le, mais subventionnez largement votre force policière. Si vous avez une petite ville ou si vous avez beaucoup de commissariats, il se peut que vous puissiez réduire leur financement, mais allez-y avec prudence. Il faut utiliser l'outil Recherche de la barre d'outils Ville pour examiner l'efficacité de commissariats. Si le nombre d'arrestations correspond au nombre de crimes, vous pourrez vous permettre de réduire temporairement le financement des commissariats. Si le nombre d'arrestations descend plus bas que le nombre de crimes, rajouter des fonds pour mettre en place plus de commissariats. Une haute incidence de criminalité contribue à la diminution de la valeur foncière, à l'exode d'une partie de votre population et à la baisse de vos revenus fiscaux.

Le Vrai Manuel

Il y a un peu moins de danger à lésiner sur le financement des postes de pompiers, bien que cela puisse aussi s'avérer dangereux. Si vous êtes un trouillard, vous pouvez recourir à la solution des trouillards et désactiver les désastres, dans le menu Désastres.

Essayez de maintenir une valeur foncière élevée pour assurer vos revenus. Ne pas oublier, cependant, de prévoir des zones d'habitation à loyer modéré, étant donné que vos Sims ne peuvent pas se permettre de s'acheter de résidences de bords de lac somptueuses.

Rappelez-vous de remplacer vos centrales tous les cinquante ans ! L'achat de centrales onéreuses est justifiable au niveau de l'efficacité au mégawatt, mais ne le faire que si votre ville est assez importante pour utiliser tout le courant ainsi généré.

Vous avez besoin d'établir un bon équilibre entre les zones de base, de sorte que le nombre de parcelles résidentielles corresponde à peu près à celui des zones commerciales et industrielles. Dans une petite ville, vous aurez besoin de plus d'industries que de commerces. Vous aurez besoin que l'importance de chaque zone soit proportionnelle aux deux autres, si vous avez une ville de 100 000 habitants ou plus. Au delà de ce chiffre, donnez davantage dans le commercial. L'indice Demande de la barre d'outils Ville vous fait savoir quelles zones vous devriez songer à ajouter.

Essayez-de travailler de concert avec le sol plutôt que d'avoir recours à la force brute pour le maîtriser. Non seulement vous obtiendrez un résultat plus organique au niveau de la conception de votre ville, mais vous économiserez beaucoup d'argent. Montrez encore plus de sagesse et choisissez et aménagez un site magnifique pour votre ville, avant de commencer à construire.

Quant à la conception même de votre ville, des cartes de villes du monde entier sont à votre disposition. Prenez votre ville préférée comme point de départ et améliorez-la.

Essayez l'approche modulaire. Essayez-d'abord de bâtir un « quartier » compact et de petite taille, comprenant les trois zones, un système de transport et les services municipaux nécessaires, et fonctionnant efficacement, ou qui plus est, à profit. Copiez ensuite le modèle de ce quartier partout ailleurs. Disposez les quartiers de façon stratégique pour qu'ils puissent partager les frais de services onéreux tels les écoles, les universités, les musées et les centrales.

D'abord et avant tout, faites preuve d'imagination.

Le Vigie Manuel





A moins que vous n'ayez réglé les désastres sur Aucun désastre, ces derniers se produiront d'eux-mêmes. Les désastres reliés à un scénario surviennent même lorsque vous avez désactivé la fonction Désastres. Alors... Si vous êtes du type aventurier (ou si vous avez en vous ce côté cruel et mesquin), vous pouvez déclencher vos propres désastres à partir du menu Désastres et tester vos aptitudes à réagir vite et bien, votre vivacité d'esprit ainsi que la « souplesse » de votre ville. Certains désastres ne sont pas disponibles dans le menu Désastres.

Certaines conditions existant dans votre ville peuvent attirer ou repousser les désastres et certaines activités à l'intérieur de la ville peuvent même les provoquer. Jusqu'à un certain point, vous devez donc vous tenir prêt et même chercher à réduire leur risque d'incidence.

En cas de désastre, vous devez d'abord et avant tout éteindre tout incendie éventuel. Ensuite, vous devez rebâtir les services publics puis le système de transport. Soyez prêt à tout moment à sauter sur le bouton Urgence de la barre d'outils Ville. Il vous permettra de dépêcher vos pompiers, votre force policière et en certains cas, l'armée elle-même pour venir en aide aux sinistrés, mais méfiez-vous de l'endroit où vous les placez. En général, les pompiers savent lutter contre les incendies, mais risquent d'être anéantis par une ruée de manifestants. Les commissaires, pour leur part, sont doués lorsqu'il s'agit de contrôler une foule en délire mais peuvent périr dans les incendies. Tant les pompiers que les commissaires peuvent s'avérer utiles lorsqu'il faut reconstruire un barrage ou lutter contre une inondation. Si vous possédez une base militaire, vous pouvez avoir recours à ses soldats en cas d'urgence. Les soldats peuvent faire tout ce que les commissaires et les pompiers font, mais ils ne sont cependant pas aussi efficaces et spécialisés.

Lorsqu'un désastre a entraîné la destruction d'une partie d'une zone, vous devez vous servir du bulldozer, en mode Démolir/nettoyer pour nettoyer les décombres, avant que la zone ne puisse être reconstruite.

**INCENDIES**

Les incendies ont plus de chance de se produire lorsque le temps est chaud et que vos postes de pompiers ne desservent pas une grande partie de la ville. Ils sont aussi le résultat d'autres désastres y compris les accidents d'avion, les émeu-

Le Vrai Manuel

tes et les tornades. Vous pouvez lutter contre les incendies en ayant recours au bouton Urgence de la barre d'outils Ville et en bloquant leur course à l'aide des icônes Urgence incendies. A mesure que les parcelles brûlent il est préférable d'avancer et d'encercler le feu. Il peut s'avérer utile de dépêcher vos commissaires sur le lieu du sinistre pour éloigner les voitures et les curieux afin que les pompiers puissent vaquer à leur tâche, mais c'est là toute l'aide que pourront apporter les commissaires puisqu'ils ne savent pas combattre les incendies. Si vous avez le bon type de base militaire, le bouton Urgence vous permettra peut-être d'avoir recours aux soldats dans la lutte contre la catastrophe.

**INONDATIONS**

Les inondations peuvent se produire au cours de la saison humide et peuvent résulter d'ouragans, de raz de marée ou de tornades. Elles sont susceptibles de se produire surtout le long des côtes, mais il arrive qu'une rivière sorte de son lit. En cas d'inondation, vous ne pouvez pas faire grand-chose mais vous pouvez parer à l'aggravation du problème. Les inondations n'entraînent la destruction qu'au niveau de la mer. Les bâtiments, même s'ils ne se trouvent que légérement au-dessus du niveau de la mer seront épargnés. Etant donné que les ports maritimes ne peuvent se situer ailleurs qu'au niveau de la mer, ils constituent la cible principale des inondations. Si vous possédez une rivière, il faut essayer de construire votre port en amont de celle-ci, et éloigné de la côte. Vous pouvez également avoir recours au mode Surélever le terrain de l'outil Bulldozer pour construire des digues de protection dans les endroits qui risquent de faire l'objet d'inondations. Vous pourriez en outre tenter d'avoir recours à votre force policière et aux pompiers, par l'intermédiaire de l'outil Urgence pour qu'ils vous aident à construire des barrages destinés à retenir les eaux. Certains de vos aides risquent d'y perdre la vie, mais vous réussirez sans doute à freiner l'avance des eaux.

**EMEUTES**

La chaleur, un taux élevé de criminalité et le chômage sont les causes principales des émeutes. Néanmoins, celles-ci se produisent également si votre ville subit une longue coupure de courant. La santé de l'économie et un taux de criminalité peu élevé constituent les conditions optimales jouant en faveur de la prévention des émeutes. Et assurez-vous sans cesse que l'énergie électrique fonctionne sans coupures. Vous pouvez lutter



contre les manifestants en ayant recours au bouton Urgence et aux commissariats de la même façon que vous combattriez un petit incendie à l'aide de vos postes de pompiers. Des incendies sont souvent causés par des émeutes.

**ACCIDENTS D'AVION**

Il arrive que les avions ou les hélicoptères s'écrasent. Mis à part les quelques bâtiments ici ou là qui risquent d'être démolis, le danger principal relié aux accidents d'avion réside dans le risque d'incendie. Eteignez le feu aussi vite que possible, puis menez une enquête et concluez bien vite à une erreur de la part du pilote. Si un avion s'écrase dans un aéroport, congédiez le contrôleur aérien responsable !

**TORNADES ET OURAGANS**

Tornades et ouragans se produisent en raison des conditions climatiques et ne sauraient être prévenus. Surveillez les rapports météorologiques des journaux lorsqu'il y a grand vent, afin d'être prévenu suffisamment tôt pour apporter les renforts nécessaires à votre force policière et à votre service des incendies. Bien que leurs effets soient très différents dans la vraie vie, dans SimCity 2000, les ouragans et les tornades se ressemblent à l'exception du fait que les tornades empruntent un couloir étroit et les ouragans peuvent semer la destruction dans toute la ville.

**TREMBLEMENTS DE TERRE**

Là encore, vous n'y pouvez pas grand-chose. Tout ce que vous pouvez faire consiste à traiter les symptômes (et ils sont nombreux). Les tremblements de terre ne font pas que secouer les bâtiments et endommager l'infrastructure de votre ville (routes, rails, lignes électriques, etc.), mais ils causent aussi des incendies, des pillages et des révoltes populaires. Il ne vous reste plus qu'à éteindre les incendies, restaurer le courant, remettre le système de transport en état, contrôler les foules et rebâtir votre ville.

**ACCIDENTS NUCLEAIRES**

Si vous possédez une centrale nucléaire, il existe un léger risque qu'elle fasse l'objet d'un accident. Si cela se produit, votre ville sera dans le pétrin. Une grosse explosion aura lieu, des incendies s'allumeront ici et là et la radioactivité se répandra et contaminera le sol et l'eau. Les effets de la radioactivité s'étendent sur plusieurs années. Ni vous, ni vos Sims ne pouvez construire sur un sol contaminé.

Ne faites pas l'erreur de confondre la fin de la vie utile de votre

La Vie du Manuel

centrale avec un désastre. Bien que les centrales nucléaires cessent alors de fonctionner et s'écroulent après 50 ans, elles ne comportent pas de danger autre que les pannes de courant et les réductions de l'intensité lumineuse. Il s'agit simplement d'usure et non pas d'explosion, d'accident ou de fuite.

Les centrales de fusion ne font pas l'objet d'accidents et ne libèrent pas de radioactivité, seules les centrales de scission, les centrales standard, comportent de tels risques.

**OUPS ! ! !**

Les centrales à micro-ondes font aussi l'objet d'accidents. A l'occasion, le faisceau d'énergie du satellite manque sa cible, la soucoupe de collecte et entraîne fatalité et destruction. Vous n'y pouvez rien, mais empressez-vous d'éteindre les incendies aussitôt que possible. Soyez prudent et construisez votre centrale à micro-ondes dans un lieu paumé.

**LE MONSTRE**

Le monstre est une créature extra terrestre intelligente. Bien sûr, il peut aussi s'agir d'un truc hollywoodien. Etant donné qu'il nous semble impossible de communiquer avec lui, nous ne savons pas s'il a vraiment l'intention de détruire notre ville ou s'il ne comprend tout simplement pas que sa présence et ses actions (écrasement, incendies) et ses menaces de nous envoyer en orbite nous contrarient vraiment. La présence de certaines bases militaires peuvent décourager le monstre ou le provoquer. Si vous pouviez lui faire comprendre que son comportement est antisocial, il arrêterait. Mais là encore, ce n'est pas sûr...

**AUTRES DESASTRES**

Il existe une diversité d'autres désastres qui s'affichent de temps à autre dans SimCity 2000. Vous les découvrirez bien à temps.

Le Vieux Hanté

# GALERIE

Comme toujours, nous rêvions de vous donner le petit extra qui fait toujours plaisir : quelque chose qui s'ajouterait au manuel et saurait rehausser votre expérience « ville », dans SimCity 2000.

Autrefois, nous avons ajouté des pages d'histoire ou des pages évoquant le passé, conçues par un auteur particulier. Cette fois-ci, nous avons préféré vous donner des indices venant des villes elles-mêmes.

Toutes les grandes capitales du monde : Athènes, Londres, Amsterdam, New York, Vienne, Paris et bien d'autres furent conçues par beaucoup plus qu'une seule personne. Elles sont le résultat d'efforts de plusieurs concepteurs sur une longue période de temps.

A la lumière de cette réalité, notre section « valeur ajoutée » ou petit extra, a pris la forme d'une galerie d'images, de poèmes, de citations et d'articles, provenant de la contribution de plusieurs artistes. Toutes les pièces exposées ont une chose en commun, un lien quelconque avec des expériences urbaines ou des émotions reliées au thème de la ville.

La plupart des pièces se trouvent dans les pages qui suivent, mais plusieurs illustrations, morceaux choisis et citations sont dispersés dans l'ensemble du manuel.

Le lecteur aura l'obligeance de comprendre que la dernière section, en raison de sa nature littéraire, demeure dans sa langue d'origine.

Le vieux Manuel

## UNTITLED

Carry me over the planate tops
Of steel, brick and elemental rock
Peppered lights dazzle the Moorish sky
As I gaze through the magnified eyes of flight
My city looks up, with Byzantine eyes
Lapping the world as I ascend its sky

Sweet ladies stroll through
the bright nights of Astor
Children of St. Mark's rollick there
Where strangers flock for a roll in the city
Through the breeze of its rhythm they dare
Silky fingers count a midnight take
Jackal eyes attend a back-street wake

Some mock my city as cloying, calling it elite
But this salient hub does not weep, nor sleep
nor die at night
It dreams—alive, with lusty insomniac satyrs
Adroitly dancing in the
cool lower eastside breeze
On the auspicious wings of flight, belted
down
Above the womb of eight million children

My sad yet ecstatic eyes linger, nostalgic
As I whirl East to the land of the rising sun
To study the art of thin needles
and pressing thumbs
I hang my claws—adorn sentient eyes
And to the beast below
My wicked city—good-by

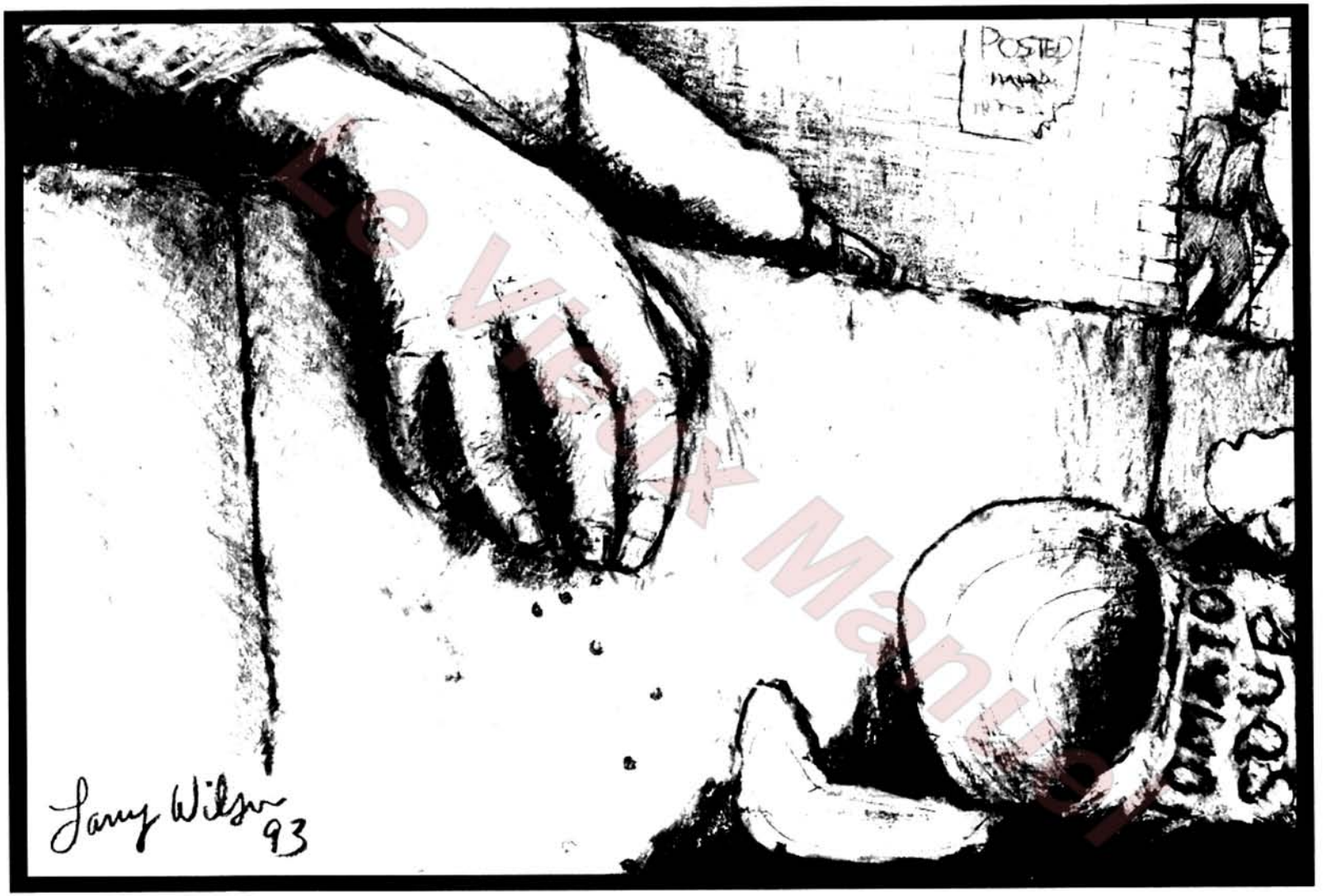
— David Caggiano




*Self-Portrait in the City* — Barbara Pollak, Pencil on Cardstock

*David's poem recounts his mixed emotions as he prepares to move from loose and wild New York City to a disciplined way of life in Mishima Japan (to study shiatsu and acupuncture). Barbara draws a hopeful picture of her San Francisco home while on the facing page Larry expresses a far dimmer view.*

Le Vieux Manuel




*The Blind Man Stops to Listen* — Larry Wilson, Graphite and Chinese White

The Vitrix Manuscript

# BIG CITY BLUES

by Tom Bentley

I had never considered myself that much of a tenderfoot. I thought that the transition from years of Santa Cruzing to the streets of San Francisco would be no great shakes. Heckfire, I'd grown up in the suburbs of big-city Long Beach—I knew the subtle bitternesses of a neighbor's more perfectly trimmed lawn—and San Francisco couldn't be much more daunting. Well, I had barely straightened the books on my San Francisco shelves before some of the local educators began tutoring me in the curious scholarship of the streets.

My first lesson was about school hours—all instruction occurs between two and six in the morning. I discovered that I had been leading the dullest of lives in Santa Cruz. Here I was, *sleeping*, when I could have joined the teams of people who thump their fists on the trunklids of cars, yodel, or release the primal scream they had saved up just for my neighborhood. One recent bottomless night some woman stood on the opposite street corner, plaintively crying out the name of her daughter (or her schnauzer, or her goldfish, who knows) for twenty-five minutes, without relent.

Another wee-hour walker strode up and down my block shouting "I'm gonna kick your butt," for half an hour; the owner of the threatened rear never materialized. Deep into another evening some passionate fellow rambled up and down the block announcing—with the subtle vocalizations of a drunken football fan—that he wanted some very specific oral attention. I can't verify the success of his quest.

Now these are simply highlights of what is an almost nightly schedule of activity; often it is just animated conversation (at death-of-etiquette volume), ghetto-blaster thunder, or unintelligible gruntings. Occasionally, some true urban ugliness crops up, such as when I had to ask some gentleman who was throttling his date below my second-story window to please seek some other means of expressing his affection. The scary moments are when you hear tremendous cursing and scuffling and then absolute silence—did the streets claim another soul? These things spur some questions: Am I missing out on some jolly fun? When do these people sleep? How do they pay for all that cocaine? What threat did the citizens of Spain use to get the mayor to agree to allow practice for the running of the bulls at Pamplona through my neighborhood at three a.m.?

Just as interesting as the curbside caterwauling before dawn's dress is what you might find on the sidewalk the next morning. Huge console TVs with the picture tube stove in. Three-legged chairs. Headless dolls. It's a bit like a down-at-heel flea market, only there's no merchant around to take any offers. Then the next morning it will all be gone, like a one-night movie set.

One morning I gaped for ten minutes in complete bewilderment at what looked like an enormous street salad on the corner. Broad swaths of mayonnaise and salsa seven or eight feet long, like a Jackson Pollock painting. Huge clumps of broccoli scattered many feet apart. Big chunks of salmon pitched about at random. It looked like a shopper had been scooped up at tremendous velocity by a UFO, but that the groceries were discarded as they swooped away. Time it was that I would become incensed when beer-brained dolts on their way to the beach would toss their bottles onto my lawn in Santa Cruz—here, people leave a lifetime's worth of clothing in the center of the sidewalk, a sidewalk as likely as not to be sprinkled with the shattered remains of bottles tossed blithely to their deaths.

Of course, you don't get to see the glass on the sidewalk when the cars are parked on *top* of it. Now, in sweet old Santa Cruz I would screech

Le Virux Manuel

when I would return from some summertime errand and have to park *across the street* because some beach-bound yahoos had snagged all the spots in front of my house. Well, I have been educated to understand that a parking spot across the street from my house is sweeter than music from Apollo's lute—I feel almost guilty not having to drive around the block, and then the next block, and then .... Your entire *world* here is dependent upon your parking situation. Heard of a good restaurant four miles away ? Walk, my friend. Going to a job interview at ten? Better leave at seven-thirty, just in case the parking is bad. Want to eat in Chinatown on a weekend? Stay at home and cook Top Ramen. In my neighborhood people park around corners, in crosswalks, in front of hydrants, on the sidewalk—you could make some serious money if you could invent a cheap, lightweight, ramped platform to park above other cars.

That is, as long as someone wasn't sleeping upon the bottom car. I had always considered the street-people situation in Santa Cruz to be a difficult and sad circumstance with no easy solution. Well, the street people in Santa Cruz seem like silk-bedecked barons in comparison to the street people in San Francisco. These are not people marching to a different drummer; they are waltzing to an occult *orchestra.* Here are folks with lightning storms in their heads, shouting their pain in tangled syntax no linguist could untwist. Some very bad cases look almost like sacks of rust and mold. Human detritus—pained, purposeless, and defined by the lack of something I take for granted, a home.

Yet, if it is an unusual look you seek, the street people take a back seat to some of the deliberate productions of antic appearance seen in this fair city. Sure, Santa Cruz has its share of outlandishly or eccentrically or even frighteningly haired hipsters, but they are Lady Di's in waiting next to some of the rare specimens here. Here we have people who look as though a wombat with delerium tremens razored across their heads. Here are haircuts that cost one hundred dollars but had to have been rendered with plumber's tools and glue. Upon these heads rest colors never known to nature. Here are people who dye their nostril hair orange. I love them.

And for any of you Santa Cruz types who were worried that your wardrobe of black jackets, shirts, pants, and boots was on its way out, don't fret—one look around the Haight and you can confidently see that the sweetly cadaverous look, a kind of Lazarus in black leather, has never been more richly represented. Dye your tongues black and come here; no one would blink an eye.

You know, it seems like I'm complaining about the education I'm getting. Nah, it's been worth every sleepless night. Almost. And, jeepers, when I top a hill on my bicycle and catch a glimpse of the sun slapping the riffled waters of the bay and the shoulders of the great Golden Gate thrown back, I get a strong sense of place and rightness. It sounds completely corny, but there's a certain sustenance and a kind of odd, quiet glory here. It's enough to go on with things, at least until the next band of recreational honkers (I'm convinced there's a sign on the freeway directing them to my block) drives up and down making merry on their horns.

But I do miss the loveliness and charm of Santa Cruz. I marvel when I think of the things I use to complain about there. It's a different world, but so easy to visit. Save me a parking place.

*This essay, first published in Good Times, a Santa Cruz, CA newspaper, is one man's musings on moving from the small town of Santa Cruz to big, bustling San Francisco. Mr. Bentley recently returned from a night out on the town in San Francisco, and having driven for eleven hours straight in search of a parking place, he drove back to Santa Cruz and has once again taken up residence there. No guts, no glory.*

Review Copy Not for Resale

## CHOKING

Choking on the
N.Y. skyline,
taxis leering
wide-mouthed
down the boulevard,
you hold my hand,
memories piled
in barricades—
brittle, quick,
cutting and loving.

On the acrid
pavement,
we breathe
the shallow air,
dry bones
and memories
collapsing,
arming.
Taxis tear echoes
from the buildings—
words
fail.

— Margo Lockwood
August 1992



*Cityscape 1* — Emily Friedman, Photograph

Le Veleux Marcel

## N.Y. DAWN

5 am
in your loft,
water banging
down
fire
escapes
empty,
as this
room.

the hissing rain
whispers
dionysian
drum solos.
new york city
gnashes her teeth,
buried
alive
under blue
water
running...

it is
almost like silence,
a thousand
conversations
on rooftops
and windows.
almost like silence,
this roar
of solitude.

— Margo Lockwood
to Lisa Lee
January 16, 1985



*Cityscape 2* — Emily Friedman, Photograph

Le Vieux Logis

# CITIES OF TOMORROW

by Keith Ferrell

Do cities even *have* futures? Of course they do: it's just that the future isn't what it used to be.

And what exactly did our metropolitan future used to be? One thinks of the great science fictional cities of the past. Isaac Asimov's *Caves Of Steel,* vast urban constructs, the natural world excluded, populated by humans and robots increasingly hard to tell apart.



Or Robert Silverberg's urban monads from his *World Inside* series: huge arcologies climbing hundreds of stories toward the sky, self-contained worlds in themselves.

H.G. Wells, who knew more about the future than most of us, made his urban vision tacit in his only original film: *The Shape Of Things To Come.* Watch the final segment of the film as the camera pursues a long, prowling pan through a fabulous science fiction city, the more fabulous for the fact that in the movie's context it has been built upon the ashes of global conflagration.

Or the many World's Fair portrayals over the years, each more elaborate than those previous, showing pristine cities overflown by airborne taxis, skyscrapers become delicate spires flung skyward, architecturally celebrating both the human and the urban experience.

Now visit a real city.

How different the reality is: smelly, dirty, dangerous, crumbling, abandoned by business, fled by families who can afford to flee.

Who would live in such a place?

Youth, that's who.



The artistic and ambitious young have always been attracted to cities, undeterred by danger—perhaps, indeed, drawn by it. There is a pulse and a power to all but the most defeated of urban areas, a sense of risk and excitement, adventure and opportunity.

And it draws the young like magnets.

Visit any of the world's great cities: Tokyo, London, Los Angeles, Rio, San Francisco, Paris, Cairo, Moscow, Hong Kong, or New York—*always,* always and above all New York, the Apple, the one true capital of the planet—and take a walk. Don't restrict yourself to the tourist paths.

Keep your eyes open. Look at the boutiques and shops (*not* just the chain outlets) catering to the young, often owned by the young themselves. Stroll through a gallery and marvel at the freshness and impudence of the new generation of artists.

Keep your ears open. Listen to the music coming from small clubs or basement apartments, kids wrestling with craft as well as art. Drop into a bookstore and eavesdrop on a pretentious but sincere conversation or two. Grab one of the free newspapers that seem to bloom in every city in the world, read it with your ears as well as your eyes. Listen to what they're saying: find out what's important to the kids, why they've come to the city, what they hope to accomplish.

Keep your heart open. Walk through a park late on a spring afternoon. Bask in the radiance given off by young lovers, in the city seeking the realization of shared dreams.

Cities call out to youth. That's been true since cities first existed, and it will remain true as long as cities exist. If you want to discover the next generation of *anything,* go to a city.

But what about the other side? The dark side of our cities? The danger? The dirt? The deprivation? The despair?

In other words, the challenges we face, we who love cities and live in them, and also those who've fled them but still must deal with the consequences that flow from urban areas.

Again, look to youth. It is worse than a cliché to state that the young are our greatest resource, but the thing about clichés is that they generally contain a core of truth. Well, for our future cities, we need to consider those artistic and ambitious youths to be an urban core—or corps!—of truth. We need to enlist their energies in combat against that dirt and despair, in opposition to the deprivation and the danger.

Youth knows no better, you know? Youth



doesn't know that these problems are insoluble, are only going to get worse. Youth—the best of youth—believes that problems are meant to be solved, and understands that solutions must be *sought,* not legislated. They have energy, they have enthusiasm, they have ideas—in short they possess everything that's needed to approach the dilemmas of urban life and, maybe, make a difference.

Cities also entrap youth. There are young people in our cities who aren't artistically enfranchised, who aren't ambitious in any acceptable sense. Who have not *come* to the city, but are *trapped* there. Not even or not really *youth:* the word does not apply because they have been afforded no opportunity to *be* youthful. Who've been beaten from birth and who in what is all too often a single blinding instant of violence find themselves without option other than to beat back. Their souls—their potential and promise, their chance of creating art, participating in commerce, and discovering their gifts—are lost without ever having had the chance to grow.

Too often—indeed, almost constantly—it's that blinding flash of violence that becomes, via the media, *the* image of our cities. Yet cities have *always* been violent; the violence is part of the package that comes with assembling a large population in a central area.

That violent image, though, is why, as youth moves into late youth and early middle age, as artistic ambition becomes career, young love burgeons into family, as in other words life goes on, too much of that vibrant life leaves the cities. Leaves just as artistic and intellectual peaks and primes are being attained. Leaves for the suburbs which offer the succor of comfortability, but lack the pulse, the drive, the excitement of the city. They depart the domain of dreams.

And therein lies, at this moment in history, the urban rub. The people most able to do something about urban problems are those most likely—and most able—to leave urban areas.

What's needed—and I believe that we are beginning to see hints of this becoming an actuality—is gathering collaboration between and among the energies and enthusiasms of the most capable of our urban young, and the potentials and problems of the disenfranchised. We must pursue a matchmaking of the capable with those who do not yet know that they, too, are capable—and capable of creating wonders.

Unrealistic? No doubt—but what could be more unrealistic in the first place than the creation of cities? Who could possibly expect conglomerations of millions, or *tens* of millions of that most contentious of creatures, the human being, to work at all, much less work well.

Yet they do work, and they can work well. Cities both call to youth and entrap youth. The challenge that we face is one of ensuring that those who most clearly hear the cities' call are not lost just as they become best able to approach the cities' problems, to free those who are trapped there. Then, and only then, will we begin to get a glimpse—there, on the horizon, to be strived for if never fully obtained—of the cities of our dreams, the real cities of tomorrow.

*Keith Ferrell is the Editor of OMNI Magazine, author of more than a dozen books, and a leading young futurist who loves cities very much indeed. The cartoons by John "Bean" Hastings are part of a set, which are spread throughout the manual.*




Revision Manual

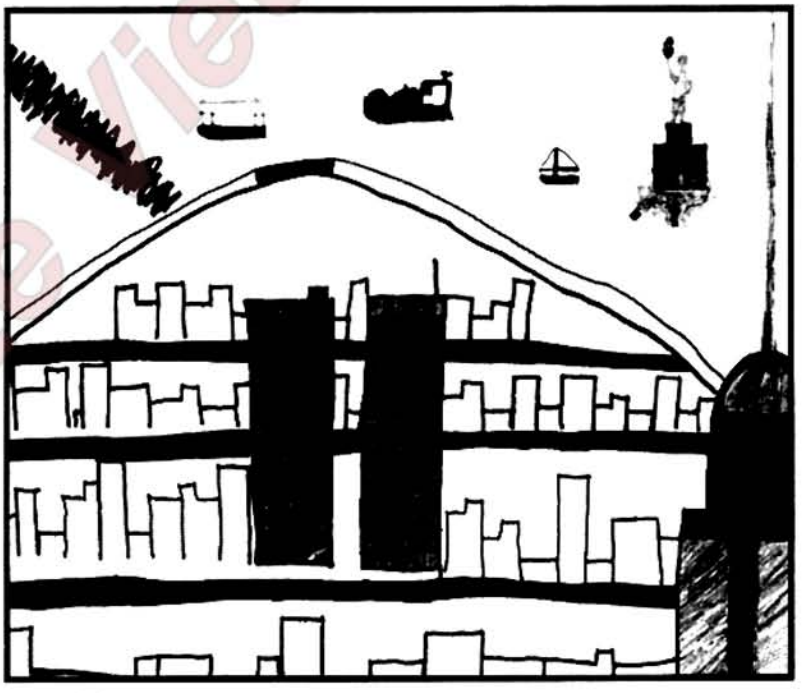



William Holliday, Crayon on Paper

These drawings show just how differently two people can view the same city.

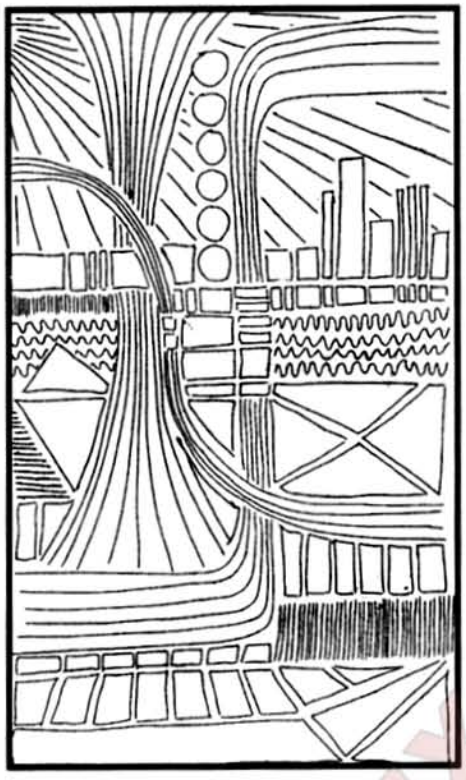
7-year-old William Holliday describes his picture as "the bad part of town," with people begging for money, getting drugs, smoking and drinking. The sun is trying to get through the polluted sky. In the background the buildings are run down, deserted—nobody wants to live there. The cars look like bumper cars because of all the wrecks they've been in.

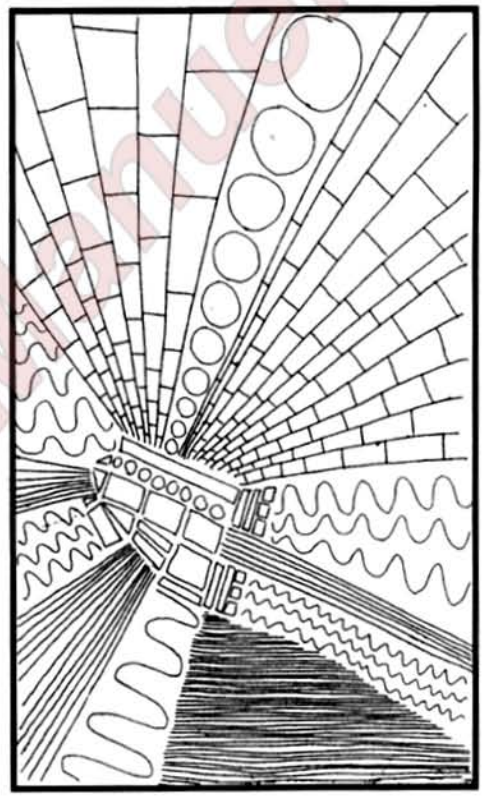
10-year-old Joey Holliday's drawing shows an entusiastic view of New York City, complete with the Empire State Building, the Statue of Liberty, and the Twin Towers.

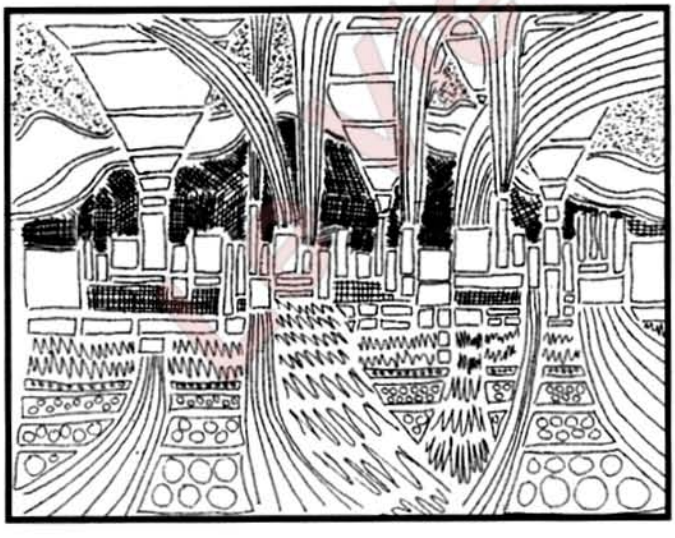


Joey Holliday, Crayon on Paper

Le Vieux Manoir







*Cityscapes* — James Hewes, Etchings

Linux Manual

# Annexe

## De SimCity à SimCity 2000

Si les versions SimCity et SimCity Classic vous sont familières, il vaut mieux jeter un coup d'œil à la présente annexe qui liste certains des changements majeurs et des additions importantes apportés à SimCity 2000. S'ils étaient tous révélés, le sens de la découverte serait émoussé et plus des trois quarts du manuel se répéterait, il ne s'agit donc que d'une liste partielle.

Nouveau système d'aide
Maintenir simplement enfoncée l'une ou l'autre des touches Majuscule et cliquer sur un bouton ou un outil quelconque pour obtenir de l'aide à l'écran quant à sa fonction ou son usage.

LA FENETRE MODIFICATION A ETE REMPLACEE PAR LA FENETRE VILLE
La fenêtre Ville remplace dorénavant la fenêtre Modification, et est munie d'une perspective isométrique, de trois niveaux d'agrandissement et de la capacité de faire faire une rotation au sol. Contrairement à la fenêtre Modification, la fenêtre Ville demeure toujours ouverte et active, même lorsque d'autres fenêtres en recouvrent une partie.

BARRE D'OUTILS AMELIOREE
La barre d'outils de la fenêtre Ville comporte de nouvelles caractéristiques et variations ainsi que des boutons dont plusieurs possèdent des sous-menus.

MODIFICATEUR DE TERRAIN
Tous les outils de modification du terrain dont vous auriez pu rêver ont été intégrés à la nouvelle version. Le recours à un programme de modification externe est donc inutile.

DECOUPAGE EN ZONES
Dorénavant, au lieu de vous servir de zones de taille prédéterminée, vous pouvez dessiner sur la carte un rectangle aux dimensions qui vous conviennent. Chacune des trois zones de base (résidentielle, commerciale et industrielle) peut être de faible ou de forte densité. Vous pouvez faire passer des routes et des lignes électriques directement à travers ces zones et vous pouvez procéder au découpage malgré la présence de routes, de lignes électriques, de collines, de vallées et de forêts. Le courant ne passe plus comme auparavant d'une zone vide à une autre, sans lignes électriques mais il circule de bâtiment à bâtiment à condition que les zones soient adjacentes.

Le Vieux Manuel

LE SOL JOUIT DE L'ELEVATION
Le sol peut dorénavant être fixé à 32 niveaux différents d'élévation, de sorte que vous pouvez construire votre ville sur une montagne ou au milieu de la plaine.

UN NIVEAU SOUTERRAIN
Il existe maintenant une couche souterraine pour accommoder l'aqueduc (qui constitue aussi un élément nouveau) et le métro (nouveau lui aussi).

TRAINS, METRO, GARES ET STATIONS
Au système ferroviaire s'est ajouté le métro pour compléter l'ensemble des transports en commun, mais ne vous attendez pas à ce qu'il se mette à fonctionner dès que vous aurez construit les rails. Vous devrez d'abord veiller à la construction de stations et de gares pour que les passagers puissent prendre le métro.

FENETRES INSTANTANEES ET DEPLAÇABLES
Certains des boutons de la barre d'outils font apparaître de petites fenêtres qui demeurent à l'écran aussi longtemps que vous maintenez le bouton de la souris enfoncé. Vous pouvez en outre ouvrir les fenêtres et les laisser ouvertes jusqu'à ce que vous n'en ayez plus besoin et décidiez de les refermer de deux manières alternatives : soit en cliquant et en tirant sur leur bouton dans la barre d'outils, soit en les sélectionnant dans le menu Fenêtres.

DES JOURNAUX ONT PRIS LA PLACE DE LA FENETRE EVALUATION
Surveillez la presse pour vous tenir au courant de l'opinion publique et d'autres nouvelles d'intérêt qui risquent d'avoir un impact sur votre ville.

NOUVEAUX SERVICES MUNICIPAUX
Outre la police et les pompiers, vous êtes dorénavant responsable des hôpitaux et des prisons.

NOUVEAU SYSTEME D'EDUCATION ET NOUVELLES INSTALLATIONS DE LOISIRS
Vous pouvez aménager des écoles, des universités, des bibliothèques et des musées pour mettre en place le système d'éducation de votre ville. Plusieurs options s'offrent à vous en termes de loisirs : vous pouvez construire des parcs, des zoos, des stades et des ports de plaisance.

NOUVELLE FENETRE POPULATION
Il vous est dorénavant possible de faire des sondages auprès de la population pour obtenir des données quant à sa répartition par groupes d'âge, son espérance de vie et son niveau d'instruction.

Le Vieux Manuel

NOUVELLE FENETRE INDUSTRIE

Vous pouvez étudier les types d'industrie de votre ville, consulter les données concernant la demande envers divers produits industriels, au niveau national, et manipuler les taux d'imposition pour encourager ou décourager divers secteurs industriels de votre choix.

NOUVELLE FENETRE VOISINS

Votre ville est sortie de l'isolement. Vous pouvez voir vos voisins, les villes avoisinantes et leurs populations.

NOUVELLE FENETRE REGLEMENTS

Vous pouvez déposer divers règlements auprès de votre conseil municipal soit pour amener des fonds dans le trésor public (comme la TVA, par exemple) ou pour améliorer la qualité de vie de vos Sims (tels des programmes d'alphabétisation et de surveillance).

NOUVELLES CARACTERISTIQUES FINANCES

La fenêtre Budget a été grandement améliorée, et comporte plus d'éléments, ce qui vous octroie un meilleur contrôle.

FILEZ ! FAITES VOS JEUX !

Assez flâné dans cette annexe, filez ! Il est maintenant grandement temps que vous vous mettiez à...jouer.

Le Vieux Manuel

# Bibliographie


Alexander Christopher. *A New Theory of Urban Design*. Oxford University Press, 1987.

Alexander Christopher et al. *A Pattern Language*. Oxford University Press, 1977.

Ausubel, Jesse H. et Herman, Robert, Rédacteurs. *Cities and their Vital Systems, Infrastructure Past, Present and Future*. Washington, D.C. : National Academy Press, 1988.

Banfield, Edward C. *The Unheavenly City*.. Boston: Little, Brown and Company. 1968.

Boyer, R. et D. Sauvageau. *Places Rated Almanac*. Chicago: Rand McNally & Co., 1986

Callenbach, Ernest *Ecotopia*. Berkeley : Banyan Tree Books, 1975.

Choay, Françoise. *The Modern City: Planning in the 19th Century*. New York: George Braziller, 1969.

Clapp, James *A. The City, A Dictionary of Quotable Thoughts on Cities and Urban Life*. Center for Urban Policy Research, Rutgers University, Nouveau-Brunswick, 1984.

Clark, David. *Urban Geography*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1982.

Clay, Grady. *Close-Up, How to Read the American City*. Chicago: The University of Chicago Press, 1980.

Gallion, A. et S. Eisner. *The Urban Pattern*. New York. Van Nostrand Reinhold Company, 1986.

Greenburg M. D., Kreueckeberg et C. Michaelson. *Local Population and Employment Projection Techniques*. New Brunswick: Center for Urban Policy Research. 1987.

Hoskin, Frank P. *The Language of Cities*. Cambridge: Schenkman Publishing Company, Inc. 1972.

Jacobs, Jane. *The Death and Life of Great American Cities*. New York;Vintage Books, 1961.

Jacobs, Jane. *The Economy of Cities*. New York;Vintage Books, 1970.

Krueckeberg, Donald. *Urban Planning Analysis : Methods and Models*. New York: John Wiley & Sons, 1974.

Le Corbusier. *The City of Tomorrow and Its Planning*. New York: Dover Publications, Inc., 1987.

Register, Richard. *Ecocity Berkeley*. Berkeley : North Atlantic Books, 1987.

Rudofsky, Bernard. *Architecture Without Architects*. New York: Doubleday & Company, 1964.

Spreiregen, Paul D., AIA. *Urban Design: The Architecture of Towns and Cities*. New York:McGraw-Hill 1965.

Warner, Sam Bass, Jr., Rédacteur. *Planning for a Nation of Cities*, Cambridge MA: The MIT Press, 1966.

Whittick, Arnold, Rédacteur en chef. *Encyclopedia of Urban Planning*. New York: McGraw-Hill, 1974.

*Planning* (Le magazinede la American Planning Association), 1313 60th St. Chicago, IL 60637.

LECTURES CONNEXES POUR ENFANTS, FICTION ET OUVRAGES GENERAUX

Barker, Albert. *From Settlement to City*. New York: Julian Messner, 1978.

Burton, Virginia Lee. *The Little House*. Boston: Houghton Mifflin, 1942 (réimpression 1969).

Dr. Seuss. *The Lorax*. New York:Random House, 1971.

Eichner, James A. *The First Book of Local Government*. New York: Franklin Watts, 1976.

Macaulay, David. City: *A Story of Roman Planning and Construction*, Boston: Houghton Mifflin, 1974.

Macaulay, David. *Underground*. Boston: Houghton Mifflin, 1976.

Monroe, Roxie. *Architects Make Zigzags: Looking at Architecture from A to Z*. Washington D.C.: National Trust for Historic Preservation, 1986.

Murphy, Shirley et P. Murphy. *Mrs Tortinos Return to the Sun*. Shepard Books, 1980.

Rhodes, Dorothy. *How to Read a City Map*. Chicago: Elk Grove Press, 1967.


Le Wiki Librairie

## A–D

A propos de ce manuel 3
Accidents d'avion 123
Accidents nucléaires 123
Aide 48, 74, 77
Annexe 136-138
Arbres 109
Barre d'outils Cartes 78-81
Barre d'outils Terrain 26-32, 75-77
Barre d'outils Ville 20, 58-74
Barre des menus 12
Bases militaires 113
Bibliographie 139
Bienvenue 2
Bouton d'indice de la demande 24, 74
Bouton paysage 21
Bouton urgence 44
Bulldozer 21, 59
Centrage 72, 77
Centrales 16, 61
Clic-majuscule 7
Climat 111
Commerce 100
Commission des transports 88
Construction de ville 56
Côte 75
De quoi est constituée une (Sim)ville? 8-9
De SimCity à SimCity 2000 4, 136-138
Démarrage 4
Didacticiels 5.44
Didacticiel 1 - Principes de base 10-24
Didacticiel 2 - Paysagisme 25 32
Didacticiel 3 - Fonctions avancées 33-44

## E–M

Eau 109
Energie 102-105
Emeutes 122
Exécuter 75
Face aux désastres 121-129
Fenêtres 55-96
Fenêtre Budget 39-43, 81-89
Fenêtre Cartes 36-37, 78-81
Fenêtre Graphes 37, 94-95
Fenêtre Industrie 38, 93
Fenêtre Population 38, 92
Fenêtre Réglements municipaux 89-92
Fenêtre ville 11, 55-77
Fenêtre Voisins 39, 93
Galerie 125-135
Glissière 75
Grands espaces 110
Incendies 121
Industrie 101
Inondations 122
Installations de loisirs 110
Instruction 69, 87, 114
Intérêts sur les bons 83
Introduction 1-4
Inventions 116
Jeux faciles, de difficulté moyenne et difficiles 97
Le monstre 124
Les dessous de la simulation 97-118
Lignes électriques 17, 61
Limites municipales 49
Loisirs 70
Menus 50
Menu Désastres 52-53
Menu Fenêtres 53-54
Menu Fichier 50-51
Menu Journaux 54
Menu Options 51-52
Mode Cartes 56-81
Mode Modification du terrain 26, 56
Modes 56

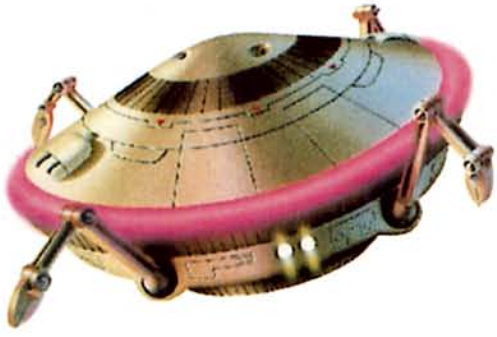
## N–S

Niveau de la mer 76
Non-zones 100
Oups 124
Ouragans 123
Outil Energie 61
Outil Paysage 60
Outil Urgence 60
Outil Système d'aqueduc 62
Panneaux 23-70
Pollution 111
Ponts 22
Ports 67, 109
Questions de vitesse 117
Qui êtes-vous et quel est votre rôle ? 46
Rails 65-66
Recherche 34-35, 71
Récompenses 18-19, 63, 112
Référence 45-124
Règlements municipaux 83
Rivière 75
Rotation 71, 77
Routes 18, 63-65
Santé et Bien-être 86
Scénarios 47, 98-99
Services municipaux 69, 115
Souris 48
Stratégies 119-124
Système d'aqueduc 62, 110

## T–Z

Taxes foncières 82
Temps 97
Terrain 48
Tornades 123
Touche clavier contrôle 7
Touche clavier option 7
Transport 105-108
Tremblements de terre 123
Zones commerciales 68
Zones industrielles 68
Zones spécialisées 100

Le Vieux Manuel



Publié Par:

MAXIS

18/20 St John Street
London EC1M 4AY
Tel: 071 - 490 2333
Fax: 071 - 490 2177

2026-000-0101-A