SIM CITY 2000®

LA SUPER SIMULATION D'URBANISME



GUIDE DE DEMARRAGE DE SIM CITY 2000 CD COLLECTION

Version Windows® 95

Windows 3.x

Macintosh

DOS



SIM CITY 2000

Table des matières

PC WIN

Introduction **3**

Avant de commencer 3

Windows 95 ..... **4**

Matériel nécessaire 4

Installer SimCity 2000 CD Collection 4

Lancer SimCity 2000 et SimCity 2000

Le Kit de réaménagement urbain (SCURK) 6

Effacer SimCity 2000 CD Collection 6

Windows 95 - Remarques et caractéristiques 7

Windows 3.x **8**

Matériel nécessaire 8

Installer SimCity 2000 CD Collection 8

Lancer SimCity 2000 et SimCity 2000 9

Le Kit de réaménagement urbain (SCURK) 9

SCURK remarques 9

SimCity 2000 remarques 10

Dépannage vidéo 10

Carte sonore problèmes techniques 13

Catastrophes, villes supplèmentaires et villes réelles **14**

Catastrophes 14

Villes supplémentaires 14

Villes réelles 14

Quelques remarques supplémentaires **14**

Le Vieux Manuel

Introduction

Ca y est, enfin SimCity 2000 dans son intégralité sur un CD-ROM unique! La compilation CD-ROM SimCity 2000 comprend :

1. SimCity 2000
2. SimCity 2000 Le Kit de réaménagement urbain (SCURK)
3. Scenarios Volume 1: Les catastrophes
4. Les grandes villes du monde - davantage de scénarios, avec des graphismes et des désastres uniques spécifiques à cette ville.
5. Des villes intéressantes construites par des utilisateurs de SimCity 2000 partout dans le monde.

   Que demander de plus?

Avant de commencer

Ce CD-ROM contient deux répertoires, un pour Windows 95, et l'autre pour Windows 3.1 et Windows pour Workgroups 3.11. Utilisez les fichiers correspondant à votre système. Suivez également les instructions de ce guide correspondant à votre système.

Windows 95

Matériel nécessaire

- PC IBM ou 100% compatible disposant d'un processeur 486 ou supérieur
- 4 Mo de RAM minimum, 8 Mo recommandés
- 16 Mo d'espace libre sur le disque dur pour une installation complète
- Carte graphique et moniteur pouvant afficher 640 x 480 x 256 couleurs (512 Ko de RAM vidéo)
- Lecteur CD-ROM
- Windows 95
- Cartes sonores compatibles Windows prises en charge, interface MIDI nécessaire pour la musique.
- Imprimantes compatibles Windows prises en charge.

Le VieuxManuel

Installer SimCity 2000 CD Collection

SimCity 2000 CD Collection doit être installé sur le disque dur avant l'utilisation. Voici la marche à suivre:

1. Insérez le CD SimCity 2000 dans votre lecteur CD-ROM. Si vous n'avez pas installé SimCity 2000 auparavant, le programme d'installation Wizard devrait s'ouvrir automatiquement. Dans ce cas, vous pouvez passer directement de l'étape 2 à 5.
2. Cliquez sur le bouton Démarrer de la barre de tâches de Windows 95 pour ouvrir le menu Démarrer.
3. Sélectionnez exécuter sur le menu Démarrer.
4. Si votre CD-ROM est le lecteur D: (comme c'est souvent le cas), tapez D:\WIN95\SETUP sur l'invite de commande de la fenêtre de dialogue Exécuter. Si la lettre correspondant à votre lecteur CD-ROM n'est pas D:, utilisez la lettre qui convient.
5. Cliquez sur OK.

Vous allez ensuite accéder au programme d'installation Wizard; vous verrez s'afficher plusieurs fenêtres d'instructions qui vous guideront tout au long de l'installation. La plupart de ces fenêtres vous donnent plusieurs options. Après avoir effectué vos sélections dans chaque fenêtre, cliquez sur le bouton Suivant pour passer à la fenêtre suivante. Si, à tout moment, vous désirez modifier les sélections effectuées pour une fenêtre, cliquez sur le bouton Retour, retournez à cette fenêtre, faites vos changements et reprenez l'installation.

Voici une brève explication des fenêtres que vous allez rencontrer:

Après la fenêtre de Bienvenue, vous verrez apparaître l'option Choisir installation. C'est là que vous choisirez les groupes de fichiers que vous voulez installer sur votre disque dur. Tous les groupes de fichiers sont sélectionnés par défaut (cochés). Plus vous installez de groupes de fichiers sur votre disque dur, plus SimCity 2000 fonctionnera rapidement. Si vous installez tous les groupes de fichiers, vous ne serez pas obligé de laisser le CD dans votre lecteur CD-ROM pour utiliser SimCity 2000 ou SCURK.

Souvenez-vous: même si vous n'installez aucun des groupes de fichiers, vous aurez quand même besoin d'un disque dur ou d'un lecteur de disquettes pour sauvegarder les villes et les graphismes.

Le Vieux Manuel

L'option Choisir destination vous permet de sélectionner un répertoire pour divers fichiers de données de SimCity 2000 Collection. La destination par défaut est un répertoire Maxis situé dans le répertoire des fichiers de programmes de Windows 95. Pour installer ces fichiers dans un autre répertoire, cliquez sur le bouton Parcourir... pour ouvrir la fenêtre Parcourir, et entrez le nom de ce répertoire. Si vous entrez le nom d'un répertoire qui n'existe pas, on vous demandera si vous voulez le créer.

Nous vous recommandons d'accepter la destination par défaut afin de vous faciliter les choses.

L'option Sélection de dossier vous permet de spécifier où seront placées les icônes "raccourci" de SimCity 2000 et SCURK. Vous pouvez accepter le dossier par défaut; sélectionnez un dossier de la liste des Dossiers existants, ou entrez le nom d'un nouveau dossier. Nous vous recommandons d'accepter l'option par défaut pour faciliter les choses.

Remarque: le dossier Maxis se trouve toujours dans le dossier de programme de Windows 95 du menu démarrer.

Les deux fenêtres suivantes vous permettent d'entrer votre nom et celui de votre société. Vous pouvez ne rien écrire ou entrer jusqu'à 22 caractères (ce qui devrait vous laisser assez de place pour être créatif).

La fenêtre de Vérification vous permet de confirmer vos choix, ou de les annuler et faire des modifications.

Installation affiche un graphique indiquant la progression de l'installation.

Cliquez sur **OK** lorsque l'installation est terminée.

Le vieux Manuel

Lancer SimCity 2000 et SimCity 2000 Le Kit de réaménagement urbain

Utiliser Autoplay

Si votre lecteur CD-ROM dispose du mode Autoplay, et que l'installation a été effectuée, chaque fois que vous insérez le CD de SimCity 2000 dans votre lecteur CD-ROM, vous commencerez à l'écran Autoplay de SimCity 2000. Cet écran comporte trois boutons:

Le bouton Jouer vous permet de commencer SimCity 2000. (Si vous voulez utiliser SCURK, appuyez sur Démarrer sur la Barre de tâches.)

Goodies vous offre des démos des jeux de Maxis, des fichiers lisez-moi mis à jour, et bien d'autres choses encore.

Quitter vous permet d'abandonner SimCity 2000 en cliquant simplement avec la souris.

Utiliser le menu Démarrer

Si votre lecteur CD-ROM ne dispose pas du mode Autoplay, ou si vous ne désirez pas insérer votre CD SimCity 2000 dans le lecteur CD-ROM, appuyez sur le bouton Démarrer pour lancer SimCity 2000 ou SCURK. Voici comment procéder:

1. Cliquez sur le bouton Démarrer de la Barre de tâches pour accéder au menu Démarrer. Sélectionnez Programmes pour ouvrir le menu **Programmes**.
2. A partir de ce menu, sélectionnez le répertoire où vous avez placé les icônes de programme pour SimCity 2000 et SCURK. (Si vous avez utilisé l'installation par défaut, vous les trouverez dans le répertoire Maxis.)
3. Pour construire une nouvelle ville, agrandir une ville existante, ou prendre le rôle de maire, sélectionnez l'icône SimCity 2000. Pour utiliser SCURK afin de créer ou modifier les graphismes de SimCity 2000, sélectionnez l'icône SimCity Urban Renewal Kit.

Effacer SimCity CD Collection

Si vous voulez effacer les fichiers de SimCity 2000 CD Collection de votre disque dur, voici la marche à suivre:

1. Ouvrez le menu Démarrer à partir de la Barre de tâches et sélectionnez Configuration puis Panneau de Configuration .
2. Cliquez deux fois sur Ajouter/Suppression de programmes du panneau de Configuration.
3. Cliquez sur Installation/Désinstallation dans la fenêtre Propriétés pour Ajout/Suppression de programmes.

Le Vieux Manuel

3. Mettez SimCity 2000 CD Collection en surbrillance sur la liste des programmes effaçables.
4. Cliquez sur le bouton Ajouter/Supprimer.

Ceci va effacer tous les fichiers liés à SimCity 2000 CD Collection, y compris les villes de SimCity 2000 que vous avez sauvegardées et les graphismes que vous avez créés avec SCURK.

Windows 95 Remarques et caractéristiques

Vous trouverez ci-dessous les améliorations et les ajouts apportés à SimCity 2000 et SCURK qui ne sont pas mentionnés dans ce manuel, ainsi que quelques descriptions différant légèrement de celles du manuel:

1. SimCity 2000 et SCURK pour Windows 95 utilisent des fichiers standards, des boîtes de dialogue et des fenêtres Windows 95.
2. Vous pouvez utiliser jusqu'à 256 caractères (espaces et caractères spéciaux inclus) pour les noms de villes de SimCity 2000 et ceux des fichiers de SCURK. Cependant, seuls les premiers 32 caractères seront utilisés lorsque votre ville est citée dans les journaux, et la barre de titre de vos graphismes SCURK.
3. Si vous cliquez avec le bouton droit de la souris, SimCity 2000 active un menu près de votre curseur contenant les options Raser, Question et Centre. Mettez l'une de ces options en surbrillance afin d'effectuer cette fonction. Si vous ne voulez mettre aucune option en surbrillance, cliquez avec le bouton gauche de la souris en dehors du menu afin de le fermer.
4. La fenêtre carte de SimCity 2000 pour Windows 95 a une nouvelle disposition. Les boutons de la barre d'outils de la carte ont des sous-options. Cliquez sur une option pour obtenir une liste des sous-options au bas de la fenêtre carte.

Le Vrai Manuel

Matériel nécessaire

PC IBM ou 100% compatible disposant d'un processeur 386 ou supérieur

4 Mo de RAM minimum

14 Mo d'espace libre sur le disque dur pour une installation complète

Carte graphique et moniteur pouvant afficher 640 x 480 x 256 couleurs (512 Ko de RAM vidéo)

Lecteur de CD-ROM

Windows 3.1 ou Windows pour Workgroups 3.11

Cartes sonores compatibles Windows prises en charge, interface MIDI nécessaire pour la musique.

Installer SimCity 2000 CD Collection

SimCity 2000 et SCURK peuvent être lancés à partir du CD-ROM ou du disque dur. Dans les deux cas, vous devez préalablement lancer le programme d'installation.

1. Lancez Windows et ouvrez le Gestionnaire de programmes.
2. Insérez le CD-ROM de la compilation SimCity 2000 dans votre lecteur de CD-ROM.
3. Ouvrez le menu Fichier et sélectionnez Exécuter...
4. Dans la zone située sous le texte Ligne de Commande: entrez **D:\WIN31\SETUP** [Entrée]. Si la lettre correspondant à votre lecteur CD-ROM n'est pas D, utilisez la lettre qui convient.
5. Cliquez sur **OK**.
6. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran. Vous pouvez choisir une installation complète ou une installation partielle.

Si vous choisissez une installation partielle sur votre disque dur, le programme d'installation crée des icônes pour SimCity 2000 et SCURK dans le Gestionnaire de programmes. Ces icônes sont alors regroupées dans le Groupe Maxis s'il existe et si ce n'est pas le cas, ce groupe est créé. Il crée un répertoire SC2K4WIN sur votre

Le Vieux Manuel

disque dur pour vous permettre de sauvegarder vos différentes villes. Une installation partielle nécessite moins d'espace disque dur mais vous risquez de devoir insérer le CD-ROM SimCity 2000 dans votre lecteur de CD-ROM pour jouer à SimCity ou pour lancer SCURK, (avant de cliquer deux fois sur les icônes) ou lorsque vous voulez utiliser certains fichiers (Groupes d'objets ou Villes de remplacement).

Si vous choisissez une installation complète sur votre disque dur, le programme d'installation copie tous les fichiers de programmes et de graphismes sur votre disque dur, puis crée les icônes. La vitesse de jeu est, par conséquent, plus rapide et vous n'aurez pas à insérer le CD pour jouer, mais vous devez disposer de 14 Mo d'espace libre sur votre disque dur.

7. Un message s'affiche à l'écran vous indiquant que l'installation s'est correctement déroulée. Cliquez sur OK.

Lancer SimCity 2000 et SimCity 2000 Le Kit de réaménagement urbain (SCURK)

SimCity 2000 et SCURK ont été conçus pour fonctionner en mode vidéo 256 couleurs. Avant toute modification pour passer en mode vidéo 256 couleurs, consultez la documentation de votre carte vidéo. Si vous ne disposez pas de cette documentation, consultez le paragraphe Définir le mode 256 couleurs de ce Guide de démarrage rapide.

1. Dans le Gestionnaire de programmes, cliquez deux fois sur l'icône SimCity ou sur l'icône SCURK.
2. La première fois que vous démarrez l'un de ces programmes, une fenêtre présentant des dessins très colorés peut apparaître. Il s'agit d'un test permettant de régler avec précision les programmes et d'utiliser au mieux les performances de votre carte vidéo. Par la suite, cette fenêtre n'apparaît qu'en cas de modification des paramètres de votre carte vidéo.
3. Après le test, les crédits apparaissent pendant 1 ou 2 secondes, puis le jeu commence.

Le Vrai Manuel

SCURK : remarques

SCURK pour Windows vous propose une aide à l'écran accessible à partir du menu Aide ou en appuyant sur la touche F1. Placez le pointeur dans la fenêtre de votre choix et appuyez sur la touche F1 pour afficher des informations la concernant.

SimCity 2000 : remarques

Cette version de SimCity 2000 présente différents changements, ajouts et fonctions Windows ne figurant pas dans le manuel.

1. SimCity 2000 suit la convention Windows standard pour le chargement et la sauvegarde des fichiers, l'ouverture et la fermeture des menus, l'ouverture, la fermeture, l'agrandissement ou la réduction des fenêtres.
2. SimCity 2000 vous propose une aide à l'écran accessible à partir du menu Aide ou en appuyant sur la touche F1. Placez le pointeur dans la fenêtre de votre choix et appuyez sur la touche F1 pour afficher des informations la concernant.
3. Cliquez sur le bouton de la fenêtre de la barre d'outils Ville pour ouvrir la fenêtre appropriée. Aucune fenêtre intermédiaire n'apparaît et aucun bouton ne vous permet de cliquer et de faire glisser pour ouvrir des fenêtres.
4. La fenêtre d'état qui affichait des messages sur les conditions météo et l'outil sélectionné correspond à présent à une barre d'état située en bas de l'écran.
5. Désormais, lorsque vous positionnez un stade, vous devez immédiatement entrer le nom de votre équipe et choisir un sport.
6. Chaque ville de SimCity 2000 portent deux noms : le NOM ENTIER que vous donnez à votre ville lors de sa création et le NOM DE FICHIER sous lequel elle est sauvegardée. Pour le nom entier, vous ne devez pas dépasser 30 caractères (lettres, chiffres, espaces et symboles compris). Le nom de fichier, quant à lui, doit être conforme aux règles d'attribution de noms aux fichiers de DOS : jusqu'à huit caractères (espaces et symboles exclus) suivis de l'extension ".SC2". Par défaut, le nom de fichier est constitué des huit premiers caractères "autorisés" du nom entier (espaces et symboles exclus) et de l'extension .SC2. Vous pouvez choisir ou modifier les noms de fichiers lorsque vous sauvegardez les villes sur disque.

Le Vieux Manuel

Le mode 256 couleurs

Si vous rencontrez des problèmes lors de l'installation ou du fonctionnement de SimCity 2000 ou SCURK, lisez ce paragraphe. Vous y trouverez la solution à la plupart de vos problèmes. Pour de plus amples informations, consultez également le fichier LISEZ-MOI. Si les problèmes persistent, consultez la carte Maxis Maxims de la boîte de la compilation CD-ROM pour savoir comment contacter le service d'assistance technique de Maxis.

Définir le mode 256 couleurs

Bonne nouvelle, SimCity 2000 et SCURK vous offrent de superbes graphismes 256 couleurs. Mauvaise nouvelle, vous risquez de devoir modifier votre gestionnaire d'affichage vidéo pour les lancer.

Si vous fonctionnez en mode 256 couleurs, vous pouvez immédiatement commencer à jouer. Si vous fonctionnez en mode 16 couleurs (comme le gestionnaire VGA standard de Windows) ou en mode supérieur au mode 256 couleurs, vous devez modifier votre gestionnaire.

Pour ce faire ou en cas de doutes, procédez de la manière suivante.

ATTENTION !!! N'installez pas un type de gestionnaire inapproprié ! Windows comprend un certain nombre de gestionnaires qui ne fonctionneront PAS sur votre ordinateur. N'INSTALLEZ PAS LE GESTIONNAIRE VIDEO 7 A MOINS QUE VOUS NE SOYEZ SÛR DE DISPOSER D'UNE CARTE VIDEO 7 !!!

1. Tout d'abord, vérifiez le type de carte vidéo dont vous disposez. Si vous disposez d'une carte relativement récente, elle peut intégrer son propre programme pour modifier les paramètres de couleurs. Si c'est le cas, reportez-vous à la documentation de votre carte et paramétrez-la en mode 256 couleurs. (Toute résolution de 640 x 480 à 1 280 x 1 024 convient, dans la mesure où elle intègre 256 couleurs). Si votre carte ne dispose pas d'un programme intégré permettant de définir les modes vidéo, passez à l'étape 2.
2. Prenez vos disquettes Windows d'origine et les éventuelles disquettes fournies avec votre carte vidéo. Elles contiennent le gestionnaire et bien plus encore. Ne les utilisez pas pour le moment, gardez-les seulement à portée de main.

Le Vieux Manuel

3. Lancez Windows et ouvrez le Gestionnaire de programmes.
4. Cliquez deux fois sur l'icône Windows Installation (située généralement dans le Groupe principal).
5. Lorsque la fenêtre Windows Installation s'affiche, consultez l'écran qui y figure. S'il s'agit de VGA ou de 16 couleurs ou de plus de 256 couleurs, vous devez modifier le gestionnaire. S'il s'agit de 256 couleurs, vous ne devez apporter aucune modification. Quittez Windows Installation et commencez à jouer à SimCity 2000.
6. Si vous devez modifier votre gestionnaire, ouvrez le menu Options et sélectionnez Configurer le système...
7. Lorsque la boîte de dialogue Configurer le système s'affiche, cliquez sur la flèche Bas située à droite de la liste Ecran. La liste des différentes options de gestionnaires d'affichage apparaît alors. Faites-la défiler et cherchez le gestionnaire "SVGA 640 x 480 x 256". Si ce gestionnaire figure dans la liste, cliquez sur OK, sinon sélectionnez Autre écran et passez à l'étape 12.
8. Si le gestionnaire est déjà installé sur votre disque dur, un message vous demande si vous voulez utiliser le gestionnaire déjà installé ou si vous préférez installer un nouveau gestionnaire. Cliquez sur Courant.
9. Cliquez sur Redémarrer Windows pour commencer à jouer.
10. Si le gestionnaire n'est pas déjà installé sur votre disque dur, un message vous demande d'insérer une des disquettes d'installation de Windows. Insérez cette disquette dans votre lecteur de disquettes, définissez le lecteur et cliquez sur OK.
11. Si l'ordinateur ne parvient pas à trouver le bon gestionnaire sur la disquette, ouvrez à nouveau la boîte de dialogue Configurer le système, faites défiler la liste de gestionnaires d'affichage et sélectionnez Autre écran.
12. Utilisez alors les disquettes fournies avec votre carte vidéo. Insérez la disquette comprenant les gestionnaires Windows de votre carte vidéo dans le lecteur A: ou B:. Assurez-vous que le lecteur apparaissant dans la boîte de dialogue correspond au lecteur de la disquette, puis cliquez sur OK.
13. S'il s'agit de la bonne disquette, une nouvelle liste de gestionnaires apparaît. S'il ne s'agit pas de la bonne disquette, un message vous demande de changer de disquette. (Il peut également être nécessaire d'indiquer le répertoire : A:\Win31 au lieu de A:).

Le Vieux Manuel

14. Sélectionnez le gestionnaire de votre choix et cliquez sur Installer. Cliquez ensuite sur Redémarrer Windows. Vous êtes alors prêt à jouer à SimCity 2000 et SCURK.

Carte vidéo : conseils importants

. Certaines cartes vidéo ne peuvent être paramétrées qu'avec les programmes spécifiques l'accompagnant. Consultez la documentation fournie avec votre carte.

. Les gestionnaires fournis avec certaines cartes doivent être installés sur votre disque dur avant toute utilisation. Consultez la documentation fournie avec votre carte.

. Certaines applications peuvent vous contraindre à repasser en mode 16 couleurs, mais la plupart d'entre elles fonctionnent correctement en mode 256 couleurs.

Carte sonore : problèmes techniques

Pour activer la musique et les effets sonores de SimCity 2000 et de SCURK, votre carte sonore doit être correctement installée sous Windows. Si vous n'entendez aucun son lorsque vous jouez à SimCity 2000 ou SCURK, consultez la documentation de votre carte sonore pour connaître les instructions d'installation.

Carte sonore : astuces

Pour vérifier rapidement que votre carte sonore est correctement installée sous Windows, procédez de la manière suivante :

1. Ouvrez le Gestionnaire de programmes. A partir du Groupe principal, cliquez sur l'icône Panneau de configuration, puis cliquez deux fois sur l'icône Son.
2. Consultez la liste située sous le mot Fichiers. Si les noms de fichiers suivis de l'extension ".WAV" apparaissent en grisé, vous devez réinstaller le logiciel de votre carte sonore.

La compilation CD-ROM SimCity 2000 vous propose de nombreuses villes et scénarios supplémentaires. Voici comment les utiliser :

Le Vieux Manuel

Catastrophes, villes supplémentaires et villes réelles

Catastrophes

Vous disposez de 10 scénarios mettant en scène de terribles catastrophes. Ils apparaissent dans la boîte de dialogue Charger scénario avec les cinq scénarios d'origine de SimCity 2000.

Villes supplémentaires

Il s'agit de villes normales (et non de scénarios pour lesquels vous devez résoudre un problème) pouvant être chargées et sauvegardées comme toute autre ville que vous créez vous-même.

Villes réelles

La compilation CD-ROM vous propose différentes villes réelles converties au format SimCity 2000 et prêtes à être utilisées pour votre plus grand plaisir. Chacune de ces villes est composée d'un ou de deux bâtiments ou monuments spéciaux que les touristes de Sim sauront apprécier à leur juste valeur. Mais ce n'est pas tout ! Trois de ces villes (Barcelone, Las Vegas et Paris) sont des scénarios. Elles figurent parmi les autres scénarios dans la boîte de dialogue Charger scénario et peuvent être chargées de la même manière que les autres scénarios.

Quelques remarques supplémentaires

Copier et Coller dans SCURK

L'utilisation des fonctions Copier et Coller de SCURK est un peu différente des explications du manuel de SCURK.

Les boutons Copier et Coller de la barre d'outils utilisent un presse-papiers "SCURK uniquement". Utilisez le bouton Copier pour "couper" une partie d'un objet dans la Zone de dessin. Utilisez le bouton Coller pour coller cette partie dans le même objet, dans un objet différent du même groupe d'objets ou dans l'objet d'un autre groupe d'objets. Les éléments Pivoter, Basculer à l'horizontale et Basculer à la verticale du menu Edition n'affectent que ce presse-papiers spécifique.

Les fonctions Copier et Coller du menu Edition utilisent le presse-papiers standard de Windows. La fonction Copier copie l'objet dans son intégralité dans la Zone de dessin du presse-papiers de Windows pour l'utiliser dans d'autres programmes graphiques. La fonction Coller transfère le contenu du presse-papiers de Windows dans votre Zone de dessin. Les éléments Pivoter, Basculer à l'horizontale et Basculer à la verticale du menu Edition n'affectent pas le presse-papiers de Windows.

Le Vieux Manuel

Nouvelle vitesse

Il y a une nouvelle vitesse dans SimCity 2000 qui n'est pas mentionnée dans le manuel: l'Alouette africaine. Elle est plus élevé que la vitesse Cheetah et elle donne une pêche supplémentaire à vos Sims.

SCURK : raccourcis clavier et souris

L'utilitaire Peindre la ville propose deux moyens très pratiques pour passer l'outil Pipette lors de la sélection des couleurs du premier plan et de l'arrière-plan.

1. Lorsque le pointeur se trouve dans la Zone de dessin, cliquez avec le bouton droit de la souris pour choisir la couleur du premier plan.
2. Lorsque le pointeur se trouve dans la Zone de dessin, maintenez la touche Alt enfoncée et cliquez sur le bouton gauche de la souris pour choisir la couleur du premier plan ou maintenez la touche Alt enfoncée et cliquez sur le bouton droit de la souris pour choisir la couleur de l'arrière-plan.

Répertoire Goodies (Bonus)

Vérifiez le répertoire Goodies pour trouver des démos des jeux Maxis, des fichiers lisez-moi mis à jour, et bien d'autres choses encore.

Le Vieux Manuel

Table des matières

Introduction 16
Installation Macintosh, Remarques et Dépannage 17
Configuration Macintosh requis 17

Installation et utilisation de SimCity 2000 et du SCURK 17
Pour jouer à partir de votre disque dur, procédez comme suit1 18
Options supplémentaires 20
Remarques à l'intention des utilisateurs de Macintosh 21
Référence 23

Introduction

ET voici qu'arrivent enfin tous vos jeux favoris rassemblés sur un seul CD-ROM !

SimCity Collection contient :

1. SimCity 2000.
2. Le Kit de réaménagement urbain de SimCity 2000 (SCURK).
3. Scénarios Volume 1 : Encore plus de catastrophes
4. Grandes villes du monde entier : encore plus de scénarios, dans lesquels chaque ville possède son propre graphisme.
5. Un éventail de villes bâties par les utilisateurs SimCity 2000 de tous horizons.

Que peut demander de plus un planificateur urbain ?

Le vieux Manuel

Configuration Macintosh requise

Reconnaît : LC, Performa II, Séries Quadra et Centries; Colour classic, Powerbook (160, 165c, 180, 180c, Duo 210). Fonctionne en mode Power Macintosh naturel ou en mode Emulation.

8 Mo de RAM nécessaires (ou 4 Mo de RAM plus de la mémoire virtuelle). Consultez les informations relatives à l'allocation de mémoire virtuelle plus loin dans ce guide. Disque dur (avec au moins 4 Mo de mémoire disponibles)

Ecran couleur 8 bits (256 couleurs).'

Système 7.0 ou supérieur.

Installation et utilisation de SimCity 2000 et du SCURK

Méthodes de jeu

Il est possible de jouer à SimCity 2000 et à SCURK des deux manières suivantes : à partir du CD-ROM ou à partir de votre disque dur. L'utilisation de votre disque dur accélère le chargement des fichiers. SimCity 2000 fonctionnera plus rapidement et il ne sera pas nécessaire de laisser le CD-ROM dans le lecteur. En revanche, l'utilisation de votre CD-ROM vous permet d'économiser de l'espace disque. La copie de tous les fichiers sur le disque dur occupe environ 15 Mo.

Pour jouer à partir du CD-ROM, procédez de la manière suivante :

1. Etant donné que vous ne pouvez rien enregistrer sur le CD-ROM, il vous faudra créer un nouveau dossier sur le disque dur qui contiendra vos nouvelles villes et ensembles de graphismes. Procédez comme suit :

a) Cliquez deux fois sur l'icône de votre disque dur pour l'ouvrir.

b) A partir du Bureau, ouvrez le menu Fichier et sélectionnez l'article Nouveau dossier.

c) Attribuez à ce dossier un titre du style « Eléments SimCity 2000 ».

2. Insérez votre CD-ROM dans le lecteur de CD-ROM.Le dossier contenant Sc2K s'ouvre automatiquement.

3. Cliquez deux fois, soit sur l'icône SimCity 2000 soit sur l'icône SCURK, selon le jeu que vous avez choisi.

4. Lorsque vous souhaitez enregistrer des éléments de SimCity 2000 ou SCURK, placez-les dans le dossier Eléments SimCity 2000 sur votre disque dur.

Le Vieux Manuel

Pour jouer à partir de votre disque dur, procédez comme suit :

1. Placez le CD-ROM dans votre lecteur de CD-ROM.
2. Faites glisser l'icône de votre CD-ROM vers votre disque dur. Cette action est réalisable, même si le répertoire CD-ROM est ouvert. Tout le contenu du CD-ROM sera copié dans un dossier intitulé SimCity 2000 Collection.
3. Cliquez deux fois sur l'icône de votre disque dur.
4. Cliquez deux fois sur le dossier SimCity 2000 Collection.
5. Cliquez deux fois, soit sur l'icône SimCity 2000 soit sur l'icône SCURK, selon le jeu que vous avez choisi.

Utilisation de nouveaux graphismes (les nôtres ou les vôtres)

Quelle que soit la façon dont vous jouez, vous pouvez offrir à vos Sims de nouveaux graphismes dans SimCity 2000. Voici comment leur donner accès à l'ensemble Futur conçu par les talentueux membres de notre département artistique de Maxis.

1. Lancez SimCity 2000.
2. Dans la fenêtre Ville, ouvrez le menu Fichier et sélectionnez la commande Charger groupe d'objets. Il s'agit d'une nouvelle commande de menu propre à la présente version de SimCity, elle ne figure pas dans le manuel.
3. Ouvrez le répertoire Graphisme de SCURK et sélectionnez l'ensemble d'objets futurs.

Vos Sims peuvent désormais évoluer dans un cadre futuriste.

Vous pouvez également utiliser l'option de menu Charger groupe d'objets pour utiliser les graphismes que vous avez créés à l'aide de SCURK. Vous allez bien évidemment attribuer à vos graphismes un nom différent et les enregistrer dans un autre dossier, mais vous pouvez les charger exactement de la même manière.

Le Virtuel Manuel

Configuration de la mémoire virtuelle

Les ordinateurs Macintosh utilisant le processeur 68030 (ou supérieur) peuvent utiliser une partie de leur espace disque comme mémoire vive. Ceci vous permet de lancer SCURK, même si vous ne disposez pas de la mémoire suffisante. Procédez de la manière suivante :

1. Dans le menu Pomme, ouvrez les Tableaux de bord.
2. Cliquez deux fois sur Mémoire (son icône ressemble à un micro-processeur)
3. Cliquez sur le bouton Oui, situé en-dessous de l'adressage 32 bits. Si vous ne possédez pas cette fonction, ce n'est pas grave.
4. Cliquez sur le bouton Oui en-dessous de mémoire virtuelle.
5. Cliquez sur les flèches montantes ou descendantes dans la section Mémoire virtuelle pour modifier la quantité de mémoire allouée. Le nombre figurant dans la case Après redémarrage indique la quantité totale de mémoire vive utilisée par votre Macintosh. Si vous ne disposez pas de l'espace suffisant pour la mémoire virtuelle sur votre disque dur, un message vous le signalera.
6. Refermez la fenêtre Mémoire et les Tableaux de bord.
7. Redémarrez votre ordinateur. A partir du bureau, ouvrez le menu Spécial et cliquez sur Redémarrer. Pour que cette quantité de mémoire supplémentaire soit disponible, vous devez redémarrer votre ordinateur.

Remarques sur la mémoire virtuelle

1. Sur certains modèles de Macintosh, la mémoire virtuelle est traitée comme une extension. Elle est désactivée si vous maintenez la touche de majuscule enfoncée lors de l'allumage de votre ordinateur.
2. Il se peut que l'adressage 32 bits ou la mémoire virtuelle soient incompatibles avec des programmes plus anciens. En pareil cas, ouvrez les Tableaux de bord, cliquez sur Mémoire, désactivez ces éléments, puis redémarrez votre ordinateur.
3. Etant donné que la mémoire virtuelle est de l'espace disque, elle n'est pas aussi rapide que la mémoire vive.

Le Vieux Manuel

Options supplémentaires

Encore plus de villes

Il s'agit de villes normales (et non pas de scénarios où un problème doit être résolu) qui peuvent être chargées et enregistrées suivant la méthode utilisée pour les villes de votre cru. Ces villes se trouvent dans un répertoire intitulé CITIES (villes) sur votre CD-ROM ou sur votre disque dur si vous les y avez copiées.

Encore plus de catastrophes

Il s'agit de 10 scénarios mettant en scène les hauts faits de nombreuses catastrophes de SimCity 2000. Ils figurent dans la boîte de dialogue Charger un scénario aux côtés des cinq scénarios originaux normalement livrés avec SimCity 2000.

Grandes villes du monde

La collection CD-ROM contient également plusieurs villes du monde entier, soigneusement reproduites au format SimCity 2000 et prêtes pour tous vos plaisirs simesques. Trois de ces villes sont en fait des scénarios (Barcelone, Las Vegas et Paris). Elles figurent dès lors aux côtés de tous les autres scénarios dans la boîte de dialogue Charger un scénario et se chargent aussi facilement que tout autre type de scénario. Mais ce n'est pas tout ! Chacune de ses villes abrite en ses murs un ou deux bâtiments ou monuments renommés que tous les touristes apprécieront à leur juste valeur.

Chargement de bâtiments et de monuments spéciaux Pour charger les bâtiments et monuments spéciaux pour le scénario Grandes villes, procédez de la manière suivante :

1. Chargez le scénario Ville du monde de votre choix dans SimCity 2000.
2. Dans la fenêtre Ville, ouvrez le menu Fichier et sélectionnez la commande Charger groupe d'objet.
3. Ouvrez le répertoire Graphisme de SCURK (sur votre disque dur ou sur CD-ROM) et sélectionnez le groupe d'objets de la ville désirée.

Le Cratk Manuel

Voilà ! Et ce n'est pas tout, vous pouvez déplacer les graphismes propres à une ville dans une autre ville, sans la moindre réclamation de la part de vos Sims. Si vos Sims Parisiens ne peuvent se déplacer à Londres, vous pouvez leur fournir un petit coin de Londres dans leur jardin.

Remarque : l'ensemble d'objets futurs ainsi que les bâtiments et les monuments spéciaux figurant sur votre disque dur NE SONT PAS protégés en écriture. Vous pouvez charger ces graphismes dans SCURK et améliorez l'apparence des monuments, comme vous le faites pour les autres groupes d'objet. Les bâtiments et monuments spéciaux font partie du groupe d'objets Spéciaux. Toutefois, enregistrez vos bâtiments avec la plus grande prudence. Si vous modifiez ces ensembles et les enregistrez au même endroit sur votre disque dur, le seul moyen de les récupérer sera de les recopier à partir du CD-ROM sur votre disque dur.

Réglages de dernière minute

Cliquez deux fois sur l'icône Lisez-moi sur votre CD-ROM (ou de votre disque dur si vous y avez copié les fichiers) pour obtenir les informations de dernière minute, les dernières corrections, les conseils supplémentaires, les trucs et astuces, plus une foule de renseignements intéressants.

Manuels

Gardez les manuels de SimCity 2000 et de SCURK à portée de main. Outre deux didacticiels complets (mais aussi rapides, faciles, et divertissants), les manuels contiennent une section de référence qui explique chaque fenêtre et chaque bouton, et contient des tas d'informations relatives aux dessous de la simulation, ainsi que des graphismes à l'architecture toute urbaine.

Ports maritimes et connexions

Lorsque votre ville atteint une certaine taille, vos industries ne pourront prospérer sans la mise en œuvre d'un système de transport inter-urbain efficace. Si votre ville dispose d'une rivière ou d'un littoral, pourquoi ne pas construire une port maritime pour favoriser le développement industriel ? Dans le cas contraire, vous pouvez mettre sur pied un réseau de communication inter-urbain. Prolongez les routes et voies de chemin de fer jusqu'à l'un des bords du terrain, puis reliez-les à une ville voisine.

Remarque à l'intention des utilisateurs de Macintosh

Le Vieux Manuel

SCURK et les petits écrans

Sur certains écrans de petite taille, certaines parties de l'utilitaire Colorier la ville s'étendront au-delà des bords de l'écran. Pour utiliser ces parties, il vous faudra déplacer la fenêtre Colorier la ville vous-même. Utilisez la souris pour saisir une partie du décor « métallique ». Déplacez la fenêtre vers le haut pour visualiser et sélectionner le Sélecteur d'objets, vers la gauche, pour afficher l'intégralité de la zone de Dessin et vers la droite, pour visualiser la palette et l'affichage grand écran. Dans SCURK, toutes les autres fenêtres peuvent être redimensionnées pour tenir sur l'écran.

SCURK et les grands écrans

Si vous disposez d'un écran supérieur à 13 pouces, il vous faudra allouer une quantité de mémoire supérieure à la configuration par défaut, afin d'obtenir un affichage plein écran de la fenêtre SCURK. Pour ce faire, cliquez une seule fois sur l'icône SCURK, puis ouvrez le menu Fichier du Finder et choisissez l'option Lire les informations. Dans la case Taille de la mémoire minimale, remplacez 2 500 par 3 500, puis refermez la fenêtre.

Problèmes Powerbook

En raison de leurs routines d'économie d'énergie, les processeurs des PowerBooks sont ralentis lorsque vous n'appuyez pas très souvent sur les touches ou sur les boutons de la souris. Cette fonction, bien que très efficace, ralentit considérablement l'écoulement du temps dans votre ville si vous laissez le jeu tourner pendant un certain temps. Si cela vous pose problème, consultez le manuel de votre Powerbook pour savoir comment désactiver cette fonction de ralentissement.

Protégez votre écran à affichage de cristaux liquides ! Si vous laissez SimCity 2000 tourner trop longtemps sur votre Powerbook, veillez à réduire au maximum la clarté et le contraste, ou activez la fonction de réduction de luminosité de l'écran.

Copier et coller dans SCURK

Les fonctions Copier et Coller de SCURK pour Mac présentent quelques différences par rapport au manuel :

1. Si vous n'utilisez que l'outil Copier (ou sélectionnez l'article Copier du menu Edition), cet outil devient un outil de découpage qui supprime la partie entourée de l'objet.
2. Pour copier sans couper, maintenez la touche Options

Le Vieux Manuel

enfoncée, tout en utilisant l'outil Copier ou la fonction Copier du menu Edition.

3. Maintenez la touche Commande et le bouton de la souris enfoncés pour que le pinceau prenne la taille et la forme de l'objet coupé ou collé.

Les fonctions Copier et Coller ont été combinées en un seul bouton.

Dans tous les cas, les fonctions Pivoter, Permuter horizontalement et Permuter verticalement déplacent l'objet coupé ou collé.

Palettes et traitement en boucle des couleurs dans SCURK

SCURK vous permet de copier des objets que vous utiliserez avec d'autres programmes de graphismes et de coloriage, mais aussi d'utiliser les outils de ces programmes de coloriage. Toutefois, la copie des objets dans ces programmes n'inclut pas l'importation du traitement en boucle des couleurs. De même, le traitement en boucle des couleurs n'est pas automatiquement rétabli lorsque vous collez des graphismes dans SCURK. En revanche, il reste intact lorsque vous copiez et collez des éléments d'un objet à un autre à l'intérieur même de SCURK.

Macintosh

Dans SimCity 2000

Pour faire défiler le terrain dans la fenêtre Ville, utilisez les touches du curseur.

Pour afficher l'aide, cliquez sur n'importe quel bouton ou fonction en maintenant la touche Maj enfoncée.

Pour activer la fonction Recherche et ouvrir des petites fenêtres d'informations, cliquez et enfoncez la touche de majuscule à n'importe quel endroit de la ville.

Pour annuler l'aménagement de routes, de rails, de métros, de zones, etc., appuyez sur la touche Maj avant de relâcher le bouton de la souris.

Pour activer momentanément l'outil Centrage, enfoncez la touche d'options.

Pour activer momentanément l'outil Bulldozer Démolir/Dégager, maintenez la touche « B » enfoncée.

Le vieux manuel

Dans SCURK

Pour sélectionner une couleur de fond tout en utilisant l'outil Pipette dans l'utilitaire Colorier la ville, maintenez la touche Options enfoncée tout en cliquant sur la couleur désirée.

Lorsque vous utilisez l'outil Copier dans l'utilitaire Colorier la ville, entourez la partie d'objet à couper. Pour copier (plutôt que couper) la zone entourée, maintenez la touche Options enfoncée lorsque vous faites glisser la souris. Pour que votre pinceau prenne la forme, la taille et la couleur de la zone entourée, enfoncez les touches Options et Commande tout en faisant glisser la souris.

Le Vieux Manuel

Table des matières du guide de démarrage rapide

Introduction 25

Système requis 25

Installation de SimCity 2000 CD Collection 26

Démarrage de SimCity 2000 28

Démarrage du Kit de réaménagement urbain de SimCity 200 (SCURK) 28

Informations en tous genres sur SimCity 2000 28

Remarques relatives à SCURK 29

Encore plus de villes, Encore plus de catastrophes et Grandes villes du monde 30

Dépannage 31

Tableaux de référence 35

Introduction

Et voici qu'arrivent enfin tous vos jeux favoris rassemblés sur un seul CD-ROM !

SimCity La collection contient :

1. SimCity 2000 pour DOS
2. Le Kit de réaménagement urbain de SimCity 2000 (SCURK).
3. Scénarios Volume 1 : Encore plus de catastrophes.
4. Grandes villes du monde : encore plus de scénarios, dans lesquels chaque ville possède son propre graphisme et sa propre catastrophe.
5. Un éventail de villes bâties par les utilisateurs SimCity 2000 de tous horizons.

Que peut demander de plus un planificateur urbain ?

Système requis

PC IBM, modèle 386 ou supérieur, ou ordinateur 100 % compatible.

MS-DOS, version 3.3 ou supérieure.

4 Mo de RAM minimum, disque dur contenant au moins 12 Mo de disponibles et une souris compatible Microsoft.

Carte graphique et écran Super VGA pouvant d'afficher 640 x 480 x 256 couleurs (512 Ko de RAM vidéo).

Lecteur de CD-ROM.

Le Vieux Manuel

Support facultatif pour les cartes sons Ad Lib, Media Vision, Sound Blaster, Roland MPU-401 et 100 % compatibles.

Support facultatif pour les imprimantes HP Laser Jet, Postscript, Deskjet Colour, Epson 8-pin et Espon 24-pin et 100 % compatibles.

Attention !

Les gestionnaires de votre lecteur de CD-ROM, de votre carte son et de tous les logiciels nécessaires doivent être installés sur votre ordinateur avant que vous ne puissiez installer et jouer à SimCity 2000. Pour tout renseignement complémentaire ou en cas de problème avec votre carte son ou votre lecteur de CD-ROM, contactez le Support technique de votre fabricant.

Installation de SimCity 2000 La Collection

SimCity 2000 La Collection doit être installé sur disque dur avant toute utilisation. Procédez de la manière suivante :

1. Insérez le CD dans votre lecteur de CD-ROM.
2. Tapez D: [Entrée] ou E: [Entrée] ou la lettre correspondant à votre lecteur de CD-ROM suivie des deux points et appuyez sur la touche Entrée. N'oubliez pas les deux points.
3. Tapez INSTALL [Entrée].
4. Suivez les instructions à l'écran : tapez votre nom lorsque le système vous y invite et répondez à toutes les questions.

Si vous ne disposez que de 4 Mo de RAM, le programme d'installation vous offre la possibilité de créer une disquette de démarrage. Il est probable que vous en ayiez besoin, dès lors, nous vous conseillons d'en créer une dès à présent.

Si, après l'installation, vous souhaitez modifier l'une des options sonores, musicales, ou vidéo, exécutez le programme Install à partir de votre disque dur. Il se trouve dans le répertoire SC2000.

Attention !

Si SimCity 2000 est déjà installé sur votre ordinateur, la présente installation recopie les villes originales de SimCity 2000. Si vous avez modifié ces villes sans en changer le nom, copiez-les dans un autre répertoire avant de procéder à l'installation de La collection, sinon elles seront écrasées.

Le Vieux Manuel

Remarques relatives à l'installation

INSTALLATION RAPIDE OU PERSONNALISÉE

En cours d'installation, vous serez invité à choisir le type d'installation souhaité : rapide ou personnalisée.

L'installation **rapide** prend en charge toute la procédure et prend toutes les décisions à votre place, à une seule exception : vous pouvez sélectionner le sous-répertoire de votre disque dur dans lequel les programmes et données seront installés (nous vous conseillons de choisir le répertoire par défaut, c:\sc2000). L'installation rapide sera complète si vous disposez de 4 Mo de RAM, ou **partielle** si vous en possédez moins (voir ci-après). L'installation rapide part du principe que vous souhaitez utiliser une carte son Sound Blaster ou compatible tant pour les effets sonores que musicaux.

L'installation **personnalisée** vous laisse le choix de la ou des carte(s) son à utiliser pour les effets sonores et musicaux, et vous permet en outre de choisir une installation complète ou partielle.

Installation complète ou partielle

L'installation **complète** crée un répertoire sur votre disque dur et y place SimCity 2000, SCURK, les scénarios (originaux, Grandes catastrophes et Grandes villes), les villes supplémentaires et tous les ensembles de graphismes. (Les scénarios, villes supplémentaires, et ensembles de graphismes sont placés dans leur sous-répertoire respectif à l'intérieur du répertoire choisi.) L'installation complète est fortement conseillée pour les utilisateurs qui ne disposent que de 4 Mo de RAM car, si tel est le cas, la quantité de RAM est insuffisante pour SimCity 2000 et vos gestionnaires de CD-ROM. Vous n'aurez dès lors pas accès au lecteur de CD-ROM pour charger les villes ou ensembles de graphismes.

L'installation **partielle** ne place que SimCity 2000, SCURK et les scénarios dans le répertoire choisi. Vous avez accès aux villes supplémentaires et à tous les ensembles de graphismes à partir de votre lecteur de CD-ROM et économisez de ce fait 5 Mo d'espace disque. Si vous disposez de l'espace suffisant sur votre disque dur, libre à vous de préférer l'installation complète. Si vous ne disposez que de 4 Mo de RAM, optez pour l'installation complète.

Le Vrai Manuel

Démarrage de SimCity 2000

Une fois l'installation terminée, assurez-vous que vous vous trouvez dans le lecteur et le répertoire appropriés pour SimCity 2000 (le répertoire par défaut étant c:\SC2000).
Pour lancer SimCity 2000, tapez **SC2000** et appuyez sur Entrée.

Démarrage du Kit de réaménagement urbain de SimCity 2000 (SCURK)

Une fois l'installation terminée, assurez-vous que vous vous trouvez dans le lecteur et le répertoire appropriés à SCURK (le répertoire par défaut étant c:\SC2000).
Pour lancer le Kit de réaménagement urbain de SimCity 2000, tapez SCURK et appuyez sur Entrée.

Remarque : SimCity 2000 et SCURK sont des programmes séparés. Vous ne pouvez en exécuter qu'un à la fois, dès lors si vous exécutez SimCity 2000, il vous faudra le quitter avant de pouvoir lancer le SCURK, et vice versa.

Informations en tous genres sur SimCity 2000

Nom de villes

Dans SimCity 2000, chaque ville possède deux noms : le NOM COMPLET que vous attribuez à chaque ville lors de sa création et le NOM DE FICHIER sous lequel la ville est enregistrée. Le nom entier peut comporter un maximum de 30 caractère, y compris les lettres, les chiffres, les espaces et les symboles. Le nom de fichier suit la règle des noms de fichiers DOS, c'est-à-dire qu'il comporte un maximum de 8 caractères (ni espace, ni symbole) et se termine par l'extension .SC2. SimCity 2000 vous propose automatiquement un nom de fichier comprenant les huit premiers caractères « corrects » du nom entier, duquel sont retirés les espaces et les symboles, et y ajoute l'extension **.SC2.** Vous avez toutefois la possibilité de choisir vos propres noms de fichiers et de les modifier lorsque vous enregistrez les villes sur disquette.

Enregistrement et chargement de villes

Pour enregistrer une ville, sélectionnez la commande **Enregistrer ville** du menu Fichier. Si cette ville a déjà été enregistrée au préalable, elle sera réenregistrée sous le même nom au même endroit. S'il s'agit du premier enregistrement, la ville sera enregistrée sous le nom de fichier attribué par SimCity 2000.

Enregistrement et chargement de villes
Pour renommer votre ville ou l'enregistrer à un autre endroit, sélectionnez la commande **Enregistrer ville sous...** du menu Fichier. La boîte de dialogue Enregistrer une ville s'affiche. Pour modifier le nom complet, cliquez sur la zone Nom entier et tapez-y le nom désiré. Pour modifier le nom de fichier, cliquez dans la zone Nom de fichier, mettez en surbrillance le nom de fichier courant et tapez le nouveau nom. (L'ordinateur ajoute

Le Vrai Manuel

automatiquement l'extension .SC2) Pour modifier le répertoire dans lequel le fichier sera enregistré, cliquez deux fois sur **..<DIR>** pour remonter dans un répertoire parent, ou cliquez deux fois sur le nom du répertoire désiré pour l'ouvrir. Pour modifier l'unité, dans laquelle la ville sera enregistrée, cliquez sur la lettre de l'unité choisie dans la partie droite de la boîte de dialogue. Une fois choisis le nom entier, le nom de fichier, le répertoire et l'unité dans lesquels vous souhaitez enregistrer votre ville, cliquez sur le bouton Enregistrer. Pour refermer la boîte de dialogue sans effectuer d'enregistrement, cliquez sur le bouton Annuler.

Pour charger une ville, sélectionnez la commande **Charger ville** du menu Fichier. La boîte de dialogue Charger une ville s'affiche. Cliquez deux fois sur le nom de fichier de la ville choisie, ou cliquez une seule fois sur le nom de fichier, puis sur le bouton Charger.

Pour rechercher des villes dans d'autres répertoires, cliquez deux fois, soit sur un nom de répertoire soit sur **..<DIR>** pour remonter au répertoire parent. Pour afficher le nom complet dans la partie supérieure de la boîte de dialogue, cliquez une seule fois sur un nom de fichier. Cliquez sur Annuler pour refermer la boîte de dialogue Charger une ville sans charger de ville.

Remarques relatives à SCURK

L'une des principales caractéristiques de SCURK est que ce programme apporte des modifications à SimCity 2000 (et plus précisément à son fichier de données, SC2000.MAJ). En cas de problème (par exemple si votre chat venait à relancer votre ordinateur au cours de la modification de ce fichier) qui aurait pour conséquence d'endommager le fichier de données et d'empêcher l'exécution de SimCity 2000, copiez le fichier SC2000.DAT de votre CD-ROM dans le répertoire Sc2000. Tout rentre dans l'ordre et vos Sims peuvent poursuivre la construction de leurs villes. Pour copier le fichier, tapez la commande suivante à l'invite du DOS :

Copy D:\SC2000.DAT\C:\SC2000 [Entrée]

Cette commande part du principe que D: est la lettre correspondant à votre lecteur de CD-ROM et que vous avez installé SimCity 2000 dans le répertoire Sc2000 par défaut. Modifiez les noms du lecteur et du répertoire le cas échéant..

Graphisme de SCURK

L'ensemble de graphismes futurs, certains exemples de fichiers PCX et les ensembles de graphismes de Grandes villes se situent dans un sous-répertoire intitulé SCURKART. Ce répertoire se trouve sur le CD-ROM, et également sur votre disque dur si vous avez choisi une installation de type complet.

Le CD-ROM CD Collection de SimCity 2000 contient un lot de villes et de scénarios supplémentaires. Voici comment les utiliser :

Le Vieux Manuel

Encore plus de villes, Encore plus de catastrophes et Grandes Villes du monde

Encore plus de villes

Il s'agit de villes normales (et non de scénarios) qui peuvent être chargées et enregistrées suivant la méthode utilisée pour les villes de votre propre crut. Si vous avez choisi une installation complète, ces villes seront chargées sur votre disque dur dans un répertoire intitulé CITIES (villes) à l'intérieur du répertoire SC2000. Dans le cas d'une installation partielle, vous avez accès au répertoire CITIES sur votre CD-ROM.

Encore plus de catastrophes

Il s'agit de 10 scénarios mettant en scène les faits les plus épiques de nombreuses catastrophes de SimCity 2000. Ces scénarions figurent dans la boîte de dialogue Charger un scénario, aux côtés des cinq scénarios originaux normalement livrés avec SimCity 2000.

Grandes villes du monde

Et Voici davantage de scénarios, se déroulant dans quelques-unes des plus belles villes du monde. Ils figurent aux côtés des autres scénarios dans la boîte de dialogue Charger un scénario et se chargent tout aussi aisément que ceux-ci, mais ce n'est pas tout ! Chacune de ses villes abrite en ses murs un ou deux bâtiments ou monuments prestigieux que tous les touristes Sims apprécieront à leur juste valeur.

CHARGEMENT DE BATIMENTS ET DE MONUMENTS SPÉCIAUX

Pour charger les bâtiments et monuments spéciaux du scénario Grandes villes, procédez de la manière suivante :

1. Lancez SCURK en suivant les instructions ci-avant.
2. Sélectionnez l'utilitaire Placer et Copier dans l'écran principal de SCURK.
3. Sélectionnez l'ensemble de graphismes source correspondant à la ville que vous souhaitez charger. (Par exemple, pour charger Rome, sélectionnez la source Rome.til). Ces ensembles de graphismes se trouvent dans un répertoire SCURKART sur le CD-ROM (et aussi sur votre disque dur si vous avez choisi une installation complète)
4. Sélectionnez SimCity 2000 comme ensemble de graphismes cible.
5. Ouvrez le menu Groupe d'objets et sélectionnez Tous les objets.
6. Cliquez sur le bouton Copier groupe d'objets.
7. Dans le menu Fichier, sélectionnez la commande Copier vers SimCity 2000
8. Quittez SCURK.

Le Vieux Manuel

Vous pouvez désormais charger SimCity en suivant la procédure décrite ci-dessus et choisir votre Grande Ville dans le répertoire Scénarios.

RESTAURATION DES GRAPHISMES ORIGINAUX

Pour restaurer les ensembles de graphismes originaux :

1. Lancez SCURK.
2. Sélectionnez l'utilitaire Placer et Copier.
3. Sélectionnez comme ensemble de graphismes source Original. til dans le sous-répertoire SCURKART de votre disque dur ou de votre CD-ROM.
4. Sélectionnez SimCity 2000 comme Ensemble de graphismes cible.
5. Dans le menu Groupe d'objets, sélectionnez la commande Tous les objets.
6. Cliquez sur le bouton Copier groupe d'objets.
7. Dans le menu Fichier, sélectionnez la commande Copier vers SimCity 2000.
8. Quittez SCURK.

Dépannage

En cas de problèmes lors de l'installation ou l'exécution de SimCity 2000, lisez la présente section. Elle contient probablement la réponse à votre question et la solution à votre problème. En outre, vous trouverez également un fichier intitulé LISEZMOI.TXT dans le répertoire SC2000. Il contient toutes les informations de dernière minute ainsi que quelques conseils de dépannage. Ce fichier peut être lu à partir d'un éditeur de texte ou d'un traitement de texte, ou en tapant **LISEZMOI** [Entrée] dans le répertoire SC2000.

Si cette section et le fichier LISEZMOI n'ont pu résoudre votre problème, consultez les instructions de la carte Maxis Maxims ou contactez le Support technique de Maxis.

Le programme d'installation ne fonctionne pas

Assurez-vous que votre souris est connectée et que votre gestionnaire de souris est installé. Si le problème persiste, lancez le gestionnaire VESA de votre carte avant l'exécution du programme d'installation. (Voir ci-dessous).

SimCity 2000, SCURK et votre carte graphique

SimCity2000 et SCURK possèdent de magnifiques graphismes en 256 couleurs à haute résolution (640 x480). Tout cela est bien beau... mais il existe deux petits problèmes :

Abacus Manuel

1. La carte vidéo doit être une super VGA avec au moins 512 Ko de mémoire vidéo.

2. Chaque type de carte vidéo pouvant afficher les graphismes à 256 couleurs à haute résolution fonctionne de manière légèrement différente.

En d'autres termes, SimCity 2000 et SCURK doivent posséder toutes les informations relatives à votre carte vidéo avant de pouvoir fonctionner; Le programme d'installation observe votre carte vidéo et essaie de l'identifier. S'il trouve une carte basée sur un jeu de puces S3 (de nombreuses cartes graphiques accélérées l'utilisent) ou sur le jeu de puces Mach 32 (utilisé par certaines cartes) ou s'il trouve une carte compatible avec le gestionnaire VESA standard, il saura ce qu'il doit faire et poursuivra l'installation sans poser de questions.

Si le programme d'installation ne reconnaît pas votre carte, il devinera de son mieux et vous offrira plusieurs possibilités :

1. Accepter le choix du programme d'installation (cliquer sur OK)

2. Cliquer sur la flèche descendante située à côté de ce choix pour voir s'il existe d'autres idées plus lumineuses, puis choisir l'une d'entre elles (et cliquer ensuite sur OK).

3. Cliquer sur le bouton Pas dans la liste et rechercher votre carte parmi d'autres cartes que SimCity 2000 accepte mais ne parvient pas à reconnaître.

Si malgré tout, vous ne trouvez pas votre carte, cliquez sur le bouton Inconnu, puis installez un gestionnaire VESA pour votre carte avant de jouer à SimCity 2000.

Avertissement important !

Si le programme d'installation arrive à son terme sans avoir posé de question relative à votre carte vidéo, il vous faudra peut être lancer un gestionnaire VESA spécial avant d'exécuter SimCity 2000. Si lorsque vous essayez d'exécuter SimCity 2000, vous obtenez une message disant « Gestionnaire VESA non détecté », il vous faudra installer un gestionnaire VESA pour votre carte.

Vesa, c'est quoi ?

On ne va pas vous répéter que les super nouvelles cartes vidéo à haute résolution fonctionnent de manière légèrement différente. En tant que fabricants de logiciels, cela nous amuse tout autant que de nous taper la tête au mur tout en faisant rebondir une balle de bowling sur nos orteils.

En gros, le système VESA est une méthode standard permettant de dialoguer avec toutes les cartes vidéo. Le système VESA a été intégré à certaine cartes, mais dans la plupart des cas, il sera

Le Vieux Manuel

nécessaire d'exécuter un programme résidents en mémoire spécial appelé gestionnaire, correspondant à la carte vidéo en question. Ensuite, les programmes, tels que SimCity 2000, dialoguent avec ce gestionnaire qui à son tour dialogue avec la carte vidéo. Un vrai jeu d'enfant... quoique...

Installation d'un gestionnaire VESA

Dans la plupart des cas, le moyen le plus simple d'installer un gestionnaire VESA est d'exécuter un programme intitulé UNIVBE.EXE, qui est en fait un gestionnaire VESA fonctionnant avec la plupart des cartes vidéo. Pour vous faciliter la tâche, nous avons inclus deux fichiers batch qui permettent de charger SimCity 2000 ou SCURK et ensuite de retirer UNIVBE de la mémoire lorsque vous quittez le jeu. Pour les utiliser, procédez comme suit :

1. Assurez-vous que vous vous trouvez dans le répertoire SC2000.

   Tapez **SC2000** et appuyez sur la touche Entrée.

2. Tapez **SC2VESA** [Entrée] pour lancer SimCity 2000, ou **URKVESA** et appuyez sur Entrée pour lancer SCURK.

Dans le cas où UNIVBE ne fonctionne pas avec votre carte vidéo, nous avons inclus des gestionnaires VESA spécifiques pour le plupart des cartes couramment utilisées avec la collection CD de SimCity 2000. Ils se trouvent dans un répertoire intitulé VESA, divisé en sous-répertoires portant les noms de fabricants. Pour utiliser l'un de ces gestionnaires, procédez comme suit :

1. Identifiez le type de carte vidéo que vous possédez.
2. Sur le CD-ROM, SimCity 2000 La collection, localisez le gestionnaire VESA correspondant à votre carte.
3. Copiez le gestionnaire dans le répertoire SC2000 de votre disque dur.
4. Tapez le nom du gestionnaire, puis appuyez sur la touche Entrée.
5. Lancez SimCity 2000 ou SCURK selon la méthode habituelle.

En l'absence du gestionnaire correspondant à votre carte sur le CD-ROM, recherchez un gestionnaire VESA dans les disquettes fournies avec votre carte. En cas d'échec, contactez le détaillant qui vous a fourni votre ordinateur ou adressez-vous à son fabricant. La plupart d'entre eux possèdent un service de gazette électronique, vous pouvez dès lors télécharger les gestionnaires si vous disposez d'un modem.

Le Vrai Manuel

Avis aux propriétaire de cartes vidéo ATI !

Sur certaines cartes ATI, même lorsque le programme d'installation reconnaît votre carte, vous risquez de rencontrer certains problèmes à faire fonctionner SimCity 2000. Un message d'erreur s'affiche et indique Erreur 35. Si tel est le cas, il vous suffit d'exécuter un programme appelé ATISET.EXE avant de lancer SimCity 2000. Si le problème persiste, essayez de relancer le gestionnaire VESA ATI, « VVEDSA1.COM », au lieu de ATISET.EXE. ATISET et VVESA1.COM se trouvent dans le répertoire VESA\ATI du CD

Des souris et des SIMS

Si SimCity 2000 ne fonctionne pas et affiche un message d'erreur disant :« Souris compatible Microsoft introuvable », cela signifie que :

1. Il n'y a pas de gestionnaire de souris installé. Veillez dès lors à installer un gestionnaire de souris avant de lancer SimCity 2000, ou que

2. Le gestionnaire de souris qui est installé est trop ancien pour fonctionner avec les nouveaux graphismes en 256 couleurs de SimCity 2000. Si tel est le cas, il vous faudra remplacer votre gestionnaire de souris. Vous pouvez vous en procurer un chez le fabricant de votre souris et à partir de divers types de gazettes électroniques.

Pour plus de détails sur votre gestionnaire de souris, tapez **INFO** et appuyez sur la touche Entrée dans le répertoire SC2000. Le message « Gestionnaire de souris introuvable » indique l'absence de gestionnaire de souris. Si la version de votre gestionnaire est inférieure à 8.20, il vous faudra l'actualiser.

Disquette de démarrage SimCity 2000/SCURK

Dans le cas où votre ordinateur répond à la configuration requise et où SimCity 2000 ne fonctionne pas correctement, le problème est probablement causé par un conflit avec un programme résident en mémoire. Si la manipulation des fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT vous est familière, allez-y. Si vous n'êtes pas sûr de vous, créez une disque de démarrage SimCity 2000

Création de la disquette de démarrage SimCity 2000/SCURK

Si avez besoin d'une disquette de démarrage et que vous n'en avez pas créé une lors de la procédure d'installation (on vous avait prévenu !), vous pouvez relancer le programme

Le Vieux Manuel

d'installation et sélectionnez l'option Création d'une disquette de démarrage. Vous pouvez également opter pour la méthode suivante :

1. A l'invite du DOS, tapez C: et appuyez sur Entrée. *
2. Tapez **CD SC2000** [Entrée].
3. Tapez **BOOTDISK** [Entrée].

* ou l'unité et/ou le répertoire que le programme Install utilise.
Ce programme permet de créer de disquettes de démarrage fonctionnant avec la plupart des ordinateurs.
Remarque : cet utilitaire ne place pas les gestionnaires de CD-ROM sur votre disquette de démarrage.
Une fois la disquette créée, insérez-la dans le lecteur A: et relancez votre ordinateur. Ensuite :
Tapez **SC2000** [Entrée] pour lancer SimCity 2000, ou
Tapez **SCURK** [Entrée] pour lancer le Kit de réaménagement urbain.

Raccourcis clavier et souris de SCURK

A tout moment :
Esc permet de retourner à l'écran principal.
Alt-Q permet de quitter SCURK.

Dans l'utilitaire Colorier la Ville
Les **touches du curseur** permettent de passer en revue le contenu de la zone de Dessin.
L'action de cliquer sur le **bouton droit de la souris** permet d'effacer un élément, quels que soient les outils d'Edition sélectionnés.
L'action de maintenir la touche **Alt** enfoncée tout en cliquant sur le bouton gauche de la souris dans la zone de Dessin choisit la couleur sur laquelle vous avez cliqué comme couleur de premier plan.
L'action de maintenir la touche **Alt** enfoncée tout en cliquant sur le bouton droit de la souris dans la zone de Dessin choisit la couleur sur laquelle vous avez cliqué comme couleur de fond.

Dans l'écran Importer :
Cliquez à l'aide du **bouton droit de la souris** pour choisir la couleur de fond (transparente).

Dans l'utilitaire Placer & Imprimer
Maintenez la touche **Alt** enfoncée lorsque vous placez un objet a pour effet le faire pivoter.
Les **touches du curseur** permettent de passer en revue les objets de la zone de Travail.

Remarque : d'autres raccourcis clavier sont disponibles. Ils figurent dans les menus de SCURK.

Le Vieux Manuel

Raccourcis clavier et souris de SimCity 2000

Les **touches du curseur** font défiler le terrain dans la fenêtre Ville.
Le **bouton droit de la souris** active l'outil Centrage.
La touche **ORIG.** active l'outil Gros plan.
La touche **FIN** active l'outil Vue générale.
La touche de **suppression** (SUPPR.) fait pivoter l'écran dans le sens contraires des aiguilles d'une montre.
La touche **Page suivante** (PG.SUIV.) fait pivoter l'écran dans le sens des aiguilles d'une montre.
Appuyez sur la touche **MAJ** et **cliquez** sur n'importe quel bouton pour afficher l'Aide.
Appuyez sur la touche **MAJ** et **cliquez** à n'importe quel endroit de la ville pour activer l'outil Recherche et ouvrir les petites fenêtres d'informations.
Pour annuler l'aménagement de rails, de routes, de métros, de zones, etc. appuyez sur la touche **Maj** avant de relâcher le bouton de la souris.
Maintenez la touche « **B** » enfoncée dans le mode Construction de ville pour activer provisoirement l'outil Bulldozer Démolir/Dégager.

La barre d'outils Terrain



La Barre d'outils Ville



Manuel Officiel

© 1995 Sim-Business. Tous droits réservé à l'échelle mondiale