SIM ISLE™

Missions dans la forêt tropicale

CD ROM
Guide de démarrage
Version DOS



SIM ISLE

Table des matières

Système requis 3

Installation et configuration 3

Installation du jeu 3

Pour installer le jeu sous Windows 95 4

Lancement du jeu 5

Dépannage 5

Si l'installation ne fonctionne pas 6

SimIsle et votre carte graphique 6

La disquette de démarrage SimIsle 9

Des souris dans la forêt tropicale 14

Problèmes ? Pas de problème ! 14

Assistance technique 16

Quelques différences par rapport au manuel 18

Scénarios additionnels 23

Tableau de difficulté des scénarios 31

Coûts de construction d'objets 32

Coûts d'aménagements de bâtiments 33

Affectation des touches dans SimIsle 34

Le Vieux Manuel

Système requis

- IBM ou 100% compatible, 486/33 Mo ou plus (486/66 MHz recommandé)
- MS-DOS 5.0 ou plus
- 8 Mo de mémoire vive
- Disque dur contenant au moins 6 Mo d'espace disponible
- Souris compatible Microsoft, avec le pilote MS 8.2 ou plus (ou équivalent, p. ex. Logitech 6.32)
- Carte graphique Super VGA et écran capable d'afficher 640 x 480 x 256 couleurs (512 ko de RAM vidéo)
- Lecteur de CD-ROM double vitesse
- Facultativement, une carte son Sound Blaster ou compatible à 100%

ATTENTION ! Votre lecteur de CD-ROM, carte son, carte vidéo et tous les pilotes nécessaires doivent être correctement installés dans votre ordinateur avant que vous puissiez installer ou jouer à Simlsle. Si vous avez des questions ou des problèmes concernant votre lecteur de CD-ROM, carte son ou carte vidéo, appelez le service d'assistance technique du fabricant.

Installation et configuration

Installation du jeu

Bien que Simlsle soit fourni sur CD-ROM, une partie du jeu doit être installée sur votre disque dur avant que vous puissiez jouer. De même, le CD-ROM étant accessible en lecture seulement, toute sauvegarde du jeu se fera sur le disque dur. Voici comment installer le jeu :

1. Placez le CD Simlsle dans votre lecteur de CD-ROM.
2. Tapez **D:** [Entrée] ou **E:** [Entrée], ou toute autre lettre qui a été affectée à votre CD-ROM suivie de deux-points et de la touche [Entrée].
3. Tapez **Install** [Entrée].
4. Suivez les instructions à l'écran. Les principales fonctions du programme d'installation sont les suivantes :

Le Vrai Manuel

- Il vérifie si la mémoire disponible est suffisante.
- Il demande si vous souhaitez créer une disquette de démarrage. SimIsle pour DOS aura peut-être besoin de toute la mémoire de votre ordinateur. Même si vous possédez 8 Mo de mémoire vive, plus vous chargez de pilotes de périphériques, plus vous risquez d'avoir besoin d'une disquette de démarrage. Autant la créer maintenant (le créateur de disquette de démarrage tentera de trouver les pilotes de votre lecteur de CD-ROM, de votre carte son, de votre carte vidéo et de votre souris ; pour plus d'informations sur la création et l'utilisation d'une disquette de démarrage, voir la section *Disquette de démarrage SimIsle*, plus loin dans ce Guide de démarrage).
- Il vous permet de définir le lecteur et le répertoire où vous souhaitez installer SimIsle (l'emplacement par défaut est C:\SimIsle ; c'est l'emplacement recommandé).

Une fois l'installation de SimIsle terminée, vous serez invité à configurer vos options son. Sélectionnez le pilote de carte son qui correspond le plus à la carte installée dans votre ordinateur et suivez les instructions affichées. Cliquez sur « Terminé » lorsque vous avez fini. Si vous devez relancer cet utilitaire, placez-vous dans le répertoire SimIsle sous DOS et tapez **SETSOUND** [Entrée].

Pour installer le jeu sous Windows 95

Cliquez deux fois sur l'icône Inst95 située dans le répertoire racine de votre CD SimIsle. L'installation doit démarrer automatiquement et correctement.

Si vous avez installé SimIsle dans le répertoire par défaut (c:\simisle), cliquez deux fois sur l'icône Run95 située dans le répertoire racine de votre CD SimIsle.

SI vous n'avez pas installé le jeu dans le répertoire racine, faites glisser l'icône Run95 vers votre bureau et cliquez

Le Vieux Manuel

dessus avec le bouton droit. Sélectionnez Propriétés dans le menu.

Cliquez sur l'onglet Programme et modifiez la Ligne Cmd pour qu'elle corresponde à votre chemin d'installation (c.-à-d. C:\Maxis\Wild\Isle\Explorer).

Cliquez deux fois sur l'icône Run95 dans votre bureau ; vous êtes maintenant prêt à démarrer.

Lancement du jeu

Pour vous placer dans le répertoire de SimIsle, tapez **CD\SIMISLE** [Entrée] à partir du DOS.

Pour lancer SimIsle, tapez **GO** [Entrée] à l'invite DOS C:\SimIsle.

Si vous utilisez une disquette de démarrage, redémarrez en plaçant celle-ci dans le lecteur A:. A moins que vous n'en ayez décidé autrement, le programme se lancera automatiquement.

SimIsle est un programme volumineux. Il faut du temps pour charger les îles, soyez patient. N'oubliez pas : vous entrez dans un monde où le temps s'écoule plus lentement.

Dépannage

Si vous éprouvez de la difficulté à installer ou à exécuter SimIsle, consultez cette section Dépannage. Vous y trouverez la réponse à la plupart de vos questions et la solution à la plupart de vos problèmes. En outre, vous trouverez dans le répertoire SimIsle un fichier LISEZMOI.TXT, contenant les informations et les conseils de dépannage les plus récents. Ce fichier sera affiché lorsque vous installerez le jeu ; vous pouvez le lire dans n'importe quel éditeur de texte ou programme de traitement de texte, ou encore en tapant LISEZMOI [Entrée] à l'invite DOS C:\SIMISLE.

Si vous avez tenté toutes les solutions présentées dans cette section et dans le fichier LISEZMOI et que votre problème persiste, vous pouvez prendre contact avec le

Revieux Manuel

Service d'Assistance technique de Virgin Interactive Entertainment au (1) 53.68.10.00 du lundi au vendredi, de 13h30 à 17h30.

Si l'installation ne fonctionne pas

Assurez-vous que votre souris est connectée et que votre pilote de souris est installé.

Vérifiez que votre lecteur de CD-ROM est actif et que le CD SIMISLE se trouve dans le lecteur de CD-ROM.

Si le programme d'installation ne fonctionne toujours pas, exécutez le pilote VESA de votre carte vidéo avant de relancer l'installation (voir ci-dessous).

SimIsle et votre carte graphique

SimIsle est agrémenté de superbes graphismes à haute résolution (640 x 480) en 256 couleurs. Si ces images sont du plus bel effet, elles posent néanmoins deux problèmes :

1. Il vous faut une carte vidéo Super VGA offrant au moins 512 ko de mémoire vidéo.
2. Les cartes vidéo capables d'afficher 256 couleurs en haute résolution opèrent chacune de façon légèrement différente.

Autrement dit, SimIsle doit tout savoir de votre carte vidéo avant de pouvoir fonctionner. Le programme d'installation examinera votre carte vidéo et tentera de l'identifier exactement. Si l'opération réussit, le programme poursuivra l'installation sans vous poser d'autres questions.

AVERTISSEMENT IMPORTANT !

En raison de la grande variété de cartes graphiques et de pilotes, il se peut que le programme d'installation ne pose pas du tout de questions concernant votre carte vidéo. Si, au moment où vous lancez SimIsle, vous obtenez un message disant « Pilote VESA non détecté », vous devrez localiser et installer un pilote VESA pour votre carte vidéo. Vous en trouverez un grand choix sur

Le Vieux Manuel

le CD Simlsle. Tous ces pilotes sont rangés dans le répertoire VESA par fabricant de carte vidéo.

Qu'est-ce que VESA ?

Comme nous l'avons dit, les nouvelles cartes vidéo haute résolution opèrent toutes d'une façon légèrement différente. Pour les développeurs de logiciel, c'est pratiquement aussi agréable que de se tapper la tête contre les murs tout en faisant rebondir des boules de bowling sur ses orteils...

L'objectif de la norme VESA est d'offrir une façon standard de communiquer avec toutes ces cartes vidéo. Certaines cartes sont livrées avec le VESA intégré ; dans la plupart des cas, cependant, vous devrez exécuter un programme spécial résident en mémoire (un « pilote ») pour votre carte vidéo spécifique. Les programmes tels que Simlsle pourront alors communiquer avec le pilote, qui communique lui-même avec la carte vidéo. C'est simple, facile. Aucun problème... ou presque.

Installation d'un pilote VESA

La façon la plus facile d'installer un pilote VESA est, le plus souvent, d'exécuter un programme appelé UNIVBE.EXE – un pilote VESA générique qui fonctionne avec la plupart des cartes vidéo. Voici comment l'utiliser :

1. Assurez-vous que vous vous trouvez dans le répertoire Simlsle (tapez **CD\SIMISLE** [Entrée] à partir du DOS).
2. Tapez **GOVESA** [Entrée] et réessayez Simlsle. Le programme UNIVBE.EXE sera placé dans un fichier batch qui lance le jeu.

Si UNIVBE.EXE ne fonctionne pas avec votre carte vidéo, vous trouverez dans le CD Simlsle des pilotes VESA spécifiques pour les cartes les plus répandues. Ils se trouvent dans un répertoire VESA et sont rangés dans des sous-répertoires portant le nom des fabricants. Pour utiliser un de ces pilotes :

Le Vieux Manuel

1. Déterminez exactement le type de votre carte vidéo. Le plus facile est de faire redémarrer votre ordinateur. Souvent, le nom de votre carte s'affiche au moment du démarrage de l'ordinateur.
2. Dans le CD-ROM SimIsle, localisez le pilote VESA correspondant à votre carte. Pour ce faire, tapez **D:** (ou **E:** ou la lettre affectée à votre CD-ROM suivie de deux-points) et appuyez sur [Entrée]. Ensuite, tapez **CD\VESA** [Entrée]. Vous vous trouvez alors dans le sous-répertoire VESA du CD SimIsle. Tapez **DIR /W** pour examiner le contenu du sous-répertoire VESA. Les pilotes VESA sont rangés par fabricant de cartes vidéo. Trouvez le répertoire portant le nom de votre carte et tapez **CD [NOM DU REPERTOIRE]** [Entrée].
3. Copiez votre pilote dans le répertoire SimIsle de votre disque dur (pour pouvoir le trouver facilement). Il n'est pas inutile de le copier également sur votre disquette de démarrage. Pour **copier le pilote sur votre disque dur, tapez COPY [NOM DU PILOTE] C:\SIMISLE** [Entrée]. Pour copier le pilote sur votre disquette de démarrage, tapez **COPY [NOM DU PILOTE] A:** [Entrée].
4. Pour charger le pilote, tapez le nom du pilote suivi de la touche [Entrée] alors que vous vous trouvez à l'invite du DOS dans le répertoire ad hoc du CD-ROM, dans le répertoire SimIsle de votre disque dur ou à l'invite A:> avec la disquette où vous avez copié le pilote.
5. Lancez normalement SimIsle.

Si le CD ne contient pas de pilote pour votre carte graphique, cherchez un pilote VESA dans les disquettes fournies avec votre carte. Si vous ne trouvez toujours pas, contactez le magasin où vous avez acheté votre ordinateur ou appelez le fabricant de la carte. La plupart des fabricants ont des BBS d'où vous pourrez charger le pilote voulu si vous avez un modem.

Le Vieux Manuel

Si vous possédez une carte vidéo ATI

Avec certaines cartes ATI, même si le programme d'installation reconnaît votre carte, il se peut que vous éprouviez de la difficulté à faire fonctionner SimIsle et un message d'erreur apparaîtra. Dans ce cas, exécutez le programme VVESA1.COM avant de lancer SIMISLE. VVESA1.COM se trouve sur le CD SimIsle, dans le répertoire VESA\ATI. Vous pouvez également utiliser le pilote VVESA qui se trouve dans votre répertoire MACH32.

Disquette de démarrage SimIsle

Pourquoi une disquette de démarrage SimIsle ?

SimIsle est tout bonnement gourmand en mémoire. Les îles, les agents et la sauvegarde de l'environnement mobilisent au maximum les ressources de votre ordinateur.

SimIsle exige 500 Ko de mémoire conventionnelle et au moins 6100 Ko de mémoire totale disponible pour s'exécuter correctement.

Si votre ordinateur est doté d'une grosse mémoire vive mais que SimIsle signale que la mémoire est insuffisante, ou si SimIsle se charge mais ne fonctionne pas correctement, il est fort probable que SimIsle entre en conflit avec des programmes résidents pour l'occupation de la mémoire. Plus votre ordinateur est puissant, plus vous risquez d'être confronté à un conflit de ce type parce que vous chargez un grand nombre de programmes résidents au démarrage de l'ordinateur. Ce sera particulièrement le cas si Windows est automatiquement chargé au démarrage, car la fermeture de Windows ne désactive qu'une partie de ces programmes.

Si certains de ces programmes sont en conflit avec SimIsle, d'autres sont nécessaires au fonctionnement du jeu. Ainsi, un pilote est nécessaire pour votre CD-ROM, votre souris, votre carte vidéo et une carte son éventuelle. La gestion des ressources limitées de votre

Le Vieux Manuel

ordinateur peut s'avérer aussi délicate que la sauvegarde d'une forêt tropicale !

Si vous vous sentez capable de créer votre propre disquette de démarrage ou de créer une configuration de démarrage appropriée pour charger ces programmes, allez-y. Si vous préférez ne pas le faire, nous vous recommandons d'employer l'utilitaire de création de disquette de démarrage fourni avec SimIsle.

Le jeu est livré avec un utilitaire qui crée une disquette d'initialisation générale à votre place. Pour exécuter ce programme, ouvrez le répertoire dans lequel vous avez installé SimIsle et tapez BOOTDISK. Cette procédure lance un utilitaire qui analyse votre système, formate la disquette, recrée les fichiers autoexec.bat et config.sys et place le fichier sur la disquette. Si vous désirez créer vous-même une disquette d'initialisation, tapez FORMAT A: /S (en supposant que le lecteur A: est votre lecteur d'initialisation.) Dès que la disquette est formatée, copiez vos fichiers config.sys et autoexec.bat du lecteur C: vers le lecteur A: (copy c:autoexec.bat a:) et (copy c:config.sys a:). Puis modifiez les fichiers (edit a:config.sys), ainsi que toutes les lignes pour qu'elles ressemblent à celles ci-dessus.

Pour ce faire, vous aurez besoin d'une disquette haute densité pour votre lecteur A:. L'utilitaire cherchera dans les fichiers AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS de votre disque C: les informations dont il a besoin pour recréer ces fichiers sur votre disquette de démarrage.

Après avoir préparé cette disquette :

Création d'une disquette de démarrage à partir du programme d'installation

Cliquez sur le bouton « Oui » lorsque le programme demande si vous souhaitez créer une disquette de démarrage, puis suivez les instructions à l'écran.

Création d'une disquette de démarrage à partir du DOS

Placez-vous dans le répertoire SimIsle et tapez **BOOTDISK** [Entrée]. N'oubliez pas de placer une disquette haute densité dans le lecteur A:.

Le Vieux Manuel



Création d'une disquette de démarrage à partir de rien.

Si, pour une raison quelconque, l'utilitaire de création de disquette de démarrage pour Simlsle ne fonctionne pas sur votre système, vous pouvez créer vous-même une disquette de démarrage. L'opération est relativement simple. Vous avez besoin d'une disquette vierge haute densité pour votre lecteur A:.

Remarque : Le formatage d'une disquette efface toutes les informations qu'elle contient. Assurez-vous que la disquette que vous allez formater ne contient pas de données que vous souhaitez conserver.

Pour créer la disquette de démarrage, procédez comme suit :

1. Affichez l'invite DOS C:\>. Il y a plusieurs façons d'y parvenir. Si vous vous trouvez sous Windows, vous pouvez quitter Windows ou cliquer deux fois sur l'icône de MS-DOS.
2. Placez une disquette haute densité dans le lecteur A:.
3. A l'invite C:\>, tapez **FORMAT A: /S** [Entrée].

Le formatage prend quelques instants. Une fois l'opération terminée, un message indiquera FICHIERS SYSTEME TRANSFERES et le système demandera si vous souhaitez créer un label de volume pour la disquette. Aucun label n'est nécessaire. Lorsque le système demande si vous souhaitez formater un autre disque, tapez **N** [Entrée].

Vous avez maintenant une disquette système, mais il faut encore un fichier AUTOEXEC.BAT et un fichier CONFIG.SYS pour en faire une disquette de démarrage. Vous pouvez copier ces fichiers de votre disque C:. Pour ce faire, tapez **COPY AUTOEXEC.BAT A:** [Entrée] à l'invite C:\>. Un message indique qu'un fichier a été copié. Tapez ensuite **COPY CONFIG.SYS A:** [Entrée]. De nouveau, un message indique qu'un fichier a été copié.

Pour créer une disquette de démarrage qui ne chargera que ce dont vous avez besoin pour jouer à Simlsle et évitera le chargement de programmes non nécessaires, vous devrez modifier le fichier AUTOEXEC.BAT qui se

Le Vieux Manuel

trouve sur la disquette en A:. Vous pouvez utiliser pour cela la plupart des traitements de textes. Puisque nous sommes sous DOS, l'éditeur de DOS est un choix tout indiqué. Placez-vous dans votre répertoire DOS en tapant **CD\DOS** [Entrée]. Tapez ensuite **EDIT A:\AUTOEXEC.BAT** [Entrée].

Ce fichier n'est normalement pas long. Il sert à charger les pilotes et autres programmes requis pour votre système. Les lignes à modifier dépendent de ce que vous chargez. Les fichiers indispensables pour SimIsle sont les pilotes de la souris et du lecteur de CD-ROM. Les fichiers qui ne sont PAS nécessaires sont par exemple les pilotes de réseau, les économiseurs d'écran et Windows. Tapez REM suivi d'un espace au début de chaque ligne se référant à ces fichiers. « Rem » signifie « remarque » et indique à votre ordinateur d'ignorer la ligne en question. Vous pouvez « réactiver » une ligne du fichier AUTOEXEC.BAT en effaçant la commande « rem » qui se trouve en début de ligne. Voici un exemple de fichier AUTOEXEC.BAT pour SimIsle :

```
@ECHO OFF
PROMPT $P$G
PATH=C:\DOS
C:\MOUSE\MOUSE.EXE
(SOUND CARD SETTINGS (I.E. SET BLASTER=A220 DI 15 T4))
(GESTIONNAIRES CD ROM )**
rem CALL C:NET.BAT (ce contrôleur de réseau entraînerait des conflits avec SimIsle ; il faut le désactiver)
C:
cd C:\SimIsle
GO
```

** Par exemple, C:\GS\MSCDEX.EXE /D:GOLDEN1 /V /E /M:15 *(votre pilote peut être différent)*. Reportez-vous à votre manuel de CD ROM pour plus d'informations sur les gestionnaires exigés dans config.sys et autoexec.bat

Lorsque le fichier AUTOEXEC.BAT est prêt, enregistrez-le et quittez.

Le Vieux Manuel

Pour ouvrir le fichier CONFIG.SYS, tapez **EDIT A:\CONFIG.SYS** [Entrée]. Ce fichier est peut-être encore plus court. Voici un exemple de fichier CONFIG.SYS pour SimIsle :

Device=C:\DOS\HIMEM.SYS
(GESTIONAIRE CD ROM) **
FILES=30
BUFFERS=30
STACKS=9,256

Par exemple, device=C:\GS\GSPCDX.SYS /D:GOLDEN1 /P:310 /N:1 *(de nouveau, votre pilote peut différer)*.Reportez-vous à votre manuel de CD ROM pour plus d'informations sur les gestionnaires exigés dans config.sys et autoexec.bat

Remarque : Si vous avez une carte son Media Vision, laissez la ligne MVSOUND.SYS active. De même, si vous utilisez un programme de compression de disque, le pilote de compression doit être chargé.

Faites démarrer l'ordinateur avec la disquette dans le lecteur A:. Ne vous inquiétez pas si vous recevez l'un ou l'autre message d'erreur. Placez-vous dans votre disque C:, accédez à votre répertoire SimIsle et essayez de lancer SimIsle.

Si vous ne parvenez pas à accéder à votre disque C:

Ce problème ne se posera que si vous utilisez un disque dur de plus de 504 Mo mais n'avez pas de contrôleur Enhanced IDE. Des informations importantes concernant votre disque dur ne sont pas copiées sur la disquette de démarrage par l'utilitaire de création de disquette de démarrage. Lorsque vous démarrez avec la disquette de démarrage en A:, le système ne lit pas ces informations indispensables et ne reconnaît pas votre disque dur.

Deux solutions :

1. Si vous utilisez DOS 6.0 ou plus, vous pouvez utiliser une configuration de démarrage au lieu d'une disquette de démarrage. Cette méthode permet de choisir parmi une liste de configurations.

Version UK Manuel

2. Si vous utilisez une version antérieure du DOS, faites démarrer normalement votre ordinateur en observant attentivement l'écran. Nombre de fabricants de disques permettent, pendant un court instant, d'appuyer sur une touche spécifique ou de prendre une autre mesure en vue de démarrer à partir d'une disquette.

Des souris dans la forêt tropicale

Si, au démarrage de SimIsle, vous obtenez un message d'erreur indiquant qu'aucune souris compatible Microsoft n'a été trouvée, cela signifie que :

1. Il n'y a pas de pilote de souris installé. Dans ce cas, assurez-vous que votre pilote de souris est installé avant de lancer SimIsle, ou
2. Un pilote de souris est installé, mais il est trop ancien pour fonctionner avec les graphismes haute résolution 256 couleurs de SimIsle. Dans ce cas, vous devez mettre à jour votre pilote de souris. Vous pouvez vous procurer les mises à jour auprès du fabricant de votre souris ainsi que sur de nombreux BBS.

Problèmes ? Pas de problème !

Si vous rencontrez des difficultés pour exécuter SimIsle ou obtenez des messages d'erreur, voici quelques tuyaux. Ces conseils ont été écrits par des experts du Support technique de Maxis et contiennent assez d'informations pour que vous deveniez vous aussi un expert. Il se peut que cela ennuie et que vous vouliez vous assurer que nous pouvons vraiment rédiger des documents avec une syntaxe correcte. Lisez donc, Puits de science...

Si SimIsle s'arrête !

Voici quelques méthodes que vous pouvez essayer:

Le Vieux Manuel

Augmentez la quantité de mémoire disponible dans DOS. Reportez-vous à votre manuel DOS pour plus d'informations sur l'augmentation de la mémoire disponible. Reportez-vous à la section « La disquette d'initialisation de Simlsle » dans le guide de démarrage rapide pour plus de détails sur la mémoire.

Sons et musique

Simlsle supporte toutes les cartes sonores qui sont compatibles avec Sound Blaster. Si vous n'obtenez pas d'effets sonores ni de musique pendant le jeu, assurez-vous que vos haut-parleurs sont correctement connectés. Si votre carte sonore et vos haut-parleurs fonctionnent parfaitement avec d'autres programmes sous DOS, exécutez le programme SETSOUND dans votre répertoire simisle. Laissez le programme détecter automatiquement la carte sonore et exécutez de nouveau le jeu pour vérifier si vous avez des sons. Si ce n'est pas le cas, installez manuellement la carte sonore dans SETSOUND.

Vidéo, palettes et images

Jeux de puces Trident, Kelvin, Orchid et Cirrus Logic

Si une barre noire apparaît à l'écran pendant l'exécution de Simlsle, ne vous inquiétez pas, cela est dû à la présence d'anciens gestionnaires de vidéo. Nous n'avons remarqué ce phénomène que sur l'écran de titre, l'écran Sélection d'un scénario dès que vous avez sélectionné une île et lorsque vous activez la boîte Enregistrer ou Charger. Dès que ces écrans sont rafraîchis, la barre disparaît. Certains anciens gestionnaires livrés avec les cartes vidéo ci-dessus peuvent être incompatibles avec Simlsle. Assurez-vous que vous avez les versions les plus récentes des gestionnaires de vidéo pour votre carte vidéo. Reportez-vous à la section « Simlsle et votre carte graphique » dans le Guide de démarrage rapide pour plus d'informations sur la compatibillité vidéo.

Le Vieux Manuel

Assistance technique

Comment joindre le Service Technique Maxis

Ce que vous devez faire avant d'appeler le Service Technique

Avant d'appeler le Support Technique, assurez-vous que vous avez lu ce fichier Readme et tout autre document approprié. Quand vous ne savez plus à quel saint vous vouer, que vous vous grattez la tête et grommelez, essayez d'imaginer ce dont nous pouvons avoir besoin lorsque vous appelez, de sorte que nous puissions vous dépanner le plus vite possible. Cela vous fera gagner beaucoup de temps ainsi qu'à nos techniciens et évitera des complications !

Ce que vous devez avoir à portée de la main lorsque vous appelez :

1. Ayez une impression de vos fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT. Vous pouvez facilement imprimer tous ces fichiers en tapant **MSD** {Entrée} à l'invite C:\. Cette procédure lance le programme Microsoft Diagnostics qui vous permet d'imprimer un rapport sur votre système. Si vous ne pouvez pas imprimer vos fichiers système (vous n'avez pas d'imprimante, par exemple), ce n'est pas la fin du monde, tant que vous êtes devant votre ordinateur quand vous appelez ! Assurez-vous que votre système répond ou dépasse les exigences définies sur l'étiquette système SimIsle. Cette étiquette se trouve dans la partie inférieure gauche au verso de la boîte.
2. Si vous obtenez des messages d'erreur ou des erreurs DOS 4GW 2001, écrivez exactement ce que vous faites ainsi que l'adresse non translatée située au bas du rapport. Cela nous aidera à diagnostiquer le problème.
3. Ecrivez toutes les étapes que vous avez exécutées pour résoudre le problème. Si vous savez ce que vous avez déjà fait, nous pourrons peut-être vous dépanner plus vite.

Le Virtuel Marché

4. Ayez votre CD ROM, votre manuel et votre Addendum à portée de la main.

Où devez-vous vous trouver lorsque vous appelez Soyez assis devant votre ordinateur quand vous nous appelez ! Vous devez être en mesure d'explorer votre système pour identifier la cause du problème.

Composez le numéro !

Il existe un certain nombre d'options que vous pouvez utiliser pour contacter le Support technique. Tout d'abord, par téléphone, mais ce n'est peut-être pas la meilleure option pour vous. Si vous décidez d'appeler et d'entendre une voix aimable, vous trouverez le numéro et les heures de fonctionnement du Support Technique dans la fiche Maxis Maxims incluse dans le coffret livré avec votre programme. Elle contient des tas d'autres informations utiles, aussi gardez votre fiche Maxis Maxims à portée de la main. Elle contient également les informations plus récentes sur la façon de nous contacter online / par courrier et par fax.

Assurez-vous que vous avez enregistré votre logiciel ! Nous avons joint une petite carte que vous devez nous renvoyer. Cela vous donne droit à un Support Technique GRATUIT pendant la durée de vie du produit. La vie du produit se termine lorsqu'une nouvelle version sort ou que le produit n'est plus fabriqué.

Numéros du support technique utiles

Ati	Support tech. / BBS :	(905)882-2626/ (905)764-9404
(9-7 EST M-F)	Fax technique :	(905)882-0546
Diamond	Support tech. / BBS :	(512)250-1711 / (512)918-3411
(7-7 CST M-F)	Fax technique :	(512)918-3011
Genoa Systems	Support tech. / BBS :	(408)432-8324/ (408)943-1231
(8-5 PST M-F)	Fax technique :	(408)434-0997

Le Vieux Manuel

Gravis	Support tech. / BBS :	(604)431-1807/ (604)431-5927
(9-4 PST M-F)	Fax technique :	(604)451-9358
Orchid	Support tech. / BBS :	(510)683-0323 / (510)683-0327

Quelques différences par rapport au manuel

Voici quelques éléments qui ont été modifiés depuis l'impression du manuel. Beaucouop de ces changements ont été apportés pour augmenter la jouabilité et le niveau d'amusement procuré par le produit.

- Si vous négociez avec un village de pêcheurs et échouez deux fois, la troisième fois que que vous négocierez, si vous échouez, le prix augmentera, puis vous rachèterez le village à ce prix. Ne soyez pas aussi désespéré la prochaine fois.
- Si vous avez placé un agent de construction dans la jungle et sélectionnez un objet à construire, vous pouvez obtenir deux images dans la barre d'images de l'agent. Les deux images sont une jeep et un bâtiment. La jeep siginifie que vous construisez à l'emplacement exact de l'agent. Un bâtiment signifie que vous construisez dans une case non occupée par l'agent.
- Lorsqu'un agent de construction a construit un bâtiment qui ne se trouve pas à l'emplacement correct, vous entendez un bruit de jeep. Il s'agit de l'agent qui entre dans le nouveau bâtiment.
- Si vous essayez d'envoyer un agent de construction vers une case qui est inaccessible, vous entendez un bip. Le bip se fait entendre parce que l'agent ne peut pas placer plusieurs cases dans la jungle.
- Certains scénarios du jeu exigent que vous obteniez de l'argent pour pouvoir gagner le scénario. L'argent en question est celui que vous avez en votre possession (la Banque), pas le montant total que vous avez amassé jusqu'à ce jour.

Le vieux Manuel



- Le nombre de touristes indiqué dans la boîte de statistiques correspond aux touristes qui séjournent vraiment à l'hôtel. Si les touristes séjournent au port parce qu'ils n'ont pas de chambres, ils ne sont pas comptés comme touristes.
- Si vous remarquez que vos Pétrodollars rentrent de façon irrégulière ou en blocs un mois sur deux, construisez un autre pétrolier sur le site d'exploitation. Parfois, les pétroliers passent le plus clair de leur temps en transit et ne peuvent pas continuer d'assurer les approvisionnements.
- La pollution provient d'autres sources de pollution et les effets s'amplifient considérablement. Le moyen le plus simple de la ralentir est d'étendre vos industries un petit peu. N'allez pas trop loin, car une distance moindre signifie une efficacité accrue.
- Des bâtiments qui sont placés trop près les uns des autres peuvent se heurter si vous faites tourner la carte.
- Un clic avec le bouton droit sur un bouton grisé aura le même effet qu'un clic avec le bouton gauche. Dans le manuel, le clic à gauche a été décrit comme ayant une fonction différente.
- Notez qu'il ne peut exister qu'une seule carte aléatoire à la fois. Un nouveau chargement d'un jeu enregistré à partir d'une carte préalablement générée peut donner des résultats inattendus.
- La barre de messages affiche « Aptitude » lorsque vous cliquez avec le bouton gauche ou droit sur un bouton en grisé. Il se réfère à la compétence de l'agent.
- Lorsque vous construisez un aéroport et voyez les mots « Besoin d'espace pour construire », ce message vous rappelle simplement que les grands aéroports ont besoin de beaucoup d'espace pour être construits.

Le Vieux Manuel

- Lorsqu'un hôtel est construit près de la place, une attraction sera construite un jour avec l'hôtel. Cette attraction fonctionne comme d'autres attractions et vous devez cliquer sur elle indépendamment de l'hôtel pour y accéder.
- Les industries nécessitent une tâche qui leur soit appliquée (bouton Appliquer) avant de créer (ou de pouvoir importer) cette tâche.
- Des agents ayant des compétences d'explorateur peuvent vous être vraiment utiles. Toutefois, pour qu'ils soient efficaces, ils ont besoin d'instructions concernant l'endroit qu'ils doivent explorer. Si vous ne trouvez rien lors de votre première sortie, persévérez !
- La pollution peut être très dangereuse pour les êtres vivants. Si vous ne la maîtrisez plus, elle détruira les arbres environnants et parfois, des espèces animales rares y vivent.
- Pour envoyer efficacement un agent vers un gisement de minéraux précieux, il suffit de le déplacer vers cet endroit alors qu'il se trouve encore sur la carte 2D.
- Les cités sont généralement associées à quatre installations et vous pouvez cliquer sur celles-ci séparément.
- Aucun des scénarios ne commence le 1er janvier, mais un peu plus tard.
- Si vous essayez de placer une installation maritime sur une case diagonale, il y a des chances pour qu'elle soit placée obliquement, mais elle fonctionnera normalement.
- Soyez prudent si vous importez des objets alors que vos industries sont censées exporter. Il y a des chances pour que les marchandises achetées soient vendues avec l'espoir de générer des bénéfices.
- Des cités ayant une puissance appropriée et de magnifiques installations rendront les citoyens très heureux. Les marchandises et voitures les rendront

Le Vieux Manuel

encore plus heureux. Certains seront perturbés par des avantages moindres.

- La démolition d'usines nucléaires coûte une somme étonnamment élevée d'UME. Cela peut être dû au fait que l'écologie locale n'a pas pu s'occuper d'autre chose que d'une surprenante décharge d'uranium.
- La découverte du secret de deux anciennes cités ne fera que doubler les capitaux reçus pour l'exportation d'autos. Elles sont toutefois toujours florissantes comme attractions touristiques.
- Des machines ayant 8 Mo fonctionneront avec les animations désactivées.

Nouveaux villages/Industrie

Certaines nouveautés ont été apportées aux Cases d'emplacement des villages :

Boutons

- Formation générale – Ce bouton permet aux agents capables d'améliorer les aptitudes en Ecologie locale d'exercer un plus grand impact sur le rendement d'une ville. Il n'est utilisable qu'avec des agents ayant plus de 60 en écologie locale.
- Augmenter/Diminuer bien-être – Ce bouton augmente ou diminue alternativement l'approche des villageois quant au travail de production de nourriture. Il permet de réduire la tension dans les villages et d'augmenter le niveau de satisfaction.
- Usage interne/Exportation – Ce bouton, qui apparaît dans la Case d'emplacement de nombreux sites industriels, permet de déterminer l'affectation des ressources du site. Ces ressources peuvent être utilisées pour d'autres développements sur l'île (Usage interne) ou être vendues (Exportation).

Le Vieux Manuel

Lignes d'information

- Main-d'oeuvre non qualifiée – Ce champ d'information indique la réserve de main-d'oeuvre non qualifiée disponible sur l'île.
- Niveau de production actuel – La dernière ligne de la Case d'emplacement des villages indique l'état de la production de nourriture (déterminé avec le bouton Augmenter/Diminuer bien-être).

Ressources restantes

Ce champ de la Case d'emplacement des exploitations d'or, d'argent et de pétrole indique la quantité restante d'une ressource particulière. Ce groupe d'îles possède des gisements inépuisables de fer, si bien que vous n'aurez jamais à vous soucier d'une éventuelle pénurie de fer dans les mines. Par conséquent, les mines de fer n'ont pas de quotient d'épuisement.

Musique de SimIsle

La musique de SimIsle se trouve dans REDBOOK. Vous pouvez l'écouter sur votre lecteur de disques compacts stéréo.

Terrains rocheux

Il n'est pas possible de placer de nouvelles constructions sur des terrains rocheux.

Routes de transport dégagées

Pour qu'un transport puisse parvenir à destination, la route doit être parfaitement dégagée. Par exemple, les pétroliers n'utiliseront pas le couloir étroit entre le bord de l'écran et une île.

Entrepôts

Vous pouvez stocker des marchandises ou des ressources en les faisant envoyer spécifiquement à l'entre-

Le Vieux Manuel

pôt. Les entrepôts ont également une autre fonction. Les sites de développement ne livrent leurs biens qu'aux industries situées dans un certain rayon. Vous pouvez étendre ce rayon d'action en plaçant un entrepôt entre le site producteur et le site de destination. Les marchandises et les voitures envoyées à un entrepôt seront automatiquement expédiées aux villes qui en ont besoin.

De même, lorsque vous demandez la livraison d'une certaine quantité d'un bien à un entrepôt, une augmentation de cette quantité (à l'aide des flèches +/- de ce bien) définit le nombre ou la quantité minimum de ce bien devant rester dans l'entrepôt. Si la quantité entreposée devient inférieure à ce minimum, une plus grande quantité du produit sera expédiée à l'entrepôt pour mettre le stock à niveau.

Concurrence

Si vous ouvrez à la concurrence un aéroport, vous risquez de voir apparaître un hôtel ou une attraction concurrente. Ces nouveaux sites ne sont pas sous votre contrôle. Dans ce cas, vous devez augmenter l'attrait de vos propres constructions pour séduire les gens.

Exploration

Les Agents d'exploration peuvent explorer les profondeurs de la jungle. S'ils sont efficaces, ils pourront découvrir des objets cachés.

Scénarios additionnels

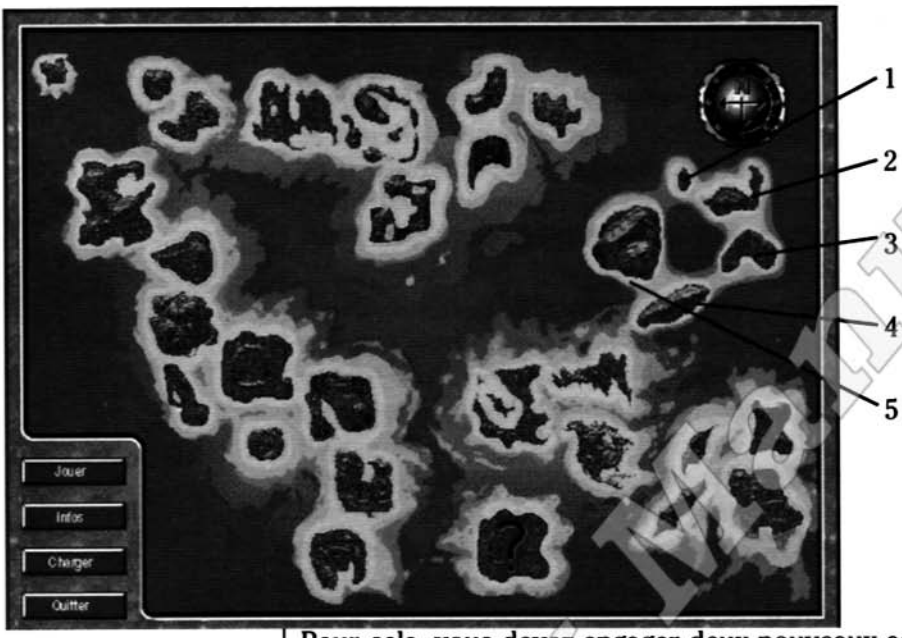
Nous avons ajouté des îles additionnels, affichés sur la carte à la page suivante. Voici les didacticiels:

Scénario Un

L'installation

Sur cette île, votre objectif est de créer un grand aéroport et de former le village à une efficacité de 85 %.

Le vieux Manuel



Pour cela, vous devez engager deux nouveaux agents et les former.

Vous engagez des agents au QG des agents.

L'agent Iain McNeil vous permettra de former vos villages, l'agent Dee Jarvis vous permettra de former vos agents.

Pour former un agent, assurez-vous que Dee Jarvis et l'agent à former sont au QG (sinon, déplacez les deux agents vers le QG). Sélectionnez le bouton Former au QG et utilisez le curseur en forme de mortier pour cliquer sur l'agent à former, dans ce cas Iain McNeil.

Pour construire un grand aéroport, vous devez améliorer un aéroport existant. Pour cela, il vous faut un agent de construction avec un niveau de compétence de 85 % ou plus, dans ce cas l'agent Bob Moon. Essayez de cliquer sur le bouton d'extension d'aéroport (si le bouton n'est pas en grisé, cliquez dessus avec le bouton droit. Un bouton en grisé signifie que la tâche ne peut pas être réalisée pour l'instant). La barre de messages fera un état des matériaux nécessaires pour achever la tâche et, si

Le Vieux Manuel

vous n'avez pas l'agent qu'il vous faut actuellement, indiquera les compétences nécessaires pour faire le travail.

Envoyez Iain McNeil au village. Les boutons Former et Former en groupe sont maintenant mis en évidence. Le bouton Former en groupe formera sans arrêt un village à l'aide d'un seul clic. Si l'agent n'a pas un niveau de compétence élevé, le travail peut s'avérer inutile, car l'augmentation de l'efficacité se base sur l'aptitude.

Essayez d'abord la formation en groupe avec Iain McNeil, sans l'avoir formé. Notez que l'efficacité n'a augmenté que de 5 %. Maintenant envoyez-le au QG et formez-le jusqu'à environ 85 %, puis revenez au village et utilisez l'option Form. générale. Cette fois, l'efficacité s'est considérablement améliorée.

Peut-être désirerez-vous examiner aussi la petite industrie touristique qui est installée sur cette île. Essayez d'étendre et d'améliorer la qualité de l'hôtel et de l'attraction touristique. Consultez la case de statistiques (la touche 's' ou Statistiques dans le menu Fichiers/Options). Notez la quantité d'argent que rapporte le tourisme et dans quelle mesure les améliorations apportées à l'hôtel et à l'attraction ont une incidence sur vos profits.

Plutôt que d'essayer de construire d'autres objets, peut-être préférerez-vous essayer ceux-ci avant de passer au scénario 2.

Scénario Deux

Dans ce scénario, votre objectif est d'amasser 1 000 UME en un mois. A l'aide des techniques apprises dans le scénario Un, essayez de mettre sur pied une industrie touristique correcte. L'agrandissement et l'amélioration du standing de quelques hôtels améliorés et agrandis et d'attractions touristiques ont tendance à générer davantage de revenus qu'un grand nombre de petites structures. Essayez de concentrer vos efforts pour tirer

Le Vieux Manuel

le meilleur parti de chaque installation que vous construisez plutôt que d'en construire beaucoup.

Quand vous pensez avoir mis en place une industrie touristique rentable, asseyez-vous et observez les roulements de fonds en consultant vos statistiques mensuelles pour voir si vous avez amassé assez d'argent pour terminer le scénario dans un mois donné. Si ce n'est pas le cas, essayez d'améliorer l'impact de vos attractions, de drainer davantage de monde. Jetez aussi un coup d'oeil sur vos ports pour voir s'il y a beaucoup de touristes qui attendent d'être transportés vers leur hôtel. Si c'est le cas, vous avez besoin de chambres d'hôtel supplémentaires.

Maintenant que vous connaissez l'une des nombreuses manières s'enrichir dans SimIsle, il est temps de passer à autre chose et d'apprendre comment réunir et utiliser d'autres ressources dans le jeu.

Scénario Trois

Dans ce scénario vous devez fournir du bois à un entrepôt qui réclame actuellement une livraison. Pour cela, vous devrez construire quelques exploitations forestières et une scierie pour traiter le bois.

Pour créer une exploitation forestière, il vous faut de l'argent et de la main d'oeuvre non qualifiée. La main d'oeuvre non qualifiée peut être fournie par un village voisin, mais il faut que ce village ait un taux de population élevé. Pour augmenter sa population, vous devez former les indigènes à produire davantage de nourriture pour pouvoir subvenir aux besoins d'un plus grand nombre d'habitants.

Dès que le village a pris de l'ampleur, vous remarquerez que le bouton de la main d'oeuvre non qualifiée devient disponible (n'oubliez pas de vérifier si vous avez l'agent approprié pour cette tâche, Dee Jarvis est l'homme qu'il vous faut). Vous aurez besoin de 6 ouvriers non qualifiés pour construire une exploitation forestière ; dès que

Le Vieux Manuel

vous avez assez de main d'oeuvre, vous pouvez commencer les travaux.

Déplacez Bob Moon (votre agent de construction) près d'un carré de forêt (vous ne pourrez pas le placer dans la forêt, car seul un agent explorateur est autorisé à s'enfoncer dans la jungle). Cliquez sur le bouton de l'exploitation forestière de la fenêtre Construction de site, amenez le curseur sur une zone de forêt (le réticule devient blanc) et cliquez pour le placer. Cette procédure lance l'activité d'une exploitation forestière autour de lui.

Vous devez maintenant construire une scierie pour que les bûches puissent être transportées en vue de leur traitement. Veillez à placer la scierie dans les environs immédiats de l'exploitation forestière, car cette dernière n'expédiera pas les bûches trop loin. Dès qu'elle est construite, la scierie expédie automatiquement le bois qu'elle a traité vers l'entrepôt (ou vers tout autre bâtiment qui fait une demande de bois).

Un entrepôt rassemblera des marchandises venant de loin, mais ne les expédiera que vers des bâtiments proches. Cette fonction est utile si vous avez par exemple une usine Hi-Tech qui construit des voitures pour une ville située de l'autre côté de la carte (peut-être pour éviter la pollution). Si vous construisez un entrepôt près de la ville et que vous demandiez d'y faire livrer des voitures, l'usine enverra celles-ci à l'entrepôt et de là vers la ville voisine. Vérifiez si la scierie distribue actuellement ses matériaux au niveau interne, qu'elle ne les exporte pas, sinon vous amasserez de l'argent pour votre industrie forestière, tout en retirant ces matériaux pour la construction ou l'utilisation par d'autres industries.

A présent vous devez être en mesure de voir des camions se déplacer sur la carte. Des camions forestiers feront la navette entre l'exploitation et la scierie et les camions de bois traités feront la navette entre la scierie et l'entrepôt.

Pour vérifier votre progression, ouvrez la fenêtre de statistiques et consultez la page spécifique de la mission.

Le Vrai Manuel

Elle vous indiquera la quantité de bois traité se trouvant actuellement dans l'entrepôt. Vous pouvez également cliquer sur l'entrepôt lui-même et vérifier le stock de bois affiché à côté des boutons plus/ moins.

Vous voudrez peut-être essayer les diverses méthodes forestières disponibles dans l'exploitation. Essayez chacune d'elles et notez le nombre d'arbres qu'elle débite et les dégâts qu'elle cause à l'environnement (vous pouvez en avoir une représentation graphique, selon l'état des arbres coupés et le temps de repousse).

Si votre exploitation forestière ferme, c'est qu'elle a traité tous les arbres disponibles de la région. La main d'oeuvre non qualifiée est ramenée à son point d'origine et vous pouvez construire une autre exploitation forestière si vous le désirez.

Vous avez appris à réunir une des ressources de base et à traiter avec la main d'oeuvre non qualifiée ; il est temps maintenant de continuer et d'acquérir la maîtrise de l'exploitation des autres ressources.

Scénario Quatre

Dans ce scénario, vous devez une nouvelle fois remplir un entrepôt, mais avec de l'acier et du pétrole.

Pour produire de l'acier, il vous faut du minerai de fer et une aciérie pour traiter le minerai brut. Vous ne devez pas vous soucier des distances entre des objets qui sont reliés aux mines, car ils transporteront leurs marchandises sur un longue distance. Pour collecter du pétrole, il vous faut une plate-forme de forage et un terminal pétrolier pour raffiner le pétrole brut.

Pour placer une mine de minéraux, activez la vue par satellite. Cliquez sur le bouton Fer, des gisements de minerais seront déposés sur la carte. Vous pouvez alors cliquer avec le bouton droit sur la carte satellite pour visualiser cet endroit en mode 3D (ce qui vous permet de chercher des arbres, des villages voisins, etc.) ou vous pouvez déplacer un agent directement sur la vue

Le Virtuel Marbel

normale, même si des arbres vous bloquent le passage vers certaines zones (consultez la barre de messages).

Quand vous avez trouvé un endroit convenable et construit votre mine, vous devez construire une aciérie. Essayez de la placer entre l'entrepôt et la mine, dans un souci d'efficicacité (des déplacements plus courts réduisent les coûts de transport et la pollution). N'oubliez pas de vérifier si votre mine et votre aciéries distribuent actuellement leurs matériaux sur le plan interne et ne les exportent pas.

Au moment où vous créez l'industrie pétrolière, vous avez intérêt à placer le terminal pétrolier en premier. Vous pourrez ainsi vérifier si un trajet est possible entre le plate-forme pétrolière et le terminal. Si aucune route n'est possible, un message d'avertissement apparaît, vous permettant de continuer ou d'annuler l'opération. Lorsque vous choisissez un site pour votre station de pompage, consultez la carte satellite, activez le bouton Pétrole et placez le terminal sur un carré de littoral (une station de pompage ne peut être placée que sur un carré de terrain situé près d'un carré de mer) à côté de groupes de champs pétroliers.

Déplacez maintenant Bob Moon vers l'un des champs pétroliers (il est plus facile de le déplacer directement de la carte 2D) et construisez votre plate-forme pétrolière. N'oubliez pas de vérifier si la station de pompage distribue son pétrole au niveau interne.

A présent vous devez voir des camions de minerai, des camions d'acier, des pétroliers et des camions-citernes qui se déplacent sur l'écran et votre entrepôt doit se remplir. Vous pouvez consulter l'écran de l'entrepôt ou celui des statistiques.

Dès que la production est définie, le processus peut s'exécuter tout seul pendant que vous concentrez votre attention sur d'autres tâches. Essayez de doubler la capacité de la mine et de la plate-forme pétrolière, notez l'augmentation de la production, mais aussi celle de la pollution (et au niveau de la plate-forme pétrolière,

Le Manuel Virtuel

remarquez que les gisements de pétrole diminuent beaucoup plus vite). SimIsle propose beaucoup d'interactions de ce type que vous découvrirez tout au long du jeu.

Maintenant que vous avez appris à extraire les ressources de base, il est temps de passer au contrôle d'une industrie en pleine expansion.

Scénario Cinq

Dans ce scénario vous devez construire une voiture de qualité et une voiture bon marché. La plupart des ressources sont fournies et les industries sont déjà mises en place, mais il ne vous reste plus qu'à fabriquer toutes les pièces nécessaires à la construction de voitures.

Les produits manufacturés de qualité et bon marché peuvent sortir d'une usine. Pour modifier la production en usine, utilisez les boutons plus/moins et choisissez ce qui doit être manufacturé, puis n'oubliez pas de cliquer sur le bouton Appliquer pour exécuter cette tâche. L'usine cherche alors les composants nécessaires et la production commence.

Dès que vous avez construit vos voitures, réfléchissez à ce que vous pourriez produire d'autre et quels sont les pièces nécessaires. Essayez de modifier la quantité d'ouvriers dans chaque usine (la main d'oeuvre qualifiée est chère !) pour obtenir le meilleur rendement au moindre coût. Essayez d'identifier les goulets d'étranglement dans votre production (avez-vous assez de matière plastique ? Si ce n'est pas le cas, construisez d'autres plates-formes pétrolières et usines chimiques, etc.).

Enfin, avant de vous lancer dans d'autres scénarios plus difficiles, n'oubliez pas que nous vous avons fourni jusqu'à présent toute la main d'oeuvre et l'argent nécessaires, mais que dans beaucoup de scénarios vous devrez jongler avec un budget serré pour répondre aux demandes des habitants des villes, cités et villages.

Le Vieux Manuel



Tableau de difficulté des scénarios

Bonne chance et amusez-vous bien.

Scénario	Difficulté	Mission
Didacticiel	Très facile	Espèces en voie de disparition
Racheter	Facile	Empêcher la vente de l'île
Grande idées	Difficile	Construire et exploiter
Mégatropolis	Difficile	Grande ville
Mine d'or	Moyen	Devenir riche
Cité motorisée	Difficile	Produire X marchandises
Port touristique	Moyen	Touristes
Industrialisation	Moyen	Construire île
Droguer	Facile	Arrêter le Baron de la drogue
Touristes heureux	Facile	
Indigènes heureux		Satisfaction des indigènes
Tourisme	Moyen	Tourisme
L'état de développement	Moyen	Construire île
Bon pour touristes	Difficile	Tourisme
Déforestation	Facile	Déforestation pour des marchandises
Villages sous-développés	Moyen	Ecologie
Lignes mystiques	Facile	Exploration/Construire
Blues de la ville	Difficile	Population/Ecologie
Plus grand et plus brillant	Facile	Ecologie
Mise en vente	Difficile	Croissance / Ecologie
A bride abattue	Difficile	Construire île
Baby Boom	Moyen	Population +
Marchandises à gogo	Facile	Biens de consommation

Le Vieux Manuel

Coûts de construction d'objets

Table rase	Facile		Déforestation
L'Empire de la pollution	Difficile		Ecologie
Générateur d'île	N/A		Créez votre propre île
Objet	**Coût (UME)**	**Matériaux de construction**	**Autre**
Hôtel	250	150	N/A
Attraction	200	100	N/A
Aéroport	1000	400	N/A
Port pour ferries	500	250	N/A
Mine de charbon	500	150	5 U Main d'oeuvre/ 5 H Mach
Exploitation forestière	250	0	5 U Main d'oeuvre
Exploitation pétrolière	700	350	4 S Main d'oeuvre/ 8 H Mach
Stat derrick	150	50	N/A
Mine d'or	300	150	5 U Main d'oeuvre/ 5 H Mach
Mine d'argent	300	150	5 U Main d'oeuvre/ 5 H Mach
Mine de minerai de fer	300	150	5 U Main d'oeuvre/ 5 H Mach
Centrale électrique	400	250	8 H Mach
Industrie lourde	300	300	4 U Main d'oeuvre
Usine de production	400	250	4 S Main d'oeuvre\ 10 H Mach
Hi-Tech	650	0	4 S Main d'oeuvre/ 10 Q MG
Aciérie	400	250	5 U Main d'oeuvre
Usine chimique	250	150	5 S Main d'oeuvre
Ville	500	1000	N/A
Scierie	400	0	N/A

Le Vieux Manuel

Entrepôt	500	0	N/A
Eolienne	800	200	10 H Mach
Usine nucléaire	2000	300	50 H Mach
Eglise (Cité)	300	100	N/A
Rec. Ctr (Cité)	350	50	N/A
Hôpital (Cité)	450	100	N/A
Collège (Cité)	400	100	N/A

Coût d'aménagements de bâtiments

Boutons	**Coût (UME)**	**Matériaux de construction**
Hôtel Ext	125	75
Hôtel Imp	100	50
Attract Ext	200	100
Attract Excite	250	75
Grand aéroport	1050	550
Pétrolier suppl.	700	N/A
Eoliennes	900	200
Uranium	100	N/A
Eglise	100	N/A
Rec. Ctr	50	30
Hôpital	150	60
Collège	150	N/A

Le Vieux Manuel

Affectation des touches dans SimIsle

Carte de sélection du scénario

Haut/Gauche	Ile précédente sur la carte
Bas/Droite	Ile suivante sur la carte
Entrée	Informations sur l'île sélectionnée
Echap (ESC)	Quitter/Annuler
Origine (Home)	Première île sur la carte
Fin	Dernière île sur la carte

Ecran d'informations sur le scénario

Echap (ESC)	Annuler
Entrée	Jouer

Boîte de dialogue Charger

Haut/Bas	Changer de case
Echap (ESC)	Annuler
Entrée	Charger
1–8	Numéro de case

Boîte de dialogue Enregistrer

Haut/Bas	Changer de case
Pg Préc	Première case
Pg Suiv	Dernière case
Echap (ESC)	Annuler
Entrée	Enregistrer
Origine (Home)	Effacer la ligne
Retour arr.	Effacer un caractère

Saisie de texte

Retour arr.	Supprimer à gauche du curseur
Origine (Home)	Supprimer jusqu'au début du texte

Le Vieux Manuel

Scénario

F10	Copie d'écran
Ctrl+L	Ouvre la boîte de dialogue Charger le jeu
Ctrl+S	Ouvre la boîte de dialogue Enregistrer le jeu
Ctrl+M	Active/désactive la musique
Ctrl+E	Active/désactive les effets sonores
P	Suspend/relance le jeu
Ctrl+G	Active/désactive la grille
Ctrl+C	Active/désactive la boussole
Ctrl+A	Choisit niveau d'animation - Sans/Moyen/Elevé
Ctrl+T	Active/désactive les arbres ; les arbres pollués non grandissants restent affichés
Ctrl+Z	Passage temporaire au DOS
Ctrl+W	Incliner la carte vers le haut
Ctrl+X	Incliner la carte vers le bas
M	Commuter entre la vue 2D et 3D
{ ou [	Diminuer le volume des sons
} ou]	Augmenter le volume des sons
- ou _	Diminuer le volume de la musique
+ ou =	Augmenter le volume de la musique
? ou <	Afficher les statistiques de l'agent suivant
Maj #	Zoom avant en vue 3D
‘	Zoom arrière en vue 3D
1, 2, 3, 4	Niveau de zoom
, ou .	Rotation de la carte en vue 3D
H	Centrer la carte sur le milieu de l'île
Haut, Bas, Gauche, Droite	Déplacement dans la carte
S	Afficher les statistiques
Echap	Quitter le jeu

Le Vieux Manuel



MAXIS

1820 Saint John Street
London, EC1M 4AY
Tel: 0171 - 250 0215
Fax: 0171 - 490 2177

Virgin Interactive entertainment

233 Rue De La Croix Nivert
75015 Paris France
Tel: (1)- 53 68 10 00
Fax: (1)- 53 68 10 01

6058-030-0102-A