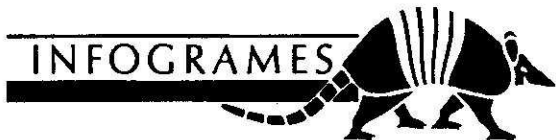


# SIN CITY

AMSTRAD & SPECTRUM

Français



SIM CITY

## CREDITS

Conception et Réalisation: Will Wright  
Contributions à la conception: Jeff Braun, Michael Bremer  
Programmation version Amstrad : A.R Lill  
Graphismes version AMSTRAD : J.Lawson  
Documentation & Tests : INFOGRAMES

Remerciements à: Jeff Braun, Brian Hales, Bruce Joffe, Joelle Jones, Edward Kilham, Stan Kalisher d'Impulse, Kazue Osugi.

Dédié à Cassidy.

MAXIS SOFTWARE:  
1042 Country Club Dr, Suite #C  
MORAGA, CA 94556  
USA

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

Limitation de la Garantie :

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

Utilisation du logiciel

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

Ce manuel ne peut être reproduit de quelque manière que ce soit sans le consentement exprès et écrit de MAXIS et d'INFOGRAMES.

**SOMMAIRE**

<b>I - INTRODUCTION .....</b>	<b>5</b>
- Avant-Propos .....	5
- Les Buts de SIM CITY .....	6
<b>II - POUR LANCER LE JEU .....</b>	<b>7</b>
- Lancement de la version AMSTRAD .....	7
- Lancement de la version SPECTRUM .....	7
- Sélection du niveau de difficulté .....	8
- Les disquettes de programmes et de données .....	8
<b>III - COMMENT DEBUTER DANS SIM CITY ? .....</b>	<b>9</b>
- Les menus de l'écran d'édition .....	10
- Organisation de l'écran .....	11
- Déplacement et scroll de l'écran .....	11
- Exemple début de partie .....	12
<b>IV - Le MENU WINDOWS .....</b>	<b>15</b>
- La fonction Carte .....	15
- La fonction Budget .....	17
- La fonction Evaluation .....	18
<b>V - UTILISATION DES ICONES .....</b>	<b>19</b>
- Description et utilisation .....	18
<b>VI - LE MENU SYSTEM .....</b>	<b>23</b>
- Description et utilisation des commandes .....	23
<b>VII - LE MENU OPTIONS .....</b>	<b>26</b>
- Description et utilisation des commandes .....	26

<b>VIII - LE MENU DESASTRE .....</b>	<b>27</b>
- Description et utilisation des commandes .....	27
<b>IX - MESSAGES DE LA SIMULATION .....</b>	<b>29</b>
- Signification des messages .....	29
<b>X - TRUCS ET ASTUCES DE LA SIMULATION .....</b>	<b>29</b>
- Description .....	29
<b>XI - A L'INTERIEUR DE SIM CITY .....</b>	<b>31</b>
- Zone .....	31.
- Population résidentielle .....	32
- Marché extérieur- Industriel .....	33
- Marché intérieur- commercial .....	33
- Energie .....	35
- Transport -Traffic .....	35
- Pollution .....	36
- Valeur foncière .....	37
<b>CONCLUSION : BONNE FORME DE LA CITE .....</b>	<b>37</b>

## I - INTRODUCTION

### A) Avant-Propos

Rentrez dans SimCity et prenez le contrôle. Soyez le dirigeant incontesté d'une simulation urbaine sophistiquée en temps réel. Créez la cité de vos rêves ou le bidonville de vos cauchemars en partant de rien. Que vous vous inspiriez d'une cité existante ou que vous bâtissiez la vôtre, vous en êtes le maire et le planificateur, avec les pleins pouvoirs. Votre cité est peuplée de Sims (de l'Américain Simulated Citizens -Citoyens Simulés). Comme leurs équivalents humains, ils construisent des maisons, des hôpitaux, des églises, des magasins et des usines.

## SIM CITY

Et, comme les humains, ils se plaignent à propos de choses telles que les taxes, le maire, les taxes, les planificateurs, et encore les taxes ! S'ils trouvent la situation trop déplaisante, ils partent; vous collectez moins de taxes et la situation de la cité se détériore.

Les sections suivantes vous expliqueront les concepts généraux de SimCity et vous fourniront des informations vous permettant de gagner dans les scénarios et de construire de meilleures cités.

SIM CITY peut être assimilé à un système, avec des règles à connaître et des outils à maîtriser. Lorsque vous serez parvenu à ce niveau de maîtrise, vous serez alors en mesure de créer vraiment la ville de vos rêves.

Dans SimCity, les REGLES à apprendre sont basées sur la gestion et la planification d'une cité; gestion des ressources, facteurs influençant la valeur foncière, les facteurs humains, les stratégies pour faire face aux désastres, le chômage, le crime et la pollution, et la qualité de vie dans la cité.

### **Les OUTILS vous permettent de:**

- Planifier, délimiter les zones, déboiser une cité,
- Construire des routes, aéroports et ports maritimes,
- Mettre en place et entretenir un réseau d'énergie,
- Semer la désolation et causer la destruction en créant des désastres naturels.

Mais l'OUTIL le plus important est le Simulateur lui-même. Testez vos plans et vos idées en regardant la cité croître ou diminuer avec l'immigration ou l'émigration des Citoyens Simulés. Les Sims arriveront et construiront des maisons, des hôpitaux, des églises, des magasins et des usines, et partiront à la recherche d'un travail ou d'une meilleure vie ailleurs. Le succès d'une cité dépend de vos talents de créateur et de gestionnaire.

## **B) Les buts de SimCity**

De nombreux buts peuvent être recherchés et atteints dans SimCity.

### **En voici un en particulier :**

La cité de vos rêves.

Le principal but de SimCity est peut-être de bâtir et gérer la cité de vos rêves. La ville de vos rêves peut être une mégalopole grouillante, avec beaucoup de monde, de voitures, de grands bâtiments et une haute densité de population. Il peut s'agir également d'une petite communauté rurale, un ensemble de petites communautés à la vie tranquille.

## SIM CITY

Tant que votre cité fournit suffisamment d'espace pour que la population vive, travaille, consomme et s'amuse, elle attirera des habitants. Tant que le trafic, la pollution, la surpopulation, la criminalité ou les taxes ne les poussent pas à partir, votre cité vivra.

# II - POUR LANCER LE JEU

## A) Lancement de la version AMSTRAD

### Matériel nécessaire :

Amstrad 464, 664, 6128 avec un lecteur de disquette ou un magnétophone. Un moniteur ou une télévision couleur.

L'usage du joystick est recommandé. (Avant de lancer SimCity, vérifiez la connexion du joystick dans le port joystick). 1 ou plusieurs disquettes vierges pour le stockage des données.

### Lancement de la version disquette :

Eteignez votre ordinateur. Placez le disque programme dans le lecteur. Rallumez votre ordinateur. Tapez |CPM (Pour avoir |, tapez simultanément sur @ et la touche SHIFT). Appuyez sur RETURN.

### Lancement de la version cassette :

Insérez la cassette dans le magnétophone. Allumez votre ordinateur. Tapez RUN "" et appuyez sur le bouton PLAY de votre magnétophone ainsi que la touche RETURN de votre clavier.

## B) Lancement de la version SPECTRUM

### Matériel nécessaire pour SPECTRUM :

Spectrum ZX+3 avec un lecteur de disquette ou SPECTRUM 48K, 128K, +2 avec un magnétophone à cassettes.

Un moniteur ou une télévision couleur.

1 ou plusieurs disquettes vierges pour le stockage des données.

### Lancement de la version disquette :

Eteignez votre ordinateur et votre moniteur. Placez le disque programme dans le lecteur. Rallumez votre ordinateur. La fonction LOADER est automatiquement sélectionnée. Appuyez sur la touche RETURN, le jeu se charge automatiquement.

**Lancement de la version cassette :**

Vérifiez les connexions de votre ordinateur. Insérez la cassette dans votre magnétophone. Tapez LOAD<sup>\*\*\*</sup> et appuyez sur le bouton PLAY de votre magnétophone ainsi que sur la touche RETURN de votre clavier.

**C) Sélection d'un niveau de difficulté :**

Dès le chargement du jeu, il vous sera demandé en premier de choisir le niveau de difficulté du jeu. Il y a 3 possibilités.

- 1) EASY (Niveau le plus facile) et vous commencerez le jeu avec 20 000 \$. Ce niveau est sélectionné d'office. Les lettres qui le composent sont vertes contre bleues pour les deux autres options.
- 2) MEDIUM (Niveau moyen) ou vous commencez le jeu avec 10 000\$.
- 3) DIFFICULT (Niveau le plus difficile) dans lequel vous commencerez avec seulement 5 000\$.

Pour sélectionner un niveau, prenez une direction basse ou haute avec votre joystick. L'option choisie aura ses lettres en vert. Si vous voulez confirmer, appuyez sur le bouton feu. Si vous n'avez pas de joystick, sélectionnez le niveau avec les lettres Q et A puis confirmez en appuyant sur la barre d'espace.

**D) La disquette programme et les disquettes de données**

La disquette programme de SimCity comprend les programmes qui composent SimCity. Lorsque vous créez de nouvelles cités, vous voudrez les sauvegarder sur disquettes pour pouvoir les réutiliser. Pour ce faire, vous aurez besoin d'au moins une disquette de données. Une telle disquette peut contenir jusqu'à seize cités.

Si vous désirez dès le début du jeu, initialiser une disquette de données, introduisez une nouvelle disquette dans votre lecteur et sélectionnez l'option "SIM FORMAT DISK" qui est présente dans le menu "SYSTEM". Pour cela, déplacez votre curseur (joystick ou touches Q,A et O,P) sur le mot SYSTEM et appuyez sur le bouton feu (barre d'espace si vous n'avez pas de joystick).

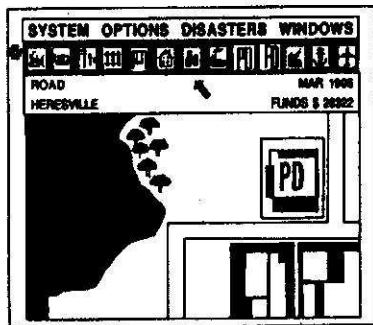
Avec le joystick ou les touches du clavier faites apparaître en vert l'option "SIM FORMAT DISK". Appuyez sur Fire.

## SIM CITY

Un menu de confirmation apparaît. Si vous désirez formater votre disque sélectionnez "YES PLEASE". Si vous renoncez à cette opération, sélectionnez "NO THANKS". Appuyez sur FIRE pour valider votre choix.

Une fois l'opération terminée, vous revenez automatiquement en mode EDITION. Vous êtes maintenant complètement prêt à jouer.

### III - COMMENT DEBUTER DANS SIM CITY



Nous allons maintenant vous emmener dans SimCity, en explorant les fonctions et contrôles de base. Il sera utile de vous référer à la CARTE DE REFERENCES UTILISATEUR à la fin du manuel. Le Plan des Menus vous aidera à vous repérer dans les menus et écrans de SimCity. La Dynamique de la cité, vous aidera plus tard, lorsque vous construirez vos propres cités.



## A) Les menus de l'écran d'édition

Lorsque le programme aura fini de se charger, vous verrez apparaître l'ECRAN d'EDITION. C'est votre principale base d'opérations, où vous disposez d'une vue sur une zone délimitée de votre cité et de ses terrains. De cet écran, vous avez accès à tous les MENUS qui sont présents dans le jeu. Ces menus sont au nombre de 4 :

- SYSTEM, qui permet de charger, de sauvegarder, de lancer une nouvelle ville, de formater des disquettes de données et d'obtenir quelques informations sur le jeu.
- OPTIONS : qui permet de valider ou non certains paramètres de jeu comme le son, l'option auto-bulldozer, auto-budget et "zone demolish wait".
- DISASTERS : qui permet de lancer à volonté des catastrophes naturelles ou non sur votre ville afin de pimenter un peu vos actions.
- WINDOWS : qui vous permet d'avoir une évaluation de vos concitoyens sur votre travail (Evaluation), des vues synthétiques sur les bons et mauvais cotés de votre ville (MAPS) et enfin de vous permettre de décider du budget et des impôts locaux (BUDGET)

### Sélection des MENUS :

C'est la même procédure que vous avez suivi pour formater des disquettes dans le paragraphe II) D.

Le nom de ces menus se trouvent en haut de l'écran. Pour sélectionner un des menus; il vous suffit de déplacer votre curseur avec le joystick ou les touches du clavier sur le nom de ce même menu, et d'appuyer sur le bouton feu ou barre d'espace. Un menu déroulant apparaîtra alors.

Pour information, les touches claviers qui sont à votre disposition sont :

- O pour une direction gauche.
- P pour une direction droite
- A pour une direction haute
- Q pour une direction basse

Pour information également : l'expression bouton feu couvre aussi bien l'appui sur le bouton feu du joystick que sur la barre d'espace du clavier.

### **Sélection d'une option dans un MENU :**

Lorsque vous ouvrez un menu, automatiquement la première option en haut de ce menu est sélectionnée. Elle apparaît en lettres vertes au lieu d'être en bleue. Si vous désirez valider cette première option, appuyez sur le bouton feu.

Si vous désirez sélectionner une autre option, prenez avec votre joystick ou avec les touches clavier une direction basse ou haute. L'option sélectionnée change alors automatiquement. Lorsque vous êtes satisfait de votre choix, appuyez sur Feu ou sur la barre d'espace. L'option choisie se déclenche.

Si vous désirez ne sélectionner aucune option, choisissez alors, en bas de l'écran, "EXIT MENU" et valider par feu ou barre d'espace.

## **B) Organisation de l'écran d'édition**

Lorsque vous lancez SimCity, un nouveau terrain est généré. Vous avez toujours l'option d'utiliser ce terrain, d'en générer un nouveau, de le modifier ou de le dégager complètement et d'en bâtir un à partir de rien.

Du bas jusqu'au 2/3 supérieur de l'écran, se trouve le PLAN d'EDITION, qui représente la zone de terrain sur laquelle vous pouvez agir.

Au dessus de cette zone, se trouve la partie COMMENTAIRE qui vous donne des indications chiffrées ou littéraires sur ce qui se passe dans votre ville. Attention, tous les commentaires sont en Anglais mais expliqués à la fin de ce manuel. Une description détaillée de cette partie commentaire se trouve au paragraphe suivant.

Au dessus de la partie commentaire, se trouve la ligne d'icône qui vous permet d'agir sur votre ville et son environnement. Nous verrons plus loin dans le détail comment se servir précisément de chaque symbole.

Enfin, sur la dernière ligne de l'écran, se trouve la liste des 4 menus principaux que nous avons décrits plus haut.

## **C) Déplacement et scroll de l'écran**

Afin d'avoir une vue globale de votre ville et une bonne compréhension de celle-ci, il est nécessaire que vous fassiez scroller l'écran afin de voir l'ensemble de votre terrain.

Pour ceci, appuyez sur les touches curseurs de votre ordinateur. A chaque appui, le terrain scrolle un peu dans la direction choisie. Autre solution, vous déplacez, avec votre joystick, jusqu'au côté gauche, droit ou bas votre curseur et vous gardez la même direction tout en appuyant sur le bouton feu. Le terrain scrollera dans la direction choisie.

Ou alors sur AMSTRAD, vous appuyez sur le bouton feu sur la petite croix située en haut en gauche de l'écran. Après un appui sur le bouton feu, le curseur disparaît. Il ne vous reste plus qu'à déplacer votre joystick dans la direction sélectionnée ou à utiliser les touches claviers. Lorsque vous désirez réutiliser le curseur, réappuyez sur le bouton feu et il réapparaît.

Si vous désirez ne déplacer que le curseur sans faire scroller l'écran, utilisez les touches du clavier (Pour rappel O,P,Q,A) ou le joystick.

## **D) Exemple de début de partie**

Vous êtes sur le PLAN d'EDITION. L'icône qui est automatiquement sélectionnée est l'icône Route. Au début, vous trouvez une aire contenant beaucoup de terrain dégagé pour pouvoir commencer. Vous ne pouvez pas construire sur l'eau excepté des ponts ou des tunnels.

Le "pointeur" est représenté par un petit carré blanc clignotant. Il délimite l'aire qui sera couverte par la portion de route. Pour déplacer cette aire, utilisez le joystick ou les touches clavier.

Placez le pointeur sur les arbres. Appuyez sur le bouton du joystick ou barre d'espace. L'aire sous le pointeur est maintenant constituée d'une portion de route. Faites un grand cercle afin de délimiter une sorte de périphérique à votre ville. (Ne voyez pas trop grand. Restez bien dans les limites de votre écran et ne surestimez pas le développement de votre ville) Une fois ceci fait, passez au paragraphe suivant.

### **Explication détaillée de la partie commentaire :**

Chaque fonction de construction ou de délimitation a un prix. Dans le coin gauche en haut de l'écran, dans la partie commentaire, se trouve une zone dite BARRE DE COUT. Celle-ci vous indique le prix que vous payez à chaque fois que vous utilisez la fonction de l'icône choisie. Exemple, chaque utilisation du bulldozer coûte 1\$, placer une zone résidentielle coûte 100\$. Au milieu de la partie commentaire, à droite, se trouve la BARRE DE FONDS (FUNDS) qui vous indique l'argent qu'il vous reste.

## SIM CITY

Maintenant, sélectionnez l'icône de ZONE RESIDENTIELLE (C'est là que vivent les SIMS). Pour cela, déplacez le curseur (clavier ou joystick) sur l'icône résidentielle et appuyez sur le bouton feu. Revenez sur l'écran d'édition. Le pointeur est désormais plus grand. Il indique la taille et la localisation de la zone résidentielle.

Choisissez un endroit dégagé et appuyez sur le bouton feu du joystick. Le "R" au centre de la zone indique une zone résidentielle. Le symbole clignotant qui représente un petit éclair, indique que la zone n'est pas alimentée en électricité et donc qu'elle ne peut pas se développer. Toutes les zones doivent être impérativement raccordées à un réseau électrique, sinon elles restent toujours à leur état initial.

Puis sélectionnez l'icône de ZONE COMMERCIALE et placez une zone commerciale à proximité de la zone résidentielle. Il y a également un petit éclair clignotant dans la zone. Ici les Sims travaillent, consomment, et construisent des magasins, des stations-services, des bureaux, etc...

S'il y a des arbres, vous ne pourrez placer la zone qu'après avoir déboisé le terrain avec les bulldozers, sauf si vous avez activé l'option AUTO-BULLDOZE dans le MENU OPTION. Dans ce cas-là, vous n'avez plus besoin de bulldozer chaque zone de forêt, vous pouvez poser directement vos zones sur la forêt.

Puis sélectionnez l'icône de ZONES INDUSTRIELLES et placez une zone industrielle adjacente à la zone commerciale.

Vous avez alors besoin d'énergie, sinon vos zones ne vont jamais se développer. Sélectionnez l'icône de CENTRALE ELECTRIQUE. Remarquez qu'elle est plus grande que les autres zones. Après avoir choisi entre une centrale nucléaire à 5 000\$ et une centrale à charbon à 3 000\$ (Même processus que pour sélectionner au départ le niveau de difficulté), placez-la en terrain dégagé à proximité de vos zones résidentielles. Si votre centrale n'est pas directement adjacente à une zone, il vous faudra tracer une ligne électrique entre la centrale et cette zone.

Pour ce faire, cliquez sur l'icône de ligne électrique. En utilisant le joystick et son bouton, mettez en place les lignes électriques entre la centrale et les zones. Les lignes adjacentes se connecteront automatiquement les unes aux autres.

## SIM CITY

Après un moment, les symboles clignotants disparaîtront, indiquant que votre zone est alimentée en énergie. Vous verrez bientôt des petites maisons apparaître. Les Sims ont commencé à emménager.

**Note:** Lorsque vous délimitez le terrain, vous ne faites qu'indiquer où il sera possible de construire. Ce sont les Sims qui construisent.

Notez également que quand vous sélectionnez une icône, son coût et son prix seront affichés dans le coin supérieur gauche de la partie commentaire. Les fonds dont vous disposez sont eux sur le côté droit et vous indiquent de combien d'argent vous disposez actuellement.

Si vous n'avez pas assez d'argent dans vos fonds pour acheter une certaine icône, celle-ci sera mise en grisé sur votre écran et ne sera plus sélectionnable.

Assurez-vous que toutes les zones sont alimentées en énergie. Dès que les zones commencent à se développer, vous pouvez commencer à collecter les taxes. Ceci se fait automatiquement.

Pour rappel, l'argent dont vous disposez est affiché dans la partie COMMENTAIRE (FUNDS), au milieu, à droite.

Plus la cité sera grande, et plus les taux de propriétés seront élevés, et plus vous collecterez de taxes.

Pour accélérer le développement, vous devez bâtir des routes. Resélectionnez l'icône de routes et ajoutez des routes entre votre lieu de résidence principal et les zones industrielles et commerciales, pour permettre aux Sims de se mettre au travail. Dès que vous aurez des routes, le trafic sera mis en place.

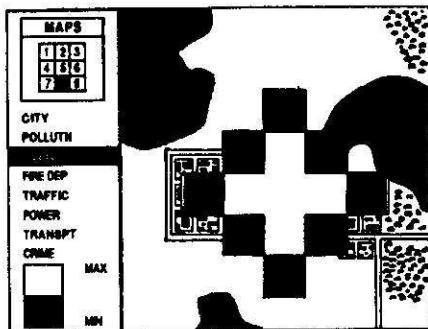
Les routes et les lignes électriques ne peuvent se superposer, mais peuvent se croiser perpendiculairement.

Ces seules informations de base vous suffisent pour faire fonctionner SimCity, mais nous vous conseillons de continuer la lecture. Les paragraphes suivants vous expliquent le fonctionnement de chaque menu et sous-menu. Vous apprendrez également quelques trucs et astuces quant à l'utilisation du programme.

## IV - LE MENU WINDOWS

Déplacez votre curseur en haut de l'écran sur le mot **WINDOWS**, appuyez sur bouton feu et le menu se déroule.

### A) La fonction CARTE (option MAPS de WINDOWS)



Ce mode vous permet d'obtenir des informations synthétiques sur votre ville. Il vous donne une vue générale de la cité et de ses terrains sur la base de divers plans physiques ou démographiques.

Pour sélectionner ce mode, choisissez l'option **MAPS** dans le menu **WINDOW**. Vous arrivez alors sur un écran partagé en 1/3 et 2/3 sur un plan vertical. Dans le tiers gauche, différentes sous-options vous sont proposées. A droite, sur la partie 2/3 se trouve un morceau en vue éloigné de votre ville. L'ensemble de votre ville est découpé en 9 régions qui se recoupent sur les bords. Si vous appuyez sur les touches numériques du haut du clavier, vous verrez de 1 à 9 toutes ses régions. Pour changer de région, appuyez simplement sur un chiffre. Le chiffre de la région sélectionnée s'affiche en bleu sur fond blanc, dans le petit pavé numérique en haut à gauche de l'écran.

## SIM CITY

Note : Sur SPECTRUM, pour visualiser les régions de 1 à 9, appuyez simultanément sur une touche SYMBOL SHIFT et le numéro de la région que vous souhaitez voir affichée.

Au départ, vous tombez sur la région 1. La sous-option sélectionnée est TRANSPT, qui affiche l'ensemble de votre réseau routier. Utilisez ce plan pour examiner les accès routiers à toutes les parties de la ville et pour planifier l'expansion future.

Ces options montrent souvent la balance dynamique de la cité. L'INDICATION DE DENSITE PAR COULEUR est en bas, à gauche de l'écran. La couleur en haut (blanc) indique la plus grande densité, croissance ou valeur, en fonction du plan sélectionné. La couleur du bas (bleu) indique la plus faible densité, croissance ou valeur.

Si votre moniteur est vert sur AMSTRAD, la densité sera marquée par l'épaisseur du tramé. Si vous voulez sélectionner une autre sous-option, déplacez juste votre joystick en bas et automatiquement de nouvelles indications apparaîtront. Voyons en détail quelles sont ses indications :



- CITY: montre toutes les routes, zones et aires développées de votre ville. Utilisez ce plan pour trouver les aires non-développées et pour planifier l'expansion des zones.

## SIM CITY

- **POLLUTN** : indique les zones de pollution de votre ville. Plus les zones sont blanches, plus elles polluent votre ville. N'oubliez pas de mettre assez loin vos usines et de construire des jardins publics.
- **POLICE** : vous indique le rayon d'efficacité de vos commissariats. Les zones blanches indiquent une efficacité maximale. Ce sont les zones où le crime est quasiment absent. Par contre, les zones qui ne sont pas couvertes par vos commissariats ont de fortes chances d'être des zones à taux de criminalité élevé. Placez vos commissariats de sorte à ce que leurs zones d'influence se rejoignent pour avoir une meilleure couverture de la ville.
- **FIREDEP** : a la même fonction pour les casernes de pompiers. Lors de catastrophes ou d'incendies, une bonne couverture de la ville permet de contrôler plus rapidement et efficacement les dégâts (n'oubliez pas de donner de l'argent aux pompiers dans votre budget, sinon la couverture est inefficace).
- **TRAFFIC** : affiche l'état d'encombrement de vos routes. En bas, à gauche de l'écran se trouve un indicateur de couleur permettant de voir si vos routes sont encombrées ou non. Une zone blanche indique des embouteillages et des zones surchargées, une zone bleue, un trafic minimal.
- **POWER** : vous indique en blanc les zones qui sont alimentés en électricité. Cela vous donne un état général du développement de votre réseau électrique et des besoins de votre ville.
- **CRIME** : vous permet de situer très aisément les zones à problèmes de votre ville. Les zones blanches sont les foyers à surveiller de près. Vous pouvez ainsi décider où vous allez implanter précisément vos prochains commissariats.

Pour sortir de l'option MAP, appuyez sur feu.

### B) La fonction BUDGET :

C'est dans la fenêtre BUDGET que vous allouez les crédits nécessaires au fonctionnement des départements de la Police, des Pompiers et des Transports. Cette fenêtre apparaîtra lorsque vous collecterez les taxes dans une nouvelle cité, et ce aussi à chaque année ultérieure (sauf si vous choisissez d'activer l'option Auto-Budget). Vous devrez alors indiquer les niveaux de fonds pour les départements de police, des pompiers et des transports, ainsi que la taxe foncière.

Vous pouvez accroître ou décroître les niveaux de budget que vous allouez pour chaque Département, ainsi que modifier le taux des impôts locaux.



Pour cela déplacez avec le joystick ou les touches claviers, la sélection en couleur du menu. Lorsque vous êtes au bon endroit, appuyez sur feu, puis prenez une direction haute (Joystick ou clavier) pour augmenter le taux ou une direction basse pour diminuer le taux ou le montant. Lorsque votre taux est déterminé, réappuyez sur le bouton feu. Vous pouvez déplacer comme auparavant votre sélection.

Si vous avez terminé vos actions sur le BUDGET, appuyez sur le bouton feu lorsque votre sélection est "GO WITH THESE FIGURES" pour sortir de la fenêtre Budget.

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

## C) La fonction EVALUATION

La fenêtre d'Evaluation vous donne un niveau de performances.

Les données d'opinion publique (PUBLIC OPINION) sont fournies sous forme de sondage d'opinion, appréciant le travail que vous effectuez en tant que Maire, ainsi qu'un sondage constant sur les 7 plus grands problèmes que les habitants d'une ville peuvent rencontrer (crime, taxe, pollution, prix des loyers, trafic, chômage, incendies). Les points les plus importants du moment ressortent en couleur sur la fenêtre. Vous pouvez ainsi mieux distinguer les principales préoccupations de vos concitoyens. Et vous avez tout intérêt à satisfaire ceux-ci, sans quoi ils pourraient bien émigrer et vous laisser à la tête d'une ville fantôme.

Pour sortir de cette fenêtre d'Evaluation, appuyez sur le bouton feu.

Voici quelques solutions à des problèmes courants :

- **Criminalité** : Bâtittez plus de Commissariats ou tentez d'augmenter la valeur foncière du terrain. Pour le logement, construisez plus de zones résidentielles. Pour le Chômage, bâtittez plus de zones industrielles et commerciales. Et pour le Trafic, ajoutez des routes ou des lignes de transit.

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

Population montre combien de personnes vivent actuellement dans votre cité. Migration montre quelle fraction de population a déménagé ou emménagé l'an dernier. Valeur imposée (Assessed Value) représente la valeur nette de toute propriété appartenant à la ville.

## V - Utilisation des ICONES

Afin de développer votre ville, vous devrez sélectionner parmi les différentes icônes qui sont à votre disposition, celles qui représentent vos choix en matière d'urbanisme. Rappelez-vous que vous ne faites que définir les zones, ce sont les SIMS qui décident de s'y implanter ou non.

### A) Description et utilisation des icônes :

Pour activer ces icônes, comme vu précédemment, déplacez votre curseur sur une icône et cliquez dessus. Le titre ou l'explication concernant chaque élément apparaîtra dans la barre de titre.

**TOUCHES RACCOURCIES** : Il est bon de savoir que les touches de 1 à 0 sélectionnent directement dans l'ordre l'icône Bulldozer jusqu'à la caserne de Pompiers.

Sur SPECTRUM, pour avoir le même effet, appuyez simultanément sur une touche CAPS SHIFT et le numéro de l'icône que vous souhaitez sélectionner.

Lorsque vous sélectionnez une icône, après l'avoir déplacé dans l'écran d'édition, un POINTEUR apparaîtra sur l'écran pour montrer la localisation et la taille de la fonction choisie. Vous ne pouvez pas changer la localisation du pointeur. Utilisez les touches du curseur, comme vu précédemment pour faire défiler votre écran.

Utilisez le bouton du joystick ou barre d'espace pour activer la fonction.

Si vous tentez de placer une zone, route, ligne électrique, etc., sur une zone, route, ligne électrique etc. déjà existante, vous recevrez en retour un signal vous indiquant que l'espace est déjà utilisé. Vous devrez choisir un autre site ou utiliser le bulldozer sur cette aire pour la dégager.

**NOTE**: Il existe des exceptions à la règle ci-dessus: les lignes électriques et les routes peuvent traverser l'eau et se croiser les unes les autres.

**BULLDOZER** dégage les arbres et broussailles, permet de combler les rivages, aplanit les zones existantes développées et dégage les ruines laissées par un désastre. Ils sont également efficaces contre les feux. Utiliser le bulldozer sur une section de terrain coûte 1\$.

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

On ne peut placer de routes en terrain boisé, broussailleux ou sur une zone. Elles ne peuvent croiser les lignes électriques et les routes qu'à angle droit. Mettre une route en travers de l'eau crée un pont. Les ponts ne peuvent être construits qu'en lignes droites: pas de courbes, de tournants ni d'intersections. Il faut passer le bulldozer sur les rivages avant d'y construire un pont.

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

Note : Pour faire un pont, poser une portion de route juste avant le lac ou le bras de mer, puis posez à nouveau un morceau dans l'eau, à la suite de votre première portion. Automatiquement, le pont sera créé jusqu'à l'autre côté de la rive.

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

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

Les jonctions et les tournants sont automatiquement générés. Les conduites traversant l'eau doivent être verticales ou horizontales : pas de tournant, courbes, ni intersections. Les lignes consomment de l'énergie à cause des déperditions lors du transport.

Poser une ligne électrique coûte 5\$ sur terre et 25\$ sur l'eau. Pour traverser les eaux, vous pouvez utiliser la même méthode que pour la route.

## SIM CITY

**Les lignes de TRANSIT** créent un système de Tramway pour le transit entre cités. Placer les lignes dans des endroits encombrés pour en alléger la congestion. Les jonctions et les tournants sont générés automatiquement. Les lignes traversant l'eau seront représentées par des lignes pointillées. Ces tunnels doivent être verticaux ou horizontaux : pas de tournants, courbes ni intersections. Les lignes de transit sont entretenues grâce aux fonds du département des transports. Le niveau de ces fonds affecte l'efficacité du système.

Une portion de ligne coûte 20\$ sur terre et 100\$ sous l'eau. Pour réaliser des tunnels, suivez la même procédure que pour faire des ponts.

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

Poser un parc coûte 10\$.

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

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

Etablir une zone résidentielle coûte 100\$.

**Les ZONES COMMERCIALES** sont utilisées à de nombreuses fins, en particulier pour construire des magasins, des bureaux, des parkings et des pompes à essence. Les facteurs influençant la valeur et la croissance des zones commerciales sont les marchés intérieurs, la pollution, la densité de trafic, l'accès résidentiel, l'offre de travail, les aéroports, les accès routiers et les services municipaux.

Etablir une zone commerciale coûte 100\$.

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

Etablir une zone industrielle coûte 100\$.

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

Construire un Commissariat coûte 500\$.

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

Construire une caserne de Pompiers coûte 500\$.

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

Bâtir un stade coûte 3000\$.

**Les CENTRALES ELECTRIQUES** peuvent être nucléaires ou pétrolières. Après avoir sélectionné l'icône centrale électrique, déplacez avec le curseur en haut ou en bas, l'option que vous désirez (COAL : charbon, NUCLEAR : nucléaire). Valdez en appuyant sur barre d'espace. La centrale nucléaire est plus puissante mais présente un petit risque d'accident. La centrale à charbon est moins chère, mais moins puissante et plus directement polluante.

Tous les terrains délimités ont besoin d'énergie pour se développer et croître. Lorsque les zones développées n'ont plus d'énergie, elles redeviennent progressivement des zones de terrain nu, à moins que l'énergie ne leur soit rendue. En fonction de la taille de votre cité, vous devrez construire plus d'une centrale. Il est recommandé de construire deux ou trois centrales en plus de celles qui sont strictement nécessaires, pour servir de centrales de secours en cas de défaillance.

Construire une centrale électrique coûte 3000\$ si c'est une charbon et 5000\$ si c'est une nucléaire.

**Les PORTS** accroissent le potentiel de croissance industrielle. Ils ont peu d'effet dans une petite ville, mais contribuent pour une grande part à l'industrialisation d'une grande cité. Les ports doivent être placés sur un rivage, qui doit préalablement avoir été dégagé au bulldozer. Etablir une zone portuaire coûte 5000\$.

## SIM CITY

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

Les aéroports sont grands et coûteux, et ne doivent être bâtis que dans des cités qui peuvent se le permettre. Après avoir construit un aéroport, vous verrez les avions voler au-dessus de votre cité depuis et en direction de l'aéroport.

Etablir une zone d'aéroport coûte 10 000\$.

## VI - LE MENU SYSTEM

### A) Description et utilisation des commandes :

- About SIM CITY : Vous fournit quelques informations supplémentaires sur SIM CITY.

- Start NEW CITY : vous permet de recommencer à partir de zéro une nouvelle cité sur un paysage complètement nouveau et différent de la ville que vous jouez actuellement. Vous devrez confirmer votre choix en sélectionnant "Yes, Please". Sinon, choisissez "No, thanks"

- USE OLD LANDSCAPE : Cette commande vous permet de recommencer, à partir de zéro, sur un terrain que vous venez juste de jouer ou qui vous a fortement plu, une nouvelle ville. Ainsi, par cette commande vous pouvez vous donner une nouvelle chance sur un terrain exactement similaire, dans les mêmes conditions. Il y a deux choix dans cette commande :

INPUT NEW GENE : qui vous permet de prédéterminer la forme générale de votre terrain d'action. Chaque paysage est choisi parmi 65 535 possibilités différentes. Si vous avez aimé la forme d'un de vos précédents terrains et noté son numéro de GENE (Génération), vous pouvez avoir exactement la même forme pour votre nouveau terrain en réutilisant le même numéro de GENE. Cependant, il est important de noter que bien sûr, vous ne retrouverez aucun de vos anciens buildings ou créations. Le terrain renaît complètement vierge.

Voici comment retrouver le même paysage. Après avoir sélectionné avec le bouton feu l'option INPUT NEW GENE, vous verrez que les chiffres qui constituent le numéro de Current Landscape Gene deviennent verts. Rentrez alors avec le pavé numérique, les 5 chiffres du GENE que vous souhaitez retrouver. Appuyez sur RETURN pour valider.

A ce moment là, vous revenez au choix entre "Input new gene" et "Start city with new gene".

## SIM CITY

Choisissez maintenant "Start city with new gene" puisque vous avez modifier le numéro du GENE. Avant de rejouer sur le même paysage, on vous demandera de sélectionner un niveau de difficulté comme vu précédemment.

**START CITY WITH THIS GENE :** cette commande vous permet de rejouer directement sur un terrain vierge, avec le même numéro de GENE qui est affiché à la suite de "Current landscape gene". C'est à dire celui de votre précédent terrain, celui que vous venez juste de jouer. A moins que vous n'avez déjà changé le numéro en utilisant auparavant la fonction Input new gene.

Sinon, si vous utilisez directement cette fonction, cela vous évite de rentrer à nouveau un numéro de GENE, et de repartir sur un terrain tiré aléatoirement parmi 65 535 comme c'est le cas pour la fonction START NEW CITY. De plus, vous saurez ainsi à l'avance la forme générale de votre paysage.

SYSTEM OPTIONS DISASTERS WINDOWS	
ROAD	MAR 1908
HERESVILLE	FUNDS \$ 20322
TYPE NEW FILE NAME THEN PRESS ENTER	
FILE NAME : STEVE	

### Chargement d'une ville déjà existante :

- **LOAD CITY :** Pour jouer à une ville préalablement sauvegardée , sélectionner cette option. Choisissez une cité à rejouer, avec le joystick ou touche clavier (bas-haut) et appuyez sur feu ou barre d'espace pour charger cette cité.

Si aucune ville sauvegardée n'est présente sur votre disquette, on vous proposera soit de "LEAVE", c'est à dire de revenir à l'écran d'édition, soit de "FORMAT DISK", c'est à dire de formater votre disquette pour qu'elle puisse accueillir des cités sauvegardées. Faites attention de ne pas formater votre original.

## SIM CITY

DISK FILES	
NAME	N°
STEVE	1
NAME	2
NAME	3
NAME	4

### Fonction CATALOGUE :

Si vous désirez juste voir l'ensemble des villes que vous avez déjà sauvegardées, sélectionnez la commande CATALOGUE DISK. Vous ne pourrez pas charger une ville à partir de cette commande. Si aucune ville sauvegardée n'est présente sur votre disquette, on vous proposera de suivre la même procédure que nous venons de décrire pour LOAD CITY avec "LEAVE" et "FORMAT DISK".

Faites toujours attention de ne pas formater votre original.

### Sauvegarde d'une ville :

- **SAVE CITY** : sauvegarde la cité en cours sur le disque dans le lecteur. Lorsque vous sélectionnez cette fonction, vous devrez entrer le nom sous lequel vous désirez sauver la cité. Tapez le nom de la cité et appuyez sur Return.

N'oubliez pas qu'il est RECOMMANDÉ de sauvegarder vos cités sur une disquette spécialement FORMATEE avec la commande SIM FORMAT DISC. N'essayez pas de sauvegarder sur d'autres disquettes, spécialement sur la disquette de programme.

Faites attention de ne pas sauvegarder deux cités sous le même nom. La nouvelle sera sauvegardée, et l'ancienne perdue.

Prenez garde de ne pas éteindre l'ordinateur ou le lecteur de disquettes, ni d'ôter la disquette avant la fin de la sauvegarde. La cité que vous tentez de sauvegarder serait perdue.

Il se peut que vous désiriez sauver une même cité à plusieurs stades de développement, ou un terrain avec plusieurs stratégies de développement. Utilisez alors différents noms pour chaque version de cité ou de terrain.



Si vous activez SAVE par accident ou changez d'avis, appuyez sur Return sans taper de nom lorsque vous devez ENTRER LE NOM (ENTER NAME). Ceci annulera la fonction SAVE.

- **SIM FORMAT disk** : comme vu précédemment, cette commande vous permet de formater des disquettes vierges afin de pouvoir sauvegarder ultérieurement sur celles-ci de nouvelles villes.
- **EXIT SIM CITY** : vous fait sortir du programme. On vous demandera de confirmer votre choix.
- **EXIT MENU** : vous permet de revenir sur l'écran d'édition et de fermer le menu SYSTEME.

## VII - LE MENU OPTIONS

Ce menu vous permet d'activer ou non certaines commandes qui vous dispensent d'effectuer des tâches moins intéressantes.

### A) Description et utilisation des commandes

Pour valider ou non ces options, vous amenez la barre de choix sur le nom de l'option et vous appuyez sur la barre d'espace. Automatiquement, l'option est validée ou dévalidée, en fonction de son état précédent, et vous sortez du menu options.

La présence d'un V à l'Anglaise indique si oui ou non l'option est sélectionnée. Si il est présent, l'option est valide.

**AUTO-BULLDOZE** : vous permet d'éviter de devoir passer le bulldozer sur l'ensemble de la zone que vous allez construire. Quand l'option est activée, vous n'avez qu'à sélectionner par exemple, une zone résidentielle et la poser sur le terrain (sauf si c'est de l'eau) sans devoir au préalable sélectionner l'icône bulldozer. Cette option est présente dès le début du jeu.

**AUTO-BUDGET** : cela vous permet de ne pas avoir à valider chaque année votre budget qui apparaît dans la fenêtre du même nom. Lorsque la fonction Auto-Budget est activée, le budget est reconduit d'année en année sur les mêmes bases que vous avez sélectionné pour la dernière fois, y compris l'allocation aux divers départements de Police, Pompiers et Transport.

**SOUND** : vous permet de jouer avec ou sans les bruits et les effets spéciaux de la simulation. Si le V est là, il n'y a pas de bruit.

**ZONE DEMOLISH WAIT** : cette option, lorsqu'elle est activée, vous empêche de détruire à tout va vos constructions par excès d'impatience ou par mauvaise manipulation de la fonction Bulldozer. Ainsi, vous devez amener au centre de la construction le curseur Bulldozer et appuyer sur feu pendant quelque temps avant qu'effectivement la destruction soit enregistrée.

**SIMULATION SPEED** : lorsque vous la sélectionnez, il existe quatre possibilités qui sont FAST (vitesse la plus rapide), NORMAL (comme son nom l'indique), SLOW (vitesse la plus lente) et PAUSED pour arrêter le jeu. Une étoile identique à celle-ci \* vous indique quelle est la vitesse sélectionnée. Le jeu commence avec une vitesse normale. Pour changer de vitesse, déplacez de haut en bas le joystick pour colorier en lettres vertes l'option qui vous intéresse. Validez en appuyant sur la barre d'espace ou bouton feu. Vous revenez directement sur l'écran d'édition.

EXIT MENU vous ramène à l'écran d'édition.

## VIII - LE MENU DESASTRES

Le menu désastres, vous permet de déclencher des désastres naturels dans la cité. Utilisez les désastres pour tester votre capacité de faire face aux situations d'urgence.

**ATTENTION** : il est plus prudent de sauvegarder la cité en cours avant de déclencher un désastre; juste au cas où.

Utilisez les touches du curseur pour sélectionner un désastre. Appuyez sur la touche Return ou le bouton du joystick pour le déclencher.

**FIRE** : Les feux se propagent assez rapidement dans les bois et les constructions, et plus lentement à travers les routes. Les feux ne peuvent traverser l'eau naturelle ni les territoires dégagés. Le feu ne laisse derrière lui que ruines qui doivent être déblayées avant de pouvoir reconstruire.

Sachant que les feux ne peuvent traverser les terrains dégagés, vous pouvez bâtir des coupe-feu avec les bulldozers, ou même utiliser ces derniers directement contre le feu. Les parcs stratégiquement placés peuvent être dégagés au bulldozer pour faire des pare-feu. Les feux peuvent également être déclenchés par les séismes.

**FLOOD** : Il s'agit d'une inondation plus ou moins forte qui détruit partiellement ou totalement une zone. Evitez de placer vos centrales électriques, aéroports, stadium près des rivières. La moindre inondation peut les endommager définitivement.

**EARTHQUAKE** : Les SEISMES constituent le plus dévastateur des désastres. C'est un tremblement de terre MAJEUR, dont l'intensité est comprise entre 8 et 9 sur l'échelle de Richter (qui en compte 9). Il détruira les constructions et allumera des feux. Lorsqu'un séisme a lieu, vous verrez l'ECRAN d'EDITION trembler pendant un instant. Lorsqu'il s'arrêtera, vous devrez prendre en charge la maîtrise des différents foyers.

**AIR CRASH** : Lorsque vous avez un aéroport, de temps en temps un avion vient à s'écraser sur votre ville ou les alentours. Ces accidents peuvent se produire d'eux-même. Il suffit que vous ayez un aéroport.

**TORNADO** : Les TORNADES peuvent être activées n'importe où dans la cité. Très rapides et imprévisibles, elles peuvent apparaître et disparaître en un instant. Les tornades peuvent durer longtemps, et on ne peut rien contre elles. Tout ce qu'il y a à faire est de suivre à une distance raisonnable, et de maintenir l'alimentation électrique d'un maximum de zones.

**NUCLEAR MELTDOWN** : Si vous possédez une centrale électrique nucléaire, il se peut malgré tout qu'il y ait un grave accident dans votre centrale ? Dans ce cas une immense zone de votre ville est contaminée. La radio-activité empêche tout développement dans la zone irradiée. Il ne vous reste plus qu'à concentrer dans un autre endroit le développement de votre ville et attendre que la radio-activité baisse (au moins 100 ans).

**DISABLE ALL** : Cette commande vous permet de jouer sans que votre cité n'ait à subir régulièrement des cataclysmes ou des catastrophes. En effet, régulièrement dans le jeu, en fonction du temps qui passe, des désastres s'abattent d'eux mêmes sur votre ville. Si vous voulez un développement calme et serein de votre cité, utilisez cette option.

EXIT MENU vous ramène en mode EDITION.

## IX - MESSAGES DE LA SIMULATION

Durant le déroulement de SimCity, vous recevrez des messages de la simulation. Ils sont faits pour vous prévenir ou vous informer. Ils apparaissent dans la barre de titre.

La plupart des messages se comprennent d'eux-mêmes, mais certains, expliqués ici, requièrent quelques clarifications.

**"FIRE DEPT NEEDS FUNDS"** : vous n'avez pas donné 100% de ce dont a besoin le département des pompiers pour fonctionner correctement. Rétablissez la situation sinon gare aux incendies.

**"THE POLICE NEEDS FUNDS"** : vous avez adopté la même attitude avec le département de la police. Le crime va dangereusement se développer dans votre ville.

**"TRANSPORT SYSTEM FALLING APART"** : idem avec le département des transports. Des trous commencent à se former dans les chaussées. Réagissez vite !

**"CITIZENS UPSET, TAXES TOO HIGH"** : vous avez fixé le taux des impôts locaux beaucoup trop haut. Vos concitoyens sont en colère et commencent à quitter la ville.

**"NEED LARGER RAIL SYSTEM"** : vous devez améliorer votre système routier et de transport en général.

**"CITIZENS DEMAND A STADIUM"** signifie que vos concitoyens vous demandent un stadium afin de pouvoir assister à un match de Football.

**"CITIZENS DEMAND A POLICE DEPARTMENT"** exprime la volonté de vos habitants de voir un commissariat supplémentaire implanté dans votre ville.

**"CITIZENS DEMAND A FIRE DEPARTMENT"** exprime une volonté parallèle afin d'obtenir une caserne de Pompier supplémentaire.

## X - TRUCS ET ASTUCES DE LA SIMULATION

### Utilisation du disque.

Le disque de programme livré avec SimCity est protégé contre la copie. Pour le faire durer le plus longtemps possible, ne l'utilisez que pour charger la simulation, puis retirez-le et utilisez d'autres disques pour stocker les données de vos cités.

Il est plus prudent de faire des copies de sécurité des disques de données des cités.

### **Sauver les cités et terrains.**

Prenez garde de ne pas nommer deux cités de la même façon, sans quoi vous perdriez la première. Si vous voulez sauvegarder une cité à différents stades, ou si vous voulez essayer diverses stratégies de planification, sauvez chaque version sous un nom différent. Si vous aimez un terrain généré aléatoirement, ou si vous avez conçu un bon terrain, et que vous désirez essayer différentes approches de construction sur celui-ci, vous pouvez sauvegarder le terrain avant même d'avoir bâti dessus. Lorsque vous construisez dessus, sauvez la nouvelle cité sous un nom différent de celui du terrain vide, ou vous perdrez celui-ci.

### **Budgétisation.**

Puisque vous commencez une nouvelle cité avec des fonds limités (5000 à 20 000\$), vous devez planifier et établir un budget strict. Une centrale électrique devrait être une priorité, puisqu'il ne peut y avoir de croissance, et donc de revenus, sans elle.

### **Développer une cité.**

Référez-vous souvent à la charte des Dynamiques de la Cité qui explique comment tous les facteurs concernant la croissance de la cité sont liés.

### **Les principaux points à garder à l'esprit pour faire croître une cité sont:**

Toutes les zones doivent être alimentées en énergie pour se développer.

Les zones doivent être développées pour générer l'argent des taxes.

Les routes doivent fournir un accès depuis et vers chaque zone pour que celle-ci se développe totalement.

Les aéroports et les ports n'aideront pas une petite cité à se développer - économisez donc jusqu'à ce que votre cité grandisse.

Placez les zones, routes, etc. avec circonspection - on ne peut les déplacer, et vous devrez payer pour les dégager et les reconstruire.

Comme repère, le nombre de zones industrielles et de zones commerciales doit être à peu près le même. Le nombre de zones résidentielles devrait être à peu près égal à la somme des zones industrielles et commerciales.

## SIM CITY

La proximité des forêts et de l'eau accroît la valeur foncière du terrain, et par là-même les taxes collectées.

Les centrales supplémentaires et les lignes électriques redondantes sont chères, mais peuvent permettre à une zone de rester alimentée durant un désastre.

Une cité de grande taille, plus peuplée, n'est pas nécessairement meilleure. Une cité auto-suffisante, avec un environnement agréable est meilleure qu'une cité géante toujours en déficit, sans forêt ni côte.

Utilisez l'option MAP pour planifier la croissance de la cité, localiser les problèmes et visualiser vos progrès.

Sauvez votre cité sur disque avant d'essayer une nouvelle politique, pour pouvoir faire volte-face, si elle échoue.

## XI - A L'INTERIEUR DE SIMCITY

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

### ZONES

Votre cité est divisée en trois zones principales: résidentielles, commerciales et industrielles. Ces zones symbolisent les piliers de la vie d'une cité: population, industrie et commerce. Toutes trois sont indispensables à la prospérité de la cité.

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

Les **ZONE INDUSTRIELLES** sont utilisées pour y localiser les entrepôts, usines et autres structures polluantes qui ont un impact négatif sur les zones avoisinantes. Un des principaux avantages de la planification est de séparer ces "nuisances" des terrains d'habitation.

## SIM CITY

Dans cette simulation, les zones industrielles représentent la production de base de votre cité. Les produits fabriqués ici sont vendus hors de la cité, sur des marchés extérieurs, amenant l'argent qui servira à de futurs développements de la ville.

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

## POPULATION - RESIDENTIELLE

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

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

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

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

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

La qualité de vie est une mesure de l'"attrait" exercé par différentes zones. Il est affecté par des facteurs négatifs comme la pollution et la criminalité, et des facteurs positifs comme la présence de parcs et l'accessibilité.

## MARCHE EXTERIEUR - INDUSTRIEL

Des milliers de variables influencent votre cité. Toutes sauf une peuvent être modifiées par vos actions. Le marché extérieur (les conditions économiques à l'extérieur de la ville) est contrôlé par la simulation; vous ne pouvez rien y changer. Ce marché extérieur est la source origine de toute croissance. Les villes débutent souvent comme un centre de production (aciéries, raffineries, etc.) qui répond à une demande de la région environnante. Au fur et à mesure que passe le temps, le marché extérieur se développe, reflétant la croissance régionale autour de votre cité.

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

## MARCHE INTERIEUR - COMMERCIAL

Le marché intérieur est totalement influencé par les conditions qui règnent dans la ville. La production interne, créée dans les zones commerciales, représente tout ce qui est acheté et consommé dans la cité. Les magasins d'alimentation, pompes à essence, grands magasins, services financiers et médicaux, etc. - tous dépendent d'une population avoisinante réclamant ces services. Dans SimCity, la taille du marché intérieur détermine le taux de prospérité des zones commerciales. Les zones commerciales ont besoin de suffisamment de terrain pour la construction, en plus d'une force de travail déjà existante. Les structures bâties dans les zones commerciales sont sous l'influence principale de la valeur foncière et de la densité de population.

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



## SIM CITY

**TAXES :** Le taux de taxe que vous déterminez contrôle le montant des revenus générés par votre cité. Lorsque les taxes sont prélevées, une fois par an (temps de la simulation), la fenêtre BUDGET apparaîtra, vous indiquant les détails fiscaux de votre cité et vous permettant d'ajuster les taux. La simulation détermine le montant des revenus en attribuant à chaque zone une somme basée sur la valeur foncière du terrain, le niveau actuel de développement et le taux de taxes. Le taux de taxes affecte globalement la croissance de votre cité. Si vous la maintenez basse (0-4%), la croissance sera élevée, mais les revenus faibles. Si vous l'accroissez (10-20%), vous recevrez beaucoup dans un premier temps, mais à long terme les revenus décroîtront avec la population. Vous devez maintenir le taux de taxe à un niveau suffisamment élevé pour assurer la maintenance de la cité et investir dans de nouveaux développements; mais suffisamment bas pour ne pas effrayer la population et le commerce. Un taux de taxe élevé est une façon de contrôler la croissance de la ville, si vous vouliez tester les "mesures de contrôle de croissance".

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

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

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

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

## ENERGIE

L'énergie électrique permet de faire vivre les grandes cités. Le but de toute bonne "gestion politique" est d'avoir de bonnes transmissions électriques vers toutes les zones.

Périodiquement, durant la simulation, l'ensemble de la grille d'énergie est vérifiée. Si une zone est connectée (par d'autres zones ou des lignes électriques) à une centrale électrique, la zone est considérée comme alimentée. Vous pourrez remarquer un petit carré noir apparaissant et disparaissant sous le menu d'EDITION ECRAN. La présence de ce carré indique qu'une vérification du réseau d'énergie est en cours. Dans les grandes cités, la vérification demande plus de temps, et l'intervalle entre deux vérifications est plus grand. Ne vous inquiétez pas s'il faut plusieurs minutes pour que les zones récemment connectées répondent. Si votre zone est correctement alimentée et qu'après une vérification complète du réseau énergétique elle ne répond toujours pas, il vous faudra peut-être construire une nouvelle centrale.

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

Parfois les zones endommagées, ayant perdu leur puissance, peuvent être partiellement réactivées, mais devront en général être totalement rasées et reconstruites.

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

## TRANSPORTS - TRAFIC

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

L'intensité du trafic est simulée par un procédé connu sous le nom de "génération de trajet".

## SIM CITY

Comme le temps passe, chaque zone peuplée de la cité générera un certain nombre de trajets, en fonction de sa population. Chaque trajet généré débute dans la zone de départ, parcourt le réseau routier/ferré, et si une destination valable est atteinte, s'arrête dans la zone de destination. Sinon, le trajet n'aboutit pas. Les trajets échoués reflètent l'inaccessibilité d'une zone et les limites de la croissance.

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

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

Les conditions de trafic varient rapidement. Evitez les problèmes de circulation en prévoyant plusieurs routes pour un même trajet.

## POLLUTION

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

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

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

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

La principale façon de lutter contre la criminalité est de construire des commissariats dans les zones sensibles. En fonction du niveau de fonds alloué au département de Police, les commissariats feront baisser la criminalité dans leur rayon d'action. A plus long terme, il faut augmenter la valeur foncière du terrain. Une façon de faire est de démolir puis de reconstruire les zones à faible valeur foncière.

## VALEUR FONCIERE

La valeur foncière est un des aspects fondamentaux de la structure urbaine. La valeur foncière d'un terrain dépend de la façon dont il est utilisé. Dans cette simulation, la valeur foncière dépend du terrain, de l'accessibilité, de la pollution et de la distance au centre ville. Plus les habitants doivent se déplacer entre leur résidence et leur travail, plus la valeur foncière est faible, en partie à cause du coût de déplacement. La valeur des zones commerciales dépend énormément de leur accessibilité par la population.

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

## CONCLUSION : BONNE FORME DE LA CITE

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

Un précieux guide dans cette entreprise est "A theory of good city form" (Cambridge, Mass. MIT Press, 1981). Lynch offre cinq dimensions de base des performances de la cité : vitalité, sensibilité, capacité, accès et contrôle. Il y ajoute deux "métacritères": efficacité et justice. Pour LYNCH, une cité en forme répond avec succès aux besoins biologiques de ses habitants, et fournit un environnement sûr pour ses activités.

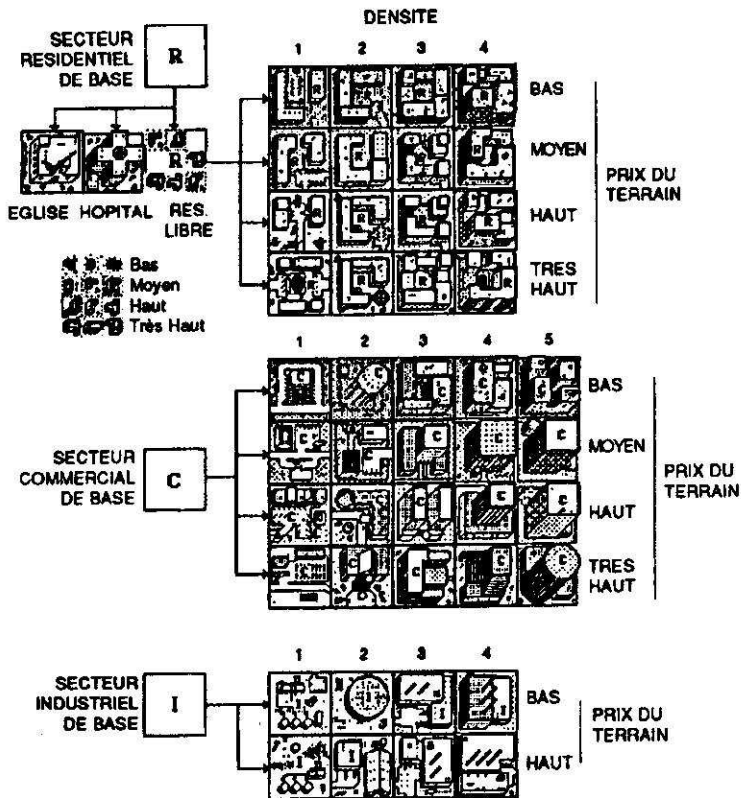
## SIM CITY

Une cité sensible est organisée de telle façon que ses habitants perçoivent et comprennent la forme et la fonction de la cité. Une cité capable fournit bâtiments, espaces et réseaux requis pour que ses habitants puissent faire aboutir leurs projets. Une cité accessible permet à ses habitants, quel qu'en soient l'âge et la condition sociale, d'obtenir les activités, ressources, services et informations dont ils ont besoin. Une cité avec un bon contrôle est dirigée de façon à ce que ses habitants aient leur mot à dire dans la gestion des espaces dans lesquels ils résident et travaillent.

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

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

## EVOLUTION DES SECTEURS



Ces Facteurs →  
sont affectés par  
ces Facteurs

(+ Effet Positif  
- Effet Négatif)

Population Résidentielle  
Population Commerciale  
Population Industrielle  
Densité Population  
Trafic  
Pollution  
Criminalité  
Prix du Terrain  
Parcs  
Eau  
Proximité Centre Ville  
Radio-Activité  
Taux d'Imposition  
Chômage  
Stade  
Port  
Aéroport  
Commissariat  
Pompiers  
Route  
Transports en commun

Budget de Maintenance  
Impôts  
Prix du Terrain  
Criminalité  
Pollution  
Densité du Trafic  
Population Industrielle  
Population Commerciale  
Population Résidentielle  
Score de la Cité

	+					+		+		+
	+					+		+		+
	+			+		+		+		+
			+							
					+	+				-
		-								-
		-								-
	+		-						+	+
		+								
		+								
		+								
				+						
	+							-	-	-
										+
									+	-
										+
								+		
									+	
	+		-							
	+									
	+									
	+									



© INFOGRAMES 1990