

SEGA™

SIM

CITY 2000

THE ULTIMATE CITY SIMULATOR

SEGA SATURN™



MAXIS

COMPACT
disc

INSTRUCTION MANUAL

Avertissement sur l'épilepsie

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

BIENVENUE À SIMCITY 2000 !

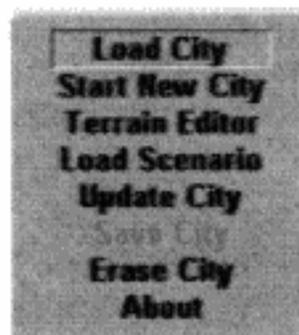
Félicitations ! Vous venez d'être élu Maire d'un million de grandes villes et vous êtes désormais responsable d'un milliard de vies simulées (les "Sim").

En tant que Maire, vous pouvez afficher et faire fonctionner une des villes incluses dans les scénarios supplémentaires ou vous pouvez construire la ville de vos rêves. A vous de voir. Que préférez-vous ? De petites bourgades en pleine campagne ? Ou des mégaloilles géantes, grouillantes de monde ? Au fur et à mesure que vous planifiez et construisez vos villes, de nouveaux citoyens (les "Sim") vont arriver et faire construire leurs maisons, leurs commerces et leurs lieux de travail. Ils vont élever leurs enfants et inviter leurs amis à leur rendre visite. Si votre ville est agréable, la population va augmenter. Sinon, vos Sim vont quitter l'agglomération. Et vous pouvez être sûr qu'ils vous donneront leurs avis sur vos actions et vos idées. SimCity 2000 est un jeu de construction. Le défi qui vous est lancé est de créer et de faire prospérer votre ville. Il y a aura, bien sûr, des risques que votre beau rêve se brise - détruit par des bulldozers, des tremblements de terre ou des accidents d'avion. Mais vous verrez très vite qu'il est beaucoup plus satisfaisant de créer que de démolir. Et souvenez-vous à tout moment que les vies, les espoirs et les rêves de millions de Sim sont entre vos mains.

DÉMARRER SIMCITY 2000

Vous ne pouvez utiliser ce CD-ROM que sur la Sega Saturn. N'essayez pas de l'utiliser dans un autre lecteur CD ; vous risqueriez de causer des dommages au casque d'écoute et aux enceintes.

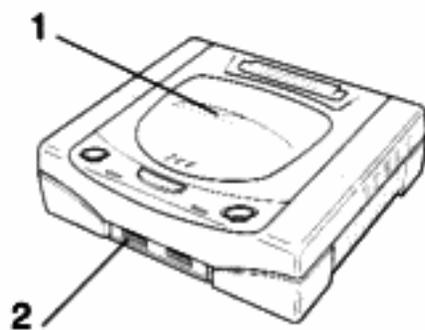
- 1 Installez votre console Sega Saturn en procédant comme il est indiqué dans le Mode d'emploi de la Sega Saturn. Branchez la manette 1.
- 2 Placez le CD-ROM Sega Saturn avec son étiquette tournée vers le haut dans le compartiment du lecteur CD, puis refermez la porte du lecteur.
- 3 Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu commence après l'écran du logo Sega Saturn. Si rien n'apparaît, éteignez la console et assurez-vous qu'elle est correctement installée.
- 4 Pour arrêter un jeu en cours ou lorsque le jeu est terminé et que vous désirez le recommencer, appuyez sur le bouton Reset de la console Sega Saturn ; vous revenez alors à l'écran-titre du jeu. Pour revenir au panneau de commande, appuyez en même temps sur les boutons A, B, C et Start à n'importe quel moment.
- 5 Si vous allumez la console alors qu'il n'y a pas de disque dans le lecteur, l'écran du panneau de commande Audio CD Control apparaît. Pour jouer, mettez un CD Sega Saturn dans le lecteur, amenez le curseur sur le bouton supérieur gauche du panneau de commande à l'aide du bouton D et appuyez sur Start. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent alors.



Important

Votre CD-ROM Sega Saturn contient un code de sécurité autorisant sa lecture. Gardez-le propre et manipulez-le avec précautions. Si vous ne parvenez pas à le lire sur votre Sega Saturn, retirez-le et essuyez-le soigneusement dans un mouvement droit depuis le centre vers le bord.

- 1 Console Sega Saturn
- 2 Manette 1



Vous verrez ensuite une animation intitulée "Survol de SimCity 2000" et pourrez passer quelques instants à admirer sa splendeur tridimensionnelle. Puis appuyez sur le bouton Start du Control Pad pour lancer le jeu. Le chargement du programme prend quelques instants. Ensuite, SimCity 2000 vous propose un choix de menus.

Conseil : Nous vous suggérons de charger un des scénarios et de regarder ce qui se passe puis de lancer le didacticiel (vous n'en aurez que pour cinq minutes) et de construire une ville tout seul. Une fois que vous vous serez lancé, lisez le chapitre Références rapides. Plus tard, lorsque vous serez prêt à aborder les aspects plus complexes de la vie à SimCity 2000, recherchez les points précis dans le chapitre intitulé "Fonctions avancées". Mais souvenez-vous - c'est vous le patron et c'est à vous de prendre les décisions !

DIDACTICIEL

Introduction

Le Didacticiel vous apprend les techniques de base pour créer votre propre petite ville. Vous n'en aurez que pour quelques minutes. Vous allez apprendre à :

- Créer une nouvelle ville.
- Faire défiler et pivoter le terrain, et zoomer sur un point précis.
- Choisir un emplacement approprié pour un bâtiment donné.
- Créer des routes.
- Placer des zones résidentielles, commerciales et industrielles.
- Placer une centrale.
- Placer des lignes électriques.
- Voir votre ville s'étendre et fêter cet événement.

Quelles sont les caractéristiques d'une grande ville comme SimCity ?

Au début de la construction, vous pourrez néanmoins vous limiter celles-ci :

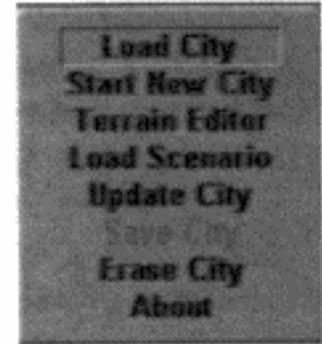
- Un endroit où les Sim pourront vivre (zone résidentielle)
- Un endroit où les Sim pourront travailler (zone industrielle)
- Un endroit où les Sim pourront faire leurs courses et construire leurs bureaux (zone commerciale)
- Une source d'énergie (centrale)
- Une façon de transporter l'énergie depuis la centrale jusqu'aux diverses zones (lignes électriques)
- Un moyen de transport pour permettre aux Sim de se déplacer entre leurs foyers, leurs lieux de travail ou les commerces (routes).

Une fois que votre ville a commencé à s'étendre, vous pouvez ajouter :

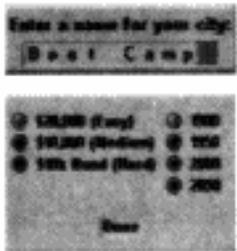
- Davantage de zones avec des densités différentes
- Des moyens de transport multiples - sur et sous terre
- Un système complet d'acheminement de l'eau
- Des zones paysagées
- Des aéroports et zones portuaires maritimes
- Des commissariats et casernes de pompiers
- Des écoles et centres de loisir
- Et bien d'autres choses encore

Créer une nouvelle ville

Suivez les instructions figurant dans le chapitre ci-dessus Démarrer SimCity 2000. Lorsque ce menu est affiché utilisez le Bouton D pour mettre en surbrillance Start New City (Nouvelle Ville) et appuyez sur le bouton C (Entrée). Un nouveau terrain sera généré et on vous demandera de donner un nom à votre ville. Dans le didacticiel, vous pouvez accepter le nom par défaut, New City, en appuyant sur le bouton C (Sélectionner). Evidemment, si vous voulez vous montrer plus intelligent que les autres, vous pouvez renommer la ville. Appuyez vers le Haut et le Bas sur le Bouton D pour faire défiler toutes les lettres et les chiffres et appuyez vers la Droite ou la Gauche pour vous déplacer vers la lettre suivante du nom, puis appuyez sur le bouton C (Sélectionner).



Ensuite, sélectionnez le niveau de difficulté ainsi que l'année de création de la ville. Les



valeurs par défaut (Facile, 1900) sont tout à fait adéquates pour le moment.

Utilisez le Bouton D pour mettre en surbrillance Done (Fait), puis appuyez sur le bouton C (Sélectionner). Votre nouvelle ville va être affichée pendant une seconde, puis vous verrez un journal annonçant la création de la nouvelle ville.

Vous aurez tout le temps de lire les journaux plus tard. Pour le moment, appuyez sur (B) (Annuler) sur le Control Pad.

Défilement, Zoom et Rotation

Pour voir toute la ville, utilisez le Bouton D et faites défiler le terrain. Allez-y, faites le tour du propriétaire et explorez les quatre coins de votre terrain.

En tant que Maire, vous devrez périodiquement inspecter votre ville de très près. A d'autres moments, vous aurez besoin d'une vue d'ensemble. Il existe donc trois niveaux de zoom pour surveiller la ville. Pour voir de plus près, maintenez le bouton A (Déplacer) enfoncé et appuyez sur le Bouton D vers le Haut. Pour voir de plus loin, maintenez le bouton A (Déplacer) enfoncé et appuyez sur le Bouton D vers le bas. Faites l'essai maintenant. Effectuez un zoom avant et arrière jusqu'à ce que vous vous sentiez bien à l'aise.

Pour voir la ville sous des angles différents, vous pouvez la faire pivoter. maintenez le bouton A (Déplacer) enfoncé et appuyez sur le Bouton D vers la Gauche pour faire pivoter la ville de 90 degrés dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. maintenez le bouton A (Déplacer) enfoncé et appuyez sur le Bouton D vers la Droite pour faire pivoter la ville de 90 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre.

Prenez le temps de vous entraîner à faire défiler ou pivoter votre ville et à utiliser la fonction Zoom. Pendant ce temps, recherchez aussi un endroit agréable pour commencer la construction de votre ville. Il vous faut un terrain plat avec, si possible, une source d'eau à proximité.

La Réussite au coin de la rue



Alors il est temps de créer des routes. Voici un emplacement typique, au milieu du zoom :

N.B.: Chaque nouveau terrain est différent, alors les images du manuel ne seront pas identiques à celles affichées à l'écran. Elles seront néanmoins suffisamment ressemblantes pour vous permettre de vous entraîner.

Regarder le point violet au milieu de l'écran. C'est la Zone Active, c'est-à-dire la partie de la ville qui sera modifiée lorsque vous utiliserez les outils. La Zone Active change selon l'outil utilisé.



Le premier outil utilisé est celui qui construit les routes. Commencez par activer la barre d'outils. Appuyez sur le bouton Z du Control Pad.

Utilisez le Bouton D pour déplacer la surbrillance vers le bas de la barre d'outils jusqu'à ce qu'elle arrive sur l'icône "Routes".



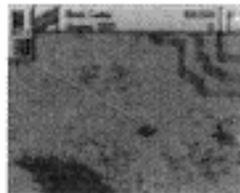
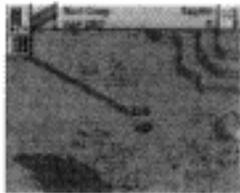
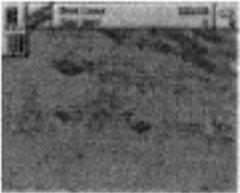
Appuyez sur le bouton C (Sélectionner) pour faire afficher d'autres icônes. La première (celle que nous recherchons) est en surbrillance. Appuyez sur le bouton C (Sélectionner) une deuxième fois pour la sélectionner et fermer la barre d'outils. Nous sommes désormais prêts à construire des routes. En fait, nous allons créer des routes sous forme de "X" comme ceci :

Comment construire la route :

Faites défiler la ville jusqu'à ce que la Zone Active se trouve à une extrémité d'une route.

Appuyez sur le bouton (cancel it) le bouton C (Sélectionner) une deuxième fois.

Faites défiler la ville jusqu'à ce que la Zone Active se trouve à l'autre extrémité de la route.



Appuyez sur le bouton (cancel it) le bouton C (Sélectionner) une troisième fois. Allez-y. Construisez deux routes qui ressemblent au croisement illustré ci-dessus. Zonage

 Il faut maintenant créer des zones dans la ville, à savoir des zones résidentielles, commerciales et industrielles.

Appuyez sur (Z) (Activer la barre d'outils), puis mettez en surbrillance l'icône Residential Zone (Zone Résidentielle).

Appuyez sur le bouton C pour sélectionner l'outil et ouvrir les icônes d'options d'outils, puis appuyez sur le bouton C de nouveau pour sélectionner la première option et fermer la barre d'outils.

Les outils de zonage fonctionnent de la même manière que l'outil Routes, sauf qu'il est possible de créer des zones sous forme de lignes ou de rectangles. (Les routes sont forcément des lignes.) Voici comment faire :

Faites défiler la ville jusqu'à ce que la Zone Active se trouve dans un coin de la zone que vous voulez créer.

Appuyez sur le bouton C (Sélectionner) une fois.

Faites défiler la ville jusqu'à ce que la zone entière soit indiquée.

Appuyez sur le bouton C (Sélectionner) encore une fois.



Continuez ainsi et créez des zones résidentielles comme celles figurant dans l'image ci-dessous. Vous pourrez également zoomer sur la carte pendant le zonage pour mieux apprécier les emplacements possibles.



Maintenant créez des zones commerciales et industrielles. Elles devraient ressembler plus ou moins à cette image :

Un peuple en puissance

Les Sim (les résidents de SimCity 2000) sont des êtres électroniques. Ils ne s'installeront pas dans une ville sans électricité et vous devrez donc installer une centrale.



Appuyez sur (Z) (Activer la barre d'outils), retrouvez l'icône Energie et appuyez sur le bouton C (Sélectionner) pour ouvrir les options. Utilisez le Bouton D pour mettre en surbrillance l'option à droite-Power Plants (Centrales)-puis appuyez sur le bouton C (Sélectionner). Vous avez le choix de plusieurs types de centrales. Appuyez sur le bouton C (Sélectionner) pour choisir la centrale à charbon et pour retourner à la ville.



Faites défiler la ville pour que la Zone Active (qui s'est désormais étendue) se trouve sur un terrain plat près des zones industrielles et à distance des zones résidentielles (Vous ne voudriez pas vivre près d'une centrale polluante, n'est-ce pas ? Les Sim non plus.)



Appuyez sur le bouton C (Sélectionner) pour placer la centrale. Si elle ne se construit pas, vérifiez que le terrain est bien plat. On ne peut pas placer une centrale sur une colline. Si votre centrale est près d'une zone, des Sims arriveront en petit nombre mais, si vous voulez vraiment voir votre ville démarrer, vous devrez ajouter des lignes électriques pour relier la centrale aux diverses zones.

 Appuyez sur (Z) (Activer la barre d'outils), mettez en surbrillance l'icône Energie et appuyez sur le bouton C (Sélectionner). Ensuite, mettez en surbrillance l'icône Lignes électriques et appuyez sur le bouton C pour sélectionner l'icône et fermer la barre d'outils.

Les lignes électriques se placent de la même manière que les routes. Équipez votre ville en lignes électriques jusqu'à ce qu'elle ressemble à l'image ci-après. Utilisez le Zoom et faites pivoter la ville si nécessaire.

Les Sims vont bientôt s'installer dans votre ville, construire leurs maisons et leurs lieux de travail - et se plaindre des impôts. Si les Sims ne viennent pas, vous avez peut-être oublié de relier certaines zones à la centrale. Utilisez la fonction Zoom et faites pivoter la ville pour vous assurer que les lignes sont toutes reliées à la centrale.

A vous de jouer !

Désormais, c'est vous le maître du jeu. Ajoutez des routes et des zones, des commissariats et des casernes de pompiers. Ajoutez des écoles (si vous le voulez, bien sûr). Si vous ne savez pas quoi faire, ne vous inquiétez pas. Les Sims ne vont pas tarder à vous faire connaître leurs exigences.

Vous avez appris les fonctions et les astuces de base mais la maîtrise de ce jeu demande beaucoup plus de temps et de patience. Jouez et expérimentez un peu, puis lisez le chapitre "Références rapides". Et quand vous vous sentez prêt, essayez les scénarios.

Félicitations - et bonne chance !

RÉFÉRENCES RAPIDES

Un bref aperçu du jeu

Contrairement à la plupart des jeux, SimCity 2000 n'a pas un seul objectif bien défini, et il n'existe pas non plus une seule manière de gagner. SimCity 2000 vous fournit des outils puissants d'urbanisme, de construction et de gestion mais c'est vous qui décidez ce que vous allez faire de ces outils. Vous définissez vos propres buts et décidez si vous les avez atteints.

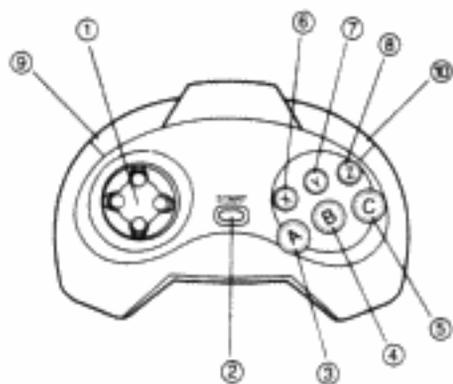
Il y a plusieurs façons de considérer SimCity 2000 :

- Vous pouvez répondre aux défis des scénarios. Chaque scénario comporte une condition nécessaire pour "gagner". Si vous atteignez cette condition dans un temps défini, vous allez recevoir la clé de la ville et vous pourrez continuer de remplir votre rôle de maire. Sinon, les Sim vous forceront à quitter la ville - jusqu'à ce que vous vous sentiez d'attaque pour essayer de nouveau.
- Vous pouvez explorer et modifier les différentes villes incluses dans le CD-ROM SimCity 2000.
- Vous pouvez créer vos propres villes à partir d'un paysage vierge de toute construction pour donner vie à la ville de vos rêves.

Quelle que soit la façon dont vous jouez à SimCity 2000, et quels que soient vos objectifs, il va vous falloir de l'astuce, du courage, de la détermination, et une bonne dose de créativité pour réussir.

Le Control Pad

Voici la manière d'utiliser le Control Pad pour jouer à SimCity 2000 :



Dans la ville :

1 Utilisez le Bouton D uniquement pour vous déplacer vers les quatre coins de la ville. Avec le bouton A (Déplacer) zoomez sur certaines zones, survolez de loin et faire pivoter la ville. Dans la barre d'outils : Utilisez le Bouton D pour faire défiler les différents outils et options d'outil. Dans les menus et autres fenêtres : Utilisez le Bouton D pour faire défiler les options des menus et pour mettre en surbrillance certaines options.

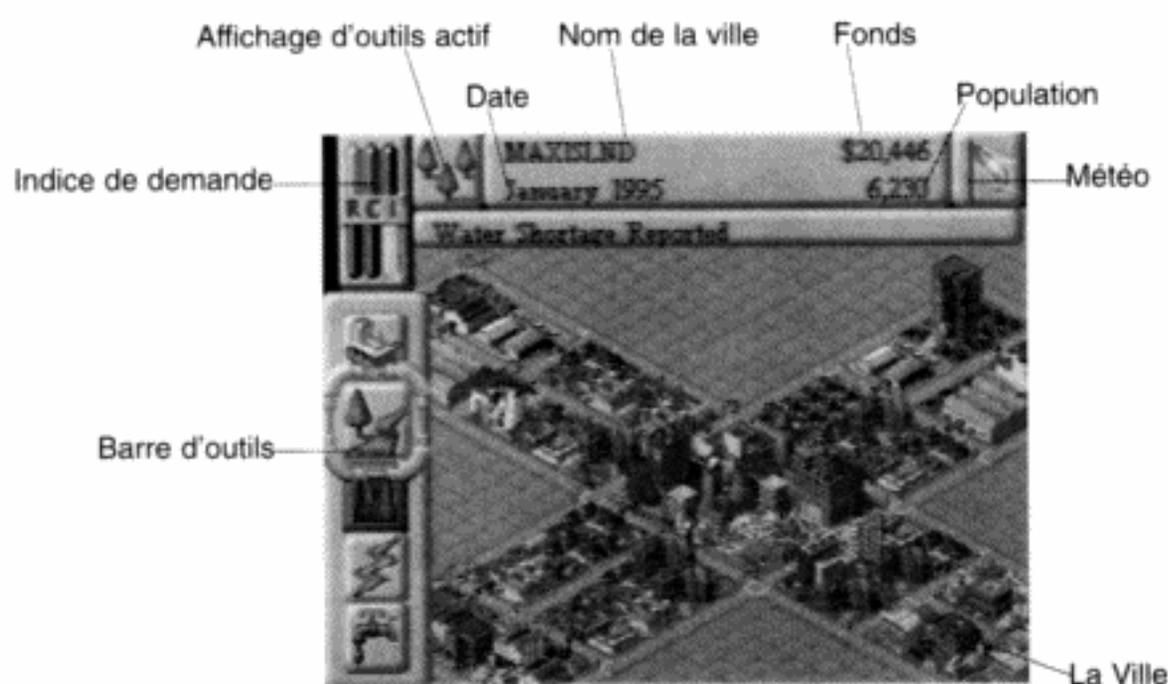
- 2 Start - Pendant l'animation du début et en mode démo : Ce bouton démarre le jeu. Pendant le jeu : Il ouvre le menu principal.
- 3 Bouton A (Déplacer) - Utilisez ce bouton en même temps que le Bouton D pour zoomer sur différentes zones et faire pivoter la ville. Utilisez simultanément ce bouton et le bouton (X) (Marqueur) pour positionner des marqueurs dans la ville.
 - Bouton A (Déplacer) + Haut = Fonction Zoom
 - Bouton A (Déplacer) + Bas = Survoler
 - Bouton A (Déplacer) + Droite = Faire pivoter dans le sens des aiguilles d'une montre
 - Bouton A (Déplacer) + Gauche = Faire pivoter dans le sens contraire des aiguilles d'une montre
 - Bouton A (Déplacer) + Bouton X (Marqueur) = Positionner un marqueur*
- 4 Bouton B (Annuler) - Annuler ou retourner en arrière.
- 5 Bouton C (Sélectionner) - Dans la ville : Modifier la partie de la ville se trouvant dans la Zone Active. L'action dépend de l'outil actif dans la barre d'outil. Dans la barre d'outils : Sélectionner un outil ou une option d'outil.
- 6 Bouton X (Marqueur) - Appuyez pour sauter tout de suite de Marqueur en Marqueur. Utilisez en même temps que le bouton A (Déplacer) pour placer cinq Marqueurs.
- 7 Bouton Y Pause - Appuyez une fois pour mettre la simulation en pause (le temps s'arrête). Appuyez une deuxième fois pour rendre la simulation de nouveau active (le temps défile de nouveau).

- 8 Bouton Z (Activer la barre d'outils) - Active la barre d'outils dans l'écran Principal ou l'écran Carte.
- 9 Aide - Bouton Gauche - Appuyez sur ce bouton et le tenir enfoncé pour demander une aide en ligne.
- 10 Recherche/Info - Bouton Droit - Dans la ville : Appuyez sur ce bouton et maintenez-le enfoncé pour ouvrir une Fenêtre Recherche comportant des informations sur la partie de la ville se trouvant dans la Zone Active. Dans la barre d'outils : Appuyez sur ce bouton et le tenir enfoncé pour obtenir des informations sur les outils et les options d'outil.

Astuce Bouton D : Etant donné la perspective dans le jeu SimCity 2000, utilisez les directions 'principales' du Bouton D (haut, bas, droit, gauche) avec les barres d'outil et les menus, et les directions intermédiaires (haut-droite, haut-gauche, bas-droite, bas-gauche) dans la ville.

**Les marqueurs vous aident à vous déplacer instantanément à divers endroits dans la ville. Vous pouvez positionner cinq marqueurs en appuyant sur le bouton A (Déplacer) + (X) (Marqueur). Si vous positionnez un sixième marqueur, il remplacera le premier. Si vous appuyez sur (X) (Marqueur) sans maintenir enfoncé en même temps le bouton A (Déplacer), vous allez sauter de marqueur en marqueur.*

The SimCity 2000 Main Screen



- La Ville vous permet de voir, construire et gérer votre ville. Utilisez le bouton A avec le Bouton D pour zoomer sur la ville et la faire pivoter.
- La Zone Active est la partie de la ville modifiée par l'outil actif de la barre d'outils.
- La barre de Messages affiche les astuces et les messages de vos Sim.
- La barre d'outils contient les outils nécessaires à la construction de votre ville.
- L'indice de demande vous prévient des zones demandées par les Sim (Résidentielle, Commerciale ou Industrielle).
- L'affichage d'outil actif vous montre l'outil actif.
- La météo vous indique le temps qu'il fait dans votre ville.
- Les fonds publics correspondent à l'argent dont vous disposez à l'hôtel de ville.
- Les Cases sont les surfaces les plus petites modifiables par un outil. Elles figurent dans le paysage sous forme de grille. Tous les bâtiments et objets recouvrent une surface de 1x1, 2x2, 3x3 ou 4x4 cases.

Barre d'outils SimCity 2000

La barre d'outils contient tous les outils nécessaires à la construction, la gestion et la modification de votre ville. Les outils dans la barre d'outils changent lorsque vous activez l'Editeur de Terrain.

Comment utiliser la barre d'outils pour sélectionner les outils :

- 1 Appuyez sur le bouton (Z) pour activer la barre d'outils.
- 2 Appuyez vers le Haut et le Bas sur le Bouton D pour mettre en surbrillance l'outil nécessaire.
- 3 Appuyez sur le bouton C pour faire afficher les options d'outils.
- 4 Appuyez vers la Droite et la Gauche sur le Bouton D pour mettre en surbrillance les options nécessaires.
- 5 Appuyez sur le bouton C pour sélectionner l'option Outils. Vous êtes prêt à jouer.

Une fois l'option sélectionné, la barre d'outils est désactivée (dans la plupart des cas).

Quelques informations utiles sur la barre d'outils :

- Retournez à la ville sans sélectionner un nouvel outil en appuyant sur le bouton B (Annuler).
- Fermez les options d'un outil sans en avoir sélectionné en appuyant sur le bouton B (Annuler).
- Pour de plus amples informations sur un outil (liste des options) ou sur une option d'outil (nom et coût), mettez-le en surbrillance et appuyez sur Recherche/Infos (Bouton droit). Maintenez ce bouton enfoncé.
- Une aide supplémentaire pour chacun des outils et chacune des options peut être affichée en mettant l'outil ou l'option en surbrillance puis en appuyant sur Aide (Bouton gauche) et maintenant le bouton enfoncé.
- Lorsque les outils sont sombres, ils ne sont pas disponibles. Certains outils, tels que les Récompenses, ne sont disponibles qu'à certains moments du jeu.
- Si vous manquez d'argent pour utiliser un outil, vous entendrez un bruitage indiquant une erreur dès que vous essaieriez de l'utiliser.
- La simulation se met en pause (le temps s'arrête) pendant que la barre d'outils est active.

Utilisation des outils

Les outils ne fonctionnent pas tous de la même manière. Voici les outils les plus courants :

- Cliquez une fois sur les outils tels que le Bulldozer ou les outils utilisés pour placer des bâtiments. Faites défiler la ville jusqu'à ce que la Zone Active recouvre l'endroit où vous voulez utiliser l'outil et appuyez sur le bouton C. Cliquez une fois sur les outils qui positionnent des bâtiments. Ils ne fonctionnent que sur des terrains plats.
- Les outils reliant les différents endroits tels que les routes et les zones nécessitent un double-clic. Appuyez sur le bouton C une fois à l'endroit où vous voulez placer le début de la route ou de la zone puis faites défiler la ville pour mettre en surbrillance la surface sur laquelle vous voulez utiliser l'outil et appuyez de nouveau. (En ce qui concerne les routes, la surface peut consister en une seule case ou une ligne. En ce qui concerne les zones, la surface peut consister en une seule case, une ligne ou un rectangle.)

Vous trouverez ci-après une liste complète de toutes les icônes d'outils et d'options d'icônes ainsi que leurs noms. Ce sont les outils "standard" utilisés pour la ville et les outils de l'Editeur de Terrain. La liste indique également les coûts des outils dont l'utilisation est payante. Une description exhaustive de chaque outil et option se trouve dans le chapitre intitulé "Fonctions Avancées" plus loin.

City Tools Look-up Chart

Bulldozer	 	Démolir/Nettoyer (\$1/case), Nivelier le Terrain (\$25/case par changement d'altitude), Elever le Terrain (\$25/case par changement d'altitude), Baisser le Terrain (\$25/case par changement d'altitude), Enlever la Zone (\$1/case)
Paysage	 	Ajouter des arbres (\$3 chaque fois que l'on appuie sur le

		bouton), Ajouter de l'eau (\$100/case)
Urgence		Envoyer la Police, Envoyer les Pompiers, Envoyer l'Armée
Energie		Lignes électriques (\$2/case sur terre ; \$10/case au-dessus de l'eau), Centrales d'énergie (\$100 à \$40000)
Eau		Canalisations d'eau (\$3/case), Stations de pompage (\$100 la station), Château d'eau (\$250 le château), Station de traitement des eaux (\$500 la station), Station de désalinisation (\$1000 la station)
Récompenses		????? Il vous faudra les mériter pour découvrir leurs valeurs !
Routes		Route (\$10/case), Autoroute (\$100/section), Tunnel (\$150/case), Bretelle (\$25/case), Gare routière (\$250 la gare)
Chemin de fer		Rail (\$25/case), Métro (\$100/case), Gare (\$500 la gare), Station de métro (\$250 la station), Jonction Métro/Rail (\$250/case)
Ports		Zone portuaire maritime (\$150/case), Aéroport (\$250/case)
Zone résidentielle		Zone Résidentielle faiblement peuplée (\$5/case), Zone Résidentielle très peuplée (\$10/case)
Zone Commerciale		Zone Commerciale faiblement développée (\$5/case), Zone Commerciale fortement développée (\$10/case)
Zone Industrielle		Zone Industrielle faiblement développée (\$5/case), Zone Industrielle fortement développée (\$10/case)
Education		Ecoles (\$250 l'établissement), Universités (\$1.000 l'établissement), Bibliothèque (\$500 la bibliothèque), Musée (\$1.000 le musée)
Services municipaux		Police (\$500 le commissariat), Caserne de pompiers (\$500 la caserne), Hôpital (\$500 l'hôpital), Prison (\$3.000 la prison)
Loisirs		Petit Parc (\$20 le parc), Grand parc (\$150 le parc), Zoo (\$3.000 le zoo), Stade (\$5.000 le stade), Port de plaisance (\$1.000 le port)
Aide		Outil Question, Aide
Navigation		Zoom, Vue générale, Rotation dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, Rotation dans le sens des aiguilles d'une montre, Aller vers, Définir Aller vers
Ecran Population		
Ecran Voisins		
Ecran Industrie		

Ecran Graphiques 

Ecran Budget 

Ecran Carte 

Montrer/Cacher
les caractéristiques    

Sous-sol, Zones, Réseaux, Bâtiments,

Guide des outils de l'Editeur de Terrain

Terrain    

Elever, Baisser, Etirer, Nivelier

Eau  

Positionner un lac, Positionner un ruisseau

Arbres 

Ajouter un arbre, Ajouter une forêt

Niveau de la mer 

Elever le Niveau de la Mer, Baisser le Niveau de la Mer

Générer un Terrain 

Navigation 

Zoom avant, Zoom arrière, Rotation dans le sens contraire
des aiguilles d'une montre, Rotation dans le sens des
aiguilles d'une montre, Aller vers, Définir Aller vers

FONCTIONS AVANCÉES ET INFORMATIONS - GÉNÉRALITÉS

Votre rôle en tant que Maire

En tant que Maire, vous êtes directement responsable des aspects suivants de la vie de votre ville :

- Urbanisme, zonage, stratégies à long et à court terme
- Infrastructure urbaine - eau, énergie, transports
- Services fournis par la municipalité - pompiers, police, hôpitaux, prisons
- Education - écoles, universités, bibliothèques, musées
- Loisirs et espaces verts - parcs, zoos, stades, ports de plaisance
- Budget de la ville et impôts
- Modifications importantes et mineures des terrains
- La santé, la richesse et le bonheur des Sim habitant dans votre ville

Par contre, vous n'êtes pas directement responsable des facteurs suivants :

- Construction des maisons, commerces, usines ou autres bâtiments (ce sont les Sim qui s'en occupent).

Terrain, Cases, Limites de la ville et Voisins

- Le terrain de SimCity 2000 comporte 32 niveaux d'altitude, ainsi que des montagnes, des vallées, des lacs, des rivières, des ruisseaux et des chutes d'eau. Vous pouvez personnaliser et modifier la forme du terrain au début du jeu et pendant sa construction.
- L'Editeur de Terrain vous permet de donner au terrain la forme que vous recherchez pour votre ville - et c'est gratuit au début. Une fois que vous aurez démarré le jeu et commencé à construire votre ville, par contre, vous devrez payer les modifications de terrain.
- Le terrain se divise en "cases." Une case constitue la surface la plus petite qui puisse être élevée, baissée ou recouverte d'eau. Elle mesure environ 200 mètres de côté et recouvre donc une surface d'environ 40.000 mètres carrés.
- La ville se construit à l'intérieur d'une case de plus de 8 kilomètres de côté. Les bâtiments, objets, routes etc... sont également divisés en cases. Une section de route égale une case. Les bâtiments les plus importants recouvrent plusieurs cases.
- Vous pouvez construire plusieurs petites villes à l'intérieur des limites globales mais la simulation les considère comme une seule agglomération. Toutes les statistiques et informations figurant dans les graphiques ainsi que dans les Ecrans Population, Industrie et autres font référence à tout ce qui se trouve dans les limites de la carte entière.
- Les villes ne vivent pas en vase clos. Leur croissance ou leur déclin dépendent des villes environnantes qui constituent un marché pour les produits fabriqués dans votre ville mais qui sont également vos concurrents, faisant tout leur possible pour attirer les nouveaux habitants, les commerces et les industries.

Menus

Utilisation des Menus

- Utilisez le Bouton D pour sélectionner l'article de menu recherché, puis appuyez sur le bouton C (Sélectionner).
- Pour fermer un menu ou retourner au menu précédent sans rien sélectionner, appuyez sur le bouton B (Annuler).
- En ce qui concerne les menus qui vous permettent de faire plusieurs sélections sans fermer le menu, appuyez sur le bouton B (Annuler) pour le fermer.
- Le simulateur se met toujours en pause (le temps s'arrête) dès l'ouverture d'un menu.

Menu Principal



Ce menu est le roi des menus, car c'est celui-ci qui vous permet d'accéder aux autres menus de SimCity 2000. Pour ouvrir le menu principal, appuyez sur le bouton Start pendant que SimCity 2000 est en cours d'exécution. Le menu se referme dès que vous aurez fait votre choix.

- File (Fichier) ouvre le menu Fichier.
- Speed (Vitesse) ouvre le menu Vitesse.
- Options ouvre le menu Options.
- Disasters (Désastres) ouvre le menu Désastres. Ce menu n'est pas disponible si les désastres sont désactivés dans le menu Options.
- Newspaper (Journal) ouvre le menu Journal.

Opening Menu (Menu d'Accueil) et File Menu (Menu Fichier)



Le Menu d'Accueil est affiché dès le chargement de SimCity 2000 ou lorsque vous sélectionnez Fichier dans le Menu principal. Il se referme dès que votre sélection est faite.

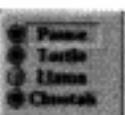
- Load City (Charger une Ville) vous permet de choisir et de charger une des villes préconstruites existant sur le CD-ROM SimCity 2000 ainsi que toute les villes que vous aurez déjà sauvegardées sur la mémoire interne ou facultative de support sur la SATURN.
- Start New City (Nouvelle Ville) génère un nouveau terrain vide et vous demande d'indiquer le nom de la ville, l'année de départ du jeu et le niveau de difficulté. Ensuite, le jeu démarre. Pour entrer le nom de la ville, appuyez vers le Haut et le Bas sur le Bouton D pour faire défiler les lettres (Espace, 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z, a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, o, p, q, r, s, t, u, v, w, x, y, z) puis vers la Droite et la Gauche pour sélectionner les lettres à changer. Appuyez sur le bouton C (Sélectionner) lorsque vous aurez terminé.
- Terrain Editor (Editeur de Terrain) nettoie tous les objets artificiels (fabriqués par l'homme et par les Sim) dans la ville et laisse le terrain vide. Ensuite, il remplit la barre d'outils d'édition de terrain.
- Load Scenario (Charger le scénario) vous permet de choisir un des nombreux scénarios sur le CD-ROM.
- Update City (Mise à jour) vous permet de sauvegarder de nouveau ou de remplacer une ville que vous avez déjà sauvegardée dans la mémoire du SATURN. Cet article de menu ne sera disponible que si vous avez déjà sauvegardé une ville.
- Save City (Sauvegarder la ville) sauvegarde la ville courante dans la mémoire de la SATURN pour restitution par la suite. Nous vous conseillons d'ajouter une cartouche de RAM de sauvegarde à votre SATURN. Sans cette cartouche, vous ne pourrez sauvegarder qu'une seule ville - et cela deviendra même impossible si vous avez utilisé une partie de la RAM interne pour sauvegarder quelque chose d'un autre jeu. Avec cette cartouche, vous pourrez sauvegarder jusqu'à 17 villes, selon le nombre de sauvegardes effectuées dans d'autres jeux. Cette option n'est disponible que si vous avez chargé une ville ou un scénario et qu'il vous reste assez de mémoire libre pour sauvegarder une ville.

Lorsque vous sélectionnez Sauvegarder la Ville, vous serez confronté à un maximum de trois choix :

- 1 RAM de base : mémoire fournie avec la SEGA SATURN.
- 2 RAM de Cartouche : disponible seulement si vous disposez de la cartouche facultative de mémoire de sauvegarde. La cartouche peut sauvegarder jusqu'à 16 jeux.
- 3 Appareil de série : disponible seulement si vous disposez d'un lecteur de disquettes, d'un disque dur, ou d'un autre appareil de sauvegarde.

Une fois que vous aurez choisi de sauvegarder votre ville, soyez patient. Il faut un certain temps pour que la SATURN compresse et sauvegarde les données.

Menu Vitesse



Ce menu vous permet de contrôler la vitesse de la simulation. Il n'est pas disponible dans l'Editeur de Terrain.

- Pause arrête le temps de la simulation.
- Turtle (Tortue) règle la vitesse de la simulation pour qu'elle fonctionne à une vitesse très lente.
- Llama (Lama) permet à la simulation de fonctionner à une vitesse moyenne.
- Cheetah (Guépard) permet à la simulation de fonctionner à sa vitesse maximum.

Menu Options



Ce menu contrôle un nombre d'options simulation et bruitage pour vous permettre de personnaliser le jeu et trouver le style qui vous convient le mieux. Cette option reste active jusqu'à que vous appuyiez sur le bouton B (bouton Annuler) pour vous permettre de régler plusieurs options à la fois.

- Status Bar (Barre d'état) vous permet de supprimer la barre d'état pour une meilleure visualisation de votre ville. Utilisez cette même commande pour réafficher la barre d'état.
- Sound Effects (Bruitages) active/désactive les bruitages du jeu.
- Music (Musique) active/désactive la musique qui accompagne le jeu.
- Auto-Budget : Si vous sélectionnez cette option, la Fenêtre Budget ne s'ouvrira pas à la fin de chaque année et le budget précédent sera automatiquement reconduit pour l'année en cours.
- Auto-Goto : Si vous sélectionnez cette option, elle recentre la Fenêtre Ville automatiquement sur un événement majeur tel qu'un désastre. Lorsque Auto-Goto a été désactivé, vous recevrez toujours les messages vous informant des événements les plus importants de votre ville.
- No Disasters (Aucun désastre) empêche tous les désastres à l'exception des désastres "officiellement prévus" dans les scénarios. De même, cette option n'arrête pas les désastres en cours.

N.B. : Toutes les centrales ont une durée de vie de 50 ans avant d'exploser. Elles ne provoquent pas d'incendies ni de problèmes d'irradiation. Elles s'arrêtent tout simplement de fonctionner et tombent en ruines. Lire attentivement les journaux qui vous préviendront lorsqu'une centrale commence à vieillir. Si vous avez activé l'option Pas de désastres, les centrales se reconstruisent automatiquement à la fin de leur vie active - et votre budget se voit automatiquement grevé du coût de la reconstruction. S'il vous manque de l'argent dans les caisses de la ville pour payer la nouvelle centrale, elle explose.

- Smooth Zoom/Rotate(Lisser le Zoom/Faire pivoter) tire le maximum des capacités graphiques puissantes de la SEGA SATURN et vous donne une image méga-cool. Si vous désactivez cette option, l'écran perd un peu de sa netteté pendant un zoom ou une rotation mais ces deux fonctions pourront être exécutées plus rapidement. Essayez les deux pour voir ce que vous préférez.

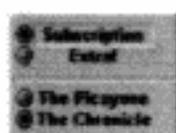
Disasters Menu (Menu Désastres)



Ce menu vous permet d'activer différents désastres. Il n'est pas disponible sous l'Editeur de Terrain ni lorsque vous sélectionnez Aucun Désastre dans le menu Options.

- Fire (Incendie) provoque un incendie quelque part dans la ville.
- Flood (Inondation) provoque un raz-de-marée le long de la côte ou d'un fleuve, déblayant tout ce qui n'est pas solidement attaché ou construit. Si votre ville n'a ni côte ni rivière, il ne peut y avoir d'inondation.
- Air Crash (Accident d'avion) provoque un accident d'avion quelque part dans la ville.
- Tornado (Tornade) provoque une tornade - et des dommages catastrophiques dans la ville.
- Earthquake (Tremblement de terre) provoque un tremblement de terre.
- Monster (Monstre) provoque l'arrivée de la terreur en l'an 2000.
- Hurricane (Ouragan) provoque des vents violents et des inondations qui causent d'importants dégâts dans la ville. Si votre ville n'est pas située sur la côte, il ne peut y avoir d'ouragan.
- Riots (Emeutes) provoque des rassemblements de casseurs qui mettent la ville à feu sinon à sang.

Newspaper Menu (Menu Journal)



Ce menu vous permet de régler la fréquence de livraison de vos journaux et de lire différents journaux locaux. Cette option n'est pas disponible dans l'Editeur de Terrain.

- Subscription (Abonnement) : Vous recevrez le journal deux fois par an.
- Extra !!! (Edition spéciale !!!) Vous ne recevrez que des journaux comportant des articles sur des événements majeurs tels que de nouvelles inventions et des développements importants pour la croissance de la ville.
- The Newspapers (Les Journaux) vous permet d'ouvrir un journal en sélectionnant un titre. Au début du jeu, vous aurez accès à un seul journal. Lorsque votre ville sera très grande, vous pourrez choisir entre six titres. L'ouverture d'un journal assure que c'est celui-ci qui sera livré.

Détails des outils

Vous trouverez ci-après tous les outils, avec une explication de leur utilisation et leur coût :

Outils de ville

-  Pour utiliser le **Bulldozer**, cliquez une fois sur l'outil. Celui-ci a quatre fonctions.
-  Démolir/Nettoyer détruit et enlève des arbres, des décombres, et des objets artificiels (fabriqués par les Sim) sans modifier le terrain ni le zonage de la ville. Faites défiler le terrain jusqu'à ce que la Zone Active entoure l'objet que vous voulez détruire et appuyez sur le bouton C (Sélectionner). Coût : \$1/case.
-  Nivelier le Terrain vous permet de choisir l'altitude et aplanir des collines et montagnes pour les ramener à l'altitude voulue. La fonction Nivelier le Terrain agit également comme la fonction Nettoyer, enlevant tous les arbres, lignes électriques et bâtiments. Coût : \$25 /case par changement d'altitude.
-  Elever le Terrain vous permet de créer des montagnes majestueuses à la place de petites buttes insignifiantes. Coût : \$25 /case par changement d'altitude.
-  Baisser le Terrain vous permet d'abaisser des montagnes et créer des gorges. (Si vous baissez le terrain en-dessous du niveau de la mer, la zone va se remplir d'eau.) Coût : \$25 /case par changement d'altitude.
-  Dézoner vous permet de changer des zones résidentielles, commerciales ou industrielles en terrain vague. Coût : \$1 /case.

Attention : Elever, baisser et niveler le terrain peut coûter cher alors n'abusez pas de cet outil. Si vous voulez modifier le paysage, faites-le avec l'Editeur de Terrain avant de démarrer votre ville. A ce moment-là, tout est gratuit !

-  **L'outil Paysage (Landscape tool)** est un outil sur lequel on clique une fois. Il a deux fonctions.
-  Add trees (Ajouter des arbres) vous permet de placer des arbres dans le paysage. Chaque fois que vous appuyez sur le bouton C (Sélectionner), vous allez placer un ou deux arbres. Appuyez sur la case à plusieurs reprises pour créer des bois et forêts. Coût : \$3 chaque fois que vous cliquez sur le bouton.
-  Add water (Ajouter de l'eau) vous permet de créer des lacs et des ruisseaux en appuyant sur le bouton C (Sélectionner) à l'endroit où vous voulez placer l'eau. Coût : \$100/case.
-  **Emergency (Urgence)** vous permet d'envoyer la police et/ou les pompiers à l'emplacement d'un désastre. Cet outil est affiché en gris et ne devient disponible qu'en cas de désastre.
-  Sélectionnez Dispatch Police, Dispatch Firefighter, Dispatch Military (Envoyer la Police, Envoyer les Pompiers or Envoyer l'Armée), puis faites défiler l'écran jusqu'à ce que vous voyiez la zone où vous voulez envoyer les services d'urgence puis appuyez sur le bouton C (Sélectionner). Une icône représentant les pompiers, la police ou l'armée va être positionnée dans la ville. En règle générale, il est possible de positionner une icône par commissariat ou caserne mais cette possibilité varie périodiquement. Le nombre de soldats que vous pourrez envoyer dépend de l'importance de la base militaire. (Sans base militaire, vous ne pourrez pas envoyer de troupes.) Quand vous aurez positionné ces groupes sur la carte, et si vous essayez d'en positionner un autre, le premier groupe se déplacera au dernier endroit choisi, ce qui vous permet de bloquer, d'encercler et de contenir un incendie ou une émeute. L'envoi de policiers ou de sapeur-pompiers est gratuit.

 **Power (Energie)** vous permet de positionner des lignes électriques et des centrales d'énergie. Power Lines (Lignes électriques) est un outil semi-automatique. Appuyez sur le bouton C (Sélectionner) une fois à l'endroit où vous voulez faire démarrer la ligne et appuyez une deuxième fois à l'endroit où vous voulez placer la fin de la ligne. Si vous changez d'avis après avoir commencé à positionner une ligne électrique, appuyez sur le bouton B (Annuler). Les lignes électriques sont équipées de signaux d'alarmes sous forme de lumières clignotantes pour vous prévenir qu'elles ne sont pas reliées à une source d'énergie. Les lignes électriques ne peuvent être posées qu'en ligne droite ou à un angle de 90°. Elles peuvent traverser des routes ou des lignes de chemin de fer mais ne peuvent pas être installées dans les virages ni sur des sections droites placées à un angle de 45° au reste. Il vous coûtera plus cher de poser des lignes électriques au-dessus de l'eau. Dans ce cas, une boîte de dialogue sera affichée pour vous en indiquer le coût. Coût : \$2 /case sur terre, \$10 /case au-dessus de l'eau.

 **Power Plant (Centrale d'énergie)** vous permet de choisir la source d'énergie pour votre ville. Selon l'année et le niveau d'avancement technologique de votre ville, vous aurez à choisir de trois à neuf types de centrales. Mettez en surbrillance la centrale choisie, appuyez sur le bouton C pour la sélectionner puis faites défiler l'écran jusqu'à l'emplacement désigné et appuyez sur le bouton C une deuxième fois pour positionner la centrale sur la carte. Mettez en surbrillance une centrale et maintenez le Bouton droit (Recherche/Infos) enfoncé pour obtenir des informations sur les avantages et inconvénients de chacun des types de centrale.

 **Le système d'eau** a cinq fonctions différentes.

En 1900, seules deux fonctions sont disponibles, mais au fil des ans et des inventions, vous aurez accès à des fonctions supplémentaires.

 Pipes (Canalisations) est un outil semi-automatique. Appuyez sur le bouton C (Sélectionner) à l'endroit où vous voulez faire démarrer la canalisation et appuyez une deuxième fois à l'endroit où vous voulez placer la fin. Si vous changez d'avis après avoir commencé à poser une canalisation, appuyez sur le bouton B (Annuler). Les canalisations sont toujours posées en sous-sol. L'activation du bouton Canalisations vous mettent automatiquement en vue souterraine pour vous permettre de voir progresser le travail. Coût : \$3 /case.

 Water pumps (pompes à eau) constituent la meilleure source d'eau. Les pompes à eau n'ont pas besoin d'être reliées à une source d'énergie afin de fonctionner. Elles doivent simplement être reliées au réseau d'eau et être équipées de canalisations pour amener l'eau jusqu'aux bâtiments. Les pompes se trouvant à proximité d'une source d'eau claire fonctionnent de façon plus efficace que celles situées en rase campagne. Coût : \$100 la pompe.

 Water towers (Châteaux d'eau) stockent l'eau pour éviter des sécheresses en été dans des zones arides. Coût : \$250 le château d'eau.

 Treatment plants (Stations d'épuration) nettoient et recyclent l'eau de la ville, ce qui pallie à la pénurie saisonnière. Coût : \$500 la station.

 Desalination plants (usines de désalinisation) enlève le sel de l'eau de mer. Elles coûtent cher mais sont quelquefois nécessaires dans des villes côtières qui n'ont pas ou peu d'autres sources d'eau. Les usines de désalinisation ont besoin d'énergie pour fonctionner et sont équipées de pompes à eau internes. Elles produisent environ deux fois plus d'eau que deux pompes à eau situées sur les bords d'une rivière. Coût : \$1,000 l'usine.

 **Rewards (Récompenses)** sont attribuées au fur et à mesure que votre population atteint certains niveaux. Ce sont des bâtiments particuliers ou des monuments en honneur de vos compétences en tant que Maire. L'icône est grise et ne devient disponible que lorsque vous méritez une récompense. Vous pouvez espérer, par exemple, vous voir attribuer... Non, je suis désolé. Il va falloir attendre et voir ce que vous aurez gagné !

 **L'icône Roads (Routes)** a six fonctions.

Selon l'année et le niveau d'avancement technologique de votre ville, vous ne pourrez peut-être construire que des routes et des tunnels. Au fil des ans, les autres options vont devenir disponibles.

Route est un outil semi-automatique. Appuyez sur le bouton C (Sélectionner) à l'endroit où vous voulez placer le début de la route et appuyez une deuxième fois à l'autre extrémité. Si

vous changez d'avis après avoir commencé à construire votre route, appuyez sur le bouton B (Annuler). Les routes peuvent être construites en lignes droites, ou à des angles de 90° ou 45°. Si elles se croisent, elles forment des intersections. Si votre route doit traverser l'eau, vous pouvez construire un pont et le programme vous en indiquera le coût. S'il est impossible de construire un pont, on vous le dira également. Coût : \$10/case de route.

 Highways (autoroutes) sont des routes à grande circulation placées au-dessus du terrain sur des pylônes. Le nombre de véhicules sur ces autoroutes peut être quatre fois plus grands que sur les routes ordinaires. Pour les positionner, utilisez la même méthode que pour les routes mais placez également des bretelles pour permettre aux véhicules d'accéder aux autoroutes ou de les quitter. Lorsque deux autoroutes se croisent, elles forment un noeud. Si vous voulez construire une autoroute au-dessus de l'eau et qu'il est possible de construire un pont, on vous en indiquera le coût. S'il n'est pas possible de construire un pont, on vous le dira aussi. Coût : \$100 par section (4 cases).

 Le Tunnel vous permet de faire traverser les collines et les montagnes à vos routes. Il ne peut y avoir de courbe dans un tunnel et il est impossible de traverser des tunnels, même à des altitudes différentes. Pour positionner un tunnel, appuyez sur le bouton C (Sélectionner) sur la case marquant le point d'entrée. Ce point doit être une case en pente. Les ingénieurs ne vont pas se mettre au travail à un emplacement inapproprié ni à un endroit où le terrain n'est pas stable, ce qui serait dangereux. Si vous choisissez un endroit approprié, un rapport d'ingénieur vous indiquera le coût du tunnel et vous demandera de confirmer votre commande. Coût : \$150 /case de tunnel.

 Onramps (bretelles) permettent aux véhicules de passer des routes aux autoroutes et vice versa. Elles ne sont pas faciles à placer car vous ne pourrez les positionner qu'aux intersections entre les routes et les autoroutes. Coût : \$25 /case.

 Bus depots (gares routières) permettent aux citoyens d'aller travailler en bus, ce qui diminue le problème de la circulation. Les gares routières doivent être construites au niveau du sol. Les passagers peuvent monter et descendre du bus entre les gares routières. Coût : \$250 la gare.

 **L'outil Rails** a cinq fonctions.

Selon l'année et le niveau d'avancement technologique de votre ville, vous n'aurez peut-être que des rails et des gares pour commencer. Au fil des ans, d'autres options deviendront disponibles.

Rail est un outil semi-automatique. Appuyez sur le bouton C (Sélectionner) à l'endroit où vous voulez faire démarrer la ligne de chemin de fer et appuyez une deuxième fois à l'emplacement de la fin de la ligne. Si vous changez d'avis pendant la construction de la ligne de chemin de fer, appuyez sur le bouton B (Annuler). Ça ne sert à rien de poser des lignes de chemin de fer sans construire également des gares. Coût : \$25 /case.

 Subway est un métro souterrain. Les métros sont construits de la même manière que les lignes de chemin de fer mais avec l'aide de la vue souterraine. Les métros ne servent à rien si vous ne construisez pas également des stations de métro. Coût : \$100 /case.

 Rail depot (gares de chemins de fer) permettent aux citoyens de monter dans un train ou d'en descendre. Sans gare, les lignes de chemin de fer ne servent à rien. Les gares doivent être construites au niveau du sol, à côté des lignes-mêmes. Coût : \$500 la gare.

 Subway stations (Stations de métro) permettent aux passagers de monter et descendre des métros. Les rames ne s'arrêtent qu'aux stations qui doivent être construites sur un terrain plat à côté d'une ligne de métro. Il est plus facile de positionner des stations de métro en vue souterraine. Coût : \$250 la station.

 Subway to rail junction (Jonction métro/rail) vous permet de relier des métro et des lignes de chemin de fer, ce qui crée un système continu de transports en commun. Les jonctions doivent être positionnées à côté d'une case portant un rail. Coût : \$250 /case.

 **L'outil Ports** vous permet de positionner des aéroports ou des zones portuaires maritimes.

 Les Aéroports et les Ports maritimes sont des outils semi-automatiques. Appuyez sur le bouton C (Sélectionner) à l'endroit où vous voulez démarrer le port et une deuxième fois à l'autre extrémité de l'emplacement. Les ports peuvent être des lignes ou des rectangles. Si vous changez d'avis après avoir commencé à créer un port, appuyez sur le bouton B (Annuler). Les ports ont besoin d'énergie pour se développer. Les aéroports n'existaient pas

avant 1910. Les zones portuaires maritimes doivent être situées sur la côte. Coût : \$250/case d'aéroport, \$150/case de port maritime.

 **L'outil Residential Zone (Zone Résidentielle)** vous permet de désigner des parties de la ville qui seront réservées aux habitations.

 Tous les outils de zone sont semi-automatiques. Les zones peuvent être construites sous forme de cases, de lignes ou de rectangles. Si vous changez d'avis après avoir commencé à placer une zone, appuyez sur le bouton B (Annuler).

 Vous pouvez définir la zone comme ayant des Résidents Clairsemés (Light Residential) ou des Résidents Denses (Dense Residential). Coût : \$5 /case en Résidents Clairsemés, \$10 /case en Résidents denses.

 **L'outil Commercial Zone (Zone Commerciale)** vous permet de désigner des parties de la ville réservées aux commerces et aux bureaux. Tous les outils de zone sont semi-automatiques. Les zones peuvent être construites sous forme de cases, de lignes ou de rectangles. Si vous changez d'avis après avoir commencé à placer une zone, appuyez sur le bouton B (Annuler).

 Vous pouvez définir la zone comme ayant des Commerces Clairsemés (Light Commercial) ou Denses (Dense Commercial). Coût : \$5 /case en Commerce Clairsemé, \$10 /case en Commerce Dense.

 **L'outil Industrial Zone (Zone Industrielle)** vous permet de désigner des parties de la ville réservées aux usines et aux industries.

 Tous les outils de zone sont semi-automatiques. Les zones peuvent être construites sous forme de cases, de lignes ou de rectangles. Si vous changez d'avis après avoir commencé à placer une zone, appuyez sur le bouton B (Annuler).

 Vous pouvez définir la zone comme ayant des Industries Clairsemées (Light Industrial) ou des Industries Denses (Dense Industrial). Coût : \$5 /case en Industrie Clairsemé, \$10 /case en Industrie Dense.

 **L'outil Education** vous permet de donner aux citoyens tout ce dont ils ont besoin pour s'instruire.

    Coût : \$250 l'école, \$1.000 l'université, \$500 la bibliothèque, \$1.000 le musée.

 **L'outil City Services (Services Municipaux)** vous permet de fournir à la ville tous les services nécessaires dont on préférerait se passer.

    Coût : \$500 le commissariat, \$500 la caserne de pompiers, \$500 l'hôpital, \$3000 la prison.

 **L'outil Recreation (Loisirs)** vous permet de fournir aux citoyens des endroits pour se reposer, se relaxer et s'amuser.

    Coût : \$20 le petit parc, \$150 le grand parc, \$3.000 le zoo, \$5.000 le stade, \$1.000 le port de plaisance.

 **L'outil Help (Aide)** vous fournit les informations nécessaires pour réussir SimCity 2000. L'aide est gratuite.

 L'outil Query (Recherche) permet d'inspecter de près différentes parties de votre ville. Lorsque l'outil est actif, mettre en surbrillance une partie de la ville et appuyez sur le bouton C (Sélectionner). Appuyez sur B (Annuler) pour fermer la Fenêtre Informations. Cette action peut également se faire en appuyant sur le Bouton Droit (Recherche/Infos) et en le maintenant enfoncé.

 L'outil Help (Aide) affiche un message sur la façon d'utiliser les boutons Aide (Bouton Gauche) et Recherche/Infos (Bouton Droit) sur le Control Pad.

 **L'outil Navigation** vous permet de vous déplacer dans la ville.

Toutes les fonctions de navigation peuvent être mises en oeuvre à l'aide des touches fonction sur la manette. Voir la dernière page du manuel pour plus de détails.

-  Zoom in (Zoom avant) agrandit la ville.
-  Zoom out (Zoom arrière) rapetisse la ville.
-  Rotate counter-clockwise (Rotation dans le sens contraire des aiguilles d'une montre) fait pivoter la ville à 90° vers la gauche.
-  Rotate clockwise (Rotation dans le sens des aiguilles d'une montre) fait pivoter la ville à 90° vers la droite.
-  Marker (Marqueur) vous permet de sauter de marqueur en marqueur.
-  Set marker (Positionner les marqueurs) vous permet de sélectionner les cinq emplacements des marqueurs.

D'autres écrans sont disponibles pour vous faciliter la tâche et rendre le jeu encore plus agréable.

-  L'écran Population vous fournit des informations sur les Sim dans votre ville.
-  L'écran Voisins (Neighbors) vous fournit des informations sur les villes voisines.
-  L'écran Industrie vous fournit des informations sur les différentes industries et vous permet d'ajuster les taux d'imposition.
-  L'écran Graphiques (Graphs) affiche des graphiques illustrant divers aspects de la vie urbaine.
-  L'écran Budget vous permet de contrôler et d'ajuster le budget annuel de la ville.
-  L'écran Cartes (Maps) affiche un certain nombre de cartes en relief et de cartes démographiques qui peuvent être utiles pour les maires et les urbanistes.

-  **Show/Hide layers (Révéler/Cacher les Niveaux)** vous permet de regarder votre ville de différentes façons selon vos préférences et vos besoins.

Contrairement à la plupart des autres outils, les options de celui-ci restent affichées à l'écran, ce qui vous permet de sélectionner ou de désélectionner plusieurs niveaux jusqu'à ce que vous appuyiez sur le bouton B (Annuler). Cette option n'enlève rien à la ville. Elle en cache temporairement les détails pour vous donner une meilleure vue d'ensemble.

-  **L'outil Underground (Souterrain)** vous permet de voir le sous-sol de la ville et vérifier les canalisations et lignes de métros.
-  **L'outil Zones** montre ou cache l'affichage de tous les bâtiments Sim dans des zones données.
-  **L'outil Networks (Réseaux)** montre ou cache l'affichage des routes, chemins de fer et lignes électriques.
-  **L'outil City Buildings (Bâtiments)** montre et cache l'affichage de tous les bâtiments appartenant à la Ville.

Outils d'Editeur de Terrain

L'outil Terrain sert à modifier le terrain de la ville. La modification du terrain par l'Editeur de Terrain est gratuite.

-  **Raise terrain (Elever le Terrain)** : Cliquez une fois sur cet outil pour créer des collines et des montagnes.
-  **Lower terrain (Baisser le Terrain)** : Cliquez une fois sur cet outil pour creuser des vallées et des gorges.
-  **Stretch terrain (Etirer le Terrain)** : Appuyez puis tirez avec le curseur pour élever ou abaisser des montagnes. Lorsque cet outil est actif, appuyez sur le bouton le bouton C (Sélectionner) et maintenez-le enfoncé, puis appuyez vers le Haut sur le Bouton D pour élever une montagne ou le Bas pour l'abaisser. Une fois que le terrain est étiré, relâchez le bouton C.
-  **Level terrain (Niveler le Terrain)** : Appuyez puis tirez avec le curseur pour niveler les montagnes et remplir les vallées. Lorsque cet outil est actif, placez la Zone Active sur un terrain du niveau recherché, appuyez sur le bouton C (Sélectionner) et maintenez-le enfoncé, puis appuyez dans n'importe quelle direction sur le Bouton D pour niveler le terrain. Une fois le terrain nivelé, relâchez le bouton C.

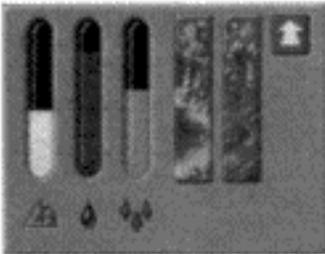
N.B. : Si vous sauvegardez votre ville dans l'Editeur de Terrain, elle s'appellera New Town (Nouvelle Ville). Il faut quitter l'Editeur de Terrain pour nommer vous-même votre ville.

-  **Water (eau)** vous permet de créer des lacs et des ruisseaux.
-  Place water (positionner l'Eau) vous permet d'ajouter des étangs et des lacs.
-  Place stream (positionner un ruisseau) vous permet d'ajouter un ruisseau qui coule vers le bas d'une côte et forme un lac.

-  **Tree (Arbre)** vous permet de placer un seul arbre ou toute une forêt.
-  Place Tree (Placer un arbre) vous permet d'ajouter un arbre à la fois.
-  Place Forest (Placer une forêt) vous permet d'ajouter beaucoup d'arbres chaque fois que vous cliquez avec la souris.

-  **Sea Level (Niveau de la Mer)** vous permet d'élever et de baisser le niveau de la mer de la ville pour créer des déserts ou des îles. Contrairement à la plupart des outils, les options Niveau de la Mer restent ouvertes, ce qui vous permet de vous en servir de façon répétitive jusqu'à ce que vous appuyiez sur le bouton B (Annuler).
-  Raise sea level (Elever le Niveau de la Mer) élève le niveau de la mer dans la ville d'une case à la fois.
-  Lower sea level (Baisser le Niveau de la Mer) baisse le niveau de la mer dans la ville d'une case à la fois.

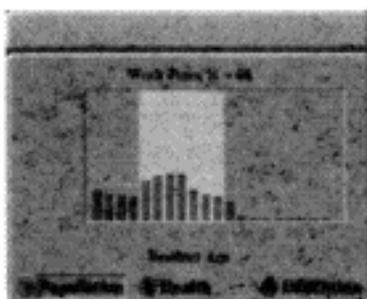
-  **Generate new terrain (Générer un nouveau Terrain)** ouvre l'écran Nouveau Terrain ce qui vous permet de configurer un certain nombre d'options. Vous pouvez ensuite demander à SimCity 2000 de générer un terrain conforme à vos propres spécifications.



- Les glissières **Mountains, Water et Tree (Montagne, Eau et Arbre)** servent à varier la surface de la ville recouverte de montagnes, d'eau et d'arbres. Appuyez vers la Droite et la Gauche sur le Bouton D pour mettre en surbrillance la glissière nécessaire puis vers le Haut et le Bas pour régler le niveau. Plus la glissière est haute, plus vous aurez de montagnes, d'eau ou d'arbres. Plus les glissières sont basses, moins vous aurez de relief, d'eau et d'arbres.
- Le bouton **Coast (Côte)**, mis en surbrillance, crée une côte le long d'un des côtés du prochain paysage généré.
- Le bouton **River (Rivière)**, mis en surbrillance, crée une rivière à travers le prochain paysage généré.
- Mettez en surbrillance l'icône Créer et appuyez sur le bouton C pour générer un nouveau terrain basé sur vos propres options.

-  **L'outil Navigation** vous permet de vous déplacer dans la ville. Voir le page [x] pour voir comment utiliser ces outils.

-  Sélectionner **Fait** pour informer l'Editeur de Terrain que vous avez terminé vos modifications et que vous êtes prêt à démarrer le jeu. Le programme vous demandera le nom de la ville, le niveau de difficulté et l'année de démarrage - puis le jeu commencera.



Ecran Population

L'écran Population vous donne des informations sur la population fixe de votre ville sous forme de graphiques. Elle affiche trois graphiques différents qui sont sélectionnés en mettant en surbrillance le nom du graphique en bas de l'écran à l'aide du Bouton D puis en appuyant sur le bouton C.

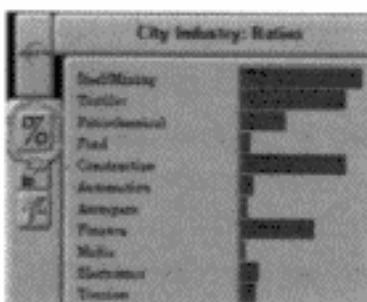
- **Population** montre la distribution d'âge des résidents ainsi que le pourcentage de population potentiellement active.

- **Health (Santé)** montre l'espérance de vie (EV) de la population par tranche d'âge ainsi que l'espérance de vie de la population active actuelle.
- **Education** indique le niveau d'instruction de la population par tranche d'âge ainsi que le niveau d'instruction de la population active actuelle. Un niveau d'instruction élevé va attirer des industries de pointe à la ville. Le niveau dépend du nombre d'écoles, d'universités, de bibliothèques et de musées.



Ecran Voisins

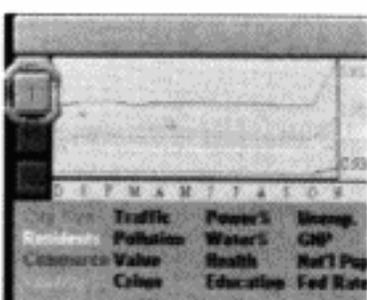
L'écran Neighbors (Voisins) indique la population de votre ville et des villes voisines, ainsi que la population globale de la NationSim.



Ecran Industries

La Fenêtre Industries vous fournit des informations importantes sur l'infrastructure industrielle de votre ville. Elle affiche trois graphiques différents qui sont sélectionnés en mettant en surbrillance le nom du graphique en bas de l'écran à l'aide du Bouton D puis en appuyant sur le bouton C (Sélectionner).

- ☒ Ratios (Rapports) indique le rapport actuel entre les différents types d'industrie. Plus la barre bleue à côté d'un nom d'industrie est longue, plus la représentation de cette industrie est grande dans votre ville.
- ☒ Tax rates (Taux d'imposition) indique le taux d'impôts locaux payé par chacune des industries. Le taux initial s'élève à 7%. Le taux global pour toutes les industries peut être modifié dans le répertoire Impôts Fonciers de la Fenêtre Budget. Vous pouvez également ajuster le taux d'imposition individuelle de chacune des industries afin d'encourager certaines d'entre elles de s'installer dans votre ville et d'autres d'aller s'installer ailleurs.
- ☒ Demand (Demande) indique les produits pour lesquels il y a une forte demande nationale.



Ecran Graphiques

L'écran Graphiques inclut des graphiques statistiques sur divers aspects de la vie dans votre ville.

Vous pouvez choisir d'afficher des graphiques portant sur la dernière année ou sur les 10 ou 100 dernières années en mettant en surbrillance les boutons 1, 10 ou 100 et en appuyant sur le bouton C (Sélectionner).

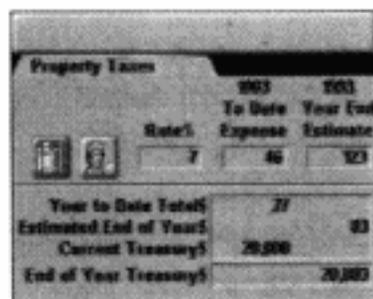
Passez d'un graphique à l'autre en mettant en surbrillance le nom du graphique dans l'option Sélections de Graphiques et en appuyant sur le bouton C (Sélectionner).

Chaque graphique :

- Est de la même couleur que son nom
- A sa propre "marque," c'est-à-dire une lettre ou un symbole à droite qui vous aide à l'identifier
- Est suivi d'un numéro indiquant sa valeur actuelle

Voici une liste de tous les graphiques :

Nom	Marque	Description
Taille de la ville	S	Population totale de la ville.
Résidents	R	Population non-active, y compris les enfants, les personnes âgées et les épouses sans profession.
Commerce	C	Nombre de personnes employées dans le commerce.
Industrie	I	Nombre de personnes employées dans l'industrie.
Circulation	T	Densité moyenne du réseau routier, y compris les autobus mais à l'exception des trains et métros. Dans ce graphique, la circulation est équivalente à la congestion des routes. Il ne tient pas compte des distances parcourues.
Pollution	P	Augmentation ou diminution du niveau général de pollution dans la ville.
Valeur	V	Fluctuations dans la valeur moyenne des terrains dans la ville sous forme de graphique des prix moyens des maisons.
Crime	X	Taux de criminalité dans la ville, avec ses fluctuations.
Energie%	p	Capacité restante de votre centrale (ou de vos centrales). Lorsque la capacité arrive à 0, les centrales vont commencer à exploser.
Eau%	w	Capacité restante du système d'alimentation en eau. Lorsque la capacité arrivée à 0, il va falloir construire des puits et des pompes.
Santé	h	Augmentation ou diminution du niveau global de santé des citoyens de votre ville.
Education	e	Niveau moyen d'instruction des citoyens dans votre ville. Ce chiffre est sujet à une fluctuation constante.
Chomâge	u	Nombre de chômeurs dans votre ville.
PNB	g	Produit National Brut, c'est-à-dire la valeur totale des marchandises et services produits par les résidents de la NationSim. Ce chiffre influe sur les ventes des produits industriels fabriqués dans votre ville.
Pop. Nat.	n	Fluctuations de la population totale nationale de la NationSim.
Taux Féd.	%,	Taux d'intérêt fixé par la Commission des Réserves Fédérales de la NationSim.



Ecran Budget

L'écran Budget est une des fonctions avancées de SimCity 2000, mais c'est celle qui vous donne le contrôle complet des finances de votre ville. Par défaut, l'option Auto-Budget est sélectionnée. Si vous désactivez cette option (dans le menu Options), l'écran Budget sera affiché tous les ans à la fin du mois de décembre pour vous permettre de contrôler,

modifier et approuver le budget. Vous pouvez consulter cet écran à tout moment, bien sûr, mais son affichage annuel peut être particulièrement utile. Le budget est divisé en huit sections, chacune consistant en un répertoire. Mettre en surbrillance les cases Répertoire à l'aide du Bouton D pour en voir leur contenu. Chaque répertoire contient :

- Un nom de répertoire (dans la case Folder)
- Un bouton Inspect Books (Contrôler la Comptabilité) pour accéder à des informations supplémentaires
- Un bouton Ask Advisor (Conseiller) pour rechercher des conseils
- Adjustable rate (taux ajustable) (sauf Règlements municipaux et remises sur les bons)
- Une prévision annuelle jusqu'à cette date et une prévision de fin d'année pour cette partie du budget
- Un résumé des prévisions annuelles jusqu'à cette date et une prévision de fin d'année pour la totalité du budget

NB. : Lorsque la Fenêtre Budget s'ouvre automatiquement au début d'une nouvelle année, la colonne Dépenses à ce jour indique le total de l'année qui vient de se terminer. La colonne Prévisions fin d'année montre les prévisions des coûts pour l'année qui commence.

Les huit postes du budget sont les suivants :

1 Property Taxes (Taxes foncières)

Les taxes foncières sont votre principale source de revenus pour l'entretien et l'expansion de votre ville. La taxe par défaut s'élève à 7 %. Le taux minimum est 0 % et le maximum 20 %. Toutes les taxes définies dans cette fenêtre seront appliquées de la même manière à toutes les zones. Vous pouvez ajuster individuellement les taux imposés sur les particuliers, les commerçants et les industriels dans les Livres de Taxes Foncières. Appuyez vers la Gauche et la Droite sur le Bouton D pour sélectionner l'impôt que vous voulez changer (zone résidentielle, commerciale ou industrielle). Puis, appuyez vers le Haut et le Bas sur le Bouton D pour fixer le taux d'imposition.

Le graphique indique les revenus que vous recevez de chacun des types de zone. Les zones Résidentielles sont vertes, les zones commerciales bleues et les zones industrielles jaunes. Appuyez sur le bouton B (Annuler) pour fermer les livres et retourner à la Fenêtre Budget.

2 City Ordinances (Règlements municipaux)

Ce répertoire indique les coûts et revenus correspondant à tous les Règlements municipaux. Ceux-ci ont plusieurs effets sur les revenus de la Ville ainsi que sur l'expansion urbaine. En tant que Maire, vous devez normalement approuver et établir ces programmes mais, si votre ville se développe très bien, la Municipalité peut décider de lancer elle-même certains programmes qui profiteront à la ville.

Appuyez sur le bouton Inspect Books (Contrôler la Comptabilité) pour contrôler et exécuter les règlements. Il y a cinq répertoires de règlements, et un sixième contenant un résumé des effets financiers des règlements dans leur intégralité.

Appuyez vers la Gauche et la Droite sur le Bouton D pour sélectionner le répertoire que vous recherchez. Appuyez vers le Haut et le Bas sur le Bouton D pour sélectionner des règlements individuels, puis appuyez sur le bouton C (Sélectionner) pour les exécuter ou les annuler. Les coûts ou les revenus générés par le règlement s'afficheront à droite du nom du règlement correspondant.

Appuyez sur le bouton B (Annuler) pour fermer les règlements et retourner à la Fenêtre Budget.

3 Bond Payments (Remises sur les bons)

En tant que Maire, vous avez le droit d'émettre des bons municipaux, emprunter de l'argent pour aménager votre ville et faites en sorte qu'elle se développe. Chaque bon vous rapporte \$10.000. Les intérêts sur les bons sont déduits automatiquement des finances de la ville tous les ans, et vous allez devoir continuer à payer des intérêts jusqu'à ce que vous ayez entièrement remboursé les bons. Le taux d'intérêt versé sur les bons dépend de la valeur actuelle de la ville et de la cote de crédit.

Appuyez sur le bouton Inspect Books (Contrôler la Comptabilité) pour contrôler les répertoires Bons Municipaux.

Chaque fichier Bons contient trois répertoires :

- 1 Les bons à vue (Show Bonds) fournissent toutes les informations concernant ces bons. Les cotes de crédit varient de AAA (cote la plus élevée) à F (cote la plus basse). Votre cote est basée sur la valeur de la ville. Plus la cote est élevée, plus vous pourrez émettre de bons et plus le taux d'intérêt que vous devrez payer sera bas.
- 2 Remises sur les bons (Bond payments) : graphique indiquant ce que les bons vont vous coûter en versements d'intérêts si vous ne les remboursez pas.
- 3 Bons en circulation (Outstanding bonds) : Ce chiffre indique le nombre de bons en circulation avec leurs taux d'intérêt. Le répertoire Bons en circulation contient également des boutons qui servent à émettre et à rembourser les bons. Lors de l'émission d'un bon, vous voyez le taux d'intérêt en cours et le programme vous demande de confirmer l'émission. Mettez Oui ou Non en surbrillance, puis appuyez sur le bouton C (Sélectionner). Lors du remboursement des bons, ils sont remboursés dans l'ordre de leur émission. Appuyez sur le bouton B (Annuler) pour retourner à la Fenêtre Budget.

4 Services de la Police

Cet outil indique le coût et le niveau de financement des divers commissariats dans votre de 0 à 100 %. Vous devez maintenir un niveau élevé pour prévenir une augmentation de la criminalité. Le financement total par commissariat s'élève à \$100 par an.

5 Sapeurs-pompiers

Cet outil indique le coût et le niveau de financement des diverses casernes de pompiers dans votre ville. Vous pouvez régler le niveau de financement en choisissant un chiffre de 0 à 100 %. Vous devez maintenir un niveau élevé pour prévenir des incendies et parer aux urgences. Le financement total par caserne de pompiers s'élève à \$100 par an.

6 Santé et Bien-Etre

Cet outil indique le coût et le niveau de financement des services de santé de 0 à 100. Vous devez maintenir un niveau élevé afin de fournir de bons services de santé pour vos Sim. Si vous maintenez le financement à 100 % pendant plusieurs décennies, l'espérance de vie moyenne dans votre ville augmentera. Le financement total par hôpital s'élève à \$75 par an. En appuyant sur le bouton Inspect Books (Contrôler la Comptabilité), vous verrez un graphique du coût prévisionnel à long terme de tous les niveaux de financement actuels. Appuyez sur le bouton B (Annuler) pour retourner à la Fenêtre Budget.

7 Education

Cet outil indique le coût et le niveau de financement des services d'éducation dans votre ville de 0 à 100 %. Sans école, le niveau d'instruction sera très limité et vous ne pourrez pas répondre aux demandes des industries de pointe. Le financement total par école s'élève à \$25 per year. Pour une université ou institut de troisième cycle, le coût est de \$100 par an. Vous pouvez ajuster les financements individuels des divers établissements en appuyant sur le bouton Inspect Books (Contrôler la Comptabilité). Appuyez vers la Gauche et la Droite sur le Bouton D pour choisir entre un financement des écoles et un financement des établissements de troisième cycle. Haut et Bas permettent de fixer le taux de financement. Appuyez sur le bouton B (Annuler) pour retourner à l'écran Budget.

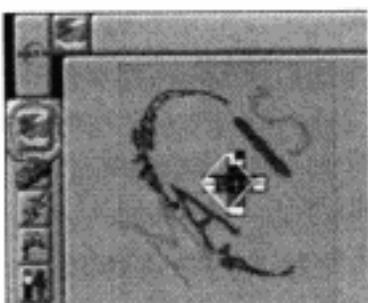
8 Transit Authority (Service de transports en commun)

Cet outil indique le coût et le niveau de financement du système de transport dans la ville de 0 à 100 %. Le financement sert à l'entretien des routes, des chemins de fer, des autoroutes, des métros, des ponts et des tunnels. Sans financement adéquat, les systèmes de transport se détérioreront et vos citoyens ne pourront plus se déplacer vers leurs lieux de travail. Ensuite, c'est le commerce qui sera touché.

Le financement complet du service des transports en commun par an s'élève aux sommes suivantes : \$1/10 cases de route, \$1/5 cases de chemin de fer, \$1/section d'autoroute, \$2/5 cases de métro, \$2/5 cases de ponts et \$2/5 cases de tunnels.

Pour ajuster le financement individuel des routes, chemins de fer, autoroutes, métros, ponts et tunnels, appuyez sur le bouton Inspect Books (Contrôler la Comptabilité) .

Appuyez vers la Gauche et la Droite sur le Bouton D pour choisir entre les différents objectifs de financement et vers le Haut et le Bas pour fixer le taux de financement. Appuyez sur le bouton B (Annuler) pour retourner à l'écran Budget.



Fenêtre Carte

La Fenêtre Carte vous montre en une seule fois les limites de votre ville, avec certaines informations essentielles présentées sous forme d'affichages divers.

Sur la carte se trouve un rectangle délimitant la zone de la ville actuellement affichée dans la fenêtre principale. Déplacez ce rectangle à l'aide du Bouton D. Lorsque vous retournez à la fenêtre principale, la zone de la ville se trouvant dans le rectangle sera affichée à l'écran. Le rectangle change de dimensions selon le niveau de zoom utilisé dans la fenêtre principale.

Appuyez sur le bouton B (Annuler) lorsque la barre d'outils est inactive pour quitter la Fenêtre Carte et retourner à la Fenêtre Principale.

Map toolbar (Barre d'outils Carte)

La barre d'outils Carte fonctionne comme la barre d'outils Ville. Elle est activée à l'aide du bouton Z (Activer la Barre d'outils) et désactivé au moyen du bouton le bouton B (Annuler). Sélectionnez les différentes cartes de la barre d'outils Cartes en les mettant en surbrillance et en appuyant sur le bouton C.

Maps (Les Cartes)

-  City form (Forme de la ville) affiche des cartes de votre ville indiquant l'agglomération globale et le zonage.
-  Structures montre les bâtiments et l'infrastructure de la ville, y compris les routes, chemins de fer etc...
-  Zones indique les différentes zones avec leurs découpages en zones résidentielles (vert), commerciales (bleu) et industrielles(jaune).
-  L'outil Transportation (Transport) est composé de cartes ayant un rapport avec les divers systèmes de transport.
-  Roads (Routes) indique les routes dans votre ville. Rail (Chemins de fer) indique les chemins de fer dans votre ville. Traffic density (Densité de circulation) indique la densité relative de circulation dans les différentes zones de la ville sous diverses teintes de gris. Plus le gris est foncé, plus la circulation est dense.
-  L'outil Power (Energie) vous aide à contrôler le réseau d'énergie dans votre ville. La Carte Power Grid (Grille Energie) indique les parties de la ville qui sont et qui ne sont pas alimentées en énergie. Les zones alimentées sont jaunes, celles qui ont perdu leur alimentation en énergie sont rouges et les lignes électriques sont blanches.
-  L'outil Water system (Système d'eau) vous aide à contrôler le réseau d'alimentation d'eau. La Carte Water grid (grille de canalisations) indique les parties de la ville qui sont et qui ne sont pas alimentées en eau. Les zones alimentées en eau sont jaunes, celles qui ne le sont pas sont rouges, et les canalisations sont blanches.
-  L'outil Population affiche des cartes vous donnant des informations sur vos citoyens. Population Density (Densité de population) indique le nombre relatif de Sim dans chaque zone sous forme de gris. Plus le gris est foncé, plus la population est dense. Rate of growth (Taux de croissance) indique en diverses teintes de bleu les zones de la ville où il existe une augmentation de la population et en diverses teintes de rouge les zones que les Sim sont en train d'abandonner. Plus le bleu ou le rouge sont foncés, plus les changements de population sont importants.
-  L'outil Crime affiche les cartes correspondant à la criminalité et à la présence policière. Crime rate (Taux de criminalité) indique le taux de criminalité dans chaque zone de la ville sous forme de différents gris. Plus le gris est foncé, plus le taux est élevé.
-  Police power (protection policière) affiche le niveau de protection dans les différentes zones de la ville, également sous forme de teintes de gris. Police department (Commissariats) affiche chaque commissariat sous forme d'une case blanche.
-  Pollution affiche les différents niveaux de pollution dans votre ville. Cette carte rend compte de tous les types de pollution confondus, en différentes teintes de gris. Plus le gris est foncé, plus il y a de pollution.
-  Land value (Valeur des terrains) affiche les différentes valeurs foncières dans la ville, en différentes teintes de gris. Plus le gris est foncé, plus la valeur est élevée.
-  City services (Services municipaux) affiche des cartes indiquant l'état des principaux services de la ville.
-  Fire power (Protection incendie) affiche la protection contre l'incendie dans les différentes zones de la ville en teintes de gris. Plus le gris est foncé, plus la protection est efficace. Casernes de pompiers, Ecoles et Universités : l'emplacement de ces bâtiments est affiché sous forme de case blanche.

STRATÉGIES

Généralités

Vous devez commencer par décider du type de ville que vous voulez construire. Si vous voulez la plus grande population possible, il faut créer des zones denses, contrôler la criminalité et surveiller les journaux pour voir l'opinion publique et ne pas manquer les inventions importantes. Si vous voulez gagner le plus d'argent possible, il faut faire subir aux citoyens un taux d'imposition si élevé qu'ils commencent à hurler de douleur et minimiser vos dépenses. Si vous voulez créer une ville où vous aimeriez vous-même vivre, surveillez l'opinion publique dans le journal et mettez-vous à la place des Sim.

Quand vous commencez à construire votre ville, restez modeste et limitez les infrastructures. Restreignez vos dépenses. Essayez de faire des bénéfices le plus vite possible. Soyez patient. Pensez à vos réserves. Au fur et à mesure des constructions, évitez les grandes zones de population, commerces ou industries denses. Plus la population est dense, plus la pollution et la criminalité sont élevées. Il faut trouver le juste milieu entre un réseau de banlieues et une ville hyper-dense.

Les infrastructures de la ville coûtent cher aussi bien en construction qu'en entretien. Pensez-y !

Si vous manquez de fonds et ne pouvez pas fournir tous les services municipaux, assurez-vous que vos services de police sont néanmoins bien financés. Si votre ville est petite ou que vous avez construit un grand nombre de commissariats, vous ne serez peut-être pas obligé de prévoir des subventions à 100 %, mais faites attention. Utilisez l'outil Recherche dans la barre d'outils Ville pour contrôler l'efficacité de vos commissariats. Si les arrestations sont égales au nombre de crimes, vous pouvez essayer de diminuer les subventions pendant quelques temps. Si les arrestations sont inférieures au nombre de crimes, ajoutez des subventions supplémentaires ou construisez davantage de commissariats. Un taux de criminalité élevé diminue la valeur du terrain, ce qui fait fuir une partie de la population et diminue vos revenus. Il est moins important de baisser les subventions aux pompiers mais cela comporte néanmoins des risques pour vos Sim. Si vous êtes trouillard, vous pouvez toujours désactiver les désastres dans le menu Options.

Essayez de maintenir la valeur des terrains - les impôts fonciers en dépendent. Vous devez toutefois prévoir des zones d'habitation à bas prix pour des Sim qui n'ont pas les moyens de se payer des maisons de luxe ou des appartements avec vue sur la mer.

Il faut remplacer les centrales d'énergie tous les 50 ans. L'achat d'une centrale importante est plus efficace en termes de coût par megawatt, mais cela n'est valable que si la ville est suffisamment grande pour nécessiter autant d'énergie.

Il faut équilibrer les trois zones de base, avec un nombre de cases en Zone Résidentielle plus ou moins égal au total des cases utilisées comme Zones Commerciale et Industrielle. Dans une petite ville, il faut plus d'industrie que de commerces. Lorsque votre population atteindra environ 100.000, vous aurez un besoin égal d'industrie et de commerces. Au-dessus de ce chiffre, privilégiez les zones commerciales. L'indice de demande dans la barre d'outils Ville vous indique les zones demandées.

Essayez de travailler avec le paysage et de ne pas utiliser votre force pour le soumettre à vos quatre volontés. Si vous en tenez compte, votre ville sera beaucoup plus "écologique" et, en plus, vous ferez des économies. La meilleure façon de faire est de choisir ou de construire un site de toute beauté avant de commencer à élever votre ville.

En ce qui concerne la disposition de votre ville, vous pourrez facilement vous procurer des cartes de villes de tous les pays du monde. Commencez par votre ville préférée et apportez quelques améliorations.

Essayez l'approche "modulaire". Commencez par un petit quartier bien compact comportant les zones, systèmes de transport et services municipaux nécessaires. Faites en sorte qu'il fonctionne de façon efficace ou, mieux encore, de façon rentable. Ensuite recopiez le modèle de ce quartier ailleurs dans la ville. Positionner les divers quartiers de façon à ce qu'ils puissent partager les services les plus coûteux tels que les écoles, universités, musées et centrales d'énergie.

C'est votre imagination qui tient la clé de vos rêves.

Les désastres

A moins d'activer Aucun Désastre dans le menu Options, les désastres arrivent sans prévenir. Ceux qui sont liés à un scénario arrivent même si vous avez désactivé les désastres. Tant pis pour vous. Si vous aimez l'aventure (ou que vous êtes un être diaboliquement méchant), vous pouvez provoquer des désastres dans le menu correspondant, voir si vous vous y êtes bien préparé, tester la rapidité de vos réactions et vérifier la solidité des constructions de votre ville. Les désastres ne figurent pas tous dans le menu Désastres.

Certaines conditions vont attirer ou, au contraire, décourager les désastres et certains événements vont même les provoquer. Cela veut dire que vous pouvez vous y préparer, jusqu'à un certain point du moins, et que vous pouvez prendre les mesures qui s'imposent pour les rendre moins probables.

Dans le cas d'un désastre, vous devez commencer par éteindre des incendies. Ensuite, reconstruisez les voiries et réseaux divers et recréez le système de transport. Soyez prêt à tout moment à appuyez sur le bouton Urgence dans la barre d'outils Ville. Il vous permet d'envoyer les pompiers, les policiers et, dans certains cas, l'armée aux zones sinistrées, mais faites attention. Pensez que si les pompiers sont doués pour éteindre les incendies, ils peuvent être anéantis par des émeutiers ; que si la police a été entraînée pour contrôler des émeutes, les policiers risquent leur vie dans des situations d'incendie. Les pompiers et policiers peuvent aider à construire des barrages pour lutter contre des inondations. Si votre ville a une base militaire, vous pourrez appeler les troupes en renfort pendant un état d'urgence. L'armée peut faire tout ce que font la police et les pompiers mais elle est moins spécialisée et, en conséquence, moins efficace.

Incendies

Les incendies sont plus courants pendant des périodes de chaleur et dans des villes mal équipées en casernes de pompiers. Pour combattre des incendies, appuyez sur le bouton Urgence dans la barre d'outils Ville et bloquer leur progrès par des icônes Incendies. Au fur et à mesure que les cases brûlent, entourer les incendies. Envoyez la police pour empêcher les voitures et les foules de s'approcher et laisser la place aux pompiers. Mais la police ne peut pas combattre l'incendie.

Inondations

Les inondations sont une des caractéristiques de la saison de pluies. Elles peuvent aussi survenir à la suite d'ouragans, de raz-de-marée, ou de tornades. Elles surviennent le plus souvent le long de la côte mais de temps à autre une rivière entrera en crue. Les bâtiments construits une seule case au-dessus du niveau de la mer vont rester intacts mais préparez-vous au pire. Les ports maritimes sont des cibles préférées des inondations. Construisez le port en amont, à une certaine distance de la côte.

Emeutes

Les causes principales des émeutes sont la chaleur, un taux de criminalité élevé et le chômage. Les émeutes peuvent également survenir si votre ville reste sans électricité pendant une période relativement longue. La meilleure façon d'éviter des émeutes est de créer une économie saine et de s'assurer d'un taux de criminalité bas. Vous pouvez combattre les émeutes en appuyant sur le bouton Urgence et en envoyant les services de police.

Accidents d'avions

Les avions et les hélicoptères ont périodiquement des accidents. Cela détruit des bâtiments par ci, par là, mais l'autre grand risque d'un accident d'avion est un incendie. Il faut éteindre l'incendie le plus rapidement possible puis demander une enquête et déclarer que l'accident résulte d'une erreur humaine de la part du pilote.

Tornades et Ouragans

Les tornades et ouragans font partie des conditions climatiques et ne peuvent pas être évités.

Surveillez la météo dans le journal. Une indication de vents violents peut vous laisser suffisamment de temps pour renforcer les services de police et de pompiers.

Tremblements de terre

Encore une fois, vous ne pouvez rien faire contre ce phénomène naturel. Il faut simplement faire face aux nombreux résultats. Les tremblements de terre provoquent la destruction de bâtiments et endommagent l'infrastructure de la ville (routes, chemins de fer, lignes électriques etc...). Ils provoquent également des incendies, le pillage et des émeutes. Alors, tout ce qui vous reste à faire, c'est de reconstruire votre ville.

Accident nucléaire

Si votre ville a une centrale nucléaire, elle peut faire l'objet d'un accident et là, vous avez un gros, gros problème ! Il y aura une énorme explosion, quelques incendies, et l'irradiation et la contamination des terrains et des étendues d'eau autour de la ville. La radiation dure pendant plusieurs générations et vous ne pourrez pas construire sur un terrain contaminé. Mais ne pas confondre la fin de la durée de vie d'une centrale avec un accident. Vos centrales nucléaires vont s'arrêter de fonctionner et vont exploser au bout de 50 ans, mais cela est sans danger pour la population.

Le Monstre

Est-il une créature intelligente venue de l'espace ou un effet spécial de film hollywoodien ayant une crise de folie furieuse ? Comme nous ne pouvons pas communiquer avec lui nous ne le savons pas. La présence de certaines bases militaires peuvent avoir un effet dissuasif. Peut-être si vous pourrez lui faire comprendre que son comportement est mal vu, il s'arrêtera ses agissements. Peut-être que oui, peut-être que non.

Manipulation de votre CD-ROM Sega Saturn

- Le CD-ROM Sega Saturn est exclusivement destiné à être utilisé sur la console Sega Saturn.
- Gardez toujours la surface du CD-ROM propre et sans rayures.
- N'exposez pas le CD-ROM aux rayons directs du soleil et ne le laissez pas près d'une source de chaleur telle qu'un radiateur.
- Faites des pauses de temps à autre pendant le jeu afin de vous reposer, vous et le CD-ROM Sega Saturn.

Avertissement pour les utilisateurs de téléviseurs à projection :

Des images fixes peuvent causer des dommages permanents au tube-image ou marquer le phosphore de l'écran. Évitez de jouer souvent ou longtemps à des jeux vidéos sur des téléviseurs à projection grand écran.



MAXIS INC. 1995. ALL RIGHTS RESERVED

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisierte Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

PATENTS: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396.