

Guide d'installation – Pour que le plaisir soit total !

Fichier d'aide électronique

Ce jeu contient un fichier d'aide électronique qui vous permet de résoudre les problèmes que vous pouvez rencontrer en utilisant ce logiciel. Vous avez des questions, il a les réponses. Vous pouvez accéder au fichier à partir du bouton "Démarrer" dans le répertoire où se trouve le jeu.

Glossaire terminologique

Si l'un des termes répertoriés dans ce document reste obscur, vous trouverez un glossaire dans la barre de menu du fichier d'aide électronique.

Recommandations matérielles

Configuration minimum nécessaire

- Windows® XP, Windows ME, Windows 2000, Windows 98 (Windows 95 et NT ne sont pas compatibles)
- Processeur Intel® Pentium III® ou AMD Athlon™ de 500 MHz ou équivalent
- 128 Mo de mémoire RAM
- Lecteur de CD-ROM/DVD-ROM 8x.
- 1 Go d'espace libre sur le disque dur et de l'espace supplémentaire pour les sauvegardes (espace supplémentaire nécessaire également pour le fichier d'échange de Windows et l'installation de DirectX™ 8.1)
- Carte vidéo de 16 Mo avec des pilotes compatibles avec DirectX 7.0 ; le mode 3D accéléré nécessite une carte vidéo supportant 16 Mo Direct3D™ à base de nVidia GeForce4™, nVidia GeForce3™, nVidia GeForce2™, nVidia GeForce256™, nVidia TNT2™, nVidia TNT™, ATI® Radeon™ 9700, ATI Radeon 9000, ATI Radeon 8500, ATI Radeon 7500, ATI Radeon 7200, ATI Radeon 7000, ATI Radeon, Matrox® Parhelia, Matrox G550, Matrox G450, Matrox G400 chipset
- Carte son compatible DirectX 7.0
- Clavier
- Souris

Configuration recommandée

- Processeur Intel Pentium III ou AMD Athlon 1 GHz ou plus rapide.
- 256 Mo de mémoire RAM au minimum
- Carte vidéo 32 Mo ou plus, compatible Direct3D™ avec pilote compatible DirectX 7.0
- Carte son compatible Environmental Audio™

Table des matières

Guide d'installation - Pour que le plaisir soit total !	1
Fichier d'aide électronique	1
Glossaire terminologique	1
Recommandations matérielles	1
Configuration minimum nécessaire	1
Configuration recommandée	1
Nettoyage du système avant l'installation du jeu	3
Qu'est-ce que DirectX™ ?	4
Introduction	6
Installation du jeu	6
Démarrage	7
Désinstaller et réinstaller le jeu	7
Des problèmes avec votre logiciel ?	8
Pannes générales/Blocages	8
Problèmes de lecteur de CD-ROM/DVD-ROM	9
L'installation s'arrête une fois rendue à 44,78 % du fichier "Movie.dat"	10
Problèmes avec le curseur de la souris	10
Problèmes de vidéo	10
Mise à jour des pilotes de cartes vidéo	11
Problèmes de mémoire	11
Problèmes de son	11
Problèmes d'affichage des régions	12
Services en ligne	12
Service consommateurs	13
Suivez les dernières nouveautés EA !	13
Hintline 24h/24 - Trucs et astuces	13

Nettoyage du système avant l'installation du jeu

Avant d'installer un logiciel quel qu'il soit, il est essentiel de faire en sorte que le disque dur fonctionne au mieux de ses possibilités. C'est pourquoi nous vous conseillons de procéder à un entretien régulier de votre matériel en exécutant les utilitaires ScanDisk, Nettoyage de disque et Défragmenteur de disque.

- Les fonctions **ScanDisk/Vérification des erreurs** analysent le disque dur et repèrent les liens cassés, l'espace perdu et cherchent sur le disque dur toutes les données endommagées et les corrigent.
- Le **Défragmenteur de disque** permet de réorganiser les données et aide à prévenir l'altération des données.
- Le **Nettoyage de disque** permet de supprimer du disque dur tous les fichiers temporaires, il libère de l'espace et aide à prévenir les conflits qui empêcheraient une installation correcte des jeux.

Pour exécuter ScanDisk (sous Windows ME/98 seulement) :

1. Cliquez sur le bouton "Démarrer" de la barre des tâches de Windows. Le menu "Démarrer" s'ouvre aussitôt.
2. Dans le menu "Démarrer", sélectionnez "Exécuter...".
3. Tapez "scandisk" dans la boîte de dialogue et cliquez sur "OK" pour charger le programme.
4. Assurez-vous que la case "Corriger automatiquement les erreurs" est cochée et que vous avez sélectionné le disque sur lequel vous allez installer le jeu (C: par exemple).
5. Cliquez sur le bouton "Démarrer" pour lancer l'analyse du disque.

Pour exécuter une vérification des erreurs (sous Windows 2000/XP) :

Sous Windows 2000/XP, la fonction Scandisk est remplacée par la fonction Vérification des erreurs.

1. Pour exécuter une vérification des erreurs, faites un double clic sur l'icône Poste de travail. Sélectionnez ensuite le lecteur sur lequel vous souhaitez installer le jeu (par défaut C:) et faites un clic-droit. Un menu déroulant apparaît.
2. Sélectionnez "Propriétés", puis cliquez sur l'onglet "Outils".
3. Cliquez ensuite sur "Vérifier maintenant..." et cochez les deux cases "Réparer automatiquement les erreurs de système de fichiers" et "Rechercher et tenter une récupération des secteurs défectueux".
4. Enfin, cliquez sur "Démarrer". Le programme fait une recherche sur le lecteur et corrige toute erreur.

Remarque : il est possible qu'il vous soit demandé de redémarrer votre ordinateur après une vérification des erreurs. Assurez-vous de sauvegarder vos documents ouverts avant de le redémarrer.

Pour exécuter le Défragmenteur :

1. Cliquez sur le bouton "Démarrer" de la barre des tâches de Windows. Le menu "Démarrer" s'ouvre aussitôt.
2. Dans le menu "Démarrer", sélectionnez "Exécuter..."
3. Tapez "dfrg.msc" (ou "défrag" sous Windows ME/98) dans la boîte de dialogue et cliquez sur "OK" pour charger le programme.
4. Sélectionnez le lecteur sur lequel vous souhaitez installer le jeu.
5. Cliquez sur "Défragmenter" (ou sur "OK") pour lancer la défragmentation du disque.

Pour exécuter le Nettoyage de disque (sous Windows XP/ME/2000/98 seulement) :

1. Cliquez sur le bouton "Démarrer" de la barre des tâches de Windows. Le menu "Démarrer" s'ouvre aussitôt.
2. Dans le menu "Démarrer", sélectionnez "Exécuter..."
3. Dans la fenêtre de dialogue, tapez "cleanmgr" et cliquez sur "OK". Une boîte de dialogue apparaît.
4. Sélectionnez le lecteur sur lequel vous souhaitez installer le jeu puis cliquez sur "OK". La fenêtre "Nettoyage de disque" apparaît.
5. Si elle apparaît, assurez-vous que la case "Fichiers à supprimer" de la fenêtre "Fichiers temporaires" est cochée. Si d'autres cases sont cochées, décochez-les.
6. Cliquez sur "OK" pour lancer le Nettoyage de disque.
7. Une boîte de dialogue apparaît pour que vous puissiez confirmer la suppression des fichiers. Si vous êtes sûr de vouloir supprimer les fichiers, cliquez sur "Oui".

Qu'est-ce que DirectX™ ?

Lisez entièrement cette rubrique avant de jouer à *Sim City 4™* ou d'installer DirectX. DirectX est un environnement qui permet à Windows d'accéder à certaines fonctionnalités de votre PC à vitesse élevée et ainsi de jouer aux jeux les plus récents. DirectX évolue afin d'être compatible avec les nouvelles technologies qui apparaissent, telles que la nouvelle génération de cartes vidéo et de cartes son. Pour jouer à *Sim City 4*, vous avez besoin de DirectX 7.0. Si DirectX n'est pas installé sur votre ordinateur (ou si la version que vous utilisez est antérieure à 7.0), une invite vous propose d'installer DirectX 8.1.

Pour que DirectX fonctionne correctement, les pilotes logiciels de votre carte vidéo et de votre carte son doivent être à jour. Ces pilotes peuvent être obtenus sur le site Internet du fabricant de la carte ou en contactant l'assistance technique de l'ordinateur. L'utilisation de pilotes non compatibles avec DirectX 7.0/8.1 pourrait entraîner des problèmes d'image ou de son dans *Sim City 4*.

Comment installer DirectX 8.1 ?

Au cours de l'installation de *Sim City 4*, le système détectera automatiquement DirectX. Si la version appropriée n'est pas installée, il vous sera demandé d'installer DirectX 8.1 à partir du CD de *Sim City 4*. Nous vous recommandons de suivre les conseils du programme d'installation.

Si vous souhaitez installer DirectX 8.1 après l'installation de *Sim City 4* :

Utilisateurs de Windows 98 :

1. Cliquez sur "Démarrer" dans la barre des tâches Windows, mettez "Rechercher" en surbrillance et cliquez sur "Fichiers ou dossiers..."
2. Dans la boîte "Nommé :" tapez "dxsetup".
3. Assurez-vous que la lettre correspondant à votre lecteur de CD-ROM (généralement : D) est inscrite dans la boîte "Rechercher dans", puis cliquez sur "Rechercher maintenant".
4. Quand le fichier apparaît, faites un double clic sur l'icône Dxsetup dans la colonne "Nom".
5. Lorsque la fenêtre "Installation de DirectX®" apparaît, cliquez sur "Installer" afin de terminer l'installation.

Utilisateurs de Windows 2000/ME/XP :

1. Cliquez sur "Démarrer" dans la barre de tâches Windows, mettez "Rechercher" en surbrillance, et cliquez sur "Des fichiers ou des dossiers..."
2. Dans la boîte "Rechercher les fichiers ou les dossiers nommés :" tapez "dxsetup".
3. Assurez-vous que la lettre correspondant à votre lecteur de CD-ROM (généralement : D) est inscrite dans la boîte "Rechercher dans" et que le CD de *Sim City 4* est inséré dans le lecteur, puis cliquez sur "Rechercher".
4. Quand le fichier apparaît, faites un double clic sur l'icône Dxsetup dans la colonne "Nom".
5. Lorsque la fenêtre "Installation de DirectX®" apparaît, cliquez sur "Installer" afin de terminer l'installation.

Vérifiez votre système !

Afin de vérifier si votre ordinateur est parfaitement compatible avec DirectX 7.0/8.1, utilisez le programme de détection DirectX 7.0/8.1 après l'avoir installé.

1. Cliquez sur "Démarrer" dans la barre des tâches de Windows. Puis, cliquez sur "Exécuter..."
2. Dans la fenêtre de dialogue "Exécuter", tapez "dxdiag" puis cliquez sur "OK".

Cet outil vous donne des informations sur votre carte vidéo et votre carte son.

- Pour vérifier les pilotes de votre carte vidéo, cliquez sur l'onglet "Affichage". Le numéro de version de votre pilote est à droite à la deuxième ligne, en dessous de la ligne "Pilote". Relevez ce numéro avant d'appeler l'assistance technique EA ou d'appeler l'assistance technique de votre ordinateur.
- Pour vérifier les pilotes de votre carte son, cliquez sur l'onglet "Son". Le numéro de version de votre pilote est à droite, à la deuxième ligne, en dessous de la ligne "Pilote". Relevez ce numéro avant d'appeler l'assistance technique EA ou d'appeler l'assistance technique de votre ordinateur.
- Les utilisateurs de Windows 98/2000/ME/XP peuvent aussi utiliser le bouton "Dépannage...", dans l'onglet "Aide supplémentaire". En principe, des pilotes compatibles DirectX 7.0/8.1 sont disponibles chez le fabricant du périphérique, ce qui vous permettra de jouer à *Sim City 4* sans aucun problème. Dans ce cas, nous vous suggérons de contacter le fabricant du périphérique et de lui demander les pilotes compatibles DirectX 7.0/8.1 les plus récents.

Introduction

Nous vous félicitons d'avoir acheté *Sim City 4*™. Ce guide d'installation va vous aider à installer et à utiliser le jeu ; vous y trouverez également de l'aide au cas où vous rencontreriez des problèmes.

Veuillez prendre le temps de vous assurer que votre ordinateur a la configuration minimum requise. Vous devez absolument disposer de la configuration minimum pour que *Sim City 4* fonctionne correctement.

Installation du jeu

Remarque : pour les ordinateurs équipés de plusieurs lecteurs de CD-Rom/DVD-Rom, l'installation des deux disques de *Sim City 4* doit être effectuée depuis le même lecteur.

Pour installer *Sim City 4* :

1. Démarrez Windows.
2. Fermez tous les programmes ouverts et les tâches de fond, y compris les antivirus (pour en savoir plus, reportez-vous à la rubrique *Pannes générales/Blocages*, p. 8).
3. Insérez le CD 1 de *Sim City 4* dans votre lecteur de CD-ROM/DVD-ROM. L'écran du choix de la langue apparaît.
4. Sélectionnez la langue de votre choix. Le menu "Autorun" apparaît.
Remarque : si l'écran de démarrage n'apparaît pas automatiquement, cliquez sur le bouton "Démarrer" dans la barre de tâches Windows, puis cliquez sur "Exécuter". Dans la fenêtre de dialogue "Exécuter", tapez "D:\autorun.exe" et cliquez sur "OK" (si votre lecteur de CD-ROM n'est pas identifié par la lettre D, tapez la lettre appropriée).
5. Cliquez sur INSTALLER.
6. A l'invite, saisissez le numéro de série à 16 chiffres situé au dos du manuel de *Sim City 4*. Cliquez sur "OK" pour continuer.
7. Choisissez l'endroit où vous souhaitez installer *Sim City 4*. Cliquez sur "Suivant" si le répertoire proposé par défaut vous convient.
 - Pour en choisir un autre, cliquez sur "Parcourir...", sélectionnez le répertoire de votre choix, puis cliquez sur "Suivant".
8. Les fichiers du jeu sont alors copiés sur votre disque dur. A l'invite, insérez le disque 2 de *Sim City 4* dans votre lecteur de CD-ROM/DVD-ROM pour poursuivre l'installation.

Démarrage

Pour lancer *Sim City 4* (avec le disque 1 inséré dans le lecteur) :

1. Fermez tous les programmes ouverts et les tâches de fond, y compris les antivirus (pour en savoir plus, reportez-vous à la rubrique *Pannes générales/Blocages*, p. 8).
2. Faites un clic-gauche sur le bouton "Démarrer" dans la barre des tâches de Windows et sélectionnez **Programmes>Maxis>Sim City 4>Sim City 4**.

Pour lancer *Sim City 4* (sans le disque 1 inséré dans le lecteur) :

1. Démarrez Windows.
2. Fermez tous les programmes ouverts et les tâches de fond, y compris les antivirus (pour en savoir plus, reportez-vous à la rubrique *Pannes générales/Blocages*, p. 8).
3. Insérez le CD 1 de *Sim City 4* dans votre lecteur de CD-ROM/DVD-ROM. Le menu Autorun apparaît.

Remarque : si le menu de démarrage ne s'affiche pas automatiquement, cliquez sur le bouton "Démarrer" dans la barre des tâches de Windows et sélectionnez "Exécuter...". Tapez "D:\Autorun.exe" dans la boîte de dialogue qui apparaît et cliquez sur "OK" (remplacez éventuellement D par la lettre correspondant à votre lecteur de CD-ROM/DVD-ROM si elle est différente).

4. Cliquez sur le bouton "Jouer".

Remarque : veuillez consulter le manuel se trouvant dans la boîte pour savoir comment jouer à *Sim City 4*.

Désinstaller et réinstaller le jeu

Si vous avez des problèmes ou si le jeu n'a pas été installé correctement la première fois, nous vous conseillons de le désinstaller et de recommencer l'installation.

Pour désinstaller *Sim City 4* :

1. Démarrez Windows.
2. Cliquez sur le bouton "Démarrer" dans la barre des tâches de Windows et sélectionnez **Programmes>Maxis>Sim City 4>Sim City 4 - Désinstallation**.
3. Suivez les instructions à l'écran pour effectuer la désinstallation.

Remarque : les fichiers créés après l'installation de *Sim City 4*, notamment les parties sauvegardées, resteront sur le disque dur après la désinstallation. Si vous voulez pouvoir encore utiliser ces fichiers, réinstallez le jeu dans le même répertoire.

Pour installer de nouveau *Sim City 4* :

- Suivez les instructions de la rubrique *Installation du jeu*, p. 6.

Des problèmes avec votre logiciel ?

Si vous rencontrez des difficultés lors de l'installation ou de l'utilisation du logiciel, nous pouvons vous aider.

- Commencez par lire une deuxième fois les rubriques *Installation du jeu* et *Recommandations matérielles*. Votre système doit absolument être conforme à la configuration minimum requise pour pouvoir jouer.

Si vous avez bien suivi toutes les instructions et que vous avez toujours des difficultés d'installation ou d'utilisation, certains éléments mentionnés ci-dessous peuvent vous aider.

Pannes générales/Blocages

Dans certains cas, les programmes exécutés sur votre système peuvent monopoliser les ressources dont le jeu a besoin pour l'installation, le chargement et le fonctionnement. Ces programmes ne sont pas tous immédiatement identifiables. Un certain nombre de programmes appelés "Applications d'arrière-plan" et qui sont exécutés en permanence sur votre système peuvent parfois causer des pannes ou des blocages.

Remarque importante : si vous fermez les applications d'arrière-plan, votre système sera optimisé pour jouer à *Sim City 4* mais ces applications ne seront plus disponibles. Veuillez à bien les réactiver après avoir joué à *Sim City 4* en redémarrant votre ordinateur.

Programmes anti-virus ou anti-blocage

Si votre système comporte des programmes anti-virus ou anti-blocage, il faudra les fermer ou les désactiver pour lancer *Sim City 4*. Pour cela, repérez l'icône correspondante dans la barre des tâches de Windows. Faites un clic-droit sur cette icône et sélectionnez "Fermer", "Désactiver" ou toute autre option de fermeture.

Applications d'arrière-plan

Lorsque les programmes anti-virus ou anti-blocage ont été désactivés, il est conseillé de fermer toutes les applications d'arrière-plan superflues car elles peuvent causer des problèmes lors de l'installation ou du fonctionnement des jeux.

1. Maintenez les touches **Ctrl** et **Alt** enfoncées et appuyez une fois sur la touche **Suppr**. La fenêtre "Fermer le programme" apparaît avec la liste des applications d'arrière-plan exécutées par le système.
2. Pour fermer une application d'arrière-plan, cliquez dessus dans la liste, puis sur le bouton "Fin de tâche".

Remarque : il est important de ne pas fermer les applications nommées Explorer et Systray car elles sont nécessaires à l'exécution de Windows. Toutes les autres applications peuvent être fermées.

3. La fenêtre "Fermer le programme" se ferme et l'application est arrêtée. Recommencez les étapes précédentes pour fermer toutes les applications d'arrière-plan.

Notez bien que lors du prochain redémarrage de votre ordinateur, toutes les applications que vous avez arrêtées seront réactivées.

Composant de la carte mère

Si vous continuez à avoir des problèmes de performances et si vous vous êtes déjà assuré que votre système est totalement compatible avec DirectX 7.0 (pour de plus amples informations, reportez-vous à la rubrique *Qu'est-ce que DirectX ?*, p. 4), veuillez vous renseigner auprès du fabricant de votre système sur les pilotes pour composants de cartes mère disponibles. La mise à jour des pilotes de votre carte mère devrait améliorer la performance et la fonctionnalité des contrôleurs vidéo, de disque dur et de lecteur de CD-ROM/DVD-ROM. Pour plus d'informations, veuillez contacter le fabricant de votre ordinateur ou la documentation fournie avec votre carte mère.

Problèmes de lecteur de CD-ROM/DVD-ROM

Un lecteur de CD-ROM/DVD-ROM à vitesse 8x ou plus est nécessaire pour lancer *Sim City 4*.

Si le message "Fichier non trouvé" (File not found) apparaît pendant l'installation ou le lancement du jeu

- Vérifiez que le disque du jeu est bien dans le lecteur. Il est indispensable que le CD soit dans le lecteur pour pouvoir installer ou lancer le jeu.
- Assurez-vous que le disque est propre et qu'il n'est pas endommagé.

Problèmes de performance du lecteur de CD-ROM/DVD-ROM

- Assurez-vous de bien utiliser un pilote Windows 32 bits pour votre lecteur de CD-ROM/DVD-ROM.

Pour vérifier que vous utilisez des pilotes 32 bits (Windows ME ou 98 uniquement) :

1. Cliquez sur le bouton Démarrer dans la barre des tâches de Windows et sélectionnez **Paramètres > Panneau de configuration**.
2. Dans Panneau de configuration, faites un double clic sur "Système". La fenêtre "Propriétés système" s'affiche.
3. Cliquez sur l'onglet "Performances".

Remarque : si l'état des performances indique que votre système est configuré pour des performances optimales, cela signifie que vous utilisez des pilotes Windows 32 bits et qu'il n'est pas nécessaire de les mettre à jour. Dans le cas contraire, vous devrez éventuellement effectuer la mise à jour des pilotes de lecteur de CD-ROM/DVD-ROM. Contactez le constructeur pour en savoir plus.

- N'utilisez pas les pilotes 16 bits pour DOS qui sont chargés dans votre fichier de gestion d'environnement MS-DOS (CONFIG.SYS). Cela affecterait considérablement les performances.

L'installation s'arrête une fois rendue à 44,78 % du fichier "Movie.dat"

Cela peut se produire avec des ordinateurs équipés de plusieurs lecteurs de CD-Rom/DVD-Rom. Lors de l'installation de Sim City 4, il est impératif d'installer le disque n° 1 et le disque n° 2 depuis le même lecteur de CD-Rom/DVD-Rom. Par exemple, lors de la demande d'insertion du disque n° 2, éjectez le disque n° 1 puis retirez-le et insérez le disque n° 2. Fermez le lecteur de CD-Rom/DVD-Rom et cliquez sur "OK" à l'invite. Sim City 4 devrait continuer l'installation au-delà de 44,78 %.

Problèmes avec le curseur de la souris

Si vous rencontrez des problèmes avec le curseur de la souris, essayez l'une des suggestions suivantes :

- Quittez puis redémarrez Sim City 4
- Effectuez la mise à jour des pilotes de votre carte vidéo (pour de plus amples informations, veuillez vous reporter à la rubrique Mise à jour des pilotes de cartes vidéo, p. 11)
- Désactivez l'utilisation de la couleur du curseur

Problème d'ajustement de la couleur du curseur :

1. A partir de l'écran "Région", cliquez sur "Options"
2. Cliquez sur "Options graphiques"
3. Décochez l'option "Curseur de couleur"
4. Redémarrez Sim City 4

Problèmes de vidéo

Sim City 4 nécessite une carte vidéo fournissant une résolution de 800 x 600 avec une profondeur de couleur 16 bits. En outre, la carte vidéo doit avoir au minimum 16 Mo de mémoire et être totalement compatible avec DirectX 7.0 et Direct3D.

Le plus souvent, les problèmes vidéo sont dus à un pilote trop ancien (pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique *Qu'est-ce que DirectX ?*, p. 4). Vérifiez que vous utilisez le pilote de carte vidéo le plus récent. Consultez le site Internet du fabricant ou contactez-le directement pour obtenir plus d'informations.

Vérifiez également les différents réglages du mode d'affichage de *Sim City 4*. En général, il suffit de diminuer les réglages du niveau de détails, de résolution et de profondeur de couleur pour améliorer la vitesse d'affichage du jeu.

Vérifiez également que votre carte vidéo et votre écran peuvent afficher la résolution et la profondeur de couleurs qui sont sélectionnées. Consultez la documentation fournie avec votre matériel pour plus d'informations.

Mise à jour des pilotes de cartes vidéo

Si vous rencontrez des problèmes avec votre carte vidéo et *Sim City 4*, essayez de les résoudre en mettant à jour votre pilote de carte vidéo. Pour cela, téléchargez-en la dernière version depuis le site du fabricant de votre carte vidéo.

Si les problèmes persistent, essayez d'utiliser le pilote le plus récent fourni par le fabricant de votre composant vidéo. Le composant de votre carte vidéo est le processeur vidéo situé sur votre carte. Voici la liste des sites Internet des principaux fabricants de circuits graphiques :

NVidia	http://www.nvidia.com
ATI	http://www.atl.com
Matrox	http://www.matrox.com

Problèmes de mémoire

SimCity 4™ nécessite 128 Mo de mémoire RAM et de mémoire virtuelle **activée**. Nous vous conseillons de laisser Windows gérer automatiquement (option par défaut) la quantité de cette dernière. Assurez-vous également que vous avez **au moins** 50 Mo d'espace disponible sur votre disque dur (celui sur lequel Windows est installé, généralement C:) après l'installation. Consultez la documentation de votre ordinateur ou bien le constructeur pour obtenir de l'aide sur la configuration de la mémoire virtuelle.

Problèmes de son

Sim City 4 nécessite une carte son compatible DirectX 7.0. Si le pilote de votre carte son n'est pas 100% compatible avec DirectX 7.0, vous risquez d'être confronté à des coupures de son. Dans ce cas, nous vous recommandons de vous procurer les derniers pilotes auprès du fabricant de votre carte son (pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique *Qu'est-ce que DirectX ?*, p. 4).

Carte son installée, mais absence de son

- Vérifiez que vos haut-parleurs ou que vos écouteurs sont bien branchés là où il faut, qu'ils sont allumés et que le volume est suffisamment fort. Si le problème persiste, contactez le fabricant.

Problèmes d'affichage des régions

Si vous rencontrez des problèmes de visualisation des régions par défaut (Berlin, No Man's Land, Londres, Maxisland, New York, San Francisco) essayez de supprimer manuellement le dossier des régions Sim City de votre disque dur.

Remarque : la suppression du dossier des régions entraînera la perte définitive de toute région et ville personnalisées et/ou sauvegardées.

Pour supprimer le dossier des régions de Sim City 4 :

1. Désinstallez Sim City 4 (pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique Désinstaller et réinstaller le jeu, p. 7)
2. Effectuez un double-clic sur l'icône "Mes Documents" située sur le Bureau de Windows
3. Effectuez un double-clic sur le dossier de Sim City 4
4. Faites un clic-droit sur le dossier des régions et cliquez sur "Supprimer". Cliquez sur Oui à l'invite suivante.
5. Installez Sim City 4 (plus de plus amples informations, reportez-vous à la rubrique Installation du jeu, p. 6)

Services en ligne

Le site officiel de Sim City 4 : <http://www.simcity.ea.com>

- Connectez-vous à simcity.ea.com pour obtenir les nouveautés et les dernières infos concernant Sim City 4.

Service consommateurs

Pour tout renseignement technique concernant l'utilisation de ce jeu, vous pouvez contacter le Service consommateurs au :

04 72 53 25 00

(prix d'une communication normale)

- du lundi au vendredi de 09h00 à 20h00 du 04 novembre 2002 au 14 mars 2003
- du lundi au vendredi de 09h00 à 18h00 du 17 mars 2003 au 03 novembre 2003

Remarque : afin d'améliorer notre Service consommateurs, nous incluons des détails vous concernant dans une base de données sécurisée. Lors de votre appel, vous serez amené à fournir divers renseignements personnels, tels que votre nom et votre date de naissance. Ces informations ne seront pas divulguées à d'autres sociétés ni utilisées à des fins commerciales sans votre consentement.

Suivez les dernières nouveautés EA !

Si vous désirez rester informé de toutes les nouveautés et de tous les échos Electronic Arts, pourquoi ne pas vous inscrire et recevoir le journal officiel EA-zine qui vous sera livré directement dans la boîte de réception de votre adresse e-mail ? L'inscription est rapide et simple et vous permettra d'être tenu au courant de toutes les nouveautés brûlantes en provenance des studios EA. Rendez-vous simplement à l'adresse suivante :

<http://www.france.ea.com> (rubrique Newsletter)

Et pendant que vous êtes sur Internet, faites donc un tour sur le site français d'EA, <http://www.france.ea.com>, pour obtenir plus d'informations et des comptes-rendus sur nos jeux. Vous y trouverez aussi les rubriques *Besoin d'aide ?*, *Téléchargements* et des détails sur ce que l'on peut trouver sur notre Hintline officielle.

Alors, pourquoi ne pas vous inscrire aujourd'hui ?

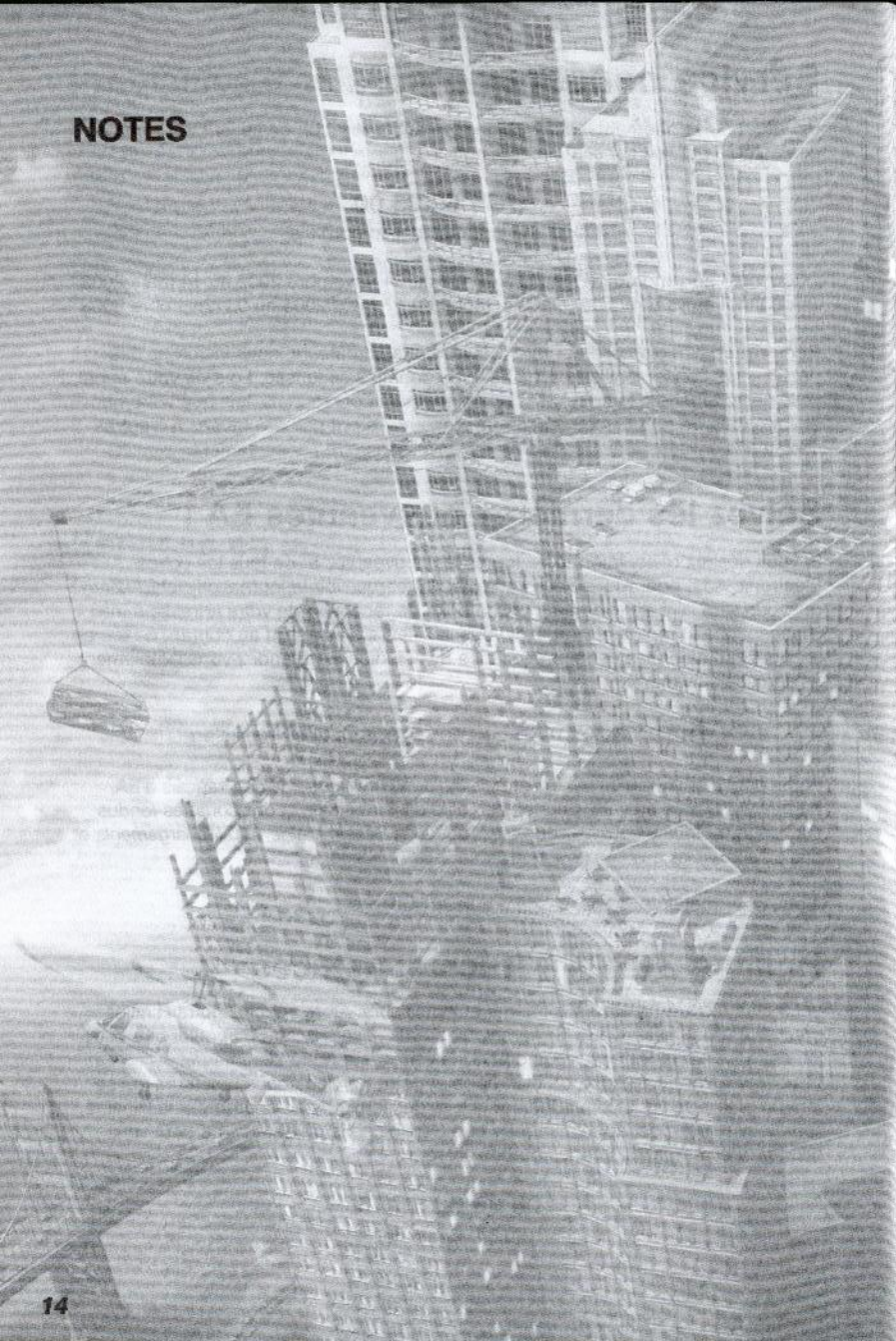
Hintline 24h/24 - Trucs et astuces

Vous êtes bloqué ? Cela arrive même aux meilleurs. Alors appelez notre Hintline pour avoir quelques tuyaux. Si vous voulez vous assurer avant d'appeler que votre jeu est géré par la Hintline, vous pouvez le vérifier sur notre site Internet, <http://www.france.ea.com>, ou bien appeler notre Service consommateurs qui se fera un plaisir de vous communiquer la liste des jeux pris en charge par la Hintline. Toutefois, nous vous rappelons que notre Service consommateurs ne peut vous donner directement des codes ou des soluces.

08 36 68 55 15

(0,34 €/minute)

NOTES

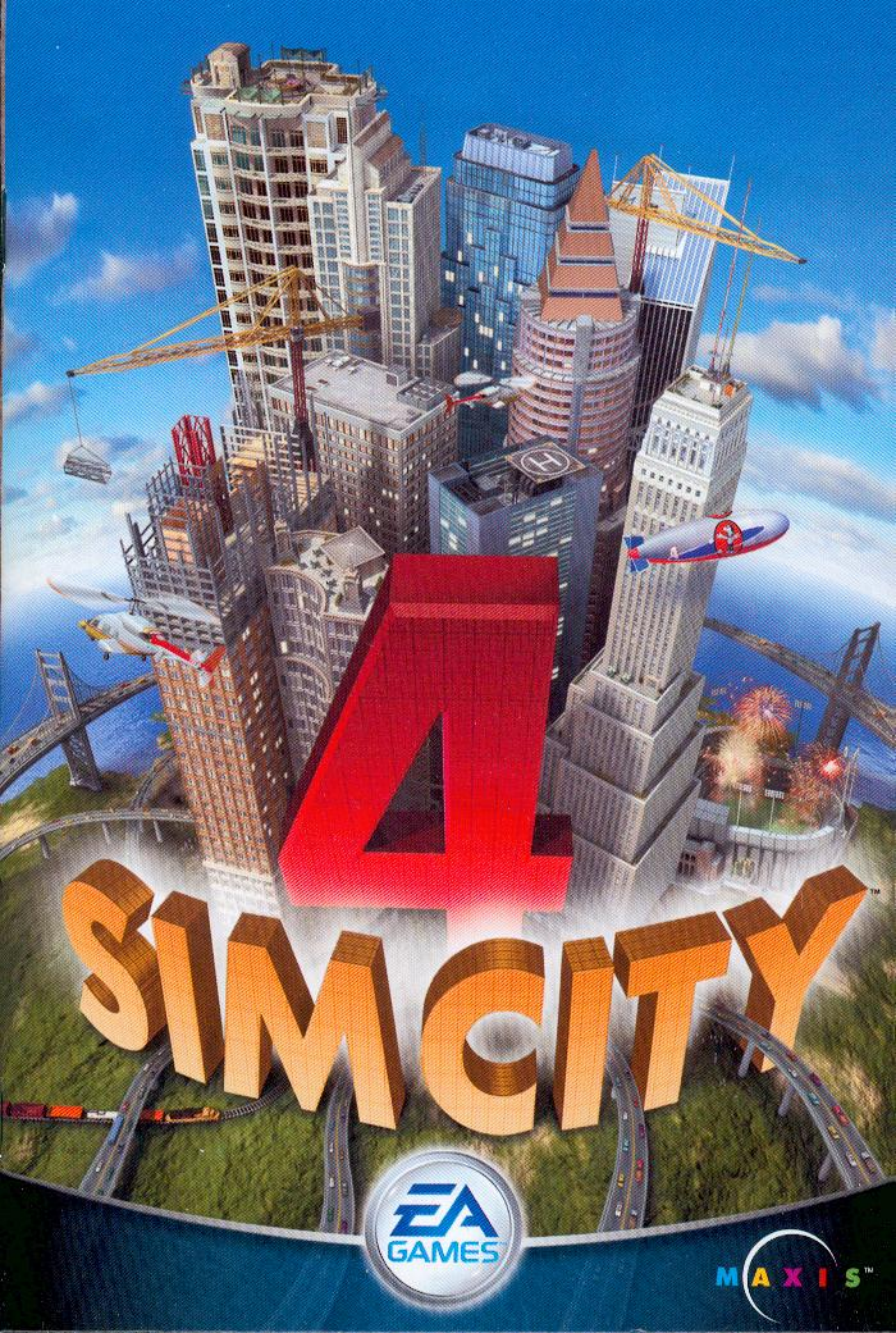


NOTES





© 2003 Electronic Arts, le logo Electronic Arts, SimCity, Les Sims, EA GAMES, le logo EA GAMES, Maxis et le logo Maxis sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Technologie de codage MPEG Layer-3 sous licence de Fraunhofer IIS et THOMSON multimedia. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif. EA GAMES™ et Maxis™ sont des marques d'Electronic Arts™.



4 SIMCITY



SIM CITY 4™ (PC CD-ROM)

Avertissement aux utilisateurs de téléviseurs à rétroprojection

Les images fixes peuvent endommager de manière irréversible le tube cathodique ou marquer à jamais les luminophores qui constituent l'écran de ces téléviseurs. C'est pourquoi il est conseillé d'éviter d'utiliser des jeux vidéo trop souvent ou de façon prolongée avec les téléviseurs à rétroprojection.

Prévention des risques d'épilepsie

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

Chez certaines personnes, la stimulation visuelle par certains effets stroboscopiques ou motifs lumineux peut déclencher une crise d'épilepsie ou une perte de connaissance et ce, y compris dans la vie de tous les jours.

Chez ces personnes, le simple fait de regarder la télévision ou de jouer à un jeu vidéo peut suffire à déclencher une crise. Les symptômes peuvent même se déclarer chez un individu sans antécédents médicaux ou n'ayant jamais souffert de crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise épileptique ou perte de connaissance) à la suite d'une exposition à des effets lumineux stroboscopiques, veuillez consulter votre médecin avant de commencer à jouer.

Nous conseillons vivement aux parents de prêter une attention soutenue à leurs enfants lorsqu'ils utilisent un jeu vidéo. Si vous ou votre enfant ressentez l'un des symptômes suivants en cours de jeu : vertiges, troubles de la vue, contractions oculaires ou musculaires incontrôlées, perte de connaissance, désorientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez cesser IMMEDIATEMENT la partie et consulter votre médecin.

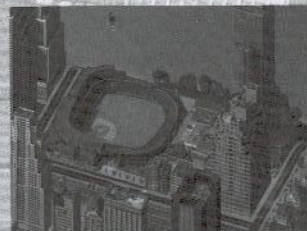
Règles à respecter pour jouer dans les meilleures conditions possibles

- S'installer confortablement, en position assise, le plus loin possible de l'écran.
- Jouer de préférence sur un écran de petite taille.
- Eviter de jouer en cas de fatigue ou de manque de sommeil.
- Veiller à ce que la pièce soit bien éclairée.
- Observer des pauses de 10 à 15 minutes par heure de jeu.

TABLE DES MATIERES

Introduction	3
Les nouveautés	4
Une cité futée	4
Regardez de plus près, regardez tout près	5
La région ou comment jouer avec la grande carte	6
Le mode divin pour ne plus craindre les caprices de Zeus	6
Mes Sims ou la vie dans votre ville selon un Sim	7
Démarrage	7
La fenêtre de la région	7
Les initiations	9
Jouer une ville déjà développée	10
Fondation d'une nouvelle ville	11
Les ressources à la disposition des maires : Comment trouver de l'aide	11
Les infobulles	11
Autres ressources	11
Le mode divin ou un monde à modeler	12
Le paysagisme à très grande échelle	12
Le mode divin lorsque vous jouez une ville	13
Un mandat réussi avec le mode maire	15
La demande, l'attrait et les données démographiques	15
Infrastructures et investissement	16
Les faits, rien que les faits, et où trouver les données sur la ville	26
Vos responsabilités commencent ici : gérez vos simfouz	29
Faire de votre idée une réalité et développer une ville	32
Personnalisez : le mode Mes Sims	33
SimCityscape.com pour jouer en ligne	34
Affectation des touches de SimCity 4	35
Garantie	39

INTRODUCTION



Bienvenue dans un monde que vous allez vous-même créer : *Sim City™ 4* ! Que vous soyez un maire chevronné ou que vous vous frottiez pour la première fois à l'univers de la politique et de l'urbanisme, *Sim City 4* vous offre l'incroyable opportunité de créer la métropole de vos rêves. Mais si vous en avez envie, vous pouvez également anéantir cette ville visionnaire d'une simple mais redoutable pluie de météores. Les possibilités sont infinies.

Avez-vous l'âme d'un maire prêt à tout pour se faire aimer de ses administrés ou préférez-vous que la simple évocation de votre nom fasse trembler de peur tous vos Sims ? Votre conception de la ville ressemble-t-elle plutôt à un empire industriel, à une paisible communauté agricole ou à une métropole à la pointe de la technologie, pourtant soucieuse de respecter l'environnement ? Dans *Sim City 4*, votre pouvoir s'étend de la divine genèse des reliefs à la gestion du budget des écoles primaires. Mais pourquoi s'arrêter à la gestion d'une seule ville, me direz-vous ? *Sim City 4* vous permet désormais de concevoir et de jouer des villes interdépendantes dans une même région. Vous pouvez créer une métropole commerciale entourée de banlieues chics et de collectivités rurales, ou une région avec des villes plus modestes ayant chacune sa spécificité et s'inscrivant dans une gestion communautaire des ressources. Mais il ne faudrait pas que ces nouveaux pouvoirs vous tourment la tête... Ce n'est pas parce que vous pouvez installer le Sphinx dans un parc du centre ville ou foudroyer une entreprise qui vous dérange que vous êtes nécessairement un maire auréolé de succès. Pour que votre ville continue à fonctionner comme sur des roulettes, c'est à vous que revient le devoir de la faire prospérer et d'en faire un lieu de vie agréable pour vos Sims.

Vous saurez d'ailleurs bien vite si les Sims ont envie de planter leurs arbres généalogiques chez vous, car ils vous le feront savoir. Ils seront également là pour vous dire que la clinique d'à côté connaît quelques difficultés, mais ils ne manqueront pas non plus de vous faire savoir qu'ils apprécient ce nouveau petit resto qui vient de s'installer dans le quartier. Si vous augmentez les impôts, il est fort probable qu'ils s'en plaignent, et s'ils habitent à côté d'une source de pollution dont personne ne se préoccupe, ils tomberont malade. Sans oublier que, s'ils ne trouvent pas de travail, ils partiront tout bonnement en chercher ailleurs ! Dans une ville idéale, les Sims travaillent dur et s'éteignent sans douleur à un âge avancé pour passer le flambeau à la génération suivante.

Dans *Sim City 4*, vous pouvez importer vos Sims préférés à partir du jeu *Les Sims™* pour qu'ils emménagent dans votre ville ! Si vous n'avez pas de Sim personnel, le jeu comprend quelques individus dont vous pourrez suivre les pérégrinations et qui seront toujours là pour vous donner des informations sur ce qu'il se passe dans leur quartier.

Mais les Sims ne sont pas votre seule source d'information. Vous pouvez également prendre le temps de faire le tour de la ville pour l'admirer. Lorsque la nuit tombe, vous verrez alors les rues s'illuminer, mais vous verrez également que les bâtiments des quartiers défavorisés se détériorent ou que leur situation s'améliore si la zone connaît un regain économique. Vous entendrez la voix des ouvriers en grèves, les doux grognements des enfants qui se rendent à l'école, et au lever du jour, vous apercevrez les monospaces qui déposent les écoliers ! Parsemez votre paysage de meutes de bêtes sauvages et peut-être qu'un troupeau d'élans viendra se promener dans votre ville. A tous les niveaux, votre ville vous donne des informations sur la façon dont vos décisions influencent la vie de vos administrés.

Vous pouvez travailler dur pour vous faire canoniser saint Maire ou vous contenter de rejeter tous les problèmes sur vos pauvres et malheureux Sims. Quel que soit votre choix, sachez que toute décision de votre part aura des répercussions importantes. Avec l'expérience et grâce à l'avis et les conseils de vos Sims pour vous encadrer, vous ne tarderez pas à devenir le maire de vos rêves.

Pour de plus amples informations sur ce jeu et d'autres titres, venez visiter le site Internet de EA GAMES™ à l'adresse www.eagames.com

LES NOUVEAUTES

Une cité futée



Qu'est-ce qu'une ville florissante ? Cela ne dépend que de vous. Voulez-vous construire un énorme bastion ouvrier ou préférez-vous être maire dans une banlieue plus reculée où fleurit la technologie de pointe ? Le résultat dépend des stratégies que vous allez adopter depuis votre fauteuil de maire. Quel genre de Sims voulez-vous voir s'installer dans votre ville ? Quel sera leur métier ? Il n'est pas simplement question de construire une ville avec une forte population, il s'agit de construire une cité qui veille sur les entreprises et Sims qui s'y sont installés.

Lorsque vous construisez, gardez toujours en tête trois principes fondamentaux de l'urbanisme : la **demande**, l'**attrait** et les **données démographiques**. De quel genre d'entreprises votre ville a-t-elle besoin ? Quels sont les gens qui y vivent ?

Quel genre de main-d'œuvre vous fait défaut pour répondre à la demande des entreprises ? Les industriels ont-ils besoin de travailleurs acharnés et faiblement rémunérés ? Et qu'en est-il de vos Sims ? Mettent-ils à profit leurs diplômes et compétences à des postes bien rémunérés et à haute responsabilité ? Ce sont ces paramètres qui génèrent la **demande** concernant certains types d'entreprises dans votre ville.

A l'intérieur de la ville, les divers quartiers attirent également des Sims et entreprises de types différents. L'**attrait** représente l'intérêt relatif de chaque secteur. Grâce aux données sur la ville, vous pouvez apprendre comment se porte chaque quartier dans les sondages. Vous avez de bonnes écoles, une faible

criminalité, un excellent système de santé et une pollution faible ? Alors il se pourrait bien que vous ayez créé un quartier qui attirera les Sims à fort pouvoir d'achat. Vous possédez une intersection importante à proximité de diverses zones résidentielles ? Alors ce quartier devrait attirer des entreprises commerciales de tous types. Modifiez légèrement le développement local pour attirer les citoyens de votre choix et leur trouver des emplois mieux rémunérés.

Avec *Sim City 4*, il vous sera bien plus facile de garder un œil sur les **données démographiques** concernant votre population, vous pourrez connaître l'âge moyen, le statut social, la santé, le niveau d'éducation et le sentiment de bien-être en général. Vous pouvez consulter ces données pour un secteur précis ou pour toute la ville et leur évolution dans le temps. Comment vous en sortez-vous de façon générale ? Prenez connaissance de la note du maire et des sondages pour savoir ce que pensent les Sims des services municipaux. Avec tous les pouvoirs que vous confère votre charge, vous ne devriez pas avoir de problèmes pour sentir le pouls de votre ville et de tous ses quartiers...

Astuce : un conseil à tous les maires : si vous voulez vraiment avoir une belle ville, développez une population composée de beaux Sims. Ne négligez pas leur éducation : c'est cela qui fait de la ville ce qu'elle est.

Regardez de plus près, regardez tout près



Depuis votre fauteuil de maire, vous devez avoir une vision générale et à la fois précise car dans *Sim City 4*, vos décisions ont des effets à grande comme à petite échelle. Observez vos quartiers. Est-ce que les bâtiments se délabrent ? Existe-t-il une zone plus particulièrement polluée ? Est-ce que l'école primaire du quartier Est perçoit bien toutes les subventions nécessaires ? Le budget des services municipaux et des services de proximité peut se décider au niveau local, car leur influence est désormais localisée. Puisque vous avez une position omnipotente, prenez en considération les informations à votre disposition et répondez-y. Les conditions locales peuvent vite avoir des répercussions à plus grande échelle. Nous avons également fait des améliorations en matière de circulation. Dorénavant, les Sims affluent sur les routes aux heures de pointe, le matin et le soir et recherchent le chemin le plus court pour aller d'un point à un autre. La circulation est dense dans les zones industrielles et les liaisons intercommunales sont visibles dès que vous avez relié les villes entre elles. Si vous n'avez pas bien conçu votre réseau de transport, vos administrés vous le feront savoir et vous risquez vite d'assister à des embouteillages aux heures de pointe. Tenez compte de l'affichage des données, écoutez vos Sims et gardez un œil sur la route ! Mais

les croisements en tréfle devraient régler ces soucis, si vous en avez les moyens bien évidemment...

Plus votre regard sur les Sims s'aiguisé et plus vous remarquez la richesse des détails que la ville met à votre disposition. Ainsi les lieux d'un crime sont désignés en toute lettres, les voitures s'amoncellent aux intersections embouteillées et les camions de pompiers quittent réellement la caserne pour partir sur le terrain. Les quartiers nantis brillent de mille feux et arborent des parterres de fleurs tandis que les plus défavorisés sont rafistolés avec les moyens du bord. Plus vous prêtez l'oreille et un œil attentif à vos Sims et plus vous remarquez de détails.

La région ou comment jouer avec la grande carte



Sim City 4 vous offre une toute nouvelle façon d'interagir avec les SimNations. Les villes ne vivent plus chacune de leur côté : votre localité peut dorénavant s'inscrire dans une région de villes interconnectées et dépendantes les unes des autres pour un développement et un fonctionnement optimaux. Vous voulez créer de luxueuses cités d'ortois à la périphérie d'un grand centre urbain et industriel ? Alors misez sur le régional en mettant les ressources et la croissance en commun et en établissant un réseau de transport pour créer une énorme mégapole !

Le mode divin pour ne plus craindre les caprices de Zeus



Une vue *vraiment* panoramique. Le mode divin vous donne plus de possibilités de création et de destruction que jamais.

Sim City 4 vous propose une véritable palette d'outils artistiques pour modeler le site de fondation de votre ville. Des canyons, de jolies collines, des montagnes pelées par les éruptions volcaniques, d'immenses forêts et même une grande plaine peuplée de rhinocéros et de girafes : tout cela devient possible grâce

aux outils de modification du terrain. Vous pouvez aussi bien créer de vastes paysages que ciseler le littoral.

Pour ceux d'entre vous qui auraient de plus sombres desseins, sachez que les pouvoirs de destruction sont tels qu'ils ne se limitent plus à provoquer les catastrophes : vous pouvez maintenant les diriger ! Orientez ainsi un ouragan pour qu'il frappe de plein fouet une industrie ultra polluante ou déclenchez la foudre sur la maison d'un Sim particulièrement embêtant. Mais si la minutie n'est pas votre

fort, vous pouvez tout simplement rayer votre ville de la carte dans un cataclysme déconcertant qui effacera toute trace de civilisation. C'est plus simple.

En parlant de sombres desseins, vous pouvez faire en sorte que votre ville devienne très, très sombre, et tout le temps. Choisissez de plonger la ville dans la nuit perpétuelle ou laissez baigner vos Sims dans la lumière éternelle. Si vous décidez d'alterner entre les deux, vous et vos administrés connaîtrez les joies de l'aube et du crépuscule.

Mes Sims ou la vie dans votre ville selon un Sim



C'est énorme. C'est personnalisé. Vos administrés ne sont plus des marionnettes sans visage. Vous vous êtes toujours demandé comment les Sims que vous avez créés dans *Les Sims* réagiraient dans une ville. Eh bien, vous pouvez désormais transporter ces petits êtres dans la métropole que vous avez construite (ou utilisez un Sim personnalisable inclus dans le jeu). Trouvez-leur un lieu pour vivre et regardez régulièrement l'aspect de la maison et du quartier dans lequel vous les

avez placés. Il est vrai en revanche que vous ne pouvez pas contrôler ces êtres directement, mais en construisant une décharge de produits toxiques derrière chez eux, ils réagiront, soyez-en sûr. Vos Sims vous tiennent au courant de tout ce qui leur arrive : ils vous parlent aussi aisément de leur maison qui vient mystérieusement de s'écrouler que de ce qu'ils pensent du nouveau restaurant qui vient de s'installer dans le quartier.

- Vous ne pouvez plus attendre pour envoyer vos Sims faire un tour dans votre nouvelle ville ? Alors reportez-vous à la rubrique Mes Sims plus loin dans ce manuel.

DÉMARRAGE

La rubrique suivante vous aide à naviguer dans l'interface principale de *Sim City 4* et vous présente les initiations du jeu.

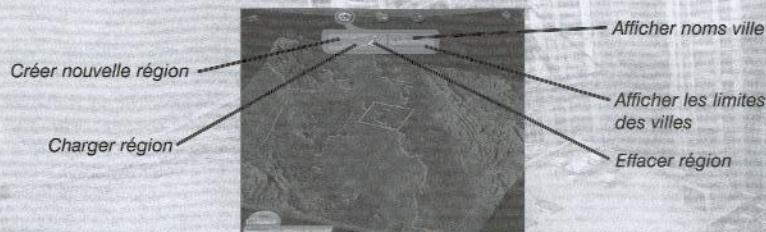
La fenêtre de la région

Au commencement était... la région. Elle constitue votre premier regard sur *Sim City 4*. Vous y découvrirez un assemblage de villes de différentes tailles, certaines déjà bien développées. Les agglomérations se trouvant dans cette grille définissent une *région*. Chacune comprend différentes localités, rassemblées ou non. Les villes intégrées sont celles qui ont été développées et sauvegardées. Les villes non intégrées n'attendent que vous pour leur donner vie. Vous pouvez envisager la région comme une agglomération de villes interdépendantes ou en tant que groupe de communautés isolées.

Vous n'êtes aucunement limité à une seule région. Plusieurs autres sont à votre disposition dès le départ. Ou créez-en de toute pièce ! Tout comme vous pouvez créer des villes de A à Z, vous pouvez concevoir des régions dans le style des plaines d'Afrique ou du nord-ouest américain.

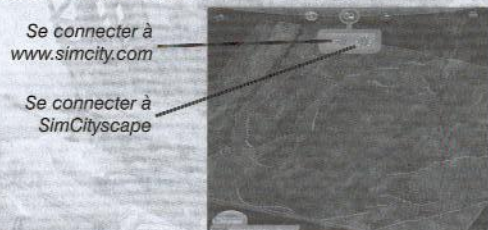
Vous pouvez commencer votre mandat de maire dans l'une des villes déjà existantes ou fonder une cité à partir de rien. Quelle sorte de ville voulez-vous construire ? Une petite communauté encerclée par les mers ou un bourg de taille moyenne à proximité d'une grande ville ? Mais vos rêves sont peut-être d'un autre ordre : construire le centre névralgique d'une mégalopole interconnectée. Les choix que vous faites ici affecteront le jeu plus tard. Ah, qu'il est difficile de prendre une décision. Le nom et la population totale de chaque région s'affiche dans le coin inférieur gauche de la fenêtre. Vous accédez aux fonctions suivantes à partir de la fenêtre de la Région.

Fenêtre des options de la région



- Créer nouvelle région :** donnez un nom à votre nouvelle région et choisissez son terrain de départ : un subtil mélange de plaines et d'eau.
- Charger région :** chargez une région sauvegardée pour y jouer. Vous avez plusieurs choix possibles.
- Effacer région :** rayez une région de la carte.
- Afficher noms villes :** cochez la case pour voir les noms des villes de la région.
- Afficher les limites des villes :** cochez la case pour voir les frontières à l'intérieur de la région.

Options Internet



Partagez votre expérience de *Sim City* avec d'autres maires sur le site www.simcity.ea.com

Se connecter à www.simcity.com : cliquez ici pour vous connecter au site de *Sim City*.

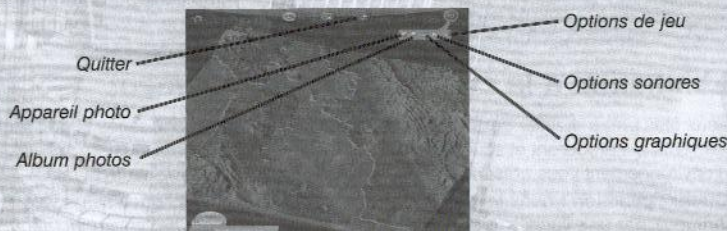
Se connecter à SimCityscape pour jouer en ligne : cliquez ici pour voir les œuvres d'autres maires et jouer en coopération en ligne.

Quitter

Quitter : cliquez pour quitter *Sim City 4*.



Options de jeu



Au début, vous n'en avez pas forcément besoin, mais une fois devenu un maire averti, il se peut que vous souhaitiez personnaliser certains aspects de votre expérience.

- Appareil photo :** utilisez-le pour prendre des clichés de votre ville en plein développement.
- Album photos :** admirez les clichés sauvegardés.
- Options graphiques :** réglez les paramètres pour des performances optimales.
- Options sonores :** réglez les effets et la musique ou personnalisez la liste des pistes à jouer pour ajouter une nouvelle touche théâtrale à votre ville.
- Options de jeu :** réglez les différents paramètres par défaut du jeu.

Les initiations

Elles contiennent tout ce que vous devez savoir sur vos pouvoirs divins et ceux qui vous sont conférés en tant que premier magistrat de la ville.

Astuce : ce manuel portant essentiellement sur la stratégie, nous conseillons aux maires débutants de parcourir les initiations pour apprendre les rudiments de la création urbaine. Les maires chevronnés ne manqueront d'ailleurs pas d'y apprendre de nouvelles astuces.

L'Initiation du maire



Elle contient tout ce que vous devez savoir pour commencer à construire votre ville.

Ouvrir l'initiation : dans la fenêtre de la Région, cliquez sur la case de la ville nommée *Initiation du maire*. Lorsque le lanceur de ville apparaît, cliquez sur le bouton Jouer cette ville pour la charger. Une fois dans l'initiation, vous n'avez plus qu'à suivre les instructions qui s'affichent à l'écran. Vous pouvez la quitter à tout moment.

L'initiation à la création d'environnement

Vous êtes prêt à dresser des montagnes, creuser des vallées encaissées et déchaîner les vents qui éroderont et sculpteront votre paysage ? L'initiation à la création d'environnement vous présente les pouvoirs divins que vous avez sur le terrain.

Ouvrir l'initiation : dans la fenêtre de la région qui s'affiche, cliquez sur la ville indiquée par une flèche rouge, celle de l'initiation à la *Création d'environnement*. Lorsque le lanceur de ville apparaît, cliquez sur le bouton Jouer cette ville pour la charger. Une fois dans l'initiation, vous n'avez plus qu'à suivre les instructions qui s'affichent à l'écran. Vous pouvez la quitter à tout moment.

Jouer une ville déjà développée



Sim City 4 vous propose quelques villes déjà développées dans la première fenêtre de la région. Si vous voulez marcher sur les traces d'un autre maire, consultez les statistiques de la ville avant de vous lancer. Il est toujours plus sage de savoir où on met les pieds.

Choisir la ville : Passez au-dessus de la case de la ville de votre choix. Les limites sont alors mises en évidence.

Afficher les statistiques de la ville : Cliquez sur la case de la ville pour afficher le lanceur de ville. Il vous fournit le bilan financier en cours, la note du maire, la population ainsi que le nombre d'emplois commerciaux et industriels.

Jouer cette ville : cliquez sur la flèche pour jouer cette ville.

Importer une ville : cliquez pour importer une ville d'une autre région ou une ville téléchargée à partir de l'un des sites.

Raser la ville : cliquez pour jeter la ville aux oubliettes.

Fondation d'une nouvelle ville

Vous avez décidé que vous ne vouliez pas passer derrière les autres ? Vous voulez une nouvelle ville ou pas de ville du tout ? Voici comment lancer le processus de création.

Tout d'abord, vous devez choisir l'emplacement de votre nouvelle ville. Est-ce que vous voulez la fonder près d'une ville existante ? Dans ce cas vous serez amené à partager certaines ressources et particularités géographiques avec vos voisins.

Préférez-vous être totalement isolé ?

Choix du site : cliquez sur n'importe quelle case disponible. Le lanceur de ville apparaît alors.

Jouer cette ville : cliquez sur la flèche pour passer en mode Création d'environnement, où vous pourrez déterminer les caractéristiques physiques de votre ville.

Fonder ville : lorsque vous avez créé le paysage désiré, cliquez sur Mode maire pour fonder la ville.

LES RESSOURCES A LA DISPOSITION DES MAIRES : COMMENT TROUVER DE L'AIDE Les infobulles



Vous pouvez facilement explorer *Sim City 4*, d'autant que la grande majorité des fonctions sont accompagnées d'infobulles. Ces bulles d'aide identifient la fonction des différents outils et fenêtres de données, vous donnent des indications sur leur utilisation et fournissent souvent des astuces de jeu.

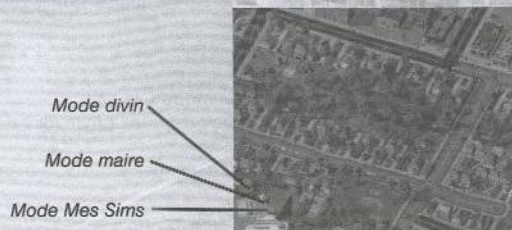
Lorsque vous vous êtes familiarisé avec toutes les fonctions du maire, vous pouvez désactiver les infobulles dans le menu Options de jeu.

Autres ressources

SimCity.com

Il serait impossible d'expliquer toutes les permutations ou événements qui composent *Sim City 4*. Et c'est justement ce qui fait tout l'intérêt du jeu. C'est en jouant que vous en apprendrez le plus, en essayant les stratégies les plus diverses et en développant (ou détruisant) toutes sortes de villes. Alors comment faire, le jour où certaines questions surgiront inévitablement, des questions auxquelles vous ne trouvez aucune réponse ni dans ce manuel, ni dans le jeu ?

LE MODE DIVIN OU UN MONDE A MODELER



Sim City 4 se déroule dans trois modes principaux : divin, maire et Mes Sims. Dans le reste de ce manuel, vous trouverez les fonctions de jeu disponibles dans chaque mode, en commençant bien entendu par le Mode divin.

Celui-ci assure trois fonctions principales : la création, la destruction et la maîtrise du soleil. Depuis votre fauteuil de maire omnipotent, vous pouvez être plein de bonne volonté ou préparer de sombres desseins. Ou peut-être vaut-il mieux cultiver ces deux facettes de votre personnalité...

Le paysagisme à très grande échelle

Le Mode divin vous octroie la faculté d'altérer le visage de la terre. Faire surgir des îles en pleine mer, appliquer l'érosion de plusieurs siècles en quelques secondes ou creuser des vallées encaissées, tout est possible.

L'*initiation à la création d'environnement* est là pour vous inculquer les rudiments de cet art. Vous y accédez à partir de la fenêtre de la Région. Vous allez pouvoir vous familiariser avec les outils pour passer maître dans cet art, avec des pouvoirs sans précédents.

- C'est avant de commencer à jouer une ville que vous devrez exercer la plus grande partie de vos compétences artistiques, car les outils de Création d'environnement divins ne sont plus disponibles une fois que vous jouez la ville. Dans votre fauteuil de maire, vous n'aurez alors plus qu'un éventail limité d'outils de terrain, qui coûteront relativement cher à la ville. Alors débridez votre créativité et dessinez un territoire idyllique tant que c'est encore gratuit, c'est à dire avant de fonder votre bourgade.

Le mode divin lorsque vous jouez une ville

La ville vous file entre les doigts ? Vous êtes surendetté, plus bas que terre dans les sondages et tout le monde vous évite ? C'est là que le mode divin peut vous aider. Dans un accès de fureur, vous pouvez déchaîner les éléments sur vos Sims lorsqu'ils s'y attendent le moins. Mais peut-être trouvez-vous cela ennuyeux que tout aille si bien ; un peu d'action réveillerait tout ce petit monde et puis vos administrés retrouveraient un respect vénérable pour vos pouvoirs démesurés.

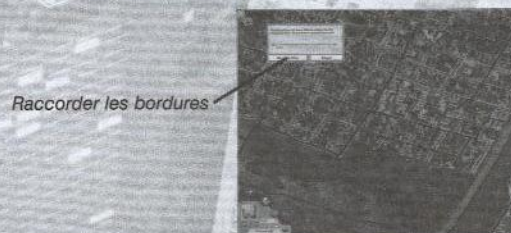
Les pouvoirs divins à votre disposition sont les suivants.

Annihiler la ville



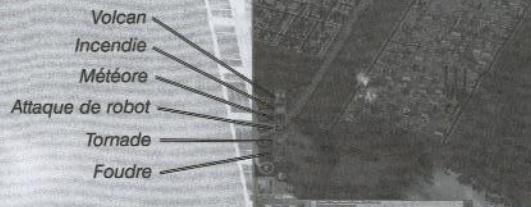
Utilisez cette option lorsque vous n'en pouvez plus et que vous aimez par-dessus tout le paysagisme. Elle efface toute trace de civilisation mais le paysage reste intact. Vous pouvez alors tout recommencer à zéro. Sachez toutefois que vous ne pourrez pas recharger la ville telle qu'elle était auparavant, une fois cette option utilisée.

Raccorder les bordures



Cette option permet de créer une région de villes imbriquées en raccordant les bordures des villes actuellement chargées avec celles de leurs voisines. Cette option est disponible à tout moment.

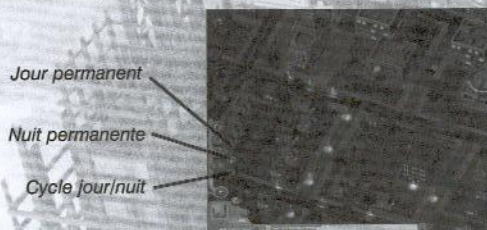
Déclencher une catastrophe



Vous ne pouvez pas résister à l'idée de voir les Sims pris de panique, trembler devant vous alors que vous vous apprêtez à diriger nonchalamment un robot extra-terrestre géant sur la ville ? Eh bien, le mode divin est fait pour vous ! Les infobulles correspondantes vous aident à diriger les robots, la foudre et autres catastrophes.

Astuce : n'oubliez pas ! Les catastrophes ont des conséquences sans précédents sur les caisses de la ville. La reconstruction n'est pas donnée ! Alors assurez-vous de pouvoir affronter les conséquences de vos actes avant de projeter des météores sur un quartier commercial en éveil, même si le taux de criminalité est effectivement élevé.

Contrôler le jour et la nuit



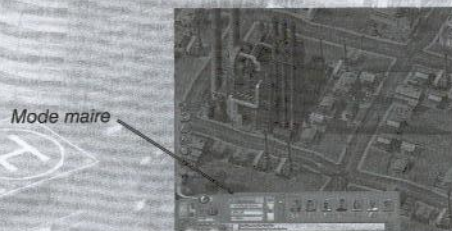
Choisissez si vous voulez diriger un territoire où vous pourrez apprécier le soleil de minuit ou l'obscurité perpétuelle. La première possibilité vous permet d'avoir une bonne vision de l'agglomération à tout moment tandis que la seconde vous permet de prendre de superbes clichés de votre ville brillant de tous ses feux. Quelle que soit votre décision, les activités des Sims resteront fondées sur un cycle jour/nuit ; ils se déplaceront aux heures de pointe et dormiront aux heures de nuit. Si vous aimez voir s'allumer les lumières de la ville, choisissez plutôt un cycle d'alternance.

Astuce : pour bien comprendre les rythmes de la ville, gardez toujours un œil sur l'heure. Passez au-dessus de la date dans la vue générale pour voir l'heure sur les horloges de la ville

UN MANDAT RÉUSSI AVEC LE MODE MAIRE

Le véritable défi de *Sim City 4*, c'est d'être un bon maire, un maire adulé, en bref, un maire qui permet à ses Sims d'être heureux, riches et en bonne santé. Pour atteindre le statut de héros dans votre ville, vous devez apprendre à jongler. Au fur et à mesure que votre ville grandit, cet acte de jonglerie peut vous sembler un défi tantôt miraculeux, tantôt grave, voire mortel. Usez de finesse et gardez ces principes sous le coude à tout moment.

- Les Sims avant tout : soyez toujours attentif aux besoins de vos administrés.
- Ecoutez/Observez : soyez attentif aux informations de toutes sortes et tâchez d'agir en conséquence.
- Maîtrisez les dépenses et les recettes : pesez le pour et le contre pour prendre des décisions efficaces.
- Ne jetez pas les simflouzes par les fenêtres : financièrement, soyez prudent.
- Gouvernez et soyez visionnaire : osez voir les choses en grand et faites toujours vos plans en projetant votre ville dans le futur.



C'est dans le Mode maire que vous exercez votre mandat. Construisez les infrastructures de la ville et ouvrez à vos administrés les portes de l'éducation. Pour respecter l'environnement, construisez des centrales solaires dernier cri. Et si vous générez des recettes suffisantes, vous pourrez vous payer un embellissement. Le Taj Mahal, ça vous tente ?

En tant que maire, vous disposez d'un panel d'informations pour garder un œil sur votre ville, allant de la note du maire aux statistiques concernant le niveau d'éducation. Et n'oubliez jamais que l'avis des Sims est toujours intéressant, alors consultez les sondages d'opinion.

Cette rubrique présente les rudiments de votre mandat. Alors jonglez bien et n'oubliez pas les principes essentiels.

La demande, l'attrait et les données démographiques

Revisitons ces concepts avant d'examiner l'étendue de vos pouvoirs et les informations encyclopédiques que vous avez à portée de main. Gardez-les en tête pour bien comprendre le développement de votre ville et les changements qui s'opèrent.

La **Demande** est fonction des types d'entreprises qui vont prospérer dans votre ville mais aussi des types d'habitants qui veulent y emménager. Si vous avez une population pauvre et non scolarisée, la demande en matière d'industrie de pointe est inexistante. Les demandes commerciale et industrielle s'établissent en fonction du type de travailleurs que votre ville est en mesure de fournir mais aussi en fonction des connexions existantes pour l'import-export. Mais il ne s'agit pas là d'une relation unidirectionnelle. Lorsque votre ville attire des entreprises plus intéressantes, des emplois mieux rémunérés sont créés, attirant ainsi des habitants à revenus moyens ou élevés.

- Dans les villes nouvelles, la demande industrielle de départ est largement représentée par l'industrie polluante, car les habitants sont pauvres et analphabètes.

L'**Attrait** est fonction des quartiers que vos Sims et entreprises trouvent attirants. Suivant l'époque, un même quartier attire des gens différents, car votre ville est en perpétuel changement. Les entreprises sont toutes affectées par un certain nombre de facteurs différents, qui les guident au moment de choisir l'emplacement où elles se développeront. Les constructions ne sont que le reflet de l'attrait des quartiers de votre ville.

Astuce : la plupart des Sims et entreprises insistent sur certains points : un bon approvisionnement en eau, en énergie et un secteur bien desservi par les transports en commun sont essentiels à tout développement.

Les **Données démographiques** sont fonction des caractéristiques de vos Sims : rang social, niveau d'éducation, âge, etc. Les données démographiques concernant votre population peuvent varier considérablement d'un endroit à l'autre et vous fournissent de précieuses informations générales sur la façon dont vous gérez votre ville.

Astuce : vous pouvez suivre la demande des entreprises, l'attrait des quartiers et les données sur la population dans la fenêtre des données de la ville.

Infrastructures et investissement

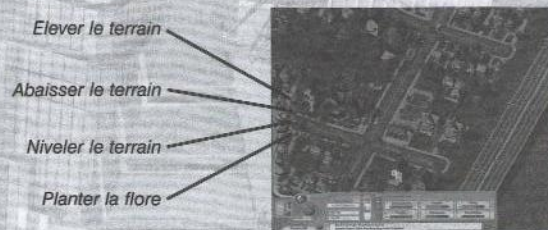
Si vous construisez, ils viendront. Et si vous construisez bien, ils resteront. Cette rubrique présente les stratégies qui vous permettront de bien concevoir une ville.

- Suivez l'Initiation du maire pour maîtriser les pouvoirs qui vous permettront de bâtir un empire. Les infobulles vous rappellent comment utiliser chaque objet de votre répertoire.



En tant que maire, vous passez une grande partie de votre temps et de votre argent à mettre ces secteurs en état de marche. Utilisez vos ressources à bon escient et comprenez bien leur utilité.

Modification du terrain



Vous voulez créer une zone avec des collines pour y placer un parc boisé ? En cours de partie, vous pouvez modifier le terrain et faire vos plantations avec ces outils, mais ils ont un prix. Pensez-y à deux fois avant d'ajouter une colline dans une zone de votre ville. Les bâtiments construits sur un terrain plat ne supportent pas les importantes modifications de terrains. Et devinez qui paie les dégâts s'il y a un problème ? La ville, bien sûr !

La délimitation



La délimitation ne sert pas seulement à faire de la *place* pour vos Sims, vos décisions en matière de délimitation vont également affecter leur *façon* de vivre. C'est vous qui délimitez où et comment les zones résidentielles, commerciales et industrielles doivent se développer. Vous désignez le type, la taille et l'emplacement de la zone et les Sims y construisent les bâtiments correspondants. Les facteurs d'attrait apportent un nouvel élément à la stratégie de délimitation.

Les zones peuvent être *résidentielles*, *commerciales* et *industriels* (RCI) et de densité faible, moyenne ou forte. Voici un rapide aperçu des constructions qu'implique chaque type de zone.

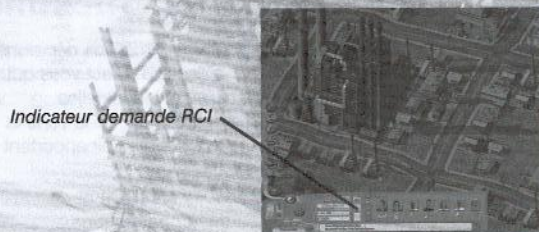
- Zone résidentielle à faible densité : maisons individuelles.
- Zone résidentielle à densité moyenne : maisons individuelles, maisons attenantes et immeubles.
- Zone résidentielle à forte densité : maisons individuelles, maisons attenantes, immeubles et tours.
- Zone commerciale à faible densité : boutiques et petits parcs d'activités.
- Zone commerciale à densité moyenne : détaillants de petite et moyenne tailles et bureaux.

- Zone commerciale à forte densité : gratte-ciels commerciaux.
- Zone agricole : fermes et vergers.
- Zone industrielle à densité moyenne : manufactures, industries de pointe et industries polluantes de faible densité.
- Zone industrielle à forte densité : toutes sortes de manufactures et d'industries de pointe ou polluantes.

De la richesse des habitants à la répartition des bureaux par rapport aux services commerciaux ou des manufactures par rapport aux industries de pointe, tout découle des décisions du maire et cela influe sur la vision que chaque personne a de la ville.

Astuce : tout ce qui est effectivement construit dans les zones résidentielles, commerciales ou industrielles dépend de vos Sims. Vous ne faites qu'imposer des limites sur les types de bâtiments et d'entreprises et en matière de densité. Pour que les zones se développent au mieux de leurs capacités, vous devrez fournir les infrastructures et services nécessaires et avoir créé les conditions qui feront augmenter la demande pour ce type de développement en particulier. Le fait de délimiter une zone résidentielle à forte densité ne veut pas forcément dire que des tours apparaîtront dans l'heure. Développez votre ville et la demande jusqu'à un niveau qui puisse justifier une construction et un développement à grande échelle, et ce n'est qu'ensuite que les gratte-ciels apparaîtront.

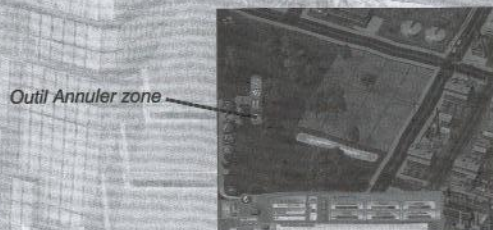
Il faut penser à certaines choses lorsque vous délimitez des zones. Voulez-vous par exemple délimiter de gros blocs ou plutôt avoir une mosaïque de petites zones ? Dans quelle mesure les zones industrielles doivent-elles être proches des zones résidentielles ? Effectivement, il faut qu'elles soient assez proches pour faciliter les trajets, mais suffisamment éloignées pour que vos Sims ne s'empoisonnent pas avec la pollution qui s'en dégage. Voulez-vous offrir à vos Sims des commerces de proximité ou préférez-vous les gigantesques centres commerciaux ? Autant de questions que vous devez vous poser dès le départ.



Gardez toujours un œil sur l'indicateur de demande RCI pour savoir si vos délimitations répondent aux besoins de vos Sims. Pour de plus amples détails sur les données démographiques spécifiques concernant les demandes RCI, consultez le graphique présentant un rapport en fonction du niveau social et du type de zone.

Graphique détaillé des demandes RCI : cliquez sur l'indicateur de demande RCI, le graphique qui s'y rapporte apparaît alors.

Annuler zone



Cet outil annule toute délimitation préalable, laissant ainsi un territoire non développé. Lorsque vous rendez à une zone préalablement développée son état vierge, les bâtiments existants sont détruits automatiquement, mais toutes les infrastructures, bâtiments et services publics restent en l'état.

Re-délimiter

Vous pouvez re-délimiter un secteur en lui attribuant tout simplement un autre type de zone. Vous voulez peut-être délimiter une nouvelle fois une zone résidentielle à faible densité pour qu'elle devienne à forte densité. Dans ce cas, aucun des bâtiments existants ne sera démoli de manière automatique. En revanche, si vous délimitez une nouvelle fois une zone pour lui attribuer une moindre densité, tous les bâtiments ne correspondant pas aux critères de la nouvelle zone seront détruits.

Outils de transport



Les Sims ont besoin de bouger et ils veulent pouvoir le faire librement, à l'intérieur comme à l'extérieur de la ville. Les compétences de vos équipes de construction s'étendent des stations de métro aux aéroports pour que les Sims et leurs biens arrivent à destination.

Dans une ville nouvelle, vous ne devriez pas avoir de gros chantiers. Les rues secondaires se construisent de façon automatique dans toute nouvelle zone, ce qui permet dès le départ une circulation modérée. Mais à mesure que votre ville grandit, vous devez ajouter des routes ayant une capacité plus importante que les rues. Vous pouvez augmenter l'efficacité de vos infrastructures en construisant des routes directement sur le système existant. Petit à petit, pour que la circulation fonctionne comme sur des roulettes, vous devez ajouter des arrêts de bus, des liaisons ferroviaires avec les villes voisines, des ports maritimes, des aéroports et enfin, des lignes de métro et des autoroutes pour relier les villes entre elles.

Astuce : pour transformer une rue en route, il suffit de faire glisser l'outil de construction de routes au-dessus de la rue existante.

Vos Sims auront tôt fait de vous avertir si votre plan de circulation connaît des imperfections. Si l'un de vos Sims ne trouve pas le chemin pour se rendre à son travail ou que son trajet est trop long, il vous le fera également savoir. Mais si le problème persiste, il se peut qu'il quitte la ville. Une fois que les Sims ont trouvé leur lieu de travail, ils ne prennent pas le chemin le plus court pour s'y rendre, mais le plus pratique.

- Votre réseau de transport se révèle alors très important lorsque vous commencez à jouer des villes interdépendantes dans une région. Assurez-vous d'avoir fait les liaisons nécessaires entre les différentes villes pour un développement futur.

Routes et arrêts de bus

Si les bouchons deviennent le lot quotidien de vos Sims, les arrêts de bus sont un moyen peu cher d'y remédier pour une ville jeune, car ils offrent une solution de transport en commun aux Sims qui travaillent. Ils doivent être placés sur une route. Essayez de positionner les arrêts de bus "sur le chemin" des habitations et des lieux de travail. Mais n'oubliez pas : les Sims n'aiment pas marcher longtemps, alors si vous voulez un système de bus efficace, placez les arrêts au plus près des Sims.

- La construction de routes est d'une plus grande flexibilité que dans les versions précédentes de *Sim City*. Vous pouvez les construire sur les flancs des collines ou elles peuvent épouser la forme du littoral (appuyez sur **Ctrl** pendant la construction). De plus, si votre route doit franchir un cours d'eau, un pont est automatiquement construit, tout comme les tunnels sous les montagnes.

Autoroutes



Construisez une autoroute pour vos Sims au bon moment ! Les autoroutes sont des routes à forte capacité. Elles améliorent l'efficacité des routes sur les grandes distances. En général, les villes n'ont pas besoin d'autoroute avant d'avoir atteint un bon niveau de développement. N'oubliez pas de toujours relier les autoroutes aux routes à l'aide de bretelles, sinon, elles seront inutilisables. Si vous avez l'argent nécessaire et que le trafic est assez élevé, pourquoi ne pas vous payer un croisement en tréfle ?

Réseau ferroviaire



Rien de tel que le rail pour le fret de marchandises. Vous aurez besoin d'un système ferroviaire pour acheminer les biens manufacturés vers d'autres horizons, alors il vaut mieux relier les lignes de chemin de fer aux limites de la ville. L'industrie pourra d'ailleurs les utiliser si elle se développe juste à côté des lignes. Si ce n'est pas possible, placez des dépôts de marchandises sur ces lignes pour permettre aux industries plus éloignées de bénéficier des liaisons ferroviaires. Le rail peut également représenter pour vous

une alternative aux trajets longue distance dans une grande ville ou pour relier les villes d'une même région. Sachez toutefois que pour les travailleurs, le train n'est pas le moyen de transport privilégié, si long que soit leur trajet. Ils ne le prendront que s'ils ont une gare à proximité et sur le chemin de leur travail. Les Sims n'aiment cependant pas les longs trajets, aussi pour raccourcir le temps de transport, ils étudieront d'autres chemins pour atteindre leur lieu de travail.

Méto

Votre ville est-elle devenue si grande que vous devez penser à une circulation souterraine ? Les lignes de méto coûtent cher mais sont très efficaces si vous pouvez vous le permettre. Mais n'oubliez pas, il faut construire les stations de méto sur des emplacements de forte circulation, juste à côté des réseaux routiers.

Aéroports et ports maritimes



Vous êtes prêt pour la mondialisation ? Reliez votre ville au monde entier, bien au-delà de la région, grâce aux ports et aéroports. Ces centres de transport permettent à l'industrie et au commerce de la ville de grandir, grandir... Ajoutez des ports maritimes et faites évoluer votre aéroport (il peut s'agir d'une simple piste d'atterrissage, d'un aéroport municipal ou international) s'il le faut.

Bien entendu, les ports maritimes doivent être situés près de l'eau. Lorsque vous construisez des aéroports, n'oubliez pas qu'ils sont très grands, bruyants et génèrent beaucoup de trafic. Et puis les Sims qui habitent à proximité risquent de ne pas être très contents que des avions rasent le toit de leur maison.

Les services publics

Construire réseau électrique

Construire réseau d'alimentation en eau

Construire système sanitaire



Comment se portent les jardins de vos Sims ? Pas très bien et ce n'est pas étonnant sans eau ! Vous devez de satisfaire les besoins essentiels de vos Sims quant à l'énergie, l'eau potable et le ramassage des déchets. C'est là qu'il devient indispensable d'appliquer le principe essentiel numéro trois de tout mandat réussi : avant chaque décision, faire une analyse détaillée des recettes et des dépenses. La pollution à long terme est l'un de vos plus grands défis : les centrales électriques bon marché sont les plus polluantes et peuvent rapidement empoisonner l'air et l'eau de la ville. Vous pouvez songer à payer une ville voisine pour qu'elle vous fournisse de l'énergie ou s'occupe du traitement de vos déchets. A elle ensuite de se débrouiller avec la pollution si elle accepte ! Mais avant tout,

considérez bien l'aspect financier de cette solution, et sachez qu'elle n'est possible que si vous disposez de liaisons avec les autres villes.

Les lignes électriques ne sont nécessaires que pour relier des zones excentrées aux sources d'énergie. Vous pouvez donc les utiliser sur des terrains accidentés ou pour relier différentes zones. Elles sont également nécessaires pour conclure des accords commerciaux avec vos voisins dans le but de vendre ou d'acheter de l'énergie.

Si vous optez pour la construction de centrales, vous pouvez adapter le budget de chacune d'elles pour en maîtriser les coûts et la production. Financièrement, c'est un bon moyen de réguler vos dépenses, car les besoins en énergie vont toujours en augmentant, et cela devrait dériter votre conseillère financière. Sachez néanmoins que les coûts de maintenance de vos centrales et structures d'approvisionnement en eau augmentent avec le temps. Malheureusement, elles ont une durée de vie limitée, et doivent donc un jour ou l'autre être remplacées. Que voulez-vous, avec le temps va, tout s'en va...

Des sources d'énergies plus propres et efficaces, telles que les centrales nucléaire, à fusion nucléaire ou solaire ne sont disponibles que sous forme de récompense selon la taille de votre ville, sa richesse et le niveau d'éducation de vos Sims. Scolarisez vos Sims aujourd'hui pour avoir une ville propre demain.

L'eau constitue un autre besoin essentiel, indispensable à l'attrait de votre ville. Assurez-vous de distribuer l'eau de façon adéquate et de construire un bon réseau de canalisations pour l'acheminer jusqu'aux zones les plus reculées.

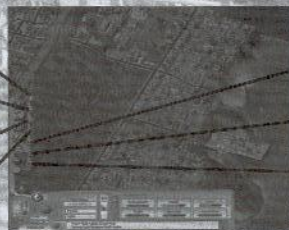
Les bâtiments et services municipaux

Construire commissariats
et prisons

Construire casernes

Construire
systèmes scolaires

Construire cliniques
et hôpitaux



Construire bâtiments
historiques

Obtenir récompenses
et accords commerciaux

Construire parcs

Est-ce que vous vous souciez de la sécurité, de la santé et de l'éducation de vos Sims ? Savez-vous ce qu'ils font de leur temps libre ? Une répartition judicieuse de ces services peut avoir un impact bénéfique sur les données démographiques de la ville, mais aussi sur l'attrait de ses quartiers. Les secteurs disposant de bonnes écoles attirent les familles aisées. Fournissez un enseignement de qualité à vos Sims, augmentez leur espérance de vie et gardez un œil attentif sur le niveau d'éducation à mesure que le nombre de vos administrés augmente. Vous vous rendrez alors compte que ça paie de miser sur le long terme, car la présence de travailleurs diplômés peut créer une demande d'industrie de pointe. Si vous ne voulez pas dépenser d'argent pour une présence policière en ville, vous verrez augmenter la criminalité, même dans les beaux quartiers.

- La zone de couverture est un concept extrêmement important, le plus grand défi étant de couvrir la totalité de la ville avec les services requis et ce de manière efficace et adéquate. Où que vous placiez des services comme les commissariats, les casernes, les écoles, les bibliothèques et les équipements

de santé, la zone de couverture apparaît si elle existe. Ajustez alors le budget dans la fenêtre d'Informations pour augmenter la zone de couverture du service et l'adapter à l'augmentation de la population.

Prisons et commissariats



A moins que vous ne soyez adepte de l'anarchie, il est essentiel de maintenir l'ordre public pour le bien être de votre ville. Les criminels n'attendront pas longtemps pour changer de quartier s'ils trouvent des endroits où l'ordre et la loi ne sont pas de mise. Lorsque vous placez de nouveaux commissariats, vérifiez leur zone de couverture pour que tous vos Sims soient en sécurité.

Lorsque votre population augmente en nombre et en densité, vous devez construire de plus grands commissariats pour continuer à faire régner l'ordre. Chacun d'eux possède une petite prison, mais tôt ou tard, il vous en faudra une véritable pour enfermer les malfaiteurs. Allouez des fonds suffisants à la police, mais sans trop forcer pour que vos hommes ne fassent pas d'excès de zèle dans l'exercice de leurs fonctions.

La couverture de la police et les prisons ont une influence directe sur les crimes mais seul un investissement réfléchi touchant aux causes même de la délinquance pourra réduire la criminalité de la ville. L'accès à l'enseignement et à l'emploi, par exemple, doit toujours rester au centre de vos préoccupations.

Casernes

Qui va sauver le petit chat coincé dans l'arbre ? Assurez-vous que vos casernes sont reliées à toutes les parties de la ville pour que vos combattants du feu puissent accéder rapidement au site de l'incendie, dès que vous leur donnez l'ordre de déploiement. Vérifiez la zone de couverture de toutes les casernes pour identifier les zones non protégées, car sinon les petits chats n'auront plus qu'à se débrouiller pour descendre de l'arbre.

En maintenant de nombreuses casernes, vous pouvez non seulement répondre aux situations d'urgences mais également aider à la prévention contre les incendies. Ces courageux combattants du feu s'aventureront au-delà de la zone de couverture de leur caserne si l'urgence les y contraint, mais ils risquent alors de mettre du temps à réagir.

Système scolaire

L'éducation est de la plus haute importance pour le développement futur de votre ville. Bien sûr, ce n'est absolument pas une obligation, mais qui voudrait régner sur des Sims ignorants et une ville sale, minable et dégoûtante ? Eduquez vos administrés pour que votre agglomération se transforme en une métropole vivante, prospère et sophistiquée.

Les écoles s'occupent de l'éducation des enfants tandis que les universités, les bibliothèques et les musées aiguisent l'intellect de l'ensemble de la population. Vous devez entre autres trouver les moyens de payer un bon système éducatif tout en conservant les budgets locaux en adéquation avec la démographie de la population. Les Sims les plus aisés et les mieux éduqués exigeront un budget plus élevé pour les écoles fréquentées par leurs enfants.

Utilisez les informations démographiques (cartes et graphiques) pour placer vos infrastructures en fonction des besoins, en d'autres termes pour toucher les Sims d'un âge approprié, donc pour être financièrement plus prudent. A quel principe du mandat réussi fait-on référence, me direz-vous ? Eh bien, vous les avez toujours sous le coude ?

Cliniques et hôpitaux



Des Sims en bonne santé sont des Sims heureux. Ce sont également des Sims plus sages. C'est une bonne idée que de les garder en bonne santé pour augmenter leur espérance de vie. La sagesse accumulée par les Sims les plus anciens augmente le niveau d'éducation de toute la communauté. Les cliniques et les hôpitaux ont également leur zone de couverture et leurs options de financement. Adaptez-les au mieux pour obtenir un système de santé des plus efficaces.

Monuments historiques



Alors comme ça, un groupe de Sims a piqué aux pieds du Sphinx à midi ? Les monuments historiques embellissent votre ville et lui confèrent une certaine distinction. Ils peuvent également donner un bon coup de pouce à la note du maire. Construisez l'Empire State Building en centre ville et la demande en matière de développement commercial devrait atteindre des records dans ce quartier. Bien sûr, ces embellissements ne sont pas donnés, et cela vous poussera peut-être à augmenter la rentabilité des services de votre ville. Si vous avez réussi à accumuler une belle somme de surplus budgétaires, pourquoi ne pas construire la tour Chrysler sur *votre* île ? Et pourquoi pas deux d'ailleurs ?

Récompenses



Plus votre ville grandit et plus vous serez tenté d'obtenir des récompenses pour auréoler de gloire la ville de vos rêves. Faites un tour d'horizon des possibilités et arrêtez les objectifs de votre mandat. Lorsque vous les atteignez, les conseillers vous présentent leur récompense, que vous pouvez alors accepter et placer où bon vous semble. Mais il se peut également que vos subalternes vous présentent des

opportunités que vous n'avez pas prévues. Ainsi, lorsque les caisses tombent à un seuil critique, votre ville peut se voir élue emplacement idéal pour une décharge de produits toxiques. La décision vous appartient toujours.

Ces récompenses peuvent entraîner des dépenses supplémentaires, c'est

pourquoi, vous avez le choix d'accepter ou de refuser. Dans certains cas, vous pouvez vous voir octroyer des opportunités spéciales pour votre ville en plein essor, suite à des réussites spécifiques à votre mandat. Réfléchissez toujours avant d'accepter une récompense. Ces bâtiments peuvent avoir des effets à long terme sur le budget de votre ville et sur le développement futur de votre ville.

Parcs et aires de jeu



Qui ne serait pas tenté de frapper quelques balles ou de se détendre sur une place ombragée entre midi et deux ? Vous pouvez construire des petits parcs ou combiner plusieurs éléments et développer ainsi votre propre conception de l'espace vert. Les parcs et les lieux de détente peuvent augmenter l'attrait d'un quartier. Les aires de jeu, par exemple, ont un rôle positif sur l'attrait d'une zone résidentielle alors que les places augmentent l'intérêt commercial d'un quartier. Quoi qu'il en soit, les parcs contribuent à la

richesse et au bonheur de vos Sims, et ne peuvent pas faire de mal à la note du maire.

Raser



Si vous optez pour une approche pragmatique, vous pouvez retrousser vos manches et vous atteler vous-même à la destruction. Mais attention ! La destruction de biens privés engendre des coûts supplémentaires "d'acquisition". En effet, vous devez acheter les bâtiments avant de pouvoir les détruire. Alors pensez-y à deux fois avant de raser un gratte-ciel, car cela risque de grever votre budget !

- La construction de routes, l'installation de bâtiments et les procédés consistant à annuler des zones pour les re-délimiter incluent des caractéristiques d'auto-démolition, qui vous permettent de sauter une étape. Observez attentivement les sélections rouges lorsque vous construisez ; elles vous indiquent quand les structures pourront être démolies pour faire place à de nouvelles constructions. Les coûts d'achat sont inclus dans les prévisions de ces fonctions.

Les déploiements d'urgence



Vous ne pouvez pas y déroger. Faites votre possible pour répondre immédiatement aux situations d'urgence. Vous êtes prévenu dès qu'un sinistre fait rage. Réagissez vite pour déployer les équipes d'urgence vers le site touché, sinon une simple crise pourrait bien devenir un désastre touchant la ville tout entière.

Les camions de pompier et les voitures de police répondent personnellement aux déploiements que vous, le maire, leur ordonnez. Pensez à adapter les services d'urgence au fur et à mesure que votre ville grandit, car dans le cas contraire, vous risquez d'être à court de ressources pour faire face à de gigantesques incendies ou apaiser une émeute naissante.

En plaçant l'icône de déploiement, vous indiquez où vous voulez que l'urgence soit traitée. Mais restez en alerte jusqu'à ce que vos hommes maîtrisent la situation et déplacent vos services au meilleur endroit possible pour traiter le problème.

Les faits, rien que les faits, et où trouver les données sur la ville

En tant que maire, vous devez être à l'écoute de vos citoyens. C'est en ayant à la fois une vision générale et détaillée que vous pourrez appliquer une politique adaptée, prendre les décisions financières qui s'imposent et toujours savoir si vous faites ce qu'il faut pour atteindre vos objectifs. Votre ville vous communique des informations en continu. Vous voyez s'entasser des voitures sur les pelouses des Sims ? Jetez donc un coup d'œil au graphique économique des deux dernières années pour savoir si vous êtes en situation de crise. Certains de ces signaux peuvent être subtils, c'est pourquoi *Sim City 4* propose au maire de nombreux outils permettant de prendre le pouls de la situation actuelle et de voir son évolution. Mais avec l'expérience, vous saurez en un clin d'œil ce qui se passe dans votre ville.

L'Affichage des données et les outils



Note du maire

L'indicateur reflète la note moyenne du maire pour la ville, il est donc impossible de savoir si vous êtes adoré dans certains quartiers et conspué dans d'autres... Utilisez la carte de la note du maire dans l'affichage des données de la ville pour connaître votre côte de popularité dans les différents quartiers. Une bonne note pourrait bien vous aider à remplir certains objectifs.

Indicateur de demande RCI

Il vous indique la demande des différents quartiers. Ensuite c'est à vous de décider si vous souhaitez y répondre ou non. Vous pouvez parfois avoir de bonnes raisons de ne pas le faire, surtout si vous vous inscrivez dans une politique conservatrice, au développement lent. Cliquez sur l'indicateur RCI pour afficher le graphique de demande RCI et obtenir des informations sur les demandes selon des critères démographiques.

Fenêtre des nouvelles

Chaque fois qu'il se passe quelque chose de nouveau dans votre ville, un titre apparaît dans cette fenêtre. La plupart de ces messages ou ceux qui sont *vraiment* importants sont liés à l'un de vos conseillers. Mais vous pourriez obtenir les mêmes informations en prêtant attention à la fenêtre des conseillers. Cliquez sur le titre pour agrandir la fenêtre des nouvelles et obtenir de plus amples informations.

Sondages d'opinion de la ville

Ils reflètent l'opinion des Sims (mais ce n'est qu'une moyenne) sur l'environnement, la santé, la circulation, la sécurité, la valeur foncière et l'éducation. Ils vous donnent une indication concrète à propos de l'attrait de votre ville.

Conseillers



Où serions-nous sans les experts ? Vos conseillers vous fournissent des rapports détaillés, des conseils opportuns et vous alertent des événements à venir. Vous pouvez choisir de les ignorer, à vos risques et périls. Vous avez des conseillers pour les domaines suivants : l'urbanisme, les finances, les services publics, la sécurité publique, la santé et l'éducation, les transports et l'environnement. Vos conseillers vous tiennent au courant pour tout ce qui touche

à leur domaine. Si besoin est, ils peuvent vous aiguiller sur la ligne de conduite à adopter. Si vos conseillers vous demandent d'agir, leurs messages contiennent des liens vers les outils appropriés à la situation.

Astuce : gardez l'onglet des conseillers ouvert dans la fenêtre du maire pour connaître leur humeur. Elle vous permet de savoir s'ils ont des soucis (rouge = stressé et malheureux, bleu = neutre, vert = heureux).

Fenêtre du Budget

Les bons comptes font les bons maires, vous ne croyez pas ? Suivez attentivement vos revenus et dépenses pour assurer une croissance constante. Ne vous inquiétez pas, votre conseillère financière est là pour vous aider. Nous parlerons plus tard des problèmes liés au budget. Ouvrez la fenêtre Budget pour vérifier l'état de vos caisses et consulter votre comptabilité mensuelle et annuelle.

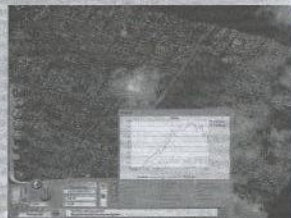
Afficher données



Parce qu'il se passe énormément de choses au niveau local, ces cartes, associées à vos propres observations sur le terrain (car vous pouvez faire des zooms plus importants), sont d'une aide inestimable pour connaître les besoins des différents quartiers. Choisissez une option pour la voir appliquée directement à votre vue de la ville, ou agrandir la carte pour obtenir une vue d'ensemble de la ville, accompagnée d'une légende explicative.

Graphiques

Contrairement aux données de la ville, les graphiques proposent des renseignements sur la ville dans son intégralité. En tant que maire, vous aurez besoin de vous référer à la situation telle qu'elle était dans votre ville il y a cinq, dix, voire cent ans. L'augmentation du budget du système scolaire a-t-elle un réel impact sur le niveau d'éducation de vos citoyens ? A vous de retracer l'historique de vos décisions pour en avoir le cœur net.



Informations visuelles depuis la rue



Nous en parlons depuis le début : de nombreuses informations sont disponibles au maire qui prend le temps d'observer le déroulement de la vie au cœur de sa ville. Lorsqu'un quartier rencontre des difficultés économiques, les bâtiments commencent à se dégrader, les pelouses sont envahies par les mauvaises herbes et les fenêtres cassées ne sont plus remplacées. Voilà qui laisse présager d'un inquiétant changement dans votre ville. Que ce soit dû au départ d'un employeur crucial ou à la récente construction d'une prison, le fait est que les Sims les plus aisés rechignent à s'installer dans ce genre de quartier.

Que se passera-t-il si vous décidez de déplacer la prison, de construire une école bien financée, de renforcer les effectifs de police et de pompiers ou la couverture sociale ou encore de construire un parc ? Laissez passer le temps, puis observez à nouveau. La situation s'améliore ? Les peintures ont été refaites ? Les jardins sont bien entretenus ? Les enfants n'ont plus peur de jouer dans la rue ? Même sans connaître l'historique de ce quartier, vous pouvez déduire énormément de choses à partir de simples observations. Les bâtiments, l'environnement et la vie dans les rues dépendent d'événements extérieurs. Oh, vous entendez ces cris ? Vous voyez ces pancartes ? Faites un zoom avant... voilà. Vous avez une grève sur les bras. Vérifiez le budget du quartier. Il n'y a pas encore de bouchon, mais les voitures commencent à s'entasser à cette intersection. Vous devriez réorganiser la circulation avant que ça ne devienne vraiment problématique.

En résumé, prenez le temps de flâner dans les rues de votre ville. Un bon maire sait se montrer proche de ses administrés !

Les Informations



Quand vous vous promenez dans les rues, utilisez cet outil pour obtenir de rapides informations, voire un rapport détaillé, sur le quartier.

Activer informations : cliquez sur l'icône Informations dans le coin inférieur gauche de l'écran.

Informations quartier : promenez-vous en ville. En plaçant l'outil information sur un objet, une notice explicative apparaît.

Informations bâtiments : vous pouvez obtenir de plus amples informations sur les bâtiments de votre ville et vérifier le budget des bâtiments publics en cliquant dessus à l'aide de l'outil Informations.

Astuce : cette option vous fournit également des détails démographiques sur vos administrés, des statistiques individuelles sur les entreprises, l'attrait du quartier, le budget local et plus encore. Utilisez-la donc pour connaître et répondre aux attentes des quartiers.

Vos responsabilités commencent ici : gérez vos simflouzes

Ah, la gestion du budget ! C'est l'une des plus lourdes responsabilités d'un maire. Après tout, une ville avec des caisses vides est une ville fantôme en devenir, une ville sans avenir ! Contrôlez vos dépenses et maintenez l'impôt sur le revenu à un niveau raisonnable en gardant constamment un œil sur vos résultats financiers. Le but est de récolter assez d'argent pour maintenir les institutions en place et continuer une expansion régulière de la ville, ou même acquérir le monument historique dont vous avez toujours rêvé. Vous pouvez vous endetter jusqu'à un certain point (bien qu'il soit impossible de faire d'importantes dépenses lorsque vous êtes endettés), mais si vous finissez par couler sous les dettes, vos Sims vont faire leurs bagages et déménager pour des contrées plus hospitalières. Votre conseillère financière vous préviendra lorsque la situation est au plus mal.

Financement général



Le financement général correspond aux décisions financières qui concernent toute la ville. En augmentant les fonds pour l'éducation, l'argent investi est réparti équitablement entre toutes les institutions qui en dépendent.

Si vos conseillers sont là pour vous aider à gérer et répartir les fonds, ils ne sont pas toujours d'accord avec vos décisions. Bien entendu, votre position de maire vous assure d'avoir toujours le dernier mot. Le niveau de financement optimal pour les services évolue avec votre ville. Une branche subventionnée à outrance vous fera perdre de l'argent. À l'opposé, si vous n'investissez pas assez d'argent, elle deviendra inefficace. Comme on peut s'y attendre, vos décisions concernant la gestion du budget ont un impact énorme sur la note du maire.

- Vous pouvez régler l'ensemble des options budgétaires depuis la Fenêtre du Budget détaillé du service concerné.

Le financement local

Dans *Sim City 4*, vous pouvez contrôler le budget au niveau local. Une option utile dans différentes situations : il peut être plus prudent pour votre budget d'étendre l'influence d'un commissariat existant plutôt que d'avoir à en construire un nouveau. En augmentant leur financement local, vous pouvez accroître la zone d'influence de nombreux services publics. Mais peut-être désirez-vous attirer des Sims de classe moyenne dans un quartier bien précis ? Dans ce cas, et si les autres facteurs sont positifs, la construction d'une école primaire pourrait bien vous attirer leurs faveurs...

Cependant, les services ne sont pas autonomes. Omettez de subventionner une caserne de pompiers, et vous vous retrouverez rapidement avec une grève sur les bras. Pire encore, si la situation s'enlise, le quartier va perdre de son attrait et les commerces locaux vont périr. Les chats resteront coincés dans les arbres et les Sims renfrognés n'hésiteront pas à jouer les pyromanes en signe de protestation.

Astuce : pour adapter le financement local, vous pouvez utiliser l'option Informations pour obtenir des renseignements sur le service concerné. Utilisez la règlette pour augmenter ou réduire le niveau de financement.

Juste un mot sur les impôts

Financez-vous votre ville sur le dos des miséreux ou en imposant implacablement les riches ? Votre stratégie d'imposition définit non seulement vos convictions politiques en tant que maire, mais également le type de ville que vous êtes en train de construire.

Les impôts sont votre principale source de revenu. Il existe différentes taxes réparties selon les trois types de zones : résidentielles, commerciales et industrielles. Chaque quartier est ensuite répertorié selon son niveau de richesse : faible, moyen ou élevé. Le taux d'imposition affecte la demande de chaque type de zone et de richesse et détermine la somme d'argent prélevée par la ville. D'une manière générale, en baissant les impôts pour un quartier, la demande pour celui-ci va augmenter. En augmentant les impôts, la demande baisse.

Vous pouvez ajuster le taux d'imposition de chaque quartier en ouvrant la partie réservée aux taxes dans la fenêtre du Budget détaillé. Voici un tableau récapitulatif vous indiquant les types d'impôts qui affectent la demande en matière de développement ou de type démographique :

R\$	affecte	habitants modestes
R\$\$	affecte	habitants de classe moyenne
R\$\$\$\$	affecte	habitants riches
C\$	affecte	commerces modestes
C\$\$	affecte	bureaux et commerces moyens
C\$\$\$\$	affecte	bureaux et commerces de luxe
I\$	affecte	industries polluantes
I\$\$	affecte	manufactures
I\$\$\$\$	affecte	industries de haute technologie

Selon les caractéristiques de la ville, l'augmentation ou la baisse des impôts peut rapporter ou faire perdre de l'argent. Si la baisse des impôts attire de nombreux Sims, vous gagnez de l'argent en dépit du faible taux d'imposition. Mais si la baisse ne débouche pas sur une augmentation de population, la ville perd de l'argent. Si la demande est forte pour certains types de quartiers mais que vous n'avez plus assez d'argent pour en délimiter, c'est peut-être que votre taux d'imposition est trop faible.

Les accords avec les villes voisines

Vous pouvez gagner de l'argent en vendant votre surplus d'énergie, d'eau ou de service de traitement des déchets à une ville voisine. Une fois la connexion avec une ville établie pour le service concerné, vous pouvez conclure l'accord de vente en cliquant sur l'icône Accord dans le budget détaillé. Sélectionnez la quantité que vous désirez vendre et la ville voisine vous versera automatiquement un revenu tous les mois. Assurez-vous tout de même que celle-ci soit supérieure au coût du service.

Vous pouvez également profiter des services d'une ville voisine en concluant un tel accord et ainsi obtenir de l'énergie, de l'eau ou utiliser son système de traitement des déchets. Ces accords sont également conclus par le biais de l'icône Accords dans le budget détaillé. Le montant que vous devez payer à la commune concernée est automatiquement déduit de votre trésorerie.

Les accords commerciaux

Parfois (surtout quand vous êtes dans le rouge), votre conseiller financière vous informe des accords qui vous sont proposés pour la construction de bâtiments dans votre ville. Les accords commerciaux permettent à la ville de toucher un versement mensuel tant que le bâtiment est présent. Voilà qui semble tentant, mais méfiez-vous, ces bâtiments sont sources de problèmes. Néanmoins, si vous avez vraiment besoin d'argent, cela peut valoir le coup.

- Vous pouvez accepter ou refuser un accord commercial lorsque celui-ci vous est proposé. Si vous changez d'avis, il faut attendre que l'occasion se présente une nouvelle fois pour pouvoir en bénéficier. Si vous avez redressé la barre et que votre ville prospère, il se pourrait même que vous n'en entendiez plus jamais parler...

Les arrêtés



En adoptant certains arrêtés, vous ne faites pas qu'agir dans l'intérêt de vos Sims mais vous économisez également de l'argent en réduisant à long terme les incendies, le besoin en traitement des déchets ou le taux de criminalité. Si un arrêté n'a pas l'effet escompté, vous pouvez toujours le révoquer.

- Vous pouvez adopter ou annuler un arrêté dans la fenêtre Arrêté, depuis la fenêtre de budget détaillé.

Les emprunts

Lorsque les temps sont durs ou que vous avez besoin d'argent pour une croissance rapide, vous pouvez faire un emprunt. Vous pouvez avoir jusqu'à dix emprunts en cours à un moment donné. Ceux-ci sont limités à deux cent mille simfrouzes. Vous pouvez accéder aux emprunts dans la barre d'outil de la fenêtre du Budget détaillé.

Faire de votre idée une réalité et développer une ville

Bien, votre ville semble parfaitement régulée... Maintenant, que faire ? Peut-être rêvez-vous d'une grande métropole, vivant au rythme effréné de millions de Sims vaquant à leurs occupations. Mais comment passer d'une bourgade paisible à une cité urbaine tentaculaire ? Il vous faudra être visionnaire, meneur, patient et volontaire.

Commencez par ajouter des zones. Une ville doit s'étendre avant de densifier sa population. Ce n'est que plus tard que la demande des Sims pourra vous garantir des constructions de plus grande densité. Lorsque votre ville s'agrandit, pensez à re-délimiter les zones de faible densité en zones de densité moyenne voire élevée. Vous devrez choisir entre rassembler les quartiers de même type (pour former de grands ensembles de quartiers résidentiels, commerciaux et industriels séparés les uns des autres) ou d'en faire un assemblage. Le premier modèle de développement assure des quartiers propres et paisibles, tandis que le second permet une circulation plus régulière.

Gardez à l'esprit qu'en créant de nouveaux quartiers, vous devrez leur apporter des services essentiels. Construisez des écoles, des cliniques, des commissariats ou des casernes de pompier, si nécessaire, ou choisissez d'étendre la zone de couverture des bâtiments existants. A mesure que la densité de votre ville augmente, vous devez prévoir d'investir dans des commissariats, casernes et hôpitaux de plus grande taille. Le coût d'une telle opération peut rapidement devenir exorbitant. N'hésitez donc pas à augmenter les impôts pour ne pas sombrer dans l'endettement.

Vous devez également veiller aux rues qui s'encombrent à mesure que votre ville prospère. Identifiez les itinéraires les plus empruntés par vos Sims pour ensuite remplacer les rues par des routes ou en construire de nouvelles pour réguler la circulation. Lorsque votre ville commence à atteindre une taille respectable, il est temps de voir encore plus grand en mettant en place un service de bus ou, éventuellement, en investissant dans des autoroutes ou un métro. Mais attention ! Installer trop rapidement des services aussi coûteux peut vous mener à la faillite !

Pour construire une mégalopole, il faut également voir plus loin que le simple cadre de votre ville et l'inscrire dans une vision régionale ou en tant que SimNation. A un certain stade de développement, la construction d'un aéroport ou d'un port (si vous êtes sur le littoral) permet d'étendre votre zone d'influence commerciale. Chaque liaison maritime, ferroviaire ou routière contribue au développement de l'économie.

Vous pouvez ensuite construire de nouvelles villes dans cette région. Commencez par en placer une à côté de la première, puis reliez-les (avec des routes ou des chemins de fer partant de votre ville d'origine) pour qu'elles puissent partager leurs ressources et se lancer dans un commerce fructueux ! En développant les deux

villes en parallèle, vous aurez plus tard la possibilité de les rassembler en une gigantesque zone métropolitaine. On peut imaginer qu'une ville serve de cité dortoir tandis que l'autre serait le pôle d'activité. Dans ce cas, il faudra veiller à faciliter le trajet d'une ville à l'autre. Appliquez cette stratégie à plusieurs villes en les reliant par des autoroutes et des lignes de chemin de fer... et voilà ! Vous êtes sur la bonne voie pour construire une métropole tentaculaire !

PERSONNALISEZ : LE MODE MES SIMS

Mode Mes Sims



Vous vous sentez seul lors de vos promenades en ville ? Vous pouvez désormais être accompagné de votre propre Sim, un petit être placé sous votre entière responsabilité. Après avoir passé tant de temps et d'énergie à faire évoluer vos Sims dans *Les Sims* et avoir appris à les connaître dans les moindres détails, de leurs petites manies à leur couleur préférée, pourquoi s'arrêter en si bon chemin ? Vous pouvez désormais construire une ville entière adaptée à leur vie. Observez-les découvrir le chemin le plus rapide pour se rendre au travail. Compatissez lorsqu'ils vous racontent la terrible histoire qui vient de leur arriver à l'hôpital du coin. Vivez à travers eux leur nouvelle promotion, l'obtention d'un diplôme, la pièce de théâtre du petit dernier ou leur ascension au sommet du nouveau monument historique de la ville : l'Empire State Building. Voir vos Sims évoluer dans une ville que vous avez construite donne une nouvelle dimension aux deux jeux.

Et si vous n'avez pas goûté aux joies de la création de Sim, ne désespérez pas : *Sim City 4* vous propose une grande variété de Sims qui vous permettront de vivre la vie de votre ville de l'intérieur.

Après les avoir répartis sur l'ensemble de la ville, vous pourrez suivre leurs pérégrinations et prendre de leurs nouvelles dans le mode Mon Sim.

Bouton Importer Sim



Suivez ces instructions pour importer des Sims dans votre ville.

Ouvrir le mode Mes Sims : cliquez sur l'icône du mode Mes Sims pour ouvrir la fenêtre Mes Sims.

Ouvrir la fenêtre Choisir Mon Sim : cliquez sur l'un des emplacements vide Mes Sims dans le tableau Mes Sims.

Importer des Sims depuis Les Sims : cliquez sur le bouton Importer Sim dans la fenêtre de sélection. *Sim City 4* cherche les Sims existant sur votre ordinateur et vous demande si vous désirez les importer dans votre ville. Votre Sim personnalisé apparaît alors dans la fenêtre de sélection.

Choisir Mon Sim : cliquez sur le Sim que vous désirez importer dans votre ville. Saisissez le nom puis le signe astrologique de votre nouvel administré. Cliquez sur Emménager. Une flèche de placement apparaît.

Choisir une maison pour Mon Sim : placez la flèche de sélection sur le bâtiment que vous avez choisi pour Mon Sim. Cliquez... et voilà, un nouveau citoyen vient d'arriver en ville ! Le Sim sélectionné apparaît alors dans le tableau Mon Sim, et la maison est identifiée comme lui appartenant.

Voir le profil de Mon Sim : cliquez sur Mon Sim dans le tableau Mon Sim et sélectionnez Profil Mon Sim. Une fenêtre d'informations s'ouvre alors, indiquant les statistiques démographiques de Mes Sims, leurs lieux de travail et bien d'autres choses encore.

Prendre des nouvelles de Mon Sim : cliquez sur le portrait du Sim dans la fenêtre Mes Sims et sélectionnez Nouvelles de Mon Sim. Un tableau s'ouvre alors. Vous y trouverez tous les détails concernant la vie du Sim et son opinion sur votre ville.

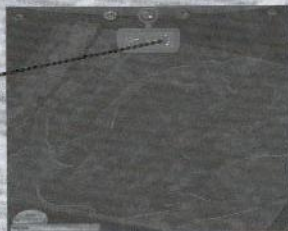
Expulser Mon Sim : un Sim vous fatigue ? Débarrassez-vous de ce gêneur en cliquant sur le bouton Expulser ce Sim dans la fenêtre de profil du Sim.

- Souvenez-vous, les Sims évoluent en fonction de leur environnement. Si votre Sim la plus raffinée vit dans une maison dont les colocataires possèdent un faible niveau de ressources et d'éducation, il y a de fortes chances pour qu'ils aient une mauvaise influence sur elle.

Après avoir placé vos Sims dans votre ville, vous pouvez suivre leur vie à chaque fois que vous activez le mode Mes Sims. Impossible de les perdre de vue : une bulle avec leur photo indique leur position.

SIMCITYSCAPE.COM POUR JOUER EN LIGNE

Aller à SimCityscape



Fatigué de bâtir des empires en solitaire ? SimCityscape.com vous permet d'échanger des idées avec d'autres maires, de jouer sur des villes développées par des joueurs du monde entier et de jouer des régions avec des villes totalement différentes politiquement.

- Tout joueur enregistré de *Sim City 4* peut participer à SimCityscape. Si vous visitez le site sans être inscrit, une invite vous propose de le faire. Les visiteurs non enregistrés n'ont pas accès aux parties sur Internet.

Pour accéder à SimCityscape, cliquez sur le bouton Se connecter à SimCityscape dans la fenêtre de la région. Vous pouvez également vous y rendre par l'intermédiaire du site Internet de *Sim City 4*. Pour bénéficier de cette caractéristique, vous devez avoir accès à Internet. Tous les détails et les instructions concernant ce mode sont disponibles sur le site de SimCityscape. Pour commencer à jouer, il suffit de vous enregistrer.

Affectation des touches de SimCity 4

F1	Mode divin
F2	Mode maire
F3	Mode Mes Sims
F4	Options
Ctrl + Pause	Pause
Ctrl + 1	Vitesse lente
Ctrl + 2	Vitesse moyenne
Ctrl + 3	Vitesse rapide
+	Zoom avant
+ (Pavé numérique)	Zoom avant
-	Zoom arrière
- (Pavé numérique)	Zoom arrière
1	Vue 1
2	Vue 2
3	Vue 3
4	Vue 4
5	Vue 5
Page Haut	Rotation horaire
Page Bas	Rotation anti-horaire
Home	Rotation horaire du bâtiment
Fin	Rotation anti-horaire du bâtiment
Gauche	Déplacement gauche
Ctrl + Gauche	Déplacement gauche instantané
Haut	Déplacement haut
Ctrl + Haut	Déplacement haut instantané
Droit	Déplacement droite
Ctrl + Droit	Déplacement droite instantané
Bas	Déplacement bas
Ctrl + Bas	Déplacement bas instantané
Barre d'espace	Centrage sur le curseur
G	Activer grille
Echap	Ouvrir/fermer la fenêtre / Relâcher l'outil
/	Informations
Q	Zone résidentielle à faible densité
W	Zone résidentielle à densité moyenne
E	Zone résidentielle à forte densité
A	Zone commerciale à faible densité
S	Zone commerciale à densité moyenne
D	Zone commerciale à forte densité
Z	Zone agricole
X	Zone industrielle à densité moyenne

C	Zone industrielle à forte densité
Y	Site d'enfouissement
V	Annuler zone
B	Raser
Ctrl + F	Envoyer les pompiers
Ctrl + P	Envoyer policiers
R	Routes
Alt + R	Rues
Maj + R	Autoroute
Ctrl + Maj + R	Arrêt de bus
T	Voie ferrée
Ctrl + Maj + T	Gare ferroviaire
Ctrl + Alt + T	Gare de marchandises
Maj + T	Métro
Maj + Alt + T	Station de métro
L	Câbles électriques
I	Tuyau
P	Construire petit commissariat
Alt + P	Construire grand commissariat
Maj + P	Construire prison municipale
F	Construire petite caserne de pompiers
Alt + F	Construire grande caserne de pompiers
H	Construire clinique
Alt + H	Construire grand centre médical
K	Construire école primaire
Alt + K	Construire collège
Maj + K	Construire université de la ville
F5	Jour permanent
F6	Nuit permanente
F7	Cycle jour/nuits
F11	Ouvrir boîte de dialogue options de jeu
F9	Ouvrir boîte de dialogue options graphiques
F10	Ouvrir boîte de dialogue options sonores
Ctrl + S	Sauvegarder ville
F8	Retour région
F12	Quitter
Verr num	Cacher/afficher barre d'outils
Ctrl + Maj + A	Ouvrir album photos
Ctrl + Maj + S	Prendre photo
Ctrl + Maj + Alt + F	Actualiser plein écran
Ctrl + X	Ouvrir boîte de dialogue triches
Ctrl + Maj + C	Choisir affichage des contours de terrain
Ctrl + Maj + O	Ouvrir boîte de dialogue Annihiler ville

AVERTISSEMENT

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'APPORTER DES MODIFICATIONS AU LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT A TOUT MOMENT ET SANS NOTIFICATION PREALABLE.

CE DOCUMENT ET LE LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT SONT PROTEGES PAR LES LOIS DU COPYRIGHT. TOUS DROITS RESERVES. CE DOCUMENT OU LE LOGICIEL DECRIT NE PEUT ETRE, EN TOUT OU PARTIE, COPIE, REPRODUIT, TRADUIT OU REDUIT A UNE FORME LISIBLE EN MACHINE OU PAR UN SUPPORT ELECTRONIQUE SANS L'AUTORISATION ECRITE PREALABLE D'ELECTRONIC ARTS.

CE LOGICIEL EST VENDU EN L'ETAT, SANS GARANTIE AUCUNE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES RELATIVES A LA COMMERCIALISATION OU A LA CONFORMITE POUR USAGE SPECIFIQUE. CE MANUEL EST FOURNI EN L'ETAT. ELECTRONIC ARTS N'OFFRE QU'UNE GARANTIE LIMITEE EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. EN AUCUN CAS ELECTRONIC ARTS NE SERA TENUE POUR RESPONSABLE DES DOMMAGES INHABITUELS, DIRECTS OU INDIRECTS.

CEX TERMES ET CONDITIONS N'AFFECTENT NI NE PREJUDICIENT LES DROITS STATUTAIRES D'UN ACQUEUREUR DANS LE CAS OU CE DERNIER EST UN CONSOMMATEUR ACQUERANT DES MARCHANDISES DANS UN BUT AUTRE QUE LEUR COMMERCIALISATION.

GARANTIE

Garantie limitée

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée dans la rubrique "Retour après la garantie", accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse.

Cette garantie est complète et n'affecte pas vos droits statutaires.

Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus "en l'état", ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement (par exemple apparition de rayures sur le support). Dans ces cas précis, les conditions d'échange seront les mêmes que celles décrites pour le "Retour après la garantie".

Retour après la garantie

Pour faire remplacer tout support endommagé après expiration de la période de garantie, dans la limite des stocks disponibles, envoyez celui-ci à l'adresse mentionnée ci-dessous :

Electronic Arts France - Service consommateurs
Parc d'affaires de Crécy, 4 rue Claude Chappe
69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

Joignez à votre envoi la photocopie de la preuve d'achat, une description du défaut, vos coordonnées complètes (adresse et numéro de téléphone) et un chèque ou un mandat de 15 € par CD ou 30 € par jeu de CD (2 CD ou plus), libellé à l'ordre d'Electronic Arts.

Le tarif mentionné ci-dessus s'applique à la France métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

Attention :

les frais d'expédition liés à l'envoi du jeu ou d'une partie du jeu à Electronic Arts ne sont pas remboursés que ce soit durant la période de garantie ou après son expiration.

SERVICE CONSOMMATEURS

Pour tout renseignement technique concernant l'utilisation de ce jeu, vous pouvez contacter le Service consommateurs au :

04 72 53 25 00

(prix d'une communication normale)

- du lundi au vendredi de 09h00 à 20h00 du 04 novembre 2002 au 14 mars 2003
- du lundi au vendredi de 09h00 à 18h00 du 17 mars 2003 au 03 novembre 2003

Remarque : afin d'améliorer notre Service consommateurs, nous incluons des détails vous concernant dans une base de données sécurisée. Lors de votre appel, vous serez amené à fournir divers renseignements personnels, tels que votre nom et votre date de naissance. Ces informations ne seront pas divulguées à d'autres sociétés ni utilisées à des fins commerciales sans votre consentement.

Suivez les dernières nouveautés EA !

Si vous désirez rester informé de toutes les nouveautés et de tous les échos Electronic Arts, pourquoi ne pas vous inscrire et recevoir le journal officiel EA-zine qui vous sera livré directement dans la boîte de réception de votre adresse e-mail ? L'inscription est rapide et simple et vous permettra d'être tenu au courant de toutes les nouveautés brûlantes en provenance des studios EA. Rendez-vous simplement à l'adresse suivante :

<http://www.france.ea.com> (rubrique Newsletter)

Et pendant que vous êtes sur Internet, faites donc un tour sur le site français d'EA, <http://www.france.ea.com>, pour obtenir plus d'informations et des comptes-rendus sur nos jeux. Vous y trouverez aussi les rubriques *Besoin d'aide ?*, *Téléchargements* et des détails sur ce que l'on peut trouver sur notre Hintline officielle.

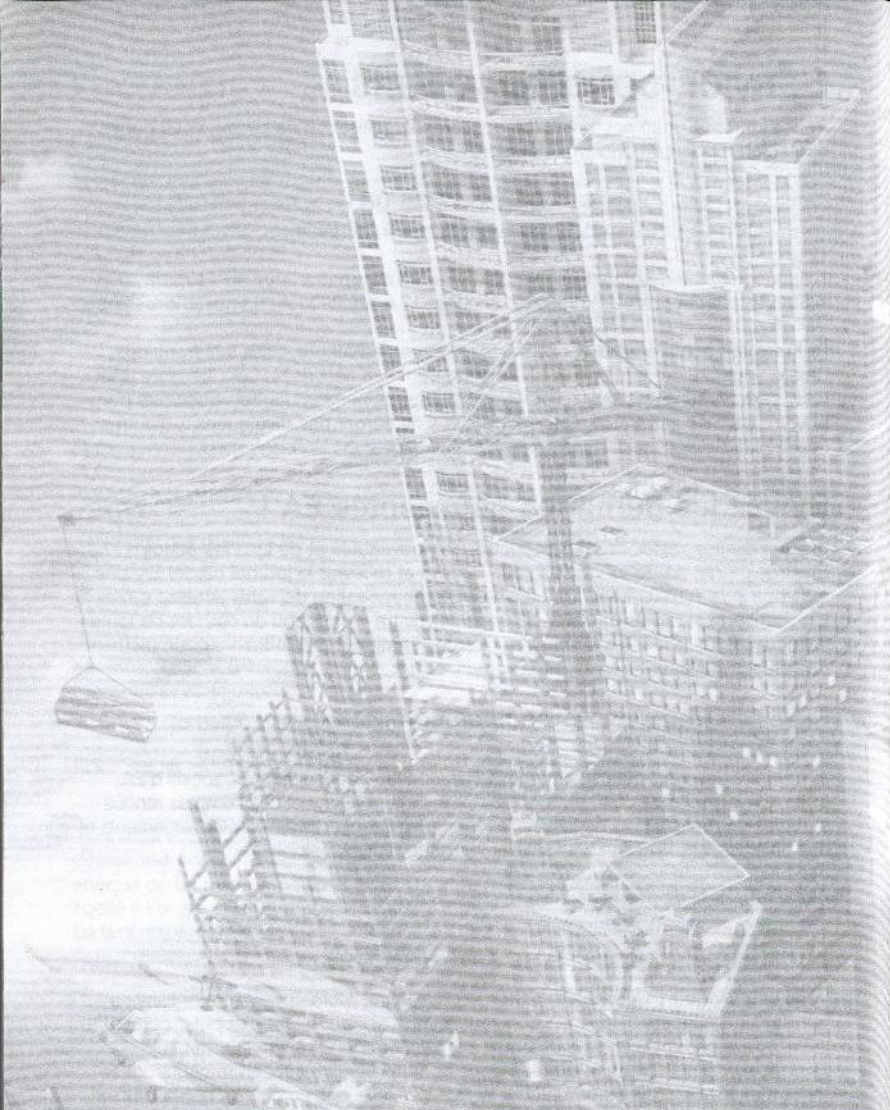
Alors, pourquoi ne pas vous inscrire aujourd'hui ?

Hintline 24h/24 - Trucs et astuces

Vous êtes bloqué ? Cela arrive même aux meilleurs. Alors appelez notre Hintline pour avoir quelques tuyaux. Si vous voulez vous assurer avant d'appeler que votre jeu est géré par la Hintline, vous pouvez le vérifier sur notre site Internet, <http://www.france.ea.com>, ou bien appeler notre Service consommateurs qui se fera un plaisir de vous communiquer la liste des jeux pris en charge par la Hintline. Toutefois, nous vous rappelons que notre Service consommateurs ne peut vous donner directement des codes ou des solutions.

08 36 68 55 15

(0,34 €/minute)



© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, SimCity, The Sims, EA GAMES, le logo EA GAMES, Maxis et le logo Maxis sont des marques commerciales ou déposées d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Technologie d'encodage audio MPEG Layer-3 utilisée sous licence de Fraunhofer IIS et THOMSON multimedia. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif. EA GAMES™ et Maxis™ sont des marques déposées d'Electronic Arts™.

Anno 1503

Le Nouveau Monde

Anno 1503 est le mélange réussi entre construction d'empire, commerce, diplomatie, combats et stratégie temps réel : tout ceci au cours de l'une des périodes les plus intéressantes de l'Histoire.

Bâissez votre ville du XVI^e siècle !

Créez des villages dans 6 environnements différents, comme la toundra gelée, le désert aride ou la jungle luxuriante, peuplés de 57 races d'animaux.

De splendides environnements et plus de 350 types de bâtiments authentiques du XVI^e siècle, comme des fermes céréalières, des chantiers navals ou des tours de guet.

Interagissez avec 9 civilisations différentes tels que les Esquimaux, les Vénitiens ou les Maures.

Plusieurs modes de jeu : didacticiel, scénario unique, mode campagne, mode illimité et multijoueur.

Anno 1503 Le Nouveau Monde. Votre monde, votre choix !
En vente au printemps 2003.



www.anno1503.com



"Anno 1503 - Le Nouveau Monde" © 2003 SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. SUNFLOWERS est une marque déposée de SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. Tous droits réservés. Electronic Arts, EA GAMES et le logo EA GAMES sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif. EA GAMES™ est une marque déposée d'Electronic Arts™.

Numéro de série :



**Fondez votre ville
et faites-la vivre !**



JOUEZ AU DIEU TOUT-POISSANT

- Sculptez des montagnes, creusez des vallées, faites surgir des volcans de fer et créez un monde tel que vous l'imaginez.
- Echangez vos villes entre amis et rivalisez en originalité et en créativité !



JOUEZ AU MAIRE AMBITIEUX

- Construisez une cité de rang International à partir de vrais paysages. Contrôlez-en chaque aspect et jugez des conséquences, pour le meilleur ou pour le pire.
- Créez une agglomération dense de plusieurs Sim Villies se partageant et se disputant les ressources.



JOUEZ AVEC VOS SIMS

- Observez votre ville s'animer au gré des embouteillages aux heures de pointe, des foules du samedi après-midi ou du calme de minuit.
- Placez vos Sims dans la ville pour qu'ils vous renseignent sur tout ce qui s'y passe.

ATTENTION

Cher lecteur, j'espère que ces quelques
pages vous ont été utiles et que vous
en avez tiré le meilleur parti possible.
Bonne nuit.



EA.COM

Realizzare un'inchiesta in Rete	✓
Partecipare alla discussione e leggere la posta	✓
Scattare foto, inviare ed ricevere	✓

POUR TOUS
PUBLICS



www.simcity.com
www.france.ea.com

ALL INFORMATION CONTAINED HEREIN IS UNCLASSIFIED



INDEXING

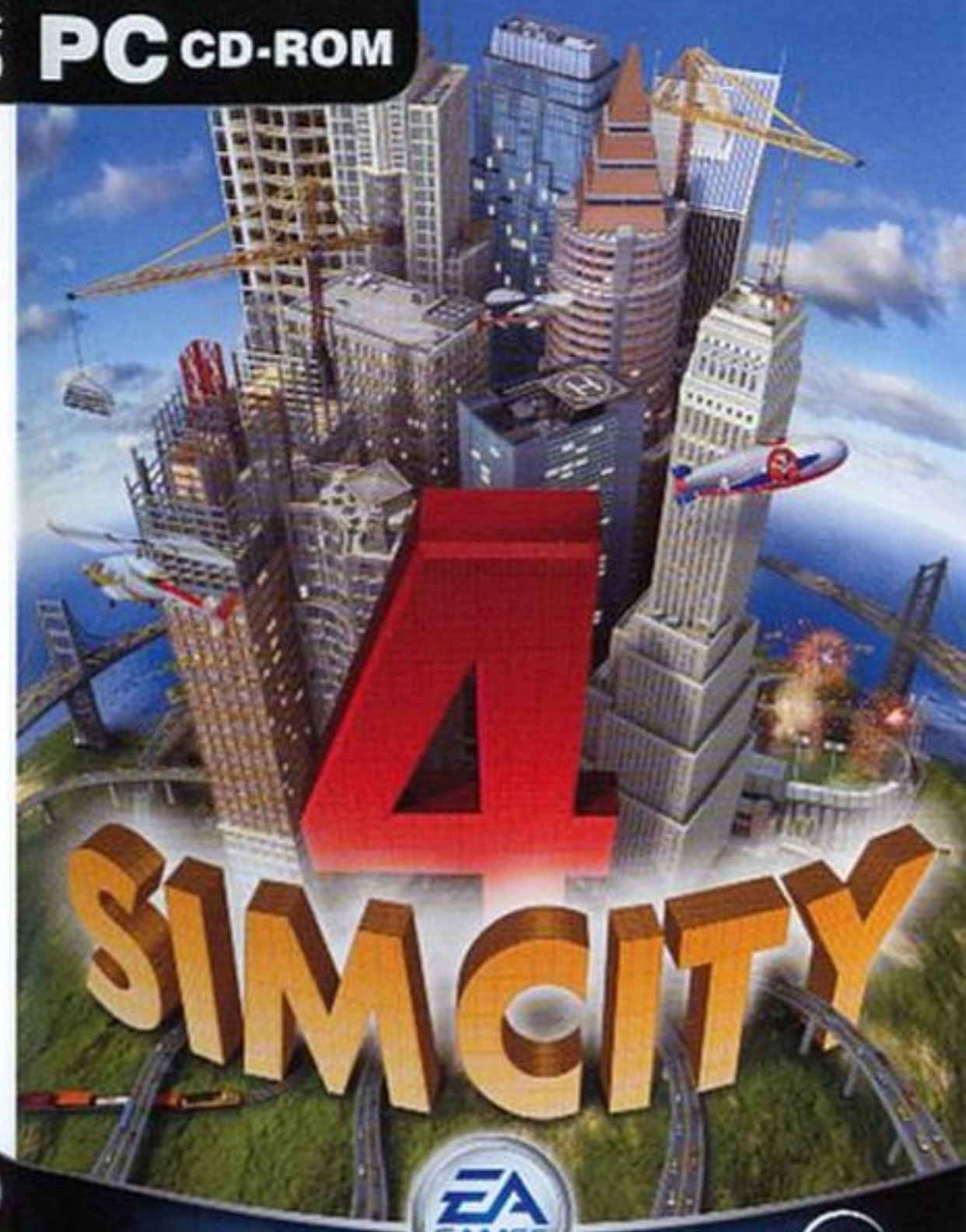


5 030931 031939 >

SIMCITY™ 4



PC CD-ROM



MAXIS

SIMCITYTM 4

PC CD-ROM

COMPACT
disc

MAXISTM



DISC 1

© 2003 Electronic Arts Inc. All rights reserved.
All trademarks are the property of their respective owners.
EA GAMESTM and MaxisTM are Electronic ArtsTM brands.

MXX08803894D

Unauthorized copying, reproduction, rental, public performance or broadcast of this game is a violation of applicable laws. Made in EU.

SIMCITYTM 4

PC CD-ROM

COMPACT
disc

MAXIS



DISC 2

© 2003 Electronic Arts Inc. All rights reserved.
All trademarks are the property of their respective owners.
EA GAMESTM and MaxisTM are Electronic ArtsTM brands.

MXX08803894D2

Unauthorized copying, reproduction, rental, public performance or broadcast of this game is a violation of applicable laws. Made in EU.