

SIM CITY[®]

THE ORIGINAL CITY SIMULATOR



Interplay[™]

SimCity

Enhanced CD-ROM

LE SIMULATEUR DE VILLE ORIGINAL

MANUEL

VERSION ENHANCED CD-ROM

*Interplay*TM

CREDITS

Producteur Exécutif: Brian Fargo
Producteurs: Michael Conti & Bill Dugan
Directeur de Projet: Bill Dugan
Producteur de Série: Lars Brubaker
Programmation IBM Avancée: Kurt W. Dekker
Technologie Vidéo: Paul Allen Edelstein
Illustrations: Molly Talbot & Todd Camasta
Graphismes & Illustrations 2D: David Mosher
Animation 3D: Anthony Bowren & Kevin Beardslee
Consultant: Mike Goedecke
Effets Sonores: Clive Mizumoto & Ron Salaises
Musique: Andrew Dimitroff
Editeur des Voix: Ronald Valdez
Manuel Amélioré: Scott Bennie & Doll Galienne
Biographies des Personnages: Jennifer Baker
Liaison Média: Steven Ireland
Métrage de Stock fourni par Video Tape Library, Ltd.
Directeur Assurance Qualité: Kirk Tome
Testeurs de Jeu: Bill Churon, Floyd Grubb & John Sramek
Manuel CD-ROM: Doll Galienne

Équipe Originale PC Maxix

Producteur Exécutif: Joe Scirica
Producteur: Michael Perry
Directeur des Graphismes: Jenny Martin
Concept & Design: Will Wright
Contributions au Design: Jeff Braun, Robert Strobel
Programmation IBM Originale: Daniel Goldman
Documentation: Michael Bremmer, Cliff Ellis
Contribution à la Documentation: Tom Bentley
Conception de la Documentation: Richard Bagel
Testeur Principal/Assurance Qualité: Alan Barton
Directeur Technique: Brian Conrad

Vidéo des Responsables de la Ville

Producteur/Directeur: Michael Conti
Directeur de la Photographie: Mike Goedecke
Directeur de la Production/Directeur Adjoint: Greg Dowden
Assistant Cameraman: Mike Patnaude
Script des "Responsables de la Ville" de SimCity: Bryan Sullivan, Susan Maddocks, Amanda Conti & Scott Bennie
Script de la Speakerine: Will Ferrell, Martin Olson
Distribution: Suzanne Goddard
Patron: Joey Alvarado
Electricien: Bill Holdsworth
KeyGrip: Jeff Kincheloe
Best Boy: Jason Stuck
Swing: Charlie Newhart
Mixeur du Son: Adam Joseph
Boom: Scott Martinez
Directeur Artistique: Suzanne Gibson
Assistant Artistique: Bob Adler
Coordinateur de Production: Scott Murphy
Assistants de Production: Eric De Milt, Chris Taylor & Guy Pablik
Intern: Jason Marin

Liste des Personnages

Principaux

Speakerine: Stephanie Fargo
Chef de la Police: Milt Kogan
Directrice de la Ville (voix seulement): Patty Toy
Brigadier des Pompiers: Miguel Perez
Conseiller aux Transports: Lou Beatty Jr.
Responsable des Services Publics: Oceana Marr

Secondaires

Le Noir d'un certain âge: Kane Weaver
Le gros voleur: Kevin Greivoux
La religieuse: Imie Lane Camelli
L'assistant: Lemuel Perry
Le pompier: Cullen Chambers
La femme pompier: Grace Nakanishi
Le pillard: Doug Wilson
Le prisonnier mal nourri: Robert Axelrod
L'ouvrier #1: M. Douglas Brown
L'ouvrière #2: Lisa J. Dougherty

PeekView

Producteur: Michael Conti
Directeur/Cameraman: Mike Goedecke
Directeur de Production: Greg Dowden
Coordinatrice de Production: Lisa Cole
Assistant Cameraman: Mike Patnaude
Son: Scott Martinez
Assistant de Production: Frank Mosvold
Editeur Vidéo: Lars Brubaker

Les Acteurs

Carolyn Ajavananda
Jill Anderson
Jeff Berman
Kenneth R. Brooks
Michael Brunsmann
Ari Capri
Marian K. Castinado
Ryan Castinado
Roderick Castro
Lisa Cole
Bryan Corbett
Nicholas Cox
Cody Cox
Julie R. Cox
John R. Cox
Mary Daval
Dexter Deldra
Greg Dowden
Steve Franks
Mike Goedecke
Floyd Grubb
Mark Hamilton
Michelle Hayden
Rick Hays
Mark H. Hopkins
Karen Ibenthal
Scot Lang
Susan Maddocks
Scott Martinez
Vanessa Morehouse
Frank Mosuold
Nikki
Michael Patnaude
Dean Polizzotto
Jeff Runyan
Lane Shefter
Tom Stephens
T.J. Storm
Bryan Sullivan
Dany Warren
Vicky Warren

Mary Beth Wilson
Linda Woods

Nos remerciements spéciaux à la ville
d'Inglewood, Californie, USA.

Copyright du logiciel 1993, Interplay
Productions, Inc.
©1989-1993 Sim-Business et Will Wright.

Tous droits réservés dans le monde entier.

Copyright du manuel CD 1993, Interplay
Productions, Inc.

Tous droits réservés dans le monde entier.
Aucune partie de ce manuel ne peut être copiée,
reproduite, traduite ou réduite à un support
électronique ou à une forme exploitable sur
machine sans la permission écrite et préalable
d'Interplay.

TABLE DES MATIERES

	PAGE
I. Introduction	5
Avant-propos	5
Au sujet des Simulations de Systèmes	5
Les objectifs de SimCity	7
II. Préparation	7
Modes graphiques	8
Son	8
Impression	8
Clavier, souris et joystick	8
Installation et démarrage de SimCity	8
III. Leçon - Promenade à travers SimCity	9
IV. Référence de l'utilisateur	16
Contrôle de SimCity	16
Menus	20
Fenêtre Editer	24
Fenêtre Budget	30
Fenêtre Cartes	32
Fenêtre Graphiques	36
Fenêtre Terrain	38
Fenêtre Evaluation	40
Désastres	41
Scénarios	42
Développement d'une ville	45
Niveaux de jeu	47
Carte de référence de l'utilisateur	47
V. A l'intérieur de SimCity: Comment fonctionne le simulateur .	48
Zones	48
Population (Zones Résidentielles)	48
Marché Extérieur (Zones Industrielles)	48
Marché Intérieur (Zones Commerciales)	49
Taux des impôts	50
Préparation du budget	50
Energie	51
Transport et circulation	51
Pollution	52
Crime	52
Valeur Foncière	52
VI. Les personnalités de SimCity	53
VII. Histoire des villes et de l'urbanisme	55
VIII. Dépannage	65
IX. Bibliographie	67

INTRODUCTION

"Il n'y a que trois bonnes raisons qui pousseraient une personne à devenir maire de SimCity: le désir d'aider ses compatriotes, le besoin de protéger l'innocent de l'incompétent et du corrompu, et la volonté d'accéder à une position idéale pour se lancer dans une carrière politique."

-Oswald Buttz, Promoteur

AVANT-PROPOS

Entrez dans SimCity et prenez le contrôle. Soyez le leader incontestable de la simulation d'une ville en temps réel. Devenez le maître des villes existantes, telles que San Francisco, Tokyo et Rio de Janeiro, ou construisez la ville (ou le bidonville) de vos rêves.

Que vous soyez à la tête d'une ville qui existe déjà ou que vous construisiez la vôtre, vous en êtes le maire et l'urbaniste et vous jouissez d'une autorité complète.

Votre ville est peuplée de Sims (citoyens simulés). Tout comme les humains, ils construisent des maisons, des appartements, des églises, des magasins et des usines. Il se plaignent également des impôts trop élevés, des maires, des impôts, des urbanistes, des impôts, etc... S'ils en ont assez, ils plient bagages et s'en vont; mais si les contributions sont trop basses, la ville se détériore.

Les chapitres qui suivent vous expliqueront l'idée générale de SimCity et vous donneront des informations qui vous aideront à gagner des scénarios et à concevoir et construire de meilleures villes.

AU SUJET DES SIMULATIONS DE SYSTEMES

SimCity est le premier jeu d'un nouveau type de logiciel éducatif et divertissant appelé **SIMULATION DE SYSTEME**. Nous mettons à votre disposition un **REGLEMENT** et des **OUTILS** qui décrivent, créent et contrôlent un système. Dans le cas de SimCity, le système est une ville.

L'objectif d'un jeu **SIMULATION DE SYSTEME** consiste à maîtriser le fonctionnement du système et à en prendre le contrôle. Une fois maître du système, vous êtes libre d'utiliser les **OUTILS** pour créer et contrôler un nombre infini de systèmes (dans ce cas, des villes), dans le cadre et les limites définies par le **REGLEMENT**.

Dans SimCity, le **REGLEMENT** est basé sur le planning et la gestion d'une ville. Vous devez tenir compte de plusieurs facteurs:

***Les facteurs humains:** espace résidentiel et services publics, disponibilité de l'emploi et qualité de la vie.*

***Les facteurs économiques:** valeur foncière, espace industriel et commercial, chômage, marchés intérieurs et extérieurs, électricité, contributions et financement des services publics.*

***Facteurs de survie:** stratégies destinées à faire face aux désastres, au crime et à la pollution.*

***Facteurs politiques:** opinion publique, zonage, confiance des résidents et des hommes d'affaires de la ville en votre leadership.*

Les **OUTILS** vous permettent de planifier, zoner, construire, raser au bulldozer, re-zoner et aménager une ville.

Plan - Des systèmes cartographiques vous donnent des vues d'ensemble physiques et démographiques de la ville tout entière.

Disposition - Vous permet de concevoir des zones résidentielles et des zones de travail, des systèmes de routes et de transit et des aires de récréation.

Zonage - Vous permet d'établir des limites de zonage pour les parcs et les zones résidentielles, commerciales et industrielles.

Construire - Vous permet de construire des routes, des voies ferrées, des ports, des postes de police, des casernes de pompiers, des stades et des centrales électriques.

Bulldozer - Vous permet de défricher et de créer des espaces pour la croissance de la ville, de construire des voies navigables et de déblayer et de re-zoner des régions développées.

Gérer - A l'aide des systèmes cartographiques et graphiques, vous pouvez créer une banque d'informations sur la densité de la circulation, les tendances démographiques, le statut de la grille d'énergie, la pollution, le crime, la valeur foncière, l'efficacité des services de police et des brigades de pompiers et le cash flow. Vous permet aussi de fixer le taux des impôts et les niveaux de financement des services de la ville.

Cependant, **L'OUTIL** le plus important est le Simulateur lui-même. Mettez en pratique vos plans et vos idées et regardez la ville croître ou régresser à travers l'immigration ou l'émigration de ses citoyens simulés. Les Sims s'installeront dans la ville et construiront des maisons, des hôpitaux, des églises, des magasins et des usines dans les zones que vous leur désignerez, ou quitteront votre ville et iront chercher du travail ailleurs. Votre succès dépend de la qualité de la ville que vous concevez et gérez.

TEMPS DE REACTION DU SIMULATEUR

Le simulateur est un logiciel multi-fonctions très complexe. Il procède constamment à des vérifications, des calculs et des mises à jour, et réagit aux commandes du clavier et de la souris. Lorsque vous chargez une ville, attendez quelques minutes, le temps que votre simulateur réunisse ses données et mette à jour les cartes, les graphiques, les niveaux de population, etc. Le simulateur réagit également avec un peu de retard quand vous fournissez de l'électricité aux zones et quand vous mettez à jour la carte des services publics, après avoir installé des postes de police et des casernes de pompiers.

La vitesse et le microprocesseur de votre ordinateur ont également un grand effet sur le temps de réaction du simulateur. Si vous utilisez un 386SX cadencé à 16Mhz, le temps passera beaucoup plus lentement dans la ville que si vous utilisez un 486DX ou un Pentium cadencé à 66MHz. Pour accélérer le passage du temps sur une machine lente, consultez "**ANIMATION FREQUENTE**" et "**ANIMER TOUT**", dans le menu **OPTIONS**.

LES OBJECTIFS DE SimCity

Dans SimCity, les objectifs à atteindre sont nombreux.

LES SCENARIOS

Chacun des huit scénarios inclus est, en fait, un jeu en lui-même, comprenant un nombre illimité de manières de gagner (ou de perdre). Chaque scénario est une ville qui est victime d'un planning catastrophique ou qui est sur le point d'être frappée par un désastre naturel. Après avoir chargé un scénario, vous aurez un temps limité pour remédier à la situation. Si vous réussissez, on vous offrira la clé de la ville. Dans le cas contraire, vous risquez d'en être chassé.

Si une stratégie ne marche pas, essayez-en une autre. Il existe des millions d'histoires dans chaque ville, et c'est vous qui les écrivez.

LA VILLE DE VOS REVES

Votre objectif principal dans SimCity est peut-être de construire, gérer et maintenir la ville de vos rêves. Cette ville idéale dans laquelle vous vivrez pourrait être une mégalopolis pleine de vie, de gens, de voitures, de gratte-ciel, ou peut-être une petite communauté rurale, ou enfin un groupe de petites communautés interdépendantes privilégiant une vie calme et rustique.

Tant que votre ville permet à ses habitants de vivre, de travailler, de faire leurs achats et de se détendre, elle attirera d'autres gens, et tant que la circulation, la pollution, le surpeuplement, le crime ou les impôts ne les forcent pas à s'en aller, votre ville prospérera.

PREPARATION

Pour jouer à SimCity® Enhanced CD-ROM, vous aurez besoin de l'équipement suivant:

- 386SX ou plus, utilisant DOS 3.1 ou version supérieure.
- 570Ko de mémoire basse et 1Mo de mémoire paginée (EMS)
- Logiciel gestionnaire de mémoire paginée, tel que EMM 386.EXE, QEMM ou 386 MAX.
- Carte sonore Adlib Gold, série Pro Audio Spectrum, série Sound Blaster ou carte sonore compatible à 100%.
- Lecteur CD-ROM conforme à la norme MPC, c'est-à-dire un lecteur CD-ROM ayant un taux de transfert d'au moins 150Ko par seconde et utilisant 40% ou moins de la largeur de bande de l'unité centrale.
- Souris Microsoft ou compatible.
- Carte SVGA 16-bits
- Haut-parleurs ou écouteurs.
- Bien qu'elle ne soit pas indispensable, une carte vidéo Super VGA Localbus (si vous avez un système compatible avec Localbus) est recommandée.

Il vous faudra 570Ko de mémoire basse libre et 1Mo de mémoire paginée libre pour jouer. Le chapitre "Dépannage" de ce manuel vous suggérera plusieurs manières de libérer de la mémoire.

MODES GRAPHIQUES

SimCity® Enhanced CD-ROM exige un moniteur (et une carte) Super VGA capable d'afficher une résolution de 640 x 480 en 256 couleurs.

SON

SimCity® Enhanced CD-ROM utilise une musique et des effets sonores digitalisés. Le son exige une carte sonore. SimCity® Enhanced CD-ROM supporte les cartes sonores Sound Blaster, Sound Blaster-16, Sound Blaster Pro, Pro Audio Spectrum et Ad Lib Gold.

IMPRESSION

SimCity® Enhanced CD-ROM peut sauvegarder l'image de votre ville sous forme de fichier PCX. Ce fichier peut être chargé dans pratiquement n'importe quelle application de dessin et édité ou imprimé.

CLAVIER ET SOURIS

SimCity® Enhanced CD-ROM peut être joué avec seulement un clavier, mais il est plus facile de le contrôler avec une souris. La "Carte de Référence Clavier" de ce manuel vous aidera à vous orienter dans SimCity.

INSTALLATION ET DEMARRAGE DE SIMCITY

Pour installer SimCity® Enhanced CD-ROM, il est nécessaire d'avoir un disque dur.

Pour installer SimCity:

1. Bootez votre ordinateur.
2. Assurez-vous que SimCity® Enhanced CD-ROM est dans votre lecteur CD-ROM.
3. Au prompt DOS, passez à la lettre du lecteur CD (exemple: D:<Enter>).
4. Tapez **INSTALL<Enter>**.
5. Suivez les instructions de l'écran et répondez aux questions.

Normalement, vous n'aurez pas à sélectionner l'option "Installer jeu et film" du programme INSTALL. Les fichiers "film" occupent environ 200 Mo et doivent être activés de votre lecteur CD-ROM. Si les images semblent instables et pas très consistantes, consultez le chapitre "Dépannage".

Pour commencer le jeu:

1. Assurez-vous que les gestionnaires nécessaires ont tous été chargés en mémoire (gestionnaire de souris, de carte sonore, etc).
2. Vérifiez que vous êtes bien dans le répertoire SIMCITY dans lequel vous avez installé le jeu.
3. Tapez **SIMCITY <Enter>**.

“Voici le cours que j’ai donné à tous les maires potentiels de SimCity. Voyons si vous êtes capable de le suivre.”

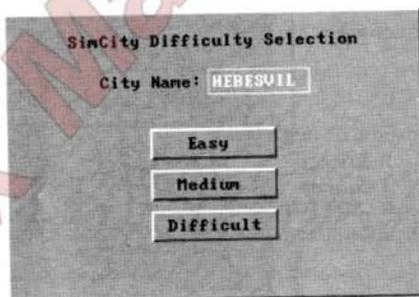
-Shiela Chen, Directrice de la Ville

Leçon - PRÔMENADE A TRAVERS SIMCITY

A ce point, vous devriez avoir installé et mis en marche SimCity® Enhanced CD-ROM pour DOS. Si vous ne l’avez pas fait, consultez les instructions de la page précédente.

Après la superbe séquence d’ouverture (appuyez sur ESC pour la sauter), un affichage en forme de toit vous offrira les options suivantes: COMMENCER NOUVELLE VILLE, CHARGER UNE VILLE et SELECTIONNER SCENARIO. Vous verrez un pointeur sur l’écran.

***REMARQUE:** Le pointeur est contrôlé par une souris, un joystick ou par les touches de direction. Dans cette leçon, quand on vous demande de “cliquer” sur quelque chose, placez le curseur sur cette chose et appuyez sur le bouton gauche de la souris, le bouton du joystick ou la barre d’espacement. Plusieurs raccourcis au clavier sont mentionnés plus loin dans ce manuel. Consulter la CARTE DE REFERENCE CLAVIER.*



Placez le pointeur sur “COMMENCER UNE NOUVELLE VILLE” et cliquez avec le bouton de la souris ou le bouton du joystick ou appuyez sur la barre d’espacement. Choisissez ensuite le nom de la ville et un NIVEAU DE JEU. Le nom par défaut est Heresville. Si vous voulez le changer, cliquez dessus. Le pointeur disparaît. Tapez le nom de votre choix et appuyez sur Return. Dans cette leçon, j’utiliserai le nom “Notre Ville”. Le nom d’une ville peut comporter jusqu’à 17 lettres, mais quand vous sauvegarderez le jeu sur disque, il n’en aura que huit, suivies de l’extension “.cty”. Après avoir donné un nom à votre ville, vous devez choisir le NIVEAU DE JEU. Pour cela, il vous suffit de cliquer sur l’une des cases précédant chacun des niveaux. La quantité d’argent dont vous disposerez au début du jeu, le nombre de désastres que vous subirez et le degré de tolérance de vos Sims dépendront du niveau que vous aurez choisi. Nous commencerons par le niveau FACILE. Cliquez sur OK.

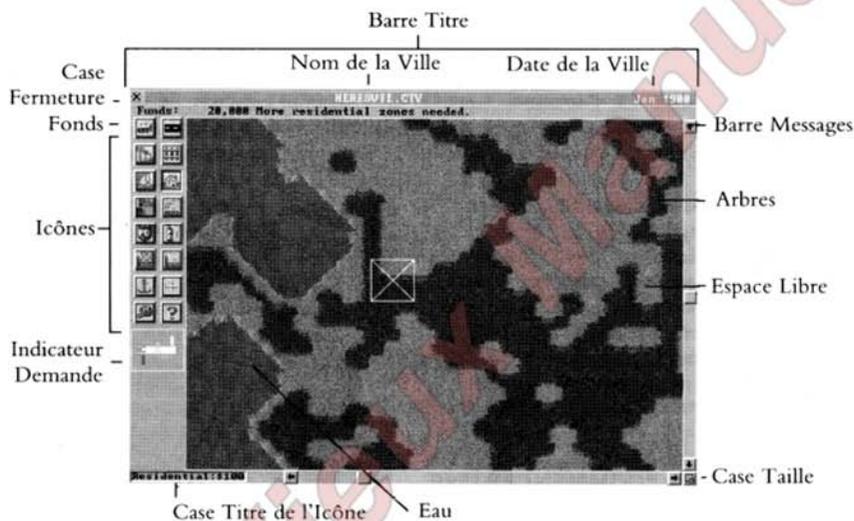
Un message vous annonce la création d’un paysage terrestre.

Vous êtes maintenant à SimCity.

En haut de l'écran, vous verrez la **BARRE MENUS**. Sous cette barre se trouve la **FENETRE EDITER**.

C'est dans cette fenêtre que vous procéderez aux constructions et au zonage. En haut de la fenêtre se trouve la **BARRE TITRE**. Elle affiche le nom de la ville et la date. A gauche de cette barre, vous verrez la **CASE FERMETURE**. Si vous cliquez sur cette case, vous fermez ou faites disparaître la fenêtre. Essayez de le faire maintenant.

LA FENETRE EDITER



A présent, faisons réapparaître la fenêtre. Placez le pointeur sur le **MENU FENETRES** se trouvant au coin supérieur droit de l'écran. Cliquez sur le mot **FENETRES** et le menu apparaîtra. Si vous avez une souris ou un joystick, placez le pointeur sur **EDITER** et cliquez avec le bouton gauche. Si vous utilisez le clavier, mettez en évidence **EDITER**, à l'aide des touches de direction et appuyez sur la barre d'espace. La fenêtre revient à l'écran.

REMARQUE: La fenêtre **BUDGET** apparaîtra à l'écran une fois par an (temps ville). Pour le moment, chaque fois qu'elle est affichée à l'écran, appuyez sur la case **SUIVRE CES CHIFFRES** située au bas de la fenêtre.

Sous la **BARRE TITRE** se trouve la **BARRE MESSAGES**. Le côté gauche affiche toujours les **FONDS** qui sont à votre disposition. Le reste de la barre affichera, de temps en temps, les messages des Sims qui vous sont destinés.

Remarquez les **ICONES** (images) se trouvant sous la **BARRE MESSAGES**, vers la gauche. Ce sont des boutons qui fonctionnent de la même manière que les icônes des programmes de dessin. Elles servent à désigner les zones et à construire. Le pointeur est au milieu de la fenêtre. Il changera de taille et de forme en fonction de l'icône activée.

Le Simulateur de Ville Original

Sous ces icônes, vous verrez l'**INDICATEUR DEMANDE**. Il vous informe des niveaux de la demande en zones commerciales, résidentielles et industrielles et peut vous aider à développer votre ville.

Sous cet indicateur, à droite, vous avez la **CASE TITRE DE L'ICONE** qui vous donne le nom et le coût de l'icône active.

Au coin inférieur droit de la fenêtre se trouve la **CASE TAILLE**. Placez le pointeur dans cette case, cliquez avec le bouton et, tout en le maintenant enfoncé, "tirez" la case de façon à agrandir la fenêtre **EDITER**.

Le terrain occupe la partie principale de la fenêtre. La qualité de l'affichage des trois types de terrain dont vous disposez dépend de votre moniteur. Les zones de couleur marron représentent les **ESPACES LIBRES**, les parties vertes, les **ARBRES**, et les bleues, l'**EAU**. Vous pouvez construire sur les terrains libres. Utilisez votre **BULLDOZER** pour le défrichage et pour l'extension des régions côtières. Vos routes, voies ferrées et lignes à haute tension peuvent traverser l'eau.

Pour faire défiler le terrain de la fenêtre **EDITER**, placez le pointeur en haut, en bas, sur les côtés ou aux coins de l'écran. Vous pouvez utiliser la souris, le joystick ou les touches de direction. Si vous ne pouvez pas aller dans une direction, cela signifie que vous êtes arrivé à la limite de votre territoire.

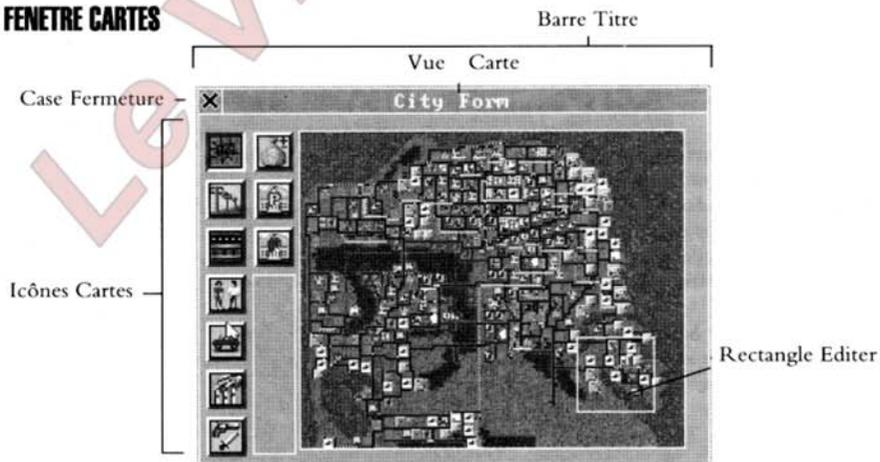
REMARQUE: Pour le moment, nous laisserons le **Scroll Lock** désactivé.

Vous pouvez également passer en revue le terrain en enfonçant la touche **CTRL** tout en utilisant les **TOUCHES DE DIRECTION** ou le **JOYSTICK**.

Pour obtenir une vue générale des limites de votre ville, utilisez la fenêtre **CARTES**. Pour l'ouvrir, passez au **MENU FENETRES** et cliquez sur "**CARTES**", ou appuyez tout simplement sur **<Return>**.

Les icônes situées à gauche vous donnent différentes vues démographiques de la ville. Le type de carte est indiqué en haut de la fenêtre, dans la **BARRE TITRE**. A gauche de cette barre se trouve la case **FERMETURE** de cette fenêtre.

FENETRE CARTES





Quelque part dans la fenêtre CARTES se trouve un grand **RECTANGLE**. Il correspond à ce qui apparaît dans la fenêtre EDITER. Cliquez sur ce rectangle et, tout en maintenant le bouton enfoncé, tirez-le jusqu'à un endroit de la carte contenant de l'espace libre, des arbres et de l'eau. Relâchez le bouton. La fenêtre EDITER apparaîtra à cet endroit.

Retournons maintenant à la fenêtre EDITER et construisons une ville. Pour retourner à la fenêtre EDITER, il vous suffit de cliquer sur un endroit visible de cette fenêtre. Elle réapparaîtra alors au premier plan et recouvrira en grande partie la fenêtre CARTES. Si plusieurs fenêtres sont affichées en même temps à l'écran, nous vous recommandons de ne pas les fermer. Vous pourrez ainsi passer facilement d'une fenêtre à l'autre en cliquant dessus.

Pour commencer à construire une ville, nous devons d'abord penser à loger les Sims, à leur fournir du travail et de l'électricité.



Vous ne pouvez construire que sur un terrain vide; utilisez donc votre **BULLDOZER** pour enlever quelques arbres. Cliquez sur l'icône **BULLDOZER**. Placez ensuite le pointeur sur le terrain. Le pointeur se transforme en un petit carré indiquant la région qui sera déblayée chaque fois que vous cliquerez. Placez votre pointeur-bulldozer sur quelques arbres et cliquez. La partie de forêt se trouvant sous votre pointeur devient alors de l'espace libre. Enfonçant le bouton (ou la barre d'espacement), déplacez le pointeur lentement à travers la forêt et voyez ce qui se passe: vous avez tout rasé! Préparez-vous à construire.



Cliquez sur l'icône **RESIDENTIEL** et retournez à votre terrain. Votre pointeur prend maintenant la forme d'un grand carré. Sa dimension correspond à la quantité d'espace qu'il vous faut pour construire une zone résidentielle, là où vivront les Sims. Lorsque vous cliquez sur un terrain vide, vous le "zonez". Le "R" situé au milieu de la zone signifie "Zone Résidentielle". Le symbole de l'éclair clignotant vous rappelle que la zone n'a pas d'électricité. Construisez quelques zones résidentielles supplémentaires à côté de la première.

REMARQUE: Si vous avez des difficultés à placer une zone, vérifiez que vous êtes bien sur un terrain libre. Vous ne pouvez pas construire sur l'eau ou sur une autre zone. Vous ne pouvez construire des zones sur des arbres que si vous activez Auto-Bulldozer.



A présent, choisissez l'emplacement de la **CENTRALE ELECTRIQUE** de votre ville. Cliquez sur l'icône **CENTRALE ELECTRIQUE**. Vous verrez apparaître un petit menu vous permettant de choisir une usine à charbon ou une centrale nucléaire. Pour le moment, cliquez sur la centrale à charbon. Votre pointeur se transforme en un carré encore plus grand que celui des zones résidentielles. Placez la centrale électrique dans un espace libre, près de vos zones résidentielles. Si cette centrale n'est pas immédiatement à côté d'une zone résidentielle, vous devrez relier toutes les zones résidentielles à la centrale par des **LIGNES A HAUTE TENSION**.



Pour cela, cliquez sur l'icône **LIGNE HAUTE TENSION**. A l'aide de votre pointeur et du bouton ou de la barre d'espacement, construisez des lignes entre votre centrale et les zones résidentielles. Les lignes adjacentes se relieront entre elles automatiquement. Il en est de même pour les chaussées et les lignes de transit. Les symboles clignotants des zones résidentielles disparaissent au bout de quelques instants, ce qui signifie que ces zones sont maintenant alimentées en électricité. Toute zone se trouvant à côté d'une zone électrifiée est elle-même électrifiée. Bientôt, vous verrez apparaître des maisons. Les Sims ont déjà commencé à emménager.

REMARQUE: Lorsque vous zonez un terrain, vous le désignez pour la construction. Ce sont les Sims qui exécutent le travail de construction proprement dit.

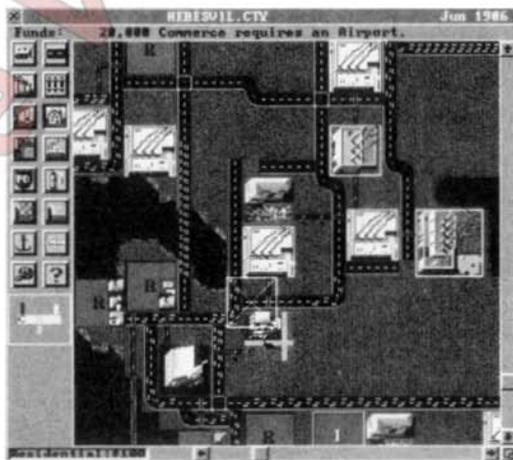


Maintenant que vous avez quelques zones résidentielles, vous êtes prêt à passer aux zones **COMMERCIALES** et **INDUSTRIELLES**, là où les Sims travailleront, feront leurs achats et traiteront les affaires. Sélectionnez l'icône **COMMERCIAL** et placez quelques zones commerciales près des zones résidentielles.



Ensuite sélectionnez l'icône **INDUSTRIEL** et construisez quelques zones industrielles. Reliez ces zones à votre centrale électrique.

REMARQUE: Il y a un léger délai entre le moment où vous reliez une zone à votre centrale et le moment où le symbole de l'éclair clignotant disparaît. Le délai augmente à mesure que votre ville s'agrandit.



Les **GRAPHIQUES** sont une autre source de renseignements; ils vous donnent une idée du passé de la ville, ce qui vous permet d'en étudier les tendances, alors que les cartes ne vous montrent que le statut actuel de votre ville.

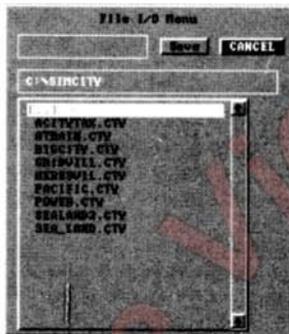
Vous pouvez aussi utiliser la fonction **ENQUETER**. Pour cela, placez le pointeur sur une partie quelconque de la ville, dans la fenêtre **EDITER** et, tout en maintenant la touche "E" enfoncée, appuyez sur le bouton gauche de la souris, le bouton du joystick ou la barre d'espacement. Une petite fenêtre pleine de renseignements sera affichée sous votre pointeur.

A présent, sauvegardons la ville. Cliquez sur le menu **SYSTEME**. Mettez en évidence **SAUVEGARDER VILLE** et cliquez. L'écran Sauvegarde Fichier apparaît.

Vers le haut, vous verrez une case contenant le nom de votre ville. Si vous voulez le changer, cliquez sur le nom et tapez en un autre.

En dessous de ce nom se trouve la liste des lecteurs. Cliquez sur le lecteur dans lequel vous voulez sauvegarder votre ville.

Sous la liste des lecteurs, vous verrez la **case Fichiers**. Si c'est votre disque dur, vos sous-répertoires seront peut-être énumérés entre parenthèses, dans cette case. Cliquez sur le nom du sous-répertoire pour l'ouvrir et cliquez sur (..) pour passer au niveau de répertoire suivant. Si les fichiers ou répertoires ne sont pas tous affichés, cliquez sur les flèches HAUT et BAS, à droite des fichiers.



Après avoir choisi le nom de la ville, le lecteur et le sous-répertoire (s'il y en a un), cliquez sur la **case Sauvegarder**. Votre ville est alors sauvegardée.

Pour charger une ville, ouvrez le menu **SYSTEME** et cliquez sur **Charger une Ville**. Vous verrez l'écran **Chargement Fichier**. Il ressemble à l'écran Sauvegarde Fichier et fonctionne presque de la même manière.

Cliquez sur le lecteur à partir duquel vous voulez charger, puis passez au sous-répertoire approprié (s'il y en a un) et cliquez sur le nom de la ville que vous voulez charger. Ce nom apparaîtra dans une case située en haut de l'écran.

Il ne vous reste plus maintenant qu'à cliquer sur la petite case **CHARGER** pour charger votre ville.

Avec ces données de base, vous pouvez commencer à jouer à SimCity. Nous vous recommandons, cependant, de continuer à lire ce manuel. Le chapitre **REFERENCE DE L'UTILISATEUR** décrit, dans les détails, l'utilisation de chaque fonction du programme. Le chapitre **AL'INTERIEUR DE SIMCITY** vous explique le fonctionnement du simulateur et vous donne des conseils et des tuyaux concernant son utilisation. Les urbanistes sérieux trouveront les chapitres **HISTOIRE DES VILLES ET DE L'URBANISME** et **BIBLIOGRAPHIE** particulièrement intéressants.

REFERENCE DE L'UTILISATEUR

"Ce n'est que lorsque vous vous installez dans ce fauteuil que vous vous rendez compte de l'importance de votre tâche. Vos décisions affectent la vie de milliers de Sims. C'est vous qui déterminez la pureté ou l'impureté de l'eau qu'ils boivent, la sécurité ou l'insécurité des quartiers dans lesquels ils habitent. L'importance de vos décisions dépasse l'entendement des simples citoyens. Ce poste ne devrait être convoité que par les grands esprits ayant une volonté de fer. Ah, au fait, que diriez-vous d'une petite augmentation de salaire?"

-Carola Davies, Responsable des Services Publics

CONTROLE DE SIMCITY

EN GENERAL

SimCity est principalement contrôlé par les fenêtres. Le choix des fenêtres à afficher vous appartient. Vous pouvez déplacer ces fenêtres tout autour de l'écran. Le menu FENETRES vous permet de les afficher en premier plan ou de les cacher. Nous vous recommandons de disposer les fenêtres de manière à ce qu'une petite partie de chacune d'entre elles soit toujours visible à l'écran. Pour afficher une fenêtre entière, il suffit de cliquer sur une partie quelconque de cette fenêtre.

AVEC UNE SOURIS

Vous utiliserez surtout le bouton gauche de la souris. La fonction principale du bouton droit est d'activer le bulldozer. Le bouton du milieu (si votre souris en a un) ne sert à rien dans ce jeu.

Pour activer un menu avec une souris, placez le pointeur sur ce menu, appuyez sur le bouton gauche de la souris et maintenez-le enfoncé. Le menu est alors affiché à l'écran. Faites glisser le pointeur jusqu'à l'article de menu qui vous intéresse puis relâchez le bouton de la souris. Cet article est alors activé. Certains articles peuvent afficher des sous-menus. Dans ce cas, il vous suffit de placer le pointeur sur la fonction de votre choix, d'appuyer sur le bouton gauche de la souris puis de le relâcher.

Pour sélectionner une icône, placez le pointeur de la souris sur cette icône et cliquez avec le bouton gauche. Pour construire ou zoner, placez le pointeur à l'endroit que vous voulez et cliquez avec le bouton gauche de la souris.

Certaines fonctions de SimCity ne peuvent être activées que par l'intermédiaire du clavier. Il existe aussi des raccourcis au clavier que vous pouvez utiliser conjointement avec la souris, pour accélérer le déroulement des opérations. Ces raccourcis sont expliqués un peu plus loin, et dans la CARTE DE REFERENCE CLAVIER.

AVEC UN JOYSTICK

Le joystick s'utilise comme la souris. Le bouton du joystick remplit la même fonction que le bouton gauche de la souris. Si un gestionnaire de souris est installé, le joystick ne fonctionnera pas. Si vous enfoncez la touche CTRL tout en manipulant le joystick, vous faites défiler l'écran sans déplacer le curseur.

AVEC UN CLAVIER

Le clavier remplit plusieurs fonctions. Ayez la CARTE DE REFERENCE CLAVIER à portée de main.

REMARQUE: Lorsque vous jouez à SimCity, vous devez désactiver NumLock.

TOUCHES DE DIRECTION ET CLAVIER NUMERIQUE

Les Touches de DIRECTION déplacent le pointeur sur tout l'écran.

La touche INSERT et la Barre d'Espacement remplissent la même fonction que le bouton gauche de la souris.

La touche DELETE remplit la même fonction que le bouton droit de la souris.

"5" place le pointeur au centre de l'écran.

HOME place le pointeur sur le côté gauche de l'écran.

END place le pointeur sur le côté droit de l'écran.

PgUp place le pointeur en haut de l'écran.

PgDn place le pointeur en bas de l'écran.

Les touches de direction et le clavier numérique, lorsqu'ils sont utilisés avec la touche CTRL, font défiler le terrain ou la ville de la fenêtre EDITER.

Ctrl - Flèche Gauche (4): la ville défile vers la gauche.

Ctrl - Flèche Droite (6): la ville défile vers la droite.

Ctrl - Flèche Haut (8): la ville défile vers le haut.

Ctrl - Flèche Bas (2): la ville défile vers le bas.

Ctrl - Home (7): la ville défile vers le haut et la gauche, en diagonale.

Ctrl - End (1): la ville défile vers le bas et la gauche, en diagonale.

Ctrl - PgUp (9): la ville défile vers le haut et la droite, en diagonale.

Ctrl - PgDn (3): la ville défile vers le bas et la droite, en diagonale.

+ ET -

Les touches + et - du clavier numérique sont très utiles lorsque vous n'utilisez pas de souris. Elles permettent au pointeur de passer en revue les "ZONES ACTIVES" des fenêtres. Les zones actives sont les endroits sur lesquels vous cliquez avec le pointeur pour activer une icône ou changer un réglage. Par exemple, dans la fenêtre EDITER, au lieu d'utiliser les touches de direction pour placer le pointeur sur une icône, vous pouvez appuyer sur la touche + ou sur la touche - pour passer d'une icône à l'autre et les activer. Dans la fenêtre BUDGET, où il y a de nombreuses petites flèches sur lesquelles vous devez cliquer pour changer les réglages, vous risquez d'avoir des difficultés à placer le pointeur à la position exacte en utilisant les touches de direction. Servez-vous des touches + et - pour aller à l'endroit voulu.

RACCOURCIS AU CLAVIER

ESCAPE annulera tous les menus et plusieurs fonctions. Lorsque vous n'êtes pas sûr de quelque chose, appuyez sur ESCAPE.

Lorsque des messages d'écran vous demandent de répondre par Oui ou Non, appuyez sur "O" ou RETURN pour Oui et sur "N" ou ESCAPE pour Non.

Lorsque vous enfoncez la touche ALT tout en appuyant sur la première lettre d'un nom de menu, vous ouvrez ce menu.

- ALT-S** ouvre le MENU SYSTEME
- ALT-O** ouvre le MENU OPTIONS
- ALT-D** ouvre le MENU DESASTRES
- ALT-F** ouvre le MENU FENETRES

Une fois qu'un menu est affiché, vous pouvez utiliser les touches de direction HAUT et BAS pour mettre en évidence un article de menu et appuyer sur la BARRE D'ESPACEMENT ou sur INSERT pour l'activer. Vous pouvez aussi mettre en évidence un article de menu en appuyant sur la première lettre de l'article. Si cette lettre est commune à plusieurs articles, continuez d'appuyer dessus jusqu'à ce que votre choix soit mis en évidence. Par exemple, une fois le menu SYSTEME ouvert, si vous appuyez sur la touche "C", "Charger Scénario" sera mis en évidence. Si vous appuyez de nouveau sur la même touche, vous mettrez en évidence "Charger Ville". En appuyant sur cette touche une troisième fois, vous mettrez en évidence "Charger Scénario" à nouveau, et ainsi de suite.

Pour fermer un menu sans choisir de fonction, appuyez sur la touche ESCAPE.

Plusieurs articles de menu peuvent être activés directement, sans que le menu soit affiché. Pour cela, utilisez les combinaisons de touches suivantes:

- CTRL-C** Active la fonction Charger Ville
- CTRL-S** Active la fonction Sauvegarder Ville
- CTRL-Q** Quitte SimCity et retourne à DOS
- CTRL-A** Active et désactive le mode Auto-Bulldozer
- CTRL-K** Affiche la fenêtre CARTES (ENTER ou RETURN aussi)
- CTRL-G** Affiche la fenêtre GRAPHIQUES
- CTRL-B** Affiche la fenêtre BUDGET
- CTRL-E** Affiche la fenêtre EDITER
- CTRL-T** Affiche la fenêtre TERRAIN
- CTRL-U** Affiche la fenêtre EVALUATION
- CTRL-F** Ferme la fenêtre au premier plan
- CTRL-H** Cache la fenêtre au premier plan (la met à l'arrière)
- CTRL-P** Permet de déterminer la position de la fenêtre au premier plan
- CTRL-R** Redéfinit la taille de la fenêtre EDITER

AUTRES TOUCHES SPECIALES

- L** Active temporairement l'icône LIGNE HAUTE TENSION tant qu'elle est maintenue enfoncée.
- T** Active temporairement l'icône LIGNE TRANSIT tant qu'elle est maintenue enfoncée.
- R** Active temporairement l'icône ROUTE tant qu'elle est maintenue enfoncée.
- B** Active temporairement l'icône BULLDOZER tant qu'elle est maintenue enfoncée.
- 0** Met en pause le simulateur.
- 1** Règle la vitesse du simulateur sur Lent.
- 2** Règle la vitesse du simulateur sur Moyen.
- 3** Règle la vitesse du simulateur sur Rapide.
- 4** Règle la vitesse du simulateur sur Très Rapide.

- E** Active la fonction ENQUETER. Cette fonction vous renseigne sur les aspects ou sur les zones de la ville. Lorsque vous êtes dans la fenêtre EDITER, placez le pointeur sur un article ou sur une zone, enfoncez la touche E et cliquez avec le bouton gauche de la souris ou appuyez sur la barre d'espacement ou sur INSERT.
- TAB** Cette touche remplit la même fonction que le bouton GOTO. La deuxième fois que vous appuyez sur cette touche, vous retournez à votre position initiale.
- F10** Cache la fenêtre au premier plan.
- SCROLL LOCK** empêche le défilement de la fenêtre EDITER de se faire en plaçant le pointeur sur les bords de l'écran. Cependant, le défilement peut être effectué à l'aide de la touche CTRL et du clavier numérique.

Les touches SHIFT obligent la construction de routes, de voies ferrées et de parcs, ainsi que le déblayage au bulldozer, à se faire en ligne droite.

TOUCHES SPECIALES DE LA FENETRE TERRAIN

- T** Active temporairement l'icône TERRE tant qu'elle est maintenue enfoncée.
- A** Active temporairement l'icône ARBRE tant qu'elle est maintenue enfoncée.
- E** Active temporairement l'icône EAU tant qu'elle est maintenue enfoncée.
- C** Active temporairement l'icône CANAL tant qu'elle est maintenue enfoncée.
- R** Active l'icône REMPLIR. Appuyez sur R de nouveau pour la désactiver.
- D** Active l'icône DEFAIRE.

MENUS

MENU SYSTEME

AU SUJET DE SIMCITY affiche un écran contenant des informations fascinantes et très importantes sur SimCity et Maxis.

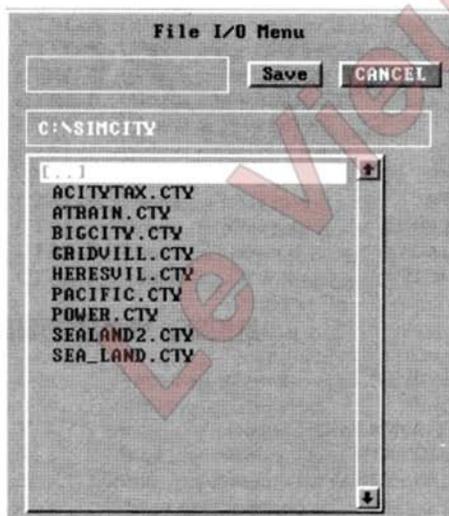
IMPRIMER affiche une fenêtre qui vous permet d'imprimer votre ville sur une simple page ou sur un poster à plusieurs pages.

CHARGER GRAPHISMES vous permet de changer la série de graphismes active, si vous en avez plus d'une. Les Séries Graphismes SimCity #1 et #2 sont disponibles séparément.

CHARGER SCENARIO affiche le menu des SCENARIOS que vous pouvez charger et mettre en marche.

COMMENCER NOUVELLE VILLE crée un nouveau terrain vide et efface la ville existante (s'il y en a une) de la mémoire. Vous pourrez régler le niveau de jeu et donner un nom à votre ville.

CHARGER VILLE affiche l'écran "Chargement Fichier" vous permettant de charger une ville préalablement sauvegardée. Si vous avez une ville en cours, SimCity vous demandera si vous voulez en sauvegarder les changements avant de charger une autre ville. Vous pouvez également annuler cette fonction.



Une fois l'écran "Chargement Fichier" ouvert, choisissez le lecteur à partir duquel vous voulez charger en plaçant le curseur sur la lettre de ce lecteur et en appuyant sur le bouton gauche de la souris, la barre d'espacement ou la touche INSERT. Seuls les fichiers des données de la ville seront affichés. Les sous-répertoires sont indiqués entre parenthèses. Pour voir les fichiers d'un sous-répertoire, cliquez sur son nom. Pour passer au niveau de sous-répertoire suivant, cliquez sur les deux points (...). Si la fenêtre est trop petite pour contenir tous les fichiers, cliquez sur les flèches Haut et Bas se trouvant à droite des noms de fichiers pour parcourir la liste.

Pour entrer le nom d'un fichier que vous voulez charger, il vous suffit de cliquer sur la case du nom de fichier et de le taper. Si vous décidez de ne pas charger une ville pour le moment, cliquez sur ANNULER ou appuyez sur ESCAPE.

Servez-vous des touches + et - pour placer le pointeur sur les diverses "Zones actives" de l'écran "Chargement Fichier".

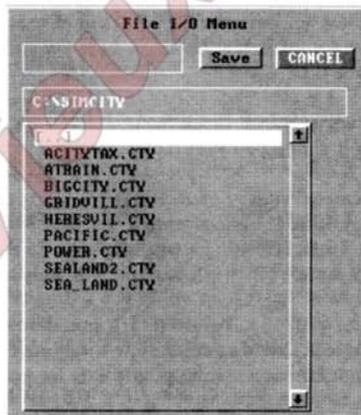
SAUVEGARDER LA VILLE SOUS... affiche l'écran "Sauvegarde Fichier" qui vous permet de sauvegarder le scénario ou la ville en progression sur disque. Utilisez cette option la première fois que vous sauvegardez une ville ou si vous voulez sauvegarder cette ville sous un nom différent ou sur un autre disque ou sous-répertoire.

Une fois l'écran "Sauvegarde Fichier" ouvert, choisissez le lecteur sur lequel vous voulez sauvegarder en plaçant le curseur sur la lettre de ce lecteur et en appuyant sur le bouton gauche de la souris, la barre d'espace ou la touche INSERT. Seuls les fichiers des données de la ville seront affichés. Les sous-répertoires sont indiqués entre parenthèses. Pour voir les fichiers d'un sous-répertoire, cliquez sur son nom. Pour passer au niveau de sous-répertoire suivant, cliquez sur les deux points (...). Si la fenêtre est trop petite pour contenir tous les fichiers, cliquez sur les flèches Haut et Bas se trouvant à droite des noms de fichiers pour parcourir la liste.

Ensuite, entrez le nom sous lequel vous voulez sauvegarder votre ville en cliquant sur la case du nom de fichier que vous avez choisi et en tapant le nom de votre ville. Cliquez sur le bouton SAUVEGARDER. Si vous ne voulez pas encore sauvegarder la ville, cliquez sur ANNULER ou sur la touche ESCAPE.

Servez-vous des touches + et - pour placer le pointeur sur les diverses "Zones actives" de l'écran "Sauvegarde Fichier".

***REMARQUE:** Une fois que vous avez chargé un scénario, vous pouvez le sauvegarder et le recharger, tout comme n'importe quelle ville, sans le désastre imminent.*

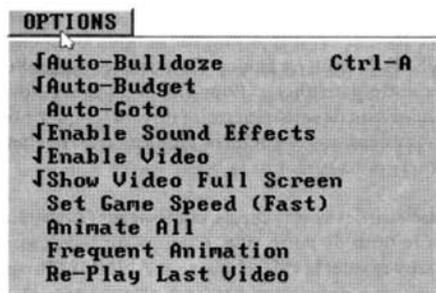


SAUVEGARDER VILLE sauvegarde le scénario ou la ville actuel sur disque. Utilisez cette option pour sauvegarder une ville sous le même nom et au même endroit qu'auparavant. Si vous voulez changer le nom d'une ville ou l'endroit dans lequel vous l'avez sauvegardée, servez-vous de l'option SAUVEGARDER LA VILLE SOUS... Si vous utilisez SAUVEGARDER VILLE sans avoir déjà sauvegardé votre ville, on vous demandera de lui donner un nom et d'indiquer l'endroit où vous voulez la sauvegarder.

SORTIE met un terme à SimCity et vous renvoie à DOS.

MENU OPTIONS

La plupart des options de ce menu sont sauvegardées avec la ville. Lorsqu'une option est active, elle est précédée d'une flèche.



CONSEILS - AIDE AUDIO/VIDEO: Si vous avez besoin d'aide durant le jeu, utilisez cette option pour afficher les personnages qui vous offriront des conseils. Ces personnages sont décrits dans le chapitre Personnalités de SimCity.

AUTO-BULLDOZER vous permet de placer des zones, des chaussées, etc. directement sur les arbres et le littoral, sans être obligé de passer d'abord ces régions au bulldozer manuellement. Cette option vous coûtera autant que le bulldozer manuel.

BUDGET-AUTO garde les chiffres de votre budget aux mêmes taux sans avoir à les faire approuver chaque année. Si vous n'avez pas assez d'argent dans votre budget, les fonds seront d'abord alloués au système Transit puis à la Brigade des Pompiers et enfin à la Police.

-G0- AUTO-GOTO vous transporte automatiquement à la scène d'un désastre ou d'un événement important. Si AUTO-GOTO n'est pas actif et qu'un désastre ou un événement se produit, un message vous l'apprendra dans la barre MESSAGES de la fenêtre EDITER et l'on mettra à votre disposition un bouton GOTO. Pour aller au désastre ou à l'événement, cliquez sur ce bouton ou appuyez sur la touche TAB. Appuyez sur la touche TAB de nouveau pour retourner là où vous étiez.

SON active et désactive le son. SON ON indique que le son est activé, SON OFF, qu'il est désactivé. La simulation se déroule un peu plus rapidement lorsque le son est désactivé.

VITESSE affiche un sous-menu qui vous permet de régler la vitesse de la simulation. Très Rapide représente la vitesse maximum. Rapide est légèrement plus lent. Moyen est le réglage par défaut et Lent, la vitesse la plus basse. Pause arrête le passage du temps. Le zonage et la construction sont possibles lorsque le jeu est en pause, mais il n'y aura ni croissance ni évolution.

Si vous avez une machine lente (un 386SX, par exemple), vous devez essayer de déterminer vous-même le réglage de vitesse qui convient le mieux à votre machine. Les performances de SimCity Enhanced CD-ROM devraient être acceptables pour toutes les machines compatibles.

ANIMER TOUT active l'animation et la mise à jour dans toutes les fenêtres. Lorsque cette option n'est pas active, seule la fenêtre au premier plan sera animée ou mise à jour, et la simulation (donc le temps) se déroulera plus rapidement. Cette option n'est pas sauvegardée avec une ville.

ANIMATION FREQUENTE vous permet de déterminer si la simulation sera souvent interrompue par des animations. Lorsque cette option n'est pas active, la simulation (donc le temps) se déroulera plus rapidement. Cette option n'est pas sauvegardée avec une ville.

MENU DESASTRES

Le menu DESASTRES vous permet de faire intervenir des désastres naturels dans votre ville. Utilisez ces désastres pour mettre à l'épreuve votre capacité à faire face aux situations urgentes dans votre ville ou pour vous défouler. L'origine des désastres et la manière de les affronter seront examinées un peu plus tard.

**ATTENTION* - Nous vous conseillons de sauvegarder votre ville avant de lui infliger un désastre. On ne sait jamais!*

DISASTERS

Fire
Flood
Air Crash
Tornado
Earthquake
Monster
Nuke Meltdown

Disable All

INCENDIE un incendie se déclare quelque part sur la carte.

INONDATION des inondations se produisent près de l'eau.

DESASTRE AERIEN un avion s'écrase. S'il n'y a aucun avion dans le ciel, on en inventera un!

OURAGAN un ouragan s'abat sur un endroit de la carte.

SEISME un important séisme secoue la ville.

MONSTRE un monstre s'en donne à cœur joie dans la ville.

DESACTIVER élimine les désastres qui interviennent au hasard.

MENU FENETRES

WINDOWS

Maps Ctrl-M
Graphs Ctrl-G
Budget Ctrl-B
Edit Ctrl-E
Evaluation, Ctrl-U
Close Ctrl-C

CARTES ouvre la fenêtre CARTES.

GRAPHIQUES ouvre la fenêtre GRAPHIQUES.

BUDGET ouvre la fenêtre BUDGET.

EDITER ouvre la fenêtre EDITER.

TERRAIN change la fenêtre Editer en fenêtre Terrain, ce qui vous permettra de modifier le paysage de la ville.

EVALUATION ouvre la fenêtre EVALUATION.

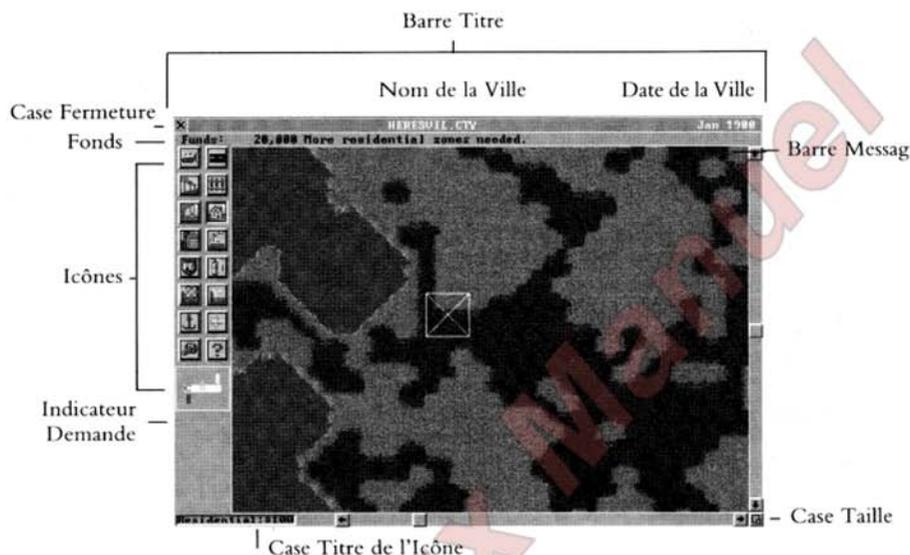
FERMER ferme la fenêtre au premier plan.

CACHER déplace la fenêtre du premier plan vers l'arrière-plan.

POSITION active les touches de direction qui servent à déplacer la fenêtre active.

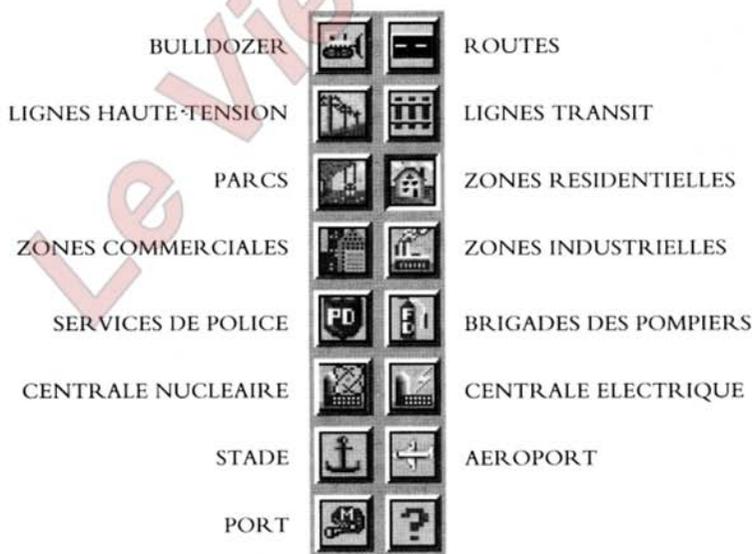
TAILLE active les touches de direction qui servent à changer la taille de la fenêtre EDITER.

LA FENETRE EDITER



LA FENETRE EDITER

C'est ici qu'ont lieu le zonage et la construction.



TERRAIN

La fenêtre EDITER comprend trois types de terrain: l'espace libre, les arbres et l'eau.

ESPACE LIBRE là où vous pouvez zoner et construire. Cet espace est représenté en marron.

ARBRES ET FORETS représentés en vert. Vous ne pouvez ni zoner ni construire sur les arbres. Vous pouvez passer les arbres et les forêts au BULLDOZER et dégager ainsi des espaces libres, mais n'oubliez pas que si vous abattez trop d'arbres, vous diminuez la valeur de la propriété dans cette région.

EAU représentée en bleu. Vous ne pouvez ni zoner ni construire sur l'eau. Vous devez déblayer le littoral au bulldozer et créer des terrains sur lesquels vous pouvez construire ou que vous pouvez zoner.

Les routes, les voies ferrées et les lignes haute tension peuvent traverser l'eau, mais sans tournant ou intersection.

OPTIONS DE LA FENETRE EDITER

La **BARRE TITRE** affiche le nom et la date de la ville. En cliquant sur cette barre et en la tirant, vous pouvez changer l'emplacement de la fenêtre EDITER sur l'écran. A l'extrême gauche de la Barre Titre se trouve la case FERMETURE. Si vous cliquez sur cette case, vous fermez la fenêtre.

La **BARRE MESSAGES**, située immédiatement en dessous de la Barre Titre, affiche vos FONDS actuels, les messages-statut qui vous sont envoyés par le simulateur et les messages-demande que vous envoient les Sims eux-mêmes. Pour afficher le dernier message, cliquez sur la Barre Messages.



Un bouton **GOTO** apparaîtra dans la Barre Messages, suivi d'un message concernant un désastre ou un événement qui se produit à un endroit de la ville. Si vous cliquez sur ce bouton, vous irez directement à la scène du désastre ou de l'événement. La touche TAB active le bouton GOTO. En appuyant à nouveau sur cette touche, vous retournez là où vous étiez.

Les **ICONES** placées le long du côté gauche de la fenêtre servent à sélectionner les fonctions d'édition. Pour activer une icône, pointez dessus et cliquez avec le bouton gauche de la souris. Vous pouvez aussi vous servir des touches + et - pour passer les icônes en revue et les activer. Voir la CARTE DE REFERENCE CLAVIER ou le paragraphe Clavier du chapitre CONTROLE DE SIMCITY, précédemment.

La case **TITRE DE L'ICONE**, située près du coin inférieur gauche de la fenêtre, vous indique le nom et le coût de l'icône sélectionnée.



L'**INDICATEUR DEMANDE**, situé juste en dessous des icônes, vous informe du nombre de zones résidentielles, commerciales et industrielles dont ont besoin les Sims. Lorsque les barres pointent vers le haut, cela signifie que la demande est positive et que les Sims veulent d'autres zones. Lorsqu'elles pointent vers le bas, la demande est négative: ils en ont trop.

La case **TAILLE**, située au coin inférieur droit de la fenêtre EDITER, vous permet de changer la taille de la fenêtre. Placez le pointeur sur la case TAILLE, enfoncez le bouton de la souris, la barre d'espacement ou la touche INSERT, puis tirez la souris ou utilisez les touches de direction pour changer la taille de la fenêtre. Lorsque vous êtes satisfait de la nouvelle taille de votre fenêtre, relâchez le bouton ou la touche.

LES ICONES DE LA FENETRE EDITER

Les icônes actives sont mises en évidence; celles qui sont en gris manquent de fonds et ne sont donc pas disponibles. Quand vous sélectionnez une icône, le pointeur est accompagné d'un rectangle indiquant la dimension et la zone du terrain concerné.



Le **BULLDOZER** vous permet de défricher les arbres et les forêts, de remblayer les terres le long de l'eau, de niveler les zones développées existantes et de dégager les décombres causés par les désastres. L'option Auto-Bulldozer peut être utilisée sur les terrains naturels, les lignes à haute tension, les routes et les voies ferrées, mais pas sur les zones.

REMARQUE: Si vous passez au Bulldozer le centre d'une zone, vous détruisez la zone toute entière.

Le passage au Bulldozer d'une section de terrain coûte \$1.



Les **ROUTES** relient les régions développées entre elles. Les intersections et les tournants sont créés automatiquement. Pour construire des routes continues, cliquez sur votre pointeur et tirez-le; mais attention: si vous placez une route dans le mauvais endroit, vous aurez à la détruire au Bulldozer et à la reconstruire, ce qui vous coûtera de l'argent.

Vous ne pouvez pas placer les routes sur des zones. Vous ne pouvez les placer sur les arbres, les arbustes et le littoral que si vous passez ces endroits au bulldozer d'abord, ou si vous activez la fonction Auto-Bulldozer du menu **OPTIONS**. Les routes peuvent traverser les lignes à haute tension et les voies ferrées, mais seulement à angle droit.

Si vous appuyez sur la touche Shift lorsque vous placez vos routes, vous leur faites suivre une ligne droite.

Lorsque vous construisez une route au-dessus de l'eau, vous créez un pont. Un pont ne peut suivre qu'une ligne droite (pas de courbe, de tournant ou d'intersection). Vous devez d'abord passer le littoral au Bulldozer avant de pouvoir construire un pont, à moins que la fonction Auto-Bulldozer du menu **OPTIONS** ne soit active.

L'entretien des chaussées est financé par le budget transit. Les chaussées se détériorent s'il y a un manque de fonds. Le service des transports demande annuellement \$1 pour chaque tronçon de route et \$4 pour chaque section de pont.

La construction d'un tronçon de route coûte \$10 et la pose d'une section de pont, \$50.



Les **LIGNES A HAUTE TENSION** conduisent l'électricité des centrales aux zones, et d'une zone à l'autre. Les zones développées ont besoin d'électricité pour fonctionner. Toute zone adjacente à une zone électrifiée est elle-même automatiquement électrifiée.

Les zones qui n'ont pas de courant sont indiquées par un symbole clignotant. Il y a un léger délai entre le moment où vous alimentez une zone en électricité et le moment où le symbole s'arrête de clignoter. Plus la ville est grande, plus le délai est long.

Les lignes à haute tension ne peuvent pas traverser les zones. Vous ne pouvez les placer sur les arbres, les arbustes et le littoral que si vous passez ces endroits au bulldozer d'abord, ou si vous activez la fonction Auto-Bulldozer du menu **OPTIONS**.

Le Simulateur de Ville Original

Les carrefours et les tournants sont créés automatiquement. Pour construire des lignes à haute tension continues, cliquez sur votre pointeur et tirez-le. Ces lignes doivent traverser l'eau à l'horizontale ou à la verticale (pas de tournant, de courbe ou d'intersection). Elles consomment une petite quantité d'électricité, à cause de problèmes de transmission.

Si vous appuyez sur la touche Shift lorsque vous placez vos lignes à haute tension, vous leur faites suivre une ligne droite.

La construction d'une section de ligne à haute tension coûte \$5 sur terre, \$25 sur l'eau.



Les **LIGNES DE TRANSIT** créent un système de voies ferrées facilitant le transit de masse interurbain. Placez les voies ferrées dans les régions à forte densité de circulation pour essayer de diminuer les embouteillages.

Les intersections et les tournants sont créés automatiquement. Pour construire des lignes de transit continues, cliquez sur votre pointeur et tirez-le. Les voies ferrées construites sous les rivières sont représentées par des pointillés. Ce sont des tunnels sous-marins qui doivent être verticaux ou horizontaux (pas de tournant, de courbe ou d'intersection).

Si vous appuyez sur la touche Shift lorsque vous placez vos voies ferrées, vous leur faites suivre une ligne droite.

L'entretien des lignes de transit est financé par le budget transit. Le niveau de financement affecte l'efficacité du système. La demande annuelle du service des transports est de \$4 pour chaque section de voie et \$10 pour chaque section de tunnel.

La construction d'une section de voie ferrée coûte \$20 sur terre, \$100 sous l'eau.



Les **PARCS** peuvent être placés sur les espaces libres. Tout comme les forêts et l'eau, les parcs contribuent à augmenter la valeur foncière des régions environnantes. Ils peuvent être passés au Bulldozer en cas d'incendie. Ils représentent également une réserve d'espace destinée à une expansion ultérieure.

Si vous appuyez sur la touche Shift lorsque vous construisez des parcs, vous leur faites suivre une ligne droite.

Le zonage d'un parc coûte \$10.



C'est dans les **ZONES RESIDENTIELLES** que les Sims habitent, construisent leurs maisons, appartements, écoles, hôpitaux et églises.

Fondamentalement, il existe quatre types de zones résidentielles: les bidonvilles, la petite bourgeoisie, la grande bourgeoisie et l'aristocratie. La densité de la population varie de la maison familiale aux grands immeubles et aux appartements de luxe. Certaines zones résidentielles se transformeront automatiquement en églises et en hôpitaux.

Les facteurs qui affectent la valeur résidentielle et la croissance sont la pollution, la densité de circulation et de population, le terrain environnant, l'accès routier, les parcs et les services publics.

Chaque lot de terrain désigné comme "Résidentiel" coûte \$100.



Les **ZONES COMMERCIALES** comprennent, entre autres, les magasins de vente, les immeubles de bureaux, les parkings et les stations service.

Il existe quatre valeurs de propriétés commerciales et cinq niveaux de croissance, allant du petit magasin d'alimentation générale aux gratte-ciel. Les facteurs qui affectent la valeur et la croissance des zones commerciales sont les marchés intérieurs, la pollution, la densité de la circulation, l'accès résidentiel, la disponibilité de la main d'œuvre, les aéroports, le taux de criminalité, l'accès de transit et les services publics.

Chaque lot de terrain désigné comme "Commercial" coûte \$100.



Les **ZONES INDUSTRIELLES** sont destinées aux industries de transformation lourdes et aux services industriels. Il existe quatre niveaux de croissance industrielle, allant des petites stations de pompage et des entrepôts aux grandes usines.

Les facteurs qui affectent la croissance industrielle sont les marchés extérieurs, les ports, l'accès de transit, l'accès résidentiel, la disponibilité de la main-d'œuvre et les services publics.

Chaque lot de terrain désigné comme "Industriel" coûte \$100.



Les **SERVICES DE POLICE** contribuent à la diminution du taux de criminalité dans les environs, ce qui augmente la valeur foncière. Placez ces services dans les zones à taux de criminalité élevé, indiquées sur votre carte Taux de Crime. L'efficacité d'un poste de police dépend du niveau de financement des services de police.

Chaque poste de police coûte \$500, son entretien annuel complet, \$100.



Les **BRIGADES DE POMPIERS** contribuent à éloigner les risques d'incendie dans les environs. En cas d'incendie, la proximité d'une caserne de pompiers tend à en minimiser les dégâts. L'efficacité des casernes de pompiers dépend du niveau de financement de la Brigade des Pompiers.

Chaque caserne de pompiers coûte \$500, son entretien annuel complet, \$100.



Les **STADES** encouragent la croissance résidentielle dans une ville de taille moyenne. Vous pouvez construire un stade dans une petite ville sans crainte d'effet négatif (ou positif). Les stades sont une source de revenus indirects mais créent des problèmes de circulation. L'entretien d'un stade exige un bon réseau routier et un bon réseau de transit.

La construction d'un stade coûte \$3000.

Le Simulateur de Ville Original



Il existe deux types de **CENTRALES ELECTRIQUES**: les usines thermiques à charbon et les centrales nucléaires. Celles-ci se trouvent dans le sous-menu de l'icône Centrale Electrique. La centrale nucléaire est plus puissante, mais elle comporte un léger risque d'accident. L'usine à charbon est moins chère mais aussi moins puissante et plus polluante.

Il faut de l'énergie pour assurer la croissance des zones. Lorsqu'elles en manquent, elles risquent de dégénérer rapidement si l'alimentation en électricité n'est pas restaurée. Si vous reliez trop de zones à une centrale électrique, vous risquez de causer des pannes partielles.

Une usine à charbon coûte \$3000 et fournit de l'électricité à environ 50 zones. Une centrale nucléaire coûte \$5000 et fournit de l'électricité à environ 150 zones.



Les **PORTS** stimulent la croissance industrielle dans les grandes villes. Ils n'ont pas beaucoup d'effet dans les petites villes.

Les ports doivent être construits le long du littoral. A moins que l'option Auto-Bulldozer ne soit activée, ce littoral doit être d'abord passé au Bulldozer. Une fois le port devenu opérationnel, vous y verrez des navires.

La construction d'un port coûte \$5000.



Les **AEROPORTS** stimulent l'expansion de vos marchés. Une ville en plein développement risque de voir sa croissance commerciale stagner si elle n'a pas d'aéroport. Les aéroports prennent beaucoup de place et coûtent beaucoup d'argent. N'en construisez un que si votre ville peut se le permettre. Autant que possible, placez les aéroports de manière à ce que les trajectoires de vol soient au-dessus de l'eau pour minimiser les dégâts d'éventuels désastres aériens.

Une fois que vous avez construit votre aéroport, vous verrez des avions survoler votre ville. Il y a aussi un hélicoptère qui contrôle la circulation sur les routes et vous alerte des embouteillages.

La construction d'un aéroport coûte \$10 000.

LA FENETRE BUDGET

Une fois que vous aurez perçu vos premiers impôts, et chaque année après cela, la fenêtre BUDGET apparaîtra à l'écran (à moins que vous ne sélectionniez la fonction Budget-Auto). On vous demandera de fixer les niveaux de financement de la brigade des pompiers, des services de la police et des transports, ainsi que le taux de l'impôt foncier.

Pour ouvrir la fenêtre BUDGET, utilisez le menu FENETRES ou appuyez sur CTRL-B.

Le BUDGET-AUTO, lorsqu'il est activé, maintient les chiffres de votre budget à leurs taux maximum ou aux taux que vous aviez fixés auparavant. Si vous n'avez pas assez d'argent, les fonds seront d'abord alloués au service Transit puis à la Brigade des Pompiers et enfin à la Police.

Vous pouvez augmenter ou diminuer le budget en cliquant sur les petites flèches de chaque service. Le niveau de financement est indiqué en pourcentage. Ce taux sera maintenu si vous activez la fonction BUDGET-AUTO. Pour modifier le montant des impôts, cliquez sur les flèches se trouvant à côté du taux d'imposition. Cliquez sur "SUIVRE CES CHIFFRES" ou appuyez sur <Return> pour quitter la fenêtre BUDGET.

Utilisez les touches + et - pour que le pointeur passe d'une ZONE ACTIVE à l'autre. Lorsque vous modifiez le niveau des fonds ou des impôts, cliquez sur une flèche avec le bouton gauche de la souris, ou appuyez sur la barre d'espace ou INSERT pour augmenter ou diminuer le pourcentage d'1%. Cliquez sur une flèche avec le bouton droit de la souris ou appuyez sur DELETE pour augmenter ou diminuer le pourcentage de 10%.

REMARQUE: Lorsque vous chargez une ville pour la première fois, tous les chiffres du budget seront ajustés jusqu'au mois de janvier suivant. La première année est une "période de grâce" et tous les services de la ville sont considérés comme étant financés au maximum.

SimCity Budget Window			
1987 Fiscal Year			
Tax Rate:	7%		
Taxes Collected:	\$ 2,448		
	Amount Requested	Amount Allocated	Funding Level
Transport	\$ 2,144	\$ 2,144	100%
Police	\$ 800	\$ 800	100%
Fire	\$ 200	\$ 200	100%
Cash Flow:	\$ -704		
Previous Funds:	\$ 22,448		
Previous Funds:	\$ 21,736		
Go With These Figures			

TAUX DES IMPOTS

Le taux maximum que vous pouvez fixer est 20%.

Le taux minimum que vous pouvez fixer est 0%.

Le taux optimal pour une croissance rapide est entre 5 et 7%.

Pour ralentir la croissance de la ville sans toutefois la réduire, fixez le taux à 8 ou 9%.

Les contributions de chaque zone sont calculées selon la formule suivante:

$$\text{Impôt} = \text{Population} \times \text{Valeur Foncière} \times \text{Taux des Impôts} \times \text{Constante.}$$

La constante change avec le niveau de difficulté du jeu.

NIVEAUX DE FINANCEMENT

La somme annuelle demandée par la brigade des pompiers et le service de police est de \$100 par caserne ou poste existant. Vous ne pouvez pas financer des casernes de pompiers ou des postes de police avant de les avoir construits. Vous ne pouvez pas allouer plus de 100% de la somme demandée par les pompiers et la police. Les responsables de la police et de la brigade des pompiers de SimCity sont honnêtes et n'acceptent pas les pots-de-vin.

Le financement insuffisant d'un poste de police ou d'une caserne de pompiers diminuera l'efficacité du travail du poste ou de la caserne.

La somme annuelle demandée par le service des transports est d'\$1 pour chaque tronçon de route, \$4 pour chaque section de pont (routes au-dessus de l'eau), \$4 pour chaque section de voie ferrée et \$10 pour chaque section de tunnel (voies ferrées sous-marines). Vous ne pouvez pas allouer plus de 100% de la somme demandée.

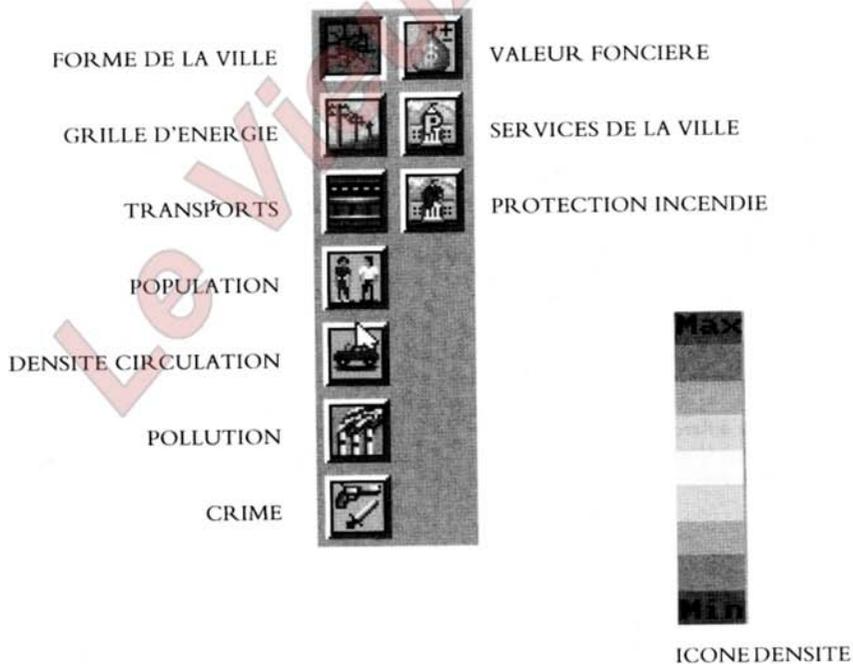
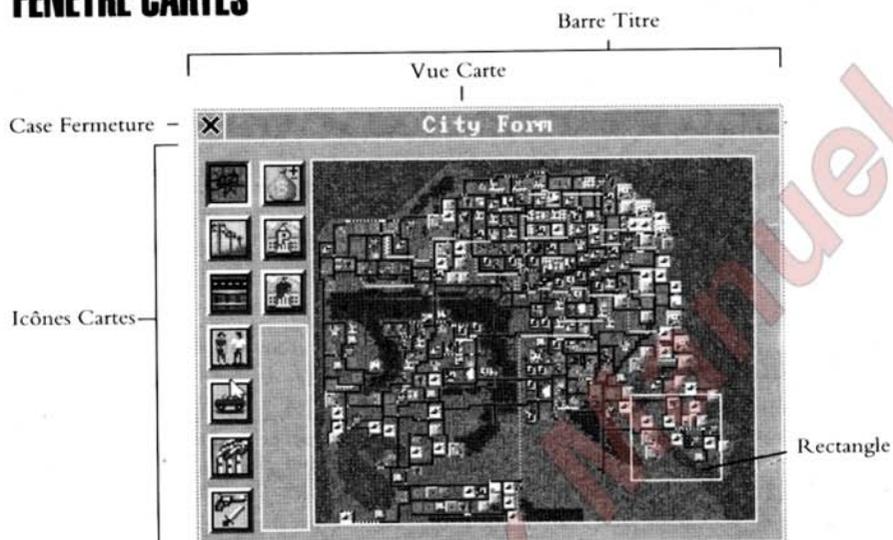
Si le financement de l'entretien du réseau des transports est légèrement inférieur à 100%, le système de transit connaîtra une légère détérioration (quelques nids de poule ou sections de voies ferrées défectueuses). Si le taux est fixé entre 90 et 75%, les dégâts seront plus visibles; plusieurs tronçons de routes ou sections de voies ferrées seront inutilisables. Si le taux est fixé à moins de 75%, votre système de transit se détériorera rapidement.

CASH FLOW

$\text{Cash Flow} = \text{Impôts Perçus} - \text{Somme des Fonds Alloués}$. Le cash flow sera négatif si les dépenses annuelles consacrées à l'entretien sont supérieures aux contributions annuelles perçues.

La grande différence entre SimCity et une vraie ville est que SimCity ne tolère pas les déficits budgétaires. Vous ne pouvez pas dépenser l'argent que vous n'avez pas. Essayez de ne pas gérer votre ville avec un cash flow négatif.

FENETRE CARTES



FENETRE CARTES

La fenêtre CARTES, que vous pouvez ouvrir du menu FENETRES en appuyant sur Ctrl-M ou sur <Return>, vous donne diverses vues d'ensemble de la ville. Un RECTANGLE, situé dans la partie principale de la fenêtre CARTES, montre le secteur affiché dans la fenêtre EDITER. Pour changer de secteur, déplacez le rectangle sur la carte à l'aide de la souris ou des touches de direction.

Pour les cartes démographiques montrant la densité, les taux ou les niveaux comparés, une icône Densité sera affichée au coin inférieur gauche de la fenêtre. Cette icône sera soit en couleur soit en gris, en fonction de votre moniteur et de votre carte graphique.

Vous remarquerez aussi des lettres sur la carte. Elles vous aident à repérer les endroits où se trouvent les objets mobiles. Un "S" marque la position d'un navire, un "R", celle d'un train, un "H", celle d'un hélicoptère, un "A", celle d'un avion, un "M", celle d'un monstre et un "T", celle d'un ouragan.



La **CARTE FORME DE LA VILLE** montre l'aspect physique de votre ville, les secteurs développés et ceux qui ne le sont pas. Servez-vous de cette carte pour préparer l'expansion de la ville.



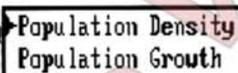
La **CARTE GRILLE D'ENERGIE** montre le réseau électrique de la ville. Utilisez cette carte pour repérer les zones non électrifiées et les pannes dans les lignes à haute tension.



La **CARTE TRANSPORTS** montre le réseau routier et ferroviaire de la ville. Utilisez cette carte pour observer l'accès à toutes les parties de la ville et préparer l'expansion du réseau.



L'icône **CARTES POPULATION** contient un sous-menu composé de deux vues. La vue **DENSITE POPULATION** affiche le nombre de gens qui occupent un secteur chaque jour. Utilisez cette carte pour repérer les secteurs sous-utilisés et ceux qui sont surpeuplés.



La vue **TAUX DE CROISSANCE** montre la croissance (positive ou négative) la plus récente de votre ville et l'endroit où elle se produit.



La **CARTE DENSITE CIRCULATION** montre la densité de la circulation sur les routes. Repérez les endroits qui posent des problèmes et étudiez la construction de nouvelles routes.



La **CARTE INDEX POLLUTION** montre les niveaux de pollution dans la ville. Les principales causes de la pollution sont l'industrie, la circulation et les usines thermiques à charbon.



La **CARTE TAUX DE CRIME** montre le taux de criminalité dans divers endroits de la ville. La criminalité dépend de la densité de la population, de la valeur foncière et de la proximité des postes de police.



La **CARTE VALEUR FONCIERE** montre la valeur relative des terrains se trouvant dans les limites de la ville. Cette valeur sert à prévoir la rentrée d'argent provenant des impôts.



L'icône **SERVICES DE LA VILLE** contient un sous-menu composé du service de police et de celui des pompiers.



La **CARTE PROTECTION INCENDIE** affiche le rayon d'action des casernes des pompiers, qui dépend de facteurs tels que l'emplacement, l'approvisionnement en électricité, le niveau de financement et l'accès.



La **CARTE INFLUENCE POLICE** affiche le rayon d'action des postes de police, qui dépend de facteurs tels que l'emplacement, l'approvisionnement en électricité, le niveau de financement et l'accès.

UTILISATION DES CARTES

La fenêtre CARTES devrait être consultée constamment, à toutes les étapes du planning, de la construction et de la gestion de la ville.

AVANT DE CONSTRUIRE

Avant de commencer une nouvelle ville, utilisez la carte pour déterminer:

- où vous voulez construire le centre-ville,*
- où vous voulez placer les quartiers résidentiels riches, au bord de l'eau,*
- où vous voulez construire des ponts, des lignes à haute tension et des tunnels,*
- où placer des centrales électriques,*
- où construire les grandes zones industrielles (loin des zones résidentielles),*
- la disposition générale de la ville.*

Pour éviter d'avoir à passer trop de temps à utiliser le bulldozer, à rezonez et à reconstruire, vous pouvez imprimer la carte et y tracer votre plan au crayon.

PENDANT LA CROISSANCE DE LA VILLE

Utilisez la carte pour développer la ville autour des endroits boisés, afin de préserver les arbres et augmenter les valeurs foncières.

Utilisez la carte des transports et celle de la densité de la circulation pour contrôler et étendre le réseau des transports.

Utilisez les cartes de la ville pour équilibrer le rapport zones résidentielles/zones commerciales/zones industrielles.

Utilisez la carte de la pollution pour identifier les secteurs affectés par la pollution, disperser les zones industrielles et/ou remplacer les routes par des voies ferrées.

Nous vous conseillons d'imprimer la carte à chaque stade de la croissance et de tracer au crayon un plan de développement préliminaire. Ces cartes peuvent aussi constituer des documents historiques de la ville.

PENDANT L'ENTRETIEN DE LA VILLE

Utilisez la grille d'énergie pour identifier les zones qui se trouvent en panne d'électricité.

Utilisez les cartes des services de la ville pour étudier les secteurs couverts par les services de police et la brigade des pompiers.

Utilisez la carte taux de crime pour déterminer les secteurs affectés par le crime et y renforcer la présence policière.

Utilisez la carte pollution pour repérer les secteurs affectés par la pollution.

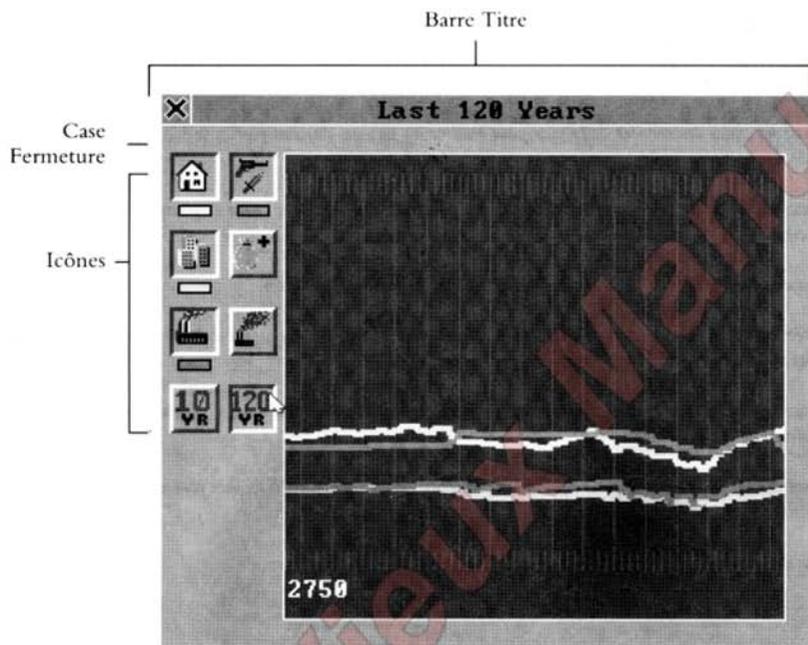
Utilisez les cartes transports et densité de circulation pour choisir les routes qui doivent être remplacées par des voies ferrées.

Utilisez la carte valeur foncière pour repérer les zones en déclin que vous voulez développer ou reconstruire.

Utilisez les cartes de la ville pour équilibrer le rapport zones résidentielles/zones commerciales/zones industrielles.

Ecoutez les conseils des responsables de la ville.

FENETRE GRAPHIQUES



POPULATION RESIDENTIELLE

POPULATION COMMERCIALE

POPULATION INDUSTRIELLE

AFFICHAGE 10 ANNEES



TAUX DE CRIME

CASH FLOW

POLLUTION

AFFICHAGE 120 ANNEES

FENETRE GRAPHIQUE

La fenêtre GRAPHIQUES comprend des graphiques établis sur des périodes de temps, contenant diverses informations sur la ville. Cette fenêtre peut être ouverte à partir du menu FENETRES ou en appuyant sur Ctrl-G. Pour la déplacer sur l'écran, cliquez sur la BARRE TITRE et tirez-la.



Pour voir les graphiques se rapportant aux dix ou aux 120 dernières années, cliquez sur le bouton "10 ANNEES / 120 ANNEES".



Le graphique **POPULATION RESIDENTIELLE** montre la population totale des zones résidentielles.



Le graphique **POPULATION COMMERCIALE** montre la population totale des zones commerciales.



Le graphique **POPULATION INDUSTRIELLE** montre la population totale des zones industrielles.



Le graphique **TAUX DE CRIME** montre le taux de criminalité global de la ville.



Le graphique **CASH FLOW** affiche le cash flow de la ville, c'est-à-dire la somme d'argent provenant des impôts moins la somme dépensée pour l'entretien de la ville. La ligne au centre du graphique représente un cash flow de zéro. Ne développez pas votre infrastructure (routes, voies ferrées, postes de police, casernes de pompiers) au-delà des limites de vos rentrées fiscales.

REMARQUE: Le cash flow n'a pas grand-chose à voir avec vos fonds actuels ou avec la quantité d'argent que vous dépensez pour la construction et le zonage (sauf que l'expansion de la ville augmente la somme d'argent provenant des impôts ainsi que le coût de l'entretien).



Le graphique **POLLUTION** montre la pollution moyenne qui affecte la ville entière.

UTILISATION DES GRAPHIQUES

Les graphiques vous fournissent des renseignements similaires à ceux des cartes, mais sur des périodes de temps. Les graphiques servent à étudier les tendances dans la ville, ce qui n'est pas indiqué par une carte. Lorsque vous examinez une carte, par exemple celle du taux de crime, vous ne remarquerez pas la légère augmentation annuelle de la criminalité. Sur un graphique, vous repérez facilement cette tendance à la hausse car les taux de criminalité y sont échelonnés sur plusieurs années.

Vous pouvez suivre la croissance ou le déclin démographique résidentiel, commercial et industriel et l'afficher à l'écran. Si vous remarquez une tendance à la baisse, cherchez-en les causes et les solutions dans la Carte de Référence de l'Utilisateur.

Vous pouvez examiner, sur l'écran, le Taux de Crime. Il révélera les tendances à la hausse ou à la baisse.

Observez l'efficacité du développement de la ville dans le graphique Cash Flow. Si les coûts de l'entretien sont plus élevés que vos revenus fiscaux, vous aurez un cash flow négatif.

Le graphique Pollution vous aidera à identifier les problèmes causés par la pollution et à y faire face avant qu'ils ne prennent de l'ampleur.

FENETRE TERRAIN

Vous pouvez activer la fenêtre TERRAIN à partir du menu FENETRES ou en appuyant sur Ctrl-T. Elle vous permet de modifier le paysage de la ville. Elle ressemble à la fenêtre EDITER et fonctionne de la même manière, sauf que les diverses icônes servent à modifier le terrain au lieu de l'infrastructure. Les fenêtres TERRAIN et EDITER ne peuvent pas être ouvertes en même temps. La modification du terrain est gratuite.

Pour utiliser une icône, il vous suffit de cliquer dessus. Puis, cliquez (ou cliquez et tirez) dans la fenêtre, à l'endroit voulu. Voici la liste des icônes servant à modifier le terrain:

TERRE vous permet de placer des cases "terre". Celles-ci peuvent être placées au-dessus des arbres, de l'eau ou des objets fabriqués.

ARBRE vous permet de placer des cases "arbre". Celles-ci peuvent être placées sur la terre, l'eau ou les objets fabriqués.

EAU vous permet de placer des rivières, des lacs et des océans. L'eau peut être placée sur la terre, sur l'eau et sur les objets fabriqués.

CANAL vous permet de placer des voies de navigation qui seront empruntées par les navires. Si vous placez des cases "eau" sur des cases "canal", vous effacez ces dernières. Les cases "canal" doivent former une ligne continue que les navires pourront suivre. Elles doivent aussi mener à un bord de la carte. Si ces deux conditions sont réunies, et si vous avez alimenté un port en électricité, SimCity créera un navire. En dehors de la fenêtre TERRAIN, ces cases ressembleront à des cases "eau". Pour éviter les collisions, placez les canaux près du centre des voies de navigation. Si vous les placez sur la terre, vous endommagerez votre navire.

REEMPLIR sert à remplir des zones importantes d'arbres, d'eau, de canaux ou de terre, sans avoir à le faire case par case. Pour utiliser cette fonction:

1. Tracez ENTIEREMENT les contours de la zone que vous voulez remplir (ne laissez aucune ouverture ou espace vide).
2. Cliquez sur l'icône REEMPLIR.
3. Cliquez sur la zone que vous voulez remplir.

S'il y a des ouvertures ou des espaces vides dans les contours de la zone, vous risquez de remplir tout l'écran. Si cela se produit, cliquez sur l'icône DEFAIRE, fermez les ouvertures ou espaces de vos contours et essayez de nouveau.

DEFAIRE annule votre dernière opération.

POLIR donne une apparence plus naturelle aux arbres, à l'eau et au littoral.

RACCOURCIS AU CLAVIER POUR LA FENETRE TERRAIN

Quand vous êtes dans la fenêtre TERRAIN, les touches suivantes vous feront gagner beaucoup de temps:

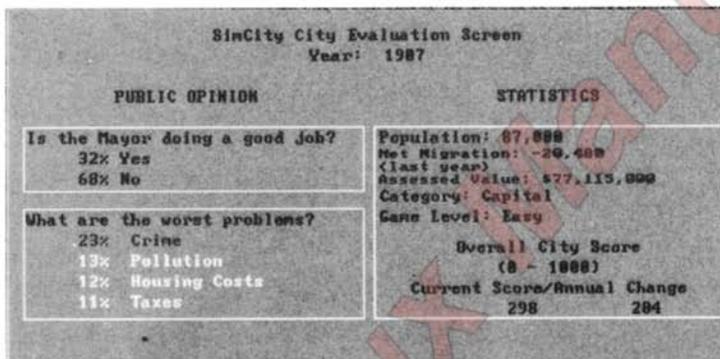
- T** *Lorsque cette touche est enfoncée, elle active l'icône TERRE.*
- A** *Lorsque cette touche est enfoncée, elle active l'icône ARBRE.*
- E** *Lorsque cette touche est enfoncée, elle active l'icône EAU.*
- C** *Lorsque cette touche est enfoncée, elle active l'icône CANAL.*
- R** *Active l'icône REMPLIR. Pour la désactiver, appuyez de nouveau sur cette touche.*
- D** *Active l'icône DEFAIRE.*

Le Vieux Manuel

FENETRE EVALUATION

La fenêtre EVALUATION affiche les résultats de votre travail. Vous pouvez l'activer à partir du menu FENETRES ou en appuyant sur CTRL-U.

L'OPINION PUBLIQUE est une sorte de sondage d'opinion concernant votre performance en tant que maire et contient une liste des problèmes qui inquiètent le plus la population. Nous vous conseillons de ne pas trop contrarier les gens, sinon ils risquent de plier bagages et vous vous retrouverez avec une ville morte.



En général, si plus de 55% de la population pense que vous faites un bon travail, vous n'avez pas à vous inquiéter pour votre poste.

Un problème qui n'inquiète que 10% (ou moins) de la population n'est pas un problème sérieux.

Voici les problèmes qui inquiètent souvent les gens et la manière de les résoudre:

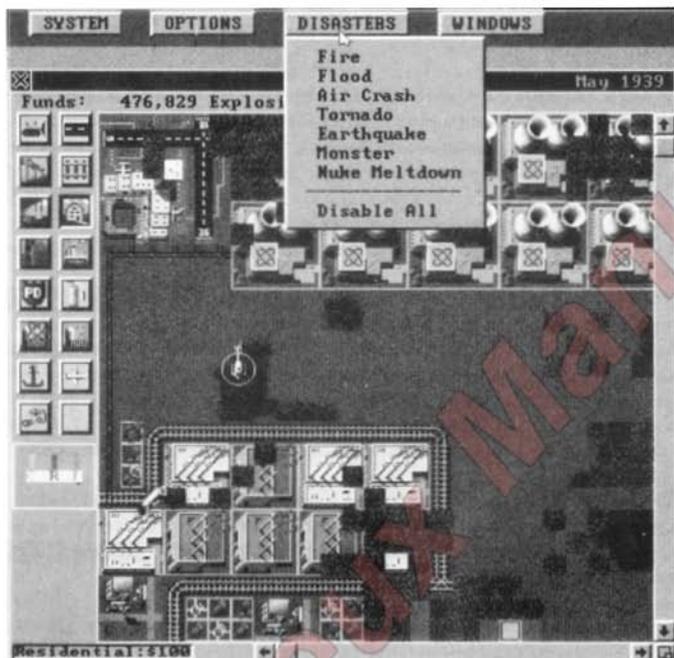
- Circulation** Remplacez les tronçons de routes encombrés par des voies ferrées.
- Crime** Ajouter des postes de police et/ou faites monter les valeurs foncières.
- Pollution** Remplacez les routes par des voies ferrées, dispersez les zones industrielles.
- Logement** Créez d'autres zones résidentielles.
- Logement cher** Créez d'autres zones résidentielles dans les quartiers à faible valeur foncière.
- Incendies** Construisez d'autres casernes.
- Impôts** Diminuez les impôts (si vous le pouvez).
- Chômage** Créez d'autres zones commerciales et industrielles.

STATISTIQUES affiche les statistiques sur la POPULATION, la MIGRATION NETTE et la VALEUR ESTIMÉE, ainsi que le NIVEAU DE JEU et le SCORE GÉNÉRAL DE LA VILLE. Ces données sont calculées une fois par an, à la présentation du budget.

POPULATION est le nombre d'habitants de la ville.

MIGRATION NETTE reflète la qualité de la vie dans votre ville. Si les gens la quittent en masse, il y a quelque chose qui ne va pas dans SimCity.

DESASTRES



Les désastres se produisent au hasard pendant le jeu. Dans les niveaux de jeu difficiles, les désastres se produisent plus fréquemment. La plupart d'entre eux sont activés du menu DESASTRES. Pour les éliminer, choisissez l'option DESACTIVER du menu DESASTRES.

Les **INCENDIES** peuvent se déclarer n'importe où dans la ville. Ils se propagent très rapidement dans les forêts et les immeubles, et un peu moins vite sur les routes. Un incendie ne peut pas traverser l'eau ou un terrain vide.

L'efficacité de la brigade des pompiers (que vous pouvez voir dans la fenêtre CARTES) dépend de la proximité de l'incendie et des niveaux de financement. Les incendies qui se déclarent dans le rayon d'action d'une caserne de pompiers seront éteints automatiquement. Quant aux autres, vous devez essayer de les maîtriser vous-même. Puisque le feu ne peut pas s'étendre à une zone vide, vous pouvez raser le terrain environnant avec votre bulldozer.

REMARQUE: Vous ne pouvez pas utiliser un bulldozer directement contre un incendie.

Les **INONDATIONS** se produisent près de l'eau. Elles s'étendent petit à petit et détruisent les immeubles et les services publics. Au bout d'un certain temps, les eaux se retirent, laissant derrière elles des terrains vierges.

Les **ACCIDENTS AERIENS** risquent de se produire n'importe où dans la ville si vous avez un aéroport qui est opérationnel. Un avion peut s'écraser contre un autre avion ou être pris dans un ouragan. Si un accident se produit, il sera suivi d'un incendie, à moins que l'accident ne se produise sur l'eau. Essayez de placer votre aéroport loin du centre de la ville pour diminuer les risques d'incendie.

Les **OURAGANS** peuvent se produire n'importe où sur la carte, et à n'importe quel moment. Ils sont violents et imprévisibles, et peuvent apparaître et disparaître très rapidement. Ils détruisent tout sur leur passage et peuvent causer des accidents d'avions, d'hélicoptères, de trains et de navires.

Les **SEISMES** sont dévastateurs. Ils mesurent entre 8 et 9 sur l'échelle de Richter. Ils détruisent les immeubles et créent des incendies. Les dégâts varient en fonction de la violence du séisme. Les dégâts causés par les incendies dépendent de votre capacité à maîtriser le feu.

Lorsque qu'un séisme se produit, la fenêtre **EDITER** tremble pendant un moment. Lorsqu'elle s'arrête de trembler, vous devez passer à l'action et maîtriser les incendies. Avec le bulldozer, essayez d'abord de contenir les grands incendies, puis les autres.

Les **MONSTRES** sont attirés par les hauts niveaux de pollution. Un monstre détruit tout sur son chemin, crée des incendies et cause des accidents d'avions, d'hélicoptères, de trains et de navires.

Les **ACCIDENTS NUCLEAIRES** ne sont possibles que si vous avez des centrales nucléaires. Si un accident nucléaire se produit, votre centrale prendra feu et explosera. La région environnante deviendra radioactive et sera inutilisable pendant le reste de la simulation. Les accidents nucléaires ne sont pas disponibles dans le menu DESASTRES.

Les **NAUFRAGES** se produisent lorsque vous avez un port qui est opérationnel. Si un navire s'écrase sur la côte ou contre un pont, il risque de causer un incendie. Les naufrages ne sont pas disponibles dans le menu DESASTRES.

SCENARIOS

Les scénarios contiennent des problèmes réels et hypothétiques que vous devez résoudre. Ils concernent sept villes célèbres (et une pas si célèbre que ça). Les niveaux de difficulté qu'ils présentent varient. Certains problèmes se présentent sous forme de désastres qui se produiront au cours du jeu. D'autres, tels que le crime, sont plus des problèmes à long terme.

Votre tâche consiste à faire face aux problèmes existants et à ceux qui risquent de s'ensuivre. Au bout d'un certain temps, les citoyens se prononceront sur votre prestation par le biais d'un sondage d'opinion. S'ils sont satisfaits de votre travail, vous pourriez recevoir la clé de la ville. Dans le cas contraire, vous risquez d'être obligé de faire vos bagages. Pour éviter le désastre d'un scénario, sauvegardez-le et rechargez-le en tant que ville.

DULLSVILLE, USA 1900 - L'ENNUI

Les choses n'ont pas beaucoup changé par ici depuis une centaine d'années, et les résidents commencent à s'ennuyer. Ils pensent que Dullsville pourrait devenir une grande ville si elle avait un nouveau leader. Vous devez vous consacrer à l'expansion et au développement et transformer Dullsville en métropole avant le 21ème siècle.

Difficulté: Facile
Délai: 30 ans
Condition pour gagner: Métropole

SAN FRANCISCO, CA. 1906 - SEISME 8,0

Le séisme n'a pas causé de grands dégâts, comparé aux incendies qui ont suivi et qui ont pris des jours à maîtriser. 1500 personnes ont péri. Vous devez avant tout vous concentrer sur la maîtrise des incendies. Ensuite, vous devez déblayer le terrain et commencer à reconstruire.

Difficulté: Très difficile
Délai: 5 ans
Condition pour gagner: Métropole

HAMBURG, ALLEMAGNE 1944 - INCENDIE

Le bombardement allié des villes allemandes pendant la Seconde Guerre mondiale a dévasté le pays et a causé d'énormes pertes en vies humaines. C'était les habitants des centres des zones urbaines qui étaient soumis aux plus grands risques. Vous devez maîtriser les incendies pendant le bombardement et reconstruire la ville après la guerre.

Difficulté: Très difficile
Délai: 5 ans
Condition pour gagner: Métropole

BERNE, SUISSE 1965 - CIRCULATION

Les bouchons deviennent de plus en plus sérieux et les résidents s'inquiètent. Ils exigent que vous fassiez quelque chose. Certains insistent que la seule solution, c'est de créer un gigantesque système de transit, ce qui nécessiterait un important rezonage du centre-ville.

Difficulté:	Facile
Délai:	10 ans
Condition pour gagner:	Densité Circulation Basse à Moyenne

Tokyo, Japon 1957 - ATTAQUE DE MONSTRE

Une créature reptilienne géante est sortie de la baie de Tokyo et a ravagé la ville. Le reptile a détruit la plupart des industries de la baie.

Difficulté:	Moyenne
Délai:	5 ans
Condition pour gagner:	Score supérieur à 500

Detroit, MI. 1972 - CRIME

En 1970, la compétition internationale et d'autres facteurs économiques ont plongé l'ex-capitale mondiale de l'automobile dans la récession. La valeur de la propriété foncière a chuté et le chômage a pris de l'essor, ce qui a entraîné une montée en flèche de la criminalité dans le centre-ville. On vient de vous élire pour réduire la criminalité et reconstruire la base industrielle de la ville.

Difficulté:	Moyenne
Délai:	10 ans
Condition pour gagner:	Densité Criminalité Basse à Moyenne

BOSTON, MA 2010 - ACCIDENT NUCLEAIRE

Un accident nucléaire grave est sur le point de se produire dans l'un des réacteurs nucléaires du centre-ville. La zone qui entoure le réacteur sera sérieusement contaminée, vous obligeant à restructurer la ville.

Difficulté:	Très difficile
Délai:	5 ans
Condition pour gagner:	Score supérieur à 500

Rio de Janeiro, Brésil 2047 - INONDATION

Vers le milieu du 21ème siècle, l'effet de serre a causé une hausse de température globale d'environ 6°F. Les calottes glaciaires ont fondu et ont fait monter le niveau de la mer dans le monde entier. Les régions côtières ont été dévastées par les inondations et les érosions. C'est malheureusement sur la côte que sont situées certaines des grandes villes.

Difficulté:	Moyenne
Délai:	10 ans
Condition pour gagner:	Score supérieur à 500

DEVELOPPEMENT D'UNE VILLE

Pendant que vous construisez une ville, consultez souvent la CARTE DE REFERENCE DE L'UTILISATEUR. Elle représente graphiquement la dynamique de la ville: elle montre comment tous les facteurs de la vie urbaine et de la croissance sont liés entre eux.

Pendant que vous construisez votre ville, n'oubliez pas les points suivants:

Optez pour une croissance lente. Faites attention à votre argent.

Avant de développer une zone quelconque, vous devez l'électrifier.

Les zones doivent être développées de manière à générer des rentrées fiscales.

Une zone doit avoir un accès routier ou ferroviaire pour pouvoir se développer pleinement.

L'entretien annuel de chaque tronçon de route, de chaque section de pont, de voie ferrée et de tunnel coûte cher. Ne construisez pas trop de routes et de voies ferrées avant d'avoir les fonds nécessaires pour les entretenir.

Les centrales électriques et les lignes à haute tension de réserve coûtent cher mais peuvent s'avérer très utiles en cas d'urgence ou de désastre.

Les voies ferrées transportent beaucoup plus de personnes et de marchandises que les routes. Lorsque vous construisez une zone qui risque de connaître une circulation intense, commencez par construire des voies ferrées à la place de routes, dès le début du développement.

Si l'on vous signale de fréquents encombrements, remplacez les routes par des voies ferrées. Vous pouvez construire toute une ville sans une seule route.

Pour réduire la longueur de vos lignes à haute tension, construisez des groupes de quatre ou cinq zones qui se touchent.

Les aéroports, les ports et les stades ne sont pas très utiles si votre ville est petite. Economisez donc votre argent jusqu'à ce que votre ville commence à se développer. Lorsque ces installations deviennent nécessaires, les Sims vous le feront savoir.

Réfléchissez bien avant de construire vos routes, zones, etc. Une fois construites, elles ne pourront plus être déplacées, à moins de les passer au bulldozer et de reconstruire, ce qui coûte cher.

En général, le nombre de zones résidentielles devrait être plus ou moins égal à la somme des zones commerciales et industrielles. Une petite ville a besoin de plus de zones industrielles que de zones commerciales. Lorsqu'elle s'agrandit, cette ville aura besoin de plus de zones commerciales que de zones industrielles.

Séparez les zones résidentielles des zones industrielles.

La proximité des forêts, des parcs et de l'eau améliore les valeurs foncières, ce qui augmente les rentrées fiscales. N'abattez donc pas plus d'arbres qu'il n'en faut. Un littoral naturel a plus de valeur qu'un littoral artificiel.

N'oubliez pas non plus que la proximité du centre-ville augmente les valeurs foncières. Le simulateur définit le centre-ville comme "le centre de masse de la densité de la population." Il calcule le centre géographique moyen de la population.

Une grande ville surpeuplée n'est pas nécessairement une bonne chose. Une petite ville agréable, qui se suffit à elle-même, est préférable à un énorme centre urbain, toujours fauché et sans forêt ou littoral.

Utilisez les cartes et graphiques dont vous disposez pour étudier la croissance de la ville, ses problèmes, sa progression. Ne tardez pas à placer des postes de police ou des casernes de pompiers dans les zones qui en ont besoin, de manière à ne pas être obligé d'y revenir plus tard et de démolir des zones développées pour y construire ces services.

Sauvegardez votre ville avant de vous lancer dans une aventure grandiose qui risque d'échouer.

Imprimez votre ville à diverses étapes de son développement pour étudier sa croissance.

Consultez fréquemment la fenêtre EVALUATION qui vous donnera une idée de ce que pensent les Sims de votre travail. Les statistiques peuvent aussi s'avérer utiles: si la population diminue, n'allez pas créer de nouvelles zones; étudiez les problèmes qui existent dans les zones déjà développées et consacrez votre temps et votre argent à les résoudre.

SAUVEGARDEZ FREQUEMMENT VOTRE VILLE!!!

NIVEAUX DE JEU

Avant de commencer une ville, vous devez choisir un niveau de difficulté. Une fois que vous aurez choisi le niveau et commencé le jeu, vous ne pourrez plus changer de niveau pour cette ville. Le niveau de jeu est affiché dans la fenêtre EVALUATION.

La simulation modifie plusieurs facteurs de difficulté en fonction du niveau que vous choisissez (Facile, Moyen, Difficile). Par exemple, si vous choisissez le niveau difficile, la simulation accroîtra les risques de désastres, rendra les Sims plus agressifs à l'égard de votre politique fiscale, augmentera le coût de l'entretien, etc.

CARTE DE REFERENCE DE L'UTILISATEUR

La Carte de Référence de l'Utilisateur, incluse dans le jeu, comprend la CARTE EVOLUTION DES ZONES, la CARTE DYNAMIQUE DE LA VILLE et la CARTE DE REFERENCE CLAVIER.

CARTE EVOLUTION DES ZONES

Elle montre les divers niveaux de développement ou de déclin des zones résidentielles, commerciales et industrielles. Le niveau de développement dépend de la valeur foncière et de la densité de la population. Les graphismes de la Carte Evolution des Zones correspondent à la version Hercules. Les modes graphiques varient mais restent très similaires.

Servez-vous de cette carte et de la fonction ENQUETER pour identifier des zones individuelles et recueillir des informations à leur sujet.

CARTE DYNAMIQUE DE LA VILLE

Elle énumère les facteurs de la vie urbaine et de la croissance et montre leur interdépendance. Cette carte vous aidera à construire votre ville. Elle vous aidera aussi à trouver des solutions aux problèmes des Sims et à ceux que vous découvrirez sur les cartes et les graphiques.

CARTE DE REFERENCE CLAVIER

Elle donne un résumé visuel de toutes les fonctions et raccourcis contrôlés par le clavier.

A L'INTERIEUR DE SimCity

“Un homme m'a dit, une fois, qu'il faut beaucoup d'ingrédients pour faire une bonne bouillabaisse. Il faut connaître le goût de chaque ingrédient et l'effet qu'il aura sur le mélange lorsqu'il réagira avec les autres ingrédients. On ne balance pas au hasard des ingrédients dans une marmite en espérant que tout marchera bien. Il y a là une conclusion à tirer, mais laquelle? Je n'en ai aucune idée. A propos de bouillabaisse, faut que j'aille casser la croûte!”

-Edward Oliverrez, Brigadier des Pompiers

COMMENT FONCTIONNE LE SIMULATEUR - STRATEGIES

D'UTILISATION

Plusieurs facteurs interviennent dans la prospérité ou le déclin de votre ville, des facteurs à la fois internes (structure et efficacité de la ville) et externes (économie régionale, désastres, etc).

ZONES

La ville est divisée en trois zones principales: les zones résidentielles, les zones commerciales et les zones industrielles. Ces zones symbolisent les trois piliers sur lesquels repose une ville: la population, le commerce et l'industrie. Ils sont tous nécessaires au développement et à la prospérité de votre ville.

Les **ZONES RESIDENTIELLES** sont les quartiers dans lesquels habitent les Sims. C'est là qu'ils construisent des maisons, des appartements, des églises et des écoles. Ils travaillent dans les centres industriels et commerciaux de la ville.

Les **ZONES INDUSTRIELLES** sont occupées par les entrepôts, les usines et autres structures laides et polluantes qui ont un effet néfaste sur les quartiers avoisinants. L'un des objectifs principaux de l'urbanisme est d'éloigner ces “calamités” des zones résidentielles. Dans cette simulation, les zones industrielles représentent la production “de base” de votre ville. Les articles produits ici sont vendus en dehors de la ville, au “marché extérieur”, attirant ainsi les fonds qui financeront l'expansion urbaine.

Les **ZONES COMMERCIALES** comprennent les magasins de vente et les services de la ville, tels que les stations-service, les épiceries, les banques et les bureaux. Les marchandises et les services produits dans ces zones sont destinés au “marché intérieur”, c'est-à-dire à la consommation locale. Cette production est appelée production “secondaire” (par opposition à la production “de base”).

POPULATION (ZONES RESIDENTIELLES)

Les principaux facteurs qui règlent la population sont le taux de natalité, la disponibilité de l'emploi et du logement, le chômage et la qualité de la vie au sein de la ville.

Le taux de natalité, tel qu'il est utilisé ici, est en fait la combinaison du taux de natalité (+) et du taux de mortalité (-). A SimCity, le taux de natalité est toujours positif.

La disponibilité de l'emploi (le taux de l'emploi) est le rapport entre la population commerciale et industrielle actuelle et la population résidentielle totale. En règle générale, la somme des zones commerciales et industrielles devrait plus ou moins égaler le nombre de zones résidentielles.

S'il y a plus de postes vacants que de résidents dans votre ville, celle-ci attirera de nouveaux demandeurs d'emploi. Si le marché de l'emploi se rétrécit à cause d'une crise économique locale, vos habitants iront chercher du travail ailleurs.

Le logement de votre population est organisé dans les zones résidentielles. Celles-ci doivent être électrifiées et reliées aux lieux de travail par des routes. Les diverses infrastructures des zones résidentielles sont influencées par la valeur foncière et la densité de la population.

La qualité de la vie reflète "l'attrait" exercé par les diverses zones. Elle est affectée par les facteurs négatifs tels que la pollution et le crime et par les facteurs positifs tels que les parcs et l'accessibilité.

MARCHE EXTERIEUR (ZONES INDUSTRIELLES)

Il y a des milliers de paramètres qui influencent votre ville. Ces paramètres sont, à leur tour, influencés par vos actions, à l'exception d'un seul.

Le marché extérieur (les conditions économiques qui existent en dehors de votre ville) est contrôlé par la simulation. Vous ne pouvez rien faire pour changer cette situation. À bien des égards, ce marché extérieur est la source de toute expansion urbaine. Au départ, une petite ville est souvent un centre de production (acier, raffinerie, etc) qui répond à la demande de la région environnante. Avec le temps, le marché extérieur s'élargit et reflète la croissance régionale autour de votre ville.

L'industrie de votre ville essaiera de se développer parallèlement à la croissance du marché extérieur. Pour cela, vous devez construire d'autres zones industrielles et attirer la main-d'œuvre en multipliant les zones résidentielles.

MARCHE INTERIEUR (ZONES COMMERCIALES)

Le marché intérieur est entièrement influencé par les conditions qui règnent dans votre ville. Les marchandises fabriquées dans les zones commerciales sont achetées et consommées à l'intérieur de la ville. L'existence des magasins d'alimentation, des stations-service, des détaillants, des services financiers et médicaux, etc, dépend de la population qu'ils servent. Dans SimCity, l'importance du marché intérieur détermine le taux de prospérité des zones commerciales. Celles-ci ont besoin d'espace pour se développer et de la présence d'une main-d'œuvre suffisante à employer. Les structures construites dans les zones commerciales sont surtout influencées par la valeur foncière et la densité de la population.

Le développement des zones commerciales suit l'expansion du marché intérieur. Au départ, la croissance commerciale est généralement lente; la population n'est pas nombreuse et ses besoins sont limités. À mesure que votre ville se développe, la croissance commerciale s'accélère et le marché intérieur consomme une grande partie de la production de la ville. Cet effet d'accélération qui se produit lorsque la production extérieure/industrielle est dépassée par la rapide expansion du secteur commercial/intérieur, peut transformer une petite ville de 50 000 habitants en une capitale prospère de 200 000 habitants en quelques années.

TAXES DES IMPÔTS

Le taux que vous fixez détermine la quantité d'argent qui rentre dans les coffres de la ville. Chaque année (temps de la simulation), lorsque vous percevez les impôts, la fenêtre BUDGET affichera à l'écran les statistiques fiscales de votre ville et vous donnera l'occasion de modifier les taux. La simulation détermine la somme d'argent perçue en évaluant la valeur foncière, le niveau de développement actuel, et le taux de contribution actuel de chaque zone.

Ce taux a un effet global sur la croissance de votre ville. S'il est bas (0-4%), la croissance sera rapide mais vos revenus seront modestes. S'il est élevé (10-20%), vos revenus à court terme seront considérables mais diminueront à long terme avec le déclin de la population. Le taux des impôts doit être assez élevé pour vous permettre d'investir dans de nouveaux projets de développement mais assez bas pour ne pas faire fuir la population et les commerces. Si vous voulez adopter des "mesures de contrôle de la croissance" pour en observer les effets, fixez un taux d'impôts élevé.

PRÉPARATION DU BUDGET

Le budget affecte le mode de croissance d'une ville. Le coût de l'infrastructure urbaine concerne trois services: la police, les pompiers et les transports. Vous pouvez fixer le taux de financement de chaque service séparément. Chaque année, ces services vous demanderont une certaine somme d'argent. Vous pouvez leur accorder toute la somme ou seulement une partie, en fonction des besoins de sécurité et des problèmes budgétaires auxquels vous faites face.

SERVICE DE POLICE

Les postes de police servent à diminuer le taux de criminalité au sein d'un territoire. Le rayon d'efficacité d'un poste dépend des fonds alloués au service de police.

BRIGADE DES POMPIERS

Elle sert à prévenir et à combattre les incendies. Son rayon d'efficacité dépend des fonds qui lui sont alloués. Une caserne de pompiers sera plus efficace à combattre les incendies qui se déclarent au sein de son champ d'intervention, plutôt qu'en dehors. Le coût de financement d'une brigade de pompiers est de \$100 par année.

SERVICE DES TRANSPORTS

Vous devez payer non seulement pour la construction des routes et des voies ferrées, mais aussi pour leur entretien annuel. Plus votre réseau des transports est important, plus son entretien sera coûteux. Si vous décidez de ne pas financer cet entretien ou si votre budget ne vous le permet pas, les routes se mettront à se détériorer et deviendront inutilisables. Les frais de maintenance se divisent comme suit:

Route: \$1

Pont: \$4

Voie Ferrée: \$4

Tunnel ferroviaire: \$10

ENERGIE

Une ville moderne ne peut pas se passer d'électricité. Le but d'un bon système de gestion de l'électricité est d'assurer une alimentation régulière et stable de toutes les zones.

La simulation vérifie régulièrement les connexions du réseau électrique tout entier. Une zone reliée (par une autre zone ou par des lignes à haute tension) à une centrale électrique est considérée comme une zone électrifiée.

Une zone ne peut pas se développer si elle n'est pas électrifiée. Les incendies, les ouragans, les séismes, les bulldozers, etc. peuvent endommager les lignes à haute tension et plonger dans le noir une partie de votre ville. L'activité cessera dans toute zone ayant une panne de courant. Si l'alimentation en électricité n'est pas rapidement rétablie, cette zone redeviendra vide.

Les centrales électriques et lignes à haute tension en surplus peuvent rendre votre réseau électrique plus efficace, mais augmentent vos dépenses.

TRANSPORT ET CIRCULATION

Le réseau des transports est l'un des éléments les plus importants de la structure d'une ville. Il permet aux Sims et aux marchandises de circuler dans la ville. Les routes occupent, en général, entre 25 et 40% du terrain dans les zones urbaines. Les routes les plus utilisées sont celles qui connaissent une forte densité de circulation.

Le volume de la circulation est simulé par un procédé appelé "Génération de Trajets". Avec le temps, chaque zone peuplée de la ville générera un certain nombre de trajets. Ce nombre dépend de l'importance de la population. Chaque trajet généré commence à la zone d'origine, se poursuit sur la route et se termine à la zone de destination. Si la destination n'est pas atteinte, le trajet échoue. L'échec d'un trajet est dû à l'inaccessibilité d'une zone et entrave la croissance de cette dernière.

La plupart des trajets générés sont ceux de gens qui se rendent à leur travail ou qui en reviennent. Le reste de la circulation est créée par les gens qui se rendent aux centres commerciaux, aux lieux de récréation, etc. Lorsqu'il analyse la circulation, le simulateur teste les itinéraires suivants:

DE - ORIGINE

Zones résidentielles
Zones commerciales
Zones industrielles

A - DESTINATION

Zones commerciales et Zones industrielles
Zones résidentielles et Zones industrielles
Zones résidentielles

Lorsque les Sims démarrent d'une zone-origine, la zone-destination à laquelle ils essaient de se rendre est limitée par une "distance de trajet". Les encombrements diminuent cette distance. Si la zone-destination est trop éloignée, le trajet échoue. Les échecs répétés pousseront les Sims à quitter la zone-origine.

Chaque route a un volume de circulation limité. Lorsque ce volume est atteint, les bouchons font leur apparition. Ces derniers aggravent les problèmes des conducteurs qui deviennent agressifs.

La situation de la circulation change rapidement. Evitez les problèmes en multipliant les routes.

Une route doit être adjacente à une zone pour que celle-ci soit reliée au réseau routier.

***REMARQUE:** Vous ne verrez qu'un wagon à la fois circuler dans la ville. Ce wagon ne parcourra pas nécessairement tout le réseau ferroviaire. Cela ne veut pas dire que certaines parties du réseau ne fonctionnent pas. Ne vous en faites pas, tout va bien!*

POLLUTION

Les niveaux de pollution sont notés dans toutes les parties de la ville. La pollution concerne l'air, l'eau, le bruit, les déchets toxiques, etc. Elle a un effet négatif sur le développement des zones résidentielles.

Les zones industrialisées sont la cause principale de la pollution.

La circulation est une autre cause importante. Les moyens de combattre la pollution sont limités: réduction du volume de la circulation, ralentissement du développement industriel, éloignement de la pollution des zones résidentielles.

CRIME

Le taux de criminalité dépend de la densité de la population, du service d'ordre et de la valeur foncière. Plus le nombre d'habitants augmente dans un secteur, plus le nombre de crimes qui y sont commis augmente. Le crime sévit également dans les régions à faible valeur foncière.

Le meilleur moyen de combattre le crime est de construire des postes de police. Ces postes diminueront le taux de criminalité dans leur secteur, en fonction des fonds que vous mettez à leur disposition. A long terme, vous devez essayer d'améliorer la valeur foncière de ces zones en les rasant et en les reconstruisant (rénovation urbaine).

VALEUR FONCIERE

La valeur foncière est l'un des aspects les plus fondamentaux de la structure urbaine. La manière dont est utilisé un quartier dépend de sa valeur foncière. Dans cette simulation, la valeur foncière d'une zone est basée sur son terrain, son accessibilité, la pollution qui y règne, et la distance qui la sépare du centre-ville.

Plus la distance qui sépare les gens de leur lieu de travail est grande, plus la valeur foncière du quartier dans lequel ils habitent est basse, en partie à cause des frais de transport. La valeur foncière des zones commerciales dépend, en grande partie, de leur accessibilité à la population.

La valeur foncière est également influencée par le terrain environnant. Si une zone est proche de l'eau, de la forêt, d'un parc ou d'une région agricole, sa valeur foncière augmente. Ne l'oubliez pas lorsque vous construisez vos différentes zones.

LES PERSONNALITES DE SimCity

La position de maire de SimCity (ou de n'importe quelle ville) peut s'avérer pleine de solitude. Par bonheur, les gens de bonne volonté qui sont prêts à vous aider ne manquent pas parmi les personnalités de la ville. Les voici tels qu'ils ont été décrits par la presse:



Carol Davenport, 36 ans, a été élue Speakerine de SimCity News. Elle a été, pendant deux ans, la correspondante de "Sim News Line". Auparavant, elle avait co-présenté la série "Bonjour Sim County". Elle a également réalisé "Au Foyer", un show de courte durée sur la vie dans Sim County.

"Lorsque le malheur frappe et que les Sims doivent en être informés, Carol Davenport est là", a déclaré Stan Smiley, le directeur général de Sim Action News. "Cela fait plus de dix ans qu'elle annonce les bonnes et les moins bonnes nouvelles aux téléspectateurs."

Carol Davenport est titulaire d'une licence de Journalisme et d'un diplôme de troisième cycle en Communications, de l'Ecole de Radiotélévision de Columbus.



John P. Ferguson, 49 ans, a été nommé chef de la police de SimCity. Il est également responsable du développement à long terme et du budget du service de police. Il s'occupe, avant tout, de l'organisation, du recrutement, et de l'entraînement de la police de la ville, ainsi que du maintien de la discipline. Ferguson est directement responsable auprès de la directrice de la ville. De plus, il doit tenir le maire régulièrement informé de la situation.

"Ferguson arrive à SimCity avec plus de vingt ans d'expérience sous sa casquette", a déclaré le maire Queue Vous Zett. "Sa connaissance parfaite des services de police et sa préoccupation de la sécurité des Sims font de lui le membre le plus important de l'équipe de SimCity."

Auparavant, John Ferguson avait servi dans la police de Detroit, au Michigan, pendant quinze ans et avait atteint le grade de capitaine. Il est licencié en Justice Criminelle.



Edward Oliverez, 38 ans, a été nommé Brigadier des Pompiers de SimCity. Il s'occupe, avant tout, de l'organisation, du recrutement, et de l'entraînement des pompiers, ainsi que du maintien de la discipline. Il est aussi responsable du développement, à long terme, de la brigade des pompiers et du budget.

"Ed est un expert dans la prévention des incendies, l'urbanisme et l'aide aux sinistrés," a affirmé le maire Queue Vous Zett. Son approche pratique des problèmes et son style de direction bien particulier le rendent indispensable à la croissance de SimCity."

Le Brigadier Oliverez a servi en tant que capitaine des pompiers pendant sept ans, dans la ville d'Inferno Jin de la province de Tower Falls. Auparavant, il avait exercé le métier de pompier pendant dix ans. Il est diplômé dans la Science des Incendies et est licencié en Politique et Administration de l'université de Tower Falls.



Walter B. Goode, 57 ans, a été nommé Conseiller aux Transports de la ville de SimCity. Sa tâche consiste à construire les rues, les lignes de bus, les voies ferrées et les routes de la ville. Il est également responsable du développement du port et de l'aéroport de SimCity. M. Goode est directement responsable auprès du maire de la ville. De plus, il doit tenir le maire régulièrement informé de la situation.

"M. Goode a plus de 25 années d'expérience dans les transports," a déclaré le maire Queue Vous Zett. "Avec lui, les Sims auront un excellent réseau routier et ferroviaire."

M. Goode a dirigé le service de construction urbaine de Larue, en Pennsylvanie. De plus, il a fait partie du célèbre Conseil des Transports qui a résolu les problèmes de circulation de la ville de Berne, en Suisse.



Carola Davies, 50 ans, a été nommée Responsable des Services Publics de la ville. Sa tâche consiste à établir une politique de gestion et de régularisation des centrales électriques de SimCity. Elle est également responsable de la structure et du planning à long terme des services publics de la ville. Enfin, elle formule, en consultation avec le directeur général des services publics de la ville, les grandes lignes de la politique énergétique de SimCity. Elle est directement responsable auprès du maire de la ville.

"Carola Davies a une connaissance parfaite des grilles d'énergie et des centrales électriques, et c'est pour cela qu'elle est indispensable à l'équipe de SimCity", a déclaré le maire Queue Vous Zett. "Son insistance sur la sécurité et la prévention contribuera à la prospérité de la ville."

Carola Davies a été vice-présidente de la société des industries chimiques "Row Chemicals" de Simwhere, dans le Massachussets. Elle a également fait partie du Conseil Municipal de Simwhere pendant cinq ans. Elle est licenciée de l'université de Boston.



Sheila Chen, 34 ans occupe le poste de directrice de SimCity. En collaboration avec le maire, le chef de la police, le brigadier des pompiers, le conseiller aux transports et la responsable des services publics, elle doit organiser le développement des zones résidentielles, commerciales et industrielles de la ville. Elle doit également fournir des informations sur SimCity à la presse locale. Elle est directement responsable auprès du maire Queue Vous Zett. "Sheila Chen est habituée à la gestion des villes, et elle sera en contact étroit avec les Sims", a déclaré le maire Queue Vous Zett. "Son expérience dans le commerce et sa détermination à créer une communauté solide font d'elle un membre important de notre équipe".

Auparavant, Sheila Chen avait servi comme directrice adjointe de la ville de Dullsville, dans l'Arkansas, pendant six ans. Elle possède un doctorat en Sociologie et un diplôme de troisième cycle en Economie, de l'université de Sim Dullin, Arkansas.

HISTOIRE DES VILLES ET DE L'URBANISME

par Cliff Ellis

INTRODUCTION

La construction des villes a une histoire longue et complexe. Bien que l'urbanisme, en tant que profession organisée, existe depuis moins d'un siècle, les villes reflètent toutes divers degrés de réflexion et de conception dans leur apparence et leur fonctionnement.

L'homme primitif menait une existence de nomade et vivait de la chasse. La sédentarisation fut rendue possible il y a environ 8 à 10 000 années, grâce à la culture systématique des plantes et à la domestication des animaux. Au cours du quatrième millénaire avant Jésus-Christ, les conditions pour une "révolution urbaine" furent enfin réunies: production de surplus de nourriture stockable, système d'écriture, organisation sociale plus complexe et progrès technologiques tels que la charrue, le tour de potier, le métier à tisser et la métallurgie.

Les villes existent pour plusieurs raisons. La diversité des formes urbaines est liée aux multiples fonctions exercées par les villes. Celles-ci servent de centre de stockage, de commerce et de fabrication. Le surplus agricole provenant de la campagne environnante est traité et distribué dans les villes. Ces dernières se sont également développées autour des places des marchés où l'on pouvait échanger des marchandises venant de régions éloignées contre des produits locaux. Durant toute la période de l'histoire, les villes ont été fondées à l'intersection des routes de transport, ou à des endroits où les marchandises devaient changer de mode de transport, tels que les rivières et les ports d'océans.

La religion a joué un rôle crucial dans l'histoire urbaine. Les populations anciennes avaient des lieux sacrés, souvent associés aux cimetières ou aux lieux de pèlerinage, autour desquels elles construisaient leurs villes. Celles-ci comprenaient souvent de grands temples ou d'énormes édifices religieux. Plusieurs villes médiévales furent construites autour de monastères ou de cathédrales.

La ville servait souvent de lieu de refuge. Durant les attaques, la population rurale se retirait derrière les murs de la ville et rejoignait les armées qui s'y rassemblaient pour repousser l'ennemi. Le rôle exclusivement défensif de ces murs dura pendant des milliers d'années, jusqu'à l'avènement de l'artillerie. Avec la guerre aérienne moderne, les villes sont devenues des cibles à détruire plutôt que des lieux de refuge.

Les villes servent aussi de centres gouvernementaux. L'émergence, en particulier, des grandes nations de l'Europe entre 1400 et 1800 conduisit à la création de nouvelles capitales ou à la transformation des villes existantes en grands centres administratifs et politiques.

Washington D.C. par exemple, est la capitale type, avec ses énormes édifices, ses rues entrecroisées et ses grandes places publiques.

Les villes, avec la concentration des talents, le mélange des peuples et le surplus économique, ont grandement contribué à l'évolution de la culture humaine: les arts, la recherche scientifique et l'innovation technique. Elles sont des centres de communication qui propagent les idées et les informations dans les régions environnantes et dans les pays étrangers.

CONTRAINTES SUR LA FORME DE LA VILLE

Les villes sont des créations artificielles insérées dans un monde naturel préexistant. Pour survivre et prospérer, une ville doit respecter les contraintes naturelles, le paysage dans lequel elle est située, bien que l'homme arrive de plus en plus à adapter le terrain à ses besoins grâce au développement technologique. Les terrains à pente douce fournissent les meilleurs sites urbains, mais des villes magnifiques, telles que San Francisco, Rio de Janeiro et Athènes, ont été construites sur les hauteurs.

La forme de la ville est influencée par le climat. Par exemple, les rues sont alignées de manière à bénéficier des brises; les arcades permettent aux piétons de s'abriter de la pluie et du soleil. L'architecture des constructions reflète souvent une certaine adaptation aux conditions climatiques telles que la température, les précipitations, la neige, le vent, etc.

L'alimentation en eau potable est importante pour les villes. Les sites favoris de ces dernières ont toujours été ceux qui se trouvent le long des rivières et des ruisseaux ou près des nappes d'eau souterraines. Les sources d'eau locales ne suffisent plus à beaucoup de villes modernes qui sont obligées d'en trouver d'autres à l'extérieur, et de les détourner grâce à un système de conduites et de canalisations compliqué.

Le site et la structure interne d'une ville ont été profondément influencés par les voies de communication naturelles. Les villes se sont souvent développées près des ports naturels, le long des rivières navigables ou le long d'itinéraires routiers déterminés par la topographie régionale.

Enfin, les villes ont dû survivre aux désastres naturels tels que les séismes, les ouragans, les tornades et les inondations. Le séisme de San Francisco, en 1906, est là pour nous rappeler comment les forces naturelles peuvent détruire des décennies de travail humain en quelques instants.

ELEMENTS DE STRUCTURE URBAINE

Dans leur travail, les urbanistes doivent tenir compte de toute une gamme d'éléments constamment changeants. Les éléments physiques d'une ville peuvent être divisés en trois catégories: les réseaux, les constructions et les espaces libres. Cependant, d'autres éléments ont été essayés au cours de l'histoire, et la forme de la ville idéale n'a jamais fait l'unanimité. Ce sujet continue à susciter des débats sans fin.

Les Réseaux

Chaque ville moderne est quadrillée par un labyrinthe impressionnant de réseaux destinés à l'acheminement des personnes, des marchandises, de l'eau, de l'énergie et de l'information. Parmi ces réseaux, celui des transports est le plus grand et le plus visible. Dans les villes anciennes, les rues, souvent étroites, étaient les seules voies que pouvaient emprunter les piétons et les charriots. La ville moderne comprend toute une gamme de voies de transport, allant des autoroutes à dix voies aux trottoirs. Aux États-Unis, l'automobile privée est le moyen de transport le plus utilisé, le transit de masse venant loin derrière. Les villes américaines ont un étalement à faible densité, caractéristique du développement urbain autocentré. Par contre, beaucoup de villes européennes ont une forte densité, ce qui favorise les systèmes de transit ferroviaires.

Les villes modernes ont besoin de toute une variété de services publics. Lorsque les villes étaient plus petites, il n'était pas difficile d'obtenir de l'eau potable ou de se débarrasser des ordures. De nos jours, la forte densité de la population exige une infrastructure publique très coûteuse. Au dix-neuvième siècle, la rapidité du développement urbain et de l'industrialisation a causé le surpeuplement, la pollution et la maladie dans les villes. Après qu'un lien ait été établi entre l'eau impure et la maladie, les villes européennes et américaines ont commencé à construire des systèmes d'eau et d'égouts adéquats. Depuis la fin du dix-neuvième siècle, les villes ont aussi été quadrillées par des câbles et des conduites transportant de l'électricité, du gaz et des signaux de communication.

LES CONSTRUCTIONS

Les constructions représentent les éléments les plus visibles des villes et les caractéristiques qui donnent à chacune d'elles un aspect unique. Les structures résidentielles occupent presque la moitié du terrain urbain, les types de construction allant des maisons familiales aux grands immeubles. Les édifices commerciaux sont regroupés dans le centre-ville et dans les divers faubourgs, les gratte-ciel étant tassés dans les centres d'affaires et les bâtiments de dimension moyenne occupant d'autres endroits, bien que l'on ait tendance, maintenant, à construire des gratte-ciel dans les faubourgs. Les constructions industrielles sont variées et vont des grands complexes situés dans les zones industrielles aux petits ateliers.

Les urbanistes consacrent beaucoup de temps à équilibrer l'utilisation du terrain pour ces différents types de construction, et étudient avec soin la compatibilité des diverses activités, les densités de population, la circulation, l'efficacité économique, les relations sociales ainsi que la hauteur et la masse des bâtiments.

LES ESPACES LIBRES

L'espace libre, dont l'importance est parfois considérée comme secondaire, contribue énormément à la qualité de la vie urbaine. Les espaces "durs", tels que les places, les allées et les cours sont des lieux d'activités publiques de toutes sortes. Les espaces "doux", tels que les parcs, les jardins, les pelouses et les parcs naturels sont des refuges essentiels contre les dures conditions de la vie urbaine, ainsi que des lieux de récréation. Ces "lieux de charme" contribuent de plus en plus à la qualité de la vie dans une ville.

EVOLUTION DE LA FORME URBAINE

Les premières colonies véritablement urbaines sont apparues vers l'an 3000 avant Jésus-Christ en Mésopotamie, en Egypte et dans la Vallée de l'Indus. Les villes anciennes avaient un type de forme urbaine à la fois "organique" et "planifié". Ces sociétés avaient mis en place des hiérarchies religieuses, politiques et militaires. Les lieux où les élites exerçaient leurs activités étaient souvent bien conçus et de forme régulière. Par contre, les zones résidentielles se développaient souvent par un lent procédé d'accroissement, produisant des formes complexes et irrégulières que nous appelons "organiques". Le mur et la citadelle représentent deux aspects typiques de la ville ancienne: le mur pour la défense des régions périodiquement balayées par les armées victorieuses et la citadelle, grande élévation à l'intérieur de la ville, dédiée aux cérémonies publiques et religieuses.

Les villes grecques n'ont pas suivi un modèle unique. Les villes qui se développaient lentement à partir de vieux villages, avaient souvent des formes irrégulières, organiques, qui s'adaptèrent progressivement aux accidents de la topographie et de l'histoire, alors que les villes coloniales étaient conçues avant d'être construites, en utilisant le système de grille. La grille est facile à comprendre et à appliquer: elle divise le terrain urbain en lots rectangulaires et uniformes.

Les Romains construisaient beaucoup de villes tout en consolidant leur empire. Rome avait elle-même la complexité informelle issue de siècles de développement organique, bien que certains temples et zones publiques aient été conçus de façon très précise. En revanche, les villes coloniales et militaires romaines étaient construites suivant une variation de la grille. Plusieurs villes européennes, telles que Londres et Paris, sont nées de ces origines romaines.

Nous associons généralement les villes médiévales aux rues étroites et sinueuses qui convergent sur la place du marché où l'on trouve une cathédrale et un hôtel de ville. Beaucoup de villes de cette époque suivent ce modèle qui est le résultat de milliers d'années de croissance autour de la structure urbaine. Cependant, les nouvelles villes qui naissaient dans les régions non développées de l'Europe étaient basées sur le système de grille. Dans les deux cas, les villes étaient entourées d'énormes murs qui servaient à les défendre contre les armées ennemies. A mesure que les villes s'agrandissaient, on construisait d'autres murs autour des nouvelles limites des villes.

Durant la Renaissance, les architectes entamèrent une étude systématique de la forme urbaine, comme si la ville elle-même était une forme architecturale à laquelle on pouvait donner un aspect plaisant et un ordre fonctionnel. Plusieurs places publiques de Rome et d'autres villes italiennes datent de cette époque. Dans certaines parties des vieilles villes, on construisit des places élégantes, de longues rues panoramiques, et des bâtiments symétriquement disposés. En réponse au développement des armes à feu durant le quinzième siècle, on construisit de nouveaux murs en terrassements solides pour résister aux tirs d'artillerie et des emplacements en forme d'étoiles pour donner aux défenseurs de vastes champs de vision. Les villes coloniales espagnoles du Nouveau Monde furent construites suivant "Les Lois des Indes" de 1573, document officiel qui insistait sur une grille de rues bien ordonnées, avec une place centrale, un mur défensif et un style de construction uniforme.

La ville baroque est associée à l'émergence de grandes nations entre 1600 et 1750. Les monarques ambitieux construisirent de nouveaux palais, des cours et des quartiers administratifs. Le développement des espaces publics urbains fut particulièrement grandiose: longues avenues, réseaux de rues entrecroisées, places énormes, parcs et jardins géométriques. Versailles en France, et Washington D.C. aux USA, sont des exemples typiques de ce modèle de développement. Les principes baroques de l'urbanisme furent utilisés par le Baron Haussmann lors de sa célèbre reconstruction de Paris entre 1853 et 1870. Haussmann fit passer de nouvelles voies publiques à travers la toile des vieilles rues parisiennes, reliant ainsi les divers centres importants de la ville entre eux. Ceci servit de modèle à plusieurs autres plans de modernisation.

Au cours de la deuxième moitié du dix-huitième siècle, on commença à mettre l'accent sur l'aspect commercial de la ville, particulièrement aux USA. La bourgeoisie multipliait les constructions en même temps que sa prospérité: banques, immeubles de bureaux, entrepôts, hôtels et petites industries. Les nouvelles villes créées à cette époque étaient surtout des entreprises commerciales. La grille neutre représentait le moyen le plus efficace de diviser le terrain en lots à vendre. La ville devint un grand échiquier qui permettait aux joueurs de spéculer sur les valeurs foncières. Le développement urbain ne pouvait plus être influencé par des considérations religieuses, politiques et culturelles. C'était le marché qui devait déterminer le mode de développement urbain. New York, Philadelphie et Boston, autour de 1820, sont des villes commerciales typiques de cette période.

TRANSITION VERS LA VILLE INDUSTRIELLE

Depuis la révolution industrielle, les villes ont connu plus de changements que durant tous les siècles de leur existence. New York avait une population de 313 000 habitants en 1840; en 1910, elle était passée à 4 767 000. Chicago connut une explosion démographique similaire, passant de 4000 à 2 185 000 habitants durant la même période. Des millions de campagnards au chômage s'entassèrent dans les villes où les nouvelles usines dégorgeaient des produits destinés aux nouveaux marchés que le chemin de fer et les bateaux à vapeur avaient rendus possibles. Aux États-Unis, des millions d'immigrants européens vinrent grossir les populations urbaines. Petit à petit, les économies urbaines devenaient plus étroitement intégrées aux économies nationales et internationales.

Les innovations technologiques se multiplièrent. Plusieurs eurent un effet profond sur la forme urbaine. On étendit les voies ferrées jusqu'au cœur des villes. Le transport ferroviaire interne contribua à l'extension du rayon des colonies urbaines: les fourgons à chevaux au début des années 1830, le téléphérique dans les années 1870 et les tramways dans les années 1880. Vers la fin du dix-neuvième siècle, les premières centrales électriques commencèrent à alimenter les zones urbaines. Le télégraphe et le téléphone contribuèrent à la décentralisation des activités urbaines.

L'industrie était toujours concentrée autour du centre-ville qui comprenait les grands immeubles de bureaux des quartiers des affaires et un nombre important d'usines et d'entrepôts. Les tramways et les voies ferrées convergeaient sur le centre-ville où se trouvaient les principaux centres de commerce et d'attractions. La classe ouvrière vivait dans des quartiers surpeuplés, proches du centre-ville où elle travaillait.

Les premières usines américaines étaient situées en dehors des grandes villes, le long des rivières qui fournissaient de l'énergie aux machines. Avec l'avènement de l'énergie à vapeur dans les années 1830, les usines furent transposées au centre-ville, près des ports, des voies ferrées et de la main-d'œuvre urbaine. Les grandes zones industrielles firent leur apparition dans les villes de Pittsburgh, Detroit et Cleveland. Cependant, vers la fin du dix-neuvième siècle, la décentralisation des usines était devenue nécessaire: l'espace urbain ne suffisait plus aux industriels qui commencèrent à s'éloigner de l'encombrement de la ville. La ville de Gary, dans l'Indiana, par exemple, fut fondée en 1906 sur la rive sud du lac Michigan par la société United States Steel Company.

Le surpeuplement, la pollution et les maladies, qui ne cessaient de croître au cœur de la ville, poussaient de plus en plus les gens à vouloir s'éloigner vers les faubourgs. L'aristocratie a toujours eu le privilège de se retirer dans les châteaux et les manoirs qu'elle possédait dans la campagne. A partir des années 1830, les voies ferrées donnèrent à la haute bourgeoisie la possibilité d'habiter hors de la ville. Entre les années 1830 et 1880, furent construites des lignes de fourgons à chevaux qui permirent également aux classes moyennes d'habiter dans les faubourgs. Enfin, durant les années 1890, les tramways et les lignes de transit rapide se multiplièrent, permettant à la majorité de la population de voyager à bon marché.

Entre 1870 et 1900, les gratte-ciel transformèrent radicalement les quartiers des affaires de la ville. Ces énormes édifices furent construits après l'invention des ascenseurs et des charpentes métalliques. Les gratte-ciel reflètent la dynamique du marché immobilier: on extrait une valeur économique maximum d'un espace de terrain réduit. Ces immeubles de bureaux abritaient un nombre grandissant d'employés, travaillant dans les banques, les entreprises de gestion, les services financiers et commerciaux, et annonçaient la transformation de l'économie de petites entreprises en une économie basée sur les grandes compagnies commerciales.

LA FORME DE LA VILLE MODERNE A L'ERE DE L'AUTOMOBILE

La ville d'aujourd'hui peut être divisée en deux parties: (1) une zone intérieure de même étendue que les limites de la vieille ville industrielle; (2) des zones de banlieue remontant aux années 1920, conçues dès le début pour l'automobile.

Les centres d'affaires des villes américaines sont devenus des centres de traitement de l'information et des centres financiers et administratifs, plutôt que des centres de production industrielle. Les employés de ces secteurs économiques habitent en banlieue et utilisent un système d'autoroutes construites entre les années 1950 et 1960. Ce système d'autoroutes est commun à plusieurs villes. De nouveaux ponts ont traversé les rivières et les baies, comme à New York ou San Francisco, regroupant les villes préalablement séparées en d'énormes régions urbanisées.

Les vagues de démolition et de reconstruction ont produit des centres "manhattanisés". Entre les années 1950 et 1960, les programmes de rénovation urbains déblayèrent de grandes parties de la vieille ville et mirent les terrains à la disposition des immeubles de bureaux, des centres de réunion, des hôtels et des complexes sportifs. Les centres des villes américaines furent transformés en forêts de gratte-ciel. A une époque plus récente, les bureaux qui n'avaient aucune raison de se trouver en ville, ont été transférés dans les énormes complexes administratifs des faubourgs.

Le quartier des affaires est entouré d'une large bande de vieux bâtiments à utilisations diverses ou résidentiels, dans lesquels vivent les populations pauvres. Ces zones négligées sont soumises à toutes sortes de problèmes sociaux: haute criminalité, salaires bas, services publics en détérioration constante, logement inadéquat, etc. Avec le départ des industries du centre-ville, les emplois ont disparu et n'ont pas été remplacés.

Les centres des zones urbaines ont souffert d'un exode massif vers les faubourgs. Cet exode commença vers la fin du dix-neuvième siècle mais s'accéléra dans les années 1920, avec l'avènement de l'automobile. Après la Seconde Guerre mondiale, la construction d'autoroutes ouvrit l'accès à davantage de faubourgs, qui furent rapidement envahis par les chômeurs des centres urbains. Aujourd'hui, beaucoup plus de gens vivent dans les faubourgs que dans les villes elles-mêmes. Les industries de transformation ont également été transplantées dans les faubourgs qui sont équipés d'une infrastructure routière et ferroviaire.

Nous avons, en fait, atteint une nouvelle étape d'urbanisation, au-delà de la métropole. La plupart des grandes villes ne se concentrent plus exclusivement sur les centres traditionnels. De nouveaux centres secondaires ont été construits le long de la périphérie, répondant à la plupart des besoins de la population locale. La vieille métropole est devenue une zone urbaine à plusieurs centres. Cependant, plusieurs de ces nouveaux centres périphériques sont, à leur tour, devenus de vastes ceintures d'urbanisation, que le géographe Jean Gottman a appelé "les mégapoles". Le meilleur exemple est celui de la côte est des Etats-Unis, allant de Boston à Washington. L'urbaniste C.A. Doxiadis affirme que ces ceintures d'urbanisation s'étendront au monde entier au 21ème siècle. Jusqu'à présent, les urbanistes américains n'ont pas réussi à imposer une forme rationnelle à ce développement. Cependant, un programme de nouvelles villes et de ceintures vertes en Grande-Bretagne et dans les pays scandinaves a permis d'empêcher, dans une certaine mesure, les extensions anarchiques d'envahir la campagne.

L'ÉCONOMIE DES ZONES URBAINES

Depuis les années 1950, les urbanistes accordent de plus en plus d'attention aux problèmes économiques des zones urbaines. Depuis la crise fiscale qu'avait connue plusieurs villes américaines dans les années 1970, la gestion financière urbaine est devenue encore plus importante. De nos jours, les urbanistes prévoient automatiquement les conséquences de toute modification importante apportée à la forme de la ville.

L'analyse économique régionale et urbaine tient compte de plusieurs concepts fondamentaux. D'abord, une ville ne peut pas se développer si les services fournis par ses résidents sont simplement mutuels. Les produits de la ville doivent également être exportés. Les fonds ainsi générés peuvent être ensuite investis dans de nouvelles usines de production et dans les matières premières. Cette "base économique" de production pour les marchés extérieurs est cruciale. Sans elle, le moteur économique de la ville s'arrêterait de fonctionner.

Une fois la base économique mise en place, on peut alors développer un marché intérieur. Ce marché produit des marchandises et des services destinés aux commerces et aux résidents de la ville. Bien sûr, une grande partie des industries de la ville est consacrée à ces transactions: magasins de vente de toutes sortes, restaurants, services professionnels locaux, etc.

Les villes modernes sont de plus en plus engagées dans la compétition pour les ressources économiques, telles que les installations industrielles, les sièges commerciaux, les entreprises de haute technologie et les installations gouvernementales. Les villes utilisent toutes sortes de moyens pour attirer les investissements: niveau des impôts bas, amélioration des transports et de l'infrastructure publique, terrains à bon marché et main-d'œuvre qualifiée. D'autres facteurs influencent les raisons qui poussent les entreprises et les individus à s'installer dans une région: le climat, la proximité des aires de récréation, les parcs, l'élégance de l'architecture, les activités culturelles, etc. Ce nouveau jeu économique a causé des problèmes à beaucoup de vieilles villes. Abandonnées par les industries traditionnelles, elles essaient maintenant de créer une nouvelle base économique en s'appuyant sur les secteurs de croissance tels que la haute technologie.

Aujourd'hui, les villes ne sont plus en compétition dans les simples marchés régionaux ou nationaux: la compétition a lieu au niveau international. Les multinationales ferment des usines à Chicago ou Detroit et en construisent d'autres en Asie ou en Amérique latine. Les produits étrangers sont prédominants dans des secteurs entiers du marché de consommation américain. D'énormes sommes d'argent passent d'une région du monde à une autre en quelques instants, grâce aux transactions électroniques. Pour survivre, les villes doivent se battre dans un environnement versatile où les règles de jeu changent constamment. Cette situation complique énormément la tâche de l'urbaniste.

L'URBANISME MODERNE

L'urbanisme moderne peut être divisé en deux types distincts mais apparentés. L'urbanisme visionnaire propose des changements radicaux dans la forme de la ville, souvent accompagnés d'une transformation entière de l'ordre économique et social. L'urbanisme institutionnalisé fait partie des structures gouvernementales existantes et modifie le processus de développement urbain de manière modérée et pragmatique. Cet urbanisme est soumis aux contraintes des forces politiques et économiques existant dans la ville.

L'URBANISME VISIONNAIRE OU UTOPIQUE

Les gens rêvent de la ville idéale depuis des millénaires. La République de Platon était une ville idéale, bien qu'elle ignorât les facteurs spatiaux, si importants dans les plans ultérieurs. Les architectes de la Renaissance conçoivent d'innombrables villes géométriques, et depuis, les architectes ont été les principales sources d'inspiration dans le développement urbain. Au vingtième siècle, Le Corbusier, Frank Lloyd Wright, Paolo Soleri et des dizaines d'autres architectes ont créé des villes sur papier. Bien que très peu d'entre elles aient été réalisées selon leurs formes originales, elles ont influencé l'aspect physique de plusieurs villes nouvelles et de projets de développement urbain.

Dans "La Ville Contemporaine de Trois Millions d'Habitants" (1922) et "La Ville Radieuse" (1935), Le Corbusier propose une alternative urbaine à haute densité, où les gratte-ciel serviraient de bureaux et les immeubles de hauteur moyenne, entourés d'espaces verts, d'appartements. Les terrains servant d'autres fonctions se trouveraient dans des quartiers séparés et formeraient un modèle géométrique rigide, comprenant un système sophistiqué de grandes autoroutes et de transit ferroviaire.

Frank Lloyd Wright concevait une ville à faible densité, décentralisée, fidèle à ses principes individualistes et à l'antipathie que lui inspiraient les grandes villes. Le plan "Broadacre City" de 1935 est une grande grille de routes s'étalant à travers la campagne, une grande partie de l'espace intérieur étant consacrée aux maisons familiales bâties sur de vastes terrains. Des zones sont aussi soigneusement réservées aux petites fermes, à l'industrie légère, aux vergers, aux aires de récréation et autres. La région tout entière est reliée par un réseau de grandes autoroutes permettant d'atteindre, en relativement peu de temps, les installations les plus éloignées. À plusieurs égards, Broadacre City ressemble aux projets suburbains et exurbains qui avaient été développés après la Seconde Guerre mondiale.

Nous pouvons passer en revue plusieurs autres plans utopiques, mais disons tout simplement que les urbanistes et les architectes ont inventé toute une gamme de modèles urbains qui peuvent nous inspirer et nous donner des idées. La plupart des urbanistes, cependant, ne travaillent pas sur un plan vierge. Ils ne peuvent qu'apporter des changements à un environnement urbain déjà façonné par un processus historique compliqué.

L'URBANISME INSTITUTIONNALISÉ

La forme de la ville est d'abord déterminée par des milliers de décisions privées concernant les constructions urbaines, dans un cadre d'infrastructure et de régulations administré par la ville, l'état et les gouvernements fédéraux. L'urbanisme peut avoir des conséquences énormes sur les valeurs foncières. Du point de vue de l'économie foncière, la ville est un terrain de jeu gigantesque sur lequel des milliers de concurrents se battent pour capturer de la valeur en construisant ou en échangeant des propriétés. Le but de l'urbanisme est d'intervenir dans le jeu pour protéger les valeurs publiques telles que la santé, la sécurité, la qualité de la vie, la justice sociale et l'esthétique, partagées par la majorité.

Les origines de l'urbanisme américain se trouvent dans une série de réformes qui sont intervenues à la fin du dix-neuvième siècle: le mouvement des "Parcs", le mouvement "Ville Belle", les campagnes pour la régularisation des logements, le mouvement progressiste pour la réforme gouvernementale, ainsi que les efforts destinés à améliorer la santé publique à travers l'installation d'égouts sanitaires et de sources d'eau potable. La première Conférence Nationale d'urbanisme eut lieu en 1909, année qui coïncida avec la publication du Célèbre Plan de Chicago de Burnham. Cette date marque les débuts de la nouvelle profession. Les premiers urbanistes venaient en fait

de diverses disciplines, telles que le paysagisme, l'architecture, l'engineering et le droit, mais ils avaient la volonté commune de créer un modèle urbain plus ordonné.

Le zonage de terrain devint alors, et demeure encore, l'instrument le plus utile dont disposent les urbanistes américains pour contrôler le développement urbain. Le zonage consiste, en général, à diviser la ville en zones discrètes à l'intérieur desquelles sont permises uniquement certaines utilisations des terrains et certaines constructions. La raison, dit-on, est que certaines activités ou certains types de construction ne se mélangent pas bien: les usines et les maisons, par exemple. Ces mélanges "illogiques" créent des problèmes aux personnes concernées et font baisser les valeurs foncières. Après des dizaines d'années de développement progressif, le zonage de terrain fut légalisé par la Cour Suprême en 1926.

Le zonage est différent du planning: le zonage est un outil légal qui sert à mettre en application les plans. Il devrait être étroitement intégré à un Plan Maître ou un Plan Détaillé qui montre à la ville la voie logique qu'elle doit suivre dans des domaines tels que l'utilisation du terrain, les transports, les parcs et aires de récréation, la qualité de l'environnement et les travaux publics. Ces considérations étaient souvent négligées lorsque le zonage en était à ses débuts. Cependant, ce manque de coordination entre le zonage et le planning est moins fréquent, de nos jours.

Les deux autres éléments importants de l'urbanisme actuel sont les régulations concernant les subdivisions et celles concernant l'environnement. Les régulations des subdivisions exigent que les terrains divisés en zones de développement contiennent des rues adéquates, des égouts, de l'eau, des écoles, des services publics, etc. L'objectif de ces régulations est d'empêcher les constructions anarchiques et défectueuses qui risquent de donner des cauchemars aux habitants et à la ville elle-même. Depuis la fin des années 1960, les régulations concernant l'environnement exercent encore plus d'influence sur les modèles de croissance urbaine, en limitant le développement dans les plaines cultivées, sur les pentes instables, dans les régions de séisme ou près des régions d'importance écologique. Les industries ont été obligées de réduire les émissions des cheminées d'usines et les procédés d'élimination des déchets sont scrupuleusement contrôlés. Dans l'ensemble, le rythme de détérioration de l'environnement a été ralenti, mais la détérioration elle-même n'a pas été arrêtée. D'énormes problèmes d'assainissement restent à résoudre. Du pain sur la planche pour les urbanistes du 21^{ème} siècle!

CONCLUSION: LA BONNE FORME DE LA VILLE

Qu'est-ce qu'une bonne ville? La réponse à cette question ne risque pas de faire l'unanimité, vu la diversité des goûts et des besoins humains. Cependant, nous pouvons identifier les dimensions cruciales qui peuvent mener au développement positif d'une ville.

Dans ce sens, nous pouvons citer l'œuvre de Kevin Lynch, "**A Theory of Good City Form**" (Cambridge, MA, MIT Press, 1981). Lynch y offre cinq dimensions fondamentales de développement urbain: la vitalité, le bon sens, la taille, l'accès et le contrôle. A cela, il faudrait ajouter deux "méta-critères", l'efficacité et la justice.

Pour Lynch, une ville pleine de vitalité peut répondre aux besoins biologiques de ses habitants et leur donner un environnement sain dans lequel ils pourront exercer leurs activités. Une ville raisonnable est organisée de manière à ce que ses résidents puissent percevoir et comprendre sa forme et sa fonction. Elle doit ensuite avoir la taille nécessaire pour fournir à ses habitants les constructions, les espaces et les réseaux nécessaires à la poursuite de leurs activités. Elle doit être accessible et permettre aux gens de tout âge et de tous les horizons de profiter des activités, des ressources, des services et des informations dont ils ont besoin. Elle doit également pouvoir exercer

un certain contrôle et permettre à ses résidents de participer à la gestion de l'espace dans lequel ils habitent et travaillent.

Une ville efficace doit pouvoir atteindre les objectifs énumérés ci-dessus à un prix minimum. Une ville qui a le sens de la justice doit répartir équitablement les profits qu'elle génère entre ses habitants. Ces deux "méta-critères" sont sujets à controverse et les débats qu'ils provoquent continuent à diviser l'opinion.

Tous ces critères montrent la voie à suivre aux urbanistes, tout en reconnaissant que cette voie n'est pas uniforme. Les villes sont infiniment fascinantes car elles sont toutes uniques. Chacune d'elles est le produit de décennies, de siècles, voire de millénaires d'histoire. Quand nous marchons dans les rues d'une ville, nous remontons le temps et les générations. Paris, Venise, Rome, New York, Chicago, San Francisco, chacune de ces villes a ses propres gloires et ses propres échecs. En théorie, nous devrions être capables d'apprendre les leçons de l'histoire et de construire des villes que nos descendants pourront admirer et voudront préserver. C'est le défi qui est lancé à tous ceux qui sont intéressés par l'urbanisme.

DEPANNAGE

Q "Le jeu dit qu'il n'a pas assez de mémoire"

R SimCity Enhanced CD-ROM exige 540ko de mémoire basse libre et 1 Mo de mémoire paginée libre (EMS).

Pour vérifier la quantité de mémoire que vous avez:

- Si vous avez DOS 4.0 (ou plus), tapez MEM et trouvez la "taille du plus grand programme exécutable" (largest executable program size).
- Si vous avez une version de DOS moins récente, tapez CHKDSK et trouvez les "octets libres" à la fin de la liste.

S'il vous faut plus de mémoire libre, essayez de vous débarrasser des programmes TSR qui se trouvent dans vos fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT, ou chargez-les dans la mémoire supérieure. Vérifiez que la ligne DOS=HIGH, UMB est dans votre CONFIG.SYS.

Vous pouvez obtenir davantage de mémoire basse libre en lançant un programme tel que MEMMAKER, QEMM's OPTIMIZE ou 386MAX's MAXIMIZE. Ces programmes libèrent de la mémoire basse en plaçant vos programmes TSR dans la mémoire haute. Pour plus d'informations à ce sujet, consultez votre manuel DOS.

Q "Les clips vidéo semblent instables sur mon système".

R Les clips vidéo peuvent être instables si votre lecteur CD-ROM n'est pas conforme à la norme MPC Niveau 1. Certains lecteurs consomment plus de 40% de la largeur de bande de l'unité centrale lorsqu'ils lisent les données. Avec ces lecteurs, il y aura des pauses et des ruptures de séquence pendant les clips vidéo. Les lecteurs CD-ROM qui transfèrent les données à moins de 150ko/seconde connaîtront aussi des problèmes.

Contactez le fabricant de votre lecteur CD-ROM et vérifiez si ce dernier remplit les deux conditions ci-dessus. Si votre CD-ROM est trop lent, essayez de copier les 300Mo de clips vidéo sur votre disque dur et de les activer à partir de ce disque! Cette option est disponible dans le programme d'installation (INSTALL).

Si vous avez des difficultés à mettre en marche SimCity, voici quelques conseils:

1. *Vous devez lancer le programme INSTALL. Voir les instructions du manuel.*
2. *Vous devez lancer SimCity à partir du sous-répertoire SimCity, sinon il ne pourra pas charger les graphismes. Pour aller au sous-répertoire SimCity, tapez CD\SIMCITY <Enter> puis mettez le jeu en marche.*
3. *Retirez tous les programmes résidents en mémoire! Il s'agit de SideKick, PC Tools, Norton Commander, des dispositifs graphiques qui mettent votre ROM vidéo en RAM et de tous les utilitaires et shells. Le meilleur moyen est de booter votre système à partir d'une copie de votre disquette DOS d'origine. Vous pouvez aussi créer des fichiers batch pour reconfigurer vos fichiers AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS. Consultez votre manuel DOS ou un expert du quartier.*
4. *Essayez de désactiver le son. Essayez de désactiver le mode "turbo" de votre machine.*

5. Si après tout cela, vous avez toujours des difficultés à mettre le jeu en marche et que vous avez un co-processeur mathématique, essayez de désactiver le co-processeur en tapant `SETNO87=DISABLE` sur la ligne de commande DOS, puis appuyez sur la touche RETURN avant de lancer SimCity.
6. SimCity ne supporte que les imprimantes IBM ProPrinter, Epson MX, RX, FX et les imprimantes compatibles.
7. Si vous utilisez DOS 4.0 ou une version supérieure, vérifiez que le shell est bien désactivé.
8. Si vos problèmes persistent, lisez le manuel. En dernière instance, contactez notre service clientèle.

Lorsque vous téléphonez, soyez prêt à nous fournir les renseignements suivants:

- Marque et modèle de votre ordinateur.
- Marque et modèle de vos cartes graphique et sonore.
- Marque et version de ROM BIOS.
- Version DOS
- Quantité de RAM dont vous disposez.
- Listage de vos fichiers AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS.

Dans la mesure du possible, mettez-vous à côté de votre ordinateur lorsque vous nous appelez et ayez le manuel et la boîte de SimCity à portée de main.

BIBLIOGRAPHIE

- Boyer, R., and D. Savageau. *Places Rated Almanac*. Chicago: Rand McNally & Co., 1986.
- Callenbach, Ernest. *Ecotopia*. Berkeley: Banyan Tree Books, 1975.
- Choay, Françoise. *The Modern City: Planning in the 19th Century*. New York: George Braziller, 1969.
- Clark, David. *Urban Geography*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1982.
- Clay, Grady. *Close-Up, How to Read the American City*. Chicago: The University of Chicago Press, 1980.
- Gallion, A., and S. Eisner. *The Urban Pattern*. New York: Van Nostrand Reinhold Company, 1986.
- Greenburg, M., D. Krueckeberg, and C. Michaelson. *Local Population and Employment Projection Techniques*. New Brunswick: Center for Urban Policy Research, 1987.
- Hoskin, Frank P. *The Language of Cities*. Cambridge: Schenkman Publishing Company, Inc., 1972.
- Jacobs, Jane. *The Death and Life of Great American Cities*. New York: Vintage Books, 1961.
- Kueckeberg, Donald. *Urban Planning Analysis: Methods and Models*. New York: John Wiley & Sons, 1974.
- Le Corbusier. *The City of Tomorrow and Its Planning*. New York: Dover Publications, Inc., 1987.
- Register, Richard. *Ecocity Berkeley*. Berkeley: North Atlantic Books, 1987.
- Planning* (The magazine of the American Planning Association)
1313 E. 60th St. Chicago, IL 60637

LECTURES POUR ENFANTS

ROMANS

- Burton, Virginia Lee. *The Little House*. Boston: Houghton Mifflin, 1942 (reissued 1969).
- Murphy, Shirley, and Murphy, Pat. *Mrs. Tortino's Return to the Sun*. Shepard Books, 1980.
- Dr. Seuss. *The Lorax*. New York: Random House, 1971.

ETUDES

- Barker, Albert. *From Settlement to City*. New York: Julian Messner, 1978.
- Eichner, James A. *The First Book of Local Government*. New York: Franklin Watts, 1976.
- Macaulay, David. *City: A Story of Roman Planning and Construction*. Boston: Houghton Mifflin, 1974.
- Macaulay, David. *Underground*. Boston: Houghton Mifflin, 1976.
- Monroe, Roxie. *Architects Make Zigzags: Looking at Architecture from A to Z*. Washington D.C.: National Trust for Historic Preservation, 1986.
- Rhodes, Dorothy. *How to Read a City Map*. Chicago: Elk Grove Press, 1967.

Pour plus d'informations sur l'urbanisme et les sujets qui s'y rapportent, contacter:

American Planning Association
Planners Bookstore 1313E. 60th St. Chicago TEL 60637 (312) 955-9100

SERVICE CLIENTELE

Si vous avez des questions à poser sur ce produit ou tout autre produit d'InterPlay, vous pouvez contacter notre Service Clientèle/ Groupe Technique à:

Interplay 17922 Fitch Avenue Irvine, CA92714, Attn: Customer Support ou téléphonez au N° (714) 553-6678, du Lundi au Vendredi.

Veillez avoir les informations sur votre système toutes prêtes ou, mieux encore, essayez d'être devant votre ordinateur. Le Service Clientèle sera en mesure de mieux vous aider si vous lui fournissez autant de détails que possible.

Si vous avez un modem, vous pouvez nous joindre aux adresses suivantes:

Micro-serveur télématique (BBS) d'Interplay Notre BBS multi-lignes est à la disponibilité de nos clients 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7. Le numéro est 714-252-2822. Les réglages de modem sont 300-14,4kbaud, V.32bis, V.42bis, 8-N-1. Ce service est gratuit.

America Online Vous pouvez contacter le Service Clientèle par E-mail (courrier électronique) à INTERPLAY. Pour cela, sélectionnez "Industry Connection", appuyez sur CTRL-K pour "Go To Keyword", puis tapez INTERPLAY dans la fenêtre "Keyword" (mot de passe). Vous pouvez, non seulement lire et laisser des messages, mais aussi charger des amendements et des démos à partir de "Software Libraries".

CompuServe Nous offrons une assistance en ligne pour les IBM et compatibles. Nous sommes dans le "Game Publishers BForum". Tapez "GO GAMBUP" au prompt "!", puis sélectionnez "Section 4" pour Interplay Productions. Vous pouvez y laisser vos questions destinées au service technique. Vous pouvez aussi charger des amendements et des démos à partir de "Library 4" dans "GAMBUP". Le meilleur endroit pour obtenir des conseils sur nos jeux se trouve dans le Forum GAMERS. Si vous n'êtes pas membre de CompuServe, vous pouvez appeler CompuServe gratuitement au 1-800-524-3388 et demander au Représentant #354 un abonnement d'introduction gratuit et un crédit d'utilisation de \$15. Pour les conseils concernant les jeux, consultez le Forum Gamers (GOGAMERS). En plus de l'assistance technique pour les produits d'Interplay, CompuServe offre plusieurs autres services de communications, des bibliothèques de référence, des conseils pour le hardware et le software, des voyages, des jeux etc.

GEnie Nous sommes dans Games Round Table de Scorpio. Tapez M805; 1 au prompt "?", puis sélectionnez "Category 13" pour Interplay Productions. Des amendements et des démos sont disponibles dans les bibliothèques.

PRODIGY® Interactive Personal Service Nous sommes dans Software Connection. Utilisez "Jump" pour aller à "Software Connection". Sélectionnez "The Publisher's Exchange". Vous pouvez aussi nous envoyer du courrier directement. Notre ID est "PLAY99B".

National Videotex Network Vous pouvez nous joindre en tapant "GOGAMESFORUM" ou envoyer votre courrier à notre compte "INTERPLAY". Les programmes de rectification et les démos sont disponibles dans la bibliothèque GAMES FORUM. NVN met à votre disposition plusieurs jeux en ligne et autres articles pouvant intéresser les joueurs. Pour plus de renseignements sur NVN, appeler 800-336-9096.

Internet Vous pouvez joindre Interplay avec "interplay@aol.com" ou "76702.1342@compuserve.com". Plusieurs démos et programmes de rectification sont disponibles aux emplacements Internet FTP.

Garantie Limitée

GARANTIE LIMITEE DE 90 JOURS D'INTERPLAY

Interplay garantit à l'acheteur initial de ce produit informatique que le support sur lequel sont enregistrés les programmes est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pendant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si le support d'enregistrement s'avérait défectueux dans les 90 jours suivant l'achat initial, Interplay remplacerait gratuitement tout produit défectueux renvoyé au "Factory Service Center" du produit, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat. Cette garantie est limitée au support contenant le programme logiciel initialement fourni par Interplay et ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne sera pas applicable et sera nulle au cas où le défaut résulterait d'un usage abusif, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins. Toute garantie implicite applicable à ce produit est limitée à la période de 90 jours décrite ci-dessus. Interplay décline toute responsabilité pour tous dommages accessoires et indirects.

Certains états ne permettent pas l'existence de restrictions quant à la durée de la garantie implicite et/ou l'exclusion ou la limitation des dommages accessoires ou indirects. Il est donc possible que les restrictions ci-dessus et/ou l'exclusion de responsabilité ne vous concernent pas. Cette garantie vous donne des droits légaux spécifiques, mais vous pouvez avoir d'autres droits qui varient d'un état à l'autre.

GARANTIE À VIE

Si le support d'enregistrement présentait un défaut après l'expiration de la période de garantie de 90 jours, vous pouvez renvoyer le programme logiciel à Interplay à l'adresse indiquée ci-dessous, accompagné d'un chèque ou d'un mandat postal de 5 \$ (libellé en dollars), incluant les frais de port et de manutention. Interplay vous remplacera alors le logiciel. Pour obtenir un support de remplacement, vous devez mettre le support défectueux (avec l'étiquette du produit original) dans un emballage protecteur et y joindre: (1) un chèque de 5 \$, (2) une brève description du défaut rencontré, et (3) votre adresse. Si vous avez un problème avec votre logiciel, vous pouvez nous appeler au (714) 553-6678. Si votre support est défectueux, et qu'il doit être remplacé, renvoyez-le en recommandé ou U.P.S. Envoyez seulement le support défectueux (pas la boîte) avec une description du problème et 5 \$ à l'adresse suivante:

WARRANTY REPLACEMENTS

Interplay Productions

17922 Fitch Ave., Irvine, CA 92714

COPIE INTERDITE

Logiciel © 1993 Interplay Productions, Inc. © 1989-1993 Sim-Business and Will Wright. Tous droits réservés dans le monde entier. SimCity est une marque déposée de Sim-Business dba Maxis. Toute autre marque est la propriété d'Interplay Productions, Inc.

NOTE Interplay se réserve le droit d'apporter des modifications ou des améliorations au produit décrit dans ce manuel, à tout moment et sans préavis.

NOTES

Le Vieux Manuel

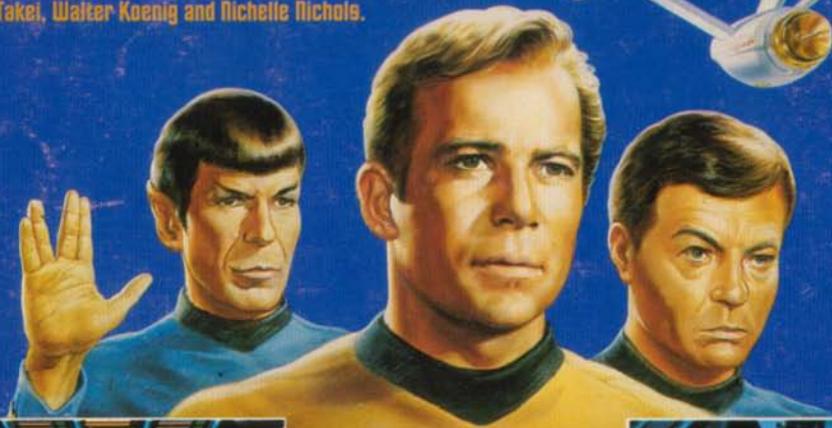
STAR TREK

25TH ANNIVERSARY™

Features
the voices of
the entire original
Star Trek® Crew!

Piloting the U.S.S. Enterprise™ is a thrill in itself. But now the actual voices of William Shatner, Leonard Nimoy, DeForest Kelly, James Doohan, George Takei, Walter Koenig and Nichelle Nichols will make your adventure truly out of this world. As Captain Kirk, you'll control phasers, photon torpedoes, shields and communications during eight separate space and ground missions in stunning 3D alien worlds.

Hear Captain Kirk shout familiar commands, Spock coolly share his classic Vulcan wisdom, and much more .. thanks to the voice-over talents of William Shatner, Leonard Nimoy, DeForest Kelly, James Doohan, George Takei, Walter Koenig and Nichelle Nichols.



Interplay™

Interplay Productions Ltd - The Barn, St. Johns, Yard, Main Road, Fyfield, Nr. Abingdon, Oxon OX13 5LN Tel 0865 390029 - Fax 0865 390213
Software © 1992, 93 Interplay Productions, Inc. All rights reserved. STAR TREK®, ® and © 1992, 93 Paramount Pictures. All rights reserved. STAR TREK® is a registered trademark of Paramount Pictures.