



SimCity[™]

Guide d'utilisation

www.ateliersoftware.com

© Copyright Atelier S.A. 1999

© Copyright Electronic Arts 1989, 1999

Tous droits réservés. Les droits d'auteur de ce manuel et des programmes auxquels il fait référence sont la propriété de Atelier S.A., Paris, France et Electronic Arts. Il est interdit de reproduire tout ou partie de ce document, notamment sur machine capable de reproduire ou d'extraire, sans le consentement préalable par écrit des propriétaires des droits d'auteur. Tout désossage est également interdit.

Les renseignements fournis dans ce manuel sont susceptibles d'être modifiés sans préavis.

Atelier S.A. décline toute responsabilité en cas de perte directe ou indirecte résultant d'une mauvaise utilisation des programmes, ou de tout défaut ou défaillance dans ceux-ci, quelle qu'en soit l'origine.

© 1989, 1999, Electronic Arts. SimCity, Maxis, Electronic Arts et le logo Electronic Arts sont des marques commerciales ou des marques déposées aux USA et/ou d'autres pays. Tous droits réservés.

3Com, le logo 3Com, Palm Computing et HotSync sont des marques déposées, et Palm III, Palm IIIx, Palm V, le logo Palm III, le logo Palm IIIx, le logo Palm V et le logo Palm Computing platform sont des marques commerciales de Palm Computing, Inc., 3Com Corporation ou ses filiales. Acrobat et PDF sont des marques commerciales de Adobe. Toutes les autres marques et noms de produits peuvent être des marques commerciales ou des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

Version 1.0

July 1999

Part no. 32-031-005-01

French

Accord de licence

Cette licence régit l'utilisation du logiciel qui vous est fourni par Atelier ("Atelier") avec ce produit (le "Logiciel"), incluant le manuel et autres documentations. **SI VOUS ETES EN DESACCORD AVEC LES TERMES DE CETTE LICENCE, RETOURNEZ IMMEDIATEMENT, SANS L'OUVRIR, LE LOGICIEL ET TOUS LES ELEMENTS QUI L'ACCOMPAGNENT A L'ENDROIT OU VOUS AVEZ ACHETE LE PRODUIT AFIN D'OBTENIR UN REMBOURSEMENT INTEGRAL.**

1. **OCTROI DE LICENCE.** Cet accord de licence vous autorise à utiliser une copie du Logiciel sur votre ordinateur. Le Logiciel est considéré comme utilisé lorsqu'il est chargé dans la mémoire provisoire (RAM) de l'ordinateur ou sur toute mémoire permanente (disque interne ou externe) qui lui est connectée.
2. **RESTRICTIONS D'UTILISATION.** Le Logiciel est la propriété d'Electronic Arts et Atelier et est protégé par la loi internationale sur les droits d'auteur et par les dispositions des traités internationaux. Electronic Arts et Atelier réservent tous autres droits sur le Logiciel qui ne seraient pas explicitement accordés. Vous n'êtes pas autorisé à effectuer des copies du Logiciel ni à le distribuer sans l'accord de Electronic Arts et Atelier. Vous pouvez cependant effectuer une copie de sauvegarde à des fins d'archivage uniquement. Vous ne pouvez vendre ou louer le Logiciel à quiconque, mais vous pouvez céder le logiciel et la documentation qui l'accompagne à une tierce personne si vous n'en gardez aucune copie (ni sur votre ordinateur, ni ailleurs), en vous assurant que la personne à qui vous avez cédé le Logiciel ainsi que sa documentation comprend et accepte les termes de cet accord de licence. Vous ne pouvez désosser, décompiler ou désassembler le Logiciel sauf si la loi dans votre pays l'autorise explicitement.
3. **GARANTIE LIMITEE.** Atelier garantit, sous réserve d'une exploitation dans des conditions normales d'utilisation que le Logiciel permettra une utilisation conforme, pour l'essentiel, aux performances décrites dans le(s) manuel(s) accompagnant le Logiciel, pendant une période de quatre-vingt dix (90) jours suivant la date de son acquisition. Atelier ne garantit pas le support sur lequel est inscrit le logiciel, ni que le Logiciel répondra à vos besoins, ni qu'il s'exécutera sans interruption ou sera exempt d'erreurs. Si votre Logiciel ne fonctionne pas pendant les quatre-vingt dix (90) suivant sa réception, retournez-le immédiatement à l'endroit où vous l'avez acheté. Si Atelier est responsable du problème, vous recevrez un nouveau logiciel ou bien un remboursement intégral. **DANS LES LIMITES MAXIMUM AUTORISEES PAR LA LOI, ATELIER DECLINE TOUTE AUTRE GARANTIE POUR LE LOGICIEL, EXPLICITE OU IMPLICITE, NOTAMMENT LES GARANTIES COMMERCIALES ET D'UTILISATION DU LOGICIEL DANS UN BUT PARTICULIER.**
4. **AUCUNE RESPONSABILITE POUR LES DOMMAGE INDIRECTS.** Dans les limites maximum autorisées par la loi, Atelier ou ses fournisseurs ne pourront en aucun cas être tenu responsables de tout dommage de quelque nature que ce soit, notamment perte d'exploitation, perte de données ou toute autre perte financière résultant de l'utilisation ou de l'impossibilité d'utiliser le produit Atelier, même si Atelier a été prévenu de l'éventualité de tels dommages. En tout état de cause, la responsabilité d'Atelier ne pourra en aucun cas excéder le montant effectivement payé pour l'acquisition du logiciel Atelier. Afin de déterminer si la limite des responsabilités d'Atelier a été atteinte, il sera tenu compte de l'ensemble des sommes qui auraient éventuellement été réglées par Atelier à ce titre. Certaines juridictions n'autorisent pas les exclusions, ni limitations de responsabilité pour les dommages indirects ou fortuits, auquel cas les limitations ci-dessus ne sont pas applicables.

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

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivant : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

TABLE DES MATIERES

Prise en main.....	6
Configuration requise	6
Installation de SimCity	6
Désinstallation de SimCity	7
Lancement de SimCity	8
Introduction	8
Leçon – Promenade à travers votre ville	9
Référence de l'utilisateur	11
Changement de Vue	11
Menus	12
Vue Liste des Villes	13
Vue Edition	13
Vue Budget	17
Vue Cartes	18
Vue Graphiques	18
Vue Evaluation	20
Désastres	21
Niveaux de jeu	22
A l'intérieur de SimCity.....	23
Comment fonctionne le simulateur – Stratégies d'utilisation	23

Prise en main

Configuration requise

Pour installer et lancer SimCity, vous aurez besoin de:

- Un organisateur fonctionnant sous Palm OS™ 3.0 ou ultérieur, tel qu'un Palm III™, Palm IIIx™ ou Palm V™.
 - Environ 230 Ko de mémoire système sur votre organisateur.
-

Installation de SimCity

Pour installer depuis un PC:

1. Assurez-vous que le logiciel Palm™ Desktop est installé sur votre PC.
2. Si vous avez téléchargé SimCity depuis Internet, décompressez le fichier .zip téléchargé sur votre PC, en utilisant par exemple WinZip que vous pouvez télécharger depuis <http://www.winzip.com>.
3. Double-cliquez le fichier Install.exe se trouvant sur la disquette ou dans l'archive décompressée.
4. suivez les instructions à l'écran.

Pour installer manuellement depuis un PC:

1. Assurez-vous que le logiciel Palm™ Desktop est installé sur votre PC.
2. Si vous avez téléchargé SimCity depuis Internet, décompressez le fichier .zip téléchargé sur votre PC, en utilisant par exemple WinZip que vous pouvez télécharger depuis <http://www.winzip.com>.
3. Pour installer la version française de SimCity, double-cliquez le fichier SimCity.prc se trouvant dans le dossier "Français" sur la disquette SimCity, ou dans l'archive décompressée que vous avez téléchargée.
4. suivez les instructions à l'écran.
5. vous pouvez également copier sur votre PC le guide d'utilisation en français, fourni au format PDF. Le fichier "manuel.pdf" se trouve dans le dossier "Français" sur la disquette SimCity, ou dans l'archive décompressée que vous avez téléchargée. Pour lire le manuel, vous aurez besoin de Adobe Acrobat Reader™ qui peut être téléchargé depuis <http://www.adobe.com/acrobat>.

Pour installer depuis un Macintosh:

1. Assurez-vous que le logiciel Palm™ MacPac est installé sur votre Macintosh.

2. Si vous avez téléchargé SimCity depuis Internet, décompressez le fichier .zip téléchargé sur votre Macintosh, en utilisant par exemple Stuffit Expandier que vous pouvez télécharger depuis <http://www.aladdinsys.com>.
3. Lancez HotSync® Manager
4. Choisissez **Install** depuis le menu **HotSync**, puis cliquez sur le bouton **Add to list**
5. Pour installer la version française de SimCity, sélectionnez le fichier SimCity.prc se trouvant dans le dossier "Français" sur la disquette SimCity, ou dans l'archive décompressée que vous avez téléchargée.
6. Fermer la zone de dialogue d'installation des applications.
7. vous pouvez également copier sur votre PC le guide d'utilisation en français, fourni au format Adobe PDF. Le fichier manuel.pdf se trouve dans le dossier "Français" sur la disquette SimCity, ou dans l'archive décompressée que vous avez téléchargée.

Pour installer depuis UNIX:

1. Assurez-vous qu'un logiciel d'installation tel quel Pilot-link, qui peut être téléchargé depuis <ftp://ryeham.ee.ryerson.ca/pub/PalmOS/> est installé sur votre ordinateur.
2. Si vous avez téléchargé SimCity depuis Internet, décompressez le fichier .zip téléchargé sur votre ordinateur.
3. Pour installer la version française de SimCity, installez à l'aide de votre logiciel d'installation le fichier SimCity.prc se trouvant dans le dossier "Français" sur la disquette SimCity, ou dans l'archive décompressée que vous avez téléchargée.
4. De plus, vous pouvez copier sur votre ordinateur le guide d'utilisation en français, fourni au format Adobe PDF. Le fichier "manuel.pdf" se trouve dans le dossier "Français" sur la disquette SimCity, ou dans l'archive décompressée que vous avez téléchargée.

Désinstallation de SimCity

Pour désinstaller SimCity:

1. Cliquez sur l'icône **Applications**
2. Cliquez sur l'icône **Menu** puis choisissez **Supprimer** dans le menu **Appl.**
3. Choisissez SimCity™ dans la liste, puis cliquez sur **Supprimer...** et confirmez la suppression
4. Cliquez le bouton **Terminé**

Lancement de SimCity

Pour lancer SimCity :

1. Cliquez sur l'icône **Applications**.
2. Puis cliquez sur l'icône SimCity.



Introduction

Entrez dans SimCity et prenez le contrôle. Soyez le leader incontestable de la simulation d'une ville en temps réel. 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. Ils 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.

Leçon – Promenade à travers votre ville

Lancez SimCity. Vous êtes dans la Vue Liste des Villes. La liste est vide pour le moment.

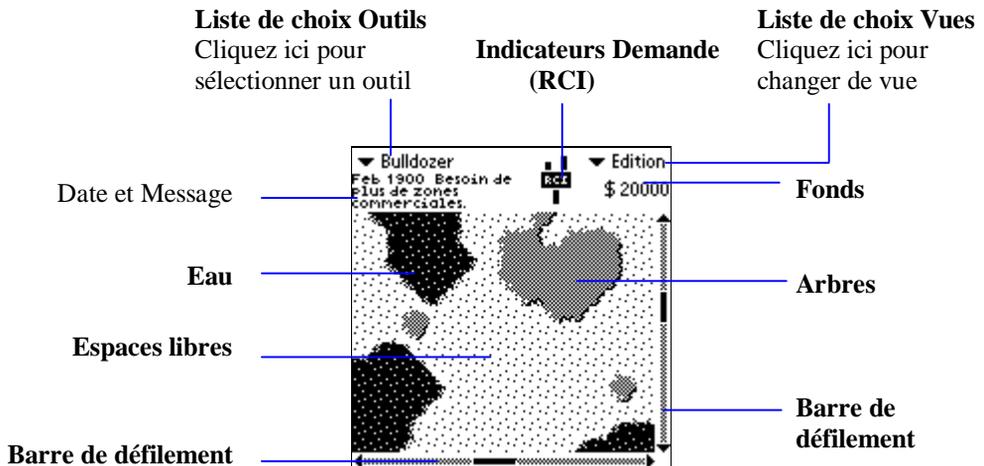


Cliquez **Nouv.** au bas de la vue. Choisissez ensuite le **Nom de la ville**, choisissez **Facile** comme **Niveau de jeu**. Cliquez sur **OK**.

 Pour revenir à la **Vue Liste des Villes**, choisissez **Fermer cette ville** dans le menu **Jeu**, puis confirmer si vous souhaitez sauvegarder les changements de votre ville.



Vous êtes maintenant dans la **Vue Edition**. Vous pouvez utiliser la liste de choix Vues en haut à droite de l'écran pour changer de vue. Pour faire défiler le terrain, utilisez les barres de défilement ou le bouton de défilement.





Le **Dialogue Budget** apparaîtra à l'écran une fois par an (temps ville). Pour le moment, chaque fois qu'il est affiché à l'écran, appuyez sur le bouton **Suivre ces chiffres**.

Votre terrain est constitué de trois types de zones :

- Les zones claires représentent les espaces libres : Vous pouvez construire sur les terrains libres.
- Les zones grises représentent les arbres : Utilisez votre **Bulldozer** pour le défrichage et pour l'extension des régions côtières.
- Les zones sombres représentent l'eau : Vos routes, voies ferrées et lignes à haute tension peuvent traverser l'eau.

▼ Bulldozer

Vous ne pouvez construire que sur un terrain vide ; choisissez l'outil **bulldozer** dans la liste de choix Outils. A chaque fois que vous cliquerez sur le terrain, un petit carré sera déblayé. Cliquez sur quelques arbres. La partie de forêt se trouvant sous votre stylet devient alors de l'espace libre. Maintenez et déplacez le stylet à travers la forêt et voyez ce qui se passe : vous avez tout rasé ! Préparez-vous à construire.

▼ Zone résidentielle

Choisissez l'outil **résidentiel**. 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.

▼ Centrale Charbon

A présent, choisissez l'emplacement de la centrale électrique de votre ville. Choisissez l'outil **Centrale à charbon** dans la liste de choix **Outils**, puis placez la centrale électrique dans un espace libre, près de vos zones résidentielles.

▼ Ligne haute-tension

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 à haute tension. Pour cela, cliquez sur l'outil **ligne haute tension**. A l'aide de votre stylet, 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.



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

▼ Zone commerciale

Maintenant que vous avez quelques zones résidentielles, vous êtes prêt à passer aux zones commerciales et industrielles. Sélectionnez l'outil **Zone**

commerciale et placez quelques zones commerciales près des zones résidentielles.

▼ Zone industrielle

Ensuite sélectionnez l'outil **Zone Industrielle** et construisez quelques zones industrielles. Reliez ces zones à votre centrale électrique.

▼ Route

Choisissez maintenant l'outil **route** et construisez des routes entre les zones résidentielles et les zones industrielles et commerciales qui permettront aux Sims d'aller travailler. Une fois que vous avez des routes, la circulation suivra automatiquement.



Lorsque vous sélectionnez les divers outils, leurs coûts seront affichés dans la liste de choix **Outils**. La somme des fonds dont vous disposez est affichée en haut à droite de l'écran. Si vous n'avez pas assez d'argent dans votre caisse pour payer pour une fonction quelconque, l'outil correspondant sera inutilisable.

Edition
Cartes
Graphiques
Budget
Evaluation

Affichez la **Vue Budget** en utilisant la **liste de choix Vues**. Vous pouvez maintenant financer les services des pompiers, de la police et des transports. Cliquez sur les flèches haut ou bas pour changer les niveaux des fonds. Vous pouvez aussi modifier le taux d'impôt foncier actuel. Si vous n'avez pas de service de police ou de brigade de pompiers, vous ne pouvez pas les financer. Changez de vue lorsque vous avez fini.

Edition
Cartes
Graphiques
Budget
Evaluation

Affichez la **Vue Cartes** en utilisant la **liste de choix**. Examinez les diverses vues cartes en cliquant sur les différentes cartes de la **liste de choix Cartes** et haut à gauche de l'écran. Les informations que vous obtenez vous aideront à construire votre ville et à en modifier les conditions. Par exemple, vous pouvez localiser les régions à haute criminalité avec précision et y placer de nouveaux postes de police.

Edition
Cartes
Graphiques
Budget
Evaluation

Les graphiques de la **Vue 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.

Avec ces données de base, vous pouvez commencer à jouer à SimCity. Nous vous recommandons cependant de continuer à lire ce manuel. Le chapitre Référence de l'utilisateur décrit, dans le détail, l'utilisation de chaque fonction du programme. Le chapitre A l'intérieur de SimCity vous explique le fonctionnement du simulateur et vous donne des conseils et des tuyaux concernant son utilisation.

Référence de l'utilisateur

Changement de Vue

SimCity possède cinq vues différentes : **Edition**, **Cartes**, **Graphiques**, **Budget** et **Evaluation**.



Pour afficher l'une de ces vues :

- Choisissez la vue dans la liste de choix Vues en haut à droite de l'écran.

Menus

Menu Ville

Ce menu n'est disponible que depuis la **Vue Liste des Villes**.

- **Dupliquer** crée une copie de la ville sélectionnée.
- Choisissez **Transmettre** pour envoyer la ville vers un autre organisateur.
- Choisissez **Supprimer** pour supprimer la ville sélectionnée.

Menu Jeu

- **Fermer cette ville** stoppe la simulation et retourne à la **Vue Liste des Villes**.

Menu Désastres

Utilisez ce menu pour déclencher des désastres. Des désastres aléatoires peuvent également arriver pendant le jeu.

- **Incendie** : un incendie se déclare quelque part sur la carte.
- **Inondation** : des inondations se produisent près de l'eau.
- **Désastre Aérien** : 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.
- **Séisme** : un important séisme secoue la ville.
- **Monstre** : un monstre s'en donne à cœur joie dans la ville.



Les désastres aléatoires peuvent être empêchés en choisissant **Préférences** dans le menu **Options**.

Menu Options

- **Préférences** permet de régler certains paramètres de fonctionnement de SimCity:
 - **Vitesse** permet de régler la vitesse de la simulation. **Rapide** représente la vitesse maximum. **Normal** est le réglage par. **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.
 - **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 même 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.
- **Aller-Auto** vous transporte automatiquement sur le lieu d'un désastre ou d'un événement important.
- **Son** active et désactive le son.
- **Activer les désastres** autorise les désastres aléatoires pendant le jeu.
- **Réglages touches** vous permet de configurer les boutons pour être utilisés pour le défilement horizontal dans la **Vue Edition** ainsi que pour la fonction **Aller à**.
- **Aller à** vous emmène sur le lieu d'un désastre.

Vue Liste des Villes

Lorsque vous démarrez SimCity pour la première fois, ou lorsque vous n'étiez pas en train de jouer une ville, la **Vue Liste des Villes** est affichée. La ville la plus récente est indiquée par un caractère diamant.



- Sélectionnez une ville dans la liste, puis cliquez **Jouer** pour jouer la ville sélectionnée
- Cliquez **Nouv.** pour créer une nouvelle ville.
- Utilisez le menu **Ville** pour **Dupliquer**, **Transmettre** ou **Supprimer** la ville sélectionnée

Vue Edition

Options de la vue Edition

- Les messages d'information qui vous sont envoyés par le simulateur sont affichés en haut à gauche de la **Vue Edition**. Lorsqu'un désastre se produit, le message en indique la nature.

Pour naviguer entre l'endroit courant et la scène d'un désastre ou d'un événement :

- Choisissez la commande **Aller à** du menu **Options**.

Les **Messages de demandes** sont envoyés par les Sims eux-mêmes et concernent leurs besoins et leurs désirs, tels que plus de résidences.

- L'**Indicateur Demande (RCI)** au milieu en haut de la **Vue Edition**, vous informe du nombre de zones résidentielles (R), commerciales (C) et industrielles (I) 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 liste de choix **Outils** affiche également l'outil actif.

Les outils de la Vue Edition

Choisissez les différents outils en utilisant la liste de choix **Outils** en haut à gauche de la **Vue Edition**.

- | | |
|-----------------------|---|
| ▼ Bulldozer | 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. Le passage au Bulldozer d'une section de terrain coûte \$1. |
| ▼ Route | Les routes relient les régions développées entre elles. Les intersections et les tournants sont créés automatiquement. Pour construire des routes continues, cliquez et déplacez votre stylet ; mais attention : si vous placez une route au 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 dans les Préférences . Les routes peuvent traverser les lignes à haute tension et les voies ferrées, mais seulement à angle droit. 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). L'entretien des chaussées est financé par le budget transit. Les chaussées se détériorent s'il y a un manque de fonds. La construction d'un tronçon de route coûte \$10 et la pose d'une section de pont, \$50. |
| ▼ Ligne haute-tension | Les lignes à 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 dans les Préférences . Les carrefours et les tournants sont créés automatiquement. Pour construire des lignes à haute tension continues, cliquez et déplacez votre stylet. 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 La construction d'une section de ligne à haute tension coûte \$5 sur terre, \$25 sur l'eau.

▼ Ligne de transit

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. Pour construire des lignes de transit continues, cliquez et déplacez votre stylet. 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). L'entretien des lignes de transit est financé par le budget transit. Le niveau de financement affecte l'efficacité du système. La construction d'une section de voie ferrée coûte \$20 sur terre, \$100 sous l'eau.

▼ Parc

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. Le zonage d'un parc coûte \$10.

▼ Zone résidentielle

C'est dans les **zones résidentielles** 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.

▼ Zone commerciale

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.

▼ Zone industrielle

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.

▼ Service de police

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.

▼ Brigade de pompiers

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 \$100.

▼ Stade

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.

▼ Centrale Nucléaire

Il existe deux types de centrales électrique : les usines thermiques, à charbon et les centrales nucléaires. La **centrale nucléaire** est plus puissante, mais elle comporte un léger risque d'accident. La **Centrale 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 risquer de causer des pannes partielles. Une centrale 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.

▼ Centrale Charbon

▼ Port

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.

▼ Aéroport

Les **aéroports** 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.

▼ Informations

Lorsque l'outil **Information** est sélectionné, vous pouvez afficher des informations sur n'importe quel endroit de la ville et cliquant simplement dessus : une fenêtre indiquera le type d'endroit sélectionné (zone, route, terrain, etc.) ainsi que la densité de la population, la valeur foncière, le taux de criminalité, la pollution et la croissance.

Vue Budget

Une fois que vous aurez perçu vos premiers impôts, et chaque année après cela, la **Vue 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. Vous pouvez augmenter ou diminuer les niveaux de financement en utilisant les flèches à côté de chaque catégorie.

Utilisez les flèches haut/bas pour augmenter/diminuer le taux d'impôts

Budget 1922			
Taux d'impôt	▼	7%	▲
Impôt collecté		\$ 1050	
	Montant Requis	Montant Alloué	Niv. de Finance
Trans	\$ 367	\$ 367	▼100%▲
Police	\$ 300	\$ 300	▼100%▲
Feu	\$ 100	\$ 100	▼100%▲
Fonds précédents		\$ 943	
Cash flow		\$ 283	
Fonds actuels		\$ 1226	
(Suivre ces chiffres)			

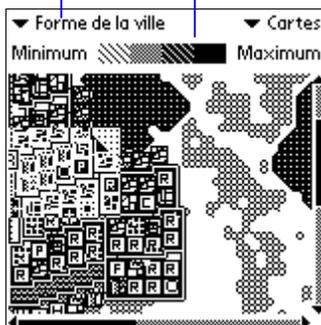
Le **Budget-Auto**, lorsqu'il est activé, maintient les chiffres de votre budget à leurs taux maximum ou aux taux que vous aviez fixés auparavant. Vous pouvez augmenter ou diminuer le budget en cliquant sur les petites flèches de chaque service. Le niveau de financement est indiqué en pourcentage. Ce 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** pour quitter la **Vue Budget**.

 Vous pouvez à tout moment faire apparaître la **Vue Budget** en la choisissant dans la **liste de choix Vues**. Dans ce cas, la vue ne comporte pas de bouton **Suivre ces chiffres** au bas de l'écran et il vous suffit d'utiliser la **liste de choix Vues** pour changer de vue.

Le niveau de financement demandé par chaque département est basé sur le nombre de brigades de pompiers, de services de police ainsi que le nombre de routes et de lignes de transit de votre ville. Ces chiffres augmentent à mesure que votre ville grossit – il faut de l'argent pour maintenir l'infrastructure de la ville.

Vue Cartes

Liste de choix des Cartes Echelle de densité



La **Vue Cartes** vous donne diverses vues d'ensemble de la ville. Un rectangle, situé dans la partie principale de la **Vue Cartes**, montre le secteur affiché dans la **Vue Edition**. Pour changer de secteur, déplacez le rectangle sur la carte à l'aide du stylet. Un clic dans le rectangle clignotant vous transfère dans la **Vue Edition**.

Pour les cartes démographiques montrant la densité, les taux ou les niveaux comparés, une échelle de Densité sera affichée en haut de l'écran.

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.

Vous pouvez afficher les cartes ci-dessous en utilisant la **liste de choix Cartes** en haut à gauche de l'écran.

▼ **Forme de la ville** 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.

▼ **Grille d'énergie** La **carte grille d'énergie** 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.

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

▼ **Densité population** La vue **densité population** affiche le nombre de gens qui occupent un secteur chaque jour.

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

▼ **Densité circulation** La **carte densité circulation** montre la densité de la circulation sur les routes. Repérez les endroits qui posent des problèmes et étudiez la

construction de nouvelles routes.

▼ Index pollution

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.

▼ Taux de crime

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.

▼ Valeur foncière

La **carte valeur foncière** 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.

▼ Influence police

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.

▼ Protection incendie

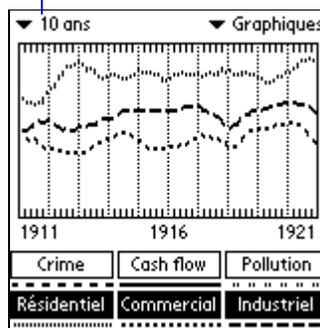
La **carte protection incendie** affiche le rayon d'action des casernes des pompiers, qui dépend de facteurs tels que l'emplacement, l'approvisionnement en électricité, le niveau de financement et l'accès.

Vue Graphiques

Liste de choix Echelle de temps

Sélecteurs de graphiques

cliquez pour afficher les graphes



La **Vue Graphiques** comprend des graphiques établis sur des périodes de temps, contenant diverses informations sur la ville. A tout moment, vous pouvez afficher une combinaison de plusieurs graphiques en utilisant les sélecteurs au bas de l'écran. Chaque graphique utilise un motif différent.

▼ 10 ans

Pour voir les graphiques se rapportant aux dix ou aux 120 dernières années, choisissez l'option correspondante.

▼ 120 ans

Résidentiel

Le graphique **population résidentielle** montre la population totale des zones résidentielles.

- Commercial** Le graphique **population commerciale** montre la population totale des zones commerciales.
- Industriel** Le graphique **population industrielle** montre la population totale des zones industrielles.
- Crime** Le graphique **taux de crime** montre le taux de criminalité global de la ville.
- Cash flow** 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.
- Pollution** Le graphique **pollution** montre la pollution moyenne qui affecte la ville entière.

 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).

Vue Evaluation

San Diego ▼ Evaluation	San Diego ▼ Evaluation	San Diego ▼ Evaluation
<p>Le maire fait-il du bon travail ?</p> <p style="text-align: center;">59 % Oui 41 % Non</p> <p>Score général (0/1000)</p> <p style="text-align: center;">Score actuel 576 Changement Annuel -105</p>	<p>Statistiques</p> <p>Population 32320 Migration nette (N - 1) 32320 Valeur estimée 13000000 Catégorie Cité Niveau de jeu Facile</p>	<p>Problèmes</p> <p>22% Circulation 19% Impôts 14% Crime 11% Logement cher</p>
Score Statistiques Problèmes	Score Statistiques Problèmes	Score Statistiques Problèmes

La **Vue Evaluation** affiche les résultats de votre travail.

- 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.

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

- **Crime** - Ajouter des postes de police et / ou faites monter les valeurs foncières.
- **Logement** - Créez d'autres zones résidentielles.
- **Chômage** - Créez d'autres zones commerciales et industrielles.
- **Circulation** - Remplacez les tronçons de routes encombrés par des voies ferrées.

- **Pollution industrielle** - Remplacez les routes par des voies ferrées, dispersez les zones.
- **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).
- **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.
 - La **valeur estimée** représente la valeur totale de l'ensemble des propriétés de la ville.
 - **Catégorie** : Suivant sa taille, votre ville se verra affectée l'une des six catégories suivantes – Village, Ville, Cité, Capitale, Métropole et Mégalopole.
- Le **score général de la ville** est un index composite dépendant de plusieurs facteurs (dont le taux de crime, la pollution, le chômage, l'environnement et le logement) ; il est calculé une fois par an sur une échelle de 0 à 1000. Un score élevé récompense une ville efficace et prospère.

Désastres

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 peuvent être activés depuis le menu **Désastres**.

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 **Vue 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.



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 aériens** 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, 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 **séismes** 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 **Vue Edition** 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 nucléaires** 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 **Désastres**.
- 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 **Désastres**.

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 **Vue 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.

A l'intérieur de SimCity

Comment fonctionne le simulateur – Stratégies 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 résidentielles** 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').

POPULATIONS (ZONES RESIDENTIELLES)

Les principaux facteurs qui règlent la population sont le taux de natalité, la disponibilité d'emploi et de 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. A 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. A 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.

TAUX DES IMPOTS

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 **Vue 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.

PREPARATION 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. Son coût de financement est de \$100 par année et par poste.

- **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 - Ferrée : \$4 - Tunnel ferroviaire : \$10.

ENERGIE

Une ville moderne ne peut pas se passer d'électricité. Le but d'un bon système de gestion d'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 créé par les gens qui se rendent aux centres commerciaux, aux lieux de récréation, etc.

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 ainsi que les lignes de transit lorsque vous en avez les moyens.

L'hélicoptère de la circulation routière repère les bouchons et les indique.

 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 incendies, les ports, aéroports et usine à charbon polluent également. 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, son taux de crime, 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.

La valeur foncière et le taux de crime sont étroitement liés. Une valeur foncière basse augmente le taux de crime. Un taux de crime élevé fait diminuer la valeur foncière et peut faire rapidement chuter la valeur des 'zones de transition' proches du centre-ville.