

# 4 SIMCITY™



# CONTRAT DE LICENCE UTILISATEUR FINAL DE LOGICIEL ELECTRONIC ARTS POUR L'APPLICATION EA DOWNLOAD MANAGER

Le présent Contrat de Licence Utilisateur Final (la "Licence") est un accord entre vous et Electronic Arts Inc. ("EA"). La présente Licence régit l'utilisation que vous faites de l'application ainsi que de tous les logiciels et toute la documentation qui s'y rapportent et des mises à jour et mises à niveau qui remplacent ou complètent l'application et qui ne sont pas distribuées avec une licence séparée (collectivement dénommés "l'Application").

En installant ou utilisant l'APPLICATION, vous acceptez d'être lié par la présente LICENCE. Vous ne devez pas installer ni utiliser l'APPLICATION si vous n'acceptez pas tous les termes de la présente LICENCE. L'INSTALLATION de l'Application vaut pleine acceptation des TERMES de la présente LICENCE.

## 1. Octroi de Licence et Conditions d'utilisation.

- A. Octroi de licence.** EA vous accorde une licence personnelle non exclusive vous permettant d'installer et utiliser l'Application à des fins personnelles non commerciales exclusivement, comme défini dans la présente Licence et toute documentation jointe. Tout usage commercial est interdit. Il vous est expressément interdit de concéder en sous-licence, de donner en location ou à bail ou de distribuer d'autre manière l'Application ou les droits d'utilisation de l'Application. Votre licence prend effet à la date à laquelle vous commencez à télécharger, installer ou utiliser de toute autre manière l'Application et prend fin soit à la date à laquelle vous vous dessaisissez de l'Application, soit à la date à laquelle EA résilie la présente Licence, selon celle de ces éventualités qui se réalise la première.
- B. Copies.** Vous pouvez télécharger le nombre de copies autorisé par le système de gestion des droits des contenus numériques de l'Application à partir d'une source autorisée. Il se peut que le nombre de copies que vous pouvez télécharger pendant un certain nombre de jours consécutifs soit limité. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule copie de l'Application à la fois. Il vous est interdit de rendre une copie de l'Application disponible sur un réseau à partir duquel elle pourrait être utilisée en même temps par plusieurs utilisateurs. Il vous est interdit de rendre l'Application disponible sur un réseau à partir duquel elle pourrait être téléchargée par des utilisateurs multiples. Pour de plus amples renseignements concernant la gestion des droits des contenus numériques qui s'applique à l'Application, veuillez vous reporter aux conditions régissant la distribution de l'Application. Votre Licence prendra fin immédiatement si vous tentez de contourner la gestion des droits des contenus numériques ou les autres conditions générales qui s'appliquent à l'Application ou au logiciel remis via l'Application.
- C. Validation de licences.** L'Application est nécessaire pour valider la licence relative à certains produits distribués par EA. Vous reconnaissez et acceptez le fait que l'Application validera automatiquement les droits de licence pour tout ou partie des produits EA sans vous en aviser spécifiquement. Cela signifie que pour pouvoir utiliser l'Application et certains produits EA, vous devez laisser l'Application installée sur votre ordinateur et conserver une connexion à Internet. Vous reconnaissez et acceptez le fait que l'Application puisse utiliser des informations concernant votre ordinateur et l'usage que vous faites de l'Application en vue de valider vos droits de licence et de mettre à jour l'Application. Nous sommes susceptibles d'utiliser ces informations pour améliorer nos produits et services et de communiquer ces informations à des tiers à cette fin, mais pas sous une forme qui permettrait de vous identifier personnellement. Vous acceptez également que l'Application puisse télécharger et installer automatiquement des mises à jour qu'EA considère comme nécessaires. Vous reconnaissez que toute obligation que pourrait avoir EA d'assurer le suivi de la ou des version(s) antérieure(s) peut s'éteindre au moment où la mise à jour est disponible.

- D. Droits réservés et limitations** L'Application vous est concédée sous licence, et non vendue, uniquement en vue d'une utilisation conforme aux dispositions de la présente Licence. Sauf disposition contraire de la présente Licence, EA conserve l'intégralité des droits sur l'Application et sur tous les logiciels fournis par le biais de l'Application (en ce compris tous les personnages, scénarios, images, photographies, animations, vidéos, musiques, textes), ainsi que tous les droits d'auteur, marques commerciales et autres droits de propriété intellectuelle associés. Cette Licence se limite aux droits de propriété intellectuelle que détiennent EA et ses bailleurs de licence sur l'Application et n'inclut pas d'autres droits de brevet ou droits de propriété intellectuelle. Vous n'êtes pas autorisé, si ce n'est dans la mesure où le droit applicable le permet, à décompiler, désassembler ou effectuer des opérations d'ingénierie inverse sur l'Application par quelque moyen que ce soit, ni à transformer, modifier, améliorer l'Application ou créer des œuvres dérivées de l'Application. Il vous est interdit de retirer, transformer ou masquer toute identification du produit, toute mention de réserve du droit d'auteur ou autre mention de propriété intellectuelle intégrée à l'Application ou aux logiciels fournis par le biais de l'Application.
- 2. Consentement à l'utilisation des données.** Vous convenez qu'EA pourra recueillir, utiliser, stocker et transmettre les informations techniques et connexes qui permettent d'identifier votre ordinateur (notamment l'adresse IP (Internet Protocol)), votre système d'exploitation, vos applications logicielles et votre matériel périphérique, qui peuvent être recueillies régulièrement pour faciliter la fourniture à votre intention de mises à jour logicielles, de contenus dynamiques et de services d'assistance produit et autres, y compris des services de jeu en ligne. EA peut également utiliser ces informations dans leur ensemble, sous une forme qui ne permette pas de vous identifier personnellement, afin d'améliorer ses produits et services et il se peut que nous partagions ces données avec nos prestataires de services externes. **VOUS NE DEVEZ PAS INSTALLER NI UTILISER L'APPLICATION SI VOUS REFUSEZ QU'EA RECUEILLE, UTILISE, CONSERVE, TRANSMETTE OU AFFICHE LES DONNÉES DÉCRITES DANS LE PRÉSENT ARTICLE.**
- 3. Consentement à la présentation publique des données.** Lorsque vous utilisez l'Application en ligne, EA et ses sociétés affiliées peuvent également recueillir, utiliser, stocker, transmettre et présenter publiquement des données statistiques relatives au jeu lorsque vous utilisez l'Application en ligne (scores, classements et succès notamment) ou identifier des contenus que vous avez créés et partagés avec d'autres joueurs. Les données qui permettent de vous identifier personnellement sont recueillies, utilisées, stockées et transmises conformément à la Charte de Confidentialité d'EA figurant sur <http://legal.ea.com/legal/legal.jsp?language=fr/>.
- 4. Résiliation.** La présente Licence sera en vigueur jusqu'à sa résiliation. Vos droits au titre de la présente Licence s'éteindront immédiatement et automatiquement sans avis d'EA si (i) vous enfreignez l'une quelconque des dispositions de la présente Licence ; ou si (ii) EA cesse d'assurer le suivi de l'Application. Dès la résiliation, vous devrez cesser toute utilisation de l'Application et en détruire toutes les copies en votre possession ou sous votre contrôle. La résiliation par EA ne limitera aucunement les autres droits ou recours dont dispose EA de par la loi ou en vertu du principe d'équité. Les Articles 2 à 10 de la présente Licence resteront en vigueur au-delà de la résiliation ou de l'expiration de la présente Licence, quelle qu'en soit la cause.



5. **Absence de garanties.** POUR AUTANT QUE LE DROIT APPLICABLE LE PERMETTE, L'APPLICATION VOUS EST FOURNIE EN L'ÉTAT AVEC TOUTES SES IMPERFECTIONS, SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTE, ET VOUS L'UTILISEZ À VOS RISQUES EXCLUSIFS. VOUS ASSUMEZ ENTIÈREMENT LE RISQUE LIÉ AU CARACTÈRE SATISFAISANT DE LA QUALITÉ ET DES PERFORMANCES. EA ET LES BAILLEURS DE LICENCE D'EA (COLLECTIVEMENT DÉNOMMÉS "EA" AUX FINS DU PRÉSENT ARTICLE ET DE L'ARTICLE 6) NE FOURNISSENT AUCUNE ET REJETTENT PAR LES PRÉSENTES TOUTE GARANTIE EXPRESSE, IMPLICITE OU LÉGALE, NOTAMMENT TOUTE GARANTIE IMPLICITE DE QUALITÉ MARCHANDE, DE QUALITÉ SATISFAISANTE, D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER, DE NON-VIOLATION DE DROITS DE TIERS, AINSI QUE TOUTE GARANTIE DÉCOULANT (ÉVENTUELLEMENT) D'UNE CONDUITE HABITUELLE, D'UN USAGE OU D'UNE PRATIQUE COMMERCIALE. EA NE DONNE AUCUNE GARANTIE EN CAS D'ENTRAVE À LA JOUISSANCE DE L'APPLICATION, NE GARANTIT PAS QUE L'APPLICATION RÉPONDRA À VOS EXIGENCES, QUE LE FONCTIONNEMENT DE L'APPLICATION SERA SANS INTERRUPTION OU SANS ERREUR, OU QUE L'APPLICATION SERA COMPATIBLE AVEC TOUT LOGICIEL DE TIERS NI QUE LES ÉVENTUELLES ERREURS QUE CONTIENDRAIT L'APPLICATION SERONT CORRIGÉES. AUCUN CONSEIL ORAL OU ÉCRIT DONNÉ PAR EA OU UN QUELCONQUE REPRÉSENTANT HABILITÉ NE SAURAIT CRÉER UNE GARANTIE. CERTAINS PAYS N'AUTORISANT PAS L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES GARANTIES IMPLICITES, OU ENCORE LES LIMITATIONS DES DROITS DU CONSOMMATEUR PRÉVUS PAR LA LOI, IL EST POSSIBLE QUE TOUT OU PARTIE DES EXCLUSIONS ET LIMITATIONS STIPULÉES CI-DESSUS NE VOUS SOIENT PAS APPLICABLES.
6. **Limitation de la responsabilité.** POUR AUTANT QUE LE DROIT APPLICABLE PERMETTE CETTE LIMITATION, EA NE POURRA EN AUCUN CAS ÊTRE TENUE RESPONSABLE ENVERS VOUS EN CAS DE PRÉJUDICES CORPORELS, DOMMAGES MATÉRIELS, MANQUES À GAGNER, COÛTS DE BIENS OU SERVICES DE SUBSTITUTION OU DE TOUTE FORME DE DOMMAGES INDIRECTS, PARTICULIERS, ACCESSOIRES OU CONSÉCUTIFS OU DE DOMMAGES-INTÉRÊTS PUNITIFS DÉCOULANT D'UNE ACTION EN LIEN AVEC LA PRÉSENTE LICENCE OU L'APPLICATION, QU'IL S'AGISSE D'UNE ACTION EN RESPONSABILITÉ DÉLICTUELLE (OU QUASI DÉLICTUELLE), RESPONSABILITÉ CONTRACTUELLE, RESPONSABILITÉ SANS FAUTE OU AUTRE ET QU'EA AIT ÉTÉ INFORMÉE OU NON DE L'ÉVENTUALITÉ DE TELS DOMMAGES. CERTAINS PAYS N'ACCEPTANT AUCUNE LIMITATION DE RESPONSABILITÉ EN CAS DE DÉCÈS, DE PRÉJUDICES CORPORELS, DE DOL, DE CERTAINS ACTES INTENTIONNELS OU DE NÉGLIGENCE OU EN CAS DE VIOLATION DE LOIS PARTICULIÈRES, OU N'ACCEPTANT PAS LA LIMITATION DE DOMMAGES ACCESSOIRES OU CONSÉCUTIFS, IL EST POSSIBLE QUE TOUT OU PARTIE DES LIMITATIONS DE RESPONSABILITÉ STIPULÉES CI-DESSUS NE VOUS SOIENT PAS APPLICABLES. En aucun cas la responsabilité totale d'EA envers vous pour tous les préjudices ne pourra excéder (sauf si le droit applicable l'exige) le montant que vous avez effectivement payé pour l'Application.
7. **La clause limitative de responsabilité est une clause essentielle de la présente Licence.** Vous convenez que les dispositions de la présente Licence limitant la responsabilité sont des clauses essentielles de cette Licence. Les limitations de responsabilité énoncées ci-dessus s'appliquent même si les réparations décrites dans la présente Licence n'atteignent pas leur objet essentiel.
8. **Autonomie et maintien en vigueur des dispositions.** Si l'une quelconque des dispositions de la présente Licence s'avère illégale ou inapplicable en vertu du droit en vigueur, le reste de cette disposition devra être modifié pour se rapprocher le plus possible de l'objet poursuivi par la disposition initiale, toutes les autres dispositions restant en vigueur et de plein effet.

- 9. Droits restreints pour l'administration américaine.** La présente disposition vise les utilisateurs finals travaillant pour le gouvernement américain. Le logiciel fourni en rapport avec la présente Licence a été entièrement mis au point grâce à des fonds privés, au sens de l'article 2.101 des FAR (Federal Acquisition Regulations) et des articles 252.227-7014(a)(1) et 252.227-7015 du DFARS (Defense Federal Acquisition Regulations Supplement) (ou de tout règlement d'agence équivalent ou ultérieur à ceux-ci), et est fourni comme "article de commerce", "logiciel informatique commercial" et/ou "documentation de logiciel informatique commercial". Conformément à l'article 227.7202 du DFARS, à l'article 12.212 des FAR et, dans la mesure requise par le droit fédéral américain, aux droits restreints au minimum tels que définis à l'article 52.227-19 des FAR (ou de tout règlement d'agence équivalent ou ultérieur à ceux-ci), toute utilisation, modification, reproduction, publication, exploitation, exposition, divulgation ou distribution dudit Logiciel par ou pour le gouvernement des États-Unis sera régie exclusivement par la présente Licence et sera interdite hormis dans la mesure expressément autorisée par les clauses de la présente Licence.
- 10. Recours en injonction.** Vous convenez qu'une violation de la présente Licence peut causer à EA un préjudice irréparable, que des dommages-intérêts pécuniaires ne sauraient convenablement compenser. EA sera alors en droit d'exiger une réparation en équité en plus de tout recours dont elle peut disposer en vertu de la présente Licence ou de la loi.
- 11. Droit applicable.** Sans application des règles de conflit de lois ou des règles relatives au droit applicable, la présente Licence sera régie par et interprétée selon le droit de l'État américain de Californie appliqué aux contrats conclus en Californie et destinés à être intégralement exécutés en Californie entre personnes résidant en Californie. Sauf si EA y renonce expressément par écrit en un cas précis ou si le droit local s'y oppose, les actions en justice relatives à l'objet des présentes sont de la compétence exclusive des tribunaux fédéraux et des tribunaux d'État californiens dont relève l'établissement principal d'EA. Les deux parties reconnaissent la compétence desdits tribunaux et conviennent que les actes de procédure pourront être signifiés comme stipulé dans les présentes ou de toute autre manière autorisée par le droit californien ou fédéral. Les parties conviennent que la Convention des Nations Unies sur les contrats de vente internationale de marchandises (Vienne, 1980) ne s'applique pas à la présente Licence ni à aucun litige ou transaction découlant de ladite Licence.
- 12. Exportation.** Vous vous engagez à respecter les lois américaines et autres lois applicables en matière de contrôle des exportations et à ne pas céder l'Application à un ressortissant étranger ou à une destination étrangère frappés d'interdiction par lesdites lois sans avoir préalablement obtenu les autorisations administratives requises et vous y être conformé. Vous certifiez ne pas être une personne avec laquelle EA n'est pas autorisée à effectuer de transactions commerciales aux termes du droit applicable.
- 13. Contenus et logiciels de tiers.** Adobe® Flash® Player. Copyright © 1996 - 2006 Adobe Systems Incorporated. Tous droits réservés. Protégé par le brevet U.S. 6 879 327 ; brevets en instance aux États-Unis et dans d'autres pays. Adobe et Flash sont des marques commerciales ou des marques déposées aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.
- 14. Intégralité du contrat.** La présente Licence représente l'intégralité du contrat passé entre vous et EA relativement à l'Application et annule et remplace tout accord antérieur ou concomitant relatif à ladite Application. Pour être valable, toute modification de ou tout avenant à la présente Licence requiert la forme écrite et la signature d'EA. Aucune inertie ou retard de l'une ou l'autre des parties dans l'exercice de tout droit ou faculté au titre de la présente Licence ne saurait constituer une renonciation à ce droit ou à cette faculté. De même, aucun exercice unique ou partiel d'un quelconque droit ou d'une quelconque faculté prévu(e) par la présente Licence ne saurait faire obstacle à l'exercice de tout autre droit prévu par la présente Licence. En cas de conflit entre la présente Licence et de quelconques conditions générales d'achat ou autres, les dispositions de la présente Licence prévaudront.

# Prévention des risques d'épilepsie

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

Chez certaines personnes, la stimulation visuelle par certains effets stroboscopiques ou motifs lumineux peut déclencher une crise d'épilepsie ou une perte de connaissance, y compris dans la vie de tous les jours. Chez ces personnes, le simple fait de regarder la télévision ou de jouer à un jeu vidéo peut suffire à déclencher une crise. Les symptômes peuvent même se déclarer chez un individu sans antécédents médicaux ou n'ayant jamais souffert de crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise épileptique ou perte de connaissance) à la suite d'une exposition à des effets lumineux stroboscopiques, veuillez consulter votre médecin avant de commencer à jouer.

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

## **Règles à respecter pour jouer dans les meilleures conditions possibles**

- Ne pas se tenir trop près de l'écran. S'installer à bonne distance de l'écran, aussi loin que le permet la longueur des câbles.
- Jouer de préférence sur un écran de petite taille.
- Éviter de jouer en cas de fatigue ou de manque de sommeil.
- Veiller à ce que la pièce soit bien éclairée.
- Observer des pauses de 10 à 15 minutes par heure de jeu.

# Sommaire

Prévention des risques d'épilepsie .....	5
Règles à respecter pour jouer dans les meilleures conditions possibles .....	5
Installation du jeu .....	8
Pour installer le jeu (en utilisant le disque) : .....	8
Démarrer le jeu .....	9
Introduction .....	10
Comment jouer : astuces à l'intention des nouveaux maires .....	11
Vous ne connaissez pas trop la ville ? .....	11
Que devez-vous savoir dès le départ ? .....	11
Vous voulez en savoir plus ? .....	13
Guide de référence – <i>SimCity 4 Deluxe</i> .....	13
Régions .....	13
Les grands principes de la région .....	13
Sauvegarde .....	14
Fenêtre des options de la région .....	14
SimCity.com .....	15
Quitter .....	15
Vue de la ville .....	16
Informations région .....	17
Jouer une ville .....	17
Fenêtre de commandes universelles .....	18
Modes de jeu .....	22
Outils de ville pré-intégrée .....	22
Mode divin (avant la fondation de la ville) .....	22
Outils de formation de terrain .....	22
Effets de terrain .....	25
Raccorder les bordures .....	25
Déclencher une catastrophe .....	26
Contrôler le jour et la nuit .....	28
Intégrer une ville .....	28
Niveau de difficulté .....	28
Outils à utiliser avant de développer la ville .....	29
Mode divin (après la fondation de la ville) .....	29
Annihiler ville .....	29
Raccorder les bordures .....	29



Déclencher catastrophe .....	30
Contrôler le jour et la nuit .....	30
Mode maire .....	30
Outils paysage.....	30
Outils de zone .....	32
Outils de transports.....	34
Outils services publics.....	42
Outils municipaux .....	45
Raser .....	48
Outils Urgence.....	49
Fenêtre du maire .....	49
Note du maire .....	49
Indicateur demande RCI .....	50
Gestion de l'architecture .....	51
Afficher données .....	52
Fenêtre des conseillers .....	56
Graphiques .....	57
Fenêtre du Budget.....	59
Sondages d'opinion de la ville .....	65
Mode Mes Sims.....	68
Outil Microphone .....	68
A vous les commandes.....	68
Mes Sims .....	76
Options .....	80
Appareil photo .....	80
Album photos .....	80
Options graphiques.....	81
Options sonores .....	82
Options de jeu .....	83
Options de vue de la ville supplémentaires .....	84
Sauvegarder ville .....	84
Retour région.....	84
Quitter .....	84
Raccourcis clavier .....	84
Astuces pour le bon fonctionnement du jeu.....	88
Problèmes d'exécution du jeu.....	88
Astuces générales de dépannage .....	88
Service Clients .....	89
Garantie .....	91



# Installation du jeu

**Remarque :** pour toute considération technique, veuillez consulter le site [www.electronicarts.fr](http://www.electronicarts.fr).

## Pour installer le jeu (en utilisant le disque) :

Insérez le disque dans votre lecteur et suivez les instructions à l'écran.

Si le menu d'exécution automatique (Autorun) n'apparaît pas automatiquement, exécutez l'assistant d'installation manuellement (sous Windows® 7, Windows® XP et Windows Vista®) en allant dans **Démarrer > Exécuter**, puis en tapant **D:\AutoRun.exe** dans la ligne de commande. Cliquez ensuite sur OK (indiquer la lettre correspondant à votre lecteur de CD/DVD-ROM si celle-ci est autre que « D: »).

Une fois le jeu installé, vous pourrez l'exécuter depuis le menu d'exécution automatique (AutoRun) du jeu ou en cliquant sur la ligne correspondant au jeu dans le menu Démarrer.

## Installation (utilisateurs EA Store) :

Remarque : si vous souhaitez de plus amples informations à propos de l'achat en téléchargement direct des jeux EA, veuillez consultez le site [www.eastore.fr](http://www.eastore.fr) et cliquer sur SERVICE CLIENTS.

Une fois que le téléchargement a été effectué par EA Download Manager, cliquez sur l'icône d'installation qui s'affiche et suivez les instructions à l'écran.

Lancez le jeu (une fois qu'il est installé) directement à partir du logiciel EA Download Manager.

Remarque : si vous avez déjà acquis un titre et que vous souhaitez l'installer sur un autre ordinateur, téléchargez et installez EA Download Manager sur un autre ordinateur, puis lancez l'application et enregistrez-vous avec votre compte EA. Sélectionnez le titre approprié dans la liste qui s'affiche à l'écran et cliquez sur le bouton Start pour télécharger le jeu.

## Pour installer le jeu (utilisateurs tiers en ligne) :

Veuillez contacter le fabricant auquel vous avez acheté le jeu pour obtenir des instructions sur la procédure d'installation du jeu ou pour télécharger et réinstaller une copie.

# Démarrer le jeu

## Pour démarrer le jeu :

Pour lancer le jeu sous Windows Vista ou Windows 7, cliquez sur le menu **Démarrer > Jeux**. Sous les versions précédentes de Windows, cliquez sur le menu **Démarrer > Programmes** (ou **Tous les programmes**). (Pour les utilisateurs d'EA Store, EA Download Manager doit être activé.)

**Remarque** : dans le mode classique de démarrage de Windows Vista, les jeux se trouvent dans **Démarrer > Tous les programmes > Jeux > menu Explorateur des jeux**.



# Introduction

Une charge de maire ça vous tente ?

Avez-vous le charisme d'un constructeur d'immenses métropoles qui se dressent vers le ciel ou la sensibilité d'un bâtisseur de jolies petites villes ? Ca vous amuserait de bricoler l'environnement à votre guise (une grande vallée par-ci, un bon gros taux d'impôts par-là...) pour voir la réaction des citoyens sous votre contrôle ? Mais peut-être préférerez-vous aller au plus près de vos Sims, dans la rue, et tenter des missions qui vous conduiront à prendre les commandes d'un tank sur l'autoroute ? Que vous vous sentiez l'âme d'un mortel ou d'un dieu, *SimCity™ 4 Deluxe* vous offre des possibilités infinies pour créer (ou détruire) la métropole de vos rêves !

*SimCity 4 Deluxe*, ce sont des possibilités incroyables, de la création de reliefs à la gestion du budget des écoles primaires. Vous souhaitez qu'un Sim en particulier se rende au travail en trottinette ? Qu'il en soit ainsi. Vous pouvez aussi bien construire une vallée pour les technologies de pointe qu'un centre industriel en pleine expansion. Avec *SimCity 4 Deluxe*, vous pouvez même relier deux villes afin qu'elles échangent leurs emplois, marchandises et services. Que vous utilisiez votre créativité pour développer des villes indépendantes ou que vous préfériez offrir à vos Sims de plus grandes possibilités d'évolution avec des villes interdépendantes, vous devez faire de votre monde un endroit prospère où les citoyens se plairont. C'est un véritable défi, mais ne paniquez pas. Si le cours des choses vous contrarie, vous pouvez toujours lâcher une pluie de météores sur vos villes !

Mais comment saurez-vous si vous êtes un bon maire, me direz-vous ? Pour cela, vous avez une myriade d'informations à votre disposition car vos statisticiens travaillent d'arrache-pied pour vous fournir toutes les statistiques, les graphiques et les rapports nécessaires pour prendre le pouls de votre ville. Vous saurez ainsi dans quel quartier le crime est à son apogée, où se trouvent les Sims les plus instruits et quelles routes sont les plus encombrées. Mais ce n'est pas tout. Avec *SimCity 4 Deluxe*, vos Sims peuvent exprimer directement leur opinion sur votre gestion de la ville. Si vous êtes un maire attentif et sociable, vous pouvez interroger les passants dans les rues pour leur demander leur avis. Mais les passants ne vous suffisent pas ? Vous souhaitez avoir encore plus d'influence sur la vie de vos Sims ? Importez vos Sims préférés à partir du jeu *Les Sims™* pour qu'ils emménagent dans votre ville ! Si vous n'avez pas de Sim personnel, le jeu comprend quelques individus dont vous pourrez suivre les pérégrinations. Choisissez leur véhicule, leur itinéraire pour se rendre au travail et leur habitation. Gardez bien en tête que vos Sims risquent de se plaindre si vous augmentez leurs impôts et qu'ils tomberont malades s'ils habitent à côté d'une source de pollution dont personne ne se soucie. Et n'oubliez pas que s'ils ne trouvent pas de travail, ils partiront tout bonnement en chercher ailleurs ! Dans une ville idéale, les Sims travaillent dur et s'éteignent sans douleur à un âge avancé pour passer le flambeau à la génération suivante.

Alors comme ça, vous voulez un contact encore plus direct avec votre ville et ses habitants ? Vous êtes exigeant, mais nous allons vous offrir ce que vous demandez. Vous avez désormais la possibilité de construire des bâtiments toujours plus complexes et des réseaux de transport variés afin d'offrir à votre ville de larges zones commerciales et une plus grande productivité. Laissez les véhicules s'engouffrer dans les rues et observez les carambolages ! Désormais, c'est d'ailleurs vous qui pouvez être à l'origine de ces accidents. **A vous les commandes**, la toute nouvelle fonction de *SimCity 4 Deluxe*, vous permet d'accepter des missions pour améliorer la qualité de vie de vos administrés ou pour semer la pagaille dans votre ville en conduisant dans les rues, en sillonnant les voies navigables ou en traversant les nuages dans des véhicules que vous pilotez vous-même. Amènerez-vous Jenny à temps à l'hôpital pour qu'elle bénéficie de son opération du cœur ou aiderez-vous le machiavélique Dr Vu à répandre des déchets toxiques en plein centre ville ? Soyez digne de votre charge en réussissant votre mission et vous en serez récompensé.

Vous pouvez choisir de devenir un maire modèle, un maire corrompu ou un maire qui inflige tous les malheurs du monde à ses pauvres Sims innocents. Quel que soit votre choix, chacune de vos décisions aura des répercussions importantes sur la société que vous créez. Apprenez les subtilités du métier de maire grâce aux nouvelles initiations et choisissez parmi trois niveaux de difficulté. En un rien de temps, vous maîtriserez avec habileté l'art de gérer une ville. Ensuite, vous aurez votre imagination pour seule limite. Vous venez d'être élu, alors qu'est-ce que vous attendez ?

## Comment jouer : astuces à l'intention des nouveaux maires

### Vous ne connaissez pas trop la ville ?

Cette rubrique vous propose une rapide introduction à l'art d'être maire. Si ce métier est encore tout nouveau pour vous, les informations suivantes peuvent vous aider à entamer votre carrière du bon pied. Si vous avez déjà été en exercice, considérez qu'il s'agit là d'un cours de perfectionnement qui vous permettra de conduire votre ville naissante vers un avenir prospère.

### Que devez-vous savoir dès le départ ?

Ces étapes détaillées vous aideront à mettre en place l'infrastructure de votre ville.

#### Choisissez le secteur de votre ville

Double-cliquez sur une case non développée dans la région qui vous intéresse ou effectuez un simple clic et appuyez sur le bouton Jouer cette ville.

#### Intégrez votre ville

Erigez des montagnes et faites venir l'eau en transformant votre paysage, ou plongez directement dans la construction de votre ville. Cliquez sur le bouton Mode maire quand vous êtes prêt à intégrer votre ville. Saisissez le nom du maire et celui de votre ville, puis choisissez le niveau de difficulté **Facile**, Moyen ou Expert. Cliquez ensuite sur Etablir une ville.

#### Apportez l'électricité

Sélectionnez la centrale à charbon dans le sous-menu "Construire réseau électrique" du menu "Outils services publics". Placez-la aux limites de votre ville pour limiter la pollution. La centrale à charbon est une source d'électricité rentable, mais très polluante.

#### Ajoutez une zone industrielle

Sélectionnez "Zone industrielle à densité moyenne" dans le sous-menu "Zone industrielle" du menu "Outils de zone". Faites glisser une zone industrielle de manière à ce qu'elle touche la centrale électrique. Les bâtiments industriels procurent du travail à vos Sims.

#### Devenez promoteur immobilier

Sélectionnez "Zone résidentielle à faible densité" dans le sous-menu "Zone résidentielle" du menu "Outils de zone". La zone à faible densité coûte moins cher qu'une zone à densité moyenne ou forte, et de toute manière, les structures de densité plus élevée ne se développent pas tant que votre population ne peut les alimenter. Faites glisser votre zone résidentielle à une courte distance de la centrale électrique et de la zone industrielle. Par la suite, il vaudra mieux positionner les zones résidentielles loin de la centrale et des industries pour minimiser les effets de la pollution.



## **Envoyez vos Sims sur les routes**

Sélectionnez “Routes” dans le sous-menu “Construire routes” du menu “Outils de transports” et faites glisser une route entre les zones résidentielle(s) et industrielle(s) pour que vos Sims aient un moyen de se rendre au travail. Les routes sont des voies de circulation plus grandes et plus rapides que les rues qui sont créées automatiquement quand vous créez une zone.

## **Ajoutez des commerces**

Sélectionnez “Zone commerciale à faible densité” dans le sous-menu “Zone commerciale” du menu “Outils de zone”. Faites glisser une zone commerciale entre les zones industrielle et résidentielle pour connecter toutes les zones. L’électricité circule à travers les zones, vos zones devraient donc maintenant avoir du courant partout. Rappelez-vous, créez uniquement les zones dont vous avez besoin. Surveillez votre baromètre de demande RCI pour déterminer quand délimiter de nouvelles zones commerciales.

## **Surveillez votre budget**

Les impôts constituent votre principale source de revenus. Vous devez faire augmenter la population de votre ville et gagner plus de simflouze que vous n’en dépensez, et ce en quelques années à partir de la « naissance » de votre ville. Vous pouvez jongler avec le taux d’imposition, mais si vous l’augmentez trop, vous réduirez la demande, car vos méthodes effraieront les gens.

## **Surveillez la demande RCI**

Les baromètres résidentiel, commercial et industriel indiquent quels types de zones vous devez ajouter pour continuer à développer votre ville. Cliquez sur les baromètres pour voir plus en détails quelles sont les demandes dans votre ville.

## **Consultez la fenêtre des données d’attrait**

Cette fenêtre vous aide à déterminer où placer vos zones. Si vous créez une zone dans un lieu peu désirable, ne vous attendez pas à y voir fleurir des structures urbaines.

## **Améliorez les temps de trajet**

Si vous voyez des accidents de voiture, si votre conseiller des transports se plaint d’embouteillages ou si vos Sims se plaignent de la longueur des trajets pour se rendre au travail, il est temps de songer à améliorer votre système de circulation. Changez vos rues en routes, vos routes en avenues et vos avenues en autoroutes. Vous pourriez aussi penser à construire des options de transport public, comme des bus, des métros ou des trains.

## **Eduquez et vaccinez**

Ajoutez une école primaire et une clinique dans vos zones résidentielles ou dans les environs, et assurez-vous qu’elles reçoivent suffisamment de fonds pour servir la population.

## **Combattez le feu par...**

Ajoutez rapidement une caserne de pompiers pour pouvoir faire face à votre premier incendie.

## **Sécurisez vos rues avec la police**

Ajoutez un commissariat quand votre conseiller en sécurité publique se plaint de la criminalité.

## **Rendez les coups de balai efficaces**

Placez un site d’enfouissement (loin des zones résidentielles et commerciales, bien sûr) pour garder des rues propres et des Sims ravis.

## **Nouez des liens avec vos voisins**

Connectez-vous à vos voisins à l’aide de routes partant des zones industrielles pour le bord de la carte. Vous pouvez ainsi stimuler la croissance industrielle.

## Et visez les étoiles

Quand vos finances seront au beau fixe avec une population suffisamment importante (plus de 1 000 habitants), ajoutez des zones de densité plus élevée (zones résidentielles, commerciales ou industrielles) ainsi qu'un système d'alimentation en eau (des canalisations et des pompes) pour encourager la construction de structures plus grandes et plus prospères.

## Vous voulez en savoir plus ?

Ce que nous venons de voir devrait vous aider à vous lancer, vous trouverez néanmoins diverses astuces stratégiques éparpillées dans ce manuel. Mais n'oubliez pas, tout maire doit avoir son propre style. Lorsque vous aurez pris l'habitude de construire des villes, vous développerez vos propres stratégies. Les possibilités d'expérimentation sont illimitées.

Pour peaufiner vos compétences, utilisez les ressources suivantes pour vous assister dans votre tâche :

### Les conseillers

Ces sous-fifres dévoués vous offrent bien des mises au point sur le développement de votre ville. Ecoutez leurs conseils, mais restez vigilant ! Les conseillers ont souvent à cœur les intérêts de la cause qui leur incombe et ne voient pas toujours la situation dans son ensemble.

### Les initiations

Essayez les initiations au lancement d'une ville, à la création d'environnement, à la gestion de l'argent, à la gestion des grandes villes et aux nouveautés de Rush Hour pour vous familiariser avec les options de *SimCity 4 Deluxe*.

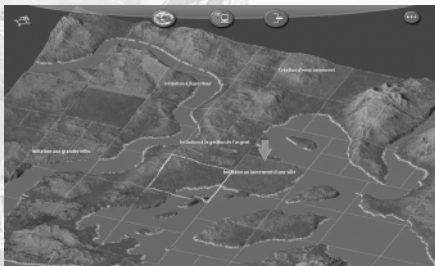
### SimCity.com

Toujours à un clic de vous ! Trouvez des astuces et des trucs utiles et partagez vos questions et vos découvertes avec d'autres maires.

# Guide de référence – SimCity 4 Deluxe

Certains nouveaux maires voudront peut-être s'attaquer immédiatement aux problèmes d'administration, tandis que d'autres apprécieront peut-être une présentation du personnel et des ressources qui les soutiendront tant qu'ils seront en fonction. Lisez la rubrique suivante pour découvrir en détail vos pouvoirs. Les maires expérimentés préféreront sans doute consulter les nouvelles options, ou rafraîchir leur mémoire sur certains aspects de leur fonction.

## Régions



## Les grands principes de la région

Une **région** est un ensemble de villes pouvant être interconnectées et interdépendantes. Vos Sims peuvent donc vivre dans une ville et travailler dans une autre, si toutefois les

deux villes sont adjacentes et reliées par une route, une voie ferrée ou une autoroute. De plus, une ville peut acheter ou vendre des **ressources** à une autre (électricité, eau ou espace dans un site d'enfouissement) si vous construisez les connexions appropriées.

Une **région** peut se composer de villes intégrées et non intégrées. Les villes intégrées sont celles qui ont été développées et sauvegardées. Les villes non intégrées n'attendent que vous pour leur donner vie. Vous pouvez envisager la région comme un conglomérat de villes interdépendantes ou en tant que groupe de communautés isolées.

Devenez le maire de l'une des villes existantes, ou commencez à construire la communauté de vos rêves à partir de rien. Voulez-vous une ville verte de montagne devenue centre de haute technologie, ou préférerez-vous une mégalopole industrielle ? Vos Sims vivront-ils sur un archipel ou dans une plaine ? Ah, qu'il est difficile de prendre une décision. Mais sachez que ce que vous faites maintenant aura de lourdes répercussions sur le développement de votre ville dans l'avenir.

## Sauvegarde

Avant de commencer à construire une ville, vous devez décider d'une région pour votre nouvelle métropole, ainsi que d'un endroit spécifique dans cette région. Une fois cette décision prise, à chaque fois que vous sauvegardez votre ville, vous sauvegardez son expression la plus récente. Si vous jouez une ville et que vous décidez de ne pas la sauvegarder, elle reprendra à sa dernière version sauvegardée. Rappelez-vous : vos villes peuvent être interconnectées, et la localisation d'une ville par rapport à ses voisins peut s'avérer importante. Vous *pouvez* transporter votre ville dans un nouvel endroit à l'aide de la **fonction Importer une ville**, mais cela peut avoir des effets démesurés sur le développement de la ville : pour le meilleur *ou* pour le pire...

## Fenêtre des options de la région



La **fenêtre des options de la région** vous permet de charger, de créer et d'effacer des régions. Vous pouvez aussi y modifier l'apparence d'une région.

### Créer nouvelle région



Cliquez ici pour créer une nouvelle **région** à partir de rien. Vous pouvez choisir de commencer avec un terrain de type plaines ou eau.

### Charger région



Cliquez ici pour accéder à l'une des **régions** prédéfinies (qui pourraient vous sembler familières) fournies avec *SimCity 4™ Deluxe*. C'est à ce même endroit que vous retrouverez les régions créées et sauvegardées.

### Effacer région



Cette option efface l'ensemble de la **région**, ainsi que toutes les villes qui s'y trouvent.

## Afficher noms ville

Cette fonction permet d'activer/désactiver l'affichage des **noms des villes**.

## Afficher les limites des villes

Cliquez ici pour afficher ou cacher la grille affichant les **limites** de vos villes.

## Vue satellite

La **vue satellite** vous donne une vue aérienne de toute la région, avec toutes les villes, intégrées ou non. Il s'agit de la vue par défaut. Dans les versions précédentes du jeu, c'était votre *seule* vue de la région. Vous pouvez maintenant passer de la **vue satellite** à la **carte des transports** pour surveiller votre domaine.

## Carte des transports

Un maire habile doit savoir où mènent TOUTES les routes. Cette nouveauté va faciliter cette tâche. Sélectionnez la vue de la **Carte des transports** pour consulter l'ensemble du réseau de transports qui relie les villes de votre région. La carte comporte une légende.

**Remarque :** la carte des transports ne fonctionne que pour les villes de l'édition *Deluxe*. Pour consulter vos anciennes villes, chargez-les et sauvegardez-les dans la nouvelle carte.



**SimCity.com**

Vous ne pensiez tout de même pas que les maires travaillaient chacun dans leur coin ? Pas du tout ! Pour vous tenir au courant de toutes les informations récentes, des mises à jour, des téléchargements et des outils de personnalisation de *SimCity 4 Deluxe*, visitez **SimCity.com**. Cliquez sur ce bouton, et vous y êtes ! Ce n'est même pas la peine de refermer votre ville. Communiquez avec des experts de *SimCity* et d'autres maires en envoyant et en consultant des messages sur notre tableau d'affichage ou téléchargez des compléments gratuits pour *SimCity 4 Deluxe*, tels que des monuments historiques, des papiers peints et... des outils de personnalisation ! N'hésitez pas, vous n'êtes qu'à un simple clic des toute dernières informations sur *SimCity*.



**Quitter**

Cliquez ici pour quitter *SimCity 4 Deluxe* et revenir au Bureau.



## Vue de la ville

Vous voulez explorer les villes de votre **région** ? Cliquez sur l'une des cases de la ville pour faire apparaître la **vue de la ville**. Son apparence diffère s'il s'agit d'une ville *intégrée* (nommée et sauvegardée) ou *non intégrée* (à l'état brut).

## Vue de la ville non intégrée



Votre région comprend des **villes non intégrées**. Ce qui veut dire qu'elles n'ont ni **maire**, ni **nom**, ni **habitants**, ni **commerces**. En d'autres termes, vous partez de rien. Lorsque vous cliquez sur une ville non intégrée, c'est cette **vue de la ville** que vous obtenez.



## Importer une ville

Si vous voulez remplacer la case d'une ville existante par une ville déjà créée et sauvegardée dans une autre région, ou dans le dossier de téléchargements, cliquez sur le bouton **Importer une ville**. La boîte de dialogue **Importer une ville apparaît alors**.



Elle vous donne la liste de toutes les régions disponibles, ainsi que des villes qui peuvent être importées dans le lieu de votre choix. Il y a des villes de trois tailles : petites, moyennes ou grandes. Vous ne pouvez remplacer une ville que par une autre ville de même taille. Vous aurez beau essayer, vous ne saurez jamais ce que ça fait de placer Los Angeles sur une petite bourgade de montagne... Désolé...



Cliquez pour ouvrir le dossier **Région** et connaître les villes à Importer.



Cliquez pour refermer le dossier et cacher le contenu de la **région**.

## Villes téléchargées

Vous avez téléchargé des villes sur le site Internet **SimCity.com** ? Vous êtes un maire rusé. Elles sont automatiquement rangées dans un dossier spécial appelé **Téléchargements** auquel vous pouvez accéder par l'intermédiaire de la boîte de dialogue **Importer une ville**. Vous devez **importer** une ville téléchargée dans une **région**, celle de votre choix, avant de pouvoir la jouer.



## Raser la ville

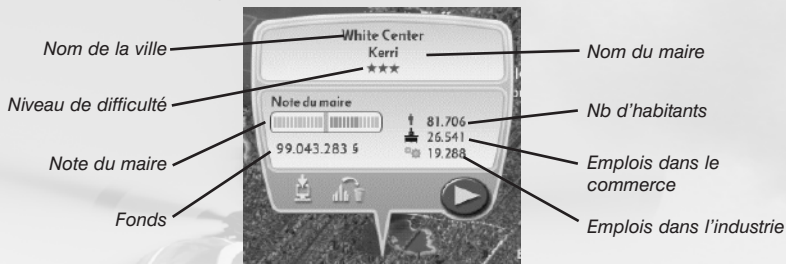
Cliquez ici pour effacer le fichier d'une ville. Les villes rasées sont effacées pour toujours, alors soyez prudent.



## Jouer cette ville

Etes-vous prêt à diriger votre nouvelle ville ? Cliquez sur le bouton **Jouer cette ville** et l'aventure peut commencer.

### Vue de la ville intégrée



Voilà enfin de quoi faire ! Les **villes intégrées** ne sont plus une vague idée dans la tête d'un maire rêveur, ce sont des entités propres, créées et sauvegardées par vous ou un autre. La **vue de la ville intégrée** affiche des informations vitales concernant votre ville, depuis son nom jusqu'au nombre d'emplois dans l'industrie.

Le **niveau de difficulté** de la ville est indiqué par le nombre d'étoiles affichées sous le **nom du maire**. Une étoile représente une ville débutante, deux, une ville de niveau intermédiaire, et les trois étoiles sont réservées aux maires qui aiment mener une vie complexe et peu reposante.

### Informations région



La **fenêtre d'informations région** se trouve au bas de la **vue de la région**. Elle affiche le nom de la région et la population totale de TOUTES les villes de la région.

## Jouer une ville



Paré à passer votre écharpe de maire et à endosser vos pouvoirs divins ? Comment jonglerez-vous avec les besoins parfois contradictoires de votre ville en plein développement ? Vos Sims penseront-ils que vous faites du bon travail ou se préparent-ils déjà à déménager ? Vous y êtes : c'est là que le travail du maire commence *vraiment*. Cette rubrique vous détaille tous les outils que vous pouvez utiliser pour construire et démolir les villes de vos rêves.

## Fenêtre de commandes universelles

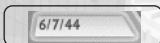


La **fenêtre de commandes universelles (FCU)** comprend des indications indispensables comme la **vue de la carte**, les **commandes de la caméra**, la **date**, l'**outil Informations**, l'**outil Infos trafic**, les **commandes de vitesse de la simulation** et le **nom de votre ville** (pour savoir où vous êtes). Vous y trouvez aussi le bouton **Cacher barre d'outils**, si vous voulez faire disparaître la fenêtre de commandes.

### Vue satellite



La **vue satellite** vous permet une navigation aisée. Cliquez n'importe où sur la vue satellite de votre ville pour centrer la **carte** sur ce lieu.



### Date

La date actuelle pour les Sims habitant votre ville s'affiche. Chaque ville commence en l'an « 00 » (un excellent millésime), mais les régions peuvent comprendre des villes d'ères différentes. Les villes peuvent avoir été établies il y a des années, et pourront encore se développer dans l'avenir. Plus la **vitesse de simulation** est rapide, plus le temps passe vite. Si vous voulez un peu de temps de répit lorsque vous étudiez une situation, pour pondérer une décision, vous pouvez mettre la simulation en pause. Le temps cesse alors de s'écouler pendant que vous réfléchissez.



En plaçant votre curseur sur la date, vous pouvez vérifier l'heure qu'il est pour vos Sims. L'heure du jour est indépendante de la **vitesse de simulation** et elle s'écoule toujours à la même vitesse. Le soleil se lève et se couche en fonction d'une journée de 24 heures, et les heures de pointes correspondent *vraiment* au matin et au soir.

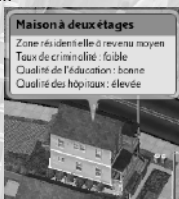


### Informations

Ce petit outil ne paie pas de mine, mais il constitue pourtant le meilleur moyen pour un maire de récupérer des informations cruciales sur sa ville. L'outil **Informations** vous permet d'obtenir des détails sur n'importe quel bâtiment de votre ville. Vous pouvez obtenir des informations de deux manières : il y a les infobulles et les boîtes de dialogue.

### Infobulles

Cliquez sur l'outil Informations puis déplacez votre curseur au-dessus des structures de votre ville. Ce faisant, des renseignements importants apparaissent pour chaque structure touchée par votre curseur.





Pour les bâtiments **résidentiels**, **commerciaux** et **industriels**, vous voyez le nom du bâtiment, le type d'occupants et les trois conditions principales qui auront un impact sur l'attrait de la zone.



Quand vous demandez des informations sur d'autres types de bâtiments, vous voyez le nom de la structure, ainsi que des renseignements sur sa capacité fonctionnelle. Les cinq icônes affichées dans ces **infobulles** indiquent si le bâtiment est sous financé ou s'il fonctionne au-dessus de sa capacité, c'est-à-dire, en d'autres mots, s'il est efficace. Si vous avez moins de 5 icônes complètes, vous voudrez peut-être revoir la stratégie de votre mairie. Si les conditions se détériorent vraiment (par exemple, si vos instituteurs doivent recycler la poussière de craie), vous pourriez devoir faire face à une grève. Quand vous vous demandez « Qu'est-ce que c'est ? », utilisez les **infobulles**. Elles peuvent même vous donner des informations sur les plus petits objets de votre ville.

## Boîte de dialogue

Si vous avez besoin de plus de détails sur un bâtiment spécifique, l'outil Informations peut vous aider. Sélectionnez l'**outil Informations**, et cliquez ensuite sur le bâtiment qui vous intéresse. La **boîte de dialogue** vous fournit des informations plus spécifiques, selon le type de bâtiment.

Maison à deux étages

Occupation actuelle	10/15
École	5/5
Apprentissage du maître	Bevets
Valeur foncière	Bevets
Alimentaire en énergie	Oui
Alimentaire en eau	Oui

Facteurs d'attrait :

Palatisme	Faible
Salubrité	Convenable
Notre école	Bevets
Notre hospital	Bevets
Crise	Faible
Palatisme osseux	Convenable
Trafic aérien	Cout

☐ Donner une valeur historique

Fermer



**Astuce :** si vous ne voulez pas qu'un bâtiment devienne la victime du développement urbain, cochez la case **Donner une valeur historique**. Si les conditions sont bonnes, le bâtiment peut rester à l'abandon, dans le pire des cas, mais il ne sera pas démoli. Cette possibilité existe pour les bâtiments de zones résidentielles, commerciales ou industrielles mais pas pour les structures administratives.

La boîte de **dialogue** d'une maison vous donne des renseignements sur son occupation, sur la richesse de ses habitants, sur sa connexion au système d'eau et d'électricité communal, ainsi que des détails sur les facteurs d'attrait du quartier. Que demande le maire ?



Demandez des renseignements sur une centrale électrique et vous obtiendrez des informations sur sa capacité maximale et son utilisation actuelle. La boîte de **dialogue** comprend aussi une autre fonction extrêmement utile – l'ajustement du **niveau de financement local**. Si vous découvrez que la centrale électrique est surfinancée en fonction de sa capacité, vous pouvez économiser de l'argent et revoir son niveau de financement à la baisse. Vous pouvez également établir le niveau de financement local dans la **boîte de dialogue** des écoles, des hôpitaux, des commissariats et des casernes de pompiers.

**Astuce :** lorsque vous construisez des écoles et des hôpitaux, assurez-vous de bien ajuster le financement au nombre d'utilisateurs. Dans la fenêtre d'informations de chaque école et de chaque hôpital, réduisez le financement local jusqu'à ce que la capacité soit légèrement supérieure au nombre de personnes utilisant la structure. Si les employés font grève, ne vous inquiétez pas. Augmentez le financement local jusqu'à ce qu'ils annulent la grève.

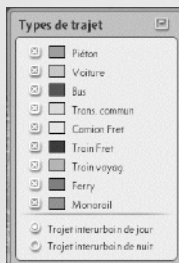
## **Infos trafic**

L'outil **Infos trafic** fournit des informations sur les voyages de vos Sims et le transport de marchandises. Comme pour l'outil **Informations**, sélectionnez l'outil **Infos trafic**, puis passez le curseur sur votre ville et cliquez sur un bâtiment ou une route.

- Passez le curseur sur un bâtiment pour voir le nombre de Sims qui transitent et le moyen de transport qu'ils utilisent.
- Cliquez sur un bâtiment pour consulter les circuits empruntés par ces Sims.
- Passez le curseur sur un réseau de transport pour voir le nombre de Sims qui empruntent ce réseau et le moyen de transport qu'ils utilisent. Vous pouvez également consulter les circuits de *tous* les Sims qui utilisent ce réseau.
- Cliquez sur un réseau de transport pour connaître les circuits de *tous* les Sims qui utilisent ce réseau.





Cet outil est extrêmement utile, car il peut vous aider à détecter des problèmes de trafic. Par exemple, si personne n'utilise un arrêt de bus, vous pouvez utiliser l'outil **Infos trafic** sur les maisons proches pour voir comment ces Sims se rendent à leur travail. En plaçant un autre arrêt de bus près de leur destination, vous les encouragerez à utiliser les transports en commun. Génial, hein ?

Vos Sims ont tellement de possibilités de déplacement qu'une légende vous aidera à mieux vous repérer lorsque vous sélectionnez les **Infos trafic**.



## Commandes caméra





Vous voulez changer de vue ? Utilisez ces commandes pour changer votre **vue de la ville**.

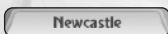
-  **Rotation horaire** : permet de faire tourner votre caméra dans le sens des aiguilles d'une montre.
-  **Rotation anti-horaire** : permet de faire tourner votre caméra dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
-  **Zoom avant** : permet un zoom avant sur la vue de la ville d'un niveau par clic. Il y a six niveaux de zoom. Profitez-en pour jeter un coup d'œil sur ce que font vos Sims. Vous pourriez être surpris.
-  **Zoom arrière** : permet un zoom arrière sur la vue de la ville d'un niveau par clic. Mieux vaut prendre du recul pour surveiller l'évolution de votre ville.



## Commandes de vitesse de simulation

Contrôlez la vitesse de passage du temps dans votre ville grâce aux **commandes de vitesse de simulation**.

-  Cliquez sur la flèche unique pour jouer à vitesse de tortue.
-  Cliquez sur la double flèche pour jouer à vitesse de rhinocéros.
-  Vous voulez la vitesse de guépard ? Cliquez sur la triple flèche (vous l'aurez voulu !).
-  Cliquez sur le bouton pause pour arrêter le temps. Cliquez dessus une deuxième fois pour reprendre la simulation à la vitesse précédemment sélectionnée.



## Nom de la ville

C'est grâce à lui que vous savez si vous traitez avec des Parisiens ou avec des gens moins sophistiqués. Cela devrait jouer sur votre approche du métier de maire.

## Cacher barre d'outils

Si vous voulez avoir une vue imprenable sur votre ville, vous pouvez utiliser le bouton **Cacher barre d'outils** pour activer/désactiver la **fenêtre de commandes universelles**. Vous pouvez toujours utiliser les **touches de raccourci clavier** pour faire une action (pour les raccourcis clavier de référence, voir page 82).

# Modes de jeu

Les boutons qui entourent la **fenêtre de commandes universelles** sont vos portails vers différentes manières d'interagir avec votre ville. Chaque mode est décrit ci-dessous.



**Mode divin** : il permet la formation de terrain, la destruction, le jeu en cycles jour/nuit et d'autres fonctionnalités. Le **Mode divin** est le seul mode de jeu disponible dans les villes non intégrées.

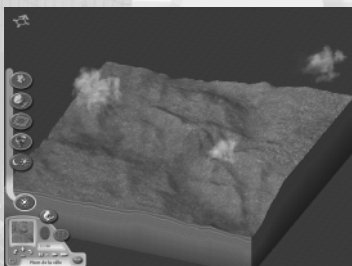


**Mode maire** : il est centralisé sur l'administration. Vous devez être en **Mode maire** pour intégrer votre ville, construire son infrastructure, ajuster les budgets et prendre des décisions politiques.



**Mode Mes Sims** : importez des Sims de Les Sims, ou créez des personnages dans le jeu. Vous pouvez aussi accéder à la fonction **A vous les commandes** depuis le **Mode Mes Sims**, ce qui vous permet de partir en **Missions municipales** et de rencontrer vos Sims dans la rue. Utilisez ce mode pour prendre des décisions qui ont un effet plus spécifique sur certains de vos citoyens.

## Outils de ville pré-intégrée



Vous voulez travailler sur un terrain vierge ? L'artiste qui sommeille en vous veut une toile blanche ? Alors venez. Entrez dans le mode des villes non intégrées : les territoires vierges. Quand vous commencez à zéro vos opérations de construction de ville, les outils à votre disposition sont différents de ceux d'une ville intégrée. Vous avez tout le temps d'ériger des montagnes et d'étaler des plages. Modelez bien le terrain qui servira de fondation à la grande métropole à venir. Et ce qu'il y a de mieux, c'est que c'est gratuit. Profitez de vos pouvoirs divins pour modeler votre terrain, car une fois que votre ville sera intégrée, jouer les dieux vous coûtera VRAIMENT BEAUCOUP d'argent.



## Mode divin (avant la fondation de la ville)

Au début, il n'y a pas de route, pas de maire, pas de centrale à énergie solaire ou de Sims. Vous entendez le vent qui souffle ? C'est parce qu'il n'y a que vous et la terre. Tant que vous n'aurez pas intégré votre ville, le **Mode divin** est le seul mode de jeu possible. Ce n'est pas si mal. Le **Mode divin** pré-intégré a bon nombre d'avantages. Jugez plutôt de l'étendue de vos pouvoirs.



## Outils de formation de terrain

Avant de créer une ville, vous devrez modeler son terrain. C'est ce que nous appelons *paysagisme*. Le **Mode divin** vous fournit tous les outils nécessaires pour devenir un artiste paysagiste accompli. Certains maires risquent de passer plus de temps à former le terrain qu'à construire des routes. Bien que chaque outil de formation de terrain soit unique, il existe des fonctions universelles.

### Niveau de zoom

Utilisez les niveaux de zoom pour ajuster la taille et la puissance des **outils de formation de terrain**. Avec un niveau de zoom plus éloigné, la zone affectée est plus grande et l'outil est plus puissant. En travaillant à un

plus grand niveau de zoom, le paysagiste a une précision accrue pour apporter des ajustements subtils au paysage.

## Touche Maj

Un autre moyen d'augmenter la taille et l'efficacité des effets d'un **outil de formation de terrain** est de maintenir la touche **Maj** enfoncée pendant son utilisation. Quand vous relâchez la touche **Maj**, les effets redeviennent normaux.

## Touche CTRL

Maintenez la touche **CTRL** enfoncée pendant l'utilisation d'un outil pour réduire la taille et la puissance de ses effets. Lorsque vous relâchez la touche **CTRL**, les effets reprennent une intensité normale.

## Maj + 1 à 0

La portée de chaque **outil de formation de terrain** peut être ajustée en utilisant la touche **Maj** en combinaison avec les touches numériques (**1** à **0**). Sélectionnez un **outil de formation de terrain**, appuyez sur **Maj + 1** pour réduire la portée de l'outil au minimum, ou sur **Maj + 0** pour augmenter sa portée au maximum. En appuyant sur la touche **Maj** en combinaison et n'importe quel chiffre situé entre ces deux extrêmes vous pouvez ajuster la précision de l'outil à n'importe quelle situation. Cliquez à nouveau sur l'**outil de formation de terrain** pour lui redonner sa portée normale.

## Maj + F1 à F10

La puissance de chaque **outil de formation de terrain** peut être ajustée en utilisant la touche **Maj** en combinaison avec les touches **F** (**F1** à **F10**). Sélectionnez un **outil de formation de terrain** et appuyez sur **Maj + F1** pour le rendre très faible, ou appuyez sur **Maj + F10** pour le rendre surpuissant. Appuyez sur la touche **Maj** en combinaison avec n'importe quelle touche **F** située entre ces deux extrêmes pour en modifier la puissance. Cliquez à nouveau sur l'outil pour lui redonner sa puissance normale.



## Elever le terrain

Sélectionnez le menu "**Elever le terrain**" pour accéder aux **outils de formation de terrain** qui vous permettent d'ériger aussi bien des montagnes himalayennes que des collines verdoyantes.



### Montagnes

Pour ériger de gigantesques pics.



### Collines

Pour créer des collines arrondies.



### Mesas

Pour créer des mesas plates. Maintenez le bouton de la souris enfoncé à un endroit pour obtenir de meilleurs résultats.



### Collines escarpées

Pour créer des collines aux pentes escarpées.



### Falaises

Pour créer des falaises abruptes.





## Abaisser le terrain

Cet ensemble **d'outils de formation de terrain** vous permet d'abaisser le relief. Que diriez-vous d'avoir les gorges du Tarn à la sortie de la ville ? Si vous voulez des fleuves ou des lacs, utilisez ces outils pour abaisser le terrain au dessous du niveau de la mer. Vous pouvez ensuite modeler vos étendues d'eau comme vous le désirez.



### Vallées

Pour créer de grandes vallées.



### Vallées encaissées

Pour créer une vallée encaissée aux bords escarpés.



### Canyons

Pour créer des canyons bordés de falaises.



### Vallées peu profondes

Pour créer des vallées peu profondes aux pentes douces.



### Cratères

Pour créer des cratères. Cliquez et maintenez l'outil cratère à un endroit pour de meilleurs résultats.



### Canyons peu profonds

Pour créer des canyons peu profonds avec des bords en pente douce.



## Niveler le terrain

Ce menu **d'outils de formation de terrain** vous permet de niveler le terrain pour obtenir différents effets.



### Erosion

Cliquez et faites glisser le curseur sur une zone pour créer des montagnes escarpées, des plaines ou des rivages.



### Plaines

Pour niveler et aplanir le terrain.



### Outil rapide niveau

Pour obtenir un effet de nivelage rapide. Cet outil aplanit tout le terrain dans le rayon d'action du curseur au même niveau que le point indiqué.



### Adoucir

Pour lisser et adoucir le terrain et créer des plages ou des pentes douces.



### Plateaux

Pour créer des plateaux parfaitement plats et lisser le terrain.



## Planter des forêts

Cliquez et faites glisser cet outil sur le terrain pour planter des arbres et voir les forêts pousser !



## Créer la faune

Combien de maires peuvent se vanter de claquer des doigts pour faire apparaître des rhinocéros ? Une fois les forêts plantées, décidez quels genres de créatures vous aimeriez que vos Sims rencontrent en se promenant dans les collines. Sélectionnez un type d'animal et faites glisser votre curseur sur l'habitat choisi. De véritables troupeaux commencent à gambader joyeusement. Faites glisser votre curseur sur une zone plus grande pour obtenir beaucoup de créatures. Si vous maintenez le curseur au même endroit, vous ne créez pas beaucoup d'animaux.



### Chevaux

Pour créer des troupeaux de chevaux sauvages.



### Faune forestière

Biche, oh, ma biche... mais elle n'est pas seule. Pour créer des ongulés, principalement des chevreuils et des élan.



### Animaux sauvages

Pour créer des troupeaux d'animaux sauvages. Vous voulez des rhinocéros ? Vous aurez des rhinocéros.



## Effets de terrain

Créez des plaines balayées par les vents ou ajustez votre terrain au niveau de la mer. Si vous êtes intéressé par des effets d'ensemble qui, d'un seul clic, transforment tout le terrain de votre ville, on peut faire ça pour vous.



### Eroder

Pour faire déferler les vents du temps sur l'intégralité du terrain. Continuez de cliquer jusqu'à ce que vous obteniez l'effet escompté.



### Egaliser

Pour égaliser un peu plus l'ensemble du paysage à chaque clic. Cliquez jusqu'à obtenir l'effet escompté.



### Augmenter niveau terrain

Pour augmenter à chaque clic la hauteur du terrain sur l'ensemble du paysage.



### Abaisser niveau terrain

Pour abaisser à chaque clic la hauteur du terrain sur l'ensemble du paysage.



## Raccorder les bordures

Lorsque vous modifiez le terrain d'une ville, vous pourriez oublier de vérifier si vos bordures se raccordent parfaitement au terrain de la ville voisine. Nous n'avons pas oublié. L'outil **Raccorder les bordures** ajuste l'altitude des bordures d'une ville active pour que vous puissiez gérer ce changement soudain de 100 mètres (qui rendrait la fabrication d'une autoroute difficile). Lorsque vous cliquez sur le bouton **Raccorder les bordures**, les zones affectées sont surlignées en rouge.



Tout développement dans la zone rouge sera détruit, alors faites attention si vous utilisez cet outil dans une ville peuplée et intégrée. Si vous décidez que le processus de raccord est trop douloureux, cliquez sur **Annuler** dans la boîte de dialogue de confirmation. Si raccorder vos bordures à celle des terrains de vos voisins en vaut la peine, cliquez sur le bouton **Accepter**.



## Déclencher une catastrophe

La journée a été dure ? Vous pourriez faire un peu de yoga ou peut-être... lancer une pluie destructrice de météores sur vos pauvres Sims sans défense ! Aaaah. On se sent mieux, n'est-ce pas ? C'est dans ces moments-là que les pouvoirs de maire nous montent le plus à la tête. Vous avez les moyens de déclencher des **catastrophes** dans des villes développées ou non. Etes-vous de ceux qui aiment construire une ville autour du cratère d'un ancien météore ou d'un volcan éteint ? Ou peut-être de ceux qui trouvent plaisir à envoyer un robot géant pour semer le chaos et la terreur dans toute la ville ? Divertissez-vous en ciblant une zone précise de votre ville pour envoyer la catastrophe de votre choix. Robert Sim s'est plaint un peu trop souvent ces derniers temps ? Envoyez la foudre sur son garage ! Qui a dit que les leaders politiques devaient bien se tenir ?



### Autodevastosaure

Cliquez à l'endroit de votre choix dans la ville pour y envoyer un énorme monstre mi-homme mi-machine. Lorsque l'**Autodevastosaure** apparaît, cliquez et déplacez votre souris pour le déplacer dans la direction souhaitée. Vous ne verrez plus jamais les monstres pareil.



### OVNI

Depuis *SimCity 4*, les maires ont pris contact avec des êtres d'un autre monde. Vos pulsions destructrices pourront maintenant être assouvies par des extraterrestres. Sélectionnez la catastrophe OVNI et cliquez sur la ville pour choisir la destination du vaisseau-mère. Une fois sur place, maman va donner naissance à des petits ovnis. Les extraterrestres vous laisseront même piloter. Faites un glisser-déposer avec la souris vers l'endroit souhaité et les petits ovnis suivront. Les ovnis sont des machines complexes que les humains ont parfois du mal à diriger... même les maires !



### Volcan

Cliquez sur le lieu de la ville où vous voulez que votre volcan se forme. Relâchez le bouton de la souris et la lave jaillit.



### Tirer

Vous aimez jouer avec le feu ? Choisissez un incendie comme mode de destruction, et votre curseur deviendra torche. Apportez un peu de chaleur à votre ville en un clic : maintenez le bouton enfoncé et faites glisser le curseur. Plus vous maintenez longtemps le bouton enfoncé, plus l'incendie se propage.



### Météore

vous voulez donner du punch à votre incendie ? Essayez la pluie de météorites ! Vous pouvez contrôler la direction d'un météore en plein vol, en cliquant et en faisant glisser la souris dans la direction où vous voulez envoyer votre gros caillou. Après l'impact, vous avez toujours la possibilité d'en envoyer un autre. Youpi !



### Attaque de robots

Cliquez sur le site de votre choix dans la ville pour y envoyer un monstre de métal haut de dix étages semer la destruction. Ce puissant robot atterrit en ville. Une fois au sol, vous pouvez le diriger géographiquement en cliquant et en faisant glisser votre souris dans la direction que vous voulez qu'il suive.



### Tornado

Cliquez sur un point dans votre ville pour déclencher une tornade. Une fois créée, vous pouvez en contrôler la direction en cliquant sur votre souris et en la faisant glisser dans la direction de votre choix. Les tornades se dissipent rapidement au-dessus des étendues d'eau, alors restez sur la terre ferme pour obtenir un maximum de destruction.



### Foudre

Faites des étincelles. Cliquez n'importe où dans votre ville pour déclencher la foudre.



### Séisme

Vérifiez la solidité de vos bâtiments. Secouez un peu votre ville avec un séisme. Cliquez puis relâchez le bouton de la souris pour faire une petite frayeur à vos citoyens. Le point où vous cliquez représentera l'épicentre du tremblement de terre. Maintenez le bouton de la souris enfoncé pour grimper toujours plus haut sur l'échelle de Richter.

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

**Astuce :** vous voulez tous les avantages d'une catastrophe sans en subir les conséquences ? C'est un jeu d'enfant. Sauvegardez votre ville avant de lancer le désastre de votre choix. Regardez le résultat de la catastrophe. Quittez ensuite le jeu sans sauvegarder à nouveau votre ville. Lorsque vous reviendrez dans votre métropole, vous la retrouverez telle qu'elle était avant la catastrophe. Des catastrophes qui ne vous rendent pas coupable... Vous en rêviez, non ?





## Contrôler le jour et la nuit

Si vous ne touchez à rien, le soleil se couche et la lune se lève en fonction des heures de la journée, mais vous êtes le maire. Vous pouvez utiliser ces outils pour vous assurer que le soleil ne se lèvera pas, si vous êtes du genre vampire !



### Jour permanent

Vous voulez vivre au pays du soleil éternel ? Choisissez cette option et il fera toujours soleil. Le temps continue de s'écouler normalement, mais le soleil brille, même à minuit.



### Nuit permanente

Vous êtes un maire vampire, et la nuit permanente vous permet de diriger votre ville plus facilement. Le jour devient agaçant quand on court le risque de finir en tas de cendres à cause d'un coup de soleil. Le temps continue de s'écouler normalement, mais le soleil ne se lève jamais.



### Cycle jour/nuit :

Vous ne pouvez pas vous réveiller sans le soleil ? Cliquez sur ce bouton permet au jour et à la nuit de se succéder normalement, selon l'heure.

## Intégrer une ville

Lorsque vous aurez sculpté le terrain de votre ville selon vos désirs, vous serez prêt à entamer le processus d'intégration. C'est là que les choses se corsent.



Cliquez sur le bouton **Mode maire**, et vous entrez dans la boîte de dialogue **Fonder ville**.



C'est l'heure des grandes décisions ! Tapez le nom de votre ville, le nom du maire (c'est le vôtre, quoi !) et choisissez le niveau de difficulté du jeu.

## Niveau de difficulté

Les maires n'avaient pas accès à ce paramètre auparavant. Vous pourrez désormais choisir un niveau de difficulté pour le développement de votre ville.

**Facile :** vous commencerez avec beaucoup d'argent, le développement de votre ville sera rapide et les caisses de la ville se rempliront plus facilement (les impôts rapportent beaucoup !) que dans les autres niveaux de difficulté. De plus, vous recevrez régulièrement des messages de vos conseillers pour vous informer que vous avez fait un mauvais choix et vous donner une solution au problème.

**Moyen** : vous n'aurez pas autant d'argent pour commencer, mais la somme sera tout de même appréciable. La ville sera un peu plus lente à se développer et vous devrez gérer le budget de la ville avec habileté. Vos conseillers seront toujours là pour vous aider, mais ils seront plus avarés en conseils.

**Expert** : vous devrez être sage dans vos dépenses, car votre financement de départ sera considérablement réduit. Vous vouliez être mis à l'épreuve ? Vous y voilà ! Maintenez un bon rythme de développement et augmentez régulièrement le niveau des impôts. Si vous réussissez, vous saurez que vous avez atteint les sommets du succès dans ce domaine. Vérifiez le niveau de difficulté avant de commencer le développement de la ville. Une fois le niveau validé, aucun retour en arrière n'est plus possible.

## Outils à utiliser avant de développer la ville

Après avoir établi une ville, vos pouvoirs divins disparaissent pour toujours (du moins jusqu'à ce que vous décidiez de détruire votre ville). Mais bon ! Maintenant, vous pouvez commencer à concevoir votre modèle urbain et à regarder votre ville tandis qu'elle devient réalité. Les outils suivants peuvent vous aider.

## Mode divin (après la fondation de la ville)



— Annihiler la ville

— Raccorder les bordures

— Déclencher catastrophe

— Contrôler le jour et la nuit

Lorsqu'une ville est intégrée, la plupart des **outils de formation de terrain** qui étaient disponibles dans votre trousse à outils du **Mode divin** ne sont plus à votre disposition. Cependant, vous pouvez toujours raccorder les bordures de la ville avec celles des autres, influencer sur le cycle jour/nuit et déclencher des catastrophes, à la grande horreur de vos pauvres Sims. Si votre ancien pouvoir vous manque vraiment, vous pouvez toujours annihiler votre ville et recommencer.



### Annihiler ville

Si vous avez enseveli votre ville et si vous voulez recommencer, c'est le bouton qu'il faut utiliser. **Annihiler ville** détruit tous les vestiges de la ville et ses habitants, mais garde le terrain de départ intact. Une fois l'annihilation terminée, les noms du maire et de la ville disparaissent et la ville reprend un statut de non intégrée. C'est comme si elle n'avait jamais existé. Tous les outils divins de formation de terrain sont à nouveau à votre disposition, et vous pouvez remodeler le paysage comme vous l'entendez. Lorsque vous utilisez cet outil, votre ville est automatiquement sauvegardée. Alors, soyez prudent : l'annihilation ne peut pas être inversée.



### Raccorder les bordures

**Raccorder les bordures** fonctionne de la même manière dans une ville intégrée ou non. Cependant, comme une ville intégrée contient probablement des bâtiments et des

structures qui pourraient être démolies quand le terrain est modifié, utilisez cet outil avec parcimonie. Rappelez-vous que tout ce qui se trouve dans la zone rouge sera détruit. Zap !



## Déclencher catastrophe

Toutes les catastrophes disponibles en **Mode divin** normal le restent en **Mode divin** intégré, mais c'est toujours plus amusant quand il y a des Sims. Pour de plus d'informations sur ces outils, voir *Outils de ville pré-intégrée*.



## Contrôler le jour et la nuit

Il est possible de contrôler le jour et la nuit dans les villes intégrées. Cet outil fonctionne de la même façon que pour une ville non intégrée. Pour de plus d'informations, voir la rubrique *Outils de ville pré-intégrée*.

## Mode maire



Que vous ayez choisi la facilité ou le chemin semé d'embûches, vous devrez faire des choix difficiles quand vous commencerez à gérer votre ville. Les pouvoirs du maire en matière de paysagisme sont certainement réduits, mais ils offrent d'excellentes possibilités dans d'autres domaines. Le Mode maire vous permet notamment de laisser libre cours à votre mégalomanie, pour le meilleur ou pour le pire !

Construisez des routes par-ci ! Ajoutez des échangeurs à vos autoroutes par-là ! Faites

apparaître le Taj Mahal en plein centre ville ! Embellissez ! Dépensez ! Détruisez ! Faites-vous plaisir... vous êtes maire ! Le véritable défi dans *SimCity 4 Deluxe* est d'être un maire attentif au bonheur, à la santé et au niveau de vie de ses administrés. Si vous placez le bonheur de vos Sims en tête de vos priorités, que vous gérez raisonnablement le budget et que vous restez attentif aux informations sur votre ville, vous êtes sur la bonne voie pour décrocher le statut de héros ! Si vous n'avez accepté le poste de maire que pour vous remplir les poches, combien de temps pensez-vous que votre ville peut survivre si vous la saignez à blanc ?

A mesure que vous bâtissez l'infrastructure de votre ville, vous disposez d'un panel d'informations pour garder un œil dessus, allant de la note du maire aux statistiques concernant le niveau d'éducation. N'oubliez jamais de demander l'avis de vos Sims sur les événements récents. L'avis d'un homme, d'une femme ou d'un enfant peut notamment vous aider à lutter efficacement contre le crime.

Cette rubrique vous propose une vue d'ensemble des outils élémentaires qui vous sont mis à disposition en tant que maire. Bonne chance !



## Outils paysage

Maintenant que votre ville est établie, vous avez toujours la possibilité d'ajouter des montagnes, mais cela vous coûtera cher ! Les dieux peuvent sculpter la terre gratuitement, mais jouer aux paysagistes coûte très cher à la municipalité, ce qui risque de limiter fort vos ambitions. Le monde des mortels réduit de plus l'échelle et les effets de ces outils, comparés à leur puissance en **Mode divin**. Mais c'est la vie ! Toutes les fonctions universelles spécifiques disponibles dans les **outils de formation de terrain** du

**Mode divin** sont encore à votre portée (les touches **CTRL** et **Maj. Maj + 1 à 0**, etc.). Vous pouvez rendre un quartier huppé encore plus chic en l'installant sur un promontoire rocheux, mais attention ! Si vous jouez au paysagiste trop près d'un lieu en développement, vous détruisez les bâtiments et les autres structures. Les outils suivants vous permettent de modifier le terrain de votre ville :



**Elever le terrain**

Pour créer des collines dans votre ville.



**Abaisser le terrain**

Pour créer de petites vallées.



**Niveler terrain**

Pour niveler le terrain dans un rayon limité.



**Planter la flore**

Faites votre choix parmi plusieurs espèces pour planter des arbres dans votre ville. Une fois la végétation plantée, vous la verrez grandir et faire de l'ombre dans vos rues !



**Outils Panneaux et Noms**

Voici un nouvel outil que les amateurs de cartes vont apprécier : vous pouvez désormais placer des panneaux dans votre ville ou nommer des réseaux de transport, des montagnes, des vallées ou des plans d'eau.

## Panneaux et noms



**Placer un panneau**

Cliquez avec l'outil **Placer un panneau** à l'endroit souhaité dans la ville et saisissez le texte que vous voulez faire apparaître sur le panneau (*Le maire est passé par là*). Vous pouvez modifier le texte du panneau en sélectionnant cet outil et en cliquant sur le panneau concerné. Vous souhaitez déplacer un panneau vers un endroit plus visible ? Sélectionnez l'outil **Placer un panneau**, cliquez sur le panneau concerné et déplacez-le vers son nouvel emplacement.



**Placer un nom**

Cliquez avec l'outil **Placer un nom** à l'endroit souhaité dans la ville. La fenêtre Outil Noms apparaît. Entrez le nom de votre choix (par ex. : *Mer du bonheur*, *Vallée du désespoir*).

Outil Noms	
Texte:	<input type="text"/>
Accepter	Supprimer Annuler

Le texte vous convient ? Alors cliquez sur **Accepter** pour placer le nouveau nom. Une fois le nom placé, vous avez la possibilité de le déplacer vers une nouvelle destination.

**Placer des noms** : lorsque vous placez un nom sur un réseau de transport (route, avenue, chemin de fer, etc.), le nom s'adapte automatiquement au réseau et change de couleur. Sympa, non ? Faites-vous plaisir en nommant des montagnes ou des lacs en votre honneur. Vous pouvez également modifier l'orientation du nom que vous placez à l'aide des touches **ORIGINE** (sens des aiguilles d'une montre) et **FIN** (sens inverse des aiguilles d'une montre). Lorsque vous modifiez l'orientation, le texte s'affichera toujours de façon à être lu en partant de la gauche ; certaines positions ne sont donc pas possibles. Pour modifier un nom, sélectionnez l'outil **Noms** et cliquez sur le nom souhaité pour modifier son texte ou le supprimer complètement.





## Supprimer panneau/nom

Les noms que vous avez donnés vous semblent trop présomptueux ? Cela vous gêne finalement ? Cet outil vous permet de supprimer les panneaux et les noms sans toucher aux bâtiments. Ouf... vous êtes sauvé !



## Panneaux et Noms Avec/Sans

Vos panneaux et noms vous conviennent mais vous aimeriez les masquer parfois ? Il n'y a rien de plus simple ! Cliquez sur ce bouton une fois pour les faire disparaître. Cliquez à nouveau pour les faire réapparaître. Magique, n'est-ce pas ?



## Outils de zone

**Une ville bien délimitée évolue bien.** Non seulement délimiter les zones accorde suffisamment de *place* à vos Sims pour s'épanouir, mais vos décisions dictent la *manière* dont ils s'épanouissent. Donc, monsieur le maire, il est temps de mettre votre veste de conseiller en urbanisme et de mettre au point vos stratégies. Quand vous délimitez des zones, vous imposez le type de développement de votre ville. Vos Sims construisent les bâtiments appropriés en fonction de la manière dont vous avez délimité le terrain. Délimitez une zone uniquement pour des structures résidentielles et les Sims ne viendront y construire que des habitations. Délimitez une zone industrielle à moyenne ou à forte densité pour faire s'installer des hauts fourneaux.

**La densité** représente le nombre de personnes que l'on peut mettre dans un bâtiment. En délimitant une zone à faible densité, vous limitez la taille des bâtiments qui se développent dans votre ville. Délimiter une zone à forte densité permet la construction d'immeubles, mais c'est beaucoup plus cher. Les bâtiments à forte densité ne se développent pas avant d'atteindre les seuils de population suivants :

Densité	Population
Faible	0
Moyenne	1 100
Forte	26 000

**Astuce :** ne délimitez pas de zone résidentielle ou commerciale à forte densité en début de partie. Cela coûte cher et vous n'obtiendrez pas de développement à forte densité avant que votre population ne dépasse le nombre de 26 000. En d'autres mots, construisez en surface avant de construire en hauteur. La délimitation de densité n'a pas d'impact sur la richesse des habitants ou des sociétés qui emménagent dans votre ville. (Construire ne les fera pas forcément venir).

Vous allez me dire, c'est facile ! Attendez une minute, monsieur le maire. Vous vous croyez TOUT puissant ? Pas vraiment. Tout ce qui se développe dans vos zones **résidentielles, commerciales et industrielles** dépend entièrement de vos Sims. Vous ne faites qu'imposer des limites sur les types de bâtiments et d'entreprises et en matière de densité. Si vous délimitez une zone résidentielle à forte densité, ne vous étonnez pas si les immeubles ne commencent pas à pousser tout seuls. Les zones ne peuvent pas connaître un développement fulgurant avant que vous ayez créé les conditions qui encouragent la demande. Utilisez votre **indicateur de demande RCI** et vos **cartes d'attrait** pour vérifier que vos décisions de délimitations de zone correspondent aux besoins et aux désirs de vos Sims.

**Astuce :** votre population est en pleine croissance, et vous avez délimité des zones à forte densité, mais vous n'avez pas ENCORE d'immeuble ? Vérifiez vos réserves d'eau. L'eau est une dépense inutile quand votre ville est encore jeune, mais une fois que vous gagnez le gros lot, vos Sims exigent la mise à disposition d'H<sub>2</sub>O pure.

## Placer les zones

Choisissez la désignation de la zone désirée. Cliquez et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour la faire glisser sur les cases jusqu'à couvrir le secteur souhaité. Vous pouvez délimiter une zone à une seule case à l'aide d'un clic. Cliquez et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour remplir la distance séparant les routes déjà existantes d'une zone délimitée. S'il n'y a pas de route, faites glisser la souris pour créer une zone de taille maximale. Chaque lot créé dispose d'une petite flèche qui indique sa partie avant. La partie avant de chaque lot doit faire face à une rue ou une route pour être connectée à votre réseau de transports. Vous pouvez modifier l'orientation des lots pendant la délimitation des zones en appuyant sur la touche **ALT**. Les rues sont automatiquement construites dans les zones pour être sûrs que vos Sims puissent entrer et sortir du quartier pour se rendre sur les routes principales. Oops ! Avez-vous songé à délimiter un site d'enfouissement ? Appuyez sur **Echap** avant de relâcher le bouton de la souris. Ceci vous permet d'annuler votre opération de délimitation. Ouf !

**Astuce :** essayez de placer vos zones dans des lieux particulièrement attrayants. Utilisez la **fenêtre des Données d'attrait** pour déterminer le type de lieu le plus attrayant pour tel groupe de Sims. Comme ces données sont triées par type d'occupant, vous pouvez choisir le lieu idéal pour chaque groupe que vous voudrez voir s'installer dans votre ville.

Un dernier conseil, ne confondez pas type de **zone** et type **d'occupant**. Une **zone résidentielle à faible** densité (type de zone) n'est pas la même chose qu'une **résidence peu rentable** (type d'occupant). La *densité* établit les limites de capacité des bâtiments, la différence entre des habitations individuelles et d'immenses immeubles d'appartements. La *rentabilité* établit le niveau de vie des habitants. Les zones à faible densité peuvent servir au développement résidentiel peu rentable, de rentabilité moyenne ou de luxe. C'est compris ? Voici le détail des types de zone :



### Zone résidentielle

Les choix de densité sont les suivants :

#### **Zone résidentielle à faible densité**

On y construit principalement des maisons individuelles.

#### **Zone résidentielle à densité moyenne**

Permet la construction de petits immeubles d'appartements et de copropriétés.

#### **Zone résidentielle à forte densité**

On y trouve des bâtiments allant des grandes barres d'immeubles aux immenses gratte-ciels de luxe.

**Astuce :** placez des zones à faible densité lorsque votre ville en est encore à ses premiers stades de développement. Cela vous coûte moins cher, et de toutes façons, vous ne verrez pas de gratte-ciels se construire avant que la ville n'augmente en taille et en population.



## Zone commerciale

Les choix de densité sont les suivants :

### Zone commerciale à faible densité

On y trouve de petites boutiques de quartier, stations-service et des petites sociétés en devenir.

### Zone commerciale à densité moyenne

On y construit principalement des immeubles de bureaux et des magasins de taille moyenne.

### Zone commerciale à forte densité

Il y pousse de grands immeubles de bureaux, des grands magasins et des gratte-ciels.

**Astuce :** en quelques mots : redélimitez les zones. Des grands pontes du commerce s'intéressent à un quartier commercial où le marchand de journaux est le plus grand magasin ? Vous pouvez redélimiter une zone de densité plus élevée en la superposant à une zone existante sans détruire ce qui existe déjà. Une fois les conditions réunies, les bâtiments de densité plus élevée se développeront aux côtés des structures existantes.



## Zone industrielle

Par ici les billets... Les choix de densité sont les suivants :

### Zone agricole

Des fermes, rien que des fermes. Aucune communauté, aucune subdivision. Des tracteurs, des étables et des champs. Meuh !.

### Zone industrielle à densité moyenne

Cette zone comprend des usines, des entrepôts, des chaînes de fabrication et des industries de pointe de taille moyenne.

### Zone industrielle à forte densité

La méga-industrie. De grandes usines, des incinérateurs ou, si vous avez correctement planifié votre zone, des complexes industriels de haute technologie flamboyants.

**Astuce :** installez vos zones industrielles au bord de la carte de votre ville et construisez une route ou une voie de chemin de fer pour réduire la durée du transport de marchandises. Les barons de l'industrie doivent faire venir leurs produits en ville et les exporter s'ils veulent voir leur société se développer. L'accès facile aux moyens de transports augmente l'attrait d'une zone auprès des hommes ambitieux.



## Annuler zone

La fonction **d'annulation de zone** peut être utilisée sur n'importe quel type de zone, après vos choix de densité. Vous avez déjà délimité une zone, mais vous avez décidé de changer de stratégie ? Utilisez cette fonction pour annuler la zone désirée, ainsi que les rues créées lors de la délimitation de la zone.



## Outils de transports

Si vos Sims n'ont pas les moyens de se déplacer, ils ne se déplaceront pas. Et si vos Sims ne se déplacent pas, votre ville ne se développera pas. Une ville ne peut pas vivre sans un réseau de transport adapté. Les Sims doivent pouvoir se rendre à leur travail en un temps raisonnable et les entreprises ont besoin d'exporter leurs marchandises vers d'autres régions de SimNation. En tant que maire, il vous incombe de créer un réseau de transport efficace, fluide et interconnecté, constitué de routes, avenues, rues, autoroutes,

voies ferrées, métro, itinéraires de bus, ponts et tunnels. Ça paraît simple, comme ça ? Détrompez-vous, c'est un véritable défi à relever ! Cela dit, votre équipe d'ingénieurs en bâtiment et travaux publics figure parmi les meilleures au monde. Ainsi, avec un peu de volonté et le financement nécessaire, vous serez en mesure de construire tous les types de routes possibles. Voici les outils dont vous disposez pour doter votre ville d'un réseau de transport fluide... ou encombré.

### Placer des voies d'accès

Pour placer une route ou une autre voie de transport, cliquez sur un point d'origine et faites glisser le curseur pour former une ligne. Quand vous relâchez le bouton de la souris, votre route apparaît. Les réseaux de transport peuvent suivre des lignes droites ou diagonales. Pour construire une voie d'accès irrégulière ou principalement diagonale, maintenez la touche **Maj** enfoncée pendant l'utilisation de l'outil de réseau de transport sélectionné. Vous obtenez ainsi une succession de sections de routes droites et diagonales qui suit l'itinéraire général voulu.



Si vous ne construisez pas de rues, de routes ou d'avenues pour accéder à vos zones, l'indicateur **Pas de voiture** s'affiche. Oups !



Si les trajets de vos Sims prennent tant de temps qu'ils ne peuvent pas se rendre au travail, vous verrez l'indicateur **Pas de travail** s'afficher. Arg !

**Astuce :** si vos Sims n'apparaissent pas tout de suite sur vos nouvelles routes, ne désespérez pas ! Il leur faut à peu près un mois pour découvrir les nouvelles voies d'accès.



### Construire routes

La majeure partie de vos besoins en matière de transports est couverte par des routes d'un style ou d'un autre. *SimCity 4 Deluxe* propose différentes options, en fonction des besoins de votre ville.



#### Routes

Plus chères que les **rues** (certaines étant construites pour vous quand vous délimitez une zone), les **routes** ont pour avantage une capacité et une limite de vitesse plus élevées. Si vous remarquez qu'il y a trop de monde ou qu'il y a des embouteillages sur vos **rues**, vous pouvez les améliorer en leur superposant des **routes**.



#### Avenues

Les **avenues** sont un peu plus chères que les routes ou les rues et prennent deux fois plus de place, mais elles offrent une capacité et une limite de vitesse beaucoup plus élevées. Il vous faudra parfois démolir des bâtiments pour les placer, mais les **avenues** constituent un excellent remède contre les **routes** trop souvent encombrées.



#### Routes à sens unique

Les **routes à sens unique** ne sont pas plus larges que les routes ordinaires, mais elles améliorent l'efficacité des croisements, ce qui peut fluidifier la circulation. Pensez simplement à placer une route dans le sens opposé afin que vos Sims puissent aller et *revenir* du travail, sans quoi ils ne s'y rendront pas du tout. Vous n'avez pas droit à l'erreur.

**Astuce :** les accidents de la route sont signe qu'une route est trop encombrée. Cela peut vous amuser de regarder les embouteillages, mais n'attendez pas trop pour agir : si vos rues sont constamment embouteillées, la ville ne se développera pas et vos Sims finiront par fuir vers la campagne.





## Rues

Elles sont comparativement bon marché, mais les **rues** ont la capacité et la limite de vitesse les plus faibles dans vos options de route. Lorsque vous délimitez des zones, des rues y sont automatiquement construites pour que les Sims puissent sortir de leur parking et de leur allée.

**Astuce :** si les rues pré-construites offensent votre sens du contrôle, vous pouvez désactiver la fonction « rues automatiques » en maintenant la touche **Maj** enfoncée quand vous délimitez vos zones. Vous pourrez ainsi construire vos propres rues.



## Construire autoroutes et bretelles

Les **autoroutes** sont très chères comparées aux **rues**, aux **routes** et aux **avenues**, et elles prennent beaucoup d'espace. Cependant, elles disposent d'une ENORME capacité et d'une limite de vitesse élevée. Les **autoroutes** deviennent une part importante de votre urbanisme quand la population de votre ville approche de la catégorie mégapole.



### Autoroutes au sol

Les **autoroutes au sol** paraissent, à première vue, plus rentables que les **autoroutes aériennes**, mais la construction de passerelles pour les routes croisant l'autoroute peut vite faire grimper leur coût en centre-ville. En revanche, les **autoroutes au sol** constituent un choix judicieux pour mener vos banlieusards vers le centre-ville.



### Autoroutes aériennes

Construisez-les au-dessus de la ville ! Les **autoroutes aériennes** sont plus chères que les **autoroutes au sol**, mais leur coût est amorti sur le long terme, car elles vous offrent la possibilité de construire des routes et des rues moins chères en dessous pour améliorer l'efficacité de votre réseau. S'il y a beaucoup de routes perpendiculaires à votre autoroute, par exemple dans un quartier commercial bâti en quadrillage, les **autoroutes aériennes** sont une très bonne solution.



### Croisements en trèfle pour autoroute aérienne et autoroute au sol

Lorsque deux autoroutes se croisent, souhaitez-vous que vos Sims puissent passer de l'une à l'autre ? C'est là tout l'intérêt d'un **croisement en trèfle**. Lorsque vous construisez des autoroutes qui se rencontrent, ce type de croisement vous est proposé. Si vous reculez devant le prix, vous pourrez toujours revenir dans le menu des "**Outils de transport**" et en ajouter un plus tard. Ces structures prennent beaucoup de place, alors assurez-vous qu'elles ne vont rien écraser si vous les construisez.

**Astuce :** vous savez où vous auriez besoin d'un croisement en trèfle, d'un carrefour en T, d'une bretelle ou d'une bretelle de sortie (pour une description de ces structures, voir les rubriques suivantes), mais vous n'avez pas encore eu le temps ou le budget pour construire l'autoroute ? Vous pouvez très bien placer ces structures *avant même* de construire l'autoroute ! Si vous avez sélectionné l'une de ces structures, mais que vous n'êtes pas certain qu'il s'agisse de la solution la plus adaptée pour votre réseau, utilisez les touches **Origine** et **Fin** pour faire défiler tous les choix possibles.



### Carrefours en T pour autoroute aérienne et autoroute au sol



Les **carrefours en T** sont de petites merveilles du génie civil mises au point par vos habiles ingénieurs. Il s'agit d'intersections à trois voies où une **autoroute** débouche dans une autre perpendiculaire à la première. Les **carrefours en T** existent en différents modèles suivant les autoroutes qu'ils relient : sol-sol, aérienne-aérienne et aérienne-sol. Il vous suffit de choisir le modèle qui vous convient le mieux !



### Bretelles de sortie pour autoroute aérienne et autoroute au sol



Vous avez bâti des autoroutes, mais seul le vent s'y engouffre ? Pour que les Sims les empruntent, il leur faut un moyen de passer de la route à l'autoroute. Si la route est perpendiculaire à l'autoroute, construisez une **bretelle de sortie**. Si cette route est déjà présente lorsque vous entreprenez la construction de l'autoroute, il vous sera proposé de bâtir une **bretelle d'accès**. Vous ne voulez pas en entendre parler pour l'instant ? Pas de souci, vous pourrez la construire plus tard en allant dans le menu des "**Outils de transports**".



### Bretelles pour autoroute aérienne et autoroute au sol



Vous souhaitez relier une route à l'autoroute et celles-ci sont parallèles ? Construisez une **bretelle** ! Vos ingénieurs n'ont besoin d'aucune consigne, les **bretelles** se placent manuellement. Cet effort en vaut la peine, les autoroutes peuvent vous rapporter beaucoup d'argent, vous savez. Il est plus facile de construire d'abord une **bretelle**, puis de relier la route à cette bretelle. Si la route est déjà construite, assurez-vous qu'elle se trouve à deux cases de l'autoroute et qu'elle est bien positionnée pour l'accès à l'autoroute.



## Construire gares et voies ferrées

En matière d'entretien, le **réseau ferroviaire** est moins onéreux que les routes et bien plus efficace pour transporter des groupes d'un point à un autre. Les zones industrielles s'épanouissent quand elles sont faciles d'accès par le rail, ce qui facilite le transport des marchandises (sans compter le bonheur d'avoir moins de camions sur la route !). Lorsqu'il vous faut construire des voies ferrées utiles, leur placement est capital. Faites-le sagement et ne gaspillez pas votre fer.



### Réseau ferroviaire

Le **réseau ferroviaire** peut être utilisé pour se rendre au travail et pour transporter des marchandises. Pour que vos Sims prennent le train, il faut leur en faciliter l'accès. N'oubliez pas de construire des gares aussi bien pour les voyageurs que pour les marchandises si vous voulez faire fonctionner votre réseau. Construisez vos **gares** près des points de départ et d'arrivée des voyageurs et des marchandises. Les Sims aiment que les transports publics soient à proximité.



### Gare ferroviaire

Les **gares ferroviaires** sont réservées à vos Sims. Assurez-vous de placer des gares au centre de vos zones résidentielles et dans des lieux centralisés de vos quartiers d'affaires. Autrement, personne ne les utilisera.



### Gare de marchandises

Pour que votre industrie prospère, les marchandises doivent pouvoir quitter la ville. Si vous vous reposez uniquement sur les routes pour satisfaire la demande, les camions de marchandises s'ajoutent aux voitures particulières sur les routes – et vous risquez des bouchons. Essayez cette solution : placez des **gares de marchandises** au centre de vos zones industrielles et construisez une voie ferrée entre la gare et le bord de la carte. Comme pour les **gares de voyageurs**, les sociétés n'utiliseront votre réseau ferroviaire que si elles ont accès à une **gare de marchandises**. Vous pourriez encourager vos industries à utiliser le **réseau ferroviaire** comme moyen de transport principal, ce qui vous laisserait les routes à vous et à vos Sims.



### Grande gare ferroviaire

Ah, que la vie est belle ! Si vous avez investi dans un système **ferroviaire**, vous voudrez probablement faire montre de votre succès en construisant une **grande gare**. Ces gares ont une plus grande capacité de voyageurs que les **gares ferroviaires** et, en plus, elles augmentent l'attrait du développement des bureaux commerciaux.



### Monorail



Le **monorail** et les **gares de monorail** donnent du panache à votre ville. En effet, le **monorail** prend autant de place que le chemin de fer au sol, mais il ne gêne pas la circulation car il passe juste au-dessus des routes. Ce moyen de transport sophistiqué a un coût de construction élevé, mais il permet d'effectuer des trajets à grande vitesse.



### Transports divers

Les routes et les voies ferrées ne sont pas les seuls moyens de transport à votre disposition. Toutes les grandes villes doivent avoir recours à d'autres types de transport en commun.



### Arrêt de bus

Construisez des **arrêts de bus** pour que vos Sims laissent leur voiture au parking et prennent les transports en commun ce qui augmentera la valeur de vos routes et autoroutes. N'oubliez pas de placer vos arrêts au cœur de vos quartiers résidentiels et des zones de travail (commerciales et industrielles) pour convaincre vos Sims qu'ils ont un véritable intérêt à marcher jusqu'à l'arrêt de bus.

**Astuce :** aidez-vous de l'outil **Infos trafic** pour placer judicieusement les arrêts de bus, les stations de métro et les gares aériennes. Ces structures ne comprenant pas de parking, vous devrez donc placer un **parking public** à proximité, sans quoi vos Sims devront s'y rendre à pied. Les Sims ont une fâcheuse tendance à ne pas vouloir trop marcher, alors pensez à placer les arrêts à des distances raisonnables (environ 10 cases, selon la longueur de leur trajet quotidien). L'outil **Infos trafic** vous indique les principaux circuits empruntés chaque jour par les Sims pour se rendre à leur travail. Cliquez sur ces différents circuits avec l'outil pour localiser les Sims vivant à proximité les uns des autres et travaillant dans le même quartier. Ce sont ces zones que vos transports en commun doivent relier.



## Transport express aérien et gare aérienne



Le **Transport express aérien** est le prolongement « au sol » de votre réseau de **méto**. Considérez donc votre réseau de **méto-transport express aérien** comme un seul et même réseau de *transport express*. Les transports express passent plus fréquemment par les arrêts et sont bien plus efficaces que les chemins de fer ordinaires pour transporter rapidement un grand nombre de Sims sur de courtes distances. C'est une solution idéale pour les transports en ville et en périphérie. Les coûts de construction et d'entretien du **transport express aérien** sont plus faibles que ceux des lignes de **méto**, mais restent plus chers que les chemins de fer ordinaires. Comme pour le **monorail**, le **transport express aérien** prend de la place, mais évite de gêner la circulation routière.

**Astuce :** si vous investissez dans un réseau de **méto-transport express aérien**, assurez-vous qu'il sera largement fréquenté. Les Sims peuvent marcher jusqu'aux **stations de méto et gares aériennes**, mais vous encouragerez les habitants des quartiers excentrés à utiliser ce réseau de transport en plaçant des **arrêts de bus** à proximité. Si vous construisez un **parking public** à côté de la gare aérienne ou de la station de méto dans une zone résidentielle, de nombreux Sims prendront goût à vos transports en commun. En voilà une bonne idée !



## Connexion méto-chemin aérien de fer aérien

Les lignes de **méto** et celles de **transport express** font partie du même réseau, mais lorsque vous construisez ce dernier, vous jugerez parfois nécessaire de faire remonter en surface vos lignes de **méto** ou inversement de replonger vos lignes de **transport express aérien** en sous-sol. Par exemple, il peut être prudent d'enterrer le chemin de fer aérien si le terrain en surface est trop pentu. Vous aurez alors besoin d'une **connexion méto-chemin de fer aérien**. Cette structure vous permettra de relier en douceur une ligne de méto à une ligne de chemin de fer. Apprenez à jongler avec ces outils et vous pourrez peut-être remporter le prix du Génie civil Sim. On ne sait jamais. Votre deuxième voiture ! Le **méto** est un excellent moyen de transport pour se rendre au travail, et comme il est construit en sous-sol, il ne prend pratiquement pas de place en matière de développement. Une fois de plus, l'emplacement des **stations de méto** est primordial. Le **méto** coûte cher, mais si vous construisez une ville dans le but de rivaliser avec Tokyo ou Mexico, vous serez obligé de creuser pour éviter les embouteillages.



## Méto et station de méto



## Parkings publics

Les transports en commun sont un bon moyen de réduire la circulation et la pollution dans votre ville. Toutefois, si vous souhaitez qu'un maximum de Sims profitent de votre magnifique réseau de transport, gardez en tête qu'ils n'aiment pas marcher sur de longues distances. Eurêka ! Une solution s'offre à vous : les **parkings publics**. Construisez un **parking public** à



proximité d'une gare ou d'un arrêt en périphérie pour attirer un plus grand nombre de Sims dans votre réseau.

**Astuce :** pensez à placer vos **parkings publics** dans les zones résidentielles, aux endroits où les Sims auront besoin de laisser leur voiture pour aller et revenir de la gare ou de l'arrêt. Ne construisez pas de **parkings publics** dans les zones industrielles, ce serait complètement inutile. En revanche, placez-y de nombreux arrêts et gares, car vos Sims n'ont plus de moyen de transport une fois sur place. Ils ont laissé leur voiture au parking, souvenez-vous !



### Péage

La circulation routière est dense, mais vos caisses sont vides ? Voici la solution à votre problème : placez des péages de manière stratégique et les embouteillages deviendront une mine d'or ! Chaque véhicule passant par un péage rapporte des simflouzes pour le budget de la ville. Sélectionnez l'outil **Péage** pour installer votre machine à sous sur la **route**, la **rue**, l'**avenue** ou l'**autoroute** de votre choix (sur des voies droites uniquement).

Cela vous semble trop beau pour être vrai ? Il y a en effet une ombre au tableau : les **péages** ne résolvent pas vos problèmes d'embouteillage. Au contraire, ils ne font qu'aggraver la situation ! De plus, vos administrés risquent de voir d'un mauvais œil ce prix à payer pour une route qu'ils empruntaient gratuitement auparavant. Où en est votre popularité, d'ailleurs ? Votre note ne vient-elle pas de s'effondrer ?



### Construire Aéroports

Si vous voulez faire décoller votre développement commercial, vous aurez besoin d'un accès aérien. Sans **aéroport** dans votre ville, les grands quartiers commerciaux n'évolueront pas. Assurez-vous que votre **aéroport** dispose d'un bon réseau de transport permettant d'accéder aux zones commerciales, sinon vos Sims cadres risquent de rater leur vol. N'oubliez pas que les aéroports sont grands, bruyants et qu'ils génèrent beaucoup de circulation et de pollution atmosphérique. Et puis les Sims qui habitent à proximité risquent de ne pas être très contents que des avions rasent le toit de leur maison.

A moins d'être un pro en matière de budget, je ne dis pas ça pour vous faire peur, il vaut mieux créer l'**aéroport** qui répond le mieux aux besoins actuels de votre ville. Trois types d'**aéroports** sont disponibles : **Petite piste d'atterrissage**, **Petit aéroport municipal** et **Petit aéroport international**. Chacun d'entre eux pouvant être agrandi selon l'intensité du trafic aérien. Restez en contact avec votre **conseiller des transports**, il vous fera part des besoins en temps voulu.



## Construire ports

Si vous avez construit une ville sur l'océan ou au bord d'un grand fleuve, les **transports maritimes** peuvent avoir les mêmes avantages que les transports terrestres de voyageurs et de marchandises pour débouteiller les agglomérations.



### Terminal de ferry de passagers/Terminal de ferry-boat et ferry de passagers



La construction d'un pont peut coûter *extrêmement* cher. Un réseau de ferries peut ainsi constituer une solution à court terme... vous bâtirez un pont quand vous en aurez les moyens ! Placez un **terminal de ferry** sur chaque rive de votre plan d'eau et reliez-les au réseau routier afin que vos Sims puissent s'y rendre en voiture. Il existe deux types de **ferries** : les uns ne transportent que des passagers et les autres transportent aussi bien des passagers que des véhicules. Chaque type de **ferry** ne peut accoster que dans le terminal qui lui est spécialement réservé ; gardez cela à l'esprit lorsque vous mettez en place votre réseau de ferries.

Construisez au moins deux **terminaux de ferry** du même type sur les rives d'un plan d'eau, sinon aucun Sim ne se risquera à prendre le ferry. Les voyages en **ferry** permettent à vos citoyens de se rendre dans une ville du rivage opposé tout en leur faisant passer un agréable moment (nous le tenons de simsources sûres !). Placez des **arrêts de bus** et des **parkings publics** à proximité des **terminaux de ferry de passagers** pour encourager l'utilisation des ferries.



### Port international

Etes-vous du genre à encourager la méga-industrie ? Dans ce cas, vous avez déjà des connexions avec les communautés voisines. Un autre moyen d'acheminer vos denrées est de placer un **port international** ou deux. Ce n'est peut-être pas très utile si votre ville est située à l'intérieur des terres – mais vous pouvez toujours essayer. Assurez-vous simplement de les construire près des zones industrielles et que les routes qui y conduisent soient suffisamment importantes pour que les semi-remorques circulent sans encombre.



### Marina

Les **marinas** ne servent pas aux transports maritimes, mais aux loisirs de vos Sims. Construire une **marina** augmente l'attrait résidentiel local et – ta da ! – met à votre disposition de nouveaux bateaux de course. Amusez-vous, et n'oubliez pas votre gilet de sauvetage !

## Ponts

Vous avez construit votre ville dans une baie, c'est ça ? Elle était jolie autrefois, mais aujourd'hui, c'est un cauchemar aux heures de pointe. Heureusement, vous avez les meilleurs ingénieurs au monde à votre disposition et vous pouvez construire des **ponts**. Le cauchemar est terminé si vous avez de quoi payer la solution.

Pour construire un **pont**, sélectionnez un réseau de transport comme une **autoroute**, une **route**, une **avenue**, une **voie ferrée** ou un **monorail** et tirez une ligne pour qu'elle passe au-dessus de l'étendue d'eau. Vous ne pouvez pas construire un pont quand vous placez des **rues** ou quand vous construisez en diagonale. Faites attention à étendre la

ligne sur la terre ferme de part et d'autre de l'étendue d'eau. Si vos ingénieurs ont bien calculé leur coup, la ligne rouge devient un superbe **pont**. Quand vous relâchez le bouton de la souris, la **fenêtre Sélectionner un pont** apparaît.



Choisissez parmi les **ponts** disponibles. Au-dessus de l'eau, utilisez la réglette de **hauteur du pont** pour ajuster la hauteur de votre pont. Certains **ponts** ont une longueur réglementaire minimum, ils n'apparaîtront donc pas forcément sur le menu de sélection. Faites en sorte d'avoir suffisamment de hauteur pour permettre à vos ferries de passer sous la nouvelle structure. Cliquez sur **Accepter**, et voilà ! Cher maire, vous avez un nouveau **pont**.

**Vous pouvez également construire des ponts** pour relier deux zones terrestres de grande dénivellation – par exemple, pour traverser une gorge.

### Tunnels

Il est parfois plus simple de creuser que de passer en surface. Et pour résoudre les problèmes de circulation aux heures de pointe, quoi de mieux qu'un **tunnel** ou deux ? Lorsque vous voulez construire un réseau de transport sur une colline, une partie de la ligne d'aperçu peut devenir verte. Si c'est le cas, lorsque vous relâchez le bouton de la souris, la section verte devient un **tunnel**. Les **tunnels** peuvent desservir les **routes**, les **avenues**, les **rues à sens unique**, les **voies ferrées** et les **autoroutes au sol et aériennes**.



### Outils services publics

Ah, le bourdonnement électrique des lignes à haute tension, l'écho métallique de l'eau qui coule dans les canalisations souterraines, le cri des mouettes dans la décharge publique ! En tant que maire, vous devez vous assurer que vos Sims disposent des tous les éléments nécessaires à leur vie quotidienne : l'électricité, l'eau et l'évacuation des ordures ménagères. Beurk.



### Construire réseau électrique

Un maire ne va pas loin s'il ne fournit pas d'électricité. Abraham Lincoln lisait peut-être à la lumière d'une bougie, mais vos Sims préfèrent un niveau de vie plus moderne. Vous ne pouvez pas fonder une ville sans réseau électrique. Vous voulez essayer ? Mais je vous en prie !



Vous voyez l'indicateur **de manque d'électricité** apparaître sur tous vos bâtiments et dans toutes vos zones ? Vous trouvez peut-être ça décoratif tous ces petits éclairs qui illuminent votre ville, mais elle n'ira pas très loin comme ça.

Au départ, vos options électriques sont limitées. Vous pouvez alimenter un bâtiment en électricité grâce à une **centrale éolienne**, une **centrale à charbon**, une **centrale au gaz naturel** ou une **centrale à pétrole**. Chacune de ces options a ses avantages et ses inconvénients. La **centrale à charbon** a probablement le meilleur rapport qualité/prix,

mais c'est la plus grosse pollueuse. L'**éolienne** est très écologique, mais elle n'a pas une grande capacité. Le **pétrole** et le **gaz naturel** occupent des positions intermédiaires en matière de capacité et de pollution.

**Astuce** : songez à placer vos centrales d'électricité polluantes, vos sites d'enfouissement et vos industries sales dans une autre ville (vous pouvez le faire au niveau de la région). N'oubliez pas d'établir les connexions et les contrats avec les voisins, pour accéder aux emplois et aux services. La pollution ne voyage pas entre villes, vous pouvez donc vous concentrer sur la construction d'agréables quartiers résidentiels et commerciaux. Félicitations si vous parvenez à vos fins. Si vous gardez toutes les saletés en ville, essayez de jouer sur une carte plus étendue et d'établir des secteurs différents pour le développement polluant et non polluant.

En tant que maire, deux éléments vous aident à décider quel type de centrale placer : les coûts mensuels et les désirs de vos Sims. Si vous choisissez une source d'électricité polluante, essayez de l'éloigner le plus possible des zones commerciales et résidentielles. Reliez la centrale à vos zones avec des câbles électriques. Rappelez-vous que l'électricité circule par les câbles électriques et les zones déterminées. Les zones et les câbles électriques doivent être à moins de quatre cases d'une autre zone alimentée pour conduire l'électricité. Une fois la centrale construite, n'oubliez pas d'utiliser l'**outil Infos** pour vérifier l'efficacité avec laquelle vous fournissez de l'électricité à vos Sims.

A mesure que votre ville évolue, des sources d'électricité supplémentaires deviennent disponibles. Ces sources sont visibles dans le menu "**Construire réseau électrique**", mais elles restent en grisé jusqu'à ce que les conditions idéales pour les construire soient réunies. Jetez un coup d'œil aux **infobulles** de ces centrales pour déterminer ce que vous devez faire pour utiliser ces nouvelles sources d'électricité.



## Construire réseau d'alimentation en eau

Vous vous tournez vers l'avenir ? La demande d'un réseau d'alimentation en eau est un signe de croissance socio-économique, à la fois pour votre ville et pour vos Sims. Il n'est pas obligatoire de construire un **réseau d'alimentation en eau** tôt dans le développement de votre ville (les Sims savent creuser des puits) mais si vous voulez que les Sims aux poches remplies de simflouzes emménagent, il serait bon de leur assurer des douches chaudes ! Les riches entreprises, les services commerciaux (Sc-\$\$\$), les bureaux commerciaux (Bc-\$\$\$) et les industries de pointe (HT-I) requièrent aussi de l'eau. Tout développement de densité moyenne ou haute requiert de l'eau, si vous voulez construire une mégalopole prospère, n'oubliez pas d'ouvrir les robinets.

### Alimentation en eau

Etablissez d'abord une source : un **château d'eau** ou une **station de pompage**. Les **châteaux d'eau** sont moins chers, mais ils produisent moins d'eau que les **stations de pompage**. Encore des décisions budgétaires, monsieur le maire ! Que préférez-vous ? Une fois que vous disposez d'une source, vous devez construire un système d'alimentation. Vous avez une équipe de pros qui peut construire des **canalisations** en un rien de temps. Vous pouvez même surveiller les travaux grâce à la **vue souterraine**. Construisez les canalisations sous les zones qui ont besoin d'eau. Chaque **tuyau** transporte l'eau sur six cases de part et d'autre de la canalisation. Si vos réserves s'épuisent, la distance d'alimentation diminue et des Sims peuvent être privés d'eau jusqu'à ce que le problème soit rectifié. Voulez-vous vraiment que Robert Sim aille au travail sans prendre de bain pendant plusieurs jours ?



L'indicateur **Sans eau** apparaît sur chaque bâtiment qui requiert de l'eau mais qui n'est pas alimenté.



**Astuce :** ne fournissez pas d'eau à vos Sims avant d'être prêt à recevoir un développement de moyenne ou de haute densité et/ou des habitants aux revenus moyens ou élevés. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, vous n'en avez pas besoin autrement. Si vous réalisez que vous n'avez pas de développement de moyenne ou de haute densité et/ou des habitants aux revenus moyens ou élevés, assurez-vous que vous êtes *en mesure* de fournir de l'eau.

### Station d'épuration

La saleté, les germes et les déchets industriels sont des facteurs majeurs dans la quantité d'eau que vos châteaux d'eaux et vos stations de pompage peuvent fournir à vos Sims. Et la grosse industrie n'est pas la seule coupable. Elles ont beau être belles et bucoliques, les fermes figurent parmi les sources de pollution d'eau les plus importantes. Si vous placez un château d'eau ou une station de pompage dans une zone de forte pollution d'eau, l'alimentation en eau diminue, elle peut même s'interrompre. La technologie, à la rescousse ! Améliorez la qualité de votre eau en construisant une **station d'épuration** dans les zones les plus polluées.

Comme dans le cas du réseau électrique, les options de structures d'alimentation en eau augmentent en même temps que la taille et la qualité de votre ville. Jetez un coup d'œil aux options grisées du menu "**Construire réseau d'alimentation en eau**" pour voir ce que vous devez faire pour que ces nouvelles options deviennent possibles.



### Construire système sanitaire

Les Sims peuvent être très sales, et si vous ne leur fournissez pas un moyen d'arranger ça, les ordures risquent de s'amonceler vite (beurk !). Heureusement, vous avez plusieurs options à votre disposition. Vous pouvez délimiter un **site d'enfouissement**, construire un **centre de recyclage** ou une **station de retraitement des déchets**. La **station de retraitement des déchets** produit de plus de l'électricité. Le site d'enfouissement a probablement le meilleur rapport qualité/prix, mais les coûts d'entretien mensuels peuvent être exorbitants. Délimitez votre zone en fonction de vos besoins. Les sites d'enfouissement détruisent les ordures même quand ils se remplissent. Commencez petit et jaugez la capacité utile de votre site d'enfouissement. C'est un grand pollueur, aussi il vaut mieux l'éloigner des beaux quartiers, ou le taux d'attrait de ces zones baissera dangereusement. N'oubliez pas de construire des routes vers le site d'enfouissement, sinon les camions des éboueurs ne pourront pas y accéder !

On ne croirait pas comme ça, mais la **station de retraitement des déchets** est encore plus polluante. L'énergie, ce n'est jamais gratuit. Le **centre de recyclage** est une option plus écologique, mais il n'a qu'un effet limité sur la réduction des déchets. Pour tous les **systèmes sanitaires**, assurez-vous qu'il y ait des routes qui les relient à votre ville sinon vous paierez pour des services que vous ne recevez pas.

## Connecter des villes



Il est possible de connecter une ville avec un réseau de transport, des câbles électriques ou des canalisations. Pour **faire le lien**, choisissez l'outil de transport ou de service public désiré et tracez une ligne de réseau depuis le bord de votre ville. Quand vous relâchez le bouton de la souris, la boîte de dialogue **Créer une liaison** s'ouvre.



Cliquez sur **Accepter** et c'est fait ! La connexion est créée. Une flèche jaune apparaît sur la ligne du réseau appropriée pour indiquer l'existence d'une connexion avec un voisin. Allez donc lui rendre visite ! Vous devriez voir l'autre extrémité de la ligne de réseau aux limites de la ville reliée à la vôtre, avec la flèche indiquant la connexion. Lorsque chaque côté de la liaison est connecté au cœur des deux villes, elles deviennent interdépendantes et partagent les emplois et les habitants. Si vous ajoutez des structures comme des centrales électriques, des stations de pompage et des sites d'enfouissement, vous pouvez vendre ces services aux villes voisines grâce aux **accords municipaux**.



## Outils municipaux

Si vous voulez que vos Sims se sentent bien dans votre ville, vous devrez leur fournir un certain nombre de choses. Tout d'abord, sont-ils protégés contre les incendies et la criminalité ? Leur offrez-vous un système d'éducation hors pair, une structure médicale adéquate, des opportunités de loisirs et les autres services trouvés dans le menu "**Outils municipaux**" ? Une répartition judicieuse de ces services peut avoir un impact bénéfique sur les données démographiques de la ville, mais aussi sur l'attrait de ses quartiers.

Dans la plupart des cas, les **bâtiments municipaux** ont un rayon d'effet. Par exemple, lorsque vous construisez une caserne de pompiers, vous pouvez voir son rayon d'action ou de service indiqué par l'anneau qui entoure le bâtiment. Tout secteur situé à l'extérieur de ce rayon ne reçoit pas ce service. Vous voulez couvrir une zone plus grande ? Vous pouvez souvent agrandir la zone de service d'un bâtiment en accordant plus de fonds au service municipal ou au bâtiment lui-même. Ou, si vous préférez construire, ajouter une

deuxième caserne ou un hôpital pour offrir plus de service. Ne vous inquiétez pas de la destruction de bâtiments utilitaires ou municipaux, le jeu ne vous laissera pas écraser ces structures. Mais vos bâtiments RCI ne sont pas à l'abri de vos désirs urbanistes.

**Astuce :** ne placez pas de parcs, de commissariats ou de casernes de pompiers avant de pouvoir vous le permettre. Vous n'en aurez pas besoin en début de développement de votre ville. La tactique consiste à construire votre première caserne de pompiers lorsqu'un incendie éclate dans la ville (mais soyez rapide).



## Construire commissariats et prisons

Le taux de criminalité dépend de plusieurs facteurs. Vous n'auriez jamais cru qu'il fallait étudier les théories criminelles pour devenir maire, n'est-ce pas ? Si vous avez amélioré les conditions de vie, si vous augmentez le salaire moyen de vos Sims et si vous leur procurez suffisamment d'éducation, le taux de criminalité baisse dans votre ville. Mais avoir des citoyens heureux et éduqués ne suffit pas pour éliminer le crime. C'est là qu'intervient la police. Elle vous aide à maintenir l'ordre public et elle répond à bon nombre d'urgences. Si la présence d'uniformes n'est pas suffisante en ville, les bandits s'installent.

Vous avez le choix entre plusieurs tailles de commissariats pour répondre aux besoins spécifiques de votre ville. Ils varient tous en taille, en capacité, en coût et en zone d'effet. Ils sont également équipés d'un nombre de véhicules défini qui peuvent être envoyés pour répondre aux urgences. Si vos Sims menacent de se révolter, vous devez être sûr d'avoir suffisamment de véhicules de police à envoyer pour calmer la foule.

Lorsque vos forces de police arrêtent les criminels, elles les placent dans les cellules fournies avec chaque commissariat. Seul le **poste de police** n'a pas suffisamment de place pour garder des criminels. Si un officier de police en service capture un suspect, celui-ci est placé en détention au commissariat le plus proche. Si les cellules de vos commissariats sont pleines, il est temps de songer à construire une **prison municipale**. Attention à ne pas trop remplir vos prisons toutefois, les révoltes carcérales rendent la population quelque peu nerveuse.

Si vous subissez une vague criminelle, il est temps de construire des commissariats supplémentaires. Vérifiez les **Données sur la criminalité** pour voir si vos efforts ont un effet. Ne baissez pas le financement d'un commissariat s'il lutte contre une forte criminalité. Des fonds réduits entraîneraient une baisse d'efficacité des officiers de police.



## Construire casernes

Malheureusement, les bâtiments ne sont pas ininflammables (certains encore moins que d'autres, particulièrement dans l'industrie). Pour éviter que votre ville ne soit détruite par les flammes, faites en sorte d'avoir suffisamment de casernes de pompiers pour couvrir les zones développées. Tout comme les commissariats, les casernes ont un rayon d'action à l'intérieur duquel elles sont capables d'éteindre les incendies et parfois même avant que l'hôtel de ville n'en ait été averti. En dehors de ce rayon d'action, votre ville peut être dévorée par les flammes. C'est là qu'il faut savoir réagir efficacement ! Ces incendies ne sont éteints que si vous l'ordonnez aux camions de pompiers et aux bombardiers d'eau qui sont fournis avec les casernes. Pour de plus amples informations sur l'envoi des pompiers, voir la rubrique *Outils Urgence*.

**Astuce :** attendez qu'un incendie se déclare pour construire votre première caserne, et placez-la près du bâtiment en feu. Les pompiers passent immédiatement à l'action. Ainsi, vous économisez de l'argent en ne construisant des casernes que lorsque vous en avez besoin.



## Construire système scolaire

Il est important de bénéficier d'un **système scolaire** de haute qualité si vous voulez développer votre ville autrement qu'avec de mauvais emplois et des habitants pauvres. Eduquez la population et votre ville peut devenir une métropole épanouie et sophistiquée habitée par des Sims prospères ayant des emplois gratifiants. L'éducation aide aussi à réduire le taux de criminalité de votre ville.

Pour répondre aux besoins scolaires de votre ville, vous devez connaître l'âge de vos Sims. Les plus jeunes ont besoin d'écoles primaires et de collèges, et les adolescents, de lycées et d'universités. Les adultes préfèrent se cultiver en allant à la bibliothèque et dans les musées. Vous ne pourrez sans doute pas vous permettre ces extravagances en matière d'instruction dès le départ, c'est pourquoi vous devez faire des choix dans vos constructions, en fonction du groupe d'âge prédominant dans votre ville. Pour vous renseigner sur l'âge de vos habitants et leur niveau d'éducation, consultez les données à propos de l'**éducation** et de l'**âge moyen des habitants**. Les graphiques du **taux de scolarisation**, du **niveau d'étude par tranche d'âge** et du **nombre d'habitants par tranche d'âge** peuvent aussi s'avérer utiles. Les écoles ont elles aussi un rayon d'action qui s'affiche lorsque vous cliquez dessus pour obtenir des informations. Faites en sorte que les Sims qui habitent dans la zone d'effet de l'école correspondent aux critères d'âge de l'établissement. Ne placez des écoles *que* dans vos quartiers résidentiels. Si vous en implantez dans les zones industrielles et commerciales elles n'attireront pas d'élèves.

Il vaut mieux commencer à construire votre **système scolaire** tôt. Vous pouvez économiser de l'argent en ajustant le financement en fonction de la population. Augmentez les fonds au même rythme que votre population. Autrement, vous pourriez avoir une grève sur les bras lorsque vos professeurs surmenés commenceront à se plaindre de surcharge d'effectifs.

**Astuce :** petite remarque sur l'éducation et la pollution. Investir dans un bon système scolaire et des quartiers particulièrement attrayants pour les Sims aisés attire les industries de pointe peu polluantes distribuant des salaires élevés. Avec le temps, les industries polluantes, les industries de fabrication et les fermes déménagent pour être remplacées par ces nouvelles sociétés.



## Construire cliniques et hôpitaux

Les Sims en bonne santé font de bons ouvriers. Et lorsque la santé de votre ville dépend de la productivité de vos citoyens, les programmes sociaux deviennent cruciaux. Si vous améliorez la santé de vos Sims, vous augmentez le nombre de citoyens qui peuvent travailler (Qui vit vieux, travaille vieux !). En retour, ceci augmente les revenus d'impôts de votre ville et attire plus de sociétés. Donc, monsieur le maire, vous voyez qu'il est dans votre intérêt de faire attention à la santé de tous vos Sims. Ils se sentent plus rassurés s'il y a un centre médical près de chez eux, alors construisez vos dispensaires dans les zones résidentielles et non pas près des sociétés. Ajustez le niveau de financement de ces dispensaires en fonction de la population. Le personnel médical pourrait se mettre en grève s'il considère qu'il a trop de patients et pas assez d'effectifs.





## Construire bâtiments historiques

L'un des restaurants branchés du quartier commercial du centre-ville a une vue imprenable sur le *Sphinx* ? Quelle chance ! Les bâtiments historiques coûtent cher tant à la construction qu'en entretien, mais ils ajoutent un certain prestige à votre ville. Ils ont aussi une influence bénéfique, attirer des sociétés commerciales de prestige (qui proposent des emplois à salaire élevé à vos citoyens).



## Obtenir récompenses et accords commerciaux

Vous devez réunir certaines conditions avant de pouvoir ajouter les bâtiments que vous trouverez dans le menu "**Obtenir récompenses et accords commerciaux**". Si la construction de votre ville est une réussite, ces **récompenses** deviennent disponibles. Si vous avez quelques difficultés, particulièrement financières, les **accords commerciaux** sont à votre disposition. Même si ces bâtiments sont des **récompenses**, leur construction, et parfois leur coût d'entretien mensuel peut être colossal. Cependant en règle générale, ils offrent des services et des opportunités qui augmentent la qualité de vie dans votre ville. Les **accords commerciaux** ne coûtent rien et offrent un revenu mensuel, mais, vous l'aurez deviné, ils ont souvent des inconvénients (Maireville : futur emplacement du plus grand site de déchets toxiques du monde).

Vous pouvez parfois trouver les **bâtiments de récompenses** dans divers emplacements (la **bibliothèque centrale** se trouve à la fois dans les **récompenses** et les **constructions du système scolaire**). Lisez les infobulles concernant ces bâtiments pour déterminer ce que vous devez faire pour les gagner en **récompense**. Il y a deux façons de gagner des **bâtiments de récompense** : en atteignant un seuil précis dans l'évolution de votre ville, comme un niveau de population ou une note du maire, ou en accomplissant une mission **A vous les commandes**. Si vous avez reçu une **récompense**, ou si vous êtes en passe d'accepter un **accord commercial**, un **conseiller** vous présente la récompense et sa localisation pour approbation.



## Construire parcs

Qui ne serait pas tenté de frapper quelques balles ou de se détendre sur une place ombragée entre midi et deux ? Si vous voulez rendre une zone plus attrayante pour les habitants, les commerces ou l'industrie de pointe, construisez un **parc** dans le quartier. Les **parcs** ont un léger coût mensuel pour leur entretien, mais ils en valent la peine. Les Sims sont plus heureux quand ils sont entourés de verdure. Si vous vous rendez compte que la demande résidentielle stagne, il vous suffit peut-être d'ajouter simplement un terrain de jeu ou deux.



## Raser

Les maires peuvent changer d'avis. Et lorsque la destruction est la seule solution, la **fonction Raser** est à portée de main. Cliquez dessus, puis sur le bâtiment ou la structure dont vous voulez vous débarrasser. C'est aussi simple que cela. Mais attention ! La destruction de biens privés engendre des coûts supplémentaires "d'acquisition". En effet, vous devez acheter les bâtiments avant de pouvoir les détruire. Alors pensez-y à deux fois avant de raser un gratte-ciel, car cela risque de grever votre budget !

La fonction **Raser** détruit les bâtiments, mais pas les zones. Pour ce faire, vous devez avoir recours à l'**outil Annuler zone**, dans le menu de "**Outils de zone**".



## Outils Urgence

Vous ne pouvez jamais dormir. Quand votre ville est confrontée à un désastre, c'est à vous, le maire, de mettre vos forces en action. Et vite ! Si un incendie s'est déclaré, envoyez un camion de pompiers ou un bombardier d'eau sur les lieux. Si vos Sims se rebiffent, calmez-les en envoyant un véhicule de police ou un hélicoptère.

Pendant la catastrophe, le simulateur marque une pause pour vous donner une chance de prendre des décisions, dans ce cas, une bordure rouge apparaît sur le pourtour de votre écran. A moins de décider de désactiver la fonction **Affichage automatique catastrophe**, la caméra vous conduit directement sur le site. Si vous éprouvez des difficultés à effectuer un zoom avant sur cet enfer, cliquez sur le bouton **Afficher catastrophe** dans le menu "Outils urgence". Vous plongerez dans le feu de l'action.

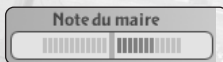
Attention : vous ne pouvez pas sauvegarder votre ville pendant une catastrophe. Les Sims aiment voir que vous êtes capable de faire face à n'importe quelle urgence. Quittez le jeu une fois que l'horrible désastre est terminé, autrement vous perdez tout développement obtenu depuis votre dernière sauvegarde.

## Fenêtre du maire



Si vous êtes un maire du genre observateur, vous avez l'habitude de regarder la **vue de la ville** pour déterminer les lieux à problèmes. Vous aurez pourtant parfois besoin d'un regard plus approfondi. Voilà pourquoi existe la **fenêtre du maire**, ô puissance administrative. La **fenêtre du maire** contient des informations sur la population, vous donne le nombre de Sims installés dans votre ville, vous indique quelles sont les quantités d'argent à votre disposition et sa répartition par budget, vous fournit des données historiques sur une grande variété de sujets et vous donne accès aux très importants **conseillers**.

### Note du maire



Quel genre de maire ne voudrait pas rendre ses Sims heureux ? Hein ? Eh bien, la *plupart* des maires s'intéressent vraiment au bien-être et à la satisfaction de leurs citoyens, et ce pour de bonnes raisons. Les différents secteurs de direction de la ville ont des taux d'approbation dépendant de différents facteurs. Pour jeter un coup d'œil à la moyenne de *tous les secteurs*, consultez la **note du maire**. Lorsque l'indicateur est rouge et à gauche, vos Sims pourraient fort bien fomenter une révolte contre vous. Personne ne veut voir sa propre effigie immolée par le feu devant la mairie. Si l'indicateur est vert et à droite, vos citoyens sont très satisfaits de votre travail. Félicitations.

Les facteurs affectant la **note du maire** sont de deux types : les **facteurs à long terme** et les **facteurs à court terme**.

#### Facteurs à long terme :

- Les indices de pollution (air, eau, déchets et radiations)
- La qualité du système scolaire
- La qualité du système médical
- Le prix du logement

- Le taux de criminalité
- La circulation (principalement les embouteillages et les temps de trajet)
- La qualité des parcs

Si les niveaux de pollution sont élevés en ville, votre **note de maire** en prend un coup. Mais si vous avez développé un excellent système médical, votre **note de maire** se porte bien.

### Facteurs à court terme :

Les effets de ces facteurs sont plus éphémères. Le temps guérit les blessures. Ces facteurs comprennent :

- Les changements de politique fiscale
- Les nouvelles structures municipales
- Les embellissement de la ville (principalement la plantation d'arbres)
- Les incendies

Si vous augmentez les impôts, votre taux d'approbation baisse temporairement. Avec le temps, vos Sims s'habituent à la nouvelle politique et les effets sur la note du maire disparaissent.

622.598 \$

### Fonds

Les jeunes maires ont souvent tendance à rencontrer les mêmes écueils, à savoir l'irresponsabilité fiscale. Il peut arriver que le budget du maire plonge dans le rouge pendant un temps, l'important, c'est qu'il n'y reste pas. Soyez vigilant et vérifiez l'état de vos finances sur l'indicateur de **Fonds** de la **fenêtre du maire**. Si vous ne le faites pas, votre **conseiller financier** ne vous ratera pas.

12.536

### Population

L'un des meilleurs indicateurs de votre succès à la mairie est simple et élémentaire : c'est le nombre de personnes qui choisissent de vivre dans votre ville. L'**indicateur de population** dans la **fenêtre du maire** vous donne un décompte exact des âmes qui peuplent votre ville.

## Indicateur demande RCI



Attention. C'est probablement l'indicateur le plus important de la **fenêtre du maire**. L'**indicateur de demande RCI** est composé de trois baromètres de développement : Résidentiel (R), Commercial (C), et Industriel (I). Ils indiquent le nombre de personnes et de sociétés qui veulent s'installer dans votre ville. Plus les indicateurs sont élevés, plus la demande de construction du type de zone concernée est élevée. Lorsque les indicateurs sont faibles (en dessous de la moitié, ce qui indique une demande négative), vous commencerez sans doute à voir des bâtiments abandonnés. C'est très bien si votre projet initial est de créer une ville fantôme. Utilisez l'**indicateur de demande RCI** pour déterminer si vous devez délimiter de nouvelles zones de développement résidentiel, industriel ou commercial.

Pour obtenir une vue plus détaillée de la demande par type d'occupant, cliquez sur les **indicateurs demande RCI**. Voici le détail des **types de résidents** :

Type de résidents	Abréviation	RCI
Résidences peu rentables	R-\$	R
Zone résidentielle à revenu moyen	R-\$\$	R
Résidences de luxe	R-\$\$\$	R
Service commercial peu rentable	Sc-\$	C

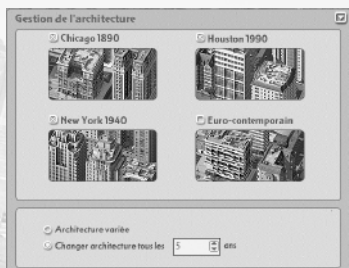
Type de résidents	Abréviation	RCI
Service commercial moyennement rentable	Sc-\$\$	C
Service commercial de luxe	Sc-\$\$\$	C
Bureau commercial à rentabilité moyenne	Bc-\$\$	C
Bureau commercial de luxe	Bc-\$\$\$	C
Industrie agricole	Ag-I	I
Industrie polluante	I-S	I
Industrie de fabrication	I-M	I
Industrie de pointe	HT-I	I

**Astuce :** il arrive parfois que la demande dans un secteur soit élevée sans que vous puissiez voir de développement. Vérifiez que la zone délimitée pour ce genre de développement est assez grande, et qu'elle est en mesure d'attirer le bon type de résidents. Enfin, vérifiez que vous avez un bon réseau de transport entre vos résidences et vos sociétés. Les embouteillages peuvent avoir un impact important sur le développement. Si personne ne peut se rendre au travail, il y aura stagnation. Améliorez votre système de transport, transformez les rues en routes, les routes en avenues et les avenues en autoroutes, lorsque c'est nécessaire. C'est un excellent moyen de maintenir le niveau de la demande des Sims voulant vivre et travailler dans votre ville.

**Astuce :** vous aimeriez attirer les Sims les plus riches ? Misez sur l'éducation. Investissez dans les écoles et vous créez un cycle de Sims mieux instruits, qui veulent des emplois à salaire élevé, ce qui crée des revenus d'imposition plus hauts et moins de pollution. Et quels sont les Sims qui veulent vivre dans une belle ville propre avec de bonnes écoles et des emplois intéressants ? Tous, bien entendu. Mais qui peut se le permettre ?



## Gestion de l'architecture



Le métier de maire a aussi son côté esthétique. C'est vous qui définissez le style architectural de votre ville lors de la construction de zones résidentielles, commerciales et industrielles. Vous avez le choix entre quatre styles architecturaux :

- Chicago 1890
- New York 1940
- Houston 1990
- Euro-contemporain

Lorsque vous sélectionnez un style dans la fenêtre de **gestion de l'architecture**, vous imposez (voilà un mot que les maires adorent !) le type d'architecture pour toutes les *nouvelles* constructions. Les bâtiments déjà en place ne sont pas modifiés. Bien sûr, si le style architectural utilisé précédemment vous déplaît, vous pouvez toujours avoir recours au **bulldozer**... ou peut-être à un volcan bien placé ?



Si vous avez horreur des villes qui affichent un style architectural unique, vous pouvez opter pour un changement régulier de styles au terme d'un certain nombre d'années. Cliquez sur l'option **Changer architecture tous les X ans** puis modifiez le nombre d'années à votre gré. Une fois ce paramètre défini, chaque nouveau quartier aura son style propre, ce qui donnera l'impression d'une ville qui évolue avec son temps. Si vous êtes un maire plutôt insouciant et éclectique, vous pouvez sélectionner l'option Architecture variée afin d'utiliser tous les styles en même temps.



## Afficher données



En tant que maire, vous devez être à l'écoute de vos citoyens. Avoir connaissance des problèmes n'est que la première étape pour devenir le meilleur maire qui soit. Avant de pouvoir trouver des solutions, vous devez connaître les tenants et aboutissants de la situation concernée. Savoir que votre système scolaire est mauvais est une chose. Savoir où la situation est la pire, et quels facteurs y contribuent, est plus important. Les statisticiens sont toujours à votre disposition. **Afficher données** vous donne accès à une série d'outils de diagnostic qui vous aident à surveiller les problèmes en cours. Ces données vous aident à identifier où il vaut mieux concentrer vos efforts pour améliorer tous les aspects de la gestion d'une ville.

### Risque d'incendie

Le risque d'incendie est inhérent à toute construction. Mais certains bâtiments sont plus inflammables que d'autres. Les structures abandonnées, en particulier, sont des pièges à feu. Utilisez les données de **risque d'incendie** pour déterminer quelles sont les zones à risque. Cette option vous permet aussi de visualiser toutes les casernes de pompiers et leur zone d'action. Les données de **risque d'incendie** sont primordiales pour déterminer où construire de nouvelles casernes.

### Crime

Si vous n'avez pas procuré d'emplois bien rémunérés et de système scolaire de qualité à vos Sims, votre taux de criminalité est probablement très élevé. Un moyen de combattre le crime est l'établissement d'une importante force de police. Les données de **criminalité** vous montrent les zones d'activités criminelles, et peuvent vous aider à décider du placement stratégique de nouveaux commissariats. Comme pour les données de **risque d'incendie**, vous pouvez voir les commissariats existants ainsi que leur zone d'action.

### Education

L'éducation est véritablement l'un des fondements de toute ville prospère. Si vous voulez attirer les sociétés qui procurent les emplois les mieux payés à vos Sims, vous devez avoir une population instruite. Comme indiqué précédemment, une ville avec des citoyens instruits a tendance à avoir un taux de criminalité très bas. Une leçon à retenir. L'intelligence de vos Sims est mesurée par le **taux de scolarisation (TS)**. Si vous connaissez quel secteur de la ville a le plus bas TS, vous pouvez déterminer où placer des écoles, des bibliothèques et des structures scolaires pour faire évoluer la situation.

Les structures scolaires apparaissent dans ces données, ainsi que leur zone d'action. Les **taux de scolarisation** ne changent pas du jour au lendemain, alors ne soyez pas déçu si vos données restent dans le rouge même après avoir construit une nouvelle école. Au bout de quelques années, les effets commencent à se faire sentir.

### Attrait

Votre demande de développement résidentiel de luxe est élevée ? Ca ne sert à rien si vous ne fournissez pas de lieux attrayants à construire. Sachez quelles zones de votre ville sont les plus attrayantes pour vous aider à déterminer où délimiter vos nouvelles zones. Pour de plus amples informations sur les 12 types de résidents, voir la rubrique *Indicateur demande RCI*.

Vous ne pouvez pas affecter directement les types de résidents qui se développent dans votre ville, en revanche, vous maintenez un contrôle indirect en affectant l'attrait des zones de votre ville. Les actions suivantes peuvent améliorer l'attrait pour chacun de ces types d'occupant :

Résidentiel	Services commerciaux	Bureau commercial	Industrie agricole	Industrie de fabrication polluante	Industrie de haute technologie
R-\$	Sc-\$				
R-\$\$	Sc-\$\$	Bc-\$\$		I-S	
R-\$\$\$	Sc-\$\$\$	Bc-\$\$\$	Ag-I	I-M	HT-I
Réduire pollution de l'air	Réduire déchets	Réduire déchets	Réduire pollution de l'air	Réduire criminalité	Réduire pollution de l'air
Réduire déchets	Réduire criminalité	Réduire criminalité	Réduire déchets	Réduire temps trajets fret	Réduire déchets
Réduire criminalité	Réduire pollution de l'air	Réduire pollution de l'air	Réduire circulation	Réduire criminalité	
Placer écoles	Augmenter circulation	Placer bâtiments historiques	Réduire temps trajets fret		Placer parcs
Placer parcs	Placer près R	Augmenter circulation	Réduire criminalité		Réduire temps trajets fret
Placer hôpitaux	Placer bâtiments historiques	Placer près BC			
Réduire trajets	Placer près BC				
Réduire pollution sonore					

Par exemple, vous pouvez améliorer l'attrait d'un quartier résidentiel de luxe en maintenant la pollution au minimum. Essayez de localiser les bâtiments générateurs de pollution comme la centrale à charbon le plus loin possible des zones commerciales et résidentielles. Faites en sorte que les déchets ne s'empilent pas en créant un site d'enfouissement et réduisez la criminalité en plaçant un commissariat dans le quartier.

## Eau

L'eau n'est pas nécessaire quand vous créez votre ville, mais le développement sera limité à de petits bâtiments et des résidences peu rentables ou moyennes si vous n'avez pas de distribution d'H<sub>2</sub>O. Une fois que vous êtes prêt à recevoir un développement de moyenne ou haute densité et/ou des résidences moyennes ou de luxe, vous devez créer un réseau d'alimentation en eau pour pouvoir mettre votre ville sur les rails du développement. Les données **eau** vous indiquent si votre ville est alimentée en eau de manière adéquate et quels secteurs sont à sec.

## Energie

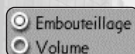
Rien ne se développera dans votre ville si vous n'avez pas l'électricité. Rien du tout. Examinez la carte du réseau électrique pour voir où en est votre ville en matière de réseau, et si certains Sims lisent le soir à la chandelle.

## Circulation

Au cas où vous ne l'auriez pas encore compris, sachez que la mise en place d'un réseau de transport adapté est cruciale pour le bon développement de votre ville. Si votre réseau est un vrai méli-mélo, vos Sims auront le plaisir de se retrouver coincés dans les bouchons. Cela peut engendrer des accidents, de l'agressivité au volant et peut-être même des manifestations. Utilisez la **carte des transports** pour localiser les zones les plus encombrées et remédiez à la situation en remplaçant les rues par des routes, les routes par des avenues et les avenues par des autoroutes. Cette carte est également très utile pour détecter des problèmes dans vos réseaux de transports en commun.

La **carte des transports** fournit deux types de données : **Embouteillages** et **Volume**.

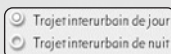
### Embouteillages



La carte des **embouteillages** indique si vos réseaux de transport sont bientôt ou déjà surchargés. Servez-vous de cette carte pour déterminer si vous devez ou non renforcer votre infrastructure. La carte **du volume** du trafic indique les principaux circuits empruntés par vos Sims. Autrement dit, la carte des **embouteillages** vous signale les problèmes de capacité (ralentissements, bouchons, carambolages), alors que la carte du volume vous montre simplement le nombre de voyageurs qui empruntent un circuit particulier. Par exemple, une autoroute peut être rarement embouteillée (indiquée en vert dans la carte des **embouteillages**), mais présenter une fréquentation importante (indiquée en bleu dans la carte du volume). La carte du volume vous propose aussi une répartition des différents types de transport de votre ville. Vous voudriez comparer le volume des voitures avec celui des bus ? Cet outil vous donnera les informations dont vous avez besoin.

- ☐ Trafic routier
- ☐ Piéton
- ☐ Voiture
- ☐ Bus
- ☐ Trans. commun
- ☐ Camion Fret
- ☐ Train Fret
- ☐ Train voyage
- ☐ Ferry
- ☐ Monorail

## Temps de trajet



Les Sims n'empruntent pas toujours le même itinéraire pour se rendre à leur travail et pour rentrer chez eux. C'est notamment le cas si vous avez fondé votre stratégie de gestion de la circulation sur des routes à

sens unique. La carte des transports peut donc avoir un aspect très différent pour les deux principaux **temps de trajet**. Basculez entre le matin et le soir dans la carte des transports pour voir la différence.

## Zones

Il est parfois utile de voir quels types de zones vous avez délimités dans votre ville, particulièrement si vous êtes en phase d'expansion et que vous désirez savoir où se trouvent vos zones de faible ou de forte densité. La carte des **Zones** fait disparaître les bâtiments pour révéler les zones sur lesquelles ils sont construits à n'importe quel moment du jeu.

## Valeur foncière

La **valeur foncière** peut influencer les niveaux de richesse des Sims qui s'installent dans votre ville. Les pauvres ne peuvent pas se permettre de vivre dans des zones à valeur foncière élevée. Les données de **valeur foncière** vous indiquent où cette influence est la plus forte.

## Note du maire

La **note du maire** située dans la **fenêtre du maire** vous permet de consulter votre taux d'approbation *moyen* pour l'ensemble de la ville. Si vous désirez avoir une idée plus locale de la note que vous donnent vos citoyens, les données de **note du maire** indiquent quels quartiers vous aiment le plus (et ceux qui maudissent votre existence).

## Age moyen des habitants

Différents secteurs de votre ville attirent différentes tranches d'âge de Sims. Ceci peut avoir un impact important sur l'utilité de vos structures scolaires. Si vous placez une école primaire dans un quartier principalement habité par des retraités, vous paierez des professeurs et des coûts de fonctionnement pour rien. Consultez la répartition des tranches d'âges sur la carte **des données sur l'âge moyen** pour prendre des décisions concernant le placement de structures scolaires. Soyez un maire modèle ! Montrez à vos Sims que vous savez analyser ces données mieux que personne !

## Santé

La qualité des services de santé est un facteur majeur dans l'attrait résidentiel, et elle peut avoir un impact sur le nombre d'ouvriers dans votre ville. Des Sims en bonne santé signifient des Sims avec une plus longue espérance de vie – ce qui se traduit par une population active plus grande et augmente en retour la demande de nouvelles entreprises. C'est une vision quelque peu biaisée des choses, mais vous êtes le maire, et vous devez toujours voir l'intérêt de votre ville avant tout. Bienvenue dans la politique. Utilisez la carte de données de **santé** pour vérifier les niveaux de santé global et local. Construisez des cliniques et des hôpitaux là où vous en avez besoin. La carte détaille vos services de santé existants, ainsi que leurs zones d'action.

## Pollution atmosphérique

Personne n'aime vivre dans un secteur pollué, mais certaines entreprises sont à l'origine de pollution sous forme de nuages malodorants. Sachez où vous avez des problèmes de pollution, et vous saurez où il ne faut pas placer de zones résidentielles.

**Astuce** : installer vos industries polluantes (I-M et I-S) dans une ville voisine vous permet d'éloigner la pollution de vos zones commerciales et résidentielles « propres ». La pollution reste à l'intérieur des limites de la ville. Vous pouvez même aller plus loin et installer vos centrales électriques et vos sites d'enfouissement dans la ville polluée. Ainsi, vous gardez *tous* vos bâtiments polluants dans une seule ville. Faites seulement en sorte de créer de bonnes connexions pour les services et les emplois.



## Pollution de l'eau

Une pollution élevée de l'eau peut réduire de manière importante la distribution d'eau. Les données de **pollution de l'eau** vous aident à savoir où vous devez construire des châteaux d'eau et des stations de pompage. Elles facilitent aussi l'installation de stations d'épuration, ce qui réduit la pollution de l'eau dans les zones où elle est trop élevée.

## Déchets

Si vous ne disposez pas de service de ramassage des ordures, des piles d'immondices vont s'entasser dans votre ville. C'est drôle un moment, mais cela réduit l'attrait dans ces zones. Les données sur les **déchets** montrent les endroits où le problème atteint la hauteur de la Tour Eiffel. Envoyez donc les éboueurs, monsieur le maire !

## Radiations

Beurk, les radiations. Effrayant. Le plus faible bourdonnement du compteur Geiger entraîne un arrêt total du développement. Les Sims préfèrent éviter un nouveau Tchernobyl. Consultez les données sur l'irradiation pour déterminer où il faut éviter de délimiter des zones. Bien sûr, si vous avez su éviter la construction d'une **décharge de produits toxiques** ou une explosion nucléaire, vous n'aurez pas besoin de cette carte.



## Fenêtre des conseillers

Vos **conseillers** vous fournissent des rapports détaillés, des conseils opportuns et vous alertent des événements à venir. Leur connaissance est importante pour vous aider à savoir où votre attention est le plus nécessaire. Chaque **conseiller** a cependant ses propres objectifs, et vous pourriez recevoir des conseils contradictoires. Vous aurez à prendre des décisions difficiles, mais après tout, vous avez voulu devenir maire.

Si vous avez choisi de jouer au niveau « facile », vos conseillers apparaissent à *chaque fois* qu'il y a un problème. Si vous avez choisi le niveau « difficile », ils n'apparaissent que dans les cas les plus difficiles.

### Conseiller en urbanisme



Le **conseiller en urbanisme** vous conseille sur la construction de votre ville et sur la manière de devenir un maire populaire. C'est aussi le petit veinard qui vous donne vos **récompenses**.

### Conseillère financière



Votre **conseillère financière** vous conseille en matière de budget. Elle a tendance à s'agiter aussitôt que les finances de votre ville passent dans le rouge. Si c'est le cas, elle vous propose des **accords commerciaux** qui pourraient vous tirer de ce mauvais pas.

### Conseiller en service public



Votre **conseiller en service public** vous donne tous les détails concernant vos systèmes électriques, sanitaires et d'alimentation en eau. Il vous fait aussi savoir si des problèmes de capacité risquent de se poser, et vous avertit d'éventuels **accords municipaux** possibles.

### Conseiller en sécurité publique



Votre **conseiller en sécurité publique** vous informe des problèmes de criminalité, d'effectifs de police, d'incendies et des catastrophes.

### Conseillère à la Santé et à l'Éducation



Votre **conseillère à la Santé et à l'Éducation** vous tient au courant des problèmes de santé et des exigences en matière de système éducatif de vos citoyens.

## Conseiller des transports



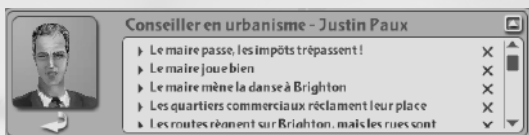
Votre **conseiller des transports** vous explique ce qui ne fonctionne pas dans vos systèmes de transport.

## Conseillère en environnement



Votre **conseillère en environnement** vous informe des niveaux de pollution et s'efforce d'obtenir plus d'espaces verts.

## Gros titres de la fenêtre des conseillers



Cliquez sur le portrait de l'un de vos **conseillers** : une liste de gros titres le concernant s'affiche alors. Elle peut parfois être longue. Les **conseillers** adorent donner leur avis.

Agrandissez les gros titres en cliquant sur le bouton **Elargir**.

Pour lire le message correspondant à un gros titre, cliquez sur le titre ou sur la flèche à côté de celui-ci.

☒ Si ce message ne vous intéresse plus, cliquez sur « X » à côté du gros titre pour l'effacer.

Si vous ne vous occupez pas d'un problème, il est fortement possible qu'il revienne régulièrement vous hanter. Les conseillers sont du genre tenace.



## Graphiques

Contrairement aux données de la ville, les graphiques offrent des renseignements sur la ville dans son intégralité et vous montrent les tendances sur le long terme. En tant que maire, vous aurez besoin de vous référer à la situation telle qu'elle était dans votre ville il y a cinq, dix, voire cent ans. L'augmentation du budget du système scolaire a-t-elle un réel impact sur le niveau d'éducation de vos citoyens ? A vous de retracer l'historique de vos décisions pour en avoir le cœur net. Les **graphiques** se composent de toute une série d'histogrammes et de courbes qui vous indiquent comment était votre ville et vers quoi elle tend dans différents domaines.

### Crime

Le taux de criminalité grimpe-t-il ou est-il en chute libre ? Consultez ce graphique pour déterminer la direction prise par la situation. Vous y verrez l'importance du crime et des arrestations.

### Temps de trajet

Vérifiez si le temps de trajet des Sims se rendant au travail a changé ces derniers mois.

### Energie

Ce graphique peut vous indiquer quand la consommation d'électricité de votre ville excédera sa capacité de production. C'est pratique pour planifier de grosses dépenses, une nouvelle centrale électrique, par exemple. Vous pouvez voir la consommation et la capacité.

### Eau

Comme l'électricité, le graphique de l'**eau** vous aide à savoir quand vos réserves d'eau risquent de s'épuiser.

### Pollution atmosphérique

Utilisez le graphique de la **pollution atmosphérique** pour voir si votre politique en matière d'environnement permet à vos Sims de respirer un bon air pur ou non.

## Emplois et population

Le graphique **Emplois et population** vous montre le nombre d'habitants et d'emplois pour les 12 types de résidents. Regardez si vous avez suffisamment d'emplois pour vos Sims, et si vous attirez les sociétés que vous désirez.

## Pollution de l'eau

L'eau est-elle pure comme le cristal, ou ressemble-t-elle à une boue verdâtre ?

## Déchets

Si les ordures commencent à envahir votre ville, le graphique des **déchets** vous l'indique tout de suite. Si le niveau monte au-dessus de votre capacité, vous avez un problème. Mieux vaudrait trouver un moyen d'exporter vos déchets dans une autre ville ou de délimiter un site d'enfouissement plus grand pour les stocker.

## Taux de scolarisation

Vos Sims deviennent-ils érudits ou stupides ? Ils sont plus stupides ? Moins intelligents ? Ce graphique vous indique si votre politique d'éducation fonctionne.

## Niv. d'étude par tranche d'âge

Cet histogramme indique le **niveau d'étude** de vos citoyens par tranche d'âge. Utilisez cet outil pour déterminer si vous êtes trop concentré sur les besoins scolaires d'une tranche au détriment d'une autre.

## Nb d'habitants par tranche d'âge

Votre ville est-elle dominée par les jeunes, ou dirigez-vous une communauté de retraités ? Cet histogramme indique la répartition de la population par tranche d'âge.

## Espérance de vie

Si vos services médicaux sont insuffisants, l'espérance de vie de vos Sims est tragiquement courte. Ce graphique indique si vos Sims s'acheminent sereinement vers la vieillesse, ou si leur espérance de vie est limitée.

## Salaire moy./hab.

Tout le monde aime gagner de l'argent, et si possible, beaucoup. Le graphique du **salaire moy./hab.** vous indique si vos Sims ont la belle vie ou s'ils sombrent dans la pauvreté.

## Recettes/dépenses ville

Menez-vous votre ville à la faillite ou êtes-vous un grippe-sou ? Consultez le graphique des **recettes et dépenses de la ville** pour faire le bilan de vos dépenses et recettes. En règle générale, il est recommandé de laisser la courbe verte au-dessus de la courbe rouge.

## Fonds

Votre ville est-elle au bord de la faillite ? Le graphique des **fonds** vous indique si les coffres sont vides ou si vous êtes un bon gestionnaire.

## Demande RCI

Il s'agit d'une version plus détaillée de l'**indicateur RCI**, que vous retrouvez d'ailleurs lorsque vous cliquez sur l'**indicateur RCI**. Il indique les niveaux de demande pour les 12 types de résidents. Utilisez-le en conjonction avec la **carte d'attrait** pour savoir exactement où et quand délimiter une zone.

## Note du maire

Consultez ce graphique pour voir si votre **note du maire** s'est améliorée avec le temps.

## Densité du trafic

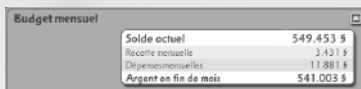
Vos Sims doivent-ils prendre leur voiture tous les jours pour aller au travail ou avez-vous mis en place un réseau de transports en commun bien adapté ? Si vous souhaitez connaître la densité du trafic pour différents moyens de transport, consultez le nouveau graphique intitulé **Densité du trafic**.



## Fenêtre du Budget


La gestion du budget : un rôle que tout maire connaît et adore. Gérer les finances de votre ville est l'une des tâches les plus importantes du maire. Contrôlez vos dépenses, maintenez un revenu d'impôts raisonnable et surveillez TOUJOURS vos bénéfices. Votre ville peut avoir des dettes jusqu'à un certain point, mais si le trou devient si grand qu'il n'y a plus d'espoir d'en sortir, vos Sims iront voir ailleurs. La **fenêtre du Budget** vous indique quelle est la quantité d'argent à votre disposition et comment il est dépensé. Utilisez-la pour ajuster vos dépenses et vos recettes.

### Résumé du budget mensuel

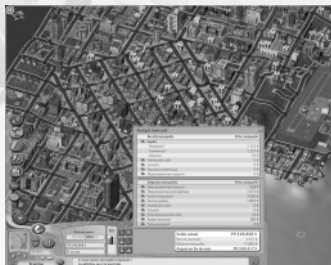


Budget mensuel	
Solde actuel	549.453 \$
Recette mensuelle	3.431 \$
Dépenses mensuelles	11.881 \$
Argent au fin de mois	541.003 \$

Pour avoir un rapide résumé des recettes/dépenses, jetez un coup d'œil au **résumé du budget mensuel**.

 Cliquez sur le bouton **Elargir** pour obtenir une vue plus détaillée.

### Budget mensuel détaillé



La fenêtre de **budget mensuel détaillé** liste les recettes et les dépenses par département.



Pour obtenir les détails internes d'un département ou pour effectuer des ajustements de budget internes, cliquez sur n'importe quel bouton de **Détails**.



La plupart des fenêtres de détails des départements disposent de réglettes permettant d'ajuster les fonds. Dans tous les cas, la ligne verticale blanche sous la réglette indique les 100 % de financement. Déplacez la réglette vers l'extrême gauche pour réduire le financement à 0, et effectuez l'opération vers la droite pour augmenter le financement jusqu'à plus de 100 %, la limite étant 120 %.



Pour une description du budget de chaque département, lisez les rubriques suivantes. Cliquez d'abord sur le bouton **Détails** pour étendre le département des **impôts**.



## Impôts

Impôts		
<b>Recette résidentielle mensuelle</b>		
Résidences peu rentables (R-9)	7.0 %	229 \$
Zone résidentielle à revenu moyen (R-60)	7.0 %	794 \$
Résidences de luxe (R-99N)	7.0 %	425 \$
<b>Sous-total</b>		<b>1 948 \$</b>
<b>Recette commerciale mensuelle</b>		
Service commercial pour rentables (SC-1)	7.0 %	279 \$
Service commercial pour rentables (SC-2)	7.0 %	330 \$
Service commercial de base (SC-60N)	7.0 %	59 \$
Service commercial de base (SC-60)	7.0 %	97 \$
Service commercial de base (SC-99N)	7.0 %	30 \$
<b>Sous-total</b>		<b>795 \$</b>
<b>Recette industrielle mensuelle</b>		
Industrie agricole (I-Ag)	9.0 %	0 \$
Industrie polluante (I-P)	7.0 %	0 \$
Industrie de fabrication (I-F)	7.0 %	0 \$
Industrie de pointe (I-P)	7.0 %	0 \$
<b>Sous-total</b>		<b>0 \$</b>
<b>Accepter</b>		<b>Annuler</b>

Le fisc, c'est vous ! Si vos coffres sonnent vide, une des solutions est d'augmenter les impôts afin d'avoir plus de recettes. Dans la fenêtre des **impôts**, modifiez les taux pour les différents types de contribuables. Souvenez-vous toutefois que la demande et la note du maire baisseront pour la population concernée par la hausse des impôts. Il se peut que vos Sims finissent par accepter la hausse des impôts et que votre popularité remonte, en revanche la demande pour ce secteur sera affaiblie à long terme. Même si vous décidez par la suite de baisser les impôts, la demande mettra longtemps à s'en remettre. La hausse des impôts n'est conseillée que lorsque la ville ne peut pas soutenir la demande dans un secteur particulier.

Bien, voyons maintenant le bon côté des choses. La manipulation des taux peut devenir un outil puissant pour agir sur les types de commerces et d'habitants qui viendront s'installer dans votre ville. Si vous voulez écarter les rupins de chez vous, augmentez les impôts des riches pour les effrayer. De même, si vous ne voulez pas d'industries polluantes ou de fabrication, taxez-les au maximum ! Succès garanti.

**Astuce :** apprenez à jouer avec les taux. Si vous augmentez les impôts pour un secteur, sa demande va baisser. Si vous les baissez, la demande va augmenter. En tant que maire, vous êtes libre de définir les taux de chaque type de contribuable afin de favoriser certains habitants et commerces... *favoriser*, pas contrôler. Pour que les industries de pointe se développent, il vous faudra également des ouvriers qualifiés. La baisse des impôts stimule la demande initiale, mais elle ne fait pas des miracles pour autant.

## Les arrêtés de la ville

Arrêts	
<b>Recette mensuelle</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> Légalisation des jeux d'argent	Prév. mensuelle
<b>Sous-total</b>	
<b>0 \$</b>	
<b>Dépense mensuelle</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> Programme de formation aux courses	Prév. mensuelle
<input checked="" type="checkbox"/> Arrêté contre la pollution de l'eau	123 \$
<input checked="" type="checkbox"/> Campagne anti-gaspillage de papier	
<input checked="" type="checkbox"/> Campagne cliniques gratuites	50 \$
<input checked="" type="checkbox"/> Programme de détecteurs de fumée	
<input checked="" type="checkbox"/> Programme de surveillance du voisinage	50 \$
<input checked="" type="checkbox"/> Campagne de prévention du harcèlement	
<input checked="" type="checkbox"/> Programmes sportifs pour les enfants	
<input checked="" type="checkbox"/> Arrêté sur la conservation d'électricité	
<b>Sous-total</b>	
<b>223 \$</b>	
<b>Accepter</b>	
<b>Annuler</b>	

Les maires qui connaissent tous les trucs du métier utilisent ont souvent recours aux **arrêtés** pour influencer la direction de la croissance de la ville. Ces petits coups politiques ont un coût et des avantages, alors utilisez-les avec parcimonie. Par exemple, si vous décidez de faire passer l'arrêté **Légalisation des jeux d'argent**, vous augmentez les recettes de votre ville, mais en contrepartie, la criminalité risque de monter.

Pour obtenir plus de détails sur les arrêtés et leurs effets potentiels, cliquez sur le bouton



**Détails** près du titre de l'**arrêté**. Des **arrêtés** spécifiques deviennent disponibles à différents moments du développement de votre ville, n'oubliez donc pas de vérifier régulièrement les lois que vous pouvez mettre en place.

## Les accords

Accords		Recette mensuelle	Prév. mensuelle
Eau	Vente	18000 \$/mois	390 \$
Électricité	Importations		0 \$
Alc.	Indigénat		0 \$
Laiterie	Super l'accord		0 \$
Électricité	Indigénat		0 \$
Électricité	Super l'accord		0 \$
Électricité	Super l'accord		0 \$
Électricité	Super l'accord		0 \$
Sous-total			390 \$
Dépense mensuelle		Prév. mensuelle	
Eau	Achat	0 \$	
Électricité	Indigénat	0 \$	
Électricité	Super l'accord	0 \$	
Électricité	Exportations	1 445 \$	
Électricité	1111	1 095 \$	
Alc.	111	347 \$	
Sous-total		1 445 \$	

Accepter Annuler

Lorsque vous aurez relié deux villes par des routes, des câbles électriques ou des canalisations, vous pouvez choisir qu'une de ces villes vende des ressources à l'autre. Les conditions suivantes doivent être respectées avant qu'un **accord** soit possible :

- La ville vendeuse doit avoir un excès de production de la ressource désirée.
- La ville acheteuse doit être au-dessus de sa capacité de production pour cette ressource (elle doit avoir un besoin évident de cette ressource).
- La ville acheteuse doit avoir suffisamment d'argent pour acheter cette ressource pendant cinq ans.

Lorsque ces critères sont réunis, vous pouvez vous rendre dans la partie **Accords** de la fenêtre du budget pour mettre en place l'accord. Votre **conseiller en service public** saura vous faire savoir lorsque les conditions seront idéales pour signer un accord.

Le coût d'un **accord** est automatiquement déterminé sur le coût de production de la ressource, auquel on ajoute une marge bénéficiaire. C'est normal, non ? Le contrat initial est d'un an, mais il est automatiquement renouvelé si les conditions de départ de l'accord sont toujours existantes à la date de renouvellement.

**Astuce :** placez votre centrale électrique et votre site d'enfouissement dans des villes voisines, établissez une connexion (des câbles électriques et une route pour se rendre au site d'enfouissement) pour mettre en place un accord municipal. Pour de plus amples informations sur les connexions, voir la rubrique **Connecter des villes**. Si votre ville décide d'acheter de l'électricité, plutôt que la produire, vous pouvez établir un **accord** fondé sur vos besoins. Ainsi, vous ne payez que des ressources que vous utilisez vraiment.

## Les accords commerciaux

Accords commerciaux		Prév. mensuelle
Recette mensuelle		
Accords commerciaux		1 750 \$
Prix centrale		250 \$
Casino		300 \$
Décharge de produits toxiques		400 \$
Terrain de tir de missiles		450 \$
Bois militaire		350 \$
Sous-total		1 750 \$

Accepter Annuler

Votre ville a des problèmes budgétaires ? Ne vous en faites pas. Bon nombre de revenus fondés sur les **accords commerciaux** sont à votre disposition. Chaque accord vous donne un revenu mensuel en monnaie sonnante et trébuchante si votre ville dispose d'une des structures suivantes :

<b>Prison centrale</b>	\$250
<b>Casino</b>	\$300
<b>Base militaire</b>	\$350
<b>Zone 5.1</b>	\$380
<b>Décharge de produits toxiques</b>	\$400
<b>Terrain de tir de missiles</b>	\$450

Si les critères de l'accord sont réunis (l'accord sur le casino n'apparaît que si vous avez ratifié un arrêté autorisant les jeux d'argent), un nouveau bâtiment apparaît dans votre catalogue de **récompenses**. L'accord commence lorsque vous placez le bâtiment, et l'argent entre dans les caisses. Si vous décidez que vous n'avez plus de raisons de continuer ces affaires, vous pouvez toujours détruire le bâtiment (ce qui vous coûtera très cher).

## Département des transports

Transports	
Budget mensuelle	Prév. mensuelle
Sécurité civile	0 \$
Parage	0 \$
Transport en commun	300 \$
Taxes	300 \$
Sous-total 300 \$	
Dépense mensuelle	Prév. mensuelle
Parti-marchés	0 \$
Aéroports	1.750 \$
Sécurité civile	1.120 \$
Bus	0 \$
Trains	700 \$
Autobus	250 \$
Autoroutes	100 \$
Via aéroport-bâtiment	0 \$
Transport en commun	300 \$
Sous-total 3.140 \$	
Accepter	Annuler

Vous êtes un fou du volant ? Votre réseau de transports n'a pas son pareil. Autant le savoir tout de suite : chaque fois que vous construisez une structure ou un réseau de transport, un coût d'entretien mensuel s'ajoute à vos dépenses dans votre budget. Dur ! La fenêtre de détails du budget du **département des transports** vous permet d'ajuster le financement dans bon nombre de catégories. Les **transports en commun** incluent les bus, les métros, les voies ferroviaires aériennes, le monorail, les trains de voyageurs et de marchandises et les ferries. Si vous réduisez trop le financement, votre réseau deviendra mal entretenu, ce qui pourrait entraîner des déraillements ou d'autres problèmes de circulation. Regardez autour de vous. Si vous remarquez une épidémie de nids de poule, il serait sans doute bon d'augmenter le financement pour l'entretien des routes. En fait, si vous avez laissé les choses se détériorer vraiment, il vaut mieux faire passer le financement au-dessus de la barre des 100 % pour couvrir le coût des réparations. Mauvais plan pour le portefeuille !

## Département sécurité publique

Sécurité publique	
Dépense mensuelle	Prév. mensuelle
Service incendies	1.525 \$
Forces de l'ordre	1.482 \$
Département de la Justice	450 \$
Sous-total 3.457 \$	
Accepter	Annuler

Le budget du **département de sécurité publique** inclut les coûts de fonctionnement des **commissariats**, des **casernes de pompiers** et des **prisons**. Si vous réduisez le financement au niveau du département, vous diminuez les budgets de chaque commissariat, chaque caserne et chaque prison. Vous remarquerez alors que vos policiers n'attrapent plus autant de criminels, que vos pompiers sont plus lents à la détente, et que plus de prisonniers se font la belle. Ne réduisez ces budgets que dans des circonstances exceptionnelles. Vous voulez que vos institutions de sécurité publique soient au meilleur de leur forme ?

Vous pouvez aussi ajuster le financement des commissariats et des casernes au coup par coup. Si vous pensez qu'une zone de la ville peut survivre sans une présence policière importante, vous pouvez réduire le financement au niveau du commissariat local.



Cliquez sur le bouton **Détails** de la police. Une liste de tous les postes de police de votre ville, avec une réglette de financement pour chaque commissariat, s'ouvre alors. Vous pouvez ajuster le financement d'un commissariat spécifique en utilisant son **outil Informations** et la réglette de financement de la boîte de dialogue.

## Santé et éducation

Santé et éducation	
Dépense mensuelle	Prév. mensuelle
<b>Santé</b>	<b>8.408 \$</b>
Clinique	2.347 \$
Grand centre médical	5.888 \$
Laboratoire de recherches médicales	1.773 \$
<b>Éducation</b>	<b>8.918 \$</b>
École primaire	2.642 \$
Université de la ville	979 \$
Musée de la ville	882 \$
Université	1.462 \$
<b>Sous-total</b>	<b>21.794 \$</b>

Vous pouvez utiliser la fenêtre du budget de **santé et éducation** pour ajuster le financement de vos **écoles**, **cliniques** et **hôpitaux**. Vos structures médicales et scolaires ont une capacité différente selon la taille de votre ville, la densité de la population dans la zone d'action de la structure ou les changements de démographie du quartier. Vous pouvez économiser de l'argent en finançant ces structures en fonction de leurs besoins. Quand vous ajustez les réglottes de la fenêtre du budget de **Santé et éducation**, vous modifiez le financement des médecins et des professeurs dans l'ensemble des structures concernées. Vous pouvez aussi ajuster le financement du nombre d'ambulances ou de bus scolaires. Quand vous décidez de réduire le financement des professeurs et des médecins, le nombre d'étudiants et/ou de patients qui reçoivent le service est lui aussi réduit. Lorsque vous modifiez le financement des bus scolaires ou des ambulances, la zone d'action de l'école ou du centre médical diminue ou augmente en parallèle. Dans la fenêtre du budget de **Santé et éducation**, vous pouvez ajuster le financement de votre système scolaire dans toute la ville.



Cliquez sur le bouton **Détails** de l'Éducation pour ouvrir une liste de toutes les structures scolaires de votre ville.

Bâtiments	Budget	Budget du bus scolaire	Capacité	Prév. mensuelle
École primaire	2.642 \$	0.00 \$	1000	2.642 \$
École secondaire	1.773 \$	0.00 \$	500	1.773 \$
Université	1.462 \$	0.00 \$	100	1.462 \$
École d'adultes	2.710 \$	0.00 \$	2000	2.710 \$
École d'adultes	2.008 \$	0.00 \$	1000	2.008 \$
École d'adultes	2.874 \$	0.00 \$	1000	2.874 \$
École d'adultes	4.214 \$	0.00 \$	1000	4.214 \$
École d'adultes	3.000 \$	0.00 \$	1000	3.000 \$
<b>Sous-total</b>	<b>10.888 \$</b>	<b>0.00 \$</b>		<b>10.888 \$</b>

Ceci vous permet d'ajuster le financement de chaque structure indépendamment des autres. Quand vous cliquez sur le nom de l'école, la caméra se déplace sur le lieu où elle se trouve.

Dans le budget du département de la santé, vous pouvez ajuster le financement du nombre de médecins et d'ambulances.





Cliquez sur le bouton **Détails** de la **santé** pour ouvrir une liste de toutes les structures médicales de votre ville. Vous pouvez ajuster le financement de chaque lieu, selon les besoins du quartier.

Vous pouvez aussi ajuster le financement des structures de **santé** et **d'éducation** spécifiques en utilisant leur **outil Informations** et la boîte de dialogue.

## Les services publics

Services publics		
Dépense mensuelle		Prév. mensuelle
Département hygiène publique		945 \$
Ecoles		0 \$
Collecte et livraison		945 \$
Site d'enfouissement		0 \$
<b>Energie</b>		<b>8.833 \$</b>
Productions d'énergie		0 \$
Centrale nucléaire	1	3.011 \$
Centrale solaire	4	4.036 \$
Station de traitement des déchets	1	1.001 \$
<b>Sous-total</b>		<b>18.889 \$</b>

Accepter Annuler

Le budget du **département des services publics** contient un résumé sur l'**Energie**, l'**Eau** et le **Département d'hygiène publique**. Vous pouvez ajuster le financement global de chacun de ces services, mais un homme averti en vaut deux : une fois que la structure de service public approche de sa capacité maximale, elle s'use plus rapidement. Les bâtiments de service public ont une durée de vie limitée.

Pour le service d'**Energie**, les budgets de chaque centrale électrique peuvent être ajustés indépendamment.



Cliquez sur le bouton **Détails** de l'**Energie** pour ouvrir une liste de toutes les structures électriques de votre ville. Les financements des **départements d'hygiène publique** et de l'**eau** ne peuvent être ajustés qu'au niveau de la ville.

Budget de l'électricité			
	Budget	Capacité	Prév. mensuelle
Bâtiments		27050586	249 \$
Centrale nucléaire		24764918	1.009 \$
Centrale solaire		24764918	1.009 \$
Centrale hydraulique		801411501	1.011 \$
Centrale éolienne		28255669	208 \$
Centrale géothermique		28965730	256 \$
Centrale hydroélectrique		24764918	1.009 \$
Centrale à gaz		0 \$	1.001 \$
Centrale à pétrole		24764917	1.009 \$
Centrale à charbon			
Centrale à biomasse			
Centrale à déchets			
<b>Sous-total</b>			<b>8.833 \$</b>

Accepter Annuler

Vous pouvez aussi ajuster le financement de ces structures depuis cette fenêtre ou en utilisant leur boîte de **dialogue**.

## Embellissement de la ville

Embellissement de la ville		
Dépense mensuelle		Prév. mensuelle
Bâtiments historiques		440 \$
Parc de Saint Louis		180 \$
Capitale		260 \$
Parcs et divertissement		200 \$
Terrain de football	2	70 \$
Terrain de foot	2	70 \$
Grand parc	1	25 \$
Grande place	1	35 \$
<b>Sous-total</b>		<b>640 \$</b>

Accepter Annuler

Les **bâtiments historiques** et les **parcs** sont réunis sous la catégorie **Embellissement de la ville**. Si vous réduisez le financement de ces départements, les parcs et les monuments historiques de votre ville seront mal entretenus et leurs effets bénéfiques s'atténueront. Vous pouvez leur redonner une peau neuve en ramenant leur financement à 100 %.

## Budget municipal

Administration	
Dépense mensuelle	Prév. mensuelle
Entretien des bâtiments	
Maison du maire	10 \$
Palais de justice	300 \$
Bureau de la bureaucratie	320 \$
Palais des congrès	220 \$
Magnifique statue du maire	150 \$
Styenne colonnade du maire	300 \$
Hôtel de ville	280 \$
Sous-total 1.580 \$	

Buttons: Accepter, Annuler

Bon nombre de **bâtiments gagnés en récompense** ont un coût d'entretien mensuel. Ces coûts sont détaillés dans la fenêtre du budget **municipal**. Avant de commencer à grommeler, rappelez-vous que ces bâtiments améliorent le taux d'attrait et la note du maire dans la zone où ils sont situés. Réduisez leur financement et vous verrez leur impact positif s'estomper.

## Faire un emprunt

Emprunts			
Emprunts actuels			
Temps restant	Total	Montant dû	Versement
9 ans à 10 mois	200 000 \$	197 867 \$	2 479 \$
9 ans à 10 mois	110 000 \$	108 828 \$	1 363 \$
Sous-total			3 842 \$
Emprunt		310 000 \$	
Emprunt maximum		2 000 000 \$	

Nouvel emprunt		
Montant	Durée	Versement mensuel
5 000 \$	10 ans à 0 mois	61 \$

Buttons: Accepter nouvel emprunt, Annuler

Si vous pouviez mettre la main sur quelques simflouzes, vous pourriez améliorer la situation en ville. Il existe bien un moyen. Vous pouvez faire un emprunt. Les emprunts sont possibles jusqu'à hauteur de 200 000 \$, et les maires ont le droit de faire jusqu'à 10 emprunts. Bien sûr, l'argent n'est jamais donné gratuitement. Les taux d'intérêt sur ces emprunts sont de 8,5 %, et vous devez rembourser le montant total, plus les intérêts, par versement mensuel sur dix ans. Donc, à moins de vivre une véritable crise budgétaire, les emprunts ne sont probablement pas la meilleure solution. Donc, ne faites pas d'emprunt pour construire le Louvre à côté de la maison du maire. Même si c'est tentant.



## Sondages d'opinion de la ville

Sondages d'opinion de la ville					
Environnement	Santé	Sécurité			
Circulation	Éducation	Valeur foncière			

Pour savoir comment se porte votre ville, consultez les **sondages d'opinion**. Ces sondages vous renseignent sur les réactions au développement de la ville, en six catégories. Un indicateur vert signale des opinions positives. Un indicateur rouge signale une situation négative avec des nuances. Enfin les flèches de chaque côté de l'indicateur montrent si la situation s'améliore ou se détériore.

## Environnement

Cet indicateur reflète le niveau total de pollution dans votre ville. Pour voir une amélioration, réduisez les niveaux de pollution de l'air, de l'eau et de radiations en supprimant les pollueurs les plus importants : les industries polluantes, les fermes et les décharges de produits toxiques. De plus, faites en sorte de prendre des mesures pour vous débarrasser des déchets jetés par vos charmants citoyens.

## Santé

Cet indicateur vous donne une idée générale de la qualité du service médical et de son rayon d'action. Pour faire monter ce taux, construisez des cliniques et des hôpitaux dans toutes vos zones résidentielles, et faites en sorte qu'ils reçoivent suffisamment de fonds pour répondre aux besoins de vos Sims.

## Sécurité

Vérifiez en un clin d'œil comment la police et les pompiers protègent votre ville. Vous voulez un environnement plus sûr pour vos Sims ? Construisez des commissariats et des casernes dans toutes vos zones, et donnez-leur assez de budget pour être efficaces.

## Circulation

Cet indicateur vous indique la moyenne des embouteillages de votre ville. Si vos réseaux de transport sont trop encombrés, essayez de remplacer les rues et les routes embouteillées par des réseaux de transport à plus haute capacité. Vous pouvez aussi améliorer la situation en construisant un système de transports en commun, et en mettant en place des trajets de remplacement pour vos Sims.

## Education

Vos écoles et vos institutions éducatives suffisent-elles à cultiver vos Sims ? Pour relever le niveau des conversations de cafés, construisez des écoles, des bibliothèques et des musées dans les zones résidentielles. Comme toujours, une fois ces structures construites, assurez-vous qu'elles sont suffisamment financées pour satisfaire les besoins de vos Sims. Si vous parvenez à maintenir ce sondage d'opinion dans le vert, le taux de scolarisation de vos Sims s'améliore.

## Valeur foncière

Ce sondage vous donne la valeur foncière moyenne dans votre ville. Pour la faire augmenter, construisez des parcs, des écoles, des hôpitaux et d'autres équipements dans vos zones résidentielles.

## Fenêtre des nouvelles

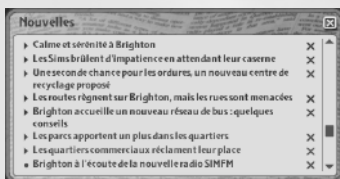
Le maire passe, les impôts trépassent !  
Les détritux, on n'en veut plus



Tout bon maire doit se tenir informé des nouvelles et des événements locaux. Pour savoir comment votre administration est représentée en ville, gardez un œil sur la **fenêtre des nouvelles**. Les deux messages les plus importants y sont affichés de manière constante. Ils changent en fonction des conditions. Les nouveaux messages peuvent venir de vos **conseillers** ou de vos **Sims**.

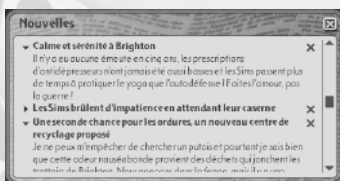
- Si vous souhaitez voir une liste complète de ces messages, cliquez sur le bouton **Fenêtre des nouvelles**.

Elle s'ouvre alors.

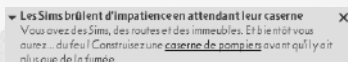


## Elargir

- ▶ Pour lire le texte complet accompagnant un titre, cliquez sur le titre ou sur la flèche située à côté.
- ✕ Si vous n'êtes plus intéressé par un message, cliquez sur le « X » près du titre pour l'effacer.



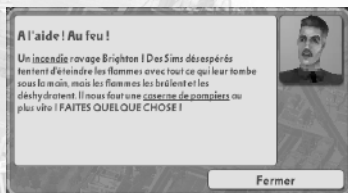
Parfois, ces messages contiennent des liens hypertextes qui vous conduisent à l'outil ou au lieu de la ville relatif au message. Les liens apparaissent sous forme de texte bleu souligné à l'intérieur du texte du message.



## Fermer messages

Une fois que vous avez lu le message, vous pouvez le refermer en cliquant sur le « X » situé à droite du titre.

## ✕ Messages urgents



Ne vous en faites pas, vous ne manquerez pas les messages *vraiment* importants. Une fenêtre des messages urgents s'ouvre pour les problèmes qui requièrent une attention immédiate. Jouez en mode « facile » et les messages importants, mais non urgents, apparaissent. Vous n'aimez pas les conseillers pro-actifs ? Vous préférez vous la jouer en solitaire ? Vous pouvez désactiver les messages urgents dans la fenêtre d'**options de jeu**.



# Mode Mes Sims



A quoi ressemble réellement la vie de tous les jours dans votre ville ? Vos Sims sont-ils satisfaits du cadre et se rendent-ils au travail le sourire aux lèvres ? Ou sont-ils angoissés à l'idée de prendre le bus à cause du manque d'entretien des réseaux de transport ? Vous avez un moyen de le savoir. Le mode **Mes Sims** vous permet d'importer vos Sims à partir du jeu *Les Sims* et de prendre leur vie en main. Vous pourrez maintenant demander l'avis de *n'importe quel Sim* dans la rue et participer aux missions **A vous les commandes** qui vous feront naviguer dans la ville aux commandes de différents véhicules afin de lutter contre le crime et résoudre certains problèmes.



## Outil Microphone

Vous voulez connaître les pensées du « Sim de la rue » ? Alors cliquez sur l'**Outil microphone**, puis sur un Sim pour savoir ce qu'il pense de votre gestion de la ville. L'avis des citoyens sur les conditions de vie et les réseaux de transport est indiqué sous forme d'icônes.



## A vous les commandes

Ça ne vous dit rien de rester le nez collé à votre écran à longueur de journée ? Alors accrochez votre ceinture ! Il est temps de sortir un peu et de voir ce qu'il se passe dans les rues de cette ville. Cette fois, vous n'assistez plus aux événements en spectateur... vous les vivez en direct ! **A vous les commandes** vous permet de faire un tour en ville à bord des véhicules que vous avez acquis. Mais pas seulement. Vous allez également accomplir de nombreuses missions pour lutter contre le crime... ou le favoriser, selon le genre de maire que vous êtes !

La ville a besoin de vos services ! On vient de trouver un cœur compatible pour la petite Jenny ; votre tâche est de l'emmener d'urgence au centre médical pour qu'elle se fasse opérer. Ou préférez-vous laisser parler le Mister Hyde qui est en vous et effrayer quelques Sims innocents à bord d'un ferry ? Vous sentez-vous l'âme d'un Lindbergh ? Nous avons justement besoin d'un pilote pour pulvériser des pesticides sur des champs. Si vous réussissez vos missions, que vous agissiez pour le bien de vos Sims ou pour leur mal, vous recevrez des récompenses : de l'argent ou une envolée de votre réputation.

## Missions

Plus de 80 missions **A vous les commandes** vous attendent à bord de différents véhicules. Pour obtenir la liste des missions et connaître le moyen de les déclencher, consultez le **tableau des missions**. Il existe une mission d'entraînement par type de véhicule (voiture, char, bateau, avion et train). Les missions d'entraînement vous donnent l'occasion de vous habituer aux commandes de chaque véhicule et de vous familiariser

avec les missions. Vous pouvez appuyer sur la touche **Echap** à tout moment pour annuler une **mission**.

Lorsque vous réussissez une **mission** bienfaisante, votre **note du maire** augmente et vous recevez peut-être un **bâtiment en récompense** (ces bâtiments ajoutent en général des nouveaux véhicules dans votre catalogue). Pour consulter la liste des missions et des récompenses correspondantes, reportez-vous au **tableau des missions** dans ce manuel. Les récompenses des **missions** bienfaisantes vous aident à construire une ville florissante. Lorsque vous réussissez une **mission** diabolique, vous empochez de l'argent, mais votre ville risque de se dégrader et votre réputation de s'effondrer.

## Sélection d'une mission

Vous avez deux moyens de sélectionner une mission **A vous les commandes** : en cliquant sur un **indicateur de mission** ou en sélectionnant un véhicule dans les **catalogues des véhicules acquis**.



### Indicateurs de mission

Les **indicateurs de mission** se placent sur les véhicules qui sont prêts pour une mission en ville. Lorsque vous cliquez sur un **indicateur de mission**, une **fenêtre** apparaît.

## Avec/Sans les indicateurs de mission

Vous ne voulez plus que les **indicateurs de mission** encombrant la vue de la ville ? Cet outil vous permet de les masquer. Vous pourrez les remettre à tout moment. Que les **indicateurs de missions** soient activés ou non, vous avez toujours accès aux **missions** par les **catalogues des véhicules acquis**.

## Catalogues des véhicules acquis



**Véhicules  
routiers acquis**



**Véhicules  
marins acquis**

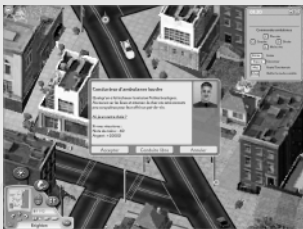


**Véhicules  
aériens acquis**

**A vous les commandes** vous permet d'effectuer des missions à bord de différents véhicules que vous retrouverez dans les **catalogues des véhicules acquis**, en dessous de **A vous les commandes** dans le **mode Mes Sims**. Cliquez sur **Véhicules routiers acquis** pour voir la liste de tous les véhicules routiers. Cliquez sur **Véhicules marins acquis** pour voir (surprise, surprise...) tous les véhicules marins et sur **Véhicules aériens acquis** pour voir les engins que vous pouvez piloter. Cliquez ensuite sur un véhicule dans un des catalogues et choisissez **Entraînement** pour faire simplement un tour à bord de ce véhicule. Les véhicules grisés sont verrouillés et ne peuvent être utilisés pour l'instant. Pour savoir comment débloquer ces véhicules, passez le curseur sur le véhicule dans le catalogue. L'**infobulle** vous indiquera quel bâtiment est nécessaire. Lorsque les véhicules sont entourés de jaune, cela signifie qu'une **mission** est disponible. Cliquez sur le véhicule ainsi sélectionné pour choisir une **mission**.

**Astuce** : certains bâtiments sont nécessaires pour débloquer des véhicules dans **A vous les commandes**. Vous aimeriez piloter cet hélicoptère militaire ? Lisez l'**infobulle** pour savoir de quel bâtiment vous avez besoin dans votre ville. Vous possédez déjà ce bâtiment et pourtant le véhicule est toujours grisé ? Si vous jouez dans une ville bâtie avec la version précédente de *SimCity 4*, vous devrez reconstruire le bâtiment nécessaire. **A vous les commandes** ne reconnaît malheureusement pas les bâtiments précédemment construits dans votre ville.

## Fenêtre de mission



Cette fenêtre vous donne une description des objectifs de la **mission** et dévoile quelle sera votre récompense en cas de réussite. La plupart des véhicules peuvent être utilisés pour faire le bien comme le mal. Pour connaître la solution plus (ou moins) diabolique, cliquez sur **Ai-je un autre choix ?** dans la fenêtre de la **mission**. Vous êtes libre d'accepter la **mission** ou de cliquer sur **Conduite libre** pour faire simplement une petite balade à bord de ce véhicule.

Si vous acceptez une **mission**, vous partirez à la poursuite de voleurs ou vous manigancerez un déversement « accidentel » de produits chimiques suivant les ordres d'un génie machiavélique.

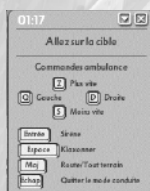
## Tableau de bord



Dès que vous entrez en mode **A vous les commandes** (en **Conduite libre** ou en **Mission**), l'image s'entoure alors de vert. Le **tableau de bord** apparaît en bas, au milieu de votre écran et varie en fonction du type de véhicule. Il vous fournit des informations utiles grâce à des compteurs, cartes et autres indicateurs. Si vous voulez connaître l'utilité d'un certain indicateur, passez le curseur au-dessus quelques instants et une **infobulle** explicative apparaîtra.

- Le tableau de bord prend trop de place sur l'écran ? Cliquez sur le bouton **Réduire** dans le coin inférieur gauche du tableau de bord.

## Fenêtre des commandes



Que vous décidiez de faire un peu de **Conduite libre** ou de vous lancer dans la **Mission**, une **fenêtre des commandes** s'affichera dans le coin supérieur droit de l'écran. La **fenêtre des commandes** indique les touches utilisées pour diriger chacun des véhicules. Vous trouverez également une liste complète des commandes dans la rubrique **Raccourcis clavier** de ce manuel. Apprenez à accélérer avec les voitures, à décoller en hélicoptère et à envoyer des missiles ! La plupart des véhicules disposent de commandes spéciales (mettre en marche la sirène du fourgon de police ou diriger les projecteurs de l'hélicoptère). Une fois que vous connaissez bien les commandes, vous pouvez réduire la **fenêtre des commandes**.

Le pilotage du véhicule vous a tellement divertit que vous en avez oublié l'objectif de la **mission** ? Consultez la **fenêtre des commandes** dans le coin supérieur droit de l'écran. Elle comprend un résumé de vos objectifs. Lorsque vous êtes en pleine **mission**, elle vous donne une brève description de la **mission**. Sinon, elle indique simplement

### Entraînement.

De nombreuses **missions** doivent s'effectuer dans une limite de temps. La **fenêtre des commandes** indique, dans ce cas, le temps qu'il vous reste pour effectuer la mission. Vous avez mis en place un réseau de transport efficace ? Nous allons le vérifier... il serait dommage d'être bloqué dans les bouchons en mission d'urgence avec le camion de pompiers.



### Cibles

Dans de nombreuses **missions**, l'objectif est d'atteindre une **cible** (ou une série de cibles). La **cible** est parfois mobile (par exemple, un voleur en fuite). Il se peut aussi que vous deviez détruire la **cible** (notamment lorsque vous conduisez un char). Les **cibles** sont mises en valeur sur la carte de la ville. Ces indicateurs devraient vous aider pendant vos courses éfrénées dans les rues.

### Conduite libre

Vous pouvez vous entraîner à tout moment à conduire un véhicule déverrouillé. Cliquez simplement sur le véhicule désiré dans le menu **Choisir les véhicules** pour vous balader en ville sans objectif particulier, ni limite de temps. Vous voulez juste vérifier quelque chose en ville ? Prenez les commandes d'un véhicule ! Pour sortir du mode **A vous les commandes**, appuyez sur la touche **Echap** à tout moment.

### Tableau des missions

Voici un récapitulatif des véhicules, de leurs objectifs de **mission** et des récompenses correspondantes.

VEHICULE	NOM DE LA MISSION	DECLENCHEURS DE MISSION	BATIMENTS RECOMPENSES DEBLOQUES
<b>Véhicules routiers</b>			
Tout véhicule routier <b>A vous les commandes</b>	Mission d'entraînement aux véhicules routiers	Mission d'entraînement aux véhicules routiers non terminée et Résidentiel > 0	Il faut accomplir cette mission pour entreprendre toute autre mission avec véhicules routiers.
<b>Voiture de police</b>	Suivons la piste	Commissariat > 0 et Commercial > 100 et Résidentiel > 50	Terminez les 4 BA de voiture de police pour déverrouiller le commissariat de luxe.
<b>Voiture de police</b>	Trouble signalé	Commissariat > 0 et Résidentiel > 50	Terminez les 4 BA de voiture de police pour déverrouiller le commissariat de luxe.



VEHICULE	NOM DE LA MISSION	DECLENCHEURS DE MISSION	BATIMENTS RECOMPENSES DEBLOQUES
<b>Voiture de police</b>	Attrapez les voleurs	Commissariat > 0 et Commercial > 50	Terminez les 4 BA de voiture de police pour déverrouiller le commissariat de luxe.
<b>Voiture de police</b>	Mise à l'essai	Commissariat > 0 et SC-\$ > 100	
<b>Fourgon de police</b>	Flic corrompu	Commissariat de luxe > 0 et SC-\$ > 100	
<b>Voiture de police</b>	Coincez le pirate de la route	Commissariat > 0	Terminez les 4 BA de voiture de police pour déverrouiller le commissariat de luxe.
<b>Voiture volée</b>	Liberté d'expression	Commissariat > 0 et Commercial > 50	
<b>Camionnette en fuite</b>	Echappez-vous avec le butin	Commissariat de luxe > 0 et Commercial > 50	
<b>Camion de pompiers</b>	Au feu !	Caserne de pompiers > 0	Réussissez 3 fois cette mission pour déverrouiller la piste d'atterrissage des pompiers
<b>Camion de pompiers</b>	Aspergez les chats pour les faire descendre	Caserne de pompiers > 0 et Résidentiel > 500	
<b>Camion de pompiers</b>	Aidez les chats	Caserne de pompiers > 0 et Résidentiel > 500	
<b>Bus de ramassage scolaire</b>	Conduisez le petit Binghamton à l'école	Ecole primaire > 0 et Résidentiel > 50	Ecole privée
<b>Bus de ramassage scolaire</b>	Etudiez pour gagner de l'argent	Ecole primaire > 1 et Collège > 0 et Commercial > 50	Centrale nucléaire
<b>Camion-poubelle</b>	Oncle Vinnie a un service à vous demander	Commissariat > 0 et Commercial > 0 et Capacité site d'enfouissement > 0	Prison centrale
<b>Camion-poubelle</b>	Un colis qui sent mauvais	Commissariat > 0 et Commercial > 0 et Capacité site d'enfouissement > 0	Décharge de produits toxiques
<b>Ambulance</b>	Glissade sur les excréments d'un lama	Hôpitaux > 0 et Commercial > 50	Centre de recherches médicales
<b>Ambulance</b>	Conducteur d'ambulance louche	Hôpitaux > 0 et Service commercial \$ > 50 et Bureau commercial \$\$ > 50	Palais de justice
<b>Limousine du maire</b>	Vous POUVEZ lancer de l'argent !	Maison du maire > 0 et Commercial > 50	Hôtel de ville
<b>Limousine du maire</b>	Un risque-tout au casino	Maison du maire > 0	Casino

VEHICULE	NOM DE LA MISSION	DECLENCHEURS DE MISSION	BATIMENTS RECOMPENSES DEBLOQUES
Limousine du maire	<<Nom du maire>> visite un bâtiment historique	Bâtiment historique > 0 et Maison du maire > 0	
Limousine du maire	<<Nom du maire>> coupe le ruban	Commercial > 200 et Maison du maire > 0	
Autobus	Conducteur de bus malade	Arrêt de bus > 3	Palais des congrès
Autobus	Le Dr Vu vole un bus	Arrêt de bus > 1 et Résidentiel > 50	
Camion militaire	Attention au décollage	Terrain pour le test des missiles > 0 et Base militaire > 0	
Camion militaire	Vol d'une ogive	Base militaire > 0	Commissariat de luxe > 0
Tank	Mission d'entraînement au tank	Mission d'entraînement au tank non terminée et Résidentiel > 0 et Base militaire > 0	Il faut accomplir cette mission pour entreprendre toute autre mission en tank.
Tank	Test du nouveau missile	Base militaire > 0	Terrain pour le test des missiles
Tank	Une joyeuse virée en tank	Commissariat de luxe > 0 et Base militaire > 0	
Tank	Donnez une leçon aux grévistes	Base militaire > 0 et Commercial > 0	
Tank	Le Dr Vu récupère un tank	Commissariat > 0 et Résidentiel > 50 et Maison du maire > 0 et Base militaire > 0	Studio de cinéma
Corbillard	Amenez le macchabée à l'enterrement	Cimetière > 0 et Résidentiel > 50	Lieu de culte
Corbillard	Soleil Orange	Cimetière > 0 et Commercial > 50	Base militaire
Taxi	En retard pour son avion	Petite piste d'atterrissage > 0 et Résidentiel > 50	Opéra
Taxi	Taxi loufoque !	Petite piste d'atterrissage > 0 et Résidentiel > 50	
Camionnette de presse	Le maire a de nouvelles chaussettes !	Maison du maire > 0 et Station de télévision > 0	Bureau de la bureaucratie
Camionnette de presse	Paparazzi	Maison du maire > 0 et Station de télévision > 0	
Tout train	Mission d'entraînement au train	Mission d'entraînement au train non terminée et Gare de marchandises > 0 ou Gare ferroviaire > 0 et Voies ferrées > 20	Il faut accomplir cette mission pour entreprendre toute autre mission avec un train.
Train de voyageurs	Tournée électorale	Gare ferroviaire > 3 et Voies ferrées > 20	Piège à touriste

VEHICULE	NOM DE LA MISSION	DECLENCHEURS DE MISSION	BATIMENTS RECOMPENSES DEBLOQUES
<b>Train de voyageurs</b>	Détournez le train	Commissariat de luxe > 0 et Gare ferroviaire > 0 et Voies ferrées > 20	
<b>Train à vapeur</b>	Petite virée en train pour une formule détonante	Gare de marchandises > 0 et Voies ferrées > 20	Section de la Base de lancement
<b>Train à vapeur</b>	Vendez la formule secrète	Gare de marchandises > 0 et Commissariat de luxe > 0 et Voies ferrées > 20	Déverrouillage d'une section de la Zone 5.1
<b>Train de marchandises</b>	Des super-ceintures pour voyager dans l'espace !	Gare de marchandises > 1 et Voies ferrées > 20	Section de la Base de lancement
<b>Train de marchandises</b>	Tournée des gares	Gare de marchandises > 3 et Voies ferrées > 20	Grande gare ferroviaire
<b>Monorail</b>	Un tour en monorail	Gare de monorail >= 2 et Voie de monorail > 20	Centrale solaire
<b>Camion de déchets toxiques</b>	Intoxication générale	Décharge de produits toxiques > 0 et Résidentiel > 100	Cimetière
<b>Camion de glaces</b>	Livraison de glaces	Ecole primaire > 2	Foire régionale
<b>Camion de glaces</b>	Glace purement diabolique	Ecole primaire > 2	Déverrouillage d'une section de la Zone 5.1
<b>§ Ma voiture Sim</b>	Allez faire des courses	Lots SC\$ >=2 et Mon Sim\$ > 0 et SC\$ > 50	
<b>§ Ma voiture Sim</b>	<<Cible de la mission>> doit tomber !	Commissariat > 0 et Résidentiel > 1 et Mon Sim\$ et lots SC\$ > 2	
<b>§§ Ma voiture Sim</b>	<<Nom de Mon Sim>> part faire du shopping	Résidentiel > 100 et Mon Sim\$\$ > 0 et lots SC\$\$ > 2	
<b>§§ Ma voiture Sim</b>	Délinquance en col blanc	Résidentiel > 1 et Mon Sim\$\$ > 0 et lots SC\$\$ > 0	
<b>§§§ Ma voiture Sim</b>	Faites une pause au casino	Résidentiel > 1 et Mon Sim\$\$\$ > 0 et Casino > 0	
<b>§§§ Ma voiture Sim</b>	<<Nom de Mon Sim>> va acheter des cadeaux en ville	Résidentiel > 500 et Mon Sim\$\$\$ > 0 et lots SC\$\$\$ > 2	
<b>§§§ Ma voiture Sim</b>	Une liasse dans la poche	Casino > 0 et Résidentiel > 1 et Mon Sim\$\$\$	
<b>Ma voiture Sim (tous revenus)</b>	<<Nom de Mon Sim>> veut voir <<Cible de la mission>>	Résidentiel > 1 et Mon Sim (tout revenu) > 0 et Bâtiment historique > 0	

## Véhicules aériens

VEHICULE	NOM DE LA MISSION	DECLENCHEURS DE MISSION	BATIMENTS RECOMPENSES DEBLOQUES
<b>Mission d'entraînement aux véhicules aériens</b>	Mission d'entraînement aux véhicules aériens	Mission d'entraînement aux véhicules aériens non terminée et Résidentiel > 0 et tous véhicules aériens débloqués	Il faut accomplir cette mission pour entreprendre toute autre mission avec un véhicule aérien.
<b>Hélicoptère médical</b>	Donnez à Jenny un coup de main... et un cœur	Résidentiel > 50 et Hôpital > 0	
<b>Hélicoptère médical</b>	Des organes pour gagner de l'argent	Industriel > 50 et Hôpital > 0	Université
<b>Avion d'attaque</b>	Rasez le complexe industriel de <<Nom de la ville>>	Industriel > 100 et Centrale électrique > 0 et Zone 5.1 > 0	Centrale à hydrogène
<b>Hélicoptère d'attaque</b>	Détruisez le repaire « secret » du Dr Vu	Industriel > 100 et Base militaire > 0	Centre de recherches avancées
<b>Hélicoptère d'attaque</b>	Rafle sur <<Nom de la ville>>	Gare > 0 et Source d'approvisionnement en eau > 0 et Base militaire > 0 et Maison du maire > 0	
<b>Hélicoptère des infos</b>	Filmez la prise d'otages en direct	Résidentiel > 50 et Commercial > 50	Station radio
<b>Hélicoptère des infos</b>	Recueillez l'histoire du fauteur de troubles	Commercial > 50 et Station de télévision > 0	
<b>Hélicoptère de police</b>	Rattrapez l'escroc en hélico	Commissariat de luxe > 0 et Commercial > 50	Studios de télévision
<b>Hélicoptère de police</b>	Le silence est d'or	Résidentiel (cases à faible densité) > = 100 et Commissariat de luxe > 0	
<b>Bombardier d'eau</b>	Lancez de l'eau sur l'incendie	Piste d'atterrissage des pompiers > 0	Zoo municipal
<b>Bombardier d'eau</b>	Laissez cramer !	Piste d'atterrissage des pompiers > 0	
<b>Avion de publicité aérienne</b>	Devine qui pense à toi ?	Petite piste d'atterrissage > 0	Stade de première division
<b>Avion de publicité aérienne</b>	Message secret dans le ciel	Petite piste d'atterrissage > 0	
<b>Avion-poudreux</b>	Des nuisibles chez les fermiers	Petite piste d'atterrissage > 0 et cases de ferme > = 50	Marché aux légumes
<b>Avion-poudreux</b>	Pulvérisez de la poussière de zombie	Petite piste d'atterrissage > 0 et Cimetière > 0	Section de la Zone 5.1



VEHICULE	NOM DE LA MISSION	DECLENCHEURS DE MISSION	BATIMENTS RECOMPENSES DEBLOQUES
Avion de messages aériens	Infiltrer la réunion secrète du Dr Vu	Petite piste d'atterrissage > 0 et Industriel > 50	
Avion de messages aériens	Spectacle de messages aériens vers <<Cible de la mission>>	Petite piste d'atterrissage > 0 et Bâtiment historique > 0	

## Véhicules marins

VEHICULE	NOM DE LA MISSION	DECLENCHEURS DE MISSION	BATIMENTS RECOMPENSES DEBLOQUES
Mission d'entraînement au bateau	Mission d'entraînement au bateau	Mission d'entraînement au bateau non terminée et Marina > 0 ou Ferry-boat > 0 ou Ferry de passagers > 0	Il faut accomplir cette mission pour entreprendre toute autre mission avec un bateau.
Ferry	Excursion pour l'observation des baleines	Ferry-boat > 0	Marina
Ferry Hors-bord	Ferry maléfique	Ferry-boat > 0	
Hors-bord	Livraison de médicaments	Marina > 0 et Port > 0	Complexe hôtelier
Hors-bord	Dispositif de contrôle des esprits résistant à l'eau	Marina > 0 et Port > 0	Port de navires de croisière
Bateau de pêche	Par ici mes poissons... petit petit petit !	Marina > 0	Phare
Bateau de pêche	Mmm... Un dîner en voie de disparition	Marina > 0	Bourse
Bateau à moteur	Evasion sur l'eau	Commissariat de luxe > 0 et Marina > 0	
Offshore	Scooter des mers en fête	Marina > 0	
Remorqueur	SOS	Marina > 0	Grand musée d'art
Yacht	Observation de poissons rares	Marina > 0	Club de loisirs

## Mes Sims






Vous les avez créés. Vous les avez observés et aidés à faire des choix importants dans leurs vies. A présent, vos chers Sims peuvent emménager dans votre ville ! Et si vous n'avez pas encore goûté aux joies du jeu *Les Sims*, ne vous inquiétez pas, *SimCity 4 Deluxe* vous propose toute une flopée de Sims qui rêvent d'emménager dans votre ville. Si vous avez installé *Les Sims™* et *SimCity 4 Deluxe* sur le même ordinateur, vous pouvez importer des Sims pour les faire habiter dans un quartier de votre ville.

Cliquez sur un emplacement vide dans la fenêtre **Mes Sims** pour importer un de vos Sims dans votre ville. Vous pouvez faire emménager jusqu'à cinq de vos Sims à la fois. La fenêtre **Sélectionner Mon Sim** apparaît.




## Classez vos Sims

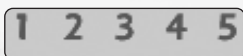
Vous ne savez plus quel Sim choisir tant vous en avez ? Classez vos Sims pour vous simplifier la tâche. Vous pouvez les organiser par :

-  Sexe
-  Signe astrologique
-  Par ordre alphabétique en fonction de leur nom

## Importer des Sims depuis Les Sims

 Pour importer vos Sims depuis le jeu *Les Sims*™, un simple clic suffit. Cliquez sur le bouton **Télécharger plus de Sims** pour que votre ordinateur recherche des Sims à importer dans votre ville. Pour que l'importation dans *SimCity 4 Deluxe* soit possible, vos Sims doivent se trouver dans une maison d'un quartier dans le jeu *Les Sims*.

Si vous avez importé une multitude de Sims, vous aurez certainement besoin de pages supplémentaires dans la fenêtre **Choisir Mon Sim** pour accueillir tous vos citoyens potentiels. Ce n'est pas un problème. Cliquez sur les chiffres bleus situés sous les portraits pour changer de page.



Lorsque vous sélectionnez un Sim dans votre liste, vous avez la possibilité de changer son nom ou son signe astrologique.

## Faire emménager Mon Sim

Vous êtes prêt à faire emménager l'heureux élu dans votre ville ? Alors cliquez sur le bouton **Emménager**. Pour choisir le lieu où votre Sim va vivre, passez le curseur sur une maison. Le nom de la maison, le niveau social et des informations sur le voisinage s'affichent alors. Ce logement est-il adapté à votre Sim ? Si oui, cliquez sur la maison et préparez-vous à faire la connaissance de tous les habitants du quartier. En revanche, un Sim ne peut pas emménager dans des bâtiments commerciaux ou industriels. Les appartements « tout en un » ne sont pas encore pour aujourd'hui !



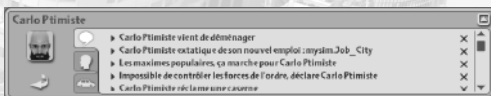
Lorsqu'un Sim emménage dans un quartier, son niveau de vie s'adapte à ce dernier. Par exemple, si Michel Dupont emménage dans une maison luxueuse, il sera plein aux as. Par contre, si le système éducatif de ce quartier est mauvais, Michel Dupont aura du mal à s'exprimer correctement.

## Éléments de la fenêtre Mes Sims



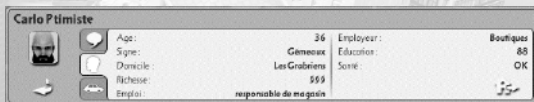
Les Sims vivant actuellement dans votre ville apparaissent dans la fenêtre **Mes Sims**. Pour obtenir plus d'informations sur Michel Dupont, cliquez sur son image dans la fenêtre **Mes Sims**. Vous pourrez ainsi connaître l'opinion de votre Sim sur vous et votre ville, le lieu où il habite et celui où il travaille, ses activités et les outils mis à votre disposition pour aider Michel Dupont à faire sa vie dans cette ville.

## Nouvelles de Mon Sim



C'est dans cette fenêtre que vous prendrez connaissance des opinions de Michel Dupont sur votre ville. Cliquez sur le bouton **Elargir** pour obtenir plus de **Nouvelles de Mon Sim**. Pour approfondir une information en particulier, cliquez sur son titre ou sur la flèche à côté du titre. Lorsque vous en avez terminé avec un message, cliquez sur X à droite de son titre pour l'effacer.

## Mon profil de Sim



La fenêtre **Mon profil de Sim** propose une myriade d'informations sur votre Sim : son âge, son signe, sa maison, son niveau de vie, son travail, son employeur, son niveau d'éducation et sa santé. Cette fenêtre permet non seulement de voir quelles sont les activités de Michel Dupont, mais aussi de prendre connaissance des conditions de vie dans son quartier.

## Expulser ce Sim

Certains Sims finissent par se plaindre trop souvent ou, pire, par devenir ennuyeux. On se débarrasse de Michel Dupont ? Cliquez sur le bouton **Expulser ce Sim** pour l'éliminer de votre ville. Allez, au revoir Michel Dupont !

## Transports



La fenêtre des **Transports** vous permet de contrôler les trajets quotidiens de Michel Dupont, y compris ses véhicules, son lieu de travail et sa maison.

### Déplacer Mon Sim



Cet outil vous permet de déplacer votre Sim vers n'importe quel endroit en ville. Au cours du trajet, votre Sim vous donnera ses impressions dans une bulle : encore un bon moyen pour en apprendre davantage sur votre ville.

### Conduire le véhicule de Mon Sim



Prenez les commandes du véhicule de votre Sim en cliquant sur le bouton **Conduire le véhicule de Mon Sim**. Mais non, ce n'est pas du vol... c'est vous le maire, tout de même ! Vous pouvez emmener Michel Dupont faire un tour en ville ou tenter une **mission**, lorsque cela est possible.

### Choisir le véhicule de Mon Sim



Michel Dupont conduit-il une jolie berline ou une vieille carcasse ? Non seulement vous avez le droit de conduire la voiture de Michel Dupont, mais vous pouvez même la choisir pour lui ! Les voitures auxquelles Michel Dupont a droit dépendent de son niveau de vie. Il aura beau convoiter cette magnifique voiture de sport, il devra attendre d'avoir les moyens de se la payer.

### Choisir le mode piéton de Mon Sim



Comment votre Sim se balade-t-il en ville lorsqu'il laisse sa voiture au garage ? Michel Dupont préfère marcher ou faire du roller pour se rendre à l'arrêt de bus ? Et Pauline Sim, a-t-elle toujours une préférence pour le vélo ? Choisissez leur moyen de locomotion dans cette fenêtre et regardez-les se balader en ville.

### Changer la maison de Mon Sim



Vous ne voulez plus que Michel Dupont habite à côté de ce fast-food ? Vous pensez qu'il devrait changer de décor ? Alors faites emménager votre Sim dans une nouvelle maison. Vous pouvez le faire à tout moment, cela dit ce déménagement n'améliorera pas les finances de ce cher Michel. En effet, sa nouvelle maison devra être adaptée à son niveau de vie.

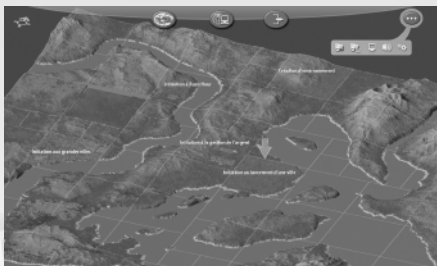
### Changer l'emploi de Mon Sim



Faites évoluer la carrière de votre Sim. Comme pour les domiciles, le nouvel emploi de votre Sim doit être du même niveau que l'ancien. Si Michel Dupont décide de suivre une formation, il peut recevoir une promotion et vouloir changer de travail et de maison. Dans ce cas, il vous le fera savoir.



## Options



Les **options** de jeu de *SimCity 4 Deluxe* sont accessibles dans la **vue de la région** ou la **vue de la ville**. Choisissez les paramètres graphiques, sonores et autres options du jeu.



### Appareil photo

Vous voulez sauvegarder un moment pour la postérité ? Cliquez sur **Appareil photo** pour faire un cliché. Une fois en mode **Appareil photo**, appuyez sur la **barre espace** pour changer la taille de l'image. Appuyez sur **ENTREE** ou faites un clic-gauche pour capturer l'image. Appuyez sur **Echap** pour quitter le mode **Appareil photo**.



### Album photos



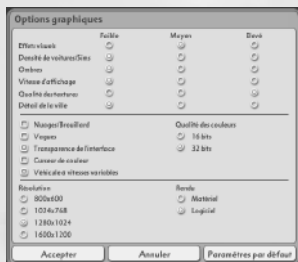
Lorsque vous prenez des photos, les images sont automatiquement rangées dans un **Album photos** classé par ville. Pour feuilleter votre collection, cliquez sur l'icône **Album photos**. Sur la fenêtre **Album photo**, sélectionnez un album et passez d'une photo à l'autre en cliquant sur les boutons **Voir image suivante** et **Voir image précédente**.



Vous voulez ajouter une légende à une photo ? Saisissez votre texte dans la section « **(commentaire)** ». Effacez les images en cliquant sur **Effacer image**.



## Options graphiques



Comme il existe des PC de modèles et de configurations différentes, *SimCity 4 Deluxe* propose des **options graphiques** qui vous permettent d'adapter le jeu à votre machine. Pendant l'installation, le jeu établit vos options graphiques selon les caractéristiques de votre machine. Si votre ordinateur a des performances faibles, il est hautement recommandé de régler ces paramètres au minimum.

### Effets visuels

Les **effets visuels** peuvent être réglés sur faible, moyen ou élevé. Les **effets visuels** comprennent les feux d'artifice, les explosions, les incendies, la fumée et la pollution. Le paramétrage "Faible" limite le nombre d'effets et leur complexité.

### Densité de voitures/Sims

Contrôlez le nombre de voitures et de passants dans les rues de votre ville.

### Ombres

Cette option règle la netteté des ombres projetées par les bâtiments et les autres structures.

### Vitesse d'affichage

*SimCity 4 Deluxe* purge et charge constamment des graphiques afin de conserver de la mémoire lorsque vous explorez les différents secteurs de votre ville. Cette option détermine la rapidité à laquelle les modélisations et les textures sont chargées lorsque vous modifiez votre **vue de la ville**. Pour les ordinateurs avec une mémoire peu importante, paramétrez la **vitesse d'affichage** au minimum.

### Qualité des textures

La **qualité des textures** contrôle la qualité des détails des textures des bâtiments et des autres structures. Les joueurs qui ont une machine ou une carte graphique à faible mémoire vive devraient régler la **qualité des textures** au minimum.

### Détail de la ville

Les bâtiments de *SimCity* n'aiment pas la solitude. Bon nombre d'entre eux sont décorés de structures supplémentaires, comme des balançoires, des jardins, des statues, des buissons et bien d'autres encore (utilisez l'**outil Informations** si vous ne parvenez pas à identifier un objet). Limitez le nombre de ces structures ornementales grâce au réglage du **détail de la ville**. Pour les machines à faible mémoire vive, le paramétrage du **détail de la ville** a une influence sur la rapidité à laquelle votre **vue de la ville** change.

## Nuages/Brouillard

Activez/désactivez l'affichage de nuages et de brouillard.

## Vagues

Vous vous lassez du bruit des vagues sur le rivage ? Vous pouvez choisir de jouer avec ou sans.

## Transparence de l'interface

Cette option permet une transition fluide entre les fenêtres d'outil et le fond d'écran. Mais vous pouvez jouer avec ou sans.

## Curseur de couleur

Certaines cartes graphiques ne peuvent pas afficher des curseurs de couleur. Désactivez le **curseur de couleur** si votre carte graphique a des difficultés à l'afficher.

## Qualité des couleurs

La **qualité des couleurs** vous permet de régler la qualité (en bits) de l'affichage. Choisissez 16 bits (65 536 couleurs) ou 32 bits (couleurs vraies).

## Véhicule à vitesses variables

En activant cette option, la vitesse des voitures et des Sims est basée sur celle de la simulation. A vitesse **rapide**, les véhicules fileront sur l'écran. Quand vous mettez la simulation en pause, tout s'arrête. Si vous désactivez cette option, les voitures et les Sims avancent à vitesse constante, quelle que soit la vitesse de simulation.

## Résolution

*SimCity 4 Deluxe* peut se jouer à différentes résolutions. Plus celle-ci est basse, plus le jeu est rapide. Certains moniteurs et certaines cartes graphiques ne peuvent pas fonctionner à haute résolution. Vérifiez les caractéristiques de votre carte graphique et de votre moniteur avant de passer en moyenne ou en haute résolution (au-delà de 800x600).

## Rendu

Certaines cartes graphiques ne sont pas compatibles avec le rendu **Matériel**. Dans ce cas, choisissez Rendu **Logiciel**.

## Paramètres par défaut

Si vous désirez réutiliser les paramètres par défaut, cliquez sur ce bouton.



## Options sonores



Vous aimez la bonne musique ? Vous pouvez non seulement ajuster le volume de la musique et des effets sonores, mais également choisir ce que vous voulez écouter pendant le jeu.

## Volume musique

Ajustez le **Volume musique** à votre confort d'écoute, ou coupez la musique en décochant la case de gauche.

## Sons

Vous entendez mal les effets sonores ? Augmentez ou diminuez le Volume des sons pour obtenir l'effet désiré. Décochez la case pour couper les effets sonores.

## Liste de pistes

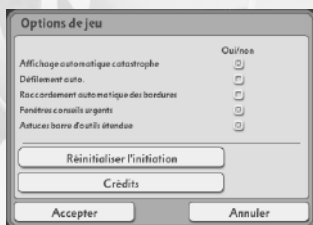
Une liste de mélodies est fournie pour vous distraire pendant le jeu. Choisissez vos préférées et créez votre **liste de pistes** idéales.

## Mélodies personnalisées

Vous voulez jouer au DJ ? Pour jouer vos propres MP3, placez-les dans les répertoires **Radio\Stations\Mayor\Music** et **Radio\Stations\Region\Music**. La musique placée dans **Region\Music** joue quand vous êtes dans la Région, et celle que vous placez dans le dossier **Mayor\Music** joue quand vous êtes dans la vue de la ville. Si vous voulez écouter uniquement votre propre musique, désélectionnez toutes les mélodies de la **liste de pistes**.



## Options de jeu



Les **options de jeu** vous donnent le moyen de personnaliser plusieurs éléments du jeu.

### Affichage automatique catastrophe

Cette option ordonne à la caméra de se diriger automatiquement sur les catastrophes quand elles se produisent. C'est un bon moyen de vous prévenir des tragédies qui nécessitent une réaction immédiate. La caméra ne se concentre que sur les catastrophes de la simulation, comme les émeutes ou les incendies. Les catastrophes du **menu catastrophe** (séisme, volcan et autres désastres de ce genre) nécessitent une manipulation de votre part pour apparaître dans la **vue de la ville**.

### Défilement auto.

Cochez cette option pour vous déplacer dans votre ville en dirigeant le curseur au bord de la **vue de la ville**.

### Raccordement automatique des bordures

Lorsque vous créez une ville, on vous propose automatiquement si vous voulez raccorder les bordures de votre ville à celles des villes voisines. Pour désactiver cette boîte de dialogue, décochez l'option **Raccordement automatique des bordures**.

### Fenêtres conseils urgents

Par défaut, vos conseillers affichent des messages concernant les urgences en ville et les bâtiments et véhicules récompenses gagnés. Désactivez cette option en décochant la case **Fenêtres conseils urgents**. Si vous choisissez de le faire, redoublez de vigilance en cas de catastrophe.

### Astuces barre d'outils étendue

Quand vous passez au-dessus d'un outil *SimCity*, son nom, ainsi que des informations



d'utilisation, apparaissent. Pour désactiver l'option **Astuces barre d'outils étendue** et ne voir que le nom de l'outil, décochez cette case.

## Réinitialiser l'initiation

Si vous avez déjà suivi l'initiation, mais que vous voulez la rejouer, cliquez sur le bouton **Réinitialiser l'initiation**. Attention ! Si vous avez continué de développer votre ville après l'initiation, elle est remplacée par la ville d'initiation de départ quand vous cliquez sur ce bouton.

## Crédits

Vous voulez voir la liste des joyeux Maxoïdes qui ont travaillé sur ce jeu ? Cliquez sur **Crédits** pour y accéder.

## Options de vue de la ville supplémentaires



## Sauvegarder ville



Vous êtes satisfait de votre ville ? N'oubliez pas de la sauvegarder. Les fichiers de ville sont sauvegardés dans SimCity 4 Deluxe\Regions.

## Retour région



Cliquez ici pour sortir de la **vue de la ville** et retourner dans la **vue de la région**.

## Quitter



Il est 3 heures du matin et vous savez que même les maires les plus productifs doivent dormir. C'est l'heure de **quitter** le jeu et d'aller se coucher.

## Raccourcis clavier

1	Zoom de degré 1
2	Zoom de degré 2
3	Zoom de degré 3
4	Zoom de degré 4
5	Zoom de degré 5
6	Zoom de degré 6
- du pavé numérique	Zoom arrière
+ ou + du pavé numérique	Zoom avant
Ctrl + 7 ou Ctrl + Pause	Simulation en pause
Ctrl + 1	Vitesse lente
Ctrl + 2	Vitesse moyenne
Ctrl + 3	Vitesse rapide
Q	Délimiter zone résidentielle à faible densité
W	Délimiter zone résidentielle à densité moyenne
E	Délimiter zone résidentielle à forte densité
A	Délimiter zone commerciale à faible densité
S	Délimiter zone commerciale à densité moyenne
D	Délimiter zone commerciale à forte densité

<b>Z</b>	Délimiter zone agricole
<b>X</b>	Délimiter zone industrielle à densité moyenne
<b>C</b>	Délimiter zone industrielle à forte densité
<b>R</b>	Outil Routes
<b>Maj + R</b>	Outil Autoroutes aériennes
<b>Ctrl + R</b>	Outil Avenues
<b>Alt + R</b>	Outil Rues
<b>Ctrl + Maj + R</b>	Construire arrêt de bus
<b>T</b>	Outil Voies ferrées
<b>Maj + T</b>	Outil Métro
<b>Ctrl + T</b>	Outil Transport express aérien
<b>Alt + T</b>	Construire gare aérienne
<b>Ctrl + Maj + T</b>	Construire gare ferroviaire
<b>Maj + Alt + T</b>	Construire station de métro
<b>Ctrl + Alt + T</b>	Construire gare de marchandises
<b>I</b>	Outil Canalisations
<b>L</b>	Outil Câbles électriques
<b>Y</b>	Construire site d'enfouissement
<b>P</b>	Construire petit commissariat
<b>Maj + P</b>	Construire prison municipale
<b>Ctrl + P</b>	Envoyer police
<b>Alt + P</b>	Construire grand commissariat
<b>F</b>	Construire petite caserne de pompiers
<b>Ctrl + F</b>	Envoyer camion de pompiers
<b>Alt + F</b>	Construire grande caserne de pompiers
<b>H</b>	Construire clinique
<b>Alt + H</b>	Construire grand centre médical
<b>K</b>	Construire école primaire
<b>Maj + K</b>	Construire université de la ville
<b>Alt + K</b>	Construire collège
<b>V</b>	Annuler zone
<b>B</b>	Démolir
<b>M</b>	Construire Terminal de ferry-boat et ferry de passagers
<b>Ctrl + M</b>	Construire terminal de ferry de passagers
<b>,</b>	Informations
<b>ALT + ,</b>	Infos trafic
<b>Ctrl + Maj + O</b>	Annihiler ville
<b>Echap</b>	Outil Fermer/relâcher
<b>G</b>	Quadrillage
<b>Ctrl + Maj + C</b>	Bouton Contour de terrain
<b>Ctrl + Maj + F</b>	Rafraîchir
<b>Page haut</b>	Rotation caméra dans le sens inverse des aiguilles d'une montre
<b>Page bas</b>	Rotation caméra dans le sens des aiguilles d'une montre

<b>Origine</b>	Tourner bâtiment/nom dans le sens des aiguilles d'une montre
<b>Fin</b>	Tourner bâtiment/nom dans le sens inverse des aiguilles d'une montre
<b>Flèche BAS</b>	Défiler vers le bas
<b>Flèche DROITE</b>	Défiler vers la droite
<b>Flèche HAUT</b>	Défiler vers le haut
<b>Flèche GAUCHE</b>	Défiler vers la gauche
<b>Barre d'espacement</b>	Centrer sur curseur
<b>F1</b>	Mode divin
<b>F2</b>	Mode maire
<b>F3</b>	Mode Mes Sims
<b>F4</b>	Fenêtre Options
<b>F5</b>	Jour permanent
<b>F6</b>	Nuit permanente
<b>F7</b>	Cycle jour/nuit
<b>F8</b>	Retour région
<b>F9</b>	Options graphiques
<b>F10</b>	Options sonores
<b>F11</b>	Options de jeu
<b>F12</b>	Quitter jeu
<b>Ctrl + S</b>	Sauvegarder
<b>Ctrl + Alt + S</b>	Sauvegarde rapide (aucune mise à jour région)
<b>Ctrl + Maj + S</b>	Appareil photo
<b>Ctrl + Maj + A</b>	Album photos
<b>Ctrl + X</b>	Triche
<b>Raccourcis outil de formation de terrain</b>	
<b>Maj</b>	Augmenter taille et puissance de l'outil Terrain
<b>Ctrl</b>	Réduire taille et puissance de l'outil Terrain
<b>Maj + 1 à 0</b>	Ajuster taille de l'outil Terrain
<b>Maj + F1 à F10</b>	Ajuster puissance de l'outil Terrain
<b>Raccourcis généraux véhicules</b>	
<b>Page haut</b>	Tourner caméra dans le sens inverse des aiguilles d'une montre
<b>Page bas</b>	Tourner caméra dans le sens des aiguilles d'une montre
<b>Flèche HAUT</b>	Accélérer
<b>Flèche BAS</b>	Ralentir
<b>Flèche gauche</b>	Tourner à gauche
<b>Flèche droite</b>	Tourner à droite
<b>Echap</b>	Quitter mode conduite
<b>Barre d'espacement</b>	Action spéciale 1
<b>Entrée</b>	Action spéciale 2
<b>Raccourcis voiture</b>	
<b>Z</b>	Accélérer
<b>S</b>	Ralentir

<b>Q</b>	Tourner à gauche
<b>D</b>	Tourner à droite
<b>Maj</b>	Route/Tout terrain
<b>Bouton droit souris</b>	Diriger le jet d'eau (camion de pompiers uniquement)
<b>Raccourcis avion/hélicoptère</b>	
<b>E</b>	Monter
<b>C</b>	Descendre
<b>Z</b>	Accélérer
<b>S</b>	Ralentir
<b>Q</b>	Tourner à gauche
<b>D</b>	Tourner à droite
<b>Origine</b>	Monter
<b>Fin</b>	Descendre
<b>Bouton droit souris</b>	Diriger le projecteur (hélicoptère de la police uniquement)
<b>Bouton gauche souris</b>	Tirer (hélicoptère militaire et chasseur à réaction uniquement)
<b>Raccourcis tank</b>	
<b>Z</b>	Accélérer
<b>S</b>	Ralentir
<b>Q</b>	Tourner à gauche
<b>D</b>	Tourner à droite
<b>Maj</b>	Route/tout terrain
<b>E</b>	Monter canon
<b>C</b>	Baisser canon
<b>;</b>	Diminuer puissance canon
<b>:</b>	Augmenter puissance canon
<b>Origine</b>	Monter canon
<b>Fin</b>	Baisser canon
<b>Bouton droit souris</b>	Diriger canon
<b>Bouton gauche souris</b>	Tirer
<b>Raccourcis train</b>	
<b>Z</b>	Accélérer
<b>S</b>	Ralentir
<b>Entrée</b>	Commandes d'aiguillage auto.
<b>Bouton droit souris</b>	Commandes d'aiguillage manuelles
<b>Barre d'espace</b>	Sifflet du train



# Astuces pour le bon fonctionnement du jeu

## Problèmes d'exécution du jeu

- Veuillez prendre le temps de vous assurer que votre système est conforme à la configuration minimum nécessaire et que vous avez installé les pilotes de carte vidéo et de carte son les plus récents :  
Pour les pilotes de cartes vidéo NVIDIA, veuillez vous rendre sur <http://www.nvidia.fr> pour vous les procurer.  
Pour les pilotes de cartes vidéo ATI, veuillez vous rendre sur <http://ati.amd.com/support/driver-fr.html> pour vous les procurer.
- Si vous utilisez la version disque de ce jeu, essayez de réinstaller DirectX à partir du disque. Ce logiciel est généralement situé dans un dossier DirectX placé à la racine du disque. Si vous disposez d'une connexion Internet, vous pouvez visiter le site [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com) (site en anglais) pour télécharger la dernière version de DirectX.

## Astuces générales de dépannage

- Si vous possédez la version disque de ce jeu et que le menu de démarrage automatique ne se lance pas pour l'installation ou l'exécution du jeu, faites un clic droit sur l'icône du lecteur de disque dans le Poste de travail puis activez la fonctionnalité de "démarrage automatique".
- Si le jeu présente des ralentissements, essayez de réduire la qualité des paramètres vidéo et audio à partir du menu "options" du jeu. La réduction de la résolution de l'affichage permet souvent d'améliorer les performances.
- Pour obtenir des performances optimales, il est préférable de désactiver les tâches de fond (sauf l'application EA Download Manager, le cas échéant).

# Service Clients

Si vous rencontrez des problèmes lors de l'utilisation du jeu, vous pouvez vous tourner vers le Service Clients d'EA.

Le fichier d'aide EA propose des solutions et des réponses aux difficultés et questions les plus communes concernant la bonne utilisation de ce produit.

## **Pour accéder au fichier d'aide EA (lorsque le jeu est déjà installé) :**

Pour les utilisateurs de Windows Vista et de Windows 7, cliquez sur **Démarrer > Jeux**, faites un clic droit sur l'icône du jeu, puis sélectionnez le lien d'aide approprié dans le menu déroulant.

Pour les utilisateurs des versions précédentes de Windows, cliquez sur le menu **Démarrer > Programmes** (ou **Tous les programmes**), puis cliquez sur le lien Assistance technique dans le dossier du jeu.

## **Pour accéder au fichier d'aide EA (lorsque le jeu n'est pas encore installé) :**

1. Insérez le disque du jeu dans votre lecteur DVD.
2. Double-cliquez sur l'icône Poste de travail située sur le bureau. (Pour Windows XP, il se peut que vous deviez cliquer sur le bouton Démarrer puis sur l'icône Poste de travail.)
3. Faites un clic droit sur l'icône du lecteur DVD dans lequel vous avez inséré le jeu puis sélectionnez OUVRIIR.
4. Ouvrez le fichier **Support > Fichiers d'aide européens > Assistance\_Technique\_Electronic\_Arts.htm**.

Si vous continuez à rencontrer des difficultés après consultation du fichier d'aide EA, veuillez contacter l'assistance technique EA.

# Service Clients en ligne d'EA

Si vous disposez d'un accès à Internet, veuillez consulter le site d'Assistance technique d'EA à l'adresse suivante :

**<http://eusupport.ea.com>**

Vous y trouverez des informations sur DirectX, les manettes de jeu, les modems et les réseaux, ainsi que des informations sur les performances et la maintenance du système. Notre site contient également les informations et FAQ les plus récentes sur les difficultés les plus communes relatives aux jeux. Ces mêmes informations sont utilisées par nos techniciens pour résoudre vos problèmes de performance. Le site d'Assistance est mis à jour quotidiennement. Veuillez le consulter en priorité pour les solutions urgentes.

## Comment contacter le Service Clients :

Afin de vous permettre d'obtenir un diagnostic des dysfonctionnements que vous rencontrez lors de l'utilisation d'un jeu PC, Electronic Arts vous suggère d'utiliser les outils mis à votre disposition sur le site <http://www.electronicarts.fr>, rubrique "Aide technique".

Vous y trouverez les FAQ les plus récentes pour nos jeux en cliquant sur le lien situé dans la rubrique "Aide en ligne". Si vous n'arrivez pas à résoudre votre problème, utilisez le Formulaire de Contact pour poser une question à un technicien de notre Service Clients qui vous répondra dans les plus brefs délais.

Si cela n'est pas suffisant pour résoudre votre problème ou si vous préférez parler à un technicien, vous pouvez joindre notre Service Clients pour la France métropolitaine au :

**04 88 71 10 01**

(numéro géographique non surtaxé)

**du lundi au samedi de 09h00 à 20h00**

Vous pouvez joindre notre Service Clients pour la Suisse au :

**0900 900 998**

(CHF 1,9/min)

**du lundi au samedi de 09h00 à 20h00**

**Remarque :** le Service Clients ne propose pas de codes ou solutions de jeu.

**Afin de nous aider à diagnostiquer le problème de façon optimale, veuillez générer un diagnostic DirectX de votre PC avant de nous appeler.**

Pour démarrer l'outil de diagnostic DirectX :

1. Cliquez sur le bouton Démarrer de Windows, puis sur "Exécuter...". Dans la boîte de dialogue, tapez dxdiag et cliquez sur "OK".
2. Cliquez sur "Enregistrer toutes les informations..." afin d'enregistrer une copie du rapport, que vous pourrez ensuite consulter et imprimer. Assurez-vous de disposer d'une copie de ce rapport lors de votre contact avec le Service Clients d'Electronic Arts.

# Garantie

**Remarque :** Les garanties suivantes ne s'appliquent qu'aux produits vendus au détail. Ces garanties ne s'appliquent pas aux produits achetés en ligne via EA Store ou aux utilisateurs tiers.

## Garantie limitée

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée dans la rubrique "Retour après la garantie", accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse. Cette garantie est complète et n'affecte pas vos droits statutaires. Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus "en l'état", ni dans le cas où le défaut résulte d'un usage impropre, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement (par exemple apparition de rayures sur le support). Dans ces cas précis, les conditions d'échange seront les mêmes que celles décrites pour le "Retour après la garantie".

## Retour après la garantie

Electronic Arts remplace tout support défectueux, dans la limite des stocks disponibles, si le logiciel original est retourné avec un chèque ou un mandat de 10 par jeu au format PC, libellé à l'ordre d'Electronic Arts. Veuillez joindre à votre envoi une description détaillée du défaut, ainsi que vos noms, votre adresse et, si possible, un numéro de téléphone où nous pouvons vous contacter pendant la journée.

**Service Clients Electronic Arts, TSA 30211 - 13859 Aix-en-Provence Cedex 3**

Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels achetés "en l'état", ni si le consommateur n'est pas le premier utilisateur du produit.





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

Ce logiciel est en partie inspiré par le travail de l'Independent JPEG Group.

Ce produit contient des polices de caractères sous licence de Agfa Monotype Corporation et de ses fournisseurs, qui ne doivent en aucun cas être distribuées, copiées, reformatées, décompilées ou désassemblées. Vous pouvez transférer le logiciel contenant les polices de caractères à un tiers en tant que partie du produit sous réserve que (i) le tiers accepte tous les termes de cet accord et que (ii) vous ayez détruit tous les exemplaires de ce logiciel de police de caractères en votre possession ou sous votre contrôle, y compris l'exemplaire installé sur votre ordinateur dès que vous lui aurez transféré le produit. Le logiciel de police de caractères est également protégé par les lois du copyright et toute copie ou distribution de ce logiciel, avec ou sans le produit, constitue une transgression des droits de propriété et un vol. Vous n'avez aucun droit, titre ou intérêt sur ce logiciel, sinon le droit de l'utiliser à des fins personnelles, en accord avec ce document, en tant que partie du produit installé sur votre ordinateur.

Tous droits réservés.

Pour découvrir l'intégralité de l'accord de licence des polices de caractère d'Agfa Monotype pour l'utilisateur final, veuillez vous rendre sur le site Internet [www.agfamonotype.com](http://www.agfamonotype.com).