

SIMCITY™



SOMMAIRE

COMMANDES PRINCIPALES	2
BIENVENUE DANS LA VILLE !	5
MENU PRINCIPAL	5
CONSTRUIRE UNE VILLE	9
LA VIE DANS LA GRANDE VILLE	33
VOTRE RÉGION	34

COMMANDES PRINCIPALES

COMMANDES GÉNÉRALES

Contrôler la caméra	Z/Q/S/D/touches numériques/touches flèches
Pivoter la caméra	A/E
Zoom de la caméra	W/X
Incliner la caméra haut/bas	FIN/ORIGINE
Zoomer / dézoomer	+/- ou PAGE HAUT/PAGE BAS
Quitter le menu ou l'outil actuel	ECHAP (lorsque l'outil ou le menu est ouvert)
Menu Options	ECHAP (lorsqu'aucun outil ni menu n'est ouvert)
Informations sur la population	F2
Informations sur le budget	F3
Informations sur le taux de popularité	F4
Ouvrir la messagerie instantanée/ le mur de la région	ENTRÉE
Ouvrir/Fermer la carte de la région	RET. ARR.
Capture d'écran	C
Capture de vidéo	V
Outil de zone résidentielle	CTRL + R
Outil de zone commerciale	CTRL + C
Outil de zone industrielle	CTRL + I
Outil de suppression de la zone	CTRL + U
Outil d'amélioration de route	R
Outil de démolition	B
Classements	L
Succès	M

COMMANDES DU MODE BAC À SABLE

Activer/désactiver les incendies	ALT + F
Activer/désactiver les crimes	ALT + C
Activer/désactiver les problèmes de santé	ALT + ,
Activer/désactiver la pollution de l'air	ALT + Q
Activer/désactiver la pollution du sol	ALT + P
Activer/désactiver les Sims sans abri	ALT + H
Ajouter 100 000 § au budget de la ville	ALT + Z
Activer/désactiver les eaux usées	ALT + S

COMMANDES DES CARTES DE DONNÉES

Population	F5
Bonheur	F6
Valeur du terrain	F7
Commerce	F8
Densité des bâtiments	F9
Résidentiel	F10
Commercial	F11
Industriel	F12
Faire défiler les cartes de données (lorsqu'un menu est ouvert)	/

COMMANDES RELATIVES AU TEMPS

Pause	2
Tortue	&
Lama	é
Guépard	“

CARTES DES RESSOURCES

Carte de l'eau	'
Carte du charbon	(
Carte du minerai	-
Carte du pétrole	è

COMMANDES DES MENUS

Catastrophes	MAJ. + X
Routes	MAJ. + R
Électricité	MAJ. + P
Eau	MAJ. + Z
Eaux usées	MAJ. + S
Ordures	MAJ. + D
Gouvernement	MAJ. + G
Incendie	MAJ. + F
Santé	MAJ. + H
Police	MAJ. + C
Éducation	MAJ. + E
Transports en commun	MAJ. + T
Parcs et culture	MAJ. + U
Spécialisation de ville	MAJ. + B
Menu ou sous-menu suivant	TAB
Menu ou sous-menu précédent	MAJ. + TAB

RACCOURCIS DE ROUTES (AVEC LE MENU ROUTES OUVERT)

Outil de route droite	I
Outil de route circulaire	O
Outil de route courbe	U
Outil de route en rectangle	H
Outil de route en arc	J
Outil d'amélioration de route	R
Limiter un type de route	MAJ.
Activer/désactiver les guides	ALT

BIENVENUE DANS LA VILLE !

Dans *SimCity*, vous incarnez le maire de votre propre ville. Vous êtes en charge de tracer les routes et les zones, et vous gérez tout, de la santé à la sécurité, en passant par l'éducation, l'industrie, et bien plus encore. Plus votre ville se développe, plus vous avez de choses à gérer. C'est un défi incroyable, et nous sommes là pour vous donner toutes les clés nécessaires pour commencer !

MENU PRINCIPAL

La première fois que vous accédez au menu principal, vous découvrirez une Introduction. Une fois cette Introduction terminée, retournez dans le menu principal pour accéder au monde de *SimCity*. L'option Jouer sera alors disponible.

SÉQUENCE D'INTRODUCTION

Avant de commencer à créer un monde utopique grandiose, vous devez apprendre les bases. Pour connaître la fonction de maire dans ses moindres détails, un scénario simple vous est dans un premier temps proposé. Apprenez les bases et familiarisez-vous avec les fonctionnalités clés du jeu, telles que le tracé des routes et des zones, et l'utilisation des bâtiments à placer. Une fois le scénario terminé, vous pouvez le rejouer. Sélectionnez l'icône Options dans le menu principal, puis cliquez sur Introduction.

REPRENDRE

En un clic, reprenez immédiatement la dernière ville à laquelle vous avez joué. Cette option n'est pas disponible si vous avez abandonné cette ville.

JOUER

Sélectionnez le bouton Jouer pour commencer votre aventure dans *SimCity*. Avant de construire, sélectionnez l'onglet Créer partie pour commencer une nouvelle partie, l'onglet Rejoindre partie pour rejoindre une partie ou l'onglet Reprendre partie pour reprendre et gérer vos parties précédentes à partir du dernier point joué.

ONGLET CRÉER PARTIE

SÉLECTIONNER UNE CARTE DE LA RÉGION

Sélectionnez une carte de la région où se situera votre ville. Chaque région comprend un nombre de sites de villes disponibles.

NOM DE LA RÉGION

Saisissez un nom pour votre région. Une fois sélectionné, vous ne pourrez plus changer de nom.

MULTIJOUEUR

Sélectionnez RÉGION PUBLIQUE ou RÉGION PRIVÉE pour déterminer si n'importe quel joueur pourra rejoindre votre région, ou s'il faudra une invitation pour jouer.

MODE BAC À SABLE

Cochez la case pour activer ou désactiver le mode Bac à sable. Une fois activé, le mode Bac à sable vous permet d'accéder à tous les bâtiments à placer, désactive les catastrophes aléatoires et permet aux joueurs de profiter de certaines triches. Cette option s'applique à toutes les villes de la région. Avec le mode Bac à sable activé, vous ne pourrez pas accéder aux classements, défis ou succès.

PRENDRE UNE NOUVELLE VILLE

Sélectionnez une ville de départ dans l'un des lieux disponibles de la région. Cliquez sur l'un des sites de ville bleus pour afficher le nom de la ville, ainsi que des informations sur ses paysages et ressources. Lorsque vous êtes prêt à commencer, sélectionnez PRENDRE. Vous pourrez donner un nom à votre ville une fois dans la partie.

INVITER DES AMIS

Une fois que vous avez pris une ville, mais avant de sélectionner JOUER, vous pouvez inviter des amis à rejoindre votre région. Choisissez l'un des autres sites disponibles dans votre région et sélectionnez INVITER AMIS. Choisissez les amis que vous souhaitez inviter et sélectionnez ENVOYER INVITATIONS. Si vos amis acceptent vos invitations, ils seront directement dirigés vers votre région.

JOUER

Cliquez sur JOUER pour la ville sélectionnée pour commencer à jouer.

ONGLET REJOINDRE PARTIE

Sélectionnez le bouton Jouer, puis l'onglet Rejoindre partie pour afficher la liste des régions disponibles actuellement jouées. En jouant à plusieurs, vous pouvez bénéficier d'avantages comme échanger des services, de l'électricité ou de l'eau. Vous pouvez même échanger des cadeaux, tels que des ressources, avec les autres maires pour créer de nouvelles industries.

REMARQUE : vous pouvez participer à 10 régions maximum en même temps.

Vous pouvez filtrer les résultats par Carte ou Amis. Vous avez également des options vous permettant de limiter la recherche aux régions avec des villes abandonnées ou aux régions en mode Bac à sable.

Sélectionnez la carte d'une région pour afficher plus de détails. Pour rejoindre une région, sélectionnez une ville dans la carte détaillée de la région et prenez-la. Sur la page de détails de la région, vous pouvez également consulter le mur de la région, qui contient des messages publiés sur des joueurs présents actuellement dans cette région. En haut à gauche du menu de la région s'affichent le total de la population et le nombre de simflouz.

Lorsque vous rejoignez une région, vous avez également la possibilité de reprendre une ville qui a été abandonnée par un maire inactif.

REMARQUE : seules les régions publiques apparaissent dans l'onglet Rejoindre partie. Pour voir une région rendue privée par un autre joueur, cliquez sur son avatar *SimCity* pour accéder à sa page de profil. L'accès aux régions privées se fait uniquement sur invitation.

REJOINDRE UNE PARTIE APRÈS INVITATION

Les invitations à rejoindre des parties d'amis s'affichent dans la partie supérieure droite de l'écran. Sélectionnez le bouton d'invitation, puis sélectionnez une invitation pour afficher une carte de la région de votre ami. Vous pouvez prendre une ville disponible dans cette région pour rejoindre la partie.

ONGLET REPRENDRE PARTIE

Revenez dans une région et une ville précédemment sauvegardées. Sélectionnez une région, puis la ville à laquelle vous souhaitez jouer. Depuis ce menu, vous pouvez réexaminer la région, inviter des amis ou abandonner la région.

MONDE DE SIMCITY



Consultez les dernières actualités de *SimCity*, les mises à jour, les classements et les défis, ainsi que le marché mondial de toute la communauté *SimCity*.

Journal de la ville Réseau de mise en relation des maires, le Journal de la ville vous informe des messages et mises à jour de vos amis dans la communauté *SimCity*. Une fenêtre apparaît à chaque fois que vous avez un nouveau message. Cliquez sur le bouton Journal de la ville dans le coin inférieur gauche pour lire le dernier message. Le Journal de la ville répertorie les dernières activités de vos amis, notamment à chaque fois qu'ils commencent une région, gagnent un succès ou envoient une invitation pour jouer dans leur région. Le Journal de la ville affiche également les mises à jour de défis, annonçant le début d'un défi et le gagnant final. Cliquez sur l'un de ces messages pour consulter les détails ou la mise à jour.

Classements Sélectionnez l'un des dix classements généraux ou l'un des cinq classements de sièges pour savoir qui est le meilleur de tous dans la catégorie choisie. Vous pouvez filtrer les classements par amis, mais aussi pour toute la communauté *SimCity* ou pour vos meilleures villes.

Défis Relevez des défis proposés à la communauté pour gagner des récompenses exclusives et vous placer en tête de classement parmi vos amis. Dès que vous commencez une nouvelle région, les joueurs accèdent automatiquement aux défis régionaux. Toutes les villes de la région coopèrent pour atteindre un objectif le plus vite possible. Soyez l'un des meilleurs joueurs à accomplir un défi pour gagner des récompenses exclusives.

Marché mondial Découvrez comment se vendent les ressources sur le marché mondial. Les prix s'affichent en simflouz par cargaison. Vous pouvez filtrer les tableaux pour afficher les données du dernier jour, de la dernière semaine ou du dernier mois. Utilisez ces informations pour déterminer les ressources à exporter et savoir combien vous devrez payer pour importer certaines ressources.

BOUTIQUE SIMCITY

Cliquez sur le grand panneau d'affichage du menu principal pour accéder à la boutique *SimCity*. C'est ici que vous pourrez acheter du contenu spécial. Sélectionnez BOUTIQUE pour afficher la liste complète du contenu additionnel (à la fois gratuit et payant) vous offrant de nouvelles possibilités de jeu.

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

Votre profil comprend toutes vos villes et régions sauvegardées et vous pouvez toujours reprendre une partie ou en commencer une nouvelle dans le menu principal. Le jeu sauvegarde automatiquement dans le cloud. Pour accéder aux parties sauvegardées, il vous suffit de vous connecter sur n'importe quel ordinateur sur lequel *SimCity* est installé. Pour revenir à votre ville précédemment jouée, sélectionnez REPRENDRE dans le menu principal. Pour sélectionner une ville sauvegardée différente, sélectionnez JOUER dans le menu principal, puis l'onglet Reprendre partie. Après avoir choisi votre région et votre ville, sélectionnez JOUER pour reprendre là où vous vous étiez arrêté, ou ABANDONNER pour supprimer la ville de votre sauvegarde.

CONSTRUIRE UNE VILLE

Rome ne s'est peut-être pas faite en un jour, mais qui a dit que ce ne serait pas le cas pour la vôtre ? Lorsque vous commencez une partie pour la première fois, vous ne disposez que d'un site vide. Au sein de ce large espace, vous pouvez construire des maisons, des entreprises et des industries. Dans le menu situé en bas de l'écran, vous trouverez tout ce qu'il vous faut pour transformer un terrain vide en une métropole prospère. Étudiez toutes les fonctions et fonctionnalités de chaque sous-menu pour optimiser le développement de votre ville.

BOUTONS D'INFORMATION SUR LE SYSTÈME ET DE CARTE DE DONNÉES

Lorsque vous sélectionnez l'icône d'un menu, les boutons d'information sur le système et de carte de données apparaissent à droite du menu. L'information sur le système affiche des informations générales sur la catégorie, comme la consommation en électricité de votre ville, le coût et d'autres statistiques concernant cette catégorie. Les cartes de données vous permettent d'accéder à d'autres informations basées sur cette catégorie. Pour afficher d'autres cartes de données qui ne font pas partie de cette catégorie, sélectionnez le bouton de carte de données à droite et choisissez une carte de données d'une autre catégorie de menu. Ces cartes vous proposent une importante source d'informations sur tous les bâtiments et les infrastructures de votre ville, alors utilisez-les à bon escient pour développer une ville plus efficace.

ZONES COMMERCIALES

Créez des zones commerciales bleues pour indiquer où les boutiques et bureaux peuvent être construits. Ce type de zone rapporte des profits à votre ville, mais pas autant que les zones industrielles, et fournit des emplois à vos Sims.

Les zones commerciales permettent de vendre les produits des bâtiments industriels et offrent à vos Sims la possibilité de dépenser leurs simflouz durement gagnés pour acheter leur bonheur. Toutefois, s'il n'y a pas assez d'emplois, vos résidents resteront chez eux ou iront au parc plutôt que de dépenser des simflouz qu'ils n'ont pas. Pas de clients ? Pas d'entreprises.

ZONES INDUSTRIELLES

L'industrie est le moteur de votre ville car elle crée plus de profit que les deux autres zones. En fournissant des emplois, les industries génèrent de l'argent pour vos résidents. Les industries approvisionnent les bâtiments commerciaux en marchandises. L'argent rend les Sims heureux et leur permet d'acheter, ce qui fait donc prospérer les zones commerciales. Mais ce sont aussi les zones industrielles qui produisent le plus de pollution. C'est pourquoi il est recommandé de construire vos industries loin des zones résidentielles.

SUPPRIMER DES ZONES

À gauche du menu Zones apparaît l'icône Supprimer la zone. Cliquez sur l'icône, puis sélectionnez un endroit pour supprimer la zone actuelle. Vous pouvez alors créer un type de zone différent.

CARTES DES ZONES

Dans le menu Zones, utilisez les boutons de carte de données pour basculer entre différentes cartes de données.

Densité des bâtiments	Affiche la progression en vue d'une amélioration de densité pour chaque structure de la ville.
Valeur du terrain	Consultez la valeur du terrain des zones résidentielles et commerciales, et découvrez les bâtiments qui ont des effets positifs et négatifs sur la valeur du terrain.
Technologie industrielle	Consultez le niveau de technologie en cours de développement dans vos zones industrielles et les bâtiments qui influencent les améliorations technologiques.
Population	Affichez les données de population et découvrez où sont installés les Sims.
Résidentiel	Consultez les statistiques de bonheur et de richesse de vos zones résidentielles.
Commercial	Consultez le mouvement des consommateurs et des touristes achetant des marchandises et des souvenirs.
Industriel	Consultez le mouvement des marchandises industrielles dans votre ville.

AMÉLIORATIONS DES BÂTIMENTS

Tous les bâtiments résidentiels, commerciaux et industriels (RCI) peuvent s'améliorer. Tous les bâtiments ont un niveau de densité qui suit le bonheur et la prospérité de ses résidents ou employés. La valeur de chaque bâtiment augmente également dans le temps. La valeur dépend du type de bâtiment. Un bâtiment peut évoluer selon ses niveaux de densité ou de valeur.

Une petite maison peut devenir une grande maison, au même titre qu'une petite boutique de vêtements peut devenir une plus grande chaîne. Sélectionnez une structure RCI ou consultez les différentes cartes de données pour connaître le niveau de densité d'un bâtiment. Le fait de passer un niveau ne garantit pas la rénovation d'une structure, mais augmente les chances que cela se produise.

DÉMOLIR



Lorsque des bâtiments sont abandonnés, en ruines ou qu'ils n'attirent personne, ou lorsque vous souhaitez repaver ou améliorer une portion de route, vous pouvez décider de les démolir. Sélectionnez l'icône de l'outil Démolir en bas à droite de l'écran pour passer en mode Démolir, puis cliquez sur un bâtiment ou une route que vous souhaitez supprimer. Quelques secondes suffisent. Maintenez **CTRL** pour sélectionner tout un segment de route ou un bloc de bâtiments à démolir. La démolition d'une route supprimera automatiquement tous les bâtiments situés le long de celle-ci. La démolition de bâtiments et de routes libère de l'espace pour de nouvelles constructions. Repérez les bâtiments abandonnés, signalés par une icône jaune. Outre le fait que les risques d'incendies sont plus grands et qu'ils gâchent l'esthétique, les bâtiments abandonnés et en ruines entravent également la rentabilité et la croissance de votre ville. Agissez le plus vite possible pour faire en sorte que votre ville reste agréable et qu'elle génère des profits. Pour quitter le mode Démolir, cliquez à nouveau sur l'icône de l'outil Démolir.

CATASTROPHES

Les forces de la nature et les coups du destin peuvent frapper votre ville à tout moment. Tremblements de terre, tornades et autres catastrophes naturelles peuvent anéantir votre ville. Ces événements peuvent se produire à tout moment, alors restez vigilant et peut-être que votre ville survivra. Alors que les catastrophes naturelles sont inévitables, évitez de tenter le sort, car d'autres catastrophes (technologiques, environnementales) peuvent survenir suite aux décisions que vous prenez en tant que maire.

REMARQUE : dans le menu Catastrophes, vous pouvez sélectionner une catastrophe que vous souhaitez déclencher sur l'une de vos villes prises. Vous aurez accès à chacune des catastrophes après avoir accompli un succès spécial. Les catastrophes sont stockées dans votre profil de joueur, et non pour une ville en particulier. Une fois que vous avez accès à une catastrophe, vous pouvez l'utiliser dans n'importe quelle ville future.

BÂTIMENTS À PLACER



Une fois vos routes et zones créées, des structures de toutes formes et de toutes tailles commenceront à apparaître dans votre nouvelle ville. En tant que maire de cette zone florissante, vous êtes responsable de la construction des infrastructures et bâtiments principaux. Les bâtiments que vous pouvez gérer et éditer s'appellent des bâtiments à placer. Chacun de ces bâtiments est placé manuellement. Ils ont une utilité spécifique et essentielle pour la ville et votre rôle consiste à entretenir ces structures afin que vos résidents soient heureux et prospères.

Une fois un bâtiment à placer créé, cliquez sur la structure pour consulter son panneau d'informations. Le panneau affiche des informations générales sur le bâtiment, notamment les dépenses quotidiennes requises pour le faire fonctionner. Surveillez bien ces statistiques pour vous assurer que les bâtiments à placer fonctionnent au maximum de leur potentiel.

ÉDITER ET AMÉLIORER LES BÂTIMENTS À PLACER

Sélectionnez un bâtiment à placer créé pour consulter les informations détaillées le concernant. Choisissez parmi les boutons situés en bas de la fenêtre pour ajuster certaines fonctions du bâtiment ou améliorer ses caractéristiques.

Ouvrir/Fermer Cliquez sur ce bouton pour fermer ou ouvrir un bâtiment, ce qui peut être une alternative à la démolition. En fermant temporairement un bâtiment, vous pouvez économiser des fonds pour votre ville. Vous pouvez ensuite le rouvrir lorsque vous avez les simfrouls nécessaires.

Éditer bâtiment Ce bouton ouvre le mode Édition qui vous permet de personnaliser ou améliorer des éléments du bâtiment avec des modules. L'ajout de modules peut vous aider à augmenter la productivité de votre bâtiment.

REMARQUE : certains bâtiments à placer, comme les structures d'électricité, ont des options spécifiques qui vous permettent d'ajuster des fonctions du bâtiment (import/export de ressources, etc.). Consultez la description détaillée de ces options dans la section correspondante.

ÉLECTRICITÉ



Une source d'électricité est essentielle à une ville. Sans électricité, les maisons seront abandonnées et les entreprises et usines resteront fermées. En gros, sans électricité, votre ville deviendra une ville fantôme. Ne laissez pas vos Sims dans le noir ! Ouvrez le menu Électricité pour sélectionner une centrale électrique.

Il existe plusieurs types de centrales électriques, certaines plus écologiques que d'autres. Lorsque vous gérez votre ville, une partie du défi consiste à trouver le bon équilibre entre une demande croissante en électricité tout en tenant en compte des problèmes de pollution et de santé. Vous devez également prendre en considération vos ressources naturelles disponibles et calculer le coût d'importation de celles que vous n'avez pas, tout en conservant suffisamment de ressources pour faire fonctionner la centrale. Une fois la centrale construite et des employés affectés, elle commencera à alimenter la ville.

STATISTIQUES D'ÉLECTRICITÉ

Les statistiques présentes dans l'Information système fournissent des informations cruciales concernant votre production d'électricité. La jauge indique si la quantité d'électricité produite répond aux besoins de votre ville. En regard de cette jauge apparaissent les détails sur la quantité d'électricité disponible dans la région et si vous vendez actuellement de l'électricité à des villes voisines. Placez le curseur de la souris sur cette zone pour afficher un récapitulatif de l'électricité nécessaire, de la capacité de production, et de l'électricité achetée ou vendue.

CARTES DE L'ÉLECTRICITÉ

Dans le menu Électricité, utilisez les boutons de carte de données pour basculer entre différentes cartes de données.

- | | |
|---------------------------|---|
| Électricité | Consultez les bâtiments alimentés, fermés ou non alimentés. |
| Pollution de l'air | Découvrez où la pollution de l'air affecte votre ville et où elle est le plus concentrée. Découvrez également les bâtiments qui polluent le plus l'air. |
| Radiations | Découvrez où les radiations sévissent et le niveau de menace qu'elles représentent pour vos résidents. Découvrez également les bâtiments qui produisent des radiations. |

EAU



L'eau est une ressource vitale et vos Sims en ont besoin pour rester propres et en bonne santé. La construction d'un château d'eau peut distribuer l'eau dans toute votre ville, tant qu'il y a suffisamment d'eau dans la nappe phréatique.

Avec le temps, les eaux usées et les industries peuvent polluer le sol. Les châteaux d'eau qui puisent dans la pollution du sol peuvent potentiellement propager des maladies. Vérifiez régulièrement les niveaux de pollution et déplacez votre château d'eau vers une source plus propre ou utilisez une station de pompage avec des pompes à filtre.

ASTUCE : si la pollution du sol commence à souiller votre eau, il est temps d'envisager de déplacer votre château d'eau vers une source souterraine plus propre. Assurez-vous que votre nouveau château d'eau est opérationnel avant de démolir l'ancien. N'oubliez pas qu'il faut quelques heures avant que l'eau n'atteigne de nouveaux bâtiments de services publics ou industriels. Ne laissez pas vos résidents sans eau pendant la transition.

STATISTIQUES DE L'EAU

Dans le menu Eau, l'Information système à droite affiche des informations clés pour gérer la distribution de votre eau. Ici, vous pouvez voir une jauge affichant votre niveau actuel de distribution de l'eau, ainsi que des chiffres détaillant la quantité d'eau pompée, la quantité d'eau requise pour répondre aux besoins de votre ville et le niveau de pollution de l'eau.

CARTES DE L'EAU

Dans le menu Eau, utilisez les boutons de carte de données pour basculer entre différentes cartes de données.

Nappe phréatique Consultez la carte de la nappe phréatique qui vous indique les meilleurs endroits de la ville où placer vos châteaux d'eau et stations de pompage.

Pollution du sol Découvrez où le sol est pollué, l'étendue des dégâts et les bâtiments qui produisent cette pollution.

EAUX USÉES



Ce qui entre doit sortir, et beaucoup de choses sortent de vos Sims. La question est : que faire de toutes ces eaux usées ? Si vous ne faites rien, les eaux usées seront déversées dans les jardins et la qualité et la santé de votre ville s'en trouveront affectées. Construisez un tuyau d'écoulement des eaux usées et placez-le à distance des autres bâtiments. Les déchets qui s'écoulent du tuyau se transforment en pollution du sol, mais tant que vous n'aurez pas gagné l'amélioration en mairie appropriée afin de développer une solution plus propre, vous n'avez pas le choix.

STATISTIQUES DES EAUX USÉES

L'Information système du menu Eaux usées affiche plusieurs statistiques qui peuvent être particulièrement utiles pour gérer les eaux usées de vos Sims. La jauge vous indique si vous répondez aux demandes de la ville en matière de traitement des eaux usées. Si vous passez le curseur de la souris sur les statistiques, vous pourrez connaître la quantité d'eaux usées produites, la capacité de votre système d'eaux usées et la quantité d'importation/exportation d'eaux usées avec vos voisins. La barre à droite indique le pourcentage d'eaux usées traitées de votre ville.

CARTES DES EAUX USÉES

Dans le menu Eaux usées, utilisez les boutons de carte de données pour basculer entre différentes cartes de données.

Pollution du sol Découvrez où le sol est pollué, l'étendue des dégâts et les bâtiments qui produisent cette pollution.

Eaux usées Consultez les niveaux d'eaux usées de votre ville par bâtiment et découvrez où elles s'écoulent.

ÉLIMINATION DES ORDURES



ORDURES/RECYCLAGE

Plus vous avez de Sims dans votre ville, plus ils produisent de déchets. Si vous les laissez s'accumuler, cela peut provoquer des incendies, des blessures et des maladies, et peut aussi diminuer l'esthétique générale de votre ville. Commencez par ramasser les ordures des maisons en construisant une décharge.

Sélectionnez la décharge et déplacez votre curseur sur la carte. Si l'endroit vous satisfait, cliquez avec le bouton gauche de la souris pour placer la décharge.

La décharge est dotée de deux camions-poubelles, ce qui ne sera peut-être pas suffisant pour votre ville. Pensez à en ajouter d'autres au fur et à mesure que votre ville grandit afin que toutes les ordures produites par vos Sims soient correctement ramassées.

Le recyclage est une autre option du menu Élimination des ordures. Cette installation réduit les problèmes d'ordures et la pollution causée par l'élimination des ordures. Le métal, l'alliage et le plastique recyclés peuvent être utilisés dans votre ville ou vendus sur le marché mondial.

REMARQUE : le recyclage est une bonne chose pour l'environnement, mais aussi pour vos affaires. Le recyclage permet de fournir à votre ville de l'alliage, du plastique et du métal. Ce sont les principales ressources utilisées dans l'industrie électronique et vous pouvez les échanger contre plus de simflouz.

STATISTIQUES DES ORDURES ET DU RECYCLAGE

Dans le sous-menu Ordures et Recyclage du menu Élimination des ordures, vous pouvez consulter d'importants détails dans l'Information système. Vous pouvez également connaître la quantité d'ordures et de matières recyclables ramassées sur le total à ramasser par jour.

CARTES DE L'ÉLIMINATION DES ORDURES

Dans le menu Élimination des ordures, utilisez les boutons de carte de données pour basculer entre différentes cartes de données.

Élimination des ordures Consultez les niveaux d'ordures/recyclage et découvrez où les déchets s'accumulent le plus.

Pollution du sol Découvrez où le sol est pollué, l'étendue des dégâts et les bâtiments qui produisent cette pollution.

Pollution de l'air Découvrez où la pollution de l'air affecte votre ville et quels sont les bâtiments qui polluent le plus.

GOVERNEMENT

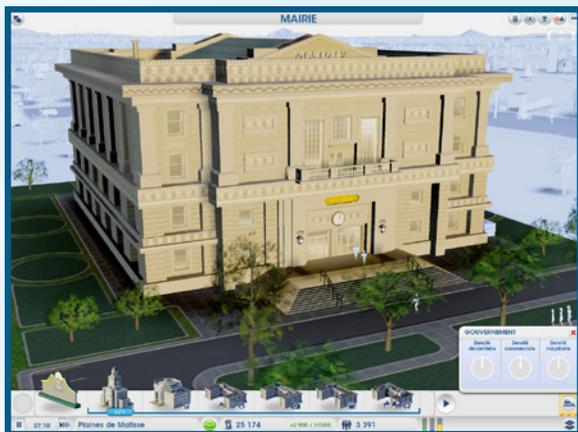


Construisez un hôtel de ville pour doter votre ville d'un gouvernement local et permettre à vos Sims d'exprimer leurs problèmes. L'hôtel de ville ne peut être construit que lorsque votre ville est connectée à l'autoroute régionale et que vous fournissez de l'électricité et de l'eau. Le gouvernement local est essentiel à votre ville. Il permet non seulement de contrôler les taux d'imposition, mais aussi d'améliorer votre ville en accordant des autorisations pour des bâtiments de services d'urgence, comme une caserne de pompiers, un poste de police et une clinique.

L'amélioration de l'hôtel de ville en mairie vous permet de mieux contrôler les taux d'imposition, de développer davantage votre ville et de la spécialiser. Pour améliorer votre hôtel de ville en mairie, sélectionnez votre hôtel de ville pour afficher une fenêtre d'informations détaillant votre progression. Une fois votre objectif de progression atteint, cliquez sur le bouton Améliorer. D'autres améliorations débloquent des modules supplémentaires pour votre nouvelle mairie.



AMÉLIORATIONS DE MAIRIE



Après avoir atteint certains niveaux de population, vous aurez accès à des améliorations pour votre mairie. Utilisez-les pour développer votre ville et la spécialiser. Six améliorations sont à votre disposition et vous pouvez en choisir une seule à la fois. L'amélioration sélectionnée aura une incidence majeure sur votre ville.

Lorsque vous jouez dans une région, demandez à vos voisins quelle spécialisation ils pensent choisir pour leur ville. Vous pouvez ainsi choisir une amélioration différente et votre voisin pourra vous aider à combler vos éventuelles lacunes. Ces améliorations sont régionales, c'est-à-dire que seules les villes de votre région peuvent en bénéficier. Par exemple, si vous choisissez le ministère de la Sécurité, vous pouvez offrir un meilleur soutien policier aux villes voisines, tandis que si votre voisin choisit le ministère de l'Éducation, il peut créer une ville universitaire où vos Sims pourront bénéficier d'un meilleur système éducatif.

STATISTIQUES DU GOUVERNEMENT

L'Information système du menu Gouvernement affiche la densité de vos zones RCI.

IMPÔTS

En tant que maire, vous avez la main sur deux certitudes de la vie : la mort et les impôts. Mais c'est sur ce dernier point que vous avez un contrôle direct. Les impôts représentent une autre forme de revenu qui permettra à votre ville de se développer. Mais si vous appliquez des impôts trop élevés pendant trop longtemps, des foules de résidents quitteront votre ville. De plus, les Sims fortunés sont moins enclins à payer des impôts élevés que les Sims peu et moyennement fortunés. Accédez à l'écran Budget pour ajuster les impôts de la ville. Améliorez votre hôtel de ville ou mairie pour augmenter votre contrôle sur les impôts.

Hôtel de ville Ajustez le pourcentage d'imposition global.

Mairie Améliorez en mairie pour répartir les impôts entre les zones résidentielles, commerciales et industrielles.

Ministère des Finances Ajoutez ce module à votre mairie pour augmenter vos options d'imposition. Dans chaque zone, les impôts sont divisés en trois niveaux de richesse (peu élevé, moyennement élevé ou élevé).

CARTES DU GOUVERNEMENT

Dans le menu Gouvernement, utilisez les boutons de carte de données pour basculer entre différentes cartes de données.

Population Affichez les données de population et découvrez où sont installés les Sims.

Bonheur Découvrez les bâtiments heureux et les zones qui requièrent des améliorations.

Densité des bâtiments Affiche la progression en vue d'une amélioration de densité pour chaque structure de la ville.

INCENDIE



Dans l'histoire, de nombreuses villes majeures ont été détruites par des incendies, et si vous ne faites pas attention, votre ville pourrait bien connaître le même sort. Plus votre ville s'étend, plus le risque qu'un incendie se déclare est élevé. Pour empêcher qu'un incendie se propage dans toute votre ville, construisez une caserne de pompiers.

Sélectionnez la caserne de pompiers de votre choix dans le menu et déplacez votre curseur sur la carte. Dès que vous passez sur un endroit approprié, les routes autour du curseur de votre bâtiment se mettent en surbrillance pour indiquer la zone de couverture de la caserne de pompiers. Si l'endroit vous satisfait, cliquez avec le bouton gauche de la souris pour placer le bâtiment.

Une seule caserne de pompiers ne peut protéger qu'une zone limitée, alors améliorez votre couverture en ajoutant des garages, ou améliorez vos services avec une grande caserne de pompiers. À mesure où votre couverture s'étend, vos services de pompiers pourront même fournir une couverture limitée aux villes voisines.

STATISTIQUES D'INCENDIE

Utilisez l'Information système du menu Incendie pour afficher des informations pouvant vous aider à empêcher un incendie important ou à vous y préparer. Consultez le nombre d'incendies éteints par jour, ainsi que leur type

CARTES DES INCENDIES

Dans le menu Incendie, utilisez le bouton de carte de données pour passer d'une carte à l'autre.

Risque d'incendie Affiche les lieux qui constituent un risque majeur d'incendie et garde une trace des derniers incendies.

Nappe phréatique Affiche la carte de la nappe phréatique, et permet de placer vos châteaux d'eau et vos stations de pompage de manière optimale.

Élimination des ordures Affiche les niveaux d'ordures et de recyclage et permet de voir où les déchets s'accumulent.

SANTÉ



Soignez rapidement les Sims malades et gardez les autres en bonne santé en construisant une clinique. Sélectionnez la structure de votre choix et déplacez votre curseur sur la carte. Dès que vous passez sur un endroit approprié, les routes autour du curseur de votre bâtiment se mettent en surbrillance pour indiquer la zone de couverture de la structure de santé. Si l'endroit vous satisfait, cliquez avec le bouton gauche de la souris pour placer le bâtiment.

Ce petit centre de soins fournit une couverture à votre ville, mais selon la taille de votre population, il est conseillé d'en construire plusieurs ou de le développer pour y ajouter des ambulances et une grande salle d'attente pour les patients. Vous avez ainsi la garantie que tout le monde peut bénéficier des soins nécessaires. Votre clinique fournit également une couverture limitée aux villes voisines.

STATISTIQUES DE LA SANTÉ

À droite du menu Santé apparaissent plusieurs statistiques clés. Les données incluent le nombre de Sims malades et blessés, ainsi que le nombre de morts par jour.

CARTES DE LA SANTÉ

Dans le menu Santé, utilisez les boutons de carte de données pour basculer entre différentes cartes de données.

- Santé** Consultez l'état de santé des Sims, le nombre de patients dans les cliniques, les niveaux de germes dans la ville et les dernières maladies.
- Pollution de l'air** Découvrez où la pollution de l'air affecte votre ville et où elle est le plus concentrée.
- Pollution du sol** Découvrez où le sol est pollué, l'étendue des dégâts et les bâtiments qui produisent cette pollution.
- Germes** Consultez une carte indiquant où les germes sont localisés.
- Radiation** Découvrez où les radiations sévissent et le niveau de menace qu'elles représentent pour vos résidents.

POLICE

Vous devez préserver l'ordre afin que vos résidents se sentent en sécurité et heureux. Les crimes endémiques détériorent l'image et la valeur de votre ville dans le temps. Construisez un poste de police pour réduire les crimes et apporter un sentiment de sécurité à vos résidents.

Sélectionnez la structure de votre choix et déplacez votre curseur sur la carte. Dès que vous passez sur un endroit approprié, les routes autour du curseur de votre bâtiment se mettent en surbrillance pour indiquer la zone de couverture de la structure de force de l'ordre. Si l'endroit vous satisfait, cliquez avec le bouton gauche de la souris pour placer le bâtiment.

Un poste de police ne peut protéger qu'une zone limitée et, à mesure où votre ville se développe, le bras de la justice doit s'étendre à tous les résidents. Placez des postes de police supplémentaires ou ajoutez des parkings de voitures de police à un poste existant pour augmenter la présence policière dans la ville. À mesure où votre force de police grandit, vos forces de l'ordre peuvent même fournir une couverture limitée aux villes voisines.

STATISTIQUES DE LA POLICE

Lorsque le menu Police est ouvert, utilisez l'Information système pour consulter d'importantes statistiques. Les données indiquent le nombre de crimes commis par jour, le nombre de criminels dans la ville, et le nombre d'arrestation effectuées.

CARTES DE LA POLICE

Dans le menu Police, utilisez le bouton de carte de données pour passer d'une carte à l'autre.

- Crime** Consultez les zones où le crime sévit et où vos services de police interviennent. Utilisez cette carte pour déplacer vos services de police vers des zones de crime importantes.
- Éducation** Consultez les niveaux d'éducation des zones résidentielles et industrielles et voyez où les étudiants se trouvent.

ÉDUCATION

Jouez la carte de l'éducation pour que vos jeunes Sims ne traînent pas dans les rues et que vos résidents aient accès à un avenir meilleur. Certains modules avancés, des entreprises et des industries requièrent un niveau d'éducation plus élevé pour pouvoir les acquérir. Il existe deux types d'éducation : les écoles/lycées et les universités.

ÉCOLE/LYCÉE

Construisez une école pour accueillir les jeunes Sims pour les empêcher de faire des bêtises. Dès que vous passez sur un endroit approprié, les routes autour du curseur de votre bâtiment se mettent en surbrillance pour indiquer la zone de couverture de l'école. Si l'endroit vous satisfait, cliquez avec le bouton gauche de la souris pour placer le bâtiment. Après avoir construit une école, vous pouvez l'agrandir avec divers modules pour accueillir plus d'élèves. Pensez à construire des arrêts de ramassage scolaire dans toute votre ville afin que tous vos résidents puissent aller en classe.

UNIVERSITÉ

Construisez un centre universitaire pour apporter un enseignement supérieur à vos résidents et développer davantage votre ville. Les résidents dotés d'un niveau d'éducation supérieur peuvent occuper des postes plus compliqués, ce qui vous permet de développer une industrie plus avancée et de générer plus de profits.

STATISTIQUES DE L'ÉDUCATION

L'Information système du menu Éducation contient des informations utiles. Les données indiquent le nombre d'étudiants inscrits et le nombre total d'étudiants possible dans la ville. Vous pouvez également voir les niveaux d'éducation et de technologie de la ville.

CARTES DE L'ÉDUCATION

Dans le menu Éducation, utilisez les boutons de carte de données pour basculer entre différentes cartes de données.

Éducation	Consultez les niveaux d'éducation des zones résidentielles et industrielles et découvrez où sont situés les élèves et étudiants.
Technologie industrielle	Consultez le niveau de technologie en cours de développement dans vos zones industrielles et les bâtiments qui influencent les améliorations technologiques.

TRANSPORTS EN COMMUN

Connectez vos résidents au reste de la ville et aux régions alentour grâce aux transports en commun. Les transports en commun améliorent la circulation, un aspect critique de la vie en ville, car des rues dégagées permettent à votre ville de prospérer et de se développer. Les transports en commun permettent également d'éviter les embouteillages qui pourraient causer des problèmes inattendus, comme des retards de livraisons vers une centrale électrique, pouvant engendrer des pannes de courant.

Il existe cinq types de transports en commun : les bus, les trams, les trains, les bateaux et les avions. Chaque type a sa propre utilité. Les bus, trams, trains et ferries transportent les Sims peu et moyennement fortunés dans toute la ville, tandis que les transports haut de gamme permettent aux Sims moyennement et très fortunés de voyager.

BUS

Créez un réseau de navettes pour prendre et déposer des Sims peu fortunés, leur permettant ainsi de ne pas prendre leur voiture pour se déplacer en ville. Pensez à construire de nombreux arrêts de bus dans toute la ville pour assurer une couverture maximale pour vos Sims.

STATISTIQUES DES BUS

Dans l'onglet Bus du menu Transports en commun, vous pouvez consulter des informations clés en bas à droite. Vérifiez le nombre de Sims qui prennent le bus en un jour et le temps d'attente moyen.

TRAMS

Créez un réseau de trams pour transporter rapidement tous les Sims dans votre ville. Ce mode de transport en commun ne peut être construit que sur les avenues dotées de rails pour trams. Pensez à ajouter des arrêts de tram pour assurer la meilleure couverture possible.

STATISTIQUES DES TRAMS

Ouvrez l'Information système dans la section Trams du menu Transports en commun pour afficher le nombre de Sims attendant le tram, le temps d'attente moyen pour un tram et le nombre d'usagers par jour.

TRAINS

Créez un réseau de trains pour permettre aux Sims de venir dans votre ville et attirer ainsi plus de Sims des alentours pour peupler votre métropole.

STATISTIQUES DES TRAINS

Dans la section Trains du menu Transports en commun, vous pouvez consulter des informations clés dans l'Information système. Consultez le nombre de Sims prenant le train tous les jours, et le temps d'attente moyen pour un train.

BATEAUX

Créez un réseau de bateaux pour permettre aux ferries et aux bateaux de croisière de venir dans votre ville depuis d'autres endroits de la région. Les ferries peuvent transporter un grand nombre de Sims peu et moyennement fortunés, y compris des touristes. Un bateau de croisière peut amener des touristes moyennement et très fortunés dans la ville.

STATISTIQUES DES BATEAUX

Dans la section Bateaux, l'Information système affiche le nombre de Sims prenant le bateau tous les jours et le temps d'attente moyen pour un ferry.

AVIONS

Amenez les touristes dans votre ville pour qu'ils dépensent du temps et de l'argent dans les attractions locales et les entreprises. Les avions peuvent également être utilisés pour exporter, augmentant ainsi la quantité de marchandises que vous pouvez distribuer depuis votre ville.

STATISTIQUES DES AVIONS

Dans la section Avions, vous pouvez consulter des informations clés dans l'Information système. Consultez le nombre de pistes d'atterrissage dont dispose la ville, le nombre de passagers par jour et le temps d'attente moyen.

CARTE DES TRANSPORTS EN COMMUN

Tous les modes de transport (à l'exception des avions) sont dotés d'une carte de données. Sélectionnez cette icône pour afficher la couverture globale du quartier.

PARCS



Les parcs peuvent avoir différentes tailles. Les résidents peuvent s'y détendre et les sans-abri s'y rassembler. Ces espaces peuvent embellir votre quartier et attirer ainsi des Sims plus fortunés.

STATISTIQUES DES PARCS

L'Information système dans le menu Parcs affiche des données importantes concernant les espaces verts de votre ville. Vous pouvez connaître le nombre de visiteurs dans vos parcs par jour, ainsi que la distribution des niveaux de richesse résidentiels et commerciaux de votre ville.

CARTES DES PARCS

Dans le menu Parcs, utilisez les boutons de carte de données pour basculer entre différentes cartes de données.

Bonheur Découvrez où vos Sims sont heureux et les zones qui requièrent des améliorations pour assurer leur bonheur.

Tourisme Découvrez où les touristes sont situés et où ils ont tendance à se rassembler.

Valeur du terrain Consultez la valeur du terrain des zones résidentielles et commerciales, et découvrez les bâtiments qui ont des effets positifs et négatifs sur la valeur du terrain.

SPÉCIALISATION DE VILLE



Créez de grandes entreprises pour orienter votre ville vers une industrie particulière. Ces entreprises proposent de nombreux emplois et peuvent rapporter beaucoup de simflouz à votre ville. Vous pouvez bien entendu toucher aux cinq types d'entreprises, mais en vous concentrant sur un ou deux types en particulier, vous donnez à votre ville une véritable identité. Parlez avec vos voisins via le mur de la région pour savoir quelles industries ils envisagent de développer. Puis utilisez cette information pour coopérer et créer une région équilibrée, ou battez-les à leur propre jeu et soyez le premier à créer cette entreprise.

CULTURE

Les bâtiments culturels, tels qu'un centre d'exposition ou un stade pro, attirent un grand nombre de voisins. Et pour votre ville, cela signifie beaucoup d'argent. Mais assurez-vous que vos transports en commun soient prêts à absorber le flot de Sims venant assister à une conférence ou un grand match.

STATISTIQUES DE LA CULTURE

Consultez des informations clés sur vos bâtiments culturels en passant votre curseur sur chacun des bâtiments dans le menu Spécialisation de ville. Les données affichent la capacité maximale de vos bâtiments, leur coût et le profit maximum. Vous pouvez également voir combien de simflouz par heure vous coûtent ces bâtiments. L'Information système du sous-menu Culture indique le nombre de touristes visitant la ville par jour, les recettes du dernier événement, et les recettes par jour.

CARTE DE LA CULTURE

Dans le sous-menu Culture du menu Spécialisation de ville, cliquez sur le bouton de carte de données pour afficher la carte du tourisme et savoir où sont situés vos bâtiments culturels.

MONUMENTS

Joyau de votre ville, un monument peut, de par son esthétisme, attirer un grand nombre de touristes de tous les niveaux de richesse. Vous pouvez construire jusqu'à trois monuments par ville, ces monuments sont ouverts 24 heures sur 24.

STATISTIQUES DES MONUMENTS

Pour consulter les statistiques principales, passez votre curseur sur chacun des monuments dans le sous-menu Culture du menu Spécialisation de ville. Affichez le niveau d'attrait touristique, le coût des bâtiments et les coûts de maintenance par heure.

CARTES DES MONUMENTS

Dans le sous-menu Culture du menu Spécialisation de ville, utilisez les boutons de carte de données à droite pour basculer entre différentes cartes de données.

Tourisme Découvrez où les touristes sont situés et où ils ont tendance à se rassembler.

Valeur du terrain Consultez la valeur du terrain des zones résidentielles et commerciales et voyez quels bâtiments ont un impact positif ou négatif sur la valeur du terrain.

EXTRACTION

Extrayez du charbon et du minerai pour devenir un maître mineur. Ces ressources sont très demandées par les villes qui ont recours au charbon dans leur centrale électrique et au minerai pour la fabrication. Stockez de grandes quantités dans votre entrepôt commercial pour votre propre consommation ou échangez-en avec vos voisins.

STATISTIQUES DE L'EXTRACTION

L'Information système dans le sous-menu Extraction du menu Spécialisation de ville affiche la quantité de charbon extrait et de minerai fondu par jour.

CARTES DE L'EXTRACTION

Dans le sous-menu Extraction du menu Spécialisation de ville, utilisez les boutons de carte de données à droite pour basculer entre différentes cartes de données.

Charbon Découvrez où sont situés les gisements de charbon dans votre ville.

Minerai Découvrez où sont situés les gisements de minerai dans votre ville.

Commerce Voyez d'où les marchandises sont importées, où elles sont exportées, et où elles sont produites dans votre ville.

PÉTROLE

Pompez du pétrole dans le sol à l'aide de puits. C'est une ressource précieuse pour les villes qui ont recours au pétrole pour alimenter leurs centrales électriques. Stockez de grandes quantités dans votre entrepôt commercial pour votre propre consommation ou échangez-en avec vos voisins.

STATISTIQUES DU PÉTROLE

Affichez les statistiques principales dans l'Information système du sous-menu Forage du menu Spécialisation de ville. Consultez la quantité de pétrole pompé et la quantité de mazout et de plastique produite.

CARTES DU PÉTROLE

Dans le sous-menu Forage du menu Spécialisation de ville, utilisez les boutons de carte de données pour passer d'une carte à l'autre.

Pétrole Découvrez où les gisements de pétrole se trouvent.

Commerce Voyez d'où les marchandises sont importées, où elles sont exportées, et où elles sont produites dans votre ville.

COMMERCE

Importez, exportez et stockez les ressources que vous avez collectées. Il est également conseillé aux villes qui ont choisi des industries de métal, pétrole ou électronique de développer le commerce.

ENTREPÔT COMMERCIAL

Si vous produisez de l'électricité à partir d'un combustible fossile, vous pouvez importer toutes les ressources nécessaires directement depuis le marché mondial. Toutefois, la construction d'un entrepôt commercial vous permet de stocker davantage de matières premières. Avant de construire l'entrepôt, vous pouvez sélectionner la centrale dédiée à la gestion de vos ressources. Une fois l'entrepôt commercial disponible, ouvrez la fenêtre d'informations du bâtiment et sélectionnez GÉRER LES ÉCHANGES AVEC LE MARCHÉ MONDIAL pour utiliser vos propres ressources, en importer ou en exporter. Utiliser vos propres ressources revient toujours moins cher que d'en importer, car les prix sont à la merci du marché mondial. Si vous avez décidé d'exporter des ressources stockées, vous pouvez gagner pas mal de simflouz.

STATISTIQUES DU COMMERCE

L'Information système du sous-menu Commerce dans le menu Spécialisation de ville affiche la quantité d'importations et d'exportations par heure.

CARTE DU COMMERCE

Dans le sous-menu Commerce du menu Spécialisation de ville, vous pouvez sélectionner le bouton de carte de données pour ouvrir la carte des importations/exportations et découvrir d'où les marchandises sont importées, où elles sont exportées, et où elles sont produites dans votre ville.

JEU

Construisez de grands casinos et des salles de jeu pour attirer beaucoup de touristes et augmenter vos recettes. Ces bâtiments peuvent générer un important trafic dans votre ville, donc vérifiez que vos transports en commun soient à la hauteur. Le jeu peut également augmenter la criminalité. Assurez-vous que votre force de police est suffisante pour la combattre.

STATISTIQUES DU JEU

L'Information système du sous-menu Jeu dans le menu Spécialisation de ville affiche des informations importantes. Consultez le nombre de touristes visitant votre ville par jour, et les recettes qu'ils génèrent pour votre ville.

CARTE DU JEU

Dans le sous-menu Jeu du menu Spécialisation de ville, utilisez le bouton de la carte de données pour ouvrir la carte du Tourisme et découvrir où les touristes sont situés et où ils ont tendance à se rassembler.

ÉLECTRONIQUE

Devenez un centre de haute technologie et développez votre industrie électronique. Fabriquez des processeurs, des ordinateurs et des téléviseurs, et exportez-les. La production électronique requiert de l'alliage et du plastique, ressources que vous pouvez soit collecter via le recyclage, soit importer.

STATISTIQUES DE L'ÉLECTRONIQUE

Vous trouverez d'importantes informations dans l'Information système du sous-menu Électronique du menu Spécialisation de ville. Consultez le nombre de processeurs, d'ordinateurs et de téléviseurs produits par jour.

CARTES DE L'ÉLECTRONIQUE

Dans le sous-menu Électronique du menu Spécialisation de ville, vous pouvez sélectionner le bouton de carte de données pour passer d'une carte à l'autre.

Technologie

Découvrez le niveau de technologie développé dans vos zones industrielles ainsi que les bâtiments qui influent sur vos améliorations technologiques.

Commerce

Voyez d'où les marchandises sont importées, où elles sont exportées, et où elles sont produites dans votre ville.

ACTUALITÉS DE SIMCITY

En haut de l'écran se trouve les actualités de *SimCity*. Vous y trouverez toutes les actualités concernant votre ville.

COMMANDES RELATIVES AU TEMPS

Les commandes relatives au temps sont situées en bas à gauche de l'écran. Voyez l'heure actuelle, accélérez le temps dans le jeu ou mettez le jeu en pause.

SPÉCIALISATION DE VILLE

Sélectionnez une des spécialisations, puis cliquez sur ME GUIDER pour vous concentrer sur cette industrie. Vous pouvez également cliquer sur le nom actuel de votre ville pour en saisir un nouveau.

MISSIONS SPÉCIALES

Lorsque vous sélectionnez le bouton Me guider pour une spécialisation de ville, vous pouvez être invité à accomplir des missions spéciales en rapport avec cette spécialisation. Ceci peut vous permettre d'orienter rapidement votre ville dans la direction choisie.

Taux de Popularité

Le smiley vous indique également le bonheur global de votre population et représente votre taux de popularité. Cliquez sur l'icône pour afficher le panneau Taux de popularité. Le panneau comprend trois compteurs de bonheur, répartissant les résidents en catégories : Résidentiel, Commercial et Industriel. Plus chaque compteur est rempli, plus votre taux de popularité est élevé pour cette catégorie. Si votre taux de popularité est bas et que vos résidents d'une catégorie particulière sont mécontents, cliquez sur chaque compteur individuel pour afficher plus de détails. Tenez compte de ces informations et réglez les problèmes pour augmenter votre taux de popularité.

BUDGET DE LA VILLE



À côté du taux de popularité, vous pouvez consulter la quantité de simflouz que vous avez actuellement en votre possession et la quantité que vous générez (ou perdez) par heure. Si vous gagnez des simflouz par heure, le chiffre s'affiche en vert, alors que si vous en perdez, ce chiffre est rouge.

Cliquez sur l'icône de simflouz pour ouvrir le panneau Budget de la ville et consultez une liste détaillée des dépenses, revenus et autres transactions récentes, ou bien contractez une obligation. Consultez les statistiques pour savoir où vous êtes dans le rouge et où vous faites beaucoup d'argent. Étudiez avec attention vos dépenses les plus importantes. Si vous en tirez peu de bénéfices, peut-être serait-il plus judicieux d'investir les fonds de votre ville ailleurs. En bas du tableau des dépenses et recettes apparaît la quantité totale de simflouz par heure.

La section des obligations du panneau vous permet d'emprunter de l'argent auprès de différentes institutions financières. Grâce aux obligations, votre ville obtient une rentrée rapide de fonds, mais vous devrez les rembourser périodiquement avec les intérêts.

À droite du Budget de la ville s'affichent vos informations d'imposition et votre solde bancaire. Dès que vous avez un hôtel de ville, vous pouvez commencer à ajuster les impôts pour votre ville. Utilisez la section d'imposition du panneau Budget pour ajuster le pourcentage d'imposition pour les secteurs résidentiels, commerciaux ou industriels de la ville.

REMARQUE : vous pouvez contrôler davantage les impôts de votre ville une fois que vous avez construit le ministère des Finances dans votre hôtel de ville.

POPULATION

À droite du panneau Budget se trouve le compteur de votre population. À chaque nouveau Sim qui s'installe dans votre ville, le nombre augmente. Cliquez sur l'icône pour afficher une fenêtre détaillée des statistiques de votre population. Découvrez le type de ville que vous avez, le nombre de résidents, le nombre total de bâtiments, des informations sur les emplois, le niveau de richesse de la population, l'historique de croissance de la ville et des informations sur le commerce.

OPTIONS

Sélectionnez l'icône des options dans le coin supérieur droit de l'écran pour accéder aux options suivantes :

Paramètres	Réglez les paramètres Graphismes, Audio et Jouabilité.
Manuel du jeu	L'endroit où se trouve ce manuel numérique.
Centre d'aide	Accédez au Centre d'aide pour obtenir des informations sur divers sujets.
Introduction	Rejouez la séquence d'ouverture.
Générique	Consultez le générique de <i>SimCity</i> .
Menu principal	Quittez votre ville et revenez au menu principal.
Quitter <i>SimCity</i>	Quittez <i>SimCity</i> .

LA VIE DANS LA GRANDE VILLE

La vie évolue rapidement. À mesure que votre ville grandit, les vieux bâtiments sont démolis pour faire place à de nouveaux. Des Sims s'installent dans votre ville, apportant avec eux leurs rêves et aspirations. Petites ou grandes, vous devez garder un œil sur toutes les activités de la ville et faire en sorte que votre population soit heureuse. Souvenez-vous, un Sim heureux est un membre productif de votre communauté. Trouver le juste équilibre entre la croissance et l'évolution de votre ville et les activités de ses résidents est la clé d'une ville prospère.

PENSÉES ET DEMANDES DES RÉSIDENTS

Vous voulez en savoir plus sur vos citoyens ? En tant que maire, vous pouvez observer la vie de tous les résidents qui se déplacent dans votre ville. Cliquez sur un Sim qui se déplace en voiture ou à pied dans la ville pour consulter son statut actuel. Une petite fenêtre s'ouvre et affiche le nom du Sim, son statut financier général et sa destination. Si vous souhaitez surveiller un résident particulier, cliquez sur la barre du nom et la caméra se centrera automatiquement sur ce Sim et le suivra jusqu'à ce que vous cliquiez ailleurs. Mais la surveillance des Sims individuels se limite à ça. Pour connaître les sentiments de l'ensemble de la population, repérez les bulles de pensée qui apparaissent dans toute la ville. En zoomant, vous pouvez voir plus de bulles de pensée. Ces bulles reflètent les pensées positives et négatives des résidents, vous permettant ainsi de mieux connaître leurs opinions. Utilisez ces indices utiles pour répondre aux besoins et inquiétudes des Sims.

Bulles vertes	Lorsque ces bulles apparaissent dans la ville, cela signifie que vous faites quelque chose de bien ! Passez le curseur de la souris dessus pour voir les commentaires de satisfaction.
Bulles orange	Ces pensées neutres peuvent vous fournir des informations sur l'opinion globale qu'un Sim a de la ville. Passez le curseur de la souris sur une bulle pour connaître l'opinion.
Bulles rouges	Lorsque les Sims ne sont pas satisfaits d'une situation en ville, ces bulles rouges apparaissent pour vous informer de leur mécontentement. Passez le curseur de la souris sur une bulle pour afficher la plainte ou suggestion de ce Sim.

BULLES DE DEMANDE BLANCHES

Parfois, un Sim, une entreprise ou une organisation fait directement appel au bureau du maire. Lorsqu'une bulle blanche apparaît sur la carte, cliquez dessus pour afficher la demande. Les demandes peuvent aller de la simple construction d'une école à l'élaboration d'un système de transports en commun pour toute la ville. Après avoir consulté une demande, vous pouvez décider d'accepter ou de rejeter la proposition. Si vous l'acceptez, une icône s'affiche à gauche de l'écran et y reste jusqu'à ce que la demande soit satisfaite ou annulée. Pour annuler une demande, cliquez sur l'icône X de la progression de la mission. Cliquez sur l'icône de la mission pour connaître les conditions requises pour satisfaire la demande. Acceptez jusqu'à trois demandes pour faire en sorte que vos résidents soient heureux et productifs et pour améliorer votre taux de popularité.

VOTRE RÉGION

En établissant votre ville, vous découvrirez vos avantages comme vos lacunes. Si d'autres joueurs ont pris des zones dans la région, votre ville n'est pas la seule option possible. Dès que vous connectez vos routes à l'autoroute régionale, le sort de votre ville est lié aux autres villes prises de la région. Utilisez vos voisins en partageant ressources et services pour aider votre région à se développer et prospérer.

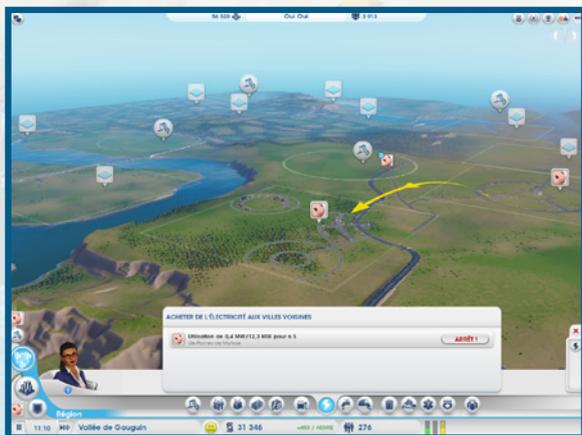
VOISINS

À mesure où vos ressources et services se développent, il en est de même pour votre relation avec vos voisins. Certaines de ces ressources et services, comme les pompiers et la santé, s'étendent automatiquement à vos voisins. Quand des ressources ou services d'un voisin traversent les frontières de la région, une alerte apparaît juste en dessous des actualités de *SimCity*.

Les joueurs qui sont également dans votre région apparaissent à gauche de votre écran. Cliquez sur l'un des avatars pour afficher une carte régionale de la ville de ce joueur.

CARTE DE LA RÉGION

Lorsque vous êtes prêt à collaborer directement avec vos voisins, sélectionnez l'icône de carte de la région à gauche de l'écran pour afficher une vue aérienne de toute la région. Cliquez sur l'icône de ville de votre voisin pour afficher sa ville dans la carte de la région. Une fois la ville sélectionnée dans la carte de la région, une fenêtre apparaît indiquant des détails sur cette métropole. Si la ville n'a pas été prise, sélectionnez Prendre pour prendre une autre ville que la vôtre dans la région.



FENÊTRE D'INFORMATIONS DE LA VILLE

Dans la carte de la région, vous pouvez consulter des informations sur la ville d'un autre joueur.

Simflouz

Découvrez la quantité de simflouz que possède l'autre joueur. Si vous le souhaitez, vous pouvez lui faire un don de simflouz provenant de vos propres fonds. Cliquez sur l'icône de cadeau dans le menu de la carte de la région en bas de l'écran, puis définissez le montant à donner.

Population

La population de la ville du joueur.

Services

Les services requis dans cette ville.

Rendre visite

Entrez dans une ville voisine en mode Observation.

MENU CARTE DE LA RÉGION

Lorsque vous visualisez une ville voisine dans une carte de la région, un menu apparaît en bas de l'écran. Cliquez sur les icônes de ressources dans le menu pour afficher plus d'informations sur les relations entre chaque ville. Vous pouvez également obtenir des détails sur l'aide en provenance ou en direction des autres villes. Lorsque vous cliquez sur l'une de ces icônes, une carte de données représentant cette ressource apparaît sur chaque région, avec des graphiques et des statistiques qui comparent cette ressource ou ce service entre chaque ville. Si des ressources générales d'une ville (comme l'électricité, les eaux usées ou l'eau) sont fournies à une zone voisine, une flèche colorée apparaît entre chaque ville pour indiquer le fournisseur et le destinataire.

D'autres services, comme la police, les pompiers ou les transports, peuvent être proposés à une autre ville. Pour envoyer de l'aide à votre voisin, vous devez d'abord avoir suffisamment de ressources pour approvisionner votre propre ville. Une fois les besoins de vos résidents satisfaits, vous pouvez choisir d'aider les autres. Si vous avez des excédents, sélectionnez l'icône de la ressource, puis le nombre de véhicules à envoyer vers cette ville. Vos services arriveront alors rapidement dans la ville de votre voisin. Notez que les véhicules que vous proposez ne sont pas soustraits au nombre de véhicules disponibles pour votre ville.

Vous pouvez décider de faire don d'autant de ressources que vous le souhaitez à n'importe quelle ville. Pour faire un don, sélectionnez l'icône Partager et envoyez de l'alliage, du charbon, de l'électronique, du mazout, du métal, du pétrole, du minerai ou du plastique.