

Sim City 2000 (Traduction)

EMULATION64.FR



NUS-NS2J-JPN



Traduit en Français par BFrancois

<http://www.emulation64.fr>

SIM

シムシティ2000
CITY 2000®

THE ULTIMATE CITY SIMULATOR

It's New!
NINTENDO
64
Version

取扱説明書



IMAGINEER SALES AND PLANNING DEPARTMENT TEAM 2

NINTENDO 64

TABLE DES MATIERES

AVANT DE JOUER	3
LES COMMANDES	4
DEBUTER UNE PARTIE	5
<i>L'Ecran Titre</i>	5
<i>Nouvelle partie</i>	5
<i>Nom du Maire et de la Ville</i>	6
<i>La Construction Commence...</i>	6
LE MENU OUTILS	7
<i>Terrain</i>	8
<i>Circulation</i>	9
<i>Eau</i>	10
<i>Affichage</i>	11
<i>Electricité</i>	12
<i>Divers</i>	13
<i>Bâtiments</i>	15
<i>Informations</i>	18
LA CONSTRUCTION COMMENCE	19
<i>Construire une Centrale Electrique</i>	19
<i>Construire des Routes</i>	19
<i>Construire des Zones Résidentielles</i>	19
<i>Construire des Zones Industrielles</i>	20
<i>Construire des Zones Commerciales</i>	20
<i>Construire des Lignes Electriques</i>	21
<i>Développer la Ville</i>	21
<i>Construction de la Maison du Maire</i>	21
<i>Création des Services d'Urgence</i>	22
<i>Sauvegarder la Partie</i>	22
<i>Observer la Ville</i>	23
EXPLICATIONS	24

AVANT DE JOUER

Tenir la Manette N64



Dans Sim City 2000, nous vous recommandons de tenir la manette dans la position suivante :
Main gauche : Le pouce dirige le stick Analogique et l'index appuie sur le bouton Z.
Main droite : Le pouce appuie sur les Boutons A, B, et C, et l'index appuie sur le Bouton R.

Allumer la Console N64



Vous devez obligatoirement brancher une manette N64 dans le port n°1 de la console pour que le Jeu démarre.
Si un message d'erreur apparaît, connecter une manette dans le port N°1 de la console, éteignez puis rallumer la console.

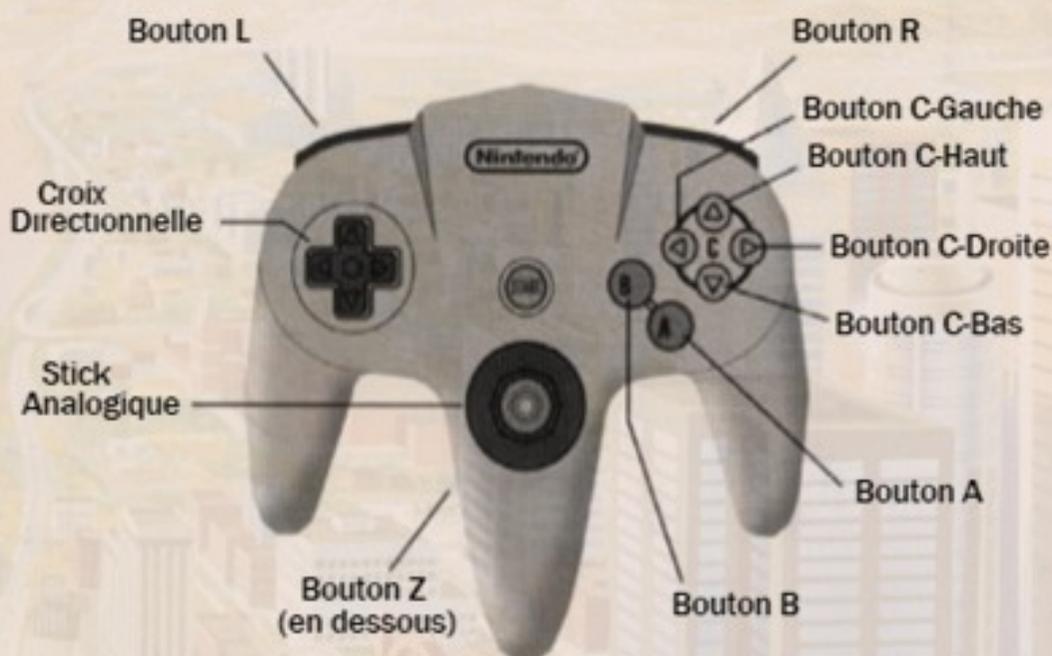
Controller Pak



La cartouche de Jeu ne possède pas de pile de sauvegarde.
Afin de sauvegarder, vous devez insérer un Controller Pak à l'arrière de la manette.
123 Pages sont nécessaires pour pouvoir sauvegarder sa partie.
Attention, une seule ville peut être sauvegardée.

Pour effacer les données du jeu, allumer la console en maintenant le Bouton Start enfoncé.
Un menu vous permettra d'effacer les données inutiles du Controller Pak.

LES COMMANDES



Les Commandes

Stick Analogique :	Déplacer le curseur
Croix Direction. :	Boutons de raccourcis
Bouton Start :	Mettre le jeu en pause
Bouton A :	Ouvrir le menu outils / Confirmer
Bouton B :	Fermer le menu outils / Annuler
Bouton C-Haut :	Zoom avant
Bouton C-Bas :	Zoom arrière
Bouton C-Droite :	Faire pivoter la ville vers la droite
Bouton C-Gauche :	Faire pivoter la ville vers la gauche
Bouton L :	Non utilisé
Bouton R :	Faire défiler la carte
Bouton Z :	Annuler la construction/tracé en cours

DEBUTER UNE PARTIE

L'Ecran Titre



Insérez le jeu Sim City 2000 dans votre console Nintendo 64 puis allumez-la.

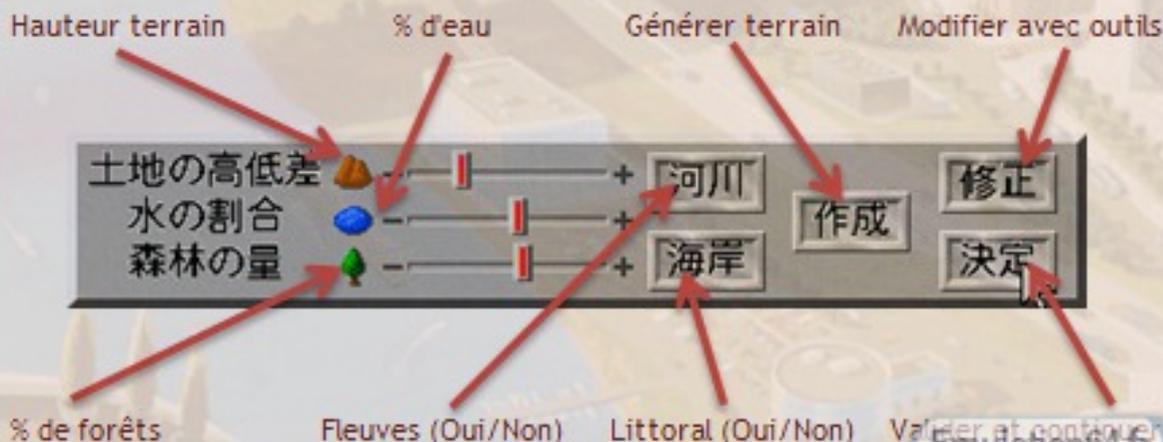
L'écran du titre du jeu s'affiche.

Au bout d'un moment, une démo se lance automatiquement.

Pour revenir à l'écran titre, appuyez sur n'importe quel bouton de la manette.

Nouvelle partie

Lors de votre première partie, vous aurez la possibilité de modifier les paramètres du terrain puis devrez choisir le nom du Maire et le nom de votre ville.



DEBUTER UNE PARTIE

Nom du Maire et de la Ville

Lors de votre première partie, vous devrez saisir le nom du Maire puis le nom de votre Ville.

Utilisez le Stick Analogique pour sélectionner un caractère puis appuyez sur le Bouton A pour valider.

Le Bouton B vous permet de supprimer le dernier caractère saisi.

Le Bouton Z vous permet de changer de type de caractères.

Lorsque vous avez terminé votre saisie, appuyez sur le Bouton Start pour valider le nom saisi (ou déplacez le curseur sur le bouton gris en bas à droite puis appuyez sur le Bouton A).



La Construction Commence...

La construction de la ville va enfin pouvoir commencer.

Le Stick Analogique actionné par le pouce gauche permet de déplacer le curseur sur l'écran.

Le curseur se déplacera dans la direction dans laquelle vous inclinerez le Stick, et sa vitesse de déplacement dépendra de l'angle d'inclinaison du Stick.

Appuyez sur le Bouton A pour afficher le Menu Outils.

C'est le menu le plus important pour construire une ville.

Utilisez le Stick Analogique pour sélectionner un outil puis appuyez sur le Bouton A pour valider.

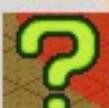
Pour fermer ce Menu, appuyez sur le Bouton B.

LE MENU OUTILS



Menu



-  Terrain
-  Circulation
-  Eau
-  Affichage
-  Electricité
-  Divers
-  Bâtiments
-  Informations

LE MENU OUTILS

Terrain



Terrain :



Bulldozer :



Démolir / Nettoyer (1\$ par case)



Enlever la zone (1\$ par case)



Elever le terrain (1\$ par case)



Niveler le terrain (25\$ par case)



Baisser le terrain (1\$ par case)



Paysage :



Ajouter des arbres (3\$ par case)



Ajouter de l'eau (100\$ par case)

LE MENU OUTILS

Circulation



Circulation :



Routes :



Route (10\$ par case)



Station de bus (250\$)



Tunnel (150\$ par case)



Autoroute (100\$)



Bretelle (25\$ par case)



Chemin de fer :



Gare (500\$)



Jonction ferroviaire (250\$)



Station de métro (250\$)



Rail (25\$ par case)



Métro (25\$ par case)

LE MENU OUTILS

Eau



Eau :

-  Canalisation d'eau (3\$ par case)
-  Château d'eau (250\$)
-  Station de pompage (100\$)

LE MENU OUTILS

Affichage



Affichage :

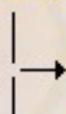
-  Activer / Désactiver l'affichage du sous-sol de la ville
-  Les bâtiments sont affichés dans des couleurs différentes
-  Activer / Désactiver l'affichage des batiments
-  Activer / Désactiver l'affichage des éléments de base

LE MENU OUTILS

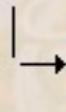
Electricité



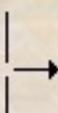
Electricité :



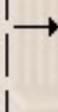
Lignes électriques (2\$ par case)



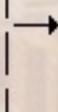
Centrales électriques :



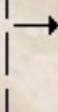
Centrale hydroélectrique (400\$)



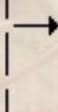
Centrale nucléaire (15000\$)



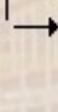
Centrale à gaz (2000 \$)



Éolienne (100 \$)



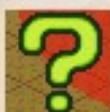
Centrale au charbon (6600\$)



Centrale solaire (1300 \$)

LE MENU OUTILS

Divers



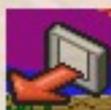
Divers :



Controller Pak :



Sauvegarder la partie



Charger une partie



Afficher des informations



Mobiliser les services d'urgence :



Police



Pompiers



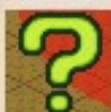
Regarder les informations télévisées de la ville



Configurer le Jeu

LE MENU OUTILS

Divers (Suite)



Divers :



Infliger un sinistre à votre ville :



Feu



Tremblement de terre



Crash d'avion



Typhon



Inondations



Émeutes



Tornade



Monstre

LE MENU OUTILS

Bâtiments



Bâtiments :



Zones résidentielles :



Zone résidentielle faiblement peuplée (5\$)



Zone résidentielle très peuplée (10\$)



Services municipaux :



Commissariat (500\$)



Hôpital (500\$)



Caserne de pompiers (500\$)



Prison (3000\$)



Zones industrielles :



Zone industrielle faiblement développée (5\$)



Zone industrielle très développée (10\$)

LE MENU OUTILS

Bâtiments (Suite)



Bâtiments :



Ports et aéroports :



Port (150\$)



Aéroport (250\$)



Zones commerciales :



Zone commerciale faiblement développée (5\$)



Zone commerciale très développée (10\$)



Récompenses



Education :



Ecole (250\$)



Bibliothèque (500\$)



Univesité (1000\$)



Musée (1000\$)

LE MENU OUTILS

Bâtiments (Suite)



Bâtiments :



Loisirs :

-  Petit parc (20\$)
-  Marina (1000\$)
-  Zoo (3000\$)
-  Grand parc (150\$)
-  Stade (5000\$)

LE MENU OUTILS

Informations



Informations :

-  Cartes de la ville
-  Villes à proximité
-  Population
-  Statistiques / Graphiques
-  Industries
-  Budget

LA CONSTRUCTION COMMENCE

Construire une Centrale Electrique

La première chose que le nouveau Maire doit faire est de construire une centrale électrique.

Appuyez sur le Bouton A pour ouvrir le Menu Outils, et allez dans le sous-menu "Centrale électrique".



Sélectionnez ensuite une centrale électrique, puis appuyez sur le Bouton A pour placer la centrale sur la carte.

Il est conseillé de placer la centrale électrique le plus près possible du bord de la carte.

Construire des Routes

Construisez une route de la centrale électrique à la ville.

Sélectionnez l'outil "Route" dans le Menu Outils.



Tout d'abord, appuyez sur le Bouton A pour déterminer le point de départ de la route (maintenez le Bouton enfoncé).

Utilisez ensuite le Stick Analogique pour dessiner la route.

Relâchez le Bouton A lorsque vous avez terminé pour construire la route.

Construire des Zones Résidentielles

Une fois les routes créées, il est temps de construire des logements pour la population.

Allez dans le sous-menu "Zones résidentielles" dans le Menu Outils.



Choisissez entre une "Zone résidentielle faiblement peuplée" et une "Zone résidentielle très peuplée".

Utilisez ensuite le Stick Analogique pour choisir l'emplacement de la zone.

LA CONSTRUCTION COMMENCE

En maintenant le Bouton A enfoncé et en utilisant le Stick Analogique, vous pourrez définir la taille de la zone résidentielle que vous voulez créer.

Relâchez le Bouton A pour valider la construction.

Construire des Zones Industrielles

Après avoir créé des zones résidentielles, vous devrez créer des zones industrielles.

Allez dans le sous-menu "Zones industrielles" dans le Menu Outils.



Choisissez entre une "Zone industrielle faiblement développée" et une "Zone industrielle très développée".

Utilisez ensuite le Stick Analogique pour choisir l'emplacement de la zone.

En maintenant le Bouton A enfoncé et en utilisant le Stick Analogique, vous pourrez définir la taille de la zone industrielle que vous voulez créer.

Relâchez le Bouton A pour valider la construction.

Il est recommandé de construire les zones industrielles loin des zones résidentielles.

Construire des Zones Commerciales

La prochaine étape consiste à construire des zones commerciales.

Allez dans le sous-menu "Zones commerciales" dans le Menu Outils.



Choisissez entre une "Zone commerciale faiblement développée" et une "Zone commerciale très développée".

Utilisez ensuite le Stick Analogique pour choisir l'emplacement de la zone.

En maintenant le Bouton A enfoncé et en utilisant le Stick Analogique, vous pourrez définir la taille de la zone commerciale que vous voulez créer.

Relâchez le Bouton A pour valider la construction.

Les zones commerciales jouent un rôle important dans la vie des habitants, construisez-les donc à proximité des zones résidentielles.

LA CONSTRUCTION COMMENCE

Construire des Lignes Electriques

Maintenant, vous allez devoir raccorder vos bâtiments à la centrale électrique.

Sélectionnez l'outil "Lignes électriques" dans le Menu Outils.



Tout d'abord, appuyez sur le Bouton A pour déterminer le point de départ de la ligne électrique (maintenez le Bouton enfoncé).

Utilisez ensuite le Stick Analogique pour dessiner la ligne.

Relâchez le Bouton A lorsque vous avez terminé pour construire la ligne électrique.

Développer la Ville

Votre ville va maintenant pouvoir commencer à se développer.

Faites bien attention aux jauges affichées en haut à gauche de l'écran :



R : Zone résidentielle (en vert)

C : Zone commerciales (en bleu)

I : Zone industrielle (en jaune)

Ces jauges indiquent la demande en zones résidentielles, en zones commerciales, et en zones industrielles.

Plus la jauge est élevée, plus la demande est importante.

Une jauge en négatif indique que vous avez créé trop de zones.

Construction de la Maison du Maire

Lorsque la population de la ville dépassera 2000 habitants, les citoyens demanderont la Construction de la Maison du Maire.

Allez dans le sous-menu "Récompenses" dans le Menu Outils.



Sélectionnez ensuite l'outil "Maison du Maire", puis appuyez sur le Bouton A pour la placer sur la carte.

LA CONSTRUCTION COMMENCE

Ce bâtiment sera important pour progresser dans le jeu, et ce sera également votre lieu de vie.

Ce bâtiment à lui seul ne nécessite ni eau ni électricité, et il ne sera pas détruit même si la ville est touchée par un sinistre.

Attention, une fois construit, il ne peut plus être déplacé ni détruit.

Création des Services d'Urgence

Lorsque la population atteindra un certain niveau, les citoyens demanderont la création de Commissariats de police et de Casernes de pompiers.

Allez dans le sous-menu "Services municipaux" dans le Menu Outils.



Sélectionnez ensuite l'outil "Commissariat de police" ou "Caserne de pompiers" et placez le bâtiment sur la carte.

Les commissariats de police doivent être placés dans des zones où le taux de criminalité est élevé sur la carte.

Les casernes de pompiers doivent être placés à des endroits stratégiques afin de couvrir l'ensemble des zones de la ville.

Sauvegarder la Partie

Il est temps de sauvegarder la partie.

Un Controller Pak est indispensable pour pouvoir sauvegarder votre progression.

Sélectionnez l'outil "Sauvegarder" dans le Menu Outils.



La sauvegarde peut prendre un certain temps, veuillez donc à ne pas retirer le Controller Pak tant que la sauvegarde n'est pas terminée.

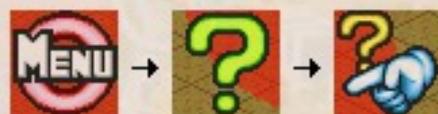
Une fois la sauvegarde terminée, vous pouvez éteindre votre console Nintendo 64.

La prochaine fois que vous lancerez le jeu, vous pourrez reprendre votre partie au dernier point de sauvegarde.

LA CONSTRUCTION COMMENCE

Observer la Ville

Vous pouvez afficher des informations sur les bâtiments que vous avez construits en utilisant l'outil "Afficher des informations" du Menu Outils.



Sélectionnez le bâtiment avec le Stick Analogique et appuyez sur le Bouton A pour sonder le bâtiment. Vous pourrez connaître le nombre d'habitants, le nombre d'arrestations, la quantité de pollution, etc...

Il est possible d'afficher uniquement les infrastructures souterraines, d'activer ou de désactiver l'affichage des bâtiments ou autres éléments du jeu en allant dans le sous-menu "Affichage" du Menu Outils.



Vous pouvez zoomer ou dézoomer la carte en appuyant sur les Boutons C-Haut et C-Bas. Pour faire pivoter la carte vers la gauche ou vers la droite, appuyez sur les Boutons C-Gauche et C-Droite. Pour faire défiler la carte, maintenez appuyé le Bouton R et orientez le Stick Analogique vers la direction souhaitée.

EXPLICATIONS

Bulldozer



Enlever les structures, les arbres et les débris.



Annuler le réglage des parcelles et créer le terrain sans parcelles.



Élever le terrain d'un niveau.



Niveler le terrain.



Abaisser le terrain d'un niveau.

Paysage



Planter des arbres dans le sol.

Appuyer plusieurs fois sur le Bouton A pour augmenter la densité des arbres.

En maintenant le Bouton A enfoncé, vous pourrez agrandir la zone.



Créer des étangs et des cascades.

En maintenant le Bouton A enfoncé, vous pourrez agrandir la zone.

Electricité



Créer des lignes électriques entre la centrale électrique et les bâtiments de la ville.

En maintenant le Bouton A enfoncé, vous pourrez définir le tracé d'un point A à un point B.

Pour valider, relâcher le Bouton A.

Pour annuler, appuyer sur le Bouton Z avant de relâcher le Bouton A.



Créer une centrale électrique.

Plusieurs types de centrales électriques peuvent être créées.

EXPLICATIONS

Eau



Créer des conduites d'eau.
Elles permettent de fournir de l'eau aux bâtiments.
En maintenant le Bouton A enfoncé, vous pourrez définir un tracé d'un point A à un point B.
Pour annuler, appuyez sur le Bouton Z avant de relâcher le Bouton A.



Créer un château d'eau.
C'est une installation qui stocke de l'eau.
Si vous disposez de cette installation, vous pourrez éviter les pénuries d'eau pendant certaines saisons.



Créer une station de pompage.
Cette installation puise l'eau sous terre.
Construire station de pompage juste à côté de l'eau multipliera par 2 l'approvisionnement en eau de la station.
Attention, cette installation fonctionne à l'électricité.

Zones Résidentielles



Vous permet de construire des logements pour les habitants.
Les zones résidentielles très peuplées ont des coûts de développement élevés et des prix fonciers bas, de sorte que la population augmentera.
Les zones résidentielles faiblement peuplées ont des coûts de développement peu élevés et des prix fonciers élevés, de sorte que la population diminuera.
En maintenant le Bouton A enfoncé, vous pourrez définir une zone de construction.
Pour valider, relâcher le Bouton A.
Pour annuler, appuyer sur le Bouton Z avant de relâcher le Bouton A.

EXPLICATIONS

Zones Commerciales



Vous permet de construire des magasins et des bureaux pour les habitants.

Les zones commerciales très développées ont des coûts de développement élevés et des prix fonciers bas, ce qui se traduit par une population importante.

Les zones commerciales peu développées ont des coûts de développement peu élevés et des prix fonciers élevés, ce qui se traduit par une population peu importante.

En maintenant le Bouton A enfoncé, vous pourrez définir une zone de construction.

Pour valider, relâcher le Bouton A.

Pour annuler, appuyer sur le Bouton Z avant de relâcher le Bouton A.

Zones Industrielles



Vous permet de construire des industries pour les habitants.

Les zones industrielles très développées ont des coûts de développement élevés et des prix fonciers bas, ce qui se traduit par une population importante.

Les zones industrielles peu développées ont des coûts de développement peu élevés et des prix fonciers élevés, ce qui se traduit par une population peu importante.

En maintenant le Bouton A enfoncé, vous pourrez définir une zone de construction.

Pour valider, relâcher le Bouton A.

Pour annuler, appuyer sur le Bouton Z avant de relâcher le Bouton A.

Services Municipaux



Construire un commissariat de police pour réprimer le crime dans votre ville.

Le but d'un commissariat de police est de réduire le taux de criminalité et d'augmenter le prix des terrains.

Plus vous vous éloignez d'un commissariat de police, plus le taux de criminalité sera important.

EXPLICATIONS



Construire un hôpital.

Cette construction permet de garder les habitants en bonne santé et d'augmenter leur espérance de vie.

Un hôpital peut desservir une population d'environ 25 000 personnes.



Construire une caserne de pompiers.

Cette construction permet de réduire les risques d'incendie et d'augmenter les prix des terrains.

Plus vous vous éloignez d'une caserne de pompiers, plus le risque d'incendie sera important.



Construire une prison.

Cette construction permet au commissariat de police de fonctionner plus efficacement.

Une prison n'a pas d'intérêt dans une ville avec un faible taux de criminalité car les commissariats de police possèdent une petite prison.

Si la prison est pleine, le journal télévisé vous le fera savoir.

Education



Construire une école.

Cette construction vous permet d'augmenter la valeur éducative de la ville.

Une école peut accueillir jusqu'à environ 15 000 élèves.



Construire une bibliothèque.

Cette construction permet à la population de rester instruite et diplômée.



Construire une université.

Comme l'école, cette construction vous permet d'augmenter la valeur éducative de la ville.

Une université peut accueillir jusqu'à environ 50 000 élèves.



Construire un musée.

Comme la bibliothèque, cette construction permet à la population de rester instruite et diplômée.

EXPLICATIONS

Loisirs



Créer un petit parc.
Cela a pour effet d'augmenter le prix des terrains.



Construire une marina.
Cela a un effet sur la croissance des zones résidentielles.



Construire un zoo.
Cela a un effet sur la croissance des zones résidentielles.



Créer un grand parc (2 fois la taille d'un petit parc).
Cela a pour effet d'augmenter le prix des terrains.



Construire un stade.
Cela a un effet sur la croissance des zones résidentielles.

Récompenses



Au fur et à mesure du développement de votre ville, des bâtiments spéciaux se débloquent dans le sous-menu "Récompenses" (Maison du Maire, Mairie, Statue, etc...).

Ports et Aéroports



Construire un port.
La construction d'un port permet un développement industriel. Les ports ne fonctionnent que s'ils sont placés sur les côtes. En maintenant le Bouton A enfoncé, vous pourrez définir une zone de construction.
Pour valider, relâcher le Bouton A.
Pour annuler, appuyer sur le Bouton Z avant de relâcher le Bouton A.



Construire un aéroport.
La construction d'un aéroport permet un développement commercial. Les aéroports peuvent être construits n'importe où sur la carte, mais il est conseillé de les éloigner des zones résidentielles. En maintenant le Bouton A enfoncé, vous pourrez définir la zone de construction.

EXPLICATIONS

Routes



Créer des routes.

Cela permet aux habitants de se déplacer dans la ville.
En maintenant le Bouton A enfoncé, vous pourrez définir le tracé d'un point A à un point B.

Pour valider, relâcher le Bouton A.

Pour annuler, appuyer sur le Bouton Z avant de relâcher le Bouton A.

Attention, construire un pont coûte plus cher qu'une route.



Créer une station de bus.

Les habitants peuvent utiliser les bus comme moyen de transport ce qui permet de diminuer les embouteillages.

Vous devrez donc créer des stations de bus à des endroits stratégiques de la ville.

Étant donné que le bus fait des allers-retours entre les arrêts de bus, vous aurez besoin d'au moins deux arrêts de bus.



Créer un tunnel.

Vous pouvez créer des routes à travers les montagnes et les collines.

Attention, construire un tunnel coûte plus cher qu'une route.



Créer une autoroute.

Cette route à 4 voies peut accueillir deux fois plus de véhicules que la normale.

Attention, des bretelles doivent être construites pour que les véhicules puissent entrer et sortir.



Créer une bretelle.

Les bretelles permettent aux voitures et aux bus d'entrer et de sortir d'une autoroute.

Il est conseillé de les placer sur les 2 côtés de l'autoroute.

EXPLICATIONS

Chemin de Fer



Créer des rails pour les trains.
Elles permettent de créer des itinéraires empruntés par les trains.
Les habitants ne peuvent monter et descendre qu'aux gares.
Il faut donc au moins 2 gares pour qu'un train fonctionne.
En maintenant le Bouton A enfoncé, vous pourrez définir le tracé d'un point A à un point B.
Pour valider, relâcher le Bouton A.
Pour annuler, appuyer sur le Bouton Z avant de relâcher le Bouton A.
Attention, construire un pont pour les trains coûte plus cher.



Créer une gare.
Un train ne peut pas fonctionner sans gare.
Les gares doivent être situées le long des voies.



Créer des voies pour le métro.
Elles permettent de créer des itinéraires empruntés par les métros.
Les habitants ne peuvent monter et descendre qu'aux stations.
Il faut donc au moins 2 stations pour qu'un métro fonctionne.



Créer une station de métro.
Les voies sont souterraines et ne peuvent pas être vues à la surface.
Les stations de métro ont leurs entrées en surface.



Créer une jonction ferroviaire.
Cette construction permet de relier le réseau des trains et des métros.

EXPLICATIONS

Affichage



Activer / Désactiver l'affichage du sous-sol de la ville.



Activer / Désactiver l'affichage des éléments de base (routes, voies ferrées, métros, lignes électriques, arbres, gares, etc...).



Les bâtiments sont affichés dans des couleurs différentes
Les zones résidentielles, commerciales et industrielles seront affichées avec des couleurs différentes.
L'affichage des bâtiments municipaux ne sera pas impacté.



Activer / Désactiver l'affichage des batiments.
Vous pouvez désactiver l'affichage de tous les bâtiments de votre ville.
Ce n'est pas parce que le bâtiment est invisible qu'il disparaît réellement.

Informations



Afficher la carte de la ville.
Il est possible de zoomer et de zoomer sur la carte.
Vous pouvez afficher la ville avec ses structures, ou en zones de couleurs représentant les zones résidentielles (vert), les zones commerciales (bleu), et les zones industrielles (jaune).



Villes à proximité.
Vous pouvez voir les informations de 4 villes adjacentes à la vôtre.



Afficher des informations sur la population.
Vous permet d'afficher diverses informations sur les habitants de votre ville (âge, santé, éducation, etc...).



Afficher des statistiques et des graphiques sur l'évolution de votre ville.
Vous pouvez sélectionner des périodes précises.



Afficher des informations sur vos industries.
Il est possible de modifier les taux des taxes dans cet écran.
Attention, la modification des taux des taxes peut encourager ou freiner la croissance de votre ville.

EXPLICATIONS



Affiche l'état du budget de la ville.

Cet écran vous donne un aperçu de la situation financière actuelle de votre ville et de vos projections financières pour la fin de l'année.

Vous pourrez gérer le taux d'imposition, les arrêtés municipaux, le paiement de votre dette, les services d'urgence et de santé, l'éducation et l'entretien des routes et voies ferrées.

Divers



Sauvegarder / Charger une partie.

Le Controller Pak ne peut contenir qu'une seule sauvegarde de votre partie.

Si vous souhaitez avoir plusieurs sauvegardes, vous devrez utiliser autant de Controller Pak que de sauvegardes.



Afficher les informations d'un bâtiment ou d'une parcelle.

Pointez le curseur sur la zone souhaitée, puis appuyez sur le Bouton A pour afficher les informations.



Afficher les informations télévisées.

Plusieurs chaînes vous permettent de vous informer sur l'actualité de la ville.



Modifier les paramètres du jeu.

Vous avez la possibilité de modifier des paramètres tels que la musique de fond et les effets sonores, les sinistres, le budget automatique, les informations télévisées ou la vitesse à laquelle se déroule le jeu.