



SIMCITY

Manuel d'utilisateur

Bonjour!

Simcity est un jeu développé à TELECOM NANCY pour un projet de POO-SD à des fins purement éducatives. Les graphismes utilisés dans le jeux appartiennent en partie au jeu Stardew mais ont été grandement retravaillés par nos soins.

Ce manuel d'utilisateur vous permettra de découvrir les bases du jeu et devrait répondre aux questions que vous vous posez. Mais n'oubliez pas, le meilleur moyen d'apprendre est de jouer!

L'équipe de développement

SOMMAIRE:

I. TUILES

I.1 TERRAIN	3
I.2 BÂTIMENTS	4-6
I.3 ROUTES	6

II. INTERFACE GRAPHIQUE/JEU

II.1 MENU PRINCIPAL	7
II.2 FENÊTRE DU JEU	8-9
II.3 BARRE D'OUTILS	10
II.4 SECTION D'INFORMATION	11
II.5 BARRE D'ÉVÉNEMENTS	12
II.6 TIMER	12
II.7 NOTIFICATION EN EAU/ÉNERGIE	13
II.8 MODIFICATIONS DE IMPÔTS	14
II.9 Événements	15

III. GUIDE DU DEBUTANT.....	16-17
-----------------------------	-------

1. DIFFÉRENTES TUILES

SIMCITY CONTIENT UN GRAND NOMBRE DE TUILES : PARMI ELLES ON DISTINGUE DES TUILES DE TERRAIN, DES TUILES DE BÂTIMENTS, ET ENFIN DES TUILES DE ROUTES.

1.1 TUILES DE TERRAIN

IL EXISTE 4 TYPES DE TUILES DE TERRAIN:



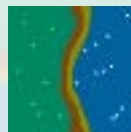
Les tuiles d'herbe - grassTile. Ce sont des tuiles sur lesquelles on peut construire des bâtiments. On distingue cette tuile par son graphisme simple.

LES TUILES DE FORÊTS. AU MÊME TITRE QUE LES TUILES D'HERBE, ON PEUT CONSTRUIRE SUR LES TUILES DE FORÊTS, MOYENNANT UN COÛT SUPPLÉMENTAIRE DE 20£. LE GRAPHISME DES FORÊTS CHANGE SI LES CASES ALENTOURS SONT AUSSI DE TYPE FORÊT : LA FORÊT DEVIENT PLUS DENSE.



LES TUILES D'EAU. ELLES ONT UN INTÉRÊT PUREMENT ESTHÉTIQUE ET PEUVENT RENDRE LA CARTE PLUS DIFFICILE À JOUR : EN EFFET, LE JOUEUR NE PEUT RIEN CONSTRUIRE SUR CES TUILES.

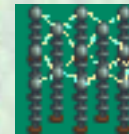
LES TUILES DE CÔTE. CE SONT ÉGALEMENT DES TUILES ESTHÉTIQUES SUR LESQUELLES LE JOUEUR NE PEUT CONSTRUIRE. ELLES FONT LA JOINTURE ENTRE LES TUILES DE TERRAIN CONSTRUCTIBLES ET LES TUILES D'EAU.



1.2 BÂTIMENTS

DIFFÉRENTES TUILES DE BÂTIMENTS SONT À VOTRE DISPOSITION.

LA MAIRIE EST LE BÂTIMENT CENTRAL DU JEU, AUCUN BÂTIMENT NE PEUT ÉVOLUER TANT QUE LA MAIRIE N'EXISTE PAS, ON NE PEUT EN POSER QU'UNE SEULE QUI EST GRATUITE ET INDESTRUCTIBLE.



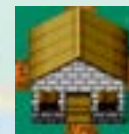
LES CENTRALES ÉLECTRIQUES SONT LES BÂTIMENTS PERMETTANT DE PRODUIRE DE L'ÉLECTRICITÉ, UTILISÉE PAR PRESQUE TOUS LES AUTRES BÂTIMENTS POUR FONCTIONNER. ELLES COÛTENT 2000£.



LES PUIXS SONT LES BÂTIMENTS PERMETTANT LA PRODUCTION DE L'EAU, RESSOURCE UTILISÉE PAR PRESQUE TOUS LES AUTRES BÂTIMENTS POUR FONCTIONNER. ILS COÛTENT 2000£



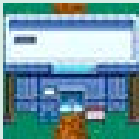
LA ZONE RÉSIDENTIELLE, SOUS LA FORME DE TENTE VERTE LORSQUE LE BÂTIMENT EST EN CONSTRUCTION PUIS D'UNE MAISON UNE FOIS CONSTRUIT.



SOUS RÉSERVE D'UN APPORT EN ÉLECTRICITÉ ET EN EAU, DES HABITANTS EMMÉNAGENT DANS CES ZONES. ILS POURRONT PAR LA SUITE ÊTRE EMPLOYÉS DANS LES AUTRES ZONES. CHAQUE ZONE RÉSIDENTIELLE COÛTE 10£.

LA ZONE INDUSTRIELLE, SOUS LA FORME DE TENTES JAUNES LORSQUE LE BÂTIMENT EST EN CONSTRUCTION PUIS D'UN MOULIN À VENT UNE FOIS CONSTRUIT. SOUS RÉSERVE D'UN APPORT EN ÉLECTRICITÉ ET EN EAU, LES HABITANTS DE LA VILLE PEUVENT ÊTRE EMPLOYÉS PAR LE BÂTIMENT. PLUS LE MOULIN A D'EMPLOYÉS ET PLUS LA POPULATION EST EN BONNE SANTÉ, PLUS SA PRODUCTION EST IMPORTANTE. LA NOURRITURE QU'IL PRODUIT EST STOCKÉ POUR ÊTRE MIS EN VENTE PAS LES COMMERCE.

CHACQUE ZONE INDUSTRIELLE COÛTE 10£.



LA ZONE COMMERCIALE, SOUS LA FORME DE TENTES BLEUES LORSQUE LE BÂTIMENT EST EN CONSTRUCTION PUIS D'UN MAGASIN UNE FOIS CONSTRUIT. SOUS RÉSERVE D'UN APPORT EN ÉLECTRICITÉ ET EN EAU, LES HABITANTS DE LA VILLE PEUVENT ÊTRE EMPLOYÉS PAR LE BÂTIMENT. PLUS L'ÉPICERIE A D'EMPLOYÉS, PLUS IL VEND DE PRODUITS (MOYENNANT LA POPULATION GLOBALE DE LA VILLE ET UN MAXIMUM DE VENTE LIÉS AUX CAPACITÉS DU MAGASIN).

CHACQUE ZONE COMMERCIALE COÛTE 10£.

LES HÔPITAUX. CES BÂTIMENTS PERMETTENT DE S'ASSURER QUE LA POPULATION EST EN BONNE SANTÉ. CONSTRUIRE UN HÔPITAL AMÉLIORERA LA NOTE DE SANTÉ DE LA VILLE ET PAR AILLEURS LA PRODUCTIVITÉ DE SES USINES.

LE BÂTIMENT COÛTE 500£.



LES COMMISSARIATS. CES BÂTIMENTS PERMETTENT DE S'ASSURER QUE LA POPULATION EST EN SÉCURITÉ. CONSTRUIRE UN COMMISSARIAT AMÉLIORERA LA NOTE DE SÉCURITÉ DE LA VILLE MAIS DIMINUERA PAR AILLEURS LE BONHEUR DES CITOYENS.

LE BÂTIMENT COÛTE 500£.

LES JARDINS PUBLICS. CES BÂTIMENTS PERMETTENT D'AUGMENTER DE MANIÈRE FIXE LE BONHEUR.

LE BÂTIMENT COÛTE 200£.

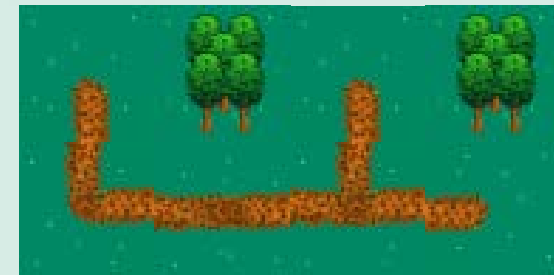


1.3 LES ROUTES

LES ROUTES SONT INDISPENSABLES : TOUT BÂTIMENT DOIT ÊTRE CONNECTÉ AUX ROUTES POUR ÊTRE CONSTRUIT. ELLES ASSURENT LE TRANSPORT DE L'EAU ET DE L'ÉLECTRICITÉ, AINSI QUE DES HABITANTS.

LES ROUTES ÉVOLUENT GRAPHIQUEMENT EN FONCTION DES BÂTIMENTS QUI LA BORDENT POUR QUE LES LIAISONS ENTRE LES BÂTIMENTS SOIENT PLUS ESTHÉTIQUES.

CONSTRUIRE UNE ROUTE COÛTE 10£



II. INTERFACE GRAPHIQUE

II.1 MENU PRINCIPAL

A L'OUVERTURE DU JEU, UNE FENÊTRE DE MENU COMME CELLE-CI APPARAÎT:



TROIS BOUTONS SONT PRÉSENTS SUR LA FENÊTRE:

- UN BOUTON «START» POUR COMMENCER À JOUER.
- UN BOUTON «ENGLISH» POUR FIXER LA LANGUE DU JEU SUR L'ANGLAIS.
- UN BOUTON «FRENCH» POUR FIXER LA LANGUE DU JEU SUR LE FRANÇAIS.

IL SUFFIT DE CLIQUER SUR LES BOUTONS PUIS DE RELÂCHER POUR ACTIVER LES OPTIONS.

II.2 FENÊTRE DU JEU

UNE FOIS DANS LE JEU (APRÈS AVOIR CLIQUÉ SUR « START »), LA FENÊTRE SUIVANTE APPARAÎT



LA CARTE EST GÉNÉRÉE ALÉATOIREMENT À CHAQUE FOIS QUE VOUS LANCEZ LE JEU, CEPENDANT IL EST POSSIBLE QUE CETTE GÉNÉRATION ENTRAÎNE DE LÉGERS DÉFAUTS D'AFFICHAGE. DANS CE CAS, N'HÉSITEZ PAS À RELANCER LE JEU ET À GÉNÉRER UNE AUTRE CARTE.

EN FONCTION DE LA TAILLE DE L'ÉCRAN DE VOTRE ORDINATEUR, IL EST POSSIBLE QUE LE JEU SOIT VICTIME D'UN LÉGER DÉFAUT D'AFFICHAGE, N'HÉSITEZ PAS NON PLUS À MODIFIER LA TAILLE DE LA FENÊTRE DE JEU JUSQU'À OBTENIR UN RENDU SATISFAISANT.



11.3 PLATEAU

AU CENTRE DE LA FENÊTRE PRINCIPALE SE RETROUVE LE PLATEAU QUI EST L'INTERFACE GRAPHIQUE PRINCIPALE PERMETTANT AU JOUEUR D'APPRÉCIER LE JEU EN AJOUTANT À SA GUISSE DES INFRASTRUCTURES AFIN DE FAIRE ÉVOLUER SA VILLE .



11.4 BARRE D'OUTILS

LA BARRE D'OUTILS SE SITUE EN HAUT DE LA FENÊTRE PRINCIPALE. ON Y TROUVE DE GAUCHE À DROITE:

- LE BULLDOZER, QUI PERMET DE DÉTRUIRE DES BÂTIMENTS
- LE CONSTRUCTEUR DE LA MAIRIE
- LE CONSTRUCTEUR DE CENTRALES ÉLECTRIQUES
- LE CONSTRUCTEUR DE PUIITS
- LE CONSTRUCTEUR DE ZONES RÉSIDENTIELLES
- LE CONSTRUCTEUR DE ZONES INDUSTRIELLES
- LE CONSTRUCTEUR DE ZONES COMMERCIALES
- LE CONSTRUCTEUR D'HÔPITAUX
- LE CONSTRUCTEUR DE COMMISSARIATS
- LE CONSTRUCTEUR DE ROUTES
- LE CONSTRUCTEUR DE PARCS



IL SUFFIT D'EFFECTUER UN CLIC GAUCHE SUR UN DE CES BOUTONS POUR UTILISER LE BULLDOZER OU LE CONSTRUCTEUR VOULU, PUIS DE CLIQUER SUR UNE TUILE ADAPTÉE DU TERRAIN. L'OUTILS SÉLECTIONNÉ APPARAÎT EN SURBRILLANCE BLEUE DANS LA BARRE D'OUTILS.

II.5 SECTION D'INFORMATIONS

A DROITE DE LA FENÊTRE PRINCIPALE, ON RETROUVE LES DIFFÉRENTES INFORMATIONS INDISPENSABLES AU JOUEUR, À SAVOIR:

- L'ARGENT À SA DISPOSITION
- LA QUANTITÉ D'ÉNERGIE STOCKÉE
- LA QUANTITÉ D'EAU STOCKÉE
- LA POPULATION TOTALE
- LA POPULATION AU CHÔMAGE
- LA POPULATION ACTIVE
- LA QUANTITÉ DE BIENS DE CONSOMMATION STOCKÉS
- LES CAPACITÉS DE SOIN DE LA VILLE
- LE BONHEUR DES CITOYENS
- LA DATE

Currency
£ 10 000
Unconsumed energy
0
Unconsumed water
0
Population
0
Unworking population
0
Working Population
0
Stored products
0
Care Capacity
0
Happiness
50
date
January 1985

II.6 BARRE D'ÉVÉNEMENTS

EN DESSOUS DE LA FENÊTRE PRINCIPALE SE TROUVE L'HISTORIQUE DES ÉVÉNEMENTS. COMME SON NOM L'INDIQUE, IL PERMET DE SAVOIR QUELS ÉVÉNEMENTS SE SONT PRODUITS DURANT LE TOUR, OU LES RAISONS POUR LESQUELLES UNE MANIPULATION A ÉCHOUÉ.

Event History

LORSQU'UN MESSAGE EST DISPENSÉ DANS L'HISTORIQUE, IL PREND EN COMPTE LE TOUR AUQUEL LE JEU EST PUIS ÉCRIT L'ÉVÉNEMENT EN QUESTION.

Event History

Round #3 : your people are happy
Round #5 : you're so lucky, the bank found out she owes you 100\$
Round #9 : your people are happy

II.VI TIMER

SIMCITY EST UN JEU TOUR PAR TOUR. CEPENDANT, LE PASSAGE AUTOMATIQUE DES TOURS SI LE JEU N'EST PAS SUR PAUSE VOUS PERMET DE VOIR LE JEU AVANCER NATURELLEMENT. LE TIMER, EN DESSOUS DES INFORMATIONS GÉNÉRALES SUR LA DROITE DE LA FENÊTRE PRINCIPALE, EST FORMÉ DE TROIS BOUTONS:

- UN BOUTON PAUSE,
- UN BOUTON AVANCE NORMALE (1 TOUR=5 SECONDES)
- UN BOUTON AVANCE RAPIDE. (1 TOUR=2 SECONDES)



11.8 NOTIFICATION SUR L'ÉTAT DES BÂTIMENTS

COMME MENTIONNÉ PLUS TÔT, LES BÂTIMENTS ONT BESOIN D'EAU ET D'ÉLECTRICITÉ POUR FONCTIONNER. S'IL MANQUE L'UNE DE CES RESSOURCES, L'ICÔNE DES BÂTIMENTS CONCERNÉS PAR LA PÉNURIE EST MODIFIÉE POUR PERMETTRE PLUS DE CLARTÉ AU JEU.

AINSI ON DISTINGUE 3 ÉTATS DE PÉNURIE :

-PÉNURIE D'EAU



-PÉNURIE D'ÉLECTRICITÉ

-PÉNURIE D'EAU ET D'ÉLECTRICITÉ

À CES ÉTATS ON PEUT RAJOUTER « L'ÉTAT D'ÉMEUTE », DANS LEQUEL UN BÂTIMENT NE FONCTIONNE PLUS:



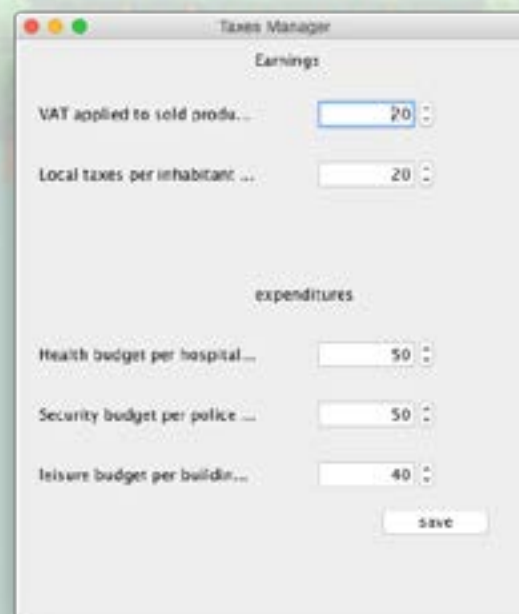
À NOTER QUE SEULS LES BÂTIMENTS DÉJÀ CONSTRUITS ET DE TYPE RÉSIDENTIEL, COMMERCIAL ET INDUSTRIEL PEUVENT ÊTRE DANS L'ÉTAT D'ÉMEUTE. AINSI LES SERVICES PUBLICS SONT TOUJOURS FONCTIONNELS.

IL EXISTE ÉGALEMENT UN ÉTAT « DÉTRUIT » :
DANS CE CAS LE BÂTIMENT DOIT ÊTRE
RASÉ PUIS RECONSTRUIT .



11.9 MODIFICATIONS DES IMPÔTS

LA GESTION DES IMPÔTS SE FAIT PAR L'INTERMÉDIAIRE DE LA MAIRIE : EN CLIQUANT SUR LE BÂTIMENT, UNE FENÊTRE S'AFFICHE ET VOUS PERMET DE MODIFIER LES DIFFÉRENTS IMPÔTS/TAXES. LE TIMER EST MIS EN PAUSE LORS DE L'OUVERTURE DE LA FENÊTRE, N'OUBLIEZ PAS DE SAUVEGARDER LES CHANGEMENTS ET DE REDÉMARRER LE TIMER!



VOUS POUVEZ ALORS MODIFIER:

- LA TVA QUI S'APPLIQUE SUR TOUTES LES VENTES PAR LES COMMERCE
- LES IMPÔTS LOCAUX, QUI S'APPLIQUENT AUX RÉSIDENCES
- LE BUDGET DES DIFFÉRENTS SERVICES PUBLICS

ATTENTION SI AUGMENTER LES IMPÔTS ET LES TAXES RAPPORTE PLUS D'ARGENT, CELA REND AUSSI VOTRE POPULATION PLUS MALHEUREUSE. INVERSEMENT, SI AUGMENTER LES BUDGETS DES HÔPITAUX ET PARCS RENDRA VOTRE POPULATION PLUS HEUREUSE, CELA PEUT VOUS COÛTER BEAUCOUP D'ARGENT.

ÉVÉNEMENTS:

IL EXISTE DIFFÉRENTS ÉVÉNEMENTS QUI ONT UNE PROBABILITÉ FIXE D'ARRIVER À CHAQUE TOUR. COMME EXPLIQUÉ PRÉCÉDEMMENT, LES ÉVÉNEMENTS SE MANIFESTENT DANS LA FENÊTRE D'ÉVÉNEMENTS EN BAS DE LA FENÊTRE PRINCIPALE. CEPENDANT CERTAINS ÉVÉNEMENTS DISPOSENT AUSSI D'UNE FENÊTRE POP-UP POUR INDIQUER AU JOUEUR QU'ILS SE SONT PRODUITS.

ÉVÉNEMENT CHANCE :

LE PREMIER ÉVÉNEMENT SUSCEPTIBLE D'ARRIVER AU COURS DU JEU EST L'ÉVÉNEMENT DE CHANCE : VOUS SEREZ ALORS CRÉDITÉ DE 100£ À DÉPENSER POUR VOTRE VILLE.

ÉVÉNEMENT ÉMEUTE :

SI VOTRE POPULATION EST MALHEUREUSE, VOUS AUREZ LA MALCHANCE DE VOIR VOTRE POPULATION SE SOULEVER ET CERTAINS BÂTIMENTS SE PLACERONT EN ÉTAT D'ÉMEUTE.

ÉVÉNEMENT PLUIE DE MÉTÉORES:

TRÈS RAREMENT, UNE PLUIE DE MÉTÉORES S'ABAT SUR LA VILLE. SI CE SPECTACLE ASTRONOMIQUE EST PASSIONNANT, IL SE PEUT QU'UN MÉTÉORE RÉUSSISSE À FAIRE SON CHEMIN JUSQUE SUR UN DE VOS BÂTIMENTS ET LE DÉTRUISE.

III. GUIDE DU DÉBUTANT

Commencer à jouer à Simcity n'est pas toujours simple, c'est pourquoi nous vous recommandons de suivre les quelques conseils que nous allons vous donner:

Pour commencer, vous débutez la partie avec 10000£ : attention à ne pas dilapider cet argent dans trop de centrales électriques car vous pourriez vite vous retrouver sur le paillason!

Il est obligatoire de construire une mairie - sous peine de voir vos autres bâtiments rester à l'état de planches et de briques!- puis, en règle générale, une centrale électrique, un puits et différentes zones commerciales/résidentielles/industrielles pour commencer.

A partir de là, les différents bâtiments généreront des bénéfices qui vous permettront d'accumuler des ressources et d'étendre votre ville.

Vous vous êtes désormais bien installé mais vous trouvez que vos concitoyens ne participent pas assez à l'expansion de votre ville? Eh bien vous pouvez alors cliquer sur la mairie et changer les impôts qu'ils subissent. Cependant soyez vigilant, si vous taxez trop votre population, son bonheur va progressivement diminuer et des émeutes risquent de se déclarer.

Il est alors recommandable de mettre en place des infrastructures dans votre ville pour augmenter le bonheur de votre population: les hôpitaux et les parcs sont de très bons moyens de rendre votre peuple heureux et ainsi éviter ou stopper les émeutes. De même vous pouvez augmenter le budget alloué chaque mois à ces infrastructures pour les rendre plus efficaces ! Si la capacité des hôpitaux est plus importante que votre population, la productivité s'en trouvera boostée ainsi que le bonheur.

VOUS N'ÊTES PAS LE LEADER CONCILIANT QUE VOTRE PEUPLE ATTENDAIT ET PRÉFÉRERIEZ RÉSOUDRE LES PROBLÈMES PAR L'AUTORITÉ? VOUS POUVEZ CONSTRUIRE DES COMMISSARIATS ET AINSI IMPOSER L'ORDRE AU DÉTRIMENT DU BONHEUR DE VOS HABITANTS.

MAIS ATTENTION! UN PEUPLE MALHEUREUX N'EST PAS PRODUCTIF ET VOS AGISSEMENTS POURRAIENT VOUS MENER À LA RUINE.

VOILÀ, VOUS SAVEZ MAINTENANT TOUT CE QU'IL FAUT SAVOIR SUR LE JEU, IL NE VOUS RESTE MAINTENANT PLUS QU'À VOIR SI VOUS SAUREZ MENER VOTRE VILLE AU SUCCÈS ET QUEL TYPE DE LEADER VOUS SEREZ !

L'ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT

THE END