

SIM CITY 2000



MANUEL DE
L'UTILISATEUR



HIT DE
RÉAMÉNAGEMENT URBAIN

SIM

CITY 2000™



MANUEL DE L'UTILISATEUR

DOS/Windows/Macintosh

Bob Sombrio

Michael Bremer

Le Vieux Manuel

MAXIS Limited
Caledonia House
223-231 Pentonville Road
London, GB-N1 9NG
Tel.: (0171)505 1650
Fax: (0171)505 1600

Copyright du logiciel 1994, Maxis, Inc. Tous droits réservés à l'échelle mondiale.
Copyright du manuel 1994, Maxis, Inc. Tous droits réservés à l'échelle mondiale.
Ce manuel ne peut être ni copié, ni reproduit, ni réduit par quelque procédé que ce soit le rendant exploitable par machine, sans l'accord préalable de Maxis, Inc.

Licence du logiciel Maxis

LE PROGRAMME CI-JOINT EST OFFERT AU CLIENT SOUS LICENCE PAR LA SOCIÉTÉ MAXIS POUR SON USAGE NON EXCLUSIF SUR UN ORDINATEUR UNIQUE SELON LES TERMES STIPULÉS CI-DESSOUS.

Licence

Vous obtenez le droit non exclusif d'utiliser le programme ci-joint sur un ordinateur unique. Il est interdit de procéder à tout transfert électronique d'un ordinateur à un autre via un réseau quelconque. Il est interdit de distribuer des copies du programme ou de la documentation. Il est permis de faire une (1) copie des disquettes du programme à des fins de sauvegarde. Si vous installez le programme sur disque dur ou sur tout autre appareil à grande capacité de mémoire, il est en outre permis de faire une copie conforme du programme à des fins exclusives d'archivage. Il n'est permis de procéder au transfert de logiciel d'un ordinateur à un autre que de façon permanente et une fois que toutes les copies du logiciel ont été retirées définitivement de l'ordinateur d'origine. IL EST INTERDIT D'UTILISER, DE COPIER, DE MODIFIER, DE LOUER, DE CÉDER, DE TRADUIRE OU DE TRANSFÉRER LES PROGRAMMES OU LA DOCUMENTATION, OU TOUTE COPIE DE CEUX-CI, SAUF DANS LES CONDITIONS EXPRESSÉMENT DÉCRITES DANS LA PRÉSENTE. IL EST INTERDIT DE CONVERTIR LE LOGICIEL EN QUELQUE LANGAGE OU FORMAT DE PROGRAMMATION QUE CE SOIT, DE DÉCOMPILER ET DE DÉSASSEMBLER LE LOGICIEL ET DE PROCÉDER À DES FUSIONS OU DES MODIFICATIONS, EN TOUT OU EN PARTIE.

Garantie

CES PROGRAMMES SONT FOURNIS « TELS QUELS » SANS GARANTIE IMPLICITE OU EXPLICITE D'AUCUNE SORTE, Y COMPRIS MAIS SANS LIMITATIONS, TOUTE GARANTIE DE COMMERCIALISABILITÉ OU D'APTITUDE À DES FINS COMMERCIALES PARTICULIÈRES. L'ACHETEUR EST ENTièrement RESPONSABLE DE TOUT RISQUE LIÉ À L'UTILISATION ET AUX PERFORMANCES DES PROGRAMMES. LA SOCIÉTÉ MAXIS NE GARANTIT NULLEMENT QUE LES FONCTIONS DU PROGRAMME SATISFERONT LES ATTENTES DE L'UTILISATEUR OU QUE L'EXÉCUTION DU PROGRAMME SE FERA SANS INTERRUPTION NI ERREURS. L'acheteur ou l'utilisateur de ce programme et de la documentation qui l'accompagne n'a comme seul et unique recours que le remboursement ou le remplacement du produit, au gré de la société Maxis.

A l'intention exclusive de l'acheteur original, la société Maxis garantit l'intégrité de la disquette sur laquelle ce programme est distribué. Elle est garantie contre tout vice de fabrication et de main d'œuvre pendant une période de quatre-vingt-dix jours à partir de la date d'achat, dans des conditions d'utilisation normales. Si au cours de cette période, la disquette s'avérait défectueuse, veuillez la renvoyer à la société Maxis qui vous la remplacera gratuitement. La période de garantie du support est automatiquement prorogée sur réception de la carte

d'enregistrement du produit.

L'Annexe a été réimprimée avec la permission de SimCity 2000 : Power, Politics et Planning. ©1994 par Nick Dargahi et Michael Bremer, Prima Publishing.

Maxis et SimCity 2000 sont des marques déposées de Maxis, Inc.

Le Vieux Manuel

Conception : Ed Goldman, Chris Weiss, et al.

Programmation Windows : Jason Shankel, James Turner

Programmation Macintosh : Michael Schlachter

Producteur : Chris Weiss

Directeur artistique : Sharon Perry

Graphisme : Bonnie Borucki, Shannon Galvin, Barbara Pollak, Kok Wee Lim, Kelli Pearson, Sharon Perry

Chef de production : Larry Lee

Directeur technique : Brian Conrad

Responsable AQ : Alan Barton

Testeur principal : Scott Shicoff

Testeurs: Cathy Castro, Michael Gilmartin, Donjah Horat, Jussi Ylinen, Marc Meyer

Responsable du support technique : Owen Nelson

Rédaction du manuel : Bob Sombrio, Michael Bremer

Edition : Debra Larson

Version Europe : Philip Webb : Jennifer Abrook : Silvana Luciano

Conception et mise en page de la documentation : Vera Jaye, Amy Melker

Conception du coffret : Davison Design

Fabrication : Kim Vincent, Martin Chan

Remerciements : Jeff Braun, Will Wright, Joe Scirica, Sam Poole, Lois Tilles, Val Garcia, Jeff "Screenshot" Feil & tous les autres Maxoïdes et Don Walters

Credits

**Table des
matières**

| | |
|--------------------------------|----|
| Introduction | 1 |
| Ecran principal de SCURK | 3 |
| Colorier la ville | 4 |
| Choisir et Copier | 22 |
| Placer et Imprimer | 28 |
| Didacticiel de SCURK | 31 |
| Annexe | 47 |
| DOS | 49 |
| Index | 55 |

INTRODUCTION



SimCity 2000 Urban Renewal Kit*, en d'autres termes SCURK, est le dernier utilitaire en date de la super simulation d'urbanisme. La construction de villes et l'aménagement du territoire pour vos Sims n'était qu'un début. A présent, vous pouvez :

- Bâtir une ville SimCity 2000, ou en modifier une que vous avez conçue et édiflée à votre manière, sans aucune contrainte financière, humaine ou temporelle, ériger des immeubles, construire des routes, des voies souterraines, en un clin d'œil, à n'importe quel endroit, à tout moment, pour n'importe quelle raison ;
- améliorer, modifier ou embellir le graphisme original de SimCity 2000, et créer le vôtre si vous le souhaitez ;
- mélanger et assortir les immeubles originaux de SimCity 2000 avec vos propres créations, afin de créer des fichiers d'objets personnalisés, que vous pouvez charger dans SimCity 2000.
- imprimer votre ville en trois formats, au-dessus ou en dessous du niveau du sol, en affichant (ou non) les couches choisies.

Cela ne vous suffit pas ? Et bien, en bonus, les talentueux membres de notre département artistique ont créé un tout nouveau fichier de graphismes futuristes pour votre plus grand plaisir.

SCURK est un ajout à SimCity 2000. Vous ne pouvez pas l'installer et l'utiliser si vous n'avez pas SimCity 2000. Vous prendrez beaucoup plus de plaisir à jouer avec SCURK si vous êtes déjà familiarisé avec SimCity 2000. Donc, si vous ne connaissez pas SimCity 2000, déposez ce manuel et allez jouer. Lorsque vous sentirez à l'aise dans le jeu, il vous sera plus aisé de concevoir des immeubles et des villes dans SCURK.

* **Kit de réaménagement urbain**

SCURK et
SimCity 2000

SCURK et autres futurs jeux vidéos Maxis

SCURK permet non seulement d'exploiter davantage SimCity 2000, mais également d'utiliser de nombreux autres jeux Maxis qui ne tarderont pas à être édités. Vous pourrez utiliser SCURK pour créer des circuits urbains pour des simulations de conduite, des cibles et des parcours d'obstacles pour des simulations de vol, et des terrains de sport pour des jeux qui..., enfin vous le verrez bien.

Installation et démarrage de SCURK

Lorsque vous installez SCURK, toutes les modifications nécessaires sont apportées à votre version de SimCity 2000, de sorte que vous pouvez utiliser les nouveaux graphismes que nous vous proposons ou ceux que vous créez.

Consultez le guide de démarrage rapide de SimCity 2000 Urban Renewal Kit pour obtenir la procédure complète d'installation et de démarrage de SCURK sur votre ordinateur.

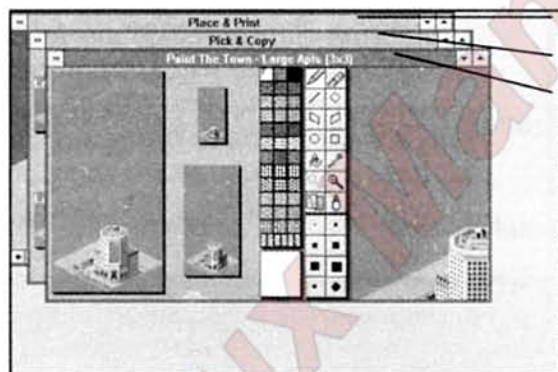


Ecran principal de SCURK

SCURK comprend trois utilitaires, chacun ayant une fenêtre différente. Pour activer un utilitaire, cliquez sur celui-ci ou sélectionnez-le dans le menu Fenêtre.

Colorier la ville est un programme de coloriage spécial qui permet de créer de nouveaux graphismes ou d'améliorer d'anciens à partir des fichiers de graphismes originaux ou de votre ville future.

Choisir et Copier permet de mélanger et d'assortir différents graphismes.



Placer et Imprimer
Choisir et Copier
Colorier la ville

Placer et Imprimer permet de concevoir, modifier, organiser, modeler ou façonner une ville, et de l'imprimer en trois formats différents.

Avant de vous plonger dans le programme, nous vous proposons quelques définitions utiles :

Objets : éléments apparaissant dans SimCity 2000 et pouvant être modifiés dans SCURK. Ils comprennent les bâtiments, les routes, les décombres, les objets animés, etc.

Fichier d'objets : fichier contenant un ou plusieurs objets. Dans SCURK, vous pouvez copier des objets entre différents fichiers.

Fichier d'objets de travail : fichier d'objets en cours de modification. Il est disponible avec les trois utilitaires. Les modifications apportées au fichier de travail avec un utilitaire sont immédiatement répercutées aux autres utilitaires.

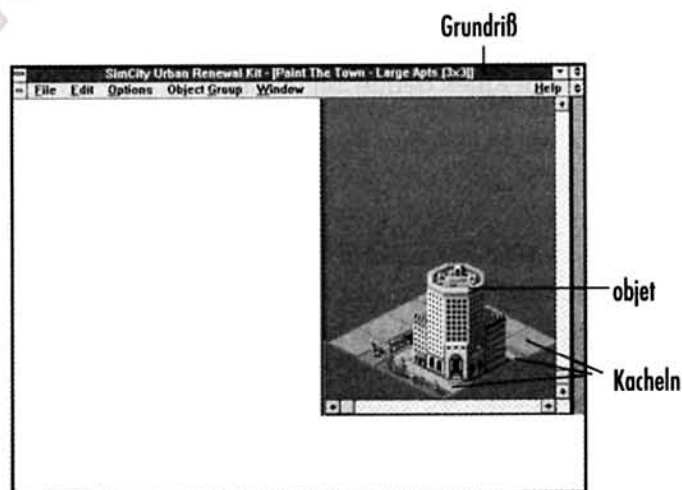
Colorier la ville

Colorier la ville est un programme de coloriage spécial qui permet de créer les graphismes de divers objets (immeubles, etc.) de Simcity 2000. Vous pouvez créer des graphismes entièrement nouveaux, ou modifier les fichiers de graphismes originaux ou de votre ville future.

Remarque : modifier l'apparence des objets n'influence nullement le fonctionnement de la simulation SimCity 2000 ou le programme du jeu. Aussi bizarre que soit l'apparence des objets, le jeu fonctionnera toujours. Citons à titre d'exemple les paroles du Chantre Immortel : « Le Dôme Braun Llama vu sous une autre représentation n'en serait pas moins agréable » (Du moins pour vos Sims.).

Vous trouverez ci-après les définitions de quelques termes utiles pour comprendre le programme Colorier la ville :

Parcelle : dans SimCity 2000, une parcelle est une mesure de surface. Les parcelles sont représentées par des petits carrés sur le sol.

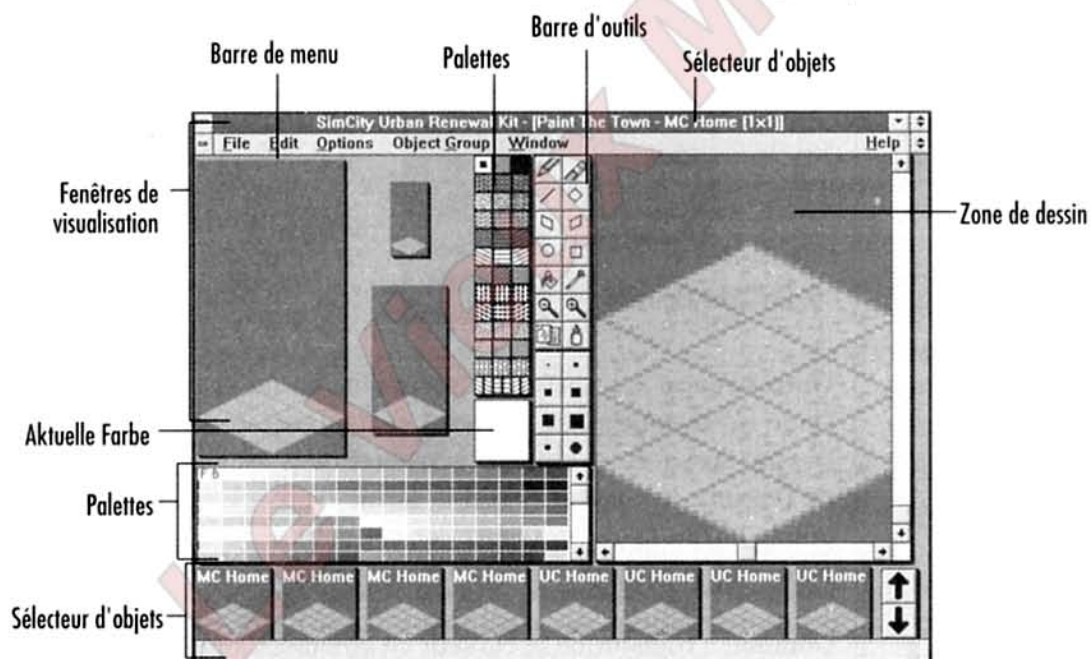


Surface de base : chaque objet a une surface de base prédéfinie, que l'on ne peut modifier, qui détermine sa largeur et sa longueur. Certains objets ont une surface de base de 1 x 1

parcelle, d'autres de 2 x 2, quelques-uns de 3 x 3, et les plus larges de 4 x 4. Mêmes les objets en mouvement qui ne sont pas fixés au sol (comme les avions ou les bateaux) sont limités par leur surface de base.

Lorsque vous agrandissez la fenêtre de l'utilitaire Colorier la ville, cet écran s'affiche. Vous pouvez y créer de tous nouveaux graphismes pour SimCity 2000 ou charger un fichier existant en vue de le modifier.

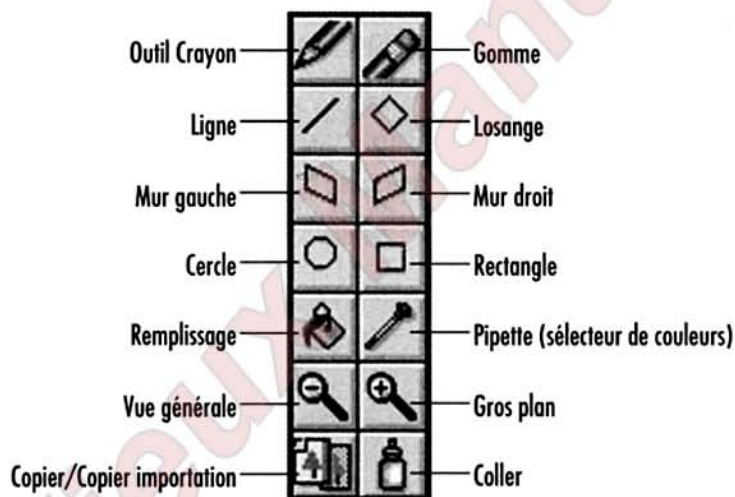
Colorier la ville fonctionne de la même manière que la plupart des programmes de coloriage informatiques, à l'aide d'outils



spéciaux qui facilitent le dessin dans la perspective requise par SimCity 2000. Il suffit de choisir l'outil de votre choix dans la Boîte à outils, de sélectionner une couleur dans la palette, et de cliquer dans la zone de Dessin. Votre travail s'affiche automatiquement dans les trois échelles d'agrandissement de SimCity 2000.

Outils

Cette section vous décrit tous les outils de dessin de la Boîte à outils. Si vous êtes familiarisé avec d'autres programmes de coloriage informatique, vous maîtriserez immédiatement l'utilitaire Colorier la ville. Dans le cas contraire, lisez attentivement cette section et exercez-vous à l'aide du Didacticiel. Vous ne tarderez pas à jongler avec le programme.



Outil Crayon : transforme le curseur en un crayon. Cliquez à l'aide de la souris sur cet outil et déplacez-le dans la zone de Dessin. Lorsque cet outil est activé (et dans les limites de la zone de Dessin), le curseur prend la forme d'un crayon. La taille des points et des lignes dessinés par cet outil dépend de la taille du pinceau.



Gomme : transforme le curseur en gomme. Cliquez à l'aide de la souris sur cet outil et déplacez-le dans la zone de Dessin. Lorsque cet outil est activé (et dans les limites de la zone de Dessin), le curseur prend la forme d'une gomme. La surface effacée est déterminée par la taille du pinceau.



Ligne : dessine une ligne droite dans n'importe quelle direction. Cliquez sur le bouton de la souris et maintenez-le enfoncé pour commencer la ligne, faites glisser la souris pour la définir, puis relâchez le bouton pour la tracer. Lorsque cet outil est activé (et dans les limites de la zone de Dessin), le curseur prend la forme



d'un réticule. L'épaisseur de la ligne dépend de la taille du pinceau.

Losange : dessine des losanges. Cliquez sur le bouton de la souris et maintenez-le enfoncé pour choisir un des coins du losange, faites glisser la souris jusqu'à ce que le losange ait atteint la dimension désirée, puis relâchez le bouton de la souris. Lorsque cet outil est activé (et dans les limites de la zone de Dessin), le curseur prend la forme d'un réticule. L'épaisseur du contour du losange dépend de la taille du pinceau. Lorsque ce bouton est activé, cliquez à nouveau sur celui-ci pour ouvrir un sous-menu vous permettant de choisir un losange vide ou plein.



Mur gauche : dessine un parallélogramme qui permet de dessiner plus facilement le mur gauche d'un bâtiment dans la perspective requise par SimCity 2000. L'utilisation des parallélogrammes n'est évidemment pas limitée au dessin des murs gauches. Cliquez sur le bouton de la souris et maintenez-le enfoncé pour choisir un des coins du mur, faites glisser la souris jusqu'à ce que le mur ait atteint la dimension voulue, puis relâchez le bouton de la souris. Lorsque cet outil est activé, (et dans les limites de la zone de Dessin), le curseur prend la forme d'un réticule. L'épaisseur du contour du mur dépend de la taille du pinceau. Lorsque ce bouton est activé, cliquez à nouveau sur celui-ci pour ouvrir un sous-menu vous permettant de choisir un mur gauche vide ou plein.



Mur droit : dessine un parallélogramme qui permet de dessiner plus facilement le mur droit d'un bâtiment dans la perspective de SimCity 2000. Vous pouvez naturellement utiliser cet outil à d'autres fins. Cliquez sur le bouton de la souris et maintenez-le enfoncé pour choisir un des coins du mur, faites glisser la souris jusqu'à ce que le mur ait atteint la dimension voulue, puis relâchez le bouton de la souris. Lorsque cet outil est activé (et dans les limites de la zone de Dessin), le curseur prend la forme d'un réticule. L'épaisseur du contour du mur dépend de la taille du pinceau. Lorsque ce bouton est activé, cliquez à nouveau sur celui-ci pour ouvrir un sous-menu vous permettant de choisir un mur droit vide ou plein.





Cercle : dessine des cercles et des ellipses. Cliquez sur la souris et faites-la glisser jusqu'à ce que le cercle ait atteint la dimension et la forme voulues, puis relâchez le bouton de la souris. Lorsque cet outil est activé (et dans les limites de la zone de Dessin), le curseur prend la forme d'un réticule. L'épaisseur du contour du cercle dépend de la taille du pinceau. Lorsque ce bouton est activé, cliquez à nouveau sur celui-ci pour ouvrir un sous-menu vous permettant de choisir un cercle vide ou plein.

Rectangle : dessine des carrés et des rectangles. Cliquez sur la souris et déplacez-la jusqu'à ce que le rectangle ait atteint la dimension et la forme voulues, puis relâchez le bouton de la souris. Lorsque cet outil est activé (dans les limites de la zone de Dessin), le curseur prend la forme d'un réticule. L'épaisseur du contour du rectangle dépend de la taille du pinceau. Lorsque ce bouton est activé, cliquez à nouveau sur celui-ci pour ouvrir un sous-menu vous permettant de choisir un rectangle vide ou plein.

Remplissage : remplit une zone de la couleur, du cycle ou de la texture choisie. Cette opération commence à partir de l'endroit de la zone de Dessin où vous avez cliqué et remplit tout l'espace d'une couleur avant de passer à une autre couleur. L'option Remplissage considère que chaque couleur d'un cycle est différente. Il est dès lors déconseillé de remplir de couleur des zones préalablement colorées. Lorsque cet outil est activé (et dans les limites de la zone de Dessin), le curseur prend la forme d'un réticule.

Pipette (Sélecteur de couleurs) : permet de définir la couleur du pinceau en sélectionnant une couleur dans la zone de Dessin (il n'est donc pas nécessaire de chercher la couleur dans la palette). Cliquez sur la couleur voulue. Lorsque cet outil est activé (et dans les limites de la zone de Dessin), le curseur prend la forme d'un réticule.



Vue générale : permet de « prendre du recul » par rapport à la zone de Dessin pour avoir une vue « globale » de votre travail. Il existe quatre niveaux d'agrandissement supérieurs aux trois niveaux d'agrandissement de SimCity 2000. Ils facilitent le dessin et n'affectent nullement l'illustration.



Gros plan : cet outil vous rapproche de la zone de Dessin pour vous permettre d'effectuer des corrections très précises, qui distinguent le bon travail du réel chef d'œuvre. Il existe quatre niveaux d'agrandissement supérieurs à ceux de SimCity 2000. Ils facilitent le dessin et n'affectent nullement l'illustration.



Copier : cet outil permet de copier toute partie de tout objet affiché dans la zone de Dessin. Cliquez sur la souris et déplacez le curseur pour entourer la partie de l'objet à copier. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, le curseur devient un « pinceau » de la forme de la partie copiée, et SCURK le change automatiquement en un outil Coller. Cliquez pour coller la copie, ou cliquez sur la souris et faites-la glisser pour colorier à l'aide du pinceau. Lorsque cet outil est activé (et dans les limites de la zone de dessin), le curseur prend la forme d'un réticule jusqu'à ce qu'un objet soit copié. Avant de coller l'objet copié, vous pouvez le manipuler (le faire pivoter ou basculer) à l'aide des outils du menu Edition. La copie est gardée dans le Presse-papiers jusqu'à ce que vous en effectuiez une autre.



Coller : permet de coller tout élément copié (depuis la zone de Dessin ou dans le Presse-papiers d'un autre programme) dans la zone de Dessin. Cette option est automatiquement sélectionnée par le programme lorsque vous avez copié un élément à l'aide de l'outil Copier. La copie est gardée en mémoire jusqu'à ce que vous copiez un autre élément par exemple. Vous pouvez utiliser divers outils et même charger un autre fichier d'objets, puis retourner à l'option Coller. L'élément à coller reste en mémoire.



Palettes

Couleur du pinceau : affiche la couleur actuelle et le motif de texture du pinceau.



Echantillon de la palettes de couleurs

Taille du pinceau : permet de définir la taille et/ou l'épaisseur des points, des lignes et des formes que vous dessinez (ou effacez) entre des carrés de un, deux, trois, quatre, cinq ou six pixels. Il existe également des pinceaux de forme arrondie d'une taille de quatre et cinq pixels. Cette option affecte le crayon, la gomme, la ligne et tous les outils de forme. Une taille de pinceau supérieure adoucit les coins du Losange, du Mur gauche et du Mur droit.

Gamme de texture : cet outil vous permet de faire votre choix parmi une gamme de textures prédéfinies. Cliquez sur une texture pour la sélectionner. La texture active est indiquée par un carré rouge. Les trois textures situées dans la partie supérieure de la gamme de texture utilise des couleurs pleines. La première (blanche) n'utilise que la couleur de premier plan (p). La deuxième (grise) utilise à la fois les couleurs de premier plan et de fond (respectivement p et f). La troisième texture (noire) n'utilise que la couleur de fond. Toutes les autres textures utilisent à la fois les couleurs de premier plan et de fond pour créer les modèles.

Palette de couleurs : affiche les couleurs « électroniques » à votre disposition pour effectuer vos chefs d'oeuvre. Cliquez sur une couleur avec le bouton gauche de la souris pour sélectionner une couleur de premier plan et avec le bouton droit pour sélectionner une couleur de fond. Les utilisateurs Macintosh doivent cliquer sur le bouton droit de la souris pour sélectionner une couleur de premier plan, maintenir enfoncée la touche Option et cliquer avec le bouton droit de la souris pour choisir une couleur de fond. Les cycles de couleurs prédéfinis se



trouvent à la fin de cette palette.

Remarque : consultez l'Annexe pour de plus amples informations sur les couleurs, les palettes et le traitement en boucle des couleurs.

La zone de Dessin est l'endroit où vous modifiez nos graphismes et créez les vôtres. L'affichage de la zone de Dessin est plus large que celui de SimCity 2000 ; dès lors, vous avez une meilleure vue des dessins lorsque vous travaillez. Le format de l'affichage peut être adapté à l'aide des outils Gros plan et Vue générale de la Boîte à outils.

SURFACE DE BASE, HAUTEUR LIMITE ET ZONE DE DÉCOUPAGE

Chaque objet (même lorsqu'il est vierge) a une surface de base prédéfinie, qui peut être d'une, deux, trois ou quatre parcelles carrées. La zone de Dessin affiche toujours une base de quatre sur quatre, bien qu'il ne vous soit pas toujours possible d'utiliser la surface entière, le tout dépend de la base de l'objet que vous dessinez ou modifiez. La surface de base ne peut être modifiée. Elle figure dans la barre de titre du programme Colorier la ville, à côté du nom de l'objet.

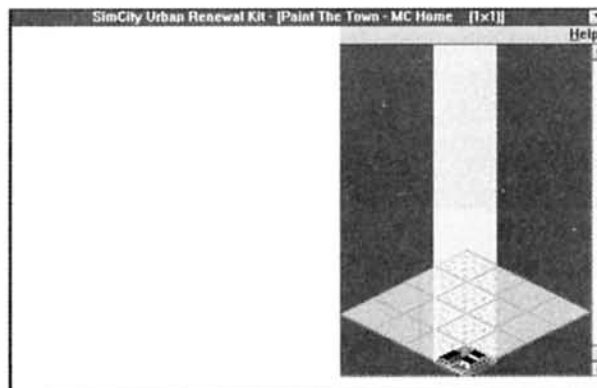
Chaque objet a une hauteur limite qui définit la limite supérieure de la zone de Dessin. Aucun objet ne peut se trouver au-delà de celle-ci.

Zone de Dessin

Nom de l'objet et surface de base



Zone de Dessin Visible



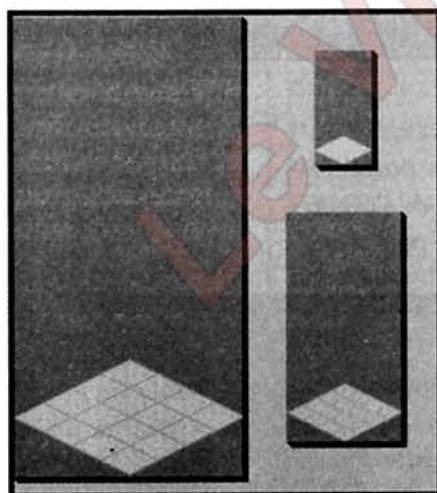
Fenêtres de Visualisation

SCURK efface (ou coupe) instantanément et automatiquement tout ce que vous avez dessiné ou collé en dehors de la surface de base et au delà de la zone de Dessin.

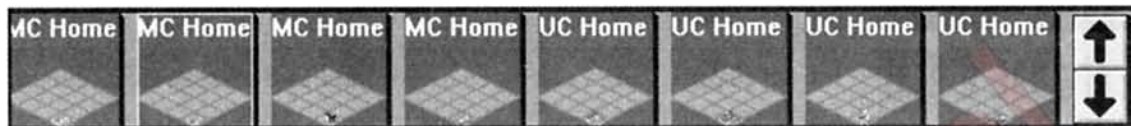
L'affichage de la zone de découpage est le meilleur moyen de garder en mémoire la surface de base et la hauteur limite tout en coloriant un objet.

La zone de découpage est une grille qui définit la partie de la zone de Dessin qui peut être utilisée pour un objet particulier. Elle est toujours active, mais s'affiche uniquement lorsque vous le souhaitez.

Pour afficher la zone de découpage, ouvrez le menu Options et sélectionnez l'option Afficher zone de découpage. Sélectionnez-la de nouveau pour la désactiver. Ces fenêtres montrent la zone de dessin entière, et affichent l'apparence de vos produits finis dans les trois niveaux d'agrandissement de SimCity 2000. Ces fenêtres servent uniquement d'affichage. Il est impossible d'y dessiner quoi que soit.



Remarque : il vous suffit de dessiner un objet une seule fois. SCURK l'affiche automatiquement dans les trois formats.



Le sélecteur d'objets de l'utilitaire Colorier la ville permet de choisir l'objet que vous souhaitez modifier dans la zone de Dessin. Les objets originaux sont chargés par défaut. Voici comment utiliser le sélecteur d'objets :

1. Cliquez sur les flèches du sélecteur d'objets pour atteindre l'objet à modifier. (Si un signal sonore retentit lorsque vous cliquez sur une flèche, cela signifie que vous vous trouvez à la fin d'un groupe d'objets. Cliquez simplement sur l'autre flèche).
2. Cliquez sur l'objet à modifier pour le charger dans la zone de Dessin. Vous pouvez à ce moment mettre en œuvre vos talents d'artiste.
3. Si vous souhaitez modifier un fichier d'objets différent, ouvrez le menu Fichier, sélectionnez Charger... puis choisissez Fichier d'objets de travail. Une boîte de dialogue apparaît et vous pouvez alors choisir le fichier d'objets de votre choix. Sous le sélecteur d'objet se trouve la Ligne d'information. Cette zone décrit brièvement l'élément de menu sélectionné. Elle affiche également les coordonnées de l'outil de dessin de la zone de Dessin. La position 0/0 indique l'angle supérieur gauche, 128/256 indique l'angle inférieur droit de la zone de Dessin, la taille du titre de base n'étant pas prise en condition.

Sélecteur d'objets

Les utilitaires SCURK partageant les mêmes informations, elles partagent également les mêmes menus et fonctions.

Ligne d'information

Barre de menu et zone d'état

Toutefois, chaque utilitaire possède des éléments de menu qui lui est propre. Voici une liste des éléments de menu de Colorier la ville et leur fonction :

MENU FICHIER

Charger propose trois sous-menus :

Ville : charge une ville préalablement enregistrée pour l'utiliser avec l'utilitaire Placer et Imprimer.

Fichier d'objets source : charge un fichier d'objets source pour l'utiliser avec l'utilitaire Choisir et Copier.

Fichier d'objets de travail : charge le fichier d'objets de travail utilisé avec les trois utilitaires de SCURK.

Enregistrer propose deux sous-menus :

Ville : enregistre la ville utilisée par l'utilitaire Placer et Imprimer sous son nom et son chemin d'accès courants.

Fichier d'objets de travail : enregistre le fichier d'objets de travail sous son nom et son chemin d'accès courants.

Enregistrer sous propose deux sous-menus :

Ville : permet de modifier le nom ou le chemin d'accès (ou les deux) de la ville utilisée par l'utilitaire Placer et Imprimer.

Fichier d'objets de travail : permet de modifier le nom ou le chemin d'accès (ou les deux) du fichier d'objets de travail.

Nouveau propose deux sous-menus :

Ville : charge un terrain plat, vierge et sans titre pour l'utiliser avec l'utilitaire Placer et Imprimer

Fichier d'objets de travail : charge une copie nette et intacte du fichier d'objets original comme fichier d'objets de travail.

Exporter fichiers BMP : exporte l'objet dans la zone de Dessin de l'utilitaire Colorier la ville comme fichier BMP.

Sur les macintosh, ce menu est remplacé par Exporter fichier PICT.



Configuration de l'imprimante : ouvre une boîte de dialogue qui vous permet de modifier certains paramètres de l'impression.

Imprimer ville : ouvre une boîte de dialogue qui vous permet d'imprimer une partie ou la totalité de la ville chargée dans Placer et Imprimer.

Quitter : ferme SCURK (le programme vous demande d'enregistrer auparavant les changements effectués).

MENU EDITION

Annuler : annule la dernière action réalisée à l'aide de la souris dans la zone de Dessin.

Copier : copie n'importe quelle partie d'un objet dans la zone de Dessin.

Coller : colle ce que vous avez copié (soit en utilisant l'outil Copier ou le Presse-papiers) dans la zone de Dessin.

Effacer : efface le contenu de la zone de Dessin pour n'afficher que le paysage intact.

Retourner : affiche l'objet situé dans la zone de Dessin dans l'état dans lequel il était lorsque vous l'avez affiché la première fois. Retourner fonctionne sur un objet à la fois. Il n'y a pas de « marche arrière ».

Annuler ou Retourner ? Annuler supprime uniquement la dernière action de la souris. Par exemple, si vous venez de dessiner un cercle, Annuler l'efface. Si vous dessinez un cercle, puis un carré, Annuler effacera uniquement le carré. Retourner supprime toutes les opérations effectuées depuis l'affichage initial de l'objet dans la zone de Dessin. Ainsi si vous dessinez un cercle, puis un carré, l'option Retourner les supprime tous les deux.

Rotation : fait pivoter l'objet copié dans le Presse-papiers de 90 degrés dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Sélectionnez cette option une deuxième fois pour répéter la rotation de 90 degrés. Cette option est estompée si vous n'avez pas sélectionné l'outil Coller ou si le Presse-papiers est vide.

Permuter horiz. : cette option permet de permuter ce qui a été copié dans le Presse-papiers de 180 degrés horizontalement (la gauche devient la droite). Cette option est estompée si vous n'avez pas sélectionné l'outil Coller ou si le Presse-papiers est vide.

Permuter vert : permute ce qui a été copié dans le Presse-papiers de 180 degrés verticalement (le haut devient le bas).
menu groupe d'Objets. Cette option est estompée si vous n'avez pas sélectionné l'outil Coller ou si le Presse-papiers est vide.

Renommer : ouvre une boîte de dialogue qui permet de modifier le nom d'un objet. Ce nom apparaît dans la fenêtre Recherche de SimCity 2000.

Inverser nom : réaffecte le nom original de l'objet.

MENU OPTIONS

Configurer grille : permet de définir la précision de votre grille de dessin afin d'associer plus facilement les formes entre elles dans la zone de Dessin.

Basculer vers grille : aligne les formes que vous dessinez sur le modèle de grille.

Afficher grille : visualise le modèle de grille, ce qui vous permet de savoir comment vos objets seront alignés, au fur et à mesure que vous les dessinez. Cette grille ne s'affiche qu'à l'écran et est indépendante de votre travail.

Afficher zone de découpage : affiche la zone de découpage de l'objet de la zone de Dessin.

Couleurs du cycle : active ou désactive le défilement des couleurs pour en faciliter l'utilisation avec les animations (le clignotement des couleurs est en effet parfois énervant). Le défilement des couleurs n'est affecté par cette option qu'avec l'utilitaire Colorier la ville.

Augmenter cycle : permet de « parcourir » les modèles de cycles de couleurs de l'utilitaire Colorier la ville pour améliorer les animations. Le défilement des couleurs n'est affecté par cette option qu'avec l'utilitaire Colorier la ville. Vous ne pouvez l'utiliser que lorsque le défilement des couleurs est désactivé.



Options sonores : offre le choix entre les effets sonores associés aux outils SCURK et ceux associés aux objets. Cette option n'affecte que les objets situés dans SCURK.

MENU GROUPE D'OBJETS

Ce menu vous permet de sélectionner un groupe d'objets dans le fichier d'objets chargé. Le groupe sélectionné apparaît alors dans le sélecteur d'objets.

MENU FENETRE

Cascade : superpose les fenêtres des utilitaires de SCURK. Cliquez sur la barre de titre de l'utilitaire que vous souhaitez activer et utiliser.

Colorier la ville : active l'utilitaire Colorier la ville.

Choisir et Copier : active l'utilitaire Choisir et Copier.

Placer et Imprimer : active l'utilitaire Placer et Imprimer.

Le Vieux Manuel

Remarques et conseils

OBJETS QUE VOUS NE POUVEZ PAS MODIFIER

Dans SCURK, les objets suivants ne peuvent pas être modifiés :

- Routes
- Autoroutes
- Bretelles
- Tunnels
- Rails
- Métros
- Trains
- Rails connecteurs
- Lignes électriques
- Canalisations
- Ponts
- Lignes électriques aériennes
- Pistes d'aéroport
- Parcelles de terrain
- Parcelles d'eau
- Panneaux
- Parcelles de collines
- Petits parcs
- L'Extraterrestre
- Hélicoptères
- Petits bateaux
- Couleurs indicateurs de zones
- Icônes Police, Feu et Dépêcher Armée

IMPORTATION DE GRAPHISMES

Vous pouvez importer des graphismes dans Colorier la ville. Une fois que vous les avez chargés (ou dessinés) dans un programme graphique quelconque, et que vous les avez copiés dans le Presse-papiers, vous pouvez les coller dans la zone de Dessin de Colorier la ville.

IMPORTATION DE GRAPHISMES ET DE COULEURS

Les palettes ne sont pas faciles à manipuler, particulièrement lorsque vous importez des graphismes à partir d'autres programmes. SimCity 2000 et SCURK possèdent une palette de 256 couleurs qui réserve un certain nombre de places pour les cycles de couleurs. Il est impossible de modifier cette palette, tant dans SimCity 2000 que dans SCURK.

Lorsque vous importez des graphismes à partir d'un autre programme dans SCURK, le programme tentera de faire correspondre chaque couleur du graphisme importé avec une couleur de la palette de SimCity 2000. En fonction de la palette originale, tout fonctionne parfaitement même si certaines



couleurs ont parfois une apparence bizarre. Vous pouvez alors retoucher les couleurs qui ne vous plaisent pas ou ne pas les modifier et appeler cela une œuvre d'art. Vos Sims n'ont que faire des couleurs bizarres.

Si vous souhaitez utiliser un autre programme de coloriage pour dessiner ou retoucher des objets, il vaut mieux utiliser la palette adéquate. Pour cela, exportez d'abord un objet à l'aide de l'option Exporter BMP (sur un PC) ou Exporter PICT (sur un Macintosh) du menu Fichier. Chargez ensuite ce fichier dans l'autre programme de coloriage. La palette fera partie du fichier exporté. La plupart des programmes de coloriage permettent de copier les palettes d'un autre fichier. Vous obtenez de cette façon la palette adéquate pour votre autre programme à partir du fichier Sample BMP ou PICT. De toute façon, même à l'aide de la palette adéquate, le défilement des couleurs n'apparaît pas dans votre autre programme de coloriage, et vous pourriez utiliser les couleurs par accident. Il vaut mieux commencer des objets dans SCURK, les exporter dans un autre programme (si vous en appréciez certains tout particulièrement) pour les retoucher avec précision et finalement les rouvrir dans SCURK pour y ajouter la touche finale.

OBJETS ET LA SIMULATION SIMCITY 2000

- Vous pouvez donner à chacun des bâtiments l'apparence que vous voulez, mais rappelez-vous que les bâtiments (et tout autre objet) ont une signification particulière dans SimCity 2000. En règle générale, les fonctions des objets des groupes d'objets Spéciaux, Energie, Transport et Armée et Divers sont assez évidentes. Mais il vous faudra faire attention lorsque vous manipulez des objets des groupes Résidences, Commerces et Industries. Chacun de ces bâtiments est sélectionné par la simulation et est placé dans une zone de SimCity 2000, principalement basée sur la densité de population, avec de faibles variations pour la valeur du terrain.
- En règle générale, un immeuble résidentiel, commercial ou industriel dont la surface de base est de un sur un, est à faible densité. Un immeuble dont la base est de trois sur trois est à haute densité. Les immeubles dont la base est de

deux sur deux sont de densité moyenne (les uns sont moyens à inférieurs, les autres moyens à supérieurs).

- Chaque objet a deux noms. Le nom entier qui apparaît dans la barre de titre de Colorier la ville est identique au nom figurant dans la fenêtre Recherche de SimCity 2000. Vous pouvez modifier ce nom et faire preuve d'autant d'imagination que vous le voulez. Plusieurs objets peuvent avoir le même nom. Le deuxième nom est une version abrégée qui apparaît uniquement dans le sélecteur d'objets de SCURK pour vous permettre de choisir l'objet que vous désirez modifier. Chaque version abrégée est différente pour éviter toute confusion et pour vous permettre de comprendre comment les objets sont utilisés par la simulation. Tenez-en compte lorsque vous dessinez des objets. Dans ces versions abrégées, L=Large, M=Moyen et P=Petit. Certaines animations du groupe d'objets Animé I se composent de cadres multiples. Leurs versions abrégées sont appelées A, B, C, etc., pour indiquer leur ordre de cadres. Les objets du groupe Animé II indiquent les mouvements des objets dans différentes orientations. Leur abréviation indique leur direction : N=vers le nord, E = vers l'est, NE = vers le nord-est, SE = vers le sud-est et S = vers le sud (lorsque ces objets doivent être orientés dans d'autres directions, SimCity 2000 les permute automatiquement.)

COPIER ET COLLER

- Vous pouvez modifier un seul objet à la fois, mais vous pouvez copier et coller plusieurs objets et groupes d'objets dans différents fichiers d'objets.
- Vous pouvez uniquement copier les éléments affichés dans la zone de Dessin. Il est impossible de faire défiler la zone de Dessin pendant que vous copiez. Utilisez l'option Vue générale pour copier de plus grands objets, tels que des bâtiments entiers tant qu'ils ne dépassent pas les limites de la zone de Dessin.



COULEURS ET PALETTES DE COULEURS

- Dans la palette de couleurs « P » signifie « premier plan », « F » signifie « fond ». Les lettres « P » et « F » distinguent simplement deux couleurs dans un motif de texture. Ainsi, cela ne signifie pas le fond de la zone de Dessin par exemple, ou encore qu'une couleur se trouve « devant » une autre ou « derrière » une autre.
- Le premier plan et le fond peuvent être de la même couleur. Lorsque vous utilisez la texture pleine, la couleur du pinceau est toujours la couleur « de premier plan ».
- Les couleurs des modèles de palettes et de cycles sont fixes et ne peuvent être modifiées par l'utilisateur. Mille excuses.
- Quelle que soit la manière dont les cycles de couleurs « défilent » dans l'affichage, la direction du cycle est déterminée par l'ordre dans lequel les couleurs sont placées sur un objet. Ainsi, si dans un modèle, la couleur numéro deux est placée au-dessus de la couleur un, et la couleur trois au-dessus de la couleur deux, et ainsi de suite, le « mouvement » ira du haut vers le bas.
- Toutes les couleurs stables ou couleurs d'un modèle de cycle peuvent être soit une couleur de fond, soit une couleur de premier plan pour chaque motif de texture. Mélangez les cycles de couleur, les couleurs stables et les textures pour obtenir des effets plus voyants.
- Consultez l'annexe pour de plus amples informations sur les couleurs, les palettes et le traitement en boucle des couleurs.

Choisir et Copier

L'utilitaire Choisir et Copier permet de mélanger et d'assortir des objets du fichier d'objets original, du fichier futur et de vos propres fichiers (à partir de l'utilitaire Colorier la ville) pour en créer de nouveaux. Vous pouvez les enregistrer sur disquette ou les utiliser dans SimCity 2000 pour que vos Sims puissent bénéficier de votre propre conception de l'architecture.

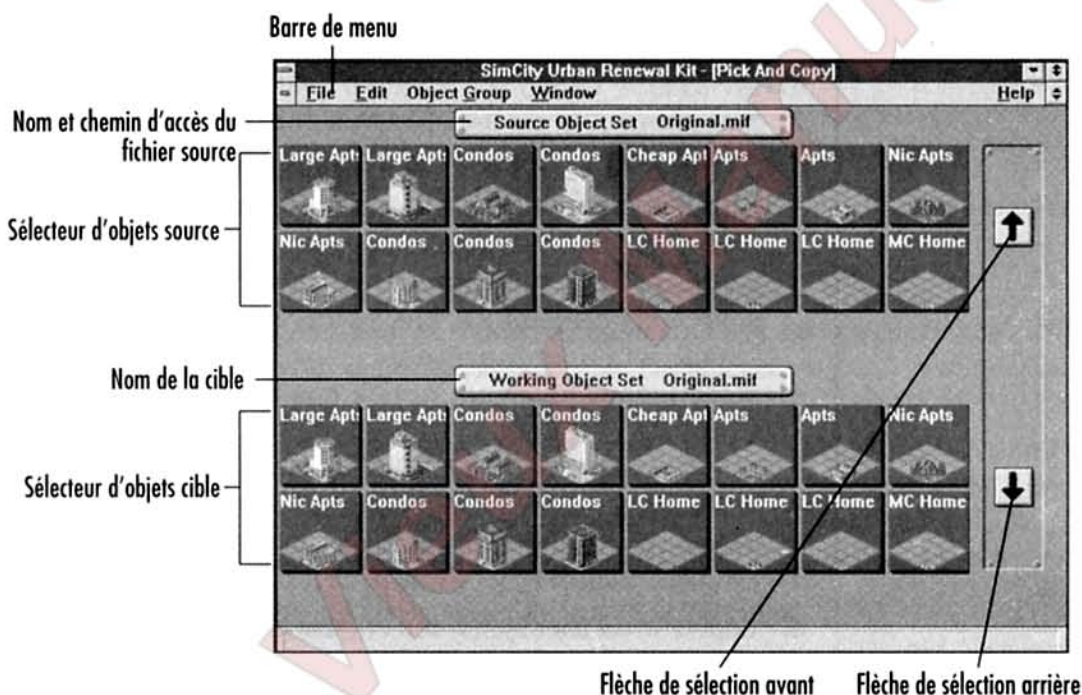
Pour utiliser l'utilitaire Choisir et Copier, procédez de la manière suivante :

- 1. Choisissez un fichier d'objets source. Il peut s'agir du fichier original, du fichier futur ou de tout fichier créé de vos propres mains à l'aide de l'utilitaire Colorier la ville.**
- 2. Choisissez un fichier d'objets de travail à créer. Il peut s'agir du dernier fichier sur lequel vous avez travaillé dans Colorier la ville, d'un autre fichier d'objets existant ou d'un nouveau fichier d'objets vierge.**
- 3. Copiez les objets un à un ou par groupe, de la source vers le fichier de travail. Vous pouvez modifier les fichiers source si vous désirez assortir des objets de sources différentes.**
- 4. Enregistrez votre fichier de travail sur disquette. Vous pouvez charger, à n'importe quel moment, un autre fichier de travail afin de créer une bibliothèque de fichiers d'objets.**



Choisir et Copier

Dès que vous activez Choisir et Copier, cet écran apparaît. Le nombre d'objets affiché par les sélecteurs d'objets dépend de la taille de votre fenêtre et de la résolution utilisée. Le nom de votre fichier d'objets source peut être différent :



Vous pouvez choisir des objets ou des groupes d'objets dans le fichier source et les copier dans le fichier de travail. Lorsque que le fichier de travail correspond tout à fait à vos attentes, enregistrez-le sur disquette. Ouvrez le menu Fichier, sélectionnez les options Enregistrer ou Enregistrer sous, puis choisissez Fichier d'objets de travail. Le fichier d'objets de travail que vous créez est celui qui sera utilisé par l'utilitaire Placer et Imprimer, à moins que vous ne choisissiez d'en charger un autre.

CHOISIR ET COPIER DES OBJETS INDIVIDUELS

Vous ne pouvez copier des objets que du fichier source vers le fichier de travail. Pour cela, procédez de la manière suivante :

1. Recherchez le ou les objet(s) dans le fichier source à copier dans le fichier de travail.

Ouvrez le menu Groupe d'objets et sélectionnez le groupe contenant le ou les objet(s) à copier. Le groupe d'objets s'affiche toujours à la fois dans les sélecteurs d'objets source et de travail, même si les objets individuels sont différents. Cliquez sur les flèches du sélecteur pour atteindre l'objet à copier.

2. Sélectionnez le ou les objet(s) à copier vers le fichier de travail.

Cliquez sur le ou les objet(s) à copier, situés dans le sélecteur d'objets source. Les occurrences des objets source et de travail apparaissent en surbrillance. Le fichier source est délimité par une bordure épaisse, le fichier de travail étant entouré d'une bordure plus fine. Pour sélectionner plusieurs objets non-adjacents, maintenez enfoncée la touche Ctrl et cliquez sur ces objets. Pour sélectionner un ensemble d'objets adjacents, maintenez enfoncée la touche Maj. et faites glisser le curseur de votre souris sur ces objets. Cliquez sur un objet sélectionné tout en maintenant la touche Ctrl pour le désélectionner.

3. Copiez le ou les objet(s) sélectionné(s).

Ouvrez le menu Edition et choisissez Copier sélectionné ou Tout copier. Vous pouvez également faire glisser les objets sélectionnés du fichier source vers le fichier de travail. Si vous copiez plusieurs objets, SCURK place automatiquement les objets sélectionnés dans le fichier source à leur emplacement approprié dans le fichier de travail. Une boîte de dialogue confirmant votre choix apparaît. Une fois les objets ont été copiés, ils sont désélectionnés.

4. Sélectionnez une autre source et répétez la procédure.

Pour que votre fichier de travail inclue des objets individuels d'autres fichiers source, ouvrez le menu Fichier, sélectionnez l'option Charger fichier source, choisissez le nouveau fichier source et recommencez les étapes un à trois jusqu'à ce que votre fichier de travail soit terminé.



CHOISIR ET COPIER DES GROUPES D'OBJETS

La copie de groupes d'objets est très semblable à celle d'objets individuels. Pour cela, procédez de la manière suivante :

1. Sélectionnez le groupe d'objets à copier du fichier source vers le fichier de travail.

Ouvrez le menu Groupe d'objets et sélectionnez le groupe de votre choix. Sélectionnez Tous les objets si vous désirez copier tout le fichier d'objets, du fichier source vers le fichier de travail.

2. Ouvrez le menu Edition et sélectionnez l'option Tout copier.

Le groupe d'objets sélectionné sera copié du fichier source vers le fichier de travail. Si vous choisissez Tout dans le menu Groupe d'objets, tout le fichier d'objets source sera copié. Le système vous demande de confirmer cette action.

3. Sélectionnez une autre source et répétez la procédure.

Pour que votre fichier de travail comprenne des groupes d'objets provenant d'autres fichiers source, ouvrez le menu Fichier, sélectionnez Charger puis Source..., et chargez un nouveau fichier d'objets source. Recommencez les étapes un à trois jusqu'à ce que votre fichier de travail soit terminé.

ENREGISTREMENT D'UN FICHIER DE TRAVAIL ET UTILISATION DANS SIMCITY 2000

Dès que votre fichier d'objets de travail est terminé, vous pouvez l'enregistrer comme fichier d'objets en sélectionnant les options Enregistrer ou Enregistrer sous dans le menu Fichier, puis Fichier d'objets de travail. Vous pourrez le charger comme fichier de graphismes lorsque vous lancerez SimCity 2000.

Barre de menu et Taille du fichier cible

Les utilitaires de SCURK partagent de nombreux menus et fonctions de menu. Toutefois, chaque utilitaire possède également des éléments de menu qui lui est propre. Voici la liste des éléments de menu de l'utilitaire Choisir et Copier et leurs fonctions :

MENU FICHER

Charger propose trois sous-menus :

Ville : charge une ville préalablement enregistrée pour l'utiliser avec l'utilitaire Placer et Imprimer.

Fichier d'objets source : charge un fichier d'objets source pour l'utiliser avec l'utilitaire Choisir et Copier.

Fichier d'objets de travail : charge le fichier d'objets de travail utilisé par les trois utilitaires de SCURK.

Enregistrer propose deux sous-menus :

Ville : enregistre la ville utilisé par l'utilitaire Placer et Imprimer sous son nom et son chemin d'accès courants.

Fichier d'objets de travail : enregistre le fichier d'objets de travail sous son nom et son chemin d'accès courants.

Enregistrer sous possède deux sous-menus :

Ville : permet de modifier le nom ou le chemin d'accès (ou les deux) de la ville utilisée par l'utilitaire Placer et Imprimer.

Fichier d'objets de travail : permet de modifier le nom ou le chemin d'accès (ou les deux) du fichier d'objets de travail.

Nouveau propose deux sous-menus :

Ville : charge un terrain vierge et plat, sans nom, pour l'utiliser dans Placer et Imprimer.

Fichier d'objets de travail : charge le fichier d'objets original comme fichier d'objets de travail.

Configuration de l'imprimante : ouvre une boîte de dialogue standard qui vous permet de modifier certains paramètres de l'impression.



Imprimer ville : ouvre une boîte de dialogue qui vous permet d'imprimer une partie ou la totalité de la ville chargée dans Placer et Imprimer.

Quitter : ferme SCURK (le système vous demande auparavant d'enregistrer les modifications effectuées).

MENU GROUPE D'OBJETS

Le menu Groupe d'objets permet de choisir le groupe d'objets à placer. Les groupes Animé I et Animé II ne figurent pas dans la liste du menu. Toutes les modifications apportées aux groupes Animé I ou Animé II seront utilisées dans SimCity 2000. Il est cependant impossible de les utiliser dans l'utilitaire Placer et Imprimer.

MENU FENETRE

Cascade : superpose les fenêtres des utilitaires de SCURK. Cliquez sur la barre de titre de l'utilitaire que vous souhaitez activer et utiliser.

Colorier la ville : active l'utilitaire Colorier la ville.

Choisir et Copier : active l'utilitaire Choisir et Copier.

Placer et Imprimer : active l'utilitaire Placer et Imprimer.

Ligne d'information. Cette zone décrit brièvement l'élément du menu sélectionné.

Ligne
d'information

REGLEMENT À TOUS LES PLANIFICATEURS URBAINS

- Toutes les restrictions de SimCity 2000 relatives au type de Terrain et aux formats requis sont en vigueur dans Placer et Imprimer. Les objets qui ne peuvent être placés sur le bord de la carte dans SimCity 2000 ne peuvent pas non plus être placés à cet endroit dans Placer et Imprimer. La base de tout objet doit se trouver sur un terrain plat ; les ports de plaisance doivent être placés sur au moins une parcelle d'eau; les bretelles doivent toujours se trouver à la bonne intersection entre les routes et les autoroutes. Les rails connecteurs impliquent la présence d'au moins un rail, d'un métro, ou d'un autre rail connecteur.
- La division en plusieurs zones ne modifie pas l'emplacement de chaque objet. Ainsi, si vous placez une résidence dans une zone industrielle, le sol situé sous la résidence devient résidentiel.
- Vous pouvez charger d'anciennes villes et les rénover à votre guise. Toute modification entrera en vigueur la prochaine fois que vous chargerez votre ville dans SimCity 2000.
- Il est impossible de modifier les scénarios. Vous devrez donc vous en sortir seul.
- La démolition d'objets ne laisse aucun décombre. Libre à vous d'en laisser si vous le souhaitez.
- Il est impossible de renflouer les caisses de la ville. (De toute façon, qui diable a besoin d'argent ?)

CONSTRUISEZ ET PROSPÉREZ !

Chaque ville créée à l'aide de Placer et Imprimer peut évidemment être chargée dans SimCity 2000. Toutefois, prenez garde ! A la seconde où vous la chargez dans SimCity 2000, la simulation commence à modifier les objets en fonction des caprices de vos Sims. Une ville « préconstruite » à l'aide de Placer et Imprimer connaîtra un regain de croissance lorsque vous la chargerez dans SimCity 2000. Plus votre ville est grande, plus tôt cette croissance prendra fin. Les premiers Sims qui emménagent n'occupent que quelques immeubles. Les autres seront laissés à l'abandon. Les immeubles de bureaux restent



désespérément vides et attendent impatiemment des locataires qui tardent à venir. Les maisons ne sont pas construites et les appartements restent à louer. Il n'y a pas d'ouvriers dans les usines. La rouille urbaine se propage à une vitesse folle, ce qui n'incite guère les Sims à venir s'installer dans votre ville.

Les principales fonctions « pratiques » et productives de la partie « Placer » de l'utilitaire Placer et Imprimer sont les suivantes :

- Modifier, personnaliser ou encore retoucher les villes bâties à l'aide de SimCity 2000 ;
- ériger des chefs d'œuvre urbains pour les imprimer ;
- vérifier votre compréhension de la construction d'une ville et de la simulation SimCity 2000 en bâtissant une ville et en vérifiant si les Sims l'apprécient, et
- créer le terrain de jeu pour de prochaines simulations Maxis de conduite, de vol, ou autres.



Ce bref didacticiel vous explique les principales fonctions de chacun des trois utilitaires de SCURK. Il vous explique comment:

- Démarrer Colorier la ville et modifier un objet (en l'occurrence la statue) à l'aide des outils de coloriage et du traitement en boucle des couleurs,
- utiliser Choisir & Copier pour insérer de nouveaux graphismes futuristes dans le jeu SimCity 2000,
- utiliser Placer et Imprimer pour construire une petite ville, comprenant vos nouveaux graphismes et votre statue, et l'imprimer.

DANS CE DIDACTICIEL, LES INSTRUCTIONS À SUIVRE FIGURENT EN CARACTERES GRAS.

Les explications sont imprimées dans ce format de caractères standard.

Au fait, ce didacticiel suppose que vous êtes déjà familiarisé avec SimCity 2000. Si ce n'est pas le cas, nous vous conseillons de passer quelques instants à y jouer, pour ensuite revenir à SCURK et à ce didacticiel. Cela vous sera beaucoup plus facile.

Démarrage de Colorier la ville

La première partie de ce didacticiel passe en revue les fonctions de base de l'utilitaire Colorier la ville. Il vous expliquera comment:

- Démarrer Colorier la ville ;
- localiser un objet précis (la statue) ;
- modifier cet objet (en y plaçant des pigeons, puis en la rendant plus vivante à l'aide du traitement en boucle des couleurs) ;
- enregistrer l'objet modifié de manière à pouvoir le réutiliser.

Chargement de SCURK.

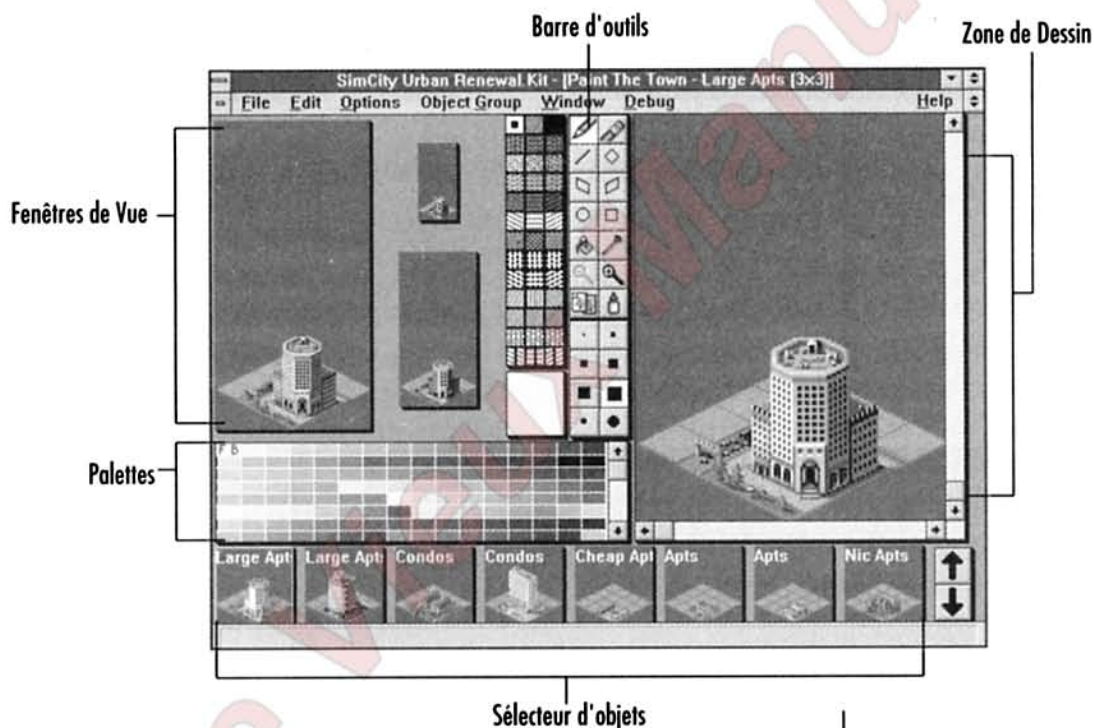
Activez Colorier la ville.

Cliquez sur la case d'agrandissement de la fenêtre de Colorier la ville pour afficher l'utilitaire à sa taille maximale et lancer l'utilitaire du même nom.

Lorsque vous entrez pour la première fois dans Colorier la ville, vous voyez apparaître l'écran ci-après. Par défaut, vous commencez avec le fichier d'objets original. Un jour ou l'autre, vous souhaiterez sans doute construire vos propres bâtiments, mais pour l'instant, vous allez vous baser sur le graphisme original.

LOCALISATION DE LA STATUE

Lorsque vous chargez un fichier d'objets, l'objet « Grands appartements » du groupe Résidences est toujours le point de départ par défaut. Vous recherchez la statue qui fait partie du groupe d'objets Spéciaux.



Ouvrez le menu **Groupe d'objets** et sélectionnez l'option **Spéciaux**.

Vous constatez que le sélecteur d'objets se présente de la manière suivante :

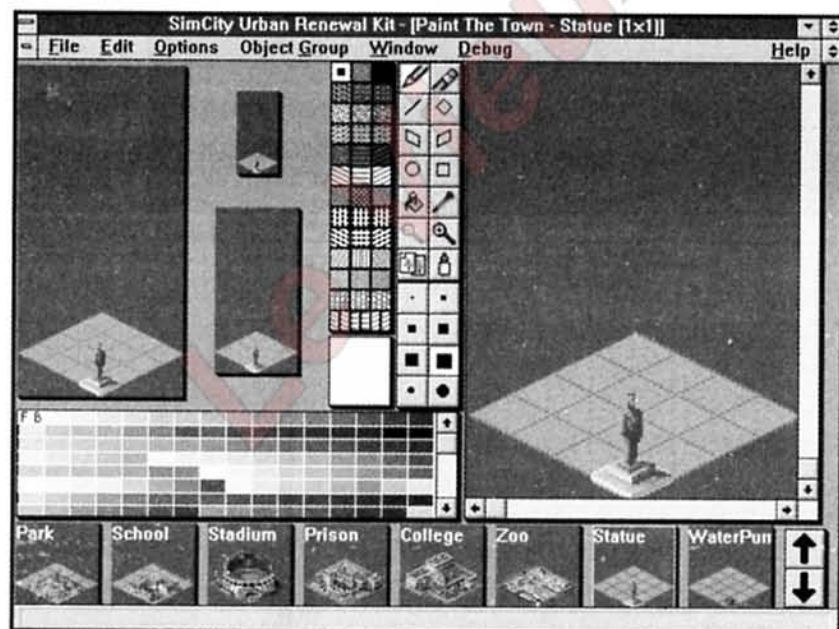


La statue n'est pas très difficile à trouver.

Cliquez sur les flèches du sélecteur jusqu'à ce que la statue s'affiche dans le sélecteur d'objets.

Cliquez sur la statue.

La statue est à présent prête à être modifiée.





COMME PREMIERE ŒUVRE, VOUS ALLEZ Y AJOUTER DES OISEAUX.

Vous allez effectuer un gros plan et travaillez à l'échelle du « pixel » pour mieux voir les différentes opérations à effectuer, tout comme le firent les artistes qui dessinèrent la statue.

Cliquez sur l'outil Gros plan jusqu'à ce que la statue soit « estompée » et que vous vous trouviez le plus près possible de l'objet.

Déplacez l'ascenseur de droite vers le haut pour afficher le sommet de la tête de la statue.

Remarque : la statue perd une partie de sa définition, mais les trois fenêtres de visualisation ne changent pas.

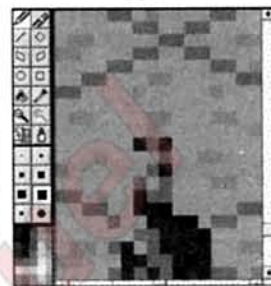
Vous pourriez dessiner un pigeon directement sur la statue, mais il serait plus facile de le dessiner d'abord au-dessus de celle-ci, en cas d'erreur éventuelle ou de parties de dessin à effacer. Vous pouvez le copier et le déplacer à l'endroit voulu, lorsque vous êtes satisfait de votre travail.

Cliquez sur l'une des nuances de gris situées dans la partie supérieure de la palette de couleur.

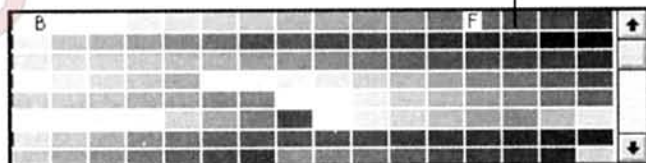
Un « P » (signifiant premier plan) apparaît dans la palette sur la couleur choisie. Celle-ci sera également la couleur affichée dans la case Couleur du pinceau.

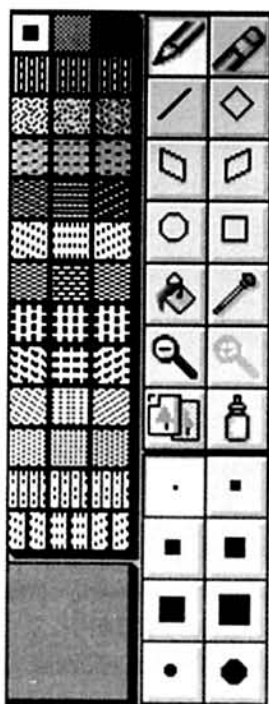
Cliquez sur l'outil Crayon (s'il n'est pas encore sélectionné).

Cliquez sur la plus petite taille de pinceau (si elle n'est pas sélectionnée).



Zone de couleur grise





VEILLEZ À UTILISER LA TEXTURE PLEINE.

Voici à quoi ressemble le pigeon que vous allez créer (c'est un oiseau tout simple, uniquement composé de sept pixels):



DESSINEZ UN PIGEON AU-DESSUS DE LA STATUE, PAREIL À CELUI DE L'IMAGE.

L'exemple utilise le blanc et deux nuances de gris, mais vous pouvez utiliser toutes les nuances de couleur que vous voulez. Il suffit de chercher la (les) couleur(s) de votre choix dans la palette, de cliquer dessus (une à la fois) et de vous en servir pour dessiner l'objet.

Remarque : si votre dessin est effacé par le programme d'édition, il dépasse sans doute les limites de la Zone de découpage. Dans ce cas, assurez-vous que l'ascenseur inférieur se trouve près du centre de la barre et essayez de dessiner le pigeon plus bas près de la tête de la statue.

COPIER, COLLER ET EFFACER

A présent, utilisez l'outil Copier pour placer votre œuvre d'art sur la statue.

Cliquez sur l'outil Copier.

Déplacez légèrement le curseur vers le haut, à la gauche de l'oiseau.

Cliquez sur le bouton gauche de la souris et maintenez-le enfoncé, faites glisser le curseur à droite vers le bas, pour dessiner un rectangle autour de votre oiseau.

Relâchez le bouton de la souris.

Le curseur prend la forme d'un pinceau du format, de la taille et de la couleur de votre oiseau. Lorsque vous déplacez le curseur en dehors de la zone de Dessin, il reprend son apparence normale.

Utilisez les ascenseurs pour afficher de nouveau la statue dans la zone de Dessin.

Placez le curseur-oiseau sur l'une des épaules de la statue, comme illustré dans l'image située en haut à droite.

Cliquez sur la souris pour coller une copie de votre oiseau sur la statue.

Quiconque a déjà vu des pigeons, sait pertinemment bien qu'ils ne sont jamais seuls. Cependant, il n'est pas nécessaire d'en dessiner un autre. Vous pouvez permuter ou faites tourner votre dessin dans le Presse-papiers pour créer une nouvelle image.

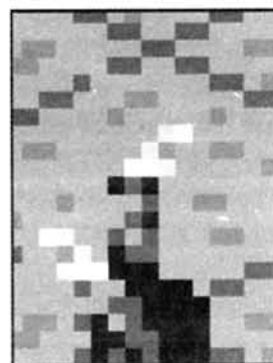
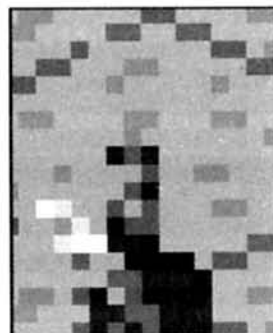
Ouvrez le menu Edition.

Choisissez l'option Permuter horiz. pour que le curseur-pigeon change de direction.

Déplacez le curseur sur la tête de la statue, comme illustré dans l'image située en bas à droite.

Cliquez sur la souris pour coller un autre oiseau, cette fois sur la tête de la statue.

Vous devez ensuite supprimer le pigeon original, car il ne doit pas faire partie de l'objet.



Utilisez les ascenseurs pour afficher de nouveau le premier pigeon dans la zone de Dessin.

Cliquez sur l'outil Gomme.

Placez « l'effaceur » du curseur sur chaque point de l'oiseau-exemple, puis cliquez sur chaque point pour l'effacer.

ENREGISTREMENT DE VOTRE TRAVAIL

Vous pouvez à présent enregistrer votre travail pour le réutiliser ultérieurement. Vous n'allez pas uniquement enregistrer la statue, mais vous allez l'enregistrer en tant que partie d'un nouveau fichier d'objets.

Ouvrez le menu Fichier sélectionnez l'option Enregistrer sous, puis choisissez Groupe d'objets de travail. Une boîte de dialogue standard apparaît permettant l'enregistrement des fichiers.

Attribuez à cet fichier d'objets le nom « Tutorial ». Tapez le mot « Tutorial » dans la case du nom de fichier :

AJOUTEZ DU PANACHE GRACE AU TRAITEMENT EN BOUCLE DES COULEURS

SimCity 2000 utilise le traitement en boucle de couleurs pour créer une sensation de mouvement et d'activité. La circulation, les tornades, le courant fluvial, la fumée s'échappant des usines, et même le cinéma drive-in ne sont que quelques exemples d'utilisation du traitement en boucle des couleurs. Consultez l'annexe 1 pour de plus amples informations sur le sujet.

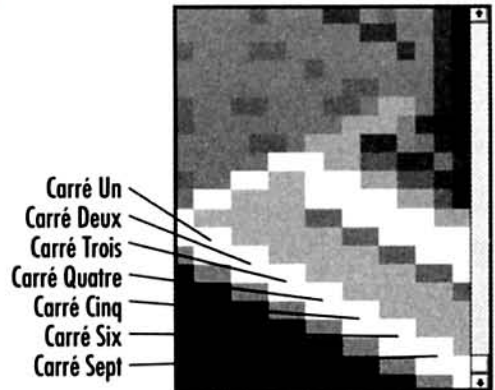
Vous vous contenterez sûrement d'un essai plus modeste. Utilisez donc le traitement en boucle des couleurs pour donner aux pigeons situés sur le socle de la statue un reflet tape-à-l'oeil. Voici ce que nous vous proposons de faire :

- Effectuer un gros plan sur la base de la statue ;
- choisir un modèle de cycle de couleurs ;
- dessiner des lumières clignotantes.

Cliquez sur l'outil Gros plan jusqu'à atteindre l'agrandissement maximal, puis reculez d'un niveau.

Utilisez les ascenseurs de la zone de Dessin pour centrer le côté gauche du socle comme illustré.

Les carrés numérotés dans l'image ci-dessus sont ceux auxquels vous ajouterez les reflets de couleur.



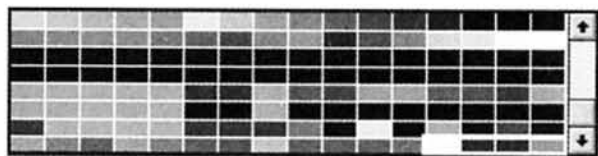
Commencez d'abord par modifier la taille du pinceau.

Cliquez sur la taille du pinceau immédiatement supérieure à la plus petite, puis sur l'outil Crayon.

Remarque : puisque la taille du pinceau est légèrement supérieure, il sera peut être un tantinet plus difficile de placer le pinceau correctement. Utilisez l'option Annuler du menu Edition si vous avez placé un point au mauvais endroit.

Choisissez à présent le modèle de cycle de couleur. Tous les cycles de couleurs sont réunis au bas de la palette de couleurs.

Faites défiler la palette de couleur jusqu'à ce que vous voyiez apparaître les modèles de cycles de couleurs.



Cliquez sur la première couleur du modèle de cycle à quatre couleurs « rouge-jaune-brun-brun ».

Placez le pinceau au centre du carré numéro un, puis cliquez pour placer le premier point clignotant.

Cliquez sur la deuxième couleur du modèle de cycle.

Cliquez sur le carré numéro deux pour placer le second point clignotant.

Cliquez sur la troisième couleur du motif et placez-la dans le carré numéro trois.

Choisissez la quatrième couleur et placez-la dans le carré numéro quatre.

Vous voilà arrivé à la fin du modèle, mais il vous reste des carrés à modifier. Pour créer un cycle plus long que le modèle choisi, recommencez avec la première couleur.

Cliquez sur la première couleur du modèle et placez-la dans le carré numéro cinq.

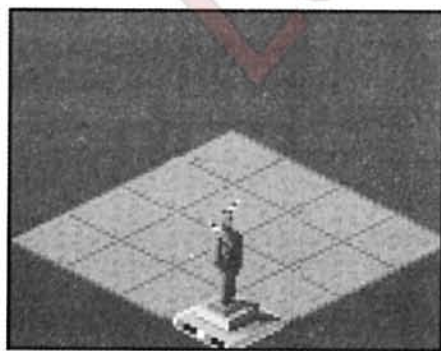
Placez la deuxième couleur dans le carré numéro six.

Finalement, placez la troisième couleur dans le carré numéro sept.

Le socle de votre statue arbore à présent un superbe ensemble de couleurs clignotantes.

Il ne vous reste plus qu'à enregistrer votre travail. Vous serez alors fin prêt pour l'étape suivante.

Ouvrez le menu Fichier, sélectionnez l'option Enregistrer, puis choisissez Fichier d'objets de travail.





Choisir et Copier

Cette partie du didacticiel vous expliquera comment :

- Lancer l'utilitaire Choisir et Copier ;
- choisir quelques objets présentant des graphismes intéressants ;
- copier ces graphismes dans un autre fichier d'objets que vous pourrez utiliser avec SimCity 2000.

Cliquez sur la case d'agrandissement de la fenêtre de Choisir et Copier pour agrandir celle-ci à sa taille maximale.

La statue modifiée se trouve déjà dans le fichier de travail. Pour l'embellir encore plus, vous allez utiliser certains graphismes du fichier de graphismes Futur.

Ouvrez le menu Fichier et sélectionnez Charger...

Sélectionnez le sous-menu Fichier d'objets source.

Choisissez le fichier d'objets Futur.

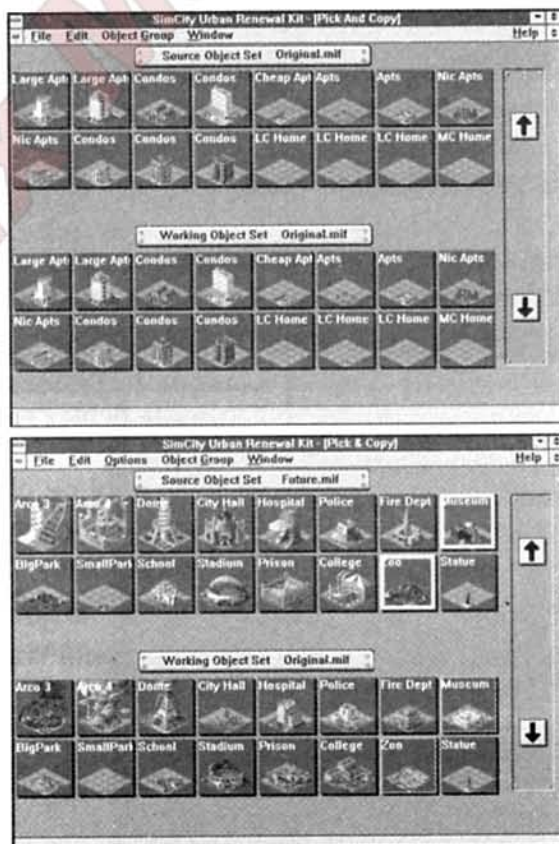
Dans la partie supérieure de l'écran figurent les fichiers d'objets source (Futur) et, dans la partie inférieure, les objets équivalents du fichier d'objets de travail.

Votre statue serait bien mieux si elle était entourée de quelques bâtiments municipaux, tel qu'un hôtel de ville et un musée. Ces bâtiments se trouvent dans le groupe d'objets Spéciaux.

Ouvrez le menu Groupe d'objets et sélectionnez l'option Spéciaux.

Cliquez sur les flèches de sélection jusqu'à ce que le zoo et le musée s'affichent dans les sélecteurs.

Tout en maintenant enfoncée la touche Ctrl, cliquez sur les objets Musée puis Zoo dans le fichier d'objets source.



Les objets Zoo et Musée situés à la fois dans le sélecteur source et le sélecteur de travail sont à présent actifs. Vous pouvez créer votre fichier de travail en y ajoutant de nouveaux graphismes.

Cliquez et sur le bouton de la souris et, tout en le maintenant enfoncé, faites glisser les objets sélectionnés vers le sélecteur d'objets de travail.

Dès que le curseur de votre souris atteint le sélecteur du fichier d'objets de travail, les objets de travail correspondant aux objets source sélectionnés apparaissent en surbrillance. Ne vous préoccupez pas d'aligner les objets source et de travail. SCURK se charge de vérifier que les graphismes sont à leur place.

Relâchez le bouton de la souris pour terminer la copie.

Le programme vous demande de confirmer la copie des objets Musée et Zoo. Cliquez sur le bouton OK. Les graphismes futurs que vous avez sélectionnés font désormais partie de votre fichier de travail. Vous devez bien sûr enregistrer votre travail à nouveau puisque vous avez modifié votre fichier de travail.

Ouvrez le menu Fichier, sélectionnez l'option Enregistrer, puis choisissez Fichier d'objets de travail.

Lorsque le système vous le demande, choisissez Oui pour écraser le fichier existant.

Et voilà, quoi de plus simple ! Votre nouvelle statue apparaît lors de votre prochaine utilisation de SimCity 2000. Alors, qu'attendez-vous ? Mettez vos connaissances en pratique à l'aide de l'utilitaire Placer et Imprimer.

Ouvrez le menu Windows et sélectionnez Placer et Imprimer.

Cette partie du didacticiel vous explique comment :

- Démarrer l'utilitaire Placer et Imprimer,
- construire une petite ville qui contient la statue modifiée et les objets copiés ;
- enregistrer votre travail comme une ville que vous pouvez charger SimCity 2000, et
- l'imprimer.

Une nouvelle ville, complètement vierge s'affiche à présent.

Il vous faut d'abord mettre en place un réseau routier, comme vous le feriez dans SimCity 2000.

Cliquez sur l'outil Route de la Boîte à outils.

Placez quelques routes dans la zone de Travail.

Vous allez à présent vous servir du sélecteur d'objets situé dans la partie inférieure de l'écran pour mettre en place quelques objets. Lisez la section Spéciaux et placez quelques-uns de ces bâtiments futuristes.

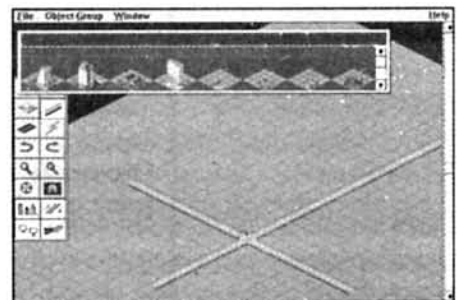
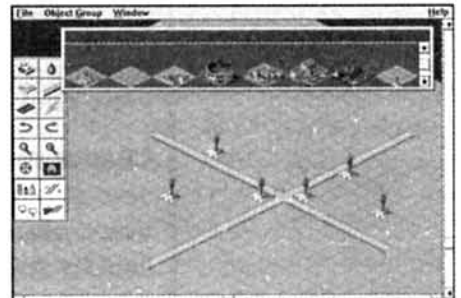
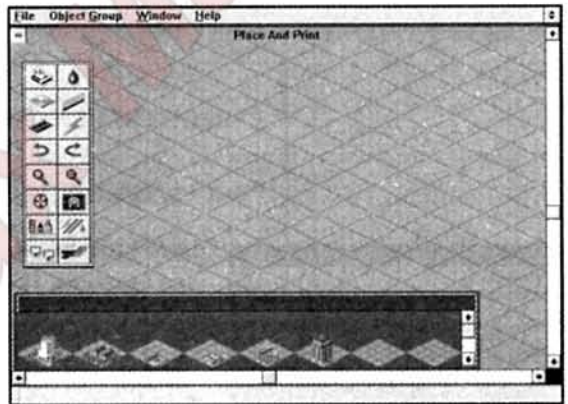
Ouvrez le menu Groupe d'Objets et sélectionnez l'option Spéciaux.

Cliquez sur l'une des flèches du sélecteur d'objets pour afficher la statue et les bâtiments que vous avez copiés.

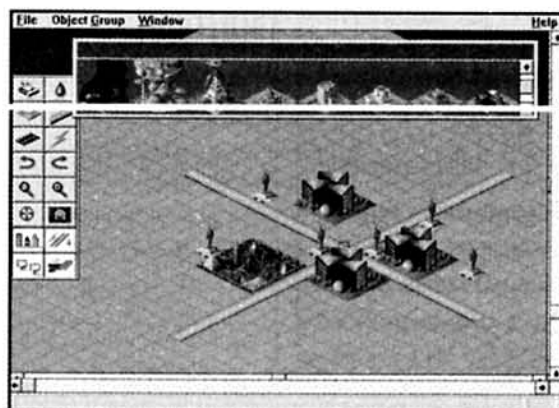
Cliquez sur la statue pour la sélectionner, puis placez-en quelques-unes dans la zone de Travail, le long d'une des routes.

Il ne vous reste plus qu'à les mettre en valeur au centre d'une place futuriste.

Cliquez sur l'objet Musée et placez-en un ou deux près des statues.



Cliquez sur l'objet Zoo et placez-le près du musée.

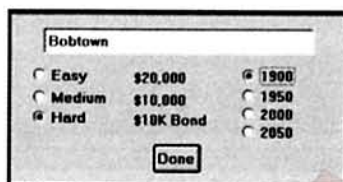


Voilà à quoi sert le sélecteur d'objets : sélectionner le groupe d'objets, l'objet à placer et placer ce dernier l'objet dans la zone de Travail. Un jeu d'enfants.

Evidemment, votre travail n'a rien d'une ville, Il vous faudra encore passez quelque temps à ajouter des routes, à modifier le terrain à l'aide du Bulldozer et à placer davantage d'objets. Allez-y à votre aise. Lorsque vous êtes prêt à enregistrer la ville et à l'imprimer, faites-nous signe.

ENREGISTREMENT DE VOTRE VILLE

Pour enregistrer la ville, procédez de la manière suivante :



Ouvrez le menu Fichier et sélectionnez l'option Enregistrer ville.

La boîte de dialogue s'affiche alors.

Tapez le nom de votre ville dans la zone de texte appropriée.

Cliquez sur les boutons Facile/Moyen/Difficile et Année de votre choix.

Cliquez sur le bouton Fini.

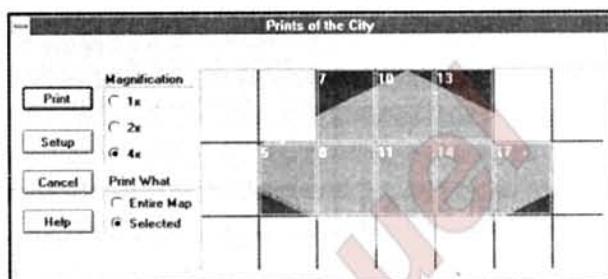
Votre ville est à présent enregistrée et prête à être chargée dans SimCity 2000. Il ne reste plus qu'à l'imprimer.

Remarque : si vous n'avez pas d'imprimante connectée à votre ordinateur, passez cette section pour vous rendre directement à la section Au revoir.

Ouvrez le menu Fichier et sélectionnez l'option Imprimer ville pour ouvrir la boîte de dialogue d'impression de la ville.



Cette action ouvre la boîte de dialogue d'impression. Vous pouvez imprimer votre ville en trois formats, correspondant aux trois échelles d'agrandissement de SimCity 2000. La dimension du format Large (4x) est telle que l'impression d'une ville entière, dans les moindres détails, prend 20 pages. En format Moyen (2x), l'impression prend huit pages et en Petit format (1x), elle ne nécessite que deux pages, mais elle n'est pas très détaillée.



Heureusement, pour vous, il n'est pas nécessaire d'imprimer la ville entière. En fait, la ville que vous avez créée est assez petite pour n'occuper que quelques pages en format Large. A présent, imprimez-la.

Sélectionnez l'option Grossissement x4.

Cliquez sur le bouton Sélectionné situé sous la zone « Imprimer ».

Peut-être aurez-vous quelques problèmes pour déterminer l'emplacement de vos bâtiments sur la carte de la ville. Si vous avez positionné votre Place près du centre de la carte, « désactivez » l'impression des pages bordant la carte pour gagner du temps.

Cliquez sur le bouton Imprimer.

L'impression commence. Elle durera un certain temps, le tout dépend de votre ordinateur, de l'imprimante et de la complexité de la ville. Pour interrompre l'impression, appuyez sur la touche Echap (ou Commande (.) du Macintosh).

L'impression d'une page convient parfaitement pour une petite ville, mais l'impression d'une zone plus vaste est tout aussi facile. Il suffit de cliquer et de faire glisser le curseur sur la partie de la ville à imprimer, les pages seront marquées et numérotées. Ne craignez pas de dépasser la carte, les pages situées en dehors des limites ne seront pas imprimées.

Si vous souhaitez imprimer la ville entière, ne perdez pas de temps à utiliser le curseur ou la carte. Sélectionnez simplement sur l'option Carte entière.

Au revoir

Et, voilà, c'est ici que se termine le didacticiel. Vous devriez à présent être capable d'utiliser SCURK et de personnaliser vos villes comme bon vous semble. Pour toute aide ou détails supplémentaires, consultez le reste de ce manuel. Il décrit chaque bouton, outil et fonction et propose de nombreux trucs et conseils qui vous permettront de goûter pleinement aux joies du SCURKage.

Amusez-vous bien !

Annexe : Couleurs, Palette et Traitement en boucle des couleurs



De nos jours, les systèmes Macintosh, DOS et Windows supportent des milliers, voire des millions de couleurs possibles, mais en général, limitent le nombre de couleurs pouvant s'afficher simultanément à l'écran. Actuellement, la plupart de jeux vidéos supportent 16 ou 256 couleurs.

Plus le nombre de couleurs que vous souhaitez afficher simultanément est importante plus la quantité de mémoire requise pour contenir ces informations (en d'autres termes, la mémoire vive, la mémoire du disque dur la mémoire des disquette [ou des CD-ROM]) du programme est importante. L'affichage de millions de couleurs simultanées requiert une énorme quantité de mémoire (et davantage d'espace disque), et ralentit considérablement l'ordinateur, qui doit manipuler une énorme quantité d'informations supplémentaires en mémoire pour ensuite les dessiner à l'écran.

La palette est l'ensemble des couleurs disponibles dans un programme particulier ; elle est choisie par le directeur artistique aidé des programmeurs. Elle représente en quelque sorte la version électronique de la palette d'un peintre, où l'artiste mélange les différentes couleurs. Il s'agit en fait d'un tableau que l'ordinateur consulte. Ce tableau comprend une colonne de nombres allant de 0 à 15 pour une palette de 16 couleurs et de 0 à 255 pour une palette de 256 couleurs. Une des autres colonnes contient les instructions à suivre pour créer une couleur à partir du rouge, du vert et du bleu (RVB).

Les programmeurs ne sont pas obligés de prononcer la formule magique RVB pour chaque pixel (point) dessiné à l'écran, il leur suffit d'attribuer au pixel la couleur 127, et l'ordinateur recherchera automatiquement cette couleur dans la palette.

La palette peut être personnalisée pour chaque programme et modifiée pendant le fonctionnement du programme. Si vous

modifiez la résolution d'une couleur de la palette, disons de la couleur 192, du bleu au rouge, alors chaque occurrence de la couleur 192 affichée à l'écran passera du bleu ou rouge. Ce changement s'effectue très rapidement, bien plus vite que si l'ordinateur devait passer en revue tous les points pour retrouver celui de la couleur 192, pour ensuite la remplacer par une autre couleur, et prend peu de temps de l'unité centrale. L'action du jeu n'est donc pas ralentie.

Le traitement en boucle des couleurs est une technique qui tire profit de la puissance, de la vitesse et de la souplesse de la technique de modification des définitions des couleurs de la palette pour créer des effets ou animations. SimCity 2000 utilise l'itération des couleurs, notamment pour créer les animations de la circulation trafic, de la fumée s'échappant des cheminées des usines, et des lumières clignotantes sur l'écran de titre.



SCURK permet non seulement d'exploiter davantage SimCity 2000, mais également d'utiliser de nombreux autres jeux Maxis qui ne tarderont pas à être publiés. Vous pourrez utiliser SCURK pour créer des circuits urbains pour des simulations de conduite, des cibles et des parcours d'obstacles pour des simulations de vol, et des terrains de sport pour des jeux qui..., enfin vous le verrez bien.

Consultez le guide de démarrage rapide de SimCity 2000 Urban Renewal Kit pour obtenir la procédure complète d'installation et de démarrage de SCURK sur votre ordinateur.

**SCURK et autres
futurs jeux
vidéo Maxis**

**Installation et
démarrage de
SCURK**

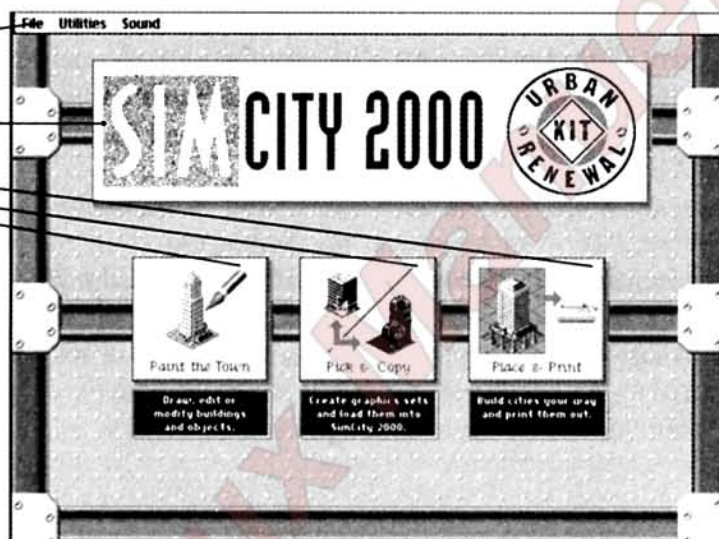
Le Vieux Manuel

Après avoir parcouru les écrans de titre à l'aide de clics de souris, l'écran principal de SCURK apparaît. Vous avez, à partir de cet écran, un accès à chacun des trois utilitaires de SCURK.

Barre de menu

Notre magnifique logo

Boutons des utilitaires



Cliquez sur un bouton pour lancer l'utilitaire choisi.

Menus

MENU FICHIER

A propos de fait défileur le générique ainsi que d'autres informations importantes. Il vaut franchement la peine d'être lu.

Quitter permet de sortir de SCURK et de retourner sous DOS.

MENU UTILITAIRES

Colorier la ville active l'utilitaire Colorier la ville.

Choisir et Copier active l'utilitaire Choisir et Copier.

Placer et Imprimer active l'utilitaire Placer et Imprimer.

MENU SON

Activé : Active/désactive les effets sonores.

Remarque : les raccourcis clavier de certaines options sont affichés dans les menus.



Barre de menu et zone d'état

MENU FICHIER

Nouveau : cette option permet de créer un nouvel ensemble de graphismes sans nom.

Ouvrir : permet de charger un ensemble de graphismes préalablement enregistré.

Enregistrer : enregistre l'ensemble de graphismes en cours sous le nom affiché dans la barre de titre.

Enregistrer sous : permet d'enregistrer un ensemble de graphismes sous un autre nom et à un autre endroit.

Importer PCX : charge un graphisme au format PCX créé par un autre programme graphique pour que vous puissiez en copier une partie pour ensuite la coller dans la zone de Dessin.

Exporter PCX : enregistre l'objet de la zone de Dessin dans un fichier PCX qui pourra être utilisé par d'autres programmes graphiques. Exporter PCX exporte uniquement l'objet se trouvant dans la zone de Dessin, et non pas tout le fichier de graphismes.

Ecran principal : retourne à l'écran de SCURK.

Quitter : retourne à l'invite du DOS.

MENU EDITION

Annuler : annule la dernière action réalisée à l'aide de la souris dans la zone de Dessin.

Retourner : affiche l'objet situé dans la zone de Dessin dans l'état dans lequel il était lorsque vous l'avez affiché la première fois. Retourner fonctionne sur un objet à la fois. Il n'y a pas de « marche arrière ».

Annuler ou Retourner ? Annuler supprime uniquement la dernière action de la souris. Par exemple, si vous venez de dessiner un cercle, Annuler l'efface. Si vous dessinez un cercle, puis un carré, Annuler effacera uniquement le carré. Retourner supprime toutes les opérations effectuées depuis l'affichage initial de l'objet dans la zone

de Dessin. Ainsi si vous dessinez un cercle, puis un carré, l'option Retourner les supprime tous les deux.

Effacer objet : efface le contenu de la zone de Dessin et tout en laissant le paysage intact.

Rotation de la copie : fait pivoter l'objet copié à l'aide de l'outil Copier de 90 degrés dans les sens contraire des aiguilles d'une montre. Sélectionnez cette option une deuxième fois pour répéter la rotation de 90 degrés.

Permuter copie horiz. : cette option permet de permuter ce qui a été copié à l'aide de l'outil Copier de 180 degrés horizontalement (la gauche devient la droite).

Permute copie vert : permute ce qui a été copié de 180 degrés verticalement (le haut devient le bas).

MENU GROUPE D'OBJETS

Ce menu vous permet de sélectionner un groupe d'objets dans l'ensemble de graphismes actuellement chargé (comprenant les ensembles nouveaux ou vierges). Le groupe sélectionné apparaît alors dans le sélecteur d'objets.

MENU PRÉFÉRENCES

Grille de découpage : sélectionnez cette option pour afficher la grille de découpage de l'objet se trouvant dans la zone de Dessin.

Cycles de couleurs : sélectionnez cette option pour afficher les modèles de changement de couleur de la Palette et dans la zone de Dessin. Lorsque cette option est désactivée, le défilement des couleurs est interrompu (le clignotement des couleurs est en effet parfois énervant).



MENU FENÊTRE

Palette : ouvre la palette de couleurs.

Palette de cycles : affiche la palette des cycles des couleurs.

Ecran Importer : afficher un graphique PCX importé. Si vous n'avez pas importé de graphiques, cette option est estompée et est indisponible.

ZONE D'ETAT

Cette zone affiche les informations suivantes :

IMPORTER : indique que le fichier PCX a été importé et qu'il peut dès lors être utilisé. L'outil Copier Importation et l'écran Importer sont également disponibles.

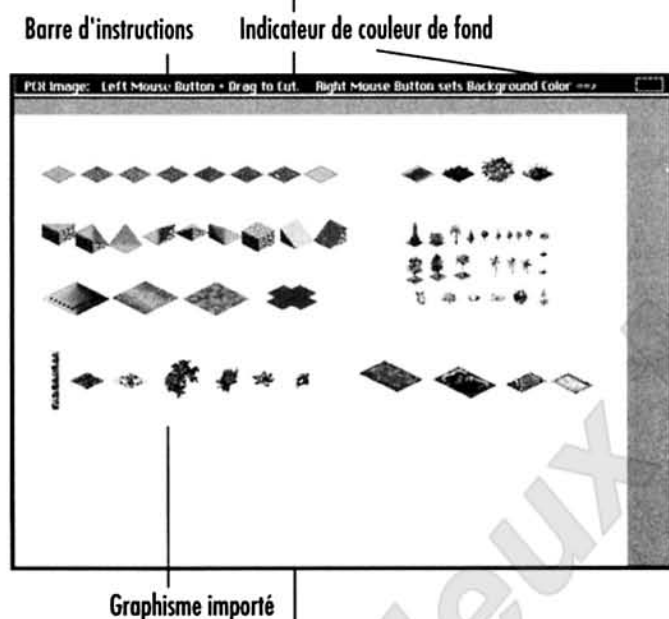
COPIER : indique que vous avez copié un objet à l'aide des outils Copier ou Copier Importation, que vous pouvez le modifier à l'aide des fonctions du menu Edition, et le coller dans la zone de Dessin.

X: et Y: affiche les coordonnées de l'outil crayon dans la zone de Dessin. La position 0/0 correspond au coin supérieur gauche et 128/256 correspond au coin inférieur droit, quelles que soient la surface de base, la hauteur limite et la grille de découpage.

Taille du fichier : affiche la taille de l'ensemble de graphismes actuellement chargé. Celle-ci dépend des dimensions, et particulièrement de la hauteur, des bâtiments. Si vos bâtiments sont petits, les ensembles de graphismes seront petits. Pourtant, ils seront parfois assez volumineux. Le fichier original est d'environ 1 Mo, et vos propres fichiers seront parfois beaucoup plus importants. L'enregistrement de nombreux fichiers graphiques consomme beaucoup d'espace disque.

Ecran Importer

L'écran Importer s'affiche lorsque vous cliquez sur l'outil Copier Importation ou sélectionnez l'écran Importer dans le menu Fenêtre.



Cliquez sur la souris et déplacez le curseur sur la partie du graphisme PCX à copier. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, vous retournez à la zone de Dessin, et pouvez à ce moment coller la copie (ou la faire pivoter ou la permuter à l'aide des options du menu Edition).

Remarque : dans cet écran, vous pouvez délimiter une très grande partie du fichier PCX trop volumineux pour être affiché dans la zone de dessin. A ce moment, tout ce qui dépasse les limites de la Grille de découpage sera effacé.

L'indicateur de couleur de fond indique quelle est la couleur de fond. Dans la zone de Dessin, celle-ci devient transparente, ce qui vous permet de couper automatiquement un objet de son arrière-plan lorsque vous le copiez. Sélectionnez la couleur de fond en cliquant sur cette couleur à l'aide du bouton droit de la souris.

Les cycles de couleur ne sont pas affichés dans l'écran Importer, mais toute couleur correspondant à un cycle fera partie de celui-ci, une fois collée dans la zone de Dessin.

Pour quitter l'écran Importer sans effectuer de copie, il suffit de cliquer (et non pas de déplacer le curseur) dans l'écran.

Deux fichiers PCX, Sample1.pcx et Sample2.pcx sont inclus dans SCURK. Ces fichiers comprennent diverses parties de bâtiments, de motifs et de textures que vous pouvez copier et utiliser dans vos propres créations.

Index

- Afficher grille 16
Afficher zone de découpage 16
Ajoutez du panâche grâce au traitement en boucle des couleurs 39
Aktuelle Farbe 5
Annexe : Couleurs, Palette et Traitement en boucle des couleurs 47
Annuler 15
Au revoir 46
Augmenter cycle 16
Barre de menu et Taille du fichier cible 26
Barre de menu et zone d'état 14
Basculer vers grille 16
Cascade 17, 27
Cercle 8
Choisir et Copier 3, 22-23, 25, 23, 17, 27
Choisiret Copier 41
Coller 9, 15
Colorier la ville 3, 17, 27
Colorierla ville 4
Comme première œuvre, vous allez y ajouter des oiseaux. 35
Configuration de l'imprimante 15, 26
Configurer grille 16
Construisez et Prospérez ! 28
Copier et coller 20, 9, 15
Copier, coller et effacer 37
Couleur du pinceau 10
Couleurs du cycle 16
Couleurs et Palettes de couleurs 21
Dans ce didacticiel, les instructions à suivre figurent en caractères gras. 31
Démarrage de Colorier la ville 32
Dessinez un pigeon au-dessus de la statue, pareil à celui de l'image. 36
Dos 49
Didacticiel de SCURK 31
Ecran principalde SCURK 3
Effacer 15
Eine (sehr kleine) Warnung 2
Enregistrement d'un fichier de travail et utilisation dans SimCity 2000 25
Enregistrement de votre travail 38
Enregistrement de votre ville 44
Exporter fichiers BMP 14
Fenêtres de Visualisation 12
Fichier d'objets de travail 3, 3, 14, 26
Fichier d'objets source 14, 26
Fichier PICT. 14
Gamme de texture 10
Gomme 6
Gros plan 9
Importation de graphismes 18, 18
Imprimer ville 15, 27
Installation et démarragede SCURK 2
Introduction 31
Inverser nom 16
Ligne d'information 13, 6
Localisation de la statue 33
Losange 7
Menu Edition 15
Menu Fenêtre 17, 27
Menu Fichier 14, 26
Menu Groupe d'objets 17, 27
Menu Options 16
Mur droit 7
Mur gauche 7
Objets 3, 19, 18
Options sonores 17
Outil Crayon 6
Outils 6
Palette de couleurs 10
Palettes 10
Parcelle 4
Permuter horiz. 16
Permuter vert 16

Pipette 8
Placer et Imprimer 3, 28, 43, 17, 27
Quitter 15, 27
Rectangle 8
Règlement à tous les planificateurs urbains
28
Remarques et conseils 18
Remplissage 8
Renommer 16
Retourner 15
Rotation 15
SCURK et autres futurs jeux vidéos Maxis 2
SCURK et SimCity 2000 1
Sélecteur d'objets 13
Surface de base 4
Surface de Base, Hauteur Limite et Zone de
découpage 11
Taille du pinceau 10
Veillez à utiliser la texture Pleine. 36
Ville 14, 26
Vue générale 9

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



Le Vieux Manuel

ATTENTION

Chez certaines personnes,
l'utilisation de ce jeu nécessite
des précautions d'emploi
particulières qui sont détaillées
dans la notice ci-jointe



(UK)
MAXIS LIMITED
CALEDONIA HOUSE,
223 PENTONVILLE ROAD
GB-N1 9NG LONDON
TEL: (0171) 505 1650
TEL: (0171) 505 1600

(F)
VIRGIN INTERACTIVE ENT.
233 RUE DE LA CROIX NIVERT
F-75015 PARIS
TEL: (1) 53 68 10 00
FAX: (1) 53 68 10 01

© 1995 Maxis Inc.
Tous droits réservés sur le monde entier.

2049-056-0101-A