

www.citylife-lejeu.com

1. DEMARRAGE

Configuration minimale	1
Configuration recommandée.	1
Procédure d'installation.	1
Programme de configuration.	1
DirectX®	1

2. PRESENTATION GENERALE

Principes du jeu.	2
Cycle du jeu.	2
Les besoins et leur évolution..	3
Six cultures urbaines.	4
Qui se ressemble s'assemble..	5
Il faut de tout pour faire un monde.	6

LES CONFLITS CULTURELS URBAINS :

Comment les prévenir, les contenir, quelles en sont les conséquences ?	6
---	---

3. NOTIONS DE BASE

Menu principal	9
Créer un profil	9
Charger un profil	9
Options	9
Editeur	9
Quitter	9
Menu profil	9
Entrer dans une région.	9
Charger une partie	9
Quitter le jeu	10
Menu régional	10
Description de l'écran de jeu / Interface	10
Indicateurs	10
Menu Construction	10
Panneau d'informations	11
Mini-carte et Panneau de navigation	11
Pause et vitesse du jeu	11
Fenêtre contextuelle	11
Menu au cours d'une partie	11
Description de la région	11
Enregistrer	11

Charger	12
Quitter	12
Evoluer dans un monde en 3D	12
Se promener sur la carte et dans sa ville	12

VOTRE PREMIERE PARTIE

La position de départ	13
L'hôtel de ville.	13
Les résidences.	13
La construction des routes.	15
L'interface d'alerte.	16
Les industries.	18
Les besoins de base.	19
Développement et stabilité économique de la ville.	20
Moyens d'analyse.	21
Les reportages des médias.	23

4. JEU AVANCE

Les médias et le développement des conflits.	24
Les pompiers et le feu dans "City Life".	25
Le développement du crime organisé.	26
La force d'intervention spéciale.	27
Les touristes.	28

5. SYNTHÈSE

Les cultures et leurs relations.	29
Schéma résumé : le développement de la cité.	30
Schéma résumé : la gestion des conflits culturels.	31
Schéma résumé : les niveaux de conflits et les actions à entreprendre.	32

6. SUPPORT TECHNIQUE

Pour la France.	33
Pour le Canada.	33

7. CREDITS ET REMERCIEMENTS

Avertissement contre l'épilepsie	35
Crédits.	36
Remerciements.	37

1 DEMARRAGE

CONFIGURATION MINIMALE

- Windows 2000 avec Service Pack 2, ME, ou XP équipé de DirectX® 9.0c ou d'une version supérieure
- Processeur 1,5 GHz ou équivalent
- 256 Mo de RAM
- Carte vidéo 3D GeForce 4Ti ou Radeon 8000 – 64 Mo de RAM
- Carte Son compatible DirectX® 9
- 2 Go d'espace libre

CONFIGURATION RECOMMANDÉE

- Windows 2000 avec Service Pack 2, ME, ou XP équipé de DirectX® 9.0c ou d'une version supérieure
- Processeur 2,5 GHz ou équivalent
- 512 Mo de RAM
- Carte vidéo 3D GeForce FX 5000 ou Radeon 9000 – 128 Mo de RAM
- Carte Son compatible DirectX® 9
- 2 Go d'espace libre

PROCÉDURE D'INSTALLATION

- Insérez le disque "City Life Installation 1" dans votre lecteur de CD-ROM
- Une boîte de dialogue apparaît après quelques instants
- Cliquez sur "Installer" et suivez les instructions à l'écran

Si la boîte de dialogue n'apparaît pas, lancez le programme d'installation manuellement :

- Double-cliquez sur l'icône « Poste de travail » sur le bureau Windows.
- Double-cliquez sur l'icône du CD-ROM dans la fenêtre qui s'affiche.
- Double-cliquez sur l'icône « Setup » et suivez les instructions à l'écran.

PROGRAMME DE CONFIGURATION

La boîte de dialogue qui apparaît quand on introduit le CD-ROM dans le lecteur permet aussi de changer les options graphiques et sonores du jeu. Il suffit pour cela de cliquer sur le bouton « Configuration » et de choisir les options qui vous conviennent. Vous pouvez également lancer ce programme de configuration par le raccourci « Configuration » dans le menu Démarrer, Programmes, puis le groupe de programmes où vous avez installé le jeu.

DIRECTX®

DirectX® est un ensemble de pilotes Windows® nécessaires à l'exécution des jeux. Le programme d'installation vous demandera si vous souhaitez installer ou réinstaller DirectX® 9.0c. Si votre système contient déjà une version DirectX® supérieure ou égale à DirectX® 9.0c, vous n'avez pas besoin de le réinstaller. Si vous n'êtes pas sûr de la version installée ou si vous rencontrez des problèmes avec "City Life" (notamment des problèmes d'affichage), vous devez réinstaller DirectX®

2 PRESENTATION GENERALE

PRINCIPES DU JEU

Développez votre ville en veillant à l'équilibre économique, la satisfaction de votre population et aux relations entre les différentes cultures urbaines.

Votre rôle en temps que maire de la cité est de la faire grandir harmonieusement en veillant aux bonnes relations des habitants.

CYCLE DU JEU

Le cycle principal des activités du jeu est :

- Utiliser la **somme d'argent initialement disponible** pour fonder une ville dans un décor de votre choix
- **Construire des bâtiments** pour attirer et satisfaire des citoyens qui s'acquitteront de l'impôt
- Les finances de la mairie vont varier, **recommencer le cycle** en construisant de nouveaux bâtiments
- Au fur et à mesure de votre progression, de nouveaux bâtiments deviendront utilisables

Les grands types de bâtiments sont :

- **Résidences** : les citoyens habitent dans les résidences
- **Routes et ponts**
- **Services de la ville** : ces bâtiments permettent aux citoyens d'avoir accès aux besoins fondamentaux, tels que santé, sécurité physique, éducation... ces bâtiments coûtent à la mairie, lors de leur construction et chaque mois, en entretien et versement de salaires.
- **Lieux de loisirs** : ces bâtiments de services ont une particularité. Ils peuvent être rentables s'ils ont des clients. S'ils n'ont pas de clients, ils doivent être soutenus par la mairie, qui paye alors leurs frais de fonctionnement.
- **Entreprises privées** : ces bâtiments ne délivrent pas de service particulier à la ville, mais sont fortement créateurs de richesses. Ils constituent un investissement important, mais qui peut s'avérer très rentable.



- **Energie et traitement des déchets** : ces bâtiments permettent de fournir de l'énergie à la cité et de traiter les déchets qu'elle produit. Ils permettent à la cité d'être autonome et de ne pas avoir à acheter de l'énergie ou une capacité de traitement de déchets à l'extérieur.

LES BESOINS ET LEUR ÉVOLUTION

Les besoins fondamentaux : les citoyens doivent pour être heureux d'habiter la cité, avoir accès à des services de la ville leur permettant de satisfaire leurs attentes

- **Travail** : les citoyens ont avant tout besoin d'avoir accès à l'emploi
- **Approvisionnement** : se fournir en biens de consommation, tels que nourriture et vêtements
- **Santé** : pouvoir en cas de maladie accéder à un médecin ou un hôpital
- **Education** : l'accès à la formation qui est un élément important de la progression sociale
- **Sécurité** : la sécurité physique, la protection contre le crime
- **Loisirs** : la possibilité de se divertir
- **Qualité du cadre de vie** : vivre dans un environnement dénué de pollution.

Evolution des attentes des citoyens :

Plus la cité grandit, plus ses habitants deviennent exigeants. Les citoyens se contenteront dans un petit village d'une épicerie et d'un médecin, pour peu qu'ils aient accès à l'emploi. Dans une immense métropole, les habitants attendront pour s'estimer satisfaits d'avoir accès à tous les services possibles et imaginables.

LE TRAFIC :

Il est important dans City Life de surveiller et de gérer le niveau de trafic en ville. Le trafic est généré par les trajets des citoyens de leur résidence à leur lieu de travail.

La satisfaction d'un citoyen par rapport à son travail dépend de l'intérêt de la besogne, mais aussi de la durée du trajet. Si la densité du trafic devient trop importante, le temps de trajet est rallongé et la satisfaction du citoyen diminue.

Il existe différents moyens de diminuer le niveau de trafic. Le premier d'entre eux consiste à augmenter le nombre de voies. Attention cependant, car les citoyens ne souhaitent pas habiter le long de voies rapides, bruyantes et polluées. Il peut donc être intéressant de constituer un réseau de voies rapides qui épargne les zones résidentielles, et d'irriguer celle-ci de multiples routes de dimension plus raisonnable.

Il est aussi possible pour diminuer le niveau de trafic de mettre en place des transports en commun, qu'ils soient métropolitain, réseau de bus ou stations de taxis.

SIX CULTURES URBAINES

Dans City Life, les habitants de la cité sont repartis entre six cultures urbaines :



Elite (Blanc) :

Cette culture se considère elle-même comme “la crème de la crème”, l’élite des habitants de la cité. C’est de fait la culture urbaine la plus riche, bien au-delà de tous les problèmes matériels. Les bâtiments associés aux Elites sont de style haussmannien pour les petits et néo-gothique pour les plus grands. Ils sont de couleurs blanc et or.



Col blanc (Bleu clair) :

Les citoyens de cette culture ont des revenus importants et des valeurs traditionnelles. Ils apprécient autant le sérieux des Cols Bleus que le luxe dans lequel vivent les Elites. Les bâtiments associés aux Cols Blancs sont d’une architecture moderne plutôt anguleuse, dans des tons de bleu ciel et métal froid.



Bobo (Orange) :

Les citoyens de cette culture ont des revenus importants et se considèrent branchés et progressistes. Ils apprécient le côté festif des Alters et le luxe dans lequel vivent les Elites. Leurs bâtiments sont en rondeurs, avec des tons orangés ou cuivrés.



Col Bleu (Bleu foncé) :

Cette culture est tournée vers les valeurs traditionnelles, avec des revenus modérés. Ses bâtiments sont d’un style néo-classique avec des colonnes, souvent un fronton et un toit bleu foncé.



Alter (Brun) :

Cette culture est tournée vers les valeurs progressistes, avec des revenus modérés. Ses bâtiments sont dans le style des quartiers populaires et branchés des grandes villes américaines, avec des couleurs fauves, et souvent des tags, graffiti ou autres peintures murales.



Démuni (Noir) :

Les Démunis constituent la culture la plus démunie. Leurs bâtiments sont peu entretenus, voire sont des “squatts” parfois presque des bidonvilles, dans les tons sombres (noir, gris anthracite).

D'une manière générale, les habitants sont entièrement définis du point de vue de leurs attentes par la culture à laquelle ils appartiennent : par exemple, un Bobo a les mêmes attentes qu'un autre Bobo. Son niveau de satisfaction peut varier en fonction des services autour de sa résidence. Les attentes culture par culture sont différentes les unes des autres.

Les Elites forment la culture la plus exigeante et veulent avoir accès à l'ensemble des services de la cité, il est donc difficile de créer une ville qui leur paraîtra attirante.

Les Cols Blancs et Bobos sont à peine moins exigeants. Les Cols Blancs ont un goût prononcé pour la lutte contre l'insécurité, tandis que les Bobos attendent de leur maire qu'il développe l'accès à l'éducation. Les Cols Bleus et Alters sont surtout exigeants pour ce qui concerne les besoins de base (santé et approvisionnement des biens de consommation de base). Les Cols Bleus ont de plus le soucis de la sécurité, tout comme les Cols Blancs. Les Alters souhaitent comme les Bobos voir se répandre l'accès à l'éducation.

Plus les citoyens ont des revenus importants, plus l'impôt qu'ils versent est important.

QUI SE RESSEMBLE S'ASSEMBLE

Les citoyens souhaitent vivre avec des membres de la même culture qu'eux ou de cultures amies. Sur l'hexagone ci-dessous, les cultures voisines sont amies :

Par exemple, Cols Blancs et Cols Bleus sont des cultures amies.

Les cultures diamétralement opposées ont des valeurs contraires et ne souhaitent pas vivre ensemble, comme par exemple Bobos et Cols Bleus.



Si dans la cité des Bobos et des Cols Bleus se trouvent voisins, il est à craindre qu'il y ait des frictions.

Les cultures qui ne sont ni amies ni diamétralement opposées entretiennent des relations plutôt mauvaises, mais sans que cela soit critique (par exemple, Alters et Elites ne souhaitent pas vivre ensemble à priori). Ces relations peuvent dégénérer jusqu'à l'affrontement, mais en un temps assez long.

IL FAUT DE TOUT POUR FAIRE UN MONDE

Cependant, toutes les cultures urbaines sont utiles à la cité.

Les Démunis, Alters et Cols Bleus forment la masse travailleuse qui produit les services de la cité.

Les Bobos ne veulent pas vivre avec des Cols Bleus comme voisins, mais ils ne peuvent pas non plus se passer de sécurité dans leurs rues... et la plupart des policiers appartiennent à la culture Col Bleu !

De même, les Cols Blancs et Cols Bleus ne veulent pas des bruyants Bobos et Alters chez eux, mais ils veulent que leurs enfants aient accès à l'éducation. Or dans l'univers de « City Life », les professeurs et instituteurs sont des Alters ou Bobos.

NdA : ceci peut sembler caricatural... et ça l'est! City Life est un jeu !

Il va donc falloir les faire vivre ensemble pour que la cité puisse fonctionner.

LES CONFLITS CULTURELS URBAINS : COMMENT LES PRÉVENIR, LES CONTENIR, QUELLES EN SONT LES CONSÉQUENCES ?

NOTE : DES QUERELLES DE VOISINAGE A LA VIOLENCE URBAINE

Avant toute chose, il est important de comprendre que dans "City Life", les conflits entre culture n'atteindront pas de niveaux réellement critiques tant que la ville ne sera pas développée. A la création de la ville et à ses débuts, il est possible qu'il y ait des conflits de voisinage. Mais ces conflits ne pourront dégénérer qu'avec la croissance de la ville. Vous disposez donc en début de partie d'un temps pour tester l'installation de vos premiers quartiers et vérifier qu'il n'y aura pas en ville de conflits majeurs. Les conflits sont bloqués à leurs premiers niveaux tant qu'il n'y aura pas de bâtiments médias en ville (cf. bâtiments média dans la partie "jeu avancé").

PREVENTION : CREEZ DES QUARTIERS !

Le moyen le plus direct de prévenir les conflits est de ne pas réunir les cultures opposées.

Deux types de bâtiments, les entreprises et les loisirs (catégorie "services de la ville") sont classés par culture.

Dans City Life, les entreprises, lorsqu'elles recrutent, recherchent des citoyens d'une ou de quelques cultures.

Les agences de publicité recherchent essentiellement des Alters et des Bobos, tandis que l'industrie pétrolière se tourne plutôt vers les Cols Blancs et Cols Bleus.

En matière de loisirs, les cultures ont des goûts différents : les Bobos sont attirés par l'art moderne, les Elites par l'opéra, les Cols Bleus par le sport...

Lorsque ces bâtiments entreprises ou loisirs sont construits, ils colorent les routes à la couleur de leur culture. Ces routes forment des quartiers qui sont plus ou moins attirants pour telle ou telle culture. Dans un premier temps, séparez les cultures en quartiers cohérents, en veillant à ce que les quartiers contigus soient habités par des cultures amies.

FAITES REGNER L'ORDRE !

Si vous installez ensemble des cultures opposées ou même diamétralement opposées, les services de police de la cité peuvent veiller à ce que les relations ne dégénèrent pas en affrontement. Les bâtiments de sécurité à part les plus petits disposent d'un hélicoptère de surveillance. Cet hélicoptère, si un conflit se développe dans sa zone d'action, se déplacera pour aller signifier aux citoyens en conflit la présence de l'ordre. Le conflit se résorbera. Cependant, la répression ne fait pas disparaître les tensions culturelles, elle les contient et les déplace simplement...

PRECHEZ LA BONNE PAROLE !

La mairie et ses annexes sont des bâtiments pacificateurs. Autour de la mairie et de ses annexes, les conflits sont atténués par les agents de la ville qui incitent les citoyens à vivre ensemble en bonne entente. Construire une annexe de la mairie dans un quartier chaud permet d'apaiser réellement et durablement les tensions, pas seulement de les contenir.

Et si ça ne suffit pas... **RAMASSEZ LES MORCEAUX !!**

Les conflits peuvent se développer jusqu'aux limites de la guerre civile, si vous n'y prêtez aucune attention.



Si la mairie délaisse le problème et si les citoyens sont livrés à eux-mêmes, la situation peut aller jusqu'au point où les citoyens de la culture la plus nombreuse d'un quartier incendient la maison d'un gêneur pour le faire déguerpir. Si la situation devait aller jusque là, mieux vaut disposer d'un service de lutte contre le feu. Si vous n'avez pas de pompiers, le feu allumé par vos citoyens en colère pourrait bien se propager jusqu'à leurs demeures... ils ne sont décidément pas raisonnables !

SURTOUT, FAITES LES PROGRESSER !

En leur donnant accès à l'éducation et en veillant au plein emploi, vous pouvez enrichir les citoyens de votre cité. Ils peuvent alors changer de culture urbaine, pour devenir membre d'une culture plus riche : les Alters peuvent devenir des Bobos, et les Bobos ou les Cols Blancs des Elites par exemple. S'ils deviennent tous des Elites, ils n'auront plus de raison de désaccord... mais cette route là risque d'être longue !



3 NOTIONS DE BASE

MENU PRINCIPAL

Au lancement du jeu, l'écran d'accueil présente les différentes options possibles.

CRÉER UN PROFIL

Ceci est le choix recommandé pour une première partie. Laissez-vous guider ! Cette option vous permettra de vous enregistrer dans le jeu, lui permettant d'archiver votre progression et vos accomplissements.

CHARGER UN PROFIL

Lorsque vous revenez au jeu, cette option vous permet de charger le profil que vous avez créé à votre première partie.

OPTIONS

Lance un écran d'options pour les différents réglages du jeu.

EDITEUR

Lance l'éditeur de carte du jeu.

CRÉDITS

Permet de consulter la liste des noms des membres de l'équipe de conception, de développement et d'édition de « City Life ».

QUITTER

Quitte le jeu.

MENU PROFIL

Lorsque vous entrez dans un profil, qu'il soit un nouveau profil, ou votre profil habituel après chargement, vous avez accès aux options suivantes :

ENTRER DANS UNE RÉGION

Ceci est le choix recommandé pour une première partie. Il y a cinq régions :

- Région montagneuse froide
- Région tempérée : c'est le choix recommandé pour une première partie
- Région de bord de mer tempérée
- Région de bord de mer tropicale
- Région des canyons

Choisir une région vous fera accéder au menu régional (cf. ci-dessous)

CHARGER UNE PARTIE

Vous permet d'accéder à vos parties sauvegardées.

MENU PRINCIPAL

Vous ramène au menu principal ci-dessus, pour changer de profil, régler vos options, etc.

QUITTER LE JEU

Quitte le jeu.

MENU RÉGIONAL

Lorsque vous entrez dans un menu régional, vous avez accès aux différentes cartes de jeu qui composent cette région. Pour votre première partie, les cartes les plus difficiles ne sont pas accessibles. Elles le deviendront dès lors que vous aurez construit au moins une grande ville.

DESCRIPTION DE L'ÉCRAN DE JEU / INTERFACE

L'écran de jeu se décompose comme suit :

Indicateurs, Menu Construction, Panneau d'informations, Mini-carte et Panneau de navigation, Pause et vitesse du jeu, Fenêtre contextuelle.

INDICATEURS

Les indicateurs résument les informations les plus utiles pour la gestion de la ville, de gauche à droite du bandeau supérieur :



- Fonds disponibles : cette somme représente les fonds dont dispose la mairie pour toutes ses dépenses.
- Bilan mensuel : cette somme est celle qui sera ajoutée ou soustraite aux fonds disponibles à la fin du mois en cours.
- Population totale : indique le nombre d'habitants de la cité
- Pourcentage des habitants par culture : pour chacune des six cultures, indique quel pourcentage de la population appartient à la culture en question

MENU CONSTRUCTION

Ce menu permet de construire tous les bâtiments du jeu. Tous les bâtiments ne sont pas accessibles dès le début, certains doivent être rendus disponibles en atteignant des niveaux de population donnés, ou des pourcentages de population d'une culture donnée.

PANNEAU D'INFORMATIONS

Le panneau d'informations donne accès à des tableaux concernant les indicateurs économiques et sociaux de la ville.

MINI-CARTE ET PANNEAU DE NAVIGATION

La mini-carte permet de voir où vous êtes situé sur la carte. Le panneau de navigation qui l'entoure vous permet de modifier l'angle de vue sur la carte (zoom, vue au sol, rotation de la camera).

PAUSE ET VITESSE DU JEU

Le panneau de vitesse du jeu vous permet d'accélérer ou de ralentir la vitesse du jeu et de le mettre en pause.

FENÊTRE CONTEXTUELLE

La fenêtre contextuelle apparaît en haut à droite de l'écran lorsque vous sélectionnez un bâtiment en cliquant dessus avec la souris. Lorsque le bâtiment vous appartient, la fenêtre contextuelle affiche des informations détaillées sur le fonctionnement de celui-ci.

MENU AU COURS D'UNE PARTIE

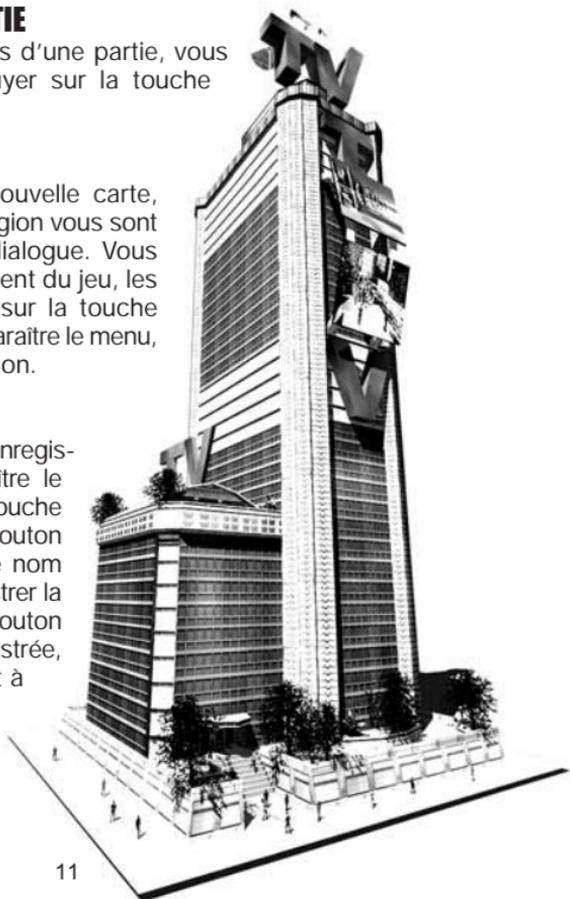
Pour afficher le menu au cours d'une partie, vous pouvez à tout moment appuyer sur la touche Echap.

DESCRIPTION DE LA RÉGION

Au chargement de chaque nouvelle carte, les conditions de jeu dans la région vous sont indiqués dans une boîte de dialogue. Vous pouvez, à n'importe quel moment du jeu, les faire apparaître en appuyant sur la touche Echap du clavier pour faire apparaître le menu, puis cliquez sur le bouton Région.

ENREGISTRER

Vous pouvez à tout moment enregistrer une partie. Faites apparaître le menu en appuyant sur la touche Echap, puis cliquez sur le bouton Enregistrer. Indiquez ensuite le nom sous lequel vous voulez enregistrer la partie, puis cliquez sur le bouton Valider. Une fois la partie enregistrée, vous revenez automatiquement à la partie à laquelle vous étiez en train de jouer.



CHARGER

Vous pouvez à tout moment charger une sauvegarde. Faites apparaître le menu en appuyant sur la touche Echap, puis cliquez sur le bouton Charger. Indiquez ensuite le nom de la sauvegarde que vous voulez charger en cliquant sur son nom dans la liste de la colonne de gauche. Si vous avez beaucoup de sauvegardes, vous pouvez faire défiler la liste de ces sauvegardes en utilisant les ascenseurs sur le côté de la liste ou la molette de la souris.

Une fois la sauvegarde sélectionnée, cliquez sur le bouton Valider.

QUITTER

Vous pouvez à tout moment quitter la partie en cours. Faites apparaître le menu en appuyant sur la touche Echap, puis cliquez sur le bouton Quitter. Vous revenez ainsi au menu principal du jeu et la partie que vous venez de faire est perdue.

EVOLUER DANS UN MONDE EN 3D

Pour déplacer la vue en avant-arrière et sur les côtés, déplacez la souris sur le bord de l'écran, dans la direction dans laquelle vous voulez vous déplacer. Vous pouvez aussi utiliser les flèches du clavier ← ↑ → ↓.

Pour zoomer ou dé-zoomer, tournez la molette de la souris vers l'avant ou vers l'arrière. Si vous n'avez pas de molette sur la souris, appuyez sur les touches Page Up et Page Down du clavier (à côté des touches Inser et Suppr).

Pour faire tourner le point de vue, enfoncez la molette de la souris, en la maintenant, et bougez la souris à droite et à gauche. Si vous n'avez pas de molette sur la souris, enfoncez la touche Ctrl du clavier (et maintenez là) et appuyez sur les flèches ← → du clavier.

SE PROMENER SUR LA CARTE ET DANS SA VILLE

Le jeu étant totalement en 3D, vous pouvez zoomer au niveau du sol et vous « promener » sur la carte. Ceci vous permet de voir votre ville de près. Vous pouvez ainsi profiter de toutes les animations locales, et des sons associés.

Pour passer en niveau de zoom près du sol, faites un zoom maximum avant en tournant la molette de la souris vers l'avant. Si vous n'avez pas de molette sur la souris, enfoncez la touche Ctrl du clavier (et maintenez là) et appuyez sur la touche → du clavier jusqu'à atteindre la vue au niveau du sol.

La vue passe alors en vue rasante par rapport au sol et vous pouvez vous promener (en utilisant les flèches ← ↑ → ↓ du clavier) dans le paysage et dans la ville que vous avez construite.

VOTRE PREMIERE PARTIE

LA POSITION DE DÉPART

Lors de votre début de partie, vous verrez apparaître la carte de la région dans laquelle vous avez choisi de construire votre ville. Choisissez dans quelle partie de cette région vous souhaitez construire votre hôtel de ville. Cliquez sur la zone concernée pour l'acheter.

L'HÔTEL DE VILLE

Dès que vous avez choisi dans quelle zone vous souhaitez construire l'hôtel de ville, celle-ci prend la place du curseur. Déplacez le en déplaçant la souris. Cliquez lorsque l'hôtel de ville se trouve à une position qui vous convient. Vous venez de construire le premier bâtiment de votre nouvelle ville !

Petit conseil : la présence de l'hôtel de ville rend ses environs attractifs pour vos citoyens, et garantit qu'il n'y aura pas de conflit à cette position. Choisissez donc en connaissance de cause.

Note : l'hôtel de ville évolue en fonction du développement de la ville ! Essayez de débloquer tous les états de l'hôtel de ville !

LES RÉSIDENCES

Afin d'avoir de la population, vous avez besoin de construire des Résidences. Dans le Menu Construction, cliquez sur Résidences, puis sur l'icône représentant une petite résidence  puis cliquez sur le terrain autour de la mairie aux emplacements où vous voulez construire les maisons. Une fois la construction achevée, et après un certain temps, de nouveaux habitants arrivent dans les maisons. L'arrivée de nouveaux habitants est signifiée par la transformation des résidences en travaux en résidences habitées.

Il est important de noter que si la mairie choisit où elle fait construire des résidences, elle ne choisit pas qui viendra s'y installer.

La culture des citoyens qui viendront s'installer dans une résidence est déterminée par trois facteurs :

- Des **offres d'emplois** à portée raisonnable de la résidence : il est donc important pour attirer des citoyens vers la cité de vérifier que le tissu industriel reste vivace.
- La **qualité des services** offerts par la cité aux abords de la résidence. Pour espérer attirer les cultures à fort revenus, il faut non seulement

que la cité soit de taille respectable, mais en plus que les résidences soient bien achalandées du point de vue de l'ensemble des services. Les cultures à revenus modérés ou faibles n'ont pas les moyens d'être aussi exigeantes, et rejoindront plus facilement des villages naissants, ou des villes rendues peu attrayantes par le manque de services de qualité.

- De plus, chaque quartier de la cité est associé à une culture donnée. **Cette culture dominante du quartier** est matérialisée dans City Life par la couleur des matériaux employés pour les trottoirs, qui est de la même teinte que la couleur de la culture appropriée. Par exemple, les citoyens membres de la culture Elite aiment à s'installer dans les quartiers de leur culture, repérés par des trottoirs de couleur très claire, presque blanche. La culture dominante d'un quartier est définie par la présence d'entreprise et de lieux de loisirs de la culture à proximité. Pour convertir un quartier d'une culture à une autre, il est donc possible de remplacer les entreprises et lieux de loisir de la culture que l'on souhaite voir quitter le quartier par des entreprises et lieux de loisirs de la culture que l'on souhaite attirer.

Pour votre première partie, construisez des résidences vides de part et d'autre de la mairie, comme ci-dessous :

Il est possible de construire les résidences une par une. Il suffit pour cela de cliquer sur le bouton gauche de la souris. Si la position située sous le



curseur de la souris est libre de toute construction, une résidence vide y sera bâtie. Si la position de construction ne se situe pas à proximité d'une route, la résidence sera reliée automatiquement au réseau existant par la construction d'une voie, suivant un tracé à angle droit.

Il est également possible de construire un grand nombre de résidences simultanément. Il faut pour cela cliquer sur le bouton gauche de la souris, avec le curseur à une position libre de toute construction, et garder le bouton de la souris enfoncé. Le bouton de la souris doit rester enfoncé pendant le déplacement du curseur de la souris. Lorsque le curseur de la souris est arrivé à la position souhaitée, relâcher le bouton gauche déclenchera la création d'un grand nombre de résidence en une fois. Les deux points extrêmes du déplacement de la souris - point d'origine et point d'arrivée - définissent la diagonale d'une zone de forme rectangulaire qui sera celle couverte de résidences.

LA CONSTRUCTION DES ROUTES

Lors de la construction d'un bâtiment, une route se tracera automatiquement si cela est nécessaire. De même, lors de la définition d'une zone résidentielle, des routes seront tracées de manière à desservir les résidences nouvellement créées, et ce de manière automatique ici aussi.

Il est par ailleurs possible de tracer des routes librement, afin de planifier l'urbanisation de manière parfaitement contrôlée.

Il existe deux manières de tracer les routes :

- En cliquant une fois sur le bouton gauche de la souris, sans conserver le bouton appuyé, puis en déplaçant la souris, et en cliquant une nouvelle fois (clic-mouvement-clic), une route sera tracé en respectant un plan de construction à angle droit. Cette méthode est celle qui permet d'optimiser l'utilisation de l'espace dans les zones dégagées.
- En cliquant et gardant appuyé le bouton gauche de la souris, puis en déplaçant le curseur, et en relâchant finalement (clic enfoncé – mouvement – relâche), une route sera tracé avec une direction librement choisi. Cette méthode est celle qui permet d'optimiser l'utilisation de l'espace dans les lieux exigus ou de forme arrondi, tel que bords de mer ou flancs de montagnes.

L'INTERFACE D'ALERTE

Lorsque vous avez construit des résidences et que celles-ci sont habitées, des icônes apparaissent sur certaines résidences pour vous indiquer les principaux manques de vos citoyens.

Vous pouvez renforcer les signaux d'alerte ou les faire disparaître en cliquant sur l'interface à la position indiquée ici :



Par défaut, l'interface d'alerte est affichée. Des icônes apparaissent sur les bâtiments pour signifier les attentes des citoyens. Un clic sur l'icône « interface d'alerte » éteint l'interface d'alerte. Elle sera de nouveau affichée sur un deuxième clic.

Les icônes qui apparaissent dans l'interface d'alerte correspondent à des attentes des citoyens. Pour répondre à ces attentes vous devrez construire des bâtiments. Vous pouvez trouver ici la liste des icônes concernées. La description des bâtiments associés se trouve plus loin dans le document.

Ces icônes peuvent être :



Approvisionnement

Les citoyens qui habitent cette résidence manquent d'accès à des magasins pour approvisionner les denrées de base.



Santé

Les citoyens qui habitent cette résidence manquent d'accès à des services de santé.



Sécurité

Les citoyens qui habitent cette résidence considèrent que leur quartier n'est pas sûr, ils déplorent le manque de policiers dans le quartier.



Education

Les citoyens qui habitent cette résidence manquent d'accès à l'éducation.



Loisirs

Les citoyens qui habitent cette résidence manquent de lieux de loisirs pour se divertir.



Environnement

Les citoyens qui habitent cette résidence trouvent que leur cadre de vie laisse à désirer. Ils déplorent le manque de parcs, de places et de statues qui pourraient égayer un peu l'environnement.



Sans-emploi

Un ou plusieurs des citoyens qui habitent cette résidence sont sans-emploi et souhaitent voir les entreprises fleurir en ville.



Conflit culturel

Les citoyens qui habitent cette résidence subissent la pression de leurs voisins qui appartiennent pour beaucoup à une ou des cultures opposées.

Voir plus loin la partie sur les conflits pour gérer cette spécificité de "City Life".



Recrutement

Cette icône est la seule qui apparaisse sur des bâtiments de type entreprise et services de la ville (alors que les autres icônes apparaissent sur les résidences). Cette icône indique que le bâtiment a besoin de recruter des citoyens pour bien fonctionner. Ceci est particulièrement important pour les bâtiments de service, qui ne fonctionnent pas bien s'ils n'ont pas le nombre de citoyens travailleurs dont ils ont besoin (plus de détails plus loin).

LES INDUSTRIES

Les citoyens ont tout d'abord besoin d'avoir accès à l'emploi.

Il y a donc des icônes "citoyens sans-emploi" dans l'interface d'alerte.



Les citoyens ont besoin d'avoir accès à l'emploi. Construisez des entreprises pour leur en fournir. Comme vos citoyens sont en ce début de partie des Alters et des Cols Bleus, construisez des entreprises de ces deux cultures. Pour ce faire, dans le menu construction, choisissez d'abord l'icône "entreprises". 

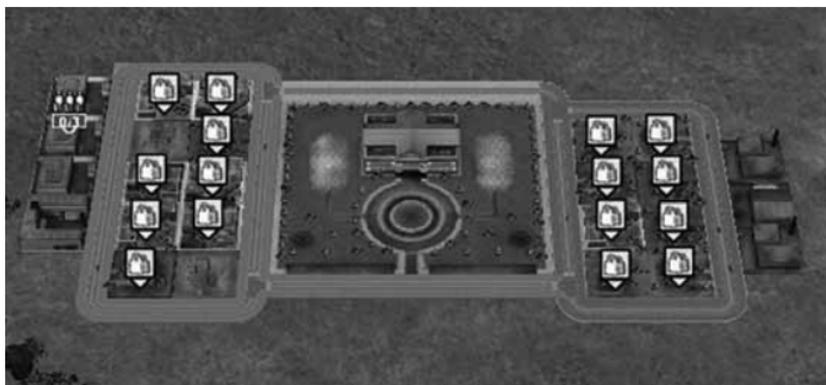
Puis dans le sous-menu, choisissez la culture pour laquelle vous voulez construire Alters  ou Cols Bleus .

Choisissez un bâtiment à construire en cliquant sur sa représentation dans le menu, déplacez le curseur de la souris (qui a pris la forme du bâtiment) sur le terrain et cliquez pour construire le bâtiment.

Après avoir construit des entreprises et industries, vous pourrez constater que les besoins de citoyens ont changé.

LES BESOINS DE BASE

Parmi les icônes qui peuvent apparaître dans l'interface d'alerte, certaines indiquent que les citoyens ont besoin de certains des services de la ville pour être satisfaits.



En recherchant ces icônes dans le menu de construction, dans la sous-partie associée aux services  vous pourrez trouver les bâtiments nécessaires à la fondation de votre cité.

Au commencement, les citoyens ne requièrent qu'un petit magasin  pour faire leurs courses de base, ainsi qu'un petit bâtiment de service santé .

Si vous construisez ces deux bâtiments non loin des résidences, les citoyens qui y habitent sont maintenant satisfaits : les icônes d'alerte liées aux services de la ville disparaissent.



Il est important de noter que deux bâtiments de service de la ville identiques n'additionnent pas leurs effets.

La satisfaction des citoyens n'est pas accrue par le fait d'avoir le choix entre deux épiceries pour faire leurs emplettes. Avoir le choix entre une épicerie où il est possible de s'approvisionner en produits frais et un supermarché offrant une importante gamme de biens de consommation de masse sera au contraire un facteur d'augmentation de la satisfaction des citoyens.

DÉVELOPPEMENT ET STABILITÉ ÉCONOMIQUE DE LA VILLE

Une fois ces premiers éléments construits, veillez à ce qu'ils soient équilibrés, c'est à dire qu'il y ait assez de travail pour toute la population, et développez celle-ci en construisant des résidences vierges. Si les entreprises indiquent qu'elles manquent de travailleurs, construisez des résidences (en veillant à ce qu'elles aient accès aux services de base). Si les citoyens se plaignent du chômage, construisez des entreprises.

Rappel sur interface d'alerte :



Sans-emploi : un ou plusieurs des citoyens qui habitent cette résidence sont sans-emploi et souhaitent voir les entreprises fleurir en ville.



Recrutement : l'entreprise ou le service de la ville a besoin de recruter des citoyens pour bien fonctionner.

Des entreprises qui ont recruté les citoyens dont elles avaient besoin rapportent un impôt sur les bénéfices. Les résidences rapportent des impôts sous forme de taxe d'habitation. Les services (santé, éducation, police, etc.) coûtent de l'argent à la mairie. Veillez à construire les résidences en optimisant l'espace autour des services, pour minimiser le nombre de bâtiments de service nécessaires à la satisfaction des citoyens.

Quelque soit le niveau de développement de la cité :

- Les résidences devraient constituer l'essentiel de votre cité, en nombre de bâtiments
- Les entreprises devraient être votre principale source de revenus
- Les services de la ville devraient être votre principale source de dépenses

Il est important de noter que les entreprises ne sont pleinement rentables que si elles ont accès à la main d'œuvre qu'elles cherchent à recruter. De même l'efficacité des services de la ville n'est totale que si ceux-ci sont à même de recruter conformément à leur capacité maximale.

Il faut donc veiller à permettre à des citoyens des cultures requises de travailler dans les entreprises et services de la ville.

MOYENS D'ANALYSE

Immédiatement à gauche de votre minimap se trouvent cinq icônes alignées verticalement.



En cliquant sur l'une de ces icônes, vous déplierez des interfaces de bilan et d'analyse du statut de votre ville.

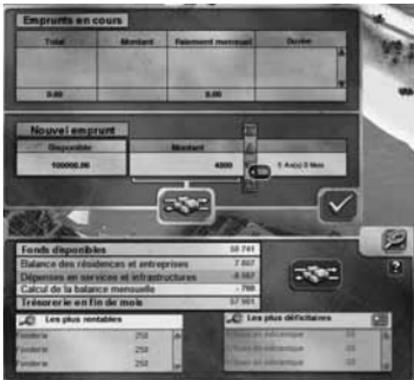


Fait le bilan de la situation financière de la cité.

Chacun de ces écrans est accompagné d'icônes marquées d'un point d'interrogation. En cliquant sur le point d'interrogation, vous déplierez une information explicitant les informations contenues dans l'interface.

Note : c'est aussi via cette interface que vous pouvez faire un emprunt. Cliquer pour cela sur l'icône emprunt. 

Ceci a pour effet de déplier l'interface d'emprunt.



Choisissez le montant que vous souhaitez emprunter en utilisant les icônes en forme de flèche ou en cliquant sur la case montant, puis en tapant le montant à emprunter. Valider en cliquant sur l'icône en bas de l'interface d'emprunt.



Cette interface vous permet d'interroger la répartition et les attentes de vos citoyens.



Cette interface vous permet d'analyser les infrastructures de la cité, ce qui inclut : analyse de la qualité de service, évaluation de la fluidité du trafic et capacité de production d'électricité et de retraitement des déchets.



Permet de visualiser les flux entrants et sortants de citoyens. Inclut également les informations sur le niveau de fréquentation touristique de la cité.



Permet de marquer des citoyens choisis pour un suivi particulier. Les citoyens marqués apparaissent dans la scène de jeu. Il est de plus possible de visualiser leur parcours professionnel et leurs déménagements successifs.

LES REPORTAGES DES MÉDIAS

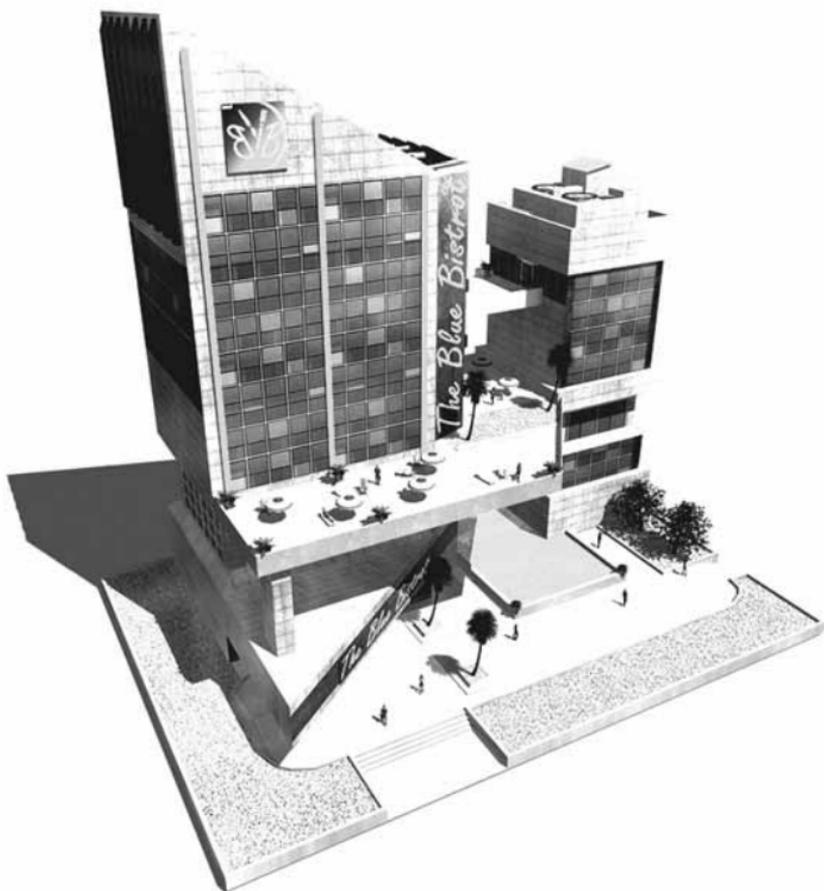
Durant votre partie, en bas à droite de votre écran, vous pourrez voir des flashes d'information des médias. Ces flashes vous fournissent des informations sur l'état de la ville.

Lorsque vous déplacez la souris sur un de ces flashes, un texte explicatif se déploie dans l'interface et le flash est joué en boucle, ce qui permet de prendre connaissance de son sens précis.

Certains reportages traitent d'un sujet lié à un endroit précis dans votre ville. Lorsque c'est le cas, en cliquant sur la fenêtre de reportage média, la caméra est déplacé vers le lieu que le reportage concerne.

Vous pouvez archiver des reportages.

Le système garde en mémoire les derniers reportages joués.



4 JEU AVANCE

Cette partie décrit les éléments de jeu importants à connaître dès que la ville se développe un peu en taille.

LES MÉDIAS ET LE DÉVELOPPEMENT DES CONFLITS

Lorsque votre ville grandit, elle attire l'attention des grands médias nationaux. Une des résidences de la cité devient alors un bâtiment "média télévision".

Il existe six chaînes de télévision et donc six bâtiments "média télévision" : un pour chacune des cultures urbaines de "City Life" (Cols Blancs TV, Alters TV, etc.). Chacun de ces bâtiments a un hélicoptère qui lui permet de couvrir les événements qui l'intéresse (concrètement, les conflits culturels).

Vous ne pouvez pas empêcher l'apparition de ces bâtiments médias, si ce n'est en empêchant la croissance de la ville !

Chacun de ces bâtiments apparaît lorsque la population de la culture à laquelle il est associé dépasse un seuil donné. Il peut y avoir jusqu'à trois bâtiments média pour une même culture. Cependant, l'apparition du troisième bâtiment média est un phénomène assez rare qui correspond à un seuil de population pour la culture réellement élevé. L'apparition d'un bâtiment média est signalée par un flash d'information média.

Vous ne pouvez pas contrôler la position géographique des média. Ils s'installent spontanément là où ils souhaitent le faire. C'est la liberté de la presse ! Si vous avez besoin de la position qu'ils ont prise pour le bon développement de la cité, détruisez simplement le bâtiment média. Il réapparaîtra ailleurs, à la place d'une autre résidence de la culture à laquelle il est rattaché. Il n'y a pas de conséquence négative, hormis celles normales de suppression d'un bâtiment, tel que le coût de l'opération.

Le développement des médias va de paire avec la transformation d'un village en ville à proprement parler... et potentiellement, avec le durcissement des querelles du village en violence urbaine.

Chaque bâtiment média veille sur la culture qu'il représente. En particulier, il veille en toute objectivité sur les conflits dans lesquels des membres de sa culture sont les victimes malheureuses de l'agressivité intolérable de leurs belliqueux opposés ! Par exemple, Alters TV fera un reportage si des Cols Bleus, des Cols Blancs ou des Elites martyrisent des Alters.

Les médias sont bien informés : ils se déplacent toujours sur les conflits les plus graves. Dès lors que la ville est assez grande, les conflits peuvent évoluer de simple altercation de voisinage en bagarre généralisée, voire en émeute. Lorsque c'est le cas, les bâtiments médias dépêchent leur hélicoptère pour prendre des images.

Le problème est que dans "City Life" la présence des médias n'aide pas à pacifier les conflits, au contraire. La présence de reporters attise le feu des conflits, et si vous ne faites rien en temps que maire, le conflit risque de dégénérer vers ses formes les plus graves.

Il est recommandé de traiter prioritairement les conflits suivis par les médias.

LES POMPIERS ET LE FEU DANS "CITY LIFE"

Les bâtiments de pompiers ont deux effets :

- Ils protègent la ville des feux accidentels
- Ils éteignent les feux criminels

Certains bâtiments ont de par leur nature un risque de déclenchement de feu accidentel. Dans City Life, si ces bâtiments sont dans le rayon d'action d'une caserne de pompiers, ils seront protégés. Eteindre les feux accidentels fait partie des responsabilités normales des pompiers et vous n'en entendrez pas parler.

Si par contre, un conflit dégénère suffisamment pour aller jusqu'aux portes de la guerre civile, les citoyens sont susceptibles de commencer à brûler des voitures, voire des bâtiments.

Lorsque c'est le cas, si le bâtiment enflammé par l'émeute est dans le rayon d'action d'une caserne de pompiers, vous verrez l'hélicoptère des pompiers se rendre sur le lieu de l'action pour surveiller les opérations de maîtrise du sinistre.

Que le feu soit accidentel ou criminel, s'il n'est pas maîtrisé (si vous ne voyiez pas d'hélicoptère au dessus de l'immeuble enflammé), le feu peut se répandre.

Les flammes se propagent au bâtiment avoisinant dans la direction du vent. Vous pouvez connaître la direction du vent en regardant dans quelle direction penche la colonne de fumée qui émane des flammes.

Certaines régions sont plus susceptibles de voir les incendies se propager que d'autres : ce sont les régions qui ont un climat sec et chaud.

Dans les régions humides et froides, vous avez peu de risque si ce n'est aucun de propagation des incendies.

Les informations concernant la région dans laquelle vous choisissez de bâtir vous seront données lors de la description de la région, juste avant le début de partie. Vous pouvez y accéder pendant la partie en appuyant sur la touche "Echap", et en cliquant dans le menu qui apparaît alors sur "Description de la région".

LE DÉVELOPPEMENT DU CRIME ORGANISÉ

Lorsque votre ville grandit, elle devient attirante pour le crime organisé.

Cependant, le crime organisé ne se développera que s'il y a parmi la couche la plus pauvre de la population un taux de chômage élevé, et s'il est possible de trouver en ville une résidence dans laquelle :

- Les citoyens sont au chômage
- Sans accès à l'éducation (pas de lieux d'enseignement dans le voisinage)
- Sans protection de l'état (pas de commissariat dans le voisinage)

Si ces conditions sont réunies, une résidence se transformera en centre de pouvoir du crime organisé. Vous pourrez constater qu'elle prendra alors une apparence délabrée, avec des couleurs noires et rouges normalement aisément repérable.

De plus, la montée en puissance du crime organisé vous sera signalée par un reportage média.

Une fois présent, le crime organisé répandra une influence négative, en diminuant autour de lui l'efficacité de vos services d'éducation et de sécurité. Puisque ces services étaient déjà suffisamment faibles pour permettre l'apparition du crime organisé, il est à craindre que le crime ne prolifère si vous ne réagissez pas rapidement.

Les gangsters qui composent l'organisation criminelle monteront de plus des attaques contre les plus beaux (et les plus chers) des bâtiments qu'ils trouveront à leur portée. Les gangsters attaqueront et détruiront ces bâtiments par le feu. Veillez donc à la bonne couverture par les pompiers des beaux quartiers.

Pour empêcher la contagion du mal, veillez à ce que les quartiers qui bordent le quartier touché aient accès à l'éducation et à la sécurité.

Pour faire disparaître le crime organisé une fois qu'il est là, la police régulière ne suffit pas : il faut faire appel aux forces d'intervention spéciales (un bâtiment spécial, cf. ci-dessous).

LA FORCE D'INTERVENTION SPÉCIALE

Le bâtiment "force d'intervention spéciale" permet de régler les problèmes de sécurité que la police régulière est impuissante à traiter. Il est équipé d'un hélicoptère puissant et blindé qui lui permet d'intervenir dans les situations de crise.

Ces problèmes sont de deux types :

Conflits culturels ayant dégénéré en émeute : lorsqu'il a été construit, le bâtiment des forces d'intervention agira sur tout conflit de type émeute pour le réduire. Après le passage de l'hélicoptère des forces spéciales, le problème n'est pas entièrement réglé, mais il est ramené à un niveau auquel les forces de police peuvent prendre le relais.

Apparition du crime organisé : les forces d'intervention spéciales réagiront à la présence de gangsters et iront les frapper au cœur, dans les bâtiments qu'ils se sont attribués. Les forces spéciales ne font pas dans la demi-mesure : le bâtiment corrompu par le crime sera détruit par les armes. Ceci a pour effet de faire prendre feu au bâtiment. Mieux vaut donc vérifier que la couverture des pompiers est bonne.

Attention, le bâtiment des forces d'intervention spéciale n'est pas disponible immédiatement à la création de la cité, il suppose un niveau de population minimal. De plus, il coûte cher à la construction et en entretien.

Pour les débuts de partie, il est recommandé de lui préférer la prévention pour la gestion des conflits culturels.

LES TOURISTES

Les touristes peuvent générer des revenus supplémentaires pour la cité.

Certaines régions sont plus attirantes que d'autres pour les touristes (les régions tropicales par exemple).

Il y a deux formes de tourisme : le tourisme des cultures à revenus modérés ou faibles, composé de touristes des cultures Démunis, Alters et Cols Bleus, et le tourisme de luxe, composé des cultures Bobos, Cols Blancs et Elite.

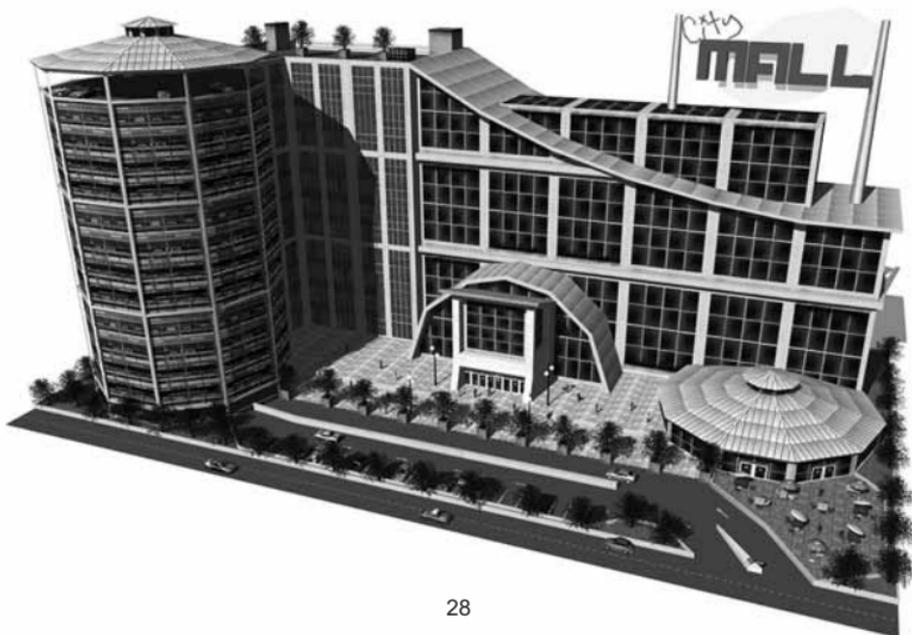
A chaque forme de tourisme correspond un type d'hôtel : les hôtels bon marché pour le tourisme des cultures à revenus modérés ou faibles, et les hôtels de luxe pour les touristes des cultures à revenus importants.

Outre sa catégorie, c'est l'environnement qui rend un hôtel plus ou moins attrayant. Les touristes pour choisir un hôtel prennent en compte la sécurité du quartier, le cadre (qualité de l'environnement) et les loisirs accessibles depuis l'hôtel.

L'importance du tourisme est limitée par le nombre de place dans les hôtels et par l'attrait de la région.

Vous serez informé de l'attrait touristique de la région lors de la description de celle-ci, juste avant le début de la partie.

Si le manque d'hôtel venait à limiter l'afflux touristique, vous en seriez informé par un reportage média.



5 SYNTHÈSE

LES CULTURES ET LEURS RELATIONS

Les citoyens souhaitent vivre avec des membres de la même culture qu'eux ou de cultures amies. Sur l'hexagone ci-dessous, les cultures voisines sont amies :

Les cultures qui sont diamétralement opposés sont "ennemies" au sens, très fortement opposés dans leurs valeurs et modes de vie. Dans "City Life", ces cultures ne souhaitent pas vivre ensemble.



Par exemple, les Elites et les Démunis ne peuvent que très difficilement vivre ensemble dans "City Life".

Les cultures qui ne sont ni amies, ni ennemies, sont "opposées". Elles entretiennent des relations plutôt négatives, mais de manière moins nettes que pour des cultures « ennemies ».

Les relations culturelles sous forme de tableau :

	ELITE	COL BLANC	BOBO	COL BLEU	ALTER	DÉMUNI
ELITE	amis	amis	amis	opposés	opposés	ennemis
COL BLANC	amis	amis	opposés	amis	ennemis	opposés
BOBO	amis	opposés	amis	ennemis	amis	opposés
COL BLEU	opposés	amis	ennemis	amis	opposés	amis
ALTER	opposés	ennemis	amis	opposés	amis	amis
DÉMUNI	ennemis	opposés	opposés	amis	amis	amis

SCHÉMA RÉSUMÉ : LE DÉVELOPPEMENT DE LA CITÉ

-ACTION-

-COMMENTAIRE-

Achat d'une première zone de terrain pour y fonder la cité

ACTION

La première action de la partie consiste à choisir où vous allez bâtir

Construction de l'hôtel de ville

ACTION

Votre premier bâtiment

Construction de résidences

ACTION

Pour attirer les premiers citoyens, construisez les maisons proches les unes des autres : ceci limitera le nombre de services nécessaires et vous aidera à équilibrer votre budget.

Des citoyens arrivent en ville et s'installent dans les résidences

Construction des bâtiments "services de la ville" demandés par les citoyens

ACTION

Conseil : n'anticipez pas lors de vos premières parties sur les demandes des citoyens : les bâtiments de service coûtent cher à bâtir et à entretenir. Soyez assez réactif : donnez leur ce dont ils ont besoin

Construction d'entreprises pour les cultures présentes : initialement Alters et Cols bleus

ACTION

Construisez des entreprises privées pour fournir de l'emploi aux Alters et Cols Bleus. Attention, les entreprises Cols Bleus sont polluantes, éloignez-les quelque peu du centre ville

Construisez quelques services de production d'énergie et de traitement des déchets

ACTION

Choisissez pour l'énergie entre le respect de l'environnement avec les éoliennes, ou l'efficacité avec l'usine à charbon. Ne surproduisez pas d'énergie ou de capacité de production de déchets, ce n'est pas très rentable.

SCHÉMA RÉSUMÉ : LA GESTION DES CONFLITS CULTURELS

Quelles sont les causes des conflits culturels et comment les résoudre?

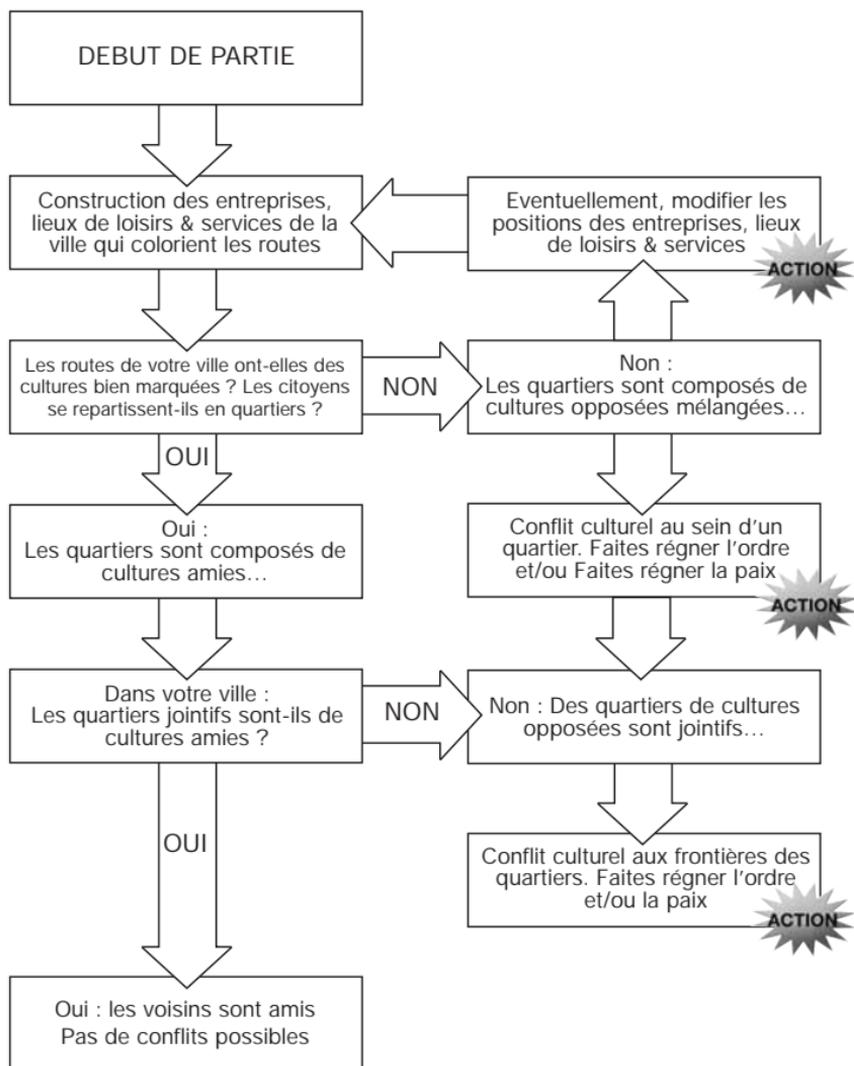
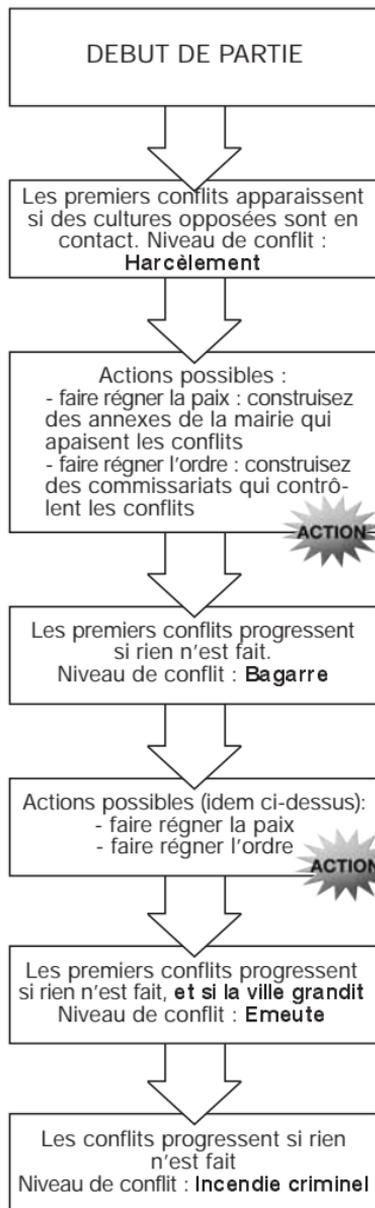


SCHÉMA RÉSUMÉ : LES NIVEAUX DE CONFLITS ET LES ACTIONS À ENTREPRENDRE



Harcèlement : quelques citoyens d'une culture bousculent un peu un citoyen d'une culture opposée

Apaisement : les annexes de la mairie diminuent l'agressivité des citoyens les uns envers les autres

Contrôle : l'agressivité des citoyens reste la même, mais le conflit ne peut se développer sous les yeux de la police. Il se déplacera peut-être...

Harcèlement : quelques citoyens d'une culture s'affrontent physiquement

Comme ci-dessus, construisez commissariats de police ou annexes de la mairie

Emeute : seules les forces d'intervention spéciales peuvent encore agir à ce niveau de conflit

Les citoyens mettent le feu aux résidences de leurs ennemis : seuls les pompiers peuvent éteindre le feu

6 SUPPORT TECHNIQUE

Si vous souhaitez obtenir de l'aide sur des problèmes précis, vous pouvez contacter notre Support Technique :

POUR LA FRANCE :

- par téléphone - 08 26 30 36 83, de 10H à 19H, du lundi au vendredi.
- par mail support@montecristogames.com

Avant de contacter notre Support Technique, merci de préparer :

- 1 - votre configuration PC (RAM, MHz, cartes graphique et son),
- 2 - une description détaillée du problème rencontré (i.e. message d'erreur, partie du jeu concernée, etc.),
- 3 - stylos et papier pour prendre des notes,
- 4 - et de prévoir un accès immédiat à votre PC (notre Support Technique pourra être amené à vous accompagner dans votre recherche pas à pas).

POUR LE CANADA :

Avant de contacter le service du support technique d'Ubisoft Canada, veuillez lire ce manuel. Par ailleurs, vous pouvez aussi naviguer dans notre section Questions/Réponses (FAQ) ou dans notre base de données du support technique sur notre site Internet : <http://supportca.ubi.com>. Vous y trouverez nos informations les plus récentes et les dernières mises à jour (patches) depuis la parution du jeu. Si jamais vous contactez notre service de support technique, veuillez nous fournir le nom complet du jeu. Vous pouvez aussi nous rejoindre par téléphone à ce numéro : 1-866-824-6515. Notez que ce numéro est seulement pour l'assistance technique. Aucun indice ou astuce ne sera donné par le service téléphonique du support technique. Lorsque vous téléphonez à notre ligne de support technique, veuillez vous assurer d'avoir toutes les informations en main. Notre service téléphonique du support technique est disponible du lundi au vendredi de 7h00 à 16h00 (heure de l'Est) et vous devez laisser un message dans notre boîte vocale.

Contactez nous par courrier :
Voici notre adresse postale pour le service du support technique :
Support technique Ubisoft
5505, boul. St-Laurent, bureau 5000
Montréal, Qc, H2T 1S6

Politique de retour

Veillez ne pas envoyer de jeux directement à Ubisoft avant d'avoir contacté notre service technique. Notre politique de retour est gérée par le détaillant. Si vous avez endommagé ou brisé un jeu, veuillez consulter notre liste de Questions/Réponses (FAQ) et vérifier la dernière politique de remplacement et de prix. Nous n'accepterons pas des retours et des échanges non sollicités sans auparavant avoir eu l'approbation et le numéro d'autorisation du retour de matériel d'un représentant du support technique.

AVERTISSEMENT CONTRE L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience lors d'une exposition à certaines lumières clignotantes ou à d'autres éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des risques 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. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo :

- 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 manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

7 CREDITS ET REMERCIEMENTS



Jean-Christophe MARQUIS
Jérôme GASTALDI

Project Manager & Lead Game Designer
Renaud BOCLET

Game Design
Stéphane ADAMIAK
Marc PESTKA
Sébastien GUILBERT
Cédric BARTHEZ

Additional Game Design
Patrick MARCHAL
Pascal HERY

Lead Level Designer
Sébastien GUILBERT

Level Design
Cédric BARTHEZ
Vincent VIMONT
Frédéric LASSERET
Roman SOULIER
Julian LEMONNIER

Lead Artist
Yanik BUTTNER

Artists
Florent ROUAT
David LENOIR
Jean-Yves VATIN
Stéphane TOULZA
Charles VARENNE
Ludovic DELCROIX
Ludovic RIBARDIERE

Technical Director
Patrick MARCHAL

Programmers
Nicolas SEROUART
Martin MILENKOVIC
Laury MICHEL
Guillaume WERLE

Additional Programming
Paul CHABAS

Animation Creation & Integration
Lionel CHAUVIN

Sound Designer
Sylvain PRUNIER

Marketing Team
Sandrine CHASTANG
Stéphane ROGER
Julia SALMON

Lead Testers
Maxime ANFRAY
Frédéric LASSERET
Julian LEMONNIER

Localisation Testers
Leon GOMEZ
Martina MAGRI
Virginie MARTIN
Hannah SCHUSTER

Music Production
QB9
Dario ESKENAZI

Localisation
DL Multimedia
Emma KREUZ

REMERCIEMENTS

L'équipe de développement de City Life et le management de Monte Cristo Games souhaitent tout d'abord remercier les joueurs qui ont bien voulu s'intéresser à ce jeu !

Remerciements spéciaux :

Clément MERVILLE

François POTENTIER

© 2006 Monte Cristo Multimedia. All rights reserved. Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. "City Life" uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2006 by RAD Game Tools, Inc. "City Life" uses Bink and Smacker Tools, © 1994-2006, RAD Game Tools, Inc. All other trademarks and logos are property of their respective owners.