

# *SIN CITY*

TERRAIN

EDITOR

USER DOCUMENTATION

AMIGA, ATARI, MACINTOSH & PC COMPATIBLES



## ***SIM CITY***



TERRAIN EDITOR

English .....	4
Français .....	15
Deutsch .....	26
Italiano .....	37

# USER DOCUMENTATION

## TABLE OF CONTENTS

Introduction.....	4
About the Terrain Editor .....	4
Starting the Terrain Editor .....	5
The Menus .....	7
How to bring the menus up .....	7
The SYSTEM menus .....	7
The TERRAIN menus .....	7
Game Parameters .....	9
EDIT WINDOW .....	9
The ICONS.....	11
MAP or PLAN WINDOW .....	12
Selection of the Terrain Parameters .....	12
GENERAL KEYBOARD COMMANDS & SHORTCUTS .....	13
Included cities .....	14

## INTRODUCTION

Welcome to the SIMCITY Terrain Editor. With the Terrain editor, you can custom design landforms to use with SIM CITY. You can also modify the landforms of existing cities, even after they have been built. You can even remove all the man-made objects from a city.

NOTE : The Terrain/City data files created and/or modified in this program are also compatible with all the versions of the Terrain Editor. You can transfer files from AMIGA to PC Compatibles or MACINTOSH to AMIGA and so on...

We encourage you to share your cities with other SIMCITY owners.

We have included a number of "ready-to-load" cities.

## ABOUT THE TERRAIN EDITOR

The Terrain editor has two main modes of operation; a modified random terrain generator and a tile by tile painting mode with a smoothing function.

The modified random terrain generator is like the one built into SIM CITY, but with slider controls that let you control : the size and amount of tree groups, the amount of lakes, and the windiness of rivers. You can also select between three major types of terrain : Wood, River, and Island. In paint mode, you start with a 10 mile by 10 mile area, and tile by tile place trees, water, boat paths, and bare land. Then you can perform a smoothing function to give the forest edges and coastlines a more "realistic" look.

These two modes can be used together : generate a terrain with the proper amount of trees, lakes, rivers, etc., then enter paint mode and "fine tune" your terrain.

In addition to generating new terrains, the Terrain editor allows you to modify the terrains of your existing cities. Add or remove trees and water to or from your cities. You can even clear away all man-made objects from the map with a simple menu choice. As an added feature, the Terrain Editor allows you to change the Game Play Level and Year of an existing city.

## **STARTING THE SIM CITY TERRAIN EDITOR**

### **On AMIGA**

Switch off your computer and monitor. Check the connections. Boot your AMIGA. Place the Terrain Editor disk in a disk drive. Double click on the Disk icon. Double click on the Terrain Editor Program Icon. The Terrain Editor may be copied to, and run from your hard disk.

### **ON MACINTOSH**

Boot your MACINTOSH. Place the Terrain Editor disk in a disk drive. Double click on the disk icon. Double click on the Terrain Editor Program Icon.

The Terrain Editor may be copied to, and run from your hard disk.

When running on a MAC II, set the monitor to 2 colour black and white.

Unlike SIM CITY, the Terrain Editor will run under MultiFinder.

Note : This Terrain Editor works on all the MACINTOSH computers. This is not a colour version but the terrain created with this program will appear in colour while played with the SIM CITY Colour Mac II version.

### **ON ATARI**

Insert the disk in the drive, switch on the Atari.

With the mouse, double click on the icon TERRAIN.PRG. , the program will load immediately.

## **ON PC COMPATIBLES**

### **■ INSTALLING THE SIM CITY TERRAIN EDITOR**

The Terrain Editor for IBM/TANDY and 100% compatibles comes either on two 5 1/4" disks or one 3 1/2" disk. You may install it to your hard disk, or to a floppy. The 3 1/2" version has all the necessary files and bonus cities on one disk. The 5 1/4" disk version has most of the files on Disk #1, and the rest of the file plus the bonus cities on Disk #2.

Note : Installing to floppies - If you use 3 1/2" disk, you may install the Terrain Editor to the original disk. If you use 5 1/4" disk, you will need to install the Terrain Editor to a new, blank, formatted floppy disk. If you have only one floppy drive, you must install it from A: to A: The Install program will prompt you when to change disks.

## ■ RUNNING THE INSTALL PROGRAM

Put the 3 1/2" disk or 5 1/4" Disk 1 in your floppy drive. At the prompt, type **INSTALL**, and hit **RETURN**. You will be asked some questions about your system :

**Install from drive:** [\*] **A:**, [ ] **B:**

Using your cursor keys, move the star to the letter of the drive that your Disk #1 is now in, and hit **return**.

**Install FROM drive:** **A:\** [n/Y]

The install program is making sure it knows what you want. If this is right, then hit **RETURN**, or "Y". If it is wrong, then hit "N" and try again.

**Install to drive:** [ ] **A:**, [\*] **B:**, [ ] **C:**

Using your cursor keys, move the star to the letter on the drive you want to install the Terrain Editor and hit **RETURN**.

**Destination directory** → **B:\**

If you are installing to a floppy, then just leave the destination directory **A:\** or **B:\**. If you are installing to your hard drive use **C:\SIMCITY** for your destination directory. If you already have **SIM CITY** installed on your hard drive, this will install the Terrain Editor in the same directory.

**Install TO B:\** [n/Y]

Just making sure we know where you want to put the Terrain Editor. If this is correct, then hit **RETURN** or "Y", if not, then hit "N" to try again.

**Please insert the destination disk and press ENTER**

If you are installing to a floppy disk, you will see this message. Make sure your new, blank formatted disk is in the proper drive. If you are installing to your hard drive, you will not see this message.

**Display Screen**

You will now be shown a screen with all the choices for display. Using the cursor keys, move the star to the display type that matches your machine.

For the **VGA/EGA** and **VGA/MCGA** modes pay attention to the requirements for Video RAM and Main RAM. When you have made your selection, hit **RETURN**. You will once more be asked to confirm your choice. Hit **RETURN** or "Y", if it is correct, "N" to go back and try again.

**Joystick:** [\*] **NONE/IGNORE**, [ ] **IBM/TANDY type**, [ ] **COVOX Sound Master**

Using the cursor keys, move the star to the type of joystick you have, if any. If you install a mouse driver, then the joystick will be disconnected.

**Use No Joystick** [n/Y]:

Just checking again.

**Sound:** [ ] **None**, [\*] **IBM**, [ ] **Tandy digital**, [ ] **COVOX Sound Master**

Using the cursor keys, move the star to the type of sound you want installed, and hit **RETURN**.

**Install IBM sound** [n/Y]:

Just checking.

**Is this all correct?**

You will now be shown a summary of all your installation choices. If they are right, then hit **RETURN** or "Y". If you want to make a change, then hit "N" to start over.

If you hit **RETURN** or "Y", the installation will begin. Pay attention, depending on your machine you may be prompted to change disks.

**Terrain Editor V1.0 Installation complete**

You will be told when the installation is finished, and you will be prompted to read the "README" file on Disk #1. It will contain last minute information that was not covered in this manual.

On the 3 1/2" disk, or on 5 1/4" disk #2 are as many bonus cities as we can fit on the disk. Use your DOS "COPY" command to copy these cities to your hard disk or another floppy disk, and put your original disks in a safe place.

## ■ **STARTING THE TERRAIN EDITOR PROGRAM**

From a floppy disk : Place the terrain editor disk in a disk drive. Make sure you are logged to the proper drive. Type TERRAIN and hit RETURN.

From a hard disk : Install your mouse driver. Type CD\SIMCITY and hit RETURN. Type TERRAIN and hit RETURN. When the program has loaded, you will be presented with an opening screen. Click the LEFT MOUSE BUTTON, or hit RETURN to begin. The Terrain Editor is very similar to SIMCITY, but you only have the EDIT WINDOW and the MAPS WINDOW. Neither window can be closed. Just click on the window you want brought to the front, or hit CTRL-E to bring the EDIT WINDOW forward, or hit CTRL-M or RETURN to bring the MAPS WINDOW forward. Many of the same keyboard shortcuts from SIMCITY will work here, including the + & - keys of the numeric keypad. See the Keyboard Reference Chart that came with SIMCITY.

## **THE MENUS**

### **HOW TO BRING THEM UP**

#### ■ **ON AMIGA**

The Terrain Editor follows the standard Amiga menuing system. The menus are revealed by pressing the right mouse button. To select a menu item, first press and hold the right button, then move the mouse to the desired menu title; the entire menu will be displayed. Move the mouse down the menu until the proper item is highlighted, then release the mouse button.

#### ■ **ON PC COMPATIBLES**

The menus are located at the top of the screen, in the MENU BAR. Menus in the Terrain Editor are operated like menus in SIM CITY : Use the mouse, or the cursor keys, or the + & - keys on the numeric keypad to select menu items. Click the mouse, the Space Bar or hit RETURN to activate the item.

#### ■ **ON MACINTOSH - As usual!**

#### ■ **ON ATARI**

The menu bar is always on the screen. If you move the mouse on the menu bar, the menu options will display.

## **THE "SYSTEM MENU"**

#### ■ **ON AMIGA : "PROJECT"**

ABOUT : ..... brings up an information screen about the Sim City Terrain editor.

NEW MAP : .... creates a new, empty map. If you select this option and already have a map in progress, you will be given the option to save your old map before the new one is generated.

LOAD CITY ..... loads in an existing city or terrain for editing.

SAVE CITY .... saves the current city or terrain to disk.

QUIT ..... ends the Terrain Editor.

NOTE : Once you have selected LOAD CITY or SAVE CITY from the PROJECTS MENU, you will see a requester screen. The available disks are shown in the VOLUME box of the screen. The active Drive/Subdirectory is shown in the DRAWER strip. Below the DRAWER strip is the FILES box, and below that is the ACTIVE FILE strip. To load, click on the name of the disk, then the file name, then click OK. If it is a new file, or you wish to change the name, click on the disk name, then type the new name in the FILE strip, then click OK.

If you are using a hard disk or a floppy with subdirectories, the PARENT button moves you up one directory level. If you bring up the SAVE CITY or LOAD CITY requester screen by accident, or change your mind, click CANCEL to return to editing.

■ **ON PC COMPATIBLES : "SYSTEM"**

ABOUT TERRAIN identical with ABOUT

START NEW CITY with NEW MAP

LOAD CITY with LOAD CITY (!)

SAVE CITY and SAVE CITY AS ...with SAVE CITY (See SIM CITY manual)

EXIT with QUIT

Note : The PRINT function is an addition. It allows you to print the loaded city on one page, or on a multi-page poster. It is the same as in SIM CITY.

■ **ON MACINTOSH : "FILE"**

Identical with the AMIGA version, except ABOUT which is not included.

■ **ON ATARI : "PROJECT"**

ABOUT TERRAIN EDITOR: displays an information screen.

## **THE TERRAIN MENUS**

The menu Terrain is for making adjustments and changes to the terrain.

■ **ON AMIGA, MAC INTOSH, PC COMPATIBLES**

CLEAR MAP removes all trees, water, and man-made objects (zones, roads, rails, parks, etc) from the map, leaving only bare ground.

CLEAR UNNATURAL OBJECTS removes all man-made objects (zones, roads, rails, parks, etc) from the map, leaving trees and waterways untouched.

MAP PARAMETERS (non included in the PC COMPATIBLES version) brings up the Terraforming Parameters control panel, allowing you to set limits for the random map generator, and select the terrain type.

GENERATE RANDOM MAP, for AMIGA and MACINTOSH generates a new map based on the Map Parameter Settings. (See paragraph Parameters definition)

For PC COMPATIBLES, we directly bring up the window parameters for the creation of the terrain. (see paragraph Parameters definition)

■ **ON ATARI**

NEW MAP: creates a new, empty map.

CLEAR UNNATURAL OBJECTS: erases all man-made objects.

GENERATE RANDOM MAP: generates a new map based on the Map Parameter Settings.



**MAP PARAMETERS:** allows you to set limits for the random map generator, and select the terrain type.

**LOAD CITY:** loads an existing city (from SIMCITY) or terrain for editing.

**SAVE CITY :** saves the current city or terrain to disk. Save your terrains on a blank formatted disk. Beware, when saving, it is important to type in the name of your terrain and its extension .CTY. For example, the your city's name is "ISOLA". Type ISOLA.CTY in the appropriate zone.

## SMOOTH

**SMOOTH TREES** performs the smoothing function on trees only.

**SMOOTH RIVERS** performs the smoothing function on bodies of water.

**SMOOTH BOTH** performs the smoothing function on trees and water.

## GAME PARAMETERS

On PC COMPATIBLES, the Parameters Menu is opened by clicking directly on the word **PARAMETERS** in the MENU BAR, or hitting ALT-P.

"Name & Level" (option **GAME LEVEL** on AMIGA) allows you to set or reset the name and game play level of a new or existing city.

"Game Year" allows you to set or reset the current year of a new or existing city.

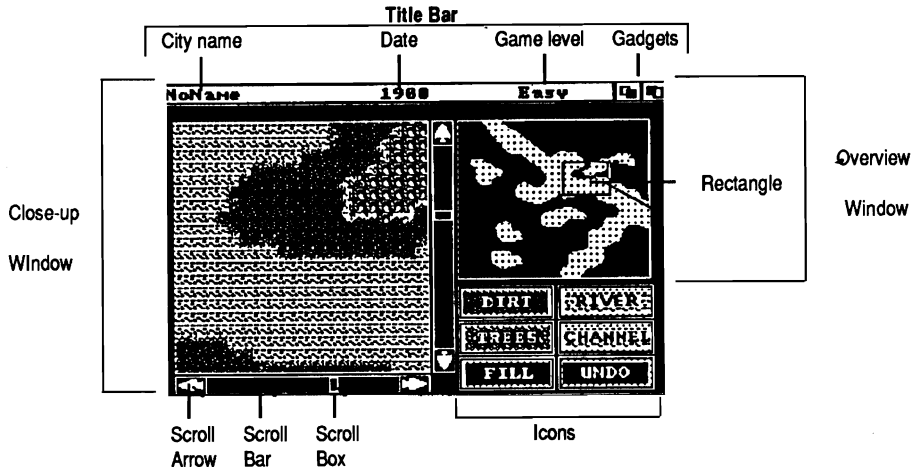
"Sound On / Sound Off" lets you turn the sound on and off.

**Note :** The Paramaters Menu is not included in the MACINTOSH version.

## THE EDIT WINDOWS

### ON AMIGA AND ATARI

The Edit Window screen consists of 4 mains sections; the Title Bar, the Close-up Window, the Overview Window, and the Icons.



## ■ TITLE BAR

The **TITLE BAR** displays the city name, and game level. It also has the usual Amiga gadgets for moving the window to the top or bottom of the stack. The menus are located behind the Title Bar, and are viewed by pressing the right mouse button.

## ■ THE CLOSE-UP WINDOW

The **Close-up Window** gives a close-up view of a section of your city. This is where you will do detailed terrain painting and editing.

You can scroll the view of the Close-up Window by: clicking on the scroll arrows, or scroll bars, or clicking and dragging the scroll boxes. You can also use the cursor keys, or drag the rectangle in the overview window to scroll this view.

## ■ THE OVERVIEW WINDOW

The **Overview Window** gives you a view of your entire city limits. The white rectangle in the window outlines the area that is visible in the Close-up Window. You can click and drag the rectangle around the window, scrolling the view in the Close-up Window.

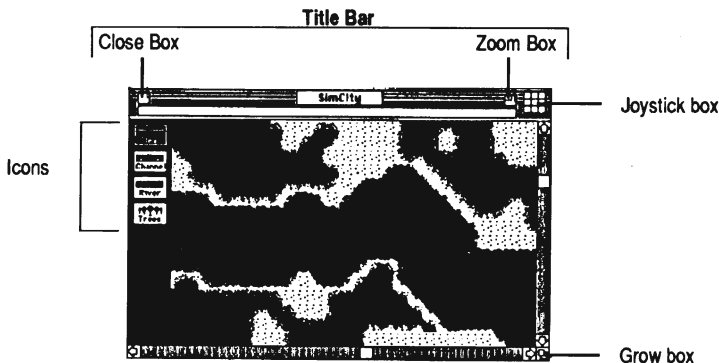
- **A GRID** can be superimposed over the Overview Window. The grid helps you copy maps. Just draw the same grid over the map you wish to re-create, and copy the landform in small sections. The GRID is toggled on and off when you hit the "G" key.

## ON MACINTOSH

**EDIT** brings up the Edit Window for painting mode and close inspection.

**MAP** brings up the Map Window for an overall view of your city/terrain.

## ■ THE EDIT WINDOW



## ■ THE EDIT WINDOW GADGETS

The **TITLE BAR** displays the city name. Clicking and dragging the Title Bar allows you to relocate the Edit Window.

**CLOSE BOX** closes the Edit Window.

**GROW BOX** resizes the window.

**JOYSTICK BOX** moves you around your city terrain. The terrain scrolls in the direction you point on as long as you hold down the mouse button.

**SCROLL ARROWS** scroll your city horizontally and vertically.

**SCROLL BOXES** quickly move you to distant portions of your entire city.

**ZOOM BOX** sizes the window to cover the entire screen.

**ICONS** select the terrain painting functions.

The Edit Window Keyboard commands :

**CURSOR KEYS** can be used to scroll the terrain.

**SHORTCUT KEYS** temporarily activate different painting mode functions. While you hold down these keys, their associated function will be active regardless of the icon that is selected with the mouse.

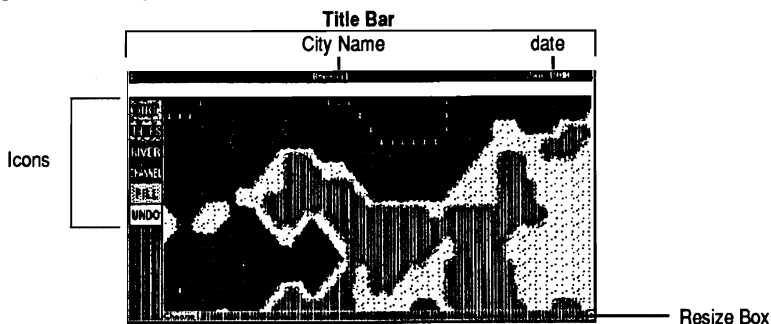
"E" and "B" activate the clear land function.

"R" activates the river function.

"T" activates the trees function.

"Y" activates the boat path function.

## ON PC COMPATIBLES



The **TITLE BAR** displays the city name. Clicking and dragging the **Title Bar** allows you to relocate the edit window.

**RESIZE BOX** resizes the window. Click on this box and drag it to the new size you desire.

**SCROLLING** is accomplished by moving the pointer to any edge or corner of the screen. You can also use the CTRL-cursor key combination to scroll the screen.

**ICONS** select the terrain painting functions.

## THE ICONS

### ON AMIGA, PC COMPATIBLES AND ATARI

The icons are for choosing the Terrain painting functions. You can paint either the **EDIT WINDOW** or the **MAP WINDOW**. Just click on the icon to select it, then paint the landform.

**DIRT** places bare land tiles. They can be placed over trees, water or man-made objects. (In the Edit Window, the right mouse button places clear land. PC only)

**RIVER** places river tiles. They can be placed over land, trees, and man-made objects.

**TREES** places tree tiles. They can be placed over land, water, and man-made objects.

**CHANNEL** set the paths that boats will follow in the water. Place the channel tiles over the water tiles. Placing water tiles over channel tiles erase them. Channel tiles must be continuous for the boats to follow them, and must lead to one edge of the map. If these two conditions are met, and you have a powered up sea Port, SIMCITY will generate a boat. SIMCITY displays these tiles as water. To avoid crashes, place channels near the centre of waterways. If you place them on land, you will most likely crash your ship.

**FILL** is used to fill in large areas with trees, water, channel, or bare ground without painting them in tile by tile. To use the FILL function 1: COMPLETELY outline the area you wish to fill in either the EDIT or MAPS WINDOW - leave no gaps or spaces - 2: Click on the FILL icon. 3: Click in the area you wish to fill. If there is a gap or space in the area you are filling, it may fill the whole screen. If this happens, click on the UNDO icon, then close the gap and try again.

**UNDO** removes your last operation.

## ON MACINTOSH

**CLEAR** places clear land tiles. They can be placed over trees, water or man-made objects.

The options CHANNEL, RIVER and TREES are identical to those on AMIGA and PC COMPATIBLES.

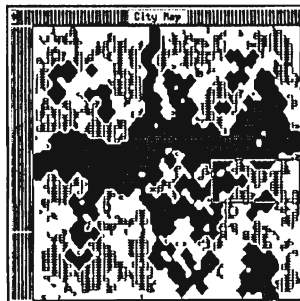
## THE MAP WINDOW (MACINTOSH et PC COMPATIBLES)

The Terrain Editor Map Window has only one view; the overall view of the entire city limits showing all features, natural and man-made.

The Map Window cannot be resized, but can be moved on the screen by clicking and dragging the title bar.

You can use the edit functions, but you have to paint slowly. On PC, we recommend you to use the keyboard commands for changing of edit mode in the Map Window, instead of clicking on the icons in the edit Window.

Somewhere on the map is the Edit Rectangle, which outlines the area that is visible in the Edit Window. Click on (On PC with the right mouse button or with the DEL command) and drag the rectangle to move it. On MACINTOSH, double click in the rectangle to go to the Edit Window.



## SELECTION OF THE TERRAIN PARAMETERS

### AMIGA, MACINTOSH AND ATARI

This control panel lets you set the limits for the random terrain generator as well as select from three main types of terrain.

## MULTIPLIER SLIDERS

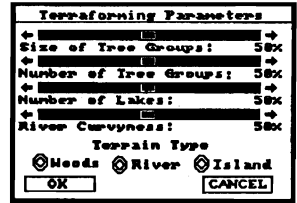
Slide the box, or click on the right or left arrows to adjust the level of each of these factors.

SIZE OF TREE GROUPS sets the size of patches of trees in the terrain.

NUMBER OF TREE GROUPS sets the amount of tree groups in the terrain.

NUMBER OF LAKES sets the number of lakes in the terrain.

RIVER CURVINESS sets the windiness of rivers in the terrain.

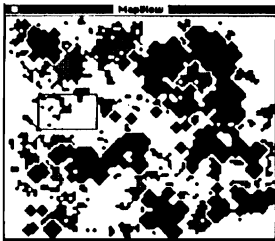


## TERRAIN TYPE

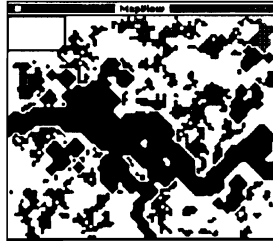
WOODS is for a terrain with trees and lakes, but no river.

RIVER is for a terrain with trees, and a river. It can also have lakes.

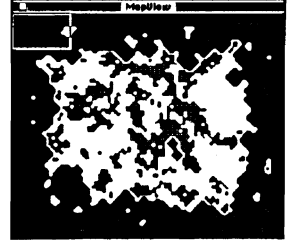
ISLAND is for a terrain that is completely surrounded by water. It can also have lakes.



Type Type WOODS  
All sliders set at 50%



Terrain Type RIVER  
All sliders set at 50%



Terrain Type ISLAND  
All sliders set at 50%

## PC COMPATIBLES

After having selected GENERATE RANDOM TERRAIN from the TERRAIN menu, the program displays a Parameters window for the creation of terrain.

By pointing the little arrows and clicking the Left Mouse Button, or the Space Bar, you can set your preference for the number of trees, number of lakes and curviness of the river in the terrain you want to generate. If you set River Curviness to 0 there will be no river. Use the + and - keys on the numeric keypad to find and jump between hot spots. Once you have made your adjustments, click on the GO button, or hit "G" or RETURN to generate a new terrain. Click on the CANCEL button, hit "C" or ESC to cancel the operation. Your most recent settings will remain until you reset them or quit the Terrain editor. These settings do not affect the Start New City item in the SYSTEM MENU.

## GENERAL KEYBOARD COMMANDS & SHORTCUTS

### GENERAL KEYBOARD COMMANDS FOR AMIGA, MACINTOSH AND ATARI\*

\* On ATARI, the keyboard commands are the same as on the AMIGA version, however you must press the ALTERNATE key at the same time as the command.

B ..... activates smoothing for trees and water.

E ..... brings up the Edit Window.

G ..... switches the GRID in Overview Window on and off (not available on MACINTOSH)

L ..... loads a City  
 M ..... brings up the Map Window (not available on AMIGA)  
 N ..... generates random map  
 P ..... set Map Parameters  
 Q ..... quit Terrain Editor  
 R ..... smooths Rivers  
 S ..... save City.  
 T ..... smooth Trees

## **GENERAL KEYBOARD COMMANDS FOR PC COMPATIBLES**

ALT-S : ..... Opens System menu  
 ALT-T : ..... Opens Terrain Menu  
 ALT-P : ..... Opens Parameters Menu  
 CTRL-A ..... activates smoothing function  
 CTRL-C ..... clear Map  
 CTRL-E ..... brings the Edit Window to the front.  
 CTRL-I ..... activates Island mode  
 CTRL-L ..... loads a City  
 CTRL-M ..... brings the Map Window to the front  
 CTRL-T .... creates Random terrain  
 CTRL-R .... smooth Rivers  
 CTRL-S .... saves City  
 CTRL-X .... exit the Terrain Editor  
 LEFT MOUSE BUTTON ..... activate function  
 RIGHT MOUSE BUTTON - In Edit Window ..... Activates "DIRT" function  
                               - IN Maps Window ..... Drag rectangle  
 SPACE ..... Left Mouse Button  
 INS ..... Left Mouse Button  
 DEL ..... Right Mouse Button

## **SHORTCUTS FOR THE EDIT WINDOW ON PC**

"D" ..... activates the clear land (DIRT) function.  
 "R" ..... activates the river function  
 "T" ..... activates the tree function  
 "C" ..... activates the channel function  
 "F" ..... activates the fill function. Hitting "F" again deactivates it.  
 "U" ..... activates the undo function.

## **SHORTCUTS FOR THE EDIT WINDOW ON AMIGA**

D ..... activates the "DIRT" (clear land) painting function.  
 R ..... activates the "RIVER" painting function.  
 T ..... activates the "TREE" painting function.

## **INCLUDED CITIES**

We have included several cities for you to run, study, re-design, or destroy.

# MANUEL DE L'EDITEUR DE TERRAIN

## INDEX

Introduction .....	15
A propos de l'Editeur de Terrain .....	15
Lancement de SimCity Terrain Editor .....	16
Les Menus	
Comment les appeler .....	18
Les menus SYSTEME .....	19
Les menus TERRAIN .....	19
Les Paramètres de jeu .....	20
Les Fenêtres d'EDITION .....	20
Les ICONES .....	22
Les Fenêtres CARTE ou PLAN .....	23
Définition des paramètres du Terrain .....	24
Commandes clavier générales et raccourcies .....	25
Villes fournies .....	25

## INTRODUCTION

Bienvenue sur l'Editeur de Terrain SIM CITY ! Avec cet Editeur de terrain vous pouvez dessiner des paysages que vous pourrez reprendre sur le jeu SimCity, le simulateur de cités. Vous pouvez aussi modifier les paysages de villes existantes, même après qu'elles ont été construites. Ou encore enlever d'un seul coup toutes les constructions humaines se trouvant sur une carte.

**AVIS :** Les fichiers de données terrain/cité créés et/ou modifiés à l'aide de ce programme sont COMPATIBLES entre toutes les versions de l'EDITEUR DE TERRAIN. Vous pouvez ainsi échanger des fichiers MS-DOS sur un AMIGA ou des fichiers MAC sur des PC COMPATIBLES. Nous vous encourageons d'ailleurs à multiplier ce genre d'échange, afin de faire partager vos créations au plus grand nombre possible de personnes.

## A PROPOS DE L'EDITEUR DE TERRAIN

L'éditeur de terrain a deux modes principaux de travail : un générateur de terrain aléatoire modifié, et un mode d'édition case par case avec une fonction de lissage.

Le générateur de terrain aléatoire modifié ressemble à celui qui est intégré dans SimCity, avec la différence que vous pouvez contrôler à l'aide de curseurs de réglage : la taille et le nombre de parcelles arborées, le nombre de lacs et la courbure des fleuves. Vous pouvez aussi choisir parmi trois types de terrain : Bois, Fleuve, Ile.

En mode Edition, vous commencez avec une aire d'environ 18 x 18 km<sup>2</sup> et vous placez les arbres, l'eau, des canaux et du terrain dégagé. Puis vous pouvez procéder au lissage, pour rendre les bordures de forêt ou les côtes plus vraisemblables.

Ces deux modes peuvent être utilisés ensemble : générez un terrain avec le nombre désiré d'arbres, de lacs, de fleuves etc., puis entrez dans le mode d'édition pour "figoler" votre terrain.

Outre la génération de terrains nouveaux, l'Editeur de Terrain vous permet de modifier les paysages de vos villes existantes. Rajoutez ou enlevez des arbres et des étendues d'eau à vos villes. En sélectionnant simplement une option, vous pouvez même effacer de la carte tous les édifices construits par les hommes. Grâce à une option supplémentaire, l'Editeur de Terrain vous permet aussi de changer le niveau de difficulté et l'année d'une cité existante.

## **LANCEMENT DE SIMCITY TERRAIN EDITOR**

### **SUR AMIGA**

Eteignez votre ordinateur. Vérifiez vos connections. Démarrez votre Amiga. Insérez la disquette Terrain Editor dans le lecteur. Cliquez deux fois sur l'icône disquette. Cliquez deux fois sur l'icône Programme de Terrain Editor. Le programme peut être copié sur votre disque dur et être lancé à partir de celui-ci.

### **SUR MACINTOSH**

Démarrez votre Macintosh. Insérez la disquette Terrain Editor dans le lecteur. Cliquez deux fois sur l'icône disquette. Cliquez deux fois sur l'icône Programme de Terrain Editor. Le programme peut être copié sur votre disque dur et être lancé à partir de celui-ci. Sur Mac II mettez le moniteur en mode 2 couleurs blanc et noir. Contrairement à SimCity, Terrain Editor tourne sous MultiFinder. N.B. : Cet éditeur de Terrain fonctionne sur tous les ordinateurs Macintosh. Il ne s'agit pas d'une version couleur, mais les terrains créés apparaîtront en couleur dans SimCity Color Mac II.

### **SUR ATARI**

Insérez la disquette dans le lecteur, mettez l'Atari sous tension, à l'aide de la souris, cliquez deux fois sur l'icône TERRAIN.PRGM, le programme va se charger immédiatement.

### **SUR PC COMPATIBLES**

#### **■ INSTALLATION DU PROGRAMME SUR PC COMPATIBLES**

SimCity Terrain Editor pour IBM/Tandy et les 100% Compatibles existe sur deux disquettes 5<sup>1</sup>/<sub>4</sub> et sur une disquette 3<sup>1</sup>/<sub>2</sub>. Vous pouvez l'installer sur votre disque dur ou sur disquette. La version 3<sup>1</sup>/<sub>2</sub> contient tous les fichiers et villes sur une disquette. Pour la version 5<sup>1</sup>/<sub>4</sub>, la plupart des fichiers sont sur la disquette n°1; les autres avec les villes sur la disquette n°2.

N.B. : Installation sur disquette : Si vous utilisez des disquettes 3<sup>1</sup>/<sub>2</sub>, vous pouvez installer Terrain Editor sur la disquette originale. Si vous utilisez des disquettes 5<sup>1</sup>/<sub>4</sub>, vous devrez installer Terrain Editor sur une nouvelle disquette vierge formatée. Si vous disposez d'un seul lecteur de disquette, vous devez l'installer à partir de A: sur A:. Le programme d'installation vous avertira, quand il faudra changer de disquettes.



## ■ LANCEMENT DU PROGRAMME D'INSTALLATION

Insérez la disquette 3"1/2 ou la disquette 5"1/4 n°1 dans votre drive courant. Tapez **INSTALL** et appuyez sur **RETURN**. Le programme vous posera quelques questions sur votre système:

**Install from drive:** [ ] A:, [ ] B:

En utilisant des touches curseur, déplacez l'astérisque sur la lettre désignant l'unité dans laquelle se trouve votre disquette n°1 et appuyez sur **RETURN**.

**Install FROM drive:** A:\ [n/Y]

Le programme s'assure si c'est bien ce que vous voulez. Dans ce cas-là, appuyez sur **RETURN** ou Y, sinon appuyez sur N et recommencez.

**Install to drive:** [ ] A:, [ ] B:, [ ] C:

En utilisant des touches curseur, déplacez l'astérisque sur la lettre désignant l'unité sur laquelle vous voulez installer Terrain Editor et appuyez sur **RETURN**.

**Destination directory → B:\**

Si vous installez le programme sur disquette, gardez le répertoire de destination A:\ ou B:\. Si vous l'installez sur votre disque dur, utilisez C:\SIMCITY comme répertoire de destination. Si vous avez déjà installé SimCity sur votre disque dur, cette procédure installera Terrain Editor dans le même répertoire.

**Install TO B:\ [n/Y]**

Juste pour vérifier que c'est bien l'endroit sur lequel vous voulez placer Terrain Editor. Si c'est correct, appuyez sur **RETURN** ou Y, sinon appuyez sur N pour recommencer.

**Please insert the destination disk and press ENTER**

(= Insérez la disquette de destination et appuyez sur **ENTER**)

Si vous installez le programme sur une disquette, vous verrez ce message. Vérifiez si votre nouvelle disquette, vierge formatée est dans le bon lecteur. Vous ne verrez pas ce message, si vous installez le programme sur disque dur.

**Display Screen** (Ecran d'affichage)

Un écran apparaît avec tous les choix concernant l'affichage. Utiliser les touches de curseur, déplacez l'astérisque sur le type d'affichage compatible avec votre machine.

Pour les modes VGA/EGA et VGA/MCGA assurez vous d'avoir le nécessaire pour la RAM vidéo et la mémoire système. Après avoir déterminé votre choix, appuyez sur **RETURN**. De nouveau vous serez invité à confirmer votre sélection. Appuyez sur **RETURN** ou Y, si c'est correct, sinon appuyez sur N et recommencez.

**Joystick:** [ ] NONE/IGNORE, [ ] IBM/TANDY type, [ ] COVOX Sound Master

(joystick [ ] aucun/ignorer, [ ] type IBM/TANDY, ...)

En utilisant des touches curseur, déplacez l'astérisque sur l'option qui convient. Si vous installez un driver de souris, le joystick sera déconnecté.

**Use No Joystick [n/Y]:** Juste pour vérification.

**Sound:** [ ] None, [ ] IBM, [ ] Tandy digital, [ ] COVOX Sound Master

En utilisant des touches curseur, déplacez l'astérisque sur le type de son que vous voulez installer et appuyez sur **RETURN**.

**Install IBM sound [n/Y]:** Juste pour vérification.

**Is this all correct?** (=Est-ce que tout ceci est correct ?)

Vous verrez un sommaire de votre sélection d'installation. Si elle convient, appuyez sur **RETURN** ou Y. Si vous voulez faire des modifications, appuyez sur N, pour recommencer.

Si vous appuyez sur **RETURN** ou Y, l'installation s'effectuera. Attention, suivant votre machine, vous serez invité à changer de disquette.

**Terrain Editor V1.0 Installation complete (= Installation accomplie)**

Vous serez informé que l'installation est terminée, et un message vous renverra au fichier README sur la disquette n°1. Lisez-le. Il contient des informations complémentaires au manuel (Anglais uniquement).

Sur la disquette 3"1/2 ou sur la disquette 5"1/4 n°1 se trouvent autant de villes, que nous en avons pu y mettre. Utilisez la commande DOS "COPY" pour copier ces villes sur votre disque dur ou sur une autre disquette, et placez vos disquettes originales en lieu sûr.

■ **LANCEMENT DU PROGRAMME TERRAIN**

A partir d'une disquette : Insérez la disquette destination Terrain Editor dans un lecteur. Assurez-vous que vous adressez le bon drive. Tapez TERRAIN et appuyez sur RETURN.

A partir d'un disque dur: Installez le driver de votre souris. Tapez CD\SIMCITY et appuyez sur RETURN. Tapez TERRAIN et appuyez sur RETURN. Quand le programme est chargé, vous verrez un écran de présentation. Appuyez sur le bouton gauche de la souris ou sur RETURN, pour commencer. Le fonctionnement de Terrain Editor ressemble beaucoup à celui de SimCity, avec la différence que vous ne disposez que de la fenêtre d'édition (EDIT WINDOW) et de la fenêtre de Plan (MAPS WINDOW). Aucune fenêtre ne peut être fermée. Il suffit de cliquer sur la fenêtre que vous voulez placer au premier plan, ou appuyez sur CTRL-E pour placer la fenêtre d'édition à l'avant, et CTRL-M ou RETURN pour la fenêtre Plan. Bon nombre de touches de raccourci de SimCity fonctionneront aussi sur Terrain Editor, y compris les touches + et - du pavé numérique. Reportez-vous à la liste des touches à la fin de la notice de SimCity.

**LES MENUS****COMMENT LES APPELER**■ **SUR AMIGA**

L'Editeur de Terrain est conforme au système de menus pour Amiga. Vous appelez les menus, en appuyant sur le bouton droit de la souris. Pour sélectionner un certain menu, appuyez sur le bouton droit, et tout en maintenant la pression, déplacez la souris sur le titre désiré; le menu complet s'affichera. Déplacez la souris à l'intérieur du menu, jusqu'à ce que l'option désirée apparaisse en vidéo-inverse, puis relâchez le bouton de la souris.

■ **SUR PC COMPATIBLES**

Les menus se trouvent en haut de l'écran dans la barre de menu. On active les menus de Terrain Editor de la même manière que dans SimCity. Utilisez la souris ou la combinaison ALT+touche pour accéder à un menu. Utilisez la souris ou les touches curseur, ou les touches + & - sur le pavé numérique pour sélectionner les options du menus. Cliquez sur la souris, la barre d'espace ou RETURN, pour activer une option.

■ **SUR MACINTOSH** Comme d'habitude !■ **SUR ATARI**

La barre des menus est toujours présente à l'écran. Si vous déplacez la souris sur la barre des menus, vous voyez leur contenu s'afficher.

## LES MENUS "SYSTEME"

### ■ SUR AMIGA : "PROJECT"

ABOUT : ..... affiche un écran d'information rempli de faits fascinants et importants.

NEW MAP : crée une nouvelle carte vide. Avec cette option, une carte étant en cours d'édition, vous pourrez sauvegarder votre ancienne carte, avant de générer une nouvelle.

LOAD CITY .. charge une cité ou un terrain existant pour édition.

SAVE CITY .. sauvegarde la cité ou le terrain courant sur disquette.

QUIT ..... quitter Terrain Editor.

REMARQUE : La sélection de LOAD CITY ou SAVE CITY à partir du menu PROJECT fait apparaître un écran de "demande". Les disquettes disponibles sont visualisées dans la partie VOLUMES de l'écran. Le lecteur/sous-répertoire est visualisé dans la bande intitulée DRAWER. Sous la bande DRAWER se trouve la boîte des fichiers, et dessous s'affiche la bande avec le fichier en cours. Pour charger, cliquez sur le nom de la disquette, puis sur le fichier que vous voulez charger, puis cliquez sur OK. Pour sauvegarder, cliquez sur le nom de la disquette, puis sur le nom de fichier, et enfin sur OK. Si vous utilisez un disque dur ou une disquette avec des sous-répertoires, la "touche" PARENT vous monte d'un niveau. Si vous appelez l'écran de SAVE CITY ou LOAD CITY par erreur, ou si vous changez d'avis, cliquez sur CANCEL pour retourner à l'édition.

### ■ SUR PC COMPATIBLES : "SYSTEM"

ABOUT TERRAIN est similaire à ABOUT

START NEW CITY à NEW MAP

LOAD CITY à LOAD CITY (!)

SAVE CITY et SAVE CITY AS .. à SAVE CITY (Voir manuel de SIM CITY)

EXIT à QUIT

Notez que la fonction PRINT est en plus. Elle vous permet d'imprimer une ville que vous avez créée, soit sur une page soit sur un poster de plusieurs pages comme dans SIM CITY.

### ■ SUR MACINTOSH : "FILE" Identique à la version AMIGA, sauf ABOUT qui n'est pas présent.

### ■ SUR ATARI : "PROJECT" ABOUT TERRAIN EDITOR : affiche un écran d'information.

## LES MENUS TERRAIN

Le menu Terrain sert à faire des réajustements et des modifications dans le paysage.

### ■ SUR AMIGA, MAC INTOSH, PC COMPATIBLES

CLEAR MAP efface tous les arbres, les étendues d'eau et constructions (zones développées, routes, rails, parcs, etc.) de la carte, pour ne laisser que du terrain dégagé.

CLEAR UNNATURAL OBJECTS efface tous les aménagements humains (zones développées, routes, rails, parcs, etc.) de la carte, pour ne laisser que du terrain naturel.

MAP PARAMETERS (n'existe pas sur PC COMPATIBLES) affiche le tableau de contrôle des paramètres pour l'édition de terrain, permettant ainsi de définir les limites pour le générateur de carte aléatoire et de sélectionner le type de terrain.

GENERATE RANDOM MAP, pour AMIGA et MACINTOSH génère une nouvelle carte basée sur la carte PARAMETER SETTINGS (Voir paragraphe définition des paramètres).

Pour PC COMPATIBLES, on affiche directement la fenêtre des paramètres pour la création de terrain. Voir paragraphe définition des paramètres.

## ■ SUR ATARI

NEW MAP : crée une nouvelle carte vide.

CLEAR UNNATURAL OBJECTS : efface tous les aménagements humains.

GENERATE RANDOM MAP : génère une nouvelle carte basée sur MAP PARAMETERS.

MAP PARAMETERS : permet de définir les paramètres pour l'édition du terrain.

LOAD CITY : charge une ville (de SIM CITY) ou un terrain existant.

SAVE CITY : sauvegarde la ville ou le terrain en mémoire, sur disquette. Sauvegardez vos terrains sur une disquette vierge formatée. Attention, lors de la sauvegarde des terrains, il est important de préciser le nom de votre terrain et son extension .CTY obligatoirement. Par exemple, le nom de ma ville est "ISOLA", je tape ISOLA.CTY dans la zone requise.

## LISSAGE

SMOOTH TREES exécute la fonction de lissage sur tous les arbres de la carte.

SMOOTH RIVERS exécute la fonction de lissage sur les bordures d'eau.

SMOOTH BOTH exécute la fonction de lissage sur les arbres et sur l'eau.

## LES PARAMETRES DE JEU

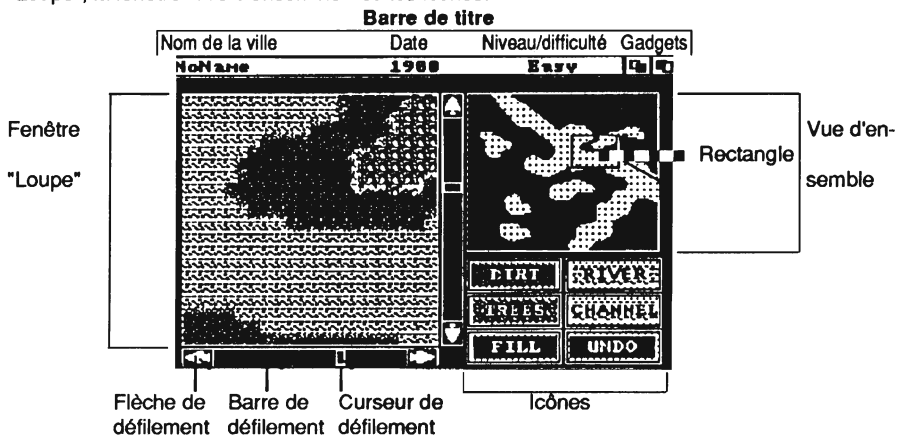
Sur PC COMPATIBLES, vous accédez au menu PARAMETERS, en cliquant sur le mot PARAMETERS dans la barre de menu ou en appuyant sur ALT-P. "Name & Level" (option GAME LEVEL sur AMIGA) permet de (re)donner un nom et de (re)définir le niveau de difficulté d'une ville nouvelle ou existante. "Game Year" permet de déterminer l'année "actuelle" d'une ville nouvelle ou existante. "Sound On / Sound Off" autorise ou interdit les sons. (uniquement sur PC)

N.B : le menu PARAMETRE n'est pas disponible sur MACINTOSH.

## LES FENETRES D'EDITION

### SUR AMIGA ET ATARI

L'écran d'édition de terrain est divisé en quatre parties principales; la barre de titre, la fenêtre "Loupe", la fenêtre "vue d'ensemble" et les icônes.



## ■ BARRE DE TITRE

La barre de titre affiche le nom de la ville, la date et le niveau de difficulté. Elle comprend aussi les gadgets AMIGA habituels pour mettre la fenêtre en haut ou en bas de la pile. Les menus se trouvent derrière la barre de titre et seront visualisés, quand vous appuyez sur le bouton droit de la souris.

## ■ LA FENETRE "LOUPE"

La fenêtre "Loupe" vous donne une vue rapprochée d'un secteur de la ville. C'est dans cette fenêtre que vous éditez les détails du terrain.

Vous pouvez faire défiler la vue de la fenêtre "Loupe" : en cliquant sur les flèches ou les barres de défilement, ou en cliquant et traînant les curseurs de défilement. Vous pouvez également utiliser les touches curseur ou traîner le rectangle dans la vue d'ensemble, pour faire défiler la vue.

## ■ LA VUE D'ENSEMBLE

La vue d'ensemble affiche la totalité de la ville. Le rectangle blanc dans cette fenêtre délimite la zone visualisée dans la fenêtre "Loupe". Vous pouvez cliquer dessus et traîner le rectangle à travers la fenêtre, faisant ainsi défiler la vue de la fenêtre "Loupe".

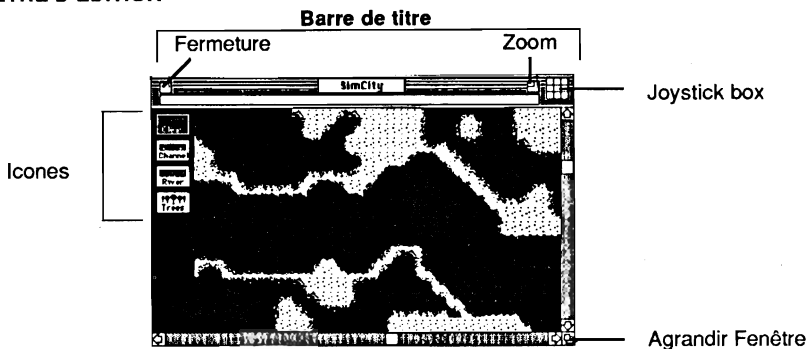
Vous pouvez superposer une **GRILLE** sur la vue d'ensemble pour vous aider à copier des cartes. Il suffit de dessiner la même grille sur la carte que vous voulez reproduire et de copier les types de terrain par petites sections. La GRILLE est activée ou désactivée en appuyant sur la touche G.

## SUR MACINTOSH

EDIT affiche la fenêtre Edition pour dessiner ou une inspection rapprochée.

MAP affiche la fenêtre Carte pour une vue d'ensemble de votre terrain/ville.

## ■ LA FENETRE D'EDITION



## ■ LES FACILITES DE LA FENETRE D'EDITION

La BARRE DE TITRE affiche le nom de la ville. En cliquant sur la barre de titre et en la traînant permet de déplacer la fenêtre d'Editon.

FERMETURE: ferme la fenêtre d'Editon.

AGRANDIR FENETRE: réajuste la fenêtre

JOYSTICK BOX vous déplace à travers votre ville/terrain. Tant que vous appuyez sur le bouton de la souris, le terrain défile dans la direction sur laquelle vous pointez.

Les FLECHES DE DEFILEMENT font défiler votre ville horizontalement et verticalement.  
Les CURSEURS DE DEFILEMENT vous amènent rapidement sur des secteurs éloignés de la ville.

Le CARRE DE ZOOM ajuste la fenêtre pour couvrir l'écran totalement.

Les ICONES servent à sélectionner les fonctions d'édition.

#### **Les commandes clavier pour la fenêtre d'édition :**

Les TOUCHES CURSEUR peuvent être utilisées pour faire défiler le terrain.

Les TOUCHES DE RACCOURCI activent temporairement les différentes fonctions d'édition.  
Pendant que vous appuyez sur ces touches, la fonction associée sera active indépendamment de l'icône sélectionnée par la souris.

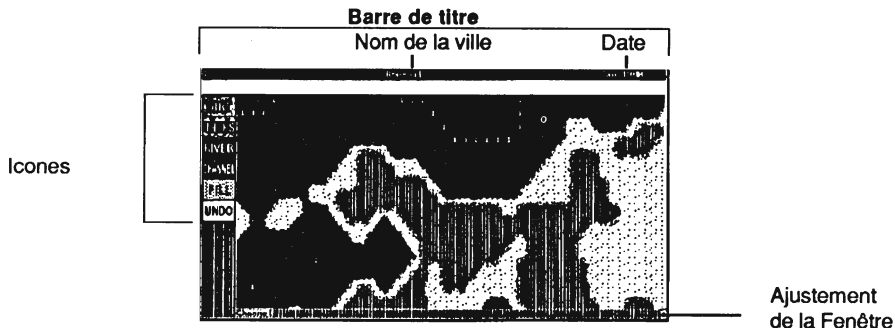
"E" et "B" activent la fonction CLEAR (dégager).

"R" active la fonction RIVER (fleuve).

"T" active la fonction TREE (arbre).

"Y" active la fonction CHANNEL (canal).

## **LA FENETRE D'EDITION SUR PC**



La BARRE DE TITRE affiche le nom de la ville et la date. En cliquant sur la barre de titre et en la traînant, vous pouvez déplacer la fenêtre d'Édition.

AJUSTEMENT DE LA FENETRE: réajuste la taille de la fenêtre. Cliquez sur ce carré et étirez-le jusqu'à la taille désirée.

Vous faites défiler l'écran, en déplaçant le pointeur sur le bord ou un coin de l'écran. Vous pouvez utiliser aussi la combinaison CTRL-touche curseur pour faire défiler l'écran.

Les ICONES servent à sélectionner les fonctions d'édition.

## **LES ICONES SUR AMIGA, PC COMPATIBLES ET ATARI**

Les icônes sélectionnent les fonctions d'édition de terrain. Vous pouvez dessiner soit dans la fenêtre "Loupe" soit dans la vue d'ensemble. Il suffit de cliquer sur l'icône désirée, puis de peindre le terrain.

**DIRT** place des cases de terrain vierge. Elle peuvent être placées sur des arbres, sur l'eau ou sur des aménagements humains.

**RIVER** place des cases de fleuve. Elles peuvent être placées sur du terrain vierge, sur les arbres et sur des aménagements humains.

**TREES** place des cases boisées. Elles peuvent être placées sur du terrain vierge, sur l'eau et sur des aménagements humains.

**CHANNEL** définit les voies que les bateaux doivent emprunter sur l'eau. Placez les cases de canal sur des cases d'eau. En plaçant des cases d'eau sur des cases de canal, vous effacez celles-ci. Les cases de canal doivent se suivre (à peu près), pour que les bateaux puissent les emprunter, et mener vers un bord de la carte. Si ces deux conditions sont remplies, et si vous avez installé un port, SimCity générera un bateau. Dans SimCity les canaux apparaîtront comme de l'eau. Pour éviter les collisions, placez les canaux près du centre des voies d'eau. Si vous les placez sur terre ferme, vous ferez probablement échouer votre bateau.

**FILL** fonctionne avec les 4 fonctions ci-dessus, permettant de remplir des larges zones avec des arbres, du terrain vierge, des canaux ou de l'eau en une seule passe, sans dessiner les cases une par une avec la souris. Sélectionnez d'abord la fonction d'édition: DIRT, RIVER, TREES ou CHANNEL. Délimitez la zone que vous désirez remplir - assurez-vous qu'il n'y ait pas de trous ou d'espaces. Sélectionnez alors la fonction FILL, puis cliquez sur la zone à remplir. S'il y avait un trou ou un espace dans la zone à remplir, vous pourriez remplir l'écran complet. Si cela arrive, utilisez l'icône UNDO pour annuler le remplissage, retournez pour colmater les trous dans la délimitation et recommencez.

**UNDO** annule votre dernière opération, y compris les remplissages.

## SUR MACINTOSH

CLEAR place des cases de terrain dégagé. Elles peuvent être placées sur des arbres, sur l'eau ou sur des aménagements humains.

CHANNEL identique à AMIGA et PC COMPATIBLES.

RIVER identique à AMIGA et PC COMPATIBLES.

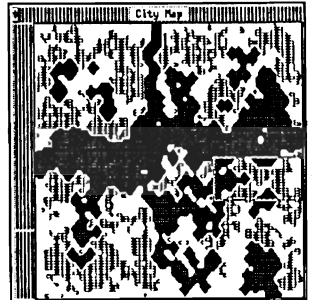
TREES identique à AMIGA et PC COMPATIBLES.

## LA FENÊTRE PLAN ou CARTE (MACINTOSH et PC COMPATIBLES)

La fenêtre Carte ne présente qu'une seule vue; la vue d'ensemble sur la ville avec toutes ses caractéristiques naturelles et artificielles. La fenêtre Plan ne peut être réajustée, par contre vous pouvez la déplacer sur l'écran en cliquant sur la barre de titre tout en la traînant.

Vous pouvez utiliser les fonctions d'édition, mais vous devez dessiner lentement. Sur PC, nous vous conseillons d'employer les commandes CLAVIER pour changer de mode d'édition dans la fenêtre Plan, au lieu de cliquer sur les icônes dans la fenêtre d'édition. Le rectangle d'édition se trouve quelque part sur la carte et délimite la zone visible dans fenêtre d'édition. Cliquez sur le rectangle (sur PC avec le bouton droit de la souris ou la touche DEL) et traînez-le pour le déplacer.

Sur MACINTOSH, cliquez deux fois dans le rectangle, pour passer à la fenêtre d'édition.



## DEFINITION DES PARAMETRES DU TERRAIN

### AMIGA, MAC ET ATARI

Ce tableau de contrôle vous laisse définir les limitations pour le générateur de terrain aléatoire et sélectionner trois types de terrains.

#### LES CURSEURS DE REGLAGE

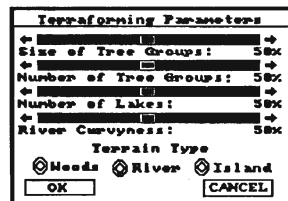
Faites glisser le curseur ou cliquez sur une des flèches droite/gauche pour ajuster la valeur de chacun de ces facteurs.

SIZE OF TREE GROUPS détermine la taille des parcelles boisées dans le terrain.

NUMBER OF TREE GROUPS détermine le nombre de parcelles boisées dans le terrain.

NUMBER OF LAKES détermine le nombre de lacs dans le terrain.

RIVER CURVYNESS détermine la courbure des fleuves dans le terrain.

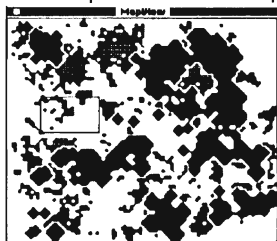


#### TERRAIN TYPE : TYPE DE TERRAIN

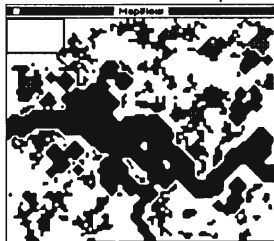
WOODS pour un terrain avec des arbres et des lacs, mais sans fleuve.

RIVER pour un terrain avec des arbres et un fleuve. Il peut aussi contenir des lacs.

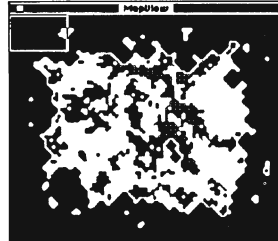
ISLAND pour un terrain complètement entouré d'eau. Il peut aussi contenir des lacs.



Type de terrain WOODS  
Tous les curseurs à 50%



Type de terrain RIVER  
Tous les curseurs à 50%



Type de terrain ISLAND  
Tous les curseurs à 50%

### PC COMPATIBLES

A la suite du choix GENERATE RANDOM TERRAIN, qui se trouve dans le menu TERRAIN, le programme affiche la fenêtre des paramètres pour la création de terrain.

En pointant sur les petites flèches et en cliquant avec le bouton gauche de la souris ou la barre d'espace, vous pouvez déterminer votre préférence pour le nombre d'arbres, le nombre de lacs et la courbure du fleuve dans le terrain que vous voulez générer. Si vous mettez la courbure du fleuve (River Curviness) à 0, il n'y aura pas de fleuve. Utilisez les touches + et - du pavé numérique pour trouver et passer d'un point clé à un autre. Après avoir fait vos réglages, cliquez sur GO ou appuyez sur G ou RETURN pour générer un nouveau terrain. Cliquer sur CANCEL, appuyez sur C ou ESC pour annuler l'opération. Vos réglages les plus récents resteront valables, jusqu'à ce que vous les réinitialisiez ou quittiez Terrain Editor. Ces réglages n'affectent pas l'option "Start New City" dans le menu SYSTEM.



## COMMANDES CLAVIER GENERALES ET RACCOURCIES

### ■ COMMANDES CLAVIER GENERALES SUR MACINTOSH, AMIGA ET ATARI\*

\* Les commandes clavier sont les mêmes que pour la version AMIGA, mais, il faut appuyer sur la touche ALTERNATE en même temps que la lettre correspondant à la commande voulue.

- B active le lissage pour les arbres et l'eau
- E affiche la fenêtre d'édition (pas sur AMIGA)
- G active ou désactive la GRILLE dans la vue d'ensemble (pas sur MACINTOSH)
- L charge une ville
- M affiche la fenêtre de carte (pas sur AMIGA)
- N génère aléatoirement une carte
- P détermine les paramètres
- Q quitte Terrain Editor
- R active le lissage des fleuves
- S sauvegarde une ville
- T active le lissage des arbres

### ■ COMMANDES CLAVIER GENERALES SUR PC COMPATIBLES

ALT-S : accès au menu SYSTEM

ALT-T : accès au menu TERRAIN

ALT-P : accès au menu PARAMETERS

CTRL-A active la fonction de lissage

CTRL-C efface la carte

CTRL-E met la fenêtre d'édition en avant-plan

CTRL-I active le mode Ile (ISLAND)

CTRL-L charge une ville

CTRL-M met la fenêtre Plan (MAP) en avant-plan

CTRL-T génère un terrain aléatoire

CTRL-R le lissage des fleuves

CTRL-S sauvegarde une ville

CTRL-X pour quitter Terrain Editor

BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS - active une fonction

BOUTON DROIT DE LA SOURIS - dans la fenêtre d'édition: active la fonction DIRT (dégager)  
- dans la fenêtre Plan : traîner le rectangle

ESPACE bouton gauche de la souris

INS bouton gauche de la souris

DEL bouton droit de la souris

### ■ LES TOUCHES DE RACCOURCI DANS LA FENETRE d'EDITION SUR PC COMPATIBLES

"B" active la fonction DIRT (dégager).

"C" active la fonction CHANNEL (canal).

"R" active la fonction RIVER (fleuve).

"F" active et désactive la fonction FILL (remplir).

"T" active la fonction TREE (arbre).

"U" active la fonction d'annulation.

### ■ LES TOUCHES DE RACCOURCI DANS LA FENETRE D'EDITION SUR AMIGA

D active la fonction DIRT (dégager terrain).

R active la fonction RIVER (fleuve).

T active la fonction TREES (arbres).

## VILLES FOURNIES

Nous avons intégré plusieurs villes pour que vous puissiez les faire tourner, les étudier, redessiner ou détruire.

# ANLEITUNG

## INHALT

Einleitung .....	26
Über Terrain Editor .....	26
Laden und Inbetriebnahme .....	27
Die Menüs .....	29
Aufruf der Menüs auf AMIGA und PC-KOMPATIBLEN .....	29
Die SYSTEM-Menüs .....	30
Das TERRAIN-Menü .....	30
Die Parameter .....	31
EDITIONS-Fenster .....	31
Die ICONS .....	33
Das KARTEN-Fenster .....	34
Einstellen der Parameter .....	34
Tastaturbelegung .....	35
Mitgelieferte Städte .....	36

## EINLEITUNG

Willkommen zum SIMCITY Terrain Editor! Mit diesem Gelände-Editor können Sie Landschaften malen, die Sie im Spiel SimCity, dem Städte-Simulator wieder übernehmen können. Sie können aber auch die natürliche Umgebung von bereits existierenden Städten nach deren Konstruktion umgestalten oder aber auch alle Bauten von Menschenhand in einem Streich entfernen.

**HINWEIS:** Die Dateien der Städte/Gelände, die mit Hilfe dieses Programms kreiert wurden, sind mit allen Versionen von Terrain Editor kompatibel. Deshalb können Sie mit Freunden Dateien austauschen gleichgültig, ob jene mit MS-DOS, AMIGA oder MACINTOSH arbeiten.

Wir muntern Sie übrigens zu solchen Tauschaktionen auf, damit möglichst viele Leute Spaß an den vielfältigen Kreationen haben.

## ÜBER TERRAIN EDITOR

Dieser Gelände-Editor arbeitet mit zwei Modi: einem abgewandelten Zufallsgelände-Generator und einem Feld-für-Feld-Editionsmodus mit Glättungsfunktion.

Der abgewandelte Zufallsgelände-Generator gleicht dem Generator, der in SimCity eingebaut ist mit dem Unterschied, daß Sie mit Hilfe von Schiebern folgendes einstellen können: Größe und Anzahl der Baumgruppen, Anzahl der Seen und Windung der Flüsse. Sie können auch zwischen drei Geländetypen wählen: Wald, Fluß und Insel.

Im Editionsmodus beginnen Sie mit einer Fläche von ca. 18 x 18 km<sup>2</sup> und platzieren Bäume, Gewässer, Kanäle und Freiland. Dann können Sie die Glättungsfunktion anwenden, um Waldesträndern oder Küstenstrichen einen wirklichkeitsnäheren Anschein zu verleihen. Diese beiden Modi können gekoppelt werden: erzeugen Sie ein Gelände mit der gewünschten Anzahl von Bäumen, Seen, Flüssen usw., und teilen Sie dann Einzelheiten im Editionsmodus aus. Zusätzlich zur Erzeugung ermöglicht Ihnen Terrain Editor, das Gelände Ihrer bereits existierenden Städte zu verändern. Entfernen oder fügen Sie Bäume und Gewässer hinzu. Mit einer einfachen Menüwahl können Sie alle Werke von Menschenhand auf der Karte löschen. Dank einer zusätzlichen Option erlaubt der Gelände-Editor auch den Schwierigkeitsgrad und das Jahr einer bestehenden Stadt zu verändern.

## **LADEN UND INBETRIEBNAHME VON SIMCITY TERRAIN EDITOR**

### **AUF AMIGA**

Schalten Sie Ihren Computer aus. Überprüfen Sie die Anschlüsse. Booten Sie Ihren Amiga. Legen Sie die Diskette "Terrain Editor" ins Laufwerk. Klicken Sie zweimal das Diskettenicon an. Klicken Sie zweimal das Programm-Icon von Terrain Editor an.

Das Programm kann auf Festplatte kopiert und von dort gestartet werden.

### **AUF MAC INTOSH**

Booten Sie Ihren Macintosh. Legen Sie die Diskette "Terrain Editor" ins Laufwerk. Klicken Sie zweimal das Diskettenicon an. Klicken Sie zweimal das Programm-Icon von Terrain Editor an. Das Programm kann auf Festplatte kopiert und von dort gestartet werden. Auf Mac II stellen Sie den Monitor auf zwei Farben (schwarz-weiß) ein. Im Gegensatz zu SimCity läuft Terrain Editor unter MultiFinder.

Hinweis: Dieser Gelände-Editor funktioniert auf allen Macintosh-Geräten. Es handelt sich zwar nicht um eine Farbversion; die erzeugten Gelände erscheinen aber in SimCity Color Mac II in Farbe.

### **AUF ATARI**

Legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein, schalten Sie den Atari ein. Klicken Sie mit der Maus auf das Icon TERRAIN.PRГ, Das Programm wird sofort geladen. AUF PC-KOMPATIBLEN

### **AUF PC-KOMPATIBLEN**

#### **■ INSTALLIEREN DES PROGRAMMS**

SimCity Terrain Editor für IBM/Tandy und 100%ig Kompatible existiert auf zwei 5<sup>1</sup>/<sub>4</sub> Disketten und einer 3<sup>1</sup>/<sub>2</sub> Diskette. Sie können das Programm auf Festplatte oder auf Diskette installieren. Die 3<sup>1</sup>/<sub>2</sub> Version enthält alle Dateien und Städte auf einer Diskette. Bei der 5<sup>1</sup>/<sub>4</sub> Version befinden sich die meisten Dateien auf Diskette Nr. 1, die anderen Dateien und die Städte sind auf Diskette Nr. 2. Hinweis: Installation auf Diskette: Wenn Sie 3<sup>1</sup>/<sub>2</sub> Disketten verwenden, können Sie Terrain Editor auf der Originaldiskette installieren. Wenn Sie 5<sup>1</sup>/<sub>4</sub> Disketten verwenden, müssen Sie Terrain Editor auf einer neuen, formatierten Leerdiskette installieren. Wenn Sie nur ein Laufwerk haben, müssen Sie das Programm von A: auf A: installieren. Das Installationsprogramm teilt Ihnen mit, wann Sie die Disketten auswechseln müssen.

## ■ STARTEN DES INSTALLATIONSPROGRAMMS

Legen Sie die 3\*1/2 Diskette oder die 5\*1/4 Diskette Nr. 1 ins aktive Laufwerk. Tippen Sie **INSTALL**, und drücken Sie auf **RETURN**. Das Programm wird Ihnen einige Fragen über Ihr System stellen:

**Install from drive: [ ] A:, [ ] B:**

Mit Hilfe der Cursortasten bringen Sie den Stern auf den Buchstaben, der die Einheit bezeichnet, in der sich Ihre Diskette Nr. 1 befindet, und drücken Sie auf **RETURN**.

**Install FROM drive: A:\ [n/Y]**

Das Programm überprüft, ob es Ihre Anweisungen richtig verstanden hat. In diesem Fall drücken Sie auf **RETURN** oder **Y** (bzw. **Z** je nach Tastatur); sonst drücken Sie **N** und wiederholen den Vorgang.

**Install to drive: [ ] A:, [\*] B:, [ ] C:**

Mit Hilfe der Cursortasten, bringen Sie den Stern auf die Einheit, auf der Sie Terrain Editor installieren wollen, und drücken Sie auf **RETURN**.

**Destination directory → B:\**

Wenn Sie das Programm auf Diskette installieren wollen, behalten Sie das Verzeichnis **A:\** oder **B:\** bei. Wenn Sie es auf Ihrer Festplatte installieren wollen, verwenden Sie **C:\SIMCITY** als Bestimmungsverzeichnis. Wenn Sie bereits **SimCity** auf Ihrer Festplatte installiert haben, wird Terrain Editor im selben Verzeichnis installiert.

**Install TO B:\ [n/Y]**

Nur zur Überprüfung, daß Sie Terrain Editor an diese Stelle plazieren wollen. Wenn alles stimmt, drücken Sie auf **RETURN** oder **Y** (bzw. **Z** je nach Tastatur). Ansonsten drücken Sie **N**, um den Vorgang zu wiederholen.

**Please insert the destination disk and press ENTER**

(= Die Bestimmungsdiskette einlegen und **ENTER** drücken) Wenn Sie das Programm auf Diskette installieren, erscheint diese Meldung. Überprüfen Sie, ob Ihre neue, formatierte Leerdiskette im richtigen Laufwerk ist. Wenn Sie das Programm auf Ihrer Festplatte installieren, erscheint diese Meldung nicht.

**Display Screen**

(Display/Anzeige)

Es erscheint ein Fenster mit allen Wahlmöglichkeiten bezüglich des Graphikmodus. Mit Hilfe der Cursortasten bringen Sie den Stern auf den Graphikmodus, der Ihrem Gerät entspricht. Bei **VGA/EGA-** und **VGA/MCGA-**Modus vergewissern Sie sich, daß Sie über entsprechendes Video-RAM und Arbeitspeicherplatz verfügen. Nachdem Sie Ihre Wahl festgelegt haben, drücken Sie auf **RETURN**. Sie werden erneut aufgefordert, Ihre Wahl zu bestätigen. Drücken Sie auf **RETURN** oder **Y** (bzw. **Z** je nach Tastatur), wenn alles stimmt. Ansonsten drücken Sie auf **N**, um den Vorgang zu wiederholen.

**Joystick: [\*] NONE/IGNORE, [ ] IBM/TANDY type, [ ] COVOX Sound Master**

(Joystick [\*] keiner/ignorieren, [ ] IBM/TANDY Typ,...)

Mit Hilfe der Cursortasten bringen Sie den Stern auf die Option, die Ihnen zusagt. Wenn Sie einen Maustreiber installieren, wird der Joystick übergangen.

**Use No Joystick [n/Y]:**

Nur zur Überprüfung.

**Sound: [ ] None, [\*] IBM, [ ] Tandy digital, [ ] COVOX Sound Master**

Mit Hilfe der Cursortasten bringen Sie den Stern auf den Typ der gewünschten Geräuschwiedergabe ein, und drücken Sie auf **RETURN**.

**Install IBM sound [n/Y]:**

Nur zur Überprüfung.

**Is this all correct? (= Stimmt das alles?)**

Es erscheint eine Aufstellung Ihrer Installationsbestimmungen. Wenn Sie Ihnen zusagt, drücken Sie auf RETURN oder Y (bzw. Z je nach Tastatur), wenn alles stimmt, ansonsten drücken Sie auf N. Wenn Sie auf RETURN oder Y drücken, wird die Installation vollzogen. Je nachdem, welches Gerät Sie besitzen, werden Sie aufgefordert, Disketten zu wechseln.

**Terrain Editor V1.0 Installation complete (= Installation vollendet)**

Die Installation ist beendet, und eine Meldung macht Sie auf die Datei README auf Diskette Nr. 1 aufmerksam, die Sie lesen sollten. Sie enthält zusätzliche Informationen, die sich nicht in der Anleitung befinden (nur auf englisch). Auf der 3"1/2 Diskette oder der 5"1/4 Diskette Nr. 1 haben wir so viele Städte gesichert, wie Platz vorhanden war. Verwenden Sie den DOS-Befehl "COPY", um diese Städte auf Ihre Festplatte oder eine andere Diskette zu kopieren, und bewahren Sie die Originaldisketten an einem sicheren Ort auf.

## ■ **STARTEN VON SIMCITY TERRAIN EDITOR**

Von einer Diskette: Legen Sie die Diskette "Terrain Editor" in ein Laufwerk. Vergewissern Sie sich, daß Sie das richtige Laufwerk angewählt haben. Tippen Sie TERRAIN, und drücken Sie die RETURN-Taste. Von einer Festplatte: Installieren Sie den Maustreiber. Tippen Sie CD\SIMCITY, und drücken Sie die RETURN-Taste. Tippen Sie TERRAIN, und drücken Sie die RETURN-Taste. Wenn das Programm geladen ist, erscheint ein Präsentationsbild. Drücken Sie den linken Mausknopf oder RETURN, um Terrain Editor zu starten. Die Arbeitsweise von Terrain Editor gleicht der von SimCity mit dem Unterschied, daß Sie nur über das Editions- (EDIT WINDOW) und das Kartenfenster (MAPS WINDOW) verfügen. Keines der beiden Fenster kann geschlossen werden. Es genügt, das Fenster, das Sie nach vorn bringen wollen, anzuklicken, oder CTRL-E zu drücken, um das Editonsfenster in den Vordergrund zu holen, bzw. CTRL-M für das Kartenfenster. Ein Gutteil der Abkürzungstasten funktioniert auch in Terrain Editor, die Tasten + und - des Nummernblocks inbegriffen. Beachten Sie die Liste der Tasten am Ende der Anleitung zu SimCity.

## **DIE MENÜS**

### ■ **AUFRUF DER MENÜS AUF AMIGA**

Der Gelände-Editor folgt dem Standardmenüsystem für Amiga. Sie rufen die Menüs auf, indem Sie die Maus rechts anklicken. Um ein Menü anzuwählen, führen Sie die Maus mit gedrücktem rechten Mausknopf auf das gewünschte Menü. Verschieben Sie die Maus innerhalb des Menüs, bis die gewünschte Option markiert wird, und lassen Sie den Mausknopf los.

### ■ **AUFRUF DER MENÜS AUF PC-KOMPATIBLEN**

Die Menüs befinden sich oben am Bildschirm, in der Menüleiste. Verwenden Sie die Maus oder die Kombination ALT-Taste, um ein Menü aufzurufen. Verwenden Sie die Maus, die Cursorstasten oder die Tasten + und - des Nummernblocks, um eine Option des Menüs anzuwählen. Klicken Sie mit der Maus, der Leertaste oder RETURN, um eine Option zu aktivieren.

### ■ **AUF ATARI**

Auf ATARI ist die Menüleiste ständig auf dem Bildschirm. Wenn Sie die Maus auf die Menüleiste bringen, sehen Sie den Inhalt.

## DIE SYSTEM-MENÜS

### ■ AUF AMIGA: PROJECT

**ABOUT:** ..... Sie erhalten einige interessante und faszinierende Informationen für Jung und Alt (nicht mit CTRL zu verwechseln!).

**NEW MAP:** ..... erzeugt eine neue, leere Karte. Wenn Sie diese Option anwählen, während Sie bereits eine andere Karte bearbeiten, wird Ihnen die Möglichkeit geboten, die "alte" Karte zu sichern, bevor Sie eine neue beginnen.

**LOAD CITY** ..... lädt eine existierende Stadt oder ein Gelände.

**SAVE CITY** ..... speichert die bearbeitete Stadt oder das Gelände auf Diskette ab.

**QUIT:** ..... den Terrain Editor verlassen.

**BEMERKUNG:** Nachdem Sie LOAD CITY oder SAVE CITY aus dem PROJECT-Menü angewählt haben, erscheint ein Anfrage-Fenster. Die verfügbaren Disketten sind im Teil VOLUMES abgebildet. Das Laufwerk/Unterverzeichnis steht im Streifen DRAWER. Unter dem DRAWER-Streifen befindet sich die Box mit den Dateien, und darunter steht die laufende Datei. Zum Laden klicken Sie den Namen der Diskette an, dann die zu ladende Datei; danach klicken Sie auf OK. Zum Abspeichern klicken Sie den Namen der Diskette an, dann die Datei, danach klicken Sie auf OK. Wenn Sie eine Festplatte oder eine Diskette mit Unterverzeichnissen verwenden, können Sie mit Hilfe der Option PARENT das höhergelegene Verzeichnis ansprechen. Wenn Sie SAVE CITY oder LOAD CITY irrtümlich aufgerufen haben oder Ihre Meinung geändert haben, klicken Sie auf CANCEL, um zur Edition zurückzukehren.

### ■ AUF PC-KOMPATIBLEN: SYSTEM

**ABOUT TERRAIN** ..... entspricht dem obigen ABOUT.

**START NEW CITY** ..... entspricht NEW MAP.

**LOAD CITY** ... ..... dreimal dürfen Sie raten!

**SAVE CITY** und

**SAVE CITY AS** ..... entspricht SAVE CITY (siehe Anleitung von SimCity)

**EXIT** ..... entspricht QUIT

Hinweis: Die zusätzliche Funktion PRINT ermöglicht Ihnen, eine Stadt, die Sie gestaltet haben, entweder auf einer Seite oder einem sechsseitigen Poster wie in SimCity auszudrucken.

### ■ AUF MACINTOSH: FILE Entspricht der AMIGA-Version, nur fehlt die Option ABOUT.

### ■ AUF ATARI : PROJECT

**ABOUT TERRAIN EDITOR:** bringt Informationen an den Bildschirm.

## DAS TERRAIN-MENÜ

Das Terrain-Menü dient zum Abändern oder zur Erzeugung des Geländes.

### ■ AUF AMIGA, MACINTOSH und PC-KOMPATIBLEN

**CLEAR MAP** entfernt alle Bäume, Gewässer und Bauten (entwickelte Zonen, Straßen, Schienen, Parks, usw.) von der Karte, um nur Freiland zu belassen.

**CLEAR UNNATURAL OBJECTS** entfernt alle Bauten von Menschenhand (entwickelte Zonen, Straßen, Schienen, Parks, usw.) von der Karte, um nur natürliches Gelände zu belassen.

**MAP PARAMETERS** (Option existiert nicht für PC-Kompatible) bringt eine Tafel an den Bildschirm, mit deren Hilfe Sie gewisse Parameter zur zufälligen Erzeugung des Geländes bestimmen und den Geländetyp festlegen können.

**GENERATE RANDOM MAP** - auf AMIGA und MACINTOSH - erzeugt eine neue Karte auf der Grundlage der Karte **PARAMETER SETTINGS** (s. Absatz über die Bestimmung der Parameter). Auf PC-Kompatiblen wird das Parameterfenster für die Gelände-Erzeugung erscheinen (s. Absatz über die Bestimmung der Parameter).

## ■ AUF ATARI

**NEW MAP**: legt eine neue, leere Karte an.

**CLEAR UNNATURAL OBJECTS**: entfernt alle künstlichen Objekte.

**GENERATE RANDOM MAP**: erzeugt eine neue Karte anhand der **MAP PARAMETERS**.

**MAP PARAMETERS**: ermöglicht, die Parameter für das Editieren des Geländes einzustellen.

**LOAD CITY**: eine existierende Stadt (aus SIMCITY) oder ein Gelände laden.

**SAVE CITY**: eine Stadt oder ein Gelände auf Diskette abspeichern.

Sichern Sie Ihre Gelände auf eine formatierte Leerdiskette. Vorsicht: beim Abspeichern eines Geländes müssen Sie unbedingt den Namen des Geländes und die Erweiterung .CTY angeben.

## GLÄTTUNG

- **SMOOTH TREES** glättet die Waldesränder auf der Karte.

- **SMOOTH RIVERS** glättet die Ufer.

- **SMOOTH BOTH** glättet Waldesränder und Ufer.

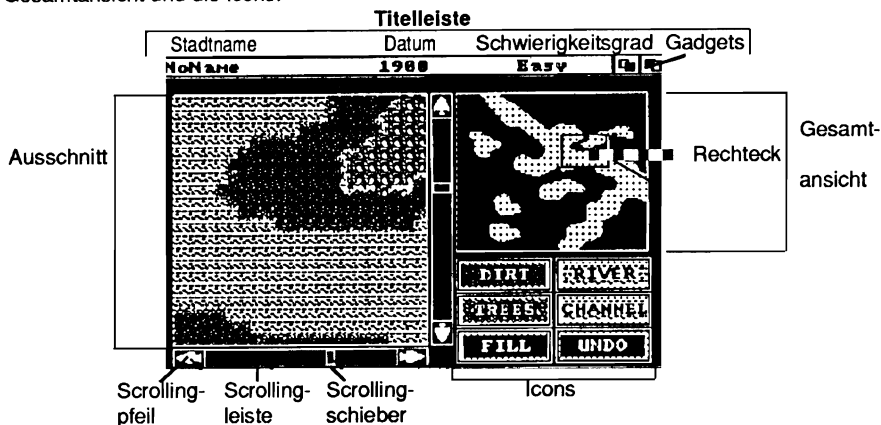
## DIE PARAMETER

Auf PC rufen Sie das **PARAMETER**-Menü auf, indem Sie die Option **PARAMETERS** in der Menüleiste anklicken oder ALT-P drücken. "Name & Level" (Option **GAME LEVEL** auf AMIGA) erlaubt, einer neuen oder existierenden Stadt einen (neuen) Namen und Schwierigkeitsgrad zu geben. "Game Year" erlaubt, das laufende Jahr einer neuen oder existierenden Stadt zu bestimmen. Hinweis: Das **PARAMETER**-Menü ist auf MACINTOSH nicht verfügbar.

## DIE FENSTER

### DAS EDITIONSFENSTER AUF AMIGA UND ATARI

Das Gelände-Editionsfenster ist in 4 Hauptbereiche geteilt: die Titelleiste, der Ausschnitt, die Gesamtansicht und die Icons.



## ■ TITELLEISTE

In der Titelleiste stehen der Stadtname, das Datum und der Schwierigkeitsgrad. Bei den Gadgets handelt es sich um die auf AMIGA üblichen Boxen, mit deren Hilfe man das Fenster nach vorn oder nach hinten bringt. Die Menüs befinden sich hinter der Titelleiste und erscheinen, wenn Sie den rechten Mausknopf drücken.

## ■ AUSSCHNITT

Im Ausschnitt befindet sich die Nahansicht eines Stadtteils. In diesem Fenster können Sie die Details im Gelände bearbeiten.

Sie können den Ausschnitt über der Karte verschieben, indem Sie die Scrollingpfeile oder -leisten anklicken, oder indem Sie die Scrollingschieber anklicken und "ziehen". Sie können ebenfalls die Cursortasten verwenden oder das Rechteck in der Gesamtansicht an einen anderen Ort ziehen, um den Ausschnitt über der Karte zu verschieben.

## ■ GESAMTANSICHT

In der Gesamtansicht sehen Sie die Stadt in Ihrer vollen Ausdehnung. Das weiße Rechteck in diesem Fenster begrenzt die Zone, die im Ausschnitt dargestellt wird. Sie können es anklicken und es über das Fenster ziehen, um den Ausschnitt über der Karte zu verschieben.

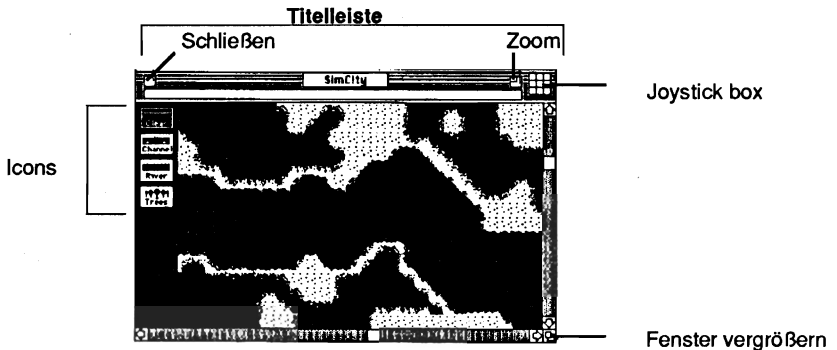
Sie können ein Raster über die Gesamtansicht legen. Das Raster hilft Ihnen beim Kopieren von Karten. Es genügt, dasselbe Raster auf die Karte zu übertragen, die Sie wiedergeben möchten, und die Geländearten in kleinen Abschnitten abzuzeichnen. Wenn Sie auf G drücken, wird das Raster angebracht oder entfernt.

## DIE FENSTER AUF MACINTOSH

EDIT ruft das Editionsfenster auf zwecks Zeichnen oder näherer Betrachtung.

MAP steht für das Kartenfenster, in dem Sie das ganze Gelände bzw. die ganze Stadt sehen.

## ■ DAS EDITIONSFENSTER



## ■ DIE HILFSMITTEL DES EDITIONSFENSTERS

In der Titelleiste steht der Stadtname. Wenn Sie die Titelleiste anklicken und ziehen, verschieben Sie das Editionsfenster.

SCHLIESSEN: das Editionsfenster schließen

FENSTER VERGRÖßERN: die Größe des Fensters einstellen.

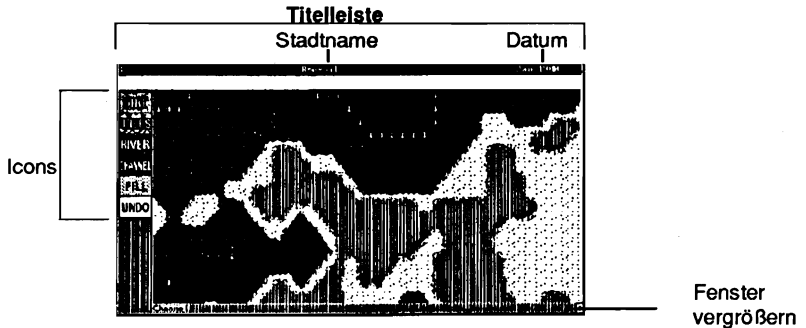


**JOYSTICK-BOX:** damit können Sie sich innerhalb der Stadt bzw. des Geländes fortbewegen. Solange Sie den Mausknopf drücken, bewegen Sie sich in die Richtung, die Sie anpeilen. Die **SCROLLINGPFEILE** rollen die Stadt waagrecht und senkrecht ab. Die **SCROLLINGSCHIEBER** bringen Sie auf schnelle Weise in entfernte Stadtbereiche. Mit Hilfe des **ZOOMS** kann das Fenster den ganzen Bildschirm bedecken. Die **ICONS** dienen zur Anwahl von Editionsfunktionen (Zeichenfunktionen).

#### **Tastaturbelegung für das Editionsfenster:**

Die **CURSORTASTEN** können verwendet werden, um das Gelände ablaufen zu lassen. Die **ABKÜRZUNGSTASTEN** aktivieren vorübergehend die verschiedenen Zeichenfunktionen. Solange Sie eine dieser Tasten drücken, wird die dazugehörige Funktion aktiviert unabhängig davon, welches Icon durch die Maus angewählt wurde.  
 "E" und "B" aktivieren die Funktion **CLEAR** (räumen).  
 "R" aktiviert die Funktion **RIVER** (Fluß).  
 "T" aktiviert die Funktion **TREE** (Baum).  
 "Y" aktiviert die Funktion **CHANNEL** (Kanal).

## **DAS EDITIONSFENSTER AUF PC**



In der **TITELLEISTE** stehen der Stadtname und das Datum. Wenn Sie die Titelleiste anklicken und ziehen, wird das Editionsfenster verschoben.  
**FENSTER VERGRÖßERN:** die Fenstergröße einstellen. Klicken Sie dieses Quadrat an, und dehnen Sie es bis zur gewünschten Größe aus.  
 Sie rollen die Karte ab, indem Sie den Zeiger an den Rand oder in eine Ecke des Bildschirms bringen. Sie können auch die Kombination **CTRL-Cursortaste** verwenden.  
 Die **ICONS** dienen zur Anwahl der Zeichenfunktionen (Edition).

## **DIE ICONS AUF AMIGA, PC UND ATARI**

Mit Hilfe der Icons wählen Sie die Zeichenfunktionen an. Sie können sowohl im Ausschnitt als auch in der Gesamtansicht zeichnen. Dazu klicken Sie das gewünschte Icon an und zeichnen auf dem Gelände.

Mit **[DIRT]** erzeugen Sie Freiland. Diese Felder können über Bäumen, Gewässern oder Bauten angebracht werden.

Mit **[RIVER]** erzeugen Sie Flüsse. Diese Felder können über Bäumen, Freiland oder Bauten angebracht werden.

Mit **[TREES]** zeichnen Sie Bäume ein. Diese Felder können über Freiland, Gewässern oder Bauten angebracht werden.

Mit **[CHANNEL]** bestimmen Sie die Wasserwege, die die Schiffe benutzen müssen. Legen Sie Kanalfelder über Wasserfelder. Wenn Sie Wasserfelder über Kanalfelder legen, werden diese gelöscht. Die Kanalfelder müssen einander folgen, damit die Schiffe sie benutzen können, und zu einem Kartenrand führen. Wenn diese Bedingungen erfüllt sind und Sie einen Hafen errichtet haben, wird SimCity ein Schiff erzeugen. In SimCity erscheinen die Kanäle als Wasser. Um Kollisionen zu vermeiden, legen Sie die Kanäle in die Nähe des Zentrums der Wasserwege. Wenn Sie sie auf Festland legen, wird Ihr Schiff wahrscheinlich auf Grund laufen.

Die **[FILL]**-Funktion kann mit den 4 obigen Funktionen angewandt werden und ermöglicht, größere Bereiche mit Bäumen, Freiland, Kanälen oder Wasser in einem Durchgang zu füllen, ohne daß Sie die Felder mit der Maus einzeln einzeichnen. Wählen Sie zuerst eine der Zeichenfunktionen DIRT, RIVER, TREES oder CHANNEL. Begrenzen Sie die auszufüllende Zone; vergewissern Sie sich, daß Sie keine Löcher oder Leerräume gelassen haben. Wählen Sie die FILL-Funktion an, und klicken Sie auf die auszufüllende Zone. Sollten Sie ein Loch oder einen Leerraum übersehen haben, wird der Bildschirm ganz ausgefüllt. In diesem Fall verwenden Sie das UNDO-Icon, um die Füllfunktion rückgängig zu machen, "stopfen" Sie die Löcher, und wiederholen Sie den Vorgang.

**[UNDO]** macht den letzten Arbeitsschritt rückgängig.

## AUF MACINTOSH

Mit **CLEAR** erzeugen Sie Freiland. Diese Felder können über Bäume, Gewässer oder Bauten angebracht werden.

Die Funktionen **CHANNEL**, **RIVER** und **TREES** sind dieselben wie auf **AMIGA** und **PC**.

## DAS KARTENFENSTER (MACINTOSH und PC)

Das Kartenfenster des Gelände-Editors bietet nur eine Ansicht; die Gesamtansicht der Stadt mit allen natürlichen Gegebenheiten und den Konstruktionen. Die Größe des Kartenfensters kann nicht eingestellt werden; Sie können es hingegen am Bildschirm verlagern, indem Sie die Titelleiste anklicken und ziehen. Sie können die Zeichenfunktionen zwar verwenden, sie müssen dabei aber langsam vorgehen. Auf **PC** empfehlen wir Ihnen, die Tastaturbefehle zu verwenden, um die Zeichenfunktionen im Kartenfenster zu wechseln, anstatt die Icons des Editionsfensters anzuklicken. Das Editionsrechteck befindet sich irgendwo auf der Karte und begrenzt den Ausschnitt im Editionsfenster. Klicken Sie auf das Rechteck (auf **PC** mit dem rechten Mausknopf oder **DEL**), und ziehen Sie es an die gewünschte Stelle. Auf **MACINTOSH** klicken Sie zweimal ins Rechteck, um direkt zum Editionsfenster überzugehen.

## EINSTELLEN DER PARAMETER

### AMIGA, MAC UND ATARI

Mit Hilfe dieser Kontrolltafel können Sie die Einschränkungen für den Zufallsgeländegenerator bestimmen und zwischen drei Geländetypen wählen.

**DIE SCHIEBER:** Bewegen Sie den Schieber, oder klicken Sie auf einen der Pfeile links/rechts, um den Wert jedes Faktors einzustellen. **SIZE OF TREE GROUPS** bestimmt die Größe der Baumgruppen im Gelände.

**NUMBER OF TREE GROUPS** bestimmt die Anzahl der Baumgruppen im Gelände.

**NUMBER OF LAKES** bestimmt die Anzahl der Seen im Gelände.

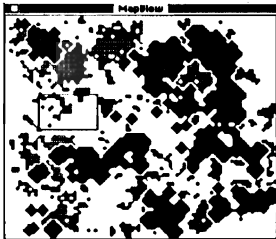
**RIVER CURVYNESS** bestimmt die Windung des Flusses im Gelände.

### TERRAIN TYPE: GELÄNDETYP

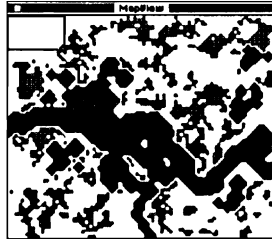
**WOODS** für ein Gelände mit Bäumen und Seen, jedoch ohne Fluß.

**RIVER** für ein Gelände mit Bäumen und einem Fluß. Es kann auch Seen aufweisen.

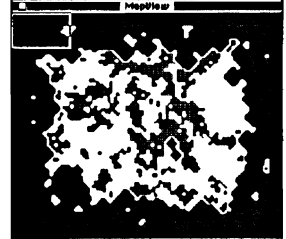
**ISLAND** für ein Gelände, das ganz von Wasser umgeben ist. Es kann auch Seen aufweisen.



Geländetyp **WOODS**  
Alle Schieber auf 50%



Geländetyp **RIVER**  
Alle Schieber auf 50%



Geländetyp **ISLAND**  
Alle Schieber auf 50%

## FÜR PC-KOMPATIBLE

Wenn Sie die Option **GENERATE RANDOM TERRAIN** gewählt haben, die sich im **TERRAIN**-Menü befindet, ruft das Programm ein Fenster auf mit den Parametern zur Erzeugung von Gelände. Indem Sie die kleinen Pfeile anpeilen und mit dem linken Mausknopf oder der Leertaste klicken, können Sie Ihre Wahl bezüglich der Anzahl von Bäumen und Seen und der Windung des Flusses im Gelände, das Sie erzeugen wollen, festlegen. Wenn Sie die Windung des Flusses auf 0 stellen, wird kein Fluß erzeugt. Verwenden Sie die Tasten + und - des Nummernblocks, um einen Schlüsselpunkt zu finden oder von einem zum anderen überzugehen. Nach dem Einstellen klicken Sie auf **GO**, oder drücken Sie auf **G** oder **RETURN**, damit das neue Gelände erzeugt wird. Klicken Sie auf **CANCEL**, oder drücken Sie auf **C** oder **ESC**, um die Operation zu annullieren. Die letzten Einstellungen bleiben solange gültig, bis Sie sie ändern oder **Terrain Editor** verlassen. Diese Einstellungen haben keine Auswirkung auf die Option "Start New City" im **SYSTEM**-Menü.

## ALLGEMEINE TASTATURBELEGUNG

### AMIGA-MACINTOSH

**B** glättet die Waldränder und Ufer

**E** ruft das Editionsfenster auf (nicht auf AMIGA)

**G** aktiviert oder deaktiviert das **RASTER** in der Gesamtansicht (nicht auf MACINTOSH)

**L** lädt eine Stadt

M ruft das Kartenfenster auf (nicht auf AMIGA)  
 N erzeugt eine Karte auf Zufallsbasis  
 P bestimmt die Parameter  
 Q beendet Terrain Editor  
 R glättet die Flußufer  
 S speichert eine Stadt ab  
 T glättet die Waldränder

## ATARI

Die Tastaturkommandos sind dieselben wie auf der AMIGA-Version (Seite 35 des Handbuchs), nur müssen Sie zusätzlich die ALTERNATE-Taste drücken.

## PC COMPATIBLES

ALT-S : Aufruf des SYSTEM-Menüs	
ALT-T : Aufruf des TERRAIN-Menüs	
ALT-P : Aufruf des PARAMETER-Menüs	
CTRL-A Glättungsfunktion	CTRL-C löscht die Karte
CTRL-E holt das Editionsfenster nach vorn	CTRL-I aktiviert den Inselmodus (ISLAND)
CTRL-L lädt eine Stadt	CTRL-M holt das Kartenfenster (MAP) nach vorn
CTRL-T erzeugt ein Gelände auf Zufallsbasis	CTRL-R glättet die Flußufer
CTRL-S speichert eine Stadt ab	CTRL-X beendet Terrain Editor
LINKER MAUSKNOPF - aktiviert eine Funktion	
RECHTER MAUSKNOPF - im Editionsfenster: aktiviert die Funktion DIRT (räumen)	
	- im Kartenfenster : das Rechteck verschieben
SPACE linker Mausknopf	
INS linker Mausknopf	
DEL rechter Mausknopf	

## ABKÜRZUNGSTASTEN IM EDITIONSFENSTER AUF PC

"B" aktiviert die Funktion DIRT (räumen).  
 "R" aktiviert die Funktion RIVER (Fluß).  
 "T" aktiviert die Funktion TREE (Baum).  
 "C" aktiviert die Funktion CHANNEL (Kanal).  
 "F" aktiviert die Funktion FILL (füllen). Ein zweiter Druck hebt sie auf.  
 "U" annulliert die letzte Operation

## ABKÜRZUNGSTASTEN IM EDITIONSFENSTER AUF AMIGA

D aktiviert die Funktion DIRT (räumen).  
 R aktiviert die Funktion RIVER (Fluß).  
 T aktiviert die Funktion TREES (Bäume).

## MITGELIEFERTE STÄDTE

Wir haben mehrere Städte integriert, damit Sie sie simulieren, studieren, neuzeichnen oder zerstören können.

# MANUALE

## INDICE

Introduzione .....	37
A proposito di Terrain Editor .....	37
Lancio di Simcity Terrain Editor .....	38
I menù .....	40
Come chiamarli su AMIGA e PC COMPATIBILI .....	40
I menù SISTEMA .....	40
Menù TERRENO .....	40
Parametri di gioco .....	41
Finestra d'EDIZIONE .....	41
Le ICONE .....	43
Finestra CARTA .....	44
Definizione dei parametri di GIOCO .....	44
Comandi tastiera generali e tasti di sintesi .....	45

## INTRODUZIONE

Benvenuti su SIM CITY Terrain Editor! Con quest'Editore di terreno, potrete disegnare paesaggi che potrete riprendere dal gioco SimCity, il simulatore di città. Potrete anche modificare i paesaggi di città esistenti persino dopo che siano state costruite; o, anche, togliere ad un tratto tutte le costruzioni umane che si trovano su una carta.

**AVVISO:** Gli archivi di dati terreno/città create e/o modificate mediante questo programma sono COMPATIBILI tra tutte le versioni del REDATTORE DI TERRENO. Così, potete scambiare archivi MS-DOS su un AMIGA o degli archivi MAC su dei PC COMPATIBILI.

Vi incoraggiamo, del resto, a moltiplicare questa specie di scambio per fare condividere le vostre creazioni a più persone possibile.

## A PROPOSITO DEL EDITORE DI TERRENO

Il redattore di terreno ha due modi principali di lavoro: un generatore di terreno aleatorio modificato, e un modo di edizione casella per casella con una funzione di lisciatura.

Il generatore di terreno aleatorio modificato rassomiglia a quello che è integrato in SimCity, ma con lui potete controllare mediante cursori di regolazione: la dimensione ed il numero di appezzamenti inalterati, il numero di laghi e la curvatura dei fiumi. Potete anche scegliere tra tre tipi di terreno: Bosco, Fiume, Isola.

In modo Edizione, cominciate con un'area di circa 18 x 18 km<sup>2</sup> e sistemate gli alberi, l'acqua, canali e del terreno libero. Poi, potete procedere alla lisciatura per rendere le bordure di foresta o le coste più verosimili. Questi due modi possono venire utilizzati insieme: generate un terreno con il numero desiderato di alberi, di laghi, di fiumi, ecc..., poi entrate nel modo d'edizione per rifinire il vostro terreno. Oltre la generazione di terreni nuovi, il Editore di Terreno vi permette di modificare i paesaggi delle vostre città esistenti. Aggiungete o togliete alberi e distese d'acqua alle vostre città. Selezionando semplicemente un'opzione, potete persino cancellare dalla carta tutti gli edifici costruiti dagli uomini. Grazie ad un'opzione supplementare, il Editore di Terreno vi permette anche di cambiare il livello di difficoltà e l'anno di una città esistente.

## LANCIO DI SIMCITY TERRAIN EDITOR

### SU AMIGA

Spegnete il computer. Verificate i collegamenti. Avviate l'Amiga. Inserite il dischetto Terrain Editor nel drive. Cliccate due volte sull'icona dischetto. Cliccate due volte sull'icona Programma di Terrain Editor. Il programma può venire copiato sul vostro disco rigido e venire lanciato da questo.

### SU MACINTOSH

Avviate il Macintosh. Inserite il dischetto Terrain Editor nel drive. Cliccate due volte sull'icona dischetto. Cliccate due volte sull'icona Programma di Terrain Editor. Il programma può venire copiato sul vostro disco rigido e venire lanciato da questo. Su Mac II, mettere il monitor in modo 2 colori bianco e nero. Contrariamente a SimCity, Terrain Editor funziona sotto Multifinder.

N. B.: Questo Editore di Terreno funziona su tutti i computer Macintosh. Non si tratta di una versione a colori, ma i terreni creati appariranno a colori in SimCity Color Mac II.

### SULL'ATARI

Inserire il dischetto nell'unità a dischetti. Accendere l'Atari. Con il mouse, cliccare due volte sull'icona TERRAIN.PRG. Il programma viene caricato immediatamente.

### SU PC COMPATIBILI

#### ■ SISTEMAZIONE DEL PROGRAMMA SU PC COMPATIBILI

SimCity Terrain Editor per IBM/Tandy e i 100% Compatibili esiste su due dischetti 5"1/4 e su un dischetto 3"1/2. Potete sistemarlo sul vostro disco rigido o su dischetto. La versione 3"1/2 contiene tutti gli archivi e città su un dischetto. Per la versione 5"1/4 la maggior parte degli archivi si trovano sul dischetto n°1; gli altri con le città sul dischetto n°2.

**N.B.:** Sistemazione su dischetto: se usate dischetti 3"1/2, potete sistemare Terrain Editor sul dischetto originale. Se usate dischetti 5"1/4, dovete sistemare Terrain Editor su un nuovo dischetto vergine formattato. Se disponete di un solo drive di dischetto, dovete sistemarlo da A: su A:. Il programma di sistemazione vi avviserà quando dovrete cambiare dischetti.

#### ■ LANCIO DEL PROGRAMMA DI SISTEMAZIONE

Inserite il dischetto 3"1/2 o il dischetto 5"1/4 n°1 nel drive corrente. Battete INSTALL e premete su RETURN. Il programma vi farà qualche domanda sul vostro sistema:

**Install from drive: [\*] A:, [] B:**

Usando tasti cursore, spostate l'asterisco sulla lettera che designa l'unità nella quale si trova il vostro dischetto n°1 e premete su RETURN.

**Install from drive: A:\ [n/Y]**

Il programma verifica se è ciò che volete. In questo caso, premete su RETURN o Y, se no premete su N e ricominciate.

**Install to drive: [] A:, [\*] B:, [] C:**

Usando tasti cursore, spostate l'asterisco sulla lettera che designa l'unità sulla quale volete sistemare Terrain Editor e premete su RETURN.

**Destinazione directory-> B:\**

Se sistemate il programma su dischetto, conservate il repertorio di destinazione A:\ o B:\. Se lo sistemate sul vostro disco rigido, usate C:/SIMCITY come repertorio di destinazione. Se avete già sistemato SimCity sul vostro disco rigido, questa procedura sistemerà Terrain Editor nello stesso repertorio.

**Install TO B:\[n/Y]** Soltanto per verificare che è il posto giusto sul quale volete mettere Terrain Editor. Se è corretto, premete su RETURN o Y, se no premete su N per ricominciare.

**Please insert the destination disk and press ENTER**

(=Inserite il dischetto di destinazione e premete su ENTER)

Se sistemate il programma su un dischetto, vedete questo messaggio. Verificate se il vostro nuovo dischetto, vergine, formattato è nel drive giusto. Non vedrete questo messaggio se sistemerete il programma su disco rigido.

**Display Screen** (=Schermo di visualizzazione)

Vedrete apparire uno schermo con tutte le scelte relative alla visualizzazione. Usate i tasti cursore, spostate l'asterisco sul genere di visualizzazione compatibile con il vostro computer. Per i modi VGA/EGA e VGA/MCGA, state attenti di avere il necessario per la RAM video e la memoria sistema. Dopo avere determinato la vostra scelta, premete su RETURN. Di nuovo, verrete invitati a confermare la vostra selezione. Premete su RETURN o Y se è corretto, se no premete su N e ricominciate.

**Joystick: [\*] NONE/IGNORE, [ ] IBM/TANDY type, [ ] COVOX Sound Master**

(=Joystick [\*] nessun/ignorare, [ ] tipo IBM/TANDY,...)

Usando tasti cursore, spostate l'asterisco sull'opzione che conviene. Se sistemerete un driver di mouse, il joystick verrà disinserito.

**Use No Joystick [n/Y]:** Solo per verifica.

**Sound: [ ] None, [\*] IBM, [ ] Tandy digital, [ ] COVOX Sound Master**

Usando tasti cursore, spostate l'asterisco sul tipo di suono che volete sistemare e premete su RETURN.

**Install IBM sound [n/Y]:** Solo per verifica.

**Is this all correct? (=E' corretto tutto questo?)**

Vedrete un sommario della vostra selezione di sistemazione. Se conviene, premete su RETURN o Y. Se volete fare modifiche, premete su N per ricominciare. Se premete su RETURN o Y, la sistemazione verrà fatta. Attenti, secondo il vostro computer, verrete invitati a cambiare dischetto.

**Terrain Editor V1. O Installation complete** (=Sistemazione compiuta)

Verrete informati che la sistemazione è terminata, e un messaggio vi rinvierà all'archivio README sul dischetto n°1. Leggetelo. Contiene informazioni complementari al manuale (Inglese soltanto). Sul dischetto 3"1/2 o sul dischetto 5"1/4 si trovano tante città quanto ci abbiamo potuto mettere. Usate il comando DOS "COPY" per copiare queste città sul vostro disco rigido o su un altro dischetto e mettete i vostri dischetti originali al sicuro.

## ■ LANCIO DI SIMCITY TERRAIN EDITOR

Da un dischetto: Inserite il dischetto Terrain Editor in un drive. Verificate che sia il drive giusto. Battete TERRAIN e premete su RETURN. Da un disco rigido: Sistemate il driver del mouse. Battete CD/SIMCITY e premete su RETURN. Battete TERRAIN e premete su RETURN. Quando il programma è caricato, vedrete uno schermo di presentazione. Premete sul pulsante sinistro del mouse o su RETURN, per cominciare. Il funzionamento di Terrain Editor somiglia molto a quello di SimCity ma c'è una differenza: disponete soltanto della finestra d'Edizione (EDIT WINDOW) e della finestra Carta (MAPS WINDOW). Nessuna finestra può venire chiusa. Basta cliccare sulla finestra che volete mettere in primo piano, o premete su CTRL-E per mettere la finestra d'edizione davanti, e CTRL-M o RETURN per la finestra Carta. Molti tasti di sintesi di SimCity funzionano anche su Terrain Editor, compresi i tasti + o - della tastiera numerica. Riportatevi all'elenco dei tasti alla fine delle istruzioni di SimCity.

## I MENU'

- **COME CHIAMARLI SU AMIGA:** Il Editore di Terreno è conforme al sistema di menù per Amiga. Chiamate i menù premendo sul pulsante destro del mouse. Per selezionare un certo menù, premete sul pulsante destro, e pur continuando a premere, spostate il mouse sul titolo scelto; il menù completo verrà visualizzato. Spostate il mouse all'interno del menù finché l'opzione desiderata apparisca in visualizzazione invertita, poi liberate il pulsante del mouse.
- **COME CHIAMARLI SU PC COMPATIBILI:** I menù si trovano sulla parte superiore dello schermo nella barra di menù. I menù di Terrain Editor vengono attivati nello stesso modo che in SimCity. Usate il mouse o la combinazione ALT+tasto per accedere ad un menù. Usate il mouse o i tasti cursore o i tasti + e - sulla tastiera numerica per selezionare le opzioni del menù. Cliccate sul mouse, la barra spaziatrice o RETURN per attivare un'opzione.
- **SULL'ATARI:** La barra di menù è sempre presente sullo schermo. Se spostate il mouse sulla barra di menù, vedrete apparire il contenuto.

## I MENU' "SISTEMA"

- **SU AMIGA: "PROJECT"** : ABOUT: visualizza uno schermo d'informazione pieno di fatti affascinanti ed importanti per la massima gioia dei piccoli e dei grandi.  
**NEW MAP:** crea una carta nuova vuota. Se selezionerete quest'opzione, durante l'edizione di una carta, avrete la possibilità di salvare la vostra ex carta prima di generarne una nuova.  
**LOAD CITY** carica una città o un terreno esistente per edizione.  
**SAVE CITY** salva la città o il terreno corrente su dischetto.  
**QUIT:** lasciare Terrain Editor.  
**NOTA:** Dopo avere selezionato **LOAD CITY** o **SAVE CITY** dal menù **PROJECT**, vedrete apparire uno schermo di "domanda". I dischetti disponibili vengono visualizzati nella parte **VOLUMES** dello schermo. Il drive/sottorepertorio viene visualizzato sulla striscia intitolata **DRAWER**. Sotto la striscia **DRAWER** si trova la scatola degli archivi, e sotto viene visualizzata la striscia con l'archivio in corso. Per caricare, cliccate sul nome del dischetto poi sull'archivio che volete caricare poi cliccate su **OK**. Per salvare, cliccate sul nome del dischetto poi sul nome di archivio poi cliccate su **OK**. Se usate un disco rigido o un dischetto con sottorepertori, il "pulsante" **PARENT** vi porta ad un livello superiore dell'arborecenza. Se chiamate lo schermo di domanda **SAVE CITY** o **LOAD CITY** per isbaglio o se cambiate idea, cliccate su **CANCEL** per tornare all'edizione.
- **SU PC COMPATIBILI: "SYSTEM"**  
**ABOUT TERRAIN** è simile a **ABOUT** **START NEW CITY** a **NEW MAP**  
**LOAD CITY** a **LOAD CITY(!)** **EXIT** a **QUIT**  
**SAVE CITY** e **SAVE CITY AS...** a **SAVE CITY** (Vedi manuale di SIM CITY)  
 Notate che la funzione **PRINT** in più vi permette di stampare una città, che avete creata, sia su una pagina sia su un poster di parecchie pagine come in **SIM CITY**.
- **SU MACINTOSH: "FILE"** Identica alla versione **AMIGA**, tranne **ABOUT** che non è presente.
- **SULL'ATARI: PROJECT** : **ABOUT TERRAIN EDITOR**: schermo di informazione.

## IL MENU' TERRAIN

- Il menù Terreno serve a fare aggiustamenti e modifiche nel paesaggio.
- **SU AMIGA, MACINTOSH, PC COMPATIBILI**  
**CLEAR MAP** cancella tutti gli alberi, le distese d'acqua e costruzioni (zone sviluppate, strade, ferrovie, parchi, ecc...) dalla carta, e lascia soltanto un terreno vergine.



**CLEAR UNNATURAL OBJECTS** cancella tutte le sistemazioni umane (zone sviluppate, strade, ferrovie, parchi, ecc...) dalla carta e lascia soltanto un terreno naturale.

**MAP PARAMETERS** (Non esiste su PC COMPATIBILI) visualizza il quadro di controllo dei parametri per l'edizione di terreno e così permette di definire i limiti per il generatore di carta aleatoria e di selezionare il tipo di terreno. **GENERATE RANDOM MAP**, per AMIGA e MAC INTOSH genera una nuova carta basata sulla carta **PARAMETER SETTINGS** (Vedi paragrafo definizione dei parametri). Per PC COMPATIBILI, la finestra dei parametri viene visualizzata direttamente per la creazione di terreno. (Vedi paragrafo definizione dei parametri).

## ■ SULL'ATARI

**NEW MAP**: crea una nuova carta vuota.

**CLEAR UNNATURAL OBJECTS**: cancella tutte le sistemazioni umane.

**GENERATE RANDOM MAP**: genera una nuova carta alla base dei **MAP PARAMETERS**;

**MAP PARAMETERS**: permette di definire i parametri per l'edizione del terreno.

**LOAD CITY**: carica una città (di SIMCITY) o un terreno esistente.

**SAVE CITY**: salva la città o il terreno in memoria, su dischetto.

Salvate i vostri terreni su un dischetto vuoto formattato. Attenti, quando salvate terreni, è importante dare il nome del terreno e la sua estensione .CTY.

**LISCIAIATURA**: **SMOOTH TREES** eseguisce la funzione di lisciatura su tutti gli alberi della carta.

**SMOOTH RIVERS** eseguisce la funzione di lisciatura sui bordi d'acqua

**SMOOTH BOTH** eseguisce la funzione di lisciatura sugli alberi e sull'acqua.

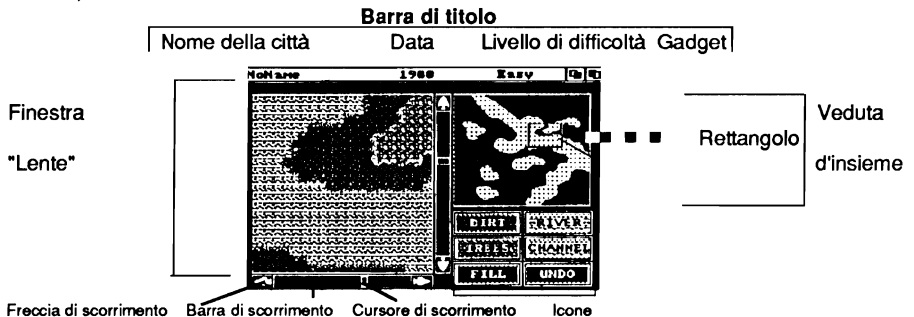
## I PARAMETRI

**Su PC COMPATIBILI**: Accedete al menù **PARAMETRI** cliccando sulla parola **PARAMETRI** nella barra di menù o premendo su ALT-P. "Name & Level" (opzione **GAME LEVEL** su AMIGA) permette di (ri)dare un nome e di (ri)definire il livello di difficoltà di una città nuova o esistente. "Game Year" permette di determinare l'anno "attuale" di una città nuova o esistente. "Sound On/ Sound Off" autorizza o vieta i suoni. (soltanto su PC) N. B. = il menù **PARAMETRO** non è disponibile su MACINTOSH.

## LE FINESTRE

### LO SCHERMO D'EDIZIONE DI TERRENO SU AMIGA E ATARI

Lo schermo d'edizione di terreno è diviso in quattro parti principali; la barra di titolo, la finestra "Lente", la finestra "veduta d'insieme" e le icone.



## ■ BARRA DI TITOLO

La barra di titolo visualizza il nome della città, la data e il livello di difficoltà. Comprende anche i soliti gadget AMIGA per mettere la finestra nella parte alta o nella parte bassa della pila. I menù si trovano dietro la barra di titolo e verranno visualizzati quando premete sul pulsante destro del mouse.

## ■ LA FINESTRA "LENTE"

La finestra "Lente" vi dà una veduta avvicinata di un settore della città. Tratterete i particolari del terreno in questa finestra. Potete fare scorrere la veduta della finestra "Lente": cliccando sulle frecce o le barre di scorrimento o cliccando e trascinando i cursori di scorrimento. Potete anche usare i tasti cursore o trascinare il rettangolo nella veduta d'insieme per fare sfilare la veduta.

## ■ LA VEDUTA D'INSIEME

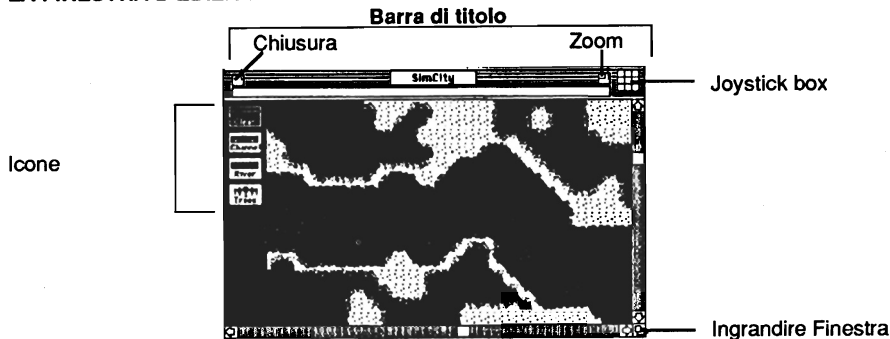
La veduta d'insieme visualizza la totalità della città. Il rettangolo bianco in questa finestra delimita la zona visualizzata nella finestra "Lente". Potete cliccare sopra e trascinare il rettangolo attraverso la finestra, e così farete, nello stesso tempo, scorrere la veduta della finestra "Lente". Potete sovrapporre una GRIGLIA sulla veduta d'insieme. La griglia vi aiuta a copiare carte. Basta disegnare la stessa griglia sulla carta che volete riprodurre e copiare i tipi di terreno per piccole sezioni. La GRIGLIA viene attivata o disattivata quando premete sul tasto G.

## LE FINESTRE SU MAC:

EDIT visualizza la finestra Edizione per disegnare o per un'ispezione avvicinata.

MAP visualizza la finestra Carta per una veduta d'insieme del vostro terreno/città.

## ■ LA FINESTRA D'EDIZIONE



## ■ LE FACILITA' DELLA FINESTRA D'EDIZIONE

La BARRA DI TITOLO visualizza il nome della città. Il cliccare sulla barra di titolo trascinandola permette di spostare la finestra d'Edizione.

CHIUSURA: chiude la finestra d'Edizione.

INGRANDIRE LA FINESTRA: riaggiusta la finestra.

JOYSTICK BOX: vi sposta attraverso la vostra città/terreno. Finché premete sul pulsante del mouse, scorre il terreno nella direzione sulla quale puntate.

Le FRECCE DI SCORRIMENTO fanno scorrere la vostra città orizzontalmente e verticalmente.

I CURSORI DI SCORRIMENTO vi portano rapidamente su settori lontani dalla città.

Il QUADRATO DI ZOOM aggiusta la finestra per coprire lo schermo interamente.

Le ICONE servono a selezionare le funzioni d'edizione.

**I comandi tastiera per la finestra d'edizione:**

I TASTI CURSORE possono venire utilizzati per fare scorrere il terreno.

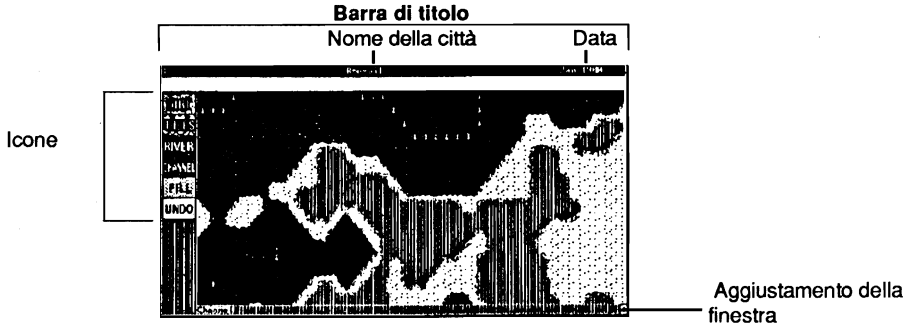
I TASTI DI SINTESI attivano temporaneamente le diverse funzioni d'edizione. Mentre premete su questi tasti, la funzione relativa sarà attiva indipendentemente dall'icona selezionata dal mouse.

"E" e "B" attivano la funzione CLEAR (liberare).

"R" attiva la funzione RIVER (fiume).

"T" attiva la funzione TREE (albero).

"Y" attiva la funzione CHANNEL (canale).

**LA FINESTRA D'EDIZIONE SU PC**

La **BARRA DI TITOLO** visualizza il nome della città e la data. Cliccando sulla barra di titolo e spostandola, spostate la finestra d'Edizione.

**AGGIUSTAMENTO DELLA FINESTRA:** riaggiusta la dimensione della finestra. Cliccate su questo quadrato e ingranditelo fino alla dimensione desiderata.

Fate scorrere lo schermo spostando il puntatore sull'orlo o un angolo dello schermo. Potete anche usare la combinazione CTRL-tasto cursore per fare scorrere lo schermo.

Le **ICONE** servono a selezionare le funzioni d'edizione.

## LE ICONE

### SU AMIGA, PC COMPATIBILI E ATARI

Le icone selezionano le funzioni d'edizione del terreno. Potete disegnare sia nella finestra "Lente" sia nella veduta d'insieme. Basta cliccare sull'icona desiderata, poi dipingere il terreno.

**DIRT** sistema caselle di terreno vergine. Possono venire sistemate su alberi, sull'acqua o su sistemazioni umane.

**RIVER** sistema caselle di fiume. Possono venire sistemate su del terreno vergine, su alberi e su sistemazioni umane.

**TREES** sistema caselle boschive. Possono venire sistemate su del terreno vergine, sull'acqua e su sistemazioni umane.

**CHANNEL** definisce le vie che le navi devono occupare sull'acqua. Sistemate le caselle del canale su caselle d'acqua. Mettendo caselle d'acqua su caselle di canale, cancellate queste. Le caselle di canale devono seguirsi, perché le navi possano prenderle, ed andare verso un bordo della carta.

Se queste due condizioni sono soddisfatte e se avete sistemato un porto, SimCity genera una nave. In SimCity, i canali appariranno come acqua. Per evitare gli scontri, mettete i canali vicini al centro delle vie d'acqua. Se le metterete sulla terraferma, farete probabilmente arenarsi la vostra nave.

**FILL** funziona con le 4 funzioni di cui sopra, permettendo di riempire ampie zone con alberi, terreno vergine, canali o acqua in un solo stretto, senza disegnare caselle una ad una con il mouse. Dapprima, selezionate la funzione d'edizione: DIRT, RIVER, TREES o CHANNEL. Delimitate la zona che desiderate riempire - state attenti che non ci siano né buchi né spazi. Allora, selezionate la funzione FILL, poi cliccate sulla zona da riempire. Se ci fosse un buco o uno spazio nella zona da riempire, potreste riempire lo schermo completo. Se succede questo, usate l'icona UNDO per annullare il riempimento, tornate perappare i buchi nella delimitazione e cominciate di nuovo.

**UNDO** annulla la vostra ultima operazione, compresi i riempimenti.

## SU MACINTOSH

**CLEAR** sistema caselle di terreno libero. Possono venire sistemate su alberi, sull'acqua o su sistemazioni umane.

**CHANNEL** simile a AMIGA e PC COMPATIBILI.

**RIVER** simile a AMIGA e PC COMPATIBILI.

**TREES** simile a AMIGA e PC COMPATIBILI.

## LA FINESTRA CARTA (MACINTOSH e PC COMPATIBILI)

La finestra Carta di Terrain Editor presenta soltanto una veduta; la veduta d'insieme sulla città con tutte le sue caratteristiche naturali e artificiali.

La finestra Pianta non può venire riaggiustata, invece, potete spostarla sullo schermo cliccando sulla barra di titolo pur trascinandola.

Potete usare le funzioni d'edizione, ma dovete disegnare pian piano. Su PC, vi consigliamo di usare i comandi TASTIERA per cambiare il modo d'edizione nella finestra Carta, invece di cliccare sulle icone nella finestra d'edizione.

Il rettangolo d'edizione si trova da qualche parte sulla carta e delimita la zona visibile nella finestra d'edizione. Cliccate sul rettangolo e trascinatelo per spostarlo. Poi su un PC, cliccate con il pulsante destro del mouse (o tasto DEL) sul rettangolo e trascinatelo per cambiare la zona visualizzata nella finestra d'edizione.

Su MACINTOSH, cliccate soltanto sul rettangolo e trascinatelo per spostarlo. Cliccate due volte nel rettangolo per passare alla finestra d'edizione.

## DEFINIZIONE DEI PARAMETRI

### AMIGA, MAC E ATARI

Questo quadro di controllo vi lascia definire le limitazioni per il generatore di terreno aleatorio e selezionare tre tipi di terreni.

#### ■ I CURSORI DI REGOLAZIONE

Fate scorrere il cursore o cliccate su una delle frecce destra/sinistra per aggiustare il valore di ognuno di questi fattori.

SIZE OF TREE GROUPS determina la dimensione degli appezzamenti boschivi nel terreno.

NUMBER OF TREE GROUPS determina il numero di appezzamenti boschivi nel terreno.

NUMBER OF LAKES determina il numero di laghi nel terreno.

RIVER CURVINESS determina la curvatura dei fiumi nel terreno.

## ■ TERRAIN TYPE: TIPO DI TERRENO

WOODS per un terreno con alberi e laghi, ma senza fiume.

RIVER per un terreno con alberi e un fiume. Può anche avere laghi.

ISLAND per un terreno completamente circondato dall'acqua. Può anche avere laghi.

## PC COMPATIBILI

In seguito alla scelta GENERATE RANDOM TERRAIN che si trova nel menù TERRAIN, il programma visualizza la finestra dei parametri per la creazione di terreno.

Puntando sulle frecce e cliccando con il pulsante sinistro del mouse o la barra spaziatrice, potete determinare la vostra preferenza per il numero d'alberi, il numero di laghi e la curvatura del fiume nel terreno che volete generare. Se mettete la curvatura del fiume (River Curviness) a 0, non ci sarà fiume. Usate i tasti + e - della tastiera numerica per trovare e passare da un punto cruciale ad un altro. Dopo aver fatto le regolazioni, cliccate su GO o premete su G o RETURN per generare un nuovo terreno. Cliccate su CANCEL, premete su C o ESC per annullare l'operazione. Le vostre regolazioni più recenti rimarranno valide finché le modificate o lasciate Terrain Editor. Queste regolazioni non colpiscono l'opzione "Start New City" nel menù SYSTEM.

## COMANDI TASTIERA GENERALI

### AMIGA-MACINTOSH

B attiva la lisciatura per gli alberi e l'acqua.

E visualizza la finestra d'edizione (Non presente su AMIGA)

G attiva o disattiva la GRIGLIA nella veduta d'insieme (Non presente su MAC INTOSH)

L carica una città

M visualizza la finestra di carta (Non presente su AMIGA)

N genera aleatoriamente una carta

P determina i parametri

Q lascia Terrain Editor

R attiva la lisciatura dei fiumi

S salva una città

T attiva la lisciatura degli alberi

### ATARI

I comandi tastiera sono gli stessi della versione AMIGA (vedi sopra), ma dovete premere contemporaneamente il tasto ALTERNATE e il comando desiderato. Per esempio: per caricare una città, premete su ALTERNATE e L simultaneamente. PC COMPATIBILI

## PC COMPATIBILI

ALT-S: accesso al menù SYSTEM  
ALT-T: accesso al menù TERRAIN  
ALT-P: accesso al menù PARAMETERS  
CTRL-A attiva la funzione di lisciatura  
CTRL-C cancella la carta  
CTRL-E mette la finestra d'edizione in primo piano  
CTRL-I attiva il modo Isola (ISLAND)  
CTRL-L carica una città  
CTRL-M mette la finestra Pianta (MAP) in primo piano  
CTRL-T genera un terreno aleatorio  
CTRL-R la lisciatura dei fiumi  
CTRL-S salva una città  
CTRL-X per lasciare Terrain Editor  
PULSANTE SINISTRO DEL MOUSE - attiva una funzione  
PULSANTE DESTRO DEL MOUSE  
- nella finestra d'edizione: attiva la funzione DIRT (liberare)  
- nella finestra Pianta: trascinare il rettangolo  
SPAZIO pulsante sinistro del mouse  
INS pulsante sinistro del mouse  
DEL pulsante destro del mouse

## I TASTI DI SINTESI NELLA FINESTRA D'EDIZIONE SU PC

"B" attiva la funzione DIRT (liberare)  
"R" attiva la funzione RIVER (fiume)  
"T" attiva la funzione TREE (albero)  
"C" attiva la funzione CHANNEL (canale)  
"F" attiva la funzione FILL (riempire). Premendo una seconda volta, viene disattivata.  
"U" attiva la funzione di annullamento

## I TASTI DI SINTESI NELLA FINESTRA D'EDIZIONE SU AMIGA

D attiva la funzione DIRT (liberare il terreno)  
R attiva la funzione RIVER (fiume)  
T attiva la funzione TREES (alberi)

## CITTA' FORNITE

Abbiamo integrato parecchie città perché possiate farle girare, studiarle, ridisegnare o distruggere.



## **CREDITS**

Conception, Design and Programming on MACINTOSH & AMIGA:

Brian Conrad et Will Wright

Programming on PC : Paul SCHMIDT et Daniel GOLDMAN

Icons, titles screens on PC : Richard PAYNE

Documentation : Michael Bremer

MAXIS Software, 1042 Country Club Drive, Suite #C, Moraga, CALIFORNIE 94556, USA.

Software and manual copyright 1989, MAXIS Software, all rights reserved.

### **Limited warranty**

The SimCity Terrain Editor is provided "as is" without warranty of any kind. As usual, INFOGRAMES warrants the original purchaser of SIM CITY that the game will be free from defect.

### **Licence**

As the original purchaser, you have the right to use the SIMCITY Terrain Editor only on a single computer. You may physically transfer the program from one computer to another provided that the program is used only on one computer at a time. You may not distribute copies of SIMCITY Terrain Editor or accompanying documentation to others.

THIS MANUAL IS COPYRIGHTED. NO PORTION OF THIS MANUAL MAY BE COPIED, REPRODUCED, TRANSLATED OR REDUCED TO ANY ELECTRONICS MEDIUM OR MACHINE READABLE FORM WITHOUT THE PRIOR WRITTEN CONSENT OF MAXIS AND INFOGRAMES.