

Menu Principal

Le Menu Principal commande les fonctions servant à commencer, continuer ou terminer une partie.

Nouvelle Course

Sélectionnez cette touche pour commencer une nouvelle course. Vous devrez choisir une des trois villes. Une fois que vous avez choisi votre ville, vous serez invité à effectuer un vol au-dessus de cette ville. À la fin du vol, vous vous retrouverez à l'héliport, prêt pour le départ.

Course Ouverte

Sélectionnez cette touche pour poursuivre une course que vous avez déjà débutée et sauvegardée auparavant. Vous reprendrez là où vous étiez quand vous avez effectué la sauvegarde, sans que vos Sims ne sachent qu'un laps de temps s'est écoulé.

Nouveau Joueur

Sélectionnez cette touche pour ouvrir une boîte de dialogue standard de façon à pouvoir charger n'importe quelle ville depuis SimCity 2000, l'Édition en Réseau de SimCity 2000 ou le Kit de Rénovation Urbaine de SimCity.

Vous débuterez à l'aéroport de la ville. Si la ville ne dispose pas d'aéroport, on en construira un, juste à l'extérieur de l'endroit le plus au Sud de la ville.

Améliorez les services, soyez audacieux, gagnez de l'argent et devenez un héros local. Désolé, il n'y a pas de vol de reconnaissance pour ceux qui jouent dans les Villes.

Ouvrir la partie d'un Joueur

Sélectionnez cette touche pour continuer le jeu, déjà débuté et préalablement gardé, d'un Joueur.

Quitter

Sélectionnez cette touche pour fermer le tableau du Menu Principal et sortir de SimCopter. Pratique quand votre patron est dans les parages !

Tableau des Montages

Appuyez sur Échapper (Esc) à n'importe quel moment de la partie pour ouvrir le tableau des Montages. De là, vous pouvez vous entraîner à changer l'aspect de la ville et du jeu.

Montages de ville

Les Montages de ville font augmenter ou diminuer le nombre des missions et leur difficulté.

N.B : Les Montages de ville sont disponibles uniquement pour les Joueurs des Villes et la Ville du Tutorat, pas pour les Villes de Course.

Graphiques

Les Montages de Graphiques vous permettent de changer l'ambiance et le goût de l'aspect des choses.

N.B : Diminuer le grain, utiliser une résolution plus basse et rapprocher le brouillard, peuvent améliorer votre performance.

Son

Le panneau de Son vous donne le contrôle du son et de la musique.

N.B : vous ne pouvez pas éteindre votre radio de transmission, mais vous pouvez baisser le volume de sorte à ne plus l'entendre.

Commandes

Cet écran montre la liste complète des commandes assignées au clavier et à la manette. Modifiez-les pour les adapter à vos goûts.

Changer les commandes du clavier

1. Faire défiler la liste jusqu'à la commande que vous souhaitez changer, puis cliquez sur cette commande. Toutes les touches actuellement attribuées à cette commande apparaîtront en vert, sur le clavier à l'écran. Les touches assignées à d'autres commandes sont en rouge. Les touches non-attribuées sont en blanc. Les touches grises sont réservées (vous ne pouvez pas en faire usage).
2. Pour assigner une commande, cliquez sur une touche non-attribuée. Pour annuler une attribution, cliquez sur la touche verte correspondant à cette commande.

N.B : vous pouvez avoir de multiples touches assignées à une seule commande.

Changer les commandes de la manette

Assurez-vous d'avoir bien installé tout lecteur qui puisse aller avec votre manette, et d'avoir calibré votre manette en utilisant les Montages de manette de votre tableau de contrôle de Windows 95.

Il se peut que votre manette ne possède pas ou n'utilise pas toutes les touches de votre manette graphique. Pour déterminer quelles sont les touches qu'utilise votre manette, observez le graphique en même temps que vous manipulez chaque touche de votre manette.

Si une seule touche du graphique « s'enfonce » quand vous appuyez sur une touche, cette touche peut être assignée à une commande.

Si aucune touche du graphique ne « s'enfonce », ou si plus d'une touche s'enfonce, cette touche de votre manette ne peut pas être assignée à une commande.

Les tâches peuvent uniquement être attribuées à des touches qui n'ont déjà de commande assignée. Les touches qui ont déjà une attribution sont en rouge sur le graphique. Pour assigner une commande à une touche qui en possède déjà une, vous devrez, au préalable, annuler la commande assignée à cette touche.

1. Cliquez sur chaque commande dans la liste des commandes. Lorsqu'une touche du graphique devient verte, cela signifie que cette touche a été assignée à cette commande.
2. Cliquez avec le curseur de la souris sur la touche verte pour « annuler » cette attribution.
3. Faites défiler la liste des commandes jusqu'à ce que vous trouviez la commande que vous voulez assigner à telle touche. Cliquez sur cette commande pour la mettre en relief.
4. Cliquez sur la touche du graphique que vous voulez assigner à la commande. La touche deviendra verte. La commande soulignée est désormais assignée à cette touche.

Il y a des commandes qui ne sont attribuées à aucune touche de la manette mais auxquelles vous pouvez toutefois accéder, depuis votre clavier. Quelle que soit la configuration de votre clavier, vous pouvez toujours avoir besoin du curseur de la souris.

Garder la Partie

Garde votre partie (Course ou Joueur en Ville) sous son nom actuel et son emplacement. La première fois que vous sauvegardez le jeu, une boîte de dialogue standard vous laissera choisir un nom et un emplacement.

Garder Comme

Ouvre une boîte de dialogue standard pour que vous puissiez changer le nom et l'emplacement de votre jeu actuel (que ce soit Course ou Joueur en Ville).

Quitter la ville

Ferme le tableau des Montages et ouvre le Menu Principal.

Continuer

Ferme le tableau des Montages et vous renvoie à vos fonctions de vol.

Conseil : Appuyez sur F1 pendant la partie et vous obtiendrez le manuel en anglais qui contient plus de conseils et de trucs.