

Jeux Vidéo, Cities XL, le mode solo d'@crypt@

Jeux Vidéo

Posté par : JerryG

Publié le : 2/10/2009 0:00:00

Il y avait bien longtemps que les **amateurs de City-Builders** rongeaient leur frein en attendant un @ventuel messie, et bien avec l'arrivée imminente de **Cities XL**, ils devraient @tre combl@s, puisque ce "MMORPG" de la gestion embarque un **mode solo d'une profondeur in@gal@e, d'@cryptage**.

Annoncé le 8 octobre prochain sur PC, Cities XL, le city builder d'@veloppé par le studio fran@sais Monte Cristo est un titre tr@s ambitieux qui associe adroitement jeu de gestion urbaine, jeu massivement multi-joueurs et r@seau social.



Mode solo :

Qui n@a jamais pesté @ la vue des fumerolles brun@tres s@chappant d@une usine ? Ou d'@plorant l@absence d@un cin@ma o@¹ inviter sa muse ? Contre les trac@s fantaisistes de certains carrefours, la construction d@un stade alors qu@une clinique suppl@mentaire ne serait pas de trop, la rar@faction des espaces verts, la hausse du co@t de la vie, etc ? Autant de revendications l@gitimes qu@il est d'@sormais possible d'exaucer d'un clic, gr@ce @ Cities XL.

Pour d'@couvrir Cities XL, regardez cette vidéo :

Dans la grande tradition des meilleurs jeux de gestion urbaine, Cities XL propose un mode solo o@¹ le r@alisme poussé @ l@extr@me permet de cr@er de v@ritables m@tropoles virtuelles tr@s sophistiqu@s.

Au-del@ de la d'@couverte de la somme de probl@matiques que repr@sente la prise en charge de la destin@e d@une ville, c@est la profondeur vertigineuse de Cities XL qui interpelle et

promet des heures et des heures de réflexion et de réalisations gratifiantes.



Dépassant tout ce qui a été produit dans le genre, tant sur le plan du réalisme graphique que de l'ergonomie, Cities XL invite les maires virtuels à assurer dans les moindres détails l'essor de leur cité, de la première pierre de leur mairie à la construction de monuments pharaoniques. Pour cela, il va notamment falloir s'adapter aux réalités du terrain et veiller à la fluidité du réseau routier, impulser le développement de nombreux types d'industrie et garantir l'accessibilité des ressources énergétiques, développer le tourisme ou encore équilibrer taxes professionnelles et impôts locaux pour ne pas décourager entreprises et salariés. Tout cela, et bien plus encore, en tenant compte des desideratas de tous les citoyens en matière d'éducation, de santé, de sécurité, de loisirs, de logement et d'écologie.

Pensez pour un large public, les fans de city builder trouveront pléthore de statistiques pour ajuster au mieux leur budget en fonction des besoins des citoyens, les novices quant à eux pourront faire appel à des conseillers virtuels qui les guideront pas à pas.



«Depuis le premier jour nous voulions être certains d'être compétitifs avec les plus ambitieux city-builders existants en terme de contenu et de fonctionnalités», explique Jérôme Gastaldi, CEO de Monte Cristo. «Nous voulons que les joueurs apprécient d'abord Cities XL en mode solo, et les convaincre ensuite de rejoindre l'offre Planète, qui ouvre alors les portes vers une expérience de jeu encore plus importante et ambitieuse».

Caractéristique du mode solo :

- 25 cartes aux paysages variés : des canyons aux collines verdoyantes en passant par les montagnes enneigées,
- Plus de 500 bâtiments basés sur des styles architecturaux variés (Européen, Américain, etc.),
- De nombreuses structures civiles : 4 niveaux de richesse, 4 différents types de besoins (Services, Environnement, Coût et Trafic) divisés en de nombreuses sous-catégories (Département de Police et de Sapeurs-pompiers, Education, Loisir, Commerce, plusieurs types de Pollution, Taxes, Coût de la vie, Distance du travail, etc.)



- Une sélection riche d'entreprises allant de l'agriculture à l'industrie lourde, en passant par les services, le tourisme, etc.
- Une simulation profonde mais facile d'accès basée sur 14 ressources, à changer avec une IA opportuniste (Électricité, gestion des ordures, agriculture, eau, carburant, etc.)
- Un ambitieux système de trafic et moyens de transports incluant de nombreux types de routes (5 différentes largeurs, coûts, qualités et capacités), autoroutes, aéroports, ports maritimes et plus encore
- Des outils de construction en temps réel sans précédent, permettant au joueur de créer

des routes incurvées, de construire des zones de bâtiments de diverses formes, des ponts laborés ou bien encore des tunnels

- Un studio de création d'avatar et une page de profil sur le Web

[Pour plus d'information sur CITIES XL](#)