

Jeux Vidéo, Cities XL, Le JDNG devient maire du monde

Jeux Vidéo

Posté par : JerryG

Publié le : 10/11/2009 0:00:00

Nous parlons souvent du jeu vidéo sur Le Journal de la Next-Gen, oui nous sommes des joueurs, et non nous ne sommes pas sous addiction au sens médical du terme, nous avons cette passion pour le jeu vidéo en règle générale, entre les FPS, les STR et autres RPG, nous aimons aussi jouer au maître du monde, **Cities XL nous offre la possibilité de dépasser les frontières d'une commune** à gérer pour **entrer dans l'interactivité d'une planète connectée.**



Monte-Cristo, l'éditeur et le développeur français de jeux vidéo, spécialiste des jeux de simulation, entend révolutionner le genre du City Builder avec son titre : **CITIES XL** en offrant la possibilité aux joueurs de se connecter en ligne et d'interagir entre eux dans un univers massivement multi-joueurs, une révolution au sein des City-Builders.

Il faut le reconnaître depuis les dernières moutures de Sim-City, on attendait avec impatience un challenger de poids, capable de rivaliser sans honte avec ses congénères, car qu'on se le dise, le City-BUILDER possède ses fans, un sentiment que partage d'ailleurs **Jérôme Gastaldi**, Président Directeur Général de Monte Cristo.

Pour l'occasion de la sortie de Cities XL, il nous confiait :

« Bien que j'aie laissé depuis plusieurs années, nous étions convaincus de l'engouement pour ce style de jeu et City Life nous l'a confirmé. Ce sont les retours d'une communauté grandissante de joueurs qui nous a motivés à réfléchir à un concept à la fois plus complet et plus immersif. La création d'un city builder proposant une dimension communautaire s'est imposée comme une évidence ».

Le Journal de la Next-Gen qui aime à jouer au machiavélico-despotique numérique, vient d'être élu : maire de "JerryCity", c'est plus facile comme nom et cela flatte l'ego de maître du monde de votre serviteur, à nous la réalisation de nos fantasmes en urbanisation, gestion des loisirs et du bien-être de nos concitoyens tout en ayant l'esprit d'oeuvre pour un monde propre en respectant Mère-Nature, tout en collectant : impôts et taxes qui vont nous permettre d'investir, car sans argent point de salut !

Urbanisme, gestion et aménagement du territoire

Dans la grande tradition des meilleurs jeux de gestion urbaine, Cities XL propose un mode solo où le réalisme poussé à l'extrême permet de créer de véritables métropoles virtuelles très sophistiquées. Prenant le rôle d'un maire, les joueurs devront faire prospérer leur ville tant sur le plan économique que social, faire un peu comme nos politiques mais eux font de la macro-économie au lieu de micro-économie, ce qui explique leur différence de langage avec le petit peuple.

Avant de vous lancer sur Cities XL, examinez la configuration demandée pour le jeu, il vous faudra donc un PC relativement musclé si vous ne voulez pas voir votre mégapole subir le "lag" de l'affichage, ainsi dans la **configuration recommandée** il faudra :

Un processeur à 2.5 Ghz sous Windows Vista ou Windows XP, 1.5 Go de mémoire vive et une carte graphique capable de délivrer 512 Mo de mémoire vidéo, en deçà de cette configuration, il vous faudra faire de gros sacrifices sur le graphisme.

Cities XL joue justement sur l'aspect graphique du jeu, les bâtiments sont somptueux et très diversifiés, alors sans PC musclé, allez administrer un monastère.

Nous avons installé Cities XL sur notre **nouvelle Unité Centrale de chez Wortmann via sa filiale France, Terra-Computer**, dont la configuration répond plus que favorablement aux exigences du jeu, mais ça, on vous en parlera plus en détails, (le fabricant allemand a bien voulu apporter quelques modifications de sa configuration suite à nos desideratas, un atout pour Terra-Computer qui sait s'adapter aux besoins de tout un chacun) pour en avoir une idée, **[relisez notre test du Terra-Computer Gamer](#)**

Avant de jouer, réglez vos paramètres, ici ce sera du "Tout à fond" dans les options graphiques (du moins celles de Cities XL), sans oublier les "ombres" car avec les effets "Jour/Nuit" implémentés dans Cities XL, vous verrez votre ville sous de nouveaux hospices et ce via les possibilités de votre UC.

Avant de vous lancer dans la construction de votre commun, choisissez bien le lieu de son implantation, chaque carte proposée offre la possibilité d'examiner les ressources disponibles des cartes, une manne à exploiter pour vos propres besoins et pour l'échange avec d'autres villes quand vous serez connecté.

Pour les moins téméraires, c'est-à-dire pour les maires dont c'est le 1er mandat, optez pour une carte avec des plaines fertiles pour un meilleur confort, quant aux autres, les dinosaures de la gestion qui ont déjà usé leur citoyens sur SC 4, ils opteront pour des terrains nécessitants de la terra-formation, afin de bâtir leur ville à leur image.

Dans ce choix réaliste, vous pourrez commencer la construction de votre bourg, tracez des routes, construisez des usines et des logements tout en ayant l'esprit que les citoyens aiment la ville à la campagne, loin des complexes industriels qui polluent et font du bruit.



Les premiers colons ne devraient pas tarder à envahir votre ville pour tant soit peu que les infrastructures mises à leur disposition leur conviennent, fixez les taxes et impôts de toute sorte, les rentrées d'argent frais vous permettront de faire prospérer votre ville.

En faisant de judicieux investissements pour votre bourg, celui-ci se transformera en ville puis en mégapole, si cette première phase du jeu reste un jeu d'enfant, plus votre ville grandit et plus les ennuis commencent et comme par un fait exprès, vous remarquerez que la vague écologiste a toute sa dimension dans Cities XL, Home est passé par là suivi de Nicolas Hulot

Il faudra alors construire un centre de traitement des déchets, des parcs et éloigner autant que possible vos administrations des usines tentaculaires de la modernisation et de la course aux profits, sous peine de voir vos oies quitter la basse-cour.

Dans Cities XL vous êtes donc le maître des lieux, fixez vos impôts, le nerf de la guerre, construisez routes et infrastructures avec l'esprit l'harmonisation des services sociaux, des services de loisirs, créez des emplois et assurez le confort des citoyens.

Vous découvrirez assez vite que jongler entre urbanisation, écologie et maîtrise du budget demeure un souci quotidien du maire d'une grande ville.

Pour ceux qui avaient joué à Citie-Life, la notion de "caste" fait de nouveau surface dans Cities XL, mais avec moins de contraintes, mais il vous faudra quand même différencier les quartiers car les besoins des uns ne sont pas forcément ceux des autres.

Ainsi les "ouvriers" se contenteront de logement simple empilés les uns sur les autres à l'instar de nos quartiers de zone classée, alors que les cadres réclameront vite fait, des parcs, des écoles pour leurs progéniture, des cliniques et hôpitaux.

Une fois votre ville établie, vous verrez apparaître les **Managers** et **Élites**, un peu comme les grands de notre monde avec les People, les exigences en plus comme dans la vraie vie, ce sera donc votre rôle de les satisfaire dans leur moindre désir.



Sans oublier la sécurité urbaine via des postes de Police, des casernes de pompiers, etc. Ce ne seront pas moins de 500 bâtiments différents qui sont mis à votre disposition pour construire votre ville tel que vous l'imaginez

Ce mécanisme de construction de chaîne de production reste somme toute banale et commune à tous les City-Builders, mais il faut le reconnaître l'enrichissement des bâtiments et le soin apporté à l'esthétique de Cities XL, force le respect et l'admiration.

L'une des choses frappantes dans Cities XL consiste dans le fait que vous pouvez dessiner les routes de votre ville comme bon vous semble via l'outil dédié, exit les routes orthogonales et les intersections à angle droit, ici le tracé laisse libre court à votre imagination, tout en offrant le choix du sens de circulation, pas si évident dans une mégapole urbanisée outrance.

Un autre point fort de Cities XL réside dans le fait que tous les problèmes inhérents à une grande ville trouvent une solution rapide, c'est un jeu d'enfant d'apporter des solutions rapides à un problème. Quant à la gestion de votre budget, tout est clairement défini et la présentation des organigrammes de gestion ont subi un relookage des plus agréables, les besogneux sous Excel regretteront le côté austère de leur tableau, qui donnent des cauchemars au non initiés.



Prise en main :

Nous laisserons aux vieux "briscards" du mangement de ville dans les City-Builders le soin de l'appréhension du jeu, par contre comme nous sommes nous-mêmes de vieux mastodontes de la

gestion de civilisation, nous adresserons quelques conseils aux jeunes maires qui débutent dans la vie politique.

Installez d'abord le jeu et pour pouvoir jouer à Cities XL, il vous faudra créer un Compte utilisateur pour pouvoir jouer en solo à Cities XL, une simple formalité à remplir, mais obligatoire.

Faites le tutorial pour une première approche du jeu, l'apprentissage n'est pas un vain mot et certains de nos politiques pourraient en prendre de la graine vu la gestion de leur ville dans la vraie vie, les récentes augmentations exponentielles des taxes le prouve une fois de plus.

Les Conseils du JDNG pour bien manger sa ville et son expansion :

1 / Satisfaire toujours vos citoyens, mais sans dilapider votre budget, pour en attirer d'autres et oui le miroir aux alouettes fonctionne toujours

2 / Construire régulièrement des zones résidentielles pour chaque niveau de citoyens et de richesse

3 / Réduire le chômage au plus bas, sous peine de voir votre ville décroître, même les clandestins de l'ex-Sangatte fuiront votre ville

4 / Si vous jouez aux cigales, rétablissez les balances de votre budget (pas comme le font les gouvernements dans la vraie vie)

5 / Occupez-vous des PME et PMI et prenez les bonnes décisions pour les remettre sur la voie de la prospérité



6 / Si vous avez du budget, réduisez les taxes, vos citoyens apprécieront, ce qui attirera d'autres habitants voulant s'installer dans votre ville

7 / Pensez qu'une ville agréable ne doit pas être envahie par les déchets et la pollution, alors construisez rationnellement comme si vous-même aimeriez vivre dans une citadine.

Pour les jeunes maires, inutile de brûler les étapes, commencez par jouer en mode facile et choisissez une carte avec un relief plat et fertile, vous consacrerez votre budget à la construction proprement dite de votre ville, tout en sachant que vous n'avez pas la maîtrise des types de bâtiments pour les résidences et pour l'industrie, votre rôle consiste à réserver des zones de population et des zones industrielles, le reste se fait tout seul.

Toutefois, vous pourrez distinguer les castes de votre population, ainsi vous pourrez avoir des Travailleurs, des Travailleurs qualifiés, des Managers et des Élite, à chacune de ces castes correspond un type d'habitation, à vous d'harmoniser tout ce petit monde.



Vous retrouverez dans Cities XL, la notion de Faible densité, Moyenne densité et Forte densité pour vos différentes zones de construction comme les Résidences, l'Industrie et le Commerce tout en gérant les Services Publics comme l'eau, l'électricité, le traitement des déchets et les carburants.

Bien sûr pour les maires écologistes, vous ne manquerez pas de disposer d'outils de décoration, comme des arbres, des parcs, des monuments (très prisés par la population) etc. Quant à votre réseau routier, routes, autoroutes, ponts et tunnels font partie intégrante de vos préoccupations, mais ici pas de transport en commun comme des bus, des métros, des trains,

etc. la voiture est reine dans votre ville, attention à l'infrastructure de vos routes sous peine de voir les bouchons asphyxier votre ville et ses concitoyens, qui ne manqueront pas de vous faire savoir leur mécontentement pour se rendre à leur travail ou faire une visite à la clinique.

Des info sur le mode Solo :

Cities XL est avant tout un city builder classique jouable en mode solo sans limitation dans le temps, ce qui laisse du temps au débutant, sans toutefois oublier qu'il faudra répondre aux impératifs des exigences de la cité, comme la réduction du chômage, la construction de logements, d'industries, etc.

Le système de protection de Cities XL ne fait pas appel aux DRM, il nécessite en revanche une inscription on-line (création du compte Utilisateur) pour l'obtention d'un ticket de droit. La connexion Internet n'est pas nécessaire à chaque utilisation du mode solo (le jeu est jouable en déconnecté) mais une connexion est nécessaire tous les 30 jours.



Ce mode de protection offre un avantage si vous perdez votre copie de Cities XL et laisse le lecteur

de média vide, plus besoin du DVD original pour jouer, à défaut si l'ambiance de fond de Cities XL ne correspond pas à vos goûts musicaux, vous pourrez écouter vos propres titres via un CD.

Contenu du mode solo :

• 25 cartes variées couvrant les différentes zones climatiques

• 500 buildings d'inspiration européenne, américaine et asiatique

• 15 ressources à gérer

• 4 niveaux de richesse des citoyens avec des besoins variés

• des problématiques de transport et de gestion multiples

Remarques :

• Les bâtiments et les tailles de bâtiments se libèrent par étape en fonction de la progression du joueur lors de la première partie pour minimiser les erreurs du débutant.

• Le menu options permet d'activer des options de pose supplémentaires (Choix de bâtiment unitaire, déblocage des bâtiments)

• La plus grosse ville construite à ce jour est de 17 millions d'habitants.



Avec Cities XL, le City-Builder passe la vitesse supérieure, c'est ainsi que le mode solo s'enrichit d'un mode "planète", une première pour un jeu de construction, qui permettra à tout joueur d'interagir avec d'autres joueurs dans le monde.

Cette expérience nouvelle est regroupée dans une offre d'abonnement optionnelle appelée « offre Planète ».

Les composantes de cette offre sont :

• Tout d'abord un gameplay de commerce entre joueur qui permet de créer des villes réellement spécialisées.

La continuation du jeu sur le web :

• Tous les échanges commerciaux sont jouables sur le web sans besoin d'être connecté au jeu, en pause de jeu vous pouvez de n'importe quel PC continuer votre activité de commerce.

• Le web vous permet d'afficher vos créations afin de maintenir votre réseau social en dehors du jeu.

La chasse au blueprint

• Les blueprints sont des plans d'architectures qui permettent au joueur de démarrer la construction de bâtiments remarquables : les Megastructures

• Ces Megastructures nécessitent un nombre élevé de ressources et la collaboration entre joueurs. Elles amènent de forts bonus aux villes dans lesquelles elles sont construites.

• Les blueprints sont donnés aléatoirement sur la page web des joueurs ou sont gagnés par l'activité de commerce du joueur dans le cadre des Megastructures multinationales (bâtiment ultime de spécialisation prévus

pour fin octobre).

• Des upgrades réguliers (environ mensuels) de contenus et fonctionnalités



Le premier pack est constitué de :

Pack Médieval : 10 résidences, 1 hôtel, 1 magasin, 1 restaurant, 1 place, 1 Église, texture route deux voies , 1 décoration. Map réaliste de la ville de Rio de Janeiro comprenant le « Christ le Rédempteur »

Contenu sponsorisé : concessionnaire Ford libérant des voitures Ford elles.
Mégastuctures (bâtiment à construire en commun après découverte du blueprint) : Glass Gherkin (London), Tokyo Imperial palace, LA Prison Alcatraz.

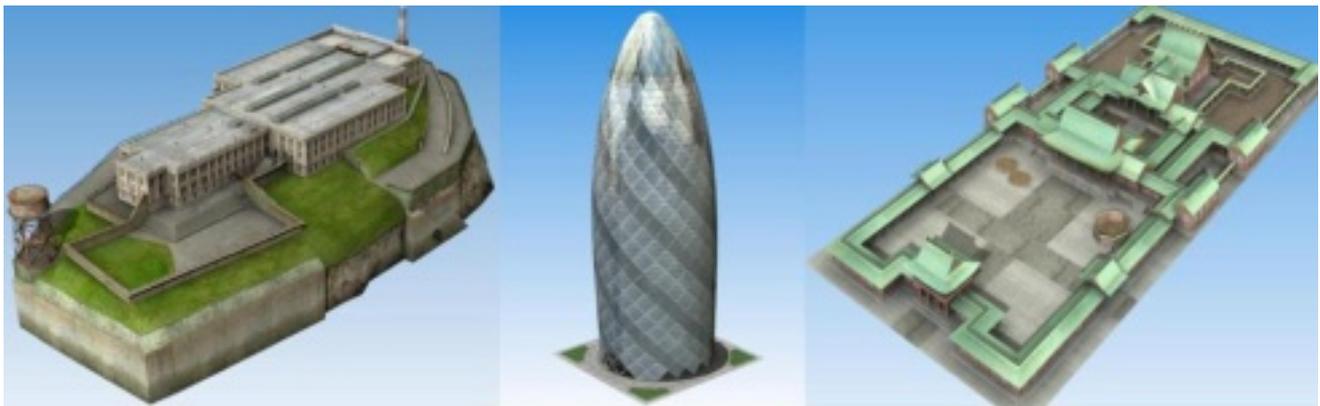
1 nouveau modèle de ferme

o Le second pack est constitué de :

Pack Chinatown 10 résidences, 1 hôtel, 1 magasin, 1 restaurant, 1 arche, 1 temple, 1 place

Map réaliste de Manhattan incluant Statue de la liberté, Empire state building, réseau routier de nouvelles maps

Une grande roue animée



Blueprint : trois stades: football, baseball, football américain

o Le troisième pack comprend la compagnie de bus, des routes et véhicules de services

Possibilité de tracer ses lignes de bus en cliquant de chacun des arrêts

Choix de routes Américaines, Anglaises et d'Europe continentale

Choix de véhicules de services variés selon les pays

L'offre Planète est disponible au prix suivant :

3 mois : 15.99€ soit 5.33€ par mois

2 mois : 12.99€ soit 6.50€ par mois

1 mois 7.99€

Cities XL fait appel à un simple mécanisme, construire des résidences pour les habitants, construire des industries pour donner du travail aux résidents, et construire une chaîne de Services, une fois ce premier cycle effectué, recommencez le, et recommencez-le, pour encore le recommencer, et le recommencer, oui c'est répétitif !

C'est vrai qu'une fois bien assimilé le concept, les grands bâtisseurs y trouveront une certaine lassitude, mais au fil de l'avancement des travaux (sans mauvais jeu de mots) de nouveaux bâtiments plus somptueux les uns que les autres vont faire leur apparition, ce qui donne un nouvel attrait.

On s'étonnera que pour les grandes mégapoles inhumaines, il n'y ait pas l'option des transports en commun, c'est vrai que même dans la vraie vie, la voiture tient son rôle de souveraine, mais vu l'engouement pour l'écologie actuellement, on regrettera cette possibilité de rendre sa ville plus propre que propre avec des bus électriques, des tramways hybrides et autres métro souterrain non polluants.

D'après nos sources, dans les semaines à venir, on devrait voir l'implémentation des services de transports publics, un bonus réservé aux seuls abonnés, vous savez donc ce qu'il vous reste à faire.



Si Cities XL ne se distingue pas vraiment des City-Builders qui ont bercé nos jeunesse, il faut le reconnaître, le jeu prend toute sa saveur avec le mode MMORPG ou MMO

Bon évidemment Cities XL n'est pas un MMORPG au sens tel qu'on le connaît, ce single est plutôt réservé pour les jeux de rôles multi-joueurs et pourtant, Cities XL révoit ici ses lettres de noblesses avec son mode planète, qui permettra d'interagir (surtout pour le commerce) avec les quelques 10.000 maires virtuels connectés sur chaque planète disponible.

À l'ère de la mondialisation, Cities XL ne fait pas exception, il faut faire du commerce, enfin ici, ce sera de l'échange de ressources, si votre ville développe une spécialité en agro-alimentaire alors échangez-la contre d'autres ressources manquantes à votre expansion afin de satisfaire le besoin de vos administrés.

Pour se faire, passez par la case du marché des Tokens (les jetons de Cities XL) pour résoudre vos manques de ressources, mais avant, visitez les villes des autres maires pour vous faire une idée des diverses propositions disponibles pour le marché international, c'est votre avatar qui sera votre ambassadeur.

Bien sûr pour profiter du mode Planète, il faudra payer, pas en monnaie de Cities XL, mais en vrais euros, comptez 8 euros par mois avec un tarif progressif en fonction du nombre de mois d'abonnement. (5 euros/mois/trimestre), mais si cela semble un peu cher, les abonnés y trouveront une compensation, puisqu'ils recevront des Bonus et des améliorations gratuites (Système de transport public) et un escompte sur les fameux "**Game Extension Modules**", que l'on nomme GEN pour les initiés.

Les GEN permettront de construire d'autres bâtiments et extensions pour votre ville, tout en vous affranchissant d'une corvée de jouer au plombier pour l'alimentation en eau, ici tout comme l'électricité, le seul fait d'implanter une station garanti le bien-être pour tous vos administrés.

Un atout qui permet de se concentrer sur son rôle de maire.

Cities XL ouvre la voix des City-Builders à dimension humaine, c'est sûrement outre ses graphismes somptueux, son gameplay, sa prise en main facile et aisée, son principal attrait.