

Jeux Vidéo : SimCity 2013 de EA, aperçu de la bêta
Jeux Vidéo

Posté par : JerryG

Publié le : 28/1/2013 14:30:00

Electronic Arts n'a pas hésité à nous informer sur son futur jeu vidéo de gestion, **le troisième jeu vidéo SimCity 2013**. Si les premiers opus de cette Saga ont capté l'attention des joueurs, il faut le reconnaître les ratés se sont succédés, alors la venue d'un nouveau SimCity fut-il signe de Maxis, provoque autant d'impatience que d'interrogation.

À



Afin de rassurer tout le monde, l'éditeur Electronic-Arts a promis de revenir à la genèse même du jeu originel et dans sa grande mansuétude a ouvert le St. Graal pour les joueurs avides de sensations, comprenez par là qu'une bêta allait accueillir les joueurs de tous bords, Electronic-Arts m'a même confié une ville à gérer, alors voici brut de fonderie mes

impressions sur ce nouveau SimCity 2013.

Un nouveau SimCity après bien des épisodes qui s'éloignaient de la gestion même de maire, a de quoi enflammer le joueur sur PC que je suis. D'autant plus que dans le genre de jeu qu'est la gestion de civilisation, SimCity représente l'atout planétaire dans le domaine et comme j'aime exercer mon pouvoir et mes fantasmes sur mes sujets, endosser de nouveau le costume de gestionnaire et visionnaire d'une ville me réjouissait et me terrifiait à la fois.

Un nouveau moteur graphique (GlassBox) et un retour aux sources, quoi demander d'autres? Ces atouts convaincants pour le joueur ont de quoi séduire, mais entre promesses électorales et tenue des engagements, SimCity 2013 m'a t'il convaincu, pour les curieux et les passionnés, c'est dans le texte.



Sachez toutefois que SimCity 2013 se veut le résultat d'une envie de refonte du jeu en lui-même en lui apportant ce qu'il avait perdu au fil du temps avec un ajout qui fait fureur dans les jeux vidéo, le mode multijoueurs, comme on avait pu le connaître dans le Cities XL, l'interconnexion avec les villes des autres maires pour la réalisation de grands projets communs.

A l'ouverture du jeu, la première chose qui frappe l'œil averti du joueur, ce sont les graphismes, le moteur GlassBox doit encore faire ses preuves (il s'agit ici d'une bêta), mais c'est plutôt

enchanteur comme décor et les animations ne manquent pas. Bien sûr on me dira que les graphismes ne font pas la qualité du jeu, mais pour moi, c'est un peu comme les morilles sur un Chateaubriand, c'est un atout indéniable qu'il ne faut en aucun cas sacrifier sur l'autel du Gameplay.

Le GlassBox fourmille de détails, les arbres, les habitations, le commerce et les bâtiments industriels possèdent chacun leur "personnalité", l'ensemble donne à la ville en pleine genèse une dimension toute à fait crédible, même si on a l'impression de jouer avec des maquettes de décor pour amateurs de panoramas en train électrique.



En un mot, c'est prometteur.

Si vous installez des structures * (maison, commerce, industrie) vous verrez vos Sims s'affairer à construire leur maison, vaquer à leurs occupations de citoyens et même râler si vous commettez un impair, comme oublier d'édifier une centrale électrique ou une réserve d'eau.

À



D'ailleurs À ce sujet, je retrouve les marques du premier opus, car entre-nous, j'ai une sainte horreur de jouer les plombiers et les Électriciens (et ce même dans la vraie vie) et bien dans le nouveau SimCity, Maxi vous affranchit de cette corvée de poser des kilomètres de canalisations d'approvisionnement en eau ou en Électricité.

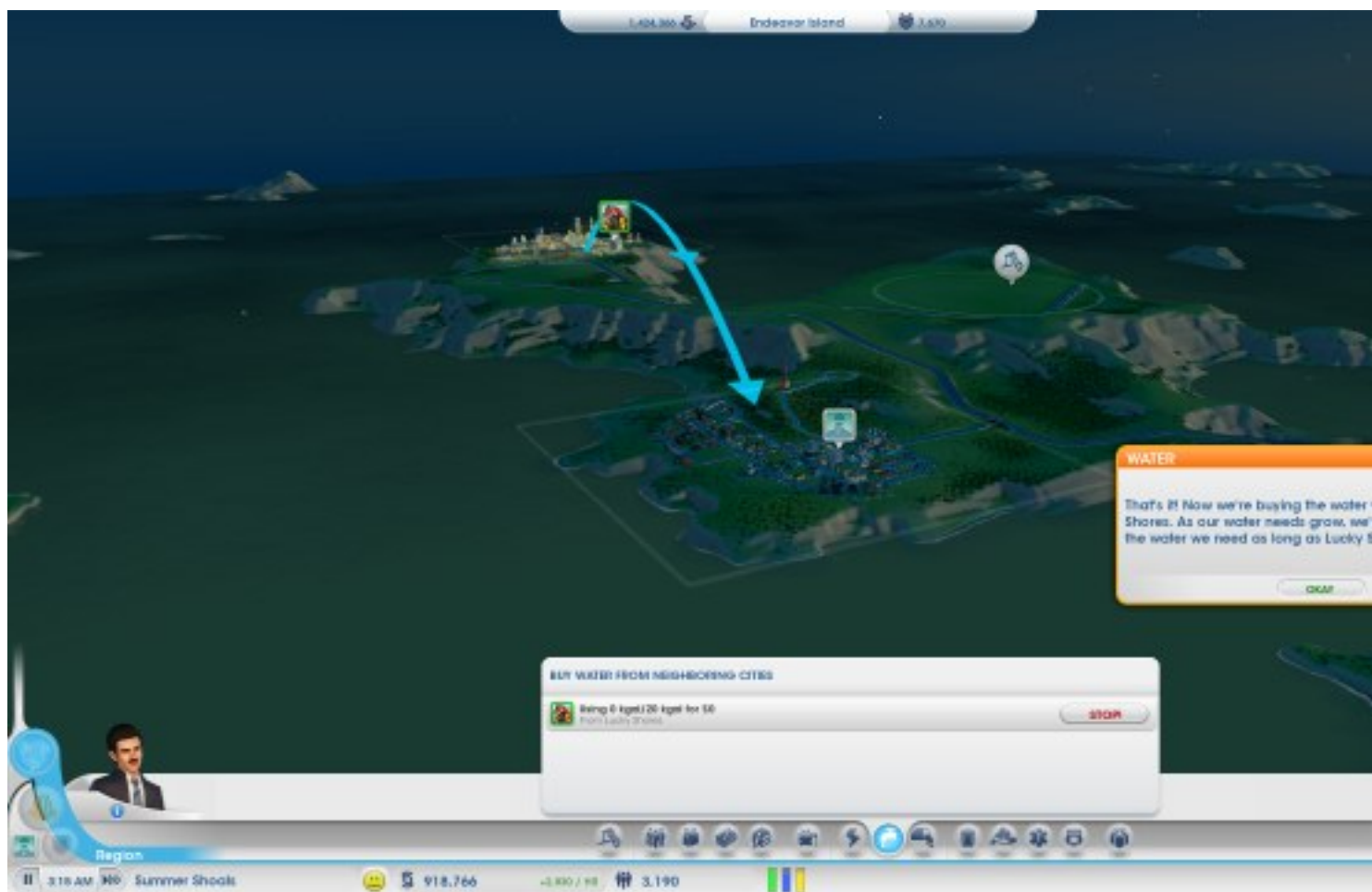
Dès que vous posez une structure *, elle est automatiquement reliée au réseau d'eau et d'Électricité, vous vous consacrez donc uniquement À votre rôle de maire et entre-nous, ce ne sera pas toujours de tout repos, car de nombreuses tâches vous attendent au tournant. Votre but sera donc de développer votre ville tant sur le plan industriel, urbain et humain en jonglant avec les tâches et impacts divers.



Bien que me voici dans la peau d'un Élu (le maire) avant de se lancer dans les grands travaux d'urbanisme, il vous faudra connecter votre ville au réseau routier, c'est ici le St. Graal de la prospérité, car ce nouveau SimCity se veut À dimension inter-ville que vous pourrez gérer y compris dans le mode Solo, c'est l'une des grandes nouveautés de ce SimCity, mais À ça, je vous en reparlerai ultérieurement.

Comme SimCity 2013 demande une connexion Internet en permanence afin de profiter pleinement d'un travail en collaboration avec une ville voisine, le mieux serait évidemment que le maire soit l'un de vos amis pour en faciliter le jeu. Par contre si le maire de cette ville décide d'abandonner ses oies, aurons-nous la possibilité de reprendre la main sur la gestion de cette contrée?

Imaginez avoir confié ce maire, le traitement de vos ordures en échange de la fourniture d'électricité! Il serait intéressant dans ce cas de savoir où on peut aller.

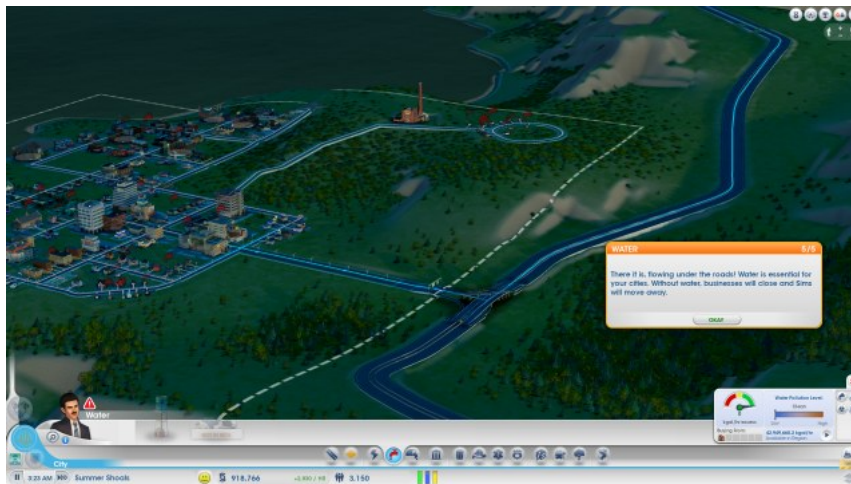


Je souhaitais surtout grâce à cette bêta me rendre compte des "ouï-dire" criés hauts et forts par EA, comme quoi, SimCity 2013 saurait s'inspirer de ses aînés en apportant une touche de modernité.

Si vous avez joué aux différents opus de SimCity, sachez que cette version 2013 fait aussi la part belle à la gestion du budget avec des tableaux particulièrement bien "chiadés" et parfaitement intégrés dans l'interface du jeu, tout y est clair et limpide, à vous alors de gérer la chèvre et le chou et surtout de contenter et de rendre heureux vos Sims.



Rien de plus facile que de créer un beau réseau routier, les fonctionnalités du moteur permettent quasiment toutes les fantaisies en matière de construction de routes, tout s'adapte au terrain de votre ville. Bien sûr l'un de vos principaux soucis sera aussi de rendre ce réseau routier fluide et limpide, sous peine de voir des bouchons entraver la bonne marche économique de votre ville (échanges et commerces inter-cités) et surtout de voir vos Sims hurler et vous interpellier au besoin.



Bien que cette version bêta soit limitée dans le temps et dans les options, sur le laps de temps qu'il m'était accordé de jouer (avec la possibilité de rejouer) je dois bien le confirmer, EA et Maxis ne nous ont pas menti, ce SimCity 2013 tient ses promesses, tant sur les graphismes que sur le Gameplay.

On retrouve donc les mécanismes des premiers opus axés sur la gestion de civilisation et sur la possibilité à tout un chacun de créer une ville selon son idéal en s'affranchissant de toutes les contraintes mécaniques, le moteur graphique s'adapte à votre style de jeu. En parcourant les options de constructions (non disponibles dans cette version bêta), sans aucun doute, SimCity 2013 revient aux sources même du plaisir de la construction et de la gestion d'une ville.

Vivement le 7 mars.!