

TYPE DE JEU

Le jeu qui sera analyser dans ce document est Sim City 5.

<i>SimCity 2013</i>	
<u>Éditeur</u>	<u>Electronic Arts, Aspyr</u>
<u>Développeur</u>	<u>Maxis</u>
<u>Concepteur</u>	<u>Will Wright</u>
<hr/>	
<u>Date de sortie</u>	 5 mars <u>2013</u>
	 7 mars <u>2013</u>
	 7 mars <u>2013</u>
<u>Genre</u>	<u>City-builder</u>
<u>Mode de jeu</u>	<u>Un joueur, multijoueur</u>
<u>Plate-forme</u>	<u>Windows, Mac OS X</u>
<u>Média</u>	<u>DVD, téléchargement</u>
<u>Contrôle</u>	<u>Clavier, souris</u>
<hr/>	
<u>Évaluation</u>	<u>ESRB</u> : E ?
	<u>PEGI</u> : 7 ?

1

Comme décrit dans les informations techniques, Sim city 5 est un jeu de gestion de type <<city-builders>>. Ce qui veut dire que le joueur doit créer sa propre ville et gérer les ressources de cette dernière. La série des Sim city a toujours été une référence dans le monde des <<city-builders>>. Cet opus ne fait pas exception à la règle. Mais, elle est la première à être en 3D et à proposer un

1 : [https://fr.wikipedia.org/wiki/SimCity_\(jeu_vidéo,_2013\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/SimCity_(jeu_vidéo,_2013))

système multijoueur. Au même titre que City Skyline et Cities XL, le concept de Sim City est de créer sa propre ville en gérant le bonheur de ses habitants et les ressources de sa ville. Le but est d'avoir la plus grande ville possible, avoir la meilleure économie ou avoir la plus belle ville.

Comme les opus précédents, le jeu se joue en vue à la troisième personne. La caméra vol au-dessus de la ville et permet au joueur de se promener librement dans la ville. La caméra peut également <<zoomer>> permettant de voir les Sims se promener dans la ville. Les contrôles, comme tous les <<city-builders>>, sont très simple. Le joueur peut déplacer la caméra avec les touches ASWD ou avec les flèches du clavier, il peut cliquer avec la souris pour sélectionner des édifices, les options de différents menus, <<zoomer>>, <<dézoomer>>. Il n'est pas nécessaire d'avoir d'avantages de touches car, la plupart des fonctionnalités du jeu se font avec la souris. Dans la série des Sim City, le joueur incarne un maire qui doit développer sa ville. Il doit prendre la totalité des décisions économiques et politiques en lien avec sa ville.

Les mécaniques principales de Sim City 5 sont reliées à la construction de la ville. Le jeu propose quatre grands axes de construction, habitation, commerce, industriel et publique. Les trois premiers sont construits en sélectionnant le menu construction habitation, commerce ou industriels et en coloriant le coter de la route où on veut que les bâtiments se construisent. Ceci créer des zones habitation, commerce ou industriels. Le jeu va créer les bâtiments automatiquement à l'intérieur de ces zones. Si les habitants, les commerçants et les patrons d'industrie sont contents, leurs bâtiments vont grossir et vont permettront d'avoir plus d'habitants ou généré plus de revenu. Seuls les bâtiments publics comme les pompiers, policier, écoles mairies etc... sont construits manuellement. Le joueur devra également gérer l'électricité, l'eau potable et usée, le trafic et les services publiques pour que sa ville se développe bien.

Malheureusement, cet opus de la série n'a pas reçu le même éloge de la part des critiques que ses prédécesseurs. L'un des plus gros défauts est la taille de la carte. En effet, si on le compare à ses prédécesseurs ou à d'autres jeux comme City Skyline et Cities XL, la carte est très petite. En effet, elle est si petite que pour avoir une grande ville, il faut absolument que les routes soient quadrillées pour optimiser le positionnement de chaque habitations, commerces et industries. Dès l'instant qu'on fait des routes plus <<fancy>>, on perd énormément de place pour les habitations. En plus, les bâtiments publics comme la police, les pompiers, la mairies, l'université, etc... prennent énormément de place. Dans une carte si petite, il est impossible d'avoir la moitié des ces bâtiments. Donc, le joueur est obligé de sacrifier l'efficacité de la plupart de ces services pour avoir plus de populations ou de faire l'inverse. À l'inverse City Skyline et Cities XL ont donnés au joueur une gigantesque carte de jeu. Les joueurs peuvent même créer plusieurs zones complètement séparer les unes des autres. Ils peuvent construire de grandes villes étendues avec de grandes zones spécialisés, des autoroutes gigantesques ou des routes rondes ou carrées permettant de donner une forme beaucoup moins quadrillée à leur ville.

Le jeu est accessible à tous, c'est un jeu qui se veut simple. N'importe qui peut y jouer et passer un bon moment. La touche graphique et le menu bien fait permettre de ne pas trop se casser la tête. En comparaison au menu de Cities XL où il y a beaucoup d'éléments à connaître pour bien l'utiliser, celui de Sim City a peu d'élément et est ainsi plus simple à utiliser. Il n'y a pas trop de ressources à gérer : électricité, eau, eau usée, éducation, commerce sont également facile à

prendre en main et intuitif quand on veut les améliorer. À l'inverse de City Skyline qui possède bien plus d'éléments à gérer. Comme les morts, le trafic, etc....

1 : [https://fr.wikipedia.org/wiki/SimCity_\(jeu_vidéo,_2013\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/SimCity_(jeu_vidéo,_2013))