



CITIZIES SKYLINES

Découvrir la gestion d'une ville

Cities: Skyline c'est quoi ?

Cities: Skylines est un simulateur de ville moderne.

Le gameplay du jeu reproduit les difficultés à la création et la gestion d'une vraie ville et en particulier la **gestion de flux** et **l'aménagement du territoire**.

The logo for the game Cities: Skylines, featuring the words "CITIES" and "SKYLINES" in a stylized, blue, 3D block font with a gradient effect.

Quel est le but du jeu ?

Le but du jeu est d'arriver à **construire et gérer une ville** en prenant en compte les besoins des citoyens et entreprises.

Il faut **définir les lieux d'activité** et **gérer les services** comme l'éducation, les transports, la gestion des déchets de la pollutions ...

**CITIZENS
SKYLLINES**

Début d'une partie



Sélection d'une carte :

- Faire attention aux différences de **ressources** et de **connexions** (train autoroute)
- Il faudra **s'adapter** à votre environnement pendant le jeu
- Dans nôtres exemples, nous allons prendre "**Baie de la falaise**"

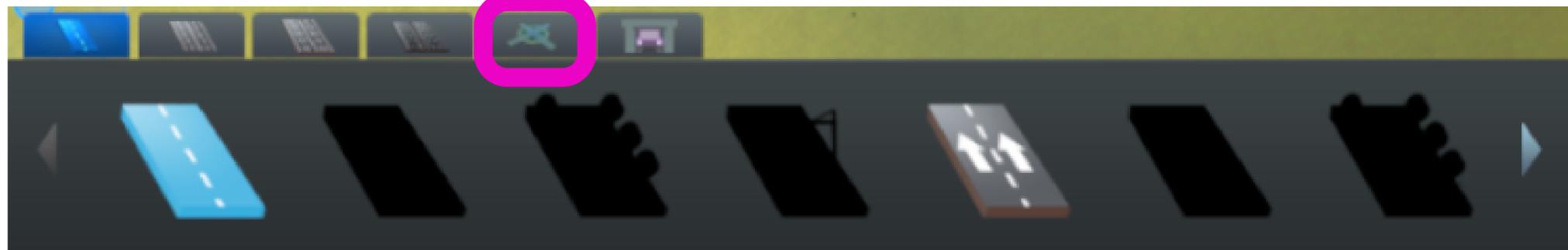
Déroulement d'une partie



Une fois la **région choisie**, nous nous retrouvons sur **cette parcelle** (défini par les tirets) ou nous pouvons **nous développer**.

La **molette de la souris** permet de zoomer et dézoomer. **Placer la souris dans un coin de l'écran** permet de déplacer la caméra.

Dans un premier temps, nous allons **construire un bout de route** qui va être détruit immédiatement avec le raccourci clavier "B" et en cliquant sur celle-ci pour débloquer le rond-point (disponible dans l'encadré).



Déroulement d'une partie



Nous allons placer un rond-point au **centre** pour ensuite créer **plusieurs quartiers de chaque côté**.

Espacer les quartiers selon leur type permet de mieux les gérer selon s'ils sont **polluants ou non polluant**.

L'idéal est de le faire comme sur cette capture d'écran.

Déroulement d'une partie

Ensuite il faut faire **le raccordement en eau et électricité**. Cela se fait par le logo d'éclair ou la goutte d'eau.

Attention **point important avec l'eau** : faut faire bien attention que **la station de pompage** ne soit pas dans la zone de déversement de l'évacuation pour qu'elle **ne récupère pas les eaux pollués/usés** et éviter de rendre la population **malade**.

Il faut bien faire **attention à relier** au secteur que vous **souhaitez alimenté**.



Petit exemple pour l'eau et l'électricité (zone bleu = zone effective)

Déroulement d'une partie



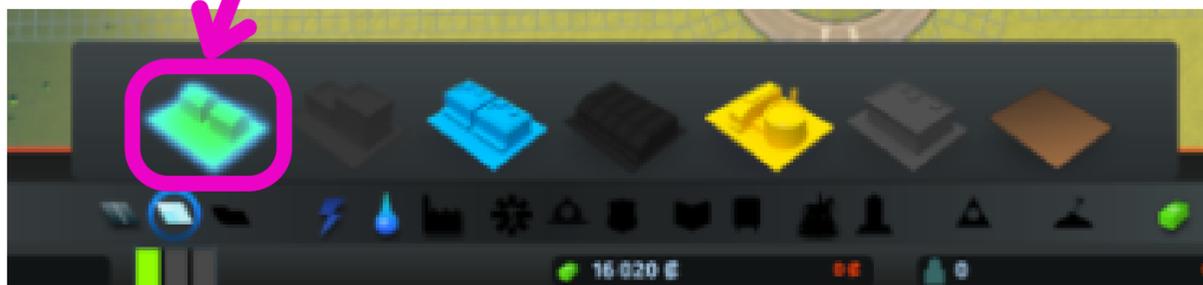
Ensuite nous utiliserons **l'outil de zonage**, qui permet de définir les zones d'habitation, de commerce, industriel...



Cet indicateur nous montre la **demande de zone résidentielle**



En utilisant **l'outil de zonage**, nous allons définir notre **zone d'habitation**. Ceci permettra **une rentrée d'argents : par les impôts**.
Faites de même de l'autre côté de votre ville avec une zone industrielle.



Déroulement d'une partie

Votre ville devrait ressembler à peu près à celle-ci.

Vous pouvez maintenant **avancer la vitesse de jeu** en bas à gauche de l'écran et alterner entre pause et play.

Nous **pouvons maintenant établir une zone commerciale**. Dans l'idéal, elle doit être proche des habitations et **loin de la pollution**.

Nous utilisons le rectangles vides en haut proche des habitations mais **attention à la gêne sonore !**



Zone polluée

Déroulement d'une partie



Cet icône montre que **des ordures sont en attente d'enlèvement**. Il faut donc créer une **zone de décharge** à placer **loin des habitations et près de grands axes**.

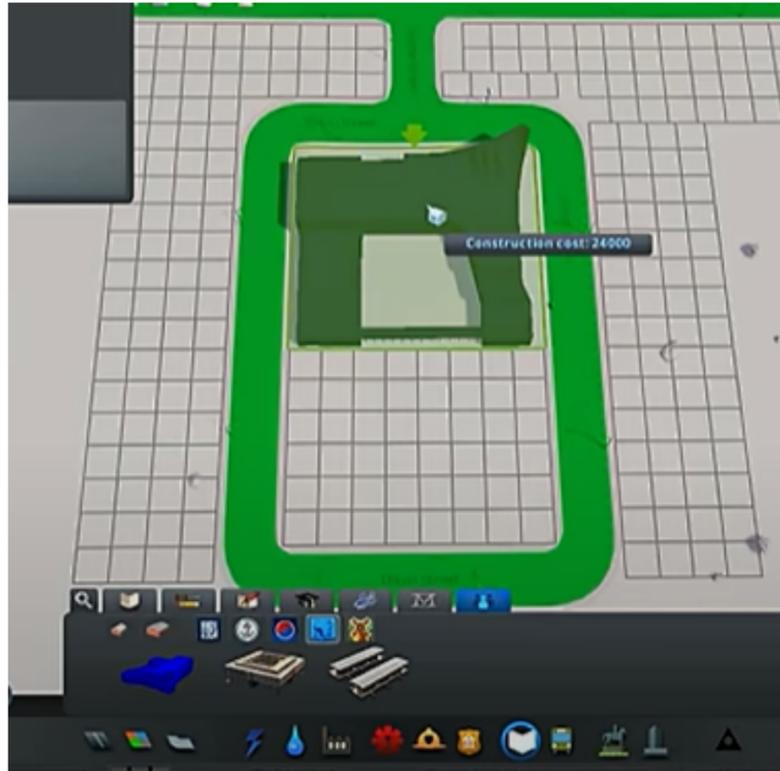
Si vous avez des problèmes de circulation les déchets seront le premier indicateurs.



Pour monitorer votre ville et entre autres les **zones de pollution et de surcharge de trafic routier**, nous avons accès à un menu contenant tout plein d'informations.

Il est accessible depuis le petit logo entouré en violet.

Éducation, sécurité, incendies



Pour **l'éducation**, il faudra donc créer d'abord **une école élémentaire**. La zone verte qui l'entoure correspond à la zone couverte par le bâtiment.

Le fonctionnement reste le même en ce qui concerne **la criminalité et les incendies**.

Il faut créer un **poste de police** et **une caserne de pompier** en prenant en compte de leur champs d'actions pour **baissier le taux de criminalité** ainsi que celui **des incendies** qui peuvent être **destructeurs**.

Information supplémentaire



Revenons sur la **gestion du trafic routier**. Cela peut créer de gros soucis si il est trop engorgé donc faites attentions avec votre placement des routes.



Pour cela, éviter de faire trop d'intersections au même endroit et essayez de **privilégier les routes avec plusieurs voies** selon les zones.

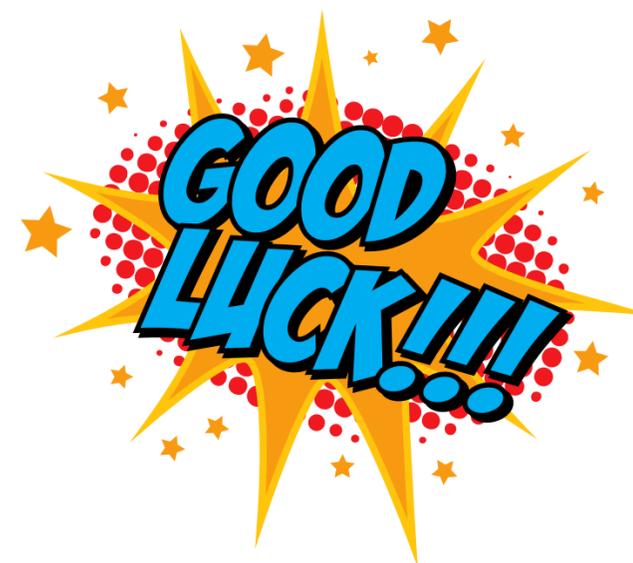
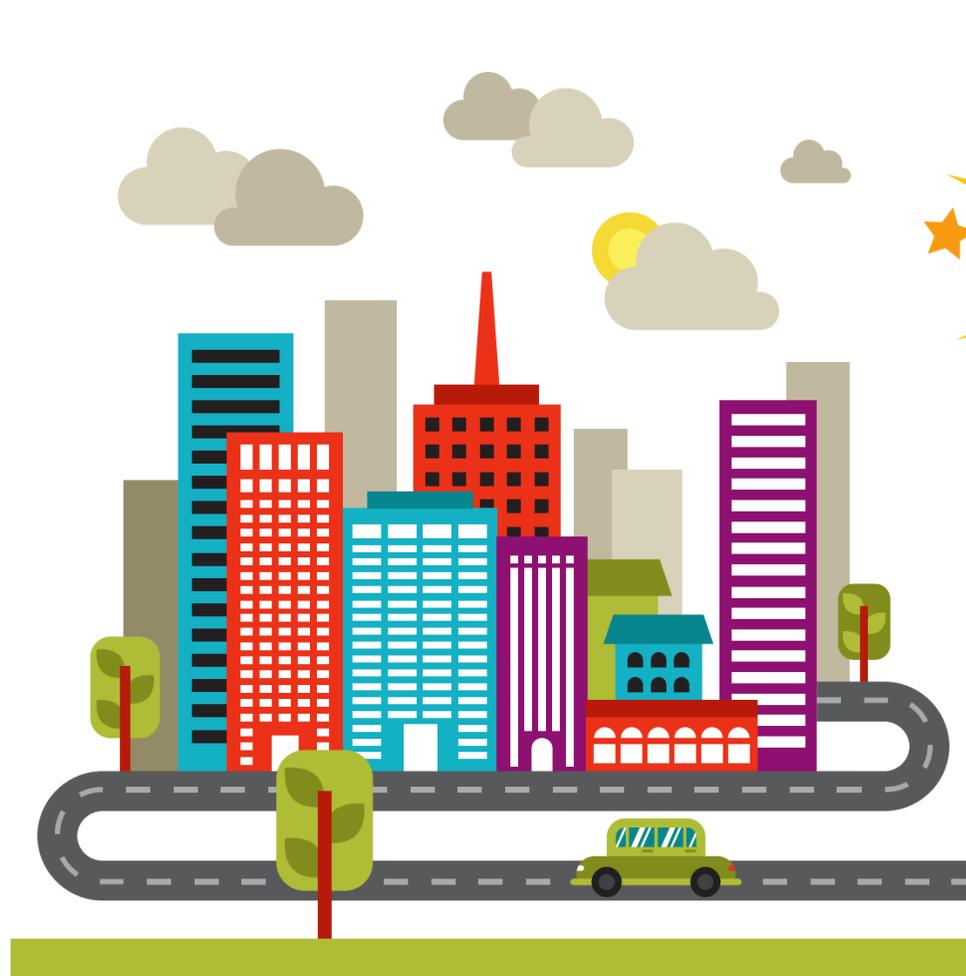
Information supplémentaire

Faites aussi très attention à ce logo, cela veut dire que quelqu'un est **décédé**, il faut arriver à **gérer cela au plus vite** pour **éviter des maladies** où pire encore, **une vague de mort**. Cela est possible en créant un cimetière, qui va donc prendre en charge les décès jusqu'à une limite de 3000 mort.



Tout seul pour la suite !

Vous connaissez maintenant les bases mais **beaucoup d'aspect du jeu restent à être découvert** comme la gestion des taxes et impôt, la mise en place de péages, de bâtiments unique et surtout de vos transports en commun. Mais ça c'est pour une prochaine fois !





Maintenant, c'est à vous