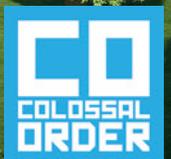




CITIES SKYLINES

MANUEL DE L'UTILISATEUR



Manuel de l'utilisateur

Cities: Skylines

Index

Index.....	1
Bienvenue dans Cities: Skylines.....	3
Guide de démarrage rapide	3
Configuration système	4
Contrôles de la souris	5
Touches par défaut	5
Commandes générales.....	5
Vitesse du jeu	6
Menu principal	6
Mods de jeu.....	6
Commencer une nouvelle partie.....	7
Interface utilisateur.....	8
1) Zones.....	8
2) Étapes	8
3) Temps de jeu.....	8
4) Nom de la ville	9
5) Conseiller	9
6) Exigences de zonage	9
7) Solde bancaire	9
8) Volets des services urbains.....	9
9) Population et Bonheur.....	10
10) Bulldozer.....	10
11) Mode caméra libre	10
12) Infos	10
13) Gazouilleur.....	11
14) Menu pause	11
Construire votre ville.....	11
Routes	11

Zones et Bâtiments.....	13
Énergie	15
Eau et eaux usées.....	17
Traitement des déchets.....	17
Santé et sécurité.....	18
Éducation.....	18
Transports publics	18
Décoration.....	19
Développer la prospérité de votre ville.....	19
Étapes et déblocage	20
Habitants	20
Économie.....	22
Politiques.....	23
Valeur foncière et attractivité de la ville	23
Améliorer les bâtiments	23
Bâtiments abandonnés et incendiés	24
Ressources naturelles.....	24
Pollution et bruit	25
Connexions externes	26
Touristes.....	26
Bâtiments uniques.....	27
Monuments.....	28
Éditeurs	29
Service client	29
Crédits	30
Équipe Paradox Cities: Skylines	32
Paradox Interactive AB	32
Équipe de production.....	33
Équipe de gestion de marque.....	33
Marketing & RP	34
Ventes.....	34

Bienvenue dans Cities: Skylines



Dans *Cities: Skylines* vous êtes le créateur de votre propre ville. Ce jeu de gestion de ville dispose d'une grande carte et offre un terrain de jeu et des possibilités infinies dans une ville qui propose constamment de nouvelles zones, des ressources et des technologies à explorer. Il place ainsi continuellement le joueur face à de nouveaux défis.

Vous pouvez construire votre propre ville en dessinant des routes, des zones, des canalisations et des lignes électriques pour poser les fondations de l'infrastructure croissante de votre ville. Vous devrez gérer tous les aspects depuis la santé et la sécurité jusqu'à l'éducation, l'industrie et bien d'autres encore. En établissant les règles politiques économiques de votre ville, vous pourrez la rendre prospère et en faire la ville de vos rêves, ou de vos cauchemars.

Gérer la ville est un défi stimulant et nous sommes là pour vous aider à démarrer !

Guide de démarrage rapide

Vous pouvez commencer à jouer en 10 étapes faciles en suivant ces instructions :

- 1) Sélectionnez « Nouvelle partie » dans le menu principal.
- 2) Sélectionnez une carte.
- 3) Commencez à construire votre ville en sélectionnant l'outil de route dans le menu au bas de l'écran.
- 4) Dessinez une route connectée à une autoroute. Vous pouvez commencer à dessiner une route d'un clic gauche de la souris sur un point sélectionné sur la carte. Placez la route en effectuant à nouveau un clic gauche.
- 5) Établissez des zones d'habitation, des services commerciaux et une industrie avec l'outil de zonage près de l'outil de route. Les bâtiments sont créés dans les zones assignées dès qu'ils sont établis.

- 6) Sélectionnez l'outil d'électricité pour construire une centrale électrique pour votre ville. Vous pouvez voir votre réseau électrique matérialisé par la lumière bleue autour des bâtiments et des centrales électriques. ASTUCE : Vous pouvez construire des lignes électriques pour transférer l'alimentation sur de plus grandes distances.
- 7) Construisez une station de pompage d'eau près d'une source d'eau.
- 8) Dessinez un réseau de canalisations depuis la station de pompage d'eau pour fournir de l'eau fraîche à votre ville.
- 9) Construisez une conduite d'écoulement d'eau et connectez-la au réseau d'eau pour prendre en charge les eaux usées.
- 10) Continuez à étendre votre ville en construisant plus de routes et en leur assignant de nouvelles zones. Au fur et à mesure que votre ville se développe, de nouveaux services sont débloqués. Construisez des décharges pour traiter les déchets, des services médicaux pour maintenir vos habitants en bonne santé et des écoles pour fournir une éducation à vos habitants. Les services de police et les casernes de pompiers protégeront votre ville du crime et des incendies.

Configuration système

Minimum : Vous pouvez jouer avec une qualité de graphismes adéquate en utilisant un système correspondant ou excédant les spécifications données.

Recommandé: Le jeu fonctionne avec la qualité des graphismes maximale et un frame rate désirable en utilisant un système correspondant ou excédant les spécifications données.

	Minimum	Recommandé
Système d'exploitation	Microsoft Windows XP/Vista/7/8/8.1 (64-bit) OS X 10.9 (64-bit) Ubuntu 12.04 (64-bit)	Microsoft Windows 7/8 (64-bit) OS X 10.10 (64-bit) Ubuntu 14.10 (64-bit)
Processeur	Intel Core 2 Duo, 3.0GHz AMD Athlon 64 X2 6400+, 3.2GHz	Intel Core i5-3470, 3.20GHz AMD FX-6300, 3.5Ghz
Mémoire système	4 Go RAM	6 Go RAM
Espace disque	4 Go	4 Go
Carte graphique	nVIDIA GeForce GTX 260, 512 Mo RAM ou ATI Radeon HD 5670, 512 Mo RAM (Intel Integrated Graphics incompatibles)	nVIDIA GeForce GTX 660, 2 Go RAM ou AMD Radeon HD 7870, 2 Go RAM (Intel Integrated Graphics incompatibles)
DirectX (Windows uniquement)	9.0c	11.0

Contrôles de la souris

DANS LE JEU	WINDOWS	OS X
Déplacer le pointeur	Déplacement Souris/Pavé tactile	Déplacement Souris/Pavé tactile
Sélectionner objet/activer bouton	Clic gauche souris	Clic gauche souris
Contrôle de la caméra	Défilement sur les bords de l'écran	Défilement sur les bords de l'écran
Rotation caméra	Maintenir le bouton du milieu de la souris + déplacer la souris à gauche et à droite	Maintenir le bouton du milieu de la souris + déplacer la souris à gauche et à droite
Zoom caméra	Molette de défilement (haut = zoom avant, bas = zoom arrière)	Molette de défilement (haut = zoom avant, bas = zoom arrière)
Inclinaison caméra haut/bas	Bouton du milieu de la souris + déplacer la souris vers le haut et vers le bas	Bouton du milieu de la souris + déplacer la souris vers le haut et vers le bas
Annuler sélection en cours	Clic droit souris	Clic droit souris
Construire une route	Clic gauche souris + déplacement souris + clic gauche souris	Clic gauche souris + déplacement souris + clic gauche souris

Touches par défaut

Dans Cities: Skylines vous pouvez personnaliser les touches dans le menu Options.

Commandes générales

	WINDOWS	OS X
Commande caméra	Z/Q/S/D/	Z/Q/S/D/
Rotation caméra droite/gauche	A/E	A/E
Inclinaison caméra haut/bas	ACCUEIL/FIN	FN + curseur gauche/FN + curseur droit
Zoom caméra	W/X	W/X
Quitter le menu ou l'outil en cours	Échap	Échap
Outil de zonage résidentiel (bas)	4	4
Outil de zonage résidentiel (haut)	5	5
Outil de zonage commercial (bas)	6	6
Outil de zonage commercial (haut)	7	7
Outil de zonage industriel	8	8
Outil de zonage de bureaux	9	9
Outil de dézonage	0	0
Outil de destruction	B	B

Capture d'écran	F11 (Capture d'écran Steam F12)	F11 (Capture d'écran Steam F12)
Menu de pause	Échap	Échap

Vitesse du jeu

	WINDOWS	OS X
Pause	Barre d'espace	Barre d'espace
Normale (x1)	1	1
Rapide (x2)	2	1
Très rapide (x4)	3	1

Menu principal

Le menu principal propose les options suivantes :

- **CONTINUER** – Vous pouvez reprendre instantanément votre dernière session de jeu en sélectionnant « Continuer ». Cette option est disponible uniquement après avoir joué au jeu et s'il existe une partie sauvegardée.
- **NOUVELLE PARTIE** – Commencer une nouvelle partie.
- **CHARGER PARTIE** – Ouvre une liste de parties sauvegardées. Sélectionnez une partie sauvegardée dans la liste et sélectionnez « Charger » pour jouer.
- **OUTILS** – Regroupe les différents éditeurs et outils permettant de modifier les ressources existantes ou créer votre propre contenu personnalisé.
- **OPTIONS** – Regroupe les différents paramètres du jeu comme les graphismes, l'audio et le gameplay.
- **QUITTER** – Quitter la partie.
- **COMPTE PARADOX** – Connectez-vous à votre compte Paradox existant ou bien enregistrez-en un nouveau.
- **FIL D'INFOS** – Affiche les dernières informations concernant l'éditeur et le développeur de *Cities: Skylines*.
- **BOUTIQUE** – Lien vers la boutique pour acheter du contenu additionnel pour *Cities: Skylines*.
- **STEAM WORKSHOP** – Vous pouvez télécharger les mods et partager votre contenu personnalisé sur le Steam Workshop.

Mods de jeu

Le jeu est fourni avec des mods qui peuvent être utilisés pour modifier le gameplay. Vous pouvez en plus obtenir d'autres mods du Steam Workshop. Vous pouvez également partager les mods que vous avez créés via Steam Workshop.

- **ARGENT ILLIMITÉ** – Le joueur a un montant d'argent illimité à sa disposition.
- **TOUT DÉBLOQUER** – Tous les objets à débloquent par étapes sont disponibles lorsque ce mod est actif. Ceci ne débloquent pas les Bâtiments uniques ou les Monuments, mais cela débloquent les niveaux Bâtiments uniques.
- **MODE DIFFICILE** – Un mode pour les joueurs expérimentés avec un défi plus important à relever.

- Coûts de construction +25%
- Exigence de zone réduite
- Coûts d'entretien +25%

Commencer une nouvelle partie



Lorsque vous commencez une nouvelle partie vous pouvez sélectionner une carte qui détermine le climat général et les caractéristiques de terrain. En consultant les informations de carte, vous pouvez voir les connexions extérieures, les ressources naturelles et d'autres caractéristiques importantes de la carte. Quelques cartes sont fournies avec le jeu, mais vous trouverez un Éditeur de carte dans le menu Outils pour créer vos propres cartes ou modifier les cartes existantes.

En plus de la carte, vous pouvez choisir d'utiliser la conduite à gauche ou bien de personnaliser le nom de la ville.

Interface utilisateur



1) Zones

Basculez entre la Vue du domaine et la Vue du jeu.

La carte de la ville consiste en des morceaux de forme carrée appelés zones. Vous obtiendrez la première zone gratuitement et débloquerez de nouvelles zones ultérieurement à certaines étapes.

2) Étapes

Pour ouvrir le volet Étapes, cliquez sur le bouton Étapes.

Dans le volet Étapes vous pouvez voir les exigences et contenus débloqués pour la prochaine étape. Les étapes réalisées peuvent être parcourues à l'envers en appuyant sur les icônes de flèche près de la barre de progression de l'étape.

Vous pouvez également voir la progression de l'étape depuis le bouton d'étape. Le bouton se remplira de vert dans le sens des aiguilles d'une montre au fur et à mesure que vous vous rapprochez des exigences de l'étape.

3) Temps de jeu

En jouant à *Cities: Skylines*, le temps dans le jeu s'écoule de la manière suivante : une semaine dans le jeu représente une minute réelle. Vous pouvez voir la date dans le jeu dans le volet Temps et ajuster la vitesse de déroulement du temps dans le jeu. *Astuce : Vous pouvez également utiliser les touches 1, 2 et 3 pour ajuster la vitesse de jeu et la Barre d'espace pour mettre le jeu en pause ou le reprendre.*

- JOUER/PAUSE – Mettez le jeu en pause ou reprenez la progression du jeu.
- TEMPS DE JEU – Affiche la date dans le jeu

- ACCÉLÉRER LE TEMPS – Il existe trois paramètres de vitesse de déroulement du temps dans le jeu. Normale, rapide et très rapide. La vitesse rapide double la vitesse normale et la vitesse très rapide la quadruple.

4) Nom de la ville

Vous pouvez consulter le nom de la ville et vous pouvez obtenir plus d'informations sur votre ville en cliquant sur le petit bouton d'infos.

5) Conseiller

Vous pouvez choisir d'afficher ou de masquer la visibilité du Conseiller en cliquant sur le bouton Conseiller.

Le volet du conseiller affiche les informations et les astuces sur l'outil ou la caractéristique en cours d'utilisation lorsqu'il est visible.

6) Exigences de zonage

Les barres d'exigence de zonage indiquent quelles zones sont nécessaires pour maintenir l'équilibre économique et le bien-être de votre ville.

L'industrie a besoin d'employés et de quelqu'un pour acheter leurs produits, les habitants ont besoin de magasins et de supermarchés pour satisfaire leurs besoins et les entreprises commerciales ont besoin de clients pour acheter leurs produits et leurs services. Un déséquilibre de zonage aura pour conséquence le chômage, la banqueroute et le mécontentement général. En conséquence, les habitants abandonneront les bâtiments et/ou la croissance démographique sera négative. Plus la barre de zonage est pleine, plus le besoin est élevé pour les zones de ce type.

Chaque zone est identifiée avec une couleur :

- VERT = Zones résidentielles (densité faible et élevée)
- BLEU = Zones commerciales (densité faible et élevée)
- JAUNE = Zones industrielles et de services (industrie et bureaux)

7) Solde bancaire

Le solde bancaire affiche les fonds disponibles, le revenu hebdomadaire et le solde budgétaire des dépenses.

8) Volets des services urbains

Les volets des services urbains regroupent tous les outils essentiels pour construire votre ville et maintenir la sécurité et la satisfaction de vos habitants. Certains des services urbains sont débloqués au fur et à mesure de la croissance de celle-ci. Vous pouvez vérifier les exigences en cliquant ou en passant au-dessus d'un élément du menu. Les services urbains comprennent les volets suivants :

- ROUTES – Le volet de route sert à construire des routes.
- ZONAGE – Les zones sont établies et dézonées en utilisant le volet de zones.
- QUARTIERS – Le volet des Quartiers permet de gérer les quartiers et leurs spécialisations industrielles.
- ÉLECTRICITÉ – Le volet Électricité propose des options pour construire des lignes et des centrales électriques.
- EAU & EAUX USÉES – Le volet Eau & Eaux usées sert à fournir à la ville de l'eau potable et les moyens de disposer des eaux usées.

- DÉCHETS – Le volet Déchets comprend les options de traitement des déchets.
- SANTÉ – Le volet Santé peut être utilisé pour fournir à votre ville les services médicaux, mais également pour s'occuper des décès.
- POMPIERS – Le volet des Pompiers sert à gérer la prévention des incendies dans votre ville.
- POLICE – Le volet Police sert à gérer le taux de criminalité dans votre ville.
- ÉDUCATION – Le volet Éducation regroupe les différentes options pour fournir des services d'enseignement aux habitants.
- TRANSPORTS PUBLICS – Le volet Transports publics regroupe les options pour gérer les différents modes de transports publics.
- DÉCORATION – Vous pouvez embellir votre ville par le biais du volet de décoration et en faire un endroit plus agréable pour ses habitants.
- BÂTIMENTS UNIQUES – Vous pouvez sélectionner et placer des Bâtiments uniques dans votre ville depuis le volet Bâtiments uniques.
- MONUMENTS – Les Monuments représentent les meilleurs Services urbains. Construisez-les depuis ce volet.
- ÉCONOMIE – Vous pouvez gérer l'économie de votre ville depuis le volet argent en ajustant les impôts, les budgets de services urbains et en contractant des prêts.
- POLITIQUES – Les politiques de la ville et de quartiers sont gérées à travers le volet des politiques.

9) Population et Bonheur

Le compteur de population affiche le nombre d'habitants vivant dans votre ville et la tendance démographique actuelle.

À proximité du compteur de population se trouve l'icône de bonheur indiquant le niveau global de bonheur et de bien-être des habitants.

10) Bulldozer

Le mode bulldozer peut être activé ou désactivé depuis le bouton Bulldozer. Lorsque le mode de destruction est activé, les autres outils et volets sont désactivés.

Lorsque le jeu est en mode destruction, vous pouvez démolir des routes, des bâtiments et autres infrastructures en utilisant le pointeur de la souris sur l'objet et en faisant un clic gauche. Si vous démolissez un bâtiment ou une route que vous avez récemment construit, son coût vous sera remboursé.

11) Mode caméra libre

Ce bouton vous permet d'activer ou de désactiver le mode caméra libre. Activé, vous pouvez déplacer et contrôler la vue sans restriction.

L'interface utilisateur du jeu est masquée lorsque le mode caméra libre est activé. Vous pouvez revenir au mode de jeu normal en appuyant sur le bouton Échap.

12) Infos

Infos offre un aperçu des différents services, ressources et problèmes de la ville, tels que la sécurité incendie, la valeur des terrains et le niveau de pollution. La vue de la carte change avec l'information activée mettant en surbrillance la couverture de l'élément sélectionné.

Certaines infos ont des onglets pouvant afficher différents aspects de la vue sélectionnée. Par exemple, les informations sur l'Éducation disposent d'onglets séparés pour l'école élémentaire, le collège et l'université.

Les informations sont non seulement pratiques pour suivre la couverture de service, de l'eau et de l'électricité sur la carte, mais également pour prédire des problèmes potentiels ou les besoins de croissance de la ville.

13) Gazouilleur

La Gazouilleur est un média social dans le jeu, qui affiche les "gazouillis" de vos habitants. Ils peuvent concerner différents événements et les activités actuelles de votre ville, mais aussi refléter les humeurs et les opinions de vos habitants sur différents sujets, comme les politiques ou les services urbains.

Gardez un œil sur le Gazouilleur, il peut vous donner des indications précieuses sur le bien-être de vos habitants.

14) Menu pause

L'ouverture du Menu pause suspend le jeu et propose les options suivantes :

- SAUVEGARDER UNE PARTIE – Ouvre un volet pour sauvegarder votre partie en cours. Vous pouvez sauvegarder une partie en écrasant une ancienne sauvegarde ou en créer une nouvelle en lui donnant un nom unique.
- CHARGER UNE PARTIE – Charger une partie ouvre une liste de sauvegardes de parties. Sélectionnez une sauvegarde à charger et sélectionnez "Charger la partie" pour jouer.
- OPTIONS – Regroupent les paramètres pour les graphismes, l'audio et le gameplay. Il existe également une option pour réinitialiser les paramètres du jeu.
- QUITTER – Quitte la partie et retourne au Menu principal.

Construire votre ville

Pour construire une infrastructure ou des bâtiments d'un service urbain, sélectionnez un service dans le volet de service urbain. Vous aurez accès à davantage d'options liées au service sélectionné. Par exemple, le volet "Routes" proposera des outils et des options pour construire des routes et le volet Électricité proposera des options pour construire des lignes électriques ou différents types de centrales électriques.

Routes

Les routes sont l'outil de base pour construire votre ville, mais également le plus important. Il y a différents types de routes disponibles qui servent principalement à deux fins : le trafic et le zonage.

Certains types de routes sont plus adaptés à des zones résidentielles et d'autres au trafic plus rapide et dense. Certaines routes denses n'autorisent même pas de zonage à proximité. Les plus grandes routes génèrent également plus de pollution sonore et altèrent la valeur foncière autour d'elles.

Construire une route

Les routes sont dessinées avec l'outil Route. Vous avez trois options différentes pour dessiner des routes. Il existe également une option pour que les routes épousent la grille de zone.

- ROUTE DROITE – L'outil de route droite vous permet de dessiner des routes en ligne droite uniquement.
- ROUTE COURBE – Avec l'outil de route courbe, vous pouvez créer des routes pleines de courbes et de virages. Pour créer une route courbe, le premier clic gauche fixe un point utilisé pour la courbure de la route et le second clic construit la route.
- ROUTE DE FORME LIBRE – L'outil de route de forme libre vous permet de dessiner des routes droites et courbes.

- AMÉLIORER ROUTE – L'outil Améliorer vous permet d'améliorer les routes existantes en un type de route différent. Les bâtiments de services urbains et les autres objets en chevauchement peuvent empêcher l'amélioration des routes.

Pour construire une route droite, effectuez d'abord un clic gauche au point de départ, faites glisser le curseur de la souris pour planifier le placement de la route, cliquez à nouveau pour construire la route. Vous pouvez annuler la construction de la route avec un clic droit.



Faites un clic gauche au point de départ



Planifiez la route en faisant glisser le point d'arrivée avec le curseur de la souris.

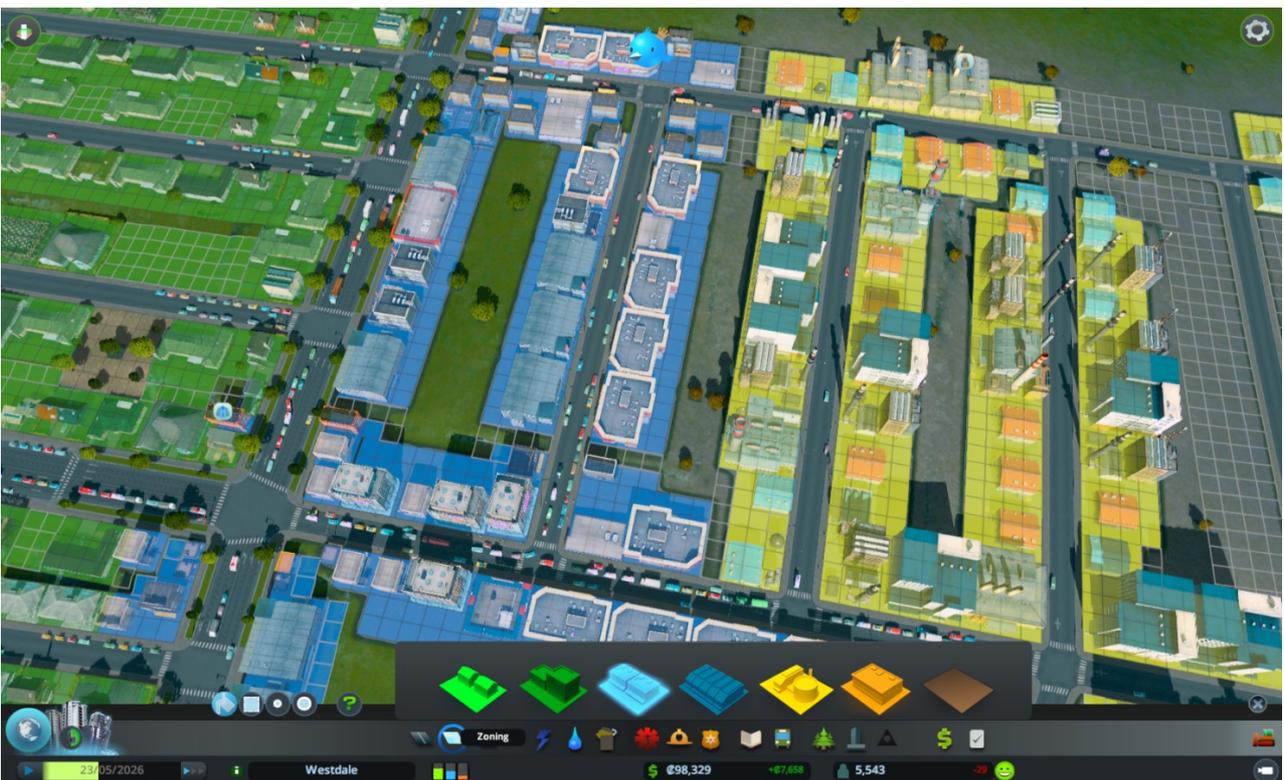


Faites à nouveau un clic gauche au point d'arrivée. La route est construite et la grille de zonage apparaît près de la route.

Routes à sens unique

Certaines routes ont un trafic à sens unique. La direction de la route détermine également la direction du trafic. Ce dernier partira du point de départ jusqu'au point d'arrivée de la route.

Zones et Bâtiments



Les zones vous permettent de décider où seront construites les maisons, les boutiques et les usines. Lorsqu'une zone vide est assignée à un type de zone, les bâtiments y seront construits automatiquement avec le temps.

Les types de zone sont divisés en quatre catégories différentes selon le type de bâtiment qu'elles produiront :

- RÉSIDENTIEL – Les zones résidentielles regroupent les maisons d'habitation.
- COMMERCIAL – Les zones commerciales auront des boutiques et d'autres services vendant les marchandises produites dans les zones industrielles.
- INDUSTRIEL – Les zones industrielles offrent des emplois et les produits pour les zones commerciales.
- BUREAUX – Les zones de bureaux offrent des emplois sans pollution pour les habitants d'un niveau technique plus élevé, mais elles produisent uniquement un petit volume de marchandises.

Densités de zone

Il existe différentes densités pour les zones résidentielles et commerciales. Les densités ont différents effets selon le type de zone. En général, les zones à densité plus élevée fonctionnent plus efficacement en comparaison avec les zones à faible densité, mais d'autres effets peuvent également se produire. Par exemple : les zones résidentielles de basse densité attirent les familles avec des enfants et les zones résidentielles à haute densité sont plus attractives pour les jeunes adultes. Les zones commerciales à densité plus élevée peuvent servir plus de clients que les zones commerciales à faible densité.

Les zones industrielles et de bureaux ne disposent pas de classes de densités séparées. Au lieu de cela, elles comptent toutes les deux dans les exigences de zonage industriel, mais fonctionnent de manière différente.

Zonage

Pour ajouter de nouveaux bâtiments à votre ville, vous devez d'abord construire une route qui permet un zonage à proximité. Après la construction de la route, vous pouvez sélectionner l'outil de zonage et choisir le type de zone souhaité dans les zones disponibles. Il y a trois outils de base pour le zonage : remplir, chapiteau et brosse.

- REMPLIR – L'outil de remplissage vous permet d'assigner des zones pour terminer des domaines.
- CHAPITEAU – Avec l'outil chapiteau, vous pouvez dessiner une zone de forme carrée et toutes les cellules dans cette zone seront assignées au type de zone sélectionné.
- BROSSE (deux tailles) – Les outils de brosse permettent le zonage en « colorant » la cellule vide avec l'outil brosse.

Dézonage

Dézonage permet de vider des zones assignées. Le dézonage est effectué en utilisant le type de zone « dézonage » dans les options de zone dans le volet Zonage, ou par un clic droit sur une zone. Vous pouvez également dézonage des zones comprenant des bâtiments. Les bâtiments existants seront progressivement remplacés par des bâtiments du nouveau type de zone.

Bâtiments

Lorsqu'une zone vide est assignée à un type de zone, les bâtiments commencent progressivement à la remplir. Les bâtiments sont de tailles variables et leur apparence dépend du type de zone sur laquelle ils sont construits.

Vous pouvez sélectionner des bâtiments individuels et consulter leurs informations et celle de leurs résidents. Les informations de bâtiments varieront selon le type de bâtiment.

- **Informations générales**
 - Nom et type du bâtiment
 - Statut du bâtiment (vous pouvez obtenir plus d'informations en passant au-dessus des icônes de statut)
- **Informations résidentielles**

- Niveau du bâtiment et conseils pour améliorer le bâtiment (ne s'applique pas aux bâtiments de services urbains)
- Nombre de résidents
- Niveau d'éducation du résident
- Distribution d'âge des résidents
- **Informations industrielles et commerciales**
 - Niveau du bâtiment et conseils pour améliorer le bâtiment (ne s'applique pas aux bâtiments de services urbains)
 - Ouvriers
 - Niveau d'éducation des ouvriers
 - Emplois disponibles

Bâtiments de services urbains

La plupart des bâtiments de services urbains nécessitent d'être construits sur des zones à proximité des routes. Sélectionnez un bâtiment dans les options et placez-le sur la carte. Lorsqu'un bâtiment de services urbains est sélectionné, vous pouvez voir sa couverture sur la carte en fonction de la couleur des routes avant de le placer. Les routes vertes indiquent que le service est disponible dans cette zone et les routes rouges indiquent que le service ne peut pas atteindre cette partie de la ville.

- **Informations sur le Bâtiment de services urbains**
 - Nom et type du bâtiment
 - Statut du bâtiment (vous pouvez obtenir plus d'informations en passant au-dessus des icônes de statut)
 - Statut opérationnel
 - Description
 - Coût d'entretien/Semaine
 - Capacité/Efficacité (véhicules, stockage matières premières, puissance énergétique, consommation d'eau, etc.)
 - Nombre de véhicules en service (Camions poubelles, camions de pompiers, voitures de patrouilles, etc.)

Énergie

Votre ville a besoin d'électricité qui peut être fournie par différentes centrales électriques. Il est bon de prendre en compte le fait que les centrales électriques peuvent provoquer une pollution au sol et/ou sonore quand vous décidez de leur placement.

Certaines centrales, telles que les éoliennes ou les centrales hydro-électriques, obtiennent leur alimentation d'énergies naturelles comme le vent ou le courant de l'eau. Leur puissance dépend de la vitesse du vent ou du courant, il est donc important de placer soigneusement ces centrales électriques afin de les exploiter au mieux. Vous pouvez consulter leur puissance potentielle à côté d'elle lorsque vous les placez.

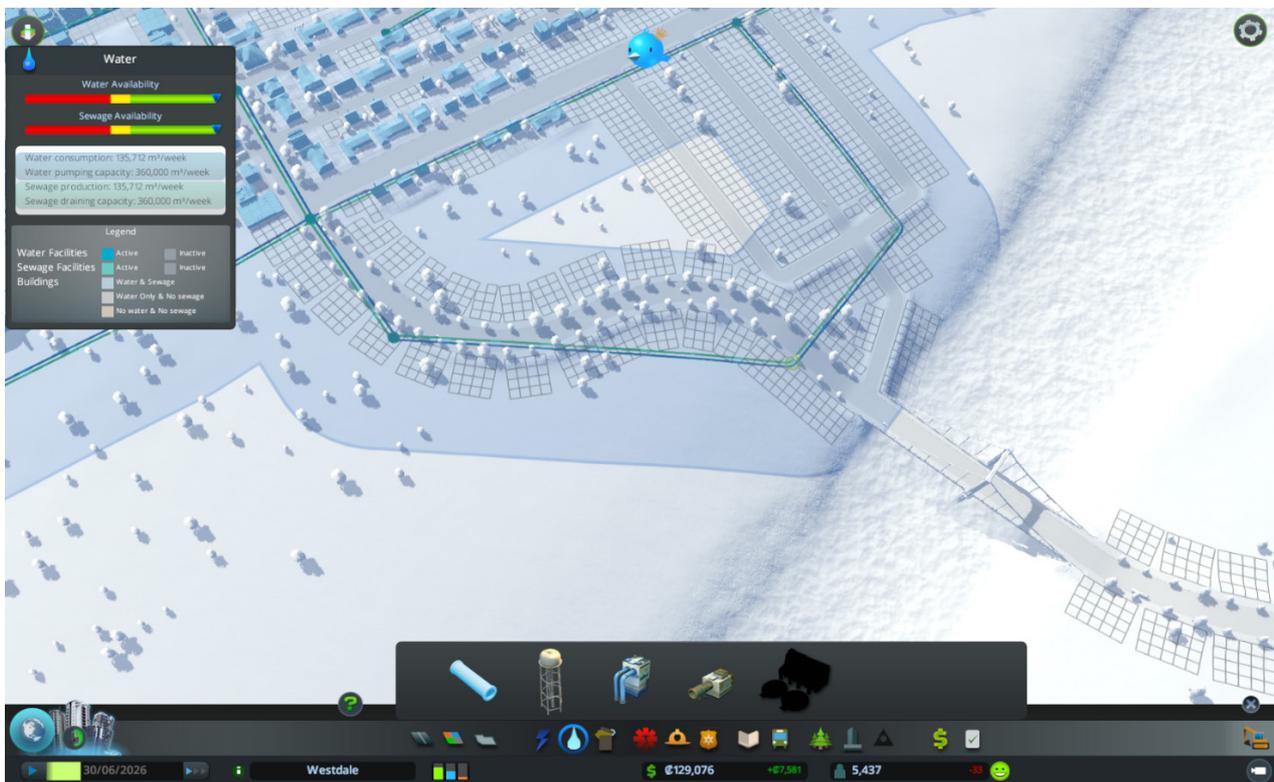
Réseaux et lignes électriques



Les bâtiments s'appuient sur un réseau électrique autour d'eux. Vous pouvez le voir à la zone de lumière bleue qui entoure les bâtiments dans les Services urbains ou les renseignements de l'Électricité.

L'électricité est généralement distribuée d'un bâtiment à l'autre sur de courtes distances. Il est parfois nécessaire de transférer de l'énergie sur de grandes distances et c'est possible en utilisant des lignes électriques. Elles se trouvent dans le volet Électricité dans les Services urbains. Placez les lignes électriques dans les réseaux électriques pour les connecter.

Eau et eaux usées



Vos habitants et les services urbains ont besoin d'eau douce et d'un moyen de se débarrasser des eaux usées pour rester en bonne santé et fonctionner correctement. N'oubliez pas de placer des Stations de pompage d'eau pour ne pas utiliser d'eau polluée et éviter de poser des problèmes de santé parmi vos habitants.

Construisez des stations de pompage d'eau connectées à un réseau de canalisations pour fournir de l'eau douce pour votre ville. Vous devrez construire une conduite d'écoulement d'eau et la connecter au réseau d'eau pour prendre en charge les eaux usées. Vous pouvez voir les canalisations et la zone couverte par elles à la lumière bleue autour des canalisations dans les services urbains ou les renseignements de l'Eau.

Traitement des déchets

Les bâtiments de votre ville produisent des déchets qui ont besoin d'être traités. Pour cela, votre ville a besoin d'une décharge ou d'une usine d'incinération pour traiter tous les déchets.

Au fur et à mesure que votre ville se développe, vous aurez besoin de plus de décharges et/ou d'incinérateurs pour gérer les déchets. Gardez à l'esprit que les camions poubelles utilisent les routes pour se déplacer dans la ville et collecter les déchets. Les embouteillages ou les longues distances ralentiront la collecte des déchets et peuvent provoquer des amas d'ordures.

Supprimer une décharge

Vous ne pouvez pas démolir une décharge qui n'est pas vide. Vous pouvez vider les décharges, mais pendant que la décharge fait de la place pour plus de déchets, elle ne peut pas accueillir d'autres déchets. Pendant que la décharge est vidée, les déchets sont transportés vers d'autres décharges ou incinérateurs disponibles.

Vider les décharges

Lorsqu'une décharge est pleine, vous pouvez la vider. Le camion poubelle commencera à déplacer les déchets vers un incinérateur, ou vers une autre décharge si aucun incinérateur n'est disponible.

Santé et sécurité

Il est important d'assurer la santé et la sécurité de vos habitants si vous voulez qu'ils apprécient de vivre dans votre ville.

Santé

Les services de santé comme les Cliniques et les Hôpitaux maintiendront vos habitants en bonne santé et soigneront les malades. Les services de santé ont des ambulances qui transporteront les malades vers les cliniques et les hôpitaux pour y recevoir des soins. Si une ambulance n'est pas disponible sur le moment, les habitants essaieront de marcher jusqu'à la clinique ou l'hôpital le plus proche.

Service funéraire

Dans une ville pleine de vie, les malades et les plus âgés devront un jour affronter la mort. Les habitants décédés doivent être transportés dans les cimetières et crématoriums où ils seront pris en charge. Les cimetières et crématoriums fournissent des corbillards à votre ville pour transporter les morts vers l'un de ces services. Si un corps n'est pas emmené avant un certain temps, le bâtiment sera finalement abandonné.

Lorsqu'un cimetière est plein, il peut être vidé de la même manière que les décharges. Lorsque les corbillards sont placés en mode de vidage, ils commenceront à déplacer les corps vers les crématoriums ou d'autres cimetières si un crématorium n'est pas disponible.

Sécurité incendie

Le feu a souvent ravagé des villes au cours de l'histoire de l'humanité. Votre ville a besoin de casernes de pompiers pour la protéger contre des incendies. Les accidents peuvent se produire et ils justifient la nécessité des pompiers.

Les casernes de pompiers réduiront le Risque d'incendie dans votre ville en fournissant constamment de nombreux camions de pompiers prêts à se déployer en cas d'urgence.

Police et crime

Le chômage et l'insatisfaction générale dans la ville augmenteront le crime. Les services de police sont nécessaires pour faire respecter la loi et l'ordre. La police fera respecter la loi en combattant le crime et en gérant les accidents de la circulation.

Les services de police augmenteront le bien-être des habitants et réduiront le crime dans la ville.

Éducation

Les écoles dispensent un enseignement aux enfants, aux adolescents et aux jeunes adultes. Le niveau d'éducation affecte la manière dont les bâtiments peuvent être améliorés dans votre ville.

- **Les écoles élémentaires** servent les enfants, leur dispensant une éducation de base.
- **Les collèges et les lycées** servent principalement les adolescents, pour produire des habitants qualifiés pour l'industrie et les entreprises.
- **Les universités** s'adressent aux jeunes adultes et aux adultes, pour produire des habitants hautement qualifiés pour l'industrie et les entreprises.

Transports publics

Les transports publics servent les habitants et réduisent le nombre de voitures privées sur les routes. Il est plus facile pour les véhicules des services urbains et les transports commerciaux de se déplacer dans la ville si le trafic est réduit.

Les transports publics regroupent les bus, métros, trains, bateaux et les avions. Un système de transport public bien établi génère du profit par le biais des ventes de billets. Cependant, ceci requiert une

planification et une connaissance du déplacement des masses dans la ville. Les grands réseaux de transport et leurs infrastructures coûtent beaucoup d'argent, en particulier les métros et les trains qui nécessitent une infrastructure très étendue pour fonctionner.

Il existe différents bâtiments de transports publics comme les dépôts de bus et les stations de métro dans le volet Transports publics des Services urbains. Un outil pour dessiner les lignes de transport est également disponible pour chaque type de transport pertinent.

Tandis que les bus servent des volumes plus réduits de passagers dans le trafic, les métros peuvent contourner tout le trafic en voyageant sous terre et transporter rapidement un grand nombre de passagers. En plus des bus et des métros, vous pouvez construire une station de train pour permettre le transport d'un grand nombre de touristes et de marchandises. Un port et un aéroport fonctionnent à peu près comme les trains, mais ont un effet accru sur le transport des marchandises et le tourisme.

Réaliser une ligne de transport public

L'outil de dessin de ligne sert à placer des arrêts de bus ainsi que pour marquer les stations des métros et des trains. Des arrêts de bus supplémentaires peuvent également être placés aussi facilement en cliquant n'importe où sur la ligne.

Une ligne de transport public a besoin de former une route circulaire ; son point de terminus a donc besoin d'être connecté à son point de départ.

Décoration

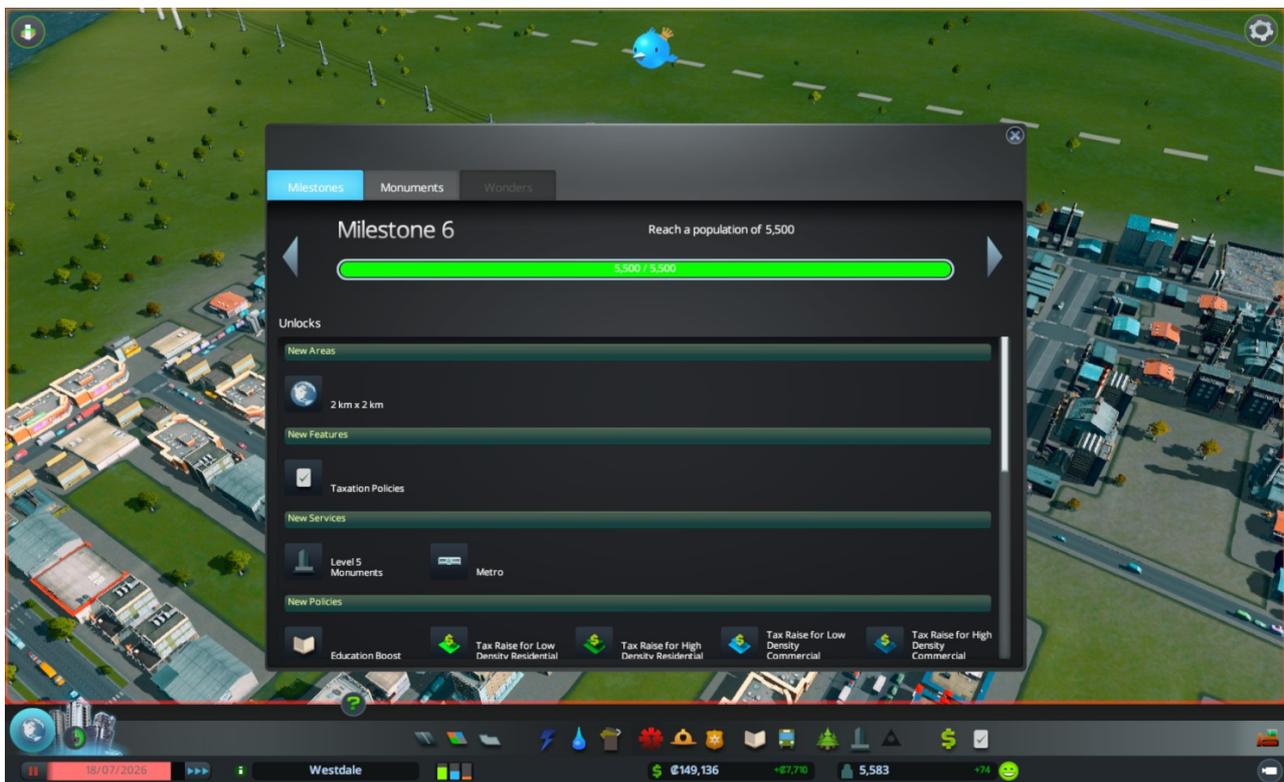
Des parcs, places, chemins, trottoirs et arbres peuvent être ajoutés pour décorer votre ville. Les décorations embelliront votre ville et la rendront plus agréable à vivre et y séjourner. Ceci améliorera la valeur des terrains et le bien-être de vos habitants et attirera plus de touristes. Les décorations peuvent être ajoutées pour des raisons purement esthétiques pour « remplir » des endroits vides de votre ville et leur donner plus de style.

Pour ajouter des décorations, sélectionnez-en une dans le menu Décoration et placez-la dans votre ville. Les trottoirs et chemins peuvent être dessinés de la même manière que les routes.

Développer la prospérité de votre ville

Généralement, le fait d'ajouter des bâtiments à votre ville ne suffira pas à la faire progresser. Vous avez besoin de gérer le budget de votre ville, soutenir la croissance de la population pour atteindre de nouveaux paliers de population et prendre soin des habitants pour les maintenir heureux et en bonne santé.

Étapes et déblocage



Au fur et à mesure que votre ville se développe, vous atteindrez de nouveaux paliers de population qui débloquent de nouveaux services, bâtiments, zones et domaines pour votre ville.

- Les **Nouveaux services** vous permettent d'ajouter de nouveaux services à votre ville. Lorsque vous débloquez un nouveau service, vous avez généralement accès aux services de base de ce type. Vous pourrez plus tard débloquer de nouveaux bâtiments pour les services. Les nouveaux bâtiments vous offrent généralement des moyens plus efficaces pour gérer votre ville.
- Les **Nouvelles zones** comprennent des zones résidentielles, commerciales et de bureaux d'une densité plus élevée.
- Les **Bâtiments uniques** comprennent divers bâtiments, chacun ayant des exigences particulières pour être débloqués.
- Lorsqu'un **nouveau domaine** est débloqué, vous pouvez choisir d'acheter un des domaines adjacents dans la Vue du domaine pour agrandir votre ville. Certains des domaines peuvent disposer de sources d'eau, d'autoroutes et/ou de ressources naturelles. Vous pouvez débloquer jusqu'à neuf domaines à la fin du jeu.

Habitants

Votre ville ne serait rien sans les habitants qui fournissent entre autres la main-d'œuvre pour l'industrie, les professionnels des différents services urbains et les clients pour les boutiques.

Pour que votre ville continue à se développer, vous devez prendre soin de la santé, de l'éducation et du bien-être général de vos habitants. Des habitants en bonne santé, éduqués et satisfaits sont la clé pour gérer votre ville en toute efficacité.

Chacun des habitants disposent d'un nombre d'attributs différents qui sont utilisés pour mesurer leurs besoins et comment ils peuvent contribuer à votre ville.

Âge

L'âge d'un habitant affecte ses besoins pour différents services urbains. Les enfants ont besoin de plus de services de santé et d'éducation que les adultes. Les séniors ont également besoin de services de santé, mais également plus de services de police et de sécurité incendie.

Les jeunes adultes et les adultes sont la colonne vertébrale de la main-d'œuvre de votre ville.

Éducation

Le niveau d'éducation de vos habitants affecte l'accumulation de déchets, ainsi que la consommation d'eau et d'électricité de votre ville. Il affecte également le Niveau technologique global de votre ville, qui à son tour affecte la manière dont les bâtiments sont améliorés. De fait, les habitants qualifiés permettent une industrie et des services plus sophistiqués dans votre ville.

Santé

La santé de vos habitants affecte leur espérance de vie et leur productivité. Une santé faible pèsera sur les services de santé et affectera de manière négative le bien-être de vos habitants.

La mise à disposition de services de santé, de traitement des déchets et de l'eau douce dans votre ville contribuent à la santé de vos habitants. D'un autre côté, la pollution sonore, la pollution, l'eau contaminée et le crime font baisser le niveau de santé de vos habitants, les rendant malades et inaptes au travail.

Bonheur

Le bonheur de vos habitants a un effet sur la manière dont ils dépensent leur argent, sur l'emploi et la criminalité. Des manques importants de bien-être poussent les gens à quitter la ville en raison des mauvaises conditions de vie.

Vous pouvez influencer sur le bonheur de vos habitants en les maintenant en sécurité et en leur offrant du divertissement et de l'éducation.

Les services de police et des pompiers, les parcs et les places, les écoles et l'électricité, pour ne citer que ceux-là, augmentent le bonheur de vos habitants. Les incendies et les problèmes de santé ont un effet négatif sur le bonheur.

Économie



La bonne gestion économique de votre ville est une part essentielle du succès de la gestion générale de celle-ci. Vous pouvez ajuster l'imposition et le budget depuis le volet Argent et contracter des prêts lorsque vous manquez de fonds.

Revenus/Dépenses

Vous pouvez consulter une liste de vos revenus et dépenses et le solde de vos liquidités.

Impôts

Vous pouvez ajuster l'imposition pour différentes zones. Des impôts plus bas augmentent le bonheur et augmentent les chances d'amélioration des bâtiments. Une imposition plus élevée fait baisser le bonheur et peut réduire l'efficacité des zones à l'imposition élevée ou forcer les habitants à quitter la ville.

L'imposition de différentes zones sera débloquée avec le temps alors que les zones deviennent disponibles.

Budget des services urbains

Vous pouvez ajuster le budget pour différents services urbains. Des budgets plus élevés offriront plus de ressources pour des services et augmentera leur efficacité. En pratique, ceci peut signifier une capacité de service ou un taux de production améliorés, moins de pollution, plus d'ambulances, de voitures de patrouilles, de camions de pompiers, etc.

Prêts

Lorsque le solde bancaire disponible est bas et que vous devez construire de nouveaux services urbains, vous pouvez contracter des prêts pour obtenir immédiatement plus de fonds. Vous pouvez rembourser les prêts sur une période de temps, mais avec des intérêts.

Politiques



Vous pouvez sélectionner les politiques qui affectent la ville et ses quartiers dans une liste prédéterminée. Les politiques ont des effets à la fois positifs et négatifs. Par exemple, une interdiction de fumer améliorera la santé des habitants, mais elle peut les rendre malheureux. Les politiques peuvent être établies pour différents quartiers dans la ville pour leur donner un autre aspect, une activité ou une ambiance différente. Fixez des politiques pour un quartier en cliquant dessus lorsque le volet des politiques est ouvert.

Valeur foncière et attractivité de la ville

La valeur foncière affecte la valeur générale de la ville tandis que l'attractivité de la ville indique la volonté des touristes de la visiter.

La valeur foncière est affectée par différents éléments, à la fois positifs et négatifs. Le joueur peut l'augmenter de manière active en plaçant des parcs et des places pour rendre la ville plus attractive et la doter de services qui augmentent le bien-être des habitants de cette zone.

La pollution et le crime font partie des éléments qui diminuent le bien-être et la richesse des habitants, et ont un effet négatif sur la valeur foncière.

La valeur foncière a un effet direct sur les niveaux de bâtiment.

Améliorer les bâtiments

Les zones résidentielles, commerciales et industrielles occupent une grande partie de la ville. Elles représentent les maisons, les boutiques et les lieux de travail des habitants et sont la source des recettes fiscales. Tandis que la valeur foncière et la qualité de la vie en général augmentent selon différents services urbains et d'éducation, les bâtiments accéderont à un niveau supérieur. En s'améliorant, ils deviendront plus grands et plus beaux, tout en étant plus efficaces.

Un bâtiment résidentiel de haut niveau accueillera plus de résidents que ses contreparties de niveau inférieur. Les zones commerciales seront plus variées en s'améliorant, avec différentes offres de shopping

et de divertissement aux habitants, et elles pourront répondre aux besoins d'habitants plus riches. En montant en niveau, les zones industrielles seront capables de produire de plus grandes quantités de marchandises, qui à leur tour augmenteront les recettes fiscales. Une industrie de haut niveau polluera également moins.

Chaque zone dispose de ses propres critères d'amélioration :

- **Les zones résidentielles** dépendent du niveau d'éducation de vos habitants et de la valeur foncière.
- **Les zones industrielles et commerciales** dépendent du niveau d'éducation de vos habitants et du nombre de services urbains à proximité.

Bâtiments abandonnés et incendiés

Des bâtiments sont parfois abandonnés en raison de conditions de vie ou des situations financières médiocres. Les raisons qui peuvent expliquer l'abandon d'un bâtiment sont les suivantes : un volume de déchets excessif, un manque d'électricité ou le fait de ne pas avoir assez d'ouvriers ou de clients.

Les bâtiments peuvent occasionnellement brûler si les pompiers échouent à éteindre l'incendie à temps.

Les bâtiments abandonnés et incendiés font baisser la Valeur foncière environnante en n'offrant pas d'espace d'habitation ou en ne produisant pas de marchandises. Les bâtiments abandonnés et incendiés peuvent être détruits pour supprimer leurs effets négatifs sur les environs.

Si les bâtiments abandonnés ne sont pas détruits, ils seront à nouveau habités après un minimum de 4 semaines dans le calendrier du jeu. Il faudra détruire les bâtiments incendiés pour laisser la place à un nouveau bâtiment.

Ressources naturelles



Les cartes proposent des ressources naturelles comme les forêts, les terres fertiles, le pétrole et les minerais. Vous pouvez en bénéficier avec des zones industrielles sur les ressources naturelles et en appliquant les spécialisations industrielles pertinentes dans le menu de service urbain du quartier.

À l'application d'une politique, de nouveaux bâtiments commenceront à apparaître dans la zone industrielle affectée, changeant son apparence. Par exemple, les zones industrielles avec une Spécialisation en industrie pétrolière disposeront de pompes à pétrole et d'infrastructures de traitement du pétrole, et les zones avec la Spécialisation forestière disposeront de forêts et de scieries.

Les spécialisations industrielles produiront plus de recettes fiscales dans les zones spécialisées s'il existe des ressources naturelles pertinentes.

Chacune des ressources naturelles et des spécialisations qui y sont liées a ses propres avantages et inconvénients.

Type de ressources	Renouvelable	Recette fiscale (en comparaison avec l'industrie générique)	Taux de pollution (en comparaison avec l'industrie générique)	Exigences (en comparaison avec l'industrie générique)
Pétrole	Non	+35%	+30%	Nécessite 15% d'électricité en plus
Minerai	Non	+20%	+20%	Nécessite 10% d'électricité en plus
Forêts	Oui	+10%	+7%	Nécessite 7% d'électricité en plus
Terres fertiles	Oui	+10%	Ne pollue pas le sol, transforme toute l'eau potable en eau usée	Nécessite 25% d'eau en plus

Forêts (Industrie forestière)

Les forêts sont une ressource renouvelable offrant une augmentation modérée des recettes fiscales, mais augmentant également légèrement le taux de pollution.

Terres fertiles (Industrie agricole)

Les terres fertiles sont une ressource renouvelable offrant une augmentation modérée des recettes fiscales sans produire de pollution du sol supplémentaire. Au contraire, la Spécialisation Agriculture nécessitera plus d'eau et produira plus d'eaux usées.

Pétrole (Industrie pétrolière)

Le pétrole est une ressource limitée qui augmentera les recettes fiscales de manière significative, mais il produit également beaucoup plus de pollution du sol et nécessite plus d'électricité.

Minerai (Industrie minière)

Le minerai est une ressource limitée qui produit plus de recettes fiscales et de pollution du sol, mais pas autant que l'industrie pétrolière. L'industrie minière nécessite plus d'électricité que l'industrie ordinaire.

Pollution et bruit

En plus des déchets et des eaux usées, il faut traiter également la pollution du sol et la pollution sonore, qui sont principalement provoquées par les zones industrielles, le traitement des ordures (décharges), le trafic routier et les centrales électriques.

La pollution du sol et la pollution sonore se propagent dans un rayon autour d'un bâtiment et réduisent la santé des habitants dans les zones résidentielles environnantes qu'elle peut toucher. Pour éviter cela, les

zones résidentielles doivent être construites assez loin de la source de pollution, mais assez proche pour permettre aux habitants d'aller travailler facilement.

La pollution peut être réduite avec certaines Politiques, en améliorant les bâtiments industriels, ou en sélectionnant des options moins polluantes que d'autres (par ex., les Éoliennes plutôt qu'une centrale à charbon).

Vous pouvez suivre la pollution à partir des Renseignements correspondants, mais également à partir d'indices visuels dans la ville. Les industries salissent leurs environs et les eaux usées contaminent l'eau.

Connexions externes



Les connexions externes stimulent l'efficacité des zones industrielles et commerciales en attirant plus de clients des villes environnantes. L'industrie aura plus de destinations vers lesquelles envoyer leurs marchandises, ce qui augmente leur productivité et leurs ventes, rapportant en conséquence plus de recettes fiscales. Les quartiers commerciaux obtiendront plus de clients sous la forme de touristes, augmentant les ventes et rapportant des profits supplémentaires.

Vous pouvez construire des connexions externes en construisant une gare ferroviaire, un port ou un aéroport.

- Pour réaliser une connexion externe pour le **Train**, vous devez construire des voies jusqu'aux bords de la carte, ou connecter les voies à celles existantes menant aux bords de la carte.
- Une connexion externe pour le **Port** nécessite une voie d'eau au bord de la carte.
- Un **Aéroport** autorise des connexions externes automatiques sans restrictions.

Touristes

Les touristes sont des habitants temporaires qui dépensent de l'argent dans la ville, mais qui n'ont pas besoin de services de base ni de maison. Le tourisme augmente les recettes fiscales des zones commerciales dans la mesure où ils séjournent dans les hôtels, dépensent leur argent dans les magasins et les boutiques, et mangent dans les restaurants.

Le nombre de touristes visitant la ville est défini par le transport public disponible et l'attraction de la ville. Pour soutenir le tourisme dans votre ville :

- Assurez-vous de proposer une capacité de transport suffisante pour transporter les touristes
- Ajoutez des bâtiments uniques
- Maintenez une valeur foncière élevée
- Maintenez le bien-être de vos habitants

Bâtiments uniques



Les Bâtiments uniques sont des bâtiments particuliers et des attractions qui sont des récompenses qui se débloquent lorsque vous atteignez des objectifs spéciaux dans le jeu. Les Bâtiments uniques fonctionnent principalement comme des attractions pour les habitants et les touristes, mais ils augmentent également la valeur foncière et créent des emplois pour les habitants.

Les Bâtiments uniques consistent en des bâtiments culturels tels que des stades et des salles de concert, ainsi que des monuments reflétant le monde réel, comme par exemple la Statue de la Liberté. Leur construction dans la ville augmentera le nombre de touristes visitant la ville chaque semaine. La plupart des monuments culturels ont des cibles démographiques : les stades visent principalement les habitants actifs et les étudiants, tandis que les salles de concert attirent les habitants instruits en âge de travailler et les seniors. Quelle que soit la cible démographique, tous les Bâtiments uniques jouissent également d'une petite valeur d'attraction auprès d'autres types des habitants en plus de leur cible principale.

Débloquer un Bâtiment unique

Les exigences pour débloquent un Bâtiment unique peuvent concerner des succès aussi bien négatifs que positifs dans le jeu, comme produire un certain volume de marchandises ou atteindre un Taux de criminalité de 90% ou plus. Vous pourrez construire un Bâtiment unique après l'avoir débloquent. Vous ne pouvez en avoir qu'un de chaque à la fois. Les Bâtiments uniques débloquent à leur tour les Monuments.

Les Bâtiments uniques peuvent être petits ou grands, ces derniers ayant la particularité générale d'être plus difficiles à acquérir que les plus petits.

Une fois qu'un Bâtiment unique est débloqué, il n'est pas lié à ses exigences et peut être construit à tout moment.

Construire un Bâtiment unique

Pour construire un Bâtiment unique vous devez l'avoir débloqué et l'avoir payé. Un Bâtiment unique est sélectionné et placé dans la ville comme tous les autres bâtiments des services urbains.

Monuments



Les monuments sont le pic du développement dans *Cities: Skylines*. Un Monument est un bâtiment des services urbains qui est si avancé qu'il englobe tous les besoins de ce service urbain. Par exemple, une Centrale à fusion offre de l'énergie gratuite illimitée, et un hôpital de pointe fournit toute la ville en soins de santé illimités.

Exigences pour construire des monuments

Pour bâtir un Monument, vous devez construire tous les Bâtiments uniques nécessaires pour ce Monument et les neufs domaines de carte débloqués. Lorsque les conditions sont remplies, le Monument est débloqué et peut être acheté. Si un des Bâtiments uniques requis est démoli ou supprimé de la ville, le Monument n'est plus disponible.

Une fois le Monument construit, il peut y avoir autant de Monuments dans la ville que le joueur peut en débloquer.

Éditeurs



Cities: Skylines est doté d'outils d'édition pour personnaliser les cartes et les biens, par exemple. Vous pouvez télécharger des instructions plus détaillées sur l'utilisation des outils depuis le Steam Workshop.

Service client

<http://forum.paradoxplaza.com/>

<http://www.skylineswiki.com/>

Crédits



Colossal Order Ltd

Producteur

Mariina Hallikainen

Conception

Karoliina Korppoo

Henri Haimakainen

Miska Fredman

Programmation

Antti Lehto

Damien Morello

Programmation additionnelle

Essi Suurkuukka

Timo Kellomäki

Art

Antti Isosoppi

Hans Zenjuga

Henri Haimakainen

Suvi Salminen

Tony Kihlberg

Mikko Finneman



ULYSSES GRAPHICS

“Services of Art Creation”

Ulysses Graphics

Musique

Jonne Valtonen

Jani Laaksonen

Effets sonores

Tapio Liukkonen

Assistant de l'Ordre

Emmi Hallikainen

Stagiaires

Szabolcs Sárosi (art)

Nico Takeda (art)

Janne Suhonen (art)

David Rabineau (game design)

Merci à tous ceux qui sont impliqués dans le développement de Cities: Skylines à Colossal Order, Paradox Interactive et à toute notre communauté pour nous aider à rendre ce jeu meilleur ! Nous remercions particulièrement nos amis et les familles des développeurs et tous ceux qui nous ont inspirés et soutenus dans la réalisation de ce gestionnaire de ville épique !



paradox[®]
I N T E R A C T I V E

Équipe Paradox Cities: Skylines

Producteurs

Andreas Renström
Karl Leino

Gestion de marque

Jakob Munthe

Marketing

Malin Söderberg

Ventes

Filip Sirc

Paradox Interactive AB

PDG

Fredrik Wester

DAF

Andras Vajlok

Directeur des opérations

Susana Meza Graham

Directeur de l'innovation

John Hargelid

Vice-Président exécutif du développement du jeu

Johan Andersson

Vice-Président exécutif des marques

Johan Sjöberg

Vice-Président exécutif du développement commercial

Tobias Sjögren

Vice-Président exécutif de l'acquisition de produit

Shams Jorjani

Vice-Président exécutif du marketing
Daniela Sjunnesson

Assistante de direction
Anna Norrevik

Équipe de production

Producteurs délégués Sénior
Andreas Renström
Jörgen Björklund

Producteurs délégués associés
Peter Cornelius

Producteur du jeu Sénior
Joe Fricano

Producteur mobile Sénior
Florian Schwarzer

Producteurs du jeu
Staffan Berglén
Karl Leino
Ina Bäckström

Directeur AQ Sénior
Artur Foxander

Directeur AQ
Niklas Lundström

Spécialistes AQ
Johan Dorell
Tobias Viklund

Testeurs AQ
Emil Andersson
Erik Elgerot
Niklas Ivarsson
Anna Ström
Kajsa Falck
Malin Furöstam
Pontus Anehäll
Victor Järnberg
Henrik von Warnstedt

Équipe de gestion de marque

Responsables de marque
Marco Behrmann
Robin Cederholm

Jakob Munthe

Directeur de la publication

Tomas Härenstam

Vice-Président Mobile

Jónas Antonsson

Marketing & RP

Responsable RP

David Martinez

Producteur Streaming

Matthijs Hoving

Producteur Bande-annonce & Vidéo

Steven Wells

Responsable RP & Évènements Senior

Anna Westerling

Assistante RP & Évènements

Veronica Gunlycke

Community Manager

Björn Blomberg

Responsable marketing en ligne

Mats Wall

Spécialiste acquisition utilisateur

Ferruccio Cinquemani

Producteur graphismes

Max Collin

Adam Skarin

Responsable médias sociaux & e-mail

Malin Söderberg

Développeurs communauté

John Rickne

Graham Murphy

Ventes

Responsables des ventes

Vic Basse

Filip Sirc

Développeurs commerciaux

Sandra Neudinger

Daniel Lagergren

Services de publication & IT Paradox Online

Développeur Backend Senior

Christian Westman

Responsable BI & Analyses

Brynjólfur Erlingsson

Développeurs Backend

Samuel Haggren
Alexander Altanis

Technologie de l'information

Monika Nilimaa
Richard Lindkvist

Merci à tous nos partenaires du monde entier, en particulier les partenaires de longue date et enfin, et non des moindres, des remerciements spéciaux à tous les membres du forum, les partenaires d'opération et les fans, qui sont partie intégrante de notre succès.

<http://www.remotesensing.org/libtiff/>

Copyright (c) 1988-1997 Sam Leffler

Copyright (c) 1991-1997 Silicon Graphics, Inc.

L'autorisation d'utiliser, copier, modifier, distribuer et de vendre ce logiciel et sa documentation à toute fin est par la présente accordée gratuitement, sous réserve que (i) le copyright ci-dessus et son autorisation apparaissent dans tous les exemplaires du logiciel et de sa documentation relative, et que (ii) les noms de Sam Leffler et Silicon Graphics ne soient pas utilisés dans toute publicité ou promotion en relation avec le logiciel sans l'autorisation spécifique et préalable de Sam Leffler et Silicon Graphics.

LE LOGICIEL EST FOURNI "EN L'ETAT" SANS GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE DE QUELQUE SORTE QUE CE SOIT, Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, DES GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE OU D'ADAPTABILITE A TOUT OBJECTIF PARTICULIER.

AUTANT QUE LA LOI APPLICABLE L'Y AUTORISE, EN AUCUN CAS, SAM LEFFLER OU SILICON GRAPHICS NE POURRONT ETRE TENUS RESPONSABLES DE TOUT DOMMAGE QUEL QU'IL SOIT (Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, DES DOMMAGES POUR PERTES DE BENEFICES, INTERRUPTION D'ACTIVITE, PERTE D'INFORMATIONS) ISSUS DE L'UTILISATION OU DE L'INCAPACITE A UTILISER LE LOGICIEL.

<http://www.zlib.net/>

Copyright (C) 1995-2013 Jean-Loup Gailly et Mark Adler

<http://cimg.sourceforge.net/>

Copyrights (C) Octobre 2004, David Tschumperlé - GREYC UMR CNRS 6072, Image team.

Copyrights (C) Janvier ->Septembre 2004, David Tschumperlé.

Copyrights (C) 2000->2003, David Tschumperlé - INRIA Sophia-Antipolis. Odyssée group.

<https://code.google.com/p/nvidia-texture-tools/>

[Copyright © 2015 NVIDIA Corporation](#)

Une autorisation est ici librement octroyée à toute personne obtenant une copie de ce logiciel et de la documentation associée (le « Logiciel »), pour utiliser le Logiciel sans restriction, y compris, mais sans s'y limiter pour utiliser, copier, modifier, fusionner, publier, distribuer, sous-licencier et/ou vendre des copies du Logiciel. Toute personne prenant possession du Logiciel peut bénéficier de cette autorisation dans la limite des conditions suivantes :

La notification du droit d'auteur ci-dessus et cette notification de permission doivent être incluses dans toutes les copies ou des portions substantielles du Logiciel.

<http://www.ijg.org/>

<http://www.libpng.org/pub/png/libpng.html>