

Simcity to



les Sims



Gilly Emilie

Sommaire

- Le créateur
- Le style de Jeu
- SimCity et ses évolutions
- Les sims et ses évolutions

Le créateur



- Né en 1960
- Co-fondateur de Maxis (87)
- Conçoit Simcity en 1989
- 2002 : entre dans le hall of fame
- 2008 : création Spore
- 2009 : quitte EA Games (Maxis) pour Stupid Fun Club qu'il crée

Le style de jeu

- Jeux de stratégie
- Simulation d'un monde réel
- Jouable sur différents types de technologies
- Simcity : gestion d'une ville et ses responsabilités
- Les Sims : simulation de vie avec tous les facteurs humains



Simcity

- Gestion d'une ville
- Joueur = maire
- Responsabilité budget
- Création des diverses institutions et mode de transport

Ses évolutions

- Passage de 2D à 3D
- Ajout de fonctions style cartoons
- Ajout de styles architecturaux et éditeurs
- Gestion de région : plusieurs villes
- Gestion du trafic



Les Sims

- Gestion d'une famille
- Donne directives aux personnages
- Évolution de naissance à la mort
- Gestion budget depuis le logement
- Jeu personnalisable
 - Quartier délimité
 - Personnages ont libre arbitre
 - Signe astro fait varier tempérament
- Personnages ont besoins, travail, relations

Ses évolutions

- Se sont des extensions
- Ajout de métiers et objets
- Organisation de fêtes
- Ajout des endroits de vacances et rendez-vous
- Ajout des animaux
- Ajout des métiers créatifs (chanson, acteur, ...)
- Ajout de la magie
- Viellissement des persos : Sims 2
- Personnalisation : physique et caractère → Sims 3

Questions ?

