

# L'ÉDITION DES VILLES

N°11 – Edition du 1<sup>er</sup> au 7 décembre 2010

## NANTEL VAINQUEUR DU CHAMPIONNAT

➔ P.5

DOSSIER :

LES DERNIERS MODS

➔ P.9

REVELATION DU MOIS  
DE NOVEMBRE

➔ P.23

# SOMMAIRE

LEADER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
[1] Nantel, de Clément	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
[2] Tfk59, de Vincent	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
[3] Les Bobettes, de Thomas	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
[4] Les Bobettes, de Thomas	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
[5] Les Bobettes, de Thomas	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
[6] Les Bobettes, de Thomas	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
[7] Les Bobettes, de Thomas	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
[8] Les Bobettes, de Thomas	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
[9] Les Bobettes, de Thomas	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
[10] Les Bobettes, de Thomas	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

Compte-rendu des duels du championnat

> Page 3

Nantel vainqueur du championnat

> Page 5



Tfk59 Haut-Commissaire de l'OCGC

> Page 7



## Dossier : Les derniers mods

- Les mods arbres de Jeff (P.10)
- Le mod aéroport d'Exalight (P.13)
- La version 4 de l'Unlocker (P.16)

> Page 9



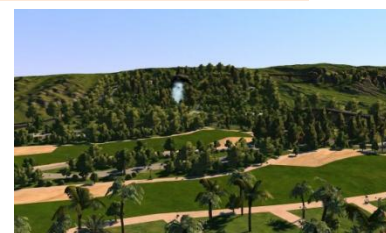
Record de population pour Biggest City

> Page 18



La cascade du golf des Sources à Fluvi

> Page 20



La nouvelle ville de Tfk59

> Page 22



La révélation du mois de novembre

> Page 23

Génération  
City  
La révélation du mois

# COMPTE-RENDU DES DUELS DU CHAMPIONNAT

Quarts de finale					Demi-finales					Finale				
LUNDI 22 NOVEMBRE MARDI 23 NOVEMBRE MERCREDI 24 NOVEMBRE					JEUDI 25 NOVEMBRE VENDREDI 26 NOVEMBRE SAMEDI 27 NOVEMBRE					DIMANCHE 28 NOVEMBRE LUNDI 27 NOVEMBRE MARDI 27 NOVEMBRE				
[1] Nantel, de Clamato	6	8	6	2	[1] Nantel, de Clamato	4	8	10	2	[1] Nantel, de Clamato	11	1	9	2
Scy, de Krumbie	8	4	3	1		Zion, de Nar6	9	0	0		1	[2] Neapoli, de Paquet	4	13
Zaible, de Vallamir	2	5	-	0	Los Bobolos, de Romu23	2	8	5	1	NANTEL VAINQUEUR ! NEAPOLI 2ND !				
Zion, de Nar6	12	6	-	2		[2] Neapoli, de Paquet	9	2	5	1+	Match pour la 3 <sup>e</sup> place			
Los Bobolos, de Romu23	10	7	-	2	Los Bobolos, de romu23	6	LUNDI 27 NOVEMBRE							
Horizon, de Tfk59	4	3	-	0		Zion, de Nar6	8	ZION 3EME !						
Prunor, d'Ieyasu	7	4	-	0										
[2] Neapoli, de Paquet	8	8	-	2										

## Compte-rendu des quarts de finale

### Tournoi 1 : Nantel vs. Scy

Nantel qualifiée !

- **Duel 1** : Victoire de Scy (8 à 6)
- **Duel 2** : Victoire de Nantel (8 à 4)
- **Duel 3** : Victoire de Nantel (6 à 3)

### Tournoi 2 : Zion vs. Zaible

Zion qualifiée !

- **Duel 1** : Victoire de Zion (12 à 2)
- **Duel 2** : Victoire de Zion (6 à 5)

### Tournoi 3 : Los Bobolos vs. Horizon

Los Bobolos qualifiée !

- **Duel 1** : Victoire de Los Bobolos (10 à 4)
- **Duel 2** : Victoire de Los Bobolos (7 à 3)

### Tournoi 4 : Prunor vs. Neapoli

Neapoli qualifiée !

- **Duel 1** : Victoire de Neapoli (8 à 7)
- **Duel 2** : Victoire de Neapoli (8 à 4)
-

## Compte-rendu des demi-finales

### **Tournoi 1 : Nantel vs. Zion**

**Nantel qualifiée en finale !**

- **Duel 1 :** Victoire de Zion (9 à 4)
- **Duel 2 :** Victoire de Nantel (8 à 0)
- **Duel 3 :** Victoire de Nantel (10 à 0)

### **Tournoi 2 : Los Bobolos vs. Neapoli**

**Zion qualifiée !**

- **Duel 1 :** Victoire de Neapoli (9 à 2)
- **Duel 2 :** Victoire de Los Bobolos (8 à 2)
- **Duel 3 :** Victoire de Neapoli (5 à 5 ; point average pour Neapoli)

## Compte-rendu du duel pour la troisième place et de la finale

### **Match pour la 3<sup>e</sup> place : Zion vs. Los Bobolos**

**Zion 3<sup>e</sup> place !**

- **Duel 1 :** Victoire de Zion (8 à 6)

### **Finale : Nantel vs. Neapoli**

**Nantel vainqueur ! Neapoli 2<sup>e</sup> !**

- **Duel 1 :** Victoire de Nantel (11 à 4)
- **Duel 2 :** Victoire de Neapoli (13 à 1)
- **Duel 3 :** Victoire de Nantel (9 à 5)

**~PODIUM~**

1<sup>e</sup> place

**NANTEL**  
de Clamato



2<sup>e</sup> place

**NEAPOLI**  
de Paquet



3<sup>e</sup> place

**ZION**  
de Nar6

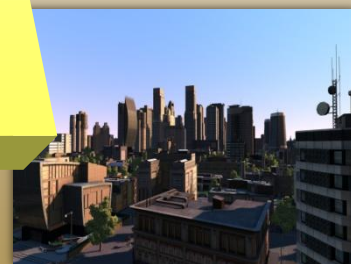




Image de Nantel, utilisée pour le dernier duel de la finale

C'est le 1<sup>er</sup> décembre qu'Exalight a annoncé les résultats des duels : ainsi, c'est Nantel qui remporte la troisième édition du championnat, et c'est Neapoli qui arrive deuxième.



Avatar de Clamato

### Nantel vainqueur du Championnat inter-villes

Le 1<sup>er</sup> décembre, Exalight a annoncé les résultats du championnat : c'est donc Nantel, la ville de Clamato qui remporte la troisième édition du championnat, et c'est Neapoli, la ville de Paquet qui arrive deuxième. Zion arrive troisième en remportant le match pour la troisième place face à Los Bobolos (voir podium page précédente).

A l'annonce des résultats de la finale, Aurelient raconte que les images de Nantel ont été « *au top, avec le cadre et les angles de vue* ». Calimero, lui, affirme que « *cette victoire récompense bien tout le travail fait sur [la] ville qui est incroyable* ».

Clamato, après avoir appris la nouvelle, nous raconte en exclusivité : « *Je suis très ému. C'est beaucoup d'honneur d'avoir remporté ce championnat, car la compétition était très relevée. Tous les tournois ont été gagnés en trois duels. Je me suis rendu compte que les gens avaient du mal avec les images de nuit...* ». Il félicite →

→ aussi son adversaire : « *La finale contre Neapoli était de haut calibre, c'était une superbe ville* ».

N'oublions pas Paquet, qui, avec sa ville Neapoli, est arrivé à la deuxième place. « *Lui aussi aurait mérité de gagner* », raconte Calimero.

### Le match à la troisième place

Alors que le duel unique pour la troisième place devait être clôturé le 28 novembre, c'est le 1<sup>er</sup> qu'Exalight annonce les résultats. En effet, suite à une égalité des votes, l'organisateur a dû reporter la fin du duel de plusieurs jours.

Le duel a été reporté pour la première fois dimanche. Aucun nouveau vote, et il est de nouveau reporté lundi. C'est Breizh qui vote pour Los Bobolos mardi dans l'après-midi, mais



Image de Neapoli, utilisée pour le dernier duel de la finale



Image de Zion, utilisée pour le match pour la troisième place

c'est Krumbie qui a une préférence pour Zion, et rétablit l'égalité, 6 à 6 ! La clôture du vote a été reportée à mercredi soir, et c'est Warstorm et Pims qui voteront pour Zion. Au final, Zion arrive à la troisième place en remportant le duel face à Los Bobolos 8 à 6. Exalight raconte qu'il s'agit du duel le plus long du championnat, puisqu'il a duré trois jours !

### La récompense

Exalight a annoncé que c'est la sauvegarde de la ville d'Ieyasu-Plage que le vainqueur remportera, d'ici Noël. Avec les pavillons de l'Exposition universelle, Clamato, le maire de la ville victorieuse pourra ainsi visiter lui-même le site de l'Exposition...

Cependant, Ieyasu n'a pas encore confirmé à l'organisateur du championnat que la sauvegarde de sa ville sera envoyée à Clamato. En cas de refus, Exalight a prévu comme récompense un mod « *fort utile* », selon la description donnée par lui-même.

C'est donc la fin de la troisième édition du Championnat inter-villes, et Exalight devrait très bientôt relancer les duels de ville. N'oublions pas les huit autres participants au championnat, qui ont tous fait l'effort de participer. La prochaine édition du Championnat devrait être organisée dans deux ou trois mois. (02/12/2010, ARTICLE REALISE PAR ROMU23)

# TFK59 HAUT-COMMISSAIRE DE L'OCGC



Vote de la 2eme Assemblée Générale  
Proclamation des résultats

- 1e proposition : : Le Bureau International des Villes de tfk59**  
[ 15 votes ] 55%
- 2e proposition :: L'INSEB-International de Paquet**  
[ 12 votes ] 44%
- 3e proposition : Calendrier et évènement de Noël de Vallamir**  
[ 0 vote ] 0%

Le projet retenu est donc celui de **tfk59**  
qui s'engage à mettre en place **le Bureau International des Villes** .

Conformément à la Charte de l'OCGC,  
**Tfk59** est nommé **Haut-Commissaire de l'OCGC** pour deux mois.  
Il a tout pouvoir pour entreprendre les actions nécessaires.  
Ses fonctions prennent effet immédiatement.  
Il peut s'entourer d'un Conseil et nommer les Conseillers comme il le souhaite.

Le 28 novembre dans la soirée, après le prolongement du scrutin d'une journée, le Haut-Conseil a officiellement annoncé le résultat des votes. Ainsi, c'est le projet de Tfk59 qui est retenu, avec 15 votes sur 27.

## Le projet de Tfk59 retenu



Avatar du nouveau Haut-Commissaire Tfk59

Dans la soirée du 28 novembre, le Haut-Conseil a annoncé le résultat des votes, après le prolongement du scrutin d'une journée, à cause de l'égalité entre les deux projets en tête. C'est donc le projet de Tfk59 sur la création du Bureau International des Villes qui est retenu par l'Assemblée Générale de l'OCGC, avec 15 votes sur total de 27 soit 55% des suffrages, et c'est donc Tfk59 a été nommé Haut-Commissaire de l'OCGC. C'est le projet de Paquet qui arrive deuxième avec 12 votes, soit 44%. Le troisième projet, celui de Vallamir, ne recueille aucun vote.

Après l'annonce du résultat, Jeff raconte être « *impatient* » de voir le projet se mettre en œuvre. Tfk59, lui, a remercié tous les membres ayant voté pour son projet.

Le nouveau Haut-Commissaire a deux mois pour réaliser son projet, conformément à la Charte de l'OCGC.

## Son projet : le B.I.V.

Le projet du nouveau Haut-Commissaire consiste à créer une nouvelle institution au sein de l'OCGC : le Bureau International des Villes. Il a pour but de faciliter et de répertorier tous les jumelages réalisés entre les villes du monde GC. Le Haut-Commissaire décrit cette institution comme « *un organisme chargé de tisser des liens entre les villes* ».



Logo officiel du B.I.V.

D'abord, ce bureau pourra recenser les villes par nombre d'habitants, et par thème (par exemple, Lutèce et Betschburg ont pour thème Paris), pour faciliter les jumelages. Aussi, le B.I.V. a d'ailleurs prévu de créer quatre catégories de jumelages :

- **Les accords symboliques** et **les accords culturels** : par exemple, des villes peuvent nommer un monument, ou une rue en un nom de ville. Par exemple, si la ville de Betschburg inaugure un parc « Forbid », cet événement pourra être enregistré par le B.I.V.
- **Les jumelages** : par exemple, la ville de Lutèce pourrait se jumeler à la ville de Betschburg.
- **Les « Share-City »** : deux membres peuvent décider de créer une ville ensemble. Tfk59 explique : « *Par exemple, l'un fait une moitié et l'autre la deuxième moitié* ». Il indique aussi que « *ce concept est en essai* ».

Le 29 novembre, Tfk59 a créé le topic du Bureau International des Villes, avec une description de l'organisation. Actuellement, le Haut-Commissaire a lancé un recensement des villes. Nous invitons tous les membres à y inscrire leurs villes.

Nous souhaitons aussi bonne chance au nouveau Haut-Commissaire pour la réalisation de son projet. Mais si le projet de Tfk59 a été choisi par 15 membres sur 27, n'oublions pas que le projet de Paquet sur l'INSEB a recueilli plus de 12 votes.

(01/12/2010, ARTICLE REALISE PAR ROMU23)

# Dossier : LES DERNIERS MODS



Entre le futur mod aéroport d'Exalight, les nouvelles versions du mod de Jeff pour Cities XL 2011, ou encore le GlobexCo, l'édition des villes vous parle des derniers mods sortis ou à l'état de projet.

# LES MODS ARBRES DE JEFF



Jeff, un des membres du forum a déjà réalisé trois mods débloquent trois types d'arbres : le mod conifère, le mod sur les arbres exotiques et le mod sur les arbres caduques. *L'édition des villes* l'interroge en tant que moddeur.

## Un grand intérêt pour le modding

Jeff est l'un des grands moddeurs de Cities XL. Il a déjà réalisé plusieurs mods, dont ceux sur les arbres, mais aussi un mod *Gazon* qui permet de placer des textures d'une couleur de gazon, un mod qui ajoute des cartes au jeu, ou encore celui qui permet de construire un pont aux routes médiévales.

Jeff nous raconte que le modding l'a toujours intéressé : « *L'idée de modder m'a toujours intéressé, déjà avec Civilization IV* ». Il raconte aussi : « *J'ai été aidé par les réalisations des moddeurs de Cities XS, qui m'ont servi de modèles, principalement le mod Arbres de Malaya* ». Il remercie d'ailleurs Arcadoli pour son PakUnpak, qui lui a permis de « *créer [ses] propres mods* ».

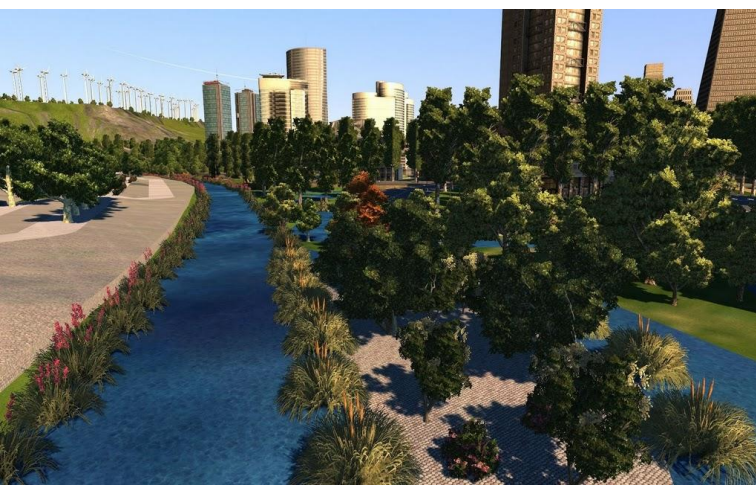
## La création d'un mod Arbre : les difficultés

D'où lui est venu l'idée de réaliser un mod sur les arbres ? « *J'avais découvert qu'il y avait plus de 60 ou 70 arbres disponibles que l'on pouvait donc planter sur le principe du mod de Malaya* ».



Images des arbres du mod Arbres exotiques

Comment a-t-il fait pour réaliser ce mod ? « *Cela n'en a pas l'air, mais c'est assez long* », raconte-t-il.



L'esplanade des Platanes à Fluvi

Première difficulté : les fichiers du jeu sont compressés. « *J'ai pu trouver le dépacker facilement et comprendre un peu le système* ».

Deuxième étape : il faut copier trois fichiers, les adapter aux noms de chaque espèce. « *Il faut ensuite tester s'ils fonctionnent dans le jeu* ». Et parfois, il y a de drôle de surprises : « *Parfois, ce n'est pas ce que l'on attendait de voir, il n'y a pas d'arbre qui apparaît, ou encore qu'il*

*n'apparaît pas sur le menu...* ». Et il faut aussi régler la hauteur de l'arbre ! En effet, il ne faudrait pas que les arbres soient aussi grands que le plus haut des gratte-ciels... « *Les arbres de Malaya sont surdimensionnés mais ça rend bien dans le jeu* ». Jeff nous raconte donc qu'il a cherché des informations sur la dimension des arbres sur Internet.

Ensuite, il faut créer une image de l'arbre pour le menu. « *Il faut aussi compléter les fichiers "Localisation" qui donnent les traductions dans les trois langues de Cities XL. Là encore, quelques recherches pour les traductions sont nécessaires* ».

Jeff a dû réaliser de multiples essais pour que le mod fonctionne bien. ➔



Liste des arbres du Mod conifères

→ Maintenant, il raconte qu'il « maîtrise à peu près tout cela pour les arbres ». Il a même commencé à créer un programme qui permet d'automatiser la création des fichiers !

Mais il avait oublié un autre problème : le problème des menus sur Cities XL 2009. En effet, chaque sous-menu est limité à 50 icônes. Il était donc impossible de faire apparaître tous les arbres dans les menus. « Heureusement, Cities XL 2011 a plus d'emplacements facilement utilisables, comme dans les packs ».



Après l'interview, Jeff reste quand même modeste : « Ce n'est pas non plus un travail extrêmement difficile. Il faut avoir du temps pour tester et être très méticuleux comme tout travail informatique. Ce n'est pas vraiment une œuvre de création puisque je ne fais que permettre la pose des arbres ».

Mais c'est quand même grâce à lui que nous pouvons planter une grande variété d'arbres et d'arbustes dans nos villes !

### Ses mods arbres

C'est au milieu du mois de septembre que Jeff publie son premier mod sur les arbres exotiques.

Ensuite, après la sortie de Cities XL 2011, Jeff a voulu créer une nouvelle version du mod pour la nouvelle version du jeu. Il sort aussi à peu près au même moment son mod conifères et son mod sur les arbres caduques. Tous ses mods sont téléchargeables dans la partie ad-hoc du site. Félicitons Jeff pour son travail sur les mod arbres, qui ont permis d'embellir nos villes. (30/11/2010, ARTICLE REALISE PAR ROMU23)

# LE MOD AEROPORT D'EXALIGHT



Le 21 novembre, Exalight a parlé d'un nouveau projet : la création d'un mod qui permet de changer la livrée des avions. Exalight nous révèle des informations sur son mod en exclusivité.

## Un projet



Le 21 novembre, Exalight a créé un topic sur son nouveau projet : la création d'un mod qui permet de recolorer les avions. « *Les grandes idées de ce mod sont de recolorer les avions* ». Deux mods seront créés : un qui recolore les avions en avions de compagnies réelles, et un autre qui recolore les avions en compagnies du monde GC.

Les membres ont trouvé ce projet ambitieux. « *C'est une bonne idée* », raconte Jeff.



## Premier mod

Les compagnies réalisées pour le mod des compagnies réelles sont Singapore Airlines, Air France, Alitalia, American Airlines, Fly Emirates, British Airways, Cathay Pacific, Air Koryo et Japan Airlines.

Actuellement, tous les avions ont été recolorés. « *Pour arriver au résultat souhaité, il faut ➔*



L'A321 d'Air France

→ *que je fasse environ 2 ou 3 essais* ». Pour le Singapore Airlines, il a fallu qu'il teste ses modifications deux fois.

Exalight a indiqué que ce mod serait disponible le 17 novembre.

## Deuxième mod

Pour le mod qui recolore les avions en compagnies du monde GC, Exalight nous raconte en exclusivité : *« Je modderai 3 skins d'A380 du jeu aux couleurs des compagnies des grands pays du monde GC, c'est-à-dire la RFGC, la Sylvania et l'Eloria »*. Trois A330 voleront aussi aux couleurs du Conglomérat Betsch, du Bosphoros, et de la FFRADT. Deux A321, eux, seront aux couleurs de la Sylvania et de la RFGC. Enfin, trois avions de type A318 seront aux couleurs de l'Euromed, de l'Eloria et de l'Ivanoa, et un Cessna sera réservé pour l'Alderico.

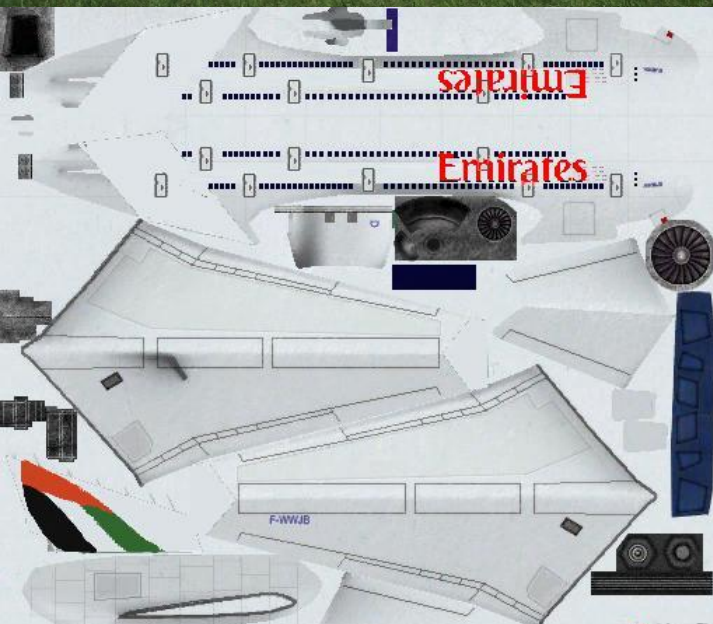
Ainsi, 13 avions seront aux couleurs des compagnies des pays du monde GC :

### Récapitulatif par avion :

Nom de l'avion	Compagnie des pays	Nombre
<b>Airbus A380 :</b>	RFGC, Sylvania, Euromed	3
<b>Airbus A330 :</b>	Betsch, Bosphoros, FFRADT	3
<b>Airbus A318 :</b>	Euromed, Eloria, FFRADT	3
<b>Airbus A321 :</b>	Sylvania, RFGC	2
<b>Boeing 747 :</b>	Ivanoa	1
<b>Cessna :</b>	Alderico	1
<b>TOTAL :</b>		<b>13</b>

### Récapitulatif par pays :

Pays	Avions	Nombre
<b>RFGC :</b>	A380, A321	2
<b>Sylvania :</b>	A380, A321	2
<b>Euromed :</b>	A380, A318	2
<b>FFRADT :</b>	A330, A318	2
<b>Eloria :</b>	A318	1
<b>Betsch :</b>	A330	1
<b>Bosphoros :</b>	A330	1
<b>Ivanoa :</b>	Boeing 747	1
<b>Alderico :</b>	Cessna	1
<b>TOTAL :</b>		<b>13</b>



## Ses autres mods

En tant qu'un des grands moddeurs de la communauté, Exalight a déjà réalisé une série de mods avant celui-ci : le mod qui permet la destruction des Blueprints sur la carte de Paris, les quelques mods sur le déblocage des bâtiments, on en-core les mods sur les zones portuaires étendues ou encore celui qui permet de placer de façon linéaire les bâtiments.



Avion d'Air Sylvania, ploppable

→ Exalight ajoute : « *Il y aura des petites compagnies fantaisistes à l'image des membres, comme Johan-Airlines, Air Tropol, et des jets privés Air Cali One* ».

Enfin, Exalight a annoncé que les dirigeants des pays du monde GC doivent se dépêcher de lui envoyer les logos des compagnies des pays respectifs. « *Tfk59 avec l'Euromed South Airlines, vallamir avec Air Ivanoa, Clamato avec l'Air Sylvania et l'AldAIRico et Warstorm avec Air Eloria l'ont fait* ».

## Les autres projets

Exalight a annoncé qu'il souhaitait aussi réaliser des avions *ploppables*. Calimero raconte qu'il s'agit d'une bonne idée, « *pour créer des petits aéroports customisés* ». Actuellement, tous les avions ont été ploppés, et il reste encore quelques bugs mineurs à corriger. Parmi les avions ploppés, il y a des cargos, ou encore des appareils militaires !

Aussi, le 28 novembre, Exalight a reçu un message de GlobexCo, lui annonçant qu'il lui enverrait des éléments des aéroports « *pour un petit pack d'aéroports custom* ». Nous souhaitons bonne chance à Exalight. (28/11/2010, ARTICLE REALISE PAR ROMU23)



Groupe d'avions ploppables

# LA VERSION 4 DE L'UNLOCKER



Après plus d'un mois de travail, le 29 novembre, GlobexCo, le créateur du mod de l'Unlocker a annoncé qu'une quatrième version de son mod devrait sortir le mercredi 1<sup>er</sup> décembre. Très attendu, ce mod débloque de nombreux contenus du jeu.

Image du GEM Ski, débloqué par l'Unlocker

## Un mod très attendu

C'est le 1<sup>er</sup> novembre que la quatrième version de l'Unlocker devrait sortir. Et ce mod était très attendu par les joueurs. Avec ses plus de 90 Mo, l'unlocker est uniquement réservé aux joueurs de Cities XL 2011.

Le 29 novembre, lorsque GlobexCo a annoncé la date de sortie du mod, Exalight a raconté qu'il « *devrait travailler* » au sein de l'équipe de Focus. Peluche, lui, l'a remercié « *pour son travail formidable* ». Dvergar, lui, a félicité GlobexCo et pense qu'il est « *le meilleur mod de CXL2011 en ce moment* ».

## Nouveau contenu débloqué

Avec une taille de plus de 90 Mo, l'Unlocker de GlobexCo ajoute de nouveaux bâtiments, l'option Bac à sable, l'outil d'avatar, le GEM Ski et les bâtiments du GEM Plage. ➔



Un hôpital débloqué par le GlobexCo

→ Si le mod débloquent aussi beaucoup de bâtiments et de fonctionnalités, il subsiste encore quelques bugs, comme par exemple... ce bâtiment, qui prend un peu trop de place (voir image ci-contre).

Un autre problème a été trouvé : les bâtiments des GEMs ne s'affichent pas et restent gris. Heureusement, un patch a été créé, et le mod de a été mis à jour sur les plateformes de téléchargement.



Un bâtiment... un peu trop grand...

Aussi, utiliser certains fonctionnalités fait planter le jeu. Ainsi, GlobexCo recommande aux membres de ne pas toucher certains boutons, comme celui du GEM Ski « *domaine skiable* », qui fait planter Cities XL.

Mais bien que ces problèmes existent, GlobexCo a réalisé un excellent travail sur ce mod. Il est d'ailleurs considéré comme le

meilleur moddeur de Cities XL 2011 ! (02/12/2010, ARTICLE REALISE PAR ROMU23)



Nouvelles industries débloquées



Bâtiment débloqué

# RECORD DE POPULATION POUR BIGGEST CITY

*Des building à perte de vue.*

2 763 052 820    90 886 253  
 ➔ +14 700 549    ➔ 0

Capture d'écran de la vidéo du dernier opus de Biggest City

Avec ses plus de 90 millions d'habitants, Biggest City est l'une des villes les plus peuplées jamais réalisées sur Cities XL. Ville créée par Vallamir, l'édition des villes en parle.

## 90 millions d'habitants

En atteignant les 90 millions d'habitants avec sa ville Biggest City, Vallamir a fait fort ! 90 886 253, plus précisément (voir image ci-dessus), et c'est par une vidéo que le maire de la ville annonce cette nouvelle.

Vallamir a enfin réussi à parvenir à la barre de quatre-vingt-dix millions d'habitants huit mois après la création de la ville. Un exploit, que beaucoup de membres saluent : Keketfc, en regardant les vues générales de la ville, raconte que c'est « *valémiresque* » ! Exalight a d'ailleurs fait remarquer : « *90 millions d'habitants sur 10km<sup>2</sup>, ça fait 9 millions au kilomètre carré !* ».

## Un défi pour Vallamir

Suite à l'annonce du nombre d'habitants, nous avons interrogé le maire de la ville, et nous lui avons demandé qu'est-ce qu'il ressentait après avoir atteint les 90 millions d'habitants. « *J'avais créé Biggest City comme un projet, un but impossible à ➔*



Avatar de Vallamir sur le forum

→ atteindre. [...] C'était plus une sorte de défi pour moi qu'une satisfaction d'avoir battu un record. La véritable satisfaction aujourd'hui, c'est d'avoir terminé un projet ».

Il nous donne aussi rendez-vous pour la saison deux de Biggest City, où une partie de la ville sera construite sous terre.

D'après lui, construire sous terre prend beaucoup de temps. Il ne devrait pas présenter de mise à jour dans la semaine, mais nous attendons les premières images de la saison deux avec impatience... (02/12/2010, ARTICLE REALISE PAR ROMU23)



Vue globale de Biggest City

# LA CASCADE DU GOLF DES SOURCES A FLUVI



Image de la cascade du golf des Sources à Fluvi

Le 27 novembre, Jeff, maire de la ville de Fluvi a présenté les nouveautés sur le site du golf des Sources de la ville. *L'édition des villes* en parle et interroge Jeff.

## Le golf des Sources

Le golf des Sources est, comme l'indique son nom, un gigantesque terrain de golf. Il a été construit à la place de l'ancien marais, dans le cadre d'un aménagement touristique du site. En effet, le golf se veut aussi le point central de toute activité touristique, avec la possibilité de visiter les lieux dans les petits trains, et avec tout un éventail d'attractions.

Le golf a été présenté pour la première fois au mois d'avril. Ce golf a d'ailleurs permis à la ville d'obtenir le titre de révélation du mois d'avril.



## La cascade

Dans la MAJ du 27 novembre, Jeff a présenté la grande grotte où s'écoule la source.

Au pied de la grotte a été réalisé un cours d'eau avec les textures appropriées. Autour du cours d'eau ont été plantés divers fleurs. Des arbres ont aussi été plantés autour de l'immense grotte.



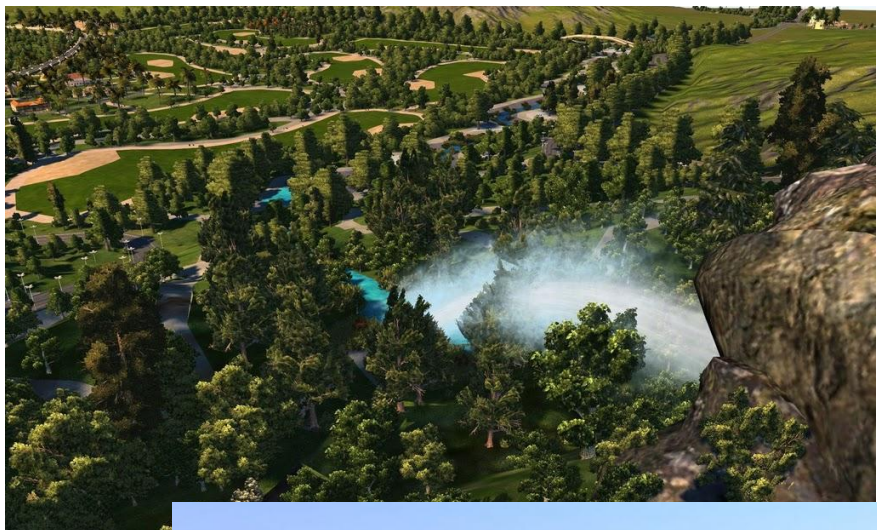
Vue aérienne de la cascade

Jeff nous livre des informations sur la grotte : « *Le rocher et la cascade viennent d'un mod de Karel53 pour Cities XL 2011 que j'ai trouvé sur le site allemand CitiesXS* ». Le rocher ne provient donc pas d'un mod personnel...

Nous lui avons aussi demandé combien de temps l'aménagement de la grotte lui a pris. « *C'était joué en une demi-heure. Heureusement, le terrain se prêtait bien à la surélévation du rocher et donc à la cascade* ».

Le rocher est débloquenté par un mod créé par Karel53, téléchargeable en cliquant sur ce lien court : <http://tinyurl.com/karel532> (voir mod N°2 : Dekorationen – Mod)

Les membres ont été impressionnés par la beauté des aménagements réalisés autour du rocher : arbres, plantations, cours d'eau... un superbe site à visiter en famille... (01/12/2010, ARTICLE REALISE PAR ROMU23)



## L'ACTU DES VILLES

**La nouvelle ville de Tfk59**

Le 1<sup>er</sup> décembre, Tfk59 a présenté une preview de sa nouvelle ville pour l'Euromed, Malasa. Sur la preview, on aperçoit un centre d'affaires, et un grand pont en arrière-plan. Nous attendons avec impatience la prochaine MAJ...

**La station de ski du Conglomérat Betsch**

Le 1<sup>er</sup> décembre, Pdtbetsch a présenté la première station de ski du Conglomérat Betsch : l'Alderaan Ski Resort, grâce à la version 4 du GlobexCo. Il doit encore développer sa station...

**Le chiffre qui chiffonne :**

➤ **90 886 253**

**C'est la population totale de la ville de Biggest City de Vallamir.**

**Traverser les voies ferrées...**

Comment traverser les voies ferrées sur Cities XL 2011 ? Le 28 novembre, Clamato a trouvé la solution. Malheureusement, ce n'est que pour les yeux : les routes ne sont pas vraiment reliées et on ne peut pas réellement traverser les voies...

**Nouveau CBD à Zion**

Le 2 décembre, Nar6 a annoncé qu'un nouveau CBD est en construction dans sa ville, Zion. Il nous présente une preview, et l'image qu'il publie est prise justement depuis ce nouveau CBD...



# LA REVELATION DU MOIS DE NOVEMBRE



Dans la soirée du 2 décembre, Calimero a lancé les votes pour choisir la révélation du mois de novembre. Cinq villes ont été présélectionnées par l'organisateur.

Image de Cruz Castillo

## Cinq villes présélectionnées

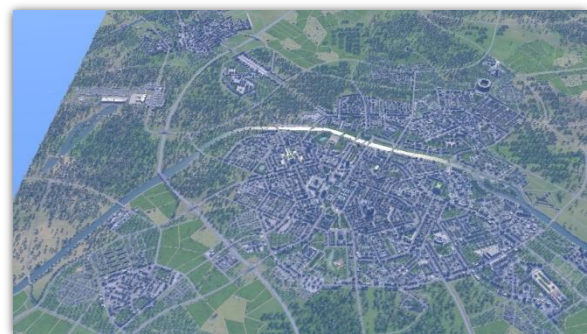
Pour cette nouvelle édition, Calimero a présélectionné cinq villes, au lieu de six habituellement :

- **Mévry** de Melchior
- **Cruz Castillo** de Clamato
- **Zaible** de Vallamir
- **Fuyamoée** de Winmand
- **Everton** de Kelly-Kelly

**Villes présélectionnées  
à la révélation du mois  
de novembre**

Si cinq villes seulement ont été présélectionnées, cela s'explique par le manque de nouveautés ce mois-ci. « *Novembre a été plus calme* », raconte l'organisateur.

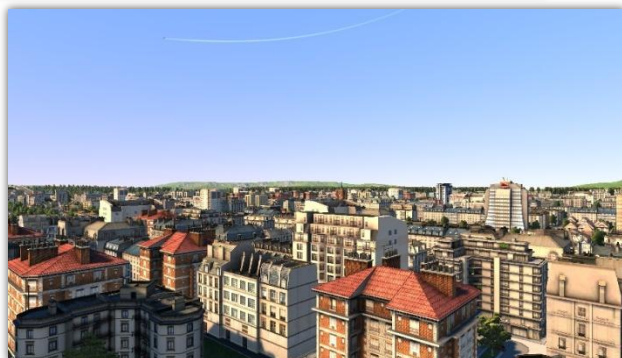
Parmi les favoris, il y a Cruz Castillo, ville du maire du vainqueur du championnat inter-villes, et capitale de l'Alderico, et Mévry, la ville de Melchior, la ➔



Vue aérienne de Mévry

→ décrivant comme « *une ville qui a su trouver un aménagement de sa ville très réaliste combinant campagne et centre-ville historique* ».

La fin des votes est fixée au 9 novembre. Nous souhaitons bonne chance à tous les présélectionnés. (03/12/2010, ARTICLE REALISE PAR ROMU23)



## A propos du magazine



avec le soutien de la mairie. L'édition est réalisée par le comité de pilotage de la ville de Betschbourg. Le magazine est une initiative de la ville de Betschbourg. Il est financé par la commune de Betschbourg. Le magazine est une initiative de la ville de Betschbourg. Il est financé par la commune de Betschbourg.

L'Édition des villes est un magazine publié tous les mercredis. Il vous fait chaque semaine découvrir l'actualité des villes, du forum et du site, et dévoile des exclusivités pour chaque événement important : championnats inter-cités, révélations du mois, ou encore Expositions universelles, avec les pages **Evènement**, **Enquête ou la ville du moment**, **l'actu du forum et des villes**, et sur **le duel de villes ou les révélations du mois**.