

The SIMS™ 4



TABLE DES MATIÈRES

POUR COMMENCER.....	02	MODE VIE.....	14
INTRODUCTION.....	03	D'AUTRES FAÇONS DE JOUER.....	29
CRÉER UN SIM.....	03	BESOIN D'AIDE?.....	33
MODE CONSTRUCTION.....	09		




Consultez les mises en garde sur la santé et la sécurité dans le menu Paramètres.

POUR COMMENCER

SYSTÈME PLAYSTATION®4

Avant de commencer un jeu : avant toute utilisation, lire attentivement les instructions fournies avec le système PlayStation®4. La documentation contient des informations sur l'installation et l'utilisation de votre système et d'importantes informations de sécurité.

Pour allumer le système PlayStation®4, appuyez sur la touche d'alimentation. L'indicateur d'alimentation clignote en bleu, puis s'allume en blanc. Insérez le disque *The Sims 4* dans la fente, avec l'étiquette vers le haut. Le jeu s'affiche dans la zone de contenu de l'écran d'accueil. Sélectionnez le nom du logiciel dans l'écran d'accueil du système PlayStation®4 et appuyez sur le bouton . Pour plus de détails sur l'utilisation du logiciel, consultez ce manuel.

Quitter un jeu : en maintenant enfoncée la touche , sélectionnez [Fermer l'application] dans l'écran qui est affiché.

Réafficher l'écran d'accueil à partir d'un jeu : pour revenir à l'écran d'accueil sans quitter un jeu, appuyez sur la touche . Pour reprendre le jeu, sélectionnez-le dans la zone de contenu.

Retirer un disque : Quittez le jeu et appuyez sur la touche d'éjection.



Trophées : en réalisant certains objectifs d'un jeu, vous pouvez gagner des « trophées » que vous pouvez ensuite comparer et partager. Un compte Sony Entertainment Network est nécessaire pour l'accès aux trophées.

INTRODUCTION

Bienvenue dans le monde des Sims!

Vous avez envie de guider votre famille vers le succès commercial et scolaire? Ou encore, vous préférez avoir une maison où on fait toujours la fête, où vos Sims peuvent se lier d'amitié, trouver l'amour ou se faire des ennemis? Ou peut-être souhaitez-vous seulement semer la terreur et causer le chaos? C'est la vie de votre Sim, c'est donc à vous de décider ce que vous en faites.

Dans le présent manuel, vous découvrirez comment fonder votre premier Foyer, construire une maison et guider la vie de vos Sims. À vous de décider ce que vous ferez ensuite!

CRÉER UN SIM

Commandes pour Créer un Sim

COMMANDES	
Options du catalogue	Touche  /touche 
Modifier le corps	Touche  (appuyer longuement) + manette gauche
Retour	Touche 
Parcourir les catégories de tenues	Touche  / 
Annuler	Touche 
Refaire	Touche 
Voir les commandes	Touche 
Basculer Menus/Jeu	Touche pavé tactile
Menu de pause	Touche OPTIONS

Écran Créer un Sim, panneau Personnalité



NOM

Donnez un prénom et un nom de famille à votre Sim. Le nom de famille du premier Sim du foyer deviendra par défaut le nom pour identifier ce foyer; vous pouvez toutefois le changer.

SEXE

Choisissez si vous voulez que votre Sim soit un homme ou une femme. Sélectionnez l'onglet déroulant pour personnaliser les paramètres de sexe. Votre choix aura un impact sur le corps, les goûts vestimentaires, la fertilité et les préférences en matière de toilette de votre Sim.

ÂGE

Vous pouvez choisir de créer un Bambin (tout-petit), un Enfant, un Ado, un Jeune adulte, un Adulte ou une Personne âgée. L'âge de votre Sim aura un impact sur son apparence, sur les Traits de caractère et les choix d'Aspirations qui vous seront proposés, et sur bien d'autres choses encore.

STYLE DE DÉMARCHÉ

Cet onglet modifie la démarche de votre Sim. Cet aspect n'a aucun effet direct sur la personnalité de votre Sim.

VOIX

Choisissez une des six voix prédéfinies, ou réglez manuellement la voix de votre Sim à l'aide du curseur.

RELATIONS

Si un Foyer compte plus d'un Sim, il est possible de définir ici les relations. Les relations disponibles varient en fonction de l'âge.

ASPIRATIONS

Vous pouvez consulter ici les Aspirations de votre Sim. Les Aspirations disponibles varient en fonction de l'âge.

TRAITS DE CARACTÈRE

Sélectionnez pour votre Sim les Traits de caractère qui influenceront sa personnalité. Les Traits de caractère disponibles, et le nombre de Traits de caractère qu'il est possible de sélectionner varient selon l'âge.

FOYER

Cet onglet présente la liste des membres qui composent votre Foyer actuel. Le Sim indiqué en vert est celui que vous êtes en train de personnaliser. Sélectionnez le bouton Ajouter un Sim pour ajouter un nouveau membre au Foyer. Choisissez Ajouter un nouveau Sim pour créer un Sim complètement nouveau, ou encore Jouer avec la génétique pour créer un Sim dont les gènes recouperont ceux des autres membres de ce Foyer.

ALÉATOIRE

Vous n'avez pas envie de prendre le temps de personnaliser votre Sim? Sélectionnez le bouton Aléatoire pour transformer son apparence. Vous pouvez même préciser quelles options de personnalisation vous souhaitez sélectionner de façon aléatoire. Ce pourrait être les vêtements, le corps ou les coiffures, par exemple.

Écran Créer un Sim



SIM

Le Sim que vous modifiez s'affiche au centre de l'écran. Sélectionnez différents segments du corps de votre Sim pour adapter directement les proportions.

VISAGE

Sélectionnez le visage de votre Sim pour préciser l'apparence de son visage. Vous pouvez y modifier notamment les éléments prédéfinis de son visage, la couleur de sa peau, les détails de sa peau et de ses dents, ainsi que sa coiffure ou la couleur de ses cheveux. Vous pouvez aussi donner du maquillage à votre Sim, ainsi que des accessoires, comme des chapeaux, des lunettes et des bijoux.

MUSCLES ET POIDS

Faites glisser ces panneaux vers le haut ou vers le bas pour ajuster le poids et la masse musculaire de votre Sim. Quand vous aurez confirmé l'apparence de votre Sim, son poids et sa masse musculaire ne changeront qu'en fonction de son mode de vie.

CORPS

Sélectionnez Corps pour effectuer des changements plus ciblés sur l'apparence physique de votre Sim. Vous pouvez choisir la couleur de sa peau, ou encore choisir une conformation prédéfinie. Vous pouvez même donner des tatouages à votre Sim.

LOOKS PRÉDÉFINIS

Utilisez cette section pour faire votre choix parmi diverses apparences et palettes de couleurs pour les tenues de votre Sim.

OPTIONS DE VÊTEMENTS

Si vous souhaitez apporter des modifications particulières aux tenues de votre Sim, vous pouvez choisir une des cinq options : Hauts, Corps entier, Bas, Accessoires et Chaussures. Il est alors possible de choisir parmi des catégories plus précises pour restreindre votre recherche, ou encore sélectionner l'option du haut pour voir toutes les possibilités disponibles.

PANNEAU FILTRES

La sélection de vêtements, accessoires et maquillages qui vous sont proposés est filtrée automatiquement en fonction de l'option de sexe et de la catégorie de tenues. Sélectionnez le Panneau Filtres pour éliminer ou modifier les options du filtre.

CATÉGORIE DE TENUES

Chaque Sim dispose de six catégories de tenues : Quotidien, Habillé, Sport, Sommeil et Fête. Vous pouvez modifier dès maintenant les tenues de votre Sim pour les adapter à vos préférences, ou encore le faire plus tard en sélectionnant une commode ou un miroir. Il est possible de sauvegarder cinq variations de tenues pour chaque style.

Âge

Personne ne reste jeune éternellement. Les Sims passent un certain temps prédéfini à un âge donné, puis ils atteignent l'étape suivante de leur vie. Chaque groupe d'âge offre des options de vêtements uniques. Les Traits de caractère et les Compétences disponibles, les choix de dialogues, les possibilités de carrière, etc., varient également. Vous pouvez modifier les options de vieillissement de votre Sim dans les Options du jeu, sous Gameplay (Jouabilité).

Vous pouvez aussi faire vieillir automatiquement un Sim en lui organisant une fête d'anniversaire. Consultez la Simologie de votre Sim pour connaître son vieillissement.

REMARQUE : Il est possible de régler l'étendue de la vie et la vitesse du vieillissement dans les paramètres, en choisissant parmi les options Faible, Normale et Élevée. Vous pouvez même décider de désactiver complètement le vieillissement!

BÉBÉ

L'outil de création de Sim ne permet pas de créer un bébé. Les Sims doivent adopter les bébés, ou encore ils doivent en avoir eux-mêmes, s'ils sont en mesure de concevoir. Les bébés ont besoin d'être lavés, nourris et ont besoin de recevoir beaucoup d'amour et d'attention. Assurez-vous que votre Foyer est prêt à les accueillir! Consultez la section Bébés et enfants pour de plus amples détails.

BAMBIN (OU TOUT-PETITS)

Les Bambins (ou tout-petits) ne peuvent choisir aucune Aspiration, mais ils ont un Trait de caractère. Les Traits de caractère de ces Bambins sont particuliers à leur âge; ils influenceront leur personnalité et leurs Compétences en grandissant. Les Bambins peuvent se déplacer dans le monde, mais un adulte doit s'occuper de leurs Besoins. Assurez-vous que votre Adulte Sim s'occupe de votre tout-petit, autrement un travailleur social pourrait se présenter à votre porte! En interagissant avec les tout-petits, les Adultes Sims obtiennent un État d'esprit positif; n'oubliez pas de tirer profit de ces moments de qualité.

Les Bambins peuvent apprendre à répondre à leurs propres Besoins au fil du temps, et les Compétences qu'ils développent améliorent leurs Compétences d'enfance. Consultez la section Compétences de bambin pour de plus amples détails.

ENFANT

Les Enfants ont une Aspiration et un Trait de caractère. Les Enfants sont plus indépendants que les Bambins. Ils peuvent répondre seuls à leurs Besoins, vont à l'école et commencent à former des relations complexes. Ils ont tout de même besoin des Adultes pour les actions plus avancées comme préparer les repas et gagner de l'argent.

Les Compétences qu'un Enfant perfectionne lui donneront un avantage dans ses Compétences d'adulte, tout comme toutes les Compétences acquises quand il était Bambin ont favorisé ses Compétences d'enfant. Consultez la section Compétences d'enfant pour de plus amples détails.

ADO

Les Adolescents se trouvent à mi-chemin entre les Enfants et les Adultes. Les Adolescents ont accès aux mêmes Aspirations que les Adultes et il est possible de sélectionner deux Traits de caractère pour eux. Ils peuvent réaliser des actions complexes et choisir des Carrières simples (consultez la section Carrières d'adolescent pour de plus amples détails). En revanche, ils doivent quand même fréquenter l'école chaque jour. Les Adolescents ont aussi tendance à avoir des sautes d'humeur.

JEUNE ADULTE, ADULTE, PERSONNE ÂGÉE

Lorsqu'ils sont Jeunes adultes, les Sims bénéficient de toute la liberté de l'âge adulte. Ils peuvent déménager, commencer leur carrière et établir des relations stables. Les Adultes peuvent choisir parmi une grande variété d'Aspirations et ils peuvent avoir trois Traits de caractère au total. Les Jeunes adultes et les Adultes restent plus longtemps à cet âge avant d'atteindre le groupe d'âge suivant. Vous aurez donc plus de temps à votre disposition pour satisfaire leurs Aspirations et leurs objectifs de Carrière.

Les Personnes âgées sont un peu différentes des autres Adultes. Elles peuvent prendre leur retraite de leur Carrière, mais si elles entreprennent des actions physiques intenses, cela représente un risque pour leur santé. Elles peuvent aussi mourir de vieillesse à n'importe quel moment. Ne tenez donc pas pour acquis le temps dont elles disposent!

Traits de caractère

Les Traits de caractère déterminent la personnalité de votre Sim. Chaque Sim doit avoir un Trait de caractère, mais les Adultes peuvent en avoir jusqu'à trois. Les Traits de caractère influencent l'Humeur de votre Sim, les options de dialogue qui vous sont proposées, le plaisir qu'il tire des différentes activités et sa réaction lorsqu'il rencontre certaines personnes et certains milieux.

Les Bambins ont accès à des Traits de caractère particuliers, tandis que les Enfants et les Adolescents ont accès à une sélection limitée des Traits de caractère des Adultes. Une fois ces Traits de caractère déterminés, il est impossible de changer. Pensez-y bien avant de faire votre choix!

REMARQUE : Certains Traits de caractère sont incompatibles. Par exemple, un Sim ne peut pas être à la fois Joyeux et Morose, ou encore Gourmand et Glouton.

MODE CONSTRUCTION

Monde

Maintenant que vous avez créé votre Sim, l'heure est venue de lui trouver un endroit où habiter. Votre Sim peut s'établir dans un des trois Mondes : Willow Creek, Oasis Springs et Newcrest. Chaque Monde présente différents services, Foyers et maisons et terrains disponibles. Votre Sim a la possibilité d'aller visiter les autres Mondes pour profiter de différents services, ou pour rencontrer de nouvelles personnes.

Emménager

Une fois que vous aurez choisi un Monde, vous pouvez choisir où vous voulez que votre Foyer emménage. Choisissez une maison à vendre, ou encore achetez un terrain libre et construisez votre maison à partir de zéro. Si vous choisissez une maison déjà construite, vous pouvez choisir le modèle meublé ou non. Le prix d'un Terrain dépend de son emplacement, de sa dimension et des objets qui s'y trouvent déjà.

Vous disposez au départ de 20 000 Simflouz, et vous en recevez 2000 pour chaque membre supplémentaire de votre foyer. Faites attention à vos dépenses! Il est toujours possible de faire déménager votre Foyer plus tard, quand vos Sims auront gagné plus d'argent et accumulé des biens.

Commandes du Mode Construction

COMMANDES DE MENU

Confirmer	Touche X
Retour	Touche O
Rechercher (dans certains menus)	Touche L2
Droite	Touche →
Bas	Touche ↓
Gauche	Touche ←
Haut	Touche ↑
Voir les commandes	Touche L3
Basculer Menus/Jeu	Touche pavé tactile
Menu de pause	Touche OPTIONS

COMMANDES DU JEU

Sélectionner	Touche X
Retour	Touche O
Faire un panoramique	Touche O (appuyer longuement) + manette gauche
Outil Pipette rapide	Touche △
Outil Design rapide	Touche □
Déplacer le curseur	Manette gauche
Faire un zoom / Pivoter la caméra	Manette droite
Annuler	Touche L2
Refaire	Touche R2
Voir les commandes	Touche L3

COMMANDES DU JEU

Activer la grille	Touche R 3
Passer en vue du dessus	Touche →
Étage inférieur	Touche ↓
Passer en vue Murs vus en coupe	Touche ←
Étage supérieur	Touche ↑
Basculer Menus/Jeu	Touche pavé tactile
Menu de pause	Touche OPTIONS

Écran Mode Construction



INFORMATIONS SUR LE TERRAIN

Donnez un nom à votre Terrain et déterminez ses caractéristiques comme le nombre de chambres à coucher et de salles de bain. Vous pouvez aussi avoir un aperçu de la dimension de votre terrain, et de sa valeur.

CARACTÉRISTIQUES DE TERRAIN

Comme les Sims ont des Traits de caractère, votre Terrain peut avoir des Caractéristiques. Ces Caractéristiques peuvent influencer l'Humeur des Sims qui s'y trouvent. Ils peuvent aussi attirer les visiteurs (ou les dissuader). Assurez-vous de choisir les Caractéristiques du terrain en fonction des Sims qui y vivront.

OUTILS AVANCÉS

Utilisez ces outils pour gérer certaines parties de votre Terrain en particulier, ou encore pour modifier votre Maison dans sa totalité. Pour modifier directement l'emplacement d'un objet ou son apparence, vous devez choisir Sélectionner, Pipette, Outil Design ou Massue. Vous pouvez aussi enregistrer votre Terrain dans votre bibliothèque, changer la position de votre Maison sur le Terrain ou détruire tous les objets qui s'y trouvent. Le dernier outil permet de changer le moment de la journée. Il vous est donc possible de voir l'apparence de votre propriété le jour et le soir.

AUTRES OUTILS

Le Mode Vie vous permet de passer du Mode Construction au Mode Vie. Ouvrez votre Bibliothèque pour faire votre choix parmi les options prédéfinies. Le Mur de notifications indiquera toutes les informations pertinentes au sujet de votre Foyer.

RECHERCHE

Utilisez la fonction Recherche pour passer directement à la section ou à l'objet que vous souhaitez, si vous avez un objet ou un type d'objet précis en tête.

CONSTRUCTION

La fonctionnalité Construction présente les meubles et les objets disponibles en fonction de leur type. Elle est particulièrement utile lorsque vous construisez l'extérieur de votre maison, par exemple pour l'ajout de portes, de fenêtres ou de papier peint. Utilisez cet outil pour établir les fondations de votre maison et ses murs, construire des piscines, planter des arbres ou installer des clôtures. Vous pouvez aussi enregistrer les pièces que vous avez construites, ou sélectionner une des pièces meublées proposées.

OBJETS PAR PIÈCE

Quand vous êtes prêt à commencer la décoration, sélectionnez cette option pour filtrer les types de meubles disponibles en fonction des types de pièces. Par exemple, si vous souhaitez acheter un four à micro-ondes, sélectionnez l'onglet Cuisine, ou encore sélectionnez Chambre d'enfant s'il vous faut des objets utilisés pour les Bébés, les Bambins ou les Enfants.

OBJETS PAR FONCTION

Choisissez cette option pour classer les meubles disponibles en fonction de leur fonction. Par exemple, si vous avez besoin d'un meilleur éclairage dans une pièce, cliquez sur Éclairage pour voir les lampes disponibles, ou sélectionnez Activités et Compétences pour voir les objets interactifs pour la maison de votre Sim.

INVENTAIRE DU FOYER

Trouvez tous les biens de votre Foyer qui ne se trouvent pas sur votre Terrain. Les articles perdus peuvent s'y retrouver, lorsque vous déplacez des objets et des pièces. Vos Sims pourraient aussi recevoir des objets, à mesure qu'ils progressent dans leurs Aspirations et leurs Carrières. Consultez l'Inventaire du foyer pour retrouver ces articles.

Construire et entretenir les foyers

C'est à vous de construire votre maison, mais si vous souhaitez que vos Sims soient heureux et en bonne santé, vous devez vous assurer de leur fournir l'essentiel. Un lit, une salle de bain privée et une cuisinière ou un four à micro-ondes suffisent à répondre à leurs besoins essentiels, mais il en faudra plus si vous souhaitez voir vos Sims s'épanouir réellement. Une méthode toute simple pour combler tous les besoins de vos Sims est d'utiliser la fonctionnalité Objets par pièce. En principe, vous devriez posséder au moins un article de chaque catégorie d'objet.

Quand vous décidez de la construction des murs et du positionnement des objets, n'oubliez pas que vos Sims ont besoin d'espace pour se déplacer. Chaque pièce doit avoir une porte, et les objets laissés dans le passage feront obstacle à la circulation de votre Sim.

DÉCORATIONS

N'oubliez pas de consacrer un peu de temps à la décoration de vos pièces. Non seulement votre maison sera plus jolie, mais cela améliorera de façon passive l'humeur de vos Sims.

FIABILITÉ DES OBJETS

Les objets peu coûteux cassent plus facilement. À moins que vos Sims n'aiment l'encombrement, les objets brisés nuisent à l'humeur de votre Sim. Les objets endommagés ne peuvent être utilisés; ne tardez pas trop à vous en occuper.

Diverses possibilités s'offrent à vous quand un objet se brise. Vous pouvez payer pour le remplacer ou demander à un réparateur de le remettre en bon état. Vous pouvez aussi faire réparer l'objet par vos Sims. Cela augmentera leur compétence Bricolage. Faites toutefois attention, car la réparation d'objets peut salir un Sim et entraîner des conséquences dangereuses.

Si vous trouvez que vos objets brisent souvent, vous pourriez décider d'acheter un modèle de qualité supérieure. Si votre Sim présente une forte compétence en Bricolage, il pourrait améliorer l'objet pour le rendre plus fiable.

PAYER LES FACTURES

N'oubliez pas de payer vos factures! Plus vous ajoutez d'éléments à votre maison, plus de factures vous devez payer. Vous pouvez payer vos factures par ordinateur, par téléphone ou par la poste. Si vous ne payez pas vos factures à temps, l'alimentation électrique de votre Terrain sera coupée.

Construire des entreprises

Après avoir construit une maison pour vos Sims, vous pourriez aussi construire des entreprises en ville qu'ils pourront fréquenter, comme des bars, des gymnases, des bibliothèques, etc. C'est une bonne façon de placer des objets utiles pour vos Sims à leur portée, sans payer directement pour les retrouver dans votre maison.

MODE VIE

Commandes du Mode Vie

COMMANDES DE MENU	
Confirmer	Touche X
Retour	Touche C
Réduire la vitesse du jeu	Touche L1
Augmenter la vitesse du jeu	Touche R1
Droite	Touche →
Bas	Touche ↓
Gauche	Touche ←
Haut	Touche ↑
Voir les commandes	Touche L3
Basculer Menus/Jeu	Touche pavé tactile
Menu de pause	Touche OPTIONS

COMMANDES DU JEU

Sélectionner	Touche X
Faire un panoramique	Touche O (appuyer longuement) + manette gauche
Annuler l'action courante	Touche △
Glisser l'élément	Touche □
Déplacer le curseur	Manette gauche
Faire un zoom / Pivoter la caméra	Manette droite
Diminuer la vitesse du jeu	Touche L1
Augmenter la vitesse du jeu	Touche R1
Centrer sur Sim de gauche	Touche L2
Centrer sur Sim de droite	Touche R2
Voir les commandes	Touche L3
Basculer à caméra de suivi	Touche R3
Sélectionner Sim suivant	Touche →
Étage inférieur	Touche ↓
Passer en vue Murs vus en coupe	Touche ←
Étage supérieur	Touche ↑
Basculer Menus/Jeu	Touche pavé tactile
Menu de pause	Touche OPTIONS

Écran Mode Vie



PANNEAU SIMS

Vous pouvez y voir les activités actuellement menées par votre Sim et son Humeur.

ACTIONS

Cette liste présente les actions actuelles et à venir de votre Sim. Les actions à côté de votre Sim sont celles qui se déroulent présentement, tandis que les actions au-dessus du panneau sont les actions à venir. Certaines actions peuvent se dérouler en même temps. Vous pouvez aussi annuler la plupart des actions ici.

HUMEUR ET ÉTATS D'ESPRIT

Consultez ici l'Humeur et les États d'esprit de votre Sim. Les trois États d'esprit dominants se trouvent au haut de la liste, tandis que les États d'esprit secondaires seront condensés. Placez le curseur sur les divers États d'esprit pour en savoir plus à leur sujet.

ENVIES

Votre Sim pourrait avoir jusqu'à trois Envies en même temps, en fonction de son Humeur, de ses Traits de caractère, de ses Aspirations, de sa Carrière, etc. Si vous pouvez satisfaire ses Envies, vous remportez des points de Satisfaction. Vous pouvez aussi épingler ou annuler les Envies.

FONDS DU FOYER

C'est le total de Simflouz que partagent les membres de votre Foyer. Vous gagnez des Simflouz en allant travailler, en vendant des objets, etc. Ces fonds sont utilisés pour acheter des objets ou payer les factures.

CENTRER SUR LE TERRAIN

Si vous sélectionnez cette icône, votre caméra sera centrée sur le centre du Terrain de votre Foyer.

TÉLÉPHONE

Sélectionnez cette option pour prendre le téléphone de votre Sim. Les téléphones permettent de faire plusieurs choses comme payer les factures, appeler d'autres Sims et voyager.

FOYER

La liste des membres de votre Foyer apparaît ici. Sélectionnez-en un pour le commander. Vous pouvez aussi sélectionner ici l'Humeur au travail de votre Sim.

TEMPS

Consultez l'heure et le jour actuels. Vous pouvez mettre en pause l'horloge du jeu ou la remettre en marche, ou encore vous pouvez l'accélérer. N'oubliez pas qu'il est impossible de revenir en arrière dans le temps!

ASPIRATIONS

Si vous consultez les Aspirations de votre Sim, vous pourrez y voir ses Aspirations, ses progrès et ses objectifs. Vous pouvez aussi y consulter ses Points de Satisfaction et la Boutique de récompenses. Choisissez une nouvelle Aspiration en sélectionnant l'étoile.

CARRIÈRE

Consultez ici la Carrière de votre Sim, pour en savoir plus sur son horaire de travail, son rendement, ses tâches à long terme et ses Tâches du jour.

COMPÉTENCES

Vous trouverez ici les Compétences de votre Sim, avec le niveau atteint pour chacune et les progrès en cours. Placez le curseur sur les diverses Compétences pour en savoir plus à leur sujet. Seules les Compétences acquises par votre Sim apparaîtront dans cette liste.

RELATIONS

Faites le point sur les Relations de votre Sim ici. Il est possible de les afficher en fonction des critères suivants : Toutes, Amis, Foyer et Amoureuses. Sélectionnez les personnages de cette liste pour les afficher.

INVENTAIRE

L'Inventaire permet de savoir ce que votre Sim porte avec lui. Il peut s'agir par exemple de ses devoirs, des aliments ou des livres. Vous pouvez aussi voir les Collections du foyer ici.

SIMOLOGIE

Consultez un aperçu des caractéristiques de votre Sim : nom, âge, Traits de caractère, généalogie et statistiques.

BESOINS

Gardez l'œil sur cet onglet pour vous assurer que votre Sim est en santé et heureux; l'état des six Besoins de votre Sim y est présenté.

Humeurs/Émotions

Selon la personnalité de votre Sim, son environnement et ses actions, il pourrait être pris par une Émotion ou une Humeur. Les Émotions peuvent avoir un impact sur les Compétences, amener des options d'action et de dialogue différents et donner à votre Sim plus de possibilités d'obtenir une promotion dans sa Carrière. Règle générale, les Émotions positives auront des conséquences positives sur votre Sim, tandis que les Émotions négatives le décourageront. Si aucune mesure n'est prise pour les corriger, les Émotions négatives d'un Sim peuvent nuire à ses relations, nuire au rendement dans sa Carrière, ou même le tuer.

Les Émotions sont intensifiées si les États d'esprit qui y sont associés sont importants. La plupart du temps, ce sera indiqué par le mot « Très », comme « Très heureux » ou « Très mal à l'aise ». Dans cet état, toutes les primes (ou les inconvénients) associées à l'Émotion seront amplifiées.

ÉTATS D'ESPRIT

Les États d'esprit sont des onglets qui apparaissent sur votre Panneau Sim et qui indiquent quelles actions ou quels éléments de l'environnement influencent l'Humeur de votre Sim. Les États d'esprit ont une durée prédéfinie, ou ils restent tant que votre Sim se trouve à proximité d'un certain élément de son environnement. Les États d'esprit s'ajoutent aux points d'Émotion. L'Émotion qui compte le plus de points déterminera l'Humeur de votre Sim.

Pour garder votre Sim dans une humeur positive, apprenez à activer les États d'esprit positifs et à retirer les États d'esprit négatifs ou à en diminuer la présence. Par exemple, si vous décidez de décorer votre maison de façon agréable, cela donnera des primes passives de Bonheur à votre Foyer, et si vous faites de l'ordre dans votre maison, vous réduirez le temps durant lequel votre Sim se sent Mal à l'aise. Les actions peuvent ajouter des États d'esprit (par exemple, se brosser les dents améliore la confiance en soi) ou réduire la durée d'un État d'esprit (si votre Sim prend un bain tandis qu'il est courbaturé, par exemple).

TYPES D'ÉMOTIONS

BIEN

C'est l'état neutre de votre Sim.

ÉMOTIONS POSITIVES

Les Émotions positives donnent souvent une prime de Compétence. Certaines primes s'appliquent à toutes les Compétences, tandis que d'autres primes s'appliquent uniquement à certaines Compétences. Elles peuvent aussi déverrouiller certaines interactions ou certaines activités spéciales, ou améliorer la réalisation d'une tâche.

CONFIANT

La confiance est obtenue lorsque votre Sim réalise des tâches d'amélioration personnelle. Cela peut se produire lorsqu'il se lave les dents, lorsqu'il se motive dans le miroir ou s'il a une bonne journée à l'école. Toutes les Compétences sont améliorées grâce à la Confiance, mais le Charisme bénéficie d'une prime spéciale.

ÉNERGISÉ

Les Sims énergisés sont prêts à brûler leur énergie de trop en faisant de l'exercice. Les Compétences physiques bénéficient d'une prime importante.

ENJÔLEUR

Votre Sim est d'humeur fougueuse. Le moment est bon pour flirter avec votre partenaire, d'aujourd'hui ou de demain. En revanche, votre Sim pourrait être plus distrait qu'à l'habitude. Une douche froide peut l'aider à se calmer. L'État d'esprit Enjôleur accorde une prime de Charisme.

CONCENTRÉ

Votre Sim pourrait devenir Concentré après avoir réalisé des tâches exigeant un effort mental, par exemple après avoir joué aux échecs, fait une recherche en ligne ou travaillé à la maison. Toutes les Compétences associées aux Facultés mentales bénéficient d'une prime importante.

HEUREUX

Votre Sim se sent bien! Le Bonheur peut être obtenu en réalisant des tâches agréables comme avoir une bonne conversation, manger un bon repas ou répondre à un Besoin. Le Bonheur peut aussi être inspiré par l'environnement, par exemple en écoutant de la bonne musique ou en se trouvant dans une pièce agréablement décorée. Toutes les Compétences reçoivent une prime quand votre Sim est Heureux.

INSPIRÉ

Les Sims deviennent Inspirés quand ils se livrent à un travail créatif (comme peindre, lire ou cuisiner), ou s'ils interagissent avec des objets de création (comme des œuvres d'art, des bonsaïs ou en écoutant de la musique). Le moment où un Sim est Inspiré est un bon moment pour créer : toutes ses Compétences créatives bénéficieront d'une prime importante.

JOUEUR*

Votre Sim est d'humeur enjouée. Pourquoi ne pas en profiter? Faites le fou avec les amis et la famille, ou livrez-vous à une activité amusante pour devenir Joueur. Quand un Sim est Joueur, il bénéficie d'une prime de Charisme et d'une prime importante de Comédie.

*Joueur est la seule Émotion positive pouvant avoir des conséquences fatales. On s'amuse et on joue, mais quelqu'un pourrait devenir Hystérique!

ÉMOTIONS NÉGATIVES

Les Émotions négatives portent souvent atteinte à de nombreuses Compétences, ou même à la totalité d'entre elles. La plupart du temps, il est préférable de trouver des solutions pour soulager ces Émotions dès que possible, et de tenter de les éviter dès le départ.

Les Émotions signalées par un astérisque (*) peuvent avoir des conséquences fatales si elles sont accentuées et que rien n'est fait pour les contrer.

EN COLÈRE*

Quelque chose a fait sortir votre Sim de ses gonds. Il peut avoir envie de hurler ou de casser quelque chose, mais il y a des façons plus productives d'apaiser sa colère. Il peut par exemple aller courir, ou encore prendre une douche froide. Les compétences physiques et malicieuses bénéficient d'une prime positive, mais toutes les autres compétences sont affaiblies.

S'ENNUIE

Si votre Sim doit faire la même tâche encore et encore, ou s'il a passé une journée ennuyeuse au travail ou à l'école, il peut manifester de l'Ennui. Essayez de faire quelque chose d'amusant, par exemple en parlant à un autre Sim, en vous livrant à une activité qui plaît à votre Sim ou encore en vous détendant devant la télévision. Toutes les Compétences sont un peu diminuées par l'Ennui.

HÉBÉTÉ

L'Émotion Hébété est généralement causée par une situation dangereuse comme subir une électrocution, perdre durant une bagarre ou être blessé par une Blague utilisée comme arme. Vous devez donner à votre Sim la possibilité de se reposer quand il est hébété; cet état vulnérable peut avoir des conséquences fatales si votre Sim continue de se livrer à des activités dangereuses. Toutes ses Compétences sont fortement diminuées lorsqu'il est Hébété.

EMBARRASSÉ*

Si un événement humiliant pour votre Sim se produit, il peut devenir Embarrassé. Si votre Sim accumule un trop grand nombre d'États d'esprit Embarrassé en même temps, il peut devenir Mortifié; cette émotion peut s'avérer mortelle. Laissez votre Sim se détendre en privé ou envoyez-le au lit : c'est la meilleure façon de le soulager quand il est Embarrassé. Si votre Sim est Embarrassé, ses Compétences Sociales sont amoindries.

TRISTE

Votre Sim a le vague à l'âme? La Tristesse apporte des primes aux Compétences créatives, mais elle est nuisible à toutes les autres Compétences. Pour soulager la Tristesse, il est possible de passer à des activités qui inspirent le Bonheur, particulièrement les Activités créatives. Une autre bonne façon de contrer la Tristesse est de permettre à votre Sim de se confier à quelqu'un d'autre... comme dans la vie réelle!

TENDU

Votre Sim est stressé. C'est l'heure de se détendre. Votre Sim devrait prendre un bon bain, ou encore s'asseoir un peu devant la télévision. Il peut aussi parler à un ami ou un membre de sa famille, ou encore se motiver devant le miroir. Quand ils sont tendus, les Sims connaissent un affaiblissement de toutes leurs Compétences.

MAL À L'AISE

Cette Émotion se présente souvent en présence d'un faible niveau de satisfaction de divers Besoins, comme la Faim, la Vessie, l'Énergie ou l'Hygiène. Votre Sim peut aussi devenir Mal à l'aise quand il se trouve à proximité d'une surface sale ou dans une pièce désordonnée. Si vous vous occupez directement de l'un ou l'autre de ces déclencheurs, vous pourrez améliorer cette Émotion. Toutes ses Compétences sont légèrement amoindries quand votre Sim est Mal à l'aise.

CONSEILS AU SUJET DES ÉMOTIONS

TRAITS DE CARACTÈRE ET ÉMOTIONS

La personnalité d'un Sim peut influencer ses Humeurs. Par exemple, un Sim « Soigné » qui se trouve à proximité de quelque chose de sale deviendra contrarié, tandis qu'un Sim qui adore la nature sera Tendru s'il reste à l'intérieur pendant trop longtemps.

AURAS DES OBJETS

Il est possible d'attribuer à certains objets une Aura pouvant changer automatiquement l'Humeur des Sims à proximité. Activez ces Auras pour donner à vos Sims un moyen rapide et passif de changer leur Humeur.

THÉ

Pour changer rapidement l'Humeur de votre Sim, achetez-lui une théière. Il y a différents types de thés, inspirant différentes émotions positives à vos Sims.

Aspirations

Les Aspirations représentent des objectifs à long terme, indépendants des Carrières. Votre Sim pourrait par exemple aspirer à devenir culturiste, gagner beaucoup d'argent ou trouver l'amour. Lorsque vous choisissez une Aspiration, assurez-vous de consulter tous les cheminements possibles qu'une catégorie d'Aspiration contient. Par exemple, la Nature compte trois catégories : Botaniste indépendant, Conservateur et Pro de la pêche. En atteignant les objectifs associés aux Aspirations, vous recevrez des Points de satisfaction. Ceux-ci peuvent être utilisés pour acheter des récompenses utiles.

Pour profiter au maximum du temps de votre Sim, il est recommandé de lier ses Aspirations et sa Carrière. Par exemple, un Sim qui travaille comme Athlète et dont l'Aspiration est Culturiste peut souvent atteindre ses objectifs de Carrière et d'Aspiration simultanément. Toutefois, un Sim ayant de multiples intérêts est souvent un Sim heureux. N'hésitez pas à choisir toutes les Aspirations et les Carrières dont vous avez envie.

Il est possible de modifier une Aspiration à n'importe quel moment; les progrès réalisés par votre Sim en vue d'atteindre sa dernière Aspiration ne seront pas perdus. Les objectifs associés à une Aspiration se réalisent durant la totalité des activités de la vie du Sim. Il est donc possible de commencer la réalisation d'une Aspiration avec certains objectifs déjà atteints. Par exemple, si vous avez complété une Aspiration et avez déjà joué à des jeux vidéo pendant au moins 4 heures, ce premier objectif sera atteint si vous choisissez l'Aspiration « Génie de l'informatique. »

ASPIRATIONS D'ENFANT

Les Adultes et les Enfants ont des Aspirations différentes. Les Aspirations des Enfants ne sont pas transposées dans leur vie d'adulte, mais si elles sont réalisées, elles permettront d'obtenir des primes liées aux Aspirations d'adulte et aux Compétences connexes. Par exemple, un Enfant qui a réalisé l'Aspiration Prodige artistique verra ses Compétences créatives augmenter plus rapidement une fois Adulte.

TRAITS DE RÉCOMPENSE

La réalisation d'une Aspiration demande beaucoup de temps et de dévouement, mais elle accorde un Trait de récompense à votre Sim. Les Traits de récompense peuvent être très puissants. Ils peuvent prolonger la vie de votre Sim, faire revenir des Sims d'entre les morts, créer des repas qui ne se gâteront jamais, ou même immuniser votre Sim contre le feu! Les Traits de récompense reçus par votre Sim restent, même si ce dernier choisit de nouvelles Aspirations par la suite.

Carrières

Les Carrières sont un bon moyen pour permettre à votre Sim de gagner de l'argent et d'améliorer ses Compétences. Vous pouvez sélectionner les Carrières à l'aide d'un Téléphone ou d'un Ordinateur. De nombreux choix de Carrière sont proposés, et chacun présente deux voies quand votre Sim aura obtenu quelques Promotions. Votre Sim doit perfectionner certaines Compétences pour chaque Carrière.

Un grand nombre de Carrières vous sont proposées, et chacune présente ses propres avantages et inconvénients. Il est possible qu'une Carrière permette de remporter plus d'argent, tandis qu'une autre laissera plus de temps libre à votre Sim. Une autre Carrière pourrait être adaptée à l'Aspiration de votre Sim, mais répondre mal à ses Traits de caractère ou à ses Humeurs. Sousez bien les avantages et les inconvénients associés à chaque Carrière.

PROMOTIONS

Sous l'onglet Carrière, vous pourrez consulter les tâches à long terme de votre Sim, ses Tâches du jour et l'Humeur idéale. Grâce à ces renseignements, faites en sorte que votre Sim obtienne des Promotions pour sa Carrière. Une possibilité de Promotion pourrait être offerte à votre Sim s'il réalise ses Tâches à long terme, mais il devra aussi réaliser ses Tâches du jour et se présenter au travail avec l'Humeur idéale pour la remporter.

Les Promotions apportent divers avantages. Non seulement elles rendront votre Sim heureux, mais elles lui apporteront aussi une augmentation de salaire et, dans certains cas, une réduction de ses heures de travail. Certaines Promotions permettent aussi de déverrouiller certains articles exclusifs.

JOURS DE CONGÉ

Votre Sim a droit à trois Jours de congé au début de sa Carrière et, à mesure qu'il travaille, il en recevra d'autres. Durant les Jours de congé, votre Sim reçoit son salaire de la journée tout en restant à la maison. N'hésitez pas à accumuler vos Jours de congé; n'oubliez pas cependant que votre Sim perdra ces jours s'il change de Carrière. Les Jours de congé doivent être demandés le jour précédent ou le matin avant d'aller au travail.

REMARQUE : Il n'est pas possible d'accumuler plus de 99 Jours de congé; vous n'aurez pas la possibilité d'en accumuler davantage lorsque ce nombre aura été atteint. N'oubliez pas de faire une pause de temps en temps!

ÉCOLE

L'école représente une sorte de « carrière » pour les Enfants et les Adolescents. Les résultats scolaires d'un Enfant ou d'un Adolescent seront meilleurs si celui-ci se présente à l'école à l'heure prévue et s'il accomplit ses Tâches du jour (devoirs ou travaux supplémentaires). Terminer les études avec de bonnes notes permettra aux étudiants de commencer leur Carrière du bon pied. S'ils ne font pas leurs devoirs ou ne vont pas à l'école, les étudiants auront de mauvais résultats. Des mauvaises notes peuvent provoquer de l'Embarras, ou même la visite d'un travailleur social.

L'objectif quotidien des étudiants est de faire leurs devoirs. Ceux-ci exigent pas mal de temps, mais il est possible de les faire plus rapidement avec l'aide d'un adulte. De bonnes Compétences permettent de faire les devoirs plus rapidement.

Tout comme les Adultes, les Enfants et les Adolescents peuvent bénéficier de Jours de congé s'ils en font la demande le jour précédent, ou encore le matin, avant de se présenter à l'école.

CARRIÈRES D'ADOLESCENT

Comme les Adultes, les Adolescents peuvent avoir une Carrière et tenter d'obtenir des Promotions pour recevoir une augmentation de salaire. En revanche, les Adolescents ont seulement la possibilité de travailler à temps partiel, puisque l'école reste leur Carrière principale. Certaines Carrières demandent de travailler la fin de semaine, d'autres avant ou après l'école. Chaque Carrière comporte ses propres exigences en matière d'horaire. Les Carrières d'adolescents peuvent s'avérer stressantes, particulièrement si votre Ado souhaite faire ses devoirs, fréquenter ses amis et sa famille et s'adonner à des loisirs. Elles représentent toutefois une bonne façon de gagner un peu de Simflouz et d'améliorer ses Compétences.

HUMEUR AU TRAVAIL

Pendant que votre Sim est à l'école ou au travail, vous pouvez ajuster son humeur pour ce jour. Par défaut, l'Humeur au travail de votre Sim est réglée sur Normal, mais vous pourriez la modifier pour qu'elle corresponde à certains Besoins ou à certaines Émotions.

RETRAITE

Les Sims peuvent prendre leur retraite et cesser leur Carrière lorsqu'ils deviennent Personnes âgées. À partir de ce moment, ils recevront la moitié de leur salaire normal, mais sans avoir besoin d'aller au travail. Les Sims peuvent continuer de travailler après leur retraite s'ils souhaitent gagner plus d'argent. Il est avantageux de remporter le plus grand nombre possible de Promotions avant la Retraite, pour que votre Sim reçoive le meilleur revenu de Retraite possible.

Besoins

Les Sims comptent six Besoins : Vessie, Divertissement, Faim, Social, Énergie et Hygiène. Le seul Besoin pouvant avoir des conséquences fatales est la Faim. Il est recommandé de ne pas négliger les Besoins de votre Sim pour éviter des situations embarrassantes ou stressantes.

La satisfaction des Besoins indiqués en vert est bonne. Les Besoins indiqués en jaune ont besoin d'être satisfaits bientôt. S'ils deviennent rouges, les Besoins sont importants et peuvent influencer l'Humeur et le comportement. Si le niveau de satisfaction des Besoins de votre Sim est bon, il obtiendra des États d'esprit Heureux.

CONSEILS POUR SATISFAIRE LES BESOINS

Les Sims pensent à satisfaire seuls leurs propres Besoins quand cela est possible (sauf s'il s'agit de Bébés ou Bambins). Toutefois, il est recommandé de prendre le contrôle de votre Sim pour gérer son temps et réduire ses Besoins avant qu'ils deviennent un problème.

Assurez-vous que votre Sim répond aux Besoins ayant un faible niveau de satisfaction avant d'aller au travail ou à l'école, ou encore avant d'aller au lit pour la nuit. Certains Besoins seront satisfaits pendant que vous ne contrôlez pas votre Sim, mais ce n'est pas le cas de tous!

Pour que les Besoins de votre Sim restent indiqués en vert, il est important de bien gérer le temps de votre Sim et, idéalement, de répondre à divers Besoins en même temps. Par exemple, si votre Sim prend un repas en étant en compagnie d'un autre Sim, vous ferez d'une pierre deux coups et améliorerez la satisfaction de ses Besoins Faim et Social en même temps. Vous pouvez aussi répondre à un Besoin tout en faisant des actions liées à une Envie, une Aspiration ou une Carrière. Une Douche méditative, par exemple, répond au Besoin Hygiène de votre Sim tout en le rendant Inspiré, ce qui pourrait l'aider à terminer une nouvelle toile.

TYPES DE BESOINS

On compte six types de Besoins, et chacun d'eux peut être satisfait par des actions différentes. Voici un aperçu de tous les Besoins, avec quelques conseils pour vous aider à les satisfaire.

Vessie

C'est naturel. Ce Besoin n'est pas directement dangereux, mais si vous ne vous en occupez pas suffisamment, la Vessie peut provoquer des situations... embarrassantes. Si l'Embarras se détériore, il risque de devenir Humiliation ultime, ce qui *pourrait* être fatal.

Divertissement

Contrairement aux autres Besoins, le Divertissement varie d'un Sim à l'autre. Par exemple, les Rats de bibliothèque aiment particulièrement la lecture, tandis que les Sims actifs aiment faire de l'exercice. Regarder la télévision, jouer à des jeux, lire ou danser au son de la musique sont autant de façons d'augmenter le Divertissement des Sims. Si un Sim présente un faible taux de satisfaction du Besoin Divertissement, il deviendra Tendru, ce qui nuit à toutes ses Compétences.

Faim	Comme les humains, les Sims ont besoin de manger pour survivre. C'est le seul Besoin qui peut entraîner directement la mort s'il n'est pas satisfait. Heureusement, vous avez suffisamment de temps pour répondre à ce Besoin avant qu'il devienne dangereux. N'oubliez pas que vous pouvez vous tourner vers les repas rapides (comme des croustilles ou des Céréales) en cas d'urgence, ou même boire de l'eau du robinet.
Social	Il est possible d'augmenter le niveau de satisfaction du besoin Social en échangeant avec les autres sur l'ordinateur ou au téléphone; le meilleur moyen demeure néanmoins de parler à d'autres Sims en personne. Conduisez votre Sim dehors pour rencontrer les autres, ou faites-le parler aux membres de son Foyer. Vous pouvez aussi améliorer la satisfaction du besoin Social en invitant d'autres Sims à la maison ou en fréquentant des espaces communautaires.
Énergie	L'Énergie représente la force physique de votre Sim et le sommeil permet généralement d'améliorer la satisfaction de ce Besoin. L'Énergie s'épuise à mesure que la journée avance et elle se détériore plus rapidement lorsque votre Sim se livre à des activités physiques. Quand le niveau de satisfaction de ce Besoin est faible, votre Sim aura seulement envie d'y répondre. Il est donc important de vous assurer que votre Sim se repose suffisamment. Pour améliorer la satisfaction du besoin Énergie en peu de temps, il est possible de faire une sieste ou de boire du café.
Hygiène	L'Hygiène de votre Sim se détériorera au fil du temps, plus rapidement s'il se livre à des activités physiques. Un faible taux de satisfaction du besoin Hygiène aura un impact négatif sur son humeur et ses compétences sociales, et pourrait même nuire à sa possibilité d'obtenir une promotion au travail. Le moyen le plus efficace de répondre au besoin Hygiène est de prendre un bain ou une douche.

Compétences

Les Compétences représentent les habiletés propres à votre Sim; elles s'améliorent avec la pratique. Le niveau des Compétences est souvent associé aux objectifs des Aspirations et de la Carrière : assurez-vous d'améliorer les Compétences de votre Sim durant ses temps libres. Les Compétences apparaissent seulement une fois que votre Sim les a découvertes. Il est donc important de permettre à votre Sim d'essayer diverses activités pour découvrir quelles Compétences il est possible d'acquérir.

Bien entendu, vous pouvez améliorer les Compétences de votre Sim en vous livrant directement à une activité, mais vous avez aussi la possibilité de lire des livres de compétence. Ces livres peuvent se trouver dans les Bibliothèques ou être achetés en ligne. Certaines Compétences s'améliorent plus rapidement quand votre Sim est d'une certaine Humeur.

COMPÉTENCES DE BAMBIN (OU TOUT-PETIT)

Les Bambins (ou tout-petits) disposent de cinq Compétences uniques : Communication, Déplacement, Propreté, Raisonnement et Imagination.

Améliorer les Compétences de votre Bambin offre deux avantages. Tout d'abord, plus ses Compétences sont élevées, plus votre Bambin deviendra autonome et habile. Par exemple, un Bambin ayant une Compétence Déplacement élevée réussira à monter les escaliers ou courir, tandis qu'une Compétence Propreté élevée permet au Bambin d'utiliser les toilettes seul.

Ensuite, en perfectionnant les Compétences d'un bambin vous obtiendrez un avantage dans l'acquisition de ses Compétences d'enfant quand il grandira. La Compétence Communication renforce la Compétence Facultés sociales et la Compétence Déplacement améliore la Compétence Facultés motrices. La Compétence Raisonnement, quant à elle, offre un avantage pour la Compétence Facultés mentales, tandis que la Compétence Imagination stimule la Compétence Créativité. La Compétence Propreté n'est reliée à aucune Compétence d'enfant. Le perfectionnement de cette compétence réduit toutefois le risque d'accident, et il devient plus facile pour les Adultes de changer la couche de ces Sims.

COMPÉTENCES D'ENFANT

Les Enfants comptent quatre Compétences spécifiques : Facultés sociales, Facultés mentales, Créativité et Facultés motrices. Comme pour les Compétences des bambins, le perfectionnement des Compétences d'enfant procure un avantage aux Compétences d'adulte correspondantes. Les Facultés sociales sont liées aux Compétences d'adulte comme le Charisme, la Comédie et la Malice, tandis que les Facultés mentales favorisent les Compétences comme la Logique et la Fuséologie. La Créativité améliore les Compétences comme la Guitare et la Peinture et, enfin, les Facultés motrices renforcent les Compétences associées à la force physique et à la dextérité comme le Fitness et la Programmation.

COMPÉTENCES D'ADULTE

Les Compétences de bambin et d'enfant préparent votre Sim pour ses Compétences d'adulte. Les Adolescents ont accès à la plupart de ces Compétences.

- | | |
|-----------------|--|
| Charisme | Favorise la construction d'amitiés et de relations positives. S'avère utile dans de nombreuses Carrières. |
| Comédie | Exercez cette Compétence en racontant des blagues, en cherchant des blagues en ligne et en interprétant des sketches. S'avère utile pour les Sims qui souhaitent devenir Humoristes. |
| Cuisine | Que votre Sim soit un aspirant Chef ou encore qu'il cuisine à la maison, le perfectionnement de cette Compétence permet de déverrouiller de nouvelles recettes et améliore la qualité des repas. |
| Pêche | Améliorez cette Compétence par la pratique ou en consultant des livres. Vous pourrez pêcher le poisson que cuisinera votre Foyer. |
| Fitness | Améliorez la santé de votre Sim en pratiquant cette compétence de diverses façons : course, musculation, nage, etc. Cela pourrait même apporter des avantages pour votre Carrière. |

Jardinage	Avec une bonne Compétence Jardinage, votre Sim peut cultiver ses propres aliments. Les aliments issus du jardin peuvent être utilisés dans la cuisine.
Guitare	Consacrez du temps à l'étude et à la pratique pour améliorer cette Compétence. Vous pourrez déverrouiller la possibilité de composer des chansons et de gagner plus d'argent.
Bricolage	Votre Sim peut réparer les articles brisés qui l'entourent pour améliorer sa Compétence Bricolage. S'ils s'exercent suffisamment, les Sims peuvent apporter des améliorations aux objets. Assurez-vous de Récupérer les pièces après avoir réalisé les réparations.
Logique	Lisez des livres et jouez aux échecs pour améliorer votre Logique, utilisée dans le cadre de nombreuses interactions et Carrières.
Malice	Si votre Sim améliore sa Malice, il peut faire des blagues ou réaliser des actions malveillantes comme fabriquer des Poupées vaudou.
Mixologie	Améliorez la Mixologie pour créer et maîtriser des recettes de boissons. La Compétence Mixologie est utile lors de fêtes et pour certaines Carrières.
Peinture	Achetez un chevalet pour améliorer votre Compétence Peinture. Vos toiles peuvent être vendues pour obtenir des Simflouz ou être imprégnées d'une Aura.
Piano	Exercez-vous pour améliorer cette Compétence, ou encore lisez des livres de piano pour composer des chansons et recevoir des droits d'auteur sur leur utilisation.
Programmation	La Programmation est une Compétence utile dans de nombreuses Carrières, et peut servir à gagner un peu de Simflouz. Pour l'améliorer, exercez-vous sur un ordinateur, ou encore lisez des livres de programmation.
Fuséologie	Cette Compétence est essentielle pour la carrière d'Astronaute, mais vous devrez posséder une Fusée pour la perfectionner.
Jeux vidéo	Perfectionnez cette Compétence en utilisant un ordinateur, une console de jeux avec détection de mouvement, une tablette ou un Téléphone. La Compétence Jeux vidéo est utile dans de nombreuses carrières. D'ailleurs, c'est bien connu qu'il est bénéfique de jouer aux Sims.
Violon	Il est possible de perfectionner cette compétence en jouant du violon ou en lisant des livres de violon. Votre Sim pourrait arriver à créer des Chansons et encaisser des droits d'auteur.

Envies

Votre Sim peut avoir jusqu'à trois Envies à la fois, en fonction de son Humeur, son Aspiration, sa Carrière, son environnement et ses Traits de caractère. Si vous réalisez une Envie, vous recevrez des Points de satisfaction : c'est la base du jeu *Les Sims 4*.

Les Envies changent au fil du temps. Si vous êtes impatient de réaliser une certaine Envie, assurez-vous de supprimer toutes celles qui ne vous intéressent pas pour qu'elles soient remplacées plus rapidement. Vous pouvez aussi Épingler une Envie que vous souhaitez réaliser plus tard.

Satisfaction

Pour recevoir des Points de satisfaction, il faut réaliser des Envies et atteindre des objectifs liés aux Aspirations. Les Points de satisfaction peuvent être utilisés dans la Boutique de récompenses pour acheter des améliorations. Les améliorations plus modestes auront une influence immédiate sur les Besoins ou l'Humeur, tandis que les améliorations importantes permettront à votre Sim d'obtenir des avantages remarquables. Certaines améliorations permettent à votre Sim de ne jamais souffrir la Faim ou de ne connaître aucune baisse d'Énergie, par exemple, tandis que d'autres accélèrent de façon importante les gains de Compétence. Assurez-vous de consulter les avantages associés aux récompenses de Satisfaction, et mettez vos points de côté!

La mort

Personne n'est éternel. Les Sims peuvent mourir pour diverses raisons : des Besoins ignorés, des Émotions qui ne sont pas prises au sérieux, des accidents (comme les incendies), et même la vieillesse. Au moment de leur mort, la Faucheuse apporte une urne funéraire ou une pierre tombale. Si vous la rencontrez, vous pourriez réussir à la convaincre de changer d'idée! Mais ne vous désespérez pas si votre Sim est emporté. Vous pourriez croiser son fantôme, revenu hanter son ancienne maison, durant certaines nuits sombres et inquiétantes...

D'AUTRES FAÇONS DE JOUER

Dans la vie, il n'y a pas que le travail et les responsabilités. Voici quelques fonctionnalités dont vous pouvez profiter pendant la vie de vos Sims!

Relations

Que vous ayez simplement envie de flirter ou encore que vous soyez à la recherche d'une relation à long terme ou d'un meilleur ami, la communication est à la base de toutes les relations. Votre Sim peut communiquer naturellement avec les autres Sims, ou encore vous pouvez commander personnellement ses conversations. Si l'approche actuelle ne fonctionne pas comme vous le souhaitez, essayez de nouvelles stratégies.

Qu'elles soient platoniques ou amoureuses, les relations se détériorent avec le temps si elles ne sont pas entretenues. Les appels téléphoniques et les messages texte ne sont pas utiles pour renforcer les Relations. Pensez plutôt à inviter les Sims, à la maison ou dans des lieux publics, pour améliorer vos Relations. N'oubliez pas que les jauges Romantique et Amitié sont distinctes l'une de l'autre. Il est possible d'augmenter et de diminuer l'une ou l'autre de façon autonome.

AMITIÉS

Les amitiés se forment quand deux Sims interagissent. La meilleure façon d'améliorer une relation est de passer du temps ensemble et de choisir parmi une variété d'options de conversation positives.

ROMANCE

L'interaction avec la plupart des Sims a un impact sur le niveau d'Amitié, tandis qu'un niveau social spécial est réservé à la Romance. Choisissez les options de conversation romantiques pour séduire un autre Sim, mais assurez-vous de ne pas brûler les étapes pour éviter les conversations embarrassantes! N'oubliez pas que les options amicales fonctionnent aussi bien (sinon mieux) que les options romantiques risquées. Il peut être une bonne idée d'y aller progressivement. Et comme pour toutes les interactions sociales, c'est une bonne idée d'améliorer votre Charisme!

Pensez à garder l'œil sur l'Humeur de votre Sim. Les Humeurs positives (particulièrement Enjôleur, Heureux et Confiant) amélioreront le pouvoir de séduction de votre Sim, tandis que les Humeurs négatives (particulièrement En colère, S'ennuie et Tendü) auront un effet négatif.

FRÉQUENTATION ET MARIAGE

Les Sims qui sont compatibles peuvent commencer à se fréquenter et pourraient même décider de se marier. Les rendez-vous amoureux sont l'occasion de construire une relation et de remporter des récompenses.

ENNEMIS

Toutes les relations ne sont pas forcément cordiales. Il est possible d'améliorer vos relations, mais vous pouvez aussi les ruiner. Utilisez les interactions sociales méchantes pour qu'un autre Sim devienne votre ennemi!

Bébés et enfants

Vous pouvez créer de jeunes Sims comme des Bambins (ou tout-petits), des Enfants ou des Ados avec l'outil de création de Sim. Si vous souhaitez cependant élargir la famille de votre Sim de façon organique, quelques options s'offrent à vous.

ADOPTION

Les Sims peuvent adopter des Bébés, Bambins ou Enfants grâce à l'option Foyer sur un Ordinateur. On vous proposera une liste de Sims pouvant être adoptés. Choisissez celui que vous voulez, payez 1000 Simflouz et votre Sim ira chercher le tout dernier membre de la famille pour l'amener à la maison!

GROSSESSE

Si un Sim pouvant devenir enceinte fréquente un Sim en mesure de féconder, ils peuvent concevoir un bébé en choisissant Essayer de faire un bébé. Le Sim pouvant devenir enceinte peut acheter un test de grossesse (15 Simflouz) dans les toilettes, ou attendre et constater la grossesse plus tard.

Les Grossesses durent trois jours. Pendant ce temps, le Sim se sentira malade et courbaturé. L'accouchement peut se dérouler à la maison ou à l'hôpital, et votre Sim se sentira *très* Mal à l'aise. Assurez-vous d'avoir un berceau (couffin, dans le jeu) prêt à accueillir votre bébé!

Certaines méthodes existent pour déterminer le sexe de votre Bébé et augmenter les chances d'avoir des Jumeaux ou des Triplés. Gardez l'œil ouvert!

CRÉER UN SIM

Bien entendu, il est possible d'ajouter des Sims dans votre famille à n'importe quel moment en utilisant l'outil de création de Sim. Il n'est cependant pas possible de créer des Bébés. Les Bambins (tout-petits) représentent la première tranche d'âge disponible dans l'outil.

Quitter la maison ou emménager

Votre Ado pourrait avoir grandi et décider de quitter la maison. Votre Sim pourrait avoir rencontré l'âme sœur et vouloir fonder un foyer. Ou encore vous pourriez souhaiter vous débarrasser d'un colocataire désagréable. Grâce à la fonction Gérer les foyers, vous pouvez intégrer des Sims existant à votre Foyer, ou encore faire partir des membres de votre foyer.

Pour déplacer un Sim en particulier, vous devez accéder à la fonction Gérer les mondes. Sélectionnez le Foyer que vous souhaitez modifier, sélectionnez le bouton « ... », puis choisissez Gérer le foyer. À cet endroit, vous pouvez modifier, ajouter ou enlever des Sims d'un Foyer par l'outil de création de Sim. Il est aussi possible de déménager votre foyer sur un nouveau terrain, ou de faire passer un Sim d'un foyer à l'autre.

Déplacements

Changer d'air peut faire du bien parfois. Prenez votre téléphone pour inviter quelques amis et partez explorer le monde. Il vous faudra voyager vers de nouveaux lieux pour découvrir les attractions du monde, comme de nouveaux bars, des bars à cocktail, des gymnases, des musées, etc. C'est l'occasion d'améliorer certaines Compétences, de rencontrer de nouveaux Sims ou même de réaliser des Envies.

GROUPES

Vous pouvez former des Groupes de Sims pour qu'ils effectuent des tâches ensemble. Un même groupe peut rassembler jusqu'à huit Sims. Un symbole différent se trouve au-dessus de chacun des membres du groupe. Les groupes peuvent inclure les membres de votre Foyer, ou tout autre Sim dont ils ont fait la connaissance. Tirer profit de cette possibilité pour construire des relations.

Si vous voyagez avec d'autres Sims, ils formeront automatiquement un Groupe. Cela se produit aussi si votre Sim a un rendez-vous galant.

Événements sociaux

Faites la fête chez vous! Planifiez des événements à partir de votre téléphone et invitez le nombre de Sims que vous souhaitez. Vous pouvez choisir d'en faire un Événement de prestige, ce qui comporte une série d'objectifs à atteindre et vous permet d'obtenir des Points de satisfaction, ainsi que d'autres articles.

Fête privée

Toutes les personnes branchées fréquentent les meilleures fêtes. Embauchez un traiteur, préparez quelques boissons, choisissez de la bonne musique et invitez les Sims les plus en vue. Un Événement de prestige de niveau or permettra de déverrouiller un nouvel article électronique.

Dîner

La table est au cœur de tout dîner qui se respecte. Embauchez votre propre traiteur ou préparez vous-même un repas du tonnerre. Un Événement de prestige de niveau or permettra de déverrouiller un nouvel article de cuisine.

Fête d'anniversaire

Les fêtes d'anniversaire représentent l'occasion idéale pour célébrer les événements marquants de la vie de vos amis! Préparez des gâteaux, apportez des cadeaux et amusez-vous. Un Événement de prestige de niveau or permettra de déverrouiller un nouvel objet de chambre à coucher.

Mariage

Qui n'aime pas les mariages? Vos Sims s'unissent pour la vie et s'amusez comme des fous! Un Événement de prestige de niveau or permettra de déverrouiller un nouvel appareil ménager.

BESOIN D'AIDE?

L'équipe d'assistance mondiale au consommateur d'EA est à votre disposition pour que vous profitiez au maximum de votre jeu, partout et à tout moment.

- **Assistance en ligne & coordonnées** Rendez-vous sur help.ea.com/fr-ca/.
- **Assistance Twitter & Facebook** Vous avez besoin d'un conseil? Contactez-nous sur Twitter à l'adresse @EAHelp ou écrivez-nous sur facebook.com/EAHelpHub/ (en anglais).