

XBOX ONE

# Les Sims™ 4





**AVERTISSEMENT** Avant de jouer à ce jeu, lisez les manuels de la console Xbox One et de ses accessoires pour les informations importantes relatives à la sécurité et à la santé. [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

### **Avertissement de Santé : Crise d'épilepsie liée à la photosensibilité**

#### **I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo**

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

#### **II. Avertissement important relatif à la santé : épilepsie**

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie entraînant des pertes de conscience dues à des stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédents médicaux ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Les symptômes peuvent comprendre les suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles du visage, mouvement involontaire des bras ou des jambes, trouble de l'orientation, confusion, perte momentanée de conscience ou convulsions pouvant entraîner des blessures suite à une chute ou un choc avec des objets à proximité.

**Si vous présentez un de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.**

Les parents doivent être particulièrement attentifs quant à la survenue de ces symptômes chez leurs enfants ou adolescents, plus vulnérables à de telles crises, en observant leur comportement ou en s'en enquérant auprès d'eux.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

# SOMMAIRE

INTRODUCTION .....	03	AUTRES FAÇONS DE JOUER.....	29
CRÉER UN SIM.....	03	GARANTIE .....	33
MODE CONSTRUCTION.....	09	BESOIN D'AIDE ? .....	34
MODE VIE .....	14		

## INTRODUCTION

Bienvenue dans le monde des Sims !

Vous souhaitez mener une famille sur la route du succès universitaire et financier ? Ou peut-être souhaitez-vous construire une maison festive, dans laquelle vos Sims pourront lier des amitiés, trouver l'amour ou se faire des ennemis ? Ou alors, peut-être êtes-vous plus porté(e) sur le chaos ? À vous de façonner la vie de vos Sims.

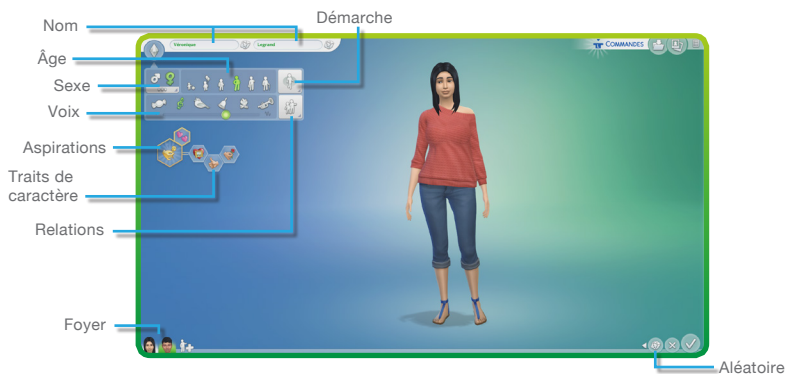
Dans ce manuel, nous allons vous guider dans l'installation de votre premier foyer, la construction de votre maison et la vie quotidienne de vos Sims. Mais n'oubliez pas : c'est à vous de décider !

## CRÉER UN SIM

### Commandes Créer un Sim

COMMANDES	
Options du catalogue	 / 
Modifier le corps	 (maintenir) + 
Retour	
Parcourir les catégories de tenues	 / 
Annuler	
Rétablir	
Voir les commandes	
Basculer menus/jeu	Touche <b>Affichage</b>
Menu Pause	Touche <b>Menu</b>

# Écran de jeu Créer un Sim, panneau Personnalité



## NOM

Donnez un prénom et un nom à votre Sim. Le nom du foyer est par défaut celui du premier Sim listé dans celui-ci, mais vous pouvez le modifier.

## SEXE

Choisissez entre un Sim homme ou femme. Sélectionnez la liste déroulante pour personnaliser les paramètres de genre ; cela affectera les caractéristiques physiques, les goûts vestimentaires, la reproduction et les habitudes hygiéniques.

## ÂGE

Choisissez entre Bambin, Enfant, Ado, Jeune adulte, Adulte et Personne âgée. L'âge affecte l'apparence, les traits et aspirations disponibles et bien d'autres choses.

## DÉMARCHE

Cet onglet affecte la démarche de votre Sim. Cela n'a pas d'impact direct sur la personnalité de votre Sim.

## VOIX

Choisissez entre six voix prédéfinies, ou ajustez manuellement la voix de votre Sim avec le curseur.

## RELATIONS

Si plus d'un Sim habitent dans le foyer, vous pouvez préciser leurs relations. Les relations disponibles sont déterminées par l'âge.

## ASPIRATIONS

Ici sont affichées les aspirations de votre Sim. Les aspirations disponibles sont déterminées par l'âge.

## TRAITS DE CARACTÈRE

Sélectionnez les traits de caractère de votre Sim, qui affecteront sa personnalité. Les traits disponibles ainsi que leur nombre sélectionnable sont déterminés par l'âge.

## FOYER

Cet onglet liste les membres du foyer actuel. Le Sim indiqué en vert est celui qui est en train d'être personnalisé. Sélectionnez le bouton Ajouter un Sim pour créer un nouveau membre du foyer : choisissez Ajouter un nouveau Sim pour créer un Sim unique, ou sélectionnez Jouer avec la génétique pour créer un Sim proche des membres du foyer.

## ALÉATOIRE

Vous ne voulez pas personnaliser votre Sim ? Sélectionnez le bouton Aléatoire pour modifier son apparence. Vous pouvez également spécifier les options de personnalisation à rendre aléatoire, comme les vêtements, le corps, la coiffure, etc.

# Écran de jeu Créer un Sim



## SIM

Le Sim que vous êtes en train de modifier apparaît au centre de l'écran. Sélectionnez différentes parties de son corps pour ajuster directement leurs proportions.

## VISAGE

Sélectionnez le visage de votre Sim pour préciser son apparence, choisir un visage prédéfini, la couleur de peau, les détails du visage et des dents, ainsi que la couleur et la coiffure des cheveux. Vous pouvez aussi maquiller votre Sim et lui ajouter des accessoires comme des chapeaux, lunettes et bijoux.

## MUSCLES ET POIDS

Glissez les jauges vers le haut ou le bas pour ajuster le poids et la masse musculaire de votre Sim. Après avoir confirmé l'apparence de votre Sim, le poids et la masse musculaire ne changeront qu'en fonction de son style de vie.

## CORPS

Sélectionnez Corps pour apporter des modifications plus directes à l'apparence de votre Sim. Vous pouvez sélectionner sa couleur de peau ou choisir un type de corps prédéfini. Vous pouvez aussi lui mettre des tatouages.

## LOOKS PRÉDÉFINIS

Utilisez cette section pour choisir parmi une multitude de looks et de couleurs pour les tenues de votre Sim.

## OPTIONS DE VÊTEMENTS

Si vous voulez apporter des modifications précises aux tenues de votre Sim, vous pouvez le faire en sélectionnant parmi cinq options : Hauts, Corps entier, Bas, Accessoires et Chaussures. Ensuite, choisissez des catégories plus spécifiques ou sélectionnez l'option du haut pour voir tous les vêtements disponibles.

## PANNEAU FILTRES

Vos vêtements, accessoires et maquillages sont automatiquement filtrés en fonction du genre de votre Sim et de la catégorie de tenues. Sélectionnez le Panneau Filtres pour supprimer ou ajuster les options de filtres.

## CATÉGORIE DE TENUES

Chaque Sim a six tenues : Quotidien, Habillé, Sport, Sommeil, Fête et Maillot de bain. Vous pouvez ajuster ces tenues dès maintenant ou les modifier plus tard en sélectionnant une commode ou un miroir. Vous pouvez sauvegarder cinq variantes pour chaque style.

## Âge

Personne ne reste jeune pour l'éternité. Les Sims passent un certain temps à chaque âge avant de passer au suivant. Chaque âge propose des options de tenues, traits, compétences, choix de dialogues et carrières propres. Vous pouvez ajuster les options relatives à l'âge de votre Sim dans les Options du jeu, sous Gameplay.

Vous pouvez aussi faire vieillir votre Sim en lui organisant une fête d'anniversaire. Consultez la Simologie de votre Sim pour voir son âge.

**REMARQUE :** la vitesse de vieillissement peut être ajustée dans les paramètres : Faible, Normale et Elevée. Vous pouvez même suspendre le temps !

## BÉBÉ

Vous ne pouvez pas créer de bébé en mode Créer un Sim. Les Sims doivent adopter ou concevoir leurs propres bébés, s'ils sont biologiquement en mesure de le faire. Les bébés doivent être changés, nourris et aimés, alors assurez-vous que votre foyer est prêt pour tout ça ! Voir Bébés et enfants pour plus de détails.

## **BAMBIN**

Les bambins ne peuvent pas choisir d'aspiration mais ils ont un trait de caractère. Les traits des bambins sont propres à leur âge et influenceront leur personnalité et leurs compétences lorsqu'ils grandiront. Les bambins peuvent se déplacer mais ont besoin d'un adulte pour satisfaire leurs besoins. Assurez-vous donc que votre Sim adulte s'occupe de son bambin ou sinon, les services sociaux ne tarderont pas à débarquer ! Les Sims adultes gagnent des états d'esprit positifs en interagissant avec les bambins, ne manquez donc pas ces moments privilégiés.

Les bambins peuvent apprendre à s'occuper d'eux-mêmes et les compétences qu'ils développent seront bénéfiques à leurs compétences d'enfants. Voir Compétences de bambins pour plus de détails.

## **ENFANT**

Les enfants ont une aspiration et un trait de caractère. Les enfants sont plus indépendants que les bambins : ils peuvent s'occuper de leurs besoins, aller à l'école et développer des relations plus complexes. Ils ont toujours besoin des adultes pour les actions avancées comme cuisiner et gagner de l'argent.

Les compétences développées par un enfant seront bénéfiques à ses compétences d'adulte, et les compétences développées en tant que bambin sont bénéfiques à ses compétences d'enfant. Voir Compétences d'enfants pour plus de détails.

## **ADOLESCENT**

Les adolescents sont entre l'âge enfant et l'âge adulte. Les adolescents ont accès aux aspirations adultes et peuvent choisir deux traits de caractère. Ils peuvent aussi effectuer des actions complexes et choisir des carrières simples (voir Carrières d'adolescents pour plus de détails), mais ils doivent encore aller à l'école. Les ados sont par ailleurs les spécialistes des changements d'humeur.

## **JEUNE ADULTE, ADULTE ET PERSONNE ÂGÉE**

En tant que jeunes adultes, les Sims peuvent profiter de la liberté des adultes. Ils peuvent sortir, se lancer dans des carrières et nouer des relations pour la vie. Les adultes peuvent choisir entre un maximum d'aspirations et avoir jusqu'à trois traits de caractère. Les adultes et jeunes adultes mettent plus de temps à passer à la tranche d'âge supérieure, vous aurez donc plus de temps pour atteindre vos objectifs d'aspiration ou de carrière.

Les personnes âgées sont un peu différentes des adultes. Elles peuvent partir à la retraite mais ne peuvent pas pratiquer d'activités physiques intenses sans risque pour leur santé. Elles peuvent aussi mourir d'un instant à l'autre alors ne gaspillez pas le temps qui leur reste !

## Traits de caractère

Les traits de caractère définissent la personnalité de votre Sim. Chaque Sim doit avoir au moins un trait de caractère mais les adultes peuvent en avoir jusqu'à trois. Les traits affectent l'humeur de votre Sim, les choix de dialogue, la satisfaction procurée par une activité et les réactions à certaines personnes et environnements.

Les bambins ont des traits propres à leur âge. Quant aux enfants et aux ados, ils ont accès à certains traits adultes. Une fois définis, les traits ne peuvent être changés, alors choisissez bien !

**REMARQUE :** certains traits ne sont pas compatibles entre eux. Par exemple, un Sim ne peut pas être à la fois Joyeux et Morose, ni Gourmand et Glouton.

# MODE CONSTRUCTION

---

## Le monde

Maintenant que vous avez créé votre Sim, il est temps de lui trouver un toit. Votre Sim peut emménager dans l'un des trois mondes suivants : Willow Creek, Oasis Springs et Newcrest. Chaque monde propose différents foyers, installations, maisons et terrains disponibles. Votre Sim peut toujours visiter d'autres mondes pour profiter de ses installations ou rencontrer de nouvelles personnes.

## Emménager

Une fois un monde choisi, vous devrez sélectionner où installer votre foyer. Sélectionnez une maison disponible à acheter ou achetez un terrain vierge et construisez votre maison. Si vous choisissez une maison déjà construite, vous pouvez opter pour une maison meublée ou non. Le prix d'un terrain dépend de son emplacement, de sa taille et des éléments déjà placés dessus.

Vous débutez avec 20 000 Simflouz et en recevez 2 000 pour chaque Sim supplémentaire dans le foyer. Dépensez donc avec parcimonie. Vous pourrez toujours déménager plus tard lorsque votre Sim gagnera plus d'argent.

# Commandes Mode Construction

## COMMANDES DE MENU

Confirmer	
Retour	
Rechercher (dans certains menus)	
Droite	
Bas	
Gauche	
Haut	
Voir les commandes	
Basculer menus/jeu	Touche <b>Affichage</b>
Menu Pause	Touche <b>Menu</b>

## COMMANDES DE JEU

Sélectionner	
Retour	
Faire un panoramique	 (maintenir) + 
Outil Pipette rapide	
Outil Design rapide	
Déplacer le curseur	
Zoomer/Pivoter la caméra	
Annuler	
Rétablir	
Voir les commandes	

## COMMANDES DE JEU

Activer/désactiver la grille	☒
Passer en vue de dessus	↻
Étage inférieur	⬇️
Passer en vue Murs vus en coupe	↶
Étage supérieur	⬆️
Basculer menus/jeu	Touche Affichage
Menu Pause	Touche Menu

## Écran de jeu Mode Construction



## INFORMATIONS DU TERRAIN

Donnez un nom à votre terrain et précisez ses informations, comme le nombre de chambres et de salles de bain. Vous pouvez également voir un résumé des dimensions et de la valeur de votre terrain.

## CARACTÉRISTIQUES DU TERRAIN

Comme les Sims, votre terrain présente certaines caractéristiques. Ces caractéristiques peuvent affecter l'humeur des Sims présents sur le terrain et attirer d'autres Sims (ou au contraire les faire fuir). Choisissez bien des caractéristiques correspondant aux Sims amenés à vivre sur ce terrain.

## OUTILS AVANCÉS

Utilisez ces outils pour gérer des sections spécifiques de votre terrain, ou pour modifier votre maison dans son ensemble. Pour modifier directement le placement ou l'apparence d'un objet, vous devrez choisir entre Sélectionner, Pipette, Outil Design ou Massue. Vous pouvez aussi sauvegarder votre terrain dans votre bibliothèque, déplacer votre maison sur le terrain ou détruire absolument tous les objets qui s'y trouvent. Le dernier outil modifie l'heure de la journée, de façon à ce que vous puissiez voir l'apparence de votre terrain de jour ou de nuit.

## AUTRES OUTILS

Le Mode Vie vous fait passer du Mode Construction au Mode Vie. Ouvrez votre bibliothèque pour sélectionner parmi les options prédéfinies. Le Mur de notifications liste toutes les informations utiles au sujet de votre foyer.

## RECHERCHER

Utilisez Rechercher pour trouver directement la section ou l'objet que vous avez en tête.

## CONSTRUCTION

La fonction de construction divise les meubles et objets par types. Elle est très utile lorsque vous construisez les extérieurs de votre maison, notamment quand vous ajoutez des portes, fenêtres ou revêtements muraux. Utilisez cet outil pour poser les fondations et les murs, construire des piscines, planter des arbres ou des barrières. Vous pouvez également sauvegarder les pièces créées ou sélectionner des pièces prédéfinies.

## OBJETS PAR PIÈCE

Quand vous êtes prêt(e) à passer à la décoration, sélectionnez cette option pour trier les éléments par type de pièce. Par exemple, si vous cherchez un micro-ondes, sélectionnez l'onglet Cuisine, ou choisissez Chambre d'enfant si vous voulez acheter des affaires pour bébés, bambins ou enfants.

## OBJETS PAR FONCTION

Choisissez cette option pour trier les éléments par fonction. Par exemple, si vous avez besoin de plus de lumière dans une pièce, sélectionnez Eclairage pour voir les lampes disponibles, ou sélectionnez Activités et compétences pour voir les objets interactifs.

## INVENTAIRE DU FOYER

Retrouvez tous les objets du foyer qui ne sont pas encore installés sur votre terrain. Certains objets peuvent se retrouver ici au fur et à mesure que vous déplacez des éléments et des pièces. Vos Sims peuvent également gagner des objets en progressant dans leurs aspirations et carrières ; consultez l'inventaire du foyer pour les retrouver.

## Construire et entretenir vos foyers

Vous décidez de tous les aspects de la construction de votre maison, mais pour que vos Sims soient heureux et en forme, ils auront besoin de certaines bases. Un lit, des toilettes à l'abri des regards et une cuisinière ou un micro-ondes feront l'affaire au début mais vos Sims auront besoin de plus pour s'épanouir. Pour ce faire, n'hésitez pas à utiliser la fonction Objets par pièce ; disposer d'au moins un objet de chaque type dans vos pièces est une règle simple mais efficace.

N'oubliez pas en plaçant vos murs et objets que vos Sims ont besoin d'espace pour se déplacer. Chaque pièce a besoin d'une porte, et les objets placés au milieu des couloirs bloqueront le passage de vos Sims.

## DÉCORATIONS

N'hésitez pas à passer du temps à décorer vos pièces. Votre maison n'en sera que plus agréable et surtout, cela contribuera à la bonne humeur de vos Sims.

## FIABILITÉ DES OBJETS

Les objets à bas prix se cassent plus facilement. Sauf si vos Sims aiment le désordre, les objets brisés affecteront l'humeur de votre Sim. Les objets brisés ne peuvent plus être utilisés, n'attendez donc pas avant de vous en occuper.

Vous avez plusieurs options lorsque vous brisez un objet. Vous pouvez en acheter un nouveau, ou solliciter quelqu'un pour le réparer. Vous pouvez aussi ordonner à vos Sims de réparer l'objet eux-mêmes, ce qui améliorera leur compétence Bricolage. Mais attention, réparer certains objets n'est pas sans risque.

Si vous avez l'impression qu'un objet se brise régulièrement, peut-être est-il temps de le remplacer par un modèle plus haut de gamme. Si votre Sim est particulièrement doué en Bricolage, il peut améliorer l'objet lui-même.

## PAYER LES FACTURES

N'oubliez pas de payer vos factures ! Plus vous investissez dans votre maison, plus vous aurez de factures à payer. Vous pouvez payer les factures via un ordinateur, votre téléphone ou une boîte aux lettres. Si vous ne payez pas vos factures à temps, vous risquez une coupure d'électricité sur votre terrain.

## Construire des commerces

Après avoir construit une maison pour vos Sims, vous pouvez également construire des commerces à visiter comme des bars, salles de sport, bibliothèques, etc. Une bonne façon de placer des objets utiles près de vos Sims sans avoir à les payer dans votre maison.

# MODE VIE

## Commandes Mode Vie

COMMANDES DE MENU	
Confirmer	
Retour	
Augmenter la vitesse du jeu	
Diminuer la vitesse du jeu	
Droite	
Bas	
Gauche	
Haut	
Voir les commandes	
Basculer menus/jeu	Touche <b>Affichage</b>
Menu Pause	Touche <b>Menu</b>

## COMMANDES DE JEU

Sélectionner	
Faire un panoramique	 (maintenir) + 
Annuler l'action en cours	
Glisser l'élément	
Déplacer le curseur	
Zoomer/Pivoter la caméra	
Diminuer la vitesse du jeu	
Augmenter la vitesse du jeu	
Passer au Sim de gauche	
Passer au Sim de droite	
Voir les commandes	
Activer la caméra de suivi	
Sélectionner le Sim suivant	
Étage inférieur	
Passer en vue Murs vus en coupe	
Étage supérieur	
Basculer menus/jeu	Touche <b>Affichage</b>
Menu Pause	Touche <b>Menu</b>

# Écran de jeu Mode Vie



## PANNEAU SIMS

Vous pouvez voir ici les activités de votre Sim et son humeur actuelle.

## ACTIONS

Ici sont listées les actions en cours et à venir de votre Sim. Les actions apparaissant à côté de votre Sim sont en cours, tandis que les actions situées au-dessus du Panneau Sim sont à venir. Certaines actions peuvent être réalisées en même temps. Vous pouvez également annuler la plupart des actions d'ici.

## HUMEUR ET ÉTATS D'ESPRIT

Vous pouvez voir ici l'humeur et les états d'esprit actuels de votre Sim. Les trois états d'esprit les plus importants apparaissent en haut de la liste, tandis que les moins importantes sont condensées. Placez le curseur sur les états d'esprit pour lire des informations à leur sujet.

## ENVIES

Votre Sim peut avoir jusqu'à trois envies à la fois, en fonction de son humeur, de ses traits de caractère, de ses aspirations, de sa carrière, etc. Satisfaites ces envies pour gagner des Points de satisfaction. Vous pouvez également épingler ou annuler les envies.

## FONDS DU FOYER

Il s'agit du total de Simflouz partagés par votre foyer. Vous gagnez des Simflouz en allant au travail, en vendant des objets, etc. Ces fonds sont utilisés pour acheter des objets ou payer les factures.

## CENTRER SUR LE TERRAIN

Sélectionnez cette icône pour centrer la caméra sur le terrain de votre foyer.

## TÉLÉPHONE

Sélectionnez cette icône pour décrocher le téléphone de votre Sim. Le téléphone peut remplir plusieurs fonctions comme payer les factures, appeler des Sims et voyager.

## FOYER

Les membres de votre foyer sont listés ici. Sélectionnez-en un pour prendre son contrôle. Vous pouvez également régler les options professionnelles de votre Sim à partir d'ici.

## TEMPS

Consultez l'heure et le jour, ou interrompez, relancez ou avancez l'horloge du jeu. Mais rappelez-vous : pas de retour en arrière possible !

## ASPIRATIONS

Le résumé d'aspiration de votre Sim affiche son aspiration actuelle, sa progression et ses objectifs. Les Points de satisfaction de votre Sim et la boutique de récompenses sont également affichés ici. Choisissez une nouvelle aspiration en sélectionnant l'étoile.

## CARRIÈRE

Consultez ici la carrière de votre Sim : son calendrier professionnel, ses performances, tâches à long terme ou quotidiennes.

## COMPÉTENCES

Vous trouverez ici les compétences de votre Sim, leurs niveaux individuels et leur progression. Passez le curseur sur une compétence pour plus d'informations. Seules les compétences déjà apprises par votre Sim seront listées ici.

## RELATIONS

Retrouvez ici toutes les relations de votre Sim. Vous pouvez les trier grâce aux filtres Toutes, Amis, Foyer et Amoureuses. Sélectionnez les individus de cette liste pour les appeler.

## INVENTAIRE

L'inventaire montre ce que votre Sim porte sur lui : devoirs, nourriture, livres... Vous pouvez également consulter les Collections du foyer à partir d'ici.

## SIMOLOGIE

Consultez une aperçu de votre Sim comprenant son nom, son âge, ses traits de caractère, sa généalogie et ses statistiques.

## BESOINS

Gardez un œil sur cet onglet pour vous assurer que votre Sim est heureux et en bonne santé. Cette liste affiche les six besoins de votre Sim et leurs statuts.

## Humeurs/Émotions

En fonction de la personnalité, de l'environnement et des actions de votre Sim, ce dernier pourra être frappé par une humeur ou une émotion particulière. Les émotions peuvent affecter les compétences, révéler des options d'action et de dialogue, et permettre à votre Sim de décrocher une promotion. En général, les émotions positives affectent positivement votre Sim, tandis que les émotions négatives le ou la découragent. Si vous n'y prenez pas garde, les émotions négatives peuvent dégrader les relations d'un Sim, affecter ses performances au travail, voire le conduire au trépas.

Les émotions peuvent devenir très intenses si elles sont nourries d'états d'esprit adéquats. Cela se traduit le plus souvent par le mot « très », comme dans « très heureux » ou « très mal à l'aise ». Quand cela se produit, les bonus (ou malus) d'émotion sont décuplés.

## ÉTATS D'ESPRIT

Les états d'esprit sont des onglets qui apparaissent dans votre Panneau Sim, signalant les actions ou caractéristiques environnementales affectant l'humeur de votre Sim. Les états d'esprit durent un temps prédéterminé, ou persistent tant que votre Sim se trouve à proximité d'une caractéristique environnementale précise. Les états d'esprit rapportent des points d'émotion qui déterminent l'humeur de votre Sim.

Pour permettre à votre Sim de rester de bonne humeur, vous devez savoir comment déclencher les états d'esprit positifs et comment supprimer les états d'esprit négatifs. Par exemple, décorer votre maison avec goût apportera des bonus joyeux à votre foyer, tandis que nettoyer la saleté du ménage diminuera le temps de malaise ressenti par votre Sim. Les actions peuvent aussi bien ajouter des états d'esprit (se brosser les dents, par exemple, augmente la confiance en soi) qu'en réduire la durée (comme prendre un bain pour soulager les douleurs d'un Sim).

## **TYPES D'ÉMOTIONS**

### **BIEN**

L'état naturel de votre Sim.

### **ÉMOTIONS POSITIVES**

Les émotions positives donnent souvent des bonus aux compétences ; certains bonus sont appliqués à toutes les compétences, tandis que d'autres sont spécifiques à certaines. Elles peuvent également débloquer des activités et interactions spéciales, ou renforcer la complétude d'une tâche.

### **CONFIANT(E)**

La confiance se gagne en accomplissant des tâches liées à l'estime de soi. Par exemple : se brosser les dents, se regarder dans le miroir ou passer une bonne journée à l'école. Toutes les compétences bénéficient de la confiance, mais le charisme bénéficie d'un bonus spécial.

### **ÉNERGISÉ(E)**

Les Sims énergisés sont prêts à dépenser leur excès d'énergie en faisant de l'exercice ! Les compétences physiques en bénéficient grandement.

### **ENJÔLEUR**

Votre Sim se sent irrésistible. C'est le moment de flirter avec votre partenaire ou votre cible. Mais attention, votre Sim sera beaucoup plus distrait que la normale, il peut être préférable de lui faire prendre une bonne douche glacée. Cette émotion donne des bonus de charisme à votre Sim.

### **CONCENTRÉ(E)**

Votre Sim peut devenir concentré après une tâche nécessitant un effort mental, comme jouer aux échecs, faire des recherches sur Internet ou terminer un travail à la maison. Les compétences mentales en bénéficient grandement.

## **HEUREUX**

Votre Sim se sent bien ! Le bonheur tient à peu de choses : une discussion passionnante, un bon repas, ou un besoin satisfait. Le bonheur peut aussi être suscité par l'environnement, par exemple lorsque vous écoutez de la musique ou lorsque vous vous trouvez dans une pièce bien décorée. Le bonheur profite à toutes les compétences.

## **INSPIRÉ(E)**

Les Sims deviennent inspirés lorsqu'ils réalisent un travail créatif (peinture, écriture ou cuisine) ou lorsqu'ils interagissent avec des objets créatifs (dessins, bonsaï ou de la musique). L'inspiration est propice à la création, dans la mesure où toutes les compétences créatives reçoivent d'importants bonus.

## **JOUEUR\***

Votre Sim est d'humeur joueuse, pourquoi ne pas en profiter ? Blaguez avec ses amis et sa famille, ou prenez part à une activité amusante. Cette émotion donne un bonus de charisme et un bonus élevé de Comédie.

\*Joueur est la seule émotions positives pouvant avoir des conséquences fatales. On n'est jamais à l'abri d'une crise d'hystérie !

## **EMOTIONS NÉGATIVES**

Les émotions négatives ont souvent des effets négatifs sur les compétences. Essayez de les éviter au maximum, ou au pire de vous en débarrasser le plus vite possible.

Les émotions signalées par \* peuvent avoir des conséquences fatales si elles ne sont pas gérées.

## **EN COLÈRE\***

Quelque chose a piqué votre Sim au vif. Il risque de vouloir crier ou casser quelque chose, aussi feriez-vous mieux de l'envoyer faire du jogging ou prendre une douche froide. Les compétences physiques et malicieuses bénéficient d'un bonus mais toutes les autres sont diminuées.

## **S'ENNUIE**

Si votre Sim effectue sans arrêt la même tâche, ou s'il revient d'une journée de travail sans éclat, il risque de s'ennuyer. Essayez de lui remonter le moral en parlant avec d'autres Sims, en faisant une activité qu'il aime ou en regardant un peu la télé. Toutes les compétences sont modérément affectées par cette émotion.

## **HÉBÉTÉ(E)**

Cette émotion est généralement suscitée par quelque chose de démoralisant, comme une électrocution, une bagarre perdue ou une vanne assassine. Mieux vaut laisser un Sim hébété se reposer car cette émotion peut avoir des conséquences désastreuses en cas de nouvelle activité dangereuse. Un Sim hébété voit par ailleurs ses compétences diminuées.

## **EMBARRASSÉ(E)\***

Un Sim devient embarrassé s'il lui arrive quelque chose d'humiliant. Si votre Sim accumule les émotions embarrassantes, il peut devenir mortifié voire en mourir. Laissez votre Sim se détendre en privé ou envoyez-le au lit pour faire passer cette émotion. Un Sim embarrassé voit ses compétences sociales diminuées.

## **TRISTE**

Une petite déprime ? La tristesse profite aux compétences créatives mais diminue toutes les autres compétences. Pour vous débarrasser de la tristesse, rien de tel que des activités créatives. Une autre bonne façon d'effacer la tristesse est de parler à d'autres Sims.

## **TENDU(E)**

Votre Sim est stressé, il est temps de se détendre. Faites-lui profiter d'un bon bain ou d'une séance de télé. Il peut aussi parler à un ami ou un membre de sa famille, ou encore parler tout seul devant son miroir. La tension diminue toutes les compétences.

## **MAL À L'AISE**

Cette émotion est souvent le résultat de plusieurs besoins non satisfaits comme la faim, la vessie, l'énergie ou l'hygiène. Votre Sim peut aussi se sentir mal à l'aise s'il se trouve à proximité de la saleté. En résolvant ces situations, vous pouvez gérer cette émotion. Toutes les compétences sont modérément affectées par cette émotion.

# **ASTUCES SUR LES ÉMOTIONS**

## **TRAITS DE CARACTÈRE ET ÉMOTIONS**

La personnalité d'un Sim peut influencer son humeur. Par exemple, un Sim soigné sera paniqué par la simple vue de la saleté, tandis qu'un Sim qui aime le grand air sera tendu s'il reste trop longtemps enfermé.

## AURA DES OBJETS

Certains objets dégagent une aura qui changera automatiquement l'humeur d'un Sim à proximité. Activez ces auras pour permettre à votre Sim de changer rapidement d'humeur.

## THÉ

Pour changer l'humeur de votre Sim, rien de tel qu'un bon thé. Essayez différentes variétés de thé pour inspirer des émotions positives à vos Sims.

## Aspirations

Les aspirations sont des objectifs à long terme indépendants des carrières, comme devenir un athlète, gagner beaucoup d'argent ou trouver l'amour. Avant de choisir une aspiration, vérifiez bien toutes les possibilités qu'elle offre. Par exemple, « Nature » propose trois évolutions : Botaniste indépendant, Le Collectionneur et Pro de la pêche. Atteignez les objectifs d'aspiration pour gagner des Points de satisfaction et acheter des récompenses utiles.

Pour optimiser le temps de votre Sim, n'hésitez pas à choisir des aspirations compatibles avec sa carrière. Par exemple, un Sim travaillant dans le sport et visant l'aspiration Culturiste peut atteindre ses objectifs professionnels et de vie en même temps. Cela étant, un Sim ayant plusieurs passions est forcément heureux, vous pouvez donc choisir les aspirations et carrières qui vous plaisent.

Vous pouvez changer d'aspiration à tout moment et votre Sim ne perdra pas pour autant la progression de son aspiration précédente. Les objectifs d'aspiration sont basés sur toutes les activités de votre Sim, vous pouvez donc vous lancer dans une aspiration en ayant déjà rempli certains de ses objectifs. Par exemple, si vous avez terminé une aspiration et que vous avez déjà joué au moins quatre heures aux jeux vidéo, vous aurez déjà atteint cet objectif si vous choisissez l'aspiration « Génie de l'informatique ».

## ASPIRATIONS D'ENFANTS

Adultes et enfants n'ont pas les mêmes aspirations. Les aspirations d'enfants ne sont plus valides à l'âge adulte mais en les menant à bien, vous obtiendrez des bonus pour les compétences et aspirations adultes liées. Par exemple, un enfant ayant terminé l'aspiration Prodige artistique augmentera plus rapidement ses compétences créatives une fois adulte.

## TRAITS DE RÉCOMPENSE

Il faut beaucoup de temps et de persévérance pour mener une aspiration à bien, mais cela peut rapporter un trait de récompense à votre Sim. Les traits de récompense peuvent être très intéressants : ils peuvent augmenter l'espérance de vie, ressusciter d'autres Sims, créer des repas qui n'expirent pas, ou même immuniser votre Sim contre le feu ! Les traits de récompense gagnés restent rattachés à votre Sim même s'il choisit une autre aspiration.

## Carrières

Les carrières permettent de gagner de l'argent et d'apprendre des compétences. Vous pouvez sélectionner des carrières via un téléphone ou un ordinateur. Il existe de nombreux choix de carrière et chaque carrière propose deux voies distinctes après quelques promotions. Chaque carrière vous demandera d'améliorer certaines compétences de votre Sim.

Vous pouvez choisir parmi de nombreuses carrières et chacune d'entre elles offre ses avantages et inconvénients. Certaines carrières paient bien tandis que d'autres offrent plus de temps libre ; d'autres encore peuvent rejoindre l'aspiration de votre Sim, mais pas ses traits de caractère ni son humeur. Pesez bien le pour et le contre de chaque carrière.

## PROMOTIONS

Dans l'onglet Carrière, vous verrez les tâches à long terme, les tâches quotidiennes et l'humeur idéale de votre Sim. Servez-vous de ces informations pour décrocher une promotion. Compléter des tâches à long terme donnera à votre Sim des opportunités de promotion, mais il devra accomplir ses tâches quotidiennes et travailler dans son humeur idéale pour l'obtenir.

Les promotions offrent plusieurs avantages. En plus de rendre votre Sim heureux, elles donnent droit à une augmentation et à des heures moins contraignantes. Certaines promotions donnent également droit à des objets exclusifs.

## JOURS DE CONGÉ

Votre Sim commence sa carrière avec trois jours de congé, puis en gagne plus au fur et à mesure. Lors des jours de congé, votre Sim touche sa paie tout en restant à la maison. Vous pouvez prendre vos jours de congé quand vous le souhaitez ; rappelez-vous juste que votre Sim les perdra s'il change de carrière. Les demandes de congé doivent être déposées le jour ou le matin précédant les heures d'embauche.

**REMARQUE :** vous ne pouvez pas cumuler plus de 99 jours de congé. N'oubliez de vous octroyer un peu de repos de temps en temps !

## ÉCOLE

Les enfants et les adolescents mènent leur « carrière » à l'école. Aller à l'école régulièrement et compléter les tâches quotidiennes comme les devoirs améliorera la note de l'enfant ou de l'adolescent. En faisant de bonnes études, il est plus facile de se lancer ensuite dans une carrière. Si vous ne faites pas vos devoirs ou si vous manquez l'école, vos notes s'en ressentiront ; cela peut mettre un Sim dans l'embarras voire déclencher la visite des services sociaux.

Les étudiants doivent tous les jours faire leurs devoirs, ce qui prend du temps à moins de recourir à l'aide d'un adulte. Les devoirs sont également plus vite faits avec des compétences élevées.

Les enfants et adolescents, comme les adultes, peuvent prendre des jours de congé à condition de les déclarer le jour ou le matin précédant les heures d'embauche.

## CARRIÈRES D'ADOLESCENTS

Comme les adultes, les adolescents peuvent entamer une carrière et viser des promotions pour gagner plus. Cela étant, les adolescents ne peuvent travailler qu'à mi-temps dans la mesure où l'école reste leur carrière principale. Certaines carrières nécessitent de travailler le week-end, d'autres avant ou après les cours, et chaque carrière impose ses propres horaires. Les carrières peuvent être stressantes pour vos adolescents, surtout s'ils veulent terminer leurs devoirs, sortir avec leurs amis et s'adonner à leurs activités, mais cela reste un bon moyen de gagner plus de Simflouz et d'améliorer ses compétences.

## HUMEURS AU TRAVAIL

Pendant que votre Sim est au travail ou à l'école, vous pouvez ajuster ses humeurs du jour. Par défaut, le Sim est d'une humeur normale, mais vous pouvez la modifier pour satisfaire certains besoins ou émotions.

## RETIREMENT (RETRAITE)

Les Sims devenus personnes âgées peuvent partir à la retraite. Ils gagneront toujours la moitié de leur salaire mais n'auront plus à travailler. Les Sims peuvent toujours travailler à la retraite pour gagner plus d'argent. Tâchez de décrocher un maximum de promotions avant votre retraite pour toucher la plus grosse allocation possible.

# Besoins

Les Sims ont six besoins : Vessie, Divertissement, Faim, Social, Energie et Hygiène. Seule la faim peut avoir des conséquences fatales si elle n'est pas gérée rapidement ; cela dit, pour éviter les situations embarrassantes ou stressantes, occupez-vous de tous ces besoins.

Les besoins colorés en vert n'ont pas besoin d'attention immédiate. Le jaune signifie qu'un besoin va bientôt poser problème, et le rouge signifie que le besoin est suffisamment préoccupant pour affecter l'humeur et le comportement du Sim. Occupez-vous correctement des besoins de votre Sim pour gagner des états d'esprit heureux.

## ASTUCES SUR LES BESOINS

Les Sims gèrent eux-mêmes leurs besoins lorsque cela est possible (sauf s'ils sont encore bébés ou bambins). Cependant, prendre en charge ces besoins vous-même permet de mieux gérer le temps du Sim et de prévenir les problèmes.

Assurez-vous que votre Sim soit débarrassé de ses besoins avant de partir au travail ou avant d'aller au lit. Certains besoins seront gérés lorsque vous ne contrôlez pas votre Sim, mais pas tous !

Pour garder tous les besoins dans le vert, il faut savoir gérer son temps et résoudre plusieurs problèmes à la fois. Par exemple, faire manger votre Sim à l'extérieur avec un autre Sim permet de satisfaire à la fois sa faim et sa sociabilité. Vous pouvez aussi combler un besoin en gérant une envie, une aspiration ou votre carrière : prendre une douche méditative améliorera l'hygiène de votre Sim tout en l'inspirant, ce qui lui permettra de terminer un tableau.

## TYPES DE BESOINS

Il existe six types de besoins, chacun requérant différentes actions. Voyons quels sont les différents besoins et comment les satisfaire.

- |                       |   |
|-----------------------|---|
| <b>Vessie</b>         | L'appel de la nature. Ce besoin n'est pas dangereux en soi, mais il peut conduire à des situations pour le moins embarrassantes. L'embarras peut conduire à la mortification, qui est potentiellement fatale.   |
| <b>Divertissement</b> | Contrairement aux autres besoins, augmenter le niveau de Divertissement dépend de la personnalité du Sim. Les rats de bibliothèque, par exemple, adorent lire tandis que les Sims actifs aiment faire de l'exercice. Il y a de nombreuses façons de divertir un Sim : regarder la télé, jouer, lire, danser... Un Sim qui ne se divertit pas deviendra tendu et cela affectera ses compétences. |

<b>Faim</b>	Comme les humains, les Sims ont besoin de manger pour survivre. Il s'agit du seul besoin pouvant mener à la mort s'il n'est pas correctement géré. Mais rassurez-vous, vous avez largement le temps de réagir avant que la situation ne soit fatale. Si vous manquez de temps, pensez aux repas rapides (chips, céréales...) ou à boire un coup d'eau au robinet.
<b>Social</b>	Le besoin Social peut être géré en parlant aux autres au téléphone ou via un ordinateur, mais le mieux reste encore de parler en face à face. Faites sortir votre Sim pour qu'il rencontre d'autres personnes, ou faites-le parler à d'autres membres du foyer. Inviter des Sims à la maison ou sortir dans des lieux publics sont également de bons moyens de soigner sa sociabilité.
<b>Energie</b>	L'énergie représente la forme physique de votre Sim. Dormez pour la récupérer. L'énergie est consommée au cours de la journée et diminue plus rapidement lorsque votre Sim effectue des activités physiques. Lorsqu'il n'a plus d'énergie, votre Sim sera peu disposé à faire quoi que ce soit. Faire une sieste ou prendre un café sont de bons moyens de regagner rapidement de l'énergie.
<b>Hygiène</b>	L'hygiène de votre Sim diminue au fil du temps, particulièrement lorsqu'il effectue des activités physiques. Une mauvaise hygiène affecte l'humeur et la sociabilité. Elle peut même vous empêcher d'obtenir une promotion. La meilleure façon de soigner son hygiène est de prendre un bain ou une douche.

## Compétences

Les compétences représentent les aptitudes individuelles de votre Sim, elles s'améliorent avec la pratique. Les niveaux de compétence sont souvent liés aux objectifs d'aspiration et de carrière, pensez donc à améliorer les bonnes compétences. Les compétences ne sont listées qu'après leur assimilation par votre Sim, essayez donc un maximum d'activités pour découvrir toutes les compétences disponibles.

Vous pouvez bien sûr améliorer une compétence en effectuant une activité liée, mais aussi en lisant des livres sur ladite compétence. Vous trouverez ces livres dans les bibliothèques ou sur des boutiques en ligne. Certains niveaux de compétence augmentent plus vite lorsque votre Sim est d'une humeur précise.

## COMPÉTENCES DE BAMBINS

Les bambins ont 5 compétences uniques : Communication, Déplacement, Propreté, Raisonnement et Imagination.

Augmenter les compétences de vos bambins a deux avantages. D'abord, plus ils maîtrisent de compétences, plus ils sont autonomes. Par exemple, un bambin doué dans la compétence Déplacement pourra monter des escaliers ou courir, tandis qu'un bambin à l'aise avec la propreté pourra aller aux toilettes tout seul.

Ensuite, les compétences d'un bambin peuvent contribuer à améliorer ses futures compétences d'enfant. Les compétences en communication amélioreront les compétences sociales, les compétences en déplacement amélioreront les compétences motrices, les compétences en raisonnement amélioreront les compétences mentales, et les compétences d'imagination amélioreront les compétences créatives. Les compétences liées à la propreté n'ont pas de répercussions sur les compétences d'enfants mais en les améliorant, vous minimisez le risque d'accident et les adultes auront moins de difficultés à changer les couches.

## COMPÉTENCES D'ENFANT

Les enfants ont 4 compétences uniques : Social, Mental, Créativité et Facultés motrices. Comme les compétences de bambin, les compétences d'enfant peuvent contribuer à améliorer les compétences d'adulte. Les compétences sociales sont liées aux compétences adultes comme le charisme, la comédie et la malice ; les compétences mentales améliorent les compétences comme la logique et la fuséologie ; la créativité améliore les compétences comme la guitare et la peinture ; et les facultés motrices améliorent les compétences physiques ou de dextérité comme le fitness et la programmation.

## COMPÉTENCE D'ADULTE

Les compétences de bambin et d'enfant vous préparent aux compétences d'adulte. Les adolescents ont accès à la plupart de ces compétences.

<b>Charisme</b>	Renforce les relations et les amitiés. Utile pour la plupart des carrières.
<b>Comédie</b>	Pratiquez cette compétence en racontant des blagues, en cherchant de nouvelles blagues en ligne ou faisant des sketches. Utile pour les Sims rêvant de devenir comédiens.
<b>Cuisine</b>	Que votre Sim soit chef en devenir ou simple cuisinier à domicile, améliorer cette compétence permet de débloquer de nouvelles recettes et d'améliorer la qualité des repas.
<b>Pêche</b>	Améliorez cette compétence en pratiquant ou en lisant des livres. Vous pourrez ensuite fournir votre foyer en poissons frais.
<b>Fitness</b>	Améliorez la santé de votre Sim en développant cette compétence de plusieurs façons : courez, faites des pompes, nagez, etc. Cela peut profiter à votre carrière.

<b>Jardinage</b>	En améliorant cette compétence, votre Sim pourra cultiver sa propre nourriture. Les aliments cultivés dans le jardin peuvent servir en cuisine.
<b>Guitare</b>	Passez du temps à étudier et à pratiquer cet instrument pour débloquer la possibilité d'écrire des chansons et ainsi de gagner de l'argent.
<b>Bricolage</b>	Faites réparer des objets cassés à votre Sim pour améliorer ses compétences en bricolage. Vos Sims peuvent aller jusqu'à améliorer un objet. N'oubliez pas de récupérer les pièces d'un objet réparé.
<b>Logique</b>	Lisez des livres et jouez aux échecs pour améliorer votre logique, utile dans de nombreuses interactions et carrières.
<b>Malice</b>	La Malice permet à votre Sim de faire des blagues et autres tours sournois, comme par exemple fabriquer une poupée vaudoue.
<b>Mixologie</b>	Améliorez cette compétence pour préparer des boissons. Utile pour les soirées et certaines carrières.
<b>Peinture</b>	Achetez un chevalet pour améliorer vos compétences en peinture. Les peintures peuvent être vendues ou dégager une aura.
<b>Piano</b>	Pratiquez cet instrument ou lisez des livres dessus pour créer des chansons et toucher des droits.
<b>Programmation</b>	La programmation est utile dans de nombreuses carrières et peut rapporter des Simflouz supplémentaires. Exercez-vous sur un ordinateur ou lisez des livres sur le sujet.
<b>Fuséologie</b>	Essentielle pour la carrière d'astronaute, mais vous aurez besoin d'une fusée pour l'apprendre.
<b>Jeux vidéo</b>	Améliorez cette compétence sur un ordinateur, une console de jeu avec détection de mouvement, une tablette ou un téléphone. Cette compétence est utile pour de nombreuses carrières, contrairement à ce que vous font croire les bien-pensants.
<b>Violon</b>	Améliorez cette compétence en pratiquant l'instrument ou en lisant des livres sur le sujet. Votre Sim pourra créer des morceaux et toucher leurs droits.

## Envies

Votre Sim peut avoir jusqu'à trois envies basées sur son humeur, son aspiration, sa carrière, son environnement et sa personnalité. Comblez une envie pour gagner des points de satisfaction et apprendre les bases du jeu *Les Sims 4*.

Les envies vont et viennent. Si vous voulez vraiment combler une envie, effacez toutes les envies indésirables pour les remplacer rapidement. Vous pouvez aussi épingler une envie à combler plus tard.

## Satisfaction

Les Points de satisfaction se gagnent en atteignant des objectifs liés aux envies et aux aspirations. Vous pouvez les dépenser dans la boutiques des récompenses pour acheter des améliorations. Les améliorations à bas prix donnent un bonus immédiat aux besoins ou aux humeurs, tandis que les améliorations coûteuses donnent des avantages décisifs. Vous pouvez par exemple annuler les effets de la faim ou de la fatigue, ou multiplier la vitesse d'apprentissage des compétences. Étudiez bien le potentiel des récompenses et économisez pour les obtenir !

## La mort

Nul n'est éternel. Les Sims peuvent mourir pour tout un tas de raisons : besoins ignorés, émotions non gérées, accidents (comme les incendies) ou encore vieillesse. Lorsqu'un Sim meurt, la Faucheuse apporte une urne ou une pierre tombale. Si vous arrivez à l'attraper, vous pourrez peut-être lui faire changer d'avis ! Dans le cas contraire, c'est terminé. Vous verrez peut-être le fantôme de votre Sim, hantant les lieux qu'il a autrefois connus...

# AUTRES FAÇONS DE JOUER

---

Il n'y a pas que le travail et les corvées dans la vie. Voici d'autres aspects du jeu dont vous pourriez tirer avantage !

## Relations

Que vous cherchiez un flirt, un engagement ou un ami, la clé de toute relation est la communication. Votre Sim peut parler naturellement à un autre Sim, mais vous pouvez aussi prendre les choses en main. Essayez différentes stratégies si vous ne parvenez pas à vos fins.

Les relations, qu'elles soient amoureuses ou platoniques, se dégradent si vous ne faites rien pour les maintenir. Les appels et SMS ne sont pas toujours suffisants, n'oubliez donc pas d'inviter vos relations à la maison ou dans un lieu public. Et rappelez-vous : les jauges Romantique et Amitié sont distinctes, vous pouvez donc les remplir ou les vider indépendamment l'une de l'autre.

## **AMITIÉS**

Les amitiés se forment lorsque deux Sims interagissent ensemble. Pour renforcer une amitié, passez du temps ensemble et choisissez les options de conversation les plus positives.

## **ROMANCE**

Les interactions entre Sims influencent leur niveau d'amitié, mais il existe un niveau de relation réservé à la romance. Choisissez des options de conversation romantiques pour draguer un(e) autre Sim, mais n'allez pas trop vite en besogne pour ne pas rendre la situation embarrassante ! Souvenez-vous, les options amicales sont parfois aussi payantes (si ce n'est plus) que les options romantiques. Mieux vaut ne pas précipiter les choses. Et comme pour toutes les interactions sociales, vous aurez besoin de travailler votre charisme !

N'oubliez pas non plus de garder un œil sur l'humeur de votre Sim. Les humeurs positives (Enjôleur, Heureux et Confiant) aideront votre Sim à séduire, tandis que les humeurs négatives (Colère, Ennui, Tension) l'handicaperont.

## **RENDEZ-VOUS ET MARIAGE**

Les Sims qui sont en phase peuvent commencer à sortir ensemble et même finir par se marier si tel est leur désir. Les rendez-vous sont un bon moyen de consolider une relation et de gagner des récompenses.

## **ENNEMIS**

On ne peut pas s'entendre avec tout le monde. Vous pouvez aussi bien enjoliver une relation que la détériorer. Utilisez les options d'interaction négatives pour faire d'un Sim votre ennemi !

## **Bébés et enfants**

Vous pouvez créer de jeunes Sims (bambins, enfants ou ados) en mode Créer un Sim, mais vous pouvez aussi agrandir une famille de façon naturelle.

## ADOPTION

Les Sims peuvent adopter des bébés, bambins ou enfants via l'ordinateur du foyer. Vous verrez alors une liste des adoptions possibles ; choisissez celle qui vous convient, payez 1 000 Simflouz et votre Sim ira chercher le nouveau membre de la famille !

## GROSSESSE

Si un Sim qui peut tomber enceinte est en couple avec un Sim capable de mettre enceintes d'autres Sims, ils peuvent essayer de faire un enfant en choisissant Essayer de faire un bébé. Le Sim susceptible de porter l'enfant peut alors acheter un test de grossesse (15 Simflouz) aux toilettes, ou vous constaterez la grossesse plus tard.

La grossesse dure trois jours au cours desquels le Sim est malade et contrarié. L'accouchement peut avoir lieu à la maison ou à l'hôpital, situation dans laquelle votre Sim sera *très* mal à l'aise. N'oubliez pas le couffin !

Il est possible d'influencer le sexe de l'enfant ou d'augmenter les chances d'accoucher de jumeaux ou de triplés. Essayez de les trouver !

## CRÉER UN SIM

Vous pouvez ajouter des Sims à votre foyer à n'importe quel moment via le mode Créer un Sim. Cependant, vous ne pouvez pas y créer de bébé, bambin étant l'âge le plus bas disponible dans ce mode.

## Déménager ou emménager

Votre ado a grandi et veut s'émanciper ; votre Sim est dans une relation sérieuse et souhaite aller plus loin ; ou peut-être avez-vous besoin d'un colocataire pour partager les frais. Utilisez l'option Gérer les foyers pour ajouter des Sims existants à votre foyer, ou pour autoriser des membres du foyer à voler de leurs propres ailes.

Pour déplacer un Sim seul, vous devez passer par Gérer les mondes. Sélectionnez le foyer à modifier, sélectionnez le bouton « ... » puis sélectionnez Gérer le foyer. Vous pouvez alors modifier, ajouter ou retirer des Sims d'un foyer via Créer un Sim, déplacer votre foyer sur un nouveau terrain ou transférer des Sims entre plusieurs foyers.

# Voyager

Il est parfois bon de quitter un peu sa maison. Décrochez votre téléphone, invitez vos amis et partez faire le tour du monde. Vous devrez voyager pour découvrir tous les endroits à visiter : bars, restaurants, salles de sport, musées, etc. Cela améliorera vos compétences, vous permettra de rencontrer de nouveaux Sims, ou même de combler des envies.

## GROUPES

Vous pouvez former des groupes de Sims pour qu'ils accomplissent des tâches ensemble. Vous pouvez avoir jusqu'à huit Sims dans un groupe, chaque membre arborant alors un symbole unique au-dessus de la tête. Les groupes peuvent être composés des membres de votre foyer ou de tous les Sims qu'ils ont rencontrés.

Si vous voyagez avec d'autres Sims, ils forment automatiquement un groupe. Cela se produit également si votre Sim est à un rendez-vous amoureux.

## Événements sociaux

Il est temps de faire la fête ! Utilisez votre téléphone pour planifier un événement et invitez autant de gens que vous le souhaitez. Vous pouvez choisir de faire d'une fête un événement de prestige, ce qui vous donnera une série d'objectifs à atteindre et, en cas de succès, des Points de satisfaction voire des objets.

- |                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>Fête privée</b>         | Les gens cool vont dans les meilleures fêtes. Engagez un traiteur, faites des cocktails, passez de la bonne musique et invitez les gens les plus en vue de la ville. Obtenez le niveau de prestige Or pour débloquer un nouvel objet électronique. |
| <b>Dîner</b>               | Ici, il est question de bien manger. Engagez votre traiteur personnel ou cuisinez vous-même un délicieux repas. Obtenez le niveau de prestige Or pour débloquer un nouvel objet de cuisine.  |
| <b>Fête d'anniversaire</b> | Les fêtes d'anniversaire sont l'occasion de célébrer les plus beaux jours de vos amis ! Faites un gâteau, amenez des cadeaux et amusez-vous. Obtenez le niveau de prestige Or pour débloquer un nouvel objet de chambre.                           |
| <b>Mariage</b>             | Qui ne fond pas devant un mariage ? Regardez vos Sims jurer fidélité et faites-vous des souvenirs inoubliables ! Obtenez le niveau de prestige Or pour débloquer un nouvel appareil ménager.   |

# GARANTIE

**REMARQUE :** La garantie ne s'applique pas aux produits en téléchargement.

## Garantie limitée

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée dans la rubrique « Retour après la garantie », accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse.

Cette garantie est complémentaire et n'affecte pas vos droits issus des garanties légales existantes. Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus « en l'état », ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement (par exemple apparition de rayures sur le support). Dans ces cas précis, les conditions d'échange seront les mêmes que celles décrites pour le « Retour après la garantie ».

## Retour après la garantie

Pour faire remplacer tout support endommagé après expiration de la période de garantie, dans la limite des stocks disponibles, envoyez celui-ci à l'adresse mentionnée ci-dessous :

**Electronic Arts**

**18 rue Félix Mangini**

**69256 LYON**

**CEDEX 09**

Joignez à votre envoi la photocopie de la preuve d'achat, une description du défaut, vos coordonnées complètes (adresse et numéro de téléphone) et un chèque ou un mandat de 15 € libellé à l'ordre d'Electronic Arts.

Le tarif mentionné ci-dessus s'applique à la France métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

**ATTENTION :** les frais d'expédition liés à l'envoi du jeu ou d'une partie du jeu à Electronic Arts ne sont pas remboursés, que ce soit durant la période de garantie ou après son expiration.

# BESOIN D'AIDE ?

---

L'équipe Customer Experience EA est là pour que vous profitiez au maximum de votre jeu, n'importe où, n'importe quand. Que ce soit en ligne, dans les forums, par chat ou par téléphone, nos experts sont disponibles et prêts à vous aider.

## AIDE EN LIGNE

Pour un accès immédiat à notre FAQ et aux messages d'aide, rendez-vous sur **help.ea.com/fr**. Les mises à jour sont quotidiennes, n'hésitez pas à visiter le site pour connaître les derniers problèmes et leurs solutions.

## ASSISTANCE TÉLÉPHONIQUE

L'assistance est également disponible 6 jours sur 7 de 09h à 21h au :

**04 81 68 08 08**

Vous pouvez joindre notre Service Clients pour la Suisse au : **0225 181005**

Vous pouvez joindre notre Service Clients pour la Belgique au : **02 808 45 90**

Appel facturé au tarif habituel de votre opérateur.