

+ DE 30 PAGES DE TESTS: FIFA 14, PES 2014, ZELDA: WIND WAKER HD, FF XIV...

Jeux Vidéo

MAGAZINE.COM

SPÉCIAL OCT.-NOV.
2013 N° 153



TOUS LES **HITS** DE NOËL 2013

CALL OF DUTY: GHOSTS, BATTLEFIELD 4,
ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG,
GTA V, WATCH_DOGS...

**36 PAGES POUR
BIEN CHOISIR**



L 13968 - 153 S - F: 3,50 € - RD



PLAYSTATION 4



ON L'A REÇUE!
DESIGN, MANETTE...
ON VOUS DIT TOUT!

EN CADEAU!

UN DOUBLE
POSTER
EXCLUSIF





@VanYann

ÉDITEUR : Electronic Arts GENRE : Simulation de vie DISPONIBLE SUR : PC JOUEUR : 1 SORTIE : 2014

Les Sims reviennent l'année prochaine dans la quatrième version du jeu de simulation, toujours plus réaliste et foisonnante de nouveautés.



Les développeurs ont promis un jeu hors ligne et sans multijoueur. On pourra seulement partager des images et des vidéos avec ses amis.

DES visages familiers se dessinent sur plusieurs rangées d'ordinateurs. Au loin, une langue étrange, mais reconnaissable attire notre attention. « Brawlz Bralg? Argay. Orrgay! A Mucka shoo » s'exclame une voix provenant du bureau de l'ingénieur du son. Il n'y a pas de doute, c'est bien du Simlish, la langue des Sims. Nous nous perdons alors dans le département de Maxis chez Electronic Arts. Divisé en plusieurs pôles de développement, l'open space est envahi de posters, de statues ou autres goodies à l'effigie des jeux d'EA. Malgré ce décor digne d'une chambre de fanboy, l'ambiance reste très studieuse. À part des exclamations burlesques en Simlish, seuls

résonnent les cliquetis des souris et le martèlement sur les touches des claviers. Tous les développeurs s'attellent, en effet, à la conception d'un nouveau jeu, attendu par des millions de fans. Après plus de 3,2 millions de copies écoulées pour la version de base (selon VGChartz), des dizaines d'extensions et autant de DLC, il était temps pour *Les Sims* de troisième génération de passer à la version 4.0. Attendu pour 2014, *Les Sims 4* nous promet un simulateur de vie toujours plus réaliste, toujours plus riche, tout en restant aussi amusant. En tout cas, d'après les premières images que nous avons pu voir directement dans les locaux d'EA à San Francisco, le jeu s'avère très prometteur. Au cours



« Les Sims parlent le Simlish, afin que les joueurs puissent inventer leurs propres histoires à partir de ces discussions abstraites » explique Robi Kauker, l'ingénieur du son.



On peut façonner facilement son personnage en quelques clics.

AMÉNAGER SA MAISON

La construction des maisons repose principalement sur des blocs qu'il suffit d'agrandir ou de rétrécir. Il existe plusieurs modèles prédéfinis, mais il est toujours impossible de construire des murs arrondis. Une fois les pièces assemblées tels des LEGO, vous pouvez ensuite aménager vos différentes chambres. Les habitués ne seront pas dépayés, et les nouveaux venus trouveront rapidement leurs repères, grâce à des catalogues d'ameublement proposés par le jeu. On se retrouve ainsi avec des pièces prêtes à vivre comme dans un magasin Ikea. Il suffira alors de cliquer et glisser ces pièces sur votre maison, pour voir apparaître tous les éléments du catalogue chez vous. Vous pouvez également choisir les seuls objets qui vous intéressent.





Les Sims sont désormais capables de participer à plusieurs conversations en même temps, tout en accomplissant diverses tâches du quotidien.

de notre visite, nous avons eu la chance de questionner plusieurs développeurs en charge de ce nouvel opus. C'est avec joie et excitation qu'ils ont tous accepté de répondre à nos questions. « C'est comme si l'on se soulageait d'un secret que l'on a gardé trop longtemps » s'amuse Aaron Houts, designer du jeu.

AVATARS

Commençons donc par le commencement, partie qui, pour beaucoup, est la plus appréciée du jeu avec la création de son avatar. On remarque alors que les graphismes ont été un peu plus lissés que ceux des *Sims 3*, mais rien de très révolutionnaire. On retrouve un design cartoonesque, très similaire à celui du troisième opus. En

revanche, les développeurs ont mis un point d'honneur à développer la personnalisation. Le système est surtout plus simple et intuitif. Ainsi, il suffit de cliquer et tirer sur une partie du corps de notre avatar pour étirer ou rétrécir ses formes. Cela va de la taille des hanches au positionnement des yeux, en passant par la forme du nez. Pour les plus pressés, il existe aussi un générateur de personnages aléatoires très abouti. Il est par exemple possible de verrouiller une partie du corps qui nous plaît, afin que les modifications aléatoires ne l'altèrent pas. On peut ainsi construire son personnage en quelques clics et

obtenir un résultat très satisfaisant. L'outil de personnalisation propose notamment une kyrielle de choix pour les différentes parties du visage. Libre à vous de choisir un maigre ou un obèse, un petit ou un grand, un musclé ou un fluet, mais gardez en tête que toutes ces formes auront un impact direct dans le jeu (sur vos compétences, vos relations sociales et votre humeur).

PLUS BELLE LA VIE

Une fois le physique de votre Sim conçu, il faut ensuite choisir son style vestimentaire (lire ci-dessous), sa voix, sa démarche, ainsi que son caractère. Mais les développeurs ne se sont pas encore attardés sur ce dernier point, le système étant toujours en cours de finalisation. Ils ont néanmoins confirmé que les environnements auront une influence sur le comportement et l'humeur des Sims. Ainsi, dans un atelier de peinture affichant de nombreuses œuvres, le Sim sera plus inspiré, tandis que, dans une ambiance gothique, votre avatar aura tendance à sombrer dans la mélancolie. Les associations d'humeurs et de décors produisent parfois des résultats surprenants.

Reprenons le cas de notre Sim dépressif : installé dans une ambiance précise, il aura de fortes chances de produire

un chef-d'œuvre. « Car c'est souvent de la souffrance que naît la créativité », nous rappelle Ray Mazza, le directeur de la création. L'humeur de votre Sim influence donc plus que jamais son interaction avec son environnement. Sa façon de marcher, de se lever, de

**“ LE SYSTÈME
EST PLUS SIMPLE
ET INTUITIF. ”**

LES ÉVOLUTIONS MAJEURES

Les développeurs se sont surtout attardés sur quelques détails importants. Petit tour d'horizon.

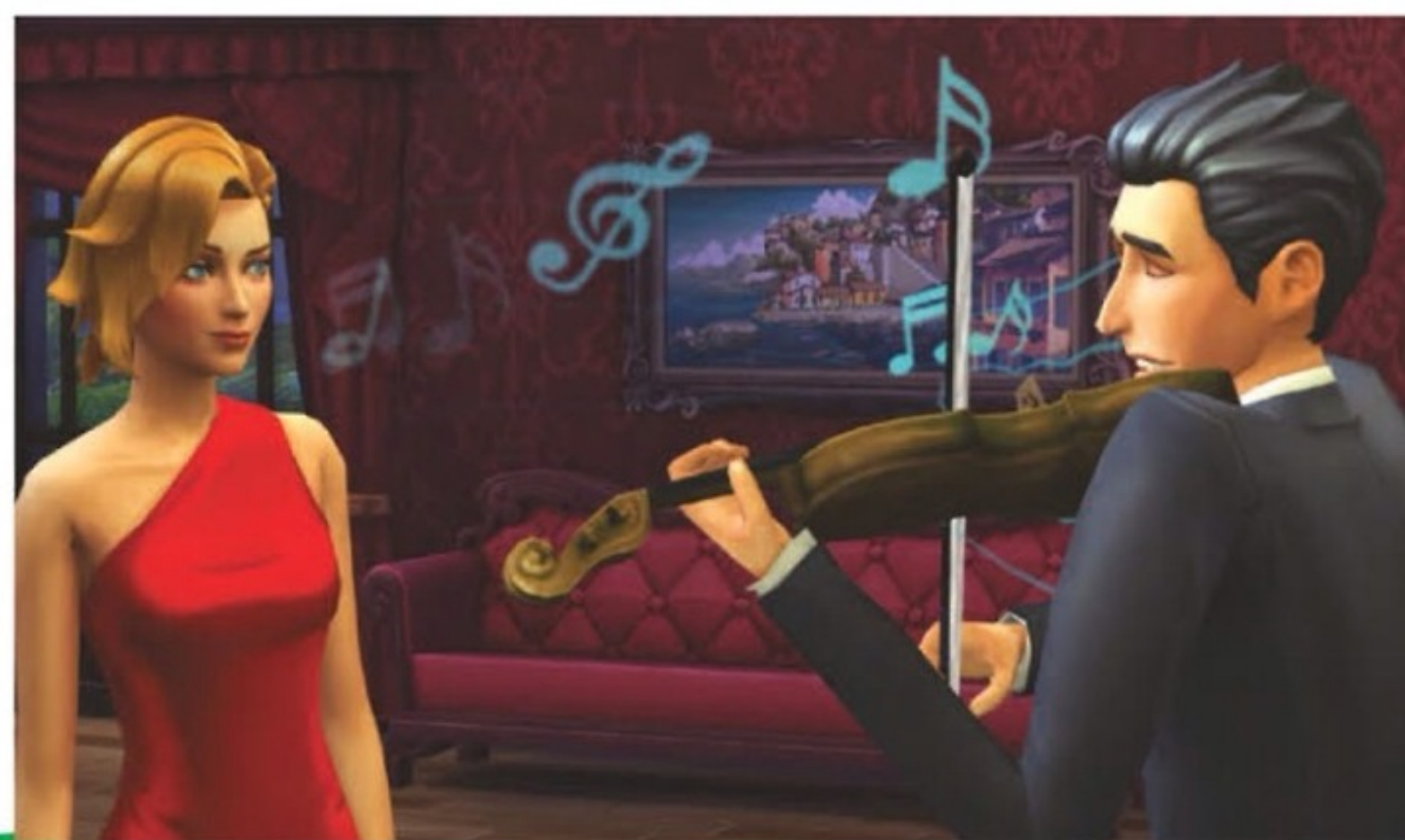
LE MULTITASKING

Vos Sims ne ressembleront plus à des robots et pourront réaliser plusieurs tâches à la fois. Lors de notre visite chez EA, les développeurs ont notamment mis en avant les discussions en groupe, assis autour d'une table ou debout en cercle. Chaque Sim pourra, en plus de raconter sa vie excitante, manger, boire et/ou regarder la télévision en alternant les différentes actions plus naturellement.



MEILLEURE AMBIANCE SONORE

Les discussions et musiques sont diffusées en stéréo. La qualité de leur réception varie selon la position de votre caméra. De plus, l'ambiance sonore est particulièrement riche, avec 25 musiques originales composées spécialement pour le jeu (et en Simlish !), ainsi que de nombreux bruitages changeant selon votre aptitude à réaliser une tâche. Si le son est chaotique avec un débutant préparant un cocktail, il est plus stylisés avec un pro du mojito.



L'ambiance est très importante si vous voulez séduire un Sim.

LES ENVIRONNEMENTS AURONT UNE INFLUENCE SUR LE COMPORTEMENT ET L'HUMEUR DES SIMS.

se servir un café, tous ces détails sont l'objet d'une animation propre, selon le moral de votre avatar.

EXPÉRIENCE PERSONNELLE

Ces questions du moral et des besoins physiques des Sims ont d'ailleurs été revus et corrigés. Exit les barres d'énergie qui passent du vert au rouge. Désormais, les nécessités de vos avatars sont représentées par des icônes qui changent de couleur (du vert au rouge). Autre modification majeure :

les animations des personnages qui s'avèrent désormais plus naturelles et plus fluides. Un personnage fera ainsi un simple pas de côté pour laisser un autre avatar intégrer un groupe de Sims qui discutent. Les développeurs des *Sims 4* se montrent donc très perfectionnistes, avec le souci d'atteindre un haut degré de réalisme pour leur jeu, un peu comme pour ce qui a été fait avec *SimCity* (avec, espérons-le, les bugs en moins). D'ailleurs, Maxis ne répètera pas les erreurs du jeu de gestion de ville : Les



Sims 4 ne sera pas un jeu en ligne. Il ne proposera donc qu'un mode solo, dans lequel il sera possible de partager des images ou des vidéos avec ses amis. Ce prochain opus des *Sims* s'annonce donc comme un blockbuster taillé pour séduire à la fois les fans de longue date de la franchise et les néophytes. En revanche, il faudra s'attendre à un jeu complet, mais pas trop quand même. EA envisage, en effet, de sortir des extensions et DLC, comme pour les autres épisodes de la franchise.



LES GOÛTS ET LES COULEURS

Lors de la création de vos Sims, vous pourrez définir les goûts de chacun d'eux. En fonction de leurs préférences, ils réagiront de manière différente avec l'environnement dans lequel ils se trouvent. Par exemple, un Sim qui déteste les enfants sera mal à l'aise dans la chambre d'un bambin. Au contraire, un autre qui les adore verra son moral s'améliorer rapidement au contact de jouets pour bébés. Il est donc important de bien choisir la décoration de votre maison, en fonction des goûts de chacun de vos personnages.

PLUS À LA MODE

Les fashionistas trouveront certainement leur bonheur dans *Les Sims 4*. Lors de la création de personnages, le jeu vous propose de nombreux ensembles assortis et dans différents coloris. On peut aussi choisir des coupes de cheveux différentes pour les personnages munis d'un couvre-chef. Les pointilleux remarqueront que la forme des vêtements est modifiée en fonction de la corpulence de leur avatar et que, cette fois, les pattes d'éléphant d'un pantalon ne rentrent plus dans les bottines. La classe !

