

Les SIMS 2.0, de père en fils ?... - 1/1

L'E3 viens de se tenir le mois dernier apportant sa moisson de nouveautés, du bon et du moins bon comme d'hab. Pour ma part, j'ai voulu m'intéresser aux Sims...

Les Sims nous ressemblent de plus en plus.

Si l'on en croit Will Wright - leur créateur – le jeu vidéo le plus vendu au monde, cette seconde version nous prépare bien des surprises. Les concepteurs nous promettent une expérience de jeu toute nouvelle.

C'est en effet à une véritable métamorphose que subit cette simulation. Tout d'abord un vrai moteur 3D, ce dont ne bénéficiait pas la première version. Mais ce n'est là qu'un détail de ce à quoi il faut nous attendre !

On nous affirme que les nouveaux Sims nous permettrons de créer de toute pièce des personnages (VRAIMENT de toute pièce !), et même de les voir vieillir ! Ils seraient nettement plus interactifs, au point qu'il nous sera possible de les suivre de leur naissance jusqu'à leur mort. Des animations de leur visage permettront désormais de voir et comprendre instantanément leurs réactions, leurs émotions. Balèze, non ?

La cerise sur le gâteau,

c'est qu'on aura intérêt dès le départ à créer des persos au petits oignons parce que **dotés d'un ADN individuel** (si, si, comme nous !!) ils risquent de faire une descendance dont nous pourrions avoir peut-être à rougir.

Dans cette suite d'un jeu particulièrement populaire nous bénéficierons entre autre d'une intelligence artificielle totalement remodelée. On peut s'attendre en toute logique à des graphismes beaux. Le concepteur nous promet une interface plus simple à utiliser. Dans cette version il a intégré une véritable histoire pour le mode solo contrairement à la précédente où il fallait pour ainsi dire nous contenter de les faire "vivre", il espère également y adjoindre quelques scènes cinématiques.

On est loin du Lego !

Il semble que nous pourrions facilement construire un peu comme dans la réalité, je pense notamment à la possibilité d'implanter une habitation de plus de deux niveaux, sur un terrain à la structure tout à fait aléatoire - il semble que le Sim aura la faculté d'installer sa maison sur un terrain pentu, voire assez accidenté... Par exemple -.

Restons cool !

Certaines sources affirment que la prise en main exigera de rester zen, moi je parie que tous les vrais fans seront très vite dans le bain !

Pour ma part, à en juger par les photos que j'ai pu voir, et dont je vous livre des exemples, je suis assez enthousiaste, mais il m'est difficile d'être complètement objectif **car je suis un inconditionnel... Comme vous, non ?**

Attention, inconditionnel mais pas ingénieur en Sims-ologie appliquée !!!