

Les sims 2 (+ d'infos !) - 1/3

Voilà, comme je l'avais annoncer, voici un deuxième article concernant la sortie du très attendu "Sims 2"...

News :

Le prix tournera dans les alentours de 55€ (+- le prix de SimCity 4) et le jeu sera disponible dans une centaine de jours... Wééééé !

Le logo "Sims 2" a subit un lifting tout comme le nouveau site officiel "The sims 2" (<http://thesims2.ea.com>). Certains fans sont même invités à assister à une réunion sur le jeu la semaine prochaine aux Etats-Unis en Californie.

Pas de démo téléchargeable du jeu prévue. Mais le Logiciel CASIE, lui, est déjà disponible sur le site officiel.

J'en avais déjà vaguement parler dans mon dernier article voici les grandes innovations du jeu :

Réalisme :

Il n'est pas prévu que les sims passe leur temps à "s'habiller" comme nous par contre plusieurs caractéristiques ou détails du jeu travailleront au réalisme du jeu. Comme par exemple, le fait que le frigo ne se remplisse plus automatiquement (il est nécessaire de faire des courses quotidiennement). Les cheveux ne poussent pas, mais il est possible de se rendre chez le coiffeur. Les sims ne pourront pas laver leur linge (sans être réaliste c'est quand même une bonne nouvelle...)... Dans les sims, lors de la célébration d'un mariage, seuls les sims présents dans la maison assistaient à la cérémonie. Dans les sims 2, c'est différents, il y aura, non-seulement des cérémonies de mariage auxquelles toute la famille sera invitée, mais aussi des naissances, des funérailles, des fiançailles et des divorces. Les sims auront aussi un vocabulaire + étendu vu qu'il connaîtront plus de 30 000 phrases de Simlish.

Intelligence artificielle, autonomie :

Les Sims sauront interpréter une humeur ou un sentiment en utilisant des animations au niveau du visage et du corps. Ils sauront différencier famille et amis, amitié platonique ou amour romantique et pourront avoir de forts liens entre eux (division de l'option social en "famille" et "amis" dans la barre de nécessité). Ils reconnaîtront leur chambre à coucher et les objets de leur maison (ils s'y attacheront). Ils auront la possibilité de faire deux actions en même temps. Vous souvenez-vous ? Quand votre bête sim déposait son plat surgelé par terre pour pouvoir regarder la télé ? C'est fini maintenant, le sim regardera la télé tout en mangeant.

Aspect sexuel + développé :

Toujours très pudique (les fameuses pixelisations), mais plus libre. Les adultes (non, pas les ados !!!) auront la possibilité d'avoir des rapports dans n'importe quel lit (simple ou double !), dans les jacuzzi et même dans les cabines d'essayage !

ADN et richesse de vie :

Les traits physiques et mentaux (!!!) se transmettrons de façons héréditaires... C'est à dire que les enfants

Les sims 2 (+ d'infos !) - 2/3

"capteront" certaines particularités physiques et mentales de leurs 2 parents, ils leur ressembleront. Tout cela sera facilement visualisable dans l'arbre généalogique que possèdera chaque famille. Chaque sim possèdera en +, un score de vie que reflètera l'intérêt de sa vie.

Interface entièrement en 3D :

Comme je l'ai déjà précisé, il sera possible de créer des vidéos de format AVI et de faire des photos suivant plusieurs angles. Par rapport à l'interface, il est prévu que le jeu contiendra un meilleur classement des skins et vêtements etc., (c'est vrai que c'était un peu le bordel)

Evolution des sims :

6 étapes (avec objets spéciaux pour chacune d'elles (comme le hochet pour bébé etc...) : bébé, "bambin", enfant, adolescent, adulte, personne âgée. En plus de cette évolution, ils évolueront en matière de poids et de musculature.

Les Quartiers complètement innovés :

Le quartier est une chose très importante dans le jeu, car c'est là que les sims vivent, se font de nouveaux amis, font des achats ou vont chez le coiffeur. Pour ceux qui connaissent, les quartiers sont semblables aux petites villes de SimCity 4 (beaucoup d'avantages à posséder ce jeu pour la création des maps de quartier : pour plus d'infos, me contacter).

Leur design : Vous pouvez améliorer le paysage de vos quartiers avec des codes tel que des arcs-en-ciel, des arbres, des oiseaux, des bateaux, des mongolfières, des montagnes et même des bâtiments non accessibles (non jouable/pour faire joli) ! Mais il n'est pas encore décidé si ces "+" seront accessibles grâce à un menu ou grâce à des codes.

Logiciel CASIE ou body shop :

Pour le premier téléchargement de Body Shop vous pourrez seulement adapter les textures et les visages (avec des modificateurs et des choix de visage). C'est parce que le processus de création des modèles dans les Sims 2 est beaucoup plus complexe que dans les Sims. Les joueurs doivent s'habituer à ce type de manipulation avant la sortie du jeu. Une mise à jour de Body Shop sera libérée plus tard qui vous laissera exporter et importer des modèles pour les utiliser dans un programme 3D. Body shop sera un programme autonome qui ne nécessitera pas l'installation préalable des sims 2. Les Sims créés seront automatiquement intégrés dans le logiciel "Create -a-sim", lui, déjà intégré dans le jeu. A ne pas confondre donc...

Nouveaux codes :

Semblables mais vraisemblablement différents de ceux déjà présent dans les sims comme rosebud.

Le travail et l'école :

Les sims 2 (+ d'infos !) - 3/3

Dans ce nouvel opus, il y aura 18 métiers qui disposeront chacun de 10 niveaux. Pour les ados, 7 carrières seront disponibles avec 3 niveaux chacune. Il y aura des week-ends où vos Sims n'iront pas travailler ainsi que des jours fériés. Les personnes âgées percevront une retraite.

Les objets :

Le jeu n'en compte pas moins de 500 contre 125 dans le premier volet. En plus de cela vous pourrez changer la couleur et la texture de ceux-ci.

Améliorations à venir :

Comme je l'avais déjà évoqué, 7 add-on sont prévus. Les thèmes de l'école, du travail et des animaux de compagnie sont des pistes, tout comme la diversification des variations climatiques.

Je termine en vous fournissant la configuration nécessaire au jeu. Un programme téléchargeable permet de vérifier automatiquement si celle de votre PC est compatible (Inspecteur Sims).

Configuration minimale nécessaire.

Il vous faudra une carte graphique ayant minimum 32 Mo.

Si vous avez une carte graphique récente ayant la technologie T&I :

-600 Mhz de processeur P3

-256 mo de ram pour Windows XP

-256 mo de ram pour Windows 98, Windows ME ou Windows 2000

Si vous avez une carte graphique qui est vieille ! alors il vous faudra :

-1.5 Ghz de processeur

-256 mo de ram pour Windows XP

-128 mo de ram pour Windows 98, Windows ME ou Windows 2000

Les cartes graphiques :

-ATI Radeon 9800 Pro

-Nvidia Geforce 4

Et pour optimiser le jeu au maximum, voici **la configuration recommandée**.

Windows 95/98/2000/ME/XP

Processeur 1.2GHz

512MB RAM (avec 256MB c'est suffisant)

Carte graphique avec 32MB

3 Go d'espace disque

Lecteur CD-rom 20X

Voilà... En ces 2 articles j'ai recueilli + ou - la totalité des informations fiables que l'on peut trouver aujourd'hui... J'ai une dernière chose à vous dire : "Commencez déjà à économiser, ça en vaut la peine".