

Les Sims - 1/2

Le petit génie et créateur d'un genre à lui tout seul, Will Wright nous offre sa nouvelle conception de la simulation. Une simulation à échelle humaine...

Editeur: Electronic Arts

Développeur : Maxis

Type : Stratégie

Support : CD

Sortie : 04 Février 2000

Config minimum : Pentium 233, 32 Mo RAM

Config conseillée : Pentium II 350, 64 Mo RAM

Le petit génie et créateur d'un genre à lui tout seul, Will Wright nous offre sa nouvelle conception de la simulation. Une simulation à échelle humaine...

Et oui, après avoir exploré toutes les possibilités de simulation imaginables, Will Wright s'attaque maintenant à la plus complexe d'entre toutes... La simulation d'êtres humains. Cette fois, vous devrez jouer votre propre rôle ou tout du moins, tenter de construire ce que vous auriez voulu être. :)

Première simulation de famille au monde, Les Sims vous proposent de commencer par créer votre famille. Selon vos envies, vous pourrez démarrer par un personnage unique ou commencer directement par une smala, marmaille brillant comprise. Votre maison pourra se construire selon vos plans ou vous pourrez en prendre une déjà construite quitte à l'enjoliver par la suite.

La création de vos membres du cocon familial sera basée sur les principes fondamentaux de la vie. Au delà de la couleur de peau, le style de vêtement et du sexe, les personnages des Sims vont être articulés sur plusieurs paramètres. Leur personnalité sera fonction de 5 choses : propreté, aisance, dynamisme, fêtard et caractère. Chaque paramètre pouvant avoir des valeurs plus ou moins fortes, deux sims n'auront quasiment jamais les mêmes réactions et entre ceux qui se contenteront béatement de mater la télé toute la journée ou ceux qui ne penseront qu'au travail, un éventail assez énorme de personnalités sera là ; vous vous retrouverez sûrement dans l'un d'entre eux :) L'autre aspect de votre Sim sera somme toute plus classique avec 6 aptitudes : cuisine, mécanique, charisme, physique, logique et créativité. Ces caractéristiques seront améliorables et influenceront directement sur votre profession et donc sur votre niveau de vie... Car tout est question de niveau de vie dans Les Sims. Niveau de vie car, pour évoluer dans la société, vous allez tout d'abord devoir trouver un travail afin de pouvoir ACHETER ! Et oui, vive la société de consommation ! Dans le catalogue des Sims, vous pourrez acheter au total pas loin de 150 meubles en tous genres, du luxueux jacuzzi en passant par l'écran géant ou le pauvre canapé miteux. Et la gestion de votre habitat devra être impeccable car non seulement les objets qui s'y trouvent seront importants mais aussi la configuration des pièces et de son espace, vos Sims y seront très sensibles. L'achat passera aussi par le réaménagement et la construction d'annexe à votre maison.

Mais le plus phénoménal dans ce jeu est sans conteste les interactions des personnages entre eux. Loin d'une simulation comportementale basique, je suis sûr que certains psychologues ou sociologues se sont penchés sur le moteur. Le moindre petit détail influe sur la psyché de vos Sims et les possibilités que deux Sims se plaisent l'un, l'autre sont comme dans la réalité... complètement aléatoires même si les points communs jouent tout de même un peu. En fait, les Sims marchent par pensées reprises sous forme de bulles au-dessus de leur tête. Ils peuvent ainsi s'exprimer pour vous, donnant une indication sur leur humeur du moment ou s'exprimer entre eux et se juger selon leurs atomes crochus.

Car il y a de la vie sur cette planète. Les Sims sont en fait tout à fait autonomes et dirigeront leur vie comme

Les Sims - 2/2

ils l'entendent, en suivant en toile de fond leur personnalité, allant même jusqu'à l'extrême. Vous aurez pourtant toujours le dernier mot et dans l'esprit de la série des Sims, vous serez une sorte de Dieu dans tout ce petit monde. Chaque Sim de votre clan sera donc entièrement dirigeable et vous serez même encouragé à le faire pour éviter à ceux-ci de faire de grosses bêtises comme de raconter des pauvres blagues à votre voisinage ou de faire pipi en plein milieu du salon. De fil en aiguille, les Sims vont continuer leur vie tranquillement, en achetant des objets, commandant des pizzas, en étant en retard au travail, en se mariant, se remariant sans oublier les enfants ou bien en cassant leur matériel hi-fi. Des catastrophes comme des cambriolages ou des inondations peuvent même arriver, comme dans la vie quoi ! :)

L'interface des Sims est pour cela parfaite. Grâce à un menu clair et complet en bas de l'écran, toutes les options sont accessibles et vous avez en même temps sous contrôle toutes les jauges qui régissent l'état d'esprit de vos Sims. La gestion se fait entièrement à la souris et tout est d'une simplicité enfantine, en apparence. Car rapidement, le nombre de Sims et de familles à contrôler va devenir énorme, prenant tout votre temps. La difficulté d'une telle simulation résidant bien plus dans les possibilités colossales du jeu en terme d'aléatoire, on se retrouve avec un jeu riche sans vraiment avoir besoin de passer quatre jours sur le manuel, sans compter que l'aide en ligne est efficace de ce point de vue. Et puis en vie, on s'y connaît tous un peu non ?

Graphiquement par contre, ce n'est pas la panacée. On est bien loin des premiers Sim City et il est vrai que le jeu en 1024 est très fin avec des personnages détaillés et gros mais la visualisation n'est toujours pas parfaite. Les quatre caméras sont bien trop directives et même si les pans de mur s'effacent sous votre curseur, le moteur est bien trop lourd, demandant une configuration de titan pour avoir une fluidité parfaite. Résultat, les scrollings ont tendance à saccader et les changements d'angle ou déplacements ne sont pas aussi fluides qu'on aurait pu le souhaiter.

Graphismes

Des graphismes très simples mais bien détaillés. Chaque objet est unique et les skins de personnages sont assez variées pour ne pas lasser. Un bémol pour le moteur trop gourmand en ressource et qui a tendance à tout ralentir. Jouabilité Aide en ligne, tutorial, interface, tout est fait pour que vous preniez vraiment peu de temps à vous lancer. Un jeu d'une simplicité déconcertante en comparaison à sa profondeur de jeu.....15/20

Jouabilité

Aide en ligne, tutorial, interface, tout est fait pour que vous preniez vraiment peu de temps à vous lancer. Un jeu d'une simplicité déconcertante en comparaison à sa profondeur de jeu.....18/20

Durée de vie

Des heures et des heures à fignoler vos petites maisons et vos Sims, voilà ce qui vous attend. Quand on sait que des add-ons de Maxis et de passionnés sont en préparation, on ne peut que prédire une longue vie aux Sims.....18/20

Bande son

Des musiques de qualité même si un peu niaises, toute l'ambiance sonore de The Sims est très à propos et remplie de bruitages uniques. Rien d'extraordinaire mais du très bon travail.....17/20

Note générale

Le nouvel épisode de la série des Sims est une vraie réussite. Loin de reprendre le thème pour l'adapter à un environnement, The Sims créent un nouveau genre... intuitif, intelligent, attachant et drôle. 18/20