

LE MAGAZINE OFFICIEL

Les SIMS MAGAZINE

N°26 AVRIL-JUIN 2012

WWW.JVN.COM

LES SIMS 3 SHOWTIME

LES SIMS FONT
LE SPECTACLE !

- ◆ CHAQUE MÉTIER DÉCORTIQUÉ
- ◆ TOUT SUR LE JEU EN LIGNE !
- ◆ ENTRETIEN EXCLUSIF AVEC
LE PRODUCTEUR

CONCOURS
ENVOYEZ VOS
CRÉATIONS
ET GAGNEZ
LES SIMS 3
SHOWTIME



FUN

PARTICIPEZ AU CHALLENGE
DE L'ÎLE PERDUE !

ACTU SIMS

LUNAR LAKES, LA CITÉ DES ÉTOILES...



DOSSIER
TOUT POUR CRÉER
SA BOUTIQUE !



mer7

L 14059 - 26 - F: 9,00 € - RD



L'ADRESSE FAVORITE de vos magazines favoris

Le site internet d'abonnement des magazines M.E.R.7



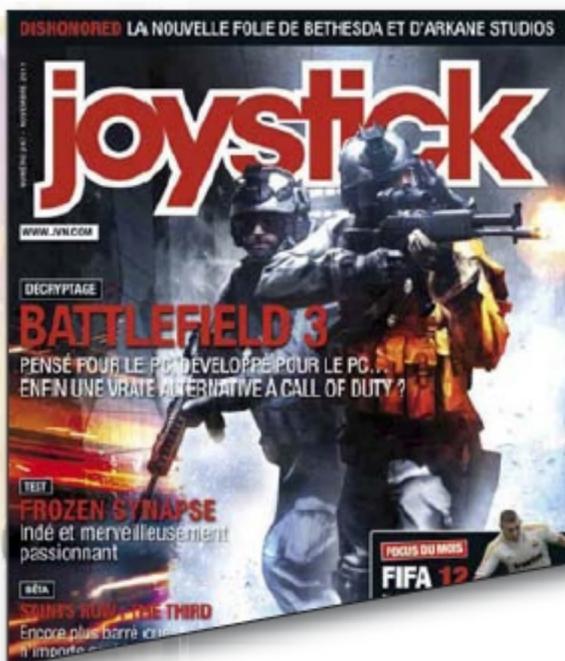
mes **magazines**
favoris.fr



46 % D'ÉCONOMIE



50 % D'ÉCONOMIE



50 % D'ÉCONOMIE



47 % D'ÉCONOMIE

PROFITEZ DES
MEILLEURES
RÉDUCTIONS
SUR VOTRE
ABONNEMENT

ABONNEZ-VOUS et RÉABONNEZ-VOUS EN LIGNE
à VOS MAGAZINES FAVORIS

LES SIMS MAGAZINE • N° 26 AVRIL - JUIN 2012

Édité par M.E.R.7 SAS au capital de 40 000 €
RCS de Nanterre 498 599 836
Siège social : 4, rue de la Paix - 75002 Paris
Exploitant de la marque Yellow Media
Adresse du magazine : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél : 01 41 27 38 38
Fax : 01 41 27 38 39
Étranger Tél : 01 44 84 05 50
www.mesmagazinesfavoris.fr

Président : Francis Jaluzot
Directeur général : Francis Folliot
Principaux actionnaires : LMBO Finance FOPR,
Fondation du Littoral
Directeur de la publication : Francis Jaluzot
Directeur Général Adjoint : Laurent Guillemain
Directeur Général Adjoint numérique et éditorial :
Jean-François Morisse
Directeur développement et diversification :
Xavier Levy
Directrice des ressources humaines :
Marguerite Gautier (jobs@yellowmedia.fr)
Prix au numéro : 9 €

ABONNEMENT
18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19
Tél : 01 44 84 05 50 - Fax : 01 42 00 56 92
E-mail : aboyellowmedia@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (4 numéros) : 22 €
Étranger Tél : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Ont collaboré à ce numéro : Christophe Collet,
Patrick Costa, Jean-Marc "Castor" Delprato, Corentin
"Gizmo" Lamy, Rabiere, Sandy et Morgane Tachot.

PUBLICITÉ
Tél : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 00
Directeur exécutif : Jérôme Adam
(jerome.adam@yellowmedia.fr)
Directeur commercial pôle jeu vidéo :
Vincent Saulnier (vincent.saulnier@yellowmedia.fr)
Directeurs de publicité :
Sidonie Collet (sidonie.collet@yellowmedia.fr)
Didier Pechon (didier.pechon@yellowmedia.fr)
Responsable trafic : Maguy Edouard
(maguy.edouard@yellowmedia.fr)
Assistante trafic : Nathalie Lopes-Joussel
(nathalie.lopes@yellowmedia.fr)

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Philippe Perrot
(pphilippe.perrot@yellowmedia.fr)
Chargé de fabrication : Antonio Sanchez
(antonio.sanchez@yellowmedia.fr)

DIFFUSION
Vente d'anciens numéros : 01 44 84 05 50

Diffusion : MLP
Impression : BLG Toul
Siège social : 54200 Toul
Imprimé en France. Printed in France.
Dépôt légal : à parution
ISSN : 1776-5293

© M.E.R.7 2012.
Tous droits de reproductions réservés.
LES SIMS est une marque déposée d'Electronic Arts Inc.

La rédaction n'est pas responsable des textes,
illustrations et photos qui lui ont été communiqués par leurs
auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles
publiés dans Les Sims Magazine est interdite sans accord
écrit de la société M.E.R.7. Sauf accord particulier, les
manuscrits, photos et dessins adressés à Les Sims
Magazine, publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés.
Les indications de prix et d'adresses figurant dans les
pages rédactionnelles sont données à titre d'information,
sans aucun but publicitaire. Ce numéro contient pour la
totalité des exemplaires un CD-Rom promotionnel qui ne
peut être vendu séparément.

Couverture :
© 2012 Electronic Arts Inc.
Tous droits réservés.

ÉDITO

Showtime ! Le nouveau contenu additionnel des Sims 3 est sorti, et c'est une tonne de nouveautés qui vous attendent ! Magicien, acrobate, chanteur ou DJ, toutes les carrières sont possibles. Surtout, pour la première fois, les fonctionnalités online et sociales sont de la partie, de manière à interagir avec les joueurs du monde entier. Du coup, même si nous étions déjà longuement revenus sur *Les Sims 3 : Showtime* dans *Les Sims Mag 25*, il nous semblait important de lui accorder encore une large place, pour vous donner toutes les infos nécessaires. Et comme *Showtime* n'a pas fini de nous – et de vous – étonner, probablement que nous y reviendrons encore (un peu) dans le prochain

mag, ne serait-ce que grâce au concours... Cela dit, ce *Sims Mag 26* ne parle pas que de *Showtime*, bien au contraire ! Il s'attarde notamment sur la sublime station Setra, dont vous nous direz des nouvelles. Il va de boîtes de nuit (Le Broyeur) en espaces plus bucoliques (La Cabane Verte), il explore l'Île Perdue avant de revenir vous aider à monter votre propre boutique, il parle immobilier et jardinerie. Votre *Sims Mag 26* se rend même de l'autre côté de l'Atlantique pour rencontrer un réalisateur mythique, Steven Simsberg ! Si après ça, vous nous dites que l'on ne vous gâte pas... Sur ce, bonne lecture, et on se revoit cet été pour de nouvelles aventures !

♦ LA RÉDACTION



Quelques protagonistes de l'Île Perdue... (p. 50)



ActuSims

- 6 Les dernières nouveautés du Sims 3 Store
- 8 Lunar Lakes, the place to be !
- 14 Tout sur les nouvelles fonctionnalités de *Showtime...*
- 24 Le site du mois : Rusty Nail

ExploraSims

- 26 Visite guidée de l'immense et sublime Setra

CréaSims

- 34 Interview du créateur du mois : PlyPikachu
- 36 Succombez à l'appel de la nature avec la Cabane Verte !
- 40 Rien de tel qu'un bon feu dans le Ranch
- 46 Changement de décor !
- 50 Alerte aventure : le Challenge de l'Île Perdue...
- 58 Relooking intégral pour la boîte de nuit Le Broyeur
- 62 Cultivez votre différence en créant un somptueux jardin
- 68 D'étonnantes histoires de famille...
- 74 Coup de pouce pour bien démarrer dans l'immobilier

ImaginaSims

- 80 Interview exclusive de Steven Simsberg !

TutoSims

- 86 Ouvrir sa boutique : mode d'emploi
- 92 Installation : mode d'emploi

ExcluSims

- 94 Résultats : vos plus belles créations !

Mais aussi...

- 96 Concours de création : à vous de jouer !
- 98 Prochainement, dans *Les Sims Magazine...*
- 99 Sur le CD offert avec ce magazine

ENCORE PLUS DE ROMANCE AVEC



DE NOUVELLES TENUES
POUR SÉDUIRE



CRÉEZ VOTRE SUITE
DE RÊVE

Les SIMS³ Suites de Rêve KIT*



TRANSFORMEZ
LA SALLE DE BAIN DE VOS SIMS
EN VÉRITABLE SPA



AJOUTEZ
VOTRE TOUCHE FINALE

PLAY WITH LIFE³*

* JOUEZ AVEC LA VIE

Maintenant Disponible



*La version PC/MAC nécessite le jeu Les Sims™ 3 pour jouer.
© 2012 Electronic Arts Inc. EA, le logo EA, Les Sims™ et le logo Les Sims™ 3 sont des marques ou marques déposées d'Electronic Arts Inc. Aux Etats-Unis et/ou dans les autres pays. Tous droits réservés.



Les dernières nouveautés

Cuisine Steampunk

Transformez votre cuisine en véritable machine intemporelle avec cet ensemble d'éléments plus surprenants les uns que les autres. Rassurez-vous, les gaufres ne seront pas moins bonnes pour autant, mais juste un peu... différentes !



800 SimPoints,
le pack de 14 objets

Coiffures et chapeaux bébé stylés

L'été ne tardera pas à pointer le bout de son nez, pensez donc dès à présent à acheter un chapeau pour protéger la tête du petit dernier. En prime, la balançoire Lapinous de luxe que les bambins adoreront à coup sûr !



775 SimPoints,
le pack de 5 objets

Bonne Saint-Valentin 2012

Certes, la Saint-Valentin est déjà loin derrière vos Sims, mais il n'est jamais trop tard pour s'aimer ! Ce pack gratuit vous propose deux tenues séduisantes pour que l'amour dure toujours...



Gratuit,
le pack de 2 objets

Compilation Janvier 2012

Regroupez vos achats en optant pour ce pack d'objets rassemblant l'intégralité des sets proposés au mois de janvier. L'occasion de réaliser des économies !



3 500 SimPoints,
le pack de 53 objets



En direct du Sims 3 Store - À chaque numéro des Sims Magazine, vous retrouvez sur cette page les dernières nouveautés téléchargeables sur le Store du site officiel.

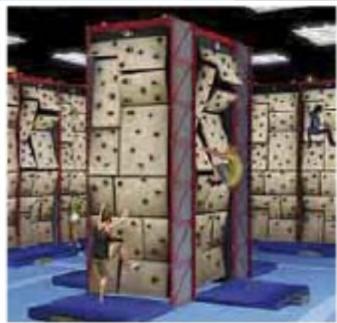
D'un univers à l'autre...

Bouleversez vos habitudes de jeu et celles de vos Sims en choisissant un ou plusieurs sets d'objets disponibles sur le Store. Faites ainsi de vos personnages des aventuriers en herbe, des bourgeois respectables ou des magiciens terrifiants en leur enseignant un nouvel art de vivre bien loin de leur petit confort ordinaire...

Une vie pleine d'aventures !

- 3 accessoires de divertissement
- 4 assises
- 5 éléments de décoration
- 1 guéridon
- 10 vêtements et tenues complètes
- 9 coiffures

2 000 SimPoints, le pack de 32 objets



Plus de magie



- 3 éléments de sorcellerie
- 2 tenues
- 6 coiffures
- 1 chaise

2 200 SimPoints,
le pack de 12 objets



Cuisine expression édouardienne

- 2 plans de travail
- 6 éléments de décoration
- 1 tabouret de bar
- 5 appareils électroménagers
- 1 fenêtre

750 SimPoints, le pack de 15 objets



Jouez dès maintenant aux Sims sur mobile et tablette !



Les **SIMS**TM
Gratuit

Envoyez SIMS par sms au 31400*

iPhone® / iPad®



Disponible sur
App Store

Android™



Disponible sur
Android Market

*Sms non surtaxé. © 2012 Electronic Arts Inc. EA, le logo EA, Les Sims, le logo Les Sims 3 et le Prisme Les Sims sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs.



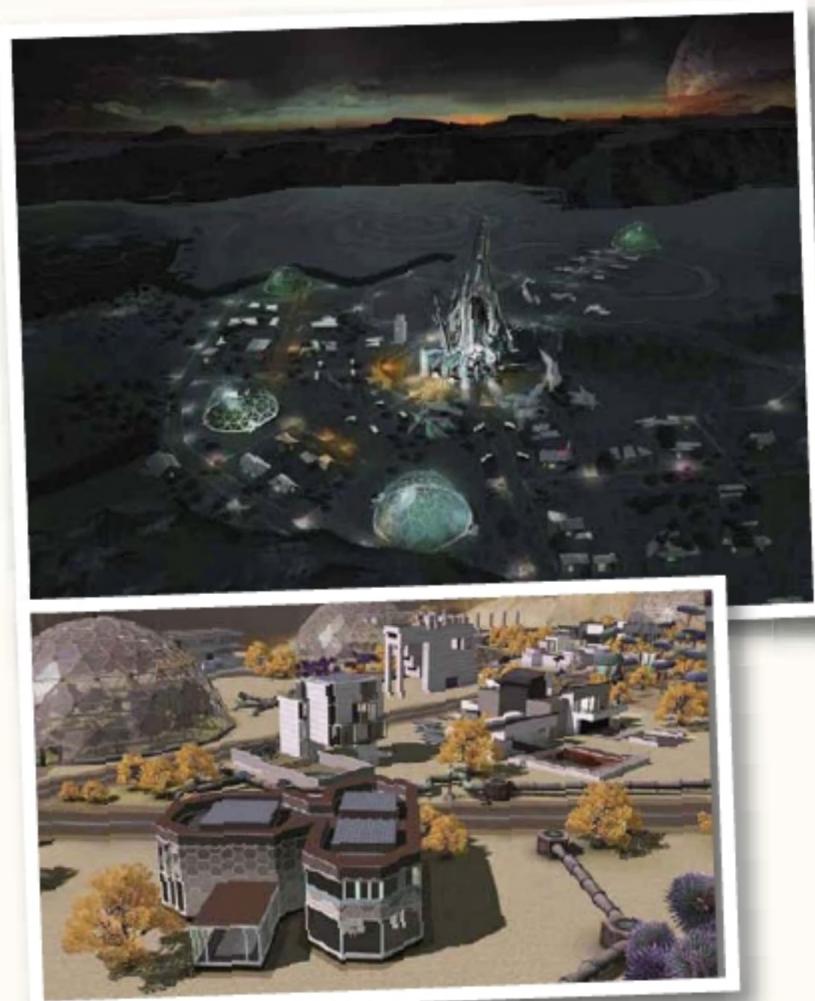
Lunar Lakes, décollage immédiat !



Vous êtes assoiffé d'aventure et prêt à faire partie des quelques pionniers qui fouleront le sol d'une planète inconnue à des années-lumière du tumulte de Bridgeport ou de Twinbrook ? Alors, allez explorer Lunar Lakes, une colonie fertile où la végétation prospère malgré des terres arides et des cratères lunaires. De l'Arbre de la Prospérité aux cristaux extraterrestres, partez à la découverte des mille merveilles qui grouillent en ce lieu étrange et fondez votre propre société.

INSTALLEZ LUNAR LAKES

Proposé à 2 450 SimPoints, Lunar Lakes est un monde spécial que vous devez télécharger individuellement sur la boutique en ligne d'Electronic Arts. Rendez-vous à l'adresse <http://tinyurl.com/7nwc9r9> et cliquez sur le bouton Acheter. Renseignez ensuite vos identifiants de connexion et procédez à la transaction. Sitôt celle-ci établie, vous serez en mesure de télécharger les 122 Mo de données nécessaires. Installez le pack complet à travers le lanceur du jeu ou à l'aide du magasin intégré. Sitôt le package installé, vous devrez entamer une nouvelle partie en choisissant de poser vos quartiers à Lunar Lakes. Sachez par ailleurs que le package s'accompagne d'une vingtaine d'objets exclusifs que vous intégrerez à vos plus belles créations, dont l'Arbre de la Prospérité qui génère des fruits de cristal très riches en énergie.



Victime d'une panne de leur vaisseau spatial, le célèbre capitaine Anthony Cross et son équipage ont dû atterrir en toute urgence sur la planète la plus proche de leur position. Ils ne pensaient pas découvrir, par ces aléas du sort, l'une des colonies les plus fertiles de l'histoire des Sims : Lunar Lakes. Les paysages désertiques de la planète constituent un fantastique lieu d'exploration pour les plus grands scientifiques de Riverview et les entrepreneurs de tout bord. Ne vous fiez pas à ses décors lunaires, criblés de cratères et recouverts d'une épaisse couche de sable orangé ; une végétation luxuriante s'y développe, si bien que le capitaine Cross y a construit une véritable ville qui regorge d'activités et de loisirs. Bien des générations plus tard, la mémoire de l'illustre voyageur est toujours célébrée sur Lunar Lakes et les résidents interstellaires y déferlent en s'inspirant de son légendaire parcours. Sommet de la technologie, la cité de Lunar Lakes a été conçue par des scientifiques de talent qui y ont trouvé le parfait terrain pour toutes leurs expériences. En creusant le sol, les Sims ont découvert des cristaux aux étranges propriétés. Très chargés en énergie, ils contribuent à alimenter la ville en électricité et illuminent tous les pavillons et bâtiments publics, composés de larges baies vitrées et d'alliage de métal. Les meilleurs décorateurs d'intérieur et architectes ont profité de cette nouvelle technologie pour concrétiser leurs rêves les plus fous, en laissant libre cours à leur imagination. Les bâtiments affichent ainsi des formes géométriques très originales, en remplaçant leurs traditionnelles portes par d'épais rideaux de fumée qui participent à contenir l'air climatisé et à créer une atmosphère plus respirable. Car sous ses allures de cité-miracle, Lunar Lakes jouit d'un climat plutôt lourd, avec une température moyenne qui n'est pas sans rappeler Al Simhara. La vie n'y est pas désagréable pour autant ; de petites lagunes et des bassins aux reflets turquoise terminent des allées bordées d'arbres en fleurs. Un lieu idéal pour les grands rêveurs, les scientifiques de renom, les explorateurs les plus courageux et les paisibles retraités !

La vie à Lunar Lakes

Cette première découverte de la ville ne vous effraie pas et vous êtes bien décidé à y implanter vos quartiers généraux ? Sachez qu'il s'agit d'un voyage sans retour : comme en témoigne le vaisseau spatial d'Anthony Cross, dont la carcasse fait aujourd'hui office de laboratoire scientifique, les allers-retours sont rarement organisés. N'ayez crainte ! En faisant partie des quelques pionniers qui fouleront le sol de Lunar Lakes, vous aurez l'embaras du choix du côté des résidences. Épurées, calmes et lumineuses, les maisons sont autant de havres de paix qui vous feront oublier l'agitation de la ville. La cité est composée de trois quartiers principaux : le centre-ville, qui regorge d'activités et qui est le haut lieu du commerce et des loisirs ; la zone des cratères, où les fermiers cultivent leurs terres et procèdent à l'extraction des cristaux ; et la bordure de la montagne dans laquelle se retrouvent tous les créatifs et les artistes. Posez vos bagages là où bon vous semble, en fonction de vos aspirations. Du côté des carrières, les Sims n'ont pas joué la carte de l'originalité : des fonctions politiques, à exercer à l'hôtel de ville, au rôle de médecin en passant par le journalisme, les joies du sport ou les forces de l'ordre, on retrouve tous les métiers traditionnels de Riverview ou Sunset Valley. Loin d'une concurrence acharnée et profitant du climat prospère de cette cité florissante, vous gravirez d'ailleurs plus rapidement les échelons. Au niveau des loisirs, les citoyens ont privilégié une grande diversité : du stade Aldrin aux deux bibliothèques municipales, en passant par le théâtre et la galerie d'art de l'Aphélie, le boulevard de Babylone regorge de ressources. Les grands sportifs apprécieront les spas et nombreuses piscines ouvertes, dans des décors de rêve. Si vous envisagez de mener une intense vie familiale, pas de problème non plus. Une école municipale forme les jeunes apprentis et ils pourront toujours prêter main-forte à l'épicerie du coin pour glaner quelques oboles ou prendre des cours du soir à la bibliothèque. Plusieurs parcs et jeux de plein air participent à leur ouvrir l'esprit et à dépenser leur énergie.

◆ CASTOR

LES HAUTS LIEUX DE LUNAR LAKES

Découvrez les principaux centres d'intérêt et édifices publics dans lesquels vous vous épanouirez et ferez nombre de rencontres. Entamez une nouvelle carrière, implantez vos quartiers et divertissez-vous à toute heure du jour ou de la nuit. La vie bat à cent à l'heure dans cette cité où tout est encore à construire. Si vous privilégiez les espaces paisibles, posez vos valises près du rivage qui borde les cratères. Si vous vous sentez l'âme d'un entrepreneur, épargnez et achetez un pavillon sur les hauteurs, non loin des quartiers les plus prospères, près des lagons...

Hôtel de ville

102 boulevard de Babylone

Situé à flanc de montagne, le modeste hôtel de ville fait également office de syndicat d'initiative. Vous y trouverez tous les renseignements nécessaires pour planifier votre séjour ou effectuer vos démarches administratives. C'est également dans cet édifice public que vous entamerez une carrière politique ou que vous prendrez des cours de charisme. Pour l'anecdote, il s'agit du premier bâtiment ayant profité de l'architecture si originale des petits pavillons que les larges baies vitrées baignent de lumière.



Le Périgée

100 rue Cross

Véritable monument historique érigé presque à flanc de montagne, le Périgée domine tout Lunar Lakes. Construit sur la carcasse du légendaire vaisseau d'Anthony Cross, il abrite aujourd'hui le plus grand laboratoire scientifique de l'univers. Depuis le terre-plein du centre-ville, vous discernez à peine sa cime qui gratte les nuages ! Les plus grands esprits scientifiques y consacrent la majeure partie de leurs journées à créer tout type d'objets à base de cristaux. Franchissez son seuil si vous envisagez de rejoindre leurs rangs.



Aux livres de l'espace inconnu

104 boulevard de Babylone

Vous avez soif de découvertes et de savoir et vous désirez vous détendre en lisant les derniers ouvrages à la mode ou les revues scientifiques les plus renommées ? Poussez la porte de cette librairie, abritée par un petit pavillon ultramoderne, ses rayons offrent un vaste choix d'ouvrages et vous ferez à coup sûr de bonnes affaires. Si vous avez emmené une série de livres dans vos cartons en déménageant à Lunar Lakes, c'est l'endroit idéal pour les revendre. Les nostalgiques de Twinbrook ou Riverview sont nombreux et ce type de livres s'échange à prix d'or. Idéal pour débiter votre séjour avec un petit pécule.



Galerie d'art de l'Aphélie

99 boulevard de Babylone

À proximité de l'hôtel de ville, la galerie d'art brille par son architecture surprenante et ses différentes ailes géométriques. Elle abrite une immense collection d'œuvres d'art, dont une galerie spécifique qui regroupe de rares objets issus de Shang Simla. Veillez à y faire un tour pour vous détendre et satisfaire votre curiosité. Vous profiterez notamment de ses allées ombragées pour vous reposer de l'atmosphère pesante de Lunar Lakes, sans pour autant quitter le centre-ville.



Siège de la société Nébuleuse

110 boulevard de Babylone

Profitant des avancées technologiques du Périgée, la société Nébuleuse est le haut-lieu économique de la ville. Franchissez son seuil pour découvrir de vastes bureaux en sous-sol, dans lesquels vous suivrez une carrière dans les affaires. Un job idéal pour faire fortune et figurer parmi les pionniers de Lunar Lakes ! Si vos centres d'intérêt tendent plutôt vers l'écriture, sachez que ce bâtiment héberge également le journal local. Vous pouvez y postuler et ainsi venir gonfler les rangs des journalistes.



Commissariat de police

112 boulevard de Babylone

Bien que le nombre de citoyens ne soit pas encore très important, Lunar Lakes peut se prévaloir d'un commissariat de police flambant neuf. Les voitures patrouillent le long du boulevard de Babylone et veillent à ce que le taux de criminalité reste au plus bas. Car contrairement aux apparences, la pègre et le grand banditisme se sont implantés en même temps que les premiers citoyens. Le Centre de distribution orbitale, logé sur la route du Bord du Canyon, est notamment connu pour ses activités malveillantes. Restez à l'écart !



Bibliothèque Espace livres

113 boulevard de Babylone

Avec son large patio et sa mezzanine ombragée, la bibliothèque municipale est un lieu paisible. Il s'agit aussi de l'un des plus anciens bâtiments de la ville, avec des tours qui abritent salons de lecture et ouvrages rares. Les trois panneaux solaires, à l'extérieur, alimentent le bâtiment en énergie. C'est un lieu essentiel pour découvrir d'autres amoureux de la littérature ou pour parfaire vos compétences sans pour autant déboursier de sommes folles à la librairie du coin.



Terrain de jeux et parc de la Pénombre

120 rue Cross

En plein cœur de Lunar Lakes, ce vaste parc permet à tous les chers bambins de se défouler pendant que leurs parents entament une petite sieste à l'ombre des arbres. Vous y ferez de nombreuses rencontres ou organiserez des fêtes inoubliables. C'est également dans ce lieu que vous vous prélasserez après une partie d'échecs ou que vous pratiquerez des sports en plein air. De nombreux athlètes y font leur jogging quotidien, avant de se rendre au siège de la société Nébuleuse.



Pavillon et piscines du bonheur

89 boulevard de Babylone

Lunar Lakes bénéficie d'une exposition rêvée, avec son climat idéal, ses nombreuses lagunes et sa belle montagne. Si vous souhaitez vous prélasser quelques instants loin du tumulte de la ville, venez faire un tour dans ce complexe nautique. Une occasion d'enfiler votre plus beau maillot lors d'un après-midi ensoleillé, avant de revenir vers les tracas du quotidien.



Parc des géoglyphes de Nazca

172 rue des Étoiles ouest

D'énigmatiques marques au sol interpellent les plus grands experts du monde entier, qui n'ont toujours pas réussi à percer leur mystère. S'agit-il d'une forme de langage extra-terrestre ? Les esprits les plus mystiques s'y retrouvent pour laisser libre cours à leurs interprétations. Si vous vous sentez l'âme d'un peintre ou si vous aimez manier l'appareil photo, n'hésitez pas à y faire un tour pour débrider votre imagination et acquérir de nouvelles compétences.



Souvenirs des villes des Sims

166 rue des Étoiles ouest

Qu'ils soient originaires de Twinbrook, Riverview, Appaloosa Plains, Sunset Valley ou Hidden Springs, les colons vivant à Lunar Lakes cultivent un certain goût pour la nostalgie et leurs lointaines terres sur lesquelles ils ont grandi. Ils ont ainsi bâti cinq dômes imposants en l'honneur de ces contrées, dans lesquels ils ont reconstitué une partie de leurs villes natales. Espaces bucoliques et empreints d'émotion, ces dômes abritent notamment de grands jardins dans lesquels vous vous reposerez en charmante compagnie.



Théâtre municipal Curious

143 rue Cross

Ce haut lieu culturel regorge de spectacles amusants, dans lesquels viennent se produire les plus grandes stars de Bridgeport. Ne manquez pas d'acheter un billet pour une représentation, afin de vous détendre et de garder le contact avec la vie artistique des villes des Sims. Si vous caressez le doux rêve de gratter la guitare, c'est également ici que vous prendrez quelques cours privés.



Lagon du Cratère

Chemin du Bécher

Situé dans un endroit reculé de Lunar Lakes, le lagon du Cratère est le lieu idéal pour jeter votre ligne et ferrer des poissons exotiques. Ils valent une véritable fortune à l'exportation et constituent une base alimentaire saine et recommandée. Vous vous prélasserez également à l'ombre des arbres en fleurs, en cultivant une grande variété de fruits et de légumes.



Centre de distribution orbitale

23 route du Bord du Canyon

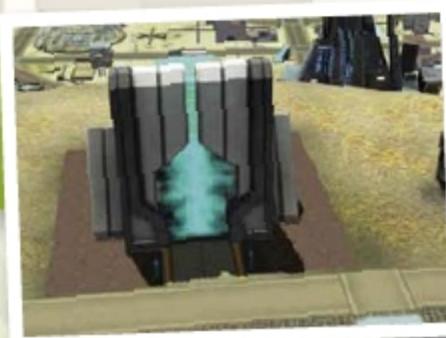
Contrairement à ce que son nom laisse à penser, cet établissement n'est pas un centre d'affaires très recommandable. Des rumeurs font entendre qu'il s'agirait du haut lieu de la pègre et que des activités de commerce illicite s'y tiendraient. Ne vous lancez pas dans une telle carrière, malgré les relances répétées de ses principaux agitateurs ! Si vous êtes détective privé pour le compte du commissariat, fouillez les poubelles pour trouver de précieux indices.



Stade Aldrin

20 route du Bord du Canyon

Que vous soyez fan de sport ou véritable athlète, le stade Aldrin saura étancher votre soif d'activité. Venez soutenir l'équipe locale lors de rencontres sportives et faites des tours de piste afin de maintenir votre condition physique. Pas d'excuses : la vue est imprenable et mérite à elle seule le coup d'œil. Si vous exercez une activité qui vous oblige à rester en permanence les yeux rivés à l'écran d'ordinateur, c'est un passage obligé.



Hôpital mémorial Anthony Cross

18 route du Bord du Canyon

Profitez du savoir-faire des meilleurs médecins mondiaux et des techniques avancées rendues possibles grâce à l'exploitation des cristaux. Pour un séjour temporaire ou prolongé, l'hôpital saura vous prodiguer les meilleurs soins et combattre n'importe quelle maladie, y compris le mal du pays. Vous pouvez par ailleurs y postuler pour vous lancer dans une carrière médicale.



Pierres du Solstice

16 cour Cavil

Logé dans le cratère central de Lunar Lakes, le parc des Pierres du Solstice vous permet de vous éloigner durablement du tumultueux centre-ville. Vous y trouverez en particulier d'apaisantes sources chaudes, mais aussi une lagune où grouillent de grands bancs de poissons. Faites-y tremper votre ligne et ferrez les plus belles pièces !



Mine de cristal

25 route d'Hypérior

À l'autre bout de Lunar Lakes, les mines de cristal bordent le terrain d'excavation. Les ouvriers y ont naturellement implanté leurs quartiers et ont construit un charmant parc dans lequel vous pourrez vous prélasser. Sachez toutefois qu'il n'y a aucune activité durant la journée ; le faible nombre de restaurants à proximité vous empêche également d'y faire un séjour prolongé. Mais l'histoire de Lunar Lakes s'est bâtie ici.



Les Sims font leur show (time) !



Comment dit-on « J'me voyais déjà en haut de l'affiche » en simlish ? Nous n'avons pas encore la réponse à cette lancinante question, mais grâce à Showtime, les talents artistiques de votre Sim vont enfin être reconnus. Magicien, acrobate, chanteur ou pourquoi pas DJ : de ses premiers spectacles dans la rue jusqu'aux plus grandes salles, c'est à vous de l'accompagner sur la route du succès. Et qui sait ? Avec les nouvelles fonctionnalités en ligne des Sims 3, peut-être ira-t-il enflammer les stades du monde entier ?

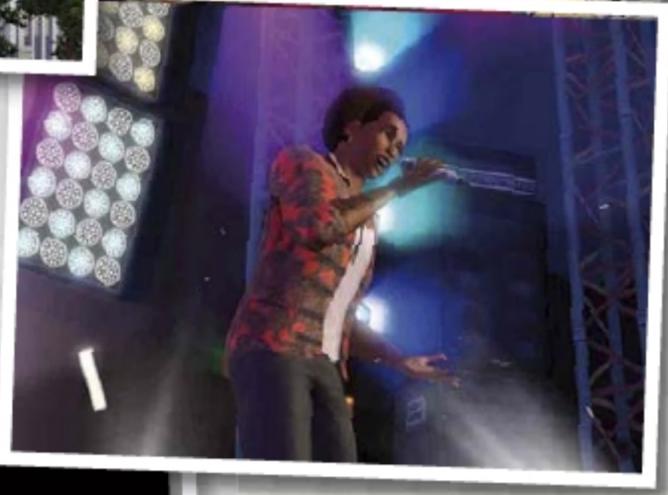
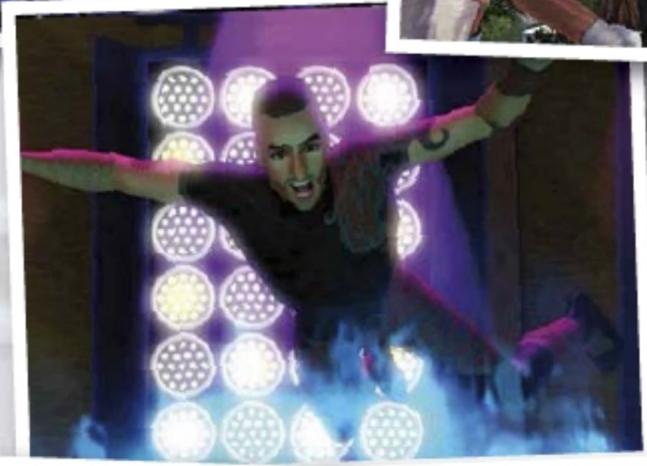
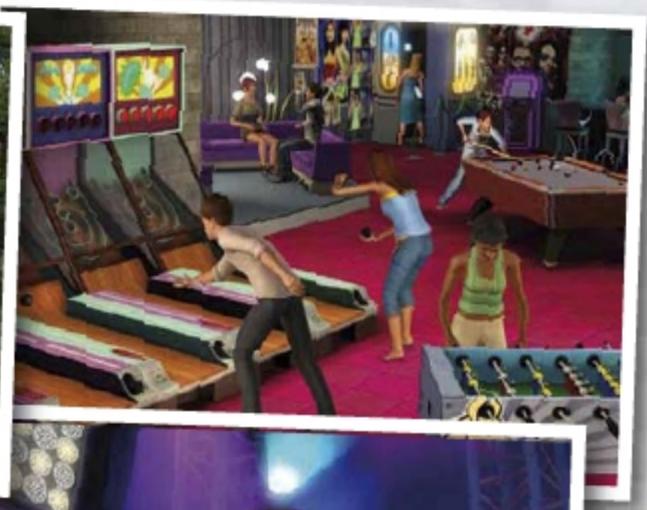


D'après Andy Warhol, « Tout le monde a le droit à son quart d'heure de gloire ». Les Sims, eux, ont semble-t-il droit à une demi-heure, puisque après *Accès VIP*, voici venir une toute nouvelle extension entièrement dédiée aux joies de la célébrité ! Mais attention, si *Accès VIP* vantait les joies d'une gloire superficielle façon jet-set, *Showtime* va pour sa part vous faire atteindre le sommet en empruntant la plus rude des pentes : celle du travail acharné. Car si votre Sims pourra peut-être bientôt remplir des stades et devenir l'idole de toute la ville, il va d'abord devoir faire ses premières armes tout en bas de l'échelle. Soyez les bienvenus à Starlight Shores, la ville où vos Sims pourront s'inventer une nouvelle vie. Basée sur le modèle d'Hollywood, cette station balnéaire jouit d'une ambiance cool et d'un climat ensoleillé typiquement californien (et non, les saisons, ce ne sera pas encore pour cette fois !). Sa particularité ? Ses rues sont pleines de mimes, de guitaristes, de prestidigitateurs du dimanche qui fourbissent leurs premières armes. Poussez la porte d'un bar au hasard, celui-ci vous proposera sans doute une scène ouverte, où un artiste enthousiaste aura monté son propre show avec les moyens du bord, quelques accessoires rigolos et une mise en scène un peu pauvre. Si ça se trouve, il y aura même quelques Sims qui seront là pour l'applaudir, à moins qu'ils ne lui jettent des tomates ou d'autres projectiles. Plus loin, devant cette boîte prestigieuse, une autre star en devenir sera sans doute en train

de négocier son contrat avec le propriétaire, espérant se produire sur cette scène chic et s'en servir comme d'un tremplin vers la célébrité ! Car une fois au faite de sa carrière, ce sont carrément des stades qu'il remplira, que ce soit dans votre ville... ou dans celle de vos amis, grâce aux toutes nouvelles fonctions online qu'apporte *Showtime* !

Mais ne brûlons pas les étapes. Avant ça, vous devrez tout d'abord choisir un métier. Chanteur, acrobate ou magicien, à vous de décider dans quel domaine vous êtes le plus susceptible de briller... à moins que vous n'optiez pour le monde de la nuit et la carrière de DJ. Peut-être pas la plus lucrative, mais définitivement la plus branchée ! Quel que soit votre choix, dix grades vous attendent avant de devenir une super star. Chaque étape est l'occasion de découvrir de nouvelles interactions, de nouveaux vêtements et de nouveaux objets pour personnaliser vos spectacles. Sachant qu'un show réussi, c'est l'assurance d'attirer plus de spectateurs. Et plus de fans, vous aurez, plus vite vos compétences s'amélioreront. Mais assez parler, avant de devenir la nouvelle idole de Starlight Shores, bien du travail vous attend. Vous aurez des tours à apprendre, des scènes à décorer, des chansons à composer... Et même quand vous penserez en avoir fait le tour, rappelez-vous que les salles du monde entier s'ouvrent à vous ! Le spectacle ne fait que commencer !

◆ GIZMO



Katy Perry se tape l'incruste

Katy Perry est l'invitée surprise de cette nouvelle extension. Acheter l'édition spéciale du jeu donne ainsi droit à des objets exclusifs tirés de l'univers de la chanteuse de Waking Up in Vegas...



MAGICIEN

Vous avez toujours rêvé de faire disparaître vos amis ? Le métier de magicien constitue le parfait choix de carrière pour vous !

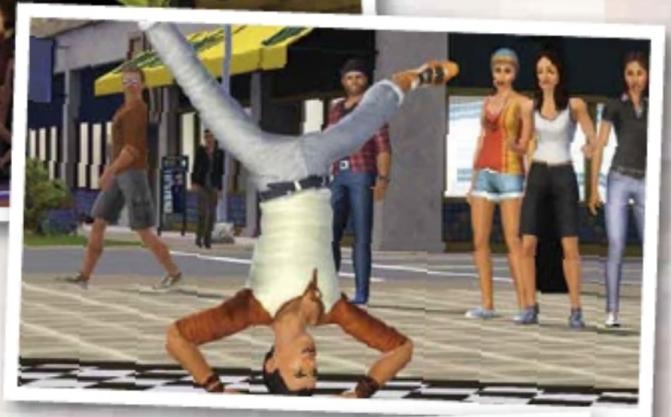
À ses débuts, le magicien ne maîtrise que quelques tours de base, qui restent d'ailleurs essentiellement de simples compétences sociales. Faire apparaître une pièce dans l'oreille d'un complice ne vous permettra pas de remplir des salles gigantesques, mais impressionnera peut-être les badauds ! Entraînez-vous bien avant de passer à l'étape supérieure, le magicien connaît quelques tours assez ardues (boîte mystère, roi de l'évasion, etc.), qui, s'ils sont ratés, peuvent causer la mort de votre Sim. Gloups. Pas de panique, celui-ci sera toujours capable de terminer le spectacle... sous la forme d'un fantôme ! À noter que parmi la panoplie du magicien figure la lampe magique. En la frottant, vous pouvez invoquer un génie qui acceptera d'exaucer un de vos souhaits. Si vous décidez de le libérer, il pourra rejoindre votre famille et peut-être même avoir des enfants.



ACROBATE

Mettez-en plein les yeux aux habitants de Starlight Shores en devenant le plus casse-cou des acrobates !

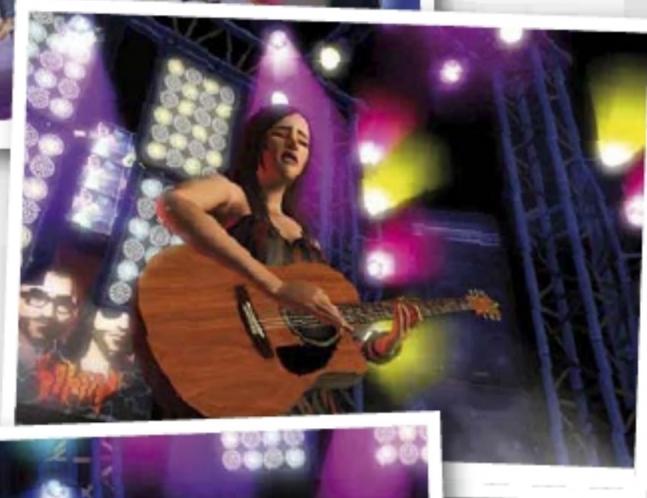
Puisqu'il faut bien commencer par quelque chose, un apprenti acrobate fera ses premiers pas en tant que mime de rue. Une première étape qui lui permettra ensuite de devenir jongleur, puis un jour de créer ses propres spectacles, accessoires à l'appui. Boules géantes, cerceaux de feu, épées tranchantes, tout est possible ! Comme tous les artistes, l'acrobate devra se choisir un nom de scène et l'imposer en se faisant connaître aux « Simfests ». Ces festivals en plein air sont le rendez-vous incontournable des amateurs de scène ouverte, qui y trouveront l'occasion de découvrir de nouveaux artistes tout en savourant leur pique-nique.



■ CHANTEUR

Le chanteur, c'est la star par excellence, celle qui saura mieux que quiconque enflammer les scènes du monde entier.

Comme tous les autres artistes, le chanteur commencera en faisant la manche dans la rue, avant de décrocher ses premiers contrats. À chaque promotion, il gagnera de nouveaux couplets et de nouveaux refrains qu'il pourra agencer comme il l'entend pour créer son propre répertoire. Et comme tous les artistes, il devra cultiver son rapport au public, en interagissant avec lui, en lui envoyant des baisers, ou en lui demandant quelle chanson celui-ci attend. En effet, même dans les stades qui sont principalement peuplés de figurants, le premier rang sera toujours constitué de vos amis, de vos voisins ou de simples curieux. Et au pire, même si ces derniers sont déçus par le spectacle, tout n'est pas perdu : vous pouvez toujours ramasser les objets qu'ils vous jettent pour les réutiliser. Voyez le bon côté des choses !



■ DJ

Entre deux shows, pourquoi ne pas vous détendre en mixant quelques disques ?

Contrairement aux professions de magicien, acrobate et chanteur, le DJ est davantage une compétence qu'un vrai métier. Médecin, policier, mafieux ou artiste, tout le monde peut s'y risquer. Il suffit pour ça d'investir dans une platine et de s'improviser David Guetta du dimanche en soirée, dans votre jardin ou dans un bar. Vos débuts risquent évidemment d'être difficiles, mais avec de la patience et un brin de talent, cela reste un bon moyen d'arrondir vos fins de mois. D'ailleurs, d'autres objets initialement dévolus à agrémenter les salles de spectacle pourront le cas échéant améliorer votre petit intérieur : cabines photo, billard et babyfoot seront du meilleur effet dans votre salon.



FONCTIONNALITÉS EN LIGNE

Difficile d'imaginer qu'en 2012, un jeu bénéficiant d'une aussi forte communauté n'ait toujours pas de fonctions en ligne. Cette erreur est désormais réparée. Et plutôt que d'avancer timidement, les développeurs ont carrément décidé d'ajouter trois volets au jeu de base.

LE SIMPORT

C'est la grosse nouveauté exclusive de Showtime : quand vous ne trouverez plus de salles assez grandes pour votre Sim artiste et sa grosse tête, vous pourrez l'envoyer en tournée dans la ville de vos amis grâce à une nouvelle option baptisée « Simport ». Il y produira son spectacle, engrangeant au passage un confortable cachet et pas mal d'expérience. Guettez le mur de votre ami : peut-être y entendrez-vous parler de la performance de votre petit protégé. De la même façon, vous pourrez aussi accueillir des artistes d'envergure internationale, que vos Sims s'empresseront d'aller applaudir... à moins qu'ils ne préfèrent lui jeter des fruits pourris (les ingrats) ! Pour en savoir plus, n'hésitez pas à aller faire un tour du côté de notre interview de Mike Cox (p. 21), celui-ci nous dit tout.

LE MUR

Comme Facebook ou Twitter, Les Sims 3 se dote d'un « mur » sur lequel vous pourrez poster vos messages, vos photos préférées, ou même vous la raconter un peu en y partageant vos badges. Évidemment, vous pourrez aussi aller fouiner du côté du mur de vos amis, pour savoir comment ils s'en sortent pour leur part, et connaître les derniers ragots et les dernières aventures des Sims de la ville d'à côté.

LES BADGES

Les badges viennent désormais récompenser vos actions, de la plus anodine à la plus héroïque. Les joueurs complétistes y verront une raison supplémentaire d'explorer chaque facette des Sims 3 et de ses différentes extensions. Les vantards, eux, préféreront se concentrer sur les exploits les plus prestigieux, et les afficher fièrement sur leur tout nouveau mur grâce aux fonctions sociales de Showtime.



■ UNE JOURNÉE CHEZ EA

Comme à chaque fois qu'une nouvelle extension pointe le bout de son nez, Electronic Arts a invité à Lyon quelques représentants de la communauté...



Nous sommes à Lyon, sur les bords de la Saône. Il est 10 h du matin, et nous venons d'arriver dans les locaux d'Electronic Arts. Dans une salle où a été installée une vingtaine d'ordinateurs, des fans de la série et des journalistes écoutent attentivement Mike Cox, producteur des *Sims 3*. Images à l'appui, il fait rapidement l'énoncé des nouvelles fonctionnalités du jeu, tout en veillant à ne pas trop gâcher la surprise aux joueurs. Quand le signal est donné, chacun se jette sur son PC, bien décidé à profiter de cette journée pour faire le tour, autant que faire se peut, de cette nouvelle extension. La concentration est telle que malgré le roboratif buffet du midi, rares sont ceux qui quitteront leur écran, préférant gober leur salade et leur sandwich tout en continuant à jouer ! Dans l'après-midi, les discussions s'animent, chacun partageant ses découvertes. Le clou de la journée ? La découverte du génie, et les tentatives (couronnées de succès) pour lui faire faire crac-crac et donner vie à un « petit génie ». Le genre d'information exclusive que les fans, une fois rentrés chez eux, s'empresseront de coucher par écrit afin de les partager avec les visiteurs de leur site ou de leur blog.

À VOIR

QUELQUES SITES DE FANS

<http://daily-sims.com/>

<http://www.simsoucis.com/>

<http://urbaniasims.com>

<http://lamapaluzza.free.fr/>

<http://creasims3.jimdo.com/>

<http://www.youtube.com/user/IReMi071>

MIKE COX ■ L'INTERVIEW

Le producteur du jeu nous a accordé un peu de son temps pour nous parler de cette toute nouvelle extension. Entretien exclusif !

Sims Magazine : *Showtime* a été développé par EA Salt Lake, un studio monté pour l'occasion. Ils ont une approche différente des développeurs habituels ?

Mike Cox : Non. Ce sont des gens qui ont déjà travaillé sur les Sims par ailleurs, et travailleront sur les futures extensions pour les Sims 3. On a juste voulu continuer à œuvrer avec ces gens qui ont travaillé sur les Sims 3 pendant des années. C'est un partenariat... pour moi c'est difficile d'y penser comme à un studio séparé, parce que j'ai travaillé avec tous ces gens pendant des années. Ils font complètement partie de l'équipe des Sims.

Pourquoi avoir franchi le pas du online avec *Showtime*, et pas avant ?

M.C. : C'est vraiment une extension naturelle du thème de *Showtime*, c'est-à-dire le monde du star system. Les stars sont sur Twitter : elles cultivent leur popularité en discutant avec leurs fans sur les réseaux sociaux. Ici, le online a un intérêt très concret : ça va vous permettre de partager l'histoire de vos Sims, de communiquer avec la communauté.

C'est quelque chose que les fans réclamaient ?

M.C. : Les fans ont toujours aimé partager leurs captures d'écran, leurs vidéos, leurs histoires, les nouveaux contenus qu'ils avaient créés. C'est la prolongation de cette démarche. On a beaucoup discuté avec les joueurs, les anciens, mais aussi les nouveaux, et ceux-ci s'attendent à retrouver le genre de moyens de communication qu'ils utilisent dans la vie quotidienne. Aujourd'hui, tout le monde a sa page sur un réseau social.

Mais est-ce que ça changera vraiment l'expérience « Sims » ?

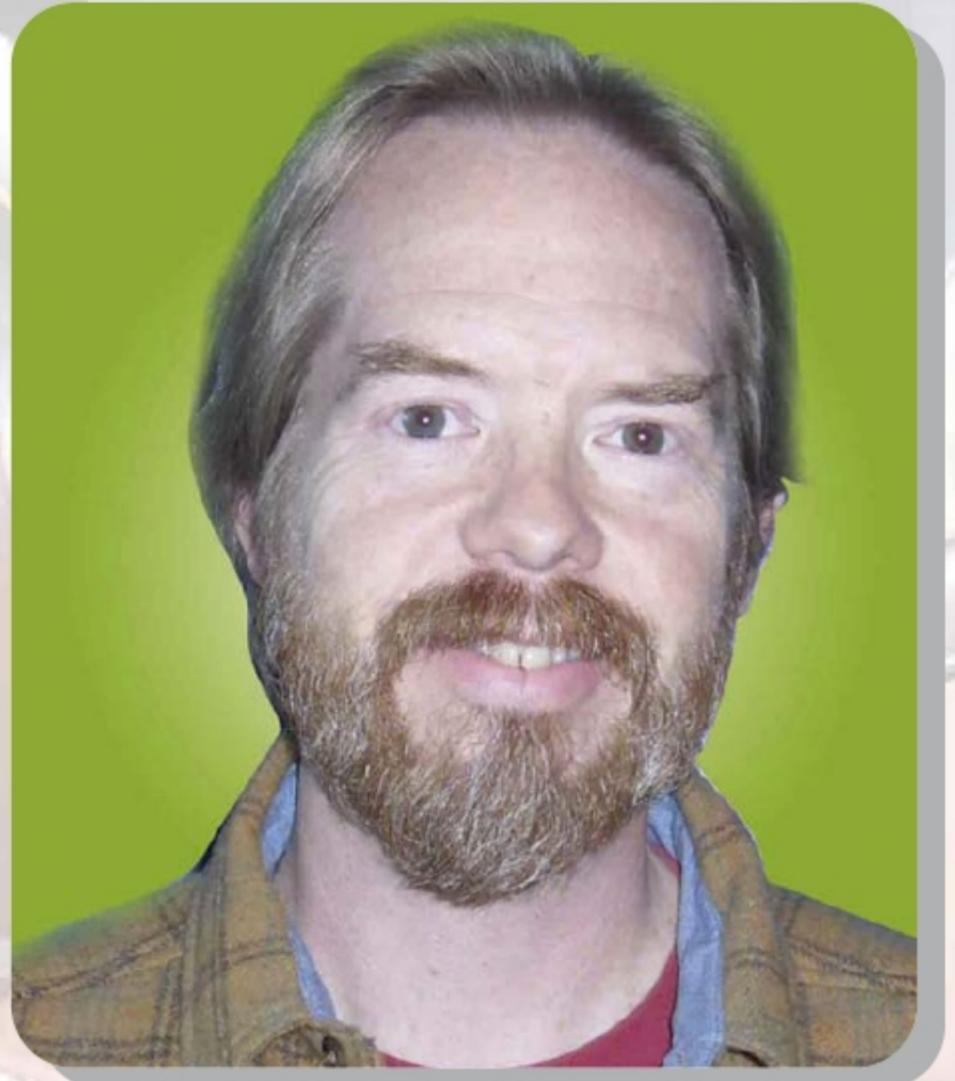
M.C. : Ça la fera évoluer, oui, mais je ne dirais pas que ça la changera. Parce que ça voudrait dire que ce ne serait plus le jeu qu'on a connu. C'est toujours mon monde, mon groupe de Sims, ça me donne juste de nouveaux outils pour partager mon expérience avec les autres joueurs.

Question pratique : est-il possible d'envoyer un Sim à quelqu'un qui ne serait pas connecté en même temps que soi ?

M.C. : Non, il faut que l'autre joueur soit également connecté. En revanche, vous pouvez très bien envoyer votre Sim, arrêter de jouer, aller vous coucher, et lui, il continuera à gagner de l'argent et à améliorer ses compétences alors même que vous dormez. Quand vous relancerez le jeu le lendemain matin, il sera de retour, avec ses nouveaux souvenirs, ses nouvelles expériences. C'est une première dans la série.

Ces fonctions seront aussi compatibles avec les extensions précédentes et le jeu de base ?

M.C. : Tous les joueurs pourront bénéficier du nouveau système de réseau social. Mais le plus excitant, c'est le tout nouveau système de badges. Grâce à lui, on peut récompenser le joueur



qui remplit certains objectifs dans *Showtime*, mais aussi dans n'importe quelle version précédente du jeu. Grâce à ce système, on pourra peut-être aussi, dans le futur, ajouter de nouveaux objectifs à *Showtime*... mais il est quand même un peu tôt pour en parler !

Pourquoi ne pas avoir intégré la profession de DJ comme un travail à part entière ?

M.C. : C'est un travail, mais on fait une distinction avec les autres carrières parce qu'on a voulu que le joueur puisse simplement en faire son hobby s'il le voulait. On peut ainsi garder un « vrai » travail à côté, être médecin le jour par exemple, et devenir DJ à la nuit tombée. Je sors du travail, je me mets aux platines, j'interagis avec, et ça y est, je peux jouer mes morceaux. C'est un choix de carrière très particulier : magicien, acrobate ou chanteur, ce sont des métiers à temps complet. Vous pouvez aussi être DJ à plein temps, mais vous avez intérêt à être sacrément bon si vous voulez en vivre !

À un moment ou à un autre du développement, vous avez eu des plans pour introduire d'autres métiers ?

M.C. : On a toujours des plans ! On envisage toutes les possibilités, mais au bout d'un moment, on est obligé de se concentrer sur ce qui est réalisable, sur ce qui fait sens, sur ce qui don-

nera la meilleure expérience de jeu. Et il ne faut pas oublier que chacune de ces trois carrières ajoute beaucoup de profondeur au jeu...

Mais vous ne voulez pas nous donner, en exclusivité, un exemple de carrière à laquelle vous avez pensé ?

M.C. : Je préfère les garder sous le coude, au cas où ça nous servirait pour des extensions futures ! Vous savez, dans chacune de nos extensions, nous essayons de ne pas simplement ajouter des choses superficielles : nous avons voulu nous concentrer sur ces trois carrières complexes, qui possèdent chacune dix niveaux de spécialisation, et les faire à fond. À chaque niveau, il y a de vraies nouveautés, de nouveaux challenges, qui enrichissent l'expérience de jeu. Chaque niveau débloque quelque chose de nouveau, des

vêtements, des objets, des compétences, des chansons, des trucs de magicien, de nouvelles choses à faire... Au début du jeu, vous aurez l'impression qu'il n'y a que quelques bars, mais en franchissant les niveaux, vous découvrirez des boîtes de nuit, etc. Quand vous progressez, vous trouverez d'autres opportunités et vous nouerez des relations avec les propriétaires de ces endroits.

Peut-on se produire dans les villes des autres extensions ?

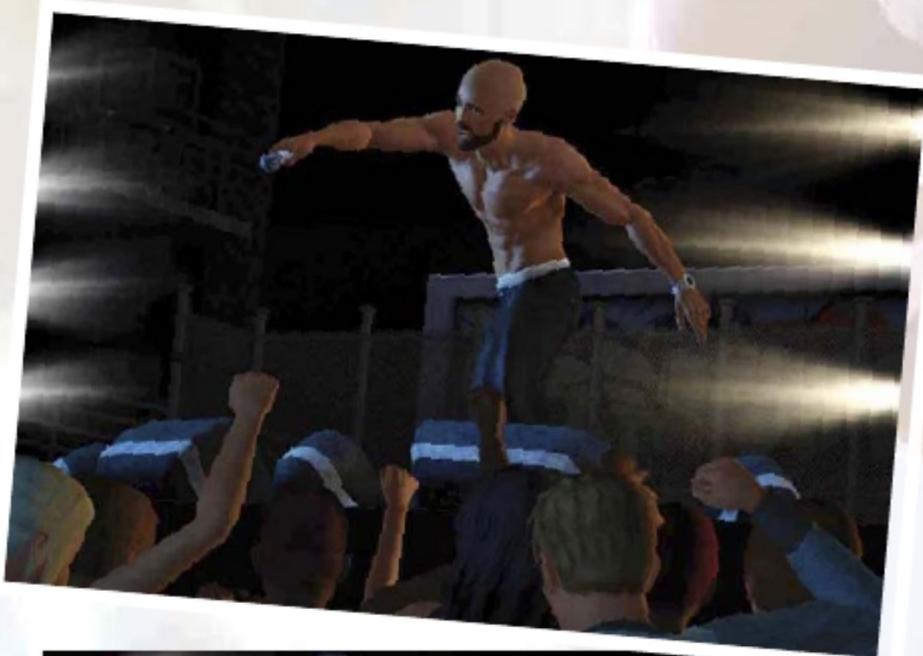
M.C. : On s'est vraiment concentré en priorité sur la recherche de la célébrité à Starlight Shores. Cela dit, rien ne vous empêche d'aller tenter votre chance dans d'autres villes, à Sunset Valley ou autre, mais vous devrez d'abord y construire des salles de spectacle pour vous y produire. Si vous en avez vraiment envie,



vous pouvez emmener vos chanteurs dans d'autres villes, et à condition d'y construire votre scène, vous pourrez y produire votre spectacle.

Pour finir : vous avez personnellement travaillé sur les Sims Social, le jeu Facebook déjà fortement orienté multijoueur. Est-ce que cela a eu une influence sur les options en ligne de Showtime ?

M.C. : Les Sims Online font partie de l'univers des Sims, mais c'est une expérience totalement différente. Notre inspiration pour Showtime est venue de ce postulat : « si j'étais une super star, je voudrais partager mon expérience avec les autres ». On a voulu vous placer dans la peau d'une star, et vous donner l'opportunité de partager cette expérience avec tous vos amis.



Rusty Nail

Haute couture chez les Sims !

Vos Sims aimeraient voir leurs armoires davantage remplies ? Visitez *Rusty Nail* et faites le plein de tenues réalistes, variées et élégantes. Bien que le site soit majoritairement rédigé en coréen, la navigation reste aisée car elle se veut très intuitive. Si vous rencontrez tout de même des difficultés, utilisez un traducteur de site et le tour est joué ! Intéressons-nous maintenant à la rubrique « *Sims 3* » comprenant

pas moins de 395 éléments à télécharger parmi lesquels des tenues pour femmes, pour hommes et des sets de poses pour manipuler vos Sims comme des pantins. Lorsque vous cliquez sur l'un des onglets du menu, le contenu de la rubrique apparaît juste en dessous. Il ne vous reste plus qu'à choisir le vêtement désiré, cliquez sur l'image correspondante et sélectionnez « Download » pour récupérer le fichier en question. Pour accéder à la page suivante,

utilisez le menu de navigation numéroté en bas de page. Un jeu d'enfant ! Le site procure également du contenu pour les *Sims 2* tels que, des vêtements, des colorations de cheveux ou encore du maquillage. En somme, des téléchargements en masse pour transformer votre jeu en véritable temple de la mode !

◆ RABIERE

<http://tinyurl.com/7djjr52>

Exemple de tenue pour homme

Des tenues chic et colorées

Les Sims 2, toujours d'actualité !

Un menu intuitif

9 ensembles de poses originales

Le site **en chiffres**

- 267 vêtements femme
- 117 vêtements homme
- 73 téléchargements pour les Sims 2
- 9 sets de poses
- 7 tutoriels

Les SIMS 3 STORE

FAITES PLAISIR À VOS SIMS !

Catalogue
d'objets inédits !

Nouveautés
chaque mois !

Applique triple
25 SimPoints

Vrai soulagement
0 SimPoints

Accessoires de spa
25 SimPoints

Toilettes impeccables
75 SimPoints

Achetez vos Simpoints en 3 clics sur le Store
ou par SMS avec votre téléphone

www.LesSims3.fr/store

12

www.pegi.info

©2010 Electronic Arts Inc. EA, le logo EA, Les Sims™ et le logo Les Sims™ 3 sont des marques ou marques déposées d'Electronic Arts Inc. Aux Etats-Unis et/ou dans les autres pays. Tous droits réservés. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.





Un monde meilleur...

Quartier des affaires, zone industrielle ou résidences reculées, Setra propose des styles de vie variés pour convenir à tous les Sims, vraiment tous les Sims ! Vous allez voir...

À chaque numéro de *Les Sims Magazine*, nous vous proposons de découvrir un monde spécifiquement conçu pour nos amis les Sims. Cette fois, nous nous envolons pour Setra, une ville spacieuse, ultra réaliste et contenant tout le nécessaire pour que vos Sims évoluent dans un univers adapté à leurs besoins et à leurs

envies. Qu'ils soient des célébrités éminentes ou de simples travailleurs, qu'ils apprécient la profusion de sable ou l'abondance d'espaces verts, qu'ils aiment les petits bars de quartier ou les clubs VIP, ils vivront ici en harmonie avec leurs congénères et bénéficieront d'un cadre de vie hors pair. Setra bénéficie notamment d'une grande diversité architectu-

rale avec la présence de buildings au style contemporain, des usines désaffectées faisant aujourd'hui office d'appartement ou de boîte de nuit, des palais orientaux résidentiels ou encore des maisons asiatiques. Cette diversité se manifeste également par les inégalités de revenus des Sims du quartier. En effet, si certains occupent des villas de rêve et



ont encore suffisamment d'économies pour envisager d'acheter le dernier modèle de coupé sport, d'autres s'entassent à cinq dans un minuscule deux pièces et tirent la langue pour tenir jusqu'à la fin du mois. Notons qu'il y a très peu de célibataires à Setra. Au cas où votre Sim le serait, il n'aura d'autre choix que de briser des couples pour trouver l'amour... À moins, évidemment, qu'il ne soit pas le seul à emménager à Setra car avec ses 33 maisons inhabitées et ses 18 terrains constructibles, la ville peut encore accueillir bon nombre d'habitants et constater l'évolution des quartiers qui la composent. Quelques parcelles demeurent excessivement chères, mais il faut avouer que le panorama qui les

entoure est digne des plus belles cartes postales. C'est le cas du 124 Silver Vale qui offre à vos Sims la possibilité de se couper du reste du monde en construisant leur habitation près d'un fleuve dominé par des montagnes de sable. Les terrains du centre de Setra sont, quant à eux, bien plus abordables car malgré tout, il en faut pour tous les goûts et surtout, toutes les bourses !

◆ RABIERE

Lien utile

Créateur : Pyronium3

lien : <http://tinyurl.com/6m68x7b>

Setra en chiffres...

31 logements avec famille

33 maisons inhabitées

18 terrains constructibles

34 lieux communautaires

19 lieux professionnels

Les endroits à visiter (vraiment) de jour

Parcs, étangs, salles de sport ou encore salons de beauté, les rues de Setra regorgent de lieux communautaires plus attractifs les uns que les autres. Profitez-en pour changer d'air après une journée de travail et qui sait, certaines rencontres bouleverseront peut-être votre quotidien !

Lagoon Beach

67 Hunton Lagoon

En famille ou entre amis, rendez-vous à la plage du Lagoon pour apprécier de longs moments de bronzette dans un décor paradisiaque. Si vos Sims ne sont franchement pas des adeptes du farniente, proposez-leur plutôt une partie de jeu de Gubb ou une série de glissades sur le toboggan aquatique, fous-rires garantis !



Type : Plage

Pooches' Pastures

565 Gizeh Summit

Promener son animal de compagnie est un excellent moyen de faire des rencontres et plus si affinités. Venir ici vous permettra donc de dénicher de nouveaux amis pour votre Sim mais aussi à son chien ! Le lieu étant entièrement clôturé, vous pourrez laisser votre toutou se défouler à son aise sans craindre qu'il s'échappe.



Type : Parc pour chiens

Swin & Soak Public Pool

59 Municipaly Way

Les résidents de Setra n'ont pas besoin de partir très loin pour aller chercher le dépaysement. En se rendant à la piscine Swin & Soak, c'est un univers exotique et paradisiaque qui s'offre à eux. Ils ont à leur disposition deux grands bassins ainsi que des cabines de douche et des vestiaires dans les sous-sols du terrain.



Type : Piscine

Scissorink

5538 Juhanna Promenade

Besoin d'un changement radical de look ? Envie d'un tatouage sur l'épaule ? Poussez la porte du Scissorink et installez-vous confortablement sur les canapés de la salle d'attente et croisez les doigts pour que votre Sim n'en sorte pas plus moche qu'à son arrivée. Si c'est le cas, n'hésitez pas à réclamer un remboursement !



Type : Salon de beauté

Les endroits à visiter (plutôt) de nuit

À Setra, pas moins de dix lieux où faire la fête sont disponibles. Du simple pub de quartier au bar à cocktails select en passant par les bars de piscine et les clubs disco, vos Sims trouveront forcément un endroit pour se déhancher et se divertir à n'importe quel moment de la journée ...

Bubble Bass

157 Abydos Point

Horaires d'ouverture :

17 h 00 - 04 h 00

S'il paraît un peu austère vu de l'extérieur, il en va tout autrement lorsque l'on pousse les portes de ce club disco. Lumières vives, ambiance funk et grande piste de danse font de cet endroit le repaire idéal des fêtards. Bien que situé dans la zone industrielle, le club est tout de même desservi par les taxis.



Type : Club disco

The Wild Goose

8771 Sundered Swale

Horaires d'ouverture :

17 h 00 - 04 h 00

Quel bonheur de pouvoir apprécier les derniers rayons du soleil tout en faisant trempette dans la piscine creusée ou se détendre dans le Jacuzzi. Lorsque la nuit sera tombée, la fête se prolongera jusqu'au petit matin. Boissons gazeuses, piste de danse et sofas moelleux, tout est réuni pour passer une soirée sensationnelle !



Type : Bar de piscine

The Golden Rose

161 Abydos Point

Horaires d'ouverture :

14 h 00 - 02 h 00

Ambiance feutrée et ultra-chic pour ce bar à cocktails réservé à l'élite des habitants de Setra. Profusion d'or jaune et moulures raffinées, les Sims seront ébahis par tant d'élégance. Des musiciens peuvent y donner un concert à condition que les clients préfèrent la musique classique au rap, cela va de soi !



Type : Bar à cocktails select

Reaver's

156 Abydos Point

Horaires d'ouverture :

11 h 00 - 03 h 00

À l'image des troquets de coin de rue, le Reaver's séduit par son ambiance amicale et décontractée. On y vient pour manger sur le pouce, écouter un groupe de musique débutant ou faire une partie de fléchettes. Si vous manquez de Simflouzes pour payer vos consommations, attendez l'happy hour de 18 heures !



Type : Bar de quartier

Les bonnes adresses...

Lorsque l'on débarque dans une nouvelle ville, il n'est pas toujours évident de prendre ses repères. L'hôtel de ville de Setra ne fournissant pas de plan, nous avons réuni pour vous les lieux incontournables afin de se restaurer, gagner sa vie et accroître son savoir. Il n'y a que l'embaras du choix !

Juhanah Market

567 Gizeh Summit

Le *Juhanah Market* regroupe trois bâtiments pour effectuer des achats et se restaurer. Le petit bistrot sera idéal pour fêter un anniversaire de mariage ou simplement déjeuner en famille. Avec ses nombreuses places de parking et sa vaste terrasse, vous devriez aisément pouvoir y amener vos Sims !



Type : Bistrot / Épicerie / Libraire

Hogan's Deep-Fried Diner

684 Reverent Arbor

La franchise *Hogan* s'est développée dans de nombreuses villes Sims. Setra ne fait pas exception et vos Sims pourront venir ici 24 heures sur 24 pour manger un morceau, prendre un cours de cuisine ou commander des boissons. Placé en bordure de route, les touristes apprécient particulièrement de pouvoir s'arrêter dans ce petit restaurant.



Type : Petit restaurant Chez Hogan

Setra City Hall

677 Reverent Arbor

Pour démarrer une carrière de Sim politique ou s'inscrire en tant que travailleur indépendant, un détour par l'hôtel de ville est obligatoire. Les jeunes Sims s'y verront remettre leur diplôme de fin d'études et des cours de charisme y sont régulièrement dispensés. Sinon, vous pouvez simplement vous asseoir auprès de la fontaine et profiter d'un peu de verdure !



Type : Hôtel de ville

Juhanah Fire Station

6335 Cotton Point

Depuis sa plus tendre enfance, votre Sim rêve de sauver le monde et de combattre les flammes ? Inscrivez-le au registre des pompiers de Setra et formez-le à la caserne de la ville. Après plusieurs jours d'entraînement, il se verra confier ses premières responsabilités. Sera-t-il à la hauteur de ses engagements ?



Type : Caserne des pompiers

Plumbob Pictures Backlot

153 Abydos Point

N'est pas comédien qui veut. De longues heures de préparation seront nécessaires avant de faire ses premiers pas dans le monde du cinéma. S'il travaille assidûment, votre Sim décrochera peut-être un premier rôle et il lui faudra alors assurer la distribution d'autographes et de photos dans tout le quartier !



Type : Plateau de tournage

Setra Art House

2356 Eternal Bluff

Rien de tel qu'un détour par le musée pour développer ses connaissances et découvrir une foultitude d'œuvres en tout genre. Certains Sims n'apprécient pas franchement ce genre d'endroit et pour les inciter à s'y rendre, le propriétaire a aménagé une salle de spectacle où des musiciens de renom donnent fréquemment des récitals.



Type : Galerie d'art

National Library

162 Abydos Point

Véritable rat de bibliothèque ou simple amateur de littérature, cet endroit est fait pour vous ! Au cœur d'une grande pièce lumineuse, vous trouverez des postes de travail avec connexion Internet gratuite et des milliers d'ouvrages plus intéressants les uns que les autres. Veillez simplement à préserver la tranquillité des lieux.

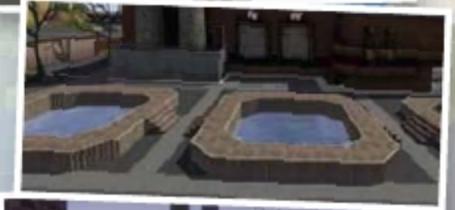


Type : Bibliothèque

Science Lab

152 Abydos Point

Les experts en sciences ne sont pas les seuls à se rendre ici. Tous les Sims sont les bienvenus pour profiter des cours de jardinage, de logique et d'invention qui sont régulièrement donnés dans les locaux du laboratoire. En échange de quelques Simflouzes, vous gagnerez des points de compétences aussi facilement que rapidement !



Type : Laboratoire scientifique

Ma famille d'abord !

Envie de démarrer une nouvelle vie et de prendre en main l'une des familles résidant à Setra ? Vous ne manquerez pas de choix ! Parmi les 31 foyers du monde, certains ont un passé des plus complexes. Pourquoi donc ne pas tenter d'améliorer leur train de vie tout en menant à bien leurs objectifs personnels ?

Hares

Prénom : Helen / Mika
Nom : Hares



Helen est une actrice au sommet de sa carrière. Elle y a consacré toute sa vie et désormais elle peut dépenser sans compter ou presque, mais son ascension ne s'est pas effectuée sans quelques concessions. Elle a notamment choisi de se couper du monde extérieur pour éviter les excès en tout genre. Aujourd'hui, elle se retrouve seule avec son fils adoptif.



Profession : Actrice principale

Clover

Prénom : Tia / Daniel / Amalia
Nom : Clover



Daniel vit avec sa mère Tia et Amalia qu'il vient tout juste d'épouser. Il aimerait prendre davantage d'indépendance, mais la présence de Tia permet au couple de vivre plus confortablement, d'autant qu'elle est passionnée par la cuisine et prépare de délicieux repas. Pour le moment, leurs relations sont au beau fixe, pourvu que ça dure !



Profession : Chef de cuisine / Lieutenant / Goûteuse

Stout

Prénom : Lory
Nom : Stout



Lory a une sainte horreur de l'autorité. Comme elle n'a jamais supporté d'avoir un employeur, elle s'est naturellement dirigée vers le monde de la musique. Virtuose dans l'âme, elle enchaîne les notes au hasard et se surprend à apprécier ses compositions. Parviendra-t-elle un jour à collaborer avec un producteur ?



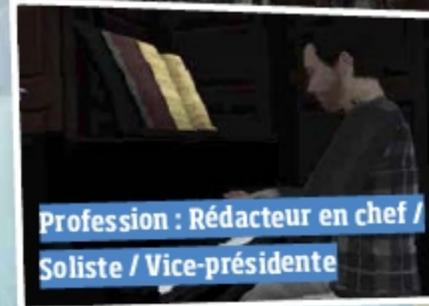
Profession : Fan

Ravini

Prénom : Dane / Nick / Zoe / Tosh
Nom : Ravini



La famille Ravini est victime d'une bien mauvaise réputation dans le quartier. Leur peau blanchâtre et leurs dents aiguës terrifient les habitants qui les évitent constamment. Pourtant, Dane, Nick et Zoé réduisent au maximum le nombre de leurs victimes et se contentent généralement de jus de plasma.



Profession : Rédacteur en chef / Soliste / Vice-présidente

Dupont

Prénom : Yvonne / Jeremy

Nom : Dupont



Fraîchement fiancé, le couple Dupont a tout pour être heureux : une magnifique maison, des emplois qu'ils affectionnent, une vie de couple épanouie... Qu'espérer de plus ? S'ils n'ont pas encore abordé le sujet, la naissance d'un petit Dupont apporterait forcément un peu de piquant à leur quotidien bien rangé...



Profession : Professeur remplaçante /
Réséquenceur génétique

Klein

Prénom : Kate / Leila / Violet

Nom : Klein



Mère célibataire, Kate n'a plus une minute à se consacrer. Entre son travail, le biberon de Violet et les devoirs de Leila, rares sont les moments où elle peut regarder un feuilleton télé ou s'offrir une séance de massages au Spa. Si un Sim devait entrer dans la vie de Kate, il risquerait d'avoir du mal à trouver sa place !



Profession : Chef de partie

Wanton

Prénom : Geoffrey / Dawn

Nom : Wanton



Certains prétendent que Geoffrey est un Sim complètement désaxé, d'autres le qualifient de génie. En tout cas, sa grande connaissance du monde automobile et électronique ne laisse personne indifférent. Il a récemment donné vie à Dawn son robot qui, bien que nécessitant des réparations régulières, est aussi intelligent que n'importe quel Sim !



Profession : Savant fou / Appât

Ferris

Prénom : Eve / Peter / Gerald / Jory

Nom : Ferris



Peter et Eve mènent, auprès de leurs jumeaux Gerald et Jory, la vie dont ils ont toujours rêvé. Si seulement ils gagnaient un peu plus d'argent, ils pourraient envisager une profonde refonte de la décoration de leur intérieur et offrir un magnifique voyage à leurs deux enfants, mais en ces temps de crise il ne faut pas être trop gourmand !



Profession : Sergent pompier /
Professeur des écoles

Mais aussi...

Mendes (7)	Nazari (7)	Grant (6)	Fuler (5)	Coates (1)	Chase (6)	Creed (3)	Blitz (3)
Zora (2)	Carpenter (4)	Tamwell (2)	Vienna (6)	Wanton (1)	Hoff (6)	Sanborn (1)	Roomates (3)
Utbar (2)	Natalis (6)	Mcham (5)	Coates (4)	Van de Sloot (3)	Mazaki (1)	Reeder (8)	



PlyPikachu

Architecte Sims dans l'âme, PlyPikachu est également un webmaster de talent : il manie avec brio les codes HTML. Avec iSimsU, il se mesure aujourd'hui au réseau social le plus célèbre de tous les temps. Il a accepté de répondre à nos questions.




iSimsU est une plateforme d'échange conçue sur le modèle de Facebook et spécifiquement réservée aux joueurs de la communauté Sims. De la liste d'amis au mur d'actualité en passant par le traditionnel « j'aime », rien n'a été oublié. Ne tardez plus et rejoignez le mouvement !
<http://simsideo.net/isimsu/>

En bref...

Prénom du Sims : PlyPikachu
Âge : 21 ans
Ville : Lille
Spécialité : Construction Sims, Webmastering

Bonjour PlyPikachu. Peux-tu te présenter à nos lecteurs ?

PlyPikachu : Dans la vie réelle, je m'appelle Florent, j'ai 21 ans et j'habite Lille où j'étudie l'informatique, l'une de mes grandes passions. Je suis également passionné par les jeux vidéo, l'architecture, les États-Unis et les Pokémons. Oui, je suis encore un grand gamin ! J'ai joué aux Sims pour la première fois chez ma cousine et j'ai tout de

suite accroché. La possibilité de créer sa propre maison avec ses personnages, c'était pour moi un rêve qui se concrétisait.

Tu es un joueur Sims très actif sur la Toile. Depuis combien de temps fréquentes-tu la communauté de joueurs ?

2006, l'année où j'ai eu l'Internet haut débit dans mon petit village perdu de Seine-et-

Marne... D'ailleurs, quand j'y repense, la première chose que j'ai faite, c'est d'aller m'inscrire sur le forum officiel des Sims 2 !

Quels sont les moyens que tu utilises pour faire de nouvelles connaissances et garder contact avec tes amis du Net ?

Pour cela, je fréquente plusieurs forums, certains plus que d'autres par manque de temps. Il y a quelques membres que je vois



sur MSN et Skype et avec qui je dialogue souvent, mais je n'ai pas une très longue liste d'amis dans la communauté. Il y en a peu avec qui j'échange quotidiennement en dehors des forums et ce sont ceux-là que je considère comme de véritables amis, malgré la distance qui peut parfois nous séparer.

T'est-il déjà arrivé d'organiser une vraie rencontre avec un ou plusieurs joueurs connus sur la Toile ?

Oui, j'ai rencontré un membre de la communauté nommé Tchoutchou qui fréquente lui aussi plusieurs forums. Il se trouve par hasard qu'il étudie l'informatique sur le même campus que moi, ce qui facilite les rencontres. C'est aussi l'un des tous premiers membres avec qui j'ai échangé sur le forum officiel lorsque j'ai ouvert mon premier site en avril 2007. Je le compte depuis dans la catégorie de mes « meilleurs amis », car même si nous n'avons pas grandi ensemble, nous avons souvent la même manière de voir les choses et c'est ce qui fait que nous nous entendons si bien !

Parle-nous d'iSimsU, ton nouveau site Web...

Avec iSimsU, j'ai pour projet de concevoir une sorte de réseau social disposant d'un vaste catalogue de contenu téléchargeable pour les différentes versions PC des Sims. Le réseau social sera typé Facebook, mais se concentrera sur notre vie virtuelle. Le catalogue de téléchargements sera certainement la partie la plus intéressante pour beaucoup de fans Sims puisque j'ai pour ambition de créer une sorte de « The Sims Ressource », mais avec une « french touch ». J'aimerais proposer autant que

possible les créations gratuitement ainsi qu'un système de page personnelle permettant aux créateurs de centraliser leurs productions et d'en faire plus facilement la promotion.

Comment cette idée a-t-elle germé dans ton esprit ? Est-ce un projet de longue date ?

L'idée est récente puisqu'elle date de décembre 2011. Elle m'est venue en me rendant sur Facebook et en constatant que la majorité de mes fils d'actualité concernaient des fans Sims, mélangés avec ceux de mes amis IRL. J'ai alors eu envie de créer mon propre réseau social, mais principalement focalisé sur l'univers des Sims.

Contenu du résultat ?

Le retour des membres est-il positif ?
Pour l'heure, le retour est plutôt encourageant et si les membres sont contents du résultat, alors je le suis aussi. J'essaie de rester à l'écoute et si quelqu'un souhaite voir apparaître une fonctionnalité et que je juge celle-ci pertinente, alors pourquoi pas ? Toute suggestion est la bienvenue.

Il semblerait que Mark Zuckerberg, le créateur de Facebook, ait du souci à se faire ! Es-tu du genre à être attiré par l'argent et le pouvoir ?

Pas du tout ! (rires) J'aime que mon travail soit apprécié et reconnu à sa juste valeur. J'aime aussi me lancer différents défis et voir jusqu'où je suis capable d'aller avec mes connaissances actuelles.

La gestion d'un site tel qu'iSimsU doit demander énormément de temps. Comment arrives-tu à combiner tes études et tes activités sur la Toile ?

Pour l'instant, je passe beaucoup de temps à développer les fonctionnalités du site. J'y consacre certaines de mes soirées et ce n'est pas toujours évident, à tel point que le dernier kit des Sims est à l'heure actuelle toujours sous emballage. Chaque nouvelle fonctionnalité apporte son lot de bugs et mon bureau est devenu un véritable champ de Post-it sur lequel est écrit chaque erreur connue à laquelle je dois remédier.

Il y a quelque temps, nous présentions dans le Sims mag « Simsidéo », ton autre site Web. Que va-t-il devenir ?

J'attendais la question... Et honnêtement, je ne sais pas encore. J'hésite à le fusionner avec iSimsU bien que ce dernier pourrait être l'évolution plus poussée de Simsidéo. Je ne le mets plus à jour, faute de temps pour la création de contenu, mais ça m'ennuie beaucoup de devoir le fermer pour autant.

Comment vois-tu l'avenir de ton nouveau site ? As-tu encore des idées pour l'améliorer ?

Je préfère ne pas faire trop de pronostics. J'aimerais évidemment qu'il devienne une référence dans la communauté Sims comme le sont déjà quelques sites. Je ne tiens pas à les détrôner, je veux juste proposer une alternative à ces usines à téléchargements, tout en proposant d'autres fonctionnalités qui seront amenées à évoluer avec le temps. J'ai encore beaucoup d'idées en réserve mais peu de temps pour toutes les concrétiser. Je tente donc de fixer mes priorités pour développer iSimsU le plus correctement et le plus rapidement possible.

◆ Propos recueillis par RABIERE

Une maison dans les arbres



SUR LE CD



Jeune couple ou retraité du troisième âge, la Cabane Verte séduira toutes les générations de Sims grâce à son cadre atypique, son profond respect de l'environnement et son admirable simplicité. Visite guidée...

Une cabane en bois soutenue par un imposant tronc d'arbre et offrant un panorama sans pareil sur les alentours a toujours fait rêver. De nombreux enfants se sont aventurés dans la construction d'un repaire à l'abri des regards avec comme objectif premier celui de disposer d'un endroit calme, isolé et bâti de leurs propres mains. Le toit n'était alors qu'un sommaire amas de feuilles et de branches tandis que quatre planches de bois brut faisaient office de murs. Les années ont passé et pour certains, la cabane en bois ne représente plus seulement un abri occasionnel pour entreposer des jouets et autres costumes de cow-boys, mais se veut être un réel projet de vie et d'avenir. Des matériaux naturels, des couleurs écruées et du mobilier de récupération sont la promesse d'une décoration à l'esprit singulier et d'un quotidien résolument simpliste, loin des habitudes consuméristes des Sims urbains. Les futurs propriétaires devront

évidemment partager un amour certain pour le bois, la nature et le chant des oiseaux, mais il faut avouer qu'il est difficile de se montrer réticent face à ce type de cadre de vie. Si vos Sims aussi aspirent à davantage de tranquillité, n'hésitez pas à vous procurer ce lot disponible sur le CD accompagnant votre magazine. Pour à peine plus de 40 000 Simflouzes, vos personnages emménageront dans cette résidence coquette et en marge des habitats traditionnels de nos quartiers Sims. Dans les pages qui suivent, vous visiterez cette jolie cabane sous toutes les coutures : du jardin au séjour en passant par la terrasse et la cuisine, elle n'aura plus de secret pour vous. D'ailleurs, peut-être vous donnera-t-elle quelques idées pour notre concours de création : par les temps qui courent, un habitat écologique ne laissera pas la rédaction insensible...

◆ RABIERE

Sur le Store

Les **SIMS**³
STORE

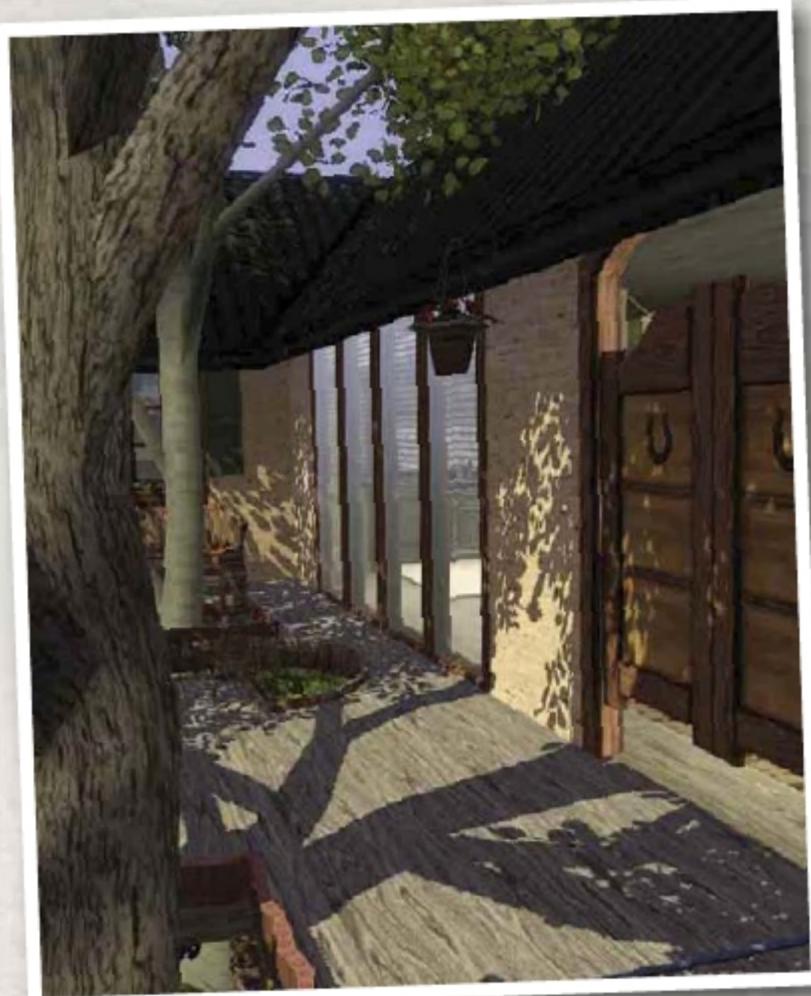
Nom du pack :
Rubrique à l'ancienne
Nombre d'objets : 12
Prix : 700 SimPoints



Mobilier de chalet de montagne ou de cabane en bois, même combat ! Remplacez à votre convenance certains éléments de la décoration de la Cabane Verte par ces meubles typiquement rustiques. Vous n'y perdrez pas au change et gagnerez peut-être un peu en originalité...

ZOOM 1 LE JARDIN

Si le terrain sur lequel est bâtie la Cabane Verte n'est pas immense, il suffira amplement à vos Sims qui préféreront probablement prendre un peu de hauteur. Après tout, s'ils se sont offert une cabane dans les arbres, ce n'est pas pour rester sur la terre ferme ! On note tout de même la présence d'un chevalet en fer forgé et d'une table de pique-nique pour des moments de création et de récréation. Le jardin bénéficie d'une grande biodiversité avec notamment des sapins, des bouleaux, des chênes ou encore des peupliers.



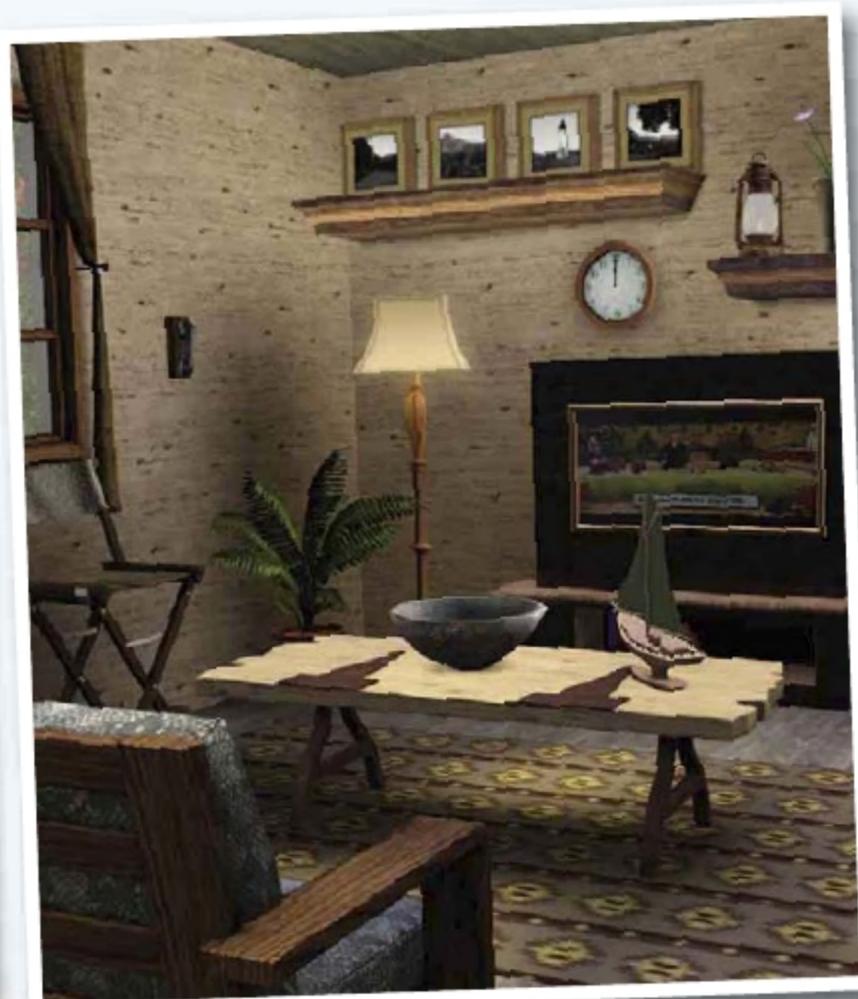
ZOOM 2 LA TERRASSE

On accède à la terrasse suspendue et à la porte d'entrée par un escalier en colimaçon réalisé en bois et particulièrement solide. Deux arbres majestueux, un bouleau et un chêne rouge, traversent le balcon et permettent un maintien optimal de l'habitat. La construction de la cabane s'est faite autour de ces arbres et n'a donc pas nécessité la coupe de branches ; cela dans l'optique de conserver et de respecter au mieux la faune et la flore du lieu. La balustrade est un judicieux mélange de style rustique et industriel afin d'optimiser le champ visuel.



ZOOM 3 LE SÉJOUR

Témoignage du passé et des voyages des habitants, de nombreux éléments de décoration agrémentent le séjour. Maquette de bateau, lampe à pétrole, toiles d'artistes ou encore récipient en pierre, les différents accessoires créent une ambiance familiale et cocooning. Un tapis molletonné à motifs réchauffe l'espace et apporte du caractère à la pièce. La table basse a été chinée dans une brocante puis rénovée, ce qui atteste de l'attachement des propriétaires à la récupération et au mobilier en bois.



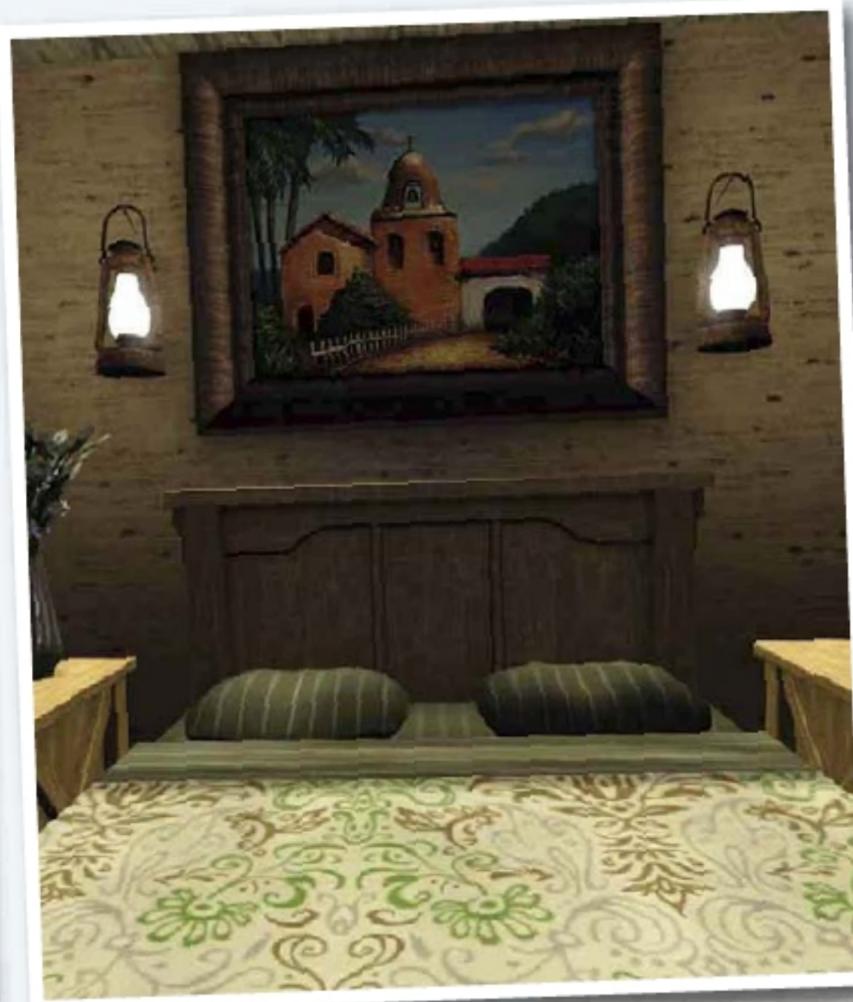
ZOOM 4 LA CUISINE

L'espace étant réduit, le plan de travail de la cuisine sert également à prendre les repas. Une faïence beige recouvre le mur du fond et permet de simplifier le nettoyage des éclaboussures de cuisson. Au sol, le parquet a été remplacé par du carrelage qui est délimité par une plinthe discrète marquant visuellement la séparation entre la cuisine et le séjour. Les éléments sont en bois clair tandis que les plans de travail sont en marbre. À gauche de la pièce, la porte dessert l'unique chambre de la maison.



ZOOM 5 LA CHAMBRE

Semblable à une cabine de bateau, la chambre dispose d'un lit double ainsi que d'un large miroir. Les murs n'ont volontairement pas été recouverts de tapisserie permettant ainsi de profiter de l'odeur naturelle du bois brut et de la chaleur qui s'en dégage. La première fenêtre s'ouvre côté rue tandis que la seconde, située face au lit, donne sur la terrasse suspendue. Une douce harmonie de vert et de marron apporte une réelle sensation de confort et de bien-être. Un vase fleuri est posé sur l'une des tables de nuit comme un clin d'œil à cette nature omniprésente.



ZOOM 6 LA SALLE DE BAINS

Il est loin le temps où vivre dans les arbres était synonyme d'hygiène douteuse. La Cabane Verte offre tout le nécessaire pour prendre soin de soi et se relaxer à sa guise. Pour protéger le bois lors de bains animés, les architectes ont opté pour un revêtement en faïence identique à celui de la cuisine, mais disposé seulement sur la moitié inférieure du mur. Deux étagères permettent d'optimiser l'espace et les rangements. Notons la présence du papier toilette au look étonnant qui procure une touche de fraîcheur à la pièce.



La conquête de l'Ouest!



SUR LE CD



Nichée au cœur d'une forêt de sapins et d'épicéas, la résidence Le Ranch met à disposition de ses usagers des pièces à vivre très spacieuses au confort inégalable. Sautez sur l'occasion pour faire vos valises !

Férus de l'univers Western, tenez-vous bien : voici en exclusivité une demeure aux dimensions généreuses où cohabiteront en parfaite harmonie animaux et Sims. Son architecture travaillée, ses revêtements divers et sa décoration intérieure surprenante font de ce lot résidentiel un produit rare et précieux. Le style rustique fait office de fil conducteur dans l'aménagement des pièces et l'endroit se veut particulièrement fonctionnel et accueillant. Bâties sur un terrain de 50 x 50, la maison et ses annexes représentent près de la moitié de la propriété, autant dire qu'il y a de la place pour

tous ! On trouve également sur le terrain un parc destiné à accueillir des chevaux domestiques, une grande allée sablée menant aux écuries et un petit étang idéal pour pratiquer la pêche. Un abri permettra de garer deux véhicules afin de les protéger des intempéries. À l'intérieur, on compte deux chambres, deux salles de bains, un grand bureau, une buanderie et bien plus encore. Il faudra tout de même dépenser près de 212 000 Simflouzes pour acquérir cette résidence de luxe, mais vous le savez, quand on aime, on ne compte pas !

◆ RABIERE

Sur le Store

Les **SIMS**³
STORE



Nom du pack :

Classiques Les Sims -
Série Retour aux Trois lacs

Nombre d'objets : 9

Prix : 350 SimPoints

En accrochant au mur le « Panneau fausses ramures » ou en suspendant le plafonnier « La survie du plus fort », vous aurez l'assurance de faire plaisir à vos Sims sans dépareiller la déco du Ranch !



ZOOM 1 LES ESPACES EXTÉRIEURS

Lorsque les Sims accèdent à l'entrée du Ranch, plusieurs possibilités s'offrent à eux. À droite, l'allée conduit directement à la porte d'entrée de la résidence ainsi qu'au double garage. À gauche, elle mène aux espaces consacrés aux chevaux regroupant les écuries et l'enclos. Elle permet également d'atteindre la terrasse où l'on trouve un bar et un barbecue bas destiné à griller des chamallows. Quelques outils agricoles sont exposés dans le jardin en guise de souvenir d'une époque révolue.



ZOOM 2 LES ÉCURIES

L'architecture des écuries, situées au fond de la propriété, est parfaitement raccord avec celle de la résidence principale. Deux portes de grange permettront de sortir facilement les chevaux afin de les conduire à leur enclos ou les emmener en balade. Le bâtiment abrite une sellerie sommaire mais contenant tout le nécessaire pour l'entretien des chevaux ainsi que deux box où ils passeront des nuits douces en toute sécurité. L'enclos regroupe un abri, deux abreuvoirs et du foin à volonté. Il est spacieux et permettra aux chevaux de se défouler à leur guise.



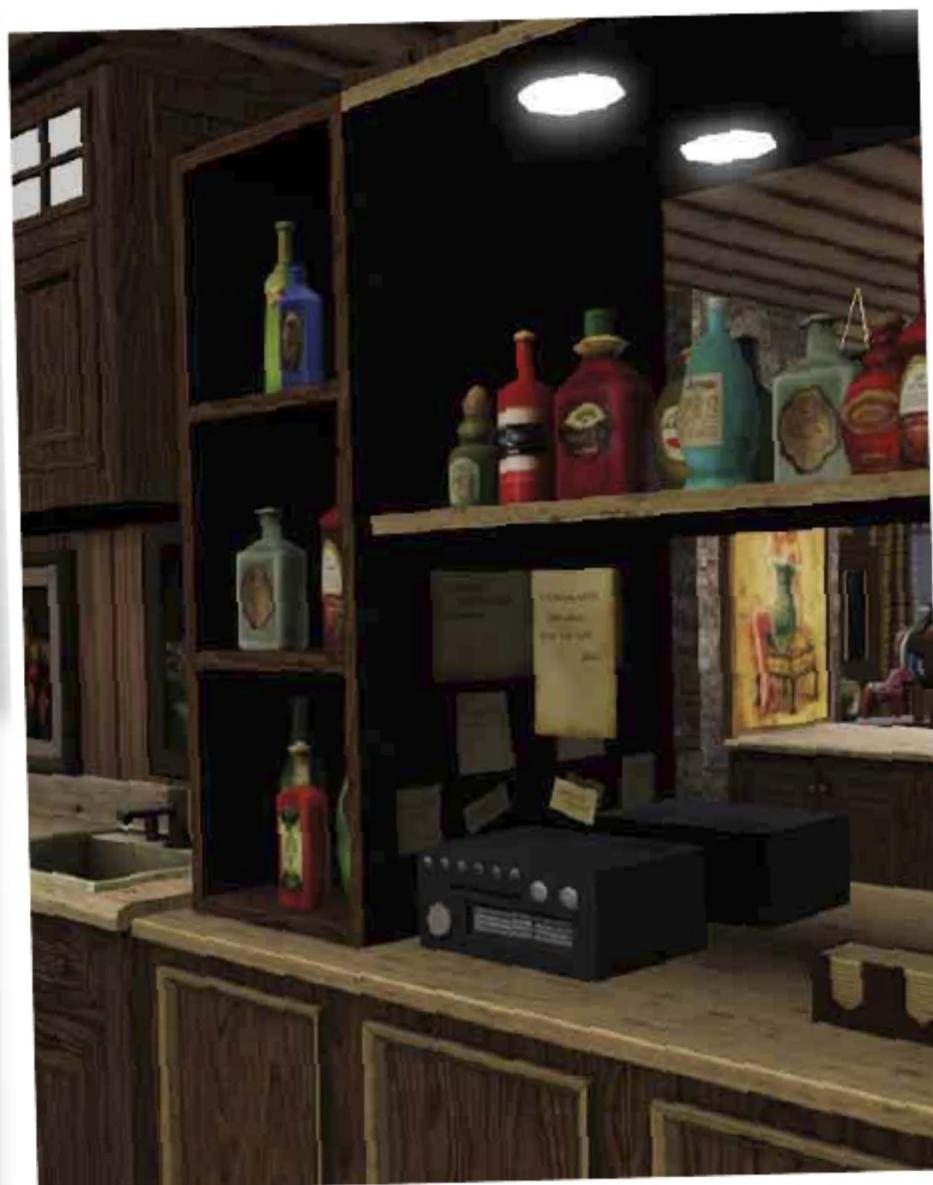
ZOOM 3 LE SALON

Avec la présence de plusieurs canapés aux matières et aux teintes multiples, la décoration du salon est un véritable mélange d'influences. Coussins imitation peau de zèbre, coton imprimé ou simple cuir légèrement usé, l'architecte d'intérieur n'a pas hésité à casser les codes pour un résultat peu conventionnel, mais très personnel. Au sol, un grand tapis vert met en valeur le mobilier fabriqué majoritairement en bois. La couleur des rideaux égaye l'ensemble de la pièce et attire le regard vers l'extérieur verdoyant de l'habitat.



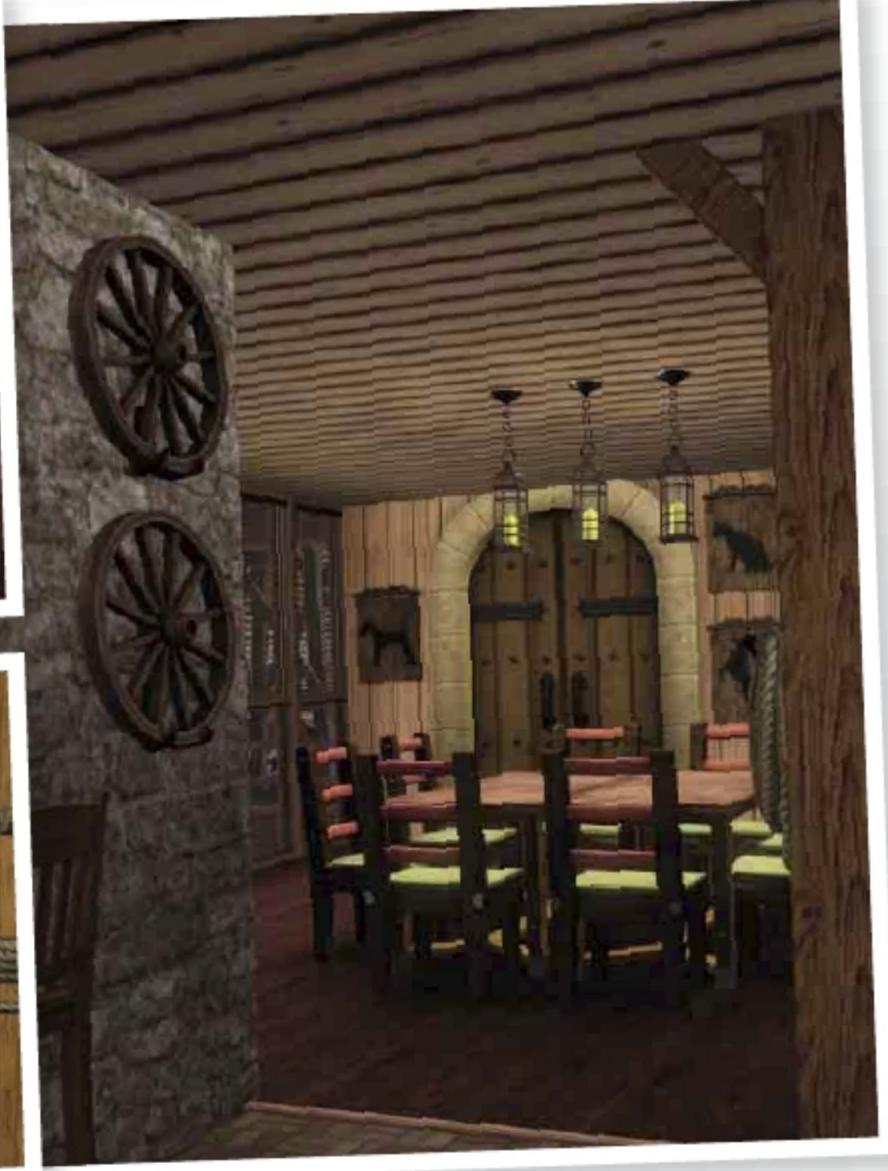
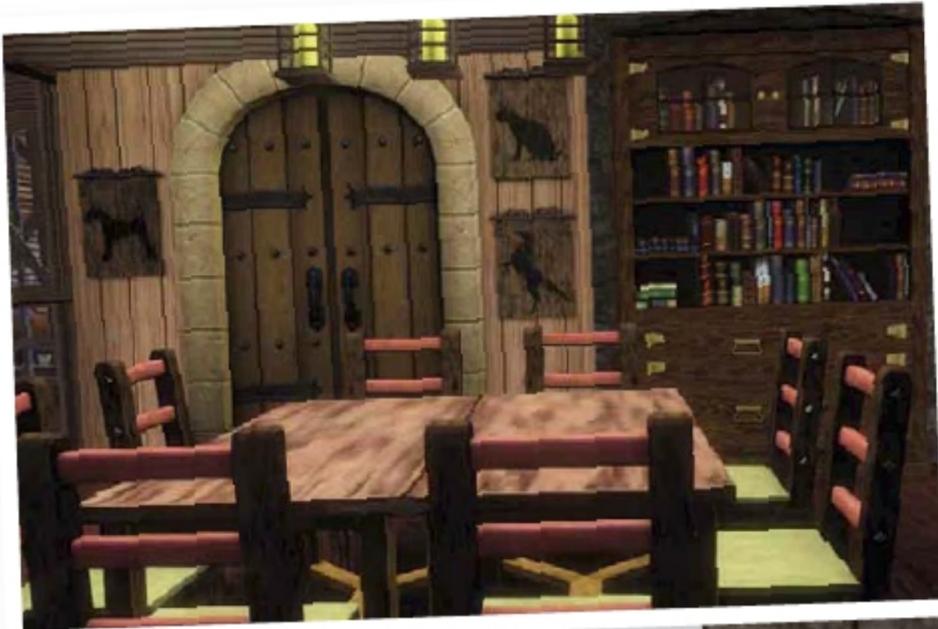
ZOOM 4 LA CUISINE

Qui ne réussirait pas la préparation de son repas dans une cuisine aussi bien équipée que celle-ci ? Une multitude de rangements permet d'entreposer vaisselle et bibelots divers tandis qu'une étagère de bar, récupérée chez un professionnel, présente élégamment toutes les bouteilles collector possédées par le propriétaire. Pour éviter une pièce trop stricte avec des meubles aux arêtes parfaitement rectilignes, l'architecte a disséminé ici et là de vieilles roues de chariot. Même le luminaire en est une !



ZOOM 5 LA SALLE À MANGER

Jouxtant la cuisine et le salon, la salle à manger permettra aux résidents de recevoir jusqu'à huit convives. Installé sur un parquet verni et légèrement grinçant, l'ensemble table et chaises a été entièrement fabriqué et peint à la main. De chaque côté de la pièce, des baies vitrées laissent les rayons du soleil pénétrer généreusement l'espace. Quelques fauteuils à l'assise enveloppante faciliteront la digestion des plus gourmands. La grande porte en pierre et en bois ouvre sur le bureau et la pièce de loisirs.



ZOOM 6 LE BUREAU

Le bureau, positionné au centre la pièce, offre un champ de vision dégagé sur l'ensemble des activités pouvant être pratiquées ici. Si l'on aperçoit une petite bibliothèque derrière le fauteuil du bureau, une seconde bien plus grande est également disponible dans le coin lecture. Le canapé à motifs sera très appréciable pour dévorer une encyclopédie ou un roman de science-fiction. Face au coin lecture, les artistes s'en donneront à cœur joie avec la présence d'un chevalet et de son petit tabouret coloré.



ZOOM 7 LES SALLES DE BAINS

Entièrement revêtues de lambris, les deux salles de bains du Ranch permettront aux habitants de ne pas se bousculer au moment de la toilette matinale. L'une est accessible depuis le bureau, tandis que la seconde est située côté chambres. Chacune contient un WC, une vasque et une douche. Des rideaux aux couleurs chaudes ont été installés pour préserver l'intimité des résidents. Les appliques rouillées ont été récupérées dans une décharge et dispensent une très jolie lumière à l'espace.



ZOOM 8 LA CHAMBRE DES ENFANTS

Pour le moment, les propriétaires peuvent loger deux enfants, mais les dimensions de la résidence n'excluent pas la possibilité d'aménager une chambre supplémentaire si la famille s'agrandit. Avec ses couleurs naturelles et sa décoration raffinée, la chambre des enfants est particulièrement accueillante. Une collection de trains en bois est fixée au mur et les deux bureaux placés côte à côte permettront aux enfants de travailler dans les meilleures conditions possibles. Les lits superposés offrent, quant à eux, un gain de place non négligeable !



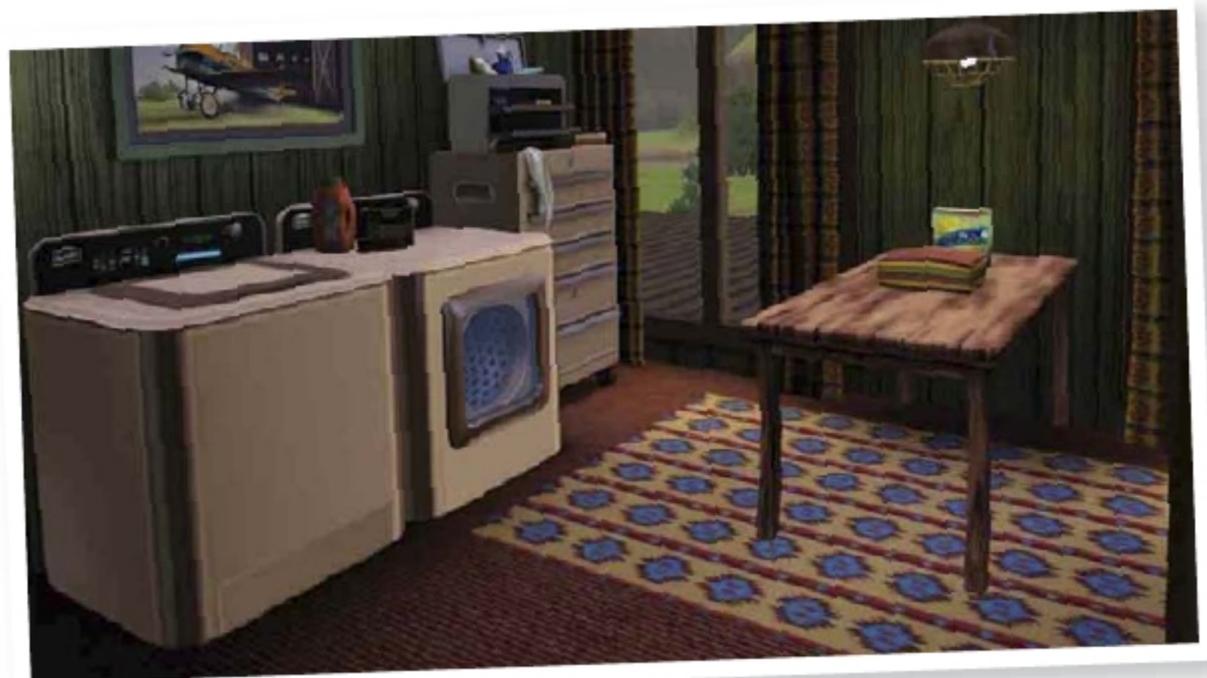
ZOOM 9 LA CHAMBRE PARENTALE

Le couloir desservant les chambres regroupe trois bornes d'arcade qui amuseront les petits comme les grands. L'escalier que l'on aperçoit mène à l'étage de la résidence. La décoration de la chambre parentale alterne les couleurs pastel comme le bleu et le rouge avec différents types de bois allant du bois brut au chêne peint. Avec ses trois larges fenêtres donnant sur le jardin, la pièce se veut très lumineuse et les nuits passées ici promettent d'être inoubliables. Le lit orné de gravures est la vedette du décor : il trône au centre de la pièce.



ZOOM 10 L'ÉTAGE

Aucun centimètre carré n'est perdu au Ranch, et l'aménagement d'une buanderie et d'un grenier à l'étage facilitera sans nul doute le quotidien des habitants. Fini les allers-retours à la laverie du coin, désormais, les corvées de lessive se feront à domicile ! Notons la belle superficie de la pièce avec la présence plutôt surprenante d'une barre de pompier qui s'avérera bien utile si un voisin frappe à la porte alors que votre Sim est en train de séparer le blanc des couleurs. Dans le grenier sont entreposés tout un tas de meubles à rénover... ou à jeter !



À la pointe de la technologie

En équipant votre foyer d'un ou plusieurs des appareils présentés ci-dessous, vos Sims profiteront des dernières inventions en matière de technologie et rendront verts de jalousie leurs amis de passage...

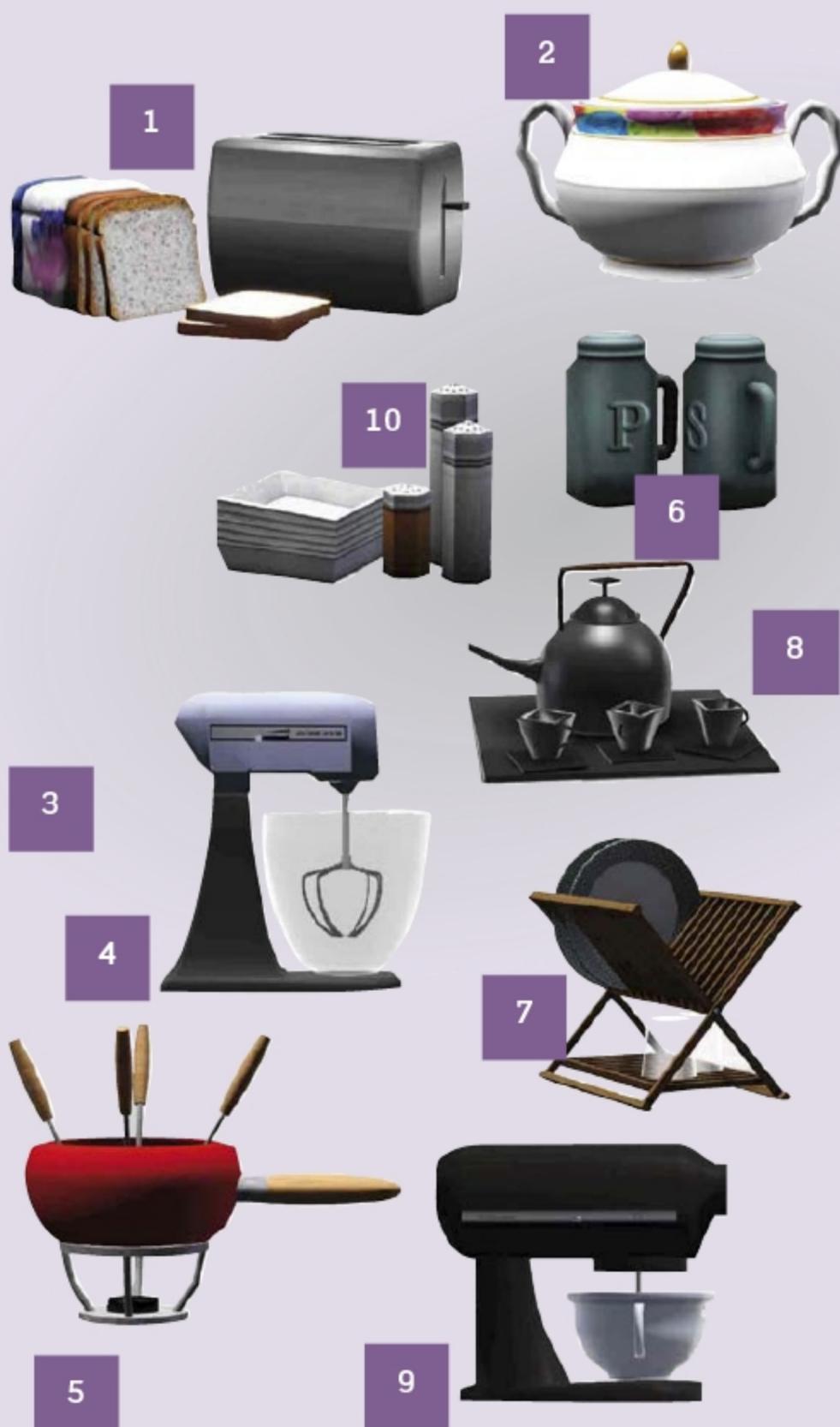


LISTE DES OBJETS

1. **Radio design** par Sugar-Baby756, recolorable, 1 coloris proposé, 666 Simflouzes <http://tinyurl.com/7dwq5tc>
2. **Électrophone stéréo** par Mensure, recolorable, 1 coloris proposé, 200 Simflouzes <http://tinyurl.com/783z38d>
3. **Lecteur DVD** par Clio, recolorable, 2 coloris proposés, 18 Simflouzes <http://tinyurl.com/8xghngc>
4. **PC fixe** par O. Beverly, recolorable, 5 coloris proposés, 3 495 Simflouzes <http://tinyurl.com/3nmofdr>
5. **Projecteur de cinéma** par Mensure, recolorable, 1 coloris proposé, 1 000 Simflouzes <http://tinyurl.com/7lntwpj>
6. **Livre numérique** par Fresh Prince, recolorable, 5 coloris proposés, 99 Simflouzes <http://tinyurl.com/6who4r6>
7. **Ordinateur portable** par New One, recolorable, 12 coloris proposés, 2 200 Simflouzes <http://tinyurl.com/3qo4bus>
8. **Home cinéma** par Lfgomar, recolorable, 1 coloris proposé, 5 Simflouzes <http://tinyurl.com/88mea6g>
9. **Console de jeux** par Nayara, recolorable, 3 coloris proposés, 2 500 Simflouzes <http://tinyurl.com/7dqmmx2>
10. **Radio rétro** par Bau, recolorable, 3 coloris proposés, 52 Simflouzes <http://tinyurl.com/7t9xg2t>

Cuisine tout équipée

Que vous disposiez d'une cuisine ultramoderne ou davantage rustique, les équipements suivants faciliteront le quotidien de vos Sims tout en donnant un charme indéniable à la décoration de leur pièce. N'hésitez pas !



LISTE DES OBJETS

1. Grill-pain par Simcredible, recolorable, 1 coloris proposé, 59 Simflouzes <http://tinyurl.com/ybj53br>

2. Soupière par Severinka, recolorable, 1 coloris proposé, 21 Simflouzes <http://tinyurl.com/8264ojt>

3. Couteaux par Clio, recolorable, 1 coloris proposé, 18 Simflouzes <http://tinyurl.com/7vxe82u>

4. Batteur par Mesure, recolorable, 1 coloris proposé, 300 Simflouzes <http://tinyurl.com/747pd3y>

5. Appareil à fondue par Choco&Lova Sims, recolorable, 1 coloris proposé, 5 Simflouzes <http://tinyurl.com/7924p58>

6. Salière et poivrière par Pinecat, recolorable, 5 coloris proposés, 18 Simflouzes <http://tinyurl.com/6ptlckb>

7. Égouttoir par Sandy, recolorable, 1 coloris proposé, 25 Simflouzes <http://tinyurl.com/6wrcdzg>

8. Service à thé par Jomsims, recolorable, 1 coloris proposé, 70 Simflouzes <http://tinyurl.com/6lwy48k>

9. Robot ménager par Dgandy, recolorable, 4 coloris proposés, 25 Simflouzes <http://tinyurl.com/7djhyle>

10. Vaisselle et accessoires par Mutske, non recolorable, 1 coloris proposé, 7 Simflouzes <http://tinyurl.com/3agvq3m>

Que la lumière soit !

La luminosité est un point essentiel dans l'aménagement de votre intérieur. En optant pour l'une ces lampes de table, éclairer un tableau, mettre en valeur un espace ou illuminer un couloir sombre n'aura jamais été aussi simple. Joie !



LISTE DES OBJETS

1. Lampe cubique par Lfgomar, recolorable, 1 coloris proposé, 75 Simflouzes <http://tinyurl.com/6uq742h>
2. Lampe élégance par Pilar, recolorable, 1 coloris proposé, 30 Simflouzes <http://tinyurl.com/7khbk6b>
3. Lampe mouette par Yarona, recolorable, 1 coloris proposé, 85 Simflouzes <http://tinyurl.com/7tot7xs>
4. Lampe semi-transparente par Pilar, recolorable, 3 coloris proposés, 100 Simflouzes <http://tinyurl.com/7rlh33e>
5. Lampe Bubble par AweSims, recolorable, 1 coloris proposé, 95 Simflouzes <http://tinyurl.com/3qqlf5d>
6. Lampe enfant par Mensure, recolorable, 3 coloris proposés, 50 Simflouzes <http://tinyurl.com/7g5qnmj>
7. Lampe chinoise par QingshuangTongzi, recolorable, 6 coloris proposés, 75 Simflouzes <http://tinyurl.com/7t5gztj>
8. Lampe fer forgé par Pilar, recolorable, 1 coloris proposé, 50 Simflouzes <http://tinyurl.com/7upuzth>
9. Lampe baroque par Lfgomar, recolorable, 5 coloris proposés, 45 Simflouzes <http://tinyurl.com/79ptqq2>
10. Lampe Chillida par Pilar, recolorable, 2 coloris proposés, 20 Simflouzes <http://tinyurl.com/7c7jazj>

Camarades de jeu

La compagnie d'une nounou ne suffit pas toujours à égayer la journée d'un enfant Sims. Offrez-lui plutôt l'une de ces adorables peluches ! En plus, il la conserva probablement durant de longues années ...



LISTE DES OBJETS

1. Tigre par VitaSims 3, recolorable, 2 coloris proposés, 50 Simflouzes <http://tinyurl.com/6nzkqhe>
2. Éléphant multicolore par VitaSims 3, non recolorable, 1 coloris proposé, 50 Simflouzes <http://tinyurl.com/3775yfl>
3. Écureuil par Jomsims, recolorable, 1 coloris proposé, 18 Simflouzes <http://tinyurl.com/87sys3h>
4. Girafe par Measure, recolorable, 2 coloris proposés, 20 Simflouzes <http://tinyurl.com/6bmwkvk>
5. Lapin par Tinkle, non recolorable, 25 coloris proposés, 10 Simflouzes <http://tinyurl.com/7mc5opt>
6. Ourson par Measure, non recolorable, 1 coloris proposé, 25 Simflouzes <http://tinyurl.com/87lvq8n>
7. Grenouille rose par Pocci, recolorable, 3 coloris proposés, 50 Simflouzes <http://tinyurl.com/7mrpxhq>
8. Poupée par Sandy, non recolorable, 1 coloris proposé, 34 Simflouzes <http://tinyurl.com/25mpl55>
9. Grenouille verte par Purplepaws, recolorable, 2 coloris proposés, 40 Simflouzes <http://tinyurl.com/7de8uaa>
10. Ours par Pyszny, recolorable, 2 coloris proposés, 15 Simflouzes <http://tinyurl.com/7cfas9b>

Une aventure mémorable !



Vous aimeriez vivre une expérience sans précédent digne des plus grands aventuriers ? L'île perdue vous garantit son lot de péripéties et de surprises !

Un challenge, quèsaco ?

Apparus dès le second opus des Sims, les challenges sont créés par les joueurs de la communauté et consistent à remplir un certain nombre d'objectifs fixés par le fondateur du challenge en question. *The Legacy Challenge* fut le premier mis à la disposition des joueurs en 2004 par un fan américain ayant pour pseudo Pinstar1161. Le but ? Commencer le jeu avec un Sim seul et réunir un maximum de points au cours des dix générations suivantes. Les points sont attribués selon un barème précis : 1 point supplémentaire tous les 100 000 Simflouzes ; 1 point supplémentaire à chaque nouvelle génération ; 2 points en moins lorsqu'un visiteur meurt sur votre terrain, etc. À ce jour, bon nombre de joueurs ont déjà tenté le *Legacy Challenge* et les récits de leurs expériences fleurissent un peu partout sur la Toile. D'autres se sont eux aussi essayés à la création de challenges et certains sites web leur sont

d'ailleurs exclusivement consacrés. Il faut dire qu'ils représentent l'occasion idéale de découvrir le jeu sous un autre angle et de faire vivre à ses Sims des aventures palpitantes.

L'île perdue, une expérience inoubliable !

Le Challenge de l'île perdue a été créé en juillet 2011 par l'équipe d'administration du RabiereAndCo-Forum. Rescapé d'un naufrage, votre Sim devra survivre sur une île à la végétation luxuriante et emplies de mystère. Les objectifs sont divers : compléter des collections, visiter les tombeaux, améliorer votre habitat, rencontrer d'autres rescapés... Voilà de quoi vous distraire tout en abordant une manière différente de jouer aux Sims. Nous vous proposons de découvrir les règles de ce challenge qui ne devrait pas manquer de dépayser vos Sims.

◆ RABIERE



Synopsis

Dehors, le vent souffle terriblement fort. Du petit hublot de votre cabine, vous apercevez des vagues gigantesques qui font tanguer le bateau de droite à gauche à une cadence infernale. Plusieurs membres de l'équipage ont beau hurler qu'à ce rythme-là l'embarcation ne résistera pas longtemps, quant au capitaine, il ne semble pas vouloir couper les moteurs et encore moins faire demi-tour.

Un tas d'idées vous traverse alors la tête. Et si votre vie prenait fin ici et maintenant ? Non... vous devez chasser ces idées noires et rester optimiste, en toute situation.

La tempête faisait rage depuis plusieurs heures maintenant. Les cris des passagers ont laissé place à un calme seulement ponctué par le son régulier du fracas des vagues contre la coque du bateau.

Puis soudainement, le noir complet.

Vos vêtements mouillés et cette chaleur écrasante finissent par vous tirer du sommeil profond dans lequel vous êtes plongé. En vous relevant, un paysage paradisiaque s'offre à vous. Du sable fin et des palmiers à perte de vue. Mais où êtes-vous ? Une chose demeure certaine, vous avez bel et bien survécu au naufrage.

Et pourtant, l'aventure ne fait que commencer...

Avant de commencer

◆ Ce challenge nécessite le téléchargement du monde « L'île perdue » réalisé par Rabiere.

Téléchargement :

<http://tinyurl.com/77jba5y>

◆ Il vous faudra respecter la progression des six étapes indiquées ci-dessous.

◆ Vous devez choisir l'un des quatre Sims jouables proposés ci-après pour entreprendre votre aventure et installer ce dernier sur le terrain « Campement Sud » du monde. Ce Sim constituera le personnage principal de votre challenge.

◆ Vous devez installer le groupe de Sims PNJ (personnages non jouables) présenté ci-après sur le terrain « Campement Nord ».

◆ Modifiez les options du jeu en choisissant le mode de vie « Épique » pour chaque tranche d'âge. Désactivez également la « Progression de l'histoire ».

◆ Rendez-vous sur le terrain « Campement Sud ». Vous ne devrez à aucun moment changer de foyer actif.

◆ L'accès au mode Achat Construction est interdit au début du challenge. Vous ne pourrez y accéder qu'à certains moments du challenge et de manière limitée, cela vous sera précisé dans les différentes étapes.

◆ L'usage des codes est interdit.

◆ Durant votre aventure, vous rencontrerez bon nombre de survivants du naufrage se promenant sur l'île (autres que le groupe de PNJ). Surtout, ne leur adressez pas la parole, leur objectif premier est de vous soutirer des informations sur les tombeaux cachés.

◆ Les photos demandées lors des différentes étapes sont à réaliser avec l'appareil photo disponible sur le « Campement Sud » (posé au sol) et celui du jeu (raccourci « C ») si vous souhaitez faire le récit de vos aventures.



Choisissez le protagoniste de votre aventure

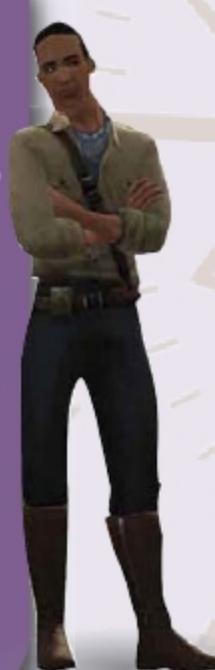
Pour entamer le Challenge de l'île perdue, il vous faut définir et télécharger parmi les quatre personnages proposés le héros de votre épopée. Il s'agit de l'unique Sim que vous devrez contrôler, prenez donc soin de le choisir avec minutie ! Une fois téléchargé, installez ce Sim sur le terrain « Campement Sud » de l'île.



Louise Detaye

Louise venait tout juste d'épouser le parfait pigeon : pas trop vieux, très riche et particulièrement naïf. Mais ce dernier n'a pas survécu au naufrage et la voilà de retour à la case départ, seule et sans un sou ! Elle est bien plus à l'aise dans les soirées mondaines que dans les hautes herbes tropicales. Sa devise ? « À quoi bon affronter les dangers quand quelqu'un d'autre peut le faire pour vous ? ».

Lien de téléchargement <http://tinyurl.com/7bwrzfe>



Alexandre Lockheart

Alexandre est un vrai beau gosse, il aime l'aventure dans tous les sens du terme, que ce soit les voyages dans les contrées inconnues ou les rencontres de belles plantes dans des soirées débridées. Il semble cependant apprécier sa vie de célibataire. Ce voyage, il le voyait comme une occasion de vivre de nouvelles expériences. Cette île ou une autre, peu importe tant qu'il y passe du bon temps !

Lien de téléchargement <http://tinyurl.com/882o3on>



Johan Dostier

Johan n'est pas chanteur dans un groupe de métal contrairement à ce que son apparence pourrait laisser croire. Juste un artiste décalé et un poil rebelle. Il n'a jamais vendu aucune de ses œuvres, mais il s'en moque. Les gens ne comprennent rien à son art ! Les gens d'ailleurs, il ne les aime pas trop. Il préfère de loin la solitude et cela tombe bien, cette île n'est visiblement pas très peuplée...

Lien de téléchargement <http://tinyurl.com/7gj8akc>



Coralie Schmidt

Coralie est une jeune femme atypique et très terre-à-terre malgré son look pour le moins rock and roll. Elle milite activement pour la protection de l'environnement et était en route pour un séminaire sur le réchauffement climatique quand le bateau a fait naufrage. Elle y voit là un signe du destin et une occasion de communier avec la nature.

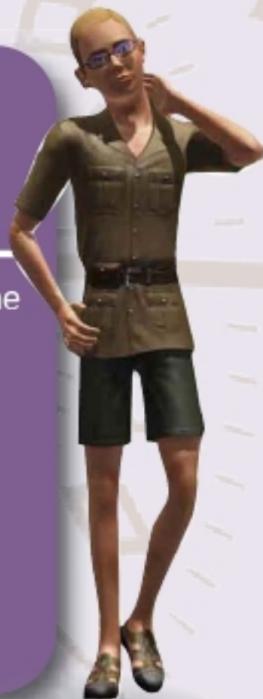
Lien de téléchargement <http://tinyurl.com/83q4vkw>

Présentation du groupe de PNJ

Il semblerait que vous ne soyez pas le seul rescapé du naufrage. Trois autres Sims ont également survécu et au cours de votre aventure, vous serez amené à les rencontrer (et plus si affinités). Voici une brève description de chacun d'entre eux. Vous devez télécharger le groupe de PNJ et l'installer sur le « Campement Nord » de l'île.

Gérald Tournier

Le naufrage n'a pas réussi à altérer sa bonne humeur habituelle et sa soif de connaissance. Toujours prêt à faire un bon jeu de mots bien lourd et à résoudre les énigmes les plus complexes, il envisage cette aventure comme une occasion de découvrir de nouvelles choses et qui sait, peut-être même rencontrer l'âme sœur ! Une chose est sûre, avec lui, on ne s'ennuie jamais...



Harrison Lombart

Harrison est un homme entre deux âges. Militaire de carrière, il est un pur produit de l'armée : toujours droit, pragmatique, efficace et doté d'une excellente condition physique. Peu abordable et assez brutal, ce n'est pas un mauvais bougre pour autant, mais ce n'est pas non plus l'homme le plus amical du monde. Harrison est bien décidé à faire ce qu'il faut pour survivre et surtout quitter cette île !



Harmony Bedford

Harmony porte bien son nom ! Artiste dans l'âme et photographe de renom, elle sait exactement ce qu'elle veut et où elle va dans la vie. L'ennui, c'est qu'elle n'a jamais voulu finir sur une île déserte et cela la rend quelque peu irritable. Fille de la ville, elle préfère de loin les suites de luxe au camping. Raté pour cette fois, mais elle compte bien profiter de son séjour forcé sur l'île pour réfléchir à ses œuvres prochaines.



Lien de téléchargement <http://tinyurl.com/89udfc5>

Les règles du challenge

Pour mener à bien votre challenge, il vous faut respecter les différentes étapes comprenant chacune plusieurs objectifs. Il est évidemment envisageable de modifier les règles selon vos propres volontés, mais tout l'intérêt d'un challenge réside dans le respect rigoureux de ces dernières.

ÉTAPE 01

- ◆ Allumez un feu.
- ◆ Récupérez l'appareil photo posé au sol.
- ◆ Dressez la tente.
- ◆ Pêchez trois espèces différentes de poissons.
- ◆ Rôtissez l'un de ces poissons pour vous nourrir.
- ◆ Ramassez quatre métaux différents.
- ◆ Capturez deux espèces de papillons.
- ◆ Attendez le lendemain 06:00 pour passer à la seconde étape.



ÉTAPE 02

- ◆ Photographiez « La Bananeraie ».
- ◆ Trouvez trois graines d'espèces différentes.
- ◆ Plantez ces trois graines sur votre campement. Prenez-en régulièrement soin afin d'obtenir de quoi vous sustenter.
- ◆ Accédez au mode Construction afin de clôturer votre jardin et éviter que les plants ne soient dévorés par les animaux sauvages.
- ◆ Rendez-vous au « Tombeau Genoksis » pour photographier la chute d'eau.
- ◆ Pêchez deux nouvelles espèces de poissons.
- ◆ Photographiez le « Tombeau Genoksis ».
- ◆ Découvrez comment pénétrer dans le « Tombeau Genoksis » et dénicher à l'intérieur un maximum de trésors !
- ◆ Conservez précieusement vos trouvailles pour compléter vos différentes collections.
- ◆ Vous avez le droit d'accéder au mode Achat pour y acquérir les éléments suivants : lits, tables, chaises et luminaires.



ÉTAPE 03

- ◆ Ramassez quatre métaux différents.
- ◆ Photographiez le « Campement Nord ».
- ◆ Allez à la rencontre d'un Sim du « Campement Nord » et nouez une amitié avec lui.
- ◆ Pêchez deux nouvelles espèces de poissons.
- ◆ Capturez trois espèces de papillons.
- ◆ Photographiez le « Temple d'Alisimhaka ».
- ◆ Découvrez comment pénétrer dans le « Temple d'Alisimhaka » et dénicher à l'intérieur un maximum de trésors !
- ◆ Vous avez le droit d'accéder au mode Achat et Construction et d'y acheter les éléments suivants : canapés, armoires, lavabos, guéridons, tables basses, plans de travail, murs, papiers peints, revêtements de sol, fenêtres, portes.



ÉTAPE 04

- ◆ Améliorez votre campement et photographiez-le.
- ◆ Faites la connaissance d'un second personnage du « Campement Nord » et entamez une relation amoureuse avec lui.
- ◆ Photographiez ce dernier.
- ◆ Récoltez cinq fruits et légumes d'espèces différentes.
- ◆ Photographiez le « Temple d'Apukachichipanasote ».
- ◆ Découvrez comment pénétrer dans le « Temple d'Apukachichipanasote » et récupérez un maximum de trésors !
- ◆ Vous avez le droit d'accéder au mode Achat pour y acquérir les éléments suivants : réfrigérateur, cuisinières, micro-ondes, chevalets, bibliothèques, jeux d'échecs.



ÉTAPE 05

- ◆ Liez une amitié exceptionnelle avec le dernier PNJ du « Campement Nord ».
- ◆ Ramassez trois métaux différents.
- ◆ Pêchez trois nouvelles espèces de poissons.
- ◆ Photographiez le « Tombeau d'Upu Kanu ».
- ◆ Découvrez comment pénétrer dans le « Tombeau d'Upu Kanu » et dénicher un maximum de trésors !
- ◆ Vous avez le droit d'accéder au mode Achat pour y acheter les éléments suivants : plantes, tableaux, tapis, rideaux.



ÉTAPE 06

- ◆ Complétez l'une des collections entamées (soit posséder 25 poissons/crustacés différents ou avoir 15 métaux différents).
- ◆ Proposez à votre moitié de s'installer avec vous.
- ◆ Déménager pour le terrain « Vue Côtière ».
- ◆ L'intégralité du mode Achat Construction est maintenant disponible.
- ◆ Bâissez une grande maison paradisiaque où vous pourrez exposer l'ensemble de vos trouvailles sur l'île.
- ◆ Photographiez votre nouvelle demeure.
- ◆ Affichez au mur l'ensemble des photos prises au cours de l'aventure.



L'interview des joueurs

Plusieurs membres du RabiereAndCo-Forum ont déjà eu l'occasion de participer au Challenge de l'île perdue. Comment s'est déroulée leur aventure, quels souvenirs en gardent-ils et ont-ils réussi à atteindre les objectifs : entretien avec des aventuriers téméraires !



Bonjour à tous ! Participez-vous régulièrement à des challenges ou était-ce votre première expérience en la matière ?

Will : D'ordinaire, je préfère la création au jeu. Je n'avais donc jamais tenté de réaliser un challenge.

Anna : C'est le tout premier que j'ai réalisé. Il m'est apparu beaucoup moins contraignant que ceux que l'on trouve d'habitude sur le Net. Je suis du genre à me lasser très vite, donc un challenge plus court me paraissait mieux adapté.

Dada : C'était la première fois, mais je me fixe presque toujours des objectifs précis dans mes parties Sims.

Nannie : J'ai déjà participé à des challenges et il m'arrive même d'en créer.

Qu'est-ce qui vous a décidé à participer à l'aventure de l'île perdue ?

El Barto : J'avais particulièrement aimé « Les Sims, Histoires de Naufragés » et participé à un challenge sur le thème, c'était une superbe occasion !

Will : L'idée de jouer dans une autre ville que le jeu de base et ses add-on me plaisait beaucoup. C'était d'ailleurs la première fois que je téléchargeais un monde.

Nannie : La découverte de tombeaux est un des aspects que je préfère dans le jeu. Je dois également reconnaître que la perspective d'une histoire d'amour entre l'héroïne (ou le héros) et un autre naufragé a eu son importance.

Alex : La présentation générale avec

les photos des personnages et de l'île. C'est toujours bien de participer à une animation qui a été longuement préparée à l'avance.

Quelles ont été vos premières impressions en découvrant le monde ?



Challenge d'Anna : « Il m'a fallu des heures pour attraper ce poisson répugnant ! »

Alex : Que ce soit la plage ou les tombeaux, on constate que tout a été réalisé avec minutie. Ce monde regorge de paysages divers qui séduiront les passionnés de photographie.

Anna : J'ai trouvé les décors vraiment beaux. Un petit coin de paradis parsemé de dangers avec des tombeaux parfaitement intégrés dans le paysage.

Dada : Je ne m'attendais pas à quelque chose de si soigné ! Ce n'est pas juste une île plate avec un palmier et des terrains, c'est un monde complet avec de magnifiques détails qui rendent l'ensemble très réaliste.

El Barto : J'ai été impressionné par la diversité de l'île avec ses cascades, ses plages et ses forêts.



Challenge d'Alex : « J'ai connu plus confortable pour passer la nuit ! »

Quel personnage avez-vous choisi pour jouer et pourquoi ce choix ?

Anna : Louise Detaye, car j'ai tout de suite adhéré à sa personnalité complexe. Dans les séries ou dans les films, je préfère souvent les méchants parce qu'ils ajoutent du piment à l'histoire. Je me retrouve aussi un peu en Louise : la nature et moi, ça fait deux !

Nannie : J'ai pensé qu'il y aurait plus de détails rigolos à vivre et à raconter avec une héroïne maladroite et peureuse comme Louise qu'avec un bel aventurier intrépide comme Alexandre.

Will : J'ai choisi Alexandre Lockheart, car c'est celui qui me ressemble le plus dans la vraie vie.

Avez-vous eu l'occasion de visiter un ou plusieurs tombeaux ? Pas trop effrayant ?

Dada : J'ai tout exploré, c'était le but, non ? Effrayant pour le Sim, c'est certain ! Je n'aurais pas aimé être à sa place, mais en tant que joueur c'était très drôle de le voir mettre la main dans un trou et... surprise ! Quand j'ai vu une momie, je riais un peu moins...

Alex : J'ai visité tous les tombeaux et je ne les ai pas trouvés effrayants. Sauf peut-être l'un d'entre eux où il faut se méfier du début à la fin !

Will : Effrayant, parfois, dans le sens où ce sont de vrais casse-tête et trouver la solution n'est pas toujours évident.

Je les ai tous visités et j'ai eu un coup de cœur pour le Tombeau Genoksis qui est perdu dans le brouillard et proche d'une cascade. L'endroit est superbe !

Nannie : Je suis rendue au tout dernier tombeau, que je savoure, parce que je sais qu'après, il n'y en a plus. Je n'ai pas eu trop peur. Il y a en fait très peu de pièges feu et électricité, et ma petite Louise ne s'est pas fait cramer le chignon une seule fois. En revanche, on doit réfléchir et peut-être même plus que dans les aventures du jeu.

Quels ont été les moments de votre aventure qui vous ont le plus marqués ?

Will : L'arrivée d'Alexandre sur l'île et suivre les différentes étapes pour qu'il survive dans cette jungle. J'ai aussi été marqué par la rencontre avec les autres personnages et la découverte de leurs caractères et personnalités.

Anna : Mon premier tombeau ! J'avais peur que Louise mette du temps à le terminer. Elle y a tout de même passé deux ou trois jours Sims... Également, la découverte de l'île et le ramassage des différents objets et insectes.

Dada : Le Tombeau d'Upu Kanu ! Tout est super dans ce tombeau, on se creuse la tête et j'aime ça. Quand on finit par trouver la hache de Pangu, on se dit que ça y est, on est un vrai aventurier !

Nannie : Sans hésiter, la découverte de l'entrée du dernier tombeau. Je l'ai cherchée longtemps et je voyais déjà se profiler le moment où j'allais devoir déclarer forfait...



Challenge de El Barto : « Un vrai régal ces anchois au barbecue ! »

Comment classeriez-vous le niveau du challenge : facile ou difficile ?

Alex : Assez facile dans l'ensemble, mais il se corse un peu lorsqu'il faut chercher des métaux et tâcher de ne pas ramasser ceux que vous possédez déjà...

El Barto : Plutôt difficile, surtout quand on débute avec Destination Aventures. Le début est assez simple, mais dès l'étape 2, ça commence à se compliquer !

Dada : Difficile à dire. Il est loin d'être facile, mais n'est pas non plus d'une extrême difficulté si on cherche un peu et que l'on est patient.

Enfin, cette façon différente d'aborder les Sims vous a-t-elle séduite ? Seriez-vous prêts à vous lancer dans un autre challenge de ce type ?



Challenge de Will : « Les soirées entre amis, ça remonte le moral... »

El Barto : Oui ! C'est une façon complètement originale de jouer aux Sims 3 et ça change du train-train quotidien de nos Sims.

Will : J'ai beaucoup aimé ce challenge et je ne pensais pas avoir la patience d'aller aussi loin. L'idée de refaire un challenge avec un nouveau monde me plairait beaucoup. J'imagine déjà un immense château perdu au milieu d'une forêt, une histoire de vampires à la Dracula...

Anna : Oui, car c'est très différent de ma manière de jouer habituelle où j'ai tendance à toujours monter les mêmes compétences, à faire évoluer mes Sims jusqu'à ce que j'en ai marre et que je reparte de zéro. Ici, on a l'impression de jouer à un autre jeu. Je suis donc partante pour un nouveau challenge !

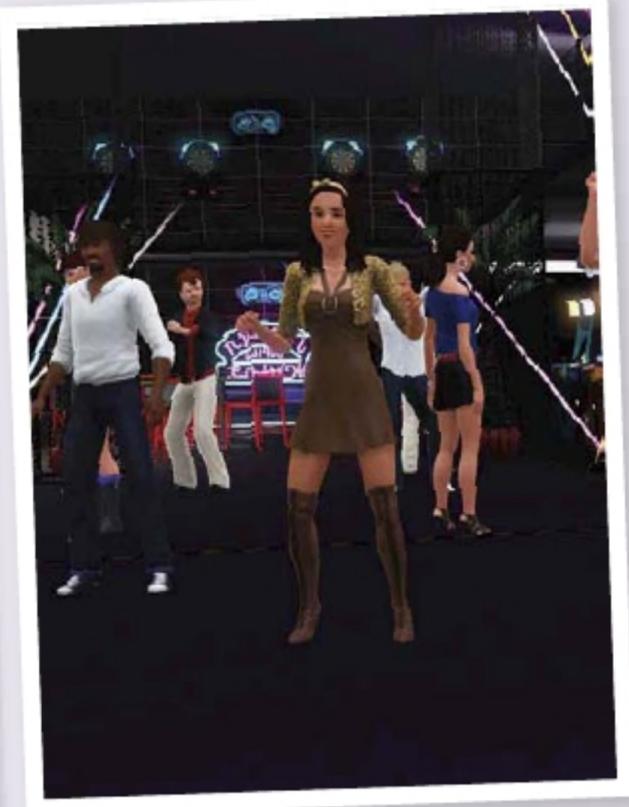
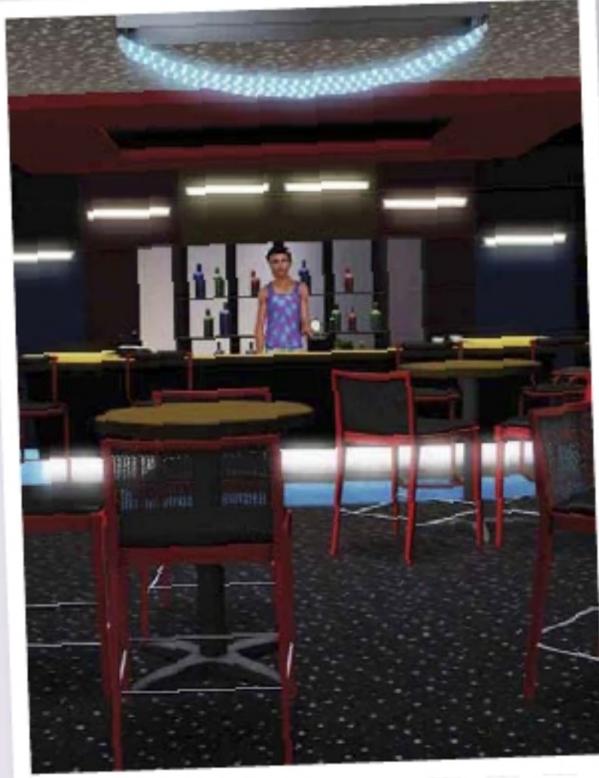
Nannie : Je suis définitivement prête à me jeter sur le prochain tombeau qui passe à la portée de ma souris.

À noter

Venez, vous aussi, faire le récit de vos aventures ou poser des questions au sujet du *Challenge de l'île Perdue* sur le RabiereAndCo-Forum :

<http://tinyurl.com/7x8cf0q>

Ravalement de façade pour *Le Broyeur*



Certains bâtiments sont si vétustes qu'un relooking intégral ne peut leur être que bénéfique. C'est le cas du Broyeur, la boîte de nuit emblématique de Bridgeport !

Vos Sims ont sûrement déjà eu l'occasion de passer une soirée au *Broyeur*, cette ancienne usine à peine restaurée qui conserve toutes les traces de son passé, de la tôle froissée au plancher délabré. Le défi du jour, transformer cette boîte de nuit insalubre en un lieu branché où les Sims se bousculeront pour entrer. Un chantier d'envergure ! Modification des revêtements, achat de mobilier moderne, restauration des pistes de danse et amélioration du confort, rien n'a été oublié ! Plusieurs hectolitres de sueur ont été versés et le budget s'est envolé. En résulte un club très tendance avec jeux de lumière, bar contemporain, espace jeux, canapés moelleux et toilettes immaculées. L'architecture globale a été conservée et si l'ancienne usine s'apparente aujourd'hui davantage à un club VIP, le style industriel

reste prédominant dans le choix des textures et des couleurs. Ouvert entre 17 h et 4 h du matin, les Sims se donneront rendez-vous au *Broyeur* nouvelle génération pour se détendre entre amis ou chercher désespérément l'âme sœur. Quoi de mieux pour s'amuser que ces grands espaces flambant neufs légèrement éclairés par des lasers ? Une partie du mobilier a été chinée sur la Toile afin de proposer une décoration singulière et aboutie. Si la musique ne vous convient pas, vos Sims pourront évidemment en changer pour que la soirée se déroule dans la meilleure ambiance qui soit. Sortez votre plus belle tenue et préparez les confettis, les festivités vont bientôt commencer ! Et puis, il faut bien le dire, avec une extension comme *Showtime*, rien de tel qu'une boîte de nuit digne de ce nom...

◆ RABIERE

Sur le Store



Nom du pack :
Viva Las Vegas
Nombre d'objets : 22
Prix : 1 450 SimPoints

Vous aimeriez faire du vieux troquet du coin un temple du jeu pour petits et grands ? Cet ensemble d'objets vous aidera à mener à bien votre projet.

Module 1 L'EXTÉRIEUR

Avant le grand chantier de restauration, le *Broyeur* n'était pas franchement accueillant. Façade délabrée, clôtures rouillées et ambiance austère faisaient de cette boîte de nuit un repaire peu fréquentable. Après travaux, le constat est tout autre ! Les peintures encore fraîches respirent la modernité et les revêtements de sol et de mur se veulent être le *nec plus ultra* de la déco. Les vieilles clôtures ont laissé place à de nouvelles plus solides et plus tendance, la tôle a subi un nettoyage en profondeur et deux bassins avec fontaines apportent un second souffle au bâtiment. Fini le temps où les Sims venaient ici en short et en tongs, désormais la tenue chic est obligatoire !



avant



après



Module 2 LE BAR

Nul doute que si certains appréciaient le *Broyeur* pour son aspect délabré, ils ne s'y rendaient probablement pas pour profiter du bar ! L'accent a été mis sur les couleurs vives afin de créer un espace dynamique et résolument plus jeune. Au mur, le carrelage a été peint de trois couleurs et les carreaux bleus se prolongent au sol en encerclant le bar afin d'en délimiter la surface. Les chaises hautes au look futuriste invitent à la consommation, avec modération bien entendu ! Quatre tables de bar offrent la possibilité aux Sims extravertis de se déhancher à la vue de tous. La lumière est tamisée pour une atmosphère propice à la fête.



avant



après





Module 3 LES PISTES DE DANSE

De par leur vaste étendue, les pistes de danse étaient incontestablement le point fort de la boîte de nuit. Il était donc important de les conserver et mieux encore, de les mettre en valeur ! Pour cela, elles ont été légèrement rehaussées grâce à la construction d'une terrasse de taille identique. À chaque angle, les architectes ont placé des cages grillagées renfermant un palmier et apportant de la fraîcheur à l'espace. Les faisceaux lumineux égayent les pistes et incitent à la danse. Afin de respecter le style industriel, le sol est recouvert de deux moquettes différentes, l'une noir moucheté de blanc et l'autre jaune à rayures noires.

avant



après



Module 4 LES TOILETTES

Les anciens propriétaires du *Broyeur* devraient avoir honte de l'état dans lequel se trouvaient les cabinets de leur établissement. Crasse, poussière et moisissures avaient envahi la pièce et des petits plaisantins avaient couvert l'unique miroir de stickers en tout genre. Désormais, les toilettes sont un exemple de pureté et le ménage y est fait quotidiennement. Les murs sont couverts de carrelage et de nouveaux éviers design ont été installés. Les cabines WC sont mauve côté filles et jaune côté garçons. L'alliance du noir et de ces couleurs pop apporte beaucoup d'élégance à l'ensemble.

avant



après



Module 5 LE COIN DÉTENTE

Qui apprécierait de s'affaler dans un canapé plein de microbes et de miettes de chips ? Les anciens sofas ont été envoyés à la déchèterie pour laisser place à des sièges modulaires placés en forme de U. On les retrouve à plusieurs endroits dans le bâtiment. Quelques-uns sont installés au rez-de-chaussée pour les Sims souhaitant se reposer après une danse déchaînée, tandis que d'autres se trouvent à l'étage de la boîte et permettent de partager un moment précieux entre amis à proximité des bars à bulles et de l'espace jeux. Pour trouver l'amour, rien de tel qu'un rapprochement discret sur le canapé !



avant



après



Module 6 L'ESPACE JEUX

Bon nombre des habitués du *Broyeur* se plaignaient de n'avoir rien d'autre à faire ici que de danser. Lorsque l'on décide d'y passer l'intégralité de la nuit, cela peut s'avérer un peu long ! L'une des parties de l'étage a donc été équipée de plateformes de jeux diverses. Baby-foot, fléchettes ou encore jeux de palets, vos Sims n'auront plus l'occasion de s'ennuyer ! Au rez-de-chaussée, les tables de bar ont été remplacées par trois bornes d'arcade pour distraire votre Sim tout en gardant un œil sur sa moitié. Avouez qu'il serait dommage de gâcher la soirée parce qu'un fêtard s'avère un peu trop collant !



avant



après



Liens

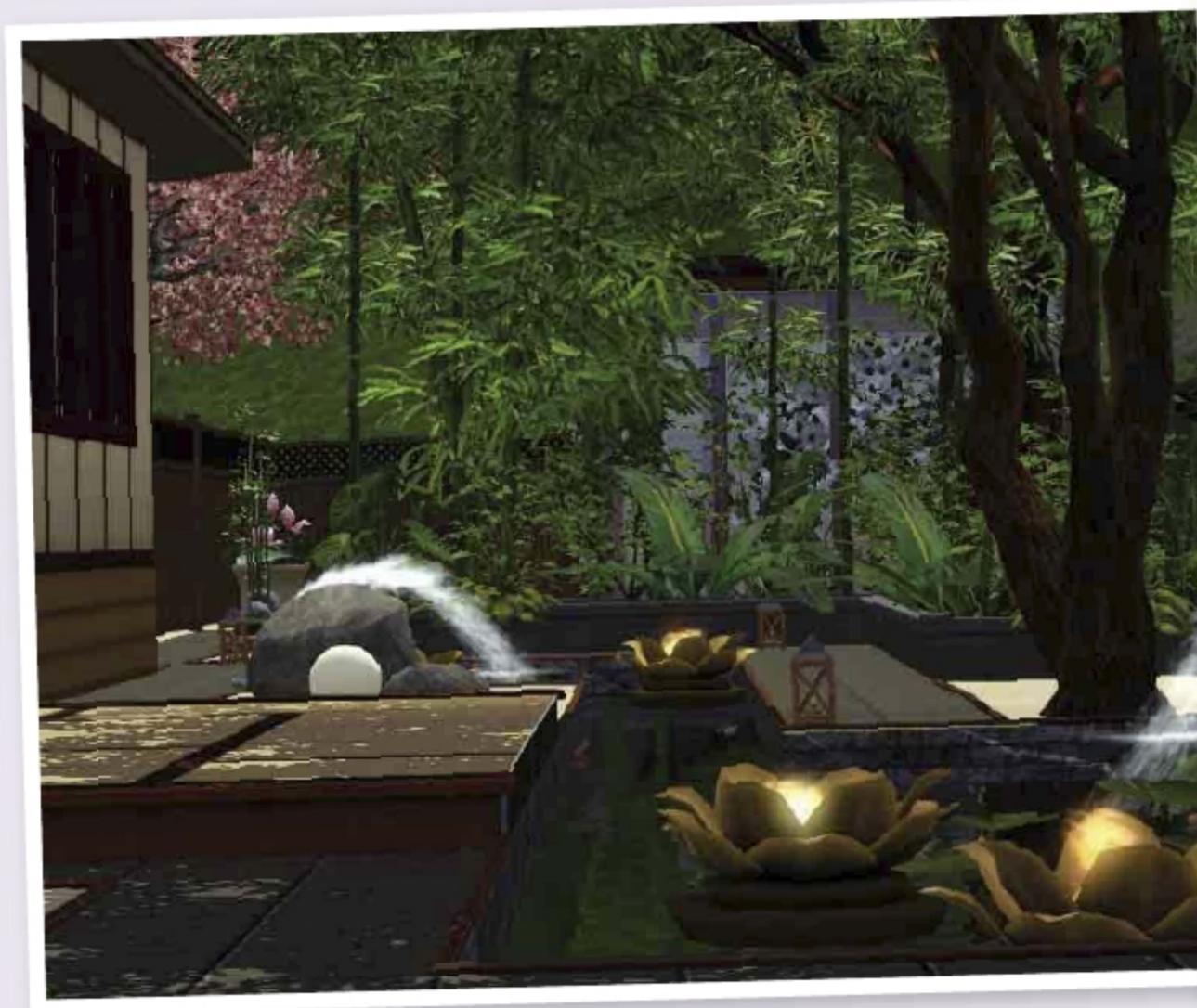
Le Broyeur nouvelle génération : <http://tinyurl.com/8axfdnn>

Chaises de bar 01 : <http://tinyurl.com/6lwy48k>

Chaises de bar 02 : <http://tinyurl.com/7r6eeh7>

Plafonnier bar : <http://tinyurl.com/btjk9w8>

Cultivez la différence !



À l'instar de la décoration des pièces de vie, le jardin mérite lui aussi toute l'attention de ses propriétaires. Saurez-vous trouver le style qui vous ressemble ?

Dans le numéro 22 de *Les Sims Magazine*, nous vous présentions cinq styles de terrasses idylliques pour profiter des journées ensoleillées et partager des repas en toute convivialité. Cette fois-ci, nous prolongeons l'aménagement des espaces extérieurs en vous proposant cinq styles de jardins distincts qui inviteront vos Sims à goûter aux joies de la verdure et des activités en plein air. Pour mener à bien à votre projet, plusieurs étapes sont nécessaires. Tout d'abord, définissez la taille que vous souhaitez accorder à votre jardin. Il est notamment possible de diviser le terrain en plusieurs parcelles avec chacune un style qui lui est propre. On peut également décorer avec attention l'arrière de la maison tandis que l'avant restera plus naturel et demandera ainsi bien

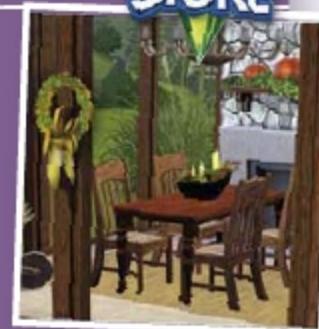
moins d'entretien. Deuxième étape, définir l'utilité que l'on souhaite accorder aux espaces extérieurs. Si certains ne désirent qu'un simple coin baignade, d'autres préféreront la présence d'arbres fruitiers ou encore de massifs floraux avec une importante biodiversité. Enfin, il vous faut choisir le style que vous exploiterez dans la conception du jardin. Japonisant, potager, à la française, de ville ou contemporain, les possibilités sont multiples ! Bien sûr, il ne suffit pas de planter deux palmiers et d'installer un transat pour créer un univers de rêve, mais en appliquant les astuces données au cours de ce dossier et adaptées à chaque style de décoration, vous pourrez aisément transformer le sombre jardin sans âme de vos Sims en un paradis plus vrai que nature...

◆ RABIERE

Sur le Store



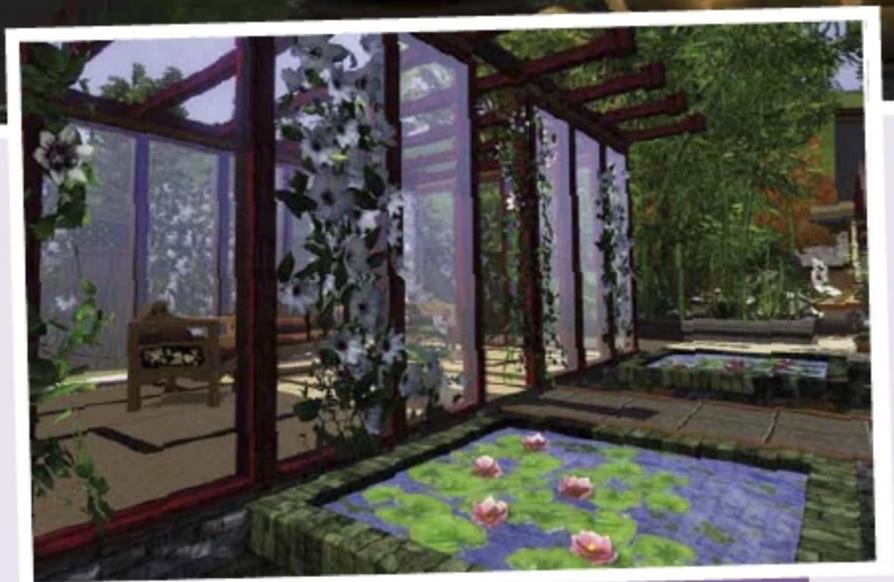
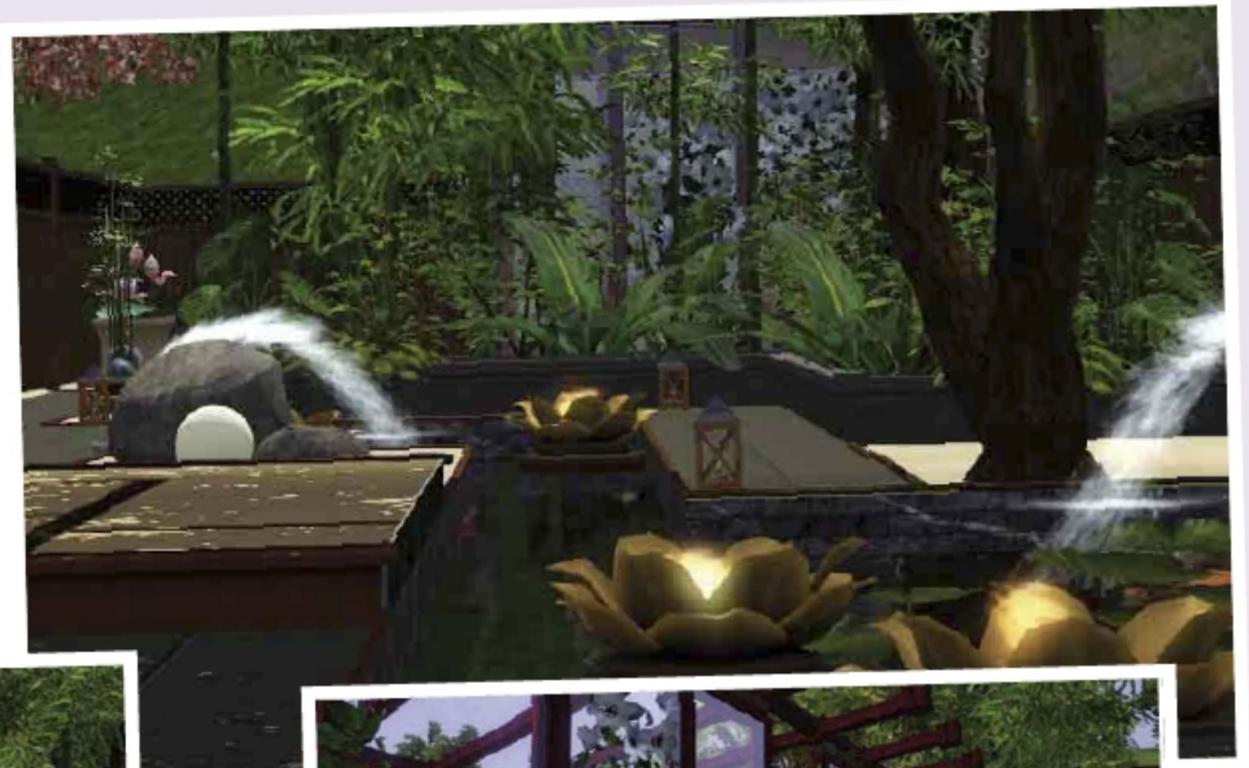
Nom du pack :
Produits de la récolte
Nombre d'objets : 6
Prix : Gratuit



Les véritables jardiniers dans l'âme n'hésitent pas à exposer les fruits de leur labeur. Couronne de fleurs, brouette de légumes ou encore pot à citrouilles, soyez fier de vos récoltes !

Jardin japonisant

Le jardin est un espace qui se vit aussi depuis l'intérieur de la maison. Opter pour un style zen permettra ainsi à vos Sims de se détendre simplement en jetant un coup d'œil par la fenêtre. Ils pourront également venir se promener le long du bassin à nénuphars et ratisser longuement le sable fin étalé au sol. Lieu de méditation absolue, c'est l'endroit idéal pour ouvrir ses chakras et éloigner les mauvaises ondes. Le jardin japonisant peut être conçu aussi bien sur une surface miniature qu'un immense terrain.



Astuce n°1 : Privilégier les matières naturelles

Choisissez des matières comme le bois ou la pierre pour les revêtements et recouvrez vos allées de sable fin. Évitez les couleurs vives, optez plutôt pour des tons pastel.

Astuce n°2 : Créer un ou plusieurs points d'eau

Pour évoquer le bien-être et renforcer la quiétude de l'endroit, la présence de points d'eau est indispensable. Ajoutez plusieurs fontaines et le tour est joué !

Liens

Rochers : <http://tinyurl.com/82c8fdz>

Plantes 01 : <http://tinyurl.com/86j9vpa>

Plantes 02 : <http://tinyurl.com/6a9ov6r>

Plantes 03 : <http://tinyurl.com/7y98bcs>

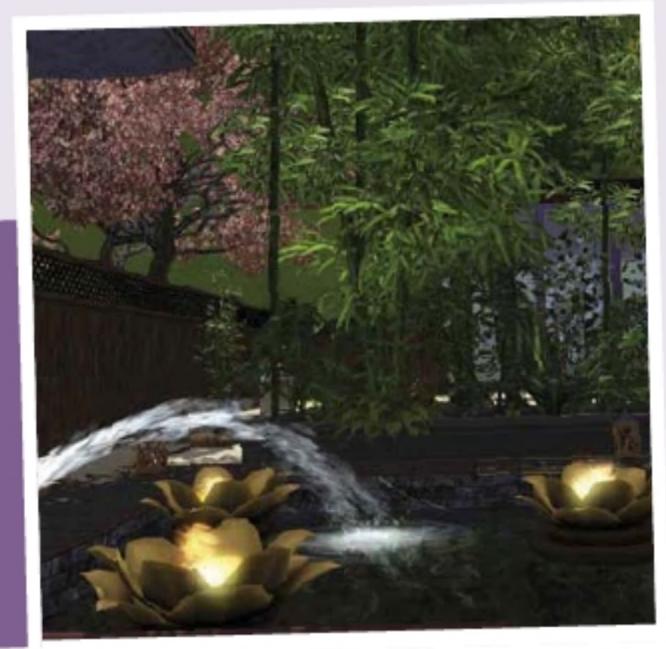
Boules lumineuses : <http://tinyurl.com/3pcbuen>

Massif de fleurs blanches : <http://tinyurl.com/6lj7kmd>

Lanternes : <http://tinyurl.com/84mkvmy>

Astuce n°3 : Bien choisir la végétation

Si la présence d'un chêne ou d'un saule pleureur n'est pas défendue, il faudra tout de même préférer des bambous de tailles variées et des plantes exotiques.



Jardin potager

Quel bonheur de pouvoir consommer ses propres fruits et légumes ! Oui mais attention, entretenir un jardin potager n'est pas de tout repos. Arrosage régulier, récolte intensive et entretien des plants feront désormais partie de votre quotidien. Si l'aventure vous tente, clôturez une zone de votre cour afin d'éviter que le ballon des enfants ne détériore les pieds de tomates, faites le plein d'outils de jardinage, aménagez un petit abri en bois facilement accessible et n'oubliez pas d'enfiler vos bottes en caoutchouc !



Astuce n° 1 : Délimiter le ou les espaces accordés aux plantations

Un bon jardinier est un jardinier organisé. En installant une clôture en bois autour de vos plantations, vous éviterez ainsi de confondre les pieds de laitue avec les mauvaises herbes !

Astuce n° 2 : Favoriser le respect de l'écologie

Si vous choisissez de faire pousser vos propres légumes, cela prouve que vous portez un attachement certain à l'écologie. En recyclant vos ordures et en utilisant l'énergie solaire, vous contribuez à la sauvegarde de la planète !

Liens

Maison oiseaux : <http://tinyurl.com/7l4a8rv>

Pierres plates : <http://tinyurl.com/6nhjnaa>

Outils de jardinage 01 : <http://tinyurl.com/7s4wdcc>

Outils jardinage 02 : <http://tinyurl.com/84mkvmy>

Plante en pot 01 : <http://tinyurl.com/7gtd95t>

Plantes en pot 02 : <http://tinyurl.com/3cghvbs>

Panneaux solaires + bac à compost : <http://tinyurl.com/7tja4x7>

Astuce n° 3 : Faciliter l'accès aux différents espaces

Installez quelques pierres plates et indiquez clairement quel est le chemin à suivre. Vous éviterez ainsi le piétinement répété du gazon, ce qui nuirait à son homogénéité.



Jardin à la française

Également appelé jardin classique, le jardin à la française se base sur des principes de symétrie et d'optique. Il impose une harmonie parfaite avec la nature et les haies sont taillées de façon à représenter des figures géométriques tels que des carrés, des triangles, des cercles ou encore des rectangles. Les allées sont généralement couvertes de sable pour faciliter la promenade et valoriser la végétation. Les grandes surfaces ainsi que les parcs de châteaux conviendront davantage à ce type d'aménagement.



Astuce n° 1 : Privilégier la symétrie

La symétrie est un critère capital des jardins à la française. Elle valorise la demeure et repose le regard des visiteurs. Elle s'admire depuis les balcons du château, qui offrent une vue d'ensemble sur le jardin.

Astuce n° 2 : Maintenir un entretien irréprochable

En choisissant d'exploiter ce style de jardin, vous devez vous engager à entretenir très régulièrement l'ensemble des arbustes et des parterres floraux. Il en va de votre crédibilité auprès de vos voisins !



Astuce n° 3 : Installer des statues et des fontaines

Pour mettre en avant la végétation et captiver l'attention de vos Sims, placez ici et là des statues en pierre et des fontaines majestueuses. Le détail fait toute la différence !

Astuce n° 4 : Préférer les surfaces planes

Rares sont les jardins à la française bâtis sur des collines ou dans le creux d'une vallée. Il sera bien plus simple d'opter pour un terrain entièrement plat qui laissera libre cours à votre imagination et optimisera la perspective des lieux.



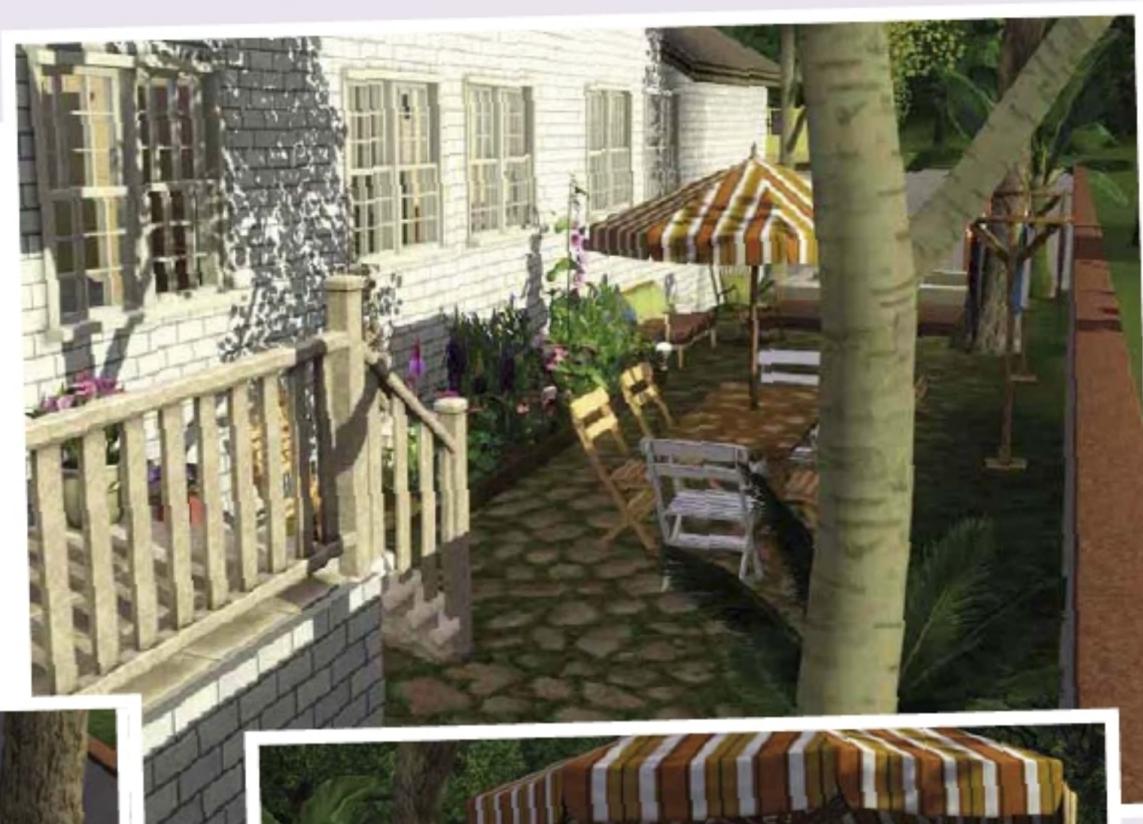
Liens

Fontaine : <http://tinyurl.com/85jd73l>

Massif de fleurs roses : <http://tinyurl.com/6lj7kmd>

Jardin de ville

Les maisons de centre-ville ne disposent pas toujours d'un grand terrain où l'on peut exploiter ses talents de paysagiste à volonté. Heureusement, il existe plusieurs astuces pour concevoir un espace agréable et fonctionnel. Végétation, mobilier de jardin, luminaires et activités d'extérieur : tout y est, à taille réduite bien sûr ! Vous pourrez également choisir de favoriser l'un de ces points pour créer, par exemple, un jardin essentiellement fleuri ou au contraire, davantage basé sur la commodité des lieux.



Astuce n° 1 : Optimiser l'espace

Lorsque la configuration de votre jardin ne permet pas de cumuler des tonnes d'activités de plein air, privilégiez la qualité à la quantité. On préférera notamment un Jacuzzi à une piscine creusée.

Astuce n° 2 : Favoriser la fonctionnalité des lieux

Disposer d'une cour, aussi réduite soit-elle, s'avère notamment utile pour étendre le linge et partager les repas du dimanche. Minimisez l'aspect décoratif et optez pour davantage de praticité !

Liens

Plantes : <http://tinyurl.com/7y98bcs>

Plantes en pot : <http://tinyurl.com/7ssjao0>

Rocking-chair : <http://tinyurl.com/3cghvbs>

Chaises pliantes : <http://tinyurl.com/7zkq42v>

Sofa : <http://tinyurl.com/6wnex2v>

Astuce n° 3 : Installer des points lumineux

En disséminant plusieurs luminaires d'extérieur, le petit jardin se transforme en un espace chaleureux et accueillant. Vos amis sauront certainement apprécier ce moment de convivialité !



Jardin contemporain

La décoration contemporaine a beau être aujourd'hui au cœur de toutes les attentions, elle n'en demeure pas moins exigeante. La piscine creusée sera la vedette du décor et de sa conception dépendra l'aménagement du reste du jardin. On choisira un mobilier de jardin tendance à l'image de ces transats en osier et des chaises rouges ultra design. Quelques touches d'originalité seront aussi les bienvenues ! Ici, des brise-vues colorés donnent tout son sens à la décoration.



Astuce n° 1 : Jouer avec les niveaux

L'outil Construction du jeu offre trois niveaux possibles dans l'aménagement de votre terrain. En alternant fondations, terrasses et sols, vous obtiendrez un espace résolument moderne.

Astuce n° 2 : Unifier les matières et les couleurs

Le style contemporain n'est pas uniquement synonyme de couleurs vives et de plastique blanc. Utilisez de la créativité et mariez les styles ! Ici, le béton ciré se joint au bois patiné et aux galets noirs pour un rendu très réaliste.

Astuce n° 3 : Privilégier les grands espaces

Difficile d'appliquer les astuces données précédemment dans un terrain de taille réduite. Il faudra donc favoriser les jardins spacieux comme celui de la villa présentée ci-contre.



Liens

Plantes 01 : <http://tinyurl.com/86j9vpa>

Plantes 02 : <http://tinyurl.com/6a9ov6r>

Plantes en pot : <http://tinyurl.com/7ssjaoo>

Bordures galets : <http://tinyurl.com/6nhjnaa>

Chaises : <http://tinyurl.com/3cghvbs>

Salon d'extérieur : <http://tinyurl.com/3pcbuen>

Des histoires et des Sims...



SUR LE CD



Foyers recomposés, Sims sans revenus ou discordes interfamiliales : non, la vie des Sims n'est pas un long fleuve tranquille !

Les Sims 3 est avant tout un formidable jeu de simulation de vie. En effet, il est possible de créer un nombre infini de personnages et d'histoires plus ou moins complexes permettant de laisser parler son imagination et d'assister à des tranches de vie aussi variées que surprenantes. Dans ce dossier, nous vous présentons cinq familles avec des habitudes et des objectifs personnels diversifiés. Ces foyers sont disponibles en téléchargement sur le CD accompagnant le magazine. Faisons donc la connaissance de ces Sims aux parcours singuliers dont vous pourrez modifier le destin en réalisant ou non leurs rêves les plus fous. Opterez-vous pour le couple Guyot, ces fripons un poil rebelles, mais terriblement attachants ? Préfèrerez-vous les Brunet, la

famille qui semble idéale, mais dont les relations sont conflictuelles ? Vous laisserez-vous plutôt tenter par nos trois fêtards souhaitant entamer une colocation tout en continuant de prendre du bon temps ? Ou bien, par la mère et la fille Parmentier souffrant d'un passé douloureux, mais n'étant pas du genre à avoir le moral dans les chaussettes ? À moins que ce soit les Rocher, leur popularité et leur fils célibataire, qui finissent par vous attendrir. Dans tous les cas, c'est à vous de prendre les rênes de leurs vies et d'en écrire la suite. Si vous aimez les défis, pourquoi ne pas ajouter quelques contraintes supplémentaires ? Après tout, les Sims permettent de vivre des aventures extravagantes, autant en profiter...

◆ RABIERE

Sur le Store



Nom du pack :
Classiques indispensables
Nombre d'objets : 12
Prix : 1 200 SimPoints



Mettez un peu de piment dans votre jeu en offrant à vos Sims la très célèbre Laganaphyllis Simnovorii appelée aussi « la plante vache ». Elle vous amusera à coup sûr... et vous débarrassera des voisins trop importuns.

Famille 1 ■ LES GUYOT

Prénoms : Samuel / Flore / Shiva / Pépite

Nom : Guyot

Métiers : Indic / Pickpocket

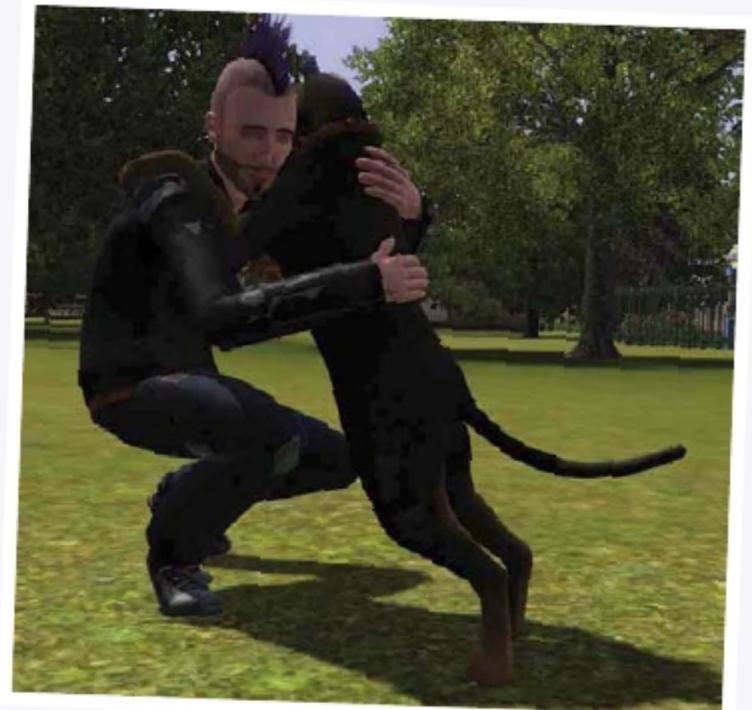
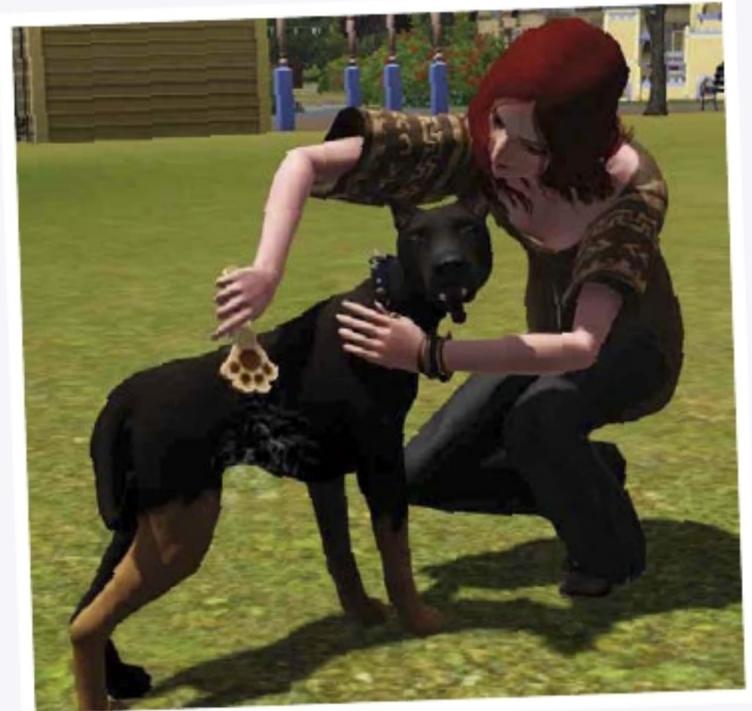
Fonds : 14 000 Simflouzes

Niveau : difficulté 3

Samuel et Flore se sont rencontrés dans une casse alors qu'ils cherchaient tous les deux de quoi subvenir à leurs besoins. Immédiatement, ils ont eu le coup de foudre l'un pour l'autre. Ils ont alors continué leur route ensemble et sont devenus inséparables. Tous deux sont passionnés par les chiens et ont adopté deux dobermans, Shiva et Pépite, qui les suivent partout.

Le couple n'a pas vraiment de pied-à-terre. Ils apprécient la vie en pleine nature et les réveils au bord d'un étang ou dans la forêt. Pour Samuel, la vie de vagabond est avant tout un choix qui lui permet de vivre en marge de cette société consumériste qu'il récuse. Pour Flore, c'est différent. Elle n'a jamais aspiré à être dans la rue, mais après des relations difficiles avec ses parents, elle a compris qu'il était temps de suivre son propre chemin.

Pour survivre et gagner quelques Simflouzes, le couple a mis en place une combine ingénieuse. En tant qu'indic, Samuel rend régulièrement des services au commissariat du coin. Il en profite alors pour mener les autorités sur de fausses pistes permettant ainsi à Flore de subtiliser des équipements de jardin sans craindre d'être interpellée. Pour le moment, tout se passe comme prévu, mais combien de temps cela va-t-il durer ?



Famille 2 ■ LES BRUNET

Prénoms : Jill / Victor / Tess / Aglae

Nom : Brunet

Métiers : Chef pâtissière / Auteur d'épitaphes / Lycéennes

Fonds : 70 422 Simflouzes

Niveau : difficulté 3

Jill et Victor sont mariés depuis de nombreuses années. Leur amour est sincère et les tracas du quotidien n'y changent rien. Il faut dire que Jill prépare le meilleur faux-filet de la ville et que Victor est un gourmand notoire. Ils rêvent d'une grande maison avec jardin et piscine et pour cela, ils ont économisé toute leur vie. Aujourd'hui, ils souhaitent investir pour enfin concrétiser leur projet.

Tess et Aglae, les jumelles du couple, ont un caractère bien trempé. Elles veulent toutes les deux faire carrière dans la mode et les études ne les intéressent guère. Victor doit intervenir sans arrêt et n'hésite pas à hausser le ton pour se faire entendre. Résultat, les filles entretiennent des rapports difficiles avec lui et ce n'est pourtant que le début de leur adolescence...

Si par de nombreux aspects, Tess et Aglae sont très semblables, elles conservent tout de même quelques divergences d'opinion. Par exemple, Aglae aime beaucoup faire la fête et rencontrer des garçons. Tess, elle, est un peu plus solitaire et préfère davantage se trouver entourée d'animaux. Néanmoins, elles partagent tous leurs secrets et aiment s'imaginer en starlettes défilant sur le tapis rouge.



Famille 3 ■ LES FÊTARDS

Prénoms : Titouan / Vivien / Paco

Noms : Coste / Poncet / Barre

Métiers : Gardien de vestiaire / Archiviste / Soldat

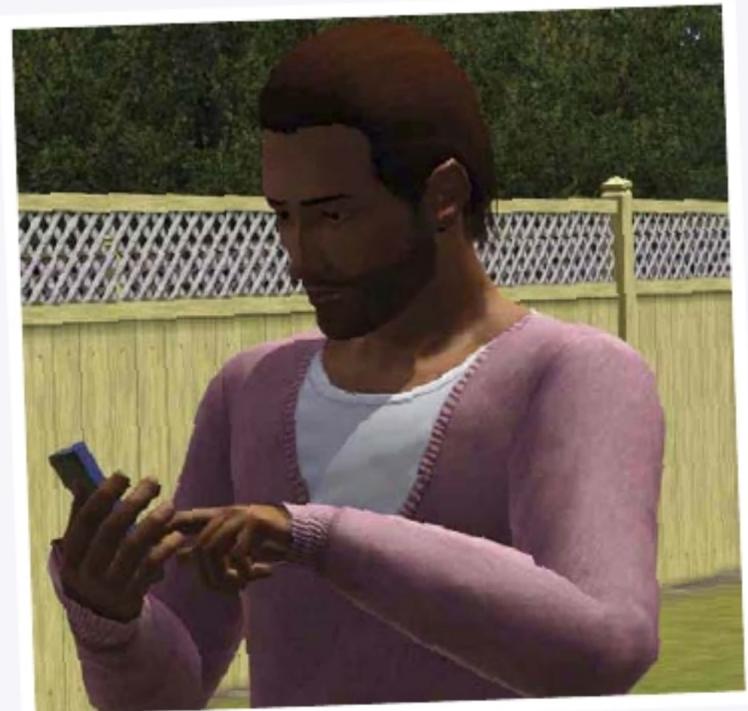
Fonds : 37 641 Simflouzes

Niveau : difficulté 2

Ces trois amis d'enfance sont enfin prêts pour entamer une colocation. Ensemble, ils ont fait les quatre cents coups et brisés bon nombre de cœurs. Adeptes des séances de bronzage, de shopping et de sport, ils ont su faire de leur image leur meilleur atout. Ils comptent bien profiter encore un peu de leur jeunesse et de leur amitié en faisant la fête jusqu'au bout de la nuit.

Avant d'emménager ensemble, Titouan, Vivien et Paco s'étaient fixés une condition : celle de trouver un emploi pour vivre décemment. Titouan, peu courageux de nature, n'a pas cherché bien loin et a accepté de travailler quelques heures par semaine au Spa. Lorsque Vivien et Paco lui ont annoncé qu'ils avaient tous deux signé un temps plein, il leur a laissé croire que c'était également son cas...

Trouver un logement qui leur conviendra à tous les trois ne sera pas une mince affaire. Vivien est passionné par les automobiles et veut absolument disposer d'un garage. Paco, lui, doit travailler son endurance et souhaiterait gérer une salle de sport. Quant à Titouan, écolo dans l'âme, vivre sans jardin lui est inconcevable. Leur budget étant plutôt serré, les agents immobiliers ont baissé les bras. Réussirez-vous à leur dénicher la perle rare ?



Famille 4 ■ LES PARMENTIER

Prénoms : Marie-Martine / Cléa / Charlie / Gospel

Nom : Parmentier

Métiers : Professeur de collège / Lycéenne

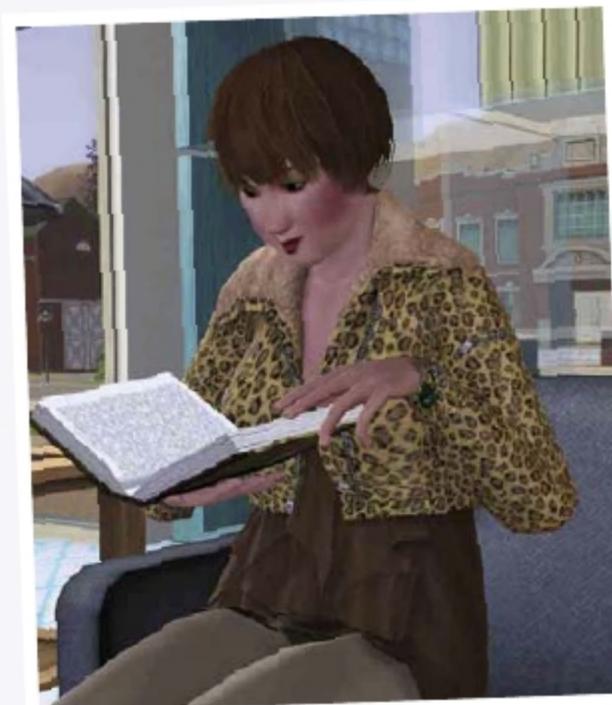
Fonds : 62 042 Simflouzes

Niveau : difficulté 4

Marie-Martine n'a vraiment pas de réussite en amour. Son premier fiancé l'a quittée lorsqu'il a appris qu'elle était enceinte de Cléa et cette dernière n'a donc jamais connu son géniteur. Une autre fois, elle pensait avoir trouvé l'homme de sa vie au cours d'un voyage entre professeurs de collège, mais le Sim en question n'a plus jamais donné de nouvelles après leur retour de vacances et le petit Charlie se retrouve à ce jour dans la même situation que sa demi-sœur...

Longtemps restée fille unique, Cléa est très proche de sa mère et si elle est consciente des erreurs passées de Marie-Martine, elle ne lui en tient pas rigueur. La naissance de son petit frère est une véritable aubaine pour elle, car désormais Cléa sait que lorsqu'elle sera en âge de quitter le foyer familial, sa maman ne se retrouvera pas toute seule.

La mère et la fille partagent de nombreuses passions communes. Leur amour pour les animaux les a poussées à adopter Gospel, un petit chat au pelage noir et doré particulièrement joueur et aventureux. Elles sont également adeptes de littérature et Marie-Martine espère bien transmettre son goût pour la culture à Cléa. Extraverties et pleines d'humour, le quotidien n'est pas triste chez les Parmentier !



Famille 5 ■ LES ROCHER

Prénoms : Colette / Léopold / Claude / Ciboulette / Kiwi

Nom : Rocher

Métiers : Présentatrice des actualités / Maire / Répartisseur de promotions

Fonds : 135 090 Simflouzes

Niveau : difficulté 4

Peut-être connaissez-vous déjà Colette Rocher, cette présentatrice du JT de SimsTV, ancienne chroniqueuse dans l'émission « Tout Sim'plement » et dont les frasques à répétitions ont fait la renommée. Bien sûr, les années ont passé et le tempérament de Colette s'est un peu adouci, mais lorsqu'il faut se rebeller contre une injustice, elle n'est pas la dernière à se faire entendre...

Léopold, son époux, est tout le contraire de Colette. Grâce à un sens de l'humour exacerbé, il a appris à supporter les excès de sa bien-aimée. De temps à autre, il ronchonne dans sa barbe, mais cela ne dure jamais très longtemps. Maire de la ville, il a eu durant toute sa vie des responsabilités importantes et avec le temps il apprécie davantage de faire la sieste dans son fauteuil plutôt que d'assister aux réunions municipales.

Leur fils, Claude, n'a jamais quitté le foyer familial. Colette et Léopold n'y voient aucun inconvénient, mais s'inquiètent pour son moral. Il passe ses journées à prendre soin de ses chevaux et à s'entraîner pour devenir jockey. Ciboulette, sa jument, commence à prendre de l'âge et Claude sait qu'elle finira tôt ou tard par le quitter. Il a donc acheté Kiwi pour l'éduquer à son tour, mais le jeune cheval semble bien décidé à lui en faire voir de toutes les couleurs !





Emménagez pour moins de 20 000 Simflouzes !

Les nouveaux arrivants dans les quartiers Sims ont parfois du mal à se loger convenablement. Dans ce dossier, nous vous présentons quelques lots sympatiques pour partir du bon pied !

Si votre Sim vient de faire LA rencontre amoureuse de sa vie ou que ses études sont sur le point de se terminer, il est peut-être temps pour lui de quitter le foyer familial afin de s'installer dans une petite maison ou un appartement, loin des habitudes gâteuses de ses parents et du vacarme continu du petit frère. Cette étape est cruciale dans la vie d'un Sim : plus d'horaires fixés par une mère trop anxieuse à l'idée de le savoir sans surveillance, fini les repas à heure fixe devant le journal de 20 h, terminé le ménage trimestriel de la chambre d'adolescent couverte de posters de célébrités... Désormais, vous pourrez goûter aux joies de l'indépendance avec ses avantages mais aussi ses inconvénients ! Pour se lancer dans l'aventure du premier emménagement,

rien de plus simple. Un coup de téléphone ou une connexion Internet suffira pour officialiser votre émancipation. Seulement, le plus dur reste à venir. Quitter une grande maison avec piscine et Jacuzzi pour s'installer dans un deux pièces défraîchi et sans âme n'est pas très tentant. Rassurez-vous, on trouve sur la Toile des tonnes de lots résidentiels idéalement conçus pour les Sims ne disposant que d'un petit budget. Nous en avons sélectionné cinq et nous vous embarquons pour une visite guidée des lieux. Ne restera plus qu'à déterminer votre coup de cœur, prendre votre courage à deux mains et rassembler vos maigres économies pour y emménager. Alors, prêts à faire le grand saut ?

◆ RABIERE

Sur le Store



Nom du pack :
Vive la lessive
Nombre d'objets : 16
Prix : 1 200 §



Le plancher de votre appartement est jonché de chaussettes et de T-shirts sales ? Prenez de bonnes habitudes avec le set « Vive la lessive » qui vous garantit de surcroît un linge propre et doux.

Ces quatre pavillons mitoyens ne sont pas sans évoquer quelques souvenirs de vacances au soleil. Couleurs vives, palmiers et feuilles de bananiers font de cet endroit un petit paradis pour Sims. Par chance, le pavillon vert situé à l'extrémité droite du bâtiment est encore libre et pour moins de 15 000 Simflouzes, vos Sims pourront s'y installer !



Le rez-de-chaussée du pavillon est un garage spacieux pouvant abriter une voiture, un vélo et même une couchette pour chien au cas où vous préféreriez que le toutou dorme ici plutôt que sur le lit du couple. Le premier étage regroupe une belle pièce de vie lumineuse avec cuisine aménagée et moderne, espace salle à manger pouvant recevoir quatre convives et séjour à la fois simpliste et fonctionnel.

La salle de bains comprend un évier, une baignoire, un WC et suffisamment d'espace pour envisager l'installation d'une cabine de douche. On accède au premier étage grâce à un escalier très contemporain en bois. Il mène au couloir desservant les deux chambres du lot, chose suffisamment rare à ce tarif-là pour être soulignée. Cette maison sera donc parfaite pour un couple avec enfant(s) ou ayant pour projet d'en avoir un d'ici peu.

Nom du lot :
Tropico Townhouse - Floorplan B
Auteur : Comet65
Taille : 30 x 20
Meublée : Oui
Prix : 14 158 \$
Lien : <http://tinyurl.com/6tq2e3s>

Maple est une petite maison au charme et à l'élégance incontestables. Son architecture simple et modeste lui permet de se fondre dans n'importe quel décor, de la campagne reculée au plus dynamique des centres-ville. Bâtie sur un terrain de 10 x 10, la maison a pu bénéficier d'un budget décoration plus élevé que la plupart des starters.



La porte d'entrée ouvre sur une pièce de vie de taille moyenne comprenant séjour et salle à manger. Une baie vitrée permet d'accéder à la terrasse située à l'arrière de la maison et légèrement ombragée grâce à la présence d'un épicéa. Les pieds de lavande plantés tout autour du lot diffuseront une odeur fleurie des plus agréables. La cuisine est particulièrement grande et conviendra aussi bien aux

cuisiniers amateurs qu'aux professionnels. À l'étage, on compte une chambre avec lit double et une salle de bains avec douche et WC. Les futurs résidents pourront envisager d'installer un coin bureau dans le couloir sans craindre d'obstruer le passage. La décoration de l'ensemble des pièces est coquette, inspirée des maisons anglaises traditionnelles. Un couple à la retraite avec peu de revenus s'y plaira assurément.

Nom du lot : Maple
Auteur : Trapiki
Taille : 10 x 10
Meublée : Oui
Prix : 18 742 §
Lien : <http://tinyurl.com/857519I>

La couleur bleue fait office de fil rouge dans la décoration de cette maison au style singulier, qui ravira les célibataires de part son judicieux aménagement et son look soigné. Jouissant d'un vaste terrain arboré et comprenant une piscine creusée, l'endroit est idéal pour oublier les tracas du quotidien.



Une allée empierrée mène directement à la porte d'entrée de l'habitat et dessert également l'espace détente abrité des regards par un imposant chêne châtaigner. On trouve aussi quelques buis, azalées et bouleaux qui font de ce jardin un petit havre de paix et de verdure. L'agencement de la maison s'apparente davantage à celui d'un studio. La chambre n'est pas une pièce indépendante et il faudra

que votre Sim gagne encore quelques Simflouzes avant d'ajouter une cloison. La qualité du mobilier a pris le pas sur la quantité et vous pourrez notamment profiter de la baignoire-douche de la salle de bains pour vous délasser agréablement. La cuisine, uniquement délimitée par la présence du carrelage au sol, dispose de trois plans de travail, d'un évier et d'une gazinière. Largement suffisant pour préparer un copieux repas !

Nom du lot : Spring Cottage
Auteur : Elena99e
Taille : 20 x 20
Meublée : Oui
Prix : 17 890 §
Lien : <http://tinyurl.com/7sbwf69>

L'architecte des lieux a opté pour l'utilisation de contenu personnalisé afin de réduire le coût de cette charmante cabane en bois. La végétation y est abondante : roseaux, joncs, hortensias et autres buissons semblent se plaire sur la berge de l'étang. Du lierre grimpant habille les murs en bois de l'habitat et l'intègre ainsi parfaitement au paysage.



L'accès principal s'effectue en empruntant un escalier depuis l'arrière de la maison. On accède ainsi à un balcon entourant partiellement l'étage et permettant de prendre de la hauteur pour contempler le jardin. Le séjour est ouvert sur l'extérieur grâce à de larges fenêtres en bois qui laissent entrer le soleil et rendent la pièce très lumineuse. Une petite cuisine et un coin repas sont également disponibles dans cette

pièce aux dimensions raisonnables. Deux chambres sont accessibles depuis le rez-de-chaussée et l'étage. L'une comprend un lit double et la seconde un lit simple. La salle de bains a été aménagée dans une dépendance située à l'arrière du lot. Pour y accéder, il faudra suivre une petite allée dallée de pierres. Cela peut paraître déroutant pour des Sims urbains, mais la vie dans ce cadre prestigieux nécessite quelques sacrifices.

Nom du lot : Starter Treehouse
Auteur : Ayyuff
Taille : 20 x 20
Meublée : Oui
Prix : 18 679 §
Lien : <http://tinyurl.com/7qewhxc>

La vie en appartement offre des avantages considérables. Outre le prix d'achat très peu élevé (à peine 8 000 Simflouzes !), les parties communes mettent à disposition des usagers un confort optimum : piscine creusée, jardin entretenu et verdoyant, architecture moderne... Des privilèges rares que vos Sims sauront apprécier à leur juste valeur !



L'appartement disponible à l'achat se situe au deuxième étage avec ascenseur. L'immeuble regroupe treize appartements et autant de voisins avec qui faire la fête et partager des moments de détente. Votre Sim y rencontrera peut-être le grand amour, qui sait ? L'espace qui vous est consacré comprend trois pièces dans lesquelles vous pourrez, à votre convenance, aménager séjour, cuisine ouverte, chambre et salle de bains.

Vous disposerez notamment d'un balcon donnant sur la rue et d'un second ouvert sur la piscine creusée. L'appartement n'est pas meublé, l'occasion est donc parfaite pour décorer l'endroit selon vos goûts et votre budget. La pièce principale et la chambre sont en parquet massif tandis que la salle de bains est entièrement carrelée. Le propriétaire vous offre la possibilité de modifier les revêtements afin de les assortir au mieux avec votre mobilier.

Nom du lot : Starter Hostel
Auteur : Katsi
Taille : 34 x 40
Meublée : Non
Prix : 8 019 §
Lien : <http://tinyurl.com/888rd48>



Célébrez le 7^e art avec Steven Simsberg !



Vous connaissez les avenues de Bridgeport comme votre poche et vous avez un goût certain pour le cadrage, la lumière et la direction d'acteurs ? Envisagez de suivre une carrière de réalisateur ou de comédien et brillez parmi les plus grandes stars de la capitale ! Le studio de cinéma Le Prisme est le berceau de nombreux films cultes et pourrait bien devenir le théâtre de votre prochaine réalisation. Si le cachet des simples figurants n'est pas mirobolant, vous gravirez rapidement les échelons en persévérant au point de cumuler une fortune colossale ! Qui sait, votre long-métrage pourrait même rafler tous les Oscars lors de la prochaine cérémonie ...

A lors que les rues de Bridgeport se réveillent doucement de longues soirées arrosées, deux illustres citoyens s'affairent à proximité du cimetière du Repos Éternel. La raison d'un tel pèlerinage, dès l'aube, sur ces terres macabres et excentrées de l'agitation de la ville ? La préparation de *ZombSims 2*, la suite tant attendue du blockbuster qui a

enregistré des millions d'entrées ! C'est dans un paisible troquet de la route de la Lisière, à quelques encablures du cimetière, que nous retrouvons le célèbre réalisateur Steven Simsberg pour un entretien exclusif. En compagnie de Sophie Fatale, son actrice fétiche, il revient sur son parcours prestigieux, ses jeunes années de formation à sa gloire internationale. Loin de se retirer des

affaires, comme en témoigne la préparation de son prochain long-métrage, il s'intéresse de près à la relève et consacre plusieurs heures par semaine aux cours qu'il dispense à l'École d'Art E. Calendos. Nous allons précisément lui demander de précieux conseils pour tous les aspirants cinéastes qui caressent le rêve d'épouser sa brillante carrière.

◆ CASTOR



Sims Magazine : Bonjour Monsieur Simsberg ! Nous vous remercions tout d'abord de nous consacrer du temps, alors que vous êtes en pleine préparation de *ZombSims 2*, la suite de votre célèbre film. À ce propos, pouvez-vous nous révéler quelques détails croustillants sur son intrigue ?

Steven Simsberg : Bien volontiers ! Dans le premier film, une horde de zombies envahissait les travées de Twinbrook et faisait régner la terreur dans la ville. Arnold Schwarzesimmer et Sophie Fatale ont alors fait parler la poudre afin d'éradiquer la menace. Dans ce second volet, une expérience ayant mal tourné à Bridgeport conduit nos deux héros à revenir en ville pour faire face à un plus grand danger encore. Je ne peux pas vous en révéler plus, le tournage devrait débuter d'ici trois semaines environ. Je suis très excité par cette suite, dont le budget est estimé à 400 millions de Simflouzes. Une grande première dans l'histoire du cinéma ! Je vais pouvoir m'exprimer pleinement, avec des effets spéciaux specta-

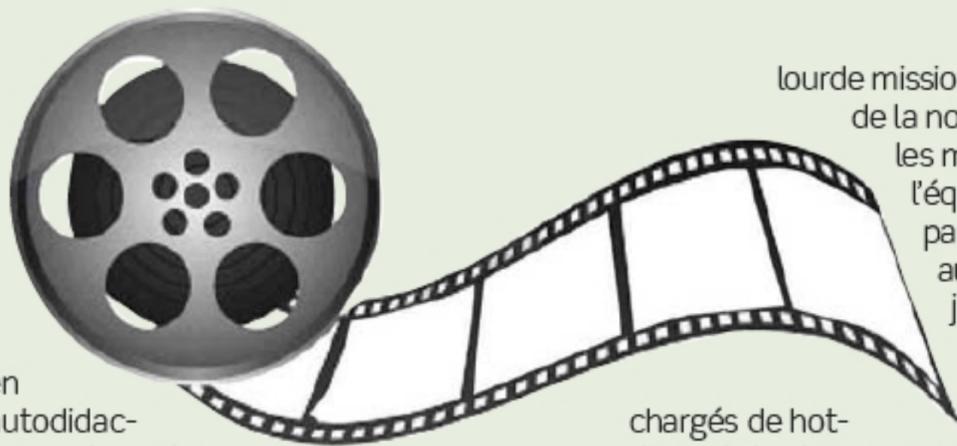
culaires. C'est également la première fois que j'utiliserai des caméras 3D en haute définition. Attendez-vous à du grand spectacle !

Sophie Fatale : Je dois dire que le script est vraiment haletant et plein de rebondissements. Je n'aurais pas accepté de reprendre du service et d'endosser à nouveau ma tenue de chasseuse de zombies sans ces dialogues savoureux et ces scènes inoubliables. J'ai vraiment hâte que l'on entame le tournage, nous commençons les repérages dès aujourd'hui.

Sims Magazine : Merci pour cette exclusivité, nos lecteurs trépignent déjà d'impatience ! Mais revenons à vos débuts, si vous le voulez bien. Comment avez-vous débuté votre carrière ?

Steven Simsberg : Vous me faites remonter de nombreuses années en arrière, mais je me prête avec plaisir et nostalgie à cet exercice. J'ai commencé ma carrière sur les bancs de l'École d'Art

E. Calendos, à l'endroit précis où j'enseigne désormais les techniques cinématographiques les plus modernes et la prise de vue. Chaque jour, en sortant de l'école, je me rendais sur le plateau de cinéma *Le Prisme* sur la Première avenue. À travers la palissade, j'admirais tout autant les grandes stars que les simples techniciens. Un jour, alors que l'équipe de tournage manquait de personnel, on m'a proposé de devenir figurant. J'ai évidemment accepté, c'était là ma première expérience dans le merveilleux monde du septième art. Bien sûr, la paie n'était pas formidable ; je crois me souvenir que je touchais 21 Simflouzes de l'heure, ce qui constituait déjà un petit pécule à mes yeux de jeune étudiant. J'en ai profité pour dilapider tout cet argent de poche à la librairie du coin. Je recommande tout particulièrement la lecture de *Le membre le plus mystérieux de l'équipe de tournage*, qui m'a réellement fasciné et qui constitue aujourd'hui encore l'un de mes livres de chevet. Même si de nombreux réalisateurs apprennent sur le tas,



en autodidactes, ce type de lecture booste réellement une carrière et permet de partir sur de bonnes bases. Un achat idéal pour s'assurer que l'on a choisi la bonne vocation !

Sims Magazine : C'est noté ! Il y a fort à parier que cet ouvrage sera en rupture de stock dès demain. Et vous, Sophie, comment avez-vous débuté ?

Sophie Fatale : J'ai grandi à Bridgeport et je suis sortie de l'école publique 67, sur la route Sterling. Dans cet établissement, je faisais partie de la petite troupe de théâtre et mon professeur a vraiment éveillé ma vocation de comédienne. J'ai ensuite connu un parcours relativement proche de celui de Steven. Lors d'un stage de fin d'année, je me suis rendue aux studios *Le Prisme* et j'ai été engagée comme figurante sur le tournage de *Les dents de l'amer*, le drame de Frank Simsnatra. Même si je ne faisais qu'une modeste apparition parmi la foule, quelle émotion de prendre part à cette fantastique aventure ! J'ai assez rapidement quitté l'école par la suite, pour me consacrer à plein temps à ma carrière. J'ai toutefois dû me contenter de divers rôles de figurante pendant plusieurs mois, avant d'obtenir mon premier rôle.

Steven Simsberg : Oui, c'est une particularité du cursus de l'art cinématographique à Bridgeport, les acteurs et les réalisateurs partagent le même cursus jusqu'au cinquième niveau de la carrière. Après avoir foulé les planches et les décors de cinéma en tant que figurants, tous les jeunes aspirants deviennent successivement assistant, chef machiniste, assistant personnel, puis directeur de production. C'est un souhait des frères Lumières, qui ont monté ce plateau de création cinématographique ; ils désiraient que tous les intervenants aient les mêmes connaissances de base, en s'essayant à divers métiers essentiels du domaine. C'est un parcours très formateur, qui évite de négliger le moindre aspect de la carrière !

Sophie Fatale : Je partage totalement l'avis de Steven. Je me souviens avec émotion de mes premières tâches en tant qu'assistante. Parfois, on me confiait la

lourde mission d'aller chercher de la nourriture pour tous les membres de l'équipe ; ça ne paraît pas grand-chose, mais autant vous dire que j'étais la star du jour lorsque je suis revenue les bras

chargés de hot-dogs et de pizzas que j'avais négociés au *Repaire de Waylon* ! De telles activités, finalement plutôt reluisantes, participent à resserrer les liens lors d'un tournage. Je conseille donc à tous les jeunes aspirants de ne pas jouer les starlettes et d'accepter sans rechigner ce type de mission. Ils graviront d'autant plus vite les échelons, dans la mesure où c'est un milieu dans lequel le réseau fonctionne très bien. Montrez-vous disponible et de bonne composition, on ne vous oubliera pas de sitôt ! Je ne recommande pas pour autant d'agir de manière intéressée et de faire preuve d'hypocrisie. Tout est affaire de juste milieu, évitez de dormir dans les coulisses en plein travail et rencontrez plutôt les acteurs du film sur lequel vous travaillez, afin de renforcer la cohésion de l'équipe. Comme les jeunes figurants le découvriront bien rapidement, les acteurs se montrent finalement assez disponibles pour peu qu'on les traite avec ménagement et qu'on respecte leur concentration avant de tourner

Sims Magazine : Le message est passé ! Vous parliez du comportement à adopter au travail et des différentes missions qu'une équipe est susceptible de confier à une jeune recrue. Pour le spectateur, le monde du cinéma paraît mystérieux et magique. Comment occupez-vous vos journées avant de devenir une actrice de renommée internationale et un réalisateur reconnu de ses pairs ?

Steven Simsberg : Les missions sont extrêmement variées et l'emploi du temps des cinéastes varie largement. En règle générale, on finit très tard et on admet donc que les chefs machinistes et les directeurs de promotion ne rejoignent le plateau qu'à partir de 13 h. C'est l'un des aspects positifs de la carrière : l'absence de véritables horaires autorise parfois les grasses matinées ! Parmi les missions fréquentes auxquelles je pense, il y a notamment la promotion de films dans les bars. On la confie aux cinéastes des niveaux 3 à 5, dans la mesure où il ne faut pas se tromper. On n'est jamais à l'abri de réactions négatives, en particulier de la part de concurrents ou de badauds un peu trop avinés. C'est toutefois une opération plutôt amusante, qui ouvre les portes

de prestigieux établissements aux plus jeunes membres de l'équipe.

Sophie Fatale : Lorsque j'étais directrice de production, on m'a également demandé d'effectuer des recherches sur des films concurrents. Là aussi, c'était plutôt amusant : on me payait des billets de cinéma pour passer mes journées au multiplex de Bridgeport. À partir du sixième niveau de la carrière, il faut fermement se décider entre un cursus d'acteur ou de réalisateur. En fonction des branches, vous pouvez être amené à effectuer des missions différentes. Un acteur, par exemple, doit faire des recherches pour un rôle et peut se déplacer à travers toute la ville. Un réalisateur, à l'inverse, peut être appelé pour tourner des plans secondaires à toute heure du jour ou de la nuit.

Steven Simsberg : Je confirme ! Il m'est arrivé d'être tiré du lit au beau milieu de la nuit parce qu'un assistant réalisateur était saisi de maux de ventre. C'est d'ailleurs en me montrant aussi disponible que j'ai gravi les échelons et que l'on m'a confié la réalisation de mon premier long-métrage. Au niveau 10 de la carrière, lorsque j'ai enfin reçu mon siège de réalisateur en guise de récompense, j'ai été en charge des auditions. C'est de cette manière que j'ai rencontré Sophie, pour le tournage de mon premier film.

Sims Magazine : Nos lecteurs auront probablement compris à quel point il est important de ne pas rechigner à la tâche et de se montrer disponible et polyvalent. Avez-vous un dernier conseil à leur donner ?

Steven Simsberg : Ne vous focalisez pas sur la rentabilité de la carrière. Le cursus de cinéaste est un travail de longue haleine, qui s'avère payant à long terme mais qui peut sembler faiblement rémunéré de prime abord. Faites preuve de passion et de curiosité, en vous essayant à différentes formes d'art. Il est notamment primordial de consacrer de nombreuses heures à la photographie ou à la peinture, en particulier si vous désirez devenir réalisateur.

Sophie Fatale : Que les futurs acteurs mettent tous les atouts de leur côté ! Sans vouloir coller à un stéréotype, je leur recommande de prendre soin de leur corps et de leur santé, en se rendant régulièrement à la salle de sport de Bridgeport sur la 17^e avenue. Ne vous focalisez pas non plus sur la célébrité ; la carrière de cinéaste vous fait naturellement gagner des étoiles de célébrité. Vous franchirez bien assez tôt les portes des établissements les plus huppés de la ville, ne brûlez pas les étapes.

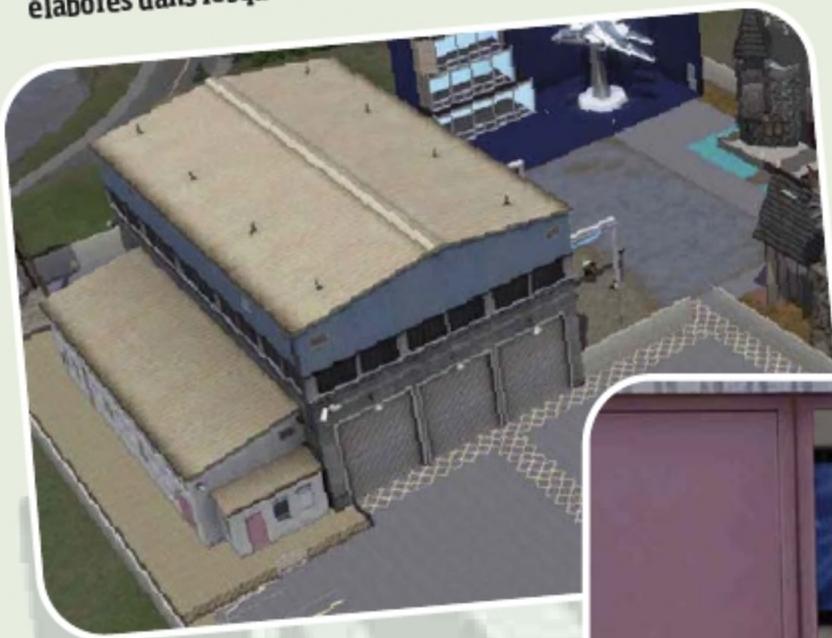
Quelques chiffres : L'évolution de la carrière d'acteur

Niveau	Titre	Horaires	Jours de travail	Salaire horaire	Salaire moyen hebdomadaire
1	Figurant	13 h-19 h	L, M, Me, J, V	21 \$	630 \$
2	Assistant	13 h-19 h	L, M, Me, J, V	25 \$	750 \$
3	Chef machiniste	13 h-18 h	L, M, Me, J, V	36 \$	900 \$
4	Assistant personnel	13 h-18 h	L, M, Me, J, V	52 \$	1 300 \$
5	Directeur de production	13 h-18 h	L, M, Me, J, V	62 \$	1 550 \$
6	Acteur de télévision	14 h-19 h	L, M, Me, J	106 \$	2 120 \$
7	Acteur au générique du film	14 h-19 h	L, M, Me, J	149 \$	2 980 \$
8	Acteur de second rôle	14 h-19 h	L, M, Me, J	169 \$	3 380 \$
9	Acteur principal	14 h-18 h	L, Me, J	330 \$	3 960 \$
10	Acteur superstar	15 h-18 h	L, Me, J	838 \$	7 542 \$

Quelques chiffres (2) : L'évolution de la carrière de réalisateur

Niveau	Titre	Horaires	Jours de travail	Salaire horaire	Salaire moyen hebdomadaire
1	Figurant	13 h-19 h	L, M, Me, J, V	21 \$	630 \$
2	Assistant	13 h-19 h	L, M, Me, J, V	25 \$	750 \$
3	Chef machiniste	13 h-18 h	L, M, Me, J, V	36 \$	900 \$
4	Assistant personnel	13 h-18 h	L, M, Me, J, V	52 \$	1 300 \$
5	Directeur de production	13 h-18 h	L, M, Me, J, V	62 \$	1 550 \$
6	Artiste de story-board	13 h-18 h	L, M, Me, J	93 \$	1 860 \$
7	Réalisateur de plans secondaires	13 h-18 h	L, M, Me, J	135 \$	2 700 \$
8	Scénariste	13 h-18 h	L, M, Me, J	172 \$	3 440 \$
9	Assistant réalisateur	13 h-17 h	L, M, Me, J	270 \$	4 320 \$
10	Réalisateur connu	13 h-16 h	L, M, Me, J	824 \$	7 824 \$

Le plateau de cinéma Le Prisme dispose de décors très élaborés dans lesquels de nombreux films ont été tournés.



Silence, ça tourne ! Vous assistez ici au remake de *Thelma et Louise*, dans des décors qui fleurent bon la campagne.



N'ayez crainte : pénétrez au sein du complexe cinématographique pour postuler en tant que figurant.



Vous rêvez de tourner un film de science-fiction ? Le plateau est fin prêt pour les effets spéciaux !

Apprenez à manier la caméra, devenez assistant réalisateur et acceptez la moindre opportunité pour vous faire la main !



Concilier vie familiale et carrière...

Une carrière dans le milieu du cinéma vous laisse un certain temps libre : vous ne travaillez jamais le week-end ou en matinée, sauf cas exceptionnels ou conditions de tournage particulières. C'est donc un cursus particulièrement simple à suivre pour tous les Sims qui ne désirent pas mettre leur vie personnelle de côté. Attention toutefois : afin de maintenir un certain niveau de vie et de commandes, vous devez souvent vous exposer en public ou vous rendre à des événements dans les hauts lieux de Bridgeport. C'est surtout vrai dans le cadre d'une carrière d'acteur ; si ce type d'occupations ne vous paraît pas désagréable à première vue, il devient vite une routine problématique si vous sortez tous les soirs de la semaine ! Dernier détail : comme vous le constatez à travers les tableaux d'évolution de la carrière, il faudra atteindre les derniers niveaux afin de prétendre à une rémunération réellement significative. Gare au budget serré au début de la carrière. Si vous avez du temps libre, il n'y a rien de pire que d'avoir les poches percées et de vivre au-dessus de ses moyens.



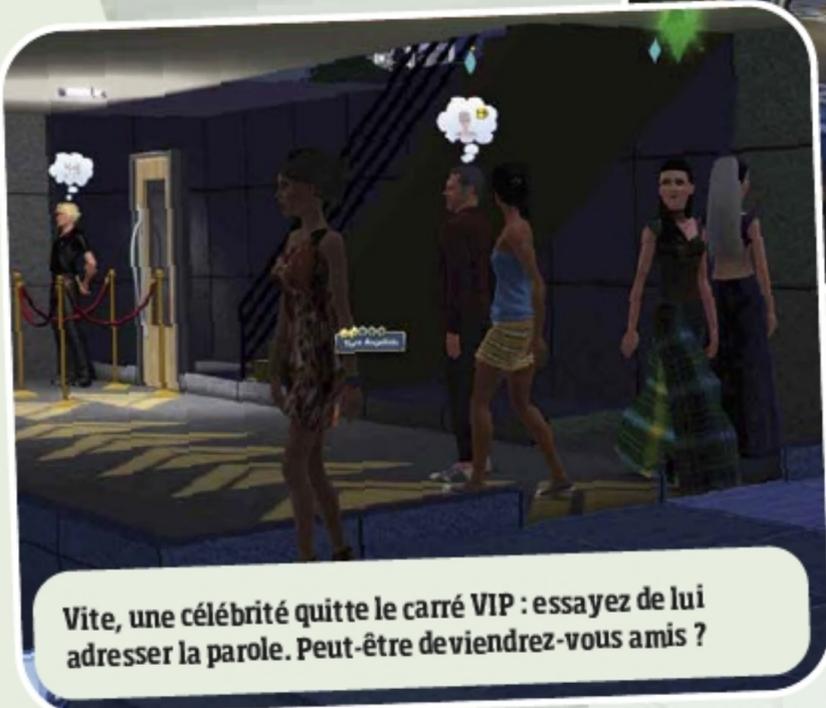
La vie nocturne de Bridgeport grouille d'activité : faites ami-ami avec les videurs afin de rencontrer les stars les plus renommées.



ParSims Hilton a beau jouer les starlettes, la célébrité ne dure qu'un temps !



Les soirées en plein air sont très courues. Organisez la vôtre et invitez des célébrités pour gravir rapidement les échelons !



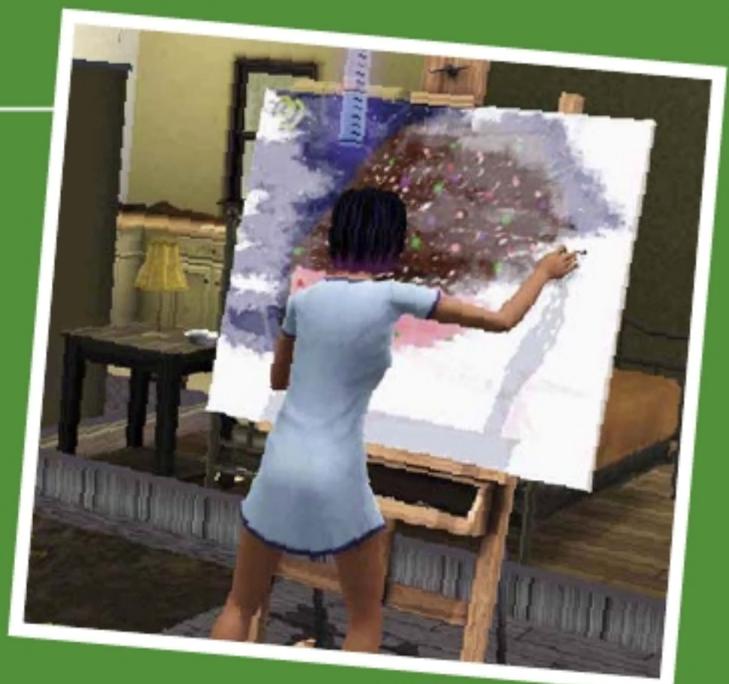
Vite, une célébrité quitte le carré VIP : essayez de lui adresser la parole. Peut-être deviendrez-vous amis ?



Ce n'est pas très sport, mais en glissant un billet au videur, vous avez toutes les chances de brûler les étapes et de pénétrer dans le sacro-saint carré VIP.

Savoir faire preuve de curiosité !

Pour gravir rapidement les échelons dans la carrière cinématographique, vous devez varier vos loisirs et parfaire de multiples compétences. Si vous aspirez à devenir réalisateur, ne négligez pas les séances d'écriture, en particulier lorsque vous atteignez les niveaux 6 et 7 de la carrière (respectivement artiste de story-board et réalisateur de plans secondaires). Apprenez également à manier l'appareil photographique et le pinceau ! Il en va de même pour le métier d'acteur. Vous devez faire preuve d'une condition physique exemplaire. Dans les deux cas, veillez à vous présenter sur le plateau avec un niveau d'humeur optimal. Inutile de multiplier les scènes alors que vous broyez des idées noires, vous n'arriverez à rien de bon et vous ferez perdre du temps à toute l'équipe. En contrepartie, vous êtes récompensés par des étoiles de célébrité. Dans les niveaux 4 et 5, vous bénéficiez de deux étoiles de célébrité puis quatre étoiles aux niveaux 6 et 7 et cinq étoiles au-delà.





Créer sa boutique !

Antiquaire, libraire, fleuriste, marchand de vin... Vous pensiez tout cela impossible sans une extension comme « Les Bonnes Affaires » ? Ça peut s'arranger !

On peut regretter de ne pas (encore ?) avoir d'extension équivalente à celle de *Sims 2* - « Les Bonnes Affaires » - où les Sims pouvaient tenir toutes sortes de commerces. Mais il y a quand même quelques solutions pour gérer de nombreuses boutiques dans nos villes, avec un poil d'imagination.

LES POSSIBILITÉS OFFERTES PAR LES EXTENSIONS

Deux extensions permettent d'obtenir des boutiques : Destination Aventures et Ambitions, grâce à l'objet « Caisse enregistreuse » que l'on trouve en mode Construction, dans le catalogue « Objets communautaires », dans la catégorie « Divers ».

Destination Aventures est l'extension qui offre le plus de possibilités, puisqu'on y trouve pas moins de cinq modèles.

◆ **Caisse enregistreuse de la plantation** : elle permet de vendre des bouteilles de nectar mais peut aussi devenir très pratique pour créer une enseigne de marchand de vin. Elle peut également servir à ajouter un petit plus dans un bar.



◆ **Caisse enregistreuse de nourriture** : elle autorise la vente d'ingrédients pour préparer les repas et des repas tout prêts. On peut donc l'utiliser pour simuler une épicerie ou un traiteur. Les aliments peuvent être répartis en : « Fruits et Légumes », « Poissons », « Viandes et Fromages », « Plats Préparés ». Avec un peu d'imagination, vous pouvez décider de créer un marchand de primeur, une boucherie/fromagerie et une poissonnerie. Rien n'empêchera les Sims que vous ne contrôlez pas d'aller acheter une salade à la boucherie, mais vous ne le saurez pas. Après tout, dans un jeu de simulation, il faut bien simuler un peu, non ?

◆ **Caisse enregistreuse de reliques** : vases, débris anciens... C'est dans cette boutique que nos Sims aventuriers vendent ce qu'ils ont découvert dans les pyramides ou dans les caves d'un château, mais une fois installée dans votre centre-ville, elle peut tout à fait être utilisée comme boutique de souvenirs ou d'antiquités !

◆ **Caisse enregistreuse de livres** : elle offre exactement les mêmes fonctions que le *rabbit hole* de la librairie, cette boutique

fermée où vos Sims disparaissent pour acheter des livres et des partitions. À la seule différence que c'est ici une boutique ouverte avec un vendeur. Idéale bien sûr pour créer une librairie, mais puisqu'on y vend des partitions, pourquoi ne pas l'utiliser comme magasin de musique...

◆ **Caisse enregistreuse de magasin général** : on peut y acheter des tentes et des appareils photo, mais également se servir aisément de celle-ci pour créer un magasin de photo et, pourquoi pas, une boutique d'articles de sport.





Toutes les boutiques de Destination Aventures ont un avantage ou un inconvénient, c'est selon. Elles sont ouvertes 24 heures sur 24, et vos pauvres vendeurs y resteront attachés *ad vitam æternam*.

L'extension **Ambitions** vous propose la **Caisse enregistreuse du dépôt-vente**. Elle vous permet d'acquérir des objets réalisés par des inventeurs, comme des jouets ou de petits bibelots décoratifs. Vous y trouverez aussi des boîtes à musique, des casques de monde virtuel, des tableaux et des sculptures déposés par vos Sims. L'idée du dépôt-vente est déjà bien séduisante, mais on peut

aussi utiliser cette caisse pour créer un marché aux Puces ou une galerie d'art où vos Sims artistes viendraient exposer leurs productions. En fait, on a toujours la possibilité d'aller un peu plus loin que ce que l'objet de base nous propose.

Si vous avez acheté l'extension **Animaux de Compagnie**, vous avez peut-être reçu en « bonus » un magasin pour animaux, avec une **Caisse enregistreuse d'animalerie** (mais pas incluse dans le magasin, ce serait trop facile...). En théorie, cette caisse vous permet d'acheter des articles pour animaux, comme des jouets, des arbres à chat...



LES POSSIBILITÉS OFFERTES PAR LES MODS

La communauté Sims ne manque pas de petits génies qui arrivent à concevoir des mods afin d'améliorer le jeu. Trois en particulier peuvent servir à créer des boutiques.

Nraas Consigner

<http://nraas.wikispaces.com/Consigner>

Ce mod ajoute bon nombre de possibilités de ventes et d'achats à la **Caisse enregistreuse du dépôt-vente**. Elle permet en l'occurrence d'y déposer des pierres précieuses, des insectes, des potions, des esquisses, etc. Et du coup, cela peut donner envie

de créer des boutiques autour de ces nouvelles options. Pourquoi pas une bijouterie qui vendrait des objets précieux ? Ou une pharmacie qui commercialiserait des potions concoctées avec la table de chimiste ? Évidemment, là encore, il faudra une fois de plus faire appel à son imagination et fermer les yeux sur le fait qu'un Sim puisse acheter une boîte à musique dans votre pharmacie... En revanche, cela offre quand même pas mal de possibilités ! De plus, si vous avez l'extension **Animaux de Compagnie**, vous aurez la possibilité de vendre les chiots ou les chatons de vos Sims, via n'importe quelle caisse du jeu.



Ani's Shop for Clothes

<http://www.modthesims.info/download.php?t=412721>

Ce mod ne fait qu'une chose, mais il la fait à la perfection : il permet à vos Sims d'acheter des vêtements, comme dans les Sims 2 ! Ici, vous avez l'opportunité de fixer vous-même le prix d'achat des vêtements. L'interaction « Acheter des vêtements » (que vous trouverez en anglais uniquement : « Shop for Clothes ») est ajoutée sur le rack de vêtements appelé « Bouquet de vêtements », situé dans le catalogue Décoration/divers au prix de 80 Simflouzes.

Ani's Shop from Inventory

<http://www.modthesims.info/download.php?t=409607>

en combinaison avec les **simili-coffres d'Around the Sims 3** :

http://www.aroundthesims3.com/objects/function_storage_misc_01.shtml

Ce mod propose énormément de possibilités de boutiques. Son principe ? Il ajoute à toutes les caisses du jeu l'interaction « Acheter depuis l'inventaire » (en anglais : « Shop from Inventory »). Ce dernier permet d'acquérir tout objet se trouvant soit dans un coffre situé sur le même terrain que la boutique, soit dans l'inventaire du possesseur de la boutique (les Sims peuvent être propriétaires du dépôt-vente, par exemple.) Les coffres en question sont ceux que l'on trouve dans le catalogue « Buydebug » du mode Achat (que vous faites apparaître en tapant « buydebug » dans la fenêtre de cheat, combinaison Ctrl-Maj-C) si vous avez l'extension **Destination Aventures**, mais vous pouvez aussi utiliser ceux d'Around the



Sims, lesquels ne nécessitent pas d'extension, et qui sont d'apparence un peu plus passe-partout qu'un coffre au trésor ! Avec ce mod, vous pouvez créer une boutique de jouets, une graineterie ou un fleuriste, une boutique d'instruments de musique, d'informatique (les ordinateurs portables peuvent être placés dans l'inventaire, et donc se vendre)... Il y a toutefois quelques exceptions à la règle. Par exemple, il est impossible de placer des voitures dans un coffre en vue de les vendre. Mais, avec un peu d'imagination, les possibilités sont vraiment multiples !

Il suffit de vous placer en mode Achat, d'acheter le stock de votre boutique, puis en mode Vie, de le placer dans l'inventaire de votre Sim, et enfin, dans le coffre ou simili-coffre du terrain. Pour que l'opération ne coûte pas un Simflouze à votre Sim

(lequel quand même avancé la somme nécessaire pour acquérir le stock, vous pouvez réajuster le budget de votre Sim avec le code de triche : « testingcheatsenabled true », suivi de « familyfunds [nom de famille de votre Sim] [budget total] »). À savoir : vous trouverez, listés à la caisse, tous les objets placés dans les coffres d'un même terrain. Si vous disposez d'un fleuriste et d'un marchand de jouets sur un même terrain, vous retrouverez les mêmes produits dans les deux magasins. Des Sims non-actifs iront automatiquement acheter des produits, et puiseront de ce fait dans votre stock. Vous voilà maintenant à la tête d'un bon paquet d'idées pour créer plus de magasins que le jeu ne semble en proposer au premier coup d'œil. À vous de jouer !

◆ SANDY

Comment installer...

Pour profiter pleinement de toutes les créations réalisées par les autres membres de la communauté Sims 3 et présentes dans ce numéro, installez les fichiers .sims3pack de notre CD en suivant les procédures suivantes...

> INSTALLATION D'UN MONDE

Pour ajouter un nouveau monde au jeu, rien de plus simple !
Voici la procédure à suivre...

- Effectuez un double-clic à l'aide du bouton gauche de la souris sur le fichier .sims3pack du monde en question. Le lanceur du jeu installera le monde.

- **Autre possibilité** : cliquez sur le fichier .sims3pack du monde en question à l'aide du bouton droit de la souris et choisissez, à partir du menu déroulant, l'option **Ouvrir**.



1 Double-cliquez ou ouvrez le fichier .sims3pack du monde à installer.



2 Une fois l'installation du monde terminée, appuyez sur OK.



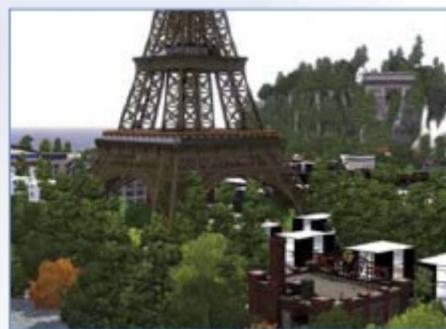
3 Une icône I apparaît à droite de Téléchargements et Contenu installé.



4 Dans l'onglet Contenu installé, décochez la case pour activer le pack.



5 Créez une nouvelle partie et sélectionnez ce nouveau monde depuis le menu déroulant.



6 Un nouveau monde s'offre à vous, avec ces maisons, ses Sims, ses monuments...

> INSTALLATION D'UNE MAISON

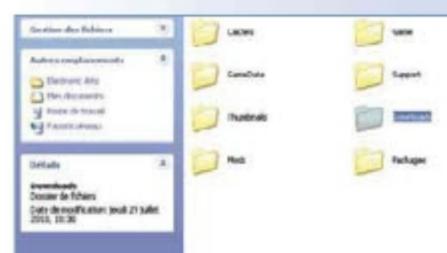
Si la maison que vous souhaitez installer est un fichier .sims3pack, voici la marche à suivre...

- Créez dans le répertoire du jeu (par défaut, C:\Program Files\Electronic Arts\Les Sims 3\) un dossier du nom de **Downloads**, en veillant à mettre un « D » majuscule et un « s » à la fin.

- Depuis ce dossier **Downloads**, effectuez un double-clic à l'aide du bouton gauche de la souris sur le fichier .sims3pack de la maison. Le lanceur installera alors la maison.

- **Autre possibilité** : toujours depuis ce dossier **Downloads**, cliquez sur le fichier .sims3pack à l'aide du bouton droit de la souris et choisissez à partir du menu déroulant l'option **Ouvrir**.

- Copiez dans ce dossier toutes les maisons que vous souhaitez installer et qui sont disponibles sur le CD sous la forme de fichiers .sims3pack.



1 Créez un dossier Downloads dans le répertoire d'installation du jeu.



2 Copiez dans ce dossier tous les fichiers .sims3pack des lots souhaités.



3 Depuis ce dossier, double-cliquez avec le bouton gauche sur le fichier.



4 Le lanceur s'ouvre et l'icône I apparaît dans l'onglet Téléchargements.



5 Depuis Téléchargements, sélectionnez la maison et cliquez sur Installer.



6 Dans Contenu installé, vérifiez que la maison est disponible et décochez cette case.

➤ COMMENT AVOIR ACCÈS À UNE MAISON DANS LE JEU

Une fois les maisons installées, il vous reste une dernière chose à faire : les intégrer au monde de votre choix pour qu'elles soient accessibles à votre Sim. Voici la procédure à suivre...

- Lancez une partie (existante ou non), en prenant soin de sélectionner le monde de votre choix, qu'il soit officiel (Sunset Valley, Riverview ou Twinbrook) ou créé par la communauté.
- Une fois dans le jeu, accédez aux options via l'icône ... en bas

à gauche de l'écran et cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur **Modifier la ville**.
- Vous passerez en vue aérienne (mode **Map**) et un menu apparaîtra. Pour accéder aux maisons installées, cliquez sur les icônes **Maison vide**, **Terrain communautaire** ou **Foyer**.

- Les foyers, maisons et terrains communautaires installés arboreront un astérisque fuchsia. Cliquez dessus pour faire apparaître un nouveau menu et appuyez sur **Placer la copie**.
- Sélectionnez un emplacement disponible sur la carte, symbolisé par un carré vide,

en tenant compte de la taille de la maison. Ou, si la place manque, rasez une maison déjà existante.
- Voilà, la maison est accessible dans le jeu. Mais, si vous voulez l'habiter, décrochez votre téléphone et choisissez l'option **Emménager**.



1 Lancez une partie et sélectionnez la ville à laquelle vous voulez ajouter la maison téléchargée !



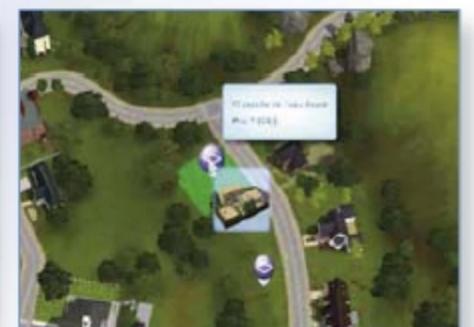
2 Une fois le jeu lancé, cliquez sur l'icône option ... et allez dans **Modifier la ville**.



3 Cliquez sur les icônes **Foyer**, **Maison** ou **Communautaire** pour accéder aux lieux créés.



4 Choisissez une maison, et appuyez sur **Placer la copie**, depuis la fenêtre qui apparaît.



5 Cliquez ensuite sur un lot assez grand pour y installer la maison sélectionnée.

➤ COMMENT DÉMÉNAGER

Ce n'est pas parce que vous avez ajouté une maison sur la carte qu'elle est à vous. Pour en profiter au quotidien, vous devez y emménager (et donc vous la payer en Simflouzes sonnants et trébuchants). Pour cela, la marche à suivre est simple...



1 En utilisant le téléphone, sélectionnez l'option **Emménager** pour accéder aux lots disponibles.

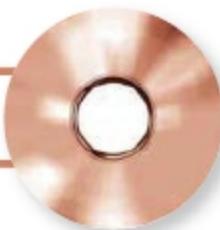


2 Une fois la maison de votre choix sélectionnée, votre Sim y emménagera, avec ou sans ses meubles.

LES FICHIERS .PACKAGES

Attention, pour les fichiers .packages, la procédure est différente.

- Créez dans le répertoire du jeu (par défaut, C:\Program Files\Electronic Arts\Les Sims 3\) un dossier du nom de Mods et, à l'intérieur de ce dernier, un sous-dossier Packages.
- Copiez dans ce dossier tous les fichiers .packages qui peuvent être fournis avec une création (motifs, meshes, etc.).
- Depuis ce dossier Packages, effectuez un double-clic à l'aide du bouton gauche de la souris sur le fichier .packages en question. Le lanceur installera automatiquement le pack.
- Autre possibilité : toujours depuis ce dossier Packages, cliquez sur le fichier .package en question à l'aide du bouton droit et choisissez à partir du menu déroulant l'option Ouvrir.



Vos plus belles créations

Encore une fois, déterminer les gagnants de notre grand concours n'a pas été une mince affaire ! Qui sont donc les joueurs ayant suffisamment usé de créativité pour décrocher un prix ?

Avec le jeu *Les Sims 3*, ses nombreux add-on et les différents kits d'objets, les férus d'architecture ont largement de quoi laisser s'exprimer leur talent. Qu'il s'agisse de petites maisonnettes de ville, d'immenses villas tropicales ou de bâtiments à la conception avant-gardiste, les projets les plus fous sont réalisables et les participants au concours le prouvent ! Au programme ce mois-ci, un loft moderne, fonctionnel et lumineux, comprenant deux chambres à coucher, deux salles d'eau et un vaste séjour. Conçu par Sophie, ce lot lui vaut une première place amplement méritée et récompensée par le dernier add-on du jeu en date : *Les Sims 3 : Showtime*. Les créations originales et travaillées de Karol, Sara, Antoine et Saskia leur permettent de se voir offrir un abonnement d'un an à *Les Sims Magazine* pour ne rien louper de la riche actualité de leur jeu favori !

◆ LA RÉDACTION

And the winner is...



Lot :
l'extension
*Les Sims 3 :
Showtime*

Nom : Boulogne-Billancourt



Type : maison meublée
Auteur : BRIEND Sophie
Taille : 44 x 34
Prix : 132 428 Simflouzes

Avec une façade très contemporaine, un garage indépendant et une allée joliment agrémentée de cactus, la maison « Boulogne-Billancourt » se veut accueillante et pleine de charme. L'entrée s'ouvre sur une pièce de vie aux dimensions généreuses contenant pas moins de trois sofas pour recevoir tous les amis de la famille autour de l'imposante cheminée. Si vos Sims sont mélomanes, ils en profiteront pour jouer un morceau de piano et obtenir les compliments des invités. Bâtie sur trois niveaux, il vous faudra emprunter un escalier pour rejoindre la terrasse et profiter de la piscine creusée. Au dernier étage, on compte une chambre parentale, une chambre pour enfant, une salle d'eau et un espace détente tout confort, à l'image de cette agréable maison !





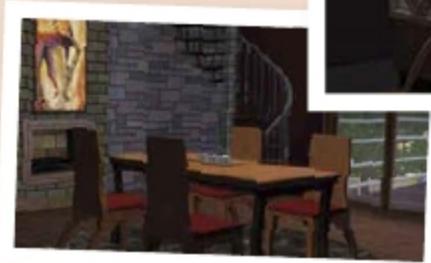
Lot:
abonnement
d'un an
à Les Sims
Magazine

Un abonnement en prime

Nom : Villa de l'étang perdu



Type : maison meublée
Auteur : DOLU Karol
Taille : 30 x 40
Prix : 222 937 Simflouzes



Nom : Le Ranch



Type : maison meublée
Auteur : VAN DEN ABEELE Sara
Taille : 64 x 64
Prix : 472 980 Simflouzes



Nom : La Villa



Type : maison meublée
Auteur : DOS SANTOS Antoine
Taille : 30 x 30
Prix : 134 208 Simflouzes



Nom : Les Trois Cubes



Type : Maison meublée
Auteur : BOUCHEZ Saskia
Taille : 50 x 50
Prix : 251 957 Simflouzes



CONCOURS CRÉATION

Un concours de création est organisé à chaque numéro avec, cette fois encore, un jeu *Les Sims 3 Showtime* et quatre abonnements à *Sims Magazine* à la clé. Au boulot !

Pour notre grand concours, vous êtes libre de concevoir ce que vous voulez, du moment que votre création est inédite et ne figure pas déjà sur un site. Vous devez aussi garantir être bien l'auteur de l'œuvre envoyée. En effet, seules les créations entièrement réalisées par vos soins peuvent faire gagner l'un des lots mis en jeu.

Nous avons décidé de ne plus vous cantonner à des catégories, afin de laisser libre cours à votre imagination. Les créateurs concourront donc dans une seule catégorie avec un jeu *Les Sims 3 Showtime* à la clé pour l'œuvre la plus bluffante ! Cependant, comme dans toute compétition, il y a quelques règles à suivre...

MAISON MEUBLÉE

- Tous les types d'habitation sont autorisés et la maison doit être entièrement meublée.
- Le mobilier peut être composé d'objets du jeu personnalisés ou créés de toutes pièces.



MONDE COMPLET

- Le monde doit comprendre ce qu'il faut pour être jouable (maisons, lieux communautaires...).
- Les éléments qui ne sont pas tirés des jeux de base doivent tous être cités (site et/ou auteur).



VÊTEMENTS H&F

- Une collection doit comprendre au moins un vêtement pour chaque catégorie d'âge et chaque sexe.
- Les accessoires et les coiffures qui ne sont pas tirés du jeu doivent tous être cités (site et/ou auteur).



SET D'OBJETS

- Les objets doivent être originaux, créés de toutes pièces, et avoir un thème commun.
- Pour qu'un set soit complet, il doit comprendre une quinzaine d'objets distincts (hors coloration).



LIEU COMMUNAUTAIRE

- Le lieu communautaire doit être avant tout fonctionnel, tant dans le fond que dans la forme.
- Les éléments qui ne sont pas tirés des jeux de base doivent tous être cités (site et/ou auteur).



À GAGNER

- 1 extension *Les Sims 3 Showtime*
- 4 abonnements d'un an à *Sims Magazine*



Comment participer

Joignez par mail à l'adresse sims@yellowmedia.fr :

- la création au format .sims3pack ou .package ;
- plusieurs images de celle-ci ;
- votre nom et votre adresse pour recevoir d'éventuels lots ;

- un texte attestant que vous êtes l'auteur de l'œuvre et que vous autorisez sa diffusion : « J'atteste être l'auteur de la création ci-jointe et j'autorise sa diffusion sur le CD offert avec le magazine. »

RÈGLEMENT

M.E.R.7, SAS au capital de 40 000 euros et immatriculée au RCS de Paris sous le numéro 498 599 836, ayant son siège social au 4 rue de la Paix - 75002 PARIS, organise un jeu gratuit, sans obligation d'achat et ouvert à toute personne domiciliée en France Métropolitaine, à l'exception des collaborateurs permanents et occasionnels de M.E.R.7 et de leurs familles directes (ascendants, descendants, conjoints). Le jeu concours sera ouvert à la date de publication du présent magazine, à savoir le 20 mars 2012, et ce tous les trois mois jusqu'au 20 mars 2014. La détermination des gagnants s'effectuera par une sélection de la rédaction des meilleures créations qui aura lieu une fois tous les trois mois. Chaque participant devra renvoyer sa création maximum un mois après la parution du magazine par e-mail obligatoirement en précisant ses coordonnées complètes à : sims@yellowmedia.fr. Tous les participants acceptent que leur création, libre de droit, soit diffusée sur le CD/DVD accompagnant la publication du magazine. Chaque participant garantit la société M.E.R.7 être seule titulaire de tous les droits de propriété intellectuelle et industrielle - et notamment, mais sans limitation de marques, de droits d'auteur et/ou de dessins et modèles - qu'il envoie à la société M.E.R.7 pour les utiliser et les exposer dans le cadre du présent concours.

Les gagnants recevront les lots suivants :
Gagnant n° 1 : un jeu SIMS d'une valeur unitaire de 45 euros.
Gagnant n° 2 à 5 : un abonnement au magazine Les Sims Magazine d'une valeur unitaire de 45 euros.

Conformément à la loi du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les participants disposent d'un droit d'accès, de suppression et de rectification pour les informations les concernant sur simple demande écrite à la société M.E.R.7, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.
La participation au jeu-concours vaut acceptation par les candidats de toutes les clauses du présent règlement.

Le présent règlement est déposé chez Maître Nadjar, huissier de justice à Neuilly-sur-Seine (92), au 164, avenue Charles-de-Gaulle.
Le règlement sera adressé à titre gratuit à toute personne qui en fera la demande à M.E.R.7.

N° 27
JUILLET-SEPTEMBRE
2012

EN KIOSQUE LE 20 JUIN 2012 !



ACTUSIMS ON N'EN FINIT PLUS D'EXPLORER LES POSSIBILITÉS OFFERTES PAR *SHOWTIME* ! SANS OUBLIER DE VOUS PARLER DE LA SUITE... MAIS CHUT...



EXCLUSIMS

Retrouvez les plus belles œuvres d'architectes en herbe issus de la communauté, pour notre traditionnel concours de créations !



IMAGINASIMS

Après l'interview exclusive de Steven Simsberg dans ce numéro, découvrez d'autres personnalités encore plus folles des Sims...



CRÉASIMS

Découvrez de nouvelles pépites dénichées sur le Net ou créées de toutes pièces par notre talentueuse équipe de designers !

Sur votre CD

Comme pour chaque numéro de votre magazine, nous avons travaillé avec les plus grands sites de fans pour vous proposer une sélection de ce que l'on peut trouver de mieux sur le Web. Si vous êtes vous-même créateur d'accessoires, de vêtements, de maisons ou de mondes, n'hésitez pas à nous contacter à l'adresse suivante : sims@yellowmedia.fr !

Mode d'emploi

Les mondes sous la forme de fichiers .sims3pack s'installent simplement : il suffit en effet de **cliquer deux fois** dessus pour qu'ils s'installent au bon endroit sur votre ordinateur.

Pour les autres fichiers .sims3pack, les maisons par exemple, il faut au préalable créer un dossier **Downloads** dans le répertoire d'installation du jeu, y glisser les fichiers en question et double-cliquer dessus pour qu'ils s'installent via le lanceur.

Enfin, pour les fichiers .packages, vous devez créer un dossier **Mods** comprenant un sous-dossier **Packages** dans le répertoire d'installation du jeu, y glisser les fichiers en question et double-cliquer dessus, depuis cet endroit, pour qu'ils s'installent correctement. Une fois sur le lanceur du jeu, vous pouvez trier ce qui vous intéresse, en cochant ou décochant certains objets, pour ne pas surcharger le contenu personnalisé du jeu.

DU CONTENU 100 % EXCLUSIF

ET PLUS DE 50 PACKS D'OBJETS POUR LES SIMS 3!



Si vous décelez un problème sur le CD, renvoyez-le à l'adresse suivante, en n'oubliant pas de préciser votre nom et votre adresse, bien sûr !

M.E.R. 7 - Sims Magazine

Service CD-Rom

101-109, rue Jean-Jaurès

92300 Levallois-Perret

Remerciements :

<http://baraquesasims.wifeo.com>

<http://downloadhouse4sims.free.fr>

<http://jomsims3.pagesperso-orange.fr/topic/index.html>

<http://les-sims-angels.xooit.com/index.php>

<http://patriciasims.free.fr>

<http://pierrick.ory.perso.sfr.fr/Simsifi%C3%A9.html>

<http://rabiereandco.blogspot.com>

<http://simette44.skyrock.com>

<http://sims3-immobilier.fr.gd>

<http://urbania-sims.com>

<http://www.aroundthesims3.com>

<http://www.arrivee-d-air-sims.fr>

<http://www.generationsims3.com>

<http://www.khanyims.be>

<http://www.laremandgo.net>

<http://www.lorandiasims3.com>

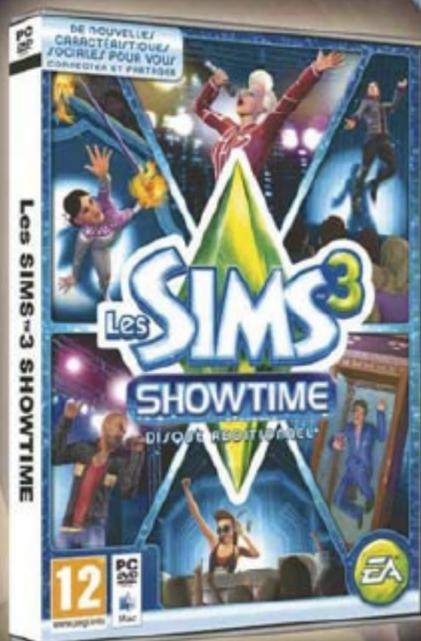
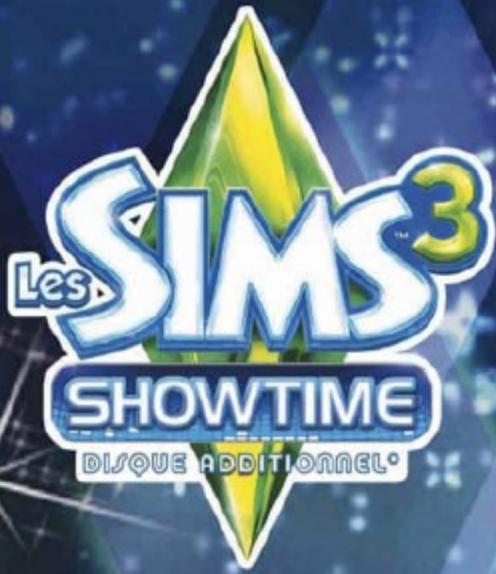
<http://www.peggyzone.com>

<http://www.simenapule.it>

<http://www.simsologies.info>

<http://www.studiosimscreation.fr>

<http://www.thesims3.com/mypage/Mortibus>



VIVEZ L'ASCENSION VERS LA CÉLÉBRITÉ AVEC LES SIMS™ 3 SHOWTIME

MAINTENANT DISPONIBLE



Passez de l'ombre à la lumière, de l'artiste de rue amateur à la superstar adulée grâce au jeu vidéo Les Sims™ 3 Showtime ! Ce disque additionnel permet à votre Sim de devenir **chanteur, magicien, acrobate** ou DJ. Votre Sim peut désormais avoir une vie d'artiste épanouie et réaliser ses rêves de gloire !

ÉGALEMENT DISPONIBLE
EN VERSION DIGITALE SUR



PLAY WITH LIF3*
*JOUÉZ AVEC LA VIE



*Nécessite Les Sims™ 3 pour jouer.
© 2012 Electronic Arts Inc. EA, le logo EA, Les Sims™, le logo Les Sims™ 3 et le prisme sont des marques commerciales d'Electronic Arts. Mac et le logo Mac sont des marques commerciales de Apple Computer Inc., déposées aux Etats-Unis et dans les autres pays. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs.