

NINTENDO DS™



MODE D'EMPLOI

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHER CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME NINTENDO.



Cette carte DS ne peut être utilisée qu'avec la console de jeu Nintendo DS.



2-3

JEU MULTI-CARTES SANS FIL DS

CE JEU PERMET DES PARTIES EN MULTIJOUEUR SANS FIL AVEC UNE CARTE DS POUR CHAQUE NINTENDO DS.

IMPORTANT : Lisez attentivement le livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé qui accompagne ce produit avant toute utilisation de votre Nintendo DS, d'une carte DS, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient d'importantes informations sur la santé et la sécurité. Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Ce mode d'emploi contient également des informations sur la garantie et sur le service consommateurs. Conservez ce document pour référence ultérieure.

LICENSED BY



© 2005 NINTENDO. NINTENDO, NINTENDO DS ET LE LOGO SEAL OF QUALITY- SONT DES MARQUES DE NINTENDO. TOUTS DROITS RESERVES.

TABLE DES MATIERES

Démarrage	2
Toutes les commandes	3
Jouer au jeu Les Sims 2	3
Sauvegarde et chargement	12
Mode Multijoueur	13
Trucs et astuces	13
Avertissement	14
Garantie	14
Service Consommateurs	15

Pour tout savoir sur Les Sims™ 2 en ligne, rends-toi sur le site www.eagames.fr/lessims.

DEMARRAGE

Nintendo DS™

1. Eteindre la console Nintendo DS en appuyant sur le bouton POWER. Ne jamais insérer ou enlever une carte DS lorsque la console est allumée.
2. Insérer la carte DS *Les Sims™ 2* dans le port carte DS de la console Nintendo DS. Appuyer fermement pour bien l'enclencher.
3. Mettre la console sous tension en appuyant sur le bouton POWER. L'écran d'avertissement sur la santé et la sécurité s'affiche.
4. Pour charger le jeu, toucher son icône sur l'écran tactile (sauf si la console Nintendo DS est réglée en mode automatique dans le menu des paramètres).
5. Lorsque l'écran titre apparaît, appuyer sur **START** ou toucher l'écran tactile pour accéder à l'écran principal.

Remarque : cette carte DS fonctionne uniquement avec une console Nintendo DS.

Remarque : le fait de modifier de façon significative l'horloge de la console Nintendo DS peut avoir un impact négatif sur votre progression dans le jeu.

TOUTES LES COMMANDES COMMANDES

Marcher	Manette +
Utiliser/Parler/Effectuer une action	Bouton A
Courir	Bouton B (appuyer une fois) + manette +
Faire pivoter la caméra	Bouton L/Bouton R

COMMANDES SUR L'ECRAN TACTILE

L'écran tactile te permet de contrôler de nombreux aspects du jeu, depuis la sélection des interactions à l'accès aux différents menus. Reporte-toi à la rubrique *Ecran de jeu*, p. 4, pour de plus amples informations sur les différentes options accessibles depuis l'écran tactile.

JOUER AU JEU LES SIMS 2

Ton Sim sillonne fièrement de vastes étendues sauvages lorsque soudain, sa voiture commence à donner des signes de faiblesse. Autour de toi, le désert (sympa, non ?) à perte de vue... Examinant fiévreusement l'environnement aride où il se trouve, le soleil lui brûlant déjà impitoyablement la nuque, ton Sim craint le pire.

Pour passer la séquence d'introduction, touche l'écran tactile lorsque l'écran titre apparaît.

CREER UN SIM

Avant de partir à la rencontre des autochtones, tu dois d'abord créer un Sim. Donne-lui un nom, choisis son sexe, la couleur de sa peau, ses cheveux, ses vêtements et ses aspirations (voir la rubrique *Aspirations*, p. 7). Ton Sim est prêt ? L'exploration de Zarville peut commencer !

ECRAN DE JEU

Surveille l'écran de jeu pour savoir comment ton Sim s'en sort à Zarbville et s'il est en bonne voie pour devenir le propriétaire du plus bel hôtel de la ville !

Simflouz : que ton Sim ait un portefeuille bien garni ou les poches vides, ceci est indiqué en bas de l'écran, à côté de l'heure.

Temps : temps réel, cela va sans dire ! Dans Les Sims 2, le temps suit son cours en fonction de l'horloge interne de la console Nintendo DS. Alors, souviens-toi du moment où se déroulent les différents événements !

Ecran Poches : tout ce que ton Sim a accumulé est rangé ici.

Ecran Objectifs : les objectifs sont affichés ici. Accomplis ces différents objectifs pour découvrir les secrets de Zarbville.

Ecran Relations : ici, tu sais quelles relations ton Sim entretient avec les habitants de Zarbville.

Ecran Options : sauvegarde ta partie, règle le volume ou quitte le jeu.



Jauge de raison : cette jauge te permet de juger de la santé de ton Sim. Celle-ci peut être affectée par de nombreux éléments. Reporte-toi à la rubrique *Jauge de raison*, p.6, pour savoir comment t'y prendre pour maintenir ton Sim en bonne santé.

Téléphone portable : appelle un autre Sim, consulte tes messages, modifie tes options de téléphone portable et bien plus encore. Tu peux accéder au téléphone portable depuis tous les écrans, dont celui des interactions, des poches, des relations, des objectifs et des options.

Ecran Interactions : choisis l'une des interactions disponibles. Cet écran affiche l'objet ou le personnage non jouable, une image des objets avec lesquels tu peux interagir ainsi que plusieurs options. Lorsque tu ne peux interagir avec rien, un diamant apparaît à l'écran.

ECRAN POCHE

Objets à récupérer : récupérer des bizarreries à Zarbville peut te rapporter une somme rondelette si tu sais où les revendre. Voir la rubrique *Récupération d'objets*, p.10.



Inventaire : trois types d'objets, que tu pourras utiliser quand tu voudras, seront rangés ici en permanence dès que tu les auras trouvés. Tu peux transporter jusqu'à six objets supplémentaires !

ECRAN RELATIONS

Portrait d'un Sim non jouable



Relation entretenue avec le Sim non jouable sélectionné.

Il existe différents types de relations : ennemi(e), adversaire, rival(e), connaissance, pote, ami(e), meilleur(e) ami(e), bête noire, peste, hostis, gonze, zig, chum, hommie.

Dans cet écran, tu peux également voir tous les secrets des Sims non jouables que ton Sim a découverts.

JAUGE DE RAISON

Ton Sim a différents besoins qui affectent son comportement. La jauge de raison représente l'état de ces besoins. Plusieurs activités et objets influent sur l'humeur et les besoins de ton Sim. S'il est de mauvaise humeur, il n'aura pas envie de parler aux autres Sims ou de participer à un mini-jeu.

Son humeur dépend également de certains besoins urgents, comme aller aux toilettes, se doucher, manger, boire et dormir. Dans ces cas-là, une bulle apparaît au-dessus de la tête de ton Sim pour t'indiquer ce qu'il veut. Par exemple, lorsqu'un Sim a besoin de prendre une douche, une icône de douche s'affiche dans la bulle. Assure-toi de répondre assez vite à ces besoins urgents ou ton Sim pourrait bien perdre la raison ! Lorsqu'un besoin urgent a fait baisser la jauge de raison, utilise des objets de divertissement ou de relaxation pour en faire remonter le niveau.

Si la jauge de raison se vide entièrement, ton Sim risque de s'évanouir, de se retrouver derrière les barreaux ou de partir faire un petit voyage à bord d'un véhicule très spécial...

SECRETS

Il se passe des choses étranges à Zorville... qui l'eut cru ? Les habitants gardent chacun un secret bien à eux ! Si tu entretiens d'excellentes relations avec eux, peut-être te le révéleront-ils...

ASPIRATIONS

Lorsque tu crées ton Sim, tu dois lui donner une aspiration qui guidera sa vie. Selon l'aspiration choisie, le jeu se déroule différemment.

Richesse

Gagne plus de simflouz grâce aux clients de l'hôtel !

Popularité

Améliore plus rapidement tes relations avec les autres Sims !

Romance

Tu es d'humeur romantique plus souvent !

Fête

Ta jauge de raison se remplit plus vite !

INTERACTIONS

Il existe de nombreuses façons d'interagir avec les autres Sims. Ton Sim peut ainsi bavarder avec eux, discuter des commissions et des missions à faire, offrir des cadeaux et leur faire signe. Tu peux également essayer de modifier l'humeur des autres Sims. Ceci dépend de l'humeur du Sim avec lequel tu interagis. Une barre d'humeur t'indique celle de ton interlocuteur. Choisis une interaction en sélectionnant l'icône appropriée. Dans la liste ci-dessous, tu peux voir quelle interaction effectuer en fonction de la couleur de la barre d'humeur de l'autre Sim (indiquée entre parenthèses).

Calmer un Sim en colère (rouge)



Draguer un Sim (rose)



Réconforter un Sim malheureux (bleu)



Raisonner un Sim fou (jaune)



Impressionner un Sim (vert)



Observe les réactions des Sims et, à partir de là, détermine l'interaction à utiliser.

AUTRES MOYENS DE COMMUNICATION

Téléphone portable

Ton Sim a toujours son portable sur lui. Utilise-le pour appeler un ami, demander l'aide d'une bonne (service payant) ou faire un canular téléphonique. Ton Sim reçoit aussi des appels d'autres Sims, alors n'oublie pas de décrocher quand ton téléphone sonne.

Courrier/factures

Va voir le portier de l'hôtel pour récupérer le courrier et les factures que ton Sim reçoit par la poste.

GAGNER DES SIMFLOUZ

La principale source de revenus de ton Sim est l'hôtel. Plus tu as de clients, plus tu gagnes de simflouz ! Pour attirer la clientèle, fais en sorte que ton hôtel reste propre, ajoute divers équipements et améliore son environnement. Outre diriger de main de maître l'hôtel le plus accueillant et le plus confortable de la ville (restons modestes !), tu peux faire des commissions pour d'autres Sims, récupérer des objets, présenter et vendre des œuvres d'art et bien d'autres choses !

COMMISSIONS

Faire des commissions pour d'autres Sims est un excellent moyen de te faire quelques simflouz supplémentaires. Lorsqu'ils veulent te donner une commission, les Sims t'appellent sur ton téléphone portable ou t'envoient un texto. Si tu parviens à faire ta commission dans le temps imparti, tu obtiens une appréciation.

MINI-JEUX

Les mini-jeux sont une autre façon de te remplir les poches ! Ils te permettent d'être encore plus riche quand les affaires vont bien et d'arrondir les fins de mois en basse saison...

Autopsie extraterrestre

L'œil vif et le geste sûr sont les qualités requises pour disséquer un extraterrestre et transférer ses organes dans le conteneur. Méfie-toi des parasites qui risquent de détruire les organes. Place ceux que tu extrais dans le caisson réfrigéré pour les conserver.

Le crime ne paie pas

Mettre un terme aux méfaits des truands qui empoisonnent la vie des honnêtes gens de Zarville est un boulot pour RatSim ! Enfile ton costume et va chasser la canaille avec ton fidèle ratarang.

Qui nettoie s'enrichit (aspirateur, détecteur de métaux et super-arroseur)

Utilise les différents appareils à ta disposition pour garder ton hôtel impeccable ! Et puis, qui sait ce que tu pourrais bien trouver enfoui dans le sable ou coincé entre deux lattes du plancher ?

Cartes de pirates

Récupère des jeux de trois cartes ou plus d'un pirate pour le faire avancer sur la planche. Tu peux jouer des cartes fantômes si le pirate a déjà marché sur la planche, obtenir deux cartes supplémentaires en jouant la carte «bouteille de rhum» et anéantir le score d'un autre joueur avec une carte «canon».

RECUPERATION D'OBJETS

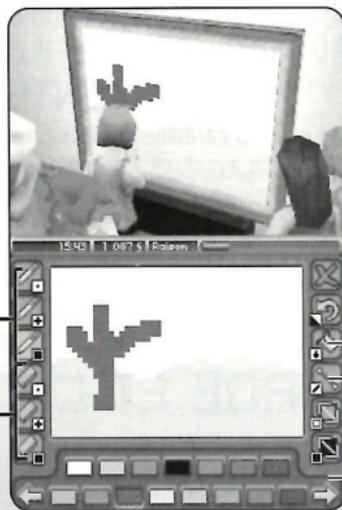
Récupère des objets dans la ville et échange-les au saloon, à la prison ou à l'épicerie contre des simflouz. Les coloquintes bizarres, les plaques d'immatriculation, les combustibles nucléaires et les pièces de vaisseau extraterrestre peuvent aider ton Sim à faire fortune. Alors ouvre bien les yeux pour repérer tous ces trésors inestimables !

TICKETS DE LOTERIE

Gratte et gagne... Utilise l'écran tactile pour gratter toutes les cases de ton ticket de loterie. Si tu obtiens trois images identiques, tu gagnes le gros lot !

GALERIE D'ART

Peins un chef-d'œuvre et expose-le dans la galerie d'art ou n'importe où dans l'hôtel. Les œuvres que ton Sim accroche dans la galerie peuvent lui rapporter des simflouz. L'argent gagné grâce aux œuvres dépend des compétences en créativité et en affaires de ton Sim.



Crayon

Gomme

Peinture : applique de la couleur sur de larges zones
Lignes

Sélectionne une couleur

MUSIQUE

Si tu veux être «fashion», viens donc faire un bœuf ou mixer dans l'un des salons de Zarbville ! Tu peux choisir parmi plusieurs types de musique : disco, relax, smooth, rasoir... Chaque morceau est composé de boucles et d'échantillons que tu peux utiliser pour créer ton propre mix ! Tu peux choisir d'activer ou non huit morceaux. Tu peux aussi jouer jusqu'à quatre instruments en temps réel sur le clavier à trois octaves ! Enfin, tu peux t'enregistrer grâce au bouton Voix, et assigner ta piste vocale à l'une des quatre banques instrumentales.

Présélectionner une piste

Si tu veux activer simultanément un ensemble complexe de pistes sonores, tu peux présélectionner ces sons en touchant le bouton Présélect. sur l'écran tactile.

Appréciation

Lorsqu'un autre Sim écoute pour la première fois un morceau de ta composition, il le note. Les morceaux sont notés de A à F, et les mieux notés peuvent te rapporter jusqu'à 150 simflouz !

EVENEMENTS

Comme dans la réalité, il se passe à Zarbville des événements sur lesquels tu n'as aucun contrôle. Parfois, ceux-ci sont à ton avantage. Parfois... non. Sois très attentif aux dangers menaçants mais aussi aux bonnes opportunités. Par exemple, si un individu louche t'appelle pour te dire qu'il a triché en ta faveur en battant les cartes du jeu des pirates, saisis l'occasion et va jouer ! Zarbville est parfois le théâtre d'événements un peu curieux : des invasions extraterrestres ou des incendies inexplicables... En résumé, Zarbville est complètement... «zarb» !

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

Sauvegarder une partie

Dans le menu des Options, choisis Sauvegarder. L'écran Sauvegarder apparaît alors. Choisis un emplacement de sauvegarde et touche la case à cocher pour effectuer ta sauvegarde à cet endroit. Si l'emplacement contient déjà une sauvegarde, tu peux choisir de l'écraser. Choisis Oui pour continuer ou Non pour sélectionner un autre emplacement.

Charger une partie

Depuis le menu principal, sélectionne Charger un Sim.

MODE MULTIOJUEUR

Connecte-toi à un ami grâce au système de communications sans fil DS. Ton ami doit lui aussi posséder une carte DS du jeu Les Sims 2. Lorsque tu te connectes à un ami, tu peux échanger de la musique et des œuvres d'art, jouer avec lui au jeu Cartes de pirates ou l'affronter au jeu des Singeries !

Pour te connecter à un ami, sélectionne Sans fil DS dans le menu principal, puis sélectionne un profil sauvegardé pour le jeu. Choisis ensuite si tu veux créer une partie ou rejoindre un salon existant.

TRUCS ET ASTUCES

Hôtel bien tenu, clients satisfaits ! Si les ordures et la crasse s'accumulent, les Sims trouveront ton hôtel dégoûtant et iront se loger ailleurs. Si tu n'as pas de temps à perdre avec le ménage, embauche une bonne pour t'aider.

Lorsque tu n'interagis avec aucun Sim ou objet à l'écran, fais tourner le diamant !

Certains achats que tu fais à Zarbville te réservent une surprise ! Si jamais tu as l'occasion de faire du parachute, profite-en pour réaliser quelques figures spectaculaires.

Si tu n'as rien à faire, va donc admirer les vaches ! Allez, approche-toi un peu plus, ça vaut la peine !

Avertissement

Electronic Arts se réserve le droit d'apporter des modifications au logiciel décrit dans ce document à tout moment et sans notification préalable. Ce document et le logiciel décrit dans ce document sont protégés par les lois du copyright. Tous droits réservés. Ce document ou le logiciel décrit ne peut être, en tout ou partie, copié, reproduit, traduit ou réduit à une forme lisible en machine ou par un support électronique sans l'autorisation écrite préalable d'Electronic Arts. Ce logiciel est vendu en l'état, sans garantie aucune, expresse ou implicite, y compris les garanties relatives à la commercialisation ou à la conformité pour usage spécifique. Ce manuel est vendu en l'état. Electronic Arts n'offre aucune garantie limitée en ce qui concerne le logiciel et son support. En aucun cas Electronic Arts ne sera tenue pour responsable des dommages inhabituels, directs ou indirects. Ces termes et conditions n'affectent ni ne préjudicient les droits statutaires d'un acquéreur dans le cas où ce dernier est un consommateur acquérant des marchandises dans un but autre que leur commercialisation.

Garantie

Garantie limitée

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le produit logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée dans le paragraphe "Retour après la garantie", accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse. Cette garantie complète et n'affecte pas vos droits statutaires. Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus "en l'état", ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement (par exemple apparition de rayures sur le support). Dans ces cas précis, les conditions d'échange seront les mêmes que celles décrites pour le "Retour après la garantie".

Retour après la garantie

Pour faire remplacer tout support endommagé après expiration de la période de garantie, dans la limite des stocks disponibles, envoyez celui-ci à l'adresse mentionnée ci-dessous :

Electronic Arts France - Service Consommateurs
56 rue des Docks - CP 712 - 69256 Lyon Cedex 09

Joignez à votre envoi la photocopie de la preuve d'achat, une description du défaut, vos coordonnées complètes (adresse et numéro de téléphone) et un chèque ou un mandat de 20€ par carte de jeu Nintendo DS, libellé à l'ordre d'Electronic Arts. Le tarif mentionné ci-dessus s'applique à la France métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

Attention : les frais d'expédition liés à l'envoi du jeu ou d'une partie du jeu à Electronic Arts ne sont pas remboursés, que ce soit durant la période de garantie ou après son expiration.

Service Consommateurs

Pour tout renseignement technique sur ce jeu, vous pouvez joindre le Service Consommateurs du lundi au jeudi de 9h00 à 18h00 et le vendredi de 9h00 à 17h00 au :

0890 560 560*
(0,15€/min depuis un poste fixe)

Suivez les dernières nouveautés EA !

Vous souhaitez obtenir toutes les infos officielles sur les jeux Electronic Arts ? Inscrivez-vous et recevez par e-mail, chaque mois, la Newsletter. Inscription rapide sur le site :

www.electronicarts.fr

Possibilité de télécharger vidéos, bandes-annonces et patches.



* Ces numéros sont uniquement accessibles depuis la France métropolitaine.

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:

Les catégories
de tranche d'âge:



Note: There are some local variations!

Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:

Description du contenu:



BAD LANGUAGE
LA FAMILIARITÉ
DE LANGAGE



DISCRIMINATION
LA DISCRIMINATION



DRUGS
LES
DROGUES



FEAR
LA PEUR



SEXUAL CONTENT
LE CONTENU
SEXUEL



VIOLENCE
LA
VIOLENCE

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>

© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, le logo EA, Les Sims, Maxis et le logo Maxis 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 marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif.
EA™ et Maxis™ sont des marques déposées d'Electronic Arts™.

MXF05704261MT

NASJPFRA1M



Electronic Arts, EA, le logo EA, EA SPORTS, le logo EA SPORTS, EA SPORTS BIG et le logo EA SPORTS BIG sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. EA™, EA SPORTS™ et EA SPORTS BIG™ sont des marques déposées d'Electronic Arts™.

Electronic Arts France, 56, rue des Docks CP.712 69256 LYON cedex 09

IMPRIME EN UE

MXF05704261M