



Ein zweites Leben

DIE SIMS 2



Es menscht wieder am PC: Im Heim-Baukasten von Maxis erleben Sie über Sims-Generationen hinweg die ganze Palette menschlicher Gefühle.

Chronisch klamm, aber Ansprüche stellen: Mama will einen neuen Herd, Papa endlich einen iPod, das Baby braucht unbedingt den Deluxe-Wickeltisch – blöd, dass das Konto mal wieder leer ist. Obendrein gibt's auch noch Zoff mit den schnöseligen Nachbarn, das Familienoberhaupt bandelt mit dem Kindermädchen an und in der Küche bricht Feuer aus. Solche geballten Ladungen Unglück gibt's normalerweise nur in schlechten Seifenopern – oder im famosen **Die Sims 2**.

Im Aufbauspiel von Maxis erschaffen Sie einzelne Sims oder gleich eine ganze Familie, um sie trotz der Tücken des Alltags durch ein glückliches Leben zu führen. Das grundsätzliche Spielprinzip lassen die Designer also im Vergleich zum Vorgänger

unangetastet. Kein Wunder, schließlich gehört **Die Sims** (mit seinen sieben Addons) zu den meistverkauften Computerspielen aller Zeiten. Allerdings hat sich das inzwischen in die Electronic-Arts-Familie eingegliederte Entwicklerstudio jede Menge einfallen lassen, um alte und neue Fans zu begeistern.

Polygon-Adonis

Sie starten mit einer vorgefertigten Familie oder erschaffen einen neuen Sim. **Die Sims 2** lässt Ihnen dabei fast völlig freie Hand: Neben Haartracht oder Augenfarbe dürfen Sie sogar die Breite der Nasenflügel verändern oder der Figur per Schieberegler ein Doppelkinn verpassen. Dazu kommt eine riesige Auswahl von Klamotten für Freizeit, feierliche Anlässe

oder einen Freibadbesuch. Zum Schluss bestimmen Sie noch Lebensziel (Glück, Familie, Ruhm, Reichtum und Ruf) und Sternzeichen. Ersteres beeinflusst später die Wünsche, letzteres die Charaktereigenschaften.

Einem Ehepaar verhelfen Sie per Mausklick zu Nachwuchs und dürfen dabei das Alter des Kindes bestimmen – der Sprössling kann komischerweise sogar älter sein als seine Eltern. Bis zu acht Sims fassen Sie zu einer Familie zusammen, per Menü bestimmen Sie die Verwandtschaftsverhältnisse. Ärgerlich: Egal, ob Single oder Großfamilie, das Startkapital beträgt immer schlappe 20.000 Simoleons, die Währung des Spiels. Das ist ab drei Personen jedoch viel zu wenig für ein Heim mit genügend Zimmern.

FACTS

- 3 vorgefertigte Städte
- 5 Altersstufen
- 8 Berufszweige mit je 10 Jobs
- über 500 Objekte
- 42 Schieberegler zur Charaktergenerierung



Vater Traumtänzer porträtiert seinen Sohn und sammelt Kreativpunkte, den Bildausschnitt legen Sie selber fest!



Wenn Mama dem Kleinen Sprechen beibringt...



... erfüllen sich beide dadurch einen Wunsch.



Party bei den Sommernachtsraums: Während Titania im Whirlpool ihre Beziehung mit Norbert pflegt, bandelt auf der Tanzfläche ihr Sohn mit der hübschen Hernia an, um sich so einen Wunsch zu erfüllen. Das Menü unten verrät, welche Verhältnisse die Sims zu ihren Mitmenschen pflegen. (1600x1200)

Auf gute Nachbarschaft!

Wenn die Familie fertig ist, suchen Sie sich ein schönes Städtchen, um dort einzuziehen. Drei Siedlungen – mit hirnrissigen deutschen, zum Glück veränderbaren Namen – sind schon enthalten. Dort residieren 13 vorgefertigte Familien, die Sie durch eine besondere, schwierige Lebenssituation lotsen können, ähnlich den Einzelszenarios in Echtzeit-Strategiespielen.

Im idyllischen Schönsichtingen (Original: Pleasantview) wohnen zum Beispiel fünf Familien wie die Grusels oder die allein erziehende Mutter Braun mit ihren zwei Kindern. In Merkwürdighausen (Strangetown) leben die militärbegeisterten Grunzens oder eine wissenschaftsbegeisterte Studentin, die ein Alien-Baby großziehen muss. Shakespeare-Fans kommen dagegen in Veronaville auf ihre Kosten: Dort liegen die Familien Kappe und Motti im Zwist, deren Kinder Romeo und Julia ineinander verliebt sind.

Zusätzlich zu den vorgefertigten gibt's 14 völlig unbebaute Städte, in die Sie neue Häuser oder Verzierungen wie Bäume setzen können. Wer mag, schmückt die Nachbarschaften mit Bäumen, Brunnen oder Regenbögen.

Besuch im Freibad

Damit die Sims nicht in ihren Häusern gefangen sind, können sie jederzeit ein Taxi rufen und ihre Nachbarn besuchen. Oder sie laden ihre Kumpels per Telefon zu sich ein. Zusätzlich gibt's wie in den diversen Add-ons zu **Die Sims** Gemeinschaftsgrundstücke, zu denen Sie reisen können. Im Stadtpark oder Freibad schließen die Sims neue Bekanntschaften und erholen sich. Eine Übersichtskarte der ganzen Stadt sieht hübsch aus und dient als Spielstand-Browser, frei herumlaufen dürfen die Sims darin aber nicht. Sobald Sie einen Haushalt auswählen, wird eine Nahansicht geladen. Ein Import-Tool für Städte aus **SimCity 4** wollen die Entwickler noch nachliefern.

Ich will, ich will, ich will!

Die Sims haben grundlegende Bedürfnisse: Sie müssen essen, schlafen, pinkeln, wollen in einer schönen Umgebung wohn-

nen und regelmäßig etwas Spaß haben, zum Beispiel mit Videospielen. Acht solcher Kategorien addieren sich zu einem Launenwert – je höher, desto besser. In **Die Sims 2** kommen

DAS BAUMENÜ



Genügend Geld vorausgesetzt, basteln Sie im Baumenü ein Traumhaus für Ihre Sims. Zwar hatte Maxis für **Die Sims 2** einen überarbeiteten Baumodus versprochen, in der Praxis ist er jedoch genauso umständlich wie der des Vorgängers: Die gesamte Wohnung ist in Kästchen unterteilt, unter Umständen verbauen Sie Ihren Sims den Weg. Im unübersichtlichen Objektmennü sind die gewünschten Gegenstände nur schwer zu finden und oft in unpassende Kategorien eingeordnet. So steckt die Kinderschaukel bei den Spezialobjekten statt beim Spielzeug.

spezielle Wünsche dazu, abhängig von Alter und Lebenssituation: Ein Teenager etwa träumt von einem neuen Teleskop, eine erwachsene Frau dagegen sehnt sich nach einem Baby. Sobald Sie einen dieser Wünsche erfüllen, steigt der Laufbahnbalken und der Bürger meldet ein neues Bedürfnis an. Genau

da liegt ein kleiner Schwachpunkt des Wunschsystems: Vor allem zu Beginn einer Partie lässt sich der Sim problemlos zufrieden stellen, weil zumindest eine seiner Ambitionen recht bescheiden ausfällt (etwa ein paar Blumen). Für Profis ist die Anfangsphase deshalb etwas zu einfach. Erst wenn Sie

die stellenweise kostspieligen Wünsche einer ganzen Familie koordinieren müssen, wird **Die Sims 2** zur Herausforderung.

Angst vor Spinnen

Zu den Wünschen (es gibt zu jeder Zeit immer vier) kommen bei jedem Sim noch drei Ängste. Das sind Ereignisse, die Sie um

jeden Preis vermeiden sollten. Einer fürchtet sich zum Beispiel vor Kakerlakenplagen (Kammerjäger engagieren), ein zweiter vor Feuer (Brandmelder installieren). Doch nicht alle Befürchtungen sind mit Geld und Shoppingtours zu verhindern. Trennungsängsten oder Furcht vor peinlichen Situationen kön-

CHAOS BEI CALIENTES: EIN TAG IM LEBEN DER SCHWESTERN DINA UND NINA CALIENTE.



Dina hat sich endlich ein Herz gefasst und macht (der Emanzipation sei Dank) dem reichen Mortimer einen Heiratsantrag. Im Whirlpool kommen sich die beiden näher.



Ein Einbrecher schleicht sich ins Haus und klagt Ninas kostbare Hantelbank. Dina ruft per Telefon die Polizei, das Diebesgut ist jedoch trotzdem futsch.



Feuer in der Küche, eine von Dinas schlimmsten Ängsten wird wahr! Als endlich die Feuerwehr kommt, ist der Kühlschrank nur noch Asche.



Bei all der Aufregung hat Dina vergessen zu essen, sie ist verhungert. Gevatter Tod überprüft ihre Identität und ruft per Handy den himmlischen Abschleppdienst...



Per Lebenselixier (kostet 20.000 Laufbahnpunkte) verzögert Opa Alteisen seinen Tod bis zu fünfmal.



Die Frau von Herrn Hübsch ist im Büro, jetzt kann er in Ruhe am Pool mit dem Hausmädchen anbandeln.

nen Sie nur mit Gesprächsgeschick und umsichtigen Befehlen begegnen. Wenn eine der Ängste doch mal real wird, ist das Spiel deshalb nicht aus. Der Sim setzt sich lediglich total niedergeschlagen auf den Boden, weil seine Stimmung in den Keller saust. Aus dem Nichts erscheint dann ein Psychiater, der ihn wieder auf die Beine stellt. Den Launenbalken müssen Sie allerdings selber wieder aus dem roten Bereich heben.

Veränderte Bedürfnisse

Wünsche und Ängste sind nicht fix, sondern ändern sich – oft sogar täglich. Dadurch kann es passieren, dass Sie längere Zeit auf ein Teleskop sparen, Ihr Sim das Gerät aber eines Morgens gar nicht mehr haben will. Zum Glück lässt sich per Mausklick entweder ein Wunsch oder ei-

ne (unwahrscheinliche) Befürchtung »feststellen«, damit Sie in Ruhe vorausplanen können.

Trotz kleiner Balance-Mängel ist das Wunschsyste ein sinnvolles Spielelement. Denn anders als in **Die Sims** leben Sie jetzt nicht mehr ins Blaue, sondern haben stets ein konkretes Ziel vor Augen. Die Motivation, »nur noch einen neuen Freund zu gewinnen«, lässt Stunden im Nu verrinnen. Bei Erfolg steigt der Laufbahnbalken in den Gold- oder gar Platinbereich – profane Alltagsbedürfnisse sind dann weniger wichtig. Außerdem gibt's für jeden erfüllten Wunsch spezielle Belohnungspunkte, für die Sie neun Bonusgegenstände kaufen können. Ein Geldbaum wirft zum Beispiel bis zu 100 Simoleons pro Tag ab – wenn Sie ihn regelmäßig gießen. Und in der Liebeswanne

fällt es viel leichter, die hübsche Nachbarin zu verführen...

Takt und Anstand

In **Die Sims 2** haben Sie bei Gesprächen wesentlich mehr Auswahlmöglichkeiten und Nuancen. Je besser Ihr Sim seine Nachbarn und Freunde kennt, desto mehr darf er mit ihnen anstellen – vom zurückhaltenden Händedruck bis zum freundschaftlichen Rangeln. Vorsicht bei der Brautschau: Wer zu scharf rangeht, fängt sich statt eines Ehe-rings ein blaues Auge ein.

Gut für das Zusammenleben sind alle Gruppenaktivitäten. Egal, ob Whirlpool oder Spielkonsole, gemeinsam verbrachte Zeit steigert den Spaßwert und vertieft Bekanntschaften. Wie gut die Sims miteinander auskommen, hängt von ihren Interessen ab. Wenn sich beide Gesprächs-



Wenn eine der Ängste wahr wird, taucht automatisch ein Psychiater auf, der den Sim wieder auf die Beine stellt.

partner zum Beispiel für Politik oder Kultur begeistern, schließen sie schnell Freundschaft – der erste Schritt auf dem Weg zum Liebespaar. Zeitung und Fernsehen steigern das Wissen des Sims in insgesamt 18 Gesprächsgebieten.

Wenn ich groß bin...

Im Vorgänger gab es nur Babys, Kinder und Erwachsene, **Die Sims 2** bietet dagegen gleich fünf Altersstufen, vom Baby bis zum Senior. Die Länge jedes Lebensabschnitts ist auf eine bestimmte Anzahl von Sims-Tagen limitiert, das Baby-Alter zum Beispiel auf fünf, die Teenager-Zeit auf 16 Tage. Eine Sims-Stunde dauert eine Echtzeit-Minute, ein volles Sims-Leben damit rund 30 Stunden. Wenig Zeit für ein erfülltes Dasein, zumal die Tage mit Bedürfnis-Befriedigung, Arbeit und Besuchen vollgestopft sind. Zudem spielen Sie rund ein Drittel davon mit Zeitbeschleunigung – wer will seinem Schützling schon beim Schlafen zusehen.

Beim Wechsel in einen neuen Abschnitt feiern die Sims gern, bei Bürgern in der Familien- oder Ruf-Laufbahn ist so eine Party sogar einer der zu erfüllenden Wünsche. Also sollten Sie tunlichst eine Torte kaufen und die Nachbarn einladen. Eine Geburtstagsfeier ist ein so genannter »Big Life Moment«, ein Wen-



Fehlplanungsfolgen: Weil Mama vor Erschöpfung im Bad eingeschlafen ist und den Weg zum Klo versperrt, hat der ältere Sohn in die Hosen gemacht. Und das Baby spielt in der selbst verschuldeten Pfütze.

depunkt im Leben eines Sims, für den es als Belohnung eine kleine Zwischensequenz gibt. Dazu gehören auch Hochzeiten und natürlich jede Geburt. Schließlich sorgt der Nachwuchs dafür, dass Sie Ihre Sim-Familie über Generationen spielen können.

Planschen im Gen-Pool

Wenn sich zwei Sims ganz doll lieb haben, schicken Sie die beiden in ein Doppelbett oder den Whirlpool. Nur dort erscheint

die Gesprächsoption »Baby machen«. Wer jetzt eine wilde Sexszene erwartet, wird enttäuscht: Im Gegensatz zu den freizügigen Paaren in **Singles** pflanzen sich die Sims züchtig unter der Decke fort – nackte Haut gibt's (wie beim Duschen oder bei Toilettenbesuchen) nicht zu sehen. Nach einer Schwangerschaft von drei Sims-Tagen – komplett mit Morgenübelkeit und Fressattacken – landet schließlich der Klapper-

storch. Das neue Baby ähnelt in Aussehen und Charakter den Eltern, dem Gen-System von **Die Sims 2** sei Dank. Dadurch lassen sich zum Beispiel leicht alle Blondschöpfe in einem Haus einer Familie zuordnen. Völlige Klarheit über Verwandtschaftsverhältnisse bringt der jederzeit einblendbare Stammbaum.

Sportler oder Soldat

Zehn Karrierepfade stehen erwachsenen Bürgern offen, einen

DIE FÜNF ALTERSSTUFEN



Lebensphase	Baby	Kind	Teenager	Erwachsener	Rentner
Sims-Zeit	5 Tage	9 Tage	16 Tage	30 Tage	ca. 15 Tage
Realzeit	2 Stunden (ohne Pause/Zeitraffer)	3 Stunden, 36 Minuten	6 Stunden, 24 Minuten	12 Stunden	ca. 6 Stunden
Typischer Wunsch	Laufen lernen	gute Schulnoten	erster Kuss	Kinderwunsch	dem Tod entrinnen
Typische Angst	Verlust der Eltern	Furcht vor Insekten	Unbeliebtheit	Scheidung	Krankheit
Beschreibung	In dieser Phase ist Ihr Sim ganz auf die Fürsorge seiner Eltern angewiesen, die ihn füttern und wickeln müssen.	Als Kinder sind die Sims extrem wissbegierig und schließen Freundschaften. Sorgen Sie für Kontaktmöglichkeiten!	In diesem schwierigen Alter knüpfen Sims erste zarte Bande, die vielleicht sogar ins Erwachsenenleben reichen.	Die längste Periode im Sims-Leben, in der sie Kinder bekommen und Karriere machen. Jetzt Geld fürs Alter sammeln!	Der Tod rückt näher, per Lebenselixier können Sie jedoch pro Schluck (insgesamt fünfmal) drei Extratage herauschlagen.



Ein Taxi bringt Ihre Sims zu öffentlichen Grundstücken wie dem Freibad oder zu den Nachbarhäusern.

Job suchen sie sich entweder aus der Zeitung oder im Internet. Zwar können Sie die Sims nicht ins Büro begleiten, haben aber trotzdem Einfluss auf den beruflichen Erfolg. Denn nur wer ausgeruht und glücklich antritt, leistet gute Arbeit. Zudem zwingen kleine Dialogboxen Sie immer wieder zu Entscheidungen: Soll eine Wahlkampfheldin (Politiker-Karriere) eine Rede noch mal korrigieren oder ihrem Chef einfach

hinlegen? Bei ersterem gibt's eine Beförderung, bei letzterem werden Sie zum Kopierdienst degradiert. Dummerweise ist nicht immer klar, wie so eine Entscheidung ausgehen wird. Zudem gibt es so viele dieser Fragen, dass sich die Antworten kaum auswendig lernen lassen. Beruflicher Erfolg hat nicht nur Einfluss auf das tägliche Einkommen: Wer im Job gut ist, freut sich zudem über spezielle Gegenstände. Spitzensportlern

winkt ein Sandsack, Soldaten robben über ihren eigenen Trainingsparcour im Garten.

Sim-Sensenmann

Nach rund 24 Echtzeit-Spielstunden geht's in den Ruhestand. Wie lange der dauert, hängt von den bisher gesammelten Laufbahnpunkten ab. Denn für schlappe 20.000 davon können Sie sich ein Lebenselixier leisten. Das schenkt einem oder mehreren Sims bis

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Seifenopern öden mich an: Vorhersehbare Dialoge, langweilige Charaktere, miese Schauspieler. Vielleicht gefällt mir Die Sims 2 deshalb so gut. Denn hier bin ich der Regisseur. Jeder Tag liefert neue spannende Erlebnisse, und die sympathischen Chaoten meiner kleinen Familie wachsen mir mit jedem der toll inszenierten Big Life Moments mehr ans Herz.

Auch für Aufbau-Experten

Übrigens: Auch Anno- und Tropico-Fans dürfen die Sims beruhigt einziehen lassen, denn unter der knuffigen Schale steckt ein überraschend anspruchsvolles Aufbauspiel mit spannenden Missionen. Denn die 13 Familien-Szenarios sind großartig designed, jedes konfrontiert mich mit neuen Sims-Herausforderungen. Am besten gefällt mir die Studenten-WG in Merkwürdighausen, die ein Alien-Baby großziehen muss. Von mir aus kann der verregnete Herbst jetzt kommen – meine Sims haben noch große Pläne!

»Eine ideale
PC-Seifenoper«



TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Wenn Sie die Auflösung ändern, sollten Sie ein Auge auf die Bildwiderholrate werfen. Manchmal stellt das Spiel nämlich Frequenzen ein, die Ihr Monitor vielleicht nicht unterstützt – und übernimmt sie fraglos. Nur auf Radeon-Karten dürfen Sie mit »Smooth Edges« die Ecken und Kanten Ihrer Sims runden.

RAM/FESTPLATTE

Laut EA fühlen sich die Sims schon auf PCs mit 256 MByte RAM heimisch – doch dann nerven sie mit langen Ladezeiten. 512 MByte und eine schnelle CPU verringern die Wartezeit, ideal ist ein volles GByte Speicher. Auf der Festplatte belegen die Sims rund 3 GByte.

TUNING-TIPPS

- 1 Mit dem Ausschalten der Spiegeleffekte (»Reflections«) steigt Ihre Framerate um bis zu 30 Prozent.
- 2 Auf ATI-Karten können Sie zusätzliche Leistung gewinnen, indem Sie die »Smooth Edges« reduzieren. Nachteil: So sehen Ihre Sims wesentlich kantiger aus.
- 3 Mit dem Heruntersetzen der Schatten erhalten Sie durchschnittlich 10 Prozent mehr Frames, ohne viel an visueller Qualität einzubüßen.
- 4 Die Lichtberechnung in Die Sims 2 ist sehr Hardware-intensiv: Wenn Sie »Lighting« auf »Low« setzen, läuft Sims 2 etwa fünf bis zehn Prozent schneller, sieht aber deutlich schlechter aus.

KE

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 512 MBYTE RAM UND MAXIMALEN DETAILS)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
800 MHz	800x600 (min. Details)										
	1024x768										
1.6 GHz	1024x768										
	1280x1024										
2.4 GHz	1280x1024										
	1600x1200										



nicht möglich, nicht spielbar



stark ruckelnd, wenig Spielspaß



mäßig ruckelnd, noch spielbar



flüssiges Spielen möglich

JÖRG LANGER

joerg@gamestar.de

Beim ersten Sims hat meine Begeisterung schnell nach gelassen, da man doch immer wieder dasselbe getan hat. Teil 2 hingegen bietet so viel Abwechslung, dass sich Langeweile bei mir nicht einstellen will. Je nach Laune spiele/lebe ich als: passiver Zugucker oder Sekunden-Optimierer, Single oder Großfamilie, Stubenhocker oder Schwimmbad-Stammgast, Bücherwurm oder Party-Girl. Ich wünschte nur, die Nachbarhäuser würden im Spiel auftauchen, und nicht nur auf der Auswahlkarte.

Durch die drei Ortschaften und die vorgefertigten Beziehungsgeflechte ist jeder Neustart spannend. Und die Entwicklung vom Krabbelmonster zum Stockschwinger simuliert noch besser ein echtes Leben als das ehrwürdige Alter Ego damals auf dem C64. Ich mag das Wunschsysttem, ich mag die Animationen, ich mag die Sterbe-Szenen. Ich mag Die Sims 2!

»Das beste Aquarium der Welt!«





Wer ein Baby zeugen will, muss dazu zwei verliebte Sims ins Bett bekommen.

bei Todesfällen nur eine Urne, an der die Hinterbliebenen herzerweichend trauern. Hoffentlich haben sich die Verstorbenen vorher fortgepflanzt, damit die Familie nicht ausstirbt. Unlogisch, aber spielerisch sinnvoll: Während die Sims des aktuell ausgewählten Haushalts altern, bleiben die Nachbarn immer gleich alt. Aber: Ihre eigenen Familien leben als NPCs fort, wenn Sie sie nicht

mehr weiterspielen. Dadurch erhöht sich in der Stadt mit der Zeit die Zahl der Nachbarn.

Gieriger Detail-Wahnsinn

Die Kameraperspektive ist völlig frei. Sie dürfen die extrem detaillierten Figuren, Häuser und Gegenstände aus der Nähe bewundern. Vor allem die Texturen wirken sehr realistisch. Wer mag, kann fernglotzen und dabei deutlich Arztserien von Kochsendungen unterscheiden. Allerdings sehen Sie die Häuser in der Nahansicht immer allein in kahler Landschaft, selbst wenn laut Übersichtskarte jede Menge Nachbargebäude daneben stehen. Nahezu perfekt sind dagegen die hinreißenden Animationen der Sims selbst. Es ist einfach urkomisch, wenn sie aus Furcht vor Kakerlaken wie wild durch die Küche hüpfen. Der Preis der Pracht: **Die Sims 2** ist ein echter Hardware-Fresser, mit der offiziellen Mindestkonfiguration müssen Sie die Grafik fast schon auf Vorgänger-Niveau runterschrauben.

In Sachen Sound kassiert **Die Sims 2** die volle Punktzahl: Das Kauderwelsch der Sims klingt jetzt noch mehr nach echter Sprache, immer wieder glaubt man, doch einen Fetzen zu verstehen. Und dank ausdrucksstarker Betonung ist jederzeit klar, wie ein Gespräch läuft. Radio und Stereoanlage dudeln 30 Songs aus sechs Stilrichtungen – in Simlisch gesungen. Gelungene Soundeffekte runden das akustische Gesamtkunstwerk ab. Einziger Wermutstropfen: Surround-Sound fehlt, die Sims schnattern nur in Stereo.

► HOTLINE: (0190) 754 464 1,24 €/MIN.



Der Sim fährt hungrig mit der Fahrgemeinschaft zur Arbeit, die beruflichen Leistungen leiden.



Wenn Ihr Sim keine Freunde hat, schickt das Programm automatisch das Sozio-Bunny.

MARKUS SCHWERDTL markus@gamestar.de

Eigentlich habe ich in meinem echten Leben schon mehr als genug zu tun: Frau, Kind und Job füllen die Tage ganz gut aus. Trotzdem bürde ich mir gern die Belastung als doppelter Familienvater auf. Denn die Sims-Existenz ist bunt, ständig rührt sich was. Kaum ein Tag vergeht ohne besonderes Ereignis, sei es nun Geburtstag oder Todesfall. Und dank des Wunschsystems weiß ich stets ganz genau, wie ich meinen Sims Gutes tun kann – und sammle nebenbei fleißig Laufbahnpunkte für die coolen Spezialgegenstände. Lediglich Profis dürften sich daran stören, dass die Bedürfnisse anfangs sehr zu leicht zu befriedigen sind. Doch spätestens bei einer vierköpfigen Familie fällt dieser Kritikpunkt flach, dann wird es fast schon zu hektisch.

Hungriger als Doom 3

Was mich jedoch ärgert, ist der enorme Hardwareanspruch von **Die Sims 2**. Wer in den Häusern alle Feinheiten sehen will, braucht eine Höllenmaschine wie sonst nur für Shooter wie **Doom 3**. Fans des genügsamen Vorgängers gefällt das sicher nicht. Allerdings gibt's dafür auch eins der schönsten Aufbauspiele überhaupt: Mehr Details und schönere Animationen bietet kein anderer Titel. Richtig begeistert bin ich vom Sound: Seit zwei Wochen pfeife ich ständig die Titelmusik und unterhalte mich mit meinen Kollegen nur noch auf Simlisch. So, und jetzt muss ich mich wieder um Familie Schwerdtel in Veronaville kümmern.

»Die perfekte Zweit-Familie«



DIE SIMS 2 AUFBAUSPIEL

PUBLISHER	Electronic Arts	RELEASE (D)	16.9.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 52 Seiten	USK	ohne Beschr.*

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	3	4	5	6	7	8	9	PROFI
------------	---	---	---	---	---	---	---	-------

VERGLEICHBAR MIT Die Sims (87, GS 03/00) Innovativer Vorgänger mit 2D-Grafik. Singles (65, GS 04/04) Mehr Erotik, dafür weniger Spielspaß.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,8 GHz Intel	2,4 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	XP 1500+ AMD	XP 3000+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	3 GB Festpl.	3 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900	3D-Karte	3D-Karte

LAUTSPRECHER Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ geniale Animationen + Details - keine Nachbarhäuser	7 / 10
SOUND	+ verständliches Simlisch + sechs Musikrichtungen	10 / 10
BALANCE	+ einsteigerfreundlich + toller Objekt-Mix - anfangs zu leicht	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ perfekter Zweit-Alltag + Interaktion mit Nachbarn	8 / 10
BEDIENUNG	+ Sims erledigen Kleinkram selbstständig - Baumodus	8 / 10
UMFANG	+ drei große Nachbarschaften + hoher Wiederspielwert	10 / 10
STARTPOSITIONEN	+ sehr unterschiedliche Familien + reale Probleme	9 / 10
KI	+ Sims sehr selbstständig - seltene Wegfindungsprobleme	9 / 10
EINHEITEN	+ Sims-Erschaffung + riesiger Gegenstands-Pool	10 / 10
ENDLOSPHÄRE	+ Lebensziele (Kinder, Erfolg) + immer neue Situationen	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPAß 60 Stunden MULTIPLAYER-SPAß —

FAZIT: DANK WUNSCHSYSTEM GENIALE LEBENS-SIM.

89 SPIELSPAß

- CD/DVD: Interaktiver Test
- TIPPS-TEIL: Taktiken
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 1139