



Schöner wohnen

# Die Sims 2

Von der Wiege bis zu Bahre begleiten Sie in Will Wrights neuestem Streich intelligente PC-Bewohner.

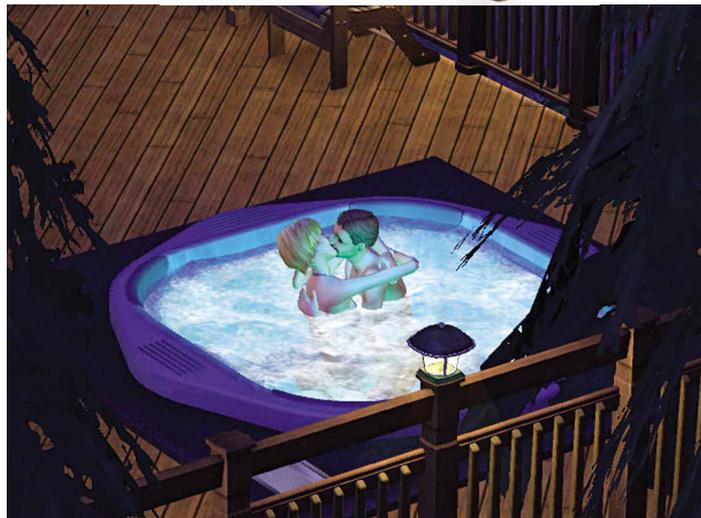


Auf CD/DVD:  
Video-Special

**H**eiß brodeln die Eifersucht in Jennifers Herz. Schließlich muss die Arme zusehen, wie sich ihr geliebter Marty mit der Zicke Lisa im Whirlpool vergnügt. Dass dafür der bierbäuchige Bernie auf Jennifer steht, ist für die nur ein schwacher Trost – der Kerl soll erst mal abnehmen. Was sich anhört wie die Eröffnungsszene einer beliebigen Vorabend-Seifenoper, stammt in Wahrheit aus dem Aufbauspiel **Die Sims 2** von Will Wright (**Sim City**, **Die Sims**). Allerdings folgt unsere romantische Badewannen-Liebelei nicht wie im Fernsehen einem Drehbuch. Durch viele Neuerungen sowie aufgebohrte Künstliche Intelligenz verhalten sich die Sims auch ohne Skript fast wie im richtigen Leben.

## Genpool-Party

Ähnlich dem Vorgänger steht auch in **Die Sims 2** zu Beginn die Erschaffung einer Spielfigur auf dem Plan. Allerdings sind Sie nicht mehr auf ein paar vorgegebene Gesichter beschränkt, sondern spielen Schönheitschirurg: Per Schieberegler verdicken Sie etwa die Lippen, vergrößern Ohren und Nasen oder lassen Haare wachsen. Dadurch soll kein Sim dem anderen gleichen. Bei der E3-Präsentation gab es sogar ein grünhäutiges Alien sowie spitzohrige Vulkanier zu sehen. Ihre Manipulationen verändern neben der Optik das Erbmateriale der Spielfigur. Sollten die Sims später im Spiel Kinder bekommen, werden die Kleinen ihren Eltern ähneln und Merkmale von Vater



Wenn die Liebesszene im Pool zu wild wird, versperrt Schaum die Sicht.

und Mutter vereinen. So zeigte uns Produzent Tim LeTourneau etwa grüne Babys aus einer

Mensch-Alien-Ehe. Sowohl den Charakter-Generator als auch den Gen-Mixer will Maxis noch vor **Die Sims 2** kostenlos im Internet veröffentlichen.

## Sim Waltons

Magere zwei Altersstufen (Kind und Erwachsener) konnte eine Spielfigur in **Die Sims** durchlaufen. In **Die Sims 2** steht dagegen ein komplettes Leben auf dem Programm, von der Geburt bis ins Grab. Babys, Kleinkinder, Teenager, Erwachsene und Senioren sollen im Idealfall unter einem Dach wohnen. »Mit mehreren Generationen wollen wir eine Art Familiensaga erzählen«, erklärt Tim LeTourneau. »Auch wenn ein Sim im hohen Alter stirbt, soll das Spiel mit seinen Kindern und Enkeln weitergehen.«

## Fastfood-Plauze vs. Hantel-Bizeps

Nicht nur das Erbmateriale der Vorfahren bestimmt das Aussehen eines Sims, auch das tägliche Leben hinterlässt Spuren.



Drei Generationen vor dem Fernseher: Enkelchen spielt mit Oma an der Konsole, Papa und Opa sitzen auf der Couch.



Zur **Rauferei** im Wohnzimmer kommen sämtliche Partygäste angelaufen, um die Streithähne anzufeuern und Kommentare abzugeben. Verletzungen gibt es aber nicht.

Wenn sich Ihre Spielfigur etwa ausschließlich von Pizza, Burgern und Bier ernährt, schiebt sie bald ein kleines Bächlein vor sich her. Videospielende Teenager sollen ebenfalls rapide verfetten, die Lebenserwartung sinkt entsprechend. Umgekehrt sehen Fitness-Fanatiker sportlich aus und werden älter. Oberflächlich, aber realistisch: Kör-

perliche Attribute beeinflussen das Zusammenleben der Sims. Doofe, dafür aber durchtrainierte Schönlinge kommen gut bei Frauen an, schlanke Mädels finden leichter einen Freund.

### Schlaue Bit-Bürger

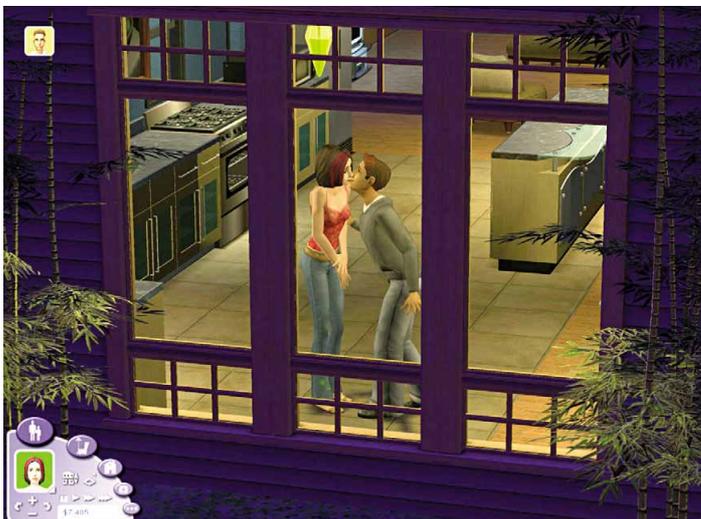
In **Die Sims 2** nehmen die Figuren ihre Umwelt viel stärker wahr als im Vorgänger. Beginnt

es etwa bei einer Party im Freien zu regnen, stürzen die Feiernenden unter lautem Gejammer ins Haus. Objekte sind mehr als nur Staffage: Die Einwohner betrachten interessiert die Bilder an der Wand und reden sogar darüber. Teenager fühlen sich von Videospiele-Konsolen magisch angezogen, Babys von Teddybären. Die Aktionen der Mit-Sims wirken sich ebenfalls auf das Verhalten aus: Sobald im Wohnzimmer eine Schlägerei ausbricht, laufen aus dem ganzen Haus Schaulustige herbei, um den Kampf zu sehen.

Maxis spendierte **Die Sims 2** eine nagelneue 3D-Engine. Die Ansicht ist jederzeit frei dreh-

und zoombar, damit Ihnen kein Detail entgeht, etwa die aussagekräftige Mimik oder die Animation der Figuren. Reflektierende Oberflächen und feine Schattierungen lassen den optisch eher spartanischen Vorgänger schnell vergessen.

Wie schon bei **Die Sims** plant Maxis, nach der Veröffentlichung von **Die Sims 2** eine lebendige Internet-Gemeinde aufzubauen: Zusätzliche Figuren, Möbel und Ausstattungs-Gegenstände soll es nach und nach kostenlos zum Download geben. Über **Sims Online** wurde am Maxis-Stand übrigens kein Wort verloren. Das Chat-Programm ist nur mäßig erfolgreich. **MS**



Romantische Sims: Von außen beobachten wir durch ein Fenster zarte **Annäherungsversuche**.

## Die Sims 2

**Genre:** Aufbauspiel  
**Termin:** Oktober 2003

**Entwickler:** Maxis  
**Ersteindruck:** Sehr gut

**Markus Schwerdtel:** »Das Leben in den wunderhübschen 3D-Häusern wirkt extrem real. Die Sims zeigen mehr schauspielerisches Talent und wirken echter als die meisten Soap-Darsteller. Der Clou ist allerdings die Generationen-Idee samt Gen-Weitergabe. Ich bin schon neugierig, wie sich mein Schwerdtel-Clan entwickeln wird.«