



## INFO

- ▶ 3 vorgefertigte Nachbarschaften
- ▶ über 500 Objekte
- ▶ 5 Altersstufen
- ▶ 8 Berufszweige mit je 10 Jobs
- ▶ 21 Nebenjobs für Teenager und Senioren

Schöner leben im PC

# DIE SIMS 2

Optisch runderneuert sehen die Sims nicht nur besser aus als je zuvor. Hinter den perfekten 3D-Kulissen der Alltagssimulation warten zudem viele dicke Überraschungen.

## INHALT

Mega-Preview	52
Tank gegen Johnny	54
Das Interface	55
Geburtstag	55
Der Sims-Editor	55
Interview mit Brian Deppiesse	56
Der Movie Maker	57
Von der Wiege bis zur Bahre	58

**W**enn einer der erfolgreichsten Titel der Spielgeschichte eine Fortsetzung bekommt, liegen die Erwartungen hoch. Schönere Optik und kleine Verbesserungen würden kaum reichen, um Millionen

Anhänger weltweit zu überzeugen. Schließlich hält sich **Die Sims** seit dem Erscheinen vor vier Jahren wacker in den Verkaufscharts – nicht zuletzt dank der mittlerweile sieben Addons. Das weiß man auch bei Ent-

wickler Maxis und legt sich deshalb für **Die Sims 2** schwer ins Zeug. Zusammen mit Lucy Bradshaw, Vizepräsidentin für Entwicklung und Produktion, haben wir bei einem Besuch einen ausführlichen Rundgang



Einrichtungsgegenstände für sein Haus leisten kann.

### Aller Anfang ist leicht

Den Einstieg in **Die Sims 2** wollen die Entwickler möglichst mühelos gestalten. Wer keine Lust auf Hausbau und Charaktergenerierung hat, braucht sich um solche Details auch nicht zu kümmern. Lucy Bradshaw: »Nach dem Start kannst du eine eigene Nachbarschaft aufbauen oder in eine von drei mitgelieferten einsteigen, in der schon einige Sims wohnen. Wer gleich loslegen möchte, übernimmt einfach eine dieser Familien oder siedelt seine Sims dort an, wo ihm die Nachbarn am sympathischsten sind.« Dann würde Ihnen allerdings der im Vergleich zum Vorgänger gehörig ausgebauter Aufbau von **Die Sims 2** entgehen.

### Stadtplaner gesucht

Bei der Gestaltung einer eigenen Nachbarschaft sollen Ihnen kaum Grenzen gesetzt werden. Öffentliche Einrichtungen wie ein Einkaufszentrum oder ein Schwimmbad? Alles kein Problem, alles mit im Spiel – und Sie allein bestimmen, wo welche Häuser stehen und wie Sie die Wohngegend mit Grünflächen verschönern. Richtig, das klingt nicht nur ein wenig nach **SimCity**: Wer **Sim City 4** besitzt, darf daraus Stadtkarten als Grundlage für die Siedlung importieren. Wie in den diversen Addons von **Die Sims** sollen Ihre Schützlinge die Freizeit auch außer Haus verbringen können, zum Beispiel beim Sport oder in der Spielhalle.

durch die Alltagssimulation gemacht. Und waren am Abend schwer beeindruckt von der Fülle an kleinen und richtig großen Veränderungen im Spiel.

### Das Sims-Prinzip

In **Die Sims** bauen Sie einem Single ein kleines Haus und leben (hoffentlich) den amerikanischen Traum: Durch gutes Zeitmanagement erhöhen Sie seine Soft- und Hardskills, sodass er Freunde findet, im Beruf vorankommt und sich nach und nach immer spannendere

### Objekte der Begierde

Hobby-Innenarchitekten freuen sich über einen deutlich erweiterten Kauf- und Baumodus mit vereinfachter Bedienung. Insgesamt soll es in **Die Sims 2** mehr als 500 Objekte geben, die Sie in den bis zu dreistöckigen 3D-Häusern platzieren können – eineinhalb Mal so viele wie im ersten Teil. Neben gewöhnlichen Gegenständen wie Lampen, Stühlen und Betten erwartet Sie auch exotischere Ausrüstung wie ein Lügendetektor oder eine futuristische Spiel-



Reiche Sims in noblen Wohngegenden engagieren Personal wie Butler oder Gärtner, das Ihnen lästige Arbeiten abnimmt. Außerdem leisten sie sich Luxusgegenstände wie Statuen.



Schluss für Opa: Am Ende seiner Lebenszeit holt Gevatter Tod den Senior ab, die Verwandtschaft weint im Hintergrund. Jeder Bürger hat nur eine gewisse Anzahl von Sim-Jahren.



Rücksichtsloses Verhalten entsteht bei unzufriedenen Sims und schadet dem Familienklima.



Sims lieben Gesellschaft: Bei der Pizza-Party kommen sie sich näher, knüpfen neue Freundschaften und finden vielleicht einen Partner.

konsole. Wie beim Vorgänger rechnet Maxis nach der Veröffentlichung von **Die Sims 2** mit einer Flut von Fan-Objekten.

**Das zweite Ich**

Auch bei den Sims selbst plant Maxis massig Variationen. Zu Beginn des Spiels bauen wir uns einen Charakter oder gleich eine komplette Familie zusammen – erst das Elternpaar, dann den Nachwuchs im Baby-, Kinder- oder Teenager-Alter. Die Auswahl an Körpermerkmalen ist enorm und wäre für so manches Online-Rollenspiel wünschenswert: Allein am Kopf dürfen wir Kinn, Mund, Nase,

Auge und Stirn modifizieren. Dazu kommen Teint sowie unzählige Frisuren und Kleidungsstücke. Wer will, erschafft abstruse Mutanten mit blauer Haut oder quält seine Sims mit abgedrehten Accessoires.

**Comedy oder Drama?**

Während die Bürger in **Die Sims** mehr oder weniger sinnfrei in den Tag hinein lebten, soll es in **Die Sims 2** mehr Handlung geben. Jeder der drei mitgelieferten Orte hat eine eigene Geschichte mit Persönlichkeiten, die Sie vielleicht noch aus dem ersten Teil kennen. In Pleasantview leben die Goths, durch ver-

rückte Erfindungen zu immensem Reichtum gekommen. Oder die hübsche Dina Caliente, die auch gerne reich wäre. Doch da sie selbst wenig auf dem Kasten hat, ist sie auf der Suche nach einem begüterten Mann wie Dr. Don. Der Arzt ist aber schon mit Sarah verheiratet, sollte sich von der geldgierigen Dina also besser fern halten.

In Veronaville, der zweiten Nachbarschaft, erwarten Sie allerlei Teenager-Geschichten um Herzschmerz und Highschool. »Meine Lieblingsnachbarschaft ist aber Strangetown«, lacht Lucy. Ein verrückter Ort, in dem Familie Smith lebt – ein

Alien mit seiner menschlichen Frau. Ihr etwas schüchterner Sohn Johnny kommt gerade der hübschen Ophelia behutsam näher. Zu dumm, dass neben den Smiths der General Grunt wohnt, ein Eisenfresser, der seinen Sohn Tank zu einem Streiter für Volk und Vaterland erzieht und rund um die Uhr Jagd auf Außerirdische macht.

**Ambitionen statt Grundbedürfnisse**

Eine der größten Neuerungen: Essen, Trinken & Co. sind nicht mehr die einzig wichtigen Faktoren, die einen Sim bewegen. »Die Sims werden viel weniger

**TANK GEGEN JOHNNY**



Rabauke Tank macht sich über die ungesunde Hautfarbe von Johnny lustig, die der von seinem Alien-Papa geerbt hat. Weiteres Problem: Beide sind in die süße Ophelia (am Tisch) verliebt.



Ophelia ist von Johnnys apertem Teint fasziniert und fragt ihn danach. Der Junge denkt als hormongesteuerter Teenager allerdings nicht an Vererbungslehre, sondern will mit Ophelia knutschen.



Johnny und der eifersüchtige Tank geraten sich in die Haare und tragen ihren Streit mit einer Prügelei aus. Der Sieger darf mit Ophelia gehen und vielleicht seine Gene weitergeben...



Nach rund 1.500 Sims-Tagen wird der kleine Alex 4 und erwächst dem Babyalter. Zur Feier des Tages dürfen wir einen Bonusgegenstand auswählen.



Alex steigt zum Kind auf und führt einen kleinen Freudentanz auf. Alle wichtigen Ereignisse, so genannte Big Life Moments, zeigt das Spiel mit Cutscenes.



Geschafft, Alex sieht älter aus und kann selber stehen. Außerdem ändern sich seine Wünsche und Bedürfnisse. Das nächste Stadium ist das Teenager-Alter.

von ihren Grundbedürfnissen getrieben«, erklärt Lucy Bradshaw. Stattdessen besitzt jeder einzelne Bewohner jetzt seine eigenen Träume, Hoffnungen und Ziele, so genannte »Aspirations«, was sich am ehesten mit dem Begriff Ambitionen zusammenfassen lässt. Ein pubertierender Teenager sehnt sich beispielsweise danach, so cool wie der Mädchenschwarm seiner Klasse zu sein, damit er die festsche Nachbarstochter mit mehr als nur seinem Physikwissen beeindrucken kann. Und der größte Wunsch einer Mutter ist es, ihr Kind gesund aufzuwachsen zu sehen.

Insgesamt wird es fünf dieser Ambitionsfelder geben: Familie, Liebe, Glück, Popularität und

DAS INTERFACE



- ① Alle Familienmitglieder unseres Sims Don (Frau Sarah, Sohn Alex).
- ② Optionen, Wechsel in den Bau-Modus, Ansichts-Perspektiven.
- ③ Lebensalter-Anzeige: Don steht am Beginn seiner Erwachsenenzeit.
- ④ Zeitbeschleunigung (drei Stufen) und Pausenmodus.
- ⑤ Zufriedenheitswert: Steigt, wenn Ambitionen erfüllt werden.
- ⑥ Momentane Ambitionen: Don will Romantik und mit der rothaarigen Sarah eine glückliche Ehe führen. Andererseits ist er scharf auf Dina.
- ⑦ Ängste: Don fürchtet sich vor Einsamkeit, einer gescheiterten Ehe und gebrochenem Herzen.
- ⑧ Icons blenden Menü ein, etwa mit allen anwesenden Sims.

Wissen. Diese Bereiche sind mit den Bedürfnissen eines Sims verknüpft. Erfolgreich erfüllte Ambitionen heben die Stimmung und lassen den Sim sogar seine Grundbedürfnisse eine Zeitlang vergessen. Das kennen Sie sicherlich auch: Wenn Sie Level um Level eines Spiels erfolgreich meistern, merken Sie erst am Vogelgezitscher, dass Ihnen die Nachtruhe entgangen ist. Außerdem schalten erfüllte Ziele grafische Gimmicks frei: Ein in Liebesdingen erfolgreicher Sim stolziert besonders beschwingt umher.

Große Momente, große Gefühle

Wendepunkte im Leben inszeniert **Die Sims 2** in den so genannten Big Life Moments. Wenn ein Teenager seinen ersten Kuss bekommt, gibt's eine romantische Zwischensequenz in der Spielgrafik. Manche der großen Momente passieren Ihnen automatisch, darunter Geburtstage. Auf andere wie den Schulabschluss oder eine Hochzeit werden Sie jedoch hinarbeiten müssen. Dann ist der Wendepunkt die Belohnung für einen erfüllten Wunsch. Zurück: Alien-Mann Smith hat Heimweh und wird – wenn Sie

gut spielen – von einem Ufo zurück ins Weltall geholt.

Alles im goldenen Bereich?

Wichtige Ereignisse, Freunde, das Lebensalter und die eigene Persönlichkeit wirken sich ganz individuell auf das Ambitions-Meter eines jeden Sims aus. Wenn zum Beispiel ein Kind Geburtstag hat, ist es seinem Ziel Erwachsenenalter ein Stück näher gekommen, und der Zufriedenheitswert steigt. Am oberen Ende der Skala liegen die gold- und platinfarbenen Bereiche. Dort angekommen, machen dem Sim die Widrigkeiten des Alltags kaum noch etwas aus.

Doch selbst wenn er ein Ziel erreicht, ist das noch lange kein Grund, die Hände in den Schoß zu legen: Denn oft löst der Erfolg eine weitere Sorge aus: »Ein Sim, der extrem populär sein möchte, fürchtet nichts mehr, als eine schlechte Party zu geben oder in einer Schlägerei zu verlieren«, erklärt uns Lucy Bradshaw. Eine stark verbesserte künstliche Intelligenz hilft dabei, solch peinlichen Situationen aus dem Weg zu gehen. Die Sims sollen die Vorlieben und Ängste ihrer Mitmenschen kennen und entsprechend reagieren. Außerdem hat

die KI fast die gesamte Palette menschlicher Gefühlsregungen im Repertoire, Eifersuchtsszenen und Freudentänze inklusive. Zudem tratschen die Sims über alles, was sie sehen – insbesondere Katastrophen.



Lucy Bradshaw von Maxis spielte mit uns Sims 2.

DER SIMS-EDITOR

Wer sich seinen Lieblings-Sim schon jetzt basteln will, kann das mit dem bereits veröffentlichten Sims 2 Body Shop ([www.gamestar.de/quicklink/661](http://www.gamestar.de/quicklink/661)).

Mit dessen Hilfe bauen begeisterte Sims-Spieler momentan alle möglichen und unmöglichen Charaktere, von Superhelden bis hin zum Unsympathen Gollum aus Herr der Ringe.





Vererbungslehre: Papa Smith ist ein Alien, seine Frau menschlich (beide oben). Während die Tochter ihrer Mama ähnelt, hat Sohn Johnny Vaters Hautfarbe.



Dank erfüllter Liebes-Ambitionen hat dieser Sim seinen Verführer-Gang eingeschaltet und verdreht damit den Damen die Sinne.

## Liebe und Verzweiflung

Durch das Ambitionssystem und die KI entstehen faszinierende Verhaltensmuster: Nehmen wir zum Beispiel den bereits erwähnten Johnny Smith, der zaghaft seiner geliebten Ophelia den Arm um die Schultern legt. Das gefällt der jungen Dame, also wagt er einen sanften Kuss. Aber ach, sie spielt nicht mit und dreht den Kopf weg. Diese Zurückweisung wirkt sich sofort auf sein Ambitions-Meter aus. Obendrein merkt sich Johnny diese schlechte Erfahrung und ist in späteren Situationen möglicherweise noch zurückhalten-

der. Jetzt liegt es an uns, ihm ein positives Liebeserlebnis zu verschaffen, damit er keine Charakterschäden davonträgt.

Wenn Sie sich überhaupt nicht um die Ambitionen ihrer Sims kümmern, rutscht der Zufriedenheitswert in den roten Bereich ab. Die Folge: unreifes oder verzweifeltes Verhalten wie sinnlose Schlägereien sowie Vandalismus. Da eine Sim-Psychiater-Erweiterung nicht geplant ist, sollten Sie also besser Träume und Ziele erfüllen.

## Schlaue Milch

Eine angenehme Stimmung ist nicht die einzige Belohnung für ausgelebte Ambitionen. Gehen

die Wünsche eines Sims in Erfüllung, werden Sie Bonuspunkte erhalten, die Sie in nützliche Dinge eintauschen können: Eine coole Sonnenbrille hilft beispielsweise, schneller neue Leute kennen zu lernen. Mit »Smart Milk« steigen die Werte eines Kindes schneller, ein Jugendelixier stoppt den Alterungsprozess für kurze Zeit. Ein Sim, der von einem solchen Gegenstand profitieren will, sollte im goldenen Bereich seines Ambitions-Meters stehen.

## 101 Jobs

Zu einem erfüllten Leben gehört auch in **Die Sims 2** ein anständiger Beruf. Acht Tätigkeitsfelder

mit je zehn Jobs sind geplant. Allerdings dürfen Sie auch diesmal die Sims nicht ins Büro begleiten, sie gehen lediglich morgens aus dem Haus. Neu ist etwa die Sportler-Karriere inklusive der Stufe »Maskottchen« – ausgefallene Kostüme garantiert!

Wer im Beruf erfolgreich ist, pendelt besonders stilvoll: General Grunt lässt sich jeden Tag von einem Helikopter in die Kaserne abholen. Außerdem erhält er einen ausgewachsenen Hindernis-Parcours als Gartenausbau. Sein Nachbar Smith verdingt sich dagegen ganz bieder als Physiker im E-Werk. Damit es Senioren und Teenagern tagsüber nicht langweilig wird,

## INTERVIEW MIT BRIAN DEPIESSE, ENTWICKLUNGSLEITER BEI MAXIS



Brian Deppiese (43), Director of Product Development: Bei ihm laufen die technischen Fäden des Spiels zusammen.

**GameStar** Wie wollt ihr es schaffen, dass Millionen Spieler jetzt einen zweiten Teil kaufen und den alten in Rente schicken?

**BRIAN DEPIESSE** Indem wir all das, was die Fans an *Die Sims* lieben, mit in den zweiten Teil nehmen – und noch jede Menge neue Ideen hinzufügen: Ambitionen, Filme, die neue 3D-Grafik. Es wird unglaublich viel zu entdecken geben. *Die Sims 2* ist außerdem nicht nur etwas für Sims-Experten, sondern auch für neue Spieler. Und: Das Spiel und die Sims sind definitiv etwas verrückter und abgedrehter geworden als in Teil 1.

**GameStar** Neu sind unter anderem die fünf Altersstufen und der Tod eines Sims. Wie sieht es mit Krankheiten aus?

**BRIAN DEPIESSE** Ein Sim kann krank werden, dann hustet oder niest er und bewegt sich sehr langsam, aber eine Brille oder eine Rollstuhl benötigt er nicht. Dafür erwarten ihn, sagen wir, ungewöhnliche Todesarten, die ihn in allen Altersstufen ereilen können.

**GameStar** Wie stark waren die Fans des ersten Teils involviert?

**BRIAN DEPIESSE** Von unseren rund 130 Entwicklern sind sehr viele echte Hardcore-Fans. Das ist schon sehr hilfreich. In den letzten Monaten haben wir aber auch immer wieder

Sims-Fans eingeladen, den zweiten Teil zu spielen, und sie um ihre Meinung gebeten.

**GameStar** Gab es auch Feedback, dass ihr so nicht erwartet hättet?

**BRIAN DEPIESSE** Manche mochten es nicht, dass ihre Sims älter werden. Also haben wir uns mit dem Jugendelixier etwas einfallen lassen, um den Alterungsprozess zu stoppen oder zumindest zu verlangsamen.

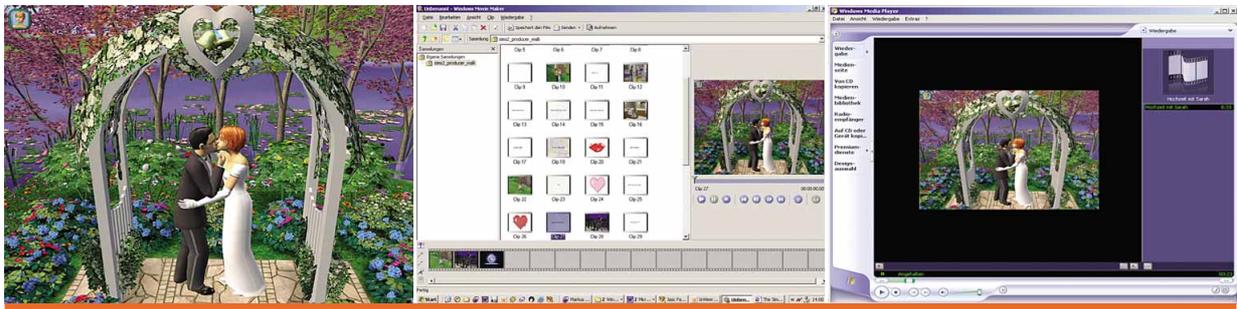
**GameStar** Was meint eigentlich Will Wright, der Erfinder der Sims, zu Teil 2?

**BRIAN DEPIESSE** Sagen wir so: Man lernt, niemals Wills Kommentare zu ignorieren. Wenn er etwas sagt, ist es immer berechtigt!

## DER MOVIE MAKER

Fotoalben? Wie altmodisch! Mit dem eingebauten Movie Maker drehen Sie kleine Filme Ihrer Lieblings-Sims. Darin kommen die feine 3D-Grafik und die detaillierten Charaktere noch besser zur Geltung. Um die Sims richtig in Szene

zu setzen, können Sie Kameraeinstellungen und Effekte wie Bullet-Time wählen. Ihre »abgedrehten« Filmschnipsel können Sie anschließend per Mediaplayer anschauen oder im Schnittprogramm Ihrer Wahl weiter bearbeiten.



gibt's 21 Nebenjobs, etwa als Zeitungsjunge oder Gärtner.

## Passen Sie gut auf sich auf

Eine Verbesserung liegt den Entwicklern besonders am Herzen: »Die Sims werden nicht mehr so oft an den einfachsten Alltagsdingen scheitern, sondern besser auf sich aufpassen«, verspricht Lucy Bradshaw. Wird beispielsweise einer Ihrer Sims am Abend müde, müssen Sie ihm nicht den Weg ins Schlafzimmer weisen, er geht selbstständig ins Bett. Und er findet von alleine zum Kühlschrank, wenn er Hunger hat.

Die meisten alltäglichen Handlungen sollen in **Die Sims 2** ohne Ihre Hilfe ablaufen. Natürlich dürfen Sie den digitalen Wesen trotzdem beim Spülen oder Aufräumen weiter unter die Arme greifen. Verordnen Sie ihnen jedoch Schlafentzug oder kultivieren Sie die Ängste statt der Bedürfnisse der Sims, kön-

nen Sie sich früher oder später auf Ärger gefasst machen.

## Ganz der Vater – oder?

Eine revolutionäre Neuerung in **Die Sims 2**: Die Sims sind sterblich und verlassen eines Tages die Festplatte Ihres Computers für immer – glückliche Bürger mit erfüllten Ambitionen allerdings etwas später als frustrierte Verlierer. Denn für jeden Einwohner tickt im Hintergrund ein Lebenstag-Countdown, der bei erfüllten Ambitionen etwas langsamer läuft oder durch Bonusgegenstände für kurze Zeit anhält. Irgendwann ist aber für jeden Schluss, und Gevatter Tod holt ihn in den Sims-Himmel. Wenn Ihnen ein Sim besonders ans Herz gewachsen ist, werden Sie sich rechtzeitig um einen Partner und Nachwuchs kümmern müssen. So bleiben Aussehen, Persönlichkeit und die Ambitionen des Verstorbenen zumindest teilweise erhalten,

denn wie im richtigen Leben ähneln die Kinder ihren Eltern.

Allerdings sind sowohl Charakter als auch Ambitionen des Kindes nicht in Stein gemeißelt, sondern verändern sich im Spielverlauf. Zudem lässt sich nicht vorhersagen, welcher Elternteil für welche Merkmale zuständig ist – genau wie bei echten Babys. Die Eigenschaften vererben sich über mehrere Generationen rezessiv oder dominant. In Pleasantview sind zum Beispiel die Mitglieder der Baxter-Familie an ihren roten Haaren zu erkennen.

## Ach ja, die Grafik

Grafisch ist **Die Sims 2** eine Wucht und sieht in Bewegung noch viel besser aus als auf Screenshots (schauen Sie sich unbedingt unser Video an). Die Animationen jeder Figur passen genau zu Anatomie, Charakter und Alter. Dazu kommen extrem detaillierte Räume und Gegenstände, jeder Fußballstreifer hat ein individuelles Muster.

Wie im Vorgänger unterhalten sich die Sims in einem unverständlichen Kauderwelsch, dank Icons, ausdrückstarker Betonung und vieler Gesten ist man jedoch jederzeit im Bilde.

Momentan ist das Designteam nur noch mit dem letzten Feintuning beschäftigt, damit das Spiel rechtzeitig im Septem-



Idyllische Wohngebiete wie Waterside werden Sie auch aus Sim City 4 importieren können.



Ein Stammbaum zeigt die Verwandtschaftsverhältnisse, hier innerhalb der netten Familie Baxter.

ber erscheinen kann. Das Fazit nach unserem Besuch bei Maxis: Mit vielen sinnvollen Änderungen und tollen Ideen wie den fünf Altersstufen macht **Die Sims 2** einen noch deutlich runderen Eindruck als der erste Teil. Es wird definitiv auch Leute begeistern, denen **Die Sims** nicht »Spiel« genug war. **RA**



Der Geldbaum ist ein Bonusgegenstand und garantiert dem Senior rechts finanzielle Sicherheit im Alter.

## DIE SIMS 2

Genre: Aufbauspiel  
Termin: September 2004

Entwickler: Maxis  
Potenzial: Ausgezeichnet

Roland Austinat: »Weniger Mikromanagement, dafür mehr Intelligenz, Träume und Ambitionen: Der Design-Umbau tut den Sims spürbar gut. Story-Elemente, Lebensabschnitte und die Vererbung von Eigenschaften sorgen für Motivation. Die Sims 2 übertrifft den Vorgänger in jeder Beziehung.«



CD/DVD:  
Video-Special



GAMESTAR.DE:  
Screenshot-  
Galerie  
QUICKLINK G60

Ein ganzes Leben

# VON DER WIEGE BIS ZUR BAHRE

In jeder der fünf Phasen ihres Daseins haben die Sims andere Wünsche und Verhaltensweisen.



## Baby

Ein Baby ist komplett auf seine Eltern angewiesen, das ist in Die Sims 2 genau wie im wahren Leben. Wenn die Eltern gut gelaunt ihre Ambitionen ausleben, wirkt sich das positiv auf den Nachwuchs aus. Umgekehrt schadet Vernachlässigung in diesen prägenden Jahren besonders viel. Einen Teil des Zufriedenheitswerts nehmen die Sims bei jedem Aufstieg ins nächste Lebensalter mit!



## Kind

Eltern, Freunde und Erlebnisse sind wichtig für Kinder, genau so wie regelmäßiger Schlaf oder gemeinsame Familienunternehmungen. Die extrem lernfähigen Jung-Sims überwinden möglicherweise sogar von den Eltern geerbte Ängste. Regelmäßige Botschaften weisen auf den nächsten Aufstieg hin, damit Sie vorher noch das gesamte Lernpotenzial des Kindesalters ausschöpfen können.

## Teenager

Wie im richtigen Leben gibt es Teenager, die vor Tatendrang und Abenteuerlust platzen, aber auch solche, die vor lauter Zukunfts-Grübeleien eher langsam und erschöpft umherschulfern. Erlebnisse wie der erste Kuss, wilde Partys, Schlägereien oder der Schulabschluss wirken sich stark auf Persönlichkeit und Ambitionen aus.



## Erwachsener

Diese Altersstufe umfasst die größte Zeitspanne eines Sims-Lebens. Vom Studium bis zur Rente erlebt ein Sim als Erwachsener die Berufswelt, lernt möglicherweise einen Partner oder eine Partnerin kennen und bekommt Kinder. Er baut sein eigenes Haus und entdeckt ganz neue Persönlichkeitszüge und Ambitionen. Gegen Ende des Erwachsenenalters bereitet er sich auf den Ruhestand vor.



## Senior

Senioren laufen langsamer und stehen nicht mehr ganz so gerade wie noch ein Erwachsener. Dafür sind sie reich an Erfahrungen: Leicht vorgebeugt mit grauem Haar sieht man ihnen an, ob sie eher gesund oder selbstzerstörerisch gelebt haben. Durch Extras wie das Jugendelixier können Sie das Leben eines Sims zwar kurz verlängern – doch sterben müssen sie am Ende alle. Die Urne mit der Asche des Verbliebenen dürfen sich die Nachkommen ins Wohnzimmer stellen.

