

Daily Soap ohne Fernseher

# Die Sims

Die spannendsten Alltagsdramen spielen sich ab sofort auf Ihrem PC-Monitor ab. Bevölkern Sie die Nachbarschaft mit Charakteren Ihrer Wahl, und erleben Sie mit Ihren Sims gute Zeiten, schlechte Zeiten.



**GameStar**  
»für besonderen Spielwitz«  
**Die Sims**

## Facts

- 80 Charaktere
- 10 Berufszweige
- 10 Haushalte
- 239 Objekte
- 5 Charakter-Eigenschaften

## Inhalt

Der Megatest .....	62
Innere Werte .....	64
Luxus bringt's .....	66
Eifersucht .....	68
Anbandeln .....	69
Die GameStar-Sims .....	70

Tagelang hatte ich Kochbücher gelesen und nun ein schmackhaftes Gericht am Herd gezaubert. Ein Vollbad hatte meinen Hygiene-Wert optimiert, ein doppelter Espresso jegliche Müdigkeit vertrieben. Im Kamin knisterte ein munteres Feuerchen, um den Wohlfühlwert des Wohnzimmers zu steigern. Mit Scherzen, Umrarmungen und einem Geschenk vermochte ich es, das Objekt meiner Begierde in einen entspannten Gemütszustand zu lullen. Doch der einzige Funke, der an diesem Abend übersprang, kam vom offenen Kamin – als ich Tusnelda den Verlobungsring anstecken wollte, ging ein Bücherregal in Flammen auf. Ich schäumte mit dem Feuerlöscher, sie tobte hysterisch, die romantische Stimmung

war abgefackelt. Am nächsten Morgen torkelte ich verschlafen und mißmutig zur Arbeit – in diesem Zustand konnte ich mir die ersehnte Beförderung abschminken.

### Beziehungskisten

Soweit die Erfahrungen der Spielfigur »Heini Gamestar« bei **Die Sims**. Das neue Werk von **SimCity**-Schöpfer Will Wright ist eine Mischung aus Daily Soap, Aufbau-Spiel und Echtzeit-Strategie. Simuliert wird nicht mehr und nicht weniger als der häusliche Alltag. Doch der bietet mehr taktischen Nervenkitzel als manche Weltraumeroberung oder Fantasyschlacht.

Vor dem Run auf Karriereleiter und Beziehungskisten erschaffen Sie mindestens eine Spielfigur, indem Sie 25 Punkte auf sechs Charakterei-



In der **Nachbarschafts-Sicht** sind alle Häuser samt Ausbauten, Gärten und Swimming-Pools zu sehen – quasi ein Überblick über die aktiven und bisherigen Spielstände.

genschaften verteilen. Ob Sie nun einen partysüchtigen Schlamper oder einen schüchternen Reinlichkeitsfimmel generieren, diese Eigenschaf-

ten bleiben auf dem Sim-Lebensweg stets gleich und definieren auch die Kompatibilität zu den lieben Mitmenschen. Eine Fülle an 3D-Körpern von



Im **Lebens-Modus** läuft das Geschehen in Echtzeit ab. Sie geben jeweils einem Haushaltsmitglied direkte Befehle, die anderen Sims steuert inzwischen der PC. Diese lautstarke **Billardfete** wird die nahende Polizistin (oben links zu sehen) gleich beenden. (1024x768)

sexy bis versifft steht zur Wahl, um das adäquate Äußere zu wählen. Mit etwas Geschick und einem Editor aus dem Internet dürfen Sie sogar Ihr eigenes Antlitz samt Klammotten importieren.

### Meine erste Bude

Nun beginnt der Ernst des Spielens: Vom Startkapital erstellen Sie ein bescheidenes Häuschen, geben die letzten Kröten für Bett, Badewanne & Co aus, und schon wird die Alltagssimulation per Mausklick gestartet. Ihr Schützling besichtigt das neue Heim, rümpft die Nase ob der billigen Rattan-Sessel und belatscht die Wahl des gehobe-



Der Hausherr (mieser Koch-Skill) testete den neuen Holzkohlegrill.

nen Farbfernsehers. Doch die nächste Rechnung kommt bestimmt, weshalb wir uns schleunigst auf Jobsuche begeben. Durch Tageszeitung

oder Internet findet sich bestimmt eine Tätigkeit, mit der Ihr Sim den Tag rumbringt und das nötige Kleingeld zur Kühlschrank-Auffüllung verdient. Das Spiel verläßt nie den häuslichen Bereich: Ist niemand daheim, wird automatisch die Turbo-Zeitbeschleunigung angeworfen.

### Materielles Glück

Der Sim als solcher ist ein launisches Geschöpf. Stetig wechselnde Werte in acht Kategorien definieren sein derzeitiges Wohlbefinden. Durch die Benutzung von bestimmten Gegenständen wie Fernseher (bringt Spaß) oder Badewanne (steigert Hygiene und Komfort) wird der Sim glücklich und dadurch auf dem Heiratsmarkt attraktiver. Die über 200 Objekte in *Die Sims* haben fein ausgeklügelte, gut nachvollziehbare Auswirkungen. Der billige PC ist zur Jobsuche genauso nützlich wie das teurere Modell, doch letzteres bringt beim Spielen deutlich mehr Spaß-Punkte.

Um ein Kommando zu geben, klicken Sie nicht Ihre Spielfigur, sondern den zu benutzenden Gegenstand an. Nun erscheint ein Menü mit allen Tätigkeiten, die Sie damit erledigen können. Ähnlich läuft der zwischenmenschliche Umgang ab: Klicken Sie einen anderen

### Innere Werte

#### Was bin ich?



Auf fünf Charaktereigenschaften verteilen Sie bei der Geburt eines neuen Sims 25 Punkte, die sich nie wieder ändern.

#### Was will ich?



Acht Bedürfnisse ändern sich ständig. Die Pfeilchen verraten, wohin sich ein Zustand gerade bewegt.

#### Was kann ich?



Sechs Talente lassen sich in zehn Stufen ausbauen. So meistern Sie Reparaturen und Kochversuche, oder erlangen Beförderungen.

#### Wer liebt mich?



Diese Anzeige gibt Aufschluß über die Qualität Ihrer Beziehungen. Smileys kennzeichnen Freunde, das Herz ist selbsterklärend.

Sim an, um mit ihm zu reden, zu flirtieren oder ein Geschenk zu überreichen. Die Sims reden nicht auf Deutsch oder Englisch, sondern in einer Symbol- und Lautsprache, die sehr putzig wirkt. Eine ganze Reihe von Kommandos läßt sich aneinander-



Wem Fertighäuser zu öde sind, der spielt selber **Architekt**. Unser Entwurf für eine Dreier-WG hat eine große Wohnküche, aber für den Pool reicht das Budget nicht. (800x600)



Während ihr Gatte Lust auf TV hat, will die **Karrierefrau** nur ins Bett.



Links oben zeigen drei Icons an, welche Befehle der unausgeschlafene Ehemann abarbeiten muß: Toilette benutzen, spülen nicht vergessen, dann ab in die Wanne.



reihen; die Spielfigur arbeitet Ihre Anweisungen der Reihe nach ab. Sofern man es im Optionsmenü nicht verbietet, kümmern sich die Sims auch selbständig um elementare Bedürfnisse wie Gang zur Arbeit oder zum Abort.

**Fit for Job**

Besondere Aufmerksamkeit gebührt Gegenständen, mit denen sich Fähigkeitspunkte dauerhaft antrainieren lassen. Um Mechanik und Koch-

kunst zu schulen, greift man zum Bücherregal. Das Üben einer Rede vorm Spiegel sorgt für Charismapunkte, Klavierspielen oder Malen steigern die Kreativität. Schach stärkt logisches Denken und Schwimmen oder Fitneßtraining bringen den Körper in Form. Meist ist eine Talent-Mindestpunktzahl erforderlich, um für eine Beförderung in Frage zu kommen. Manchmal müssen Sie auch eine bestimmte Anzahl von

Freunden haben, um im Beruf weiterzukommen. Ein großer Freundeskreis demonstriert ihr Geschick im Umgang mit Menschen. Und das ist nicht nur im Karrierepfad »Politik« ein hehres Talent.

**Keine Zeit**

Zeit hat man in **Die Sims** nie genug – wie im richtigen Leben. Wenn Sie das Haus ausbauen, einen Rosenstock kaufen oder vorhandene Möbel umrücken, wird der Spielablauf eingefroren. Sobald Sie jedoch wieder in den »Leben«-Modus schalten, tickert der Alltag in Echtzeit dahin, eine Spielstunde dauert 80 Sekunden. Bald stellt man fest, wie stressig es auch im Spiel sein kann, eine romantische Beziehung zu pflegen, dabei den weiteren Freundeskreis nicht zu vernachlässigen und sich fortzubilden. Um Zeit zu gewinnen, brauchen Sie Dienstleistungen und bessere Gegenstände. Putzfrau, Gärt-



Jedes **Objekt** hat seinen Preis – und meist Auswirkungen auf die Sims-Gemüter.

ner, Pizzabote und Handwerker nehmen Ihnen lästige Tätigkeiten, aber auch reichlich Geld ab. Nicht nur die schöne Einrichtung kostet, auch regelmäßig hereinschneidende Rechnungen für den Unterhalt Ihres Häus-

**Luxus bringt's**



Der notdürftige Schwarzweiß-Fernseher für 85 Dollar beschert lediglich zwei Spaßpunkte pro Spielstunde.



Besser und teurer: Das Modell für 500 Dollar hat ein größeres Farbbild und macht Ihre Sims damit doppelt so glücklich.



Luxuriös: Ein Plasma-TV für 3500 Dollar bringt sechs Spaßpunkte und verbessert den Wohlfühlwert des Raumes.



Papa hat Nachtschicht und pennet, die Tochter weilt noch in der Schule (Buch-Icon im Portrait). Im Fenster rechts unten sehen Sie, daß Mama gerade von ihrem Armejob zurückkommt. Die Haushälterin schrubbt indes hingebungsvoll das Badezimmer.

Genug geflip-pert! Per Maus-klick auf einen anderen Sim werden die der-zeit möglichen **Interaktionen** angezeigt.



chens wollen bezahlt werden. Ansonsten schickt der Gerichtsvollzieher schnell einige freundliche Möbelpacker vorbei. Ohne Kohle auf dem Konto verhungert der Sim bald – Sozialhilfe gibt es nicht.

### Selbständige Spielstände

Ein Novum in der PC-Geschichte: Ihre anderen Spielstände mischen sich in die laufende Partie ein. Alle Haushaltsmitglieder, die Sie in einem der insgesamt zehn Häuser ansiedeln, können sich gegenseitig treffen. Sie richten etwa Familie Müller ein, speichern den Spielstand und fangen eine weitere WG an. Ding-dong: Kaum sind die neuen Charaktere eingezogen, machen auch schon die Müllers von vorhin ihren Antrittsbesuch. Sie können jeweils nur die Mitglieder des aktuellen Haushalts steuern, die Besucher werden gemäß ihres Persönlichkeitsprofils vom Computer kontrolliert. Solche Begegnungen sorgen für einen guten Teil des Fernsehserien-Charmes von **Die Sims**.

### Sterne lügen nicht

Die wesentlichen Charaktermerkmale ordnet das Programm einem der zwölf Sternzeichen zu. Wenn Sie einen Nachbarn mit harmonierendem Sternzeichen entdecken, werden Sie mit diesem Sim besonders schnell warm. Jede positive Interaktion

verbessert den Beziehungspunktwert der beiden. Mit 0 geht es los, ab 50 ist Freundschaft erreicht und oberhalb der 70er-Sphären kann das Icon für »Leidenschaft« angeknipt werden. Das ist wiederum die Vorstufe für Verlobung, Ehe und Kindersegen. Auch wenn Sie einen gleichgeschlechtlichen Sim als Mitbewohner gewinnen wollen (das bringt mehr Geld in die Haushaltskasse) muß vorher eine dicke Freundschaft erarbeitet werden.

### Verbotene Liebe

Jede positive Interaktion, etwa Witze erzählen, bringt Pluspunkte. Bei wachsender Intimität gesellen sich neue Optionen wie Kitzeln, Umarmen und Küssen dazu. Wenn Sie aber zu ungeduldig sind, erhalten Sie eine Abfuhr und Punkteabzug. Rutscht ein Beziehungswert gar ins Negative, braut sich eine nachbarschaftliche Feindschaft à la »Maschendrahtzaun« zusammen. Verhältnisse können abkühlen und Freundschaften erlöschen, wenn man sie nicht pflegt. Das Miteinander zweier Spielfiguren wirkt sich auch auf andere Anwesende aus. Beispiel: Martin ist in Anja verknallt, die ihrerseits nur Augen für Charlie hat. Wenn Charlie nun erfolgreich mit Anja flirtet, während Martin dabei ist, kühlt automatisch die Beziehung zwischen Martin und Charlie ab.



Diese **Männerfreundschaft**-Idylle verbessert drei Werte gleichzeitig: Komfort (bequeme Couch), Spaß (Fernseher), Sozial (Gespräch).

### Eifersucht



Nachbarin Isabella flirtet schamlos mit Tristan. Dessen Gattin Tusnelda schäumt...



Empört spricht sie die Rivalin an: »Finger weg von Tristan!« Doch Isabella tut unschuldig.



Patsch! Per Ohrfeige setzt Tusnelda ihre Beziehung zu Isabella auf frostige -20.



Jetzt flennt Isabella, während Tristan tief durchatmet: Seine Gattin gibt ihm keine Schuld.

Im Klartext: Martin wird stin-keifersüchtig. Das Spieldesign erlaubt es übrigens, Partner Nummer 1 bei Laune zu halten und nebenbei eine weitere Person zu betören.

### Kuck mal, wer da simmt

Auf Bettgewälze wartet man vergebens: **Die Sims** ist prü-der als das Vormittags-Program-gramm des MDR. Nach-wuchszeugung erfolgt per

### Jörg Langer



### Für alle Fälle Sims

Das ist das Schweizer Taschenmesser unter den Strategiespielen: Ich kann zugucken als wär's 'ne TV-Soap, kann

als Echtzeit-Taktiker agieren, mich als Architekt betätigen oder einfach nur meine Sims in den Wahnsinn treiben (Bade-wanne im Wohnzimmer!). Auch wenn konkrete Spielziele fehlen: Ständig schiele ich auf die nächste Beförderung. Noch zwei Logik-Punkte, dann gibt's mehr Kohle – schließlich will ich mit einem teuren Billard-tisch die Nachbarin beeindrucken.

### Animierender Budenzauber

Drei Zoomstufen und vier Betrachterwin-kel sorgen für tadellose Übersicht. Die Sims beherrschen viele drollige Animatio-nen vom zärtlichen Kuscheln bis zum floten Tanzschritt. Was manchmal nervt, ist ihre Umständlichkeit: Bei fehlenden Abstellflächen kippen sie erst nach allerlei zeitraubenden Verrenkungen ihren Unrat auf den Boden. Doch die Liebe zum Detail und der schleichende »Noch ein Stünd-chen«-Suchtsog machen das Programm unwiderstehlich. Nach geraumer Zeit hat man sich zwar an dem Treiben sattgesehen – aber zum Glück ist Maxis für seine kosten-losen Download-Erweiterungen bekannt.

## Anbandeln



Szenen einer Ehe-Anbahnung: Von der ersten Umarmung bis zur Instant-Hochzeit investieren Sie viel Zeit und Mühe in die Beziehungspflege.

Menüoption und ist mit keinerlei erquickendem grafischem Vorspiel verbunden. Klappt die unbefleckte Mausclick-Empfängnis, bricht für drei Spieltege Hektik aus. In

dieser Zeit will das frisch gelieferte Baby gefüttert, gehegt und besungen werden. Rabeneltern wird die Leibesfrucht vom Jugendamt entzogen. Bestehen Sie hingegen dieses Spiel im Spiel, wird aus dem Baby über Nacht ein schulpflichtiges Kind. Weitere Alterungserscheinungen gibt es nicht: Kinder und Erwachsene erhalten ihre volle Pixelfrische. Den Sims drohen allerdings Todesursachen wie Verbrennen oder Verhungern.

### Eine schrecklich nette Familie

Materiellen Wohlstand in Einklang mit intakter Ehe und Kindersegen zu erreichen, ist bei **Die Sims** ähnlich knifflig wie im richtigen Leben. Da vor allem der Sozialbereich ständig gepflegt werden will, existiert kein Spielende im herkömmlichen Sinn. Je größer der Haushalt, desto größer der Streßfaktor: Bis zu acht Personen können in einer Residenz wohnen. Wer sich der Aufzucht größerer Kindermengen widmet, hat es schwerer. Schließlich steuern die Kleinen kein Einkommen bei, haben aber Nahrungs- und Konsumbedürfnisse. Allerdings sorgen ihre Spielgefährten dafür, daß häufig deren Eltern vorbei-

schaun, wodurch der Freundeskreis schnell wächst.

Bei Ihren ersten Versuchen sollten Sie sich für ein fertiges, aber leeres Haus entscheiden und lediglich die Einrichtung plazieren. Später können Sie ein leeres Grundstück erwerben und vom gesparten Geld selbst die Grundrisse festlegen. Ebenso individuelle wie spielerisch sinnvolle Architektur ist gar nicht einfach hinzukriegen. Die Sims schätzen nicht nur kurze Wege und effiziente Raumaufteilung, auch Ästhetik und Helligkeit der Räume wirken sich aufs Wohlbefinden aus.

### Importieren und editieren

**Die Sims** ist ein Wunder an Flexibilität: Ganze Haushalte lassen sich durch Kopieren der Save-Dateien austauschen. Die Spielfiguren können (in mühsamer Handarbeit) mit beliebigen Gesichtern und Klamotten tapeziert werden. Auch Wandbekleidungen und Bodenbeläge sind editierbar. Allerdings müssen Sie dazu entsprechende Tools downloaden. Das Programm speichert automatisch HTML-Seiten über Ihre Sim-Familien – ein Fotoalbum inklusive. **HL**

→ [www.thesims.com](http://www.thesims.com)

## Heinrich Lenhardt



### Höchst Simpathisch

Das neue Jahrtausend ist gerade mal ein paar Monate alt, und schon erscheint das erste fesselnde PC-Sucht-

spiel. Will Wright hat das Kunststück geschafft, eine einzigartige Spielidee mit glänzendem Design zu kombinieren. Die Sims ist das erste innovative Echtzeitstrategie-Spiel seit langem. Und so faszinierend, daß ich beim Testen zwar meine Sims-Familie pünktlich und gut gefüttert ins Bett brachte, meinen eigenen Magen und mein echtes soziales Umfeld aber vergaß...

### Liebe, Triebe, Experimente

Wer einen Nerv für das häusliche Szenario hat, wird seine Sim-Sippe hochmotiviert durch die Tücken des Alltags leiten. Auch wenn man die meisten Objekte kennengelernt und Erfolg in Beruf und Liebe erzielt hat, gibt es enorm viel auszuprobieren – ich sage nur »Dreierehe«. An der Spitze der Karrierewege locken Positionen wie Astronaut, Bürgermeister oder Mafiaboß.

Am meisten Spaß macht das Ansiedeln weiterer Haushalte. Die vertrauten Bewohner der anderen Spielstände machen dann Gastauftritte, die amüsante Beobachtungen erlauben: »He, das ist doch unser Joe. Schau' mal einer an, wie er sich an die Blondine ranschmeißt!« Dazu kommen manchmal Eifersuchtsdramen, die bis zur Trennung gehen können. Die Sims sind eben hochgradig cool – bitte jetzt schon vormerken für die Liste der coolsten Spiele 2000.



Auf den Grundstücken ist auch für Gartenanlagen und **Swimming Pools** Platz.

## Die Sims

**Genre:** Aufbauspiel  
**Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis  
**Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorb.)  
**Multiplayer:** nicht vorhanden  
**3D-Karten:**  Voodoo 1  Voodoo 2  Voodoo 3  Riva TNT  
 Riva TNT2  Geforce  Matrox G400  Rage 128

**Preis:** ca. 90 Mark  
**Hersteller:** Maxis  
**Festplatte:** ca. 300 MByte  
**Spieler:** Einer pro Original

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium/II 300 64 MByte RAM, 16fach CD	Pentium/II 450 128 MByte RAM, 16fach CD

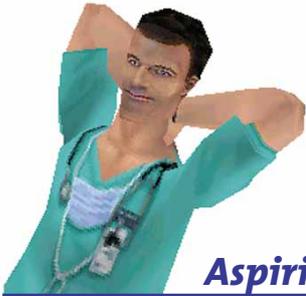
Grafik	Befriedigend	
Sound	Sehr Gut	
Bedienung	Sehr gut	
Spieltiefe	Gut	
Multiplayer	Nicht vorhanden	



Innovatives Aufbauspiel mit TV-Charme.

## Virtuelle Redakteurs-Kommune

# Die GameStar-Sims



## Aspirinator

Heinrich Lenhardt mußte zu Beginn seiner medizinischen Karriere als unterbezahlter Sanitäter einen starken Magen beweisen. Nur gut, daß er eine Vorliebe für Do-it-yourself-Bücher hat – in seinem Gewerbe ist der Reparatur-Talentwert wichtig. Kürzlich schaffte er die Beförderung zum Chirurgen und liebäugelt nun mit dem Posten des Klinikdirektors.



## Grill Master

Mick Schnelle ist der Hausmann in der GameStar-Kommune. Bei der Zeitungslektüre vermied er es bislang, den Stellengesuchen einen Blick zu schenken – es gibt ja genügend Gutverdiener im Haus. Micks Spaßbalken ist dank exzessiver Spiele-Sessions immer gut gefüllt. Dank reger Kochbuchlektüre bedient er Gasherd und Grill ohne Brandgefahr.



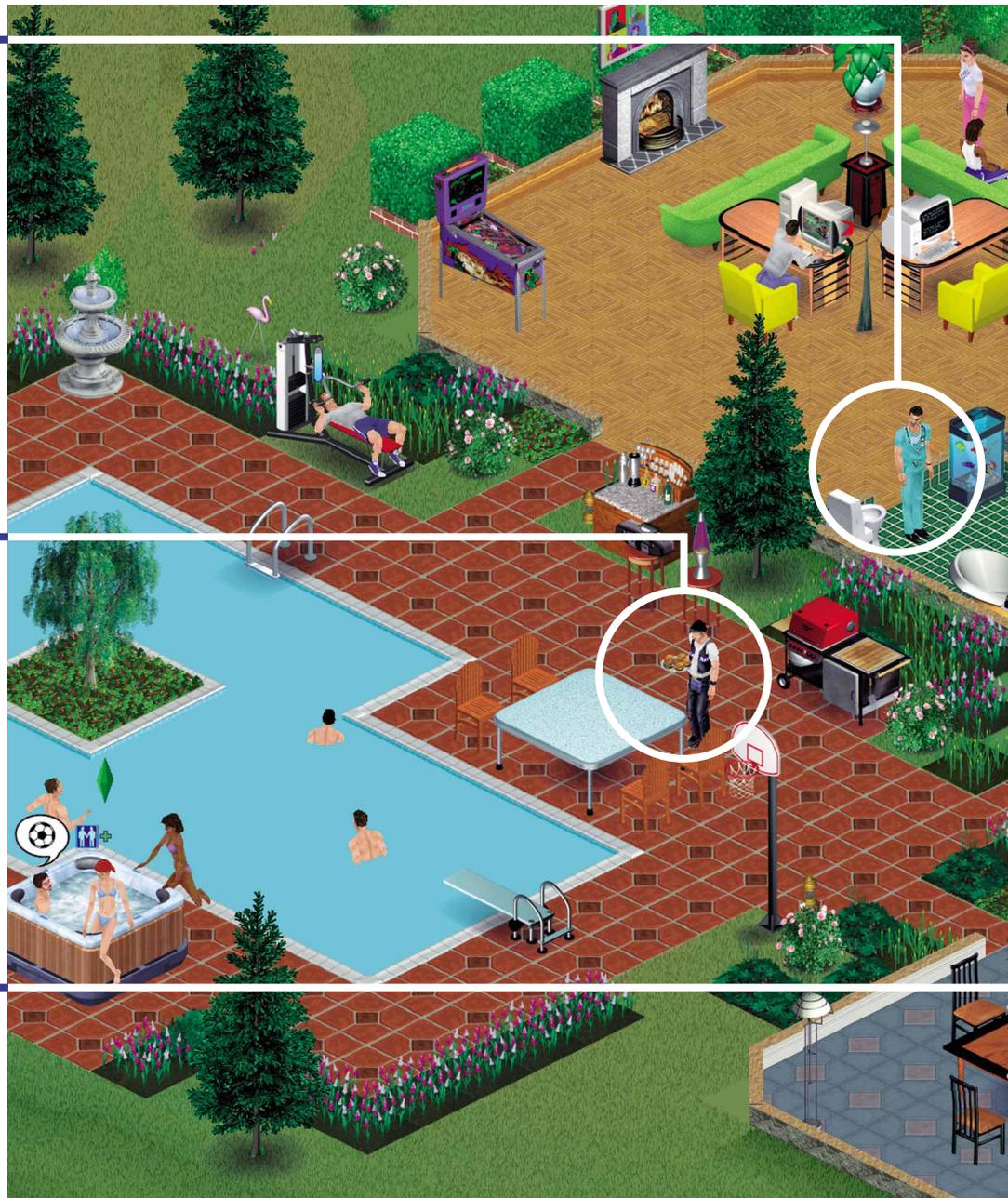
## Nobelpreis-Anwärter

Gunnar »Knallgas« Lott hat den höchsten Nettigkeits-Wert und ist deshalb eine bewährte Charme-Nahkampfwaffe. Die Chemie stimmt auch im Beruf, denn auf der Forschungskarriereleiter hat er längst den entbehrungsreichen Einstiegsjob als Versuchskaninchen hinter sich. Mit einem Plus bei Logik und Kreativität kann er nun zum Erfinder befördert werden.

Der taktische Alltag mit den Sims ist im höchsten Maße editierbar. Alle Haushaltsvorstände mit Internet-Zugang sollten einen Blick auf die hübsch aufge-

machte Web-Seite [www.the-sims.com](http://www.the-sims.com) riskieren. Hier können Sie sich kostenlos registrieren lassen, um Editoren für Spielfiguren und Einrichtungsgegenstände herunter-

zuladen. Der Umgang mit dem Antlitz-Veränderer **Sim-Show** ist ziemlich knifflig, sorgt aber für erheiternde Resultate. Importieren Sie digitalisierte Gesichter und Kla-



Um die Wartezeit bis zum ersten Spieltester-Klon zu überbrücken, haben wir in Handarbeit digitale Ebenbilder von fünf GameStar-Redakteuren mit adäquaten Charakterwerten entworfen und in einen SimHaushalt gesteckt.

motten, um ein ansatzweise wiedererkennbares Ebenbild in die Spielwelt zu schleusen. Achtung: Die hier abgebildeten großen Figuren bekommen Sie in dieser Qua-

lität nur im **Simshow**-Programm zu sehen.

Da man bei dem Programm auch die inneren Werte der Charaktere bestimmen darf, haben wir uns zu

einem aufsehenerregenden Experiment entschlossen. Fünf Redakteurs-Spielfiguren zogen in ein Spielhaus und stellten sich den Herausforderungen des Sims-Alltags.

Bei einer abendlichen Pool-Party mit vielen Nachbarn gelang uns dieses Bilddokument vom GameStar-Anwesen (alle Wände sind zur besseren Übersicht transparent). **HL**



**Hot Cop**

Schon fünf Minuten nach dem Einzug tummelte sich Christian Schmidt im Swimming Pool. Das war natürlich selbstlose Vorbereitung auf den harten Job als Streifenpolizist. Dank seiner beim Plantschen gewonnenen Kraft schaffte Christian schnell ein paar Beförderungen. Um es bis zum Kommissar zu bringen, muß er an seinem Charisma arbeiten – durch Probeansprachen vor dem Spiegel.



**Der Planer**

Jörg Langer hat von Tag 1 an fleißig Schach gespielt, um seine Karriere im Management zu fördern. Mittlerweile hat er sich vom Postöffner zum Vizepräsidenten hochgeackert. Er verfügt über etwas Ordnungssinn und bremste die Verslummung der Küche durch Anwerben einer Haushaltshilfe. Nach Feierabend führt Jörgs erster Gang in die Küche, wo er sich als Energieschub zwei oder drei Espressos zapft.