

Helden des Alltags

The Sims

Wüste WG mit Partnertausch und Dauerparty? Oder das Familienglück hegen? Mit dem Geheimtip 2000 auf der Suche nach dem Sim des Lebens.



Auf Demo-CD:
Video-Special

Facts

- 6 Talente
- 8 Bedürfnisse
- 80 Spielfiguren
- 100 Berufe
- 200 Objekte

Der **Sims**-Schöpfer hat's nicht leicht: »Für dieses Spiel mußten wir ein Minenfeld ethischer Fragen räumen«, seufzt Will Wright. Kein Wunder – **The Sims** handelt nicht von wüsten Orks oder Kampfrobots, sondern verlangt strategische Planung im häuslichen Alltag. Und der ist reich an prekären Konstellationen: Gibt es in **The Sims** Ehe-

bruch? Ja, in Beziehungen gebundene Spielfiguren können Affären anzetteln. Nacktheit? Nein, wenn ein Sim in die Badewanne steigt, wird sein Körper diskret verpixelt. Gleichgeschlechtliche Paare? Ja, Adoption von Kindern inklusive. Tod? Ja, und der Spieler kann sein Scherflein zur Senkung der Lebenserwartung beitragen. Will Wright mag's nämlich flexibel: »Ohne interessante Möglichkei-

ten zum Scheitern wäre der Erfolg im Spiel weniger bedeutungsvoll. Es ist unser Designziel, daß der Spieler jede nur denkbare Familie aufbauen kann – egal, wie merkwürdig die auch sein mag.«

Diese experimentierfreudige Designphilosophie zeich-

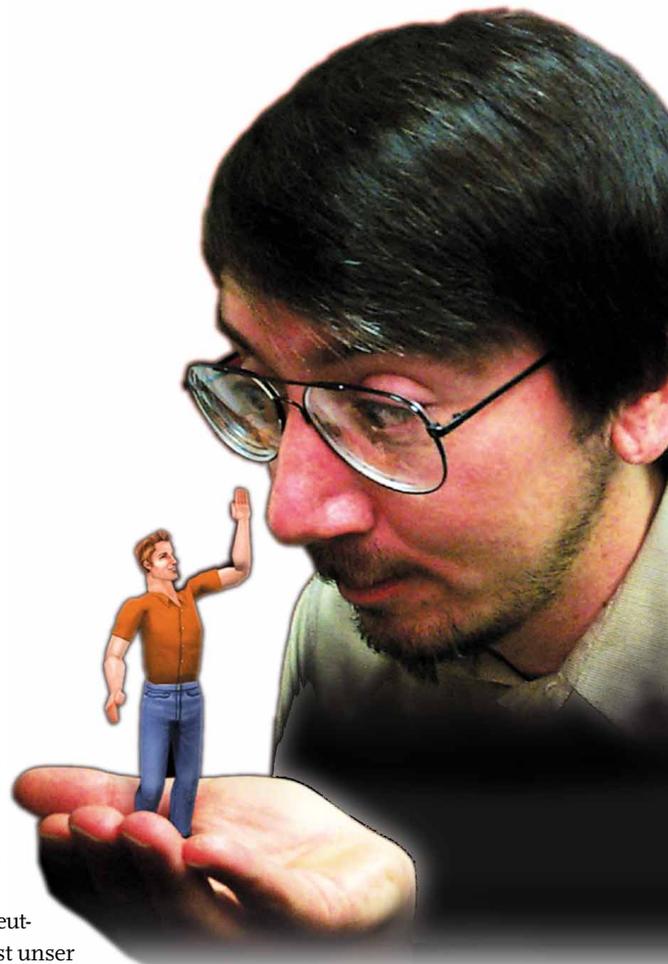
nete bereits Wrights großen Klassiker **Sim City** aus. Im Februar soll sein neuestes Strategiespiel **The Sims** erscheinen, über dem er seit sieben Jahren brütet. Bei unserem Besuch im Maxis-Hauptquartier im kalifornischen Walnut Creek war gerade die Alpha-Phase erreicht, in der alle einzelnen Programmteile erstmals zusammengesetzt wurden.

Es werde Licht

Viele trivial anmutenden Details wirken sich konkret auf den Spielverlauf aus. So bauen Sie zu Beginn die Anfangsbehausung Ihrer Schützlinge, was naturgemäß mit einem knappen Budget verbunden ist. Auch die kleinste Hütte sollte liebevoll geschnitten sein, denn alle Sims reagieren auf Gemütlichkeit und Lichtqualität. Will Wright: »Wenn du die Nachbarin in einem kleinen, dunklen Raum küssen willst, verpaßt sie dir wahrscheinlich eine Ohrfeige. In einem großzügigen Zimmer mit vielen Fenstern und einem romantischen Feuer-



Dieser glücklich verschlammte **Junggeselle** spielt gerne am PC und verwendet Pizzareste als Bodenbelag.



chen im Kamin sind die Chancen erheblich größer, daß sie den Kuß erwidert.« und die darin stehenden Dinge befriedigen die acht Grundbedürfnisse unterschiedlich gut.



Selbst zubereitete **Hausmannskost** ist günstiger als der Pizzadienst. Das Tischgespräch verbessert zudem die Beziehungswerte der Bewohner.

Lust-Objekte

Unsere Sims sind weniger Trieb- als vielmehr Objekt-gesteuert. Alle Räumlichkeiten

und die darin stehenden Dinge befriedigen die acht Grundbedürfnisse unterschiedlich gut. Im einzelnen sind das Hunger, Energie, Entspannung, Spaß, Hygiene, Soziales, Raumempfinden und Blasendruck. Kippt eine dieser Anzeigen in den roten Bereich, sollten Sie Gegenmaßnahmen ergreifen: Übermüdete Sims schicken man ins Bett oder an die Espresso-maschine. Ist der Hygienewert auf Halbmast, braucht die Spielfigur eine Dusche – oder gleich ein Vollbad, das auch positiv auf den Entspannungswert wirkt.

Rund 200 Gegenstände mit unterschiedlichen Auswirkungen auf das Wohlbe-



Das **Aktionsmenü** erscheint, wenn Sie ein Objekt oder eine andere Person anklicken.

finden erwarten Sie im fertigen Spiel. Objekte können zum einen Fähigkeiten fördern, die für den beruflichen Werdegang nützlich sind (beispielsweise ein Computer). Zum anderen sorgen viele Gegenstände für mehr Effizienz im Alltag, damit Sie die gewonnene Zeit in die Pflege sozialer Kontakte stecken können. Der Konsumterror hat auch Nachteile: Vor allem Elektronikgeräte werden von einem steten Wertverlust gebeutelt und drohen bei mangelnder Wartung in Flammen aufzugehen. Gemälde können hingegen an Wert gewinnen (und steigern den Wohlfühl-Faktor eines Zimmers).

Sind die monatlichen Rechnungen gar größer als der Gehaltsscheck, wird irgendwann der Kühlschrank gepfändet und Ihr Sim muß verhungern. Damit Sie die Haushaltskasse im Griff haben, gibt es eine Einnahmen/Ausgaben-Übersicht. Jeder »Angriff« auf den Kühlschrank kostet beispielsweise Geld.

Partnervermittlung

Sie können eine Hausgemeinschaft mit bis zu acht Personen bestücken. Je mehr, desto höher der Schwierig-

keitsgrad. Es ist effizienter, **The Sims** mit einem Single zu beginnen und dann über Partnerwahl und geglückte Fortpflanzung eine Familie aufzubauen. Ob es zwischen zwei Sims funkt, hängt von den gemeinsamen Interessen ab. Je mehr Übereinstimmungen die Turteltäubchen in automatisch ablaufenden Gesprächen zustande bring-



Bei der Sim-Generierung prägen Sie durch Verteilung von 25 Punkten den **Charakter** der Spielfigur.



Die Pool-Party in der WG ist ein voller Erfolg. Wollen die **Cops** einen mittrinken oder für Ruhe sorgen?

Berufsberatung

Karriereleitern

Zehn unterschiedliche Karrierewege stehen zur Wahl:

Abenteurer • Büroangestellter • Ganne • Gesetzhüter • Mediziner • Politiker • Profisportler • Schauspieler • Soldat • Wissenschaftler

Fertigkeiten

Jede Karrierestufe innerhalb dieser zehn Berufszweige stellt andere Anforderungen an die sechs folgenden Fertigkeiten Ihrer Sims:

Kochkunst • Mechanik • Fitneß • Charisma • Logik • Kreativität

Anforderungen

Da Sie über die Anforderungen für die nächste Stufe der Karriereleiter informiert werden, können Sie konkret auf eine Beförderung hinspielen. Hier einige Stationen aus der Karriereleiter »Wissenschaftler«:

Laborassistent (Logik, Mechanik)
Feldforscher (Logik, Fitneß)
Projektleiter (Logik, Kreativität, Charisma)
Erfinder (Kreativität, Logik und Mechanik)
Theoretiker (Kreativität, Logik, Charisma)



Das höchste **Amt** in der Politikerkarriere ist »Bürgermeister«, beim Militär hingegen »Astronaut«.



Im grauen **Nahkampf-Zwirn** sind Sie bestens für eine Karriere im Großraumbüro gerüstet.



Diese vierköpfige Familie ist in ein größeres Haus umgezogen (mittlere Zoomstufe).

gen, desto stärker fühlen sie sich zueinander hingezogen. Durch gemeinsame Aktivitäten, gute Gespräche und kleine Geschenke treiben Sie den Beziehungs-Punkttestand über die magische 70er-Grenze, ab der sich die Leidenschaft entzünden kann.

Ihr Kinderlein kommt

Sobald ein Heiratsantrag angenommen wurde, gehört die bessere Hälfte zum Haushalt und kann damit direkt von Ihnen gesteuert werden. Jetzt geht's mit der Bevölkerungsexplosion richtig los: Bei jedem »leidenschaftlichen Kuß« stehen die Chancen 1 zu 5, daß der Klapper-

storch eine Wiege samt krähendem Inhalt abwirft. Das Baby ist ein kurzes Übergangsstadium, das nur wenige Spieltage währt und als Sondermission gedacht ist: Wenn die gestreßten Eltern den kleinen Fratz nicht gut umhegen, wird er vom Jugendamt eingekassiert. Haben Sie diese Phase überstanden, macht es »Plopp!«, und der Nachwuchs verwandelt sich in ein direkt steuerbares Kind, dessen Aufzucht nicht mehr ganz so arbeitsintensiv ist.

Bis zu zehn Familien tummeln sich in Ihrer Festplatten-Nachbarschaft. Die Mitglieder können sich gegenseitig besuchen und Freundschaften knüpfen. Direkt ge-



Jedes Nachbarhäuschen repräsentiert einen anderen Spielstand.

steuert werden nur die Bewohner jeweils eines Haushalts. Um zu einer anderen Familie zu wechseln, müssen Sie deren Spielstand laden.

Ein Sim will nach oben

Da der Punkttestand bei allen Fähigkeiten und Bedürfnissen stets einsehbar ist, können Sie auf konkrete Etappenziele hinspielen: Noch einen Charismapunkt und drei Logikpunkte mehr, und schon wird Ihr Schützling Projektleiter. Ohne spielerische Führung wird der Sim-Schützling keine Fortschritte bei Fortbildung und Familiengründung machen. Sich selber überlassen, kümmern sich die Spielfiguren nur um elementare Dinge wie Nah-

tiere das Lieblings-Tapetenmuster – und schon hat man eine virtuelle Puppenstubenausgabe der eigenen Häuslichkeit. Die können Sie sogar dem Rest der Welt präsentieren: Auf Wunsch soll **The Sims** aus jedem Spielstand eine HTML-Seite generieren, für den Maxis-Server im Internet. Anhand der statistischen Werte wird Ihre Familie mit anderen Einsendungen verglichen. Das Resultat werden verschiedene Top-10-Listen sein, die kundtun, welche Spieler die reichsten, klügsten oder zerrüttetsten Familien entwickelt haben. Sie sollen sogar ein Fotoalbum anlegen können.

Nach Vorbild der intensiven Download-Angebote für **Sim City 3000** sind zusätzli-



Streiten, quatschen, knutschen: Interaktionen versprechen Aufregung.

rungsaufnahme, Schlaf und den Gang zur Toilette.

Große Web-Familie

Das Aussehen der Spielfiguren können Sie mit importierten Fotos modifizieren und so Ihre eigene Familie nachbauen. Der Sippe spendiere man dann einen Nachbarbau des Eigenheims, impor-

che Objekte in Planung, die Sie in Ihre bestehenden Spiele einbauen. Da die Gegenstände auch neue Verhaltensroutinen für die Spielfiguren enthalten, verspricht diese Idee viel langfristige Abwechslung. Will Wright bekräftigt: »Das Leben ist ein Echtzeit-Strategiespiel – und wir spielen es ständig.« **HL**

The Sims

Genre: Strategiespiel **Hersteller:** Maxis
Termin: 1. Quartal 2000 **Ersteindruck:** Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »The Sims ist eine herrliche Spielwiese für all die Torheiten, die man sich im wirklichen Leben niemals trauen würde. Nach der anfänglichen Experimentierphase gibt es genug handfeste Spielziele, um die Motivation aufrecht zu erhalten. Für mich einer der originellsten Titel seit Alter Ego auf dem C64!«