

Spiel des Lebens

The Sims

Sim-City-Schöpfer Will Wright sitzt an einem der originellsten Konzepte des Jahres – die Verquickung von taktischen Entscheidungen im Alltagsleben mit augenzwinkerndem Fernsehserien-Charme.

Guten Abend und herzlich willkommen zu einer neuen Folge von **The Sims**! Wir erinnern uns: Beim letzten Mal kam die außereheliche Affäre von Helga Beimer ans Tageslicht – wird Erich ihr jemals verzeihen können? Nebenan brannte bei Familie Dressler beinahe die Hütte ab, nachdem der notorisch ungeschickte Sohn einen Kochversuch mit Schmorbraten startete. Die zwischennachbarliche Prügelei, die bei der letzten Party ausbrach, war ein Klacks dagehen.

Diese Auflistung zwischenmenschlicher Dramen klingt verdächtig nach einer Portion Daily Soap im TV-Sender Ihres Vertrauens. Doch die Taten und Mißgeschicke der Sims laufen auf Ihrem PC ab – und Sie haben es in der Hand, wie sich das Leben der simulierten Sippen entwickelt. Will Wright, der 39jährige Mitbegründer von Maxis, erfand die legendäre **Sim City**-Reihe, deren jüngste Ausgabe **Sim City 3000**



Sobald wir uns **Plattenspieler** und **Billardtisch** leisten können, kommen die Nachbarn um so lieber zu einer Fete rüber. Soziale Erfolgserlebnisse sind wichtig für die Gemütswerte Ihrer Sim-Schützlinge.

ganz vorne in den Verkaufscharts parkt. Wills Designphilosophie ist simpel, aber durchaus einleuchtend: »Die meisten Computerspiele sind wie Filme mit bestimmten Aufgaben, die zu einem Happy-End führen. Meine Spiele sind eher wie eine Modelleisenbahn, mit der man immer wieder mit Begeisterung herumexperimentiert.«

Familienplanung

In einer Welt voller Sequels und Sicherheitsspiele ist das **Sims**-Konzept die reinste Originalitäts-Sturmböe. Sie gebieten als guter Geist über eine maximal achtköpfige Familie. Deren Mitglieder werden zu Beginn in Rollenspiel-Manier generiert und mit unterschiedlichen Charaktereigenschaften, Talenten und Schwächen versehen. Dann bauen Sie im Rahmen Ihres Budgets eine Behausung und statten diese

liebervoll aus. Auswahl und Platzierung aller gekauften Objekte beeinflussen Alltagsleben und soziale Entwicklung der Sims nachhaltig.

Jetzt können Sie sich gemütlich zurücklehnen und die frisch eingezogene Familie bei ihrem Treiben beobachten, das anhand der Charaktereigenschaften und vorhandenen Einrichtungsobjekte berechnet wird. Wer seine Sims liebt und beim sozialen Leiterkraxeln voranbringen will, greift hier und da aktiv ins Geschehen ein.

Sim-City-Vater
Will Wright
brütete schon
1992 an einem
Haushalts-
simulator mit
dem Arbeitstitel
Dollhouse.



Sneak Preview: Sim Mars

»Der Mars ist heiß« erklärt Maxis-Entwicklungsleiter Rob Martyn die Idee zum nächsten Sim-Aufbauspiel. Die Begeisterung über die Bilder der Pathfinder-Sonde ist noch in frischer Erinnerung; Ende 1999 landet ein weiterer Kameraroboter im marsianischen Polarbereich. Maxis plant in enger Zusammenarbeit mit der NASA für das erste Quartal 2000 seine ganz persönliche Mars-Eroberung: das Echtzeit-Strategiespiel Sim Mars. Friedliche Kolonisierung ist angesagt, »mit mehr Science als Fiction«, wie uns Produzent Matthew Thornton erläutert. Im Spielverlauf landen Menschen auf dem Mars, bauen

mehrere Stationen, baggern Rohstoffe und forschen nach neuen Technologien. Die Grafiken sind in einem frühen Stadium, deshalb sind noch keine Screenshots für die Öffentlichkeit freigegeben. Eine erste Privatvorführung im Maxis-Hauptquartier in Walnut Creek ließ stauen: Sim Mars verabschiedet sich vom 2D-Isometrielook. Die neue 3D-Engine

verlangt zwingend nach einer Beschleunigerkarte, um stufenloses Drehen und Zoomen zu realisieren.



Produzent Matthew Thornton (mit Ordner) und Designer Kevin Hogan (mit Bart) posieren vor Sim-Mars-Grafikentwürfen.

Ein Klick auf Gegenstände oder andere Familienmitglieder lässt spezifische Aktionsmenüs aufblitzen. Der Gattin einen Witz erzählen, eine Dusche nehmen, die Goldfische füttern, zeitig ins



Auch Feinheiten wie die Grünzeug-Arrangements im Garten wirken sich auf das Wohlbefinden Ihrer Häuslebewohner aus.

Bett gehen – jedes noch so trivial anmutende Kommando wirkt sich auf Wohlbefin-

den und Gemütswerte Ihrer kleinen Digi-Familie aus.

Bitte verkuppeln

Richtig in Fahrt kommt Will Wrights Sozialsimulation durch die Interaktion mit anderen Sim-Sippen in der Nachbarschaft. Sie können bis zu zehn Spielstände mit verschiedenen Familien anlegen, die quasi in einer Straße wohnen. Alle Mitglieder der benachbarten Haushalte lassen sich gegenseitig in den Tagesablauf einbeziehen. Sims können miteinander telefonieren, flirten, Par-

tys feiern und allen möglichen anderen Unfug treiben. Auf diese Art und Weise können auch Single-Haushalte zusammengelegt werden: Leisten Sie beispielsweise einem schwer vermittelbaren Junggesellen mit miesem Hygienewert Balz-Beistand, damit er sich Frau und Kindersegen erschleicht.

Wohlstand oder Anarchie

All die schönen Hauserweiterungen und Einrichtungsgegenstände kosten Spielgeld; stets haben Sie den Stand der Haushaltskasse vor Augen. Rund 150 Objekte sollen im fertigen Programm auftauchen. Um Geld zu verdienen und sich immer mehr leisten zu können, müssen die Sims Arbeit finden und Gehaltserhöhungen ergattern. Das emotionale und soziale Wohl-

befinden wirkt sich direkt auf die Arbeitsleistung aus. Wer hingegen Anarchiegelüste in den Adern hat, pflegt jenseits der braven Karrierewege einen alternativen Lebensstil. Doch wenn Sie Ihren Sim jede Nacht durchfeiern und die Arbeit schwänzen lassen, folgen alsbald Kündigungsschreiben und Gerichtsvollzieher. **HL**



Natürlich könnten Sie jeden Abend spielend vor dem Computer verbringen...



... doch das partnerliche Blubberbad beugt Beziehungskrisen vor.



Eine Sim-Behausung in der Übersicht. Die Treppe führt ins zweite Stockwerk.

The Sims

Genre: Strategiespiel Hersteller: Maxis
Termin: 4. Quartal '99 Ersteindruck: Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Achtung, Kult-Geheimtip! Taktische Alltagsentscheidungen im Privathaushalt mit Charakterentwicklung und voyeuristischem Neugierfaktor – das ist doch mal was anderes als die üblichen Strategie-Eroberungsarien. Wer für den Charme von Sim City empfänglich ist, sollte sich die Sims unbedingt vormerken.«