

Die Sims 3

Sie lieben, sie leiden, sie leben. Muss man am erfolgreichsten Spiel aller Zeiten überhaupt etwas verändern? Und ob! Die Lebenssimulation erfährt eine komplette Runderneuerung, bleibt im Kern aber das altbewährte Spiel. Wir haben als einziges deutsches Spielmagazin Electronic Arts besucht und einen ersten, mehr als ausführlichen Blick auf die dritte Runde der Sims werfen können.

Inhalt

Mega-Preview	22
Hab' ich selbst gemacht!...	23
Die Sims-Chronik	24
Grenzenlose Sims-Freiheit...	26
Die neuen Sims	28
Entwickler-Check	29
Zu Besuch bei EA	29
Hätten Sie's gewusst?	30
Die Zeit rennt	32
KI-Baukästen	33





Maxis hat das vier Jahre alte Grafikgerüst des Vorgängers in Rente geschickt und eine neue Engine entwickelt. Das sieht man vor allem an den detaillierteren Sims und Gebäuden. (1600x1200)

Boobasnot«, quäkt eine niedliche Stimme aus den Lautsprechern. »Versuch, es etwas frecher klingen zu lassen«, fordert der Dialogregisseur ins Mikrofon. In der Aufnahmekammer nebenan steht die 35-jährige Synchronsprecherin Nicki Rapp; ein Grinsen macht sich auf ihrem Gesicht breit. Auf den Monitoren zählt ein Countdown zügig gegen Null. Dann erscheint ein Sim-Kind, das sich schelmisch um-

schaut und anschließend eine Tonne umtritt, »Ja tajatjatja!« Nicki hat sichtlich Spaß an ihrem Job. Sie gehört zu einem Team aus zwölf Akteuren, die den Sims ihre Stimmen leihen. Nicki macht das bereits seit mehr als fünf Jahren, zwei **Sims**-Spielen und unzähligen Addons. Das merkt man – für jede Einstellung brabbelt sie einen neuen Satz auf Simlisch ins Mikrofon: »Deepwa spanewash!« Schließlich nickt der Regisseur

zufrieden. »Kommen wir zur nächsten Szene. Sind ja nur noch ein paar Tausend.« Viel Aufwand für ein Spiel. Dabei zählen die Sprachaufnahmen noch zu den einfachsten Aufgaben, die der Entwickler Maxis (**Spore**) für **Die Sims 3** zu bewältigen hat.

Erinnern und schwelgen

Sims-Kenner können getrost zum nächsten Absatz springen. Für alle anderen gibt's hier eine kurze Zusammenfassung: **Die Sims** ist ein Aufbauspiel, genauer gesagt eine Lebenssimulation, in der Sie sich um einen oder mehrere virtuelle Menschen, sogenannte Sims kümmern. Vergleichbar mit einer aufwändigeren Variante eines Tamagotchis begleiten Sie die Sims vom Säuglingsalter (erst seit **Die Sims 2**) bis in den dritten Frühling und spielen auf spezielle Ereignisse wie eine Hochzeit oder den eigenen Nachwuchs hin. Dabei steuern Sie Ihren Sim indirekt mit der Maus und müssen zum Beispiel Grundbedürfnisse wie Hunger und Hygiene stillen, in dem Sie dem Sim Frühstück servieren

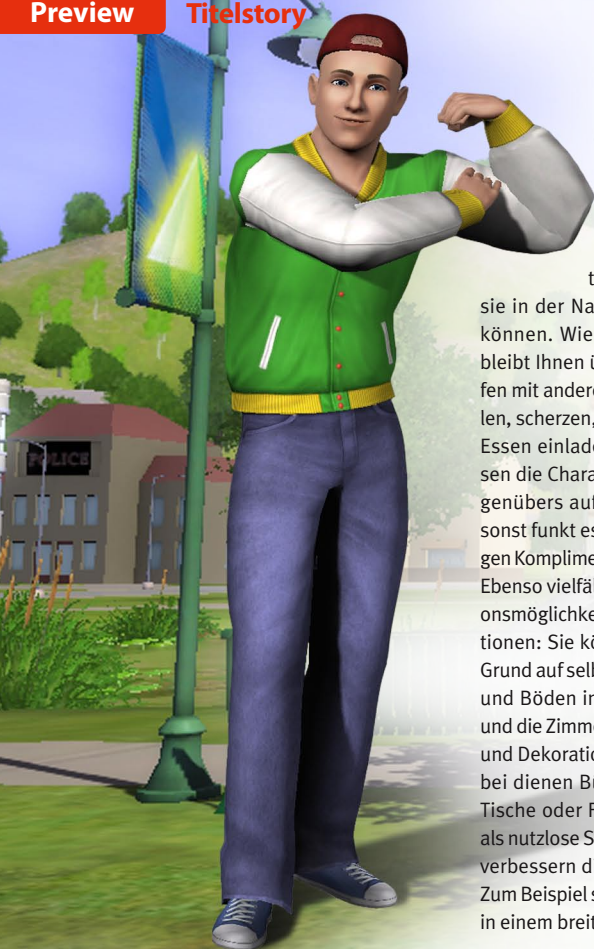
Hab' ich selbst gemacht!

Mit Hilfe des neuen Oberflächen-Editors können Sie **jedes Element eines Möbelstücks** individuell einfärben oder mit einer speziellen Textur bekleben. So gestalten Sie mit wenigen Mausklicks besonders skurrile Designer-Objekte.



Bilder vom Hersteller

Die Bilder stammen vom Publisher Electronic Arts. Da die Benutzeroberfläche noch in Arbeit ist, hat Maxis das Interface ausgedelndet. Kein Wunder, denn momentan prangen noch Platzhalter und unpassende Texte in den Schaltflächen. Wie genau sich das neue Sims steuert, erfahren Sie dennoch auf den folgenden Seiten.



oder ihn unter die Dusche stellen.

Eine geregelte Arbeit ist für die Sims ebenso wichtig wie Freunde, die

sie in der Nachbarschaft finden können. Wie Sie das anstellen, bleibt Ihnen überlassen. Sie dürfen mit anderen Sims reden, spielen, scherzen, flirten oder sie zum Essen einladen. Allerdings müssen die Charakterwerte Ihres Gegenübers auf Ihren Sim passen, sonst funkt es auch nach unzähligen Komplimenten und Flirts nicht. Ebenso vielfältig wie die Interaktionsmöglichkeiten sind die Bauoptionen: Sie können ein Haus von Grund auf selbst errichten, Wände und Böden individuell gestalten und die Zimmer mit Möbelstücken und Dekorationen vollstellen. Dabei dienen Bücherregale, Sofas, Tische oder Fernsehgeräte nicht als nutzlose Staubfänger, sondern verbessern die Werte Ihrer Sims. Zum Beispiel schläft Ihr Schützling in einem breiten Himmelbett bes-

ser als auf einer harten 80-Zentimeter-Matratze. Und wer im Kochbuch schmökert und neue Rezepte erlernt, steigert seine Fertigkeiten in der Küche und am Herd.

Beobachten und erkunden

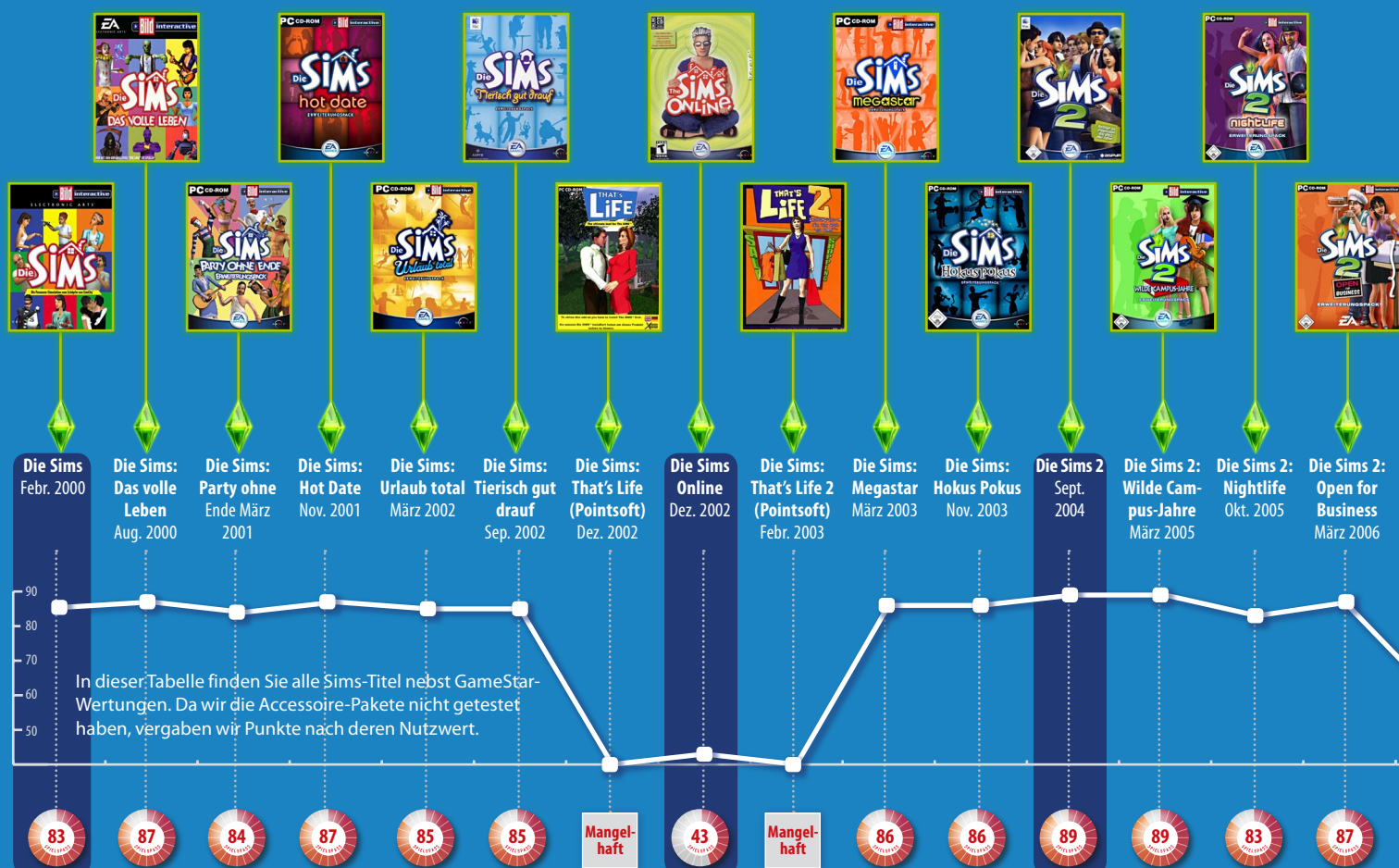
Doch zurück zum mittlerweile dritten Teil der **Sims**-Serie. Bei unserem Besuch der Entwickler in Electronic Arts' Hauptquartier fallen wir gleich mit der Tür ins Haus: »Was ist der größte Unterschied zwischen Die Sims 3 und seinem Vorgänger?« wollen wir von Rod Humble, dem Chef des **Sims**-Labors, wissen. »Ganz einfach«, antwortet der Branchenguru, der seit 1990 an über 200 Titeln wie **Everquest** und **Star Wars Galaxies** mitgewirkt hat. »Es ist mehr Spiel drin!« Eine kryptische Antwort, die Ben Bell, ausführender Produzent von **Die Sims 3**, mit einer Präsentation im firmeneigenen Kino aufklärt. Wir sehen eine **Sims**-typische Nachbarschaft: rechtwinklige Straßen, idyllische

Häuser, spazierende Bürger, einen Marktplatz. »Das kennen wir doch schon«, platzt es aus uns heraus, als Ben plötzlich mit dem Mausekran aus mehreren hundert Metern Höhe stufenlos bis zu einem der vielen Gebäude heranzoomt und einen der Sims markiert. Dann neigt er die Kamera, dreht sie, springt von einem Haus zum nächsten – alles ohne Ladezeiten. Die in **Die Sims 2** nervenden und vom Rest der Welt abgeschnittenen Mini-Gebiete gehören der Vergangenheit an. Stattdessen dürfen Sie die komplette Stadt nun frei erkunden. Wir danken im Stillen den Design-Göttern, denn die Wartezeiten beim Wechseln der Areale gehörten zu den nervigsten Atmosphärekillern in den **Sims**-Spielen.

Forschen und wundern

Dass die Welt in **Die Sims 3** so offen ist, bringt einen enormen Vorteil: Zum ersten Mal kann Maxis die Städte adäquat mit Leben fül-

Die Sims-Historie in GameStar-Wertungen





Die Sims können nun deutlich mehr gemeinsam tun, etwa sich die Arbeit beim Kochen aufteilen.



Auch in Die Sims 3 bleiben die Städte dörflich und überschaubar, können dafür aber nun frei von Ihnen erkundet werden. (1920x1080)

len. Auf den Straßen flanieren die Sims an Boutiquen und Cafés vorbei, gehen gemeinsam im Park spazieren oder treffen sich an Kreuzungen für einen kurzen Tratsch. Mit dem Gewusel eines **Sim City Societies** kann der dritte **Sims**-Teil zwar nach wie vor nicht mithalten, trotzdem fühlen sich die Ortschaften bereits jetzt viel lebendiger an. Da Sie auf jedes beliebige Gebäude zugreifen können, dürfen Sie Ihren Schützling künftig zum Beispiel auch bei der

Arbeit beobachten oder im Sportverein. Vorbei also die Zeit, als der eigene Sim vom Kollegen abgeholt wurde, aus der Nachbarschaft fuhr und das Programm bis zum Feierabend auf Zeitraffer schaltete (was ungeduldige Spieler natürlich nach wie vor tun dürfen).

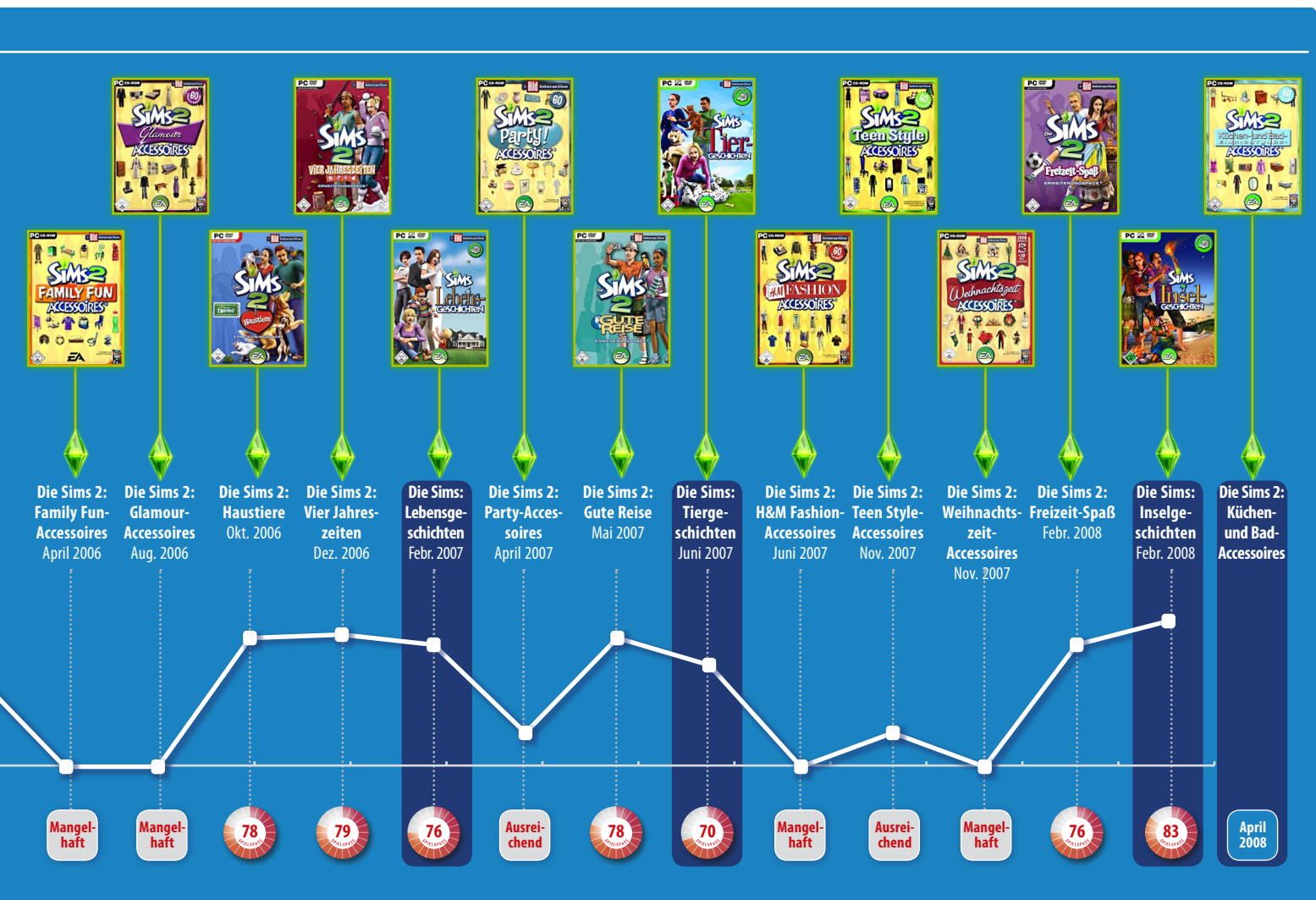
Netter Nebeneffekt der »grenzenlosen« Stadt: Geradezu beliebiger wird der eigene Forscherdrang geweckt. Ben Bell demonstriert uns das, latscht mit seinem Sim kurzerhand zu einem wild-

fremden Haus und klingelt. Eine Weile lang passiert nichts. Doch gerade, als sich Ben dem Nachbargebäude zuwenden will, schlüpft ein maskierter Sim behende aus dem Fenster und flitzt mit einem geklauten Stuhl (!) die Straße entlang. In **Die Sims 2** wäre uns der Dieb wegen der knappen Levelbegrenzung innerhalb weniger Augenblicke entwischt. Jetzt können wir ihn theoretisch durch die ganze Stadt hetzen und ihm seine Beute wieder abjagen.

Und vielleicht entwickelt sich ja ein heißer Flirt mit dem rechtmäßigen Besitzer des geklauten Möbelstücks – oder der Besitzerin.

Erschaffen und einkleiden

Eine ganze Stadt mit Unmengen vor sich hin wuselnder Sims ist ja schön und gut; noch mehr Spaß macht es aber, seinen Schützling von Grund auf selbst zu erschaffen. Zu diesem Zweck hat Maxis den Charaktereditor für Teil 3 er-





Verwinkelte Straßen und eine dichte Vegetation lassen die **Nachbarschaften** organischer wirken. Das quadratische Sims-tytische Layout bleibt allerdings bestehen.

neut stark erweitert. Bleibt nur die Frage, was man überhaupt noch erweitern kann – immerhin bietet bereits **Die Sims 2** eine Menge Schieberegler, mit denen Sie die Augen, Haare, Wangen, Ohren, das Kinn, die Nase oder den Bartwuchs Ihres Sims anpassen können. Ben Bell grinst breit und startet den Gestaltungseditor. Der erinnert optisch stark an den des Vorgängers, bietet aber zusätzliche Optionen. So haben die Designer erstmals dunkelhäutige und asiatisch aussehende Sims eingebaut. Zwar konnte man schon in **Die Sims 2** zum Beispiel farbige Figuren erstellen, wirklich echt sah das aber nie aus. Beispielweise fehlte es dem Editor an den typischen Gesichts-

zügen asiatischer oder schwarzafrikanischer Menschen. Zusätzlich dürfen Sie nun auch das Gewicht Ihres Schützlings genauer bestimmen, Liebessessen, -farbe und -musik definieren, weiblichen Figuren einen Schwangerschaftsbauch verpassen, Sims besonders muskulös oder drahtig formen und einzelne Haarsträhnen individuell einfärben. Ben, ein (wie er offen zugibt) völlig unmodischer Mensch, treibt das Ganze auf die Spitze und spendiert einem jugendlichen Spargelanzan in Rollkragenpullover und Jeans kurzerhand einen grün-schwarz-rosafarbenen Irokesenschnitt – alles in weniger als einer Minute und mit nur einer Handvoll Mausclicks.

Formen und gestalten

Das Äußere steht, nun geht's ans Eingemachte – im wahrsten Sinne des Wortes. Maxis hat das aus den ersten beiden **Sims**-Teilen bekannte Charaktersystem über den Haufen geworfen und von Grund auf neu entwickelt. Bislang definierten fünf Eigenschaften aus fünf Paaren wie faul/aktiv, schüchtern/extrovertiert oder schlampig/ordentlich das Wesen der Sims. Jetzt stehen satte 80 Charakteristika zur Auswahl. Die Palette reicht von kauzig, draufgängerisch, mutig, kleptomatisch über adrett, träumerisch und paranoid bis hin zu weinerlich, sen-

sibel und feige. Maximal fünf dieser Eigenschaften dürfen Sie anhand einer bislang noch unübersichtlichen, weil sehr langen Liste in Ihren Schützling »verbauen«. Soll es ein pflegeleichter Sim sein, aktivieren Sie nur einen Charakterwert und machen aus ihm zum Beispiel einen Perfektionisten. Möchten Sie es hingegen etwas anspruchsvoller, greifen Sie zu mehr Wesenszügen und erschaffen einen chauvinistischen, tollpatschigen Langfinger mit Hang zu schlechter Laune und Streitgesprächen – ein Fest für **Sims**-Profis. Natürlich lassen sich die Charakterzüge nicht



Grenzenlose Sims-Freiheit

Die Sims 2



Die Sims 2: Die Nachbarschaften sind in kleine Areale eingeteilt. Wenige Meter neben dem Haus endet das begehbare Grundstück in einer scheinbar endlosen Wiese – von einer lebendigen Stadt keine Spur.

Die Sims 3



Die Sims 3: Alle Nachbarschaften grenzen aneinander und können frei erkundet werden. Zudem dürfen Sie jederzeit vom eigenen Haus direkt auf andere Gebäude zugreifen – ohne die nervigen Ladezeiten des Vorgängers.





Amanda hat den Charakterwert »Grüner Daumen« und ist deshalb besonders gut im Gärtnern – ihr Partner offenbar nicht.

willkürlich kombinieren; einen gleichermaßen mutigen wie feigen Sim dürfen Sie logischerweise nicht erstellen. Auch auf eher extreme Eigenschaften wie Abhängigkeiten (etwa von Alkohol) oder Fetische verzichten die Entwickler. »Die Sims soll ja ein kindertaugliches Spiel bleiben«, erklärt Rod Humble diese Entscheidung.

Lieben und hassen

Mit dem überarbeiteten Charaktersystem erhält ein neues Spiel-

element Einzug in das **Sims**-Universum: die Laune Ihres Schützlings. Bisher definieren nur Grundbedürfnisse wie Hunger, Harn-drang, Hygiene oder Energie die Stimmung der Sims, sichtbar am Diamanten, der über der Figur schwebt. Färbt sich dieser gelb oder gar rot, geht es dem Sim nicht besonders gut – Ihr Eingreifen ist gefragt. Die Grundbedürfnisse gibt es in **Die Sims 3** zwar auch noch, sie tragen aber nur noch einen Teil zum allgemeinen Gemütszustand des Sims bei. Stattdessen hängt es nun weitgehend davon ab, wie Sie mit den im Editor definierten Charakterwerten umgehen. So wird etwa dem introvertierten, schüchternen Bub

wohl selbst die wildeste Studentenparty keinen Spaß machen. Und ein Sim mit der Eigenschaft »Grüner Daumen« bekommt in einer vegetationslosen Wohnung schnell Depressionen, auch wenn Sie ihm einen riesigen Plasma-Fernseher ins Wohnzimmer stellen. Darf er hingegen im Garten Tomaten anpflanzen, wird er sich freuen. Wir finden das super, denn endlich bedeutet teuer nicht mehr automatisch Lebensqualität – bisher konnte man jeden Sim einfach durch Luxus glücklichmachen. So schlägt Maxis gleich zwei Fliegen mit einer Klappe: Zum einen wirken die ohnehin schon sehr glaubwürdigen Sims noch einen Tick lebendiger. Zum anderen bekommen Könner eine zusätzliche Herausforderung.

Besonders Letzteres dürfte viele Fans freuen, immerhin fielen die meisten **Sims 2**-Addons (bis auf **Wilde Campus-Jahre** oder **Open for Business**) hauptsächlich durch ihren niedrigen Anspruch auf.

Tapezieren und streichen

So, der Sim ist geboren, jetzt braucht er ein Dach über dem Kopf. Wie gewohnt dürfen Sie sich entweder in einem bereits vorgefertigten Haus einquartieren oder die eigenen vier Wände selbst hochziehen. Steht die Bude, geht es an die Inneneinrichtung. In **Die Sims 2** sind dem Spieler besonders

Die neuen Sims

Die Sims werden von Grund auf überarbeitet und bekommen zusätzliche Polygone spendiert. Resultat: Ihre Schützlinge lassen sich nun deutlich individueller gestalten als im Vorgänger. Erstmals sind auch farbige und asiatisch aussehende Sims dabei.



Maxis hat das **Stadtzentrum** mit viel Leben gefüllt. In der Bücherei scheint es gerade ein gutes Schnäppchen zu geben.



Zu Besuch bei EA



Eine halbe Autostunde südlich von San Francisco steht Electronic Arts' **firmeneigener Campus**.



Die riesige **Kantine** bietet Nahrung in allen Farben und Formen für die etwa 1.500 Mitarbeiter an.



Am **Meeting-Point** gibt es sogar ein Starbucks-Café.



Das kostenlose **Fitness-Center** hat rund um die Uhr und sieben Tage in der Woche geöffnet.



Die **Basketball-Halle** dient nicht nur zum Spielen, sondern auch für große Presseveranstaltungen.



Im **Laden** können Besucher allerhand Werbeartikel und besonders günstig EA-Spiele kaufen.

hier die Hände gebunden, wenn er also umfassend kreativ tätig werden möchte. Zwar gibt es Unmengen an Tischen, Sofas, Schränken, Lampen, Pflanzen, Elektrogeräten und Deko-Gegenständen, jedoch steht für jedes Teil nur eine Handvoll vorgefertigter Farbmuster zur Auswahl – wem der grüne, braune, hellblaue

oder dunkelblaue TV-Sessel nicht gefällt, muss trotzdem damit leben. Auch bei den Tapeten, Teppichen und anderen Bodenbelägen wie Fliesen oder Parkett ist das Arsenal schnell erschöpft. Will man seine Wohnung wirklich individuell gestalten, muss man Fan-Webseiten nach bereits erstellten Möbeln oder Texturpake-

ten abgrasen, die offiziellen Accessoire-Pakete von Electronic Arts kaufen oder mit Bildbearbeitungsprogrammen außerhalb des Spiels tätig werden. Dessen ist sich Maxis bewusst, weshalb das Team für **Die Sims 3** einen mächtigen Gestaltungseditor direkt ins Spiel einbaut, mit dem Sie aller-

hand Schabernack treiben dürfen. Ein Klick auf das Objekt genügt, und schon öffnet sich ein Bearbeitungsfenster, in dem Sie auf der linken Seite das Möbelsstück in einer 3D-Ansicht sehen und rechts dessen Eigenschaften in Echtzeit verändern können. So

Entwickler-Check



Maxis wurde 1987 von Will Wright und Jeff Braun gegründet. Als erste Amtshandlung portierte das

Studio Wrights **Sim City** vom Commodore 64 auf den PC sowie auf diverse andere Heimcomputer und Konsolen. In der ersten Hälfte der 90er-Jahre brachte Maxis weitere Sim-Spiele auf den Markt, unter anderem die Evolutionssimulation **Sim Earth** (1990), den Ameisensimulator **Sim Ant** (1991) und den Bauernhof-Baukasten **Sim Farm** (1993). Vier Jahre später wurde Maxis von Electronic Arts gekauft. Im Jahr 2000 folgte **Die Sims**, die bislang erfolgreichste Marke der Firma. Maxis' Hauptstudio befindet sich im kalifornischen Walnut Creek.

Bisherige Spiele (Auszug): Sim City, Sim Earth, Sim Ant, Die Sims, Full Tilt Pinball
Derzeit in Arbeit: Die Sims 3, Spore

Ihren Sim dürfen Sie künftig auch **bei der Arbeit beobachten** – oder wie bisher den Zeitraffermodus bis zum Feierabend aktivieren.



Hätten Sie's gewusst?

- ▶ Bislang sind 39 Sims-Spiele erschienen, Konsolen- und Handy-Ableger inklusive.
- ▶ Electronic Arts hat mittlerweile über 98 Millionen Sims-Exemplare verkauft.
- ▶ Der Anteil weiblicher Sims-Spieler wird auf etwa 60 Prozent geschätzt.
- ▶ Die Handy-Variante von Die Sims 2 wurde im ersten halben Jahr nach Erscheinen über eine Million Mal heruntergeladen.
- ▶ Die Sims 2 bescherte Electronic Arts den erfolgreichsten Verkaufsstart der Firmengeschichte: Eine Million Exemplare gingen in den ersten zehn Tagen allein in den USA über die Ladentheke.
- ▶ Die Sims 2 wurde in 22 Sprachen übersetzt.
- ▶ Auf YouTube finden sich über 100.000 von Fans erstellte Sims-Filmchen, die insgesamt etwa 200 Millionen Mal angeschaut wurden.
- ▶ Satte 200.000 Sprachschnipsel und über 700 Songs auf Simlisch stecken in Die Sims 2 inklusive aller Addons. In Die Sims 2 sollte es ursprünglich Wettereffekte wie Regen geben.
- ▶ Die Sims Online hat sich in den USA nur 80.000 Mal verkauft. In andere Sprachen wurde das Spiel nicht übersetzt.
- ▶ Der Entwickler 3D Realms hat ein Texturpaket veröffentlicht, das den Duke in das erste Sims-Spiel einbaut.
- ▶ Vom ersten Die Sims gibt es insgesamt fünf Spezialeditionen: Deluxe, Super Deluxe, Super Deluxe XL, Mega Deluxe und Complete Collection. Letztere enthält als einzige Packung alle sieben Addons, ist aber nie in Deutschland erschienen.



Na, aufgefallen? Möbel lassen sich nun auch im **Winkel von 45 Grad** anordnen. Das erlaubt zusätzliche Gestaltungsmöglichkeiten in der eigenen Wohnung.

manipulieren Sie etwa die Grundfarbe oder kleben neue Texturen auf die Oberfläche. Der Clou: Jedes Element am Gegenstand lässt sich einzeln markieren und bearbeiten. So designen Sie in kurzer Zeit etwa einen rot lackierten Stuhl mit blassblauem Blümchenbezug. Wenige Mausklicks später, und derselbe Hocker besteht aus Buchenholz und schwarzem Leder. Hobby-Innenarchitekten dürfen Möbel übrigens nun auch im Winkel von 45 Grad anordnen, was die Wohnungen ein ganzes Stück organischer wirken lässt. Ob bastelfreudige Fans ihre Objekte aus **Die Sims 2** ins neue Spiel importieren können, steht

noch nicht fest. Wir halten das aber für sehr unwahrscheinlich, da der Detailgrad der Objekte und Häuser im Vergleich zum Vorgänger zugenommen hat und bereits erstellte Gegenstände für den neuen Sims-Gestaltungseditor komplett überarbeitet werden müssten.

Drehen und wenden

So viele neue Elemente, das vorhin angesprochene Laune-System, ein Objekteditor – verliert man da in Sachen Bedienung nicht langsam den Überblick? »Im Gegenteil«, beschwichtigt Ben Bell. »Wir haben das bisherige Interface stark entschlackt.« Und tatsächlich: Wo sich im Vorgänger die Kamera- und Spieloptionen

ihren Platz mit der Tageszeit, dem Kontostand, den Ängsten und Wünschen sowie dem momentanen Einfluss des Sims und dessen Gemüt teilen mussten, finden Sie im nun deutlich aufgeräumten unteren Teil der Benutzeroberfläche nur noch den Launewert, die Grundbedürfnisse sowie das Portrait Ihres Schützlings. Alle anderen Funktionen werden sinnvoll ausgegliedert. Beispielsweise bekam die Spielsteuerung ein eigenes Element am oberen rechten Bildschirmrand spendiert. Und wenn der Sim Hunger hat oder auf die Toilette muss, weisen aufploppende Symbole über der Benutzeroberfläche darauf hin. Dann genügt ein Klick, und Ihr Schützling behebt selbstständig das »Problem«. Auch das Baumenü erfährt eine General-



Schockschwerenot! Ob's am Horrorfilm oder den **kreischenden Mädels** liegt, dass der junge Mann in der Mitte ebenfalls erschrickt?



Beziehungschaos gehört zu Die Sims seit jeher dazu. Bei den beiden dürfte die Hochzeit und der erste Nachwuchs allerdings nicht mehr lange auf sich warten lassen.

In der **Abenddämmerung** schmeckt das Essen beim lokalen Italiener gleich doppelt so gut – ideal, um seine Herzallerliebste beim Candlelight-Dinner zu verführen.

überholung: Rubriken wie Sitzmöbel, Elektrogeräte und Pflanzen sind strukturierter und logischer aufgeteilt – Unterbereiche wie Betten und Sofas lassen sich so deutlich schneller finden. Wir rufen ein lautes »Endlich«, denn wie oft hat man sich durch die unnötig verschachtelten Menüs gewühlt, nur

um ein Geschenk für die geplante Geburtstagsparty zu kaufen?

Erlauben und verbieten

Auch sonst hat sich Maxis dem Bedienkomfort verschrieben. Wir erinnern uns: Wenn ein Sim zum Beispiel ein Buch las, tat er das stets so lange, bis man ihm die Lektüre sprichwörtlich aus der Hand gerissen hat oder ein Bedürfnis wie Hygiene gestillt werden musste. In **Die Sims 3** dürfen Sie die Dauer solcher Freizeitbeschäftigungen nun selbst bestimmen. Zu diesem Zweck haben die Entwickler das Symbol der momentan ausgeführten Aktivität (das nach wie vor im linken oberen Bildschirmfeld hängt) um einen Schieberegler erweitert, mit dem Sie stufenlos festlegen, wie lange Ihr Sim schläft, Computer

spielt, Zeitung liest oder auf dem Sofa faulenz. Theoretisch lassen sich so ganze Aktionsreihen punktgenau planen und auf den üblichen Tagesablauf abstimmen. Ob das in der Praxis funktioniert, muss sich erst noch zeigen. Ebenfalls neu und praktisch: Wenn Sie eine Zeit lang mit einem fremden Sim sprechen, blendet

das Spiel am unteren Bildschirmrand nach und nach dessen Charaktereigenschaften ein – man lernt ihn quasi besser kennen. Dadurch weiß Ihr Schützling, welche Gesprächsthemen er am Besten wählen sollte – vorbei also die Zeit, als Beziehungswerte ungewollt in den Keller gingen, weil sich Ihr Sim über Sumo-Ringer

Die Zeit rennt

Der abrupte Nachteinbruch aus Die Sims 2 gehört der Vergangenheit an. Im dritten Teil herrscht ein dynamischer **Tag-Nacht-Wechsel**, der die Nachbarschaften morgens und abends in stimmungsvolles Dämmerlicht taucht. Das bietet viele Optionen, sowohl in Diebes- wie in Liebesdingen...





unterhalten wollte. Ebenfalls lange von den Fans gefordert: Wenn ein Sim weite Strecken (etwa vom Schlafzimmer im zweiten Stock zum Briefkasten vor der Haustür) hinter sich bringen muss, rennt er künftig automatisch zum Ziel.

Denken und lenken

Ob all die neuen Verhaltensmuster (Laune, Charakterwerte etc.) nachvollziehbar ineinander greifen, hängt größtenteils von der künstlichen Intelligenz der Sims ab. Die macht zwar in Teil 2 bereits eine ziemlich gute Figur, nervt aber immer wieder mit Aussetzern. Beispielsweise wollen sich Sims wegen kleiner Hindernisse manchmal nicht vom Fleck rühren und schimpfen stattdessen stinkwütend den Himmel, also in Richtung Spieler. Oder ist Ihnen aufgefallen, dass es anderen Sims schnurzwumpe ist, wenn Ihr Schützling die Haustüre in Unterwäsche öffnet oder sie in fremden Betten schlafen? Um solche Atmosphärenkiller zu vermeiden, haben die Entwickler das KI-System für **Die Sims 3** mit Hilfe kleiner Prototyp-Programme (siehe Kasten »KI-Baukästen«) komplett runderneuert und zahlreiche Verhaltens- und Wegfindungsroutinen neu geschrieben. Beispielsweise gehen sich auf der Straße entgegenkom-

mende Sims künftig realistisch aus dem Weg, und wenn Sie ein Gespräch führen, halten Unbeteiligte respektvoll Abstand. Andererseits mischt sich ein Sim gern mal ein, wenn er bemerkt, dass das derzeitige Tratschthema zu seinen Vorlieben passt.

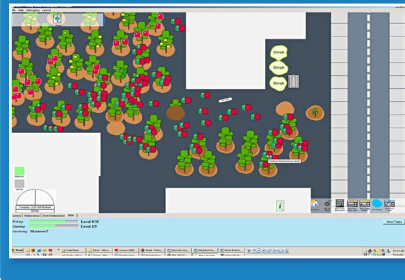
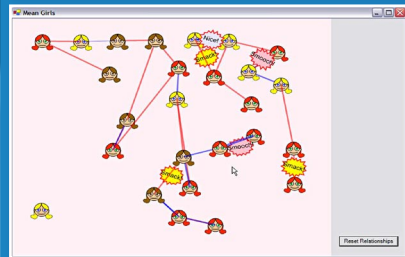
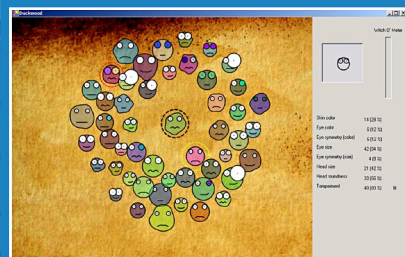
Übernehmen und verbessern

Wo wir vorhin von detailreicheren Objekten und Häusern gesprochen haben: Was tut sich eigentlich bei der Technik? Die gute Nachricht: Maxis schickt das fast vier Jahre alte Grafikgerüst des Vorgängers endlich in den wohlverdienten Ruhezustand. Schluss also mit der geringen Weitsicht, der spärlichen Vegetation und den teils schwammigen Texturen. Die neue Engine ist zwar noch nicht fertig gestellt, beeindruckt aber schon jetzt durch zahlreiche Detailverbesserungen: Beispielsweise bekamen die Sims zusätzliche Polygone spendiert – das merkt man vor allem an den Klammern und Gesichtern. Vom Detailgrad eines **Crysis** oder **Call of Duty 4** sind die Figuren allerdings dennoch weit entfernt. »Diese Entscheidung haben wir bewusst getroffen«, erklärt Rod Humble. »Wir wollen den typisch kindlichen Charme erhalten, weshalb

wir den Wirklichkeitsanspruch aktueller Spiele absichtlich ignorieren.« Dass der typische **Sims**-Spieler in der Regel keinen High-End-Rechner zuhause hat, ist ein weiteres Argument für den zurückgenommenen Grafikstil. Das heißt jedoch nicht, dass Sie ganz auf Realismus und optische Spielereien verzichten müssen. So gibt's in **Die Sims 3** beispielsweise einen fließenden Tag-Nacht-Wechsel nebst auf- und untergehender Sonne – Schluss also mit der **Sims 2**-Nacht, die sprichwörtlich in Sekundenschnelle herein-

KI-Baukästen

In **Die Sims 3** soll sich vor allem die künstliche Intelligenz deutlich realistischer verhalten als bisher von der Serie gewohnt. Zu diesem Zweck haben die Entwickler kleine, grafisch rudimentäre **Test-Programme** entwickelt, mit denen sie die Sims-KI für alle Herausforderungen des Alltags trainieren. So wird ständig daran gefeilt, wie die Sims aufeinander reagieren oder bestimmte Standardmanöver möglichst effizient selbst ausführen.



bricht. Was sagt eigentlich Nicky dazu? »Fluten kup derrow!« Stimmt, wir finden das auch Spitze und sind bereits auf den Frühling 2009 gespannt. **DM**

Die Sims 3

► **Angekauft** ► **Genre** Aufbauspiel ► **Termin** Februar 2009
► **Hersteller** Maxis / Electronic Arts ► **Status** zu 60% fertig

Daniel Matschijewsky: Evolution statt Revolution? In jedem Fall, denn Die Sims funktionieren seit Jahren blendend und haben eine riesige Fangemeinde, die auf Verbesserungen wartet. Maxis tut deshalb gut daran, die Lebenssimulation im Kern unangetastet zu lassen, dafür aber an den vielen, von der Community formulierten Kritikpunkten zu feilen und Bestehendes sinnvoll zu verbessern. Mir hat vor allem der Objekteditor gefallen. Endlich muss ich nicht mehr Fan-Seiten abgrasen, um neue Möbel zu finden. Technisch hätte jedoch durchaus mehr drin sein können. Wobei Die Sims nie für High-Tech-Freaks gedacht waren, sondern ihre große Fan-Gemeinde mit spielerischen Mitteln erobert haben. Und da sehe ich Die Sims 3 auf dem besten Weg.



danielm@gamstar.de