

Exklusiv angespielt! Der dritte Teil von Electronic Arts' extrem erfolgreicher Lebenssimulation ist nicht nur hübscher, größer und komplexer – es steckt auch viel mehr Spiel drin.

Die Sims 3

Was für ein Dilemma: Stefanies Traum ist es, Astronautin zu werden. Dafür tut die ebenso junge wie ambitionierte Panzerfahrerin alles Menschenmögliche. Sie trainiert hart, erscheint jeden Tag pünktlich auf dem Stützpunkt

und kommt hervorragend mit ihren Arbeitskollegen klar. Wäre da nur nicht ihr Chef! Der meist schlecht gelaunte General schert sich nämlich nicht um die Meinung anderer Leute, räumt bei einer Einladung zum Abendessen den Kühlschrank leer oder taucht auf festlichen Anlässen nur in Unterwäsche auf. Der Platz im Space Shuttle rückt jedoch nur dann in greifbare Nähe, wenn Stephanie sich mit ihrem Vorgesetzten gut stellt. Keine leichte Aufgabe – aber bezeichnend für den Kurs, den die erfolgreichste Spieleserie aller Zeiten mit dem nunmehr dritten Teil einschlägt. Komplexer und anspruchsvoller soll alles werden, sagt Electronic Arts, und Stefanie sowie ihr Chef sind das beste Beispiel dafür. Denn durch zwei elementare Neuerungen will EA seine Lebenssimulation nicht nur auf eine neue Stufe heben, sondern dem Spieler erstmals auch eine motivierende Karotte vor die Nase binden: ein Ziel nämlich, einen Lebens Traum wie Stefanies Flug ins All. Funktioniert das? Wir haben **Die Sims 3** als erstes deutsches Magazin zwei Tage lang gespielt, um eine Antwort zu finden.

Der Sim lebt

Stefanies Problem mit ihrem General hat seinen Ursprung im neuen Character-System von **Die Sims 3**. Das verpasst jeder Figur, zum Beispiel dem unhöflichen Vorgesetzten, besondere Eigenheiten, positive wie negative. Bei der Erstellung unseres Schützlings dürfen



»Was hab' ich denn gesagt?!« Wer in Die Sims 3 **dauerhafte Kontakte knüpfen** will, muss sich künftig anstrengen – mehrmals denselben Scherz oder Anmachspruch vom Stapel zu lassen, beeindruckt die Angebetete nur wenig.

wir selbst festlegen, wie er ticken soll. Ist er ein schüchterner Bücherwurm oder eher der draufgängerische Partylöwe? Soll's ein technikorientierter Computer-Freak oder doch eher ein perfektionistischer Musiker sein? Aus 62 Charaktereigenschaften (siehe Kasten S. 31) wählen wir fünf aus und kombinieren sie miteinander – was der Sim jeweils mit witzigen Animationen kommentiert. Praktisch: Die lange Eigenschaftenliste lässt sich auf Wunsch in Rub-

riken (geistig, körperlich, sozial etc.) unterteilen. So stellen wir ratzfatz unseren künstlerisch begabten, charismatischen, aber dabei latent kindlichen Workaholic mit Hang zu guter Laune zusammen. Sprich: einen echten Spiele-Redakteur. Gut: Während Profis aus dem Vollen schöpfen und sich beispielsweise einen böswilligen, hitzköpfigen und diebischen Langschläfer basteln (um sich anschließend mit dessen Problemen herumschlagen zu

Zum Start des Spiels im Frühling soll es neben dem Dorf **Sunset Valley** noch ein weiteres zum kostenlosen Download geben.





müssen), greifen Einsteiger zu weniger und sozial verträglicheren Eigenschaften und kreieren etwa ein humorvolles Glückskind mit Frühaufsteher-Gen. Wem das noch zu viel Kleinarbeit ist, der lässt den Charakter seines Schützlings einfach auswürfeln. Bei unseren Versuchen spuckte das Programm aber noch teils merkwürdige Ergebnisse wie den ambitionierten Stubenhocker aus.

Der Sim träumt

Neben den Charaktereigenschaften müssen wir uns zu Beginn für ein Lebensziel entscheiden – die nächste große Neuerung in **Die Sims 3**. Lebensziele sind besonders knifflige und zeitaufwändige Wünsche, die wir unserem Schützling im Verlauf seines Daseins erfüllen sollen, also so etwas wie die Hauptquest in Rollenspielen. Wir finden die Idee klasse, denn dadurch haben Spieler nun ein konkretes und langfristig motivierendes Ziel vor Augen. In den bisherigen Sims-Spielen war man ausschließlich damit beschäftigt, kurzweilige Wünsche (kaufe Fernseher, lerne neues Re-

zept) zu erfüllen, Job und Freizeit unter einen Hut zu bekommen und bestenfalls nicht im Armenshaus zu landen. Der Clou: Die Lebensziele richten sich nach den von uns ausgewählten Eigenheiten. Ein zielstrebig, charismatischer und leicht zu begeisternder Perfektionist etwa möchte Chef einer Megafirma werden. Oder Gitarren-Virtuose. Die draufgängerische, familienorientierte und leicht irre Romantikerin hingegen plant, gleich fünf Kinder großzuziehen. Und der glücklose, überemotionale und neurotische Technikhasser möchte als Autor oder Schachgroßmeister sein Geld verdienen. Allein wieder und wieder zu gucken, welche Ziele das Programm anhand der ausgewählten Charaktereigenschaften errechnet, hat uns riesigen Spaß gemacht. Der mutige und hitzköpfige Draufgänger? Will internationaler Superspion werden. Die böse, humorlose und granteig Kapitalistin? Natürlich Imperator der Finsternis.

! Screenshot-Warnung

Obwohl wir **Die Sims 3** ausführlich spielen konnten, durften wir keine eigenen Screenshots anfertigen. Das Material in diesem Artikel stammt von Electronic Arts. Deshalb ist auf einigen Bildern die Benutzeroberfläche ausgeblendet.

Inhalt

Mega-Preview.....	27
Vier Fragen an	28
Die Musik.....	28
Die Charaktereigenschaften.....	31
Erstellen Sie Ihren Sim.....	32
Der Objekt-Editor	33

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5715



Vier Fragen an ...

MJ Chun

MJ Chun ist Produzentin von Die Sims 3. Sie gehört seit 2003 zum The-Sims-Division-Team und hat als Entwicklungschefin bereits am zweiten Serienteil mitgewirkt.



GameStar ... Was ist das Besondere an den neuen Sims?

❖ **MJ Chun** Wir haben aus Die Sims 2 eine wichtige Sache gelernt: Sobald wir uns in einer 3D-Welt befinden, wächst bei den Spielern der Bedarf nach individuellen Gestaltungsmöglichkeiten. Wenn wir in das Spiel ein Sofa, einen Tisch oder ein T-Shirt mit drei verschiedenen Texturen einbauen, hat das gleiche Objekt jeweils eine ganz andere »Persönlichkeit«. Mit dem neuen Gestaltungseditor gehen wir den nächsten großen Schritt in der Serie und geben dem Spieler unzählige Möglichkeiten, seine Sims, seine Möbel, sein Haus, die ganze Umgebung komplett umzugestalten. Und jedes Objekt lässt sich per Mausklick exportieren, um es mit der Fangemeinde zu teilen.

❖ Also sind von den Spielern erstellten Inhalte (User Generated Content) die Zukunft der Sims. Auf welchen Wegen erreichen meine Kreationen denn die anderen Spieler?

❖ Eigene Stile zu erschaffen und zu verteilen, muss so einfach wie möglich sein. Wenn der Spieler zum Beispiel ein tolles T-Shirt, einen Sim oder gleich ein ganzes Haus entwirft, kann er es mit nur wenigen Klicks veröffentlichen, und zwar jederzeit. Über den neuen Launcher vor dem Start des Spiels können die Spieler zudem ihre eigenen Inhalte

und installierten Objekte verwalten, sozusagen ein eigenständiges Online-Portal in die Welt der Sims.

❖ Für Die Sims 2 gibt es zahlreiche sehr erfolgreiche Erweiterungspakete wie Vier Jahreszeiten, Open for Business, Haustiere oder Nightlife. Wie viel von diesen Addons steckt in Die Sims 3?

❖ Ein paar Aktivitäten und Funktionen packen wir auch in Die Sims 3. Zum Beispiel kann ein Sim ein freischaffender Künstler werden, der mit Malerei oder als Autor seinen Lebensunterhalt verdient. Oder er ist ein Sammler von Antiquitäten und verkauft sie. Aus Vier Jahreszeiten werden die Fans vor allem das Fischen und Gärtnern wiedererkennen. Aus der Urlaubs-Episode haben wir den Strand übernommen. Ein Fitness-Center gibt es in Die Sims 3 auch.

❖ Habt ihr schon Addon-Pläne für Die Sims 3? Zum Beispiel eines mit, sagen wir, Haustieren?

❖ Im Moment liegt der Fokus auf der Fertigstellung des Hauptspiels und der Community-Plattform. Wenn das alles abgeschlossen ist, wird es sicherlich eine Menge Ideen und Rückmeldungen der Fans geben, die wir als Anregung für zukünftige Spielinhalte verwenden können.

Der Sim zieht ein

Auch das Äußere Ihrer Sims können Sie komplett den eigenen Wünschen anpassen, und das deutlich vielseitiger als in **Die Sims 2**. Aber dazu später mehr – wir wollen schließlich loslegen. Einen Klick sowie eine eher unspektakuläre Kamerafahrt über das malerische Dorf Sunset Valley später stehen wir vor unserer nächsten Entscheidung: Wo soll unser Schützling wohnen? Wie gewohnt blicken wir aus der Vogelperspektive auf die Stadt und suchen uns eine hübsche Bleibe aus. Je größer und luxuriöser das Anwesen, desto tiefer müssen wir dafür in die Tasche greifen. Oder wir schließen uns einem bereits existierenden Haushalt an. Eine neue Anzeige verrät hierbei, wie anspruchsvoll sich die ausge-

wählte Familie spielt. Naturgemäß wird's kniffliger, je mehr Leute (und vor allem Kinder) sich die Bude teilen. Wir wollen es jedoch ruhig angehen und wählen ein schnuckeliges Einfamilienhaus am Stadtrand – prompt zoomt das Programm aus der Übersichtskarte direkt an die frisch erstandene Hütte, ganz ohne die störenden Ladezeiten des Vorgängers. Die offene Welt bringt noch einen weiteren Vorteil: Endlich kann Electronic Arts die Stadt adäquat mit Leben füllen. Überall tummeln sich Bewohner in den Straßen, gehen ihrem Alltagsgeschäft nach, flanieren im Park oder hocken im Straßencafé. Dabei soll sich mit der Zeit eine eigene Dynamik entwickeln. Kommt es etwa zu einem Nachbarschaftsstreit zweier Anwohner, werden



5 aus 62: Die Möglichkeiten, die **Charakterzüge** und damit das Lebensziel Ihres Sim zusammenzustellen, sind vielfältig.

sich die beiden auch nach Sim-Wochen noch böse anschauen. Um zu überprüfen, ob sich Sunset Valley wirklich weiterentwickelt, hat uns jedoch die Zeit gefehlt – deshalb zurück zu unserem, gerade eingezogenen Sim. Praktisch: **Die Sims 3** beginnt stets an einem Wochenende. Wir können uns also erstmal mit der Wohnung vertraut machen und uns einleben, bevor der berufliche Alltag ruft.

Der Sim spricht

Von Ruhephase kann keine Rede sein, bereits nach wenigen Minuten klingeln die Nachbarn. Das kennt man schon aus dem Vorgänger, und auch in **Die Sims 3** sind die Gespräche mit den Anwohnern die ideale Grundlage für neue Bekanntschaften. Im Vergleich zum zweiten Teil müssen wir für deren Pflege jedoch weit tiefer in die Trickkiste greifen. Be-

sonders Unbekannte lassen sich im Vergleich zu den früheren **Sims**-Spielen nur noch schwer zu einem Gespräch überreden, und wer dabei allzu banal oder forsch vorgeht, langweilt oder verschreckt sein Gegenüber schnell. Vorbei also die Zeit, als es für den Status »bester Freund« ausgereicht hat, fünfmal denselben Witz zu erzählen oder minutenlang Gerüchte auszutauschen. Ausschlaggebend für den gehobenen Anspruch und Realismus sind auch hier die neuen Charakterwerte – die unseres Sim ebenso wie die der Gesprächspartner. Der Clou: Je länger wir mit einem Sim quatschen, desto besser lernen wir ihn und seine Vorlieben und Eigenheiten kennen (symbolisiert durch entsprechende Einblendungen). So können wir gezielt Interaktionen starten, um wiederum weitere Pluspunkte zu

Die Musik

Schluss mit dem Gedudel früherer **Sims**-Spiele: Für **Die Sims 3** hat Electronic Arts den Komponisten Steve Jablonsky (links auf dem Foto) verpflichtet. Der einstige Schüler des Filmmusikers Hans Zimmer (**Gladiator**, **The Dark Knight**) zeichnet unter anderem für die Soundtracks der beiden Michael-Bay-Kracher **Die Insel** und **Transformers** verantwortlich. Die Musik zu **Command & Conquer 3** und zum in Deutschland indizierten **Gears of War 2** stammt ebenfalls von ihm.





Das **Baumenü** (unten) ist optisch ansprechender und besser strukturiert. Ebenfalls neu: Möbel lassen sich künftig im 45-Grad-Winkel anordnen.



Spieß trifft auf **Partylöwe**. In einer Wohngemeinschaft sorgen solche Gegensätze naturgemäß für reichlich Zündstoff.

sammeln. Die Gesprächsoption »Rezepte austauschen« sorgt beispielsweise bei einem Hobbykoch ratzfatz für leuchtende Augen. Wir sind von dem neuen Sozialsystem begeistert: Die Sims wirken dadurch nicht nur erheblich lebendiger und in ihren Handlungen nachvollziehbarer, wir überlegen uns auch bei jeder Option gleich zweimal, ob dieses Ge-

sprächsthema oder jener Flirt gerade wirklich angebracht ist.

Der Sim arbeitet

Neben der Pflege von Freundschaften ist das Berufsleben anspruchsvoller geworden. Wir erinnern uns: In **Die Sims 2** hat es für eine Beförderung stets ausgereicht, Freunde zu haben und die für das Arbeitsfeld benötigten Ta-

lente zu schulen. So stieg ein Balljunge schnell zum Leiter eines Fitness-Clubs auf, wenn er in den Bereichen Sport und Charisma gute Werte aufwies. In **Die Sims 3** spielen solche Voraussetzungen zwar ebenfalls eine Rolle, aber nur noch eine von vielen. Wie im echten Leben kommt es neben vorbildlichen Referenzen nämlich auch auf die gute Einstellung des

Sim an (hier Laune genannt), ob er pünktlich bei der Arbeit erscheint und wie er sich mit seinen Kollegen und vor allem seinem Chef versteht – und da ist es wieder, Stefanies Problem. Um in dem einen oder anderen Bereich Bonuspunkte zu sammeln und unsere Beförderung gezielt zu unterstützen, dürfen wir während unserer Arbeitszeit über das (**Sims**-Veteranen schon bekannte) Symbol in der linken oberen Bildschirmcke nun Job-Optionen

Anhand von Erikas **Vorlieben** ① und **Charaktereigenschaften** ② können wir gezielt **Gespräche** führen ③. Die Hippie-Braut scheint das jedoch nicht zu interessieren ④. Da es glücklicherweise nicht zu den aktuellen **Wünschen** ⑤ unseres Sim gehört, Freundschaften zu schließen, hat die Abfuhr des Gegenübers keinen Einfluss auf die **Laune** unseres Schützlings ⑥.





Goßes Atmosphäre-Plus: Dank der offenen Welt pulsiert das Leben in den **Nachbarschaften**.

Der Weg zum **ersten Kuss** ist hart. Danach dürften jedoch schnell die Hochzeitsglocken läuten.



für den laufenden Tag festlegen. Soll unser Sim zum Beispiel besonders hart arbeiten, beim Mittagessen mit den Kollegen schäkern oder den Chef umgarnen? Vorbei die Zeit, als man während des Geldverdienens zum Nichts-

tun und Warten verdammt war. Eine zusätzliche Herausforderung bieten die so genannten »Möglichkeiten«. Das sind Nebenaufgaben, die Ihnen das Programm zufallsgeneriert während der Arbeitszeit stellt. Steve, unser poli-

tikinteressierter, aber nur als Podium-Polierer eingestellter Jugendliche soll beispielsweise um 16:00 Uhr zur Universität fahren und dort die Wahlurnen überprüfen. Haben wir dazu keine Lust, verläuft der Arbeitstag wie ge-

habt, ganz ohne Konsequenzen. Erfüllen wir den Auftrag jedoch, wirkt sich das positiv auf die Karriere aus – das motiviert nicht nur, sondern bringt auch mehr Abwechslung in das von den Entwicklern bislang sträflich vernachlässigte Berufsleben der Sims.

Der Sim entspannt

Kommt der Sim abends nach Hause, ist er ausgelaugt, sichtbar an den **Sims**-typischen Bedürfnisbalken, die in grün, gelb und rot anzeigen, wie es um die Hygiene, den Spaß, den Hunger oder ... nun, die Blase des eigenen Schützlings bestellt ist. Anders als in **Die Sims 2** verändern sich die Grundbedürfnisse langsamer – wir müssen unseren Sim also nicht mehr so häufig auf die Toilette schicken oder ein Essen zubereiten lassen. Weitere Vorteile in Sachen Lebenskomfort verschaffen wir uns durch das Erfüllen kleiner Wünsche. Nett: Statt diese Wünsche wie im Vorgänger nach dem Motto »Friss oder stirb« vom Programm vorgeschrieben zu bekommen, dürfen wir aus einer sich stets aktualisierenden, weil situationsabhängigen Liste bis zu vier Sehnsüchte herauspicken und unserem Sim quasi versprechen. Erfüllen wir den Wunsch innerhalb eines bestimmten Zeitlimits, sammeln wir Erfahrungspunkte, mit denen wir – und jetzt wird's interessant – spezielle Belohnungen freischalten. Die Liste umfasst 31 solcher Boni, von Kaufhaus-Rabatten über die »stählerne Blase« (der Sim muss nicht mehr aufs Klo) bis hin zum schnelleren Aneignen neuer Fertigkeiten oder die Möglichkeit, Zwillinge zu gebären. Je tiefer diese Belohnungen Einfluss auf den

Nette Details: Fällt eine Wurst vom Grill, kommt sie kurzerhand wieder auf den Rost. Links freut sich ein Angler über einen goldenen Fang.



Buntes Make-Up wie diese Tiger- und Clown-Masken lässt sich bereits beim Erstellen eines Sim auswählen – auch bei Erwachsenen.





Praktisch: In der **Übersichtskarte** werden alle wichtigen Orte durch entsprechende Symbole markiert.

Alltag nehmen, desto teurer sind sie. So kostet beispielsweise die Midlife-Crisis zwar Unmengen an Erfahrungspunkten, lässt uns vor dem Eintritt ins Sim-Rentenalter aber sämtliche Charakterwerte neu verteilen. Und der sündteure Körper-Modellierer macht aus unserem dick gewordenen, weil faulen Steve ratzfatz einen blondgeockelten Adonis. Diese quasi göttlichen Eingriffe motivieren zwar deutlich, sind aber nicht unbedingt realistisch; wer fürchtet, dass darunter die Glaubwürdigkeit der Spielatmosphäre leidet, kann auf die Boni verzichten.

Der Sim formt sich

Apropos Adonis: Kommen wir zum Sim-Editor, schließlich machte das Erstellen eines eigenen Schützlings schon im Vorgänger viel Spaß. Auf den ersten Blick unterscheidet sich der neue Editor kaum vom dem aus **Die Sims 2** (siehe Kasten »Erstelle Sie Ihren Sim«). Nach wie vor klicken wir uns in klar strukturierten Menüs durch die Register Allgemeines (Name, Geschlecht, Alter und Größe), Frisuren, Gesicht, Kleidung und Persönlichkeit. Wir schauen

genauer hin und finden jede Menge Detailverbesserungen. Statt zum Beispiel lieblose Schieberregler-Listen abzuklappen, klicken wir nun auf praktische Skizzen von Augen-, Mund- oder Ohrenpartien und wissen so sofort, was wir wo wie manipulieren. Das ist auch nötig, denn Electronic Arts hat die Optionsvielfalt gehörig angehoben. Allein die Nase lässt sich in den Bereichen Nasenspitze, -rücken und -flügel sowie Position, Länge und Weite verformen. Bei den Frisuren können wir nicht nur die Haarfarbe festlegen, sondern auch dem Haaransatz und den Spitzen spezielle Töne zuordnen und sogar Strähnen definieren. Erstmals dürfen wir unseren Sim auch mit Accessoires wie Brillen, Uhren, Armbändern und Ohrringen ausstatten. Und das überarbeitete Make-up macht es mit Lippenstift, Puder, Eye Liner und Lidschatten sogar möglich, Bill von Tokio Hotel nachzubauen. MJ Chun, die Produzentin von **Die Sims 3**, hat zum Beispiel testweise den scheidenden US-Präsidenten George W. Bush modelliert – mit verblüffend echt wirkendem Ergebnis. Wer hingegen zu den ungeduldigen Naturen gehört und bei all dieser Vielfalt die Nase rümpft, darf aufatmen. Wie

Große Häuser, große Familien – nur Sims-Profis mit reichlich virtuellem Geld in der Tasche sollten sich an solche Herausforderungen wagen.



Die Charaktereigenschaften

- ▶ ambitioniert
- ▶ Angler
- ▶ athletisch
- ▶ böse
- ▶ böswillig
- ▶ **Bücherwurm**
- ▶ charismatisch
- ▶ Computer-Freak
- ▶ Draufgänger
- ▶ Eremit
- ▶ familienorientiert



Bücherwürmer schmökern am liebsten stundenlang in ihrer Lieblingslektüre. Praktischer Nebeneffekt: Durch das Lesen steigt nicht nur der Spaß-Wert Ihres Sim, er lernt je nach Buch auch neue Fertigkeiten.

- ▶ **Feigling**
- ▶ flirtbegeistert
- ▶ Freiluft-Liebhaber
- ▶ Freiluft-Verweigerer
- ▶ freundlich
- ▶ Genie
- ▶ Glückskind
- ▶ grantig
- ▶ großartiger Küsser
- ▶ grüner Daumen
- ▶ gutmütig
- ▶ Hitzkopf

○ **Feiglinge** sind äußerst schreckhafte Sims, die bei schlechten Scherzen schnell das Weite suchen. Mit ihnen muss man sensibel umgehen – am besten tagsüber, wenn es draußen hell ist.



- ▶ **Hobbykoch**
- ▶ hoffnungsloser Romantiker
- ▶ humorlos
- ▶ humorvoll
- ▶ irre
- ▶ Kapitalist
- ▶ Kinderhasser
- ▶ kindisch



Hobbyköche fühlen sich am Herd pudelwohl. Anders als andere Sims lernen sie blitzschnell neue Rezepte und stellen sich in der Küche geschickter an – plötzliche Brände sind bei ihnen also nicht zu befürchten.

- ▶ **Kleptomane**
- ▶ Kulturbanause
- ▶ Künstler
- ▶ Langschläfer
- ▶ leicht zu beeindrucken
- ▶ leichter Schläfer
- ▶ Musik-Virtuose
- ▶ mutig
- ▶ neurotisch

○ **Kleptomanen** sind die geborenen Langfinger, kein Gegenstand ist vor ihnen sicher. Zwar geraten solche Sims eher selten in Geldnöte, neue Freunde finden sie dagegen nur sehr schwer.



- ▶ **Partylöwe**
- ▶ Pechvogel
- ▶ Perfektionist
- ▶ sauber
- ▶ schlampig
- ▶ Schnorrer
- ▶ Snob
- ▶ Stubenhocker
- ▶ Technik-Hasser
- ▶ tollpatschig
- ▶ Tüftler
- ▶ überemotional



Den Abend allein auf dem Sofa zu verbringen ist für den **Partylöwen** nichts – für ihn kann eine Fete nicht wild genug sein. Zwar trifft der Partylöwe schnell neue Bekannte, kommt dafür aber kaum aus dem Bett.

- ▶ umgänglich
- ▶ **unangemessen**
- ▶ unromantisch
- ▶ unschlüssig
- ▶ Vegetarier
- ▶ vergesslich
- ▶ verklemmt
- ▶ Verlierer
- ▶ wasserscheu
- ▶ Workaholic

○ **Unangemessene Sims** sind schlecht erzogen und manövrieren sich und andere regelmäßig in peinliche Situationen. Mit ihnen befreundet zu sein ist schwer, für einen Lacher sind sie aber immer gut.



Erstellen Sie Ihren Sim

Der neue **Charakter-Editor** ist ein Fest für jeden Bastler. Ob Figur, Gesicht, Frisur, Make-up, Klamotten oder Accessoires – alles lässt sich bis ins kleinste Detail definieren und manipulieren. Neu: Einzelne Kleidungsstücke dürfen wir mit der Maus markieren, um dann die Texturen auszutauschen oder zu bearbeiten.



im Vorgänger können Sie auch auf vorgefertigte Gesichtszüge und Klamotten zurückgreifen oder sich Ihren Sim gleich komplett zufällig zusammenstellen lassen.

Der Sim räumt ein

Nicht nur beim Erstellen eines Sim wird Kreativität großgeschrieben, auch sämtliche Objekte lassen sich in der neuen Sims-Welt frei gestalten (siehe Kasten »Der Objekt-Editor«). Ein Klick auf eine beliebige Textur irgendwo im Haus, und schon können Sie Ihrer Kreativität freien Lauf lassen. Soll die Tapete im Wohnzimmer blau-weiß gestreift oder grünweiß getigert sein? Längs- oder Querstreifen? Welche Farbe bekommen die Sofas? Sollen sie aus Le-

der, Lack oder Jeans-Stoff bestehen? Bekommen die Stühle in der Küche dasselbe Muster wie die Vorhänge? Und wo zum Geier ist die Zeit hin? Dass wir uns so im Einrichten der Wohnung verlieren, liegt neben den gestalterischen Möglichkeiten vor allem an der deutlich intuitiveren Bedienung. Statt wie bisher Möbel, Elektrogeräte oder Deko-Gegenstände in wild verschachtelten Ordnern zu verstecken, hat Electronic Arts das Bau-Menü generalüberholt, an die Stelle fitzeliger Symbole treten klar erkennbare Skizzen für Schränke, Tische, Betten, Regale, Lampen und alles andere. Zudem erkennt das Spiel verwandte Gegenstände und »verheiratet« diese miteinander.



Fettnäpfchen ade: Wer sein Gegenüber besser kennt, kann in **Gesprächen** gezielt Fragen stellen und dadurch auf Vorlieben und Charakterzüge eingehen.

Wer also einen Esstisch samt Stühlen umpositionieren will, muss nicht mehr jedes Teil einzeln anklicken und verschieben. Und um Räume zu vergrößern oder zu verkleinern, lassen sich bereits hochgezogene Wände nun mit der Maus in jede beliebige Richtung ziehen – das Programm übernimmt verbaute Fenster dabei automatisch.

Der Sim 2.0

Doch wohin mit all der überschwappenden Kreativität? Am besten ins Internet, da wo sich die anderen Fans tummeln und die Finger nach neuen Kreationen lecken. Das dachte sich wohl

auch Electronic Arts und verpasst **Die Sims 3** deshalb ein eigenes Online-Portal, auf dem Sie selbst erstellte Klamotten, Möbelstücke, Charaktere oder gleich ganze Häuser hochladen können – kostenlos und ohne das Spiel zu unterbrechen, also direkt aus **Die Sims 3** heraus. Wer noch verrückter ist, darf ähnlich wie im **GTA 4**-Editor Videoschnipsel aufnehmen und diese direkt im Internet-Browser schneiden, mit Blenden, Effekten und Musik würzen und die fertigen Werke mit anderen Spielern teilen. Wir finden diesen Schritt konsequent, haben doch schon die **Trackmania**-Titel bewiesen, wie man erfolgreich die

Wasserscheue Sims können mit einem Schwimmbad nichts anfangen.



Individuelle Texturen lassen sich überall hinkleben – selbst auf hilflose Haustüren.





Fangemeinde ins eigene Spiel integriert – zumal die **Sims**-Community bislang auf Fanseiten abseits des eigentlichen Spiels unterwegs ist und ausschließlich dort selbst erstellte Inhalte austauscht. Ganz ohne Hintergedanken dürfte EA die neue Plattform dennoch nicht entwickelt haben. Zwar zahlen Sie auf der werbefinanzierten Webseite für selbst erstellte Inhalte kein Geld, kostenpflichtige Item-Pakete der Marke »H&M-Accessoires« und ähnliche dürften aber bald folgen. Zudem schützt ein solches Portal zusätzlich vor illegalen Kopien.

Der Sim lernt

Der zweite Tag mit **Die Sims 3** neigt sich dem Ende zu, und wir haben noch nicht mal ansatzwei-

Der Objekt-Editor

Die Sofaecke könnte mehr Farbe vertragen? Die Klamotten brauchen mehr Pepp? Der neue und einfach zu bedienende **Objekt-Editor** schafft Abhilfe. Ob Tisch, Tapete oder Turnschuh, jeder Gegenstand lässt sich auf Mausklick individuell gestalten, in Echtzeit und direkt im Spiel. So funktioniert's:

1 Wer es einfach haben will, greift auf **vorgefertigte Texturpakete** zurück. Die sind in diverse Gruppen unterteilt, von Fell und Leder über Hölzer und Gestein bis hin zu Fliesen, Plastik und Gummi. Selbst abstrakte und geometrische Oberflächen stehen zur Auswahl.

2 Besonders beliebte Texturen dürfen wir auf mehreren **Schaltflächen** speichern und per Drag & Drop auf jedes andere Objekt übertragen. So passen wir etwa unsere Sitzcke blitzschnell an die Tapete im Wohnzimmer an.

3 Das Muster ist zwar schön, doch die Farbe passt nicht? Kein Problem. Selbst in komplexen Hawaii-hemd-Mustern dürfen wir jeden **einzelnen Farbton** manipulieren. So wird aus einem schwarzweißen Zebra-Teppich ganz schnell ein quitschbunter Flokati.



se das Lebensziel unseres Sim erreicht – aber auf dem Weg dorthin unzählige weitere Verbesserungen entdeckt. Luftholen und los: Der Sim besitzt nun ein Handy, muss für ein Gespräch also nicht mehr zuhause ans Telefon gehen. In der Stadtübersicht sehen Sie anhand simpler Symbole nicht nur wie bisher, ob ein Haus bewohnt ist oder leer steht, sondern auch, wo sich das Polizeiprä-

sidium, die Schule, das Restaurant oder der Fitness-Club befinden. Wer seinen Schützling zur Arbeit schicken will, muss ihn dank der neuen Schaltfläche »Gehe zur Arbeit« nicht mehr umständlich vor die Tür zum Fahrdienst geleiten. Bei Aktionen wie Duschen, Kochen oder Schlafen lässt sich das Programm auf Wunsch so einstellen, dass der Zeitraffer-Modus beim Klingeln

des Ofens oder des Weckers automatisch wieder zur Echtzeit runterbremst. Und wer glaubt, seinen perfekten Sim, seine perfekte Familie erschaffen zu haben, verlängert einfach deren Alterungsprozess – oder schaltet ihn gleich ganz ab. Das könnte auch die Lösung für Stefanies Problem sein. Mit der Ewigkeit als Verbündeten ist es einfach, nach den Sternen zu greifen. **DM**

Charaktereigenschaften wie **Boshaftigkeit** machen sich schon im Kindesalter bemerkbar.



Die Sims 3

► **Angespielt** ► Genre: **Aufbauspiel** ► Termin: **1. Quartal 2009**
► Hersteller: **The Sims Division / EA** ► Status: **zu 80% fertig**

Daniel Matschijewsky: Die Sims 3 geht große Schritte. Richtig so, denn nach den letzten, eher mäßigen Addons hatte ich das Schlimmste befürchtet. Doch die zweitägige Probepartie hat mich begeistert. Endlich bekomme ich konkrete Aufgaben. Endlich kümmere ich mich um einen lebendigen Sim. Und endlich darf ich meiner Kreativität freien Lauf lassen und die daraus entstandenen Unfälle, äh ... Möbel und Klamotten bequem mit anderen Fans teilen. So viel Mut zur konsequenten Weiterentwicklung wünschte ich mir auch für die anderen EA-Spiele.



danielm@gamstar.de

Potenzial Ausgezeichnet