

Die Sims-Serie hat sich bislang mehr als 100 Millionen Mal verkauft, das erfolgreichste Spiel der Welt. Mit Teil 3 dürften weitere 100 Millionen dazukommen, denn **die aufpolierte Neuauflage macht alles richtig.**

Die Sims 3



DVD
Topspiel-Videos:
– Das Spiel
– Charakter-Editor
– Haus-Editor
– Wertungskonferenz

DVD-XL
Hall of Fame:
Die Sims

GameStar.de
Screenshots & Infos
▶ Quicklink: 5715

Im Heft
Hall of Fame:
Die Sims

- Facts**
- ▶ 1 Stadt
 - ▶ 30 Orte in der Stadt
 - ▶ 25 Startfamilien
 - ▶ 25 leere Grundstücke
 - ▶ über 900 Hausobjekte
 - ▶ 12 Fahrzeuge
 - ▶ 63 Sims-Merkmale
 - ▶ 11 Karrierepfade
 - ▶ 10 Fähigkeiten
 - ▶ 6 Bedürfnisse

Schabracke Leimeimer und Schimmi Schlesinger bestaunen die Toilette. Viel anderes bleibt ihnen auch nicht übrig, denn der Porzellanthron (Marke: »Düsenjet«) ist das einzig Teure in ihrer brandneuen Bude, die wir gerade liebevoll zusammengestöpselt haben. In den anderen Zimmern gibt's lange Gesichter: Im Knarzbett liegt eine Betonmatratze, der müde surrende Kühlschrank verleiht Speisen ein matschiges Aroma, das Wohnzimmer haben wir liebevoll im Redakteurs-Look eingerichtet, nämlich gar nicht – unser Kapital steckt im Klo, schließlich wissen wir, was wir einem menschenwürdigen Leben schuldig sind. Junge Familien haben leere Taschen, und in Schabrackes Arm schmiegt sich auch noch das Töchterchen Quengel, die als erste Amtshandlung auf dem Küchenboden ohnmächtig wird, weil wir ein Kinderbett vergessen haben. Na, das ist doch ein prächtiger Start ins Familienleben! Schauen wir mal, wie sich Schabracke und ihr Anhang in **Die Sims 3** so schlagen.

Schimmi ist feige

Die Familie Schlesinger ist gerade in ein Städtchen namens Sunset Valley gezogen, und das ist aus zwei Gründen bemerkenswert. Zum einen gibt es nur diese eine Spielumgebung (in **Die Sims 2** waren es noch drei Nachbarschaften), zum anderen existiert Sunset Valley zum ersten Mal als zusammenhängende Karte samt integriertem Stadtzentrum, Geschäften und Wohnvierteln. Theoretisch können sich unsere Sims also ohne Ladepausen frei in der Stadt bewegen, aber dazu später mehr; für den Moment trauen wir uns nicht aus dem Haus, weil die Küche brennt. Kochniete Schimmi hat sich an Apfelpfannkuchen versucht, dabei ist der Herd in Flammen aufgegangen, jetzt rattert's in Schimmis virtuellem

Hirn: Was tun? Mit fasziniertem Entsetzen beobachten wir, wie Schimmi das Inferno in den Griff kriegt – indem er schreiend aus der Haustür rennt und sich im Garten verkriecht. Kein Wunder: Schimmi ist ein Feigling. Früher wurde die Persönlichkeit jedes Sims durch fünf Skalen (»ordentlich – unordentlich«) bestimmt, jetzt sind es schlicht fünf eindeutige Charaktermerkmale. Schimmi zum Beispiel ist nicht nur feige, sondern auch wahnsinnig, deshalb geht er gern im Anzug schwimmen und empfängt Gäste in der Unterhose. Dazwischen streitet er laut mit sich selbst, was ihn blendend unterhält. Weil wir ihm das Merkmal »Hitzkopf« verpasst haben, geht er jedes Mal an die Decke, wenn im Haushalt ein Gerät den Geist aufgibt; entsprechend ist es bei Schlesingers meist recht laut. Während sich die Flammen durchs Küchenparkett fressen, springt Schabracke aus dem Schlafzimmer und schnappt sich den Feuerlöscher – die Gute hat das Attribut »tapfer«, deshalb

Downloads, Shop, Community

Eine der Neuerungen von Die Sims 3 ist die Online-Anbindung; Spieler sollen über die Plattform von Electronic Arts Designs, Häuser und Charaktere austauschen können. Zudem will EA einen Shop integrieren, der neue Inhalte kostenpflichtig anbietet. Wie gut diese Plattform funktioniert und wie sinnvoll sie ist, konnten wir bislang nicht testen, da die Server erst zum offiziellen Verkaufsstart am 4. Juni online gehen. Wir werden uns das System ausführlich ansehen und Ihnen unser Urteil auf GameStar.de und in der kommenden Ausgabe nachreichen.

wirft sie sich in Notfällen mutig in die Bresche. Der Löschschaum erstickt das Feuer, Quengel schaut nuckelnd zu, durchs Gartenfenster trägt der Wind ein Wimmern herein, Schimmi windet sich irgendwo zwischen Scham und Wut. Der Herd ist natürlich hin, 400 Simoleons für den Ersatz hat die klamme Kleinfamilie nicht. Also gibt's ab jetzt erst mal Müsli.

Schabracke musiziert

Geld muss her. Um für Quengel Bett samt Hochstuhl anschaffen zu können, mussten wir bereits Schabrackes Kleiderkommode verscherbeln, was aber niemanden stört, weil die Sims sich sowieso jederzeit und an jedem Ort mit einer schnellen Drehung umziehen. Auf Dauer bringt aber nur Arbeit frisches Geld in die Familienkasse. Also lassen wir Schabracke die Stellengesuche in der Zeitung studieren; alternativ könnten wir uns direkt in der Stadt bei den Arbeitsstellen bewerben. Die Suche nach dem idealen Job geht damit flotter als in **Die Sims 2**. Auch die Auswahl ist etwas größer: Die Faulenzler-Karriere gibt's nicht mehr, dafür sind Journalismus und Musik dazugekommen, sogar mit Wahl-



Die Spielstadt **Sunset Valley** ist aus einem Guss, von unserem Haus aus können wir in die Innenstadt schauen und hinscrollen.



Familie Schlesinger feiert Geburtstag, die Tochter Quengel wird erwachsen. Die Icons links zeigen die **Familienmitglieder** ①, aktiv ist Mutter Schabracke. Rechts unten sind deren sechs **Bedürfnisse** ② angezeigt – Schabracke sollte bald essen. Der **Laune-Balken** ③ gibt die Zufriedenheit an, daneben zeigen **Stimmungs-Symbole** ④,

was gerade auf Schabrackes Gemüt wirkt, zum Beispiel die gute Unterhaltung auf der Party. Links erscheinen Schabrackes **Wünsche** ⑤, unter anderem will sie ein Konzert besuchen. Schabrackes **Lebensziel** ⑥ ist es, Filmkomponistin zu werden. Mit dem **Spielmenü** ⑦ ganz links kontrollieren Sie die Ansicht und die Editoren.

möglichkeiten; in der Musik muss sich Schabracke zum Beispiel zur Mitte ihrer Karriere zwischen Rockband oder klassischem Orchester entscheiden. Jeder Sim verfolgt dabei ein Lebensziel. Schabracke möchte Filmkomponistin werden, also beginnt sie die Ochsentour am örtlichen Theater als Band-Groupie. Die Lebensziele müssen nicht zwangsläufig mit dem Beruf zusammenhängen. Schimmi möchte zum Beispiel schlicht und einfach eine reiche Frau beerben. Das Problem dabei: Schabracke ist weder reich noch tot; aber was nicht ist, kann ja noch werden. Seinem Naturell ent-

sprechend schlägt Schimmi erst mal die Verbrecher-Laufbahn ein.

Schimmi geht angeln

Das Leben eines Sims wird bestimmt von Symbolen und Balken, und die stehen für Fertigkeiten, Bedürfnisse und Wünsche. Schabracke kommt missmutig vom ersten Arbeitstag zurück: Hungrig hingegangen, nix gekonnt, und dann stellt sich auch noch heraus, dass man für die Musik-Karriere musikalisch sein soll! Damit's in der Arbeit rund läuft, muss vor allem die Laune des Sims passen. Die wird bestimmt von sechs Grundbe-

dürfnissen. Schabracke sollte satt sein und gut ausgeruht, sollte Spaß haben, gewaschen sein und Freundschaften pflegen. Sie sollte auch regelmäßig aufs Klo gehen, aber das ist in ihrem Haushalt das geringste Problem. In **Die Sims 2** waren es noch acht Be-

dürfnisse; weggefallen sind »Umgebung« und »Komfort«. Das macht es tendenziell leichter, die Sims glücklich zu halten. Allerdings fließen Umgebung und Komfort nach wie vor in die Laune ein. Denn Symbole neben dem Stimmungsbalken zeigen an, wel-

Mein zweites Leben

Daniel Matschijewsky: Eigentlich habe ich gar keine Zeit, diese Zeilen hier zu schreiben. Mein virtueller Daniel muss noch ein Pasta-Rezept lernen, Kekse backen, das Klo reparieren und seine Chefin verführen. Die Sims 3 schafft es wie kein anderes aktuelles Spiel, mich bei der Stange zu halten. Laufend bekomme ich etwas zu tun, meistens ebenso witzige wie motivierende Aufgaben, lenke meinen Sim gezielt in Richtung Karriere, Familie oder Weltherrschaft und entdecke auch nach Stunden noch neue Interaktionen, Geheimnisse und skurrile Leute. Die Sims 3 ist das, was ich mir als Serien-Veteran erhofft hatte: detailverliebt und motivierend, dabei vielseitiger und hübscher als der Vorgänger – kurz: ein Hit.



danielm@gamestar.de



Die erwachsene Quengel spielt im abendlichen Stadtpark Schach mit einer Freundin.

Kleinere Bugs

- Die Surround-Codierung hat Macken. Im 5.1-Modus wird die Lautstärke bestimmter Geräusche nicht korrekt ausgegeben.
- Bei einigen Animationen kommt es zu Clipping-Fehlern. Beispielsweise »verschmilzt« der Sim beim Aufstehen mit dem Nachttisch, wenn dieser zu nah am Bett steht.
- In seltenen Fällen friert ein Sim ein und reagiert nicht auf Befehle, was mehrere Minuten lang anhalten kann.



Die wichtigste Neuerung im Haus-Editor: Möbel lassen sich nun in **45-Grad-Winkeln** anordnen.

che zusätzlichen Einflüsse auf das Gemüt der Sims wirken. Wenn Schabracke in ihr zellenartiges Badezimmer schlappt, drückt dessen Trostlosigkeit ihre Laune. Wenn sie dagegen Quengel ein Kinderbuch vorliest, hebt sich die Stimmung. Solche Einflüsse wirken noch eine Weile nach. Wenn sich Schimmi und Schabracke kichernd in die Laken wühlen, hält das hormonelle Hoch einige Stunden an und hält die Spaß-Leiste auch dann auf hohem Niveau, wenn Schabracke längst wieder

im Theater besoffene Fans unterhält. Was nötig wäre, um dem Karriereloch zu entkommen (und generell den Alltag zu verbessern), signalisiert Schabracke uns durch Wünsche. Eine Gitarre kaufen – das wär's! Und dann neue Songs lernen! Dann steigt ihr Musik-Talent, und schon klappt's besser im Beruf. Schimmi als Krimineller braucht hingegen gute Athletik, deshalb hopst er in jeder freien Minute ins Fitnessstudio. Zehn zehnstufige Fertigkeiten gibt's, neu sind unter anderem

Gartenarbeit und Angeln. Damit zieht Schimmi Goldfische aus dem Tümpel im Stadtpark und verarbeitet sie später zu Sushi.

Quengel nervt

Während die Eltern ihrem Tagewerk nachgehen, wird die kleine Quengel zuhause vom Babysitter bespaßt, der zwar brav die Windeln wechselt, aber ihr weder Sprechen noch Laufen beibringt; das müssten schon Schimmi und Schabracke tun. Nach fünf Spieltagen hat das Balg Geburtstag, wir schmeißen eine Party, was den Vorteil hat, dass Schabracke sich an ihre Chefin ranschmeißen kann und Schimmi den Nachbarn Verschwörungstheorien aufischt. Kurzum: Alle unterhalten sich prächtig, und schwupps ist Quengel vom Säugling zum Kind herangewachsen, das sich als Erstes ein kopfgroßes Stück Geburtstagstorte reinschiebt. Alle Sims altern, wenn auch etwas langsamer als im Vorgänger; statt fünf gibt's nun sechs Altersstufen, neu ist »junger Erwachsener«. Zum Schluss werden die Sims tattrig, bekommen weiße

Haare und enden in der Urne. Dieses unaufdringliche Zeitlimit motiviert zu Tatendrang, denn es gibt im Spiel unglaublich viel zu tun und zu entdecken. Neben den elf Karrierepfaden, der Familienplanung (Schabracke, soviel sei verraten, wird auf unser Geheiß hin bald wieder einen dicken Bauch bekommen, was ihre Kompensierträume über den Haufen wirft) und dem Ausbau des Haushalts (Quengel will eine Videospielkonsole – missratenes Kind, sowas kommt uns nicht ins Haus!) ergibt sich aus den sozialen Kontakten eine beeindruckende Fülle an Interaktionsmöglichkeiten. Quengel bringt Schulfreunde mit nach Hause, um gemeinsam die Hausaufgaben zu lösen, Schimmi macht der dicken Nachbarin schöne Augen, um sich danach von Schabracke anschreien zu lassen, Schabracke will auf Gartenfesten Gitarrenständchen geben und mit Quengel Schach spielen – und alles, wirklich alles setzt das Spiel mit situationsspezifischen Slapstick-Animationen und der hübschen Simlisch-Lautsprache hinreißend in Szene. Dabei behalten

TECHNIK-CHECK

DIE SIMS 3



STANDARD-PC
ATHLON XP 2500+ - 1,0 GBYTE RAM - RADEON 9700 PRO

► 1024x768 ► minimale Details
In minimalen Einstellungen wirken vor allem Texturen besonders unscharf 1. Auf Schatten 2 und entfernte Details 3 müssen Sie ebenfalls verzichten.



MITTELKLASSE-PC
ATHLON 64 4000+ - 2,0 GBYTE RAM - GEFORCE 7800 GTX

► 1280x1024 ► mittlere Details
Schon mit mittleren Einstellungen zeichnet das Spiel die Texturen scharf 1, fast alle Objekte sind schattiert 2 und es gibt weiter entfernte Details 3.



HIGH-END-PC
ATHLON 64 X2 5000+ - 2,0 GBYTE RAM - GEFORCE 8800 GT

► 1680x1050 ► maximale Details
In maximalen Details kommen Sie in den Genuss von besonders scharfen Texturen 1, weit entfernten Landschaftsdetails 3 und mehr detaillierten Schatten 2.

TECHNIK-TIPPS

- Selbst High-End-Systeme haben beim Zoomen in der Übersichtskarte Nachladereckler in allen Einstellungen. Dagegen hilft nur mehr Arbeitsspeicher. Die RAM-Preise sind im Moment sehr günstig und laden zum Aufrüsten ein.
- Ab einem Pentium 4 mit mehr als 2,6 GHz oder einem Athlon-64-Prozessor können Sie Die Sims 3 flüssig spielen.
- Die Sims 3 läuft ab einer GeForce 5700 oder einer Radeon 9600 Pro, sofern die Karte

128 MByte Videospeicher besitzt und Sie sich mit minimalen Details abfinden.

- Selbst auf Grafikkarten mit nur 128 MByte Speicher senken hohe Auflösungen die Leistung kaum.

Checkliste

- 5,5 GByte Speicherplatz
- Pentium 4 2,0 GHz / Athlon XP 2200+
- 1,0 GByte RAM XP / 1,5 GByte Vista
- 128 MByte Grafikkarte mit Shader 2.0

FL

SO LÄUFT DIE SIMS 3 AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihren Prozessor 2 und Ihre Speichergröße 3 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1		
	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra
Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT
GeForce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS 7900 GT 7900 GTX 7950 GX2
Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT X1800 XL X1900 XT X1950 XT X
GeForce 8/9/GTX	8500 GT	8600 GT	8600 GTS 9600 GSO 9600 GT 8800 GTS 9800 GTX GTX 260
Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro 2600 XT 3850 4670 3870 4850 4870
PROZESSOR	2		
	Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz
Athlon 64	3,2 GHz <td>3,8 GHz <td>D 950 965 XE</td> </td>	3,8 GHz <td>D 950 965 XE</td>	D 950 965 XE
Athlon 64 X2	3800+	4400+	5000+ 6000+
Phenom	8450	8750	9500 9650 9950
Core 2 Duo	E4300	E6300	E6600 E8200 E8600
Core 2 Quad	Q6600	Q9300	Q9550
3	Speicher in MB		
	512	768	1.024
	1.536	2.048	2.560
	3.072	3.264	4.096

LEGENDE	4	
	technisch unmöglich	läuft so flüssig:
ruckelt stark	1280x1024 minimale Details	1680x1050 Sim-Detail: hoch; Sehr detaillierte Grundstücke: 8 Rest: mittel/an
		läuft so flüssig: 1920x1200 maximale Details



Im **Charakter-Editor** weisen Sie Ihrem Sim fünf Persönlichkeitsmerkmale zu.



Auf der übersichtlichen **Stadtkarte** schicken wir unsere Sims von Ort zu Ort.

wir immer die volle Kontrolle darüber, wer wann was sagen, tun oder lassen soll. Aber wenn wir die Hand von der Maus nehmen und nur zusehen, dann verrichten unsere Sims ihr Tagwerk auch sinnvoll von alleine, und vor unseren Augen tobt das Leben in einer quicklebendigen Puppenstube.

Quengel macht blau

Quengel geht inzwischen zur Schule. Wie die arbeitenden Eltern verlässt sie zu einer festen Tageszeit das Haus und steigt in den Schulbus. Der fährt daraufhin in die Stadt, und wir können ihn auf dem Weg verfolgen, denn Sunset Valley ist eine zusammenhängende Stadt. Während der Arbeit – und dazu zählt auch die Schule – dürfen Sie nun in einem Menü genauer bestimmen, wie

sich der Sim verhalten soll. Quengel kann zum Beispiel besonders hart arbeiten oder mit ihren Schulkameraden plaudern; das verbessert ganz automatisch Freundschaften. Im Vergleich zu **Die Sims 2** ist das eine immense Hilfe, denn wir müssen für die Karriere nicht mehr ständig einzelne Beziehungen pflegen. Quengel kann aber auch faulenzten oder schwänzen, was bei ihrem Notenstand eh schon egal ist. Also schicken wir sie raus in die Stadt. Die besteht aus Arbeitsstellen, dazu kommen Geschäfte wie ein Buchladen oder der Supermarkt. Die dritte Art von Orten sind Gemeinschaftsplätze, in denen sich die Sims treffen. Im Park klaut Quengel Waffeln vom Picknicktisch, im Schwimmbad entdeckt sie ihre Mutter beim



Wer auf der Karriereleiter nach oben klettert, kann sich später luxuriöse **Autos** leisten.

Was Sie wissen sollten

Die Sims 3 hat einen moderaten Kopierschutz
Der Kopierschutz entspricht dem des Vorgängers: Bei der Installation geben Sie einen Codeschlüssel ein, bei jedem Spielstart wird die DVD überprüft. Sie können das Spiel auf beliebig vielen Rechnern installieren, müssen zum Starten aber immer die DVD bereithalten. Das Spiel benötigt keine Internet-Verbindung und muss nicht online freigeschaltet werden.

Die Sims 3 ist an ein Online-Konto gebunden
Zwar läuft das Hauptspiel ohne Internet, wenn Sie aber mit anderen Spielern Inhalte tauschen oder neue erhalten wollen (siehe Kasten »Downloads, Shop, Community«), dann müssen Sie sich bei Electronic Arts registrieren. Dazu ist die Eingabe Ihres CD-Keys nötig. Das bedeutet: Ihr Spiel ist ab dann an ein EA-Konto gebunden, denn jeder Key kann online nur einmal benutzt werden. Über diesen Umweg fordert EA also doch eine Online-Freischaltung samt Kontobindung ein, zumindest sofern Sie die Community-Anbindung nutzen wollen.

Die Sims 3 ruckelt
An sich ist Die Sims 3 ein recht genügsames Spiel, es sieht auch auf schwächeren Rechnern gut aus. Allerdings macht die offene Spielwelt auch starken PCs mächtig zu schaffen. Egal wie leistungsstark Ihr System ist, Sie müssen immer mit Rucklern und Nachladepausen rechnen.

Die Sims 3 enthält Werbe-Software
Im Programmcode steckt die Technologie von IGA Worldwide, die es EA erlaubt, über das Internet Werbeeinhalte an Sims-Nutzer zu verschicken und direkt ins Spiel einfließen zu lassen. Ob und auf welche Weise das geschieht, lässt sich erst nach dem Verkaufsstart am 4. Juni überprüfen. Klar ist jedoch: Wenn Sie auf Ihrem PC nicht im Internet sind, erhalten Sie auch keine Werbung.

Die Sims 3 sammelt möglicherweise Daten
Wenn Sie Die Sims 3 installieren, müssen Sie zwangsläufig Ihre Zustimmung dazu geben, dass Electronic Arts (anonyme) Nutzungsdaten sammeln darf, darunter Informationen zur Hardware und Statistiken zur Spielweise. Unklar ist derzeit, ob EA von dieser Möglichkeit auch Gebrauch macht. Im Zweifelsfall gilt wieder: Wer offline spielt, ist auch vor Datensammlung sicher.

Die Sims 3 nutzt den EA Download Manager
Bei der Installation bietet Ihnen Die Sims 3 an, auch den EA Download Manager einzurichten. Diese Software nutzt Electronic Arts, um Patches und Zusatzinhalte bereitzustellen. Die Installation ist optional, angeblich lässt sich Die Sims 3 aber nur über den Download Manager durch Patches verbessern. Das ist derzeit nicht überprüfbar, wir halten es aber für unwahrscheinlich.

Die Sims 3 läuft auch auf Macs
Das Spiel funktioniert von Haus aus auf Apple-Computern, ohne dass Sie dafür eine separate Version von Die Sims 3 kaufen müssten.

Sonnenbaden (sollte die nicht auf der Arbeit sein?!), in der Kunstgalerie kann sie Ausstellungen betrachten. Theoretisch gibt es zunächst keinen Grund, Ihre Sims aktiv in die Stadt zu schicken, schließlich ist daheim genug zu tun. Aber das Spiel setzt Ihnen clevere Anreize. Zum einen bekommt jeder Sim ab und zu kleine Aufträge, so genannte »Gelegenheiten«. Als athletischer Mann soll Schimmi zum Beispiel bei der Stadtolympiade mitmachen, Quengel wird zum Schachturnier eingeladen, Schabracke kann dem örtlichen Restaurant mit einem selbstgemachten Gericht unter die Arme greifen. Dafür gibt's Geld und Lebenszeitpunkte, die Sie in Extra-Eigenschaften wie »muss seltener aufs Klo« inves-

Jungsspiel



petra@gamestar.de

Petra Schmitz: Ich gehöre zu den Menschen, die mit den Sims noch nie was anfangen konnten. Jedenfalls nicht dauerhaft. Die Charaktererstellung macht Spaß, klar. Aber was für mich zu Beginn noch ganz lustig ist, nämlich meinen Sim bei den täglichen Aufgaben an der Hand zu nehmen, wird nach ein paar Stunden zur mühseligen Nervaufgabe. Da helfen auch die liebevollen Animationen und die zuweilen überraschenden Ereignisse nicht viel. Mir ist schleierhaft, wie Christian eine vierköpfige Sippe mit Freude verwaltet. Ich bin offenbar kein Familienmensch. Was Daniels und Christians Begeisterung allerdings eindrucksvoll beweist: Die Sims 3 ist mitnichten nur ein Mädchenspiel, sondern einfach eines, das man liebt – oder eben nicht.



Gerade will man intim werden, da klingelt die Hose! Alle Sims tragen nun **Handys** bei sich.

tieren. Zum anderen müssen Ihre Sims später zwangsläufig raus, um Fertigkeiten zu steigern; Schabracke wird zum Beispiel nur dann eine meisterliche Gitarristin, wenn sie öffentlich auftritt. Zudem sind in der Stadt auch noch nette Dinge aufzustoßern, etwa seltene Pflanzensamen oder wertvolle Edelsteine.

Schabracke lebt länger

Wer **Die Sims** schon kennt, der hat bislang viel Vertrautes gehört. **Die Sims 3** ist im Kern auch kaum etwas anderes als eine sorgfältige, überarbeitete Neuauflage des zweiten Teils. Viele sinnvolle Dinge aus den Addons stecken von Anfang an im Spiel, zum Beispiel Autos. Manche sperrigen Elemente wurden aufgegeben, darunter die Ängste und die Abtöner (»Igit, Schnaubbärte!«) aus Teil 2, das macht das Sim-Leben etwas einfacher. Kleine Änderungen steigern den Komfort; so kann man aus den Wünschen der Sims nun vier aussuchen und versprechen sie zu erfüllen, oder aber löschen und durch andere ersetzen. Für die Fertigkeiten der Sims gibt es »Herausforderungen«, was so etwas wie die Achievements in anderen Spielen ist: Wenn Schabracke zum Bei-

spiel mehr als 500 Kilometer joggt, wird sie mit einem längeren Leben belohnt. Jeder Sim hat nun ein Handy und kann jederzeit telefonieren, ohne zum Haustelefon rennen zu müssen. An den prima zu bedienenden Editoren für die Sims und den Häusern ändert sich praktisch gar nichts; dass Sie Einrichtungsgegenstände nun in 45-Grad-Schritten drehen dürfen statt wie früher in 90-Grad-Schritten, erweitert aber den Gestaltungsspielraum. Nach wie vor geben Sie Befehle mit einem simplen Klick auf den Sim oder auf Gegenstände, und nach wie vor tun sich Ihre Sims bei Engstellen manchmal schwer mit der Wegfindung.

... oder auch nicht

Wollen Sie wissen, wie's mit Familie Schlesinger weiterging? Schabracke stirbt schließlich als Kammermusikerin, Schimmi hat den Traum vom reichen Erbe aufgegeben und wollte Imperator des Bösen werden, was ebenfalls durch sein Ableben vereitelt wird. Trotz aller Widrigkeiten haben die beiden Alten ihren Sprösslingen bescheidenen Wohlstand hinterlassen, was auch daran lag, dass Schimmi als Kleptomane im Fitnessstudio zeitlebens Lampen und Spiegel mitgehen ließ. Quen-



Im **Arbeitsmenü** (links oben) bestimmen wir, wie unser Sim seinen Arbeitstag verbringen soll.

gel ist zu ihrem Herzblatt in der Nachbarschaft gezogen und hat eine vielversprechende Karriere als Ärztin vor sich. Und im Haus der Schlesingers sitzt Koriander,

der Jüngste, an seinem Computer und schreibt. Er scheint ein kreatives Köpfcchen zu sein; um seine Zukunft muss man sich keine Sorgen machen. **CS**

Besser? Ja! Toll? Ja!



christian@gamestar.de

Christian Schmidt: Wer mit den Sims noch nie etwas anfangen konnte, wird sich durch Teil 3 kaum bekehren lassen. Neueinsteigern sei gesagt, dass das Spiel trotz seiner Niedlichkeit ganz schön komplex ausfällt, weil viele Anzeigen zu beachten und viele Funktionen zu erlernen sind. Lassen Sie sich davon nicht abschrecken! Je länger man spielt, desto eindrucksvoller zeigt sich, was für eine immense Vielfalt, Abwechslung und Detailverliebtheit in Die Sims 3 steckt. Das Familienleben samt Sim-Editor und Hausbau entwickelt einen kreativen Sog, dem man sich schwer entziehen kann.

Die gelungensten Spiele sind meist die, denen man nicht anmerkt, wie viel Arbeit und Sorgfalt in ihnen steckt. Die Sims 3 gehört dazu. Auch wenn EA die Serie wieder bis zum Geht-nicht-mehr melden wird: Ich wünsche diesem wunderbar sympathischen Spiel Spaß-Meisterwerk den Erfolg, der ihm gebührt.

DIE SIMS 3 AUFBAUSPIEL

ENTWICKLER EA Redwood Shores (Der Pate2, GS 05/09: 71 Punkte) **TERMIN (D)** 4.6.2009
PUBLISHER Electronic Arts **SPRACHE** Deutsch, Englisch, Französisch, 14 weitere **CA. PREIS** 50 Euro
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 36 Seiten Handbuch **USK** ab 6 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 100 Stunden

Die Lernphase dauert etwas, aber dann entfaltet sich die Faszination des Spiels.

GENRE STRATEGIE

- SZENARIO** realistisch fiktiv
- MASSTAB** lokal global
- SPIELSTIL** Aufbau Kampf
- EINHEITEN-** Individuen Masse
- HANDLUNG** einfach komplex

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
EINSTIEG leicht <input type="checkbox"/> schwierig <input type="checkbox"/>	SPIELMECHANIK einfach <input type="checkbox"/> komplex <input type="checkbox"/>	SPIELTEMPO langsam <input type="checkbox"/> schnell <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input type="checkbox"/> Geduld <input type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input type="checkbox"/> Vorausplanung <input type="checkbox"/> Mikromanagement <input type="checkbox"/> Teamfähigkeit
HILFEN Ratgeber-Fenster, flexibler Schwierigkeitsgrad			
SPEICHERSYSTEM freies Speichern			

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM 2,0 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GByte RAM 5,5 GByte Festplatte	STANDARD 4,0 GHz Intel XP 4000+ AMD 2,0 GByte RAM 5,5 GByte Festplatte	OPTIMUM P4 965 XE Intel XP 5000+ AMD 4,0 GByte RAM 5,5 GByte Festplatte	<input type="checkbox"/> GeForce 6600 / 6800 <input type="checkbox"/> GeForce 7800 / 7900 <input type="checkbox"/> GeForce 8800 / 9800 <input type="checkbox"/> GeForce 9600 <input type="checkbox"/> GeForce GTX 200 <input type="checkbox"/> Radeon X1600 <input type="checkbox"/> Radeon X1800 / X1900 <input type="checkbox"/> Radeon HD 2900 <input type="checkbox"/> Radeon HD 3800 <input type="checkbox"/> Radeon HD 4800
PROFITIERTE VON Surround-Hardware			
BILDFORMATE 4:3 <input type="checkbox"/> 5:4 <input type="checkbox"/> 16:9 <input type="checkbox"/> 16:10 <input type="checkbox"/>			
TON Stereo <input type="checkbox"/> 4.0 <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1 <input type="checkbox"/> 7.1 <input type="checkbox"/>			
KOPIERSCHUTZ CD-Key <input type="checkbox"/>			

BEWERTUNG

GRAFIK	+ hinreißende Animationen + strotzt vor liebevollen Details + zusammenhängende Stadt - hässliches Textur-Nachladen	8 / 10
SOUND	+ witzige Simlisch-Sprache + zahlreiche passende Musikstücke + dichte Soundkulisse + 5.1-Surround - keine vertonten Texte	9 / 10
BALANCE	+ entschlacktes Alltags-Management + hilfreiche Wünsche + Sims handeln auch eigenständig - nicht einsteigerfreundlich genug	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ freundlich-heller Stil + entwarfender Text- und Slapstick-Humor + große Fülle an amüsanten Ereignissen - ermuntert zur Kreativität	10 / 10
BEDIENUNG	+ verständliche Editoren + simple Anклик-Befehle - überladenes Interface - viel Kameraarbeit - Ruckler und Ladepausen	7 / 10
UMFANG	+ immense Gestaltungsfreiheit + massenhaft Objekte + hoher Wiederspielwert - Standard-Handlungen wiederholen sich auf Dauer	10 / 10
STARTPOSITIONEN	+ unterschiedliche Familien + zahlreiche vorgegebene Häuser + auf Wunsch eigene Sims und selbstgebautes Haus + viel Wahlfreiheit	10 / 10
KI	+ Sims handeln sinnvoll, wenn man sie allein lässt - stimmungs-volle charakterliche Eigenheiten - teils Wegfindungsprobleme	9 / 10
EINHEITEN	+ flexibler Charakter-Editor + Altersstufen mit individuellen Herausforderungen + vielseitige soziale Interaktion + lebendige Stadt	10 / 10
ENDLOSSPIEL	+ motivierende Karriere und Lebensziele + massig zu entdecken in der Spielwelt + »Gelegenheiten« stellen kleine Aufgaben	10 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Ein Feuerwerk an Witz und Kreativität – großartig!

90

SPIELPASS