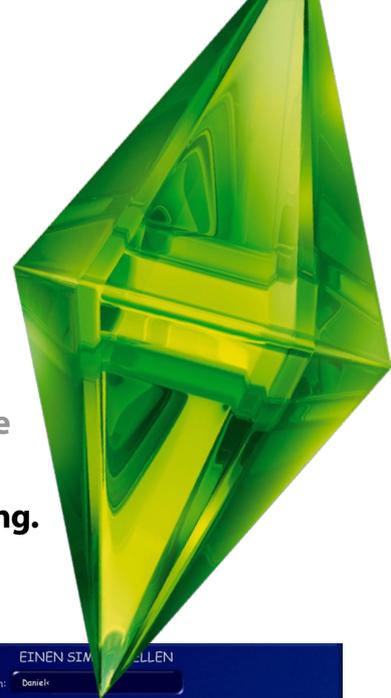




# HALL OF FAME

## Die Sims Die erfolgreichste Spieleserie aller Zeiten startete im Jahr 2000. Nach heutigen Maßstäben war es ein recht unspektakulärer Anfang.



Um **Freundschaften** zu schließen, quatschen wir uns den Mund fusselig.



Umständlich, aber motivierend: das **Einrichten** des Eigenheims.



Nach heutigen Maßstäben mutet die **Sims-Erstellung** spartanisch an.



Das Nudelwasser kocht über, die Freundin quengelt, vor der Haustüre zoffen sich die Nachbarn. Trotzdem sitzen wir grinsend vor dem Monitor. Denn das, was sich gerade vor unseren Augen abspielt, ist bezeichnend für **Die Sims**, steht symbolisch dafür, warum Electronic Arts' Lebenssimulation vor neun Jahren einschlug wie eine Bombe. **Die Sims** ist ein Knallbonbon, gefüllt mit Überraschungen, Absurditäten, Witz und jeder Menge Herzschmerz, die Seifenoper zum Selberspielen. Und es ist ein Titel, der bis heute nur durch einen einzigen übertroffen wurde: seinen eigenen Nachfolger.

### Einer für alle

Dabei fühlt sich **Die Sims** nach heutigen Maßstäben arg spartanisch an. Insbesondere die Charaktererstellung fällt – wenn man

**Die Sims 2** kennt – dünn aus: zwei Altersgruppen (Kind und Erwachsener), drei Hauttöne, eine Handvoll Frisuren und Klamotten. Macht aber nichts, denn die optische Eintönigkeit macht **Die Sims** durch fünf Charakterwerte locker wett. Denn mit denen erschaffen wir aus jedem Sim ein verblüffend lebendiges Individuum: Unordentliche Typen lassen das dreckige Geschirr schimmeln, aktive Naturen treiben Sport, der Nette von nebenan gibt gern den Casanova. Da die Sims auch ohne das Zutun des Spielers (witzig animiert) vor sich hin leben, macht es bereits Spaß, sich zurückzulehnen und einfach nur zuzuschauen. Zumindest, bis die Schützlinge gen Himmel blicken und Essen, Schlaf oder den Gang zur Toilette fordern. Ignoriert man diese Bedürfnisse, sinkt die Laune des Sim, bis er letztlich sogar stirbt. Um das zu verhindern, kümmern wir uns laufend um unseren Schützling, lassen ihn Frühstück zubereiten, drücken ihm ein Buch in die Hand und schicken ihn unter die Dusche oder ins Bett.

### Alle für einen

Natürlich bleibt der Sim nicht lange allein. Bereits kurz nach dem

Einzug ins (isometrisch dargestellte) 2D-Eigenheim klingeln die Nachbarn, erste Beziehungen werden geknüpft. Über simple Menüs quatschen wir mit den Anwohnern, verteilen Komplimente und wagen Annäherungsversuche beim anderen (oder eigenen) Geschlecht. Verglichen mit den Nachfolgern bietet **Die Sims** zwar nur begrenzte Interaktionsmöglichkeiten. Zu sehen, wie sich der eigene Sim in Gesprächen anstellt, bei seiner Traumfrau auf Granit beißt und sich auch noch mit deren eifersüchtigem Freund herumschlagen muss, unterhält aber bestens. Dass man für all das die Kulisse selbst bauen kann, macht die virtuelle Seifenoper perfekt: Wände, Böden, das Layout der Räume; alles lässt sich individuell gestalten, farblich verändern und mit allerhand Möbeln

und Dekorationen (Pflanzen, Lampen, Bilder etc.) ausstatten. Viel Spielraum, sich kreativ zu entfalten, boten die 150 Gegenstände allerdings nicht. Dem half Electronic Arts mit insgesamt sieben Addons nach – ebenfalls ein Rekord, der im Strategie-Genre nur durch ein anderes Spiel übertroffen wurde. Sie können sich sicher denken, welches. **DM**



Auf der **Karte** wählen wir eines von sechs Häusern aus.

## Deswegen legendär

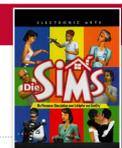
- ▶ lebendige Sims
- ▶ Seifenoper-Flair pur!
- ▶ »Schauen, was passiert«-Effekt
- ▶ vielseitiger Baukasten
- ▶ Addons, Addons, Addons

## DIE SIMS

### AUFBAUSPIEL

<b>PUBLISHER</b>	Electronic Arts	<b>ORIGINALRELEASE</b>	2000
<b>ENTWICKLER</b>	Maxis	<b>CA. PREIS</b>	5 Euro
<b>QUELLE</b>	Ebay	<b>USK</b>	ohne Beschränkung
<b>SPRACHE</b>	deutsch		

**HARDWARE MINIMUM SO LÄUFT'S** 233 MHz, 32 MB RAM  
Das Spiel läuft problemlos unter Windows XP und Vista.



**FAZIT** Ebenso motivierender wie detailverliebter Pionier eines Genres.