

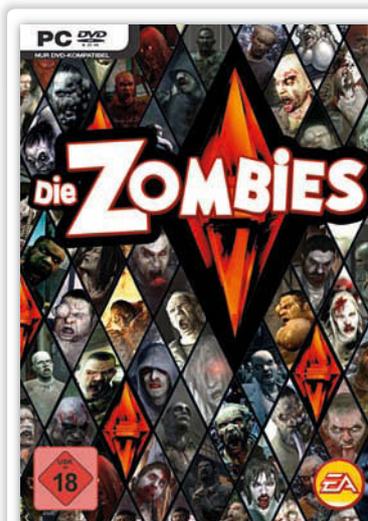
Nach uns die Sims-Flut

Angesichts des Erfolgs von Die Sims 3 (der Media Markt Sprockhövel Ost hat bereits drei von zehn Exemplaren verkauft – okay, eines davon ist so doof zwischen die Regale gerutscht, dass man es nimmer rauskriegt, aber das zählt auch als Verkauf) plant EA, künftig alle großen Serien nach dem Sims-Muster zu stricken.



C&C + Die Sims Die Kanes

In **Die Kanes** lenken Sie eine Sippe von Glatzköpfen, freilich ohne radikalpolitischen Hintergrund. Weil der Familienvater eine manische Sucht nach grünen Kristallen (Tiberium) entwickelt, sammelt er nun jene, die über den Köpfen anderer Sims schweben. Hierzu schickt er stilledumme Kinder (→ Ernter) aus, die sich ständig ins Nachbarhaus (→ Feindbasis) verirren. Am Ende landen Freunde der Familie (→ Aliens), und man schwelgt bei einem Tässchen grünem Tee (→ flüssiges Tiberium) in Erlösungsfantasien (→ Erlösungsfantasien).



Left 4 Dead + Die Sims Die Zombies

In **Die Zombies** lenken Sie eine Sippe von lebensfrohen Untoten, angeführt vom molligen Papa (→ Boomer), der sich sein Mittagessen (→ Gehirne) gerne nochmals durch den Kopf gehen lässt (→ *würg*). Mutti hockt derweil im Keller und heult (→ Witch). Die Söhne könnten unterschiedlicher kaum sein: Einer wirft Sachen durch die Gegend (→ Tank), der andere turmt herum (→ Hunter), und der dritte quarzt wie ein Schlot (→ Smoker). Wie meinen, Die Zombies müsste eigentlich Die Infizierten heißen? Das passt nicht auf die Schachtel.



Battlefield + Die Sims Die Panzer

In **Die Panzer** lenken Sie eine Sippe von Militärfahrzeugen. Jedes Familienmitglied hat bestimmte Bedürfnisse, darunter Hunger (→ Sprit, → Munition), Harndrang (→ Abmunitionieren), Entspannung (→ Waffenstillstand), Unterhaltung (→ Zeugs zum Kaputtschießen) sowie Gesellschaft (→ Feind). Wenn sich zwei Panzer besonders nahe kommen (→ Kollision), entsteht Nachwuchs (→ Jeep). Lebensträume haben die Kettenraucher natürlich auch, beispielsweise möchte der schwächliche Sohn (→ APC) »ganz hoch hinaus« (→ Atomexplosion).



Der Pate + Die Sims Die Dons

In **Die Dons** lenken Sie eine Sippe von ... nun ja ... Familienmitgliedern (→ Mafiosi). Jeder Ihrer Söhne hat ein besonderes Talent. Alfredo etwa umgarnet seine Mitmenschen mit inniger Wärme (→ Brandstifter), Pedro lässt es gerne krachen (→ Sprengmeister), Luca hat im Dauerstreit mit der Nachbarnfamilie (→ Blutsfehde) die besten Argumente (→ Schläger). Ums Geschäft (→ organisiertes Verbrechen) kümmert sich selbstverständlich Vati (→ Don). Und zum Spielbeginn gibt's ein spektakuläres Neujahrs-Feuerwerk (→ Kubanische Revolution).

Gamestar-Fotoroman Folge 120: Warten auf den Patch



GR