



Die Sims 4

Die neuen Sims sollen ganz im Zeichen der Zugänglichkeit stehen. Wir haben die Lebenssimulation angespielt und sind positiv überrascht.

Von Florian Heider

Angespielt

Genre: **Lebenssimulation** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Maxis (SimCity, GS 05/13: 75 Punkte)**
Termin: **2014** Status: **zu 40 % fertig**

[Weitere Infos auf GameStar.de](#)

Die gute Nachricht zuerst: **Die Sims 4** wird auch offline spielbar sein. Der Verzicht auf eine Online-Zwangsverbindung erscheint nach dem SimCity-Debakel zwar geradezu folgerichtig, Entwickler Maxis und Publisher EA haben die teils massive Kritik an ihrer Online-Politik trotzdem ernst genommen. Überhaupt soll die erfolgreiche Serie mit dem vierten Teil wieder zugänglicher werden, ohne dabei den nötigen Tiefgang aufzugeben. Und siehe da: Das Konzept funktioniert, ganz prächtig sogar, wie wir schon beim Figuren-Editor bemerken. Statt wie in den Vorgängern mit Schieberegler die Körperfettanteile zu regeln und Nasengrößen zu ändern, geht **Die Sims 4** einen intuitive-

ren Weg. Die Oberarme der jungen Dame vor uns auf dem Bildschirm gefallen uns nicht? Dann klicken wir ganz einfach auf die betreffende Körperpartie und ändern das Volumen, indem wir die Maus nach links oder rechts bewegen. Was bei den Armen klappt, klappt natürlich auch beim Gesicht. Ein fliehendes Kinn und weit auseinanderstehende Augen? Eine zierliche Nase und ausgeprägte Wangenknochen? Alles kein Problem. Und war es in den Vorgängern noch schwierig, beispielsweise Figuren asiatischer Herkunft zu erstellen, so bietet **Die Sims 4** nun auch vorgefertigte Archetypen, die wir genauso anpassen dürfen. Nachdem wir schließlich mit dem Aussehen des Sims zufrieden sind, wählen wir übrigens noch seine oder ihre Art zu gehen. Bislang stehen uns dazu drei Möglichkeiten zur Verfügung: feminin, zickig und lässig. In der finalen Version sollen wir aus über 50 Laufstilen wählen können. Bitte also schon mal halbe oder ganze Tage allein für die Erstellung des Sims einplanen.

Okay, der Editor ist eine feine Sache, aber viel wichtiger ist der Hausbau. Auch hier setzt Maxis auf eine intuitive Bedienung und viele Komfortfunktionen. Räume lassen sich blockweise errichten und danach bequem per Mausklick vergrößern, verkleinern und rotieren. Sollten wir mit dem Standort eines Gebäudeteils unzufrieden sein, müssen wir es jetzt nicht mehr löschen und völlig neu erstellen, sondern

können es per Drag & Drop verschieben. Ähnlich dynamisch: Beim Anbau einer Terrasse schmiegt die sich automatisch an Ecken und

Du hast die Nase schön

Wände. Dächer lassen sich ebenfalls ganz leicht platzieren und formen, egal ob Flach- oder Spitzdach, spitz zulaufend oder bis zum Boden reichend. Fenster müssen inzwischen auch nicht mehr einzeln eingebaut werden, stattdessen genügt es, wenn wir die Scheibe an eine Hauswand setzen. Wollten wir früher ein Fundament legen, nachdem wir uns die Hütte schon gebaut hatten, mussten wir sie abreißen. Bei **Die Sims 4** können wir ein Fundament auch nachträg-

⊕ Stärken

- + weiterhin offline spielbar
- + zugänglich und dennoch sehr komplex
- + neues Emotionssystem

⊖ Schwächen

- Wie sieht es mit der DLC-Politik aus?



Besondere Gegenstände wie die **Rakete** verhelfen den Sims zu besonderen Interaktionen, beispielsweise zu einem Astronauten-Teichelmechtel.

lich einfügen. Treppen lassen sich nun ebenso leicht ansetzen, verschieben oder im Nachhinein einbauen. Richtig begeistert haben uns aber die Fertigräume. Ähnlich wie in einem IKEA-Katalog suchen wir uns etwa ein schickes, vollständig eingerichtetes Bad aus und kaufen das komplette Set. Dabei unterliegt der Musterraum keiner Größenbeschränkung, die Inneneinrichtung passt sich praktischerweise der Größe unseres tatsächlichen Zimmers an. Sollten wir lediglich ein Auge auf den schicken Handtuchhalter geworfen haben, ohne unbedingt die altmodische Badewanne dazu kaufen zu wollen, ist das auch kein Problem. Wir markieren den Gegenstand unserer Wahl und bestellen ihn einfach einzeln. Einziger Wermutstropfen: Den bei vielen Spielern beliebten »Erstelle einen Stil«-Modus wird es wahrscheinlich nicht mehr geben.

Anschließend stürmen wir eine Party, um im wilden Getümmel die neuen Emotionen und kontextsensitiven Aktionen zu beobachten. Der junge Ollie beispielsweise hat sich in die hübsche Sophia verkuckt. Also zeigt er der Dame seine austrainierten Muskeln, Sophia reagiert begeistert. Derweil langweilt sich Andrew zu Tode. Ollie geht ihm ohnehin auf den Wecker, also beschließt



Mit ein paar Tricks wie trauriger Geigenmusik lässt sich die **Stimmung** anderer Sims manipulieren: Traurige Sims können nicht flirten, euphorische Zeitgenossen umarmen die ganze Welt.

er, dem Casanova in die Parade zu fahren. Mit der Geige stimmt Andrew ein todtrauriges Lied an, Ollie wird melancholisch und schleicht geknickt ins Nachbarzimmer. Jetzt kann sich Andrew in Ruhe an Sophia heranschmeißen. Das Emotionssystem in **Die Sims 4** ist also wesentlich komplexer als in den Vorgängern, die Stimmung eines Sims wirkt sich nun deutlich auf seinen Tagesrhythmus aus. Ein trauriger Zeitgenosse wird mitunter schon beim Duschen melancholisch. Hält dieser Zustand an, kann sich das negative Empfinden sogar auf Arbeits- und Liebesleben auswirken. Selbst die Optik wird durch die Emotionen beeinflusst.

Für einen depressiven Sim ist die Welt dunkler und das Singen der Vögel kaum zu hören.

Zwischendurch beobachten wir eine Unterhaltung zwischen drei Damen. Diese läuft wesentlich flüssiger und glaubhafter ab, als wir das bislang von der Reihe gewohnt sind. Die Frauen schauen der gerade sprechenden Person in die Augen, gestikulieren und lassen keine peinlichen Pausen entstehen. Multitasking ist dabei das Stichwort: Die Sims müssen nun nicht mehr streng eine Aktion nach der anderen abarbeiten. So können sich zwei Figuren beim Essen unterhalten oder schauen bei einem Dialog auch

Die neuen Tools



Im **CAS** (Create a Sim) ziehen und drücken wir unsere Sims zurecht und erschaffen so blitzschnell einzigartige Charaktere.



Wer keine Lust auf Bastelarbeiten hat, der kann neuerdings auch **Archetypen** heranziehen und darauf aufbauen.



Durch das **Drag&Drop**-System können wir spielend leicht Räume platzieren, verschieben, vergrößern oder individuell anpassen.

Ohne **Dusche** kommt immer noch kein Haushalt aus. Dank neuer Emotionen trällern deine Sims allerdings unter der Brause, wenn es ihnen gut geht – oder brechen weinend zusammen, wenn ihr Tag einfach schrecklich war.

Wenn wir das Badezimmer im Bau-Modus nachträglich verkleinern, fallen keine wichtigen Objekte wie Dusche, Toilette oder Badewanne weg. Das Spiel »spart«
zuerst bei **Deko-Elementen** wie Zierregalen und -schränken.

Besondere Luxusobjekte wie eine edle **Badewanne** befriedigen nicht nur die Bedürfnisse der Sims, sondern versetzen sie in eine positive Stimmungslage, die sich auf ihren ganzen Tag auswirken kann.

Händewaschen ist keine Vollzeitbeschäftigung mehr – deine Sims können sich neuerdings über die Schulter mit ihren Mitbewohnern unterhalten, die vielleicht gerade unter der Dusche stehen oder sich vor dem Spiegel aufhübschen.

immer mal wieder aufs Fernsehprogramm. Der Alltag wirkt dadurch spürbar lebhafter und authentischer. Aber zurück zu Ollie, der mittlerweile eine Voodoo-Puppe gefunden hat. Ein paar kräftige Stiche später geht es ihm wieder besser – was man von Andrew nicht unbedingt behaupten kann. Der reagiert nämlich sehr empfindlich auf die Voodoo-Angriffe und hat in seinem Zorn lediglich die Wahl, ob er die arme Sophia lieber anbrüllt oder wüst beschimpft. Bevor er sich die Anmache völlig verscherzt, be-

Negative Emotionen müssen jedoch nicht immer negative Folgen haben. Ein niedergeschlagener Sänger kann zum Beispiel eine herzzerreißende Ballade schreiben. Doch Vorsicht: Wird ein Sim einer negativen Emotion zu oft und zu extrem ausgesetzt, kann das sogar seinen Tod bedeuten.

Ganz so schlimm endet die Sache für Andrew aber nicht. Er ist nur von der Boxerei so erschöpft, dass er noch an Ort und Stelle ein Nickerchen macht. Zeit für Andrews triumphale Rückkehr. Von einem an der Wand hängenden Gemälde inspiriert, wählt er den wohl besten Anmachspruch der Menschheitsgeschichte: »Willst du meine Rakete sehen?« (Natürlich im Sims-Kauderwelsch.) Örks, denken wir uns. Sophia hingegen scheint das Machogelaber zu gefallen. Ein paar Sekunden später wissen wir aber auch, warum: Andrew, dieser Teufelskerl, hat tatsächlich eine waschechte Rakete im Garten

stehen! Einige Flirtattacken später ist Sophia dann mehr als bereit, mit ihm, nun ja, auszufliegen. Natürlich waren die Charakter und deren Reaktionen völlig überzogen, aber sie geben bereits einen guten Einblick auf die kommenden Möglichkeiten und die vielfältigen Optionen, die sich in bestimmten Szenen bieten. Zudem müssen wir eine Lanze für den Comic-Look brechen. Wir können immer auf den ersten Blick das Befinden unseres Sims ablesen, was die Verlagerung der Emotionen in den Mittelpunkt perfekt unterstützt. Außerdem, so lebhaft, witzig und schick animiert haben wir die Sims bisher noch nicht erlebt. **FH**

Die Sache mit der Rakete

schließt er, seine Wut am Boxsack im Nebenraum auszulassen. Anfangs stehen nur wilde Rundumschläge zur Verfügung, mit schwindender Wut lässt Andrew dann aber auch einige ansehnliche Kombinationen los.



Die **Gegenstände** unserer Sims sind nicht nur Zierde, sondern beeinflussen auch ihre Laune und Interaktionsmöglichkeiten.

Einfach (und) komplex

Florian Heider
Trainee
flo@gamstar.de

Ich bin nicht der weltgrößte Sims-Fan. Klar, wie so ziemlich jeder habe auch ich die Leiter meines Swimmingpools abgerissen, nur um zu sehen, wie mein Charakter im Wasser um sein Leben zappelt. Stundenlang gesucht habe ich allerdings keinen Teil der Reihe. Das könnte sich mit Die Sims 4 ändern. Die verbesserte Zugänglichkeit, die kontextsensitiven Aktionen und das coole Katalog-Feature haben es mir wirklich angetan. Wer lieber alles selbst aussucht und kreativ sein will, kann das natürlich auch tun. Außerdem gefällt mir der neue Comic-Look entgegen anfänglicher Bedenken ziemlich gut. Die Welt wirkt runder, die Animationen flüssiger und die Emotionen lebhafter. Diesmal muss ich mir glatt überlegen, ob ich einen meiner Charaktere in den Tod schicke.