

DAS OFFIZIELLE  
MAGAZIN

Die **SIMS**™



**EXKLUSIVE OBJEKTE  
FÜR DIE SIMS 3**

SCHWELGE MIT DEINEN SIMS IM LUXUS!

**HOTEL VIER JAHRES-  
ZEITEN KEMPINSKI**

auf DVD



KOMPLETTER NACHBAU: INNEN & AUSSEN!



HIER WIRST DU ZUM HOTELMAGNATEN

**TRAUMRESORTS**

auf DVD



PYRAMIDEN-HOTEL



**DIE SIMS 3** NEUESTES  
ERWEITERUNGSPACK!  
**INSELPARADIES**

ERKUNDE DIE TIEFEN, VERFÜHRE DAS ZAUBERHAFTES  
MEERVOLK UND HOLE DIR DEIN 5-STERNE-RESORT!

Die **SIMS 4**

DAS IST DIE ZUKUNFT DER SIMS!  
GROSSE EMOTIONEN,  
INTELLIGENTES MULTITASKING  
UND INTUITIVE KREATIVTOOLS!

**+ GUIDES  
+ WORKSHOPS** ÜBER 30 SEITEN!

KULI ODER KRISTALLKUGEL? MACH DICH ALS JOURNALIST  
ODER WAHRSAGER AUF DEN WEG ZUR TRAUMKARRIERE!

STARS AN JEDEM STRAND – SO LÄUFT  
DER JOB ALS RETTUNGSSCHWIMMER!

DT-Control  
geprüft –  
nicht jugendbe-  
einträchtigt



SCHWEIZ: 14,00 CHF | ÖSTERREICH UND BENELUX: 7,95 EURO  
ITALIEN, SPANIEN, FRANKREICH, PORTUGAL (CONT.): 9,10 EURO





[vk.com/TheSims4RU](http://vk.com/TheSims4RU)

# Die **SIMS** 4™

## Ein würdiges Erbe

Endlich: Die Sims 4 kommt! Aber wie sieht es aus, was macht es neu, was anders? In San Francisco konnten wir uns direkt bei den Entwicklern anschauen, was »Herz und Seele« der neuen Sims bedeuten – und ob sie die großen Fußstapfen ihrer Vorgänger ausfüllen können. Von Jochen Redinger





Der Kleiderschrank ist unser Reich! Konzeptkünstler versorgen deine Sims mit Unmengen an verschiedenen Stilen und Möglichkeiten vom nerdigen T-Shirt bis zum edlen Leder-Blazer.

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.

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.



Innenarchitekten basteln sich entweder jeden Raum einzeln zusammen oder wählen gleich aus einem ganzen Katalog vorgefertigter Module ihren Liebling aus.

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.



Painting



Scented Candle Lit

[vk.com/TheSims4RU](http://vk.com/TheSims4RU)

## Alles neu, alles gut?

Die Sims 4 wird nicht nur ein paar Verbesserungen an der Serie vornehmen, das steht fest. Stattdessen stehen dank neuer Optik, großer Emotionen und umgekrempelter Tools einige gravierende Veränderungen in Aussicht, die das Spielerlebnis vollkommen durcheinanderwirbeln könnten. Das neue Die Sims wird einfacher zu bedienen sein und dennoch mehr Spieltiefe als seine Vorfahren bieten – sofern die Entwickler tatsächlich alles umsetzen, was wir in Kalifornien zu sehen bekamen. Denn auch wenn wir uns an manche Neuerungen wie den comichaften Look erst gewöhnen müssen, hat sich bereits in diesem frühen Entwicklungsstadium die Vorfreude auf 2014 und Die Sims 4 breitgemacht. ■







**Soul Food und Mardi Gras für die Sims – zumindest optisch verspricht es die neuen Sims in die amerikanischen Südstaaten samt hübschen Villen und blühenden Gärten. Die neue Nachbarschaft heißt nicht umsonst »Gartenbezirk«.**

**F**ür erfolgreiche Geschichten enden gewöhnlich auf zwei Arten: auf dem Höhepunkt des Ruhms und damit strahlend und makellos, ein Meer wunderschöner Erinnerungen hinterlassend. Oder gar nicht. Sie gehen einfach weiter, immer mit dem Ziel, es im nächsten Kapitel noch besser zu machen, immer unter der Gefahr, sich mit einem Misserfolg endgültig zu verabschieden. Die Sims folgen seit dem ersten Teil, seit 2000, dem zweiten Weg, und der Erfolg jedes neuen Serienteils gibt den Entwicklern das nötige Selbstvertrauen, sich mit den Geschichten um die kleinen Leben noch nicht zurückzuziehen. Trotzdem reicht es nicht, den Fans in der nächsten Runde nur kleinere Verbesserungen, mehr vom Guten, vorzusetzen, um dem großen Namen der Serie gerecht zu werden. Dabei haben die Spieler auf gewisse Weise sogar Mitspracherechte: »Die Fans sind unsere wichtigste Inspirationsquelle, für

sie wollen wir die Sims ständig verbessern und ihnen denkende, fühlende Wesen an die Seite stellen«, erklärt die Leitende Produzentin Rachel Franklin. Das Ziel ist gesteckt, die Beziehung zwischen Sims und Spielern soll noch enger werden. Der Weg dorthin orientiert sich an dem, was Die Sims bisher erreicht hat. Die Produzentin Lyndsay Pearson fasst die Geschichte ihrer kleinen Schützlinge so zusammen: »Im ersten Teil ging es nur darum, das Leben im eigenen Haus zu führen, im zweiten kam mit dem Altern und Sterben der Sims auch ein Endpunkt und Anreiz für ein erfülltes Leben dazu. Und in Die Sims 3 konnten die Fans endlich auch in ihrer Nachbarschaft mitmischen und eine riesige neue Welt erkunden. Die Sims 4 wird das Leben der Sims noch natürlicher und emotionaler erzählen. So entstehen ganz neue Geschichten, an die man sich immer wieder gern erinnert.«







An abgedrehten Ideen mangelt es den Konzeptkünstlern wirklich nicht: Während die Cupcake-Maschine leckere Törtchen ausspuckt, verdaut die Kuhpflanze unvorsichtige Besucher und verleiht deinem Sim deren Kräfte.



Um in der Gruppe zu agieren, müssen die Sims nicht mehr umständlich rotieren: ein bisschen den Kopf drehen, den Oberkörper vorbeugen, solche kleinen Gesten wirken ganz natürlich.



Das ist neu

## Multitasking

Um im Dickicht der neuen Interaktionsmöglichkeiten nicht den Überblick zu verlieren, vor allem aber, um nicht den halben Tag nur mit kleinteiligen Aktionen zu verbringen, meistern die neuen Sims ihren Alltag viel besser als ihre Ahnen. Anstelle in aneinandergereihten, unabhängigen Handlungen unterzugehen, meistern sie das Multitasking. Ein Beispiel: Zwei Sims sitzen morgens am Esstisch, einer von ihnen beschäftigt sich mit seinem Handy, einer verzehrt Pfannkuchen. In *Die Sims 3* müssten beide damit aufhören, um miteinander reden oder etwas anderes tun zu können. *Die Sims 4* legt solche Aktionen zusammen: Die beiden unterhalten sich, nehmen ab und zu einen Bissen, schauen auf den Bildschirm, reden weiter. Liefen im Hintergrund ein Fernseher, schauten sie gelegentlich dorthin, um dann weiterzuplappern. Damit das Multitasking auch optisch funktioniert, legen die Entwickler viel Wert auf glaubwürdige Animationen. Ein Sim, der sich an der Kaffeemaschine hinter sich bedienen möchte, dreht sich nicht erst umständlich, sondern geht schon mal

Die Pfannkuchen sind super und trotzdem herrscht nicht überall gute Laune – Emotionen wirken sich auch in der Gruppe aus.

ein Stück rückwärts, bevor er sich der Maschine zuwendet. Ähnlich sieht es bei Gruppen von Sims aus. Bei nur einem Gesprächspartner reicht es manchmal, ihm nur den Oberkörper oder Kopf zuzudrehen; kommen andere Sims dazu, richten sie sich passend zueinander aus, checken Neuankommlinge und verfolgen besonders interessante Geschichten mit dem Blick. Viele Bewegungsabläufe wurden außerdem gestrafft, um das viel benutzte schnelle Vorspulen aus den Vorgängern weitgehend überflüssig zu machen.

Auch in Sachen Freundschaft und Beziehung sind die Sims auf eine gewisse Weise multitaskingfähig geworden: anstelle von einem gibt es nun zwei Beziehungsbalken, einen für platonische Freundschaft und den anderen für Attraktivität. Daraus entstehen etwa Seelenverwandtschaften, in denen man alles miteinander teilt, aber auch spezielle Freundschaften, die einen ganz bestimmten Nutzen verfolgen – Freunde mit gewissen Vorzügen müssen nicht von Hochzeit und Kindern träumen, um sich für ein bisschen »Woohoo« zu treffen.







Im neuen CAS («Create A Sim») kannst du an viel mehr Stellen ansetzen, um deinen Sim zu verändern. Die Maussteuerung wurde ebenfalls vereinfacht. Ziehen und Verschieben reicht, um deinen Liebling anzupassen.



Das ist neu

## So einfach geht's!

Emotionen, Multitasking, neue Beziehungen – wenn die Bedienung der vielen neuen Elemente genauso umfangreich ausfällt, ist Überforderung beim Spieler zu erwarten. Aus diesem Grund konzentrieren sich die Entwickler bei den bereits bekannten Tools wie »Erschaffe einen Sim« (kurz: CAS für »Create a Sim«) und dem Bau-Modus darauf, sie so einfach und eingängig wie möglich zu gestalten, ohne auf Funktionsvielfalt zu verzichten. Jill Johnson, die zuständige Entwicklerin für CAS, erklärt begeistert ihre Pläne für den neuen Sim-Editor: »Wir wollten, dass der Spieler durch nichts gestört wird und der Sim seine Benutzeroberfläche wird. Den kann er durch simples Ziehen und Verrücken von Körperregionen genauso so gestalten, wie er ihn haben möchte.«

Im Gegensatz zu CAS in Die Sims 3 lassen sich im neuesten Serienteil wesentlich mehr Körperstellen umbauen, beispielsweise die Oberarme, der Po, die Füße, oder im Gesicht Ohren, Nase und Augen –

kein Sim soll wie der andere aussehen und gleichzeitig kinderleicht zu modellieren sein. Außerdem dabei: neue Gewichtsklassen von starkem Übergewicht zu sichtbaren Rippenbögen; Frisuren, die sich mit jeder Kopfbedeckung verbinden lassen; und ein intelligentes Zufallssystem, bei dem wir bestimmte Faktoren wie Kleider, Gewicht oder Frisuren ausklammern und so sichern können. Das einfache »Ziehen und Verrücken« taucht auch im Bau-Modus wieder auf. Anstatt einzelne Wände, Fenster oder Möbel zu platzieren, setzen die Entwickler auf das »Blocksystem«. Vier zusammenhängende Wände oder vorgefertigte Formen bilden jeweils einen Block, der sich auf dem Grundstück platzieren und nach Belieben verschieben und in der Größe verändern lässt. Pfeile zeigen an, in welche Richtungen sich etwa eine Terrasse erweitern oder ein Raum neu einteilen lässt. Beim Einrichten der Wohnung kommt ein Wohnkatalog zum Einsatz, aus dem wir beispiels-

weise eine bestimmte Küche auswählen und sie mit einem Mausklick platzieren. Genial: Verändern wir den Raum nachher, passt sich die Einrichtung intelligent an und überflüssige Einrichtungsgegenstände werden gelöscht, während wichtige Dinge wie der Ofen mitverrückt werden. Außerdem sind viele Entscheidungen noch im Nachhinein umkehrbar: Wer das Fundament vergessen hat, muss nicht alles abreißen und mit dem Bau von vorn beginnen, sondern zieht es einfach ohne große Umstände nachträglich ein.

Der einzige Wermutstropfen in der gelungenen Neuausrichtung: »Erschaffe einen Stil« ist bisher nicht enthalten und wird es vermutlich auch nicht zur Veröffentlichung ins Spiel schaffen. Obwohl die Entwickler beteuern, dass die Auswahl trotzdem größer und besser als in den Vorgängern sein wird, war das Tool ein bei den Fans sehr beliebtes Mittel, um eine ganz persönliche Note an und um die eigenen Sims herum zu hinterlassen.



Dank Blockbauweise musst du dein Haus nicht mehr lange im Voraus planen: Wenn ein Element nicht (mehr) passt, verschiebst du es einfach an eine andere Stelle ...



[vk.com/TheSims4RU](http://vk.com/TheSims4RU)

... oder veränderst es direkt: Wände lassen sich nachträglich einziehen, Erker setzen, Fundamente platzieren. Und das alles, ohne die Einrichtung zu zerstören.