



Die ganze Welt der PC-Spieler

OKTOBER 11/2013

Gamstar

TOTAL WAR:

ROME 2

**Arma 3 • Pro Evo 2014 • Amnesia • Splinter Cell: Blacklist
Final Fantasy 14 • Lost Planet 3 • Diablo 3 • Top-Spiele 2013/2014**

PREVIEW

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





STÄRKEN

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

SCHWÄCHEN

- Wie sieht es mit der DLC-Politik aus?

Die gute Nachricht zuerst: **Die Sims 4** wird auch offline spielbar sein. Der Verzicht auf eine Online-Zwangsverbindung erscheint nach dem Sim-City-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 intuitiveren 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.

Du hast die Nase schön

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 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 nachträglich einfügen.

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.

Florian Heider



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 dazukaufen 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 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 we-

Die neuen Tools



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

sentlich 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.

Die Sache mit der Rakete

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 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 empfind-

lich auf die Voodoo-Attacke 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, beschließt 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. Negative Emotionen müssen jedoch nicht immer negative Folgen haben. Ein niedergeschlagener Sänger kann zum Beispiel eine herzerreißende 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

PREVIEW

Simulation



Painting



Scented Candles Lit