

#10

HET EERSTE DIGITALE GAMESMAGAZINE IN BELGIË 

G.MAG



THE SIMS 4

Na 3 hoofddelen, 26 uitbreidingen en 19 voorwerpenpakketten besloot EA dat het tijd was om eens een nieuw deel in de langlopende Sims-reeks uit te brengen. Al sinds het jaar 2000 worden we overspoeld met de levenssimulator van Maxis. Benieuwd wat deze nieuwste Sims-telg zal brengen? Wij gingen even met ontwikkelaar spreken en waren best onder de indruk. Tijd voor onze eerste impressies!

Al van in het begin werden de emoties van je Sims bepaald door hun noden. Indien ze niet genoeg geslapen hadden, werden ze ongelukkig. Gaf je ze vervolgens vijf minuten rust, werden ze direct weer dolblij. Maxis draait dit deze keer om en introduceert de SmartSim. Kort gezegd worden de noden van je Sims vanaf nu bepaald door hun emoties. Zo kunnen ze boos, verdrietig, depressief of zelfs flirterig zijn. Deze emoties bepalen vervolgens ook wat je Sims wel of niet kunnen doen. Zo zal een kwade Sim eerder geneigd zijn om zijn frustraties uit te werken op een boksbal - of een andere Sim die toevallig in de weg loopt en zal een depressieve Sim gewoon op de bank gaan liggen en niets doen. Ook de manier waarop ze zich gedragen, wordt beïnvloed door hun gemoed. Een trotse Sim bijvoorbeeld zal met volle borst vooruit rondlopen terwijl een verdrietige Sim met hangende schouders rondsloentert. Op deze manier verschuift de gameplay van noden vervullen naar emoties manipuleren.

Erotiek aan de muur

Dit kan je op verschillende manieren doen. Zo kun je je huis verbouwen en er opzettelijk wat suggestieve zaken in zetten, zoals een licht opwindend schilderij. Dit zorgt er dan voor dat je Sims zich wat gedurfter gaan gedragen, wat meteen ook extra zelfvertrouwen met zich meebrengt. De vraag is natuurlijk hoe ver dit zal doorgetrokken worden in de game. Als we naar de eerdere Sims-games kijken, dan was bijvoorbeeld het overlijden van een familielid iets dat misschien twee of drie dagen in je Sim zijn hoofd bleef



hangen. Daarna was je Sim het hele voorval echter weer vergeten en kon hij gewoon met zijn leven doorgaan. Als deze emoties nu echter langer blijven hangen en meer effect hebben, zou het wel eens goed kunnen dat je Sim in een neerwaartse spiraal terechtkomt, en wie weet in wat voor situatie je dan terecht komt. Maar dat zal wel niet. Of toch?

Thriller

Al deze emoties zorgen ervoor dat je je minder moet toeleggen op de noden van een Sim, en je meer kan focussen op waar het in de Sims echt om gaat: een verhaal vertellen. Of dat nu een komedie is, een romantisch verhaal of gewoon iets lekker sadistisch - zoals "Het mysterie van de verdwijnende zwembadtrap" - maakt hierbij niet uit. Ieder kan zich hier wel mee amuseren.

Naast deze verhalen heb je in de Sims natuurlijk ook dat andere grote luik: het bouwen en verbouwen van je droomhuis. Het deed er niet echt toe hoe je aan je geld kwam: echt verdiend of via de Motherload-truk die we allen zo graag misbruiken. In het verleden kon je mooie huizen maken in elke mogelijke vorm en smaak. In theorie dan toch. In praktijk kwam het er meestal op neer dat je een simpel vierkant of rechthoekig huis maakte omdat de tools net

te omslachtig waren om iets geavanceerder te maken, hoewel dit natuurlijk ook aan ons kan liggen.

In de Sims 4 is het gelukkig veel gemakkelijker geworden om dit soort speciale realisaties neer te zetten. Dit komt vooral omdat de hele toolset vernieuwd is. Zo kun je nu gewoon een kamer zetten en in een handomdraai de muren verplaatsen, hoger maken, uitrekken of gewoon weghalen. Dit doe je door aan ankerpunten in je muren te trekken. Het mooie hieraan is dat alles wat ermee verbonden is, zich automatisch aanpast aan de nieuwe situatie. Als je niet tevreden bent met een kamer kan je hem gewoon oppikken en ergens anders neerzetten. Opnieuw zal de game automatisch muren, deuren en ramen aanpassen zodat het geheel klopt. Dit zet zich ook verder naar het interieur. Als je beslist om één muur te verven, zal de game standaard de hele kamer in die kleur doen.

In een handomdraai

Mensen die liever wat meer controle hebben over hun huis, kunnen natuurlijk opteren om alles zelf te beslissen en hun hele huis tot in detail in te richten. In de Gamescom-demo werd dit gedemonstreerd door in een tiental minuutjes van niets een huis op te

zetten van twee verdiepingen. Om het helemaal af te maken werd op het einde van de demo het huis met funderingen en al verhoogd, iets wat voorheen nog niet mogelijk was.

Als zelfs met de vernieuwde buildtool dit alles te veel werk lijkt, kun je ook gewoon de catalogus erbij halen. Deze catalogus staat vol met kamers en inrichtingen die zo uit de winkels van die grote Zweedse meubelgigant lijken te komen. Je kan kiezen om de volledige kamer neer te zetten, of gewoon een paar van de accessoires uitpikken en alles wat door elkaar gooien.

Eens goed trekken

Deze eenvoudige manier van werken is ook doorgetrokken naar de Create-A-Sim mode. Waar je vroeger met tientallen schuifbalkjes het uiterlijk van je Sim moest bepalen, doe je dit vanaf nu gewoon door aan je karakter z'n lijf te trekken (of in te duwen). Wil je je ogen hoger zetten? Sleep ze gewoon wat naar boven. Wil je een dikkere Sim? Trek eens aan z'n buik. Werkelijk alles - zelfs de tieten! - kan je op deze manier aanpassen. Op Gamescom mochten we even met deze modus spelen, en het kleinste detail dat we konden vinden om aan te passen was de grootte van de irissen. Deze vernieuwde manier van werken voelt zo logisch en natuurlijk aan, dat het eigenlijk vreemd is dat dit nog niet eerder gebruikt werd!

Als Maxis zo blijft doorgaan ziet het er naar uit dat deze Sims-game opnieuw een hit zal worden. De focus op de emoties is een welkome afwisseling en ook de Create-A-Sim en Build modes voelen vlotter dan ooit. Nu gewoon hopen dat het aantal uitbreidingen beperkt blijft, maar dat zal ook wel niet. Als EA Games een bus vol vrouwelijke Sims-fans kan invoeren tijdens de persconferentie, dan zullen ze gegarandeerd nieuw voer hebben klaarstaan voor die dames.