

30 SEITEN TESTS: SPLINTER CELL, SAINTS ROW 4 U.V.M.

U Games Wissen, was gespielt wird

MAGAZIN

XCOM: ENEMY WITHIN

Erste Infos zur Fortsetzung von Enemy Unknown
+ Taktik-Shooter The Bureau im Test S. 52

X: REBIRTH

Exklusiv gespielt: Gigantische Raumstationen
sorgen für GTA-Gefühl im Weltraum! S. 45

CALL OF DUTY: GHOSTS

Endlich: Infinity Ward enthüllt den Multiplayer-Modus
+ neue Details zu Battlefield 4 S. 26

ARMA 3

EXKLUSIV U-Boote, Taucher, Helis in riesiger Spielwelt:
Bohemia nimmt Battlefield 4 ins Visier! S. 20

EXTRA Militär-Shooter-Special + CoD Ghosts Multiplayer



Jetzt doch offline spielbar: Entwickler verrät,
was sich für Sims-Fans ändert S. 42

SHADOWRUN RETURNS

Von Fans via Kickstarter finanziert: Wie gut ist das
Oldschool-Rollenspiel im Cyberpunk-Universum? S. 82

GÜNSTIGE LCD-MONITORE

Getestet: Worauf es beim Kauf preiswerter
Bildschirme wirklich ankommt S. 114

PC GAMES GIBT'S AUCH ALS
EXTENDED- UND DVD-AUSGABE
MIT VOLLVERSION!

AUSGABE 253
9/13 | € 3,99
www.pcgames.de

Österreich € 4,50;
Schweiz sfr 7,00;
Luxemburg € 4,80



Die Sims 4 soll die emotionalsten und intelligentesten Sims der Spielreihe bieten. Dafür kommt eine ganz neue Technologie namens Smart-Sim zum Einsatz.

Die Sims 4

Von: Stefan Weiß

Eine Ankündigung, die viel verspricht, doch die Neuerungen klingen eher bescheiden.

Sie sind wieder da! Die kauderwelschenden Sims. Ausgestattet mit mehr Emotionen, mehr Gebäuden, mehr Objekten, mit brandneuer Technik namens Smart-Sim, brandneuen Tools für mehr Spielspaß und dem besten Simulationsgefühl der Serie. Das, liebe Leser, nennt man eine vollmundige Ankündigung. In einer Telefonkonferenz mit Ryan Vaughan, dem Produzenten von *Die Sims 4*, hagelte es im Sekundentakt diese Stichwörter, doch angesichts des uns zur Verfügung gestellten

Bildmaterials hält sich unsere Begeisterung etwas in Grenzen. Ja, es gibt Neuerungen in *Sims 4*, die wir gerne vorstellen.

Gefühlsecht: Emotionale Sims

Die auffälligste Änderung soll für *Sims*-Spieler durch die Emotionen der Figuren spürbar sein. Gemütszustände wie Wut, Freude, Trauer, Depression und viele mehr sind optisch umgesetzt. Die Mimik und Gestik der Sims lässt erkennen, wie sie gerade drauf sind. Wie ein Sim sich in der Welt bewegt, hängt auch

von seiner Stimmung ab. Mehr noch: Die Interaktionen, die ein Sim ausführen kann, bestimmt nun hauptsächlich seine Gefühlslage. Vaughan nennt ein Beispiel: „Einen wütenden Sim erkennt du sofort an seinen aggressiven Gesichtszügen. Er ballt die Fäuste und bewegt sich stampfend durch die Gegend. Wenn du mit ihm nun auf einen anderen Sim klickst, bekommst du aggressive Interaktionen zur Auswahl, etwa um zu streiten oder um eine Freundschaft aufzukündigen.“ Die Emotionen wirken sich auch auf



Auch der Baumodus wird für *Die Sims 4* komplett neu gestaltet sein. Schade, dass man keine von Spielern erstellte Inhalte für *Die Sims 3* in den Nachfolger importieren kann.

WERKZEUGKOFFER: SIMS-TOOLS

Sims 4 bietet komplett überarbeitete Kreativ-Werkzeuge, um realistischere Sim-Figuren zu erstellen.

Der Charakter-Editor erlaubt nun, einen Sim komplett zu modellieren. Das gilt zum Beispiel für die Knochenstruktur im Gesicht **1**. Auch andere Körperpartien lassen sich nun direkt und stufenlos editieren, etwa Bauch, Po, Extremitäten **2**. Dadurch sollen sich die Sims deutlicher voneinander unterscheiden als bisher.



Soziale Interaktion ist in *Die Sims 4* auch in der Gruppe möglich. Außerdem können die Sims nun dank Multitasking mehrere Aufgaben gleichzeitig ausführen.



die Fähigkeiten der Sims aus. Ein aggressiver Charakter steckt zum Beispiel mehr Energie in eine sportliche Betätigung, dadurch trainiert er sein Athletik-Talent schneller und effektiver.

Die Sims bekommen nun außerdem die Fähigkeit der Erinnerung spendiert. Sprich: Wenn ein Sim beispielsweise von seinem Beziehungspartner betrogen wird, bleibt dieses negative Erlebnis im Gedächtnis haften. Eine Versöhnung

ist grundsätzlich möglich, aber das wird nicht mehr durch simples „Witze erzählen“ wie noch in *Die Sims 3* möglich sein. Vielmehr muss man dann erst mal Misstrauen und Zweifel abbauen und neues Vertrauen aufbauen, was wiederum mithilfe der Emotionen möglich ist.

Kein Online-Zwang

EA-Präsident Frank Gibeau sagte Ende Juli in einem Interview: „Wir haben auf das Feedback zu *Sim*

„Schöne neue Features für mehr Lebenssimulation“

Stefan Weiß



Mir reichen die vollmundig angepriesenen Neuerungen einfach nicht. Bin ich da vielleicht zu anspruchsvoll? Mehr Emotionen bei den Sims und mehr Editiermöglichkeiten mit den Kreativ-Tools, das sind sicher gute und schöne Dinge. Aber die machen doch noch kein neues *Sims*-Spiel aus. Was mir nicht gefällt, ist die Ankündigung, dass *Sims*-Fans ihre tollen Kreationen für den Vorgänger nicht ins neue Spiel importieren können. Sooo viel anders sieht die neue Grafik nun auch nicht aus. *Die Sims 4* wird bestimmt viel Spaß bieten, aber die Weiterentwicklung der Serie fällt mir angesichts der bislang angekündigten Inhalte zu gering aus.

GENRE: Simulation

PUBLISHER: Electronic Arts

ENTWICKLER: The Sims Studio

TERMIN: 2014

EINDRUCK

NICHT MÖGLICH

City gehört und entschieden, dass *Die Sims 4* als Einzelspieler- und Offline-Erlebnis konzipiert wird.“ Bei der Telefonkonferenz mit Ryan Vaughan klang die Antwort auf die Nachfrage, inwieweit der Offline-Modus in *Sims 4* vom Ärger rund um *Sim City* herrühre, so: „Es ist kein direktes Ergebnis der Erfahrungen mit *Sim City*. *Die Sims 4* ist im Kern ein Einzelspieler-Offline-Spiel. Wir haben den Fokus darauf gelegt, das Spiel auf eine Art zu

gestalten, von der wir wissen, dass es den *Sims*-Spielern gefällt. Wir entwickeln ein Basis-Spiel, das du als Einzelspieler offline spielst, um dir so die Kontrolle über die brandneuen Sims zu geben. Es geht in *Sims 4* um die emotionale Bindung des Spielers zu seinen emotionalen Sims in einer lebendigen Spielwelt.“ Alles schön gesprochen, jetzt müssen die neuen Sims inhaltlich überzeugen. Das bisher Gezeigte ist nett, aber es könnte mehr sein. □