

Das Aussehen nicht-spielbarer Sims verändern (mit SimPE / Sims Surgery)

Ein Tutorial von RainyDay



Es gibt einige Möglichkeiten, nicht-spielbaren Sims mit SimPE ein anderes Aussehen zu verpassen. Da man aber dabei schnell durcheinander kommen kann, hier nun meine übliche Vorgehensweise.

Studentin Esther hat einen neuen Sim kennen gelernt.



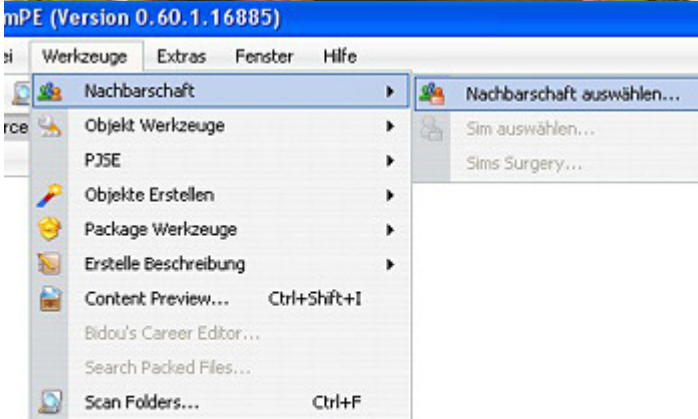
Der Gute ist sicher ein gutes Beispiel dafür, wie dringend notwendig es manchmal sein kann, ein paar NPCs / Townies oder eben wie hier Mitstudenten „etwas“ anzupassen.



Er ist ja sicher ein lieber Kerl; aber dieses Gesicht kann ja auch nur eine Mutter lieben – oder offensichtlich die Maxis-Mitarbeiter.

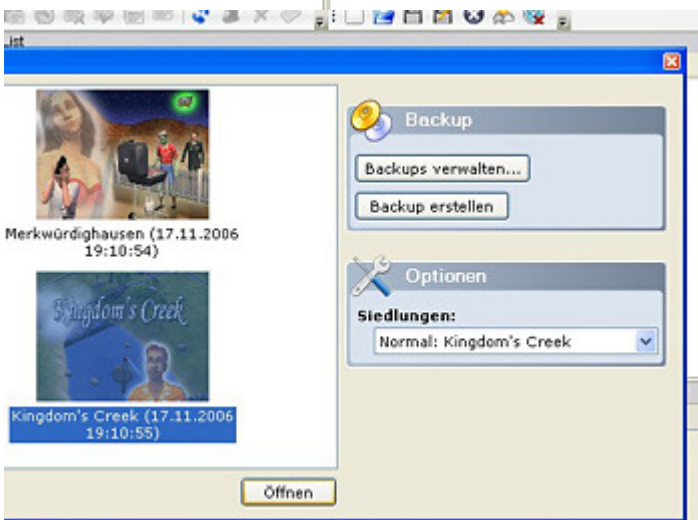


Nun gut, das Erste was wir benötigen, ist der Name des Sims, den wir verändern wollen. Die werden zum Glück im Spiel angezeigt. Es ist aber keine schlechte Idee, ihn noch auf einem Stück Papier zu notieren.



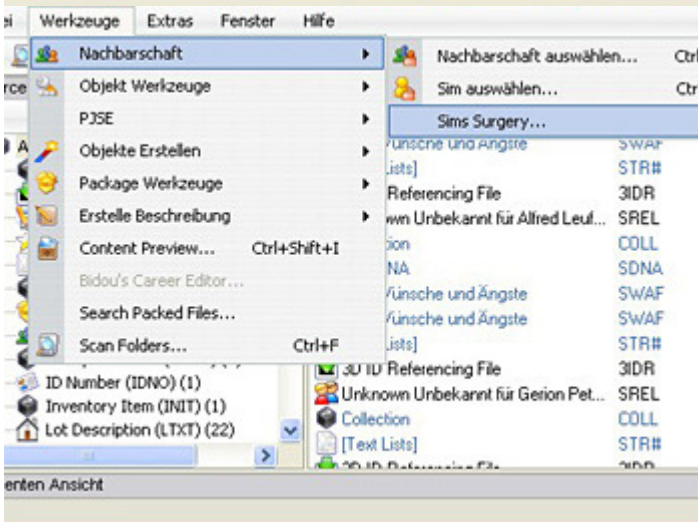
Wir beenden also „Die Sims 2“ und starten SimPE, in diesem Fall die Version 0.60.

Über „Werkzeuge“ – „Nachbarschaft“ – „Nachbarschaft auswählen ...“ wählen wir die Nachbarschaft, in der der zu veränderte Sim wohnt bzw. vorkommt.

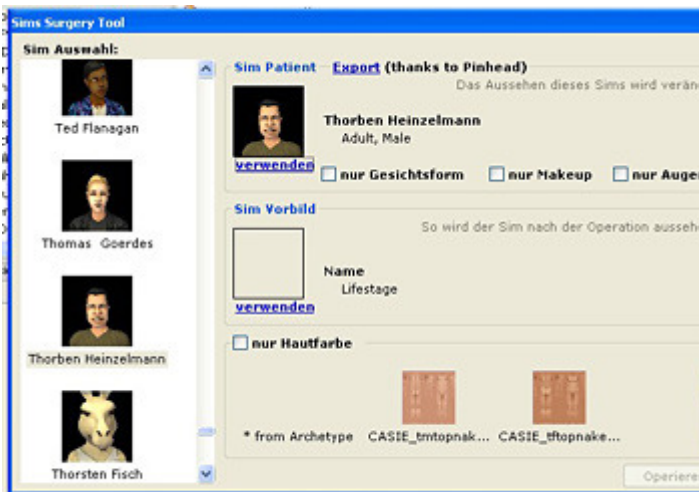


In meinem Fall handelt es sich um eine selbst erstellte Nachbarschaft mit dem Namen „Kingdom's Creek“. Nach der Auswahl wird sie mit „Öffnen“ geöffnet. Dies kann ein bisschen dauern, also Geduld.

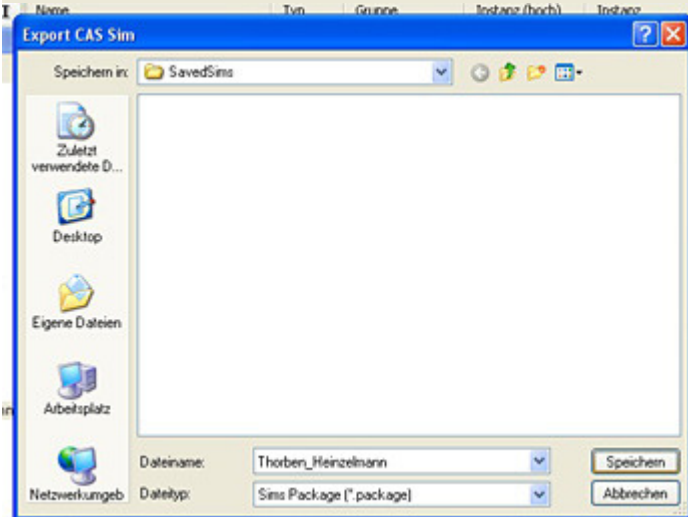
Sehr wichtig ist übrigens auch die Backup-Funktion, die man auch hier im Bild sieht. Diese sollte man ausgiebig nutzen.



Ist das Programm mit laden fertig, wählen wir gleich wieder über „Werkzeuge“ – „Nachbarschaft“ – „Sims Surgery“ aus.

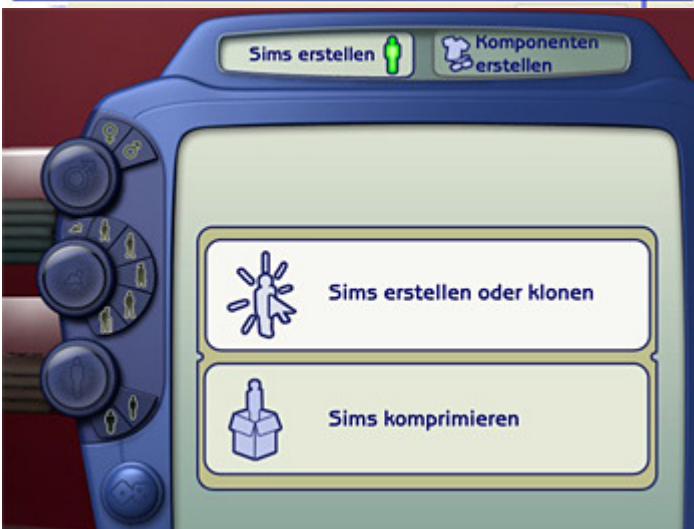


Wenn das „Sims Surgery Tool“ gestartet ist, sieht man auf der linken Seite alle Sims, die in der Nachbarschaft leben. Hier wählen wir nun unseren „Thorben Heinzelmann“ aus. Das geht schneller, wenn man „T“ drückt, das Programm springt dann zu dem ersten Namen mit „T“. Haben wir den Sim gefunden, wird er markiert und über „verwenden“ in das „Patienten“-Feld geholt. Nun klicken wir aber erst mal auf „Export“ und ein neues Fenster geht auf.



Dies ist übrigens auch eine wunderbare Möglichkeit, einzelne Sims aus dem Spiel heraus zu speichern. In diesem Fall geben wir aus Vereinfachungsgründen als Dateinamen einfach: „Thorben_Heinzelmann“ an. Der Sims wird automatisch in das Verzeichnis „Saved-Sims“ gespeichert.

Das Verzeichnis ist normalerweise unter „\Eigene Dateien\EA Games\Die Sims 2\SavedSims“; taucht es da nicht auf kann man es manuell anlegen (in der Regel macht das der BodyShop bei der ersten Benutzung).



Wir beenden SimPE und starten den BodyShop. Hier klicken wir zuerst auf „Sims erstellen“ und dann auf „Sims erstellen oder klonen“.



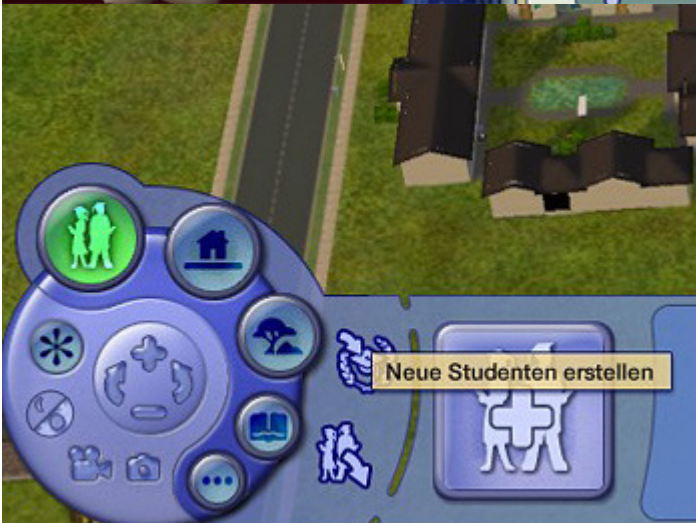
Das Tolle ist, das unser exportierter Sim nun hier im Katalog zur Verfügung steht. Wir wählen ihn aus mit „Gewählten Sim klonen“.



Den Bodyshop selbst muss ich wohl nicht weiter erläutern. Man kann kleinere Veränderungen vornehmen, wie man hier z. B. schon sehen kann. Man kann mit allem arbeiten, was zur Verfügung steht. Ich selbst ändere aber nie Haarfarbe und bestimmte Dinge, die „An“- oder „Abtörner“ sein können, da diese nicht automatisch geändert werden. Das könnte dazu führen, das der Sim von anderen Sims als „schwarzhaarig“ empfunden wird, obwohl er nun blond ist. Dies lässt sich zur Not aber auch über SimPE anpassen.



Mein Sim hat nun ein leicht exotisches Aussehen bekommen und damit das alles stimmiger wird, ändere ich auch gleich noch das Outfit. Ich selbst benutze nur original Maxis Kleidung und Objekte, aber es gibt keinen Grund, warum man nicht auch Downloads benutzen könnte. Wer will kann sich vorher noch den Charakter des Sims anschauen und dann vielleicht sein Äußeres darauf besser abstimmen.



Wenn wir fertig sind, wird der Sim im Bodyshop gespeichert und derselbe beendet. Wir starten unser „Die Sims 2“ Spiel, ich muss nun in die College-Nachbarschaft und „Neue Studenten erstellen“ wählen. Wenn es sich um keinen Studenten handelt, startet man ganz normal den „Create a Sim“-Modus.



Damit alles übersichtlich bleibt wähle ich an dieser Stelle immer den Nachnamen „Klonies“ und setzte auch „Klon“ vor den Nachnamen des entsprechenden Sim. So findet man sie auf alle Fälle schnell wieder und verwechselt sie nicht. Wichtig ist hier, dass man die richtige Altersstufe und das Geschlecht wählt, bevor man auf „Vorhandenen Sims wählen“ geht, da z. B. bei Teenagern keine gespeicherten Erwachsenen angezeigt werden.



In der sogenannten „Sim-Tonne“ sehen wir gleich an erster Stelle zwei alte Bekannte und wählen nun den veränderten Sim aus.

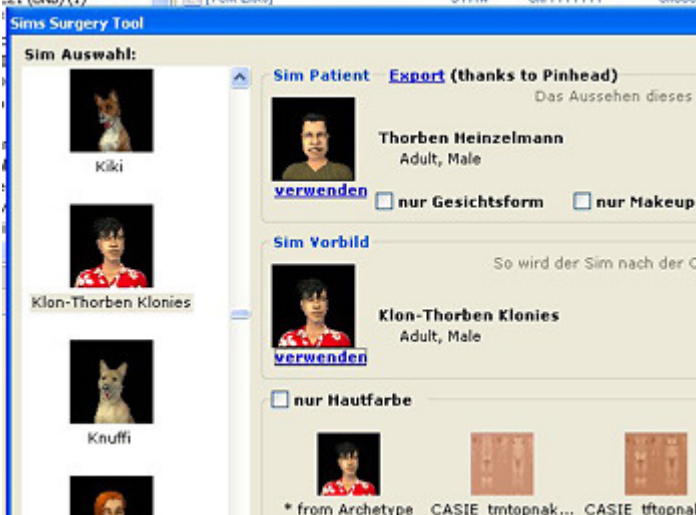


Wir will, kann hier nun noch ein paar Veränderungen vornehmen. Hat man über den Alles-Köner-Cheat z. B. weitere Kleidung freigeschaltet, könnte man nun auch diese benutzen. Wichtig ist, dass man ein „Ziel“ und „An“- und „Abtörner“ auswählt, damit man den Sims abschließen kann. Diese werden später aber nicht im Spiel dem Sim zugeordnet, also ist es völlig egal, was man hier auswählt. Mit „Haushalt annehmen“ wird dieser Modus beendet.



Den Sims einziehen lassen müssen wir nicht, an dieser Stelle kann „Die Sims 2“ nun erst mal wieder beendet werden.

Wir starten wieder SimPE und wie oben schon beschrieben, wird wieder die entsprechende Nachbarschaft geöffnet und dann wieder „Sims Surgery“ gestartet.



Im „Sims Surgery Tool“ wird nun wieder der gute alte „Thorben Heintelmann“ als Patient ausgewählt und sein veränderter Klon als „Sim Vorbild“. Einfach die Sims in der linken Leiste auswählen und mit „verwenden“ in das Fenster holen.

Ist man sicher, dass man die richtigen Sims ausgewählt hat wird der Vorgang mit dem Button „operieren“ (hier nicht im Bild) abgeschlossen.



SimPE öffnet nun automatisch das Infofeld des Sims. Hier habe ich nun schon den Namen „Thorben“ gegen den nun passenderen Hawaiianischen Namen „Kalae“ ausgetauscht. Wer möchte, kann noch weitere Änderungen vornehmen; ich selbst will aber nicht zu tief ins eigentliche Spiel eingreifen. Mit „Übernehmen“ und „Datei speichern“ werden die letzten Änderungen übernommen und SimPE kann beendet werden.



Wenn wir das Spiel nun wieder starten, ist der Sim sofort ausgetauscht. Auch der neue Namen ist nun überall für ihn vorhanden. Ansonsten hat sich, was mir wichtig ist, nichts geändert – nur kriege ich jetzt nicht mehr so einen Schreck, wenn dieser Sim meine Sims besucht.



Hier noch mal ein Portrait als Vergleich zu seinem vorherigen Aussehen. Ist natürlich alles Geschmackssache, aber zumindest sieht er „realistischer“ aus als vorher.

Abschließend sollte man vielleicht im Verzeichnis „SavedSims“ noch die beiden Dateien löschen, die sich darin befinden, da es sonst bei weiteren „Operationen“ unübersichtlich wird. Ich mache es so, dass ich die „Thorben_Heinzelmann.package“ und die andere, die ich nun in z. B. „Thorben_Heinzelmann-Kalae.package“ umbenenne in eine ZIP-Datei stecke und aufhebe. Eigentlich dürfte das nicht notwendig sein, aber vielleicht muss man aus irgendwelchen Gründen mal darauf zurückgreifen. Das könnte z. B. der Fall sein, wenn nur das Aussehen, aber nicht die DNA oder Genetik des Sims verändert wurde. Dann muss diese manuell ausgetauscht werden. Soweit ich es gesehen habe, sollte es hier nicht der Fall sein, da die DNA bereits von „Sims Surgery“ ausgetauscht wurde – aber man weiß ja nie!