

The Sims — Lurkmore

К вашему сведению!



В этой статье мы описываем The Sims, а не засираем статью ссылками на всякую хуйту. Ваше ссылкобство **никому не интересно**, поэтому все правки с тоннами ссылок на моды, хаки и рецепты Особой™ Жизни будут откачены, а их авторы — расстреляны на месте из реактивного говномета, **for great justice!**

Внимание! Статья-детектор!



Одним из побочных эффектов от прочтения этой статьи является так называемый **butthurt**. Если вы начнёте ощущать боль в нижней части спины, следует немедленно прекратить дальнейшее чтение и смириться с фактом, что вы **Симмер™**.

rainbow_dash: у меня есть большой дом, любящая семья, много интересных друзей и престижная работа
rainbow_dash: спасибо симс

 413424

«В The Sims 3 ты вводишь чит-коды и устанавливаешь моды, чтобы усложнить игру»

— Анонимус

The Sims — сокрушительно успешный игровой сериал компании Maxis, уже много лет оккупирующий вершины хит-парадов продаж. Игрок управляет собственноручно созданным персонажем, который живет в квартире, **ест, пьёт, спит, ходит на работу**, смотрит **зомбящик**, читает газеты, занимается уборкой и **так далее**. Является вершиной развития идей, заложенных ещё в расовом японском **тамагочи**.

История

В одном из своих интервью Уилл Райт рассказывал, что идея создать *The Sims* пришла к нему ещё в годы появления лампового SimCity, но мощность компьютеров тех лет не позволила сделать это.

Кстати, теперь Уилл Райт покинул EA и обещал придумывать другие ништяки, но при финансовой поддержке EA^[1].

Начало

Перед рассказом непосредственно о самой игре, давайте окунёмся во времена до того, как игра вышла на свет. А именно в дремучие 80-е, жил был молодой разработчик Уилл Райт. Однако он не любил всякие стрелялки и аркады, а его с самого начала тянуло на возможность создавать всякую хуйню внутри игры. Так, Райт с его единомышленниками и с **блек-джеком и шлюхами** основал студию Maxis и выпилил симулятор города SimCity, завоевавший сердце офисного планктона. Вскоре мир увидел ещё тонну симуляторов городов, ферм, гольфа, муравьёв и прочей хуйни. Большая половина из них однако была чуть более **чем уныла**. И доведя свою компанию почти до банкротства, Райт решил на этот раз запилить симулятор людей, однако его коллеги поржали, обозвав Райта любителем туалетного симулятора и забили болт. Но Райт со всем упорством не сдавался на протяжении следующих пяти лет, пока Максис не была выкуплена EA Games в 98-м и всё таки дала добро на создание игрушки. Да-да, вы не ослышались, если бы не EA, симсов бы не существовало.



В итоге получился милый симулятор человечков с супер-устаревшим графоном, все думали, что это будет очередной говно-ноуейм, пригодный для богатых **феечек**, а как известно, девочки не особо жалуют видеоигры, однако **ВНЕЗАПНО** желающих приобрести «симулятор туалета» феечек оказалось настолько много, что игруля уверенно била все рекорды по продажам в течении следующих двух лет, заставляя отлизывать у себя все остальные «серьёзные» шутеры и ролевика.

А мораль басни такова: девочки как оказывается тоже любят играть в видео-игры, а EA Games поняли, что нашли вечную золотую курку. И так станок заработал, чарты начали сотрясать многочисленные метастазы к симулятору человечков.

Восхождение

Разумеется после эпического вина, вопрос о создании продвинутой версии был лишь

вопросом времени. Фактически стараниями Райта и его команды был создан такой же Sims, вышедший в 2004м, но с супер-продвинутым графоном и «туалетный симулятор» опять ждал эпический вин. Только за первую неделю было продано 10 миллионов копий игры. Опьянённые своим успехом, максисы начали запиливать тонны говна под брендом Sims 2 на все имеющиеся в то время приставки и консоли, ожидая, что феечки тоже схавают, однако не фортануло.

[The Sims 2 Official Trailer](#)
Первый трейлер The Sims 2

Как оказалось, девочки не едят говно, тем более если есть нормальный симс на комкуктере. В итоге остыв, максисы решили перебросить силы на то, чего у них получалось лучше всего — пилить многочисленные дополнения уже к Sims 2, которые как и полагалось, дальше били чарты. Райту, как честному и идейному художнику данная идея совершенно не льстила и предварительно обвинив команду в продажности, батя со слезами отказался от своего любимого детища, решив вернуться обратно к доброму фрилансу. Однако **всем было похуй**, дополнения строчились дальше, поклонницы потреблялись, ликовали и пилили ещё больше пользовательского говноконтента.

Уже в 2009-м свет увидела Sims 3, и как по традиции, новые рекорды по продажам и ликования феечек. Главная фишка тройки — открытый игровой мир, по которому симмерки так сохли. Последствия ухода бати дали о себе знать; количество дополнений было зашкаливающим даже в сравнении с предыдущими симуляторами, да настолько, что сам криво-прописанный движок сдал под напором всех расширений, и к 2012 году Sims 3 просто стал настолько неиграбельным, что вынести его могли только обладатели самого железного терпения. Ситуацию украшала навязчивая реклама скачиваемого контента от максисов по не менее неадекватной цене. В защиту тройки стоит заметить, что она предоставляла действительно массу возможностей симуляции жизни, по которой даже четвёрка в её 2019 году плачет.

Кризис и ремиссия

Первые тревожные нотки появились во время разработки четвёрки. Гении от маркетинга EA решили, что следующим проектом должна была стать Sims Olympus — ММО, уныло пилившаяся ещё с середины 2000-х годов, а по состоянию на 2013 год, тест-показы дали ясно понять, что игра настолько провальна и беспросветно уныла, что никакая доработка её не спасёт. В то же время тройка приближалась к своему завершающемуся циклу и неизменно стоял вопрос о выходе продолжения. Так, почувствовав запах надвигающегося пиздеца, EA приказали разработчикам всего за один год! переделать Olympus в однопользовательскую *The Sims 4*. Итогом стал выпуск полусделанного продукта, в котором отсутствовало больше, чем появилось новых фиш, сам симулятор не выживал дольше двух часов. И ВНЕЗАПНО феечки не схавали, а устроили эпичное говнометание в интернетах. Продукт продавался гораздо хуже, чем ожидалось, работники Maxis нервно отбивались от хейта в свой адрес. Казалось бы, что это должно было привести в чувство EA Games, но что можно говорить [о самой отморозенной компании 2013 года?](#)

[The Sims 3 - Official E3 First Look Trailer \(PC\)](#)
Первый ролик с The Sims 3, свалившийся как с ясного неба, многие фанаты всё ещё помнят его

В итоге вместо традиционных тематических дополнений по две штуки в год максисы начали катать мизерные каталоги, добавляющие по минимуму контента в недосимулятор. Неприкрытая лень даже ощущалась не то что в отсутствии каких-либо портов для приставок, но даже в отсутствии версии для Мака. Имеющаяся фанбаза превратилась в армию нытиков и хейтеров. Казалось, что это начало конца. К счастью, EA начали таки постепенно трезветь к 2016 году и постепенно максисы вернулись к ламповому формату выпуска по 2 допа в год. Что почему-то никого не удивило, но через 4 (!) года после его релиза продажи начали феноменально расти со скоростью в 2 раза в год, а в чартах последний симс с его допами стал занимать куда лучшие позиции, нежели при своём выпуске в 2014-м.

Мораль басни такова — симс, да, таки золотая курка, которая ещё и в придачу не дружит с законами игрового рынка, но без нормального корма золотые яйца носить не собирается.

Будущее

На фоне запоздалого успеха четвёрки, пятёрке — таки быть! Это фактически подтвердилось подбором новой команды разработчиков для максис в 2018-м. А саму пятёрку скорее всего стоит ждать не раньше 2021. Фанатки текут по открытому игровому миру, а сами EA, надеемся, извлекли урок о золотой курке и не обосрут снова, хотя... это же EA, так что да, скелету, да и большому в шкафу обязательно быть!

Геймплей

Игра начинается с создания личного «сима» или целого семейства. Причем не обязательно типичного: партнерами могут быть и геи, и вампиры, и пришельцы, и люди-растения. В игре царит полная толерастия, можно поселить даже [лоли](#) и [Йети](#), но отношения будут чисто платоническими, **ибо нехуй!**^[2] Задать можно цвет шкуры, телосложение и морду лица, плюс одежду и характер. Во второй части персону забивали ползунками, в третьей и четвертой что-то типа [перков](#) — до пяти predetermined качеств из огромного набора.

Новоиспеченного виртуального человечка полагается поселить в домик. Сам дом можно взять из основных, скачать или построить самому; в последнем случае получится скорее всего убогое подобие квартиры — так как [95%](#) населения этой страны ни в чем другом не жила. Затем это все обмазывается обоями и обставляется мебелью. На выходе получаем обувную коробку с продавленным диваном и ч/б [зомбоящиком](#). Все! Теперь можно выпускать персонажа в жизнь, кстати, весьма бурную: бары, клубы, пляжи и тому подобные, а также не подобные увеселительные заведения. Само собой, можно и нужно взаимодействовать с другими симами: подружиться, поругаться [и так далее](#), чем занимаются [обычные люди](#).

А как насчет цели? Есть к чему стремиться? Цели в игре не больше, чем в игре в куклы — [отыграть](#) жизненную

ситуацию. У сима есть желания и страхи: страхов надо избегать, желания удовлетворять. Во второй части это все генерировалось компьютером, в третьей желания можно выбирать. Вперед с песней! Пускайся [во все тяжкие](#), возможностей-то — куча! Алсо, над симами можно издеваться. Глумежу посвящен отдельный раздел статьи.

Особенности локализации

В The Sims предусмотрено одно пикантное (если дрожание кровати можно так назвать) действие. В погрязшей в ханжеской морали английской версии оно называется «woohoo». Немцы тоже чего-то стесняются, называя это дело смешным словом «техтель-мехтель». Хотя, казалось бы? То ли дело русская локализация: «заняться сексом» (UPD: В The Sims 4 уже заменено на "заняться вуху"). Просто и без затей. А в испанской локализации Sims 3 и вовсе написано просто и ясно *achucharse* — ебаться.

Дополнения и PROFIT

Но The Sims — это, прежде всего, чертова мыльная опера с кучей платных дополнений и каталогов^[3]. Посмотрите на список ниже и посчитайте, сколько капусты срубили эти проклятые капиталисты с доверчивых обывателей, если одна игра на Западе стоит 50 баксов, дополнение к ней — 30-40\$, а каталоги — 20\$, которые в диком количестве нехило забывают оперативную память, в результате чего на загрузку одного мира уходит до пяти (sic!) минут:

Собственной персоной

Дополнения к Sims 1

- Livin' Large
- House Party
- Hot Date
- Vacation
- Unleashed
- Superstar
- Makin' Magic

Дополнения к Sims 2

- University
- Nightlife
- Open for Business
- Pets
- Seasons
- Bon Voyage
- Free Time
- Apartment Life

Наборы хуиты к Sims 2

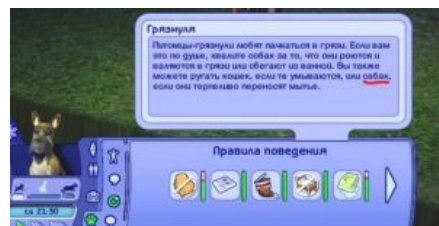
- Family Fun Stuff
- Glamour Life Stuff
- Happy Holiday Stuff
- Celebration! Stuff
- H&M Fashion Stuff
- Teen Style Stuff
- Kitchen&Bath Interior Design Stuff
- [IKEA™](#) Home Stuff
- Mansion&Garden Stuff

«Истории Sims 2»

- Live Stories
- Pets stories
- Castaway Stories

Дополнения к Sims 3

- World Adventures
- Ambitions
- Late Night
- Generations
- Pets
- Showtime
- Supernatural
- Seasons



Особенности локализации в этой стране



Вот сколько ты сэкономил на завтраках, купив пиратский сборник «Всё в одном».

- University Life
- Island Paradise
- Into the Future

Наборы хуиты к Sims 3

- High-End Loft Stuff
- Fast Lane Stuff
- Outdoor Living Stuff
- Town Life Stuff
- Master Suite Stuff
- Katy Perry Sweet Treats
- Diesel Stuff
- 70s, 80s, & 90s Stuff
- Movie Stuff

Дополнения к Sims 4

- Get To Work
- Get Together
- City Living
- Cats and Dogs
- Seasons
- Get Famous
- Island Living
- Discover University
- Eco Lifestyle
- Snowy Escape

Наборы хуиты с минимальным набором нового геймплея к Sims 4

- Outdoor Retreat
- Spa Day
- Dine Out
- Vampires
- Parenthood
- Jungle Adventure
- Strangerville
- Realm of Magic
- Star Wars™ : Journey to Batuu

Наборы хуиты к Sims 4

- Luxury Party Stuff
- Perfect Patio Stuff
- Spooky Stuff
- Movie Hangout Stuff
- Romantic Garden Stuff
- Kids Room Stuff
- Backyard Stuff
- Vintage Glamour Stuff
- Cool Kitchen Stuff
- Bowling Night Stuff
- Fitness Stuff
- Toddler Stuff
- Laundry Day Stuff
- My First Pet Stuff
- Moschino Stuff
- Tiny Living Stuff
- Nifty Knitting Stuff

Да, именно столько вы сэкономили себе на школьные завтраки, спиратив Симов! Можете похвалить себя [печенькой](#). Но мододелы не сидят на жопе ровно и всюю выкатывают всякие моды. Теперь в интернетах можно найти [тысячи](#) всяческих модов: от банальной одежды, до [сисек](#) 9 размера. А особо [унёрные упоротые](#) даже привносят в них [местные реалии](#).

Стоит однако заметить, что несмотря на то, что Симс из-за традиции конвейерного выпуска дополнений с самого начала существования оставался объектом бомбежа фанатов и насмешки сторонних личностей, сегодня, по состоянию на 2019 года, такая модель выглядит вполне кошерно на фоне повальной моды на лутбоксы и прочие штучки, превращающие современные игры в платный free-to-play с хорошим графоном. Фанатское сообщество симс запомнилось в 2014-15х годах тем, что бесконечно генерировало нытьё по поводу недостатка контента, но сегодня оно просто меркнет на фоне той желчи, которая изрыгается на Blizzard, Bethesda и прочие игры от EA Games.

The Sims

Она же первая часть, с примитивной графикой, но такой **тёплой и ламповой**, о существовании которой мало кто из молодых симмеров подозревает. А её экс-игроки уже давно вошли в взрослую жизнь, а те, кто продолжают играть — водятся в порядке исключения. Среди рунета они и вовсе являются экзотикой, так как во времена первых симсов, Россия ещё оправлялась от **лихих 90-х**, и компьютер был далеко не у всех. Вообще данная игра как и **minecraft** изначально не создавалась, как игра класса AAA, а создатели для поддержания хоть какого то интереса, собирались в течении нескольких лет выпускать бесплатные обновления, в том числе и питомцев. Но Симс выстрелил и побил рекорды по продажам. Вот так вот. Первый симс боготворили и одновременно люто ненавидели за его графику. Чего только стоили полугодовые дополнения весом в 1 мб, но стоящие, как игры класса AAA, при этом они умудрялись в своё время возглавлять все чарты.

Плюсы

- Как ни как, а самая первая игра. Без неё не было бы The Sims 2,3 и 4.
- У игры самые низкие системные требования, она будет пахать на древних компьютерах.
- Обширный геймплей с дополнениями; персонажа можно отвезти на аттракционы например, The Sims 4 только мечтать об этом.
- Имеет мультиплеерную версию. Называется она FreeSO, бесплатная и работает в браузере.
- При наличии специального мода, на участке можно строить в миниатюре городок Simcity 3000!

Минусы

- Графика на уровне начала 90-х. Она настолько плоха, что даже при выпуске игру за это ругали. Графодрочерам советуем даже не пробовать.
- Примитивный CAS и редактор строительства. Те, кто знаком с новыми частями — привыкнуть к нему не смогут, так что архитекторы и перфекционисты — тоже проходят мимо.
- Шовный мир, ограниченный одним участком.
- Игра имеет серьёзную несовместимость с **современными версиями Windows**. Если и запускается, то злостно лагает.
- Дети не взрослеют, взрослые не стареют и, следовательно, от старости не умирают. В дополнении Makin' Magic, правда, таки добавили заклинание на взросление детей.

The Sims 2

Пожалуй именно с этой части игра приобрела такую массовую популярность у школоты. Всё ещё нежно любимая небольшой кучкой sim-фанатов, уже ставшими студентами или прочими олдфагами. А так как большинство современных блоггеров, игровых критиков и игрожурналистов принадлежат к поколению двойки, они очень любят, ностальгируя очередной раз обокать тройку и особенно четвёрку, **обязательно припоминая The Sims 2, как лучший пример**, и вообще утверждая, что это единственная нормальная игра, а всё остальное — УГ. Алсо это первая часть, полностью переведённая в 3D графику, по сути она является во многом лишь трёхмерной версией первой игры. *(спойлер: На самом деле первой трёхмерной игрой стала The Sims 1 для игровых приставок 2003 года выпуска. Но сама игра получилась полнейшим УГ и всем было насрать на неё)*

Особенностью игры являются сюжетные линии у стандартных семей, каждой из которых приписывалась история и игрок может развивать сюжет в игре по задуманному сценарию, или самому вершить новую судьбу. Например в Вероне игрок должен установить мир между двумя враждующими семействами и удачно поженить Ромео с Джульеттой, в Новосельске решить проблему любовных треугольников, а также доставляет городок Китежград, где половина населения инопланетяне и полукровки, а также там люди периодически становятся жертвами похищений инопланетян. Но самая интересная история связана Беллой Гот, изменяющей мужу, и таинственно исчезнувшей на крыше дома своего любовника. Так как разрабы не задумывали сюжет с её возвращением, из-за этого многие игроки потратили тонну времени, чтобы вернуть Беллу, а из-за того, что кошерным образом это не удавалось сделать, среди тысячи фанатов это вызвало лютый приступ **СПГС**, в результате в просторах интернета стали появляться тонны теорий похищения Беллы, начиная от сговора любовника Дона с инопланетянами, заканчивая её клонирования с корыстными целями и так далее. В своём интервью один из разработчиков пролил свет на тайну, объяснив невозможность найти Беллу... системной ошибкой в игре. **Вот вам и вся тайна**. Хотя стоит отметить, что Беллу всё же можно вернуть с помощью читов.

<https://www.youtube.com/watch?v=CgDxibX6Wfs>
Вся суть о Белле Гот вместе с мощным зарядом **СПГС**

Так как второй симс больше не поддерживается разработчиками, при установке на компьютеры с современной видеокартой, игра выдаёт целый букет багов и глюков, так что если у анонимуса маленькое разрешение, мигающие текстуры зданий, чёрные квадраты под симами или отсутствуют отражения в воде, то придётся в ручную поправлять графические характеристики в специальных файликах. Специально для этого написали полезную инструкцию (**на английском**). Ниже приведены достоинства и недостатки игры по сравнению с Третьей и Четвёртой частями:

Плюсы

- Действительно проработанная графика на уровне PlayStation 3 и это в 2004-м году, очень хорошая детализация мелких предметов, мебели, растений. По уровню детализации игра даже опережает своих преемников. Однако многие симфаны, не знакомые с двойкой (ввиду своего юного возраста) воспринимают это как ересь и при упоминании графики испытывают лютую жопоболь.
- В игре присутствует неплохой редактор городка, позволяющий загружать любой из множества пустых шаблонов и на них строить собственный город, заполняя новыми участками и декорациями. Для чего не требуются никакие программы, как для The Sims 3: всё за пределами просто.
- Действительно огромное количество пасхалок и сюрпризов в игре, даже опытный симмер не уверен, что открыл уже все тайны игры. Пасхалки включают в себя например секс в вертолёте, похищение и опыление

инопланетянами, если игнорировать желания сима, то он начнёт сходить с ума, то какой бред начнёт нести персонаж, зависит от его жизненной цели. С приобретением баллов счастья можно было покупать всякие забавные и опасные устройства, с которыми можно было ставить эксперименты над симами или просто издеваться над ними.

- Очень много уникальных NPC, даже по сравнению с The Sims 3 и тем более The Sims 4. Например всем известные воры, и ловящие их полицейские. Если персонаж будет слишком одиноким, к нему будет приходить воображаемый кролик. Если не исполнять желания сима, он обязательно взбредет и лечить его начнёт воображаемый доктор ай-болит. Также множество интересных NPC было добавлено с дополнениями; например госпожа «Пьяная-помятая», постоянно бьющая сумочкой флиртующих персонажей; карманный жулик; графы-вампиры; Снежный человек, обитающий в горах северного курорта и прочие.
- Как описано в тексте: наличие трёх базовых городков, со своими сюжетными линиями, почти все жители Новосельска изменяют всем в подряд на право и на лево, а жители Китежграда просто ебанутые на голову, в общем скучать не придётся.
- Любителям жестокости понравится тот факт, что шанс спровоцировать смерть у сима от той или иной внезапной причины или просто довести его до невменяемого состояния гораздо выше, чем в тройке или четвёрке.
- Кат сцены, появляющиеся во время важнейших событий в жизни сима.

Минусы

- Шовный мир и её главный недостаток. Точнее персонаж может находиться в пределах участка и не выходить за его границы. Сам окружающий мир был представлен примитивными пикселями. Классическая картина участка в Sims 2 — дом посреди тумана и пустого поля с зелёной или жёлтой текстурой. Туман, правда, можно было отключить в настройках, но тогда это бы сильно било по производительности тогдашних компьютеров. Каждый фанат, обожающий двойку одновременно люто ненавидел игру за это, однако это было и вынужденной мерой, так как ради открытого мира пришлось бы сильно понижать графические характеристики, а ставка была сделана на детализированность.
- Персонажи в игре похожи на куклы барби с длинными ногами и анимешными лицами, форму тела нельзя изменять. Также их детализированность хуже, чем в тройке и четвёрке. Движения персонажей в игре тоже выглядят неестественно и напоминают роботов, когда персонаж чего-то хочет, то обязательно начинает махать руками и орать, что стало источником для многочисленных видео-пародий, где люди копировали движения и поведение симов.
- Персонажи по сравнению с тройкой и четвёркой слишком несамостоятельные и постоянно требуют удовлетворения их базовых потребностей по восьми шкалам. Если оставить персонажа бесхозным лишь на 10 минут, то за это время он успеет сдохнуть от голода или какойнибудь другой ерундовой причине.
- На фоне детализированной графики плохие визуальные эффекты. Плавная смена суток отсутствует, как и анимации на небе. В ранней версии игры эффекты отсутствовали на водной глади бассейна, что делало воду похожей на голубую текстуру. Освещённость проработана слабо, и выглядит очень неестественно. Хотя с выходом «Времена года» визуальная составляющая стала лучше. Стоит отметить, что в середине нулевых ни у кого это глаз не резало, так как игра выигрывала именно благодаря графике, чьи стандарты далеко опережали все топовые игры того времени.
- CAS не даёт возможность выбирать разные элементы одежды, а предлагает уже готовый костюм и позволяет выбирать лишь 4 цвета кожи и 4 цвета волос.
- Редактор строительства тоже выглядит ограниченным. Клетки не делятся на 4 мини-клетки, а значит на комод, занимающем 1 сетку можно разместить лишь один предмет, в независимости от его размера. Также самое касается и картин с лампами, их нельзя размещать друг под другом. Также объекты можно разворачивать только на 90 градусов. ограничение снимается с чит-кодами.
- Нет инструмента изменения стиля, как в The Sims 3.

The Sims Истории

Ещё во времена вторых симсов компания Эспур, занимающаяся переводом игр, в том числе и Симс 2 на эпловские компьютеры ос решила запилить собственные игры-симуляторы, используя готовый движок The Sims 2. Так на свет была порождена The Sims Life Stories, она в принципе представляет собой лайт-версию The Sims 2 и интегрирована для ноутбуков. От базовой игры её отличает возможность следовать строгой сюжетной линии или в награды разблокировать новые объекты интерьера. Во всём остальном игра чуть более, чем полностью уныла: она является копией базовой игры без дополнений. Злые языки даже поговаривали, что это был просто пиар The Sims 2 для чайников. Вскоре была выпущена вторая игра — The Sims Pet Stories, где всё тоже самое, но с дополнением собак и кошек.

Третья игра ВНЕЗАПНО отличалась от предыдущих буквально всем и заинтриговала даже самых скептических симмеров, а именно The Sims Castaway Stories. Игра представляет собой синтез симулятора и игры по выживанию. Суть в том, что персонаж подобно Робинзону должен вести выживание, добывать себе пищу разными способами. При создании, разработчики явно собрали элементы всех выпущенных дополнений к The Sims 2. Поэтому в игре можно встретить осадки, древние руины, обезьян, шакалов, леопардов, всякие проклятые тотемы, волшебные камни, обломки самолётов, дикое племя туземцев и куча всякой прочей хрени, которой вы не встретите в The Sims 2. Также игровой мир выглядел гораздо естественнее и свободнее, путём того, что остров представлен огромными участками, по размеру выглядящих как небольшие локации, мир за пределами участка представлен густым лесом. Между участками можно было быстро перемещаться, минуя переход в «режим городка», однако экран загрузки никуда не делся, также были улучшены визуальные эффекты, особенно водяные отражения могут составить конкуренцию The Sims 4. В общем всё это было проработано так, чтобы сим большую часть времени перемещался по острову, а не проводил 90% своего времени в пределах родного участка, чем грешит The Sims 2. Главный недостаток сей игры является её невозможность интеграции с базовой The Sims 2, а ведь было бы так круто иметь такое «дополнение»... К сожалению такая игра была первой и последней в истории The Sims, но она по прежнему стоит того, чтобы попробовать её даже тем, кто не знаком

The Sims 3

Крупнейшая и пожалуй самая известная часть из всех симуляторов. Добрая половина фанатов и по сей день предпочитает тройку четвёрке благодаря её открытому миру и обилию дополнительного контента, далеко переплюнувшего даже двойку, ведь к игре вышло 11(!) дополнений, 9 каталогов и охуенное количество скачиваемого материала из официального сайта, на которое нужно было потратить не менее охуенное количество бабок. Тот, кто купил все скачиваемые материалы до одного по праву достоин золотого кубка «самое бесполезное прогаживание денег». Ибо за один наборчик, состоящий из 20-30 объектов нужно было выложить, как за дополнение, а таких наборчиков выходило по 2-3 штуки за месяц. Так что каталоги к четвёрке — это вам цветочки.

Главной фишкой тройки стал её открытый мир и улучшенные визуальные эффекты. А сама игруля незадолго до выхода случайно попала в просторы интернета и немедленно побила новые рекорды по количеству пиратского скачивания, но версия, попавшая к пиратам была недоработанной и халявщики столкнулись с тонной багов и вылетами. Хотя игра должна была стать снова абсолютным прорывом, как это было с выходом двойки, такого не произошло, а вместо того, чтобы ловить кайф от открытых локаций, у фанатов начало бомбить от того факта, что город всего один и его даже никак нельзя изменить или создать участок, а также от того, что большинство общественных участков являются кроличьими норами. Первую проблему так или иначе решили, а вторая стала достоянием тройки. Стараясь избавить The Sims от звания «симулятора писающих человечков», создатели ввели в третью часть возможность превратить персонажей почти что в анхуманов, которые не ссут, не жрут и не потеют. Удалены потребности «Уют» и «Комфорт». Ибо как многих заебал похуизм симов на свое желание позреть только потому что ему здесь не нравится, и негде разлечься со своим **ТКП**, (справедливости ради, его заменила система настроения, дающая баффы и дебаффы к настроению за вкусную еду, дешёвые диваны и т.д.). А вот аппарат, продлевающий жизнь, заменили замысловатой «амброзией», которую можно приготовить в домашней микроволновке, имея необходимые ингредиенты (а именно, обожаемые **плод жизни** и **рыбу смерти**) и прокачанный скилл готовки (а так же рыбалки и садоводства, так как ингредиенты тоже надо сначала получить) фанатам зашел. Теперь в меню можно задать срок жизни сима и вообще отключить старение, безо всяких кодов. Правда старение, в таком случае, отключается сразу для всего города, что лишает игрока возможности почувствовать себя кощеим бессмертным в окружении быстро стареющих жителей. При включении «Развитие сюжета» остальные обитатели города стареют, рожают детей и умирают вместе с семьей игрока.

Плюсы:

- Естественно открытый игровой мир, который по сути имеется по сей день только у этой части. Если сим увлекается спортом, то можно хоть весь город им оббегать, тем временем контролируя своего **отпрыска** дома, чтобы он делал уроки.
- Редактор стилей, позволяющий буквально любой предмет перекрашивать во все доступные в игре паттерны и ещё изменять цвет каждого паттерна. Придать дивану расцветку плитки, или компьютеру зелёной шкуры зебры? — не проблема, в теории можно споспокойно загружать паттерны из вне.
- Можно бегать по городу и собирать всякую хуиту, типа тараканов, зёрен, камни, железо и прочее. Камни можно полировать и собирать в коллекцию.
- Игра больше не навязывает желания и страхи. Первые игрок может выбирать по желанию, а вторых просто нет, так что за потерю баллов из-за появления тараканов у мусора волноваться не стоит.
- Появилась такая вещь, как квесты. В плане квестовости третья часть не уступает какой-нибудь **стрелялке** или **RPG**. Особенно квесты хороши в первом дополнении Мир Приключений, ака Индиана Джонс.
- Третья часть пожалуй обладает наиболее расширенным геймплеем и возможностями, самыми большими коллекциями мебели, одежды и причёсок. Даже русскую тематику под конец впилили. Тройка по сей день остаётся крупнейшей частью франшизы The Sims с 11 дополнениями, 9 каталогами и тонной скачиваемых городков и объектов из оф. сайта игры.

Минусы:

- Открытый мир очень дорого обходится оперативной памяти компьютера. Если в начале играть было приемлемо, то с каждым новым дополнением игра всё пуще и пуще стала тормозить. Сегодня игра — это сплошной тормоз, если ставить высокие графические настройки, игра даже с мощной видеокартой не будет пахать. А ждать, когда загрузится весь список одежды в режиме CAS — уже чистое издевательство. При этом тормоза появятся на любом компьютере, даже на игровом монстре с 64-битным процессором и 8 ГБ ОЗУ, а всё из-за того, что игра 32-битная и использует не более 2 ГБ оперативки. Однако программисты создали полезные утилиты для повышения производительности игры, вот например **годная инструкция на русском**.
- Персонажи, хоть и гораздо детализированнее, чем в двойке, выглядят низкорослыми, коренастыми, а их лица в буквальном смысле похожи на свиные рыла. Чтобы создать красивую лоли или бисёнена, недостаточно загрузить скин из интернета, надо будет действительно потратить много времени и сил в и так тормознотом CAS, да ещё обладать природным талантом к творчеству. В ином случае получится очередной фейл.
- Запилили продажу отдельных вещей за деньги в онлайн-магазине, то бишь микротранзакции. От цен на предметы можно было вешаться, даже DLC для The Sims 4 — цветочки по сравнению с этим. 30 предметов стоили столько же, сколько целое дополнение. А каждый месяц выпускалось примерно по 60 объектов. Если объект включал в себя некоторые новые взаимодействия с симом, он один стоил (sic!) половину от цены дополнения. Вместо того, чтобы хоть немного сбить цены, EA стали совать рекламу объектов во все дырки игры.
- Редактор строительства заметно примитивнее и хуже аналога из The Sims 4, зато позволяет строить фундамент на крыше или круглые бассейны.
- Похожая ситуация с CAS, одежда плохо категоризирована и слита в огромную кучу, которая в придачу

может грузиться до 2-х минут, если установлены дополнения. Для изменения лица надо использовать ползунки, которых очень много и чтобы ими правильно и быстро пользоваться — надо набить руку (хотя некоторые игроки считают ползунки преимуществом). Из-за всего этого на создание желаемого персонажа можно спустить полтора часа, что того же в The Sims 4 можно достигнуть за пол часа.

The Sims Medieval

В марте 2011 EA выдали очередную игру серии. На сей раз действие игры происходит, как можно догадаться, в эпоху Средневековья. Теперь нам дают порулить не отдельной семьей симов, а, ниибацо, целым королевством. На деле же это выражается в возможности запилить себе десяток симов (монарх, рыцарь, шпион, маг, и т.д) и выполнять ими задания. Собственно, эти самые квесты и являются основой. По сути, The Sims Medieval представляют собой не старых добрых Симсов, а недо-эрпоге с задрачиванием квестов, lvl-ураньем героев и набиванием ачивок.

Самих симов также переделали. Детализация лица стала лучше. Потребности похерили до двух: голода и сна, вместо желаний теперь 2 обязанности раз в 24 часа, зависящих от «класса» сима, выполнение или невыполнение которых дает прибавку или дебафф к настроению. Возраст также пошел под нож, так что смерть от старости симам не грозит. Черт характера дается только 3, причем 1 из них — порок, то бишь отрицательная. Пороки способны неиллюзорно бесить, так как симам в самые неподходящие моменты начинает хотеться попиздить ближнего своего или же бухнуть от души. Из доставляющих особенностей можно отметить возможность махать на мечях (даже насмерть), кастовать магом спеллы различной степени имбовости и отправлять монархом любого, кто косо на него посмотрел, в колодки либо же прямо в яму к дружелюбному синему плотоядному червяку. Если же ты не монарх, то за невыполнение некоторых квестов в яму могут отправить тебя, что неиллюзорно доставляет.

В отличии от предыдущих игр The Sims, симы теперь официально признают игрока своим **Б-гом**, имя которого локализовали как **Смотрящий**. **Fail**

Алсо, в игре запилены самые что ни на есть остроухие **эльфы** (Кстати эльфа можно запилить в редакторе, только они ничем не отличаются от обычных симов), со своим **островным** государством, которое можно присоединить к своей империи.

The Sims 4

Таки вышла осенью 2014 года. Основная ставка была сделана на эмоции, переработанный CAS и живописную окружающую среду (видно, что разработчики в неё тонны времени вложили). Также есть трамваи, районы, **жилые массивы** походка, мультизадачность, перетаскивание комнат в доме, и т. д. Во имя поддержки всех компов, вплоть до i386, в симуляторе пластилиновая графика, интерфейс в стиле Modern UI и в два раза больше загрузок: при переходе на другой участок и при переходе в другой район. Обрезанные локации было скорее сделаны из благих побуждений, так как The Sims 3 вместе со всеми её дополнениями и DLC переставала пахать на любых компьютерах, и даже мощных. В **этой стране** возрастной ценз 18+ благодаря закону против пропаганды **однополых браков**.

Хотя в общем игра обзавелась множеством новых особенностей по сравнению с The Sims 3, она имеет пропорционально столько же недостатков.

Плюсы:

- Самый лучший CAS. Ползунки делают процесс кастомизации сима крайне простым и быстрым. Предметы гардероба категоризированны, а не слиты в огромный список и вишенка на торте — возможность создавать **особей фиолетового пола**, **блустители традиционных ценностей не годуют**.
- Первая игра своей серии, где встроенные в базу причёски и макияж не вызывают чувство отторжения или уныния.
- Самый детализированный окружающий мир, который в принципе компенсируется маленькими локациями. Другой огромный плюс — все миры в игре связаны между собой, а не являются параллельными вселенными, так что можно спокойно перемещаться из города в город без потери связей.
- Самый продвинутый ИИ персонажей, во первых они многозадачны и могут заниматься параллельными делами, во вторых у них появился целый спектр настроений (например злой, грустный, возбуждённый, нервный, весёлый итд.) а не просто довольный/не довольный, как в предыдущих частях.
- Самый продвинутый редактор строительства, позволяющий даже без DLC создавать крутые архитектурные и дизайнерские решения. Возможность перемещать и сохранять комнаты.
- Встроенный в игру файлообменник, позволяющих в три секунды загружать персонажей, дома, комнаты других участников и пробовать их сразу в игре.
- Самый продвинутый геймплей профессий; хотя свои управляемые и довольно интересные карьеры были уже в двойке и тройке, именно четвёрка продвинулась в этом плане дальше всего и исполнила старую мечту симмера наконец то увидеть то самое рабочее место, где сим глотает пыль в течении 8 часов. Среди таких абсолютно контролируемых профессий: детектив/полицейский, учёный, врач, ветеринар и актёр. Это без учёта дюжины контролируемых профессий, связанных с личным бизнесом или работой из дома.
- Если сравнивать с тройкой, четвёрка буквально «летает», быстрее загружается и гораздо реже виснет. Хотя по состоянию на 2020 год игра уже начинает не хило тупить на железе средней мощности, но до тройки по прежнему далеко.

[Ceres Games Reviews \(The Sims 4\) Обзор - Выпуск #2](#)
Вся суть четвертых симов [Maddyson играет в SIMS 4](#)
Годный обзор от [Короля](#)



Неоспоримый плюс в новом редакторе персонажей

Минусы:

- Окружающее пространство и персонажи выполнены в низкополигональном кислотно-пластилиновом стиле а-ля [Фортнайт](#). Хотя тут дело вкуса, часть игроков наоборот тащатся от этого.
- Нет открытого игрового мира, хотя он конечно гораздо свободнее, чем в *The Sims 2*, и позволяет симу шататься по местному району, но всё же, ограниченность сильно ощущается, а игровые локации так и манят игрока своими красивыми, но «недоступными» горизонтами, особенно вызывает раздражение необходимость ждать окно загрузки при посещении соседнего дома в том же районе. Другая беда — мизерное количество участков, игрок неприменимо столкнётся с тем, что ему будет негде строить новый дом или некуда переселять свою семью. В ранней версии игры количество лотов можно было по пальцам считать.
- Если игрок ранее играл в тройку, он ощутит заметную нехватку контента. За 6 лет, к четвёрке помимо мизерных расширений вышло девять дополнений, для сравнения — у тройки 11 дополнений за 4 года. Да и сами отдельно взятые дополнения мельче, чем оные к *The Sims 3*.
- Сильно урезанные любовные взаимодействия скорее всего из-за страха получить высокий возрастной рейтинг. Из игры полностью выпилены любые взаимодействия, подразумевающие слишком явный физический контакт, например обнимашки на кровати, что делает любовные сцены не[кошерными](#) и сухими. Благо к четвёрке создали самую продвинутую версию порно-мода *Wicked Whims*[\[1\]](#), который со всеми установленными расширениями и сторонними дополнениями геймплея от других мододелов позволяет превратить игру в самый что ни на есть симулятор дичайшего угара во мгле ада с блядством, развратом и наркотиками.
- Малое количество уникальных NPC. Нет например привычных всем воров и лоящих их полицейских, воображаемых зайцев, докторов, появляющихся перед сумасшедшими симами.
- Отсутствие инструмента стилия, позволяющего перекрашивать объект в любые доступные текстуры. Вместо палитры при изменении цвета волос и глаз доступно ограниченное количество цветов, как в *The Sims 2*.
- Большая беда с модами и неофициальными объектами: во первых с каждым обновлением их надо вытаскивать из папки модов, чтобы не крякнулась игра, во вторых после обновы добрая часть модов и объектов вызывает глюки и вылеты в игре. То есть приходится танцевать с бубном в прямом смысле или просто отказаться от расширений.
- Необходимость каждый раз загружать Origin при запуске игры, клиент ещё может позже зависнуть и вызывать фризы в четвёрке. Хотя если в наши дни случится [разрыв](#), игра не вылетит, а просто будет работать в автономном режиме, и на том спасибо.
- Есть велики, катамараны, полинезийское каноэ и даже [тысячелетний сокол](#)!! но ссуко, нет машин и лошадей, которые были в прошлой части!

Мемы

Игра породила немало мемов, от части благодаря многочисленным пасхалкам или ситуациям в игре, особенности игры и часто происходящем вопреки здравому смыслу событиям.

- **Сул-сул** — [таинственный и никому не понятный язык](#) персонажей из игры, ака *симлиш*. В первой части это был просто набор случайных звуков, но со временем эволюционировал в полноценный язык. Некоторыми игроками люто ненавидим. Разрабы выпускают к игре тонны перезаписанных на симлиш известных композиций с участием оригинальных певцов, таких, как например [The Black Eyed Peas](#), [Кети Перри](#), [Натали Портман](#), [The Pussycat Dolls](#) и других. Музыка годна и представлена многочисленными жанрами, вот на чём EA Games действительно не экономит вложенные средства.
- **Семья Гот** — семья, появившееся во всех частях симсов. Живёт в готишном особняке с кладбищем на заднем дворе. Во второй (см. разд. *The Sims 2*) части Белла Гот была похищена инопланетянами и вернуть её без читов было невозможно, что доставило не мало лулзов и баттхерта фанатам игры. В тройке Белла и Мортимер показаны ещё детьми.
- **motherlode** — волшебный чит, добавляющий 50 косарей семье. Разбуди симмера — он сразу скажет код. Кое-кто ещё может вспомнить чит на более скромную сумму в 1 косарь под названием *cashng*. Вообще, игра имеет как минимум сотню читов, и использует их каждый симмер, кроме хардкорщиков и [феечек](#). Другой самый популярный код, снимающий ограничения — *testingcheats*. В двойке он был таким — *boolprop testingcheatsenabled true*. Некоторые олдфаги его всё ещё помнят наизусть. К счастью он с каждой новой игрой укорачивается и в четвёрке уже просто *testingcheats true*.
- **Печальный клоун** — мем из первой части: если сим повесит себе картину с клоуном, или слишком долго будет находится в паршивом настроении, то на участок нагрянет печальный клоун, и будет всячески доёбываться до персонажа, перекрывать проходы и портить жизнь, чем может окончательно довести сима бо белого каления. Мем был реанимирован в четвёрке с обновлением, которое вернуло клоуна в игру.
- **Clownbusters** — охотники на печальных клоунов по вызову. Ловят клоуна, после чего забирают картину с клоуном с собой (если причина появления была связана с картиной).
- **Психиатр и Заяц Макс** — присутствовали только в *The Sims 2*. Первый появлялся, если настроение у сима было очень низким, а второй появлялся при недостатке общения. В обоих случаях общались с симом, пока уровень настроения/общения не повысится до половины шкалы, после чего пропадали так же резко, как и появлялись. Иногда Психиатр и Заяц могли появиться вместе, и тогда они сплетничали друг с другом, а ещё могло появиться сразу несколько Зайцев, причём Заяцы могли быть трёх разных цветов. Если цвета у Зайцев совпадали, они враждовали друг с другом. Что интересно, этих персонажей можно было увидеть только симом с плохим настроением/общения, так как при переключении на другого сима все эти персонажи пропадали, а сим общался с невидимым собеседником. Единственные персонажи в игре, попытка добавления в семью которых даже с читами приводила к повреждению всех игровых файлов горodka.
- **Чумные морские свинки** — ещё в ламповые времена первого симулятора в игре существовал баг, вызывающий смерть после укуса персонажа морской свинкой, предварительно сим успевал заразить других персонажей, те в свою очередь заражали остальных, создавая настоящую чуму в городе, которая могла

выдкосить пол-населения, вызвав массовый бугурт у игроков. После этого, каждый раз, когда в следующих симсах появлялись грызуны, игроков снова и снова охватывала лёгкая паника. Мем был эпично обыгран в четвёрке, где сим, укушенный грызуном, предварительно впадает в бешенство и плюется пеной перед тем, как сдвинуть кони.

- **Опыление инопланетянами** — мем из базовой игры The Sims 2. Суть которого заключается в том, что ничего не подозревающего персонажа ночью ВНЕЗАПНО похищает НЛО и после предварительного **зондирования** (процесс не показан) мужчина (не женщина!) возвращается беременным и позже порождает на свет маленькое зелёное существо. Хотя подобное было введено с дополнениями к тройке и четвёрке, в двойке оно по-прежнему выглядит эффективнее всего благодаря видео-вставкам.
- **Костлявая смерть** — приходит всегда сразу после смерти персонажа, чтобы пожинать его душу. При этом с Жнецом можно вполне пообщаться и даже подружиться, а позже принять в семью (при помощи кодов). Дальше можно попробовать завести от Смерти ребёнка или убить Жнеца, сделав смерть-привидение. Во второй части могли появиться как "тёмная версия" в виде обычной смерти, так и "светлая версия" с белым дымом вместо чёрного и гавайским венком на шее, а также с двумя зомби-танцовщицами. Вторая версия была очень редкой и появлялась только если сим выполнил свою жизненную цель и набрал очень много очков за исполнение своих желаний. Как следствие, во втором случае сим не горевал, а был очень радостным и уходил в потусторонний мир с восторженной улыбкой. Также его могила становилась бело-золотистой, и на ней был изображён символ жизненной цели сима.
- **Убить персонажа** — без комментариев
- **Призраки** — ни одна другая игра не позволит вам разводить на участке бесконечное количество разноцветных призраков и тем более скрещивать призраков и живых для получения призрачного потомства. К сожалению, младенцы-призраки были выпилены из четвёрки.
- **Проглотис людоедия** — плотоядное растение-корова. Появилась впервые в The Sims 2. Может сожрать сима и сделать из него живительный эликсир. В The Sims 3 и The Sims 4, с растением можно поговорить или даже погладить, но оно по-прежнему жрёт людей. Производит омолаживающее молоко, которое **мотивирует** персонажа обеспечивать цветочек кормом.
- **Волшебные существа** — вместе с каждым дополнением в игру как правило добавляется по одному виду новой твари (вампир, оборотень, джинн, русалка итд.) При этом в The Sims 2 можно было скрещивать существ, порождая так называемых гибридов. В The Sims 3 такая возможность была ограничена, но возможна с помощью читов. В четвёрке сия традиция была выпилена к недовольству фанов, вероятно чтобы выпустить их разом в составе будущего дополнения типа сверхъестественное.
- **Воры** — могли периодически прокрадываться ночью в дом, воруя унитаз или джакузи в свой мешок.
- **Жареный сыр** — в TS2 имеется скрытая жизненная цель, приобретаемая при определённых условиях, при которой персонажа-сырофила постоянно преследует навязчивое желание сожрать как можно больше сырных бутербродов, или накормить ими других персонажей. Появилось в TS4 вместе с обновлением.
- **Волшебные гномы** — мем из TS3, их можно найти или получить, как награду. Гном будет таинственно исчезать и появляться в других местах, попутно устраивая небольшие акты вандализма в доме, при этом процесс передвижения игрок никогда не сможет увидеть. Гномы в четвёрке выпускались какое-то время вместе с обновлениями в качестве простых декораций. С дополнением о смене сезонов могут временно ожить и устроить нехилый погром в доме.
- **Младенцы-монстры** — были результатом распространённой ошибки, из-за которой младенцы превращались в **бодди-хоррорных монстров**. Одно из подобных изображений стало известным интернет-мемом.^[2]
- **Freezer Bunny** — ака замороженный кролик, внутриигровой бренд, появившийся в The Sims 2. А именно картинка, игрушки или прочие вещи с изображением розового кролика с квадратным телом и ушами. Самый простой способ заметить его — заглянуть внутрь открытого холодильника в The Sims 2.
- **Лама** — выступает часто в виде маскота внутри игры. Появился впервые, как талисман академ-городка из первого дополнения The Sims 2. Ламу можно встретить в изображениях на разных объектах, в описании предметов или событий. Более того, подобный статус животного прослеживался также в SimCity. В четвертой части которой можно читом подменить советников мэра на лам, **без практического смысла**
- **Боб Панкейк** — унылый бородач **Poker face** из The Sims 4. Разработчики обожают его и постоянно протаскивают как мем и используют главным героем рендеров. Впервые вместе с супругой появился на промо-материалах, считается «учебным» симом, который пришел на смену коллеге с говорящим именем **Newbie**.
- **Мисс Крамплботтом**, она же Госпожа Пьяная-Помятая — старая и очень злая тётка-**моралфаг**, своими повадками напоминающая **метробабку**, но сама прибывающая на участок и готовая отчитывать и избивать свой сумочкой любого, кто ходит в купальнике или флиртует. Встречается в единице и двойке.
- **Ванный умывальник** — мем из четвёрки, баг, из-за которого сим готов устроить стометровый пробег, чтобы помыть посуду в раковине в самой дальней ванной комнате дома, даже если стоит прямо перед кухней, где есть и раковина, и посудомойка.
- **Фруктовый кекс** — также мем из четвёрки. К новоиспечённому или переехавшему персонажу навешиваются соседи и дарят фруктовый кекс, вгоняющий персонажа в плохое настроение от поедания внутрь. При этом если проигнорировать соседей, они обидятся на вас, так что сдуко терпи и жри кекс!
- **Мой первый...** — возник после выхода каталога *Мой первый питомец*. А цимес в том, что дополнение о животных к *The Sims 4* получилось самым кастрированным в истории франшизы, например в нём отсутствовала мелкая живность, но почти сразу же разрабы выпустили каталог *Мой первый питомец*, добавляющий грызунов, да и в придачу требующий наличия дополнения о питомцах. У фанатов не хило бомбануло, а каталог нарекли «DLC для DLC». С тех пор фраза «Мой первый... (и вставить любое слово)» стало источником постоянного стёба и издёвки над разработчиками и появляется под каждым анонсом очередного DLC.

Смерть

Несмотря на определённую няшность и кawaiiность симов, разработчики

<https://www.youtube.com/watch>

позволяют персонажам игры умирать многими смертями, иногда **жестокими** и даже **нелепыми**.

v=Ya_1sMmGD-8

Трейлер фильма ужасов

The Sims

- Утопите их в бассейне, продав лестницу.
- **Сожгите** у плиты, у камина, наколдовав огонь у джина (Living Large) или **фейерверком, запустив его в помещении** (House Party).
- Зажарьте электрическим током, заставив чинить неисправный телевизор или менять лампочку.
- **Заморите голодом**.
- **Напугайте** их до смерти.
- Укусите их морской свинкой (вроде бы поправлено каким-то патчем, но лулзов доставить успело многим).
- Скормите их тараканам (было замечено в Living Large — сим орет дурным голосом и умирает).
- Обеспечьте им **сладкую жизнь**. Никакой работы, только жрать, бухать и колесить по курортам. Блэджек и шлюхи — по вкусу. Наличие сожителей, туевой хучи бабла и прилично обставленного домика обязательно. Смерть напоминает **сердечный приступ**.
- Если долго заниматься на «тренажёре» скайдайвинга, то можно улететь далеко-далеко.



Смерть намекает.

The Sims 2

Во второй части, а также в дополнениях к ней, приятная традиция продолжилась, и разработчики позволили нам издеваться над симами множеством новых способов:

- Засрите всё что можно мусором и вашего сима сожрут мухи. **Казалось бы, при чем здесь Вельзевул**.
- Скормите домашнему растению-ужаснаху. Что характерно, растение с рогами и **скотским рылом**. Вельзевул здесь опять-таки совершенно ни при чём (University).
- Любуйтесь небом, пока на вас не **свалится старый советский спутник**.
- Заразите их свиным гриппом, атипичной пневмонией, вирусом из лаборатории или отравите **тухлой пищей**.
- Сожгите симов-вампиров на солнце (Nightlife). Или заморите в тени симов-ростоманов^[4].
- Оборвите тросы в лифте (Open for Business)^[5].
- Сделайте сима **большим боссом** и заставьте его до смерти орать в **мегафон** на подчиненных (Open for Business).
- **Выкиньте их на мороз**, под палящее солнце, град или огненный дождь (Seasons)^[6].
- Наведите на них **один и двадцать одну сотую гигаватта**, заставив плавать в грозу (Seasons).
- Придавите их откидной кроватью (Apartment Life).

После всего этого можно даже сделать своё кладбище. Для этого в любом районе нужно соответствующе оформить общественный участок, а урны с прахом убитых вами персонажей отправлять на этот участок. Потом их там можно расставить как удобнее. Получается весело.

The Sims 3

В Sims 3 без дополнений гораздо меньше вариантов смерти: от огня, воды (что стало ненамного сложнее — симы научились выбираться из воды без лестниц), электричества, голода и старости. Впрочем, Москва не сразу строилась: предыдущие реинкарнации The Sims обросли мириадами методов смертоубийства постепенно, с выходом дополнений. В третьей части, например, уже можно умереть от метеорита или жажды (у вампира). Кукловоду-**мизантропу** нужно всего-навсего подождать пару-тройку лет. Кстати, теперь есть приятная добавка: с призраками таки можно общаться, а то и вовсе воскресить невинно убиенных в НИИ или путем поедания призраком вышеназванной «амброзии».

Вот полный список возможных способов «Упокоить» вашего сима при наличии всех дополнений:

- Старый добрый пожар, особенно хорошо работает, если ваш персонаж стал мумией.
- Построить бассейн, заставить вашего подопечного не спать до появления мудлета «Изнemoжение» и утопить в нем сима, желательно построить бассейн побольше, заставить его заплывать на середину и следить (благо чуть больше минуты или игрового часа) чтобы он не одумался и не выплыл из него. Также можно окружить бассейн стенами вплотную.
- Стандартно «закрyть» его в четырех стенах и пойти курить, через некоторое время его заebet отсутствие еды и он решит стать героем.
- Отправить его, усталого, чинить электроприборы или тушить пожар.
- Отправить вампира в долгосрочную путевку на улицу, скорее всего сдохнет от передозировки солнечной радиацией (Late Night, Supernatural).
- Купить за 40000 баллов счастья философский камень и долго и упорно заставлять сима превращать предметы в золото. Сим превратится в стильную золотую статую и останется на лоте (Supernatural).
- Встретить в пирамиде мумию, без соответствующей подготовки (прокачанные боевые навыки или просто печенка для подкупа ожившего трупа) словить от мумии пиздячек и получить проклятие, похожее на лучи зелёного поноса. Если данное проклятие не исцелить, то через некоторое время наступит смерть (World Adventures).
- Снова короваобразное растение, способное съесть сима (должно быть скачано с Sims 3 Store).
- В магазине есть предмет «Куст волшебных мармеладок», при поедании есть крохотный шанс принять ислам (Supernatural).
- Прослоупочить момент падения метеорита (Ambitions).

- Крошечный шанс неудачно показать фокус с закапыванием или заливанием водой. Шанс не зависит от навыка (Showtime).
- Получить/наслать «проклятье призрака» и помереть от него.
- Карбышевание сима путём выкидывания на мороз (Seasons).
- Прожарка сима на солнце до образования золотистой корочки и воспламенения (Seasons).
- Заебать смерть протестами против смерти (University Life).
- Придавить сима-задрота выдвижной кроватью (University Life).
- Расплющить к хуям торговым автоматом с няжкой, если долго и упорно его таранить и раскачивать, надеясь получить ЖРАТ нахалюву (University Life).
- Устроить **неудачный** фокус на публике (Showtime).
- Неудачно войти в **астрал** (для ведьм) (Supernatural).
- Отправить **на дно** с аквалангом. Смерть от недостатка кислорода гарантирована (Island Paradise).
- Отжарить русалку. Нет, нет, не то что ты подумал, нужно отправить русалку жариться на солнце не пуская в воду. Высохнет до хрустящей корочки (Island Paradise).
- Стать аномалией, постоянно путешествуя между прошлым и будущим через портал (Into the Future).
- Надеть аналог джетпака, долго и упорно летать. Есть шанс свалиться с небес (Into the Future).
- Долго и упорно тарабанить в дверь дома самой смерти™. Смерть это заебёт и тентекаль из коврика заберёт сима в мир иной. (должен быть скачан официальный™ дом смерти™ с sims store).
- Выгнать/убить собаку, ибо четвероногое лохматое создание сможет испортить все планы (собака может попросить смерть оставить хозяина) (Pets).
- В одной из пирамид Аль-Симары (мир приключений), есть локация с тремя мумиями и огненной ловушкой, которая срабатывает, если встать на неё. При удачном расчёте траектории движения мумий можно **заживо спалить огнём** как одну, так и три сразу. Всё зависит **от вкусов игрока**.
- В «Райских островах»: при погружении есть шанс встретить акулу и получить от нее пиздюлей третьей степени.

К слову, от того, как сим помер третей и второй части будет зависеть цвет и поведение призрака. Если вы таки надумали утопить одного члена семьи, то учтите, что ислам настигнет всех, так как остальные члены семьи будут всё своё свободное время тереть лужи неизвестной жидкости, которую оставляет за собой подобный призрак, и вскоре, скорее всего, по невнимательности, уйдут на заслуженный отпуск.

The Sims 4

Четвёрка, как и тройка предоставляет большое разнообразие смертей, в том числе и призраков, с которыми можно общаться и чей цвет зависит от их текущего настроения. Однако призраки не могут иметь детей и сама игра исключает смерть детей, так что никаких младенцев-призраков. Теперь костлявую смерть можно встретить беспричинно прогуливающейся по улицам городка и заводить разговоры.

- По старой доброй традиции — от пожара, утопления, удара током и голода.
- Попасть в просак, есть шанс умереть таким образом от смущения
- От переизбытка гнева и словить инфаркт
- Тоже самое, только от смеха (sic!)
- Ебаться в преклонном возрасте и опять, словить инфаркт.
- Быть сожранным плотоядным растением
- При крушении ракеты, сим при низких потребностях и навыках имеет шанс отбросить коньки.
- В парилке. Банально можно получить перегрев. (Spa Day)
- Загадать омоложение или здоровье у колодца желаний, но тот сделает ровно наоборот (Romantic Garden Stuff)
- Отравится некачественной рыбой фугу (City Living)
- Сгореть под солнцем, если вампир (Vampires)
- Отправиться в сельвадорадские джунгли, предоставляющие около дюжины способов сдохнуть, от нападения пауков, огненных светлячков, до славления ядовитых дротиков, огня, **порций газа**, проклятий и прочих сюрпризов. (Jungle Adventure)
- Подцепить хомячью лихорадку от грызуна, перед смертью сим плюётся пеной и демонстрирует симптомы бешенства (My First Pet)
- Перегреться, или замёрзнуть (Seasons)
- Получить удар молнией (Seasons)
- Если флорист, то вручить старику букет с запахом цветка смерти (Seasons)
- Случайно упасть в искусственный пруд (Get Famous)
- Быть заживо сожранным «материнским растением» в лаборатории (Strangerville)
- Русалка может вскружить голову пением и потопить несчастного сима (Island Living)
- Для особо тупых — потрогать свежие куски лавы и загореться от этого (Island Living)
- Умереть от передозировки магией (Realm of Magic)
- Словить проклятье ночного призрака, который будет всячески преследовать мага и даже до смерти заебёт, если не повезёт (Realm of Magic)
- Если излишне увлечься поиском данных в компьютерной базе университета, мозги сварятся в буквальном смысле (Discover University)
- Персонаж-робот сдохнет, если его слишком долго не чинить (Discover University)
- Быть придавленным кроватью-раскладушкой (Tiny Living)
- Быть атакованным мухами, если не мыться и загадить пространство вокруг. При этом сцена выглядит далеко не так жестоко, как в The Sims 2, видимо, чтобы не перепугать **снежинок** (Eco Lifestyle)
- Выпить три раза в подряд сок из жука при максимальном навыке соковарения. Сим превратится в огненного призрака. (Eco Lifestyle)
- Упасть несколько раз с высокого обрыва при взбивании на гору (Snowy Escape)
- Быть раздавленным торговым автоматом (Snowy Escape)
- Можно на время стать призраком, проведя спиритический ритуал (Paranormal)

Высокая мораль и толерантность

«В игре доступны гомосексуальные отношения, свадьбы для однополых партнёров и усыновление детей. Но и на этом создатели решили не останавливаться, отменив саму смерть. Дух человека может жить полной жизнью после смерти, а если постарается- воскреснет через «Колодец желаний». Бросаешь денежку-получаешь бессмертие. Кроме того, вместе с «симами» в мире и любви живут инопланетяне. Прямо натурально [рептилоиды](#) со сверхспособностями. Ещё в игре есть вампиры. Инопланетяне [могут оплодотворять мужчин](#). Причём без их ведома. Само собой, в игре нет никакого упоминания о боге или христианстве, зато есть переработанные [религиозные символы иудаизма](#), а язык, на котором говорят игрушечные люди называется «симлиш», наверное от инглиша, не иначе. »

— *Ватный высер о сабже* [Источник](#)

«The Sims — это отражение расистких и нормативных ценностей западного общества. Я, как женщина родом из центральной Азии вынуждена видеть в игре эти тощие "совершенные" тела и белоснежную кожу, как идеал красоты. Пользователи Reddit неоднократно указывали на тревожные расисткие явления в Sims 4, такие, как например факт того, как сим-полицейский несправедливо обращается с молодыми темнокожими симами, что напоминает Америку, где белые полицейские любят заключать темнокожих без доказательств. Дополнение Get Together позволяет создавать городские типажи симов и вместе с этим стереотипные образы темнокожих и это невероятно вредное явление, как и существование в игре сексуальных домогательств, отсутствия поддержки ценностей [бодипозитива](#) и движения [Black Lives Matter](#). »

— *И за одно сжв-шный высер о сабже* [Источник на инглише](#)

Ранний период

Учитывая возрастные особенности ЦА, персонажи игры чуть менее чем полностью лишены всех обычных человеческих пороков. В игре напрочь отсутствует бухло, хотя в каком то смысле алкоголь имеется в игре, но вы никогда не добьётесь опьянения сима, самым аморальным, чем может заниматься персонаж это [троллингом](#), обжорством, дебошем, блядством и сомнительной магией. Так что, %username%, если ты захочешь сделать сурового алконавта, пиздящего жену и сына ногами, или дискотечного объебоса — случится фейл. Всё это делает игру довольно отдалённой от реального мира, и превращает в наивную красивую сказку с няшными человечками, вампирами и принцами на белых конях, что вызывает некое отвращение у некоторых [циничных личностей](#). Ну и невозбранно запиливается в игру модами — чтоб у циничных личностей отвращения не было.



[Симс за толерантность!](#)

С самого своего рождения, франшиза The Sims выступала образцом победившей [толерастии](#). The Sims 2000 года позволяла играть за кого угодно, хоть [за сильную и независимую](#), хоть за [гея-негра](#), что было нонсенсом в то время. При этом следующие игры продолжали повышать планку: в двойку 2004 года добавили гей-браки, в тройку 2009 года завезли [бодипозитив](#), а в четвёрке с небольшим опозданием была добавлена кастомизация [1001 гендеров](#). Вдобавок разумеется в игре не имеется каких либо признаков расизма и прочих проявлений ненависти, что в итоге сделало игру настоящим раем для для разнокалиберных [SJW](#), ведь ни одна игра не позволяет случайному игроку например стереть абсолютно всех «БГМ» и заселить мир например только ниграми, корейцами-вапирами, феями, персонажами [Наруто](#) или качками-[ахтунгами](#). Из-за возможности крутить роман с кем угодно, на игру люто прочили [ЛГБТ](#) и формировали вокруг игры целые сообщества. Ограничения тем не менее есть, например [педофилия](#) и [зоофилия](#) запрещены в любой форме, даже исключены шуры с подростками, хотя у [феечек](#) огромной популярностью пользуется мод на снятие данного ограничения и даже подростковая беременность.

За 20 лет существования, *The Sims* с её геями так или иначе становилась объектом хейта со стороны разнокалиберных пацреотов. Нытьё несло как правило локальный характер со стороны [защитников скреп](#). В

России это вылилось в присвоение игре возрастного ценза 18+, что совершенно бесполезно, учитывая, что русские симмеры в 99% случаев качают [пиратки с торрентов](#). На симс напали и забугорные скрепки в 2000-х годах, однако главными целями их атак избирались создаваемые к симсам порномоды и сайты-источники, в данной борьбе даже засветился [Джек Томпсон](#), самый известный с [Пиндостане](#) борец с играми.

В эпоху пост-геймергейта

Франшиза The Sims стала ярким примером того, как примерно с середины 2010-х годов толерастия стала предметом современной политики. То, что по сути было частью игрового процесса с самого начала существования серии быстро превратилось в чуть ли не в главный маркетинговый инструмент. Простыми словами старый лозунг «играй как и за кого хочешь» был заменён на «смотрите, у нас больше всего негров и геев. Мы самые хорошие». Короче EA Games, поняв, что Симс выступает неплохим репутационным громоотводом начала не хило таки хайпить сию тему. Это развязало руки разработчикам, уже давно прославившихся за царящий в команде дух либерастии. Так, Симс 4 оперативно обзавелась коллекцией лгбт-флагов и мусульманской одежды, нарушив табу на не добавление в игру религиозной и идеологической атрибутики, а новые трейлеры к дополнениям наводнили целующиеся пидарасы.

[The Sims: Play With Life](#)
Живи в прекрасном мире без границ, (разумеется после покупки всех DLC за 500\$)

Апофеозом стал аддон «Экологичная Жизнь», подаривший загаженный говном город, [населённый сжв-хипстерами](#), вышедшими как будто из карикатурных картинок антифеминистов. Данный пролетариат должен [добровольно](#) очищать город от говна, как ясно из названия — [заниматься зелёным активизмом](#), взять на себя бразды управления городом через самодельные комунны и в целом строить мир счастливого [коммунизма](#). И да, аддон вышел за пару месяцев до образования «[Чопа](#)» в Сиэтле, а разрабы при создании городка вдохновлялись... Сиэтлом. От такого шедевра мысли здорово пригорело даже у традиционно либеральной аудитории симмеров, сгенерировавших терабайты сроча в социальных сетях. А «Экологичная Жизнь» завоевала статус самого спорного и судя по всему коммерчески провального допа в истории всей серии. Хотя на дворе 2020 год и очередное дно максис наверняка будут пробивать и не раз.

На данном фоне Симс 4 продолжает с периодичной постоянностью отгрести у самых упоротых [SJW](#), вечно не довольных в разы худшей кастомизацией негров, чурок и прочих жителей [банановых республик](#) в сравнении с белыми еуропеоидами. И тут создатели едят коту: одно дело сделать трапов и хвастаться ахтунгами, другое дело разрываться между национальным разнообразием и постоянным требованием утешать потребности аудитории, состоящей на 90% из белых подростков-зумеров.

Фанатская аудитория

«Чисто мое субъективное мнение (играл не очень много почти десять лет назад, когда был школотой) — в эту игру играют девочки-забитые мымры-школьницы и мальчишки-будущие пассивные геи. Сужу по себе и по опыту наблюдения. »

— Анонимус

Состоит в основном разного сорта тьян, школьниц, домохозяек, [феечек](#), [херок](#), [гламурных кисо](#), [феминисток](#). Мужская часть также имеется в достатке, а её активная часть состоит их [ахтунгов](#), сойбоев, прочих [ни таких, как все](#). Тематические паблики чуть более, чем ванильны и кошерны и состоят и демонстрации созданного говноконтента или говнофанфиков. И никаких троллющих [малолетних долбоёбов](#) и словесного кала вы там не встретите.

Одновременно Симс люто порицается и презирается геймерами, как «слишком бабская и пидорская недоигра». Для их сообщества, да и игрожура в целом симс остаётся темой игнора или максимум высмеивания темы «DLC и деньгодойки» и вообще, если рассказал, что поиграл в симс, чтобы не сжечь, утопить сима, или сделать лезбух, то «сразу же не геймер и не мужик». Это породило отдельный и довольно крупный класс «латентных симмеров», то есть вроде как геймеров и чётких пацанов в классическом понимании, но не готовых в этом не то, что своим друзьям признаться, но и собственной мамке из-за страха получить ярлык [куколда](#). В итоге истинная доля мужских игроков симс остаётся неизвестной и по слухам могут даже достигать половины от всех симмеров. Данный феномен в принципе обратный эффекту того, что играя в типично мужские игры, добрая часть девушек вынуждена скрывать свой пол из-за всратого [СПВП](#).

С другой стороны *The Sims* является живым доказательством того, что игровая индустрия сегодня крайне плохо охватывает женскую аудиторию, так как симулятор, наоборот нацеленный на женскую аудиторию по сей день остаётся феноменально популярным и продолжает штурмовать чарты даже со своими многочисленными проблемами, из-за которых игра даже до класса А не дотягивает. По сути симс остаётся монополистом в своей части игрового рынка и единственной высокобюджетной игрой с преобладающей женской аудиторией. Странно, что по сей день никто из компаний-гигантов не решился создать такой же симулятор, учитывая, что *The Sims* — это дойная золотая корова. Наиболее вероятно никто не решается создавать высокобюджетный симулятор, предпочитая идти по проторенной дорожке и инвестировать в очередной RPG, предназначенной для давно культивируемой аудитории геймеров, а значит и рисков будет меньше. Именно по этой причине Райту и не давали делать *The Sims 1* целых 7 лет и выделили смехотворно маленький бюджет. Эта же неуверенность вероятно и сдерживает инвесторов, мало ли никто не захочет играть в новенький симулятор, а симмеры не захотят слезать со своей любимой игрушки? Есть также теория, что причина лежит в самой EA Games, которая позаботилась окольными путями о том, чтобы никто не нарушал её монополию.

Одна из других причин, почему игра собирает так много людей — её вариативность и отсутствие линейности. То есть в симс можно играть совершенно по разному а симмеры делятся на множество типажей. Иногда игрок принадлежит исключительно к одному типажу, но чаще всего сочетает в себе 3-8 типов;



My Girlfriend playing The Sims

Me playing The Sims

Основная разница женских и мужских игроков в одной картинке

- **Исследователи** — первый архетип. Игроки, которые создадут себе одного «бессмертного» сима или двух, чтобы главным образом изучать окружающее пространство, выполнять разные игровые цели и набирать как можно больше разнообразных перков. Например можно отправить сима работать охотником на привидений, отправить в Египет в катакомбы, собрать артефакты, затем нанять работать акробатом, а затем превратить в ведьму и отправить нырять с аквалангом. Не очень любят дополнения с расширением базового геймплея, как например питомцы или погода, предпочитая изучать новые игровые миры. Также такие игроки зачастую не очень жалуют пользовательские причёски, или мебель в страхе поломать игру и сохранения, однако не проч испробовать масштабные моды, добавляющие новые элементы геймплея.
 - **Челленджеры** — Выполняют разные челленджи, например родить 100 детей, выжить на необитаемом острове, сделать учёного-психопата, убить симов и так далее. Какой то игрок на форуме задаёт правила, которые нельзя нарушать (в основном использование читов), затем результаты выкладываются на форумах.
 - **Хардкорщики** — похожи на челленджеров, но без всяких особых заданий просто любят максимально усложнять себе поставленные задачи, например вести образ бездомного бомжа и питаться случайными объедками, или играть за одинокую мать с 5 детьми но без гроша денег.
 - **Добытчики/фермеры** — любители рыбачить, заниматься садоводством, ремеслом, рисованием, искать предметы в мусоре, а также добывать редкие артефакты, кристаллы, окаменелости, картины, семена, насекомые которые нельзя купить в режиме покупки и так далее. *The Sims 2*, *The Sims 3* и особенно *The Sims 4* предоставляют нехилую дюжину контента, завязанного на крафте, фарминге, создании или поиске недоступных предметов разных категорий редкости, не хуже любой продвинутой **фарм-игры**, тех же *Animal Crossing* или *Minecraft*. Гринд и фарминг является одним из основных способов заработка средств на жизнь. Постоянно ноют на форумах о том, что хотят дополнение про ферму и животноводство.
 - **Фантазёры** — обожают всё сверхъестественное или научно фантастическое в симс, балуются с разными волшебными существами, изучают магию, боевые искусства, испытывает проклятья, играют за безумных учёных. Люто бомбят от того, что в дополнениях к четвёрке отказались от традиции добавлять по одной новой чудо-твари.
 - **Реалисты** — антагонисты фантазёров, данные игроки пытаются воспроизвести обыденную жизнь сима в буквальном смысле, без каких либо читов. Сим идёт работать с низшей вакансии, зарабатывать деньги, находить для себя время для отдыха, например проводя время в баре и так далее. Наоборот не любят в игре любые сверхъестественные элементы. Создатели даже постебались над данными игроками, добавив в тройку с дополнением про волшебных тварей черту характера "ненавидит всё Сверхъестественное".
 - **Виртуальные Ролевики** — обособленный класс симмеров, встречаются не очень часто, так как их вид деятельности требует довольно кропотливого труда. В *The Sims 4* за не возможность создавать или изменять игровые миры, ограничены в своей деятельности. Данный игрок пытается воссоздать для себя поселение из определённого временного периода, чаще всего средневековья, викторианской эпохи или даже далёкого будущего.
 - **Евгеники** — ещё один причудливый класс игроков, нельзя путать с династийцами. Любят манипулировать над популяцией симов в целом. Предварительно удалив всех базовых NPC, ставят например перед собой цель заселить целый город потомками инопланетянина, жнеца смерти, гибридами волшебных созданий, уродливыми персонажами, создать видовое неравенство, например класс богатых вампиров, которым прислуживает остальное людское население и так далее. Ненавидят генерируемых NPC.
 - **Изверги** — любят наблюдать за страданиями персонажей, убивать их разными способами, заключать в ограниченное пространство, создавать опасные и безумные ситуации, всячески испытывать симулятор на вшивость и искать способы «поломать» игру.
 - **Мастурбаторы/извращенцы** — игроки, превращающие симс в игру 18+ в буквальном смысле этого слова чтобы подрочить, или поглазеть на разврат из любопытства. Без модов это максимум сойдёт на плейбойскую эротику, но с модами зрелищный симулятор Содомы и Гоморры обеспечен. При подборке хороших модов, в четвёрку можно добавить наркоту, пьянство, секс классический, оральный, с предметами, бдсм и даже групповой с участием до пяти человек. Не стоит недооценивать массовость сей категории игроков, ибо из-за них игры серии *The Sims* быстро завоевали статус главных симуляторов секса и эротики, отняв пальму первенства у легендарной серии [Leisure Suit Larry](#) и не давая кислорода другим симуляторам эротики. Единственную реальную конкуренцию в данном виде спорта составляет ММО [Second Life](#).
- **Художники** — второй базовый архетип игроков. Для них *The Sims* — это виртуальный холст или мастерская, как выразиться. Симулятор предоставляет множество способов воплощать свои художественные идеи в создании персонажей, интерьера, архитектуры и ландшафта. И не только создавать, но и делиться своими творениями, что не менее важно для таких игроков. «Художники» с удовольствием публикуют

- **Виртуальные экстраверты** — третий базовый архетип симмеров. Это игроки, для которых на первом месте стоит в той или иной степени общение и прочие взаимодействия с симами. Не стоит путать с исследователями, для которых на первом месте важности стоит взаимодействие сима с окружающим пространством, «экстраверты» же ставят на первое место общение сима с симами. Это может выражаться в разных формах, от жизни в университетской общаге, посещение дискотек, разных мероприятий, до ухода за детьми и создания идеальной семьи.
 - **Династийцы** — любители виртуальной Санта-Барбары. Игрок создаёт сразу либо семью, или одного сима, делая его патриархом, или матриархом соответственно. Плодит потомков, поколение за поколением, наделяя их разными качествами, пока ему не надоест. Обожатели семейного геймплея. Высшая цель династийца — добиться того, чтобы каждый сим был потомком общего родоначальника.
 - **Семейники** — похожи на династийцев, но ставят перед собой цель создать одну идеальную семью в уютном доме, растить, воспитывать детей и питомцев. Заодно заниматься всяким домашним хозяйством, например садоводством. Люто бомбили из-за отсутствия малышей в четвёрке и не давали покоя разрабам, пока те не выпустили обновление.
 - **Рассказчики** — любители создавать истории, сценарии развития жизни своего одного или нескольких персонажей. Игрок помещает своих симов в разные жизненные ситуации, тяжёлое детство, бунт против родителей, первая любовь, предательство, карьерный успех, мошенничество и всё что угодно, что придёт в голову игроку в попытке имитировать сюжет. Такие игроки любят делиться с другими рассказчиками историями своих симов, более продвинутые даже снимают видео - машинимы.
 - **Мечтатели** — симмеры, которые пытаются воплотить свои мечты, которые вероятно не сбудутся в реальности. Игрок строит или покупает для себя шикарную усадьбу, или начинает вести разгульный образ жизни, ходит по вечеринкам, создаёт объект желаний (это может быть копия реального человека), чтобы везти с ним роман и любовь или становится супер-спортсменом и так далее.
 - **Провокаторы/склочники** — обожатели ссор, мыльной оперы и всего того, что делает симов несчастными, нельзя путать «извергами», данный контингент любит сталкивать лбами симов и наблюдать за последствиями в виде ссор, истерик и драк. Идеальный вариант, завести много любовников и наблюдать за развернувшейся драмой при раскрытии неверности, организовать неудачную свадьбу, издеваться над собственным ребёнком или питомцем, ссориться между собой целые семья и так далее.
- ◦ **Фанфикеры** — пытаются воссоздать персонажей из своих любимых сериалов, фильмов или аниме, предварительно скачав специальные скины из интернета, а также могут создать кроссоверы на свой вкус. У девочек самый любимый объект — это [сумерки](#), [Гарри Поттер](#), [пони](#), [яой-куны](#), [фурри](#), принцессы диснея, персонажи всяких прочих девчокиных мультиков, ситкомов, у мальчиков — персонажи игр, супергерои марвел, DC, [Наруто](#), сиськастые [вайфу](#) итд. Другая вариация игроков — любители создавать/загружать копии реальных известных певцов, актёров, с которыми игрок от лица своего персонажа заводит роман или [что-то большее](#). В странах дальнего востока имеется целый контингент фанатов, создающих в Sims копии ванильных мальчиков J-рор и прежде всего K-рор.
 - **Девианты** — самый таинственный класс игроков. Они не ставят цель ради лулзов измываться над симами, они просто симулируют крайне странные сценарии из любопытства и в стремлении познать то, о чём они наверняка постесняются заикнуться любой душе. Пример такого сценария — создать симку, трахаться со всеми в подряд, чтобы потом сдавать детей в дед-дом, заставить ребёнка рисовать портреты своего голого отца, ловить соседей и содержать их в тюремных камерах в подвале дома или даже создать копию своей мамки и трахаться с ней и далее по бесконечному списку в зависимости от степени извращённости фантазий девианта. Очень любят моды на снятие ограничений. Разумеется о своих виртуальных похождениях почти никогда не рассказывают, но если истории просачиваются в интернет, то доставляют не мало лулзов.
- **Питомцефилы** — обособленный, но от того не менее популярный тип, который вполне можно называть четвёртым базовым архетипом. Игроки, обожающие прежде всего питомцев, для них симс — эдакая продвинутая версия Nintendogs. Не просто так дополнения этой тематики самые популярные, а после их выпуска продажи симс подскакивают на 30%. Этот тип игроков возится в CAS за созданием кошек и собак разных пород, млеют от них, ухаживает за ними, скрещивает, дрессирует; сидят на тематических форумах и соревнуются, кто сделал свою болонку оригинальнее. Часто такая одержимость виртуальными питомцами объясняется не возможностью сабжа приобрести живую кошку или собаку, потому что «аллергия», «мама запрещает», или «нет времени или желания» каждый день выгуливать животное, или убирать за ним шерсть с говном по квартире.
- **Новички** — в основном состоят из маленьких девочек и реже мальчиков до-половозрелого возраста. Самый многочисленный и недо-представленный вид игроков. Под их кривым покровительством симы часто несчастные, голодные или даже умирают, а построенные дома выглядят, как гигантские коробки с 50 диванами и бассейном по середине. Их деятельность на форумах в основном ограничивается искреннем восхищением игрой и такими странными вопросами «а как скачать бесплатно лицензию симс», «почему у меня нет питомцев, а у других есть» и так далее.
- **Лентяи** — обожатели модов и чит-кодов. Таким игрокам лень добиваться чего либо в игре, поэтому они используют читы для мгновенного получения денег, навыков и злоупотребляют телепортацией симов. Часто это игроки со стажем, и их интерес к игре достаточно угас, чтобы игнорировать читерство, тем не менее они не перестают быть активными участниками сим-сообществ.
- **Нытики/олдфаги** — антагонисты новичков. Играют в симс уже давно и интерес к игре уже потух, в результате у них всё [раньше было лучше](#). Они вечно ноют на форумах о том, что ничего в The Sims 4 нет и всё паршиво, одновременно продолжая играть в неё. Работает это следующим образом, нытик, как заезженная пластинка повторяет, что «XX не хватает», когда это добавили, то он сразу переключается на следующий пункт и так вечно и по накатанной.
- **Гуру** — другой и «хороший» тип олдфагов. Временами они могут тоже становиться нытиками, но по

[Naruto Sims 2](#)
Симс — рай для [нарутофагов](#)

[Sims 2 Furry giving a ring](#)
И для [фуррифагов](#)

прежнему верны франшизе и способны принимать с новые серии с её недостатками и достоинствами. Они знают, кто такие Готы, Левкоевы, Некронимикон, Толстопятко злодеи Альто. Им открыты давно утерянные тайны предыдущих и старых симуляторов. Одновременно они ловко обходятся с читами и знают, как мгновенно добиться желаемой цели в симуляторе, так как часами восседать у игры им уже слишком лень.

Прон

Как гласят законы интернета, [Правило 34](#) было есть и будет и Симсов тоже стороной не обошёл. Тем более, симс, как самый продвинутый симулятор жизни при наличии нужных модов можно превратить в самый продвинутый симулятор порнухи.

Ещё со времён Sims 2, среди тонны пользовательского контента можно было найти моды на инцест, [педофилию](#), [зоофилию](#) и возможность лицезреть крайнюю плоть виртуальных человечков. Данные фишки быстро получили широкое признание в интернете, а разрабы вероятно из страха потерять фанатскую аудиторию просто игнорировали всё это безобразие. В результате высокоморальный адвокат Джек Томпсон, известный по поливанию говном серии [GTA](#), случайно всё это заметил, и устроил настоящий скандал, обвинив Maxis в намеренном совращении умов малолетних. Разрабы нервно отреагировали, всячески доказывая своё неприятие. В результате из игры были удалён чит-код, убирающий цензуру, что намекает. Тема была замята и ничего не изменилось. Также игра была и вовсе запрещена на территориях [Китая](#) и половины [мусульманских](#) стран по ясным причинам. В этой стране также на sims-проне неплохо зарабатывали пиратники, выпуская «всеволодополнения» типа «Sims 2: Дом 2» или «Sims 2: Эммануэль» и прочее говно. Традиция обогащать игру проном продолжилась и в Sims 3, с помощью новых текстур и модов.

Тем не менее, наличие голых тел и возможность инцеста не превращало симс в настоящую пронуху, а скорее придавало ей вид [плейбойской](#) эротики, тем более сами игры уже предлагали разнообразные эротические и пикантные сцены, чего только стоит «9 видов поцелуев».

Когда свет увидела четвёрка, любители пархающих бабочек в животе соснули: ибо из игры выпелили почти все виды флирта, заменив их воздушными поцелуйчиками, розами и прочими платонизмами, ибо нехуй сосаться на кровати для рейтинга 13+. Однако программисты на месте не сидели и создали WickedWhims — пожалуй самый эпичный порно-мод в истории, который добавляет сотни полностью функциональных секс-сцен на любой лад и вкус. Создатель мода рубит на этом по 6 тысяч зелёных в месяц.

Алсо

В [этой стране](#) есть такие населённые пункты, как Сим, Симская, Симский, Симское. К счастью, по результатам втентакля, живут там совершенно обычные люди — фанаты этой игры [еще с ума не сошли](#).

- Существует серия игр Singles, которая представляет собой клон The Sims с существенно урезанной темой строительства, но более развитой темой романтики, пикапа и вообще отношений. Тема ебли раскрыта плохо.
- Существует недурственная пародия на Sims по имени Ghost Master («Повелитель ужаса» в акелловском говнопереводе), где, правда, вам надо не ухаживать за людьми, а пугать их, управляя целой оравой призраков.

В [другой стране](#) был знаменитый [миноносец USS Sims](#), в честь одного [шибко умного адмирала](#).

См. также

- [Хаббо](#) — хотя там упор на [общение](#).
- [Spore](#)

Примечания

- ↑ И придумывает же! Например [Spore](#), правда тут финансовая поддержка EA не пошла на пользу проекту.
- ↑ Если очень хочется построить отношения и трахнуть лолы или шота, придётся установить ряд модов. К слову, в четвертой части подростков можно поебывать, но вот жениться на них при этом нельзя, лол.
- ↑ Ташемта, ничего особенного каталоги в себе не несут, кроме очередной хуиты для обстановки обувной коробки виртуального человечка и близлежащих окрестностей.
- ↑ Не «[растаманов](#)» — людей-растений из Seasons.
- ↑ Имеется ввиду смерть в неисправном лифте — [Способ 15, 3:07](#)
- ↑ Последний достаётся путем запуска погодной машины симом-[неудачником](#).

[The Sims 4: Twerk Mod!!!](#)

Тверкинг для школотронов
[The Sims 4 На работу! - Не работают](#)
И для дам лично от разработчиков...



Как в старые времена...



Игры

1C 3dix A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us Angry Birds
Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate Barrens chat
BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood Brick Game Bridget
Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer Company of Heroes 2 Contra
Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crisis Daggerfall Dance Dance Revolution
Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia Denuvo Deus Ex Diablo
Did he drop any good loot? Digger Disciples Doki Doki Literature Club! Doom
DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper
Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2
F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER
Game.exe GameDev.ru GamerSuper Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic
Granado Espada Grand Theft Auto Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru
Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge
IDDQD Immolate Improved! It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance
Kantai Collection Katawa Shoujo Kerbal Space Program Killer Instinct

[urban:Sims w:The Sims en.w:The Sims ae:The Sims kym:the-sims](#)