

Die Sims 3 Online-Funktionen

Nach dem Test des Spiels im letzten Monat schauen wir uns in dieser Ausgabe die Online-Funktionen von Die Sims 3 an. Lohnt sich die Anmeldung?

Im Sims-3-Shop

- ▶ 126 Einrichtungsgegenstände
 - ▶ 20 Bau-Modus-Objekte
 - ▶ 64 Kleidungsstücke
 - ▶ 14 Frisuren
 - ▶ 4 Komplettsätze
- Stand: 10. Juni 2009

GameStar.de
Screenshots & Test
▶ Quicklink: 5715
Datenschutz bei
Die Sims 3
▶ Quicklink: 6244
Tipps & Tricks
▶ Quicklink: 6245
Boxenstopp-Video
▶ Quicklink: 6254

Wer **Die Sims 3** installiert und startet, landet an einer Weggabelung. Aus dem vorgeschalteten »Launcher« führt ein Pfad in die Lebenssimulation, der andere ins Internet. Das großartige Hauptspiel haben wir bereits in der letzten GameStar-Ausgabe ausführlich besprochen (GS 07/09, 90 Punkte). Darüber hinaus ist **Die Sims 3** mit einem Online-Netzwerk verbunden, aus dem sich ein steter Strom an neuen Spielinhalten speist. Wer das virtuelle Universum seiner **Sims**-Familien um zusätzliche Gegenstände, Häuser, Charaktere erweitern oder die eigenen Erlebnisse und Kreationen mit anderen teilen will, der findet in der Online-Börse eine zentrale Anlaufstelle. Einen regen Austausch der Spielergemeinde gab es freilich auch schon in **Die Sims 2**. Neu ist, dass dieses Netzwerk und seine Funktionen nun von

Haus aus ins Spiel integriert sind. Und dass Electronic Arts damit kräftig Geld verdienen will.

Eintritt: begrenzt

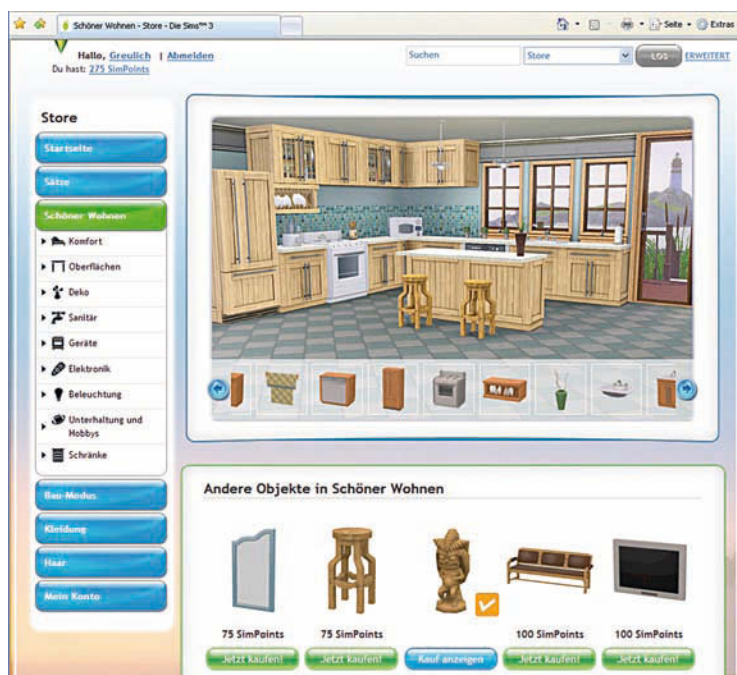
Voraussetzung für den Eintritt in die erweiterte Online-Welt der Sims ist eine Anmeldung bei Electronic Arts. Dafür benötigen Sie lediglich einige wenige persönliche Daten und den Codeschlüssel von der Rückseite ihres Handbuchs, den sie bereits zur Installation von **Die Sims 3** benutzt haben. Allerdings sollten Sie wissen, dass die Online-Registrierung gleichzeitig ein erweiterter Kopierschutz ist. Denn Ihr Codeschlüssel ist fortan an das Konto gebunden, das Sie bei EA einrichten, und kann kein zweites Mal benutzt werden. Schreiben Sie die Zugangsdaten also am besten auf und legen Sie den Zettel mit in die Packung! Sollten Sie Ihre Kontodaten jemals verges-

sen, dann bleibt Ihnen der Online-Service von **Die Sims 3** fortan verschlossen. In den Lizenzvereinbarungen zu **Die Sims 3** verbergen sich weitere problematische Passagen, die Sie kennen sollten. Unter anderem besitzen Sie keinerlei Rechte an den Filmen, Bildern oder Entwürfen, die Sie ins Netzwerk stellen; Electronic Arts darf Daten über Ihren Rechner und Ihre Spielweise auslesen und Ihnen Werbung ins Spiel senden. Eine genaue Analyse der Lizenzbestimmungen finden Sie auf GameStar.de als Artikel (▶ Quicklink: 6244) und in unserem Boxenstopp-Video (▶ Quicklink: 6251).

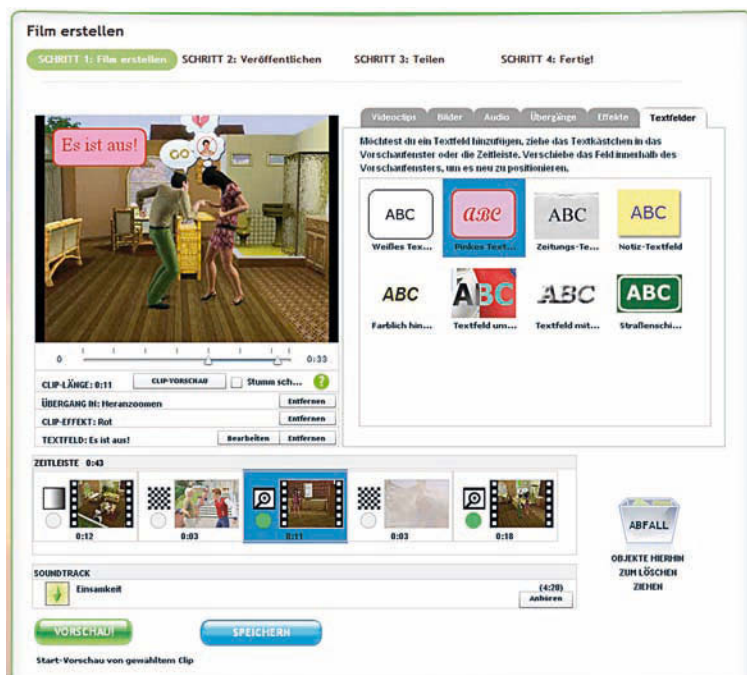
Neue Stadt: nett

Den Eintritt in die Online-Welt macht Electronic Arts den **Sims**-Spielern mit drei Hauptgründen schmackhaft: der Tauschbörse »Exchange«, dem Online-Store und kostenlosen Spielerweite-

rungen. Die wichtigste davon ist derzeit die neue Stadt Riverview. Wer das rund 100 MB große Paket herunterlädt, kann seine Sims fortan in einer zweiten Spielwelt ansiedeln. Riverview besteht aus einer Insel zwischen zwei Flussarmen, auf der die Innenstadt liegt; an den Flussufern stehen das Gewerbegebiet und mehrere Wohnviertel. Abgesehen von der Anordnung unterscheidet sich Riverview optisch kaum von Sunset Valley, neue Stadtgebäude oder Funktionen dürfen Sie nicht erwarten. Dafür gibt's andere Parks und Grünanlagen und natürlich unterschiedliche Wohnhäuser samt neuer Familien. Als nette Abwechslung taugt der kostenlose Download auf jeden Fall, bereichert aber nicht die Spielmechanik. Bis auf wenige Ausnahmen bringt Riverview keine neuen Bauobjekte oder Einrichtungsgegenstände.



Das Kernstück des Online-Netzwerks ist der **Sims-Store**, in dem Sie gegen Geld neue Gegenstände kaufen.



Der **Film-Editor** im Internet ist zugänglich und zweckmäßig, aber von begrenztem Funktionsumfang.



Die neue Stadt **Riverview** ist anders gestaltet als Sunset Valley und beheimatet neue Familien in neuen Wohnhäusern. Die spielerischen Unterschiede halten sich aber ansonsten in Grenzen.



Während die Eltern streiten, lümmelt der Sohn im sommerlichen **Tiki-Sofa**, das wir im Online-Store gekauft haben.

Kostenbeispiel: Die 4 Sets aus dem Shop

Set	Objekte	Themen	SimPoints	in Euro
Tiki-Flair	15	Essen / Wohnen	575	6,90
Schöne Aussicht	35	Küche / Bad	1.450	17,40
Märchenbuch	45	Essen / Wohnen / Schlafen / Bad	1.900	22,80
Holzmann	47	Essen / Wohnen / Schlafen / Draußen	2.000	24,00

Tauschbörse: mau

Dafür gibt es – theoretisch – die Online-Tauschbörse Exchange. Alle Eigenkreationen, die Spieler rund um die Welt für das Internet freigeben, tauchen darin auf; jeder andere Spieler kann sie bequem in sein eigenes **Sims 3** importieren. Der Service wird bereits rege genutzt. Eine Woche nach dem Erscheinen des Spiels am 4. Juni hatten allein die deutschen Spieler bereits 976 Häuser, 2.676 Haarfarben und 3.755 Kleider-Varianten hochgeladen. Das klingt nach einer gewaltigen Fundgrube. Allerdings sind alle Kleider, Frisuren oder Gegenstände der Exchange lediglich Varianten der

Standardmodelle aus dem Spiel, die mit dem Stil-Editor umgefärbt wurden. Darunter befinden sich durchaus originelle Muster. Tatsächlich neue Inhalte gibt es in der Tauschbörse – abgesehen von den Spielerhäusern – aber nicht.

Online-Store: teuer

Mehr als nur optische Abwechslung für die **Sims**-Welt bietet ausschließlich der Online-Store zu **Die Sims 3**. Hier wird Geld fällig. Und zwar nicht zu knapp.

Die offizielle Währung im Store sind »SimPoints«. 1.000 davon gibt Ihnen Electronic Arts bei der Erstanmeldung als Geschenk mit, das entspricht einem Gegenwert

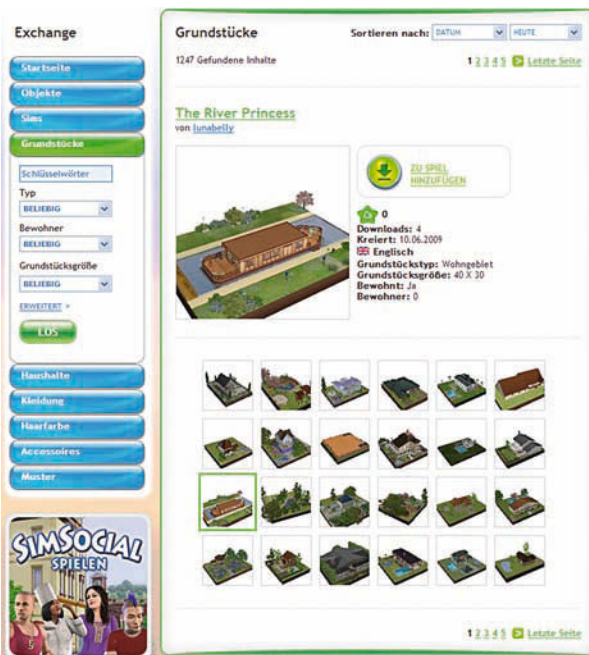
von 12 Euro. Derzeit umfasst der Laden 224 Inhalte, die Preisspanne bei Einzelstücken reicht von 25 SimPoints (30 Cent) für Deko-Objekte bis 100 SimPoints (1,20 Euro) für große Möbel und Frisuren. Dass ausgerechnet Haare ganz oben im Preisfeld stehen, lässt die Fans stutzen. Denn es ist augenfällig, dass das Hauptspiel vergleichsweise wenige Modelle enthält, obwohl Frisuren im Vorgänger **Die Sims 2** zu den beliebtesten Fan-Objekten zählten. Entsprechend nah liegt die Vermutung, dass Electronic Arts manches Segment in **Die Sims 3** absichtlich dünner befüllt hat, um die Fans im Shop zur Kasse zu bitten.

Dass ein Einkauf im **Sims**-Store den Geldbeutel kräftig belasten kann, zeigt sich vor allem anhand der vier Themen-Sets. Wer das derzeit größte Paket »Holzmann« für 2.000 SimPoints kauft, zahlt umgerechnet 24 Euro und erhält dafür 47 Gegenstände, vom Massivholzbett bis zum Buntglasfenster. Zum Vergleich: Jedes der neun Accessoire-Pakete für den Vorgänger **Die Sims 2** enthielt rund 60 Dinge, kostete aber nur 15 Euro, im Schnitt also 25 Cent pro Objekt. Schon das fanden viele Sims-Spieler zu teuer. Im **Sims 3**-Store schlagen 60 Gegenstände zum Durchschnittspreis von 75 SimPoints nun mit 54 Euro zu Buche, 90 Cent pro Objekt – mehr als das Dreifache. US-Amerikaner kommen übrigens günstiger weg, sie

zahlen für 1.000 SimPoints nur 10 Dollar, was nach aktuellem Kurs rund 7 Euro entspricht. Wer den Store durchstöbert, findet zwar auch neun kostenlose Gegenstände. Die sind aber allesamt Werbeobjekte, vom Fanta-Kühlschrank bis zum Spongebob-T-Shirt.

Freiheit: beschränkt

Die **Sims**-Serie ist bekannt für ihre kreative Spielergemeinde, die in den letzten fünf Jahren für **Die Sims 2** Zigtausende neuer Möbel und Kleider entworfen hat. Dieser Bastelbegeisterung gibt Electronic Arts mit **Die Sims 3** einerseits neue Werkzeuge in die Hand – nie war es so einfach, direkt aus dem Spiel Videos aufzunehmen, um damit über die **Sims**-Webseite mit einem eingängigen Flash-Editor Filmchen zu gestalten. Andererseits kann EA kaum ein Interesse an kostenloser Konkurrenz zu den eigenen Shop-Objekten haben. Entsprechend ist das Erstellen und Einfügen externer Inhalte nicht vorgesehen. **Sims 2**-Gegenstände sind nicht zum dritten Teil kompatibel, was sich durch das fortgeschrittene Grafik-Grundgerüst erklärt. Um überhaupt Objekte außerhalb der Exchange ins Spiel zu bekommen, muss eine Datei angepasst werden (► [Quicklink: 6252](#)). Ganz so leicht aussperren lässt sich die Fangemeinde freilich nicht: Die Arbeiten an einem **Sims 3**-Editor (► [Quicklink: 6253](#)) haben bereits begonnen. **CS**



In der **Sims-Exchange** tauschen die Spieler ihre selbst entworfenen Inhalte aus. Am spannendsten und originellsten sind dabei die Häuser, hier zum Beispiel ein Hausboot.

Es geht auch ohne

Christian Schmidt: Die neue Stadt Riverview bringt nette Abwechslung, der Film-Editor ist eine hübsche Spielerei, aber damit erschöpft sich der Nutzen des Sims-Netzwerks vorläufig. Die Exchange ist kaum mehr als eine Stil-Datenbank, der Store stark überteuert. Für 50 Euro bekommt man das Hauptspiel mit mehr als 1.200 Objekten, für 24 Euro 47 neue Gegenstände – wo ist da die Relation? Zumal das digitale Warenhaus noch vergleichsweise mager gefüllt ist. Sims-Spieler sollten sich ihre 1.000 Gratispunkte vorerst aufheben, denn die Preise müssen und werden fallen. Spieler ohne Internet-Zugang dürfen beruhigt sein: Sie verpassen derzeit nichts.



christian@gamestar.de