



Alle Gebäude im Königreich sind vorgegeben und unveränderbar.

Unser Schmied arbeitet an einem Zauberstab, der Kunde macht nebenbei Hokuspokus.

Die Sims: Mittelalter

Electronic Arts hat aus dem dunklen Mittelalter ein heiteres Spiel gemacht. Leider aber ein recht anspruchsloses. Von Christian Schmidt

Genre: Strategiespiel Publisher: Electronic Arts Entwickler: The Sims Studio (Die Sims 3, GS 07/09: 90 Punkte) Termin: 24.3.2011
Spieler: einer Sprache: Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Italienisch, 4 weitere Preis: 50 Euro

GameStar.de/Quicklink/6991 Auf DVD: Test-Video

W

arum machen die Sims-Spiele eigentlich Spaß? Die Grundmechanik ist schließlich furchtbar banal: Es gibt kaum ein Problem in **Die Sims 3**, das nicht dadurch zu lösen wäre, dass man eine Person oder einen Gegenstand anklickt und die passende Aktion auswählt. Aber die Sims haben so viele drängende Bedürfnisse und gleichzeitig so viele Möglichkeiten, sie auszuleben, dass man ständig abwägen muss, welche Handlungen in welcher Reihenfolge das beste Ergebnis bringen. **Sims-Spiele** sind Zeitmanagement-Spiele. Die motivieren wunderbar, wenn viele Entscheidungen zur Auswahl stehen. Sie funktionieren weit weniger gut, wenn es nur wenige Handlungsmöglichkeiten gibt, oder gar nur eine einzige. Auftritt **Die Sims: Mittelalter**.

Die Sims: Mittelalter basiert komplett auf **Die Sims 3**, ist aber ein eigenständiges Spiel. Als Bühne für das virtuelle Leben dient diesmal keine moderne Großstadt, sondern ein beschauliches Ritter-Reich, aber das macht relativ wenig Unterschied. Gut, Sims steigen jetzt in den Zuber statt in die Badewanne, benutzen Brieftauben statt Telefone und tragen eine große Auswahl (sehr hübscher) zeitgenössischer Gewänder, aber das ist nur ein neuer Anstrich für alte Konzepte. **Die Sims: Mittelalter** wechselt jedoch nicht nur den Schauplatz, sondern verschiebt auch den Spielschwerpunkt. Das Familien-Management rückt stark in den Hintergrund. Eigene Häuser bauen kann man hier nicht, sie umzudekorieren und darin Partnerschaften zu führen geht zwar noch, ist aber Beiwerk, das für den Spielablauf kaum eine Rolle spielt. Stattdessen borgt sich **Die Sims: Mittelalter** aus Rollenspielen die Idee der Quests: Aufgabenketten, die Geschichten erzählen. Das kennen **Sims-Spieler** schon aus dem ersten **Sims 3**-Addon **Reiseabenteuer** und den **Lebensgeschichten**-Ablegern von **Die Sims 2**, im Mittelalter sind die Erzählstränge allerdings länger und wendungsreicher. Aber nicht zwangsläufig besser.

Eine typische Quest sieht zum Beispiel so aus: Das Königreich wird von einer Horde mörderischer Chinchillas terrorisiert. Als Dorfschmied nehmen wir uns der Sache an, lesen uns in die Chinchilla-Natur ein, bauen eine Falle, besorgen uns ein Exemplar der fiesen Viecher, lassen ein Heilmittel erforschen und machen die Todesnager so wieder zu friedlichen Knuddelpelzen. Hübsch dabei: Jede Quest kennt unterschiedliche Lösungsmöglichkeiten, je nachdem, welchen der zehn Helden aus **Die Sims: Mittelalter** wir auf den Fall ansetzen. Der Barde kann zum Beispiel einen Protest gegen die Felljagd organisieren, unser Ritter zieht schlicht in den Kampf gegen die Minibestien. Die Helden entsprechen unseren Familienmitgliedern aus **Die Sims 3**, aber für jede Quest sind immer nur einer oder zwei aktiv. Der Rest geht computergesteuert seinem Alltag nach. Der stete Wechsel macht Spaß, da man nicht ständig die gleichen Figuren steuert, aber trotzdem alle gut kennenlernt und pöppeln kann. Zumal wir jeden Helden natürlich im Sims-Editor selbst bauen. Mit jedem Einsatz gewinnt ein Held Erfahrung und steigt bis Rang 10 auf. Das ersetzt die Karriere aus **Die Sims 3**. Jeder Held hat einzigartige Talente:

⊕ Stärken

- + sprühender Humor
- + Zuschauen macht Freude
- + massenhaft liebevolle Details

⊖ Schwächen

- kaum spielerischer Tiefgang
- ständige Wiederholungen
- schwach inszenierte Quests



Mittelalter ist nur mittelgut

Christian Schmidt
Stellv. Chefredakteur
christian@gamestar.de

»Es gibt zwei Arten von Wein: Rotwein und Weißwein. Der hier ist keins von beidem«, sagt das Spiel, und ich sitze lachend vor dem Monitor, weil ich den kleinen Gag in einem Beschreibungsfenster entdeckt habe. Die Sims: Mittelalter ist ein humoristisches Entdeckerspiel. Nach all den witzigen Animationen und Texten zu stöbern, macht mir viel Spaß. Sich dahin vorzuarbeiten, ist aber oft mühsam. Der stark vereinfachte Sims-Alltag bleibt anspruchslos und wird zu ermüdender Routine. Dass es nur ein einziges Königreich gibt, das ich nicht mal selbst umbauen darf, schmälert den Wiederspielwert massiv. Die Sims: Mittelalter ist für eine Weile gute Unterhaltung, aber letztendlich zu seicht und zu begrenzt, um langfristig zu motivieren.

Nur der König kann Edikte erlassen und Untertanen an den Pranger stellen, nur der Zauberer kann, nun ja, zaubern. Diese Fertigkeiten verbessern sich bei Levelaufstiegen automatisch, trainieren lassen sie sich im Gegensatz zu **Die Sims 3** nicht.

»Gegen Seuche kann man nichts machen, weil es eben Seuche ist.«

Das ist nicht der einzige Bereich, in dem EA **Die Sims: Mittelalter** auf Diät gesetzt hat. Das Spiel ist in mehrerer Hinsicht vereinfacht. Statt sechs Bedürfnissen kennen **Mittelalter**-Helden nur noch zwei, Hunger und Müdigkeit. Um die Laune (hier »Konzentration« genannt) im grünen Bereich zu halten, genügen füttern, pennen, ein bisschen soziale Interaktion (Magd küssen, Bauer verprügeln) und allem voran die Erfüllung von zwei täglichen Berufsaufgaben der Marke »Sammele fünf Pflanzen« oder »Braue einen

Heiltrank«. Dieses immer gleiche, anspruchslose Stimmungs-Management frisst den Hauptteil der Spielzeit, denn wenn die Konzentration stimmt, laufen die Quests fast von allein. Die reihen nichts als Standardhandlungen aneinander. Chinchillas erforschen? Klick aufs Leseputz, zwei Stunden warten. Ein Chinchilla fangen? Klick auf den Wald. Was dabei passiert, muss man sich selbst denken, denn **Die Sims: Mittelalter** inszeniert seine Geschichten kaum. Der Schmied verschwindet im Dickicht und erscheint irgendwann wieder, der Rest wird in Texttafeln erzählt. Die stark standardisierte **Sims**-Mechanik eignet sich nur begrenzt für Abenteuerlichkeit, weil sie indirekt funktioniert. Klicken, dann zuschauen: In vieler Hinsicht ist **Die Sims** ein Abspul-Apparat von Animationen und Ereignischnipseln. Das läuft sich schnell tot. In **Reiseabenteurer** hat Electronic Arts das gleiche Problem durch die Rätselgruften gelöst, in denen auf einmal aktives Handeln, Timing und Nachdenken gefragt waren. Das Gleiche hätte dem Mittelalter-Szenario wunderbar zu Gesicht gestanden. Leider ist Electronic Arts diesmal nichts Besseres eingefallen, als die Quests auf eine Abfolge von Belanglosigkeiten herunterzubrechen.

Wo **Die Sims: Mittelalter** trotz vieler Details wie Handel mit Nachbarreichen, Kampagnenzielen, freischaltbaren Erfolgen etc. spielerisch belanglos bleibt und insgesamt dünn inszeniert ist, punktet es doch mit etwas, das es spielenswert macht: seinem Humor. Natürlich sind die Slapstick-Animationen wieder herrlich anzusehen, etwa wenn ein armer Sünder am Pranger vom johlenden Publikum mit Lebensmitteln beworfen wird. Aber auch alle Texte, von den Questerzählungen über Dialoge bis hinunter zu Beschreibungen, durchzieht ein charmanter und teils bissiger Witz. Etwa wenn dem Königreich ein Skandal droht und man deshalb logischerweise ein noch viel größeres Problem vorgaukelt, um davon abzulenken. Dass **Die Sims: Mittelalter** zwei Religionen kennt,

nutzt das familienfreundliche Spiel für über-raschend treffsichere Satire, etwa wenn die auf Furcht ausgelegten Jakobaner jedem ihrer Anhänger per Dekret den Umgang mit den andersgläubigen Petranern verbieten können. Zu unseren Favoriten zählt der theatralische Kommentar unserer Ärztin, die Angst vor einer erfundenen Krankheit verbreiten will: »Oh ja, das ist Seuche! Gegen Seuche kann man nichts machen, weil es eben Seuche ist.« Wer da nicht schmunzelt, sollte sich ein anderes Spiel suchen. **CS**

TERMIN 24.3.2011 PREIS 50 Euro USK ab 6 Jahren

Die Sims: Mittelalter Strategiespiel

Publisher Electronic Arts
Entwickler The Sims Studio
Sprache Deutsch, Englisch, 7 weitere
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 38 Seiten Handbuch
Kopierschutz DVD-Abfrage

GRAFIK

- gut modellierte Personen + ausdrucksstarke Animationen
- ansehnliche Innenräume
- detaillarme Außenwelt - grobe Bodentexturen

SOUND

- witzige Simlish-Sprache + stimmungsvolle Musik
- stets passende Geräuschkulisse
- unvertonte Texte, kein Erzähler

BALANCE

- Bedürfnisse vielfältig erfüllbar + nächster Schritt immer klar erklärt
- Quest-Aufgaben anspruchslos - zu viel Geld
- Haus-Einrichten hat viel zu wenig Bedeutung

ATMOSPHÄRE

- Puppenstuben-Flair
- witzige Geschichten und Ereignisse + Slapstick-Humor
- häufige Wiederholungen - kaum Herausforderungen

BEDIENUNG

- eingängige Anklück-Befehle + Ziele stets markiert
- einfache Gebäude-Seitenansicht ... - nur ein einziges Kamerarbeits notwendig
- Orientierung fällt nicht leicht

UMFANG

- zehn Berufe + zahlreiche Quests ... - mit verschiedenen Lösungswegen
- immense Detailfülle - nur ein einziges Königreich
- Animations-Recycling aus Die Sims 3

MISSIONSDESIGN

- sehr amüsante Quests ... - teils mit Helden-Teamwork
- tägliche Pflichtaufgaben ... - die sich ständig wiederholen
- immer gleiche Handlungsmuster - nur Texte und Standbilder

KI

- Helden erfüllen ihre Grundbedürfnisse eigenständig
- Helden interagieren untereinander - Wegfindungs-Probleme
- Befehle werden nicht immer ausgeführt

EINHEITEN

- selbst erstellte Helden + einzigartige Berufsfertigkeiten
- individuelle »größte Schwäche« + Helden verbessern sich ...
- ... weniger vielfältig als in Sims 3 - Häuser vorgegeben

KAMPAGNE

- wachsendes Königreich + Beziehungen zu Nachbarstaaten
- Quest-Rangstufen + freischaltbare Extras - keine übergreifende Geschichte
- Kampagnen unterscheiden sich nicht



Die witzig animierten Ritterkämpfe laufen wie so vieles im Spiel automatisch ab.

