

Die Sims 4

Diktatoren fallen fleischfressenden Pflanzen zum Opfer, der US-Präsident legt eine heiße Sohle aufs Parkett, Muskelprotze lachen sich zu Tode: Im neuen Serienteil soll's um große Emotionen und die Absurditäten des Alltags gehen. Von Jochen Redinger

Angespielt

Genre: **Lebenssimulation** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Maxis (Die Sims 3, GS 07/09: 90 Punkte)**
Termin: **4.9.2014** Status: **zu 95 % fertig**

Vor Lachen ist bisher noch kein Sim gestorben. Dank des Einfallsreichtums der Spieler sind die kleinen Kerle tausendfach ertrunken, abgefackelt oder haben sich mit ihren eigenen Haushaltsgeräten gebrillt, emotionale Schiefagen dagegen waren höchstens für den Jobaufstieg gefährlich. Bis jetzt. Dass wir in Die Sims 4 darauf

achten müssen, positive oder negative Gefühle nicht die Oberhand gewinnen zu lassen, zeigt gut, wo der Schwerpunkt des neuen Sims-Teils liegt. Anstatt einfach Interaktionsketten aneinanderzureihen, soll jeder Tag im Leben eines Sims eine eigene Geschichte erzählen: Versucht sich etwa ein durchtrainierter Sims-Athlet vor seiner Nachbarin an großer Poesie und scheitert jämmerlich, ruiniert das beiden den Tag. Normalerweise hätte die missglückte Aktion nur ein verschlechtertes Verhältnis zwischen den beiden zur Folge, im neuen Serienableger wirkt sich das aber tatsächlich auf die Art aus, wie wir weiterspielen. Ist ein Sim stinksauer, macht sich seine Stimmung nämlich nicht nur als kleines Icon am Bildschirmrand bemerkbar, sondern schaltet völlig neue Mög-

lichkeiten frei, mit der Umwelt zu interagieren. Wer in seinem Frust aufgehen will, beschimpft alles und jeden, wer produktiv mit der erlittenen Niederlage umgehen möchte, nutzt die Chance, um die angestaute Wut im Fitnesszentrum in Muckis zu verwandeln.

Durch das so verbesserte Training hebt sich dann nicht nur der Fitnesswert, sondern auch die Laune. Die emotionale Stabilität oder Instabilität unserer Sims hängt allerdings nicht nur von Zweierbeziehungen ab: Auf einer Party beispielsweise reicht schon

ein einziger Miesepeter, um die Stimmung der anderen Gäste nach unten zu ziehen – dazu kommen Objekte, die Launen fördern können, etwa ein trauriges Gemälde oder schmutziges Geschirr, das Ordnungsfanatiker in den Wahnsinn treibt.

Lachen bis zum Sensenmann

Wehrlos stehen wir solchen Emotionseskapaden jedoch nicht gegenüber, das Auftauchen von Partylöwen auf einer Feier und spaßige Aktionen wirken zu viel negativer Energie entgegen. Im Gegensatz zu den früheren Serienteilen sind die Emotionen ein

➕ Stärken

- + zahlreiche Interaktionsmöglichkeiten
- + kreative Tools
- + intuitive Bedienung

➖ Schwächen

- gewöhnungsbedürftiger Grafikstil
- Tappt Maxis in die Casual-Falle?

Die Sims 4 ist ein Spiel, das die Spieler in eine Welt der Absurditäten und Emotionen versetzt. Es geht um das Leben der Sims, um ihre Beziehungen, um ihre Emotionen und um die Absurditäten des Alltags. Die Sims 4 ist ein Spiel, das die Spieler in eine Welt der Absurditäten und Emotionen versetzt. Es geht um das Leben der Sims, um ihre Beziehungen, um ihre Emotionen und um die Absurditäten des Alltags.



Die Umwelt der Sims spielt eine noch größere Rolle für ihr Leben als in den Vorgängern, viele Emotionen lassen sich durch Gegenstände beeinflussen.





Auf den detaillierten Gemeinschaftsgrundstücken knüpfen die Sims neue soziale Kontakte.

aktives Steuerungselement, über das wir jederzeit die volle Kontrolle haben sollen – obwohl es bestimmt in Arbeit ausarten kann, wenn ein Dutzend Sims mit ihrer persönlichen Tagesform unserer eigenen Figur die Laune verhaseln und wir gegensteuern müssen. Zum Glück helfen spezielle Charaktereigenschaften dabei, die Gefühlslage der Sims nicht zu stark in die eine oder andere Richtung ausschlagen zu lassen. »Bros« (also Kumpel) beispielsweise heben schon durch ihre bloße Anwesenheit die Stimmung anderer »Bros«. Für einen schüchternen Sim wiederum, der auf Partys ohne fremde Hilfe stundenlang die eigenen Schuhspitzen untersucht, kann ein »Bruder im Geist« den Unterschied zwischen einem schrecklichen und einem unterhaltsamen Abend ausmachen. Wenn sich die beiden für den jeweils anderen einsetzen, lassen sich vielleicht sogar noch weitere Freunde finden. Solche Tricks versetzen die Sims schnell in eine gute Laune, die Balance zwischen den Gefühlslagen sollten wir trotzdem jederzeit halten, denn unser Sim kann jetzt vor Lachen, Trauer oder Schüchternheit sterben, und das ist stets nur eine emotionale Nuance entfernt.

Die zweite Säule des neuen Sims-Konzepts sind umfangreich ausgebaute, aber wesentlich einfacher zu bedienende Tools wie der Bau-Modus oder CAS (Create a Sim). Mit einfachen Mausklicks und -zügen können wir in deutlich unter zehn Minuten unseren

Wunsch-Sim erstellen – in den Präsentationen von Entwickler Maxis sind wir schon den Sims-Gegenständen von Kim Jong-un und Barack Obama begegnet. Die stilisierte Grafik verleiht dem Spiel eine comicartige Leichtigkeit, die sich nicht mit den gewollt realistischen, aber letztlich oft ungelungenen Sims aus dem Vorgänger vergleichen lässt, allerdings auch nicht jedem Fan gefallen dürfte. Besondere Körperformen, etwa extreme Fettleibigkeit, Segelohren oder mangahafte Riesenaugen wirken durch den Comic-Look allerdings nicht mehr deplatziert, sondern

Mausklick-Make-Up



Die neuen Nachbarschaften sind in kleinere, durch Ladezeiten getrennte Bereiche unterteilt, etwa Wohn- und Vergnügungsviertel. Die sollen dafür detaillierter ausfallen als in Die Sims 3.



Die einzige bisher bestätigte Nachbarschaft (zu Release soll es drei geben) ist Willow Creek, im Stil der amerikanischen Südstaaten.



Wer nicht jedes Zimmer selbst einrichten möchte, nutzt im Bau-Modus den Katalog, um schnell ganze Räume zu platzieren.



Im Gegensatz zum auf Realismus getrimmten Vorgänger wirken die Objekte von Die Sims 4 stilisierter, aber auch detailreicher.

dabei niemals in eine architektonische Sackgasse geraten können, die langwierige Hausplanung aus den früheren Serienteilen entfällt. Weniger Planung bedeutet allerdings nicht, dass uns weniger Möglichkeiten zur Verfügung stehen, ganz im Gegenteil. Wände lassen sich in verschiedenen Grundhöhen platzieren, Räume mit einem einzigen Mausklick komplett mit Fenstern versehen und Dächer ganz einfach in Form ziehen. Wer keine Lust aufs Selberbauen hat, nutzt die Galerie, die neue Online-Plattform für Sims, Häuser und einzelne Räume. Die Community lädt dort Kreationen hoch, wir laden sie mit einem Mausklick herunter, wenn uns etwas besonders gut gefällt.

Anstatt 15 Minuten über der Einrichtung unseres Wohnzimmers zu brüten, suchen wir uns einfach online eins aus und platzieren es direkt im Spiel. Neben den neuen Emotionen und den verbesserten Tools gehen die kleinen Politurmaßnahmen, die das Leben der Sims geschmeidiger gestalten, schon fast unter. Die neue KI verhindert die aus den Vorgängern bekannten Staus an Türen und benutzbaren Objekten, viele kleine Animationen sorgen für ein weiches Gesamtbild. Wir meinen: Gut so! Die neuen Kernelemente des Spiels müssen schließlich auch ansprechend und vor allem komfortabel präsentiert werden, sonst nutzen ge-

fühlvolle Sims und coole Baumöglichkeiten keinem, weder alten noch neuen Spielern.

Ob die neuen, cleveren Sims in größeren Gruppen am Ende nicht doch den Kopf verlieren, wird sich in den mehr auf soziale Interaktion ausgelegten Nachbarschaften zeigen müssen. Die unterteilen sich grob in drei Bereiche: In den Wohngebieten sollen jeweils vier bis fünf Familien leben, auf Gemeinschaftsgrundstücken knüpfen wir Kontakte, und im Geschäftsviertel landen die vorher hart verdienten Simoleons wieder

in den Ladenkassen. Die gleiche Unterteilung in Wohnen, Gemeinschaft und Shopping gab's zwar schon im Vorgänger,

in Die Sims 4 sind die Bereiche allerdings auch technisch voneinander getrennt – nach der offenen Spielwelt von Die Sims 3 wird es diesmal wieder Ladezeiten zwischen den Stadtteilen geben. Zum Ausgleich sollen die einzelnen Abschnitte größer als ihre früheren Pendanten ausfallen und mehr Interaktionsmöglichkeiten, Geheimnisse und Sammelobjekte bieten. Besuche in den Gemeinschaftsvierteln dürften außerdem das Familienportemonnaie schonen; anstatt beispielsweise selbst einen teuren Cross-trainer anzuschaffen, arbeiten Sportfanatiker im Fitnessstudio für einen Bruchteil der Kaufkosten an ihren Muskeln. Besondere

Treffpunkte wie Museen sollen sich außerdem als exklusive Party-Locations mieten lassen. Ein paar Klicks genügen, um Veranstaltungsort, Uhrzeit, Motto, Dresscode – zum Glück können sich die Sims ja jederzeit neu einkleiden – und Gästeliste festzulegen. Allerdings waren in bisherigen Spielversionen viele der speziellen Örtlichkeiten noch mal durch einen Ladebalken vom Rest abgetrennt, was für die Illusion einer lebendigen Welt nicht unbedingt förderlich ist. Da Maxis jedoch noch an der Dauer und Häufigkeit der mechanischen Barrieren feilen will, können wir nicht abschließend sagen, wie oft wir uns im fertigen Spiel beim Erkunden der Nachbarschaft untätig zurücklehnen müssen. Bleibt die Frage, wie die Fans der Vorgänger darauf reagieren. Schließlich war die Öffnung der Spielwelt in Die Sims 3 eine der großen, wenn nicht die größte spielerische Neuerung der Serie. Vom Spielen abhalten werden die »Nachbarschaftsinseln« aber keinen echten Hardcore-Fan. Nur noch dieses eine Lebensziel erspielen, das dauert doch nur bis drei Uhr nachts. **JR**

Keine Sackgassen



Das neue, einfacher bedienbare CAS-Tools ermöglicht nicht nur ausdrucksstarke Sims, sondern zum ersten Mal auch klar erkennbare, unterschiedliche Ethnien.

Freaks im Endspurt

Jochen Redinger
Redakteur
jochenr@gamestar.de

Viel Zeit hat Maxis nicht mehr, um Die Sims 4 den letzten Feinschliff zu verpassen – am 4. September soll das Spiel bei uns den Läden stehen. Große Baustellen sind allerdings auch nicht zu erkennen, die Präsentationen zeigen genau das, was Sims-Spieler haben wollen, coole Sims und mächtige Kreativtools. Es gibt allerdings auch Dinge, über die sich streiten lässt, etwa den comicartigen neuen Grafikstil oder, noch schwerwiegender, die Kürzungen, die Maxis nach und nach durchsickern lässt. Im Großen und Ganzen dürfte Die Sims 4 dank Fan-Begeisterung die Erfolgsreihe fortsetzen – auch ohne vom Start weg verfügbare Pools sollte die Mischung aus Bauen und Lenken begeistern können. Gleichzeitig schleicht sich aber auch immer die Frage ein, wie viele Add-ons sich Maxis und EA diesmal ausdenken werden. Wir werden es sehen, bis September ist's ja nicht mehr lang.

Potenzial: Sehr gut