

Warum ist Die Sims 4 so dünn?



Die schmerzlich vermissten Pools sind inzwischen per kostenlosem Patch nachgereicht worden.

Das Internet macht vieles möglich. Auch kleine Spiele, die erst noch große werden wollen. Aber wenn Publisher dafür 50 Euro verlangen, dann läuft irgendwas gehörig schief, findet unsere Redakteurin Petra Schmitz.



Petra Schmitz

Am Schluss meines Interviews mit Ryan Vaughan, einem der zahlreichen Producer von Die Sims 4, sagt er dann endlich, worauf ich schon die ganze Zeit ein bisschen gelauert habe: »Es ist inzwischen fast ein Live-Service. Wir haben gezeigt, dass wir das Spiel kontinuierlich

besser machen können. Nicht nur, indem wir Bugs entfernt, sondern auch indem wir neue Inhalte hinzugefügt haben.«

Ich spreche mit Ryan über die neuen (alten) Inhalte, die Maxis inzwischen für Die Sims 4 auf den Weg gebracht hat – was grundsätzlich eine prima Sache ist. Vor allem, weil wir gar nicht erwartet hatten, dass sie kostenlos zur Verfügung gestellt werden. Deswegen wünsche ich mir, etwas mehr über die Stimmung beim Entwickler und die Entscheidungen zu erfahren, die dazu geführt haben, dass unsere Sims nun doch in Pools schwimmen kön-

nen. Aber Ryan scheint seine eigene Agenda zu verfolgen: Die Botschaft darüber, wie super die Patches doch sind und dass das Spiel von Anfang an darauf ausgelegt war, muss raus.

Aus Not mach Tugend?

Live-Service ist der Begriff, mit dem Maxis derzeit sehr offensiv umgeht. Rachel Franklin, ausführende Produzentin von Die Sims 4 und unter anderem verantwortlich für die offiziellen Sims-News, schreibt Anfang Oktober, als man die aus Die Sims 3 bekannten Geister ins Spiel bringt: »Die Sims 4 wurde als Live-Service entwickelt, damit wir die Spielerfahrung ständig weiter verbessern, neue Inhalte hinzufügen und so viel Feedback wie möglich einarbeiten können.« Live-Service, hm. Das kenne ich sonst nur von MMOs, Free2Play-Spielen oder jüngst Destiny. Die Bezeichnung soll verdeutlichen, dass ein Spiel zunächst in einer Basisversion ausgeliefert und dann ständig mit neuem Content angereichert wird, ob nun umsonst oder gegen Geld, wie

es etwa aktuell bei Destiny der Fall ist. Nur steht Die Sims seit jeher für eine von Anfang an riesige Gaudi, die man optional durch Addons erweitern kann, aber nicht muss, um ein komplettes Spiel zu erleben.

Ob Die Sims 4, das Anfang September erschienen ist, tatsächlich als Live-Service konzipiert wurde oder ob Maxis derzeit nur aus einer Not eine Tugend macht, lässt sich nicht überprüfen. Vaughans »Inzwischen ... fast«-Formulierung (siehe oben) legt allerdings nahe, dass man sich erst vor nicht allzu langer Zeit auf diese Bezeichnung geeinigt hat, auch wenn der Begriff schon vor dem Release in einem Gespräch zwischen der Website Sims4Guru und Producer Graham Nardone auftaucht. Genauer: am 28. August, also gerade mal sieben Tage vor dem Verkaufsstart.

Dass fast schon ikonische Serieninhalte in Die Sims 4 fehlen (etwa die Pools oder die Kleinkinder), wird circa 60 Tage vor Release des Spiels bekannt. Seitdem laufen die Foren über: Sims-Fans sind ehrlich enttäuscht, EA-Grundsätzlich-Blödfinder stimmen ein und geben ihr Bestes, um den Publisher und das dazugehörige Studio Maxis in Grund und Boden zu flamen. Gerade nach dem SimCity-Drama von 2013 ist das nicht mal sonderlich schwierig. Ich frage Vaughan, ob er manchmal denkt, dass er etwas falsch



gemacht hat, wenn er Foren voller Beschwerden über sein Spiel liest. Er verneint: »Ich denke dann eher, dass wir etwas besser machen können.« Maxis Variante der Flucht nach vorne?

Die Sims in klein

Wenn man sich die Meinungen in Foren oder in (Online-)Magazinen anschaut, dann lässt sich sehr leicht extrahieren, dass der Entwickler eben doch etwas falsch gemacht hat. Die überwiegende Mehrheit kritisiert den geringen Umfang des Spiels. Michael Graf fasst es in seinem Test wunderbar zusammen: »Verglichen mit Die Sims 3 ist es ein Rückschritt, weniger vielfältig, weniger originell, kurzum: das schlechtere Spiel.« So sieht es Ryan Vaughan nicht, er spricht mir gegenüber immer wieder von dem Spiel, das die Fans möchten. Fast schon gebetsmühlenartig nach dem Motto: Wenn ich's nur oft genug wiederhole, wird es irgendwann zur Wahrheit. Dass die Wahrheit jedoch eine andere ist, das weiß Maxis sicher auch.

Beschwerden als auch Zahlen sprechen nämlich eine deutliche Sprache. Die Sims 3 wurde mit einer weltweiten Durchschnittswertung von 86 Punkten bedacht, der Nachfolger schafft es gerade mal auf 70. Die Sims 3 verkaufte sich in der ersten

Woche fast 1,5 Millionen Mal, nach den ersten vier Tagen waren es gerade 400.000 Einheiten für Die Sims 4.

Ryan Vaughan wiederholt auf meine Frage nach den Gründen für die Streichungen genau das, was viele seiner Producer-Kollegen im Vorfeld auch bereits gesagt haben: Man wollte sicherstellen, dass die neuen Inhalte wie etwa Emotionen und die Galerie gut umgesetzt werden konnten. Dafür mussten andere Dinge entfallen. Ich glaube das Vaughan ohne den Hauch eines Zweifels. Gerade bei börsennotierten Firmen wie EA lassen sich Produktionspläne und -zeiten nicht endlos erweitern, und der Markt wird immer härter. Aber ich glaube auch, dass Maxis nicht die richtigen Entscheidungen getroffen hat. In mehrerer Hinsicht. Denn die nachzureichenden Elemente sind nicht zu vergleichen mit den Addons für frühere Sims-Teile. Während Maxis frühere Sims-Spiele um neue Ebenen (etwa Wilde Campus Jahre für Die Sims 2 oder Inselparadies für Die Sims 3) erweitert hat, muss es Die Sims 4 um elementare Features ergänzen, die zur Grundausstattung der Vorgänger gehörten.

Es sollen, so Vaughan, die ganze Zeit Pläne existiert haben, die fehlenden Inhalte nachzureichen. Allerdings wollte man das erst kommunizieren, als man sich sicher war, die angestrebte Qualität erreichen zu können. Nun ja, das klingt sehr wie PR-Sprech für: »Mist! Wir müssen jetzt ganz schnell die Pools und das andere Zeug nachschieben, sonst wird das Spiel auf lange Sicht ein riesiges Fiasko. Außerdem sollen wir den Schritt geschickt verkaufen.«

Live-Service vs. ganzes Spiel

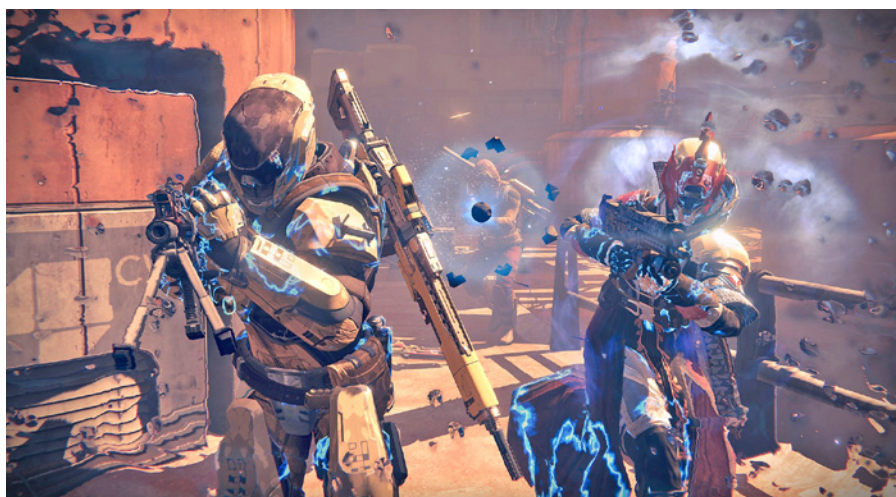
Aber gehen wir doch einfach mal davon aus, dass EA und Maxis Die Sims 4 wirklich von Beginn an als Live-Service geplant haben. Dann sind wir wieder bei einem selbst für ein Sims-Basis-Spiel mickrigen Umfang, der kalkuliert in Kauf genommen wurde. Motto: Hauptsache, man hat ein paar coole neue Features, die man vollmundig anpreisen kann, und eine stabile Grundlage, die dann weiter ausgebaut wird. In Zeiten von Breit-

band-Internet und EA Origins, das Spiele ohne großes Installationsgefummel auf den neuesten Stand bringt, ein nachvollziehbarer Schritt, zumindest für den Publisher. Er verkauft ein Spiel zum angestrebten Zeitpunkt, verbucht das eingenommene Geld, die Aktien bleiben stabil, die Aktionäre freuen sich, alle sind glücklich. Bis auf den Spieler, dessen teuer gekaufte Produkt noch gar nicht fertig ist.

Halbe Spiele für ganzes Geld

Die Gefahr? Dass diese Vorgehensweise Schule macht und immer mehr Publisher und Entwickler ihre Spiele als Live-Service konzipieren. Was bei Free2Play-Titeln zunächst mal keine große Rolle spielt, schlägt hier nämlich in die Vollen: Werden wir in Zukunft in schöner Regelmäßigkeit 50 Euro ausgeben und dafür nur den Hauch eines Spiels erhalten? Bekommen wir am Ende wirklich ein komplettes (und obendrein gutes) Spiel? Wie lange müssen wir auf neue Inhalte warten? Und wie viel kosten die dann am Ende zusätzlich? Dass uns Maxis dauerhaft neue Umsonst-Inhalte im Umfang der Pools oder der Geister liefert, halten wir für Knabenmorgenblüenträume. Ein Blick rüber zu den Konsolen auf die inhaltsarme Grind-Tretmühle Destiny untermauert unsere Befürchtungen. Das erste größere Addon soll satte 20 Euro kosten.

Noch ist es nur eine Befürchtung, noch hat sich kein Trend durchgesetzt. Aber er droht zumindest. Für die Zukunft gibt's meiner Meinung nach drei mögliche Szenarien. Erstens: Wir lassen das mit uns machen, die Strategie setzt sich durch, selbst bei klassischen Singleplayer-Titeln wie Die Sims 4. Oder zweitens: Wir üben uns in Geduld, warten und signalisieren den Herstellern so, dass das schicke Wörtchen Live-Service uns nicht dazu animiert, halbe Spiele für ganzes Geld zu kaufen. Oder drittens: Sogenannte Basis-Spiele kosten nicht mehr die üblichen 50 Euro, sondern vielleicht nur noch 20 oder 30. Und werden von Anfang an als das beschrieben, was sie sind. Demnächst also bitte auf die Packung schreiben »Die Sims 5: Basisversion«, gell Maxis? **PET**



Destiny: in der Basisversion dünn wie eine Bibel-seite, aber von Activision und Bungie auf zehn Jahre Wachstum ausgelegt.