

**CAPOEIRA:** Der brasilianische Volkssport ist Trend in den Fitnessstudios **SEITE 38**

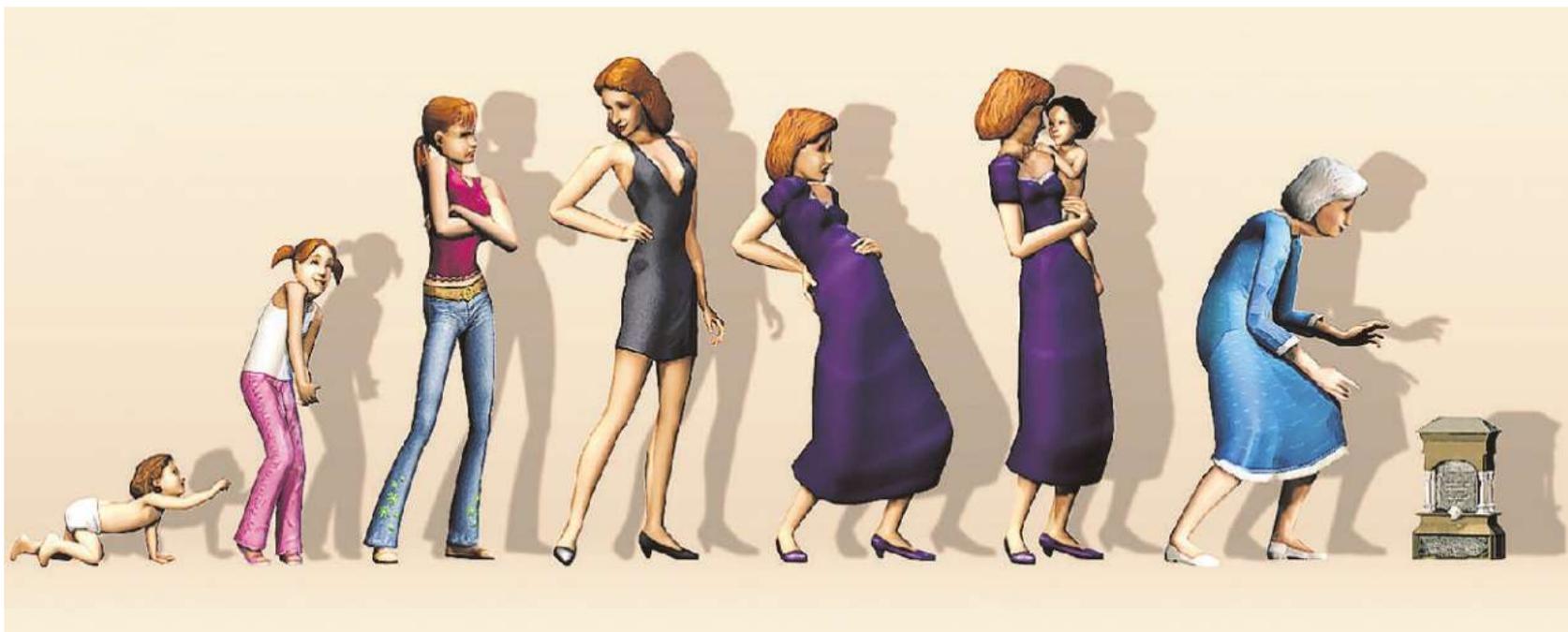


**+++ LESUNG:** Schriftsteller Wilhelm Genazino stellt sein neues Buch vor **SEITE 36**

**+++ GERMAN ART:** Das Städel zeigt Werke von Baselitz und Beuys **SEITE 36**

**+++ BÜCHER:** William Gibson ist in der Gegenwart angekommen **SEITE 37**

# erleben



**EVOLUTION IM ZEITRAFFER:** „Wenn das Leben ein Spiel wäre, es wäre wie die Sims.“

Foto: Electronic Arts

## Nächste Runde im Spiel des Lebens

So real war virtuelles Leben noch nie: „Sims 2“ simuliert den Alltag von der Wiege bis zur Bahre

**ENTFÜHREN LASSEN WIR** uns gerne. Am besten in eine fremde Welt. Dort wollen wir als strahlender Held das Universum retten oder als cooler Gangster Gegner vermöbeln. Den Alltag hingegen wollen wir vergessen. Müll rastragen, abwaschen, den Fernseher reparieren – nichts ist dröger als das Banale. Vor allem vor dem Computer. Dort muss es krachen und laut und bunt zugehen. Muss es?

Offenbar nicht. „Die Sims“ heißt das PC-Spiel, das sehr erfolgreich das Gegenteil bewiesen hat. Mehr als 30 Millionen Exemplare verkaufte die Simulation inklusive aller Erweiterungs-CDs weltweit – am Donnerstag nun kommt der bereits zu Jahresbeginn angekündigte Nachfolger auf den Markt. Er ist komplexer und vielfältiger geworden und auch realistischer. So realistisch, dass Erfinder Will Wright gar an einen Lerneffekt glaubt. „Wenn das Leben ein Spiel wäre, es wäre wie die Sims. Spieler können sehen, wie man in verschiedenen Situationen reagiert und welche Entscheidungen man trifft.“

Die offensichtlichste Neuerung betrifft das Grundkonzept. Aus der Alltags- ist nun eine Lebenssimulation

geworden. Spieler müssen nicht mehr nur die akuten Bedürfnisse wie Essen oder Schlaf stillen, sie müssen dem Leben ihrer Figuren jetzt auch einen Sinn geben. Worin der liegt, hängt von den Charakteren ab: Manche Sims werden durch beruflichen Erfolg glücklich, andere durch möglichst viele Affären.

Neu ist auch, dass die Sims altern und sich in den virtuellen Himmel verabschieden. Zurück lassen sie eine Urne – und die an die Kinder vererbten Gene. Körperliche Merkmale und Eigenschaften bleiben so erhalten. Außerdem führen sie ein Eigenleben. Der Spieler weiß nie, wie seine Sims reagieren. Macht sich der Hausherr jetzt

nützlich, indem er seine Gäste kocht? Oder ignoriert er den Befehl und fläzt sich vor den Fernseher? Und die Figuren lernen dazu. Sims-Erwachsene mit einer verkorkten Kindheit tragen ihre Bürde auch später mit sich herum. Und wer bei seiner Traumfrau einmal abgeblitzt ist, geht das zweite Date nicht so forsch an.

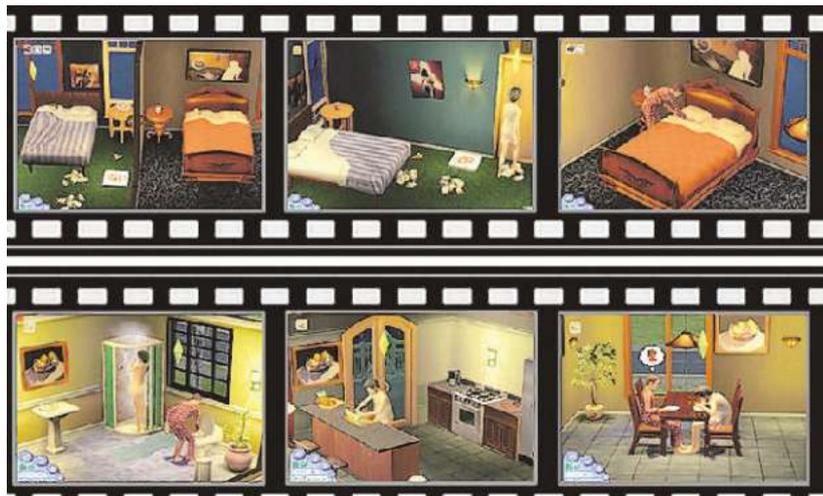
So banal die Handlung klingt: Der Aufwand war immens. Neben Designern und Programmieren beschäftigte der Hersteller Electronic Arts auch Spezialisten für künstliche Intelligenz. Der Detailreichtum machte sich bereits in der ersten Version bezahlt: Die Macher erreichten viele Nicht-Spieler und begeisterten auch

Frauen. Mehr als die Hälfte der Sims-Käufer ist weiblich.

Bemerkenswert ist die Leidenschaft der User. Sehr häufig flacht das Interesse an einem Spiel wenige Monate nach seiner Veröffentlichung ab. Die Zahl der Fan-Foren zum im Frühjahr 2000 erschienenen Original hingegen steigt. Besonders beliebt sind Download-Angebote. Hier kann man sich Möbelstücke und Kostüme herunterladen, die andere Spieler entworfen haben. Die Kreationen reichen von Spiderman bis hin zu den Osbournes. Auf anderen Seiten finden Aktionen wie „Sim Brother“ statt, die Sims-Variante von „Big Brother“. Die User wurden aufgerufen, regelmäßig einen Sim aus dem Container zu wählen.

Nur einer Sache haben die Entwickler einen Riegel vorgeschoben. Jugendliche Sims-Figuren können keinen Sex haben. Flirten und küssen ist ihnen gestattet – in die Kiste zu gehen nicht. Damit müssen sie bis zu ihrem 18. Geburtstag warten. Dann aber können sie es krachen lassen. Ganz wie im realen Leben halt.

■ Nina Ernst



**ALLTAGSSZENEN IN „SIMS 2“:** Den Reiz des Banalen entdecken

Foto: Electronic Arts

### @ internet

www.simszone.de  
www.simstyle.de  
www.simgedoehns.de  
www.2-f0r-u.de

Portale und Fansites mit Infos, Tipps und Figuren zum Herunterladen