Die Sims 4: An die Uni

PRALLES STUDENTENLEBEN?

Genre: **Lebenssimulation** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Maxis Software** Termin: **15.11.2019** Sprache: **Englisch, Deutsch**
USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Origin)**

Im Erweiterungspack An die Uni kämpfen eure Sims gegen Berge an Lehrstoff, feiern Partys oder knüpfen in Studentengruppen neue Kontakte. Wie viel Spaß die Uni-Ausbildung macht, haben wir für euch getestet Von Gloria H. Manderfeld

Gloria H. Manderfeld
@nerdgedanken

Bei den alten Sims-Spielen war das Uni-Thema immer eines meiner Favoriten – zusammen mit den Robotern hätte dieses Erweiterungspack für mich also ein Knaller sein sollen. Klar macht es Spaß, die unterschiedlichen Gruppen und Aktivitäten auszuprobieren, der Campus wirkt dadurch deutlich lebendiger. Auch das Leben im Studentenwohnheim lässt so einige Erinnerungen an meine eigene Studienzeit und die Erfahrungen mit Gruppenwohnen zurückkehren, das sich entwickelnde Chaos fühlt sich authentisch und Sim-typisch an.

Allerdings fällt mir das eigentliche Lehr- und Lerngeschehen viel zu gleichförmig aus. Gerade mit straffem Stundenplan ist das dauernde Starren auf Fortschrittsbalken extrem langweilig, nur mit einem Bummelstudenten wird das Spiel abwechslungsreicher. Generell fehlten mir auch klare Kennzeichnungen für Professoren und Mitbewohner, die Kursübersicht gerät zur unnötigen Scroll-Orgie. Der Roboterbau hat mich regelrecht abgeschreckt, weil das Basteln kombiniert mit den dauernden Stromschlägen ein übler Zeitfresser ist – obwohl die Servos wirklich viel Charme haben!

Inzwischen stellt sich in Die Sims 4 auch das alte Problem der Reihe mit sehr vielen aktiven Erweiterungen ein: Die Bug-Menge vergrößert sich mit jedem Addon und wird nur viel zu langsam gefixt. Gerade bei diesem Test ist mir das sehr unangenehm aufgefallen, und es lässt mich mit einem richtig mulmigen Gefühl für noch folgende neue Inhalte zurück.

Nur dank Stipendium zieht unser extra hochgespielter Alien-Sim Caron in eine WG der Britechester-Uni ein, um einen renommierten Bildende-Künste-Abschluss zu machen. Schnell merken wir, dass unser angehender Diplomkünstler mit einigen Herausforderungen zu kämpfen hat: Der Stundenplan ist straff, der Hausaufgabenberg hoch. Wie sollen die wenigen Stunden für Essen, Schlafen und Spaß ausreichen?

Wenig Schlaf, viel zu tun

Schon nach drei Tagen im ersten Semester leidet Caron unter Schlafmangel, ist vom Mikrowellen-Fastfood genervt und muss permanent den Müll der Mitbewohner wegräumen. Blöd, dass sein Zimmernachbar am liebsten Geige übt – stundenlang, vor allem spätnachts! Eine Mitbewohnerin beschwert sich dauernd mit passiv-aggressiven Zettelbotschaften über die miesen Angewohnheiten der anderen. Da wir die anderen nicht aus der von der Uni angemieteten WG rauswerfen können, müssen wir uns das Leben an anderer Stelle erleichtern! Vielleicht eine Hausarbeit schamlos kopieren? Oder sollte sich Caron bei seinen Profs für bessere Noten einschleimen? Brillante Idee: Wir überreden den Teufelsgeiger, die Abschlussarbeit für uns zu schreiben! Dann reicht unsere Zeit endlich für einen Abend in der Bar. Wer mit einem guten Diplom von einer der beiden verfeindeten Universitäten abgehen will, hat vor allem viel repetitive Arbeit vor sich. Hausaufgaben, Präsentationen und Abschlussarbeiten sollen neben den Kursen fertiggestellt werden. Insgesamt zwölf Wahl- und Pflichtkurse müssen wir bestehen, um unser Studium abzuschließen. Als Bummelstudent mit vielen außerschulischen Interessen können wir es uns natürlich mit nur einem oder zwei Kursen im Semester bequem machen, aber dann hängen wir mindestens sechs Sim-Wochen an der Uni herum! Wählen wir das Maximum (vier Kurse), haben wir eine knackige Zeitmanagementaufgabe vor uns.

Geduld lernen

Sitzt unser Sim-Student in der Vorlesung oder erledigt Lernaufgaben, schauen wir bis zum Umfallen Fortschrittsbalken an. Bei durchschnittlicher Studiendauer von vier Semesterwochen mit je drei Kursen ist das ziemlich viel mit Zuschauen verbrachte Zeit, was auch in der höchsten Spielgeschwindigkeit schnell langweilt. Richtig abwechslungsreich wird dieser Kern des Studiums auch mit Mogeln nie, da sich die Mechaniken der Studienfächer bis auf die erlernten Fähigkeiten ziemlich gleichen. Viele Aktivitäten auf dem Campus degradieren uns zu Abwartenden: Der Uni-

Das Britechester-Maskottchen hilft unserem Sim beim Faß-Stand – leider nicht erfolgreich!

So macht Studieren Spaß: Ein Mitbewohner kommt zum Plaudern vorbei, während unsere Simfrau eine Präsentation vorbereitet.

Sportmannschaft können wir zwar beitreten. Deren Training findet jedoch genau wie die Turniere, Vorlesungen und selbst die Studien-Abschlussfeier in einem nicht betretbaren Gebäude statt, in dem unser Sim für eine bestimmte Zeitdauer verschwindet. Und wir gucken wieder auf den Fortschrittsbalken und schalten gelangweilt die Geschwindigkeit auf die höchste Stufe.

Bauen, schauen, warten

Auch die drei neuen Karrieren in Recht-, Ingenieurs- und Bildungswesen bieten auf dem Papier zwar eine gewisse Abwechslung – Ingenieure verfügen sogar über besondere Baumöglichkeiten dank der Robotik-Fähigkeit – aber wie bei allen Standardkarrieren warten wir ebenfalls, bis die Arbeitszeit vorüber ist und unsere Sims nach Hause zurückkehren. Den unrühmlichen Gipfel der Dauerwarterei bildet ausgerechnet die neue Robotik-Fähigkeit. Mit der stellen wir auf Maximallevel eigene, Servo genannte Roboter her, die wie lebendige Sims handeln und Mitglied eines Haushalts sein können. Gut die Hälfte der benötigten mechanischen Teile müssen wir aber selbst basteln. Allein das dauert gut 30 Sim-Stunden nur für die Herstellung, unterbrochen von Verletzungen und Stromschlägen. Da lernen wir doch lieber einen fertigen Servo in der Spielwelt kennen und lassen ihn bei uns einziehen!

Feste feiern, wie sie fallen

Kaum haben wir uns mal aus der Lernhölle losgeeist, treten wir Studentengruppen mit jeweils eigenen Aktivitäten und einer geheimen Verbindung bei: Lieber mit den Kunstliebhabern malen, uns im Debattierclub den Mund fusselig reden, mit selbstgebauten Bots wetteifern oder das Uni-Sportteam anfeuern? Die dafür dekorierten Bereiche erinnern stark an die Feste in Großstadtleben oder die Happenings von Inselleben, die Gruppenmechanik grob an Zeit für Freunde. Neue Impulse bleiben aus.

Über mangelndes Sozialleben können sich unsere Studenten glücklicherweise nicht beklagen, auf dem Campus tummeln sich nicht nur reichlich Studenten, sondern auch die Bewohner anderer Nachbarschaften. Doof nur, dass sich deswegen auch ständig andere in das Tun unserer Sims einmischen. Das zwingt uns, die Gespräche mit den Mitstudenten wegzuklicken, was irgendwann einfach nur noch nervt.

Wilde Wohnzimmerradler

Dank der schicken Räder bewegen wir uns deutlich schneller von unserem Zuhause zu den Uni-Gebäuden. Nervig, dass unsere Sims gern auch mal mitten ins Wohnzimmer hinein radeln oder sich zwischen einem Möbelstück und dem Rad einklemmen. Das führt dann zu endlosen Schleifen, in denen unser Sim versucht, aufs Rad aufzusteigen, obwohl nicht genug Platz dafür da ist. Passiert das auf einem normalen Grundstück, bewegen wir das Rad im Baumenü an eine andere Stelle. In Wohnheimen und den Uni-WGs dürfen wir aber die Einrichtung nicht verändern. Ohne ein Neuladen des Spielstands geht es dann nicht weiter – und das ist nur einer von vielen kleineren, nervigen Bugs! Trotz der schicken Nachbarschaft mit den beiden Unis, den spaßigen Gruppen und dem lebendigen Wohnheimgeschehen bleibt der Innovationsfaktor gering. Wenn ihr nicht wirklich viel Spaß am Uni-Szenario oder den Robotern habt, könnt ihr euch hier getrost den Kauf sparen. ★

Auf dem Britechester-Campus findet eine öffentliche Debatte statt.

DIE SIMS 4
AN DIE UNI

- ⊕ zwei unterschiedlich gestaltete Unis samt Nachbarschaft
- ⊕ 13 Studienfächer, zwei Abschlussarten
- ⊕ sechs Studentengruppen, eine Geheimverbindung
- ⊕ drei neue Karrieren, zwei neue Fähigkeiten
- ⊕ herstellbare Roboter eigenständige Haushaltsmitglieder
- ⊖ sehr gleichförmiger Lernalltag
- ⊖ Robotik extrem zeitaufwendig
- ⊖ keine echten Innovationen
- ⊖ viele kleinere Bugs

FAZIT

Schickes Uni-Szenario mit vielen außerschulischen Aktivitäten und charmanten Robotern, das am repetitiven Lernsystem krankt.

Servos gibt es als steuerbare Haushaltsmitglieder bereits seit dem Die Sims 2-Addon Open for Business aus dem Jahr 2006.