

Sims 4 Nachtest

VIELES RICHTIG,
EINIGES FALSCH

Genre: **Strategie, Lebenssimulation** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Maxis Software** Termin: **4.9.2014** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Origin, Steam)** Enthalten in: **EA Play**

Knapp acht Jahre nach der Veröffentlichung von Die Sims 4 werfen wir für euch im Nachtest einen ausführlichen Blick auf das Grundspiel: Was hat sich seit 2014 getan und ist das genug, um ein einzigartiges Spielerlebnis zu bieten? Von Gloria H. Manderfeld

Beim Erscheinen von Die Sims 4 im Jahr 2014 war die Vorfreude auf den neuesten Ableger der Sims-Reihe groß – genau wie die Erwartungen. Entsprechend enttäuscht waren die Fans, als sie feststellten, wie viele liebgewonnene Elemente des Vorgängerspiels nicht enthalten waren: keine Geister, Pools, Babysitter, Friedhöfe, Keller, Kleinkinder und vieles mehr. Gut 90 fehlende Features bemängelten eifrige Sims-Fans in einer langen Liste.

Auch der damalige GameStar-Tester Michael Graf wurde mit Sims 4 nicht glücklich, das im Vergleich zu Sims 3 »weniger vielfältig, weniger originell, kurzum: das schlechtere Spiel« für ihn war. Im Nachtest ein Jahr später ergatterte Sims 4 nur zwei Punkte mehr und damit eine solide, aber eben nicht großartige 79-Punkte-Wertung. Seitdem hat sich viel getan. Zeit für einen erneuten Nachtest nach sieben weiteren Jahren mit den Sims.

**Geister yay, Einbrecher nay**

Schauen wir uns zunächst einmal die damaligen Kritikpunkte an: Geister, Spülmaschinen, Grills, Halbwände, Keller und Pools waren bereits nach einem Jahr zurück im Spiel, Aliens wurden mit dem Erweiterungspack An die Arbeit hinzugefügt, die Altersstufe Kleinkind kurz vor Erscheinen des Gameplay-packs Elternfreuden im Jahr 2017 eingebaut. Services wie Babysitter, Handwerker und

Gärtner stehen seit 2016 zur Verfügung, einen Lieferdienst für hungrige Sims heuerte das Entwicklerteam 2021 an. Der Einbrecher fehlt nach wie vor, dafür dürfen traurige Sims mit dem traurigen Clown interagieren.

Fahrräder nutzen die Sims seit 2019 und dem Erweiterungspack An die Uni, Autos bleiben jedoch weiter Mangelware. Nach wie vor beamen sich Sims täglich zu ihren Arbeitsstät-

ten, statt sich von Kollegen abholen zu lassen – vielleicht der Sims-Ansatz zum Spritsparen? Auch bei den Bau-Tools hat sich einiges getan: Inzwischen bearbeitet ihr das Grundstücksterrain, passt Treppen auf den verfügbaren Platz an, baut runde Wände und fügt mit dem Wasser-Tool natürliche und organische Gewässer hinzu, in denen die Sims auch schwimmen können.

Mit den 2016 eingefügten Grundstücksmerkmalen individualisiert ihr das Zuhause eurer Sims mit bis zu drei Fähigkeiten- und Effektboni oder macht euch das Spiel mit selbst wählbaren Mali schwieriger. Neue Karrieren und die Anfang 2021 eingeführte Verängstigt-Emotion liefern neues Futter fürs Alltagsleben. Inzwischen gibt es zwar auch eine Menge neue Farbvarianten für Grundspielobjekte, diese können Hardcore-Fans aber auch 2022 nicht über das Fehlen des bei Sims 3 heißgeliebten Create-a-Style-Systems hinwegtrösten.

Mehr Bequemlichkeit, mehr Diversität

Mehrere Spielaspekte wurden über die Jahre hinweg erweitert oder zu einer praktischen Version verbessert. Eure Sims können nun gemeinsam kochen, selbst Kinder dürfen sich an den Essensvorbereitungen beteiligen. Auch Angler müssen nicht mehr einsam am Fischteich hocken, sondern können Freunde mitbringen. Die Gartenarbeit geht den Sims zudem deutlich bequemer von der



Im Gewächshaus macht das Gärtnern gleich doppelt so viel Spaß und funktioniert jahreszeitenunabhängig.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr gerne Fähigkeiten usw. ausprobiert.
- ... euch ein fehlendes Ziel auf eigene Ideen bringt.
- ... ein Sandkasten mit Bauen euer Ding ist.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... euch lange Ladezeiten verrückt machen.
- ... ihr keine Lust auf Generationen habt.
- ... euch viele Optionen eher überfordern.

Hand, weil viele gleichartige Aktionen zusammengefasst wurden.

Beispielsweise müsst ihr nicht mehr jede Pflanze einzeln zum Setzen anklicken, sondern klickt eine von mehreren bereiten, platzierten Pflanzen an. Eure Sims kümmern sich dann selbstständig um alle – das spart Zeit und Nerven. Alternativ züchtet ihr die durch eine Challenge von 2017 dauerhaft dem Spiel hinzugefügten Pflanzen-Sims. Mit den Nachbarschaftsgeschichten nehmt ihr seit 2021 durch eure Entscheidungen direkten Einfluss auf die Entwicklung nicht gespielter Nachbarn, die eure aktiven Sims immer mal wieder anrufen und um Rat fragen.

Besonders im Bereich Diversität agiert EA inzwischen vorbildlich: Eine vielfältigere Hautfarbenpalette und Kleidung für Sims aller Kulturen oder im Regenbogenstil erweitern eure Möglichkeiten im Create-a-Sim-Modus. Inzwischen wählt ihr zudem selbst aus, wie eure Sims die Toilette benutzen oder wer schwanger werden kann. In der englischsprachigen Sims-4-Version ist seit Mai 2022 eine Option für genderneutrale Personalpronomen eingebaut, die auch in absehbarer Zeit für die deutsche Version realisiert werden soll.

Seit Juli 2022 bestimmt ihr außerdem die sexuellen Vorlieben eurer Sims genauer. Passt ihr nichts an, bleiben Sims pansexuell orientiert, wie es seit Start der Reihe üblich ist. Alternativ legt ihr auch nachträglich bei bereits erschaffenen Sims fest, zu welchem Geschlecht sie sich romantisch wie sexuell hingezogen fühlen. Selbst Aromantik und Asexualität sind möglich, indem ihr keine der Optionen angeht lasst – hier zeigt sich einmal mehr die enge Kooperation mit der amerikanischen LGBTQIA+ Community. Das Entwicklerteam ist dadurch nah am



Das Erweiterungspack An die Arbeit lässt euch Wissenschaftler zu ihrem skurrilen Arbeitsplatz begleiten.

HEUTE BEI SIMS 4 EINSTEIGEN? SO VIEL KOSTEN ALLE ERWEITERUNGEN

Das Entwicklerteam hat von 2014 bis nun August 2022 ganze zwölf Erweiterungspacks, zwölf Gameplaypacks und 19 Accessoirespacks veröffentlicht. Dazu kommen 13 Sets, die sich auf thematische Dekorationen und Kleidungsstücke fokussieren. Viel Spielstoff also, der ohne Sale-Aktionen insgesamt 984,44 Euro kosten würde. Das ist auch dann noch ein stolzer Preis, wenn ihr durchschnittlich knapp 120 Euro pro Jahr bei insgesamt acht Jahren Laufzeit rechnet. Damit seid ihr schon im Bereich für ein Jahresabo eines beliebigen MMORPGs – na gut, die Sims kosten ein bisschen weniger. Für Sims-Neulinge sind die Kosten dennoch ein Brett, wenn ihr wirklich alles ausprobieren und jeden Inhalt spielen wollt.

Puls der Zeit und setzt seit Jahren starke Impulse für mehr Integration.

Leider lange laden

Der größte Kritikpunkt jedoch besteht nach wie vor. Auch wenn die einzelnen Bereiche in den jeweiligen Nachbarschaften etwas größer geraten sind als noch kurz nach Veröffentlichung: Um die lästigen Ladebildschirme kommt ihr nicht herum. Verlassen die Sims ihr heimisches Grundstück, um

Nachbarn, die Bar in der Stadt oder ein Festival zu besuchen, heißt es immer: warten. Je fitter euer Rechner ist, desto geringer ist die Wartezeit, aber ohne geht es nicht.

Wer mit Familien spielt, die nicht viel zuhause bleiben, starrt deutlich öfter auf Ladebildschirme als bei Stubenhocker-Sims. Spielt ihr mehrere Stunden, senkt auch manuelles Zwischenspeichern auf einem starken System die immer länger werdenden Ladebildschirme nur marginal. Begleitet



Das Großstadtleben kosten Sims auch auf den vielen Festivals in San Myshuno voll aus.

Karrieren wie im Erweiterungspack An die Arbeit oder der Highschool-Alltag aus dem Erweiterungspack Highschool-Jahre werden so schnell zur Qual und verderben den Spaß am eigentlich stärksten Feature.

Auch die im Vergleich zu Sims 3 kleiner ausgefallenen Nachbarschaften sind eine bei Fans sehr unbeliebte Designentscheidung. Natürlich wurde ein mit gespielten Haushalten vollgepacktes Sims 3 schnell sehr hardwarehungrig, umfangreiche Spielstände erforderten viel Lade- und damit Wartezeit. Danach aber konntet ihr in den belebten Nachbarschaften auch den Nachbarn zusehen, an jeden Ort gehen und mit Gegenständen oder Stadt-Sims interagieren.

In Sims 4 sind Ladescreens nahezu unvermeidbar, sie unterbrechen immer wieder das Spielerlebnis. Und das Spiel leidet dennoch wiederholt unter generellen Lags und Hängern beim schnellen Zeitvorlauf. Die vom Entwicklerteam durch die kleinen Nachbarschaftsbereiche versprochene bessere Performance wird so nur in Spielständen mit wenig eigenen Sims erreicht.

Ein DLC für alle Fälle

Wie viele neue Packs es gibt, lest ihr in unserem Extra-Kasten zu den Kosten aller Erweiterungen. Jetzt werfen wir einen genauen Blick auf die damit ins Spiel gelangten Inhalte, die sich auf mehrere Bereiche konzentrieren: Viele Erweiterungen legen einen starken Fokus auf den bodenständigen Alltag und das Familienleben eurer Sims. Sie versorgen euch mit Jahreszeiten, Haustieren, Strick- und Waschtagsausrüstung,

Heirats- und Erziehungsmöglichkeiten, Highschool- und Uniausbildung sowie Karrieren. Andere Packs beleuchten unterschiedliche Gegenden, die sich an kulturellen Strömungen der Gegenwart orientieren. An Japan und Südamerika erinnernde Regionen, Multi-kulti-Großstädte, ein englisches Dorf, eine



Wie gut, dass der Tierarzt weiß, wie das Kätzchen aus Hunde und Katzen wieder gesund werden kann!

pittoreske mitteleuropäische Stadt, dazu tropische Inseln oder sogar ein Anklang an Hollywood bieten einen bunten Reigen an Möglichkeiten. Auch das Übernatürliche kommt mit Vampiren, Aliens, Zauberern, Werwölfen und Meerjungfrauen nicht zu kurz, daneben dürfen Sims als Geisterjäger aktiv werden. Dennoch wirkt Sims 4 mit dem stärkeren Fokus auf die Alltagssimulation inzwischen längst viel zahmer als die teils sehr abgedrehten Vorgänger.

Eine Stärke der Erweiterungen sind die stark ineinander greifenden Mechaniken. In Sims 3 war es noch oft so, dass ihr Fähigkeiten und Möglichkeiten, die neu ins Spiel kamen, nur in einer bestimmten Nachbarschaft umfassend nutzen konntet. Neue, durch DLCs eingeführte Mechaniken in Sims 4 findet ihr hingegen überall: So können eure Sims nicht nur mit Fähigkeiten aus dem Pack Werde berühmt zu Sternchen und Stars werden, sondern sammeln durch Videos zu allen möglichen Aktivitäten oder Karriereentscheidungen Ruhm an. Mit der Gruppenmechanik aus Zeit für Freunde bastelt ihr euch Gruppen für snowboardende Meerjungfrauen, heimwerkende Berühmtheiten oder gründet die nicht ganz so anonymen Grillkäsesüchtigen. Die Mondphasen sind nicht nur für Werwölfe relevant, sondern auch für andere okkulte Sims. Zauber können auf alle für den jeweiligen Spruch relevanten Gegen-

stände angewendet werden – und so weiter. Viele Verzahnungen sind allerdings nicht offensichtlich, sondern zeigen sich erst, wenn ihr euch in der Tiefe mit den Inhalten der jeweiligen Packs beschäftigt.

Und täglich grüßt das Mur... Erweiterungspack

Abseits der umfangreichen Neuinterpretationen früherer Inhalte gab es echte Neuerungen aber eher selten: Nur mit dem ökologisch orientierten Nachhaltig Leben, dem Abenteuer in StrangerVille, den herausfor-

MEINUNG

Gloria H. Manderfeld @nerdgedanken



Es gibt wenig Tests, die mir so schwergefallen sind wie dieser Nachttest zu Sims 4. Zum einen spiele ich Die Sims 4 nun schon seit acht Jahren und arbeite mich in jedes Pack aufs Neue ein, das gab viel Stoff zum Nachdenken. Zum anderen ist mir das Spiel über diese lange Zeit trotz all seiner Macken durch die vielen erlebten, teils sehr skurrilen Geschichten ans Herz gewachsen. Um Sims 4 samt allen Erweiterungen wirklich fair zu beurteilen, musste ich also weit ausholen. Das hat auch die bitteren Aspekte mit hochgespült, die leider mehr und mehr Raum in der Spielerfahrung einnehmen.

Viel hat sich über die Jahre zum Positiven geändert, inzwischen ist das Grundspiel auf einem guten Niveau mit vielen Möglichkeiten angekommen. Die allermeisten von Fans bemängelten Leerstellen wurden gefüllt, auch zusätzliche Inhalte gab es obendrauf. Wären da nur die Bugs nicht, die sich inzwischen in nervtötender Regelmäßigkeit immer wieder ins Spiel schleichen. Jedes neue Update, jedes neue Pack lässt teils altbekannte Bugs wiederkehren, manchmal kommen auch neue Probleme hinzu, die ganze Spielstände korrumpieren. Gepaart mit den Ladezeiten drückt das ordentlich auf den Spielspaß und macht Sims 4 zu einer Erfahrung, die euch viel Abwechslung bringen kann, aber auch Geduld erfordert.



Hier lernt unsere Sim-Frau im Pack Reise nach Batuu bei Rey den Umgang mit dem Lichtschwert.



Ihre ungewöhnliche Liebe feiern eine Meerjungfrau und ein Alien in der tropischen Umgebung von Inselleben.



Paranormale Phänomene umfassen für auch Flirts mit dem freundlichen Geistercasanova.

dernd zu bauenden Tiny Houses oder dem Ausflug auf den Star-Wars-Planeten Batuu kamen wirklich neue Inhalte in die Sim-Welt. Alle anderen Packs sind entweder direkte Kopien früherer Erweiterungen für eins der Vorgängerspiele oder konzentrieren sich auf aus Erweiterungen ausgekoppelte Aspekte. Und selbst die Tiny-House-Accessoires sind keine wirkliche Neuerung, sondern beruhen auf den in der Sims-Community seit Jahren üblichen Kleinbau-Challenges.

Für einen klareren Blick darauf vergleichen wir Sims 4 mit dem direkten Vorgänger (auch das ursprüngliche Sims und Sims 2 zu beleuchten, würde den Rahmen sprengen). Jahreszeiten, Haustiere (ohne Pferde!), Inselleben und Unialltag sind direkte Anleihen an frühere Erweiterungen. Die im Gameplaypack Paranormale Phänomene als Begleitkarriere eingeführten Geisterjäger gab es bereits als eine der Laufbahnen in Sims 3 Traumkarrieren. Zauberer und Werwölfe, die bei Sims 4 mit Reich der Magie und Werwölfe gleich zwei Gameplaypacks füllten, tobten in Sims 3 Supernatural durch die Spielwelt. Ein weiteres Gameplaypack brachte Vampire ins Spiel, die stammen aus der Sims-3-Erweiterung Late Night, und so weiter. Selbst das Washtag-Accessoirepack nimmt nur einen Aspekt aus Traumkarrieren heraus und verkauft diesen extra. Einerseits sind diese Neuinterpretationen durchaus spannend aufbereitet und wurden kreativ weitergedacht. Gerade mit spaßigen Packs wie Werwölfe oder Paranormale Phänomene zeigt das Entwicklerteam, dass auch nach

acht Jahren genug Ideen vorhanden scheinen, um ein spaßiges Spielerlebnis zu schaffen. Andererseits werden Inhalte wie die Tierzucht in Landhaus-Leben nicht weit genug ausgeführt, da die Chance auf ein echtes Zuchtsystem mit Vererbung und mehr Variationen verschenkt wurde.

Mehr Inhalte, mehr Bugs

Einige Erweiterungen wirken zudem, als hätte man mit aller Macht nach neuen Verkaufsmöglichkeiten gesucht und sich vor allem an Inhalten bedient, die schon bei Sims 3 beliebt waren. So werden aus einer früheren Erweiterung schnell zwei oder drei neue Packs, während nach wie vor über Sims 5 nur spekuliert werden kann. Dabei scheint Sims 4 längst ein Stadium erreicht zu haben, in dem Updates durch die schiere Größe des Spiels samt seinen vielen DLCs für stetig neue Probleme sorgen. Schon das verbuggte Hochzeitsgesichten-Gameplaypack aus dem Februar 2022 konnte Fans nicht überzeugen. Kurz vor der Veröffentlichung von Highschool-Jahre Ende Juli 2022 sorgte die Einführung der romantischen und sexuellen Vorlieben ins Grundspiel für eine Reihe von Bugs.

Unter anderem wollten Teenager unbedingt ihre Eltern daten oder Großeltern ihre Enkel verführen – das wurde inzwischen behoben, andere Probleme allerdings noch nicht. Auch Highschool-Jahre hakelt ordentlich: In unserer Testversion wurde unsere Sim-Teenagerin immer dann nach Hause teleportiert, wenn sie die PCs im Computer-

club der Schule benutzen wollte. Etliche Aktionen dauern ohne Grund endlos lange, Sims blockieren sich gegenseitig dauernd den Weg, und der Glas-Wasser-Bug ist auch wieder mit von der Partie. All das stimmt nicht hoffnungsvoll für die nächsten Monate, da noch kein Nachfolger in Sicht ist. ★

DIE SIMS 4

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 E6600 / A64 X2 6000+	Core i5 / Athlon X4
Geforce 8800 / Radeon 4770	GTX 650 / Radeon RX560
4 GB RAM, 15 GB Festplatte	8 GB RAM, 15 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- vielfältige Animationen
- zahlreiche liebevolle Details
- ausdrucksstarke Gesichter und Gestiken
- witzige Simlish-Dialoge
- Musik durch Radio

SPIELEDISIGN



- intuitive Aktionsbefehle
- parallele Tätigkeiten
- Wunschsystem
- abwechslungsreicher Alltag
- lange Ladezeiten bei Szenenwechsel

BALANCE



- einsteigerfreundlich
- Tutorial-Textkästen
- Wünsche als Hilfestellung
- Hilftexte erklären nicht alles
- Mechaniken schwer durchschaubar

ATMOSPHERE / STORY



- viele skurrile Geschichten
- dezentere Humor
- Baumodus
- zerstückelte Spielweltschauplätze
- Ereignisse im Alltag/Beruf nur als Textmeldung

UMFANG



- Wiederspielwert
- Gestaltungsfreiheit
- Bau- und Einrichtungsmöglichkeiten
- Sim-Spiel von der Wiege bis zur Bahre
- viele Extras nur als DLC

AUFWERTUNG

Viele der einst fehlenden Features wurden ins Spiel eingebaut, dazu gab es neue Karrieren, Bau- und Einrichtungsmöglichkeiten als kostenloses Update spendiert.



+3

ABWERTUNG

Bei den letzten größeren Updates kamen neue und alte Bugs ins Spiel, die trotz Nachbesserungen des Entwicklerteams den Spielspaß drücken.



-2

FAZIT

Sims 4 hat sich durch viele kostenlose Updates zu einem runden Gesamtpaket mit vielen Möglichkeiten entwickelt.



Der Ernst des Lebens wartet für Sim-Teenager in Highschool-Jahre – leider auch so manche Bugs.