Fakten

- 2 Städte
- 6 freie Bauplätze
- 26 Fertighäuser
- 8 öffentliche Gebäude
- 72 Fertigzimmer
- 984 Einrichtungsgegenstände
- 369 Kleidungsstücke und Accessoires
- 29 Emotionsstufen

Die Sims 4

Gut ist nicht gut genug: Die Sims 4 versagt nicht als Spiel, wohl aber als Nachfolger. Im Vergleich mit seinem Vorgänger zieht es nämlich klar den Kürzeren. Von Michael Graf

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Maxis (SimCity, GS 05/13: 75 Punkte)**
Termin: **4.9.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch, 15 weitere** Preis: **50 Euro**

Auf DVD: Test-Video

In manchen Ländern flunkert Electronic Arts mehr, in anderen weniger. In Deutschland etwa bewirbt der Publisher Die Sims 4 mit dem Motto »Echte Emotionen. Verrückte Storys.«. Daran gibt's nichts auszusetzen, Gefühle und Geschichten zählen zu den Stärken der Lebenssimulation. Beim englischen Slogan »Sie sind so klug, dass es komisch ist« biegen sich die Balken schon mehr, übermäßig intelligent sind die Sims diesmal nicht. Am schlimmsten trifft's aber die Japaner, denen verspricht EA nämlich nicht nur »unerwartete Geschichten – so weit, so gut –, sondern auch die »Sim-Evolution«. Moment, kurz den Duden wälzen: Evolution, steht dort, sei eine »langsame, bruchlose Entwicklung«. Hinter »langsam« setzen wir ein Häkchen, schließlich sind seit Die Sims 3 über fünf Jahre vergangen. Aber als »bruchlos« kann man die Entwicklung der Serie nun wirklich nicht bezeichnen. Denn die Sims 4 zeigt zwar neue Stärken, wirft aber auch diverse Errungenschaften seiner Vorgänger über Bord. Da halten wir's doch lieber mit dem italienischen Werbespruch: »Zu seltsam, diese Sims.«

89 fehlende Features

Bereits vor dem Verkaufsstart kursiert eine Liste von 89 aus bisherigen Sims-Teilen (ohne Addons!) bekannten Features, die der Entwickler Maxis diesmal gestrichen hat, darunter beliebte Elemente wie Pools, Keller, Kleinkinder, eine durchgehende Welt, unebenes Terrain, Krankheiten, Autos, Geschirrspüler und individuelle Ängste, etwa vor Geistern. Ach ja, Geister fehlen auch. Das klingt nach krassem Beschnitt, zumal auch ursprünglich angekündigte Neuerungen wie das Woohoo-Talent für liebestolle Sims entfallen. Entsprechend geballte Wut schlägt Maxis und EA entgegen, die User des Wertungs-Schmelztiegels Metacritic.com watschen Die Sims 4 mit 3,7 von 10 Durchschnittspunkten ab. Nun sind User-Wertungen bekanntlich mit Vorsicht zu genießen, die null Zähler, die manch wütender Spieler vergibt, hat Die Sims 4 nicht verdient. Dennoch lässt sich daran die Enttäuschung über das zweite halb gare Maxis-Werk nach SimCity ablesen. Allerdings erhitzt diesmal kein Onlinezwang die Gemüter - nach der ersten Aktivierung via Origin darf man offline spielen –, und auch spielerisch gesehen ist das vierte Sims längst nicht so kaputt wie die »Simulation« von SimCity. Im Gegenteil, für sich gesehen entpuppt sich Die Sims 4 als gutes Spiel, es hat Charme und Humor, es funktioniert und

Beim ersten Date wird gleichzeitig ferngesehen, gezockt und geflirtet – Multitasking macht's möglich. Danach kann sich unser Sim des Gefühls nicht erwehren, dass seine Freundin dicker geworden ist (Mitte). Schließlich kommt das Baby auf die Welt, das aber als Möbelstück gilt (rechts).

 Woher das Wort »Fenstersims« stammt, ist unklar. Womöglich entstammt es dem lateinischen »sima« für eine Rinnleiste in einem Tempel.

Bei der Herrenhaus-Party unterhält der Sohn die Gäste dank Comedy-Talent mit Witzen. Bei jeder Party gibt es bestimmte Aufgaben ❶, die wir erfüllen müssen, um Items abzustauben. Das Porträt zeigt die Laune des Sims ❷, seine Bedürfnisse müssen wir erst per Icon-Klick ausklappen ❸.

entwickelt zuweilen einen bezaubernden Spielfluss. In den ersten 20 Stunden haben wir mit dem Familiensimulator viel Spaß, erleben skurrile Geschichten (schon mal mit dem Tod angefreundet?) und freuen uns über zwei Neuerungen, die Sim-Launen und das Multitasking. Doch je länger wir spielen, desto öfter macht sich das eine, große Problem von Die Sims 4 bemerkbar. Und dieses Problem heißt: Die Sims 3.

Der Vorgänger hob die Serie 2009 tatsächlich auf eine neue Evolutionsstufe, weil er die Spielwelt öffnete: Statt eines engen Nachbarschaftskäfigs bewohnte man ein frei erkundbares und belebtes Städtchen, das zahllose Möglichkeiten bot. Wenn etwa der Opa starb und als Geist herumspukte, konnte man ihn auf dem Friedhof beisetzen oder zum Labor fahren, damit ihn die Weißkittel wiederbeleben – falls man die entsprechende »Gelegenheit« bekam, quasi eine Nebenquest. Die Vielfalt der Welt weckte den Entdeckerdrang und reizte zu noch mehr Experimenten, als die Familienverwaltung sowieso schon erlaubte; im Test lobten wir Die Sims 3 als »Feuerwerk aus Witz und Kreativität«. Okay, Witz und Kreativität hat auch Die Sims 4, nur das Feuerwerk zündet diesmal nicht. Und das beginnt eben schon bei der Spielwelt: Gerade mal zwei Dörfchen stehen zur Verfügung, jedes besteht aus vier Wohn- und einem öffentlichen Viertel sowie einem Park. Eine durchgehende Welt ist Fehlanzeige, bei den jederzeit möglichen Reisen an andere Schauplätze – etwa zum Abtanzen im Nachtclub – erwarten uns zehn bis 30 Sekunden lange Ladepausen. Und wenn's nur das wäre! Selbst beim Besuch des Nachbarhauses starren wir erst mal auf den Ladebildschirm – schwach.

Doch zurück auf Anfang. Die Sims 4 beginnt wieder mit dem Basteln der eigenen Sims. Der Editor ist gewohnt umfassend, von den Klamotten über die Krümmung der Augenbrauen bis zur Schenkelbreite lässt sich alles detailliert einstellen. Nur eines nicht: die Farben. Statt wie in Die Sims 3 Kleider und später auch Möbel nach Lust und Laune umzufärben, dürfen wir nur noch aus vordefinierten Farben wählen. Für eingefleischte Sims-Bastler ist das eine Einschränkung, auch wenn der Editor ansonsten viel Spielraum erlaubt; im Test erstellen wir jede Menge grundverschiedene Charaktere, etwa einen weißhaarigen Gentleman und eine grünhäutige Irokesen-Hippiedame, deren Beziehung wir vorab festlegen – klar, die beiden sind verheiratet. Fertigen Sims verpassen wir wieder Lebenswünsche (großes Haus, große Familie et cetera) sowie Charakterzüge von »Naturliebhaber« bis »Hitzkopf«, die sich auch spürbar auswirken. Vor das Familienleben hat Maxis jedoch erst mal den Häuserbau gesetzt. Gut, wir könnten ein vorgegebenes Haus kaufen, zimmern unsere Bude aber selber, Ehrensache. Im Gebäude-Editor lassen sich erstmals komplett ausgestattete Fertigzimmer pflanzen – gute Sache, vom Hocker haut's uns aber nicht. Weil die Instantstuben ins Geld gehen, möblieren wir anfangs nämlich doch lieber von Hand. Und das macht Spaß, die vielfältige Einrichtung bietet wieder eine Menge Bastelspaß: Sollen wir nun eine billige Dusche und den teuren Herd nehmen, oder beides billig und dafür ein komfortables Bett? Zudem dürfen wir detaillierter am Dach schrauben und schräge Wände platzieren, dafür entfallen Keller sowie Pools. Umbauen lässt sich übrigens nicht nur das Eigenheim, vielmehr ist das bei allen Stadtvierteln möglich. Falls wir etwa der Meinung sind, dass der Park ein Schlafzimmer braucht, dürfen wir's einfach kostenfrei hinbauen. Dank der noch engeren Community-Einbindung können wir unserer Stadt zudem jederzeit von anderen Spielern hochgeladene Häuser und Sims hinzufügen. Zum Beispiel peppen wir

Die Spielwelt besteht aus nur zwei Örtchen, hier das Wüstenkaff Oasis Springs.

Das vermissen wir am meisten

In Die Sims 3 bewohnten wir erstmals keine enge Nachbarschaft, sondern ein frei erkundbares, zusammenhängendes Städtchen. Die belebte Kulisse senkte zwar die Performance, war aber sehr stimmungsvoll und steckte voller Möglichkeiten.

Die Altersstufe zwischen Baby und Schulkind gab es seit Die Sims 2, in Die Sims 3 wurde sie weiter ausgebaut, wir konnten den Kleinen unter anderem die ersten Fähigkeiten beibringen. Schade, dass mit ihnen nun eine ganze Spielebene entfällt.

Ja, das klingt unspektakulär, um ein Haus zu errichten, muss man den Baugrund doch sowieso flach klopfen, oder? Nein, eben nicht, in Die Sims 3 konnte man Hänge bebauen, Teiche ausheben und so weiter. Diese landschaftliche Vielfalt fehlt nun.

Die Sims-Serie ist seit jeher ein Tummelplatz für kreative Spieler, die in Die Sims 3 dank der »Create a Style«-Funktion Gegenstände und Klamotten frei mit eigenen Farben und unterschiedlichen Mustern anpassen durften. Das geht nun nicht mehr.

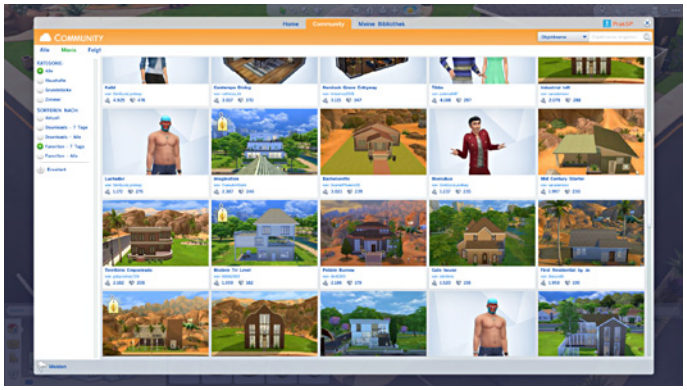
Wir besuchen einen Nachtclub und tanzen mit dem Sensenmann – ein echtes Sims-Erlebnis!

unsere Nachbarschaft mit einem Heckenlabyrinth auf, auch das weckt Bastelfreude. Allerdings ist der Bauplatz arg knapp, zum Spielbeginn stehen pro Ort nur vier leere Grundstücke zur Verfügung. Die sind noch dazu maximal 50 mal 50 Felder groß, in Die Sims 3 waren's noch 64 mal 64.

Doch wie steht's nun mit den Sims selbst? Die profitieren von der wichtigsten Neuerung überhaupt. Neben ihren Bedürfnissen (die wir umständlich per Icon-Klick »ausklappen« müssen) spielt erstmals auch die individuelle Laune eine Rolle. Wer Frust im Job hat, kommt »angespannt« nach Hause, verliebte Sims werden »kokett«. Durch Aktionen können wir die Stimmung zudem gezielt beeinflussen. Mürrische Naturfreunde beglückt das Joggen, und wer dank mühsam trainiertem Kochtalent ein richtig gutes Grillkäse-Sandwich brät, strotzt vor Selbstbewusstsein. Gefühle, Charakterzüge und Aktionen eines Sims greifen also ineinander - coole Sache, zumal Die Sims 4 die Gefühle bestens rüberbringt. Die ausdrucksvollen Gesichter sind eine große Stärke der ansonsten reduzierten Comicgrafik. Je nach Laune stehen einem Sim auch andere Aktionen offen. Kokette Sims können ihrem Gegenüber eine Rose reichen, glückliche werfen mit Komplimenten um sich, wütende mit Beleidigungen. Letzteres betrifft vor allem hitzköpfige Jungs und Mädels, die urplötzlich in Wut verfallen können und dann alles runterputzen, was nicht die Beine in die Hand nimmt. Wenn Mama schlechte Laune hat, sollten wir sie also von Papa fern halten, sonst war's das mit Liebesleben.

Aus den Gefühlen lässt sich natürlich auch Kapital schlagen. Das Töchterchen etwa sollte vor der Fahrt zur Schule noch eine Runde die »Simpedia« studieren. Das macht die Kleine »konzentriert« und sorgt für bessere Noten. Erwachsene, die »selbstbewusst« zur Arbeit fahren, dürfen sich beim Boss einschleimen. Was aber auch schiefgehen kann, dann kommen sie »beschämt« nach Hause. Jede Stimmung weckt übrigens spezielle Aktionswünsche, beschämte Sims etwa verspüren manchmal das Bedürfnis, ihre Unsicherheit zu beichten. Darüber hinaus gibt's Wünsche, die mit den Charakterzügen zusammenhängen, Materialisten etwa wollen regelmäßig teure Sachen erstehen. Wenn wir solche Anliegen erfüllen, sammeln wir Punkte, mit denen wir unseren Sims Belohnungen kaufen. Beispielsweise bringen wir sie per »Insta-Schlank« auf Normalgewicht zurück, wenn sie nach zu wenig Sport eine Wampe vor sich her schieben, oder wir spendieren ihnen einen Verjüngungstrank, damit sie nicht so schnell von uns gehen. Am nützlichsten sind zusätzliche Charakter-

Der Aus- und Umbau des Eigenheims macht wieder eine Menge Spaß.



Dank der engeren Community-Einbindung können wir jederzeit die Häuser und Sims anderer Spieler herunterladen und in unsere Welt integrieren.

züge wie »Blitzputzer« (wischen und schrubben besonders schnell) und »fruchtbar« (erhöht unsere Chance auf Zwillings- oder Drillingsgeburten), die fallen allerdings teils so teuer aus, dass wir dafür fast schon mehrere Generationen lang sparen müssen.

Eine weitere lobenswerte Neuerung ist das Multitasking, Sims dürfen nun mehrere Aktionen gleichzeitig ausführen. Unser erstes Date etwa wird zum vollen Erfolg, weil er auf dem Sofa fernsieht, während sie nebenan am Schreibtisch Computerspiele zockt – so haben beide Spaß und können noch dazu über die Schulter flirten. Oder wir lassen die Familie gemeinsam essen und dabei auch gleich Witze erzählen, um ihre Hunger- und Sozialbedürfnisse zu stillen. Wer clever mikromanagt, kann dank Multitasking also Zeit sparen. Andererseits lassen sich die Sims nun leichter ablenken, zum Beispiel soll unser Töchterchen seine Hausaufgaben machen, sülzt aber lieber mit Mutti. Kein Problem, da müssen wir eben besser aufpassen, dass unsere Sims ihre Aufgaben wirklich erfüllen, das beugt Leerlauf vor. Man kann übrigens den Hut davor ziehen, wie viele sinnvolle (Inter-)Aktionsmöglichkeiten Maxis ausgeheckt hat. Gut, das war schon in den Vorgängern so, aber es ist schön zu sehen, dass beispielsweise das Lästern in Internet-Foren nicht nur das Sozialbedürfnis eines Sims befriedigt, sondern auch seine Schelmen-Fähigkeit steigert, die er wiederum für den Verbrecherberuf braucht. Beförderungen schalten neue Items frei, den besten Rechner etwa gibt's nur für Profi-Gamer. Es bieten sich aber auch andere Wege zu ungewöhnlicher Einrichtung. Wer etwa im Vorgarten eine Rakete baut, trainiert das eigene Raumfahrttechnik-Talent und kann ins All abheben, um dort Deko-Gegenstände einzusammeln – allerdings nicht in Spielgrafik, sondern nur in Textfenstern. Auch Jobentscheidungen à la »Soll ich meine unfähige Kollegen anpfeifen oder schweigen?« gibt's nur als Text, bei der Arbeit zuschauen darf man den Sims nicht, sie verlassen das Haus und lösen sich in Luft auf, Autos gibt's ja auch nicht mehr.

Diesmal bitte mit Gefühl

Ein weiterer Weg zu Belohnungs-Items sind Feiern, wie in Sims 3 dürfen wir jederzeit zu Hause oder in einem öffentlichen Gebäude (Museum, Bar und so weiter) eine Party schmeißen. Dafür wählen wir Motto, Gäste, Ort und Personal wie den Barkeeper, jedes Fest hat dann mehrere Ziele. Auf einer Kostümparty etwa sollen wir unter anderem zehnmal mit Gästen über ihre Verkleidung sprechen. Je mehr Aufgaben wir erfüllen, desto erfolgreicher wird die Feier und desto bessere Items stauben wir ab. Die Freude über solche Erfolgserlebnisse trübt Die Sims 4 allerdings immer wieder mit Rückschritten im Vergleich zum Vorgänger. In Die Sims 3 durften wir nämlich noch einen eigenen Dresscode für die Feier festlegen und sie vorausplanen, beides fällt nun flach. Die Party geht einfach sofort los; sobald alle Teilnehmer eingeladen sind, werden wir an den Veranstaltungsort gebeamt – egal, ob unsere Schützlinge gerade zur Arbeit müssen oder vor Müdigkeit fast umfallen. Wir können nur spekulieren, war-

Die Gesichter bringen die Stimmungen sehr gut rüber, Sohnemann ist schlecht drauf.

Gut, aber nicht gut genug

Michael Graf
Chefredaktion
micha@gamestar.de

Die Sims 4 zu bewerten, manövriert mich in eine Zwickmühle. Einerseits habe ich viel Spaß damit, vor allem in den ersten 20 Stunden erlebe ich herrlich absurde Geschichten, wie sie eben nur ein Sims schreiben kann. Etwa meine Freundschaft mit dem Tod. Oder die Tochter, die ich mit meiner Verlobten zeuge, nach der späteren Heirat aber nicht in den gemeinsamen Haushalt übernehme, herzlos, wie ich bin. Noch dazu sind die Gefühle und das Multitasking derart sinnige Neuerungen, dass ich mich frage, warum es beides erst jetzt gibt, nach 14 Jahren Seriengeschichte. Und hey, das Spiel unterstützt Mods, alleine das ist schon lobenswert. Da lässt der obligatorische Nackt-Patch sicher nicht lange auf sich warten.

Andererseits fallen mir mit fortlaufender Spieldauer auch immer mehr Ecken und Kanten auf, immer mehr Dinge, die doch eigentlich drin sein sollten, es aber nicht sind – und wenn's nur um vermeintliche Kleinigkeiten wie die gestrichenen Geschirrspüler, Einbrecher und Reparaturhandwerker geht. Ja, für sich gesehen ist Die Sims 4 ein spaßiges Spiel, aber es muss auch dem Vergleich mit seinen Vorgängern standhalten. Und das tut's nicht, verglichen mit Die Sims 3 ist es ein Rückschritt, weniger vielfältig, weniger originell, kurzum: das schlechtere Spiel. Wie also bewertet man ein solches Spiel? Wer noch kein Sims gespielt hat, der kann mit Die Sims 4 allen Schwächen zum Trotz seinen Spaß haben. Es versagt ja nicht als Spiel, nur als Teil einer Serie.

Allerdings nicht irgendeiner Serie. Wir reden verdammt noch mal von Die Sims, einer der größten PC-Spielereihen aller Zeiten mit über 175 Millionen verkauften Spielen und Addons! Gerade von einer derartigen Prestigemarke erwarten ich und viele andere Spieler eben mehr als nur eine gute, aber unvollständige Fortsetzung, deren Käufer nun erstmals aufs Erweiterungspack »Schwimmende Vorschüler« warten dürfen. Deshalb kann ich für Die Sims 4 auch keine Kaufempfehlung aussprechen, zumindest nicht zum Vollpreis.

EA hatte gehofft, dass sich das erste Die Sims 160.000 Mal verkauft. Es wurden 16 Millionen.

um Maxis das Planungs-Interface geändert hat, vermutlich waren ihnen die Menüs von Sims 3 zu überladen, sodass sie sich nun aufs Wesentliche konzentrieren wollten. Oder auf das, was sie für das Wesentliche halten.

Und dieses Phänomen zieht sich durchs ganze Spiel. Die Sims 4 wirkt tatsächlich wie mit der Heckenschere beschnitten, nach jedem Höhenflug und jedem tollen Erlebnis, nach jeder skurrilen Geschichte und jeder erfolgreichen Party holt uns der Ärger über Rückschritte ein. Beispielsweise freuen wir uns übers Kinderkriegen, doch dann lassen sich Babys nicht mehr von ihrer Wiege trennen, wir interagieren mit ihnen wie mit einem Möbelstück. Das ist schade, wäre für sich alleine aber kein epochales Problem – wenn nicht auch noch die nächste Altersstufe wegfiele: Statt zu Vorschülern werden die Säuglinge direkt zu Schulkindern, sodass eine ganze Spielebene entfällt. Ein andermal finden wir's witzig, dass wir nach Opas Ableben mit dem Sensenmann plaudern dürfen, doch dann bleibt uns von Opa nur eine langweilige Urne – kein Geist, kein Friedhof, keine Forschungslabor-Auferstehung à la Sims 3. Gut, es gibt ja die Verjüngungstränke, und Bestseller-Autoren können ein Epos verfassen, das verstorbene Verwandte wieder ins Leben zurückholt. Zumindest Geister hätten wir uns aber schon gewünscht. Oder Handwerker, die kaputte Elektrogeräte reparieren, falls unsere Sims keine Zeit haben. Oder Pools und Keller, die den Häuserbau noch deutlich vielfältiger gestaltet hätten – wahrscheinlich sind da schon die ersten Erweiterungen und DLCs in Planung. In seiner Ursprungsfassung und im Vergleich zu den Vorgängern (selbst ohne Addons) fühlt sich Die Sims 4 einfach unvollständig an.

Irgendwie unvollständig

Und dann wären da noch die Bugs. Abstürze haben wir im Test erlebt, aber nur sehr selten. Häufiger sind Logikfehler wie eine Dusche, deren Wasserstrahl selbst dann noch weitersprudelt, als wir sie schon längst ausgebaut haben. Auch die KI wird hin und wieder von Aussetzern geplagt, am Esstisch tauschen die Sims gerne Plätze hin und her, manchmal laufen sie los, nur um nach wenigen Schritten wieder umzukehren, Gesprächspartner stapfen schon mal inmitten der Unterhaltung weg. Und manchmal weigern sich Sims einfach, eine Aktion durchzuführen, beispielsweise bleiben sie regungslos stehen, statt schmutzige Teller in die Küche zu tragen. Mag sein, dass dies einen spielerischen Grund hat, der wird jedoch nicht erklärt. Abgesehen davon läuft Die Sims 4 immerhin rund und flüssig, es wirkt sauber programmiert. Wobei Maxis die gute Performance natürlich auch mit dem reduzierten Grafikstil, den geschrumpften Welten und der spielerischen Vereinfachung erkauft hat. Ein hoher Preis. GR

Traurige Sims können am Rechner über ihre Gefühle bloggen.

Nach der Hochzeit dürfen Sims nun auch getrennt wohnen.

Wer sich eine Rakete in den Vorgarten stellt, darf das All erkunden und Bonus-Items sammeln.

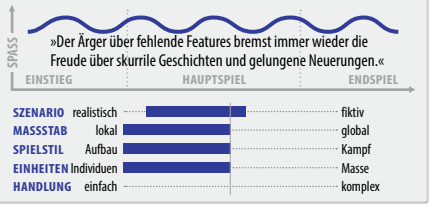
TERMIN 15.8.2014 PREIS 50 Euro USK ab 6 Jahren

Die Sims 4

Aufbauspiel

Publisher	Maxis
Entwickler	Electronic Arts
Sprache	Deutsch, Englisch, 15 weitere
Ausstattung	DVD-BOX, 1 DVD, 2 Anleitungszettel
Kopierschutz	Origin

GENRE-CHECK AUFBAUSPIEL



GRAFIK 7/10
+ vielfältige und butterweiche Animationen + zahlreiche liebevolle Details + ausdrucksstarke Gesichter − matschige Texturen − Stadtkulisse nur Staffage − Clipping-Fehler

SOUND 9/10
+ gewohnt witzige Simlisch-Dialoge + charmant-flotte Musik + sehr gute Soundkulisse − Musik nur im Baumodus und in Menüs

BALANCE 8/10
+ generell einsteigerfreundlich + hilfreiche Tutorial-Textkästen + Wünsche als Aktions-Hilfestellung − Hilfstexte erklären nicht alles − Mechanik teils schwer durchschaubar

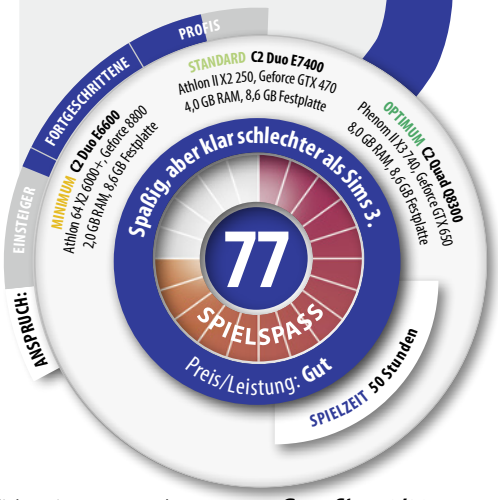
ATMOSPHÄRE 8/10
+ skurrile Geschichten am Fließband + viel Humor + Baumodus weckt Kreativität − zerstückelte Spielwelt − viele Ereignisse spielen sich in Textkästen ab

BEDIENUNG 7/10
+ stilvolles und verbessertes Interface + intuitive Aktionsbefehle − teils zu viele Klicks notwendig − selbst beim Nachbarschaftsbesuch lange Ladepause

UMFANG 8/10
+ vielfältige Einrichtung + hohe Gestaltungsfreiheit + nach wie vor hoher Wiederspielwert − weniger Nebenschauplätze als in Sims 3 − viele gestrichene Features von Kellern bis Geistern

STARTPOSITIONEN 7/10
+ vielfältiger Sim- und Haus-Editor + komplett eingerichtete Zimmer + Stadtviertel lassen sich umbauen − nur zwei kleine Städte − kleinere Bauplätze als in Sims 3 − plattes Terrain

KI 7/10
+ nachvollziehbare Gefühle + glaubwürdige Charakterzüge + Sims kümmern sich eigenständig um Bedürfnisse − KI-Aussetzer − manchmal werden Aktionen nicht ausgeführt

EINHEITEN 8/10
+ abwechslungsreiche und sinnvolle Aktionen + vielfältige Charaktere + Altersstufen mit eigenen Herausforderungen − Babys sind Objekte − Vorschul-Altersstufe fällt weg

ENDLOSSPIEL 8/10
+ freischaltbare Item- und Charakterbelohnungen + motivierende Karrieren und Lebensziele − Abwechslung leidet unter fehlenden Features − viele vereinfachte Elemente (Partys etc.)