

Die Sims 4

KELLER RUNTER, WERTUNG RAUF?



Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Maxis** Termin: **4.9.2014** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **60 Stunden** Preis: **45 Euro** DRM: **ja (Origin)**

Die Sims 4 hatte in unserem Test ein großes Problem: Die Sims 3. Denn vieles aus dem Vorgänger war im neuen Sims schlicht nicht mehr drin, zum Beispiel Keller, Pools und Gespenster. Hat Maxis nachgebessert? Von Michael Graf

ACHTUNG! KONTROLLE! Energisch schubsen wir in Die Sims 4 den verdutzten Hausherrn zur Seite, als wir unangemeldet sein Haus stürmen. Unsere Checkliste im Anschlag, schließlich ist das hier ein Kontrollbesuch! Schnell haben wir eine verdächtige Treppe gefunden – verdächtig, weil sie nicht nach oben führt, sondern nach unten. Verbirgt sich unter dem Erdgeschoss etwa ... ein Keller? Wir rennen nach unten, den Hausherrn im Schlepptau. »Ja, die habe ich selbst gebaut! Plötzlich ging das! Und unter dem Keller ist sogar noch einer!« Tatsächlich: Eine weitere Treppe führt tiefer hinunter, wir vernehmen ein Plätschern, es wird feuchter. Sollte da womöglich ...? Richtig. Ein Pool lädt zum Planschen ein. »Auch das ging von einem Tag auf den anderen«, berichtet der sichtlich stolze Hausherr, »eben haben wir noch geschimpft,



Die Pools wurden recht schnell per Gratisupdate nachgereicht und verbessern die Laune drastisch. Vor allem, wenn man beim Planschen mit den Liebsten plaudert.

dass wir kein Schwimmbad anlegen können, und plötzlich war es im Baumenü!« Die Sims 4 ist in den vergangenen Monaten vielleicht kein anderes Spiel geworden, aber es ist gewachsen. Wie sehr, und ob das eine bessere Wertung rechtfertigt – nun, schauen wir mal.

Begeisterte Sims

Zwei grüne Checklistenhaken später marschieren wir die Treppen wieder hoch und

folgen einem sanften Rauschen, das uns in die Küche führt. Hier staubt die Spüle langsam ein, dafür vibriert daneben eine nagelneue Spülmaschine. Die Dame des Hauses schwärmt von der Spülhilfe: »Wissen Sie, als wir noch in Die Sims 3 wohnten, ist das Teil ständig gelaufen. Und hier in Die Sims 4, da mussten wir monatelang alles von Hand spülen. Von Hand! 2015!« Während wir noch auf ihre armen Spülhände starren und an



Nie mehr Spülhände! Die Spülmaschine ist erst seit kurzem dabei.



Alle Locations, hier das Fitnessstudio, müssen nachgeladen werden.



Dank der neuen Kellergeschosse lassen sich auch stilvolle Souterrain-Wohnungen errichten. In Sachen Gebäudebau-Vielfalt hat sich Die Sims 4 also nochmals gesteigert.

die legendäre Palmolive-Werbung denken (»Sie baden gerade Ihre Hände darin!«), spüren wir plötzlich einen Lufthauch. Es wird schlagartig kälter im Raum, uns fröstelt. Ein Geist schwebt vorbei. Ein Geist? »Das ist Opa, der tut nix, der will nur spielen«, beruhigt uns das Ehepaar, »als wir hier eingezogen sind, war er spurlos verschwunden. Erst nach ein paar Wochen ist er wieder aufgetaucht!« Wir machen den vierten Haken. Die Geister sind zurück.

Aus der Wiege in die Schule

»Hier hat sich echt viel getan«, denken wir noch – als wir am Kinderzimmer vorbeikommen. Eine Babywiege nebst putzigem Inhalt steht hier, daneben ein Schülerschreibtisch. »Haben Sie auch Kinder im Vorschulalter?«, fragen wir die Eltern. Die beiden schütteln den Kopf: »Ludger-Ansgar ist quasi über Nacht vom Baby zum Schulkind geworden. Das wird unserer Hiltrud-Hermine wohl auch passieren. Sie werden viel zu schnell groß, früher war das ganz anders, da konnten man Kindern schon vor der Schule die ersten prägenden Fähigkeiten beibringen!« Wir machen ein rotes Kreuz. Immer noch weniger Altersstufen als in Die Sims 3. Stutzig geworden, schauen wir uns im Haus genauer um. Es ist schick möbliert, seine Bewohner sind gut gekleidet; man merkt gleich, dass die hiesigen Klamottenhändler, Möbel- und



Die Pools lassen sich elegant ins Haus einbauen.

Mehr Sims 4: Was bringen die Zusatzpacks?

Die Sims-Hauptspiele zogen schon immer eine Flut an kostenpflichtigem Nachschub hinter sich her. Auch Sims 4 bringt es, einem Jahr nach Release, auf mittlerweile sechs Pakete, das nächste Erweiterungspack »Zeit für Freunde« ist für November angekündigt. Wir haben uns die Zusatzinhalte genauer angeschaut, sie fließen allerdings nicht in die neue Wertung des Hauptspiels ein.

Erweiterungspack



An die Arbeit

Normalerweise marschieren die Sims aus dem Haus und verschwinden für ein paar Stunden »auf Schicht«. Beeinflussen können wir ihre Tätigkeit nur, indem wir sie leistungsfähig (ausgeschlafen, satt etc.) zur Arbeit schicken und gelegentliche Multiple-Choice-Fragen beantworten. Mit dem Erweiterungspack gibt's immerhin drei Berufe, bei denen wir unsere Sims zur Arbeit begleiten: Arzt, Wissenschaftler, Polizist. Außerdem können wir ein eigenes Geschäft aufmachen, etwa eine Bäckerei oder Buchhandlung. Dazu kommt das Shopping-Paradies Magnolia Promenade als vierte Ortschaft, mit drei Geschäften plus einem freien Baugrundstück. Trotz des stolzen Preises (rund 28 Euro, früher 40 Euro) lohnt sich das Paket, denn das Erklimmen der Karriereleiter ist gleich viel motivierender, wenn wir Patienten oder Verbrecher persönlich behandeln, inklusive Tagesaufgaben und neuen Fertigkeiten.



Doof, wenn die Krankenschwester müffelt.

Die Sims-Hauptspiele zogen schon immer eine Flut an kostenpflichtigem Nachschub hinter sich her. Auch Sims 4 bringt es, einem Jahr nach Release, auf mittlerweile sechs Pakete, das nächste Erweiterungspack »Zeit für Freunde« ist für November angekündigt. Wir haben uns die Zusatzinhalte genauer angeschaut, sie fließen allerdings nicht in die neue Wertung des Hauptspiels ein.

Gameplay-Packs



Outdoor-Leben

Juchu, wir fahren in den Urlaub! Doch statt Luxushotel am Strand wartet die garstige Natur – und wir bestimmen selber, ob wir sie in Zelten oder im Fünfsterne-Blockhaus ertragen. Spielerisch wird

für stolze 20 Euro wenig geboten: Wir können Hufeisen werfen, Marshmallows verbrennen, Kräuter sammeln oder uns mit dem Typen im Bärenkostüm unterhalten. Nervig: Weil überall Bäume rumstehen und unsere Sims verdecken, ist der sehr amerikanisch anmutende Naturpark arg unübersichtlich.



Hufeisenwerfen und Marshmallow-Brutzeln: Das Outdoor-Leben ist nicht sooo spannend.



Wellness-Tag

Wer schön sein will, muss schlammig schwitzen: Dieses Gameplay-Pack setzt einen Wellness-Tempel auf die Stadtkarte, in dem wir Sauna, Schlammbad, Massagen, heiße Steine und

anderen Entspannungskram genießen.

Couch-Potatos hingegen bauen sich Schlammbad oder Dampfkammer einfach

ins Eigenheim, betreiben Yoga oder meditieren. Das Pack ist somit »nachhaltiger« als der langweilige Outdoor-Urlaub, kostet aber ebenfalls 20 Euro.



Ein Besuch im Wellness-Tempel verbessert die neuen Wellness-Fähigkeiten.

Accessoires-Packs



Party, Sonne, Küche

Für jeweils zehn Euro gibt's die Pakete Luxus-Party, Sonnenterrassen und Coole Küchen-Accessoires. Alle bieten Kleider, Möbel und Luxuskrum wie Whirlpools, aber keine spielerischen Neuerungen. Lohnt sich nur für beinhardt Fans!



Vorne Schulkind, hinten Baby: Dazwischen gibt's keine Altersstufen.



Wir können Pizza und Putzfrau ordern, aber keinen Reparatordienst.

Baumärkte ein breites Angebot auffahren. Aber: Alles kommt von der Stange, hat keinen persönlichen Stil. Kann man immer noch keine eigenen Farben und Muster entwerfen?

Das Paar nickt betrübt: »In Sims 3 ging das noch, da haben wir uns bei Create a Style kreativ ausgetobt. Aber das ist lange vorbei. Kommt wohl auch nie wieder!«

köpfige Familie nach einem Jahr in der neuen Welt? »Sehr gut! Wir unternehmen viel mehr gleichzeitig miteinander, erfüllen uns Wünsche, verschönern und vergrößern unser Haus. Aber manchmal erinnern wir uns eben wehmütig an die Zeit in Sims 3, als die Welt noch offener war, wir schnell mal beim Nachbarn vorbeischnellen konnten, Möbel und Klamotten unseren eigenen Stempel aufdrücken durften. Aber wer das allererste Mal in eine Sims-Welt zieht, also nichts vermisst, wird hier auf jeden Fall glücklich!« ★



Michael Graf
@Greu_Lich

Die gute Nachricht: Obwohl das Sims-Mutterstudio Maxis schließen musste, schrauben die Entwickler weiter an ihrem Spiel. Geister und Pools kamen recht schnell, gefolgt vom neuen Wohnort, Kellerbau und Spülmaschine. Die schlechte Nachricht: Die großen Ärgernisse wie weggefallene starke Features (Create a Style, hügeliges Gelände, Vorschulkinder) und das lange Nachladen bei jedem Ortswechsel werden wohl nicht mehr behoben. Stattdessen vermelden die Patchnotes stolz »Der Ladebildschirm ist nun heller und lebendiger«. Toll. Natürlich ist Sims 4 trotzdem ein spaßiges und motivierendes Spiel, das zum Experimentieren einlädt wie kaum ein anderes. Hier kann ich alles ausprobieren, vom biederem, treudoofen Familienvater bis hin zum Lebemann-Junggesellen, der die halbe Nachbarschaft schwängert. Aber eben immer mit dem blöden Beigeschmack, dass »früher vieles besser war.« Hardwarehungriger, ja, aber eben auch besser.

Stadt, Land, Flach

Dinnen haben wir genug gesehen, wir gehen vor die Haustür. Es ist eine schicke Siedlung, aber flach wie eine Flunder. Die fehlenden Hügel und Senken hinterlassen einen unnatürlichen Eindruck, wie auf dem Reißbrett stehen die Nachbarhäuser da. Dafür hat sich neben den bisherigen Ortschaften Oasis Springs und Willow Creek mittlerweile die Vorort-Siedlung Newcrest mit satten 15 Baugrundstücken gebildet. Aber als wir nur mal schnell zum Nachbarhaus wollen, warnt uns das Paar: »Bringen Sie genug Zeit mit, das dauert!« Und tatsächlich: Die Welt um uns herum verschwindet, ein Nachladesymbol erscheint, erst nach fast 20 Sekunden kommen wir die lächerlichen paar Meter weiter beim Nachbarn an. Das Gleiche gilt für den Rückweg.

Noch schlimmer wird's, wenn wir öffentliche Orte wie einen Club oder ein Museum aufsuchen wollen. Wir quittieren das umständliche Nachladen mit einem Kopfschütteln – und einem dicken roten Kreuz. Denn die ganze Spielwelt wirkt unnötig zerstückelt, vor allem dann, wenn eine komplette Familie über verschiedene Locations verteilt ist. Unser Kontrollbesuch ist fast vorbei, fehlt nur noch eine letzte Stellungnahme unseres Test-Ehepaars. Wie fühlt sich die vier-



Super für unseren Nerd Horst Greulich: ein Spielzimmer im Keller.

DIE SIMS 4

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
C2 Duo E6600 / A64 X2 6000+ Geforce 8800 / Radeon 4770 2 GB RAM, 9 GB Festplatte	C2 Quad Q8300 / Phenom II X3 740 Geforce GTX 650 / Radeon HD 7850 8 GB RAM, 9 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- vielfältige und butterweiche Animationen
- zahlreiche liebevolle Details
- ausdrucksstarke Gesichter
- witzige Simlish-Dialoge
- Clippingfehler

SPIELEDISIGN

- stilvolles Interface
- intuitive Aktionsbefehle
- parallele Tätigkeiten
- motivierendes Wunschsysteem
- lange Ladepausen sogar bei Nachbarschaftsbesuch

BALANCE

- generell einsteigerfreundlich
- hilfreiche Tutorial-Textkästen
- Wünsche als Aktions-Hilfestellung
- Hilftexte erklären nicht alles
- Mechanik teils schwer durchschaubar

ATMOSPHÄRE/STORY

- skurrile Geschichten am Fließband
- viel Humor
- Baumodus weckt Kreativität
- zerstückelte Spielwelt
- viele Ereignisse und die Berufe spielen sich (ohne DLC) in Textkästen ab

UMFANG

- vielfältige Einrichtung
- hohe Gestaltungsfreiheit
- nach wie vor hoher Wiederspielwert
- weniger Nebenschauplätze als in Sims 3
- weniger Feature-Vielfalt (kein Create a Style, keine Kleinkinder)

AUFWERTUNG

Keller, Gespenster, Pools, Spülmaschine sind jetzt zwar drin, doch Ladezeiten und fehlende alte Features nerven immer noch.

FAZIT

Wenn es Sims 3 nicht gäbe, wäre Sims 4 ein tolles Spiel. Doch so bleibt der fade Beigeschmack, dass wir hier weniger kriegen als früher.

