



Durch hartes Training bereiten wir unseren **Dalmatiner Sam** auf ein wichtiges Show-Turnier vor.



Die zahlreichen **Skriptsequenzen** sind im Vergleich zum Vorgänger nicht sonderlich spannend geraten.

DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3958

USK
- ohne Altersbeschränkung

Win Vista 32 Bit
- läuft
- 5.1-Sound mit X-Fi

Vierbeiner bringen zwar den Alltag Ihrer Sims gehörig durcheinander, aber kaum etwas Neues in die Lebenssimulation.

Die Sims Tiergeschichten

Drehbuchautor für Seifenopern sollte man sein! Man nimmt eine Handvoll Figuren, verpasst jeder ein spezielles Problem, lässt sie miteinander kollidieren – fertig ist das alltägliche Drama. Und es kann ohne Probleme immer wieder neu aufgelegt werden. Ähnlich verfährt Electronic Arts mit **Die Sims: Tiergeschichten**. Denn im Vergleich zum Vorgänger **Lebensgeschichten** hat sich in der Lebenssimulation nur eines getan: Manche Sims haben jetzt vier statt zwei Beine.

»Hol das Stöckchen!«
Wie in **Lebensgeschichten** bietet das ohne **Die Sims 2** lauffähige Programm zwei Kampagnen. In der ersten steuern Sie die hoffnungslos verschuldete Alice. Um die Versteigerung ihres Hauses abzuwenden, will die Dame mit

dem Dalmatiner Sam bei einem Hundewettbewerb gewinnen. Allerdings ist der Vierbeiner nicht gerade ein Vorbild in Sachen Gehorsam. In der zweiten Geschichte sollen Sie mit Stefan auf die Katze seiner verreisten Cousine aufpassen. Im Vergleich zum Vorgänger **Lebensgeschichten** sind beide Kampagnen jedoch weit weniger spannend. Überraschende Wendungen suchen Sie in **Tiergeschichten** nämlich vergeblich. Auch die an sich niedlichen Tiere bringen keine neuen Herausforderungen, da sie genau dieselben Bedürfnisse haben wie ihre Herrchen – verschenktes Potenzial. Zweites Problem: Statt frei spielen zu können, werden Sie von regelmäßig platzierten Skriptsequenzen durch die Geschichte gelotst. Das bringt zwar einen roten Faden ins Spiel, beschneidet allerdings die aus dem Hauptprogramm berühmte spielerische Freiheit. Resultat: Sie können nichts tun, was die Handlung nicht vorgesehen hat. So haben wir mit Sam in der Vorausscheidung der Hundeschau zwar klar nach Punkten gewonnen, verlieren aber dennoch gegen den Favoriten unserer Erzeugin. Das kostet Atmosphäre und macht **Tiergeschichten** nur für beinhardt Sims-Fans interessant. **DM**



Nur **gut gelaunte** Tiere lassen sich etwas beibringen.

Tierisch langweilig

Daniel Matschijewsky: Sie wollen jetzt sicher von mir hören, wie mir das Lizenzmelken von Electronic Arts auf den Zeiger geht. Nun ja, eigentlich hat mich das bislang nicht gestört, waren die Sims-Ableger doch immer sehr gut. Doch bei Tiergeschichten habe ich langsam das Gefühl, dass den Entwicklern die Ideen ausgehen. Gab es da nicht kürzlich schon ein Tier-Addon? Außerdem fehlt in Tiergeschichten eine spannende Handlung ebenso wie neue Spielelemente, nach denen Vierbeiner ja förmlich schreien. Bleibt nur zu hoffen, dass EA mit dem bereits angekündigten nächsten Teil namens »Inselgeschichten« wieder das gewohnte Niveau erreicht.



danielm@gamestar.de

TIERGESCHICHTEN		LEBENSIMULATION	
ENTWICKLER	Maxis (Die Sims: Lebensgeschichten, GS 03/07: 76 Punkte)	TERMIN (D)	21.6.2007
PUBLISHER	Electronic Arts	CA. PREIS	40 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ohne Altersb.
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD		

ANSPRUCH	EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
	1 2 3	4 5 6	7 8 9 10

TECHNIK		
FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHERD-PCS
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,8 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 2,9 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 512 MB RAM 2,9 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 2,9 GB Festplatte
PROFITIERT VON – BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ k. Angabe TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

BEWERTUNG		
GRAFIK	+ weiche Animationen + relativ detaillierte Objekte - geringe Weitsicht - schwammige Texturen	5 / 10
SOUND	+ stimmige Musik + niedliches Simlisch + realistische Effekte - Tiere geben kaum einen Ton von sich	9 / 10
BALANCE	+ Niveau steigt stetig an + viele nützliche Hilfen - Aufgaben generell zu anspruchlos - für Sims-Profits viel zu leicht	5 / 10
ATMOSPHÄRE	+ lebenswerte Vierbeiner + nette Beziehungsklischees - Tiere spielen sich nicht anders als Sims - viele Leerläufe	6 / 10
BEDIENUNG	+ Grundbedürfnisse erfüllt der Sim selbst + eingängiges Interaktionssystem + simple Kamerasteuerung + fummeliger Baumodus	8 / 10
UMFANG	+ freier Spielmodus - ... der aber beschnitten ist - nur zwei nicht sehr umfangreiche Story-Kampagnen	6 / 10
STARTPOSITIONEN	+ gewohnt individuelle Sims + beide Kampagnen spielen sich sehr unterschiedlich - ... sind aber in ihren Freiheiten eingeschränkt	7 / 10
KI	+ selbstständige, intelligente Sims + reagieren hervorragend aufeinander - seltene Wegfindungsprobleme	9 / 10
EINHEITEN	+ extrem umfangreiche Interaktionsmöglichkeiten + schier endlose Gestaltungsmöglichkeiten + gutes Wunsch- und Einflussystem	10 / 10
KAMPAGNE	+ nette Charaktere + kaum Überraschungen - Geschichte verläuft wie auf Schienen - Spieler ist stark eingeschränkt	5 / 10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut** SOLOSPIELZEIT: 20 Stunden

FAZIT Ganz nette Seifenoper, aber nur für Fans.

