

Die Sims Inselgeschichten

Nicht nur für Fans: Mit dem dritten allein lauffähigen Ableger der Lebenssimulation liefert Maxis die bislang beste Story-Kampagne im Sims-Universum ab.

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 4564
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 4565

Win Vista 32 Bit
- läuft

Jessica kann mit Sonne, Strand und Meer im Moment absolut nichts anfangen. Die junge Journalistin ist auf einer einsamen Insel gestrandet und muss um ihr Überleben kämpfen, statt sich im weißen Sand bräunen zu können. Erinnern kann sich Jessica nur noch an eine Kreuzfahrt, auf der sie einen Artikel für die Zeitschrift »Reisefieber« schreiben sollte – jetzt sitzt sie alleine und verloren auf dem tropischen Eiland fest. Doch die kesse Dame schmiedet einen Plan: Statt vergeblich auf Hilfe zu warten, will sie ein Floß bauen und sich kurzerhand selbst retten. **Inselgeschichten**, der mittlerweile dritte ohne das Hauptprogramm lauffähige **Sims**-Ableger, führt Sie wie **Lebensgeschichten** und **Tiergeschichten**

durch eine wendungsreiche Story-Kampagne – und bügelt nebenbei fast sämtliche Macken seiner beiden Vorgänger aus.

»Ist da jemand?« Inselgeschichten packt von der ersten Spielminute an: Sie müssen Feuer machen, einen Unterschlupf bauen, Kokosnüsse sammeln und für Wasser sorgen. Da Ihnen das Programm durch Kamerafahrten und Tipps immer zeigt, wo Sie als Nächstes etwas zu tun haben, bleibt der Anspruch allerdings auf der Strecke. Spannend ist der Überlebenskampf trotzdem – man will stets wissen, wie es mit Jessica weitergeht. Das liegt nicht nur an den nachvollziehbaren Aufgaben, die Ihnen das Programm laufend stellt, sondern auch an den nett gemachten, teils sehr witzigen Zwischensequenzen – in Sachen Animationen gehört **Die Sims 2** nach wie vor zu den Top-Spielen. Nachdem Sie Jessicas Grundversorgung gesichert haben, erkundet die Dame umliegende Gebiete. Praktisch: Damit Sie auf dem großen und hübsch gestalteten Eiland nicht den Überblick verlieren, steckt Ihnen das Programm nach etwa einer Spielstunde eine über-



Ein dressierter **Orang-Utan** versorgt uns mit Ressourcen.



Im **freien Spiel** schlüpfen Sie in weitere Charaktere. Skriptereignisse gibt es hier allerdings nicht.



Anfangs müssen wir noch selbst für **Nahrung** sorgen und zum Beispiel im seichten Wasser Fische jagen.

sichtliche Karte zu, mit der Sie auf Knopfdruck ratzfatz zwischen bereits erforschten Arealen hin und her springen dürfen.

»Ich mach' blau«

Die eher störenden Berufe und Hobbys hat Maxis entfernt. Stattdessen dürfen Sie einen Orang-Utan dressieren (natürlich mit Bananen), der für Sie Nahrung und Holz sammelt, die beiden Ressourcen im Spiel. Damit halten Sie sich am Leben und bauen Gegenstände wie eine Gießkannen-dusche oder rudimentäre Müllgruben. Die Auswahl an herstell-

baren Objekten ist auf gewohnt hohem Niveau. Zudem schalten Sie durch besondere Ereignisse weitere Bonusgegenstände frei. Wer beispielsweise ein Merkspiel mit magischen Obelisken meistert, darf sich einen solchen als Dekoration neben seine Hütte stellen. Der Steinkoloss sieht nicht nur schick aus, sondern verbessert nebenbei auch Jessicas Umgebungswert. Apropos Charakterwerte: Die verändern sich nicht mehr so schnell, wie aus den bisherigen **Sims**-Spielen gewohnt. Jessica muss also nicht alle paar Minuten duschen, essen,



Rechts oben sehen Sie, mit welchen **Sims** Sie sich im Moment gut stellen müssen.

Die Vorgänger

Die Sims: Lebensgeschichten (GS 03/07: 76 Punkte)



Eine Seifenoper zum Selbstspielen. In zwei Story-Kampagnen helfen Sie der arbeitslosen Laura bei ihrer Suche nach einer neuen Beziehung und kämpfen mit Lukas gegen dessen aufdringliche Ex-Freundin. Netter Klischees, überraschende Wendungen – aber keinerlei Anspruch.

Die Sims: Tiergeschichten (GS 08/07: 70 Punkte)



Während die verschuldete Alice mit ihrem Dalmatiner Geld verdienen will, muss Stefan auf die Katze seiner Cousine aufpassen. Die zwei Kampagnen sind deutlich weniger spannend als im Vorgänger, die Vierbeiner bringen keinerlei Neuerungen. Nur für hartgesottene Sims-Fans interessant.

schlafen oder auf die Toilette – ein großes Komfort-Plus.

»Mein Name Freitag« **Inselgeschichten** führt Sie zwar wie auf Schienen durch die Story-Kampagne, punktet dafür aber regelmäßig mit Überraschungen. Beispielsweise trifft Jessica auf weitere Gestrandete und entdeckt sogar erstaunlich gut ausgestattete Ureinwohner. Natürlich lässt auch die erste Liebelei nicht lange auf sich warten. Allerdings sind den Entwicklern gerade hier ein wenig die Ideen ausgegangen. So erzählt das Programm die Geschichte manchmal erst dann weiter, wenn Sie sich mit bestimmten Leuten gut gestellt haben. Deshalb machen Sie häufig minutenlang nur das, was man in **Die Sims** eben so tut: reden, flirten, loben, spielen, Witze erzählen. Dennoch: Im Vergleich zu den Vorgängern haben die Ent-



Jessica hilft den **Ureinwohnern**, um Einzelteile für ihr Floß zu bekommen. Gleichzeitig möchte sie sich unbedingt in einen von ihnen verlieben.

wickler die Handlung mit deutlich mehr Ereignissen gefüllt – Leerlauf gibt's kaum noch.

»Schon schön hier« Maxis hat erstmals an der Grafik gefeilt und zum Beispiel das Wasser überarbeitet. Auch die Vegetation ist deutlich dichter, als man das von **Die Sims 2** gewohnt ist. Die Kehrseite der Medaille: Selbst auf modernen Rechnern ruckelt das Spiel teils stark – da ist unsauber programmiert worden. Ebenfalls störend: Unschöne Levelbegrenzungen schneiden die Insel in kleine Stücke. Bei den bisherigen üblichen **Sims**-Nachbarschaften mag das nicht so stark aufgefallen sein. Dem Gefühl großer, frei begehbarer Strände und Dschungelgebiete schadet das Hackwerk jedoch sehr. **DM**

Für die einsame Insel

Daniel Matschijewsky: Inselgeschichten schafft das, was den beiden Vorgängern nicht gelingen wollte: Das Spiel erzählt eine packende Geschichte ohne Leerlauf und spielt endlich mal in einem Szenario abseits üblicher Sims-Klischees. Hier merke ich kaum, dass mich das Spiel wie auf Schienen durch die Handlung führt und die Sims-typische Freiheit vermissen lässt. Dafür ist mir Jessica mit ihrem Kampf ums Überleben und der ersten Liebe zu sehr ans Herz gewachsen. Für 30 Euro ein günstiger und vor allem spaßiger Kurztrip in die Karibik.



danielm@gamstar.de

DIE SIMS: INSELGESCHICHTEN AUFBAUSPIEL

ENTWICKLER	Maxis (Die Sims 2: Freizeit-Spaß, GS 04/08: 76 Punkte)		
PUBLISHER	Electronic Arts	TERMIN (D)	30.1.2008
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch USK ohne Altersb.		

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

TECHNIK			3D-GRAFIKKARTEN
FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHERD-PCs	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD 512 MB RAM 3,0 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 3,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/5600+ AMD 2,0 GB RAM 3,0 GB Festplatte	<ul style="list-style-type: none"> GeForce 6600 GT GeForce 7600 GT GeForce 7800 / 7900 GeForce 8600 GT / GTS GeForce 8800 GT / GTS Radeon X800 / X850 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2600 XT Radeon HD 2900 XT Radeon HD 3850 / 3870
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 + überarbeitetes Wasser - geringe Weitsicht - starke Ruckler	5 / 10
SOUND	+ stimmige, abwechslungsreiche Musik + niedliches »Simlisch« + realistische Effekte - wenig Umgebungsgeräusche	9 / 10
BALANCE	+ Niveau steigt stetig an + man hat immer etwas zu tun - für Sims-Profis generell zu leicht	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ gelungenes Insel-Flair + spannende Überlebensaufgaben + sympathische Ureinwohner + kaum Leerlauf	9 / 10
BEDIENUNG	+ Grundbedürfnisse erfüllt der Sim selbst + eingängiges Interaktionsystem + simple Kamerasteuerung + fummeliger Baumodus	8 / 10
UMFANG	+ große Insel, viele Gebiete + freier Spielmodus ... - ... der aber eingeschränkt ist - nur eine Story-Kampagne	8 / 10
STARTPOSITIONEN	+ gewohnt individuelle Sims + viele Freiheiten im offenen Spiel + arg linear im Story-Modus	8 / 10
KI	+ selbstständige, intelligente Sims + reagieren hervorragend aufeinander - seltene Wegfindungsprobleme	9 / 10
EINHEITEN	+ umfangreiche Interaktionsmöglichkeiten + schier endlose Gestaltungsmöglichkeiten + gutes Wunsch- und Ressourcen-System	10 / 10
KAMPAGNE	+ nette Charaktere + viele Überraschungen + gelungene Klischees + Zwischensequenzen - Geschichte verläuft wie auf Schienen	9 / 10

PREIS/LEISTUNG **Gut** SOLOSPIELZEIT 15 Stunden
FAZIT Der bislang mit Abstand beste Sims-Ableger.

