



Jedem Kind sein Sim: Der neueste Ableger der Erfolgsreihe zielt auf die ganz junge Spielerschaft.

MySims

Nanu, Sie haben diesen Artikel angesehen oder schreid das Weite gesucht? Gut, denn so können wir Ihnen sagen, dass der jüngste Spross der Sims-Großfamilie von EA nicht nur ein »Sims Light« in Knuddel-Optik ist, sondern ein (für Kinder) durchaus komplexes Aufbauspiel. Sogar so komplex, dass wir **MySims** auf einer Seite kaum angemessen beschreiben können. Daher das Wichtigste in Kürze: Ihr zu Beginn des Spiels selbsterstellter Sim ist nicht nur für sein eigenes Wohl und Gedeihen, sondern gleich für das einer ganzen Stadt verantwortlich. Ihre Aufgabe ist es, neue Bewohner anzulocken und dabei deren verschiedensten Interessen und Bedürfnisse zu befriedigen. Bei erfolgreichem Handeln tummelt sich fortan eine bunte Mischung aus Klischeetypen in Ihrer Siedlung. Mit steigender Zufriedenheit der Einwohner erhält die Stadt bis zu fünf Sterne.

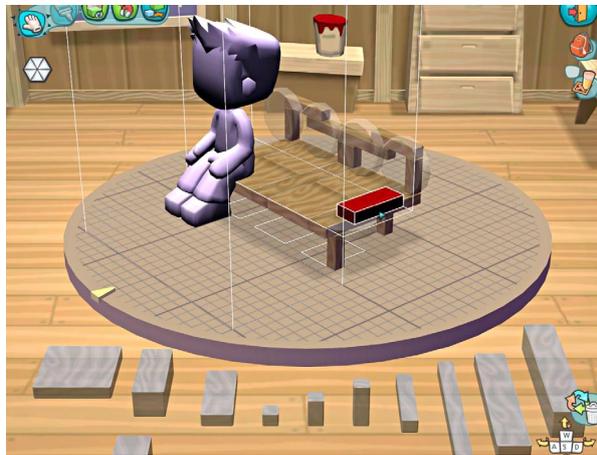
Essbare Essenzen

Jeder Sim benötigt zuallererst ein Dach über dem Kopf, das Sie ihm

schnell im Editor zusammenzimmern. Schon beim Hausbau sollten Sie aber den Charakter des jeweiligen Sims berücksichtigen. Ein Gelehrter zum Beispiel freut sich eher über Säulen und Statuen, ein Partygöhr hingegen über Musikboxen und rosa Flamingo-Skulpturen. Danach erschaffen Sie die Inneneinrichtung, die Sie ebenfalls per Editor schreibern können. Wichtig ist dabei die Verwendung so genannter Essenzen: Das sind einfache Rohstoffe wie rote Äpfel, Kirschblüten oder dunkles Holz, aber auch schräge Zutaten wie Kussfische oder Schachfiguren. Die Essenzen müssen Sie entweder pflanzlich kultivieren, per Angel aus dem Wasser fischen oder mit Hilfe einer Sonde aus dem Boden buddeln. Nur die Verwendung der richtigen Essenzen sorgt für glückliche Sims. Dank der aufs Wesentliche reduzierten Bedienung und des einfachen Schwierigkeitsgrades ist die Fünf-Sterne-Stadt bald kein Traum mehr. Übers Internet können Sie sogar Stadtteile Ihrer Freunde besuchen. Für Kinder (bzw. deren Eltern) ist **MySims** mehr als einen Blick wert. Alle anderen dürfen nun ruhigen Gewissens weiterblättern. *Patrick C. Lück / CS*

DVD
Test-Check

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5741



Der **Möbel-Editor**: viel Freiraum für die Fantasie, aber etwas umständlich zu bedienen.

Altersfrage

Patrick C. Lück: Es ist schwer, MySims angemessen zu bewerten. Natürlich könnte ich mich über den Kitsch-Faktor oder die ständigen Wiederholungen aufregen. Ich tue es aber nicht, in dem Bewusstsein, dass MySims für Kinder durchaus Spaßig sein kann. Die Verantwortung für eine ganze Stadt, das liebevoll kindgerechte Design und die phantasievollen Editormöglichkeiten fordern und belohnen jüngere Spieler sehr schön. Wer also noch nicht zehn ist, der darf zugreifen (lassen).



redaktion@gamestar.de

MYSIMS

AUFBAUSPIEL

ENTWICKLER Electronic Arts (Die Sims 2: Apartment-Leben, GS 09/08: 69 Punkte)
 PUBLISHER Electronic Arts
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 30.10.2008
 CA. PREIS 40 Euro
 USK ohne Altersb.



ANSPRUCH **EINSTEIGER** FORTGESCHRITTENER **PROFI**

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHEND-PCs			3D-GRAFIKKARTEN
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			
1,5 GHz Intel XP 1800+ AMD 256 MB RAM 3,0 GB Festplatte			3,2 GHz Intel XP 3000+ AMD 512 MB RAM 3,0 GB Festplatte DSL			Core 2 Duo E4300 A64 X2/4600+ AMD 2,0 GB RAM 3,0 GB Festplatte DSL			<input type="checkbox"/> Geforce 6600 / 6800 <input type="checkbox"/> Geforce 7800 / 7900 <input type="checkbox"/> Geforce 8800 / 9800 <input type="checkbox"/> Geforce 9600 <input type="checkbox"/> Geforce GTX 200 <input type="checkbox"/> Radeon X1600 <input type="checkbox"/> Radeon X1800 / X1900 <input type="checkbox"/> Radeon HD 2900 <input type="checkbox"/> Radeon HD 3800 <input type="checkbox"/> Radeon HD 4800
PROFITIERT VON –									
BILDFORMATE <input type="checkbox"/> 4:3 <input checked="" type="checkbox"/> 5:4 <input type="checkbox"/> 16:9 <input type="checkbox"/> 16:10			KOPIERSCHUTZ Securom						
TON <input checked="" type="checkbox"/> Stereo <input type="checkbox"/> 4.0 <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1 <input type="checkbox"/> 7.1									

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Online teilbare Stadtteile für weitere sieben Freunde.
 SPIELTYPEN Internet
 DEDICATED SERVER intern
 FAZIT Nett: eine Art Second Life für unsere Kleinsten.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmige Knuddeloptik + gute Animationen - sehr polygonarm - schwache Texturen	5 / 10
SOUND	+ Ohrwurm-Musik + Simlisch ist wohl die perfekte Sprache - öde Soundeffekte (»Pling«)	8 / 10
BALANCE	+ sanft steigender Schwierigkeitsgrad - Tutorial erklärt nicht genug - insgesamt viel zu leicht	5 / 10
ATMOSPHÄRE	+ in sich perfekt geschlossener Mikrokosmos + Wohlfühl-Atmosphäre - für Ältere arg belanglos	8 / 10
BEDIENUNG	+ kinderleichte Bedienung + übersichtliche Menüs und Schalter - Möbel-Editor leicht fummelig	8 / 10
UMFANG	+ freischaltbare Stadtteile + unzählige Möglichkeiten bei den Editoren - nur eine Stadt	7 / 10
MISSIONSDESIGN	+ nette Suche nach Essenzen + Möbelaufträge steigern sich ... - ... aber auf Dauer immer gleich	6 / 10
KI	+ nachvollziehbares und Sim-typisches Verhalten - bietet kaum Überraschungen	8 / 10
EINHEITEN	+ zahllose Bauteile und Essenzen + einzigartige Charaktere - viele Klischees	9 / 10
KAMPAGNE	+ gute Führung durch gestaffelte Erweiterung + Stadtausbau motivierend - nur eine »Kampagne«	6 / 10

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend** SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT Gutes Weihnachtsgeschenk für (sehr) junge Zucker.



Die **beinahe perfekte Stadt** samt Karateschule, Sushi-Restaurant und Seifenblasen.