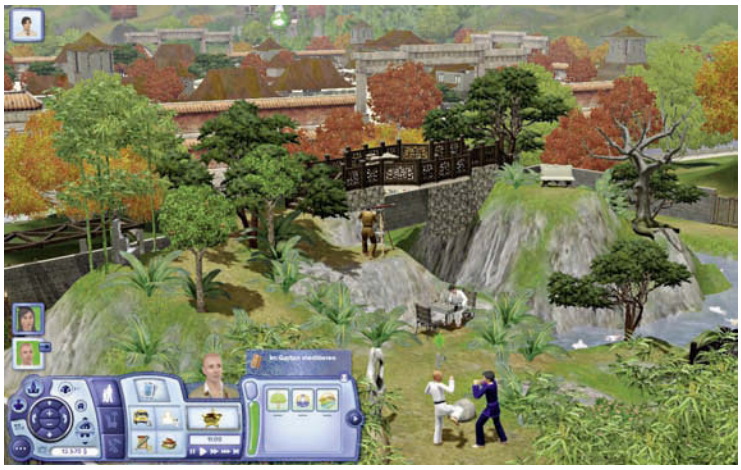

Im Gelehrtengarten übt sich unser Sim im **Kampfsport**, im Hintergrund erhebt sich die Verbotene Stadt.

In den Gruften müssen die Sims dezente Knobeleien lösen, zum Beispiel **Verschieberätsel**.

Die Sims 3 Reiseabenteuer

Das erste Sims hatte ein Urlaubs-Addon, das zweite Sims hatte ein Urlaubs-Addon, und nun hat auch Sims 3 eines. Und zwar das bislang beste.

GameStar.de
Screenshots & Infos
▸ Quicklink: 6603

Sie kennen das sicher aus Ihrem eigenen Urlaub: Beim Bummel durch die Cheops-Pyramide entdecken Sie eine verborgene Treppe, die in eine unbekannte Gruft führt. Nachdem Sie Feuerfallen ausgetrickst und Schalterrätsel geknackt haben, finden Sie hinter einer Geheimtür eine unbezahlbare Statue. Die steht seitdem auf Ihrer Küchenkommode.

Na gut, so verlaufen in Wirklichkeit wenige Urlaube. Aber dafür gibt's ja die Parallelwelt von Die **Sims 3**. Mit dem ersten Addon **Reiseabenteuer** erscheinen darin die Ferienziele China, Ägypten und Frankreich. Dort ist tatsächlich jeder Urlaub ein Abenteuer.

Die Gruft ruft

Wie Sunny Vale und Riverview sind auch die drei Zielorte Shang Simla (China), Al Simhara (Ägypten) und Champs les Sims (Frankreich) zusammenhängende Regionen, in denen sich Ihre Sims frei bewegen. Arbeitsstellen fehlen, dafür gibt's neben einheimischen Familien eine Handvoll örtliche Läden und zahlreiche Exkursionsziele. Das Kernstück des Addons sind Gruften, mehrstöckige Kellergeschosse, in denen sich mutige Sims zu einem Schatz vorrätseln. Die zahlreichen, zum Teil hübsch weitläufigen und allesamt handgebauten Kerker stecken voll neuer Spielelemente und fordern Ihnen sanfte Knobelarbeit ab. So müssen Sie Fallen entschärfen, Statuen auf Trittschalter ziehen, durch richtiges Timing Feuerströme überspringen oder Schlüssel für Türen aufspüren. Weil in den meisten Räumen kleine Schätze stecken und die verwinkelten Gruften ein aufmerksames Auge benötigen, machen die überschaubaren Untergrund-Touren großen Spaß. Allerdings können Ihre Sims nicht einfach drauflos in ägyptische Tempel, antike Schreine oder französische Museumskeller stolpern, denn die meisten Gruften öffnen sich nur als Teil einer Aufgabenreihe. Diese so genannten »Abenteuer« erzählen kleine, reichlich banale Geschichtchen und bestehen aus zahlreichen Teilschritten. So sollen Sie zum Beispiel erst Kampfsport erlernen, dann ein Sparring

Das ist neu

- drei Urlaubsregionen: China, Ägypten, Frankreich
- drei Fertigkeiten: Kampfsport, Nektarherstellung, Fotografie
- Questreihen (Urlaubs-Abenteuer)
- Ferienhäuser
- chinesische, ägyptische und europäische Bauteile
- Pagodendächer
- erweiterte Kellergeschosse (Gruften)
- Abenteurerkleidung
- Artefakt- und Foto-Sammlungen
- neue Rezepte, Rohstoffe, Möbel, Frisuren etc.

Im ägyptischen Al Simhara warten die **Pyramiden** darauf, dass Sie ihr Geheimnis knacken.

Durch die neuen **Pagodendächer** lassen sich nun Häuser im asiatischen Stil errichten.

Das erste Münzgeld der Geschichte wurde im Reich des Mittelmeer-Königs Krösus (um 550 v. Chr.) benutzt. Deshalb galt er als schwerreich.

An jedem Urlaubsort gibt es einen **Besonderheitenhändler**, der landesspezifische Objekte verkauft.

Die Gruften sind hübsch gestaltet, hier zum Beispiel mit einem **Heckenlabyrinth**.

mit einem Einheimischen bestehen und anschließend zwei Stunden meditieren. Leider entpuppen sich viele Mini-Quests als langweilige Sammelaufgaben: »Finde zwei Erzbrocken«, »Freunde dich mit drei Einheimischen an«, »Bring mir Gegenstand X.« So ziehen sich die Abenteuer in die Länge, bis endlich die nächste Gruft wartet.

Die Uhr ruht

Immerhin bringt jede erfüllte Teilaufgabe neben einem Schwung Simoleons zwei wichtige Belohnungen: erstens antike Münzen, das alternative Zahlungsmittel, mit dem Sie nur an den Urlaubsorten besondere Gegenstände erwerben können. Und zweitens Visa-Punkte. Je höher Ihr Visa-Level steigt, desto länger dürfen Sie im Land bleiben. Für Reiseneulinge ist der erste Abstecher nach drei Spieltagen vorbei, Fernenveteranen bleiben bis zu zwölf Tage im Ausland und dürfen sogar Ferienhäuser errichten. Um aus dem Sims-Alltag in die Sonne zu jetten, genügt ein Anruf beim Reisebüro. Sie sollten allerdings Geld auf der hohen Kante haben, denn Trips kosten pro Person 1.000 Simoleons aufwärts. Entsprechend sind die Urlaube nichts für klamme junge Familien. Dabei würden die am meisten profitieren, denn dank der Aufgaben-Belohnungen kommen Reisende selbst von Kurztrips mit Bergen von Geld zurück. Das stört die Spielbalance ebenso wie die Tatsache, dass im Urlaub keine Lebenszeit vergeht. So päppeln Sie praktisch »kostenlos« die Fertigkeiten Ihrer Sims. Apropos Fertigkeiten: Davon gibt's drei neue, Kampfsport, Fotografie und die Herstellung von Nektar, bei der die Sims aus Früchten eine Art Wein keltern. Wie das gesamte Addon integrieren sich alle drei Talentwege nahtlos in das Hauptspiel. Als Resultat bieten sich unter anderem neue Gelegenheiten im Beruf, etwa wenn Ihrem Sim während der Verbrecherkarriere ans Herz gelegt wird, sich doch Kampfsportkenntnisse zuzulegen.

Fundgruben

Generell kommen mit den Reiseabenteuern nicht nur die liebevoll gestalteten Urlaubsregionen und Gruft-Expeditionen hinzu, sondern ein ansehnlicher Schwung zusätzlicher Spielinhalte, von neuen Kochrezepten oder Pflanzensamen über Kleider, Möbel, Bauteile für Häuser bis hin zu Persönlichkeitsmerkmalen. Auch das normale Hauptspiel gewinnt dadurch weiter an Vielfalt. Als hübsche Motivation erweisen sich die neuen Sammlungen, denn die zahlreichen Artefakte im Spiel sind zu Gruppen zusammengefasst. Das spornt dazu an, etwa alle antiken Vasen aufzuspüren. Auch die Fotografie bringt zahlreiche Listen mit vorgegebenen Motiven mit. Die alle zu finden und abzulichten beschäftigt allein schon stundenlang. CS

Ist eine Reise wert

christian@gamestar.de

Christian Schmidt: Schau an, wie gut den Sims ein Hauch Adventure tut: Gruften zu erforschen, die kleinen Rätsel darin zu knacken und meine Artefakt-Sammlungen zu komplettieren macht mir so viel Spaß, dass allein das schon den Addon-Kauf lohnt. Schade nur, dass die an sich coolen Questketten so alberne Geschichten erzählen und viel zu oft durch langweilige Fleißaufgaben gestreckt werden. Trotzdem sind die Reiseabenteuer ein sehr gelungenes erstes Addon, weil sie Sims-Spieler mit einer Fülle spannender Neuigkeiten überhäufen und die kreative Entdeckungslust bestens anfachen.

SIMS 3: REISEABENTEUER AUFBAUSPIEL-ADDON

ENTWICKLER	Electronic Arts (Die Sims 3, GS 04/09: 90 Punkte)		
PUBLISHER	Electronic Arts	TERMIN (D)	19.11.2009
SPRACHE	Deutsch, Englisch, Französisch, 14 weitere	CA. PREIS	35 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 22 Seiten Handbuch	USK	ab 6 Jahren

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs 1 2 3 | FÜR STANDARD-PCs 4 5 6 7 | FÜR HIGHEND-PCs 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GByte RAM 3,5 GByte Festplatte	4,0 GHz Intel XP 4000+ AMD 2,0 GByte RAM 3,5 GB Festplatte	P4 965 XE Intel XP 5000+ AMD 4,0 GByte RAM 3,5 GB Festplatte

PROFITIERT VON Surround-Hardware
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ CD-Key
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
- Geforce 6600 / 6800
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8800 / 9800
- Geforce 9600
- Geforce GTX 200
- Radeon X1600
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2900
- Radeon HD 3800
- Radeon HD 4800

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ zahlreiche neue Animationen ⊕ strotzt vor Details ⊕ zusammenhängende Umgebung ⊕ Hitzeflimmern ⊖ Textur-Nachladen	8 /10
SOUND	⊕ witzige Simlisch-Sprache ⊕ dichte Soundkulisse ⊕ neue Musikstücke ... ⊖ ... teils gewöhnungsbedürftig ⊖ unvertonte Texte	8 /10
BALANCE	⊕ Stufensystem durch Visum-Level ⊕ Hilfsgegenstände ⊖ Reisen kostet keine Lebenszeit ⊖ Fertigkeiten-Ausbau zu leicht ⊖ Geldfülle	7 /10
ATMOSPHÄRE	⊕ sehr stimmungsvolle Umgebungen ⊕ motivierendes Gruften-erforschen ⊖ kein charakteristisches Regionalleben	9 /10
BEDIENUNG	⊕ verständliche Editoren ⊕ simple Befehle ⊖ überladenes Interface ⊖ in Gruften viel Kameraarbeit nötig ⊖ Ruckler und Ladepausen	7 /10
UMFANG	⊕ drei große Regionen ⊕ neue Fertigkeiten ⊕ mehr Kellergeschosse (Gruften) ⊕ zahlreiche neue Objekte ⊕ Ansporn durch Sammlungen	10 /10
STARTPOSITIONEN	⊕ Addon integriert sich nahtlos ins Hauptspiel ⊕ Verreisen benötigt angemessenen Geldbetrag ⊕ praktische Basislager ⊕ Ferienhäuser	10 /10
KI	⊕ Sims handeln sinnvoll, wenn man sie allein lässt ⊕ stimmungsvolle charakterliche Eigenheiten ⊖ Wegfindungsprobleme	9 /10
EINHEITEN	⊕ vielseitige Interaktion ⊕ kann regionale Lieder erlernen ⊕ diverse neue Kleidungsstücke ⊕ neue Stile für Häuser	10 /10
ENDLOSSPIEL	⊕ motivierende, teils lange Questreihen ⊕ regionsübergreifend ⊕ Knobeleien in Gruften ⊖ viele anspruchslose Standard-Aufgaben	8 /10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut** SOLOSPIELZEIT 50 Stunden

FAZIT **Urlaub + Knobelspaß = Pflicht-Addon!**

Hübsches Detail: In China essen die Sims Ihre Mahlzeiten mit Stäbchen. Allerdings auch Hamburger und Steaks.