merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Daniel Ammann: Agility für Mensch und Tier

Beitrag aus Heft »2008/03: Lebenswelt Netz«

Die Sims Tiergeschichten. DVD-ROM. Win XP/Vista. Köln: Electronic Arts, 2007, 40 € Mac OS X. Heidelberg: Application Systems, 2007, 45 €

Seit Jahren gehören das Lebenssimulationsspiel Die Sims und sein Nachfolger Die Sims 2 mit zahlreichen thematischen Erweiterungspacks (vgl. merz 4/2007) und diversen Accessoires zu den erfolgreichsten Computerspielen. Für 2009 steht mit Die Sims 3 bereits eine weitere Fortsetzung ins Haus. Ergänzt wird die Angebotspalette inzwischen durch die eigenständige Produktreihe Die Sims Geschichten mit speziell Laptop-freundlichen Spielen auf DVD. Erschienen sind bisher Versionen zu den Themen „Lebensgeschichten", „Tiergeschichten" sowie „Inselgeschichten" (www.diesimsgeschichten.de). Neben einem freien Spielmodus, bei dem – wie in bisherigen Sims-Spielen – die Nachbarschaft mit eigenen Figuren bevölkert oder sogar Hunde und Katzen mit Persönlichkeitsprofil erstellt werden können, bieten die neuen Standalone-Produkte auch einen ausgereiften Storymodus an. Die Sims Tiergeschichten, das auf dem Haustiere-Erweiterungspack für Die Sims 2 basiert, erzählt zwei Episoden mit unterschiedlichen Herausforderungen. In der Geschichte mit Alice und ihrem Dalmatiner geht es darum, genug Geld aufzutreiben, um das Haus zu bezahlen. So kann man der Künstlerin zum Beispiel dabei helfen, einen passenden Job zu finden oder durch den Verkauf von Bildern etwas dazu zu verdienen. Eine willkommene Gelegenheit ergibt sich anlässlich einer lokalen Hundeshow. Wenn es Alice nämlich gelingt, ihren temperamentvollen Hund innerhalb von zwei Wochen auf den bevorstehenden Wettbewerb vorzubereiten, hat sie gute Chancen, sich das ansehnliche Preisgeld zu holen. Im Mittelpunkt der zweiten Tiergeschichte steht Küchenchef Stefan, der sich während der Hochzeitsreise seiner Cousine um deren verwöhnte Katze Diva kümmern muss. Außerdem hat er sich vorgenommen, endlich die Partnerin fürs Leben zu finden. Sofern die Spielerinnen und Spieler sich an den Wünschen und Zielen der Hauptfiguren orientieren, diese bei der Erziehung und Pflege ihrer Vierbeiner unterstützen und anstehende Aufgaben meistern, können sie nicht nur nützliche Gegenstände für das Inventar gewinnen, sondern Kapitel für Kapitel zum beruflichen und privaten Erfolg ihrer Sims beitragen. Für Sims-Einsteigerinnen und -Einsteiger führt ein umfangreiches Tutorial schrittweise in die Bedienung des Spiels ein und gibt Tipps, worauf es im Umgang mit den virtuellen Menschen und ihren Schützlingen ankommt. Das Spiel ist zwar ohne Altersbeschränkung freigegeben, setzt jedoch ausreichende Lesekompetenz voraus und dürfte sich aufgrund der sozialen Thematik und der komplexen Steuerung erst ab etwa zwölf Jahren eignen.

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de