

# DEIN SIM, DAS UNBEKANNTE WESEN

Die Sims 3 steckt voller Überraschungen. Weißt du eigentlich, dass deine Sims manchmal verborgene Persönlichkeitsmerkmale besitzen? Wir stellen dir einzigartige Sims vor, die ihren wahren Charakter erst auf den zweiten Blick zeigen – feurige Pyromanen, verrückte Pizzaboten oder solche, die Rock'n'Roll im Blut haben. von Daniel Reutter

Es ist schon ein bisschen unheimlich, vor allem aber aufregend: Versteckte Persönlichkeitsmerkmale sind besondere Eigenschaften, die du nicht im »Erstelle einen Sim«-Modus festlegen kannst. Sie werden auch nicht im Persönlichkeits-Menü deines Sims angezeigt. Ob dein Sim ein solches besonderes Persönlichkeitsmerkmal besitzt, entdeckst du erst über ein bestimmtes Verhalten oder durch weitere Interaktionsmöglichkeiten. Es gibt insgesamt acht versteckte Persönlichkeitsmerkmale. Wenn du das Erweiterungspack *Die Sims 3 Reiseabenteuer* besitzt, sind es sogar noch drei mehr.

Ausschließlich Kinder von NPCs (nicht spielbare Charaktere wie Pizzaboten und Hausmädchen) sowie hochrangigen Karriere-Sims (wie Astronauten und Meisterdieben) erhalten manchmal durch Vererbung verborgene Persönlichkeitsmerkmale. Sims aus den Reisezielen des Erweiterungspacks *Die Sims 3 Reiseabenteuer* können solche besonderen Merkmale an ihre Kinder vererben.



Ein Biss – und alle Sorgen sind vergessen!

## Pizza-Liebhaber/in

**Erfordert:** »Baby machen« mit Pizzaservice –> Kind erhält verborgenes Merkmal »Pizza-Liebhaber/in«.  
**Vorteil:** Beim Genuss einer Pizza wird eine überragende Stimmung hervorgerufen. Pizza macht eben Laune.

## Dieb

**Erfordert:** Vater oder Mutter ist erfolgreich in der Verbrecher-Karriere –> Kind erhält so das verborgene Merkmal »Dieb«.

**Vorteil:** Sims können die Aktion »hierhin schleichen« wählen und durch die Fenster von Nachbarn schauen. Besonders vorteilhaft wird dieses Merkmal erst, wenn dein Sim zusätzlich »böse« und »kleptomanisch« ist, sowie die Verbrecherlaufbahn einschlagen möchte.



Auf Diebeszug: Klaus nimmt Tochter Klara mit auf Tour.



## Dieb schnappen können

**Erfordert:** Vater oder Mutter ist erfolgreich in der Polizei-Karriere –> Kind erhält verborgenes Merkmal »Dieb schnappen können«.  
**Vorteil:** Die Aktion »Kämpfen« kann bei einem Einbrecher ausgewählt werden, um einen Diebstahl zu verhindern.

Simon bringt seinem Sohn Sedrik bei, wie man Dieben das Handwerk legt.

## Die Pizza-Liebhaber

Pit Pizza beliefert die Bewohner von Sunset Valley mit den leckersten Pizzen der Nachbarschaft. Die Sims vom Pizzaservice entwickeln eine Liebe zur Pizza, die stärker ist als jeder Superkleber. Seine Tochter Pia ist ähnlich verrückt nach Pizza, sodass jeder Biss in den heißen Teig das reinste Vergnügen für sie ist.

## Die Verbrecher-Jäger

Wie der Vater so der Sohn. Simon Secure wurde jahrelang zum Polizisten ausgebildet, um es mit den besten Dieben überhaupt aufzunehmen. Glücklicherweise geht diese Fähigkeit auch auf seinen Sohn Sedrik über, sodass auch er Einbrecher fangen kann, ohne eine lästige Ausbildung absolvieren zu müssen.

## Die Verbrecher

Eine richtige Verbrecherfamilie. Klaus Klau muss die Fähigkeit der Heimlichkeit perfekt beherrschen, wenn er »gefangene« Objekte aus den Häusern seiner Nachbarn »befreien« will. Dieses Talent ist vererbbar, sodass seine Tochter Klara schon von frühester Jugend an unbemerkt herumschleichen kann.





### Pyromane

**Erfordert:** »Baby machen« mit Feuerwehrmann/frau -> Kind erhält verborgenes Merkmal »Pyromane«.  
**Vorteil:** Dein Sim kann ein zufällig ausgewähltes Objekt entflammen. Klicke dazu einfach auf deinen Pyromanen und wähle »Etwas in der Nähe anzünden«.

Nur der Sim George Dean aus Riverview hat im Spiel das Merkmal »Pyromane«.

### Immun gegen Feuer

**Erfordert:** »Baby machen« mit Feuerwehrmann/frau -> Kind erhält nun das verborgene Merkmal »Immun gegen Feuer«.  
**Vorteil:** Dein Sim ist komplett resistent gegen sämtliche Arten von Feuer.

Es brennt! Zum Glück ist Franziskas Mutter »immun gegen Feuer«.

### Die Feuer-Bekämpfer

Feuerwehrleute wie Fiona Fire nehmen es mit unzähligen Feuerbrünsten auf. Nicht nur wegen ihrer guten Ausrüstung, sondern vor allem, weil sie eine natürliche Immunität gegen Feuer haben. Diese Gabe wurde auch Fionas Tochter Franziska vererbt. Kinder von Feuerwehrleuten können allerdings – statt immun gegen Feuer – auch zu Pyromanen werden. Pyromanen müssen nur an einen Gegenstand denken, sodass dieser sogleich in Flammen aufgeht. Dabei haben die kleinen Racker natürlich jede Menge Spaß!

### Die Ordentlichen

Clara Clean ist Hausmädchen. Ihre Tochter Claudia hat, wie ihre Mutter, das Sauberkeits-Gen, sodass sie niemals etwas unordentlich oder schmutzig hinterlassen würde. Neben dem bestehenden normalen Persönlichkeitsmerkmal »Ordentlich« ist »Macht nie Unordnung« eine Erweiterung für Sims mit Putzfimmel. Dieser ist noch stärker ausgeprägt und das »Nie« wörtlich zu nehmen. Beim Putzen und Aufräumen hat dein Sim mit diesem Merkmal natürlich sehr viel Freude.



Claudia »Macht nie Unordnung« und reinigt die Toilette makellos!

### Die Rocker

Auch wenn Randy Rock nicht die jahrelange Erfahrung einer musikalischen Ausbildung über die Gene weitergeben kann, übermietet er seinem Sohn Kid dennoch ein Gefühl für das Leben als Rocker. Rock'n'Roll kann man nicht lernen – es ist ein Lebensgefühl.

### Die Militärs

David Disziplin, Sohn des ranghohen Militärs Dieter, weiß mehr als genug über die Regeln und Vorschriften des Militärs, um wie ein richtiger Soldat salutieren zu können.

### Landestypisch

Ein Urlaubsflirt mit Folgen: Kinder von Sims aus ShangSimla, Al Simhara und Champs Les Sims, den drei Reisezielen aus *Die Sims 3 Reiseabenteuer*, können ebenfalls versteckte Persönlichkeitsmerkmale besitzen.

### Die Ägypter

Kinder von Ägyptern können alle drei ägyptischen Lieder perfekt vortragen, anderen Sims beibringen und so ihre Kultur in die Welt tragen. Lade doch eine nette Urlaubsbekanntschaft nach Sunset Valley ein!

### Die Franzosen

Küsschen links, Küsschen rechts, Küsschen links ... Diese typische Begrüßungsform haben französische Kinder von ihren Eltern übernommen und wenden diese herzliche Art und Weise, »Hallo« zu sagen, häufig an. Auch französische Sims können alle französischen Lieder perfekt vortragen. Achte bei deinem nächsten Reiseabenteuer darauf.

### Macht nie Unordnung

**Erfordert:** »Baby machen« mit Haushaltshilfe -> Der Nachwuchs erhält das verborgene Merkmal »Macht nie Unordnung«.  
**Vorteil:** Dein Sim lässt nie schmutziges Geschirr oder Müll zurück, sondern räumt immer alles sofort auf. Auch Spülbecken, Duschen und Toiletten sind immer »makellos sauber«.



Großes Vorbild – Kid ist mit seinem Vater bei einer Autogrammstunde.

### Die Chinesen

Sims aus Shang Simla lieben chinesische Nationalgerichte wie Flühlingslolle. Standesgemäß werden dafür natürlich Essstäbchen benutzt. Wusstest du, dass Chinesen-Sims diese Art zu speisen auch in die Wiege gelegt bekommen? Sie können also gar nicht anders und geben sie ihren Kindern weiter.

### Die simliche Vererbungslehre

Die Aktion »Baby machen« muss dein Sim mit einem nicht gespielten Charakter (etwa Feuerwehrmann oder Pizzabote) ausführen, solange dieser noch in seinem Beruf ist. Lässt du ihn einziehen, bevor dein Sim ein Techtelmechtel mit ihm hatte, ist eine Vererbung des besonderen Merkmals nicht mehr möglich. Denn dann verliert er seinen NPC-exklusiven Job. Der Zeitpunkt der Zeugung ist ganz entscheidend.

### Rocker

**Erfordert:** Vater oder Mutter ist erfolgreich in der Musik-Karriere -> Der kleine Sprössling erhält das verborgene Merkmal »Rocker«.  
**Vorteil:** Dein Sim fühlt sich als Rocker und bringt das durch verschiedene Aktionen wie zufälliges Jubeln oder typische Rockerbewegungen zum Ausdruck. Sehr vorteilhaft und gut kombinierbar mit der Musik-Karriere.

Stillgestanden! Das hat David in den Genen.

### Salutieren können

**Erfordert:** Vater oder Mutter ist erfolgreich in der Militär-Karriere -> Kind erhält verborgenes Merkmal »Salutieren können«.  
**Vorteil:** »Salutieren« ist eine neue freundliche Aktion, um schnell Beziehungen zu den Kameraden aufzubauen.



# NEUE HELDEN BRAUCHT DAS LAND



## Welcher Traumjob darf's denn sein?

- Erfinder ..... Seite 22
- Bildhauer, Künstler, Selbstständiger ..... Seite 24
- Stylist und Tattoo-Künstler ..... Seite 26
- Innenarchitekt ..... Seite 28
- Feuerwehmann ..... Seite 30
- Ermittler ..... Seite 32
- Geisterjäger ..... Seite 34
- Arzt ..... Seite 35

In der Erweiterung *Die Sims 3 Traumkarrieren* erwarten dich neue spannende Berufe und Fähigkeiten. Tauche ein in die Welt der verrücktesten Sims-Karrieren. von Sina Krause und Eveyln Miksch

Hat dein Sim eine Traumkarriere angenommen, will er am liebsten sofort eine Party feiern. Bist du dabei?



In allen Nachbarschaften – vom guten alten Sunset Valley bis zum brandneuen Twinbrook – erwarten die Sims mit Spannung die Ankunft ihrer neuen Helden. Virtuose Künstler werden dringend gesucht, um das Stadtbild zu verschönern. Tatkräftige Ermittler, Geister- und Feuerbekämpfer sollen für Sicherheit sorgen, und von neuen wissenschaftlichen Erkenntnissen versprechen sich die Bewohner einen hohen Gewinn fürs tägliche Leben. Logisch, dass es dazu einige besondere Sims mit außergewöhnlichen Fähigkeiten braucht – nämlich deine!

## Persönlichkeit zählt

In *Die Sims 3 Traumkarrieren* kannst du der gesamten Nachbarschaft noch besser zeigen, was deinen Sim auszeichnet. Diese besonderen Charaktereigenschaften haben den Sprung ins Spiel geschafft:

- **Der/die geborene Geschäftsmann/-frau:**  
Erzielt besonders gute Preise im Kommissionslagerhaus.
- **Theatralisch:**  
Dein Sim lebt intensiver für den perfekten dramatischen Auftritt – Ohnmacht inklusive.
- **Exzentrisch:**  
Dieser Sim ist immer ein bisschen anders als der Rest der Welt und ein guter Erfinder.
- **Umweltbewusst:**  
Gesunde Ernährung, Energie sparen, Recycling – dieser Sim ist Experte für nachhaltige Lebensweise.
- **Scharfsinnig:**  
Beim detektivischen Gespür dieses Sim würde Sherlock Holmes vor Neid erblassen.
- **Begabte/r Bildhauer/in:**  
Kennt sich aus mit den verschiedenen Materialien und Skulpturen.

Was die neuen Traumkarrieren beinhalten und wie deine Sims ihre ganz persönlichen Vorlieben am besten ausleben können, erläutern wir dir hier im Detail. Wo es Helden gibt, da braucht es auch Übeltäter: Wird dein Sim zum bewunderten Wohltäter oder zum skrupellosen Bösewicht? Entscheide selbst und entdecke die großen Chancen, die das simlische Berufsleben bietet. Steuere deine Sims zum ersten Mal selbst durch den Arbeitsalltag, nimm einen festen Job an, werde Selbstständiger oder sogar Immobilienbesitzer. Verändere durch deine Berufstätigkeit deine Nachbarschaft und erarbeite dir in deinem Metier einen unvergesslichen Namen. Mit neuen Fähigkeiten, Lebenszielen, Persönlichkeitsmerkmalen und vielem mehr bleibt von nun an kein (Berufs-)Wunsch mehr offen.

## Neue Lebensziele

In *Die Sims 3 Traumkarrieren* können deine Sims nach Höherem streben und sich der Erfüllung neuer Lebensziele widmen. Und zwar diesen:

- **Außergewöhnlich geschäftstüchtig:**  
Verdiene eine hübsche Summe Simoleons mit einem neuen aufregenden Beruf.
- **Mega-heldenhafte/r Feuerwehrmann/-frau:**  
Feuer bekämpfen und Sims-Leben retten.
- **Angesagte/r Gebäude-Designer/in:**  
Hier muss dein Sim viele exzellente Bewertungen für den Beruf Innenarchitektur erhalten.
- **Sim mit omnipräsentem Blick fürs Verborgene:**  
Viele Fälle als meisterlicher Ermittler lösen.
- **Nachkomme da Vincis:**  
Bildhauerei, Malerei und Erfinden meistern.
- **Monstermacher:**  
Mysteriöse Kreaturen wie den SimBoter erschaffen.
- **Paranormaler Profitjäger:**  
Die höchste Stufe der Geisterjäger-Karriere erreichen.
- **Mode-Phänomen:**  
Steige in den Modehimmel auf Stufe 10 der Karriereleiter und dein Sim ist ein Mode-Phänomen.
- **Besitz von Eigentum:**  
Fleißiger Dieb: Gestohlene Gegenstände im Wert von Zigtausenden Simoleons besitzen.

Für Lebenszeit-Punkte winken dir auch einige brandneue nützliche Belohnungen, die deine Karriere unterstützen. Hier siehst du die Kosten im Überblick. Finde im Spiel heraus, wie du idealerweise von ihnen profitierst.

Belohnung	Lebenszeit-Punkte
Unternehmergeist	10.000
Fleißiger Erfinder	10.000
Verdienst-Booster	10.000
Charmanter Verkäufer	15.000
Kunsthandwerker	20.000
Feuerfestes Heim	30.000
Mein bester Freund	40.000



Verheiratete Sims können mittels der Zeitmaschine sogar ein Baby in einer anderen Zeit zeugen, das früher oder später dann bei ihnen auftauchen wird.

# ZWISCHEN GENIE UND WAHNSINN – DER ERFINDER

Ob als selbstständiger Erfinder oder als Wissenschaftler mit Tüftel-Hobby – die Bastel-Träume deiner Sims werden sich in dieser Laufbahn uneingeschränkt erfüllen.

Grundvoraussetzung für diese Karriere ist, dass dein Sim sich für das Stöbern nach Schrott und für grandiose Explosionen begeistert. Abenteuerlust, Exzentrik, Geschick und Genie sind geeignete Persönlichkeitsmerkmale, um deinen Sim zum Tüftler zu machen. Bevor du allerdings mit dem Erfinden loslegen kannst, muss du diese hohe Kunst erlernen. Entweder kaufst du im Buchladen die entsprechende Lektüre, belegst einen Kursus in der Forschungsanstalt oder investierst gleich zu Beginn 1.250 Simoleons in eine »Werkbank von Schrottonik«, an der dein Sim üben kann.

Sobald ein Punkt in der »Erfinden«-Fähigkeit erreicht ist, hast du die Wahl: Entweder ergreift dein Sim einen regulären Beruf und tüftelt nur in seiner Freizeit. In diesem Fall raten

wir dir zu einer wissenschaftlichen Karriere, da du als Erfinder ohnehin einen guten Draht zur Forschungsanstalt benötigst. Oder dein Sim begibt sich zum Rathaus, wo er sich als freiberuflicher Erfinder registrieren lassen und somit all seine Energie für das Basteln aufwenden kann. In diesem Fall wird er von der Stadt befördert, wenn er mit dem Verkauf seiner Erfindungen genug verdient. Schon entschieden? Dann auf zum Schrottplatz, denn zum Erfinden brauchst du Geduld und viel Schrott.

## Verrückter Erfinder-Alltag

Als Neuling im Erfinder-Business musst du dich per Hand durch Mülltonnen oder den neuen Schrottplatz wühlen, um Material zu sammeln. Alternativ kannst du den Schrott

auch über die Werkbank direkt kaufen. Aber jeder Tüftler wird dir bestätigen, dass nichts so viel Spaß macht, wie einen Schrotthaufen zu sprengen und danach die Überreste mit dem Aufsammler einzusacken. Dein Arbeitsplatz ist die Werkbank, an der du diverse Gegenstände, Erfindungen und Spielzeug produzierst. Hat dein Sim mal wie der stundenlang ohne Pause geschuftet, baut er vielleicht sogar einen magischen Gartenzwerg, den du allerdings besser nicht aus den Augen lassen solltest, denn auf magische Art verändert er seinen Standort und seine Haltung.

Im Übrigen solltest du deinen Sim stets auf seinem Weg begleiten. Erfindungen wie die Gruben- oder die Zeitmaschine verlocken dazu, in die Zukunft zu reisen oder in einen

selbst gegrabenen Tunnel zu klettern, um »irgendwo« wieder herauszukommen. Verheiratete Sims können mittels der Zeitmaschine sogar ein Baby in einer anderen Zeit zeugen, das früher oder später dann bei ihnen auftauchen wird. Hoffentlich wird das keine böse Überraschung!

## Mehr Details zum Erfinder und ausführliche Beschreibungen der anderen Berufe findest du in der neuen Ausgabe JUNI/ JULI 2010

Vorsicht! Explosives Material – doch robusten Sims kann das nichts anhaben

Unter deinem Forschungsdrang hat auch dein magischer Gartenzwerg zu leiden.



Als Erfinder kannst du eine Zeitmaschine bauen – in welche Zeit wird dein Sim wohl reisen?

### Die Stufen der Erfinder-Karriere

Level	Position	Arbeitszeit	Beförderung
1	Volt-Opfer	Gleitzeit	
2	Kombinations-Genie	Gleitzeit	
3	Isolierband-Kleber	Gleitzeit	
4	Dingsbums-Designer	Gleitzeit	
5	Erfahrener Innovator	Gleitzeit	
6	Alleskönner	Gleitzeit	
7	Vater des lokalen Einfallsreichtums	Gleitzeit	
8	Gefürchteter Technikfreak	Gleitzeit	
9	Ass der Robotertechnik	Gleitzeit	
10	Architekt der vierten Dimension	Gleitzeit	

Mehr Details jetzt im Heft!

Wie bei allen selbstständigen Berufen hängt deine Beförderung davon ab, wie viel Geld du mit dem Absatz deiner Werke verdienst. Beim Erfinder zählen nur die Verkäufe von richtigen Erfindungen.