

Schöner wohnen

# Die Sims

Wir haben für Sie mehrere Leben gelebt:  
Profitieren Sie von unseren Erfahrungen.



**D**er »Lebenssimulator« Sims von Maxis bietet eine Menge Möglichkeiten, das Wohl und Wehe der Spielfiguren zu beeinflussen. Wir haben die wichtigsten Tips für Sie zusammengetragen.

## Charaktereigenschaften

**BEDÜRFFNISSE**  
beeinflussen

**TIP 1:** Charaktereigenschaften beeinflussen die Bedürfnisse der Sims. Achten Sie daher auf eine individuelle Behandlung Ihrer Schützlinge.

**ORDENTLICHE**  
Sims

**TIP 2:** Je ordentlicher ein Bewohner ist, um so häufiger ergreift er von allein die Initiative, wenn es ums Aufräumen geht. Wenn Ihr Haushalt überwiegend aus unordentlichen Personen besteht, sollten Sie besser ein fleißiges Hausmädchen einstellen.

**EXTROVERTE**  
Sims

**TIP 3:** Extrovertierte Sims neigen zu erhöhter Kontaktfreudigkeit. Ermöglichen Sie solchen Leuten täglich Umgang mit Nachbarn und Freunden. Bei einem introvertierten Sim können Sie mehr Zeit mit anderen Aktivitäten verbringen.

**AKTIVE**  
Sims

**TIP 4:** Ein aktiver Bewohner Ihres Haushalts gibt sich nicht mit bloßem Herumsitzen zufrieden. Vermeiden Sie, ihn zu langweilen, sorgen Sie für Abwechslung.

**VERSPIELTE**  
Sims

**TIP 5:** Ernste Charaktere bevorzugen ein Buch zur Entspannung, während verspielte sich eher den Unterhaltungsmedien hingeben (wie etwa Computer oder Flipper). In Gesprächen mit ernstern Personen kann ein Witz unter Umständen unbeliebt machen.

**NETTE**  
Sims

**TIP 6:** Einem äußerst netten Sim liegt es im Blut, schlechtgelaunte Mitbewohner aufzumuntern. Er sorgt sich gerne um sein soziales Umfeld. Dabei kann es allerdings vorkommen, daß sich unfreundlich veranlagte Personen von ihm bedrängt fühlen.

## Einstiegsmöglichkeiten

**Sinnvoller**  
**EINSTIEG**

**TIP 7:** Nutzen Sie ein bereits vorgefertigtes, bewohntes Haus, um sich »gefahrlos« mit dem grundlegenden Spielprinzip vertraut zu machen.

**Wichtige**  
**GEGENSTÄNDE**

**TIP 8:** Nach Beziehen eines Hauses sollten Sie in einige wichtige Einrichtungsgegenstände investieren (siehe Tips 9 bis 16). So lassen sich typische Startprobleme wie beispielsweise Wohnungsbrand oder Einbruch leicht vermeiden.

**FEUER-**  
**MELDER**

**TIP 9:** Wichtig bei neuen Haushalten mit gefährlichen Geräten wie Kamin oder Herd ist ein Feuermelder. Er kann Leben retten, wenn es zu einem Brand kommt, da sofort die Feuerwehr alarmiert

**ALARM-**  
**ANLAGE**

wird. Das erleichtert Ihnen nicht nur die Arbeit, sondern schont gleichzeitig den Geldbeutel. Wenn ein Feuerwehrmann den Brand löscht, sind die betroffenen Gegenstände nämlich sofort wieder nutzbar.

**TIP 10:** Die Alarmanlage ist bei einem gerade erst bezogenen Haus nicht die billigste Neuanschaffung. Trotzdem können Sie sicher sein, daß sich dieses Gerät im Notfall auszahlt; und das in doppeltem Sinne. Während ein Dieb in einem ungesicherten Haus alles mitnimmt, was nicht niet- und nagelfest ist, wird die Anlage sofort Alarm geben. Die Polizei hat anschließend keine Probleme, den Täter zu fassen. Für diese Tat bekommen Sie nicht nur das Geld für bereits verwendete Geräte zurück, sondern erhalten auch noch einen finanziellen Bonus. Installieren Sie die Anlage jedoch nur in Räumen mit Außentüren, da Diebe zum Einbrechen grundsätzlich die Tür benutzen.

**TELEFON**

**TIP 11:** Das Telefon ist nicht nur eine wesentliche Grundlage für den Aufbau von sozialen Kontakten. Zusätzlich macht es Sie erreichbar, was Ihnen sogar einen unvorhergesehenen Geldgewinn bringen kann. Nutzen Sie auch die telefonisch abrufbaren Dienste. Gerade für Hausbewohner mit einem Job sind sie leicht finanzierbar und sparen eine Menge Zeit, die Sie dann in andere Aktivitäten investieren können.

**HAUSMÄDCHEN**  
anstellen

**TIP 12:** Haben Sie keine Lust, die Zeit Ihrer Sims mit Aufräumen und Putzen zu verschwenden? Dann nutzen Sie diese kostengünstige Alternative: In der Zeit, in der Sie Ihren Job ausführen, werden alle »unwichtigen« Tätigkeiten von einem Dienstmädchen erledigt. Das sorgt nicht nur für einen ruhigeren Feierabend, die Sims fühlen sich in einer sauberen und aufgeräumten Wohnung wohler.

**MECHANIKER**  
anfordern

**TIP 13:** Sie haben die Möglichkeit, Haushaltsgeräte, die einen schlechten Zustand oder einen hohen Abnutzungsgrad erreicht haben, selbst zu reparieren. Je nach eigenen mechanischen Kenntnissen werden die Arbeiten schnell erledigt. Wenn Sie jedoch einen Abend mit Freunden oder dem Partner von solchen Arbeiten freihalten wollen, können Sie einen Mechaniker bestellen. Der repariert alle Geräte schnell und mit einer hohen Zuverlässigkeit.

**GÄRTNER**  
beschäftigen

**TIP 14:** Der Anblick eines schönen Gartens mit vielen Pflanzen erfreut jeden Sim. Die Pflege dieser Gewächse ist jedoch sehr zeitaufwendig. Für einen geringen Betrag können Sie einen Gärtner beauftragen.

**PIZZA**  
bestellen

**TIP 15:** Wie bei kleinen Kindern: Direkt nach der Arbeit haben die Sims oft noch keinen Hunger. Wenn sie aber erstmal mit einer Aufgabe beschäftigt sind, die nicht unterbrochen werden sollte, wollen sie plötzlich doch essen. Um Ihre Sims nicht vollständig von ihrem Spaß abzuhalten, können Sie eine Pizza bestellen. Das ist eine kostspielige Angelegenheit, hält die Sims aber bei Laune und stillt den Hunger.

**WECKER**  
anschaffen

**TIP 16:** Morgendliches Verschlafen verhindern Sie durch Anschaffen eines Weckers, den Sie am besten auf der Schlafkommode in der Nähe des Bettes platzieren. Denken Sie aber daran, den Sim pünktlich ins Bett zu schicken. Der Wecker schrillt genau zwei Stunden bevor die Fahrgemeinschaft vor der Tür steht.

**Neue**  
**BEKANNT-**  
**SCHAFTEN**

**TIP 17:** Nachdem Sie die Wohnung bezogen und mit den wichtigsten Gegenständen ausgestattet haben, kommen die Nachbarn vorbei, um den neuen Bewohner des Hauses zu begrüßen. Sprechen Sie mit allen. Nur Nachbarn, die Sie kennen, können später auch per Telefon zu einem abendlichen Plausch oder Essen eingeladen werden.

**EIGEN-**  
**INITIATIVE**  
zeigen

**TIP 18:** Nutzen Sie es aus, wenn nette Nachbarn an Ihrem Haus vorbeigehen, indem Sie mit ihnen kurzerhand ein Gespräch anzufangen.

**JOB**  
finden

**TIP 19:** Nach einem neuen Job schauen Sie in der Tageszeitung. Sollten Sie bereits einen Computer besitzen, haben Sie sogar die Auswahl zwischen drei verschiedenen Jobangeboten.

**STIMMUNG**  
verbessern

**TIP 20:** Schicken Sie Ihre Figuren nie mit schlechter Laune zur Arbeit. Versuchen Sie immer, ihren Stimmungsbalken so hoch wie möglich zu halten. Bei kleinen Verstimmungen sollten Sie ruhig die Fahrgemeinschaft warten lassen, um kurzfristige Bedürfnisse zu befriedigen – der Fahrer wartet brav bis zu einer Stunde auf Sie. Nutzen Sie diese Zeitspanne, um aus einem leicht unglücklichen rasch einen leicht glücklichen Sim zu machen.

**KOSTENLOSE**  
Snacks

**TIP 21:** Geben Sie Ihrem Sim den Befehl, sich einen kleinen Snack aus dem Kühlschrank zu holen. Sobald er die Tür aufgemacht hat, wählen Sie den Vorgang am linken oberen Bildschirmrand ab. Ihr Sim wird den Snack auf den Boden legen und kann sich dann umsonst den Bauch vollschlagen.

**ABWASCH**  
entsorgen

**TIP 22:** Mit dem Abwasch sollten Sie sich nicht unnötig aufhalten. Wenn sich dreckige Teller in der Küche oder anderen Räumen befinden, wird das Wohlfühl Ihrer Hausbewohner stark beeinflusst.



**Tip 22:** Stellen Sie dreckiges Geschirr im Garten ab – Ihr Hausmädchen kümmert sich darum.

**So STEIGERN**  
Sie Fähig-  
keiten richtig

nur die Logik beider Mitspieler, sondern erhöht außerdem die Werte für soziales Leben, Spaß und (bei entsprechenden Sitzgelegenheiten) auch den Komfort.



Lernen Sie **kochen**, um Katastrophen zu vermeiden.

Wechseln Sie sofort in den Baumodus, und greifen Sie sich die Teller, um sie irgendwo im Freien abzusetzen. Das Hausmädchen wird sie trotzdem finden und spülen. Dadurch erreichen Sie nicht nur einen Zeitvorteil, sondern auch eine rundum saubere Wohnung.

**TIP 23: LOGIK:** Geht am Schachbrett. Ein schönes Schachspiel zu zweit fördert nicht

**KOCHEN:** Geht am Bücherregal. Gerade am Anfang sind Grundkenntnisse in der Kochkunst nützlich, weil dadurch das Risiko eines Herdbrandes verringert wird.

**MECHANISCHES KÖNNEN:** Geht am Bücherregal oder

durch eigenhändige Reparatur beschädigter Gegenstände. Das mechanische Können steigt bei Reparaturen schneller als durch das bloße Lesen eines Buches.



Ein gelegentliches Bad im Pool macht Spaß und hält fit.

**KÖRPER:** Geht an der Fitneßbank oder im Swimmingpool. Der Pool erweist sich als vorteilhafter, da neben dem Körperwert gleichzeitig der Wert für Spaß ansteigt.

**KREATIVITÄT:** Geht an Staffelei oder Klavier. Bei hohem

Kreativitätswert lassen sich entstandene Bilder sogar zu einem guten Preis verkaufen.

**CHARISMA:** Geht am Badezimmer- oder Standspiegel. Sims mit hohem Charisma eignen sich bestens zum Aufbau eines umfangreichen Freundeskreises.

**TIP 24:** Durch regelmäßige Einladungen an die Nachbarn verbessert sich nicht nur das eigene soziale Leben. Nach und nach wird ein Freundeskreis, der im Spiel »Freunde der Familie« heißt, benötigt. Um solch eine Beziehung zu erreichen, müssen Sie die betreffenden Personen erst näher kennenlernen. Einfaches Unterhalten ist am Anfang das Beste.

**TIP 25:** Fangen Sie nicht zu früh an, dem Gesprächspartner Komplimente zu machen. Er nimmt Ihnen das meist nicht ab und reagiert dann eher abweisend. Ab einem Freundschaftswert von 30 sollten Sie erste Annäherungen versuchen. Ab einem Wert von 50 wird der Gesprächspartner zu einem guten Freund der Familie. Je höher der Freundschaftswert zu einer Person ist, desto wahrscheinlicher ist eine Zusage bei einer Einladung.

**Kontakte  
FESTIGEN**

**Vorschnelle  
KOMPLI-  
MENTE**

**HEIRAT  
vorbereiten**

## Tips für Fortgeschrittene

**TIP 26:** Die Vorbereitungen für einen Heiratsantrag sind nicht schwer: Ab einem höheren Freundschaftswert darf Ihr Sim den Partner auch küssen. Nach ei-

nigen erwiderten Schmatzern schwebt ein Herz über den Köpfen der Liebenden. Von dem Moment an stehen die beiden Personen sich näher als je zuvor. Nun gilt es, den Wunschpartner stärker zu umwerben. Alle zwei Tage pflegen Sie also Ihren sozialen Kontakt und umwerben ihn, bis der Freundschaftswert 100 beträgt. Sobald Sie das erreicht haben, kommt es zum großen »Showdown« (siehe Tip 27).

## Hochzeits- SHOWDOWN



**Tip 28:** Der Mann bekommt die Turteleien seiner Frau mit, wird mächtig sauer und haut die Konkurrentin.

**TIP 27:** An einem der nächsten Abende laden Sie Ihre Herzensperson zu sich ein. Achten Sie darauf, daß Sie in guter Verfassung und Stimmungslage sind. Sie verwöhnen den Partner mit einem Essen und unterhalten ihn mit allen Mitteln, die Ihnen zur Verfügung stehen. Nach einiger Zeit haben Sie die Möglichkeit, einen Antrag auszusprechen. Halten Sie sich aber noch zurück, und unterhalten Sie Ihren Gast weiter. Erst nach einigen weiteren Darbietungen halten Sie um die Hand der oder des Liebsten an.

**TIP 28:** Vermeiden Sie es in einer Beziehung, anderen Personen zu nahe zu kommen. Wenn Ihr Lebenspartner davon Wind be-



**Geld durch  
HOCHZEIT**

**TIP 29:** Sie können eine kleine Schwäche des Programms ausnutzen, indem Sie zwei Singles, die in verschiedenen Häusern leben, zusammenführen. Nach der Hochzeit bringt die Person, die in das Haus einzieht, nicht nur ihr Barvermögen, sondern auch den gesamten Wert ihres Hauses mit in die Ehe.

**Das richtige  
TIMING  
am Morgen**

**TIP 30:** Die Sims benötigen morgens immer einige Minuten, bis sie in die Gänge kommen. Zudem ist die Zeit sehr knapp bemessen, da sie erst zwei Stunden vor Abfahrt zur Arbeit geweckt werden. Es hilft auch nichts, abends früher ins Bett zu gehen und morgens früher aufzustehen. Die Sims gewöhnen sich daran und werden abends früher müde. Nutzen Sie lieber die abendlichen Stunden sinnvoll für Gespräche mit Nachbarn und Freunden, das Befriedigen von Bedürfnissen oder zur Verbesserung von Fähigkeiten. Schicken Sie eines der Familienmitglieder abends schon aufs Klo und zum Duschen. So hat es morgens nicht das dringende Bedürfnis dazu, und Sie können den Sim zum Frühstückmachen einsetzen. Alle sollten fast parallel fertig werden, um gemeinsam das Frühstück einzunehmen. Halten Sie sich an diesen Plan, und Sie befriedigen verschiedene Bedürfnisse gleichzeitig, was eine gute Voraussetzung für eine Beförderung im Arbeitsleben ist.

**KINDER  
bekommen**

**TIP 31:** Sie haben zwei Möglichkeiten, für Familienzuwachs zu sorgen. Entweder warten Sie ab, bis Ihnen automatisch die Frage nach einer Adoption gestellt wird. Oder Sie ergreifen selbst die Initiative: Lassen Sie Ihr Pärchen einen ganzen Abend zusammensein und sich küssen. Nach einiger Zeit werden Sie bemerken, daß statt dem normalen Freundschafts-Plus plötzlich zwei Plus-Zeichen erscheinen. Dies bedeutet tiefste Leidenschaft und führt nach kurzer Zeit auch zu der Frage, ob Sie ein Baby haben wollen. Doch bevor Sie sich für den Zuwachs entscheiden, überprüfen Sie Ihre Finanzen. Ein Kinderzimmer – falls noch nicht vorhanden – muß auf jeden Fall eingerichtet werden. Denken Sie auch an eine kindgerechte Ausstattung.

**BABY  
bewachen**

**TIP 32:** Nachdem Sie sich für Nachwuchs entschieden haben, brauchen Sie eine Person im Haushalt, die sich den ganzen Tag um das Baby kümmern kann. Stellen Sie den Korb mit dem Baby nicht ins Schlafzimmer, plazieren Sie ihn lieber im neuen Kinderzimmer, und lassen Sie es von der »arbeitslosen« Person bewachen, die im gleichen Raum schlafen sollte. So ist für alle gesorgt: Das Baby wird rund um die Uhr bewacht, und der arbeitende Bewohner des Haushalts steht morgens ausgeschlafen auf.

**Kinder  
ERZIEHEN**

**TIP 33:** Nach einigen Tagen und Nächten wächst ein Baby zu einem Kind, das zur Schule geht. Achten Sie nun verstärkt auf das Familienleben. Mit gemeinsamen Mahlzeiten halten Sie eine gute Stimmung auf hohem Niveau. Außerdem ist es sinnvoll, einen gut ausgestatteten Computer zu kaufen.

**TOTE  
Sims**

**TIP 34:** Das Schicksal kann jeden ereilen: Einmal nicht aufgepaßt, und schon steht die Wohnung in Flammen. So kann Ihren Sim der Flammentod er-

eilen. An seiner Todesstelle erscheint eine Urne. Bei einem Mehrpersonenhaushalt ist es nun angebracht, die Urne nicht an dieser Stelle stehenzulassen. Ihre Familienmitglieder würden sehr häufig an der Urne vorbeigehen, sie bemerken und automatisch trauern. Viel besser ist es, die Urne in eine Grabstelle umzuwandeln, die Sie im Garten aufstellen.

**GRAB  
pflegen**



**Tip 35:** Kümmern Sie sich um tote Verwandte, ansonsten erwartet Sie geisterhafter Besuch.

**TIP 35:** Vernachlässigen Sie eine Grabstelle nicht. Ab und zu sollten Sie im Gedenken an den Toten zu seinem Grab gehen und trauern. Ansonsten wird Ihnen nach einiger Zeit ein Geist erscheinen, der – vor allem nachts – in Ihrem Haus spukt.

**TIP 36:** Wenn Sie gar nicht zufrieden mit dem Leben eines Ihrer Sims sind, dann können

**Sims  
TÖTEN**

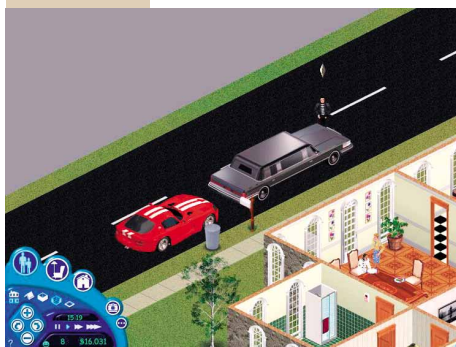
Sie ihn auf folgende Weise um die Ecke bringen: Bauen Sie einen Pool mit Leiter, falls noch keiner vorhanden ist, und schicken Sie Ihren Sim zum Schwimmen. Während er sich im Wasser tummelt, entfernen Sie per Baumenü die Leiter und das Sprungbrett. Nach einiger Zeit wird Ihr Sim ertrinken.

Eine andere Methode: Verkaufen Sie Kühlschrank und Telefon. So hat Ihr Sim keine Möglichkeit mehr, sich selbst zu versorgen. Nach einigen Tagen beginnt er an Schlafstörungen und Hunger zu leiden, bis er schließlich stirbt.

**Die KARRIE-  
RELEITER  
hinauf**

**TIP 37:** Nutzen Sie die Möglichkeit, im Arbeitsleben immer weiter aufzusteigen. Neben höheren Gehältern winken meist auch bessere Arbeitszeiten. Doch

für Beförderungen in höhere Ämter benötigen Sie auch häufig besondere Fähigkeiten. Versuchen Sie, so früh wie möglich die nötigen Fähigkeiten (wie Körper für Militär oder Charisma für Politik) zu trainieren, auch wenn sie zu dem Zeitpunkt noch



**Tip 37:** Einen Sim in gehobener Stellung erkennt man bereits an dem Wagen der Fahrgemeinschaft.

nicht gefordert sind. Außerdem ist es nötig, einen größeren Freundeskreis aufzubauen, um im Job erfolgreich aufzusteigen. Bedenken Sie also, daß Sie sich zur Pflege sozialer Kontakte nicht immer nur mit den gleichen Personen verabreden.

**ERWEITE-  
RUNG des  
Simviertels**

**TIP 38:** Sie benötigen im Laufe des Spiels immer mehr Personen im Sim-Viertel, mit denen Sie Freundschaften schließen können. Erschaffen Sie

**Kniffe beim HAUSBAU**

Personen, die einfach in das Spielgeschehen einzuführen und pflegeleicht sind. Um schnell Freundschaften zu schließen, setzen Sie hohe Werte für »Extrovertiert« und »Nett« an.

**TIP 39:** Bauen Sie die Hauselemente nicht zu groß, beachten Sie, daß ein Sim insgesamt 55 Quadratmeter Platz benötigt. Lassen Sie die Räume nicht zu groß werden, sonst können Sie nicht genügend Einrichtungsgegenstände kaufen. Beachten Sie auch, daß ein Haus Tapeten, Böden und Außenfassade benötigt. Vergessen Sie nicht die fürs Wohlbefinden wichtigen Accessoires wie Pflanzen.

**Ausstattung für SINGLE-HAUSHALT**

**TIP 40:** Denken Sie daran, daß ein Single noch kein großes Haus benötigt. Erst nach einer Hochzeit werden Ausbaumaßnahmen nötig. Wie man es schon von vorgefertigten Wohnungen kennt, kommt die Küche direkt hinter die Eingangstür. Es reicht aus, dort einen Kühlschrank, eine Mikrowelle, einen Tisch, drei Stühle und einen Abfallkorb zu platzieren. Hinter der Küche sollten zwei weitere Räume folgen: das Wohn- und Schlafzimmer sowie das Bad. Ihr Bad richten Sie mit einer Dusche, einer Toilette, einem Waschbecken und einem Medizinschrank ein. Im Wohn- und Schlafzimmer sollte das wichtigste Utensil ein komfortables Bett sein. Zusätzlich statten Sie diesen Raum mit einem Bücherschrank, einem Bild, einem Sofa und einem Fernseher aus.

**Ausstattung für FAMILIEN-HAUSHALT**

**TIP 41:** Natürlich brauchen Sie für mehr Familienmitglieder auch mehr Platz und Räume im Haus. Das macht eine sorgfältigere Auswahl nötig. Richten Sie neben Küche, Bad und Schlafzimmer ein Kinderzimmer und ein Wohnzimmer ein. Für die Erstausrüstung sind die gleichen Möbel wie bei einem Single zu verwenden. Kleiner Trick: Sobald ein Sim von einem Raum in den nächsten geht, bewegen Sie im Baumenü die Accessoires von einem Zimmer in das andere.

**DOWNLOAD von Zusatz-texturen**

**TIP 42:** Der Download von Tapeten und Fußböden aus dem Internet bringt nicht nur mehr Auswahl und Vielfalt, sondern auch einen großen finanziellen Vorteil. Während viele im Spiel vorgegebene Muster bis zu zwanzig Geldeinheiten kosten, kostet ein aus dem Internet heruntergeladenes immer nur eine.

**AUF-WERTUNG und AUSBAU**

**TIP 43:** Sobald Ihre Sims Geld verdienen, sollten Sie Ihr Haus weiter verschönern. Kaufen Sie vor allem raumaufwertendes Mobiliar, und verkaufen Sie Gegenstände, die Sie nur am Anfang aus Geldmangel kaufen mußten. Achten Sie verstärkt auch auf Dinge, die Sie mit einer Gruppe benutzen können, wie Flipper, Billard-Tisch oder Whirlpool, und nutzen Sie die zusammen mit Ihren Freunden. Damit steigern Sie parallel mehrere Werte Ihrer Bewohner.

**Das VIERTEL spielen**

**TIP 44:** Bleiben Sie in Ihrem Viertel immer auf dem laufenden, und beobachten Sie alle Familien. Spielen Sie nicht nur mit einer Familie.

GUN