



Geisterjäger stürmen nachts schummrig ausgeleuchtete Häuser und stöbern dort alle Gespenster auf.



Neu: Der Zeichentisch (links), die Erfinderwerkbank (Mitte) und das Atelier für Skulpturen (rechts).

Die Sims 3 Traumkarrieren

Der beste Job der Welt ist immer noch Sims-3-Geldzähler bei Electronic Arts. Aber die Karrieren im zweiten Sims-3-Addon kommen nah ran.

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 6844

Wenn Spuk und Geister die Nachbarschaft terrorisieren, who you gonna call? Tapas Batzen! Unsere junge Tapas hat's nicht so mit Bürojobs und Kernarbeitszeit, deshalb war sie prädestiniert für eine Karriere als freiberufliche Geisterjägerin. Nun düst sie nachts zu paranormalen Notfällen, schlürft mit dem Ektoplasmastrahler Gespenster aus der Luft und quetscht die verdutzten Spukwesen in kleine Plastikdosen. Tapas verdankt ihren Beruf dem Sims-Addon **Traumkarrieren**, der zweiten Erweiterung für **Die Sims 3**. Die dereguliert den örtlichen Arbeitsmarkt, denn zu den bekannten Professionen kommen fünf neue, größtenteils freiberufliche Karrieren,

bei denen die Sims erstens freier über Ihre Einsatzzeit entscheiden und zweitens durchgehend unter Ihrer Kontrolle stehen.

Notfall, Notfall!

Mit jedem der fünf neuen Jobs (und der Medizinkarriere als aufgewertetem Beruf) kommen zusätzliche Aufgaben auf Ihre Sims zu, und damit auf Sie als Spieler. Denn Ihre Familienmitglieder verbringen Ihre Zeit nicht mehr eigenständig im Büro, sondern wollen angeleitet werden. Feuerwehrleute zum Beispiel müssen auf der Feuerwache ihre Konditi-

on trainieren, die Ausrüstung und den Einsatzwagen in Schuss halten und immer mal wieder nervös zur Alarmklingel an der Wand schielen. Wenn die rattert, sollten Sie so schnell wie möglich zum Zielort rasen, denn Ihr Sim wird nach seiner Einsatzzeit bewertet. Die Brände löscht er allerdings automatisch; auch die gelegentlichen, als Minigeschichten erzählten »Katastrophen« Marke »wildgewordene fleischfressende Pflanze randaliert im örtlichen Diner« laufen denkbar belanglos ab: Ihr Sim verschwindet im Gebäude, dann tickt ein Balken

hoch, ab und an erscheinen Textblasen. Zu sehen bekommen Sie die heldenhaften Taten nicht. Die Karriere als Privatdetektiv erfordert etwas mehr Handarbeit. Ihr Nachwuchsschnüffler bekommt zu jeder beliebigen Zeit Aufträge übers Handy oder den Computer, dann schicken Sie ihn zum Tatort, sprechen mit Auftraggebern, durchwühlen Müll und Briefkästen, observieren Gebäude oder fahnden nach Spuren. Wer das erste **Sims 3-Addon Reiseabenteuer** gespielt hat, kennt solche Auftragsketten bereits. Die Fälle sind simstypisch kindlich-

Das ist neu

- ▶ eine Stadt: Twinbrook
- ▶ 5 Karrieren: Feuerwehr, Stylist, Detektiv, Innenarchitekt, Geisterjäger
- ▶ erweiterte Medizin-Karriere
- ▶ 2 Fertigkeiten: Erfinden, Modellieren
- ▶ 6 neue Charakterzüge
- ▶ 9 Lebenszeitwünsche
- ▶ 7 Lebenszeitbelohnungen
- ▶ Tätowierungen
- ▶ Berufskleidung
- ▶ Schrottplatz und Warenladen
- ▶ neue Rohstoffe, Möbel, Frisuren etc.



Ich will **Feuerwehrmann** werden! Allerdings müssen Sie nicht nur Brände löschen, sondern auch den Einsatzwagen in Schuss halten.



Als Innenarchitekt benutzen Sie den **Haus-Editor**, um Räume den Vorgaben entsprechend umzugestalten.

humorig erzählt, etwa wenn eine ältere Dame wissen möchte, wer ihr jede Nacht in die Zehen zwick. Leider zickt die KI mitunter: Wenn Sie Ihren Ermittler allein lassen, dann vergisst er gern die Aufgabe, die Sie ihm erteilt haben. Sie müssen ihn also im Auge behalten. Das Gleiche gilt für angehende Innenarchitekten, die schon mal stundenlang mit ihrem Auftraggeber plaudern, anstatt die Renovierung abzuschließen.

Das kenn ich doch ...

Die Karrieren als Innenarchitekt oder Stylist ziehen zwei bislang eher losgelöste Spielinhalte direkt ins Alltagsleben, nämlich den Haus- und den Sims-Editor. Innenarchitekten fahren zum Auftraggeber, der Ihnen Gestaltungsvorgaben macht: Richte ein neues Lesezimmer mit drei Schränken, zwei Sesseln und einem Tisch ein! Dann wechselt das Spiel zum Hauseditor, und Sie bauen im Rahmen eines festen Budgets um. Dabei hilft es, vorher längere Zeit mit dem Hausherrn zu schnacken, denn so erfahren Sie dessen Stilvorlieben. Je besser Sie seinen Geschmack treffen, desto höher das Honorar.

Genauso funktioniert der Stylisten-Beruf, nur eben mit Klamotten im Sims-Editor. Man kann das clever finden, man kann es aber auch als einfallloses Recycling bekannter Spielinhalte bedauern, zumal die Editor-Jobs trotz steigendem Anspruch auf Dauer zu wenig Abwechslung bieten.

Heureka!

Wären die fünfeinhalb neuen Berufe der einzige Inhalt von **Traumkarrieren**, dann wäre die Erweiterung bestenfalls mäßig empfehlenswert. Aber wie gewohnt gibt's eine solche Fülle von Extras drum herum, dass das Addon die Welt von **Sims 3** auch außerhalb der Jobs deutlich bereichert. Neue Frisuren, Kleider, Möbel und Stile verstehen sich von selbst; schon augenfälliger ist, dass Sims nun auch Tätowierungen tragen dürfen. Mit **Traumkarrieren** kommt eine dritte Stadt namens Twinbrook, die neue Orte wie den Schrottplatz oder den Warenladen enthält, in dem die Sims ihre selbst gemachten Kunstwerke oder Erfindungen verkaufen. Sachen zu erfinden ist eines der beiden neuen Talente, Bildhauerei das andere. An der Werkbank

Arbeit ist immer gleich

Christian Schmidt: Das erste Addon Reiseabenteuer hatte mit den Gruft-Expeditionen eine echte neue Idee in petto, Traumkarrieren ist dagegen konventioneller. Was nicht bedeutet, dass es schlecht wäre, die neuen Berufe und Fertigkeiten machen viel Spaß. Allerdings wird man als Sims-Fan das Gefühl nicht los, dass die weitgehend anspruchswidrigen Job-Aufgaben eher halbherzig ins Programm integriert wurden – zu viel Spielmechanik-Recycling, zu viele Wiederholungen. Aber ach, der unverwundliche Sims-Charme fesselt trotzdem wieder erbarmungslos, und ich will eben doch wissen, was ich auf Stufe 10 des Erfindertalents zusammenlöten kann.



christian@gamestar.de



Privatdetektive können sich **tarnen**. Was im Inneren des Museums aber ziemlich albern wirkt.

schrauben Laienerfinder zu nächst Blechdackel zusammen, Hobbysteinmetze modellieren schöne Stühle. Mit zunehmender Erfahrung erschaffen Superhirne wahnwitzige Maschinen, Kreativmeister meißeln hinreißende Skulpturen der schönen Nachbarin aus dem Stein. Künstlerische Sims bekommen zusätzlich einen ausladenden Zeichentisch, an dem sich Malerei üben

lässt. In die Häuser halten Waschmaschinen und Trockner Einzug. Beim Umziehen hinterlassen die Sims Kleiderhäufchen, die Sie aufräumen und waschen müssen. Das gibt Stimmungsboni. So reinigt auch Tapas nach getanem Tagwerk ihren vollgeschleimten Geisterjägeroverall und bettet sich mit gutem Gewissen zur Ruh: Die Stadt ist spukfrei. Bis zur nächsten Nacht. **CS**

DIE SIMS 3: TRAUMKARRIEREN ADDON

ENTWICKLER The Sims Studio (Die Sims 3: Reiseabenteuer, GS 01/10: 86 Punkte)
 PUBLISHER Electronic Arts TERMIN (D) 2.6.2010
 SPRACHE Deutsch, Englisch, Französisch, 14 weitere CA. PREIS 35 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten USK ab 6 Jahren

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHEAND-PCS			3D-GRAFIKKARTEN			
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2,0 GHz Intel XP 2200+ AMD	4,0 GHz Intel XP 4000+ AMD	P4 965 XE Intel XP 5000+ AMD	1,0 GByte RAM	2,0 GByte RAM	4,0 GByte RAM	3,5 GByte Festplatte	3,5 GB Festplatte	3,5 GB Festplatte	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		

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

BEWERTUNG

GRAFIK	+ zahlreiche neue Animationen + strotzt vor liebevollen Details + neue Gebäude in Twinbrook - hässliches Textur-Nachladen	8 / 10
SOUND	+ witzige Simlisch-Sprache + dichte Soundkulisse + einige neue Musikstücke - keine vertonten Texte	9 / 10
BALANCE	+ Karrieren passen gut in Tagesablauf - Job-Aufgaben anspruchsvoll - teils schwammige Vorgaben - neue Talente nur mäßig nützlich	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ motivierende neue Spielelemente + amüsante Auftragsketten ... - ... die teils ermüdende Fleißarbeit sind - Twinbrook zu unoriginell	8 / 10
BEDIENUNG	+ verständliche Editoren + simple Befehle + überladenes Interface - viel Kameraarbeit	7 / 10
UMFANG	+ neue Stadt, neue Orte und Talente + ausgedehnte Karrierepfade + zahlreiche neue Objekte - keine erweiterte Spielmechanik	8 / 10
STARTPOSITIONEN	+ Addon integriert sich nahtlos ins Hauptspiel + mehr Flexibilität durch selbstständige Berufe + neue Häuser und Grundstücke	10 / 10
KI	+ Sims handeln sinnvoll + stimmungsvolle Charaktere - Wegfindungsprobleme - Aussetzer bei Detektiv- und Architekturkarriere	8 / 10
EINHEITEN	+ vielseitige Interaktion + neue Berufskleidung + mehr Gestaltungsspielraum durch Tätowierungen	9 / 10
ENDLOSSPIEL	+ ausgespielte Berufe vertiefen den Spielablauf + neue Karrieren nützen existierenden Familien wenig - zu viele Wiederholungen	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 50 Stunden
FAZIT Gut gefülltes Addon-Paket, nette Berufswege.

