



# Los Sims 3



# Advertencia acerca de la epilepsia

**Lea esta advertencia antes de utilizar este videojuego o permitir que sus hijos lo utilicen.**

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos videojuegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos. Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida del conocimiento) al exponerse a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Recomendamos que los padres supervisen a sus hijos mientras utilizan los videojuegos. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, mientras utiliza un juego de videojuego, deje INMEDIATAMENTE de utilizar el sistema y consulte a su médico.

## Precauciones que deben tomarse durante la utilización

- ◆ No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como lo permita la longitud del cable
- ◆ Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- ◆ Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido suficiente.
- ◆ Asegúrese de que la habitación donde está jugando esté bien iluminada.
- ◆ Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos por cada hora que juegue a un videojuego.

# Índice

Advertencia acerca de la epilepsia .....	1
Cómo instalar el juego .....	3
Inicio del juego .....	3
Controles del teclado .....	4
¡Inspírate! .....	6
Nociones básicas. ....	7
Crear un Sim. ....	8
Crear un estilo .....	10
Sims únicos .....	11
Un mundo vivo. ....	16
Modo Vivir .....	18
Etapas vitales y envejecimiento .....	22
Modo Comprar. ....	23
Modo Construir .....	24
Contenido personalizado .....	26
Editar tu ciudad. ....	29
Consejos sobre el rendimiento .....	31
Atención al cliente .....	32
Garantía limitada a 90 días .....	33



<http://es.thesims3.com>

# Cómo instalar el juego

**Nota:** para consultar los requisitos del sistema, visita [electronicarts.co.uk](http://electronicarts.co.uk).

## Para instalar en un PC (usuarios de disco):

Coloca el disco en la unidad y sigue las indicaciones que aparecen en pantalla.

## Para instalar en un PC (usuarios de EA Store):

**Nota:** si quieres obtener más información sobre las compras por descarga directa de EA, visita [www.eastore.ea.com](http://www.eastore.ea.com) y haz clic en MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS (MÁS SOBRE LAS DESCARGAS DIRECTAS).

Una vez descargado el juego con el Gestor de descargas de EA, haz clic en el icono de instalación que verás y sigue las indicaciones de pantalla.

Inicia el juego (cuando lo hayas instalado) directamente con el EA Download Manager.

**Nota:** si ya has comprado un juego y te gustaría instalarlo en otro ordenador, descarga e instala en primer lugar el Gestor de descargas de EA en el otro ordenador, a continuación ejecuta dicha aplicación e inicia sesión con tu cuenta de EA. Selecciona tu juego entre los que aparecen en la lista y haz clic en el botón Iniciar para descargarlo.

## Para instalar en un Macintosh:

1. Inserta el disco de juego en tu unidad de DVD-ROM. En el escritorio aparecerá un icono de DVD que representa el disco del juego. Haz doble clic en el icono para abrir la aplicación que permite iniciar el juego.
2. Selecciona el icono del instalador del juego en la parte inferior de la aplicación de inicio para que se muestre el menú de instalación.
3. Sigue las instrucciones en pantalla para completar la instalación.

## Para instalar en un PC o en un Macintosh (usuarios de terceras partes):

Contacta con el distribuidor digital desde el que adquiriste este juego para obtener instrucciones de descarga o instalación de otra copia.

# Inicio del juego

## Para iniciar el juego:

### Para PC:

En Windows Vista™ los juegos se encuentran en el menú **Inicio > Juegos** y en anteriores versiones de Windows™ en el menú **Inicio > Programas** (or **Todos los programas**).

**Nota:** en Windows Vista Classic, los juegos se encuentran en el menú **Inicio > Programas > Juegos > Menú explorador de juegos**.

### Para Macintosh:

Abre una ventana del Finder, selecciona “Aplicaciones” y haz doble clic en el icono del juego.

# Controles del teclado

## Controles generales

Deshacer/Rehacer	CTRL-Z/CTRL-Y
Cancelar	ESC
Alternar ventana de introducción de trucos	CTRL-MAYÚS-C
Ver/Ocultar interfaz de usuario	F10

## Crear un Sim

Rotar Sim	, (coma)/. (punto)
Acercar/Alejar vista	rueda del ratón

## Modos Construir/Comprar

### Herramientas de colocación de objetos

Rotar objeto	, (coma)/. (punto)
Borrar objeto	SUPR o RETROCESO
Activar colocación de forma libre	ALT (mientras sostienes o mueves un objeto)
Activar rotación de forma libre	ALT (mientras rotas un objeto con el ratón)
Mover objeto a la siguiente posición de la superficie	M

### Controles de construcción de habitación

Crear habitación	herramienta pared + MAYÚS + arrastrar
Llenar habitación con papel de pared/suelo	MAYÚS + clic (al usar la herramienta de papel de pared/suelo)
Rotar baldosa	herramienta suelo: , (coma)/. (punto)
Alternar modo de baldosa completa/cuarteada	CTRL-F

### Modo de creación de películas

Activar modo de creación de películas	TABULADOR
Iniciar/Detener captura de vídeo	V
Reducir/Aumentar altura de la cámara	Q/E
Hacer rodar la cámara hacia izquierda/derecha	MAYÚS-A/MAYÚS-D
Nivelar la cámara	MAYÚS+S
Ajustar longitud focal	Z/X
Hacer una foto	C

# Modo Vivir

## Controles Sim/Unidad doméstica

Pasar al siguiente Sim de la unidad doméstica	<b>BARRA ESPACIADORA</b>
Pasar a un Sim (específico)	Hacer clic en retrato de Sim
Fijar cámara en Sim	Clic derecho en retrato de Sim
Centrarse sobre Sim activo	<b>INTRO</b>
Acceder al diario de habilidades	<b>J</b>
Acceder al inventario	<b>I</b>

## Controles del tiempo

Pausa	<b>P, O, o Ñ</b>
Velocidad normal/rápida/ultra	<b>1/2/3</b> (o las teclas correspondientes del teclado numérico)
Avanzar rápido hasta fin de la interacción	<b>4</b>

## Controles de la casa

		<b>MacBook</b>
Piso anterior/siguiente	<b>RE PÁG/AV PÁG</b>	Fn + Flecha arriba/Flecha abajo
Modo de paredes anterior/siguiente	<b>INICIO/FIN</b>	Fn + Flecha izquierda/Flecha derecha
Centrarse en solar del Sim seleccionado	<b>MAYÚS-INTRO</b>	

## Movimientos de la cámara

Moverse izquierda/derecha	flecha izquierda/flecha derecha o <b>A/D</b>
Avanzar/retroceder	flecha arriba/flecha abajo o <b>W/S</b>
Mover más rápido	<b>MAYÚS</b> + flechas o <b>MAYÚS</b> + <b>A/S/W/D</b>
Acercar/Alejar vista	<b>Z/X</b> o Teclado numérico <b>+</b> / Teclado numérico <b>-</b>
Rotar a la izquierda/derecha	, (coma)/. (punto)
Guardar posición de la cámara 1 - 5	<b>CTRL-5 - 9</b>
Disparar posición de la cámara 1 - 5	<b>MAYÚS - 5 - 9</b>
Mover a posición de cámara 1 - 5	<b>5 - 9</b>
Alternar modo de cámara móvil	<b>TABULADOR</b>
Alternar modo de mapa	<b>M</b>

## Modos de juego

Modo Vivir	<b>F1</b>
Modo Comprar	<b>F2</b>
Modo Construir	<b>F3</b>
Modo Opciones	<b>F5</b>



## Atajos de Mac OS X

Alternar entre vista en ventana y pantalla completa	Comando-Intro
Minimizar el juego durante el modo de pantalla completa	Comando-Tabulador

### Funcionalidad de los botones derecho y central en Mac OS X

Algunas características de *Los Sims™ 3* requieren el uso de un ratón con botón derecho y botón central. Si tienes un Apple Mighty Mouse, puedes activar el botón derecho desde Preferencias del Sistema > Teclado y Ratón. En el menú desplegable, cambia CLIC DERECHO por BOTÓN SECUNDARIO.

Además, casi todos los ratones PC USB son compatibles con Macintosh. Los botones izquierdo, derecho y central son detectados y funcionan correctamente al conectar el dispositivo por primera vez.

Si tienes un antiguo ratón Apple de un solo botón o un MacBook con Track Pad, puedes simular un clic del botón derecho del ratón manteniendo pulsada la tecla Comando mientras haces clic con el botón del ratón.

Para simular el botón central del ratón utilizando un ratón de un solo botón, mantén pulsadas las teclas Control y Comando mientras haces clic con el botón.

## ¡Inspírate!

*Los Sims™ 3* te inspirará con un sinfín de posibilidades creativas y te divertirá con momentos inesperados de sorpresas y travesuras. Crea Sims asombrosamente únicos personalizando su apariencia y eligiendo rasgos específicos de personalidad. Luego, construye sus casas: diseñalo todo, desde una casa de ensueño exquisitamente amueblada, hasta una chabola destartada junto al mar. Envía a tus Sims a explorar su nuevo barrio para conocer a otros Sims. Pueden buscar empleo en el estadio deportivo, recibir un masaje en el centro de belleza o hacer amistades con las que ir a tomar algo al restaurante local. Con tantas cosas que hacer, más los nuevos objetivos rápidos como las “Oportunidades” y un sistema de juego gratificante, *Los Sims 3* te proporcionará la posibilidad de decidir si haces o no realidad los deseos de tus Sims para que se cumplan sus destinos.

### Ponerse en marcha

Tanto si la experiencia de *Los Sims* es totalmente nueva para ti como si eres un jugador veterano, te recomendamos que sigas el tutorial para conocer las novedades de *Los Sims 3*. ¡Esta rápida introducción te ayudará a sacarle todo el partido a las nuevas y emocionantes características!

Puedes reiniciar el tutorial desde el menú principal si quieres repasarlo más tarde o si se te pasa algo la primera vez. También puedes acceder a las “Lecciones” desde el menú de opciones para conocer mejor todas las características de *Los Sims 3*.

# Nociones básicas

Dar tus primeros pasos con *Los Sims 3* puede ser tan fácil como tú quieras. Puedes lanzarte directamente a jugar con una familia prefabricada, o elegir y personalizar cada aspecto de la partida siguiendo algunos pasos más.



## Para iniciar una nueva partida:

Elige un barrio en el menú desplegable y haz clic en la marca de confirmación. Se cargará el barrio seleccionado.

La primera vez que inicies el juego, podrás elegir entre CREAR SIMS, si quieres crear tus propios Sims personalizados, o INSTALAR UNIDAD DOMÉSTICA si quieres trasladar a Sims prefabricados de la biblioteca a la ciudad para jugar con ellos.

Para obtener más información sobre la creación de Sims personalizados, consulta *Crear un Sim* en la pág. 8.

Tras completar el tutorial (o no seguirlo), también puedes ELEGIR UNA UNIDAD DOMÉSTICA para jugar con Sims prefabricados que ya vivan en la ciudad que hayas seleccionado.

En el caso de las unidades domésticas prefabricadas, haz clic en uno de los botones de la casa azul para leer una descripción de los miembros de la unidad doméstica y de la casa, y para ver el nivel de dificultad, el tamaño del solar y la cantidad de simoleones que tienen. Cuando aparezca la ventana emergente de la descripción, haz clic en el botón SELECCIONAR para jugar con dicha unidad doméstica.

**Notas** cuando hayas terminado el tutorial, también podrás elegir un solar vacío y construir en él un hogar personalizado para tus Sims. Para aprender a construir, consulta *Modo Construir* en la pág. 24.

## Guardar y cargar

Toda tu ciudad se guarda en una sola partida. Para guardar, elige GUARDAR en el menú de opciones. Introduce un nombre para tu partida y luego haz clic en la marca de confirmación. Siempre tienes la opción de comenzar una nueva partida desde el menú principal.

**Para cargar una partida guardada**, ve al menú principal y selecciona la partida guardada que quieras jugar.

## Opciones

El menú de opciones te permite cambiar ajustes gráficos, de sonido, del sistema de juego, de captura de vídeo y musicales. La mayoría de opciones son autoexplicativas, pero algunas se describen más detalladamente a continuación.

### Nivel de autonomía

Mueve el control deslizante a la izquierda para reducir la autonomía/libre albedrío o a la derecha para aumentarlo. Cuanto más libre albedrío tengan los Sims, más optarán por actuar por su cuenta si no les has asignado una acción. (Ten en cuenta que tus Sims no realizarán por su cuenta ciertas acciones, como por ejemplo conseguir un empleo. Tendrás que controlarlos directamente para llevar a cabo algunas cosas.)

### Ciclo vital


Determina la duración de la vida de tu Sim (salvo que sufra un desafortunado accidente) moviendo el control deslizante hasta el número de días deseado.



# Crear un Sim

¡Crear Sims personalizados nunca ha sido tan fácil! Puedes ajustar todos los aspectos de su apariencia, desde el tamaño de su nariz hasta su complexión física. Selecciona el color de sus ojos, añade reflejos a su cabello e incluso elige un tono de lápiz de labios. A continuación, elige su vestuario, determina su personalidad y elige su color, música y comida favoritos. ¡Crea cualquier tipo de Sim que puedas imaginar!

## Sims prefabricados

En la pantalla Crear un Sim, puedes elegir un Sim prefabricado haciendo clic en el botón Sim prefabricado . Para filtrar la vista, haz clic en una edad, sexo o tipo de cuerpo. Haz clic en el Sim deseado y luego haz clic en la marca de confirmación. ¡Tu Sim está listo! Si quieres personalizar más este Sim, haz clic en los botones de la izquierda (ver más abajo).

Si quieres crear un Sim totalmente personalizado, empieza por hacer clic en el icono Básico .



### Básico

Introduce el nombre de tu Sim, elige su sexo, determina su edad, ajusta su tono de piel y define su tipo de cuerpo (seleccionando lo flaco o rechoncho que está y su nivel de tonificación muscular).



### Cabello

Elige el peinado (o gorro/sombrero) de tu Sim y el color del cabello, determina la forma y color de sus cejas y selecciona cualquier tipo de vello facial (solo para Sims de sexo masculino). Si quieres, también puedes ajustar un peinado por cada categoría de atuendo.



### Apariencia

Elige la forma de la cabeza de tu Sim, ajusta sus orejas, determina la forma y color de sus ojos, escoge su boca y nariz, y decide si ponerle pecas, lunares o maquillaje.

Haz clic aquí para elegir al azar las características de este rostro



Modifica y retoca los detalles del rostro de tu Sim  
Elige una forma general del rostro

Utiliza los controles deslizantes para modificar características específicas.




Haz clic en uno de los círculos para manipular los detalles del área facial correspondiente.



### Ropa

Elige la ropa que vestir a diario o en ocasiones formales, y selecciona pijamas, prendas deportivas y bañadores. Dentro de cada categoría podrás elegir ropa para la mitad superior e inferior, conjuntos, zapatos y accesorios.

**Nota:** tus Sims deben poseer una cómoda para crear nuevos atuendos en la partida. Pueden tener hasta tres atuendos distintos por categoría de ropa.

**Consejo:** también puedes personalizar la ropa eligiendo colores y patrones. Siempre que veas este icono , haz clic en él para ajustar el estilo del elemento seleccionado. Para obtener más información sobre la personalización de la ropa (y de otros objetos), consulta *Crear un estilo* en la pág 10.



**Consejo:** tu Sim puede cambiar algunos aspectos de su apariencia (cabello y maquillaje) en cualquier espejo.



### Personalidad

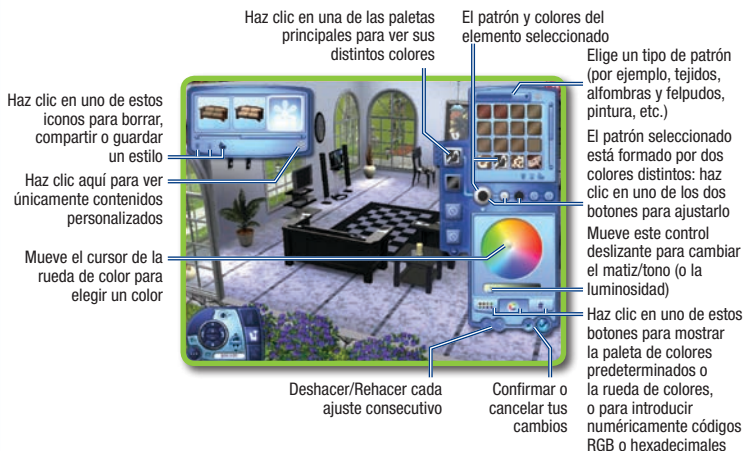
Ajusta los rasgos de personalidad de tu Sim, sus cosas favoritas y su deseo de toda la vida. Para obtener más información sobre los rasgos, consulta la pág. 11, y para obtener más información sobre los deseos de toda la vida, consulta la pág. 14. Aquí también puedes ajustar su voz y redactar una breve biografía.

### A veces, los detalles lo son todo

Ajusta los detalles de una parte específica de tu Sim. Por ejemplo, haz clic en , para ajustar el color, los reflejos, las raíces y las puntas del cabello de tu Sim. O haz clic en  para retocar la nariz de tu Sim: subir un poco la punta, ensanchar el puente o alargar las fosas nasales. En la pestaña "Avanzado", haz clic en uno de los círculos para seleccionar una zona distinta que quieras personalizar.

## Crear un estilo

Puedes usar el nuevo Crear un estilo para cambiar los patrones y colores de la ropa de tu Sim, o crear una sala conjuntada ajustando el diseño del papel de pared, la pintura, la tapicería de los muebles, etc.



## Conjuntar zapatos y más cosas

También puedes elegir un color o patrón, y aplicárselo a varios elementos. Supongamos que quieres que los zapatos de tu Sim combinen con su vestido. Haz clic en su vestido para seleccionarlo y luego haz clic en el patrón del vestido que quieres aplicar a sus zapatos. Arrastra dicho patrón sobre los zapatos. Si los zapatos tienen más de un patrón, puedes decidir dónde aplicar el patrón elegido. Haz clic en la marca de confirmación para confirmar los cambios.

Una vez hayas guardado un patrón, puedes arrastrar colores y patrones hasta los muebles, los objetos decorativos y los accesorios en los modos Construir y Comprar.

## Guardar materiales personalizados y elementos



Una vez tengas un estilo de patrón que te guste, puedes guardarlo para usarlo repetidas veces. Solo tienes que hacer clic en el icono de carpeta del panel de la categoría de material que aparece a la derecha.



Para guardar tu estilo personalizado para esa prenda de ropa (u objeto) en particular, haz clic en el icono de carpeta de la ventana que aparece en la parte superior izquierda de la pantalla.

## Sims únicos

Personaliza tus Sims más que nunca para crear una amplia variedad de ellos y dotarlos de personalidades propias y distintas entre sí. Elige hasta cinco características entre docenas de rasgos de personalidad, escoge comida, música y colores favoritos e incluso ajusta el timbre y tono de voz de tu Sim.

### Rasgos

Tu Sim puede tener hasta cinco rasgos. Los rasgos influyen en lo que los Sims quieren, cómo se sienten y cómo se comportan. Por ejemplo, los Sims que adoran estar al aire libre alcanzan su máxima felicidad cuando están en el exterior. Los Sims que son ratas de biblioteca pueden leer más rápidamente y escriben mejores novelas. Además, los Sims tienen tendencia a llevarse mejor con aquellos Sims con los que comparten al menos un rasgo.

A medida que los Sims maduran y pasan de bebés a adultos, obtienen más rasgos. Si tu Sim disfrutó de mucho éxito y felicidad en su última etapa de crecimiento, quizá incluso puedas elegir los rasgos. Pero si la felicidad de tu Sim fue solo moderada, puede que sus nuevos rasgos se elijan al azar. Y si la existencia de tu Sim en esta etapa vital fue una pena, es posible que se le asignen rasgos negativos.

## Una buena personalidad

Erica tiene los siguientes rasgos (en negrita). Cada uno de ellos tiene un efecto distinto en su personalidad y juega un papel en su forma de interactuar con el mundo que la rodea:

Dado que Erica es una **solitaria**, no necesita relacionarse tanto como otros Sims y prefiere pasar el rato a solas. Como adicta al trabajo que es, adora ir a trabajar (¡hasta se lo pasa bien!) y también puede trabajar desde casa con un ordenador. Erica es un poco **perfeccionista**, lo cual significa que, si bien tarda más en hacer algunas cosas, suele hacerlas mejor que otros Sims. Erica es un Sim **artístico**, por lo que aprende habilidades artísticas, como la pintura, la escritura y la guitarra, más rápido que otros Sims. Además, le encanta visitar la galería de arte. Dado que Erica es **ambiciosa**, suele recibir aumentos y ascensos más rápidamente que otros Sims, aunque también se preocupa más si pasa una temporada sin ascender.

Éstos son los rasgos entre los que puedes elegir.

Mentales	Físicos	Sociales	Estilo de vida
Distraído	Atlético	Carismático	Ambicioso
Artístico	Valiente	Miedo al compromiso	Pescador
Rata de biblioteca	Torpe	Le desagradan los niños	Infantil
No soporta el arte	Culo de sofá	Fácil de impresionar	Temerario
Experto en ordenadores	Cobarde	Coqueto	Malvado
Excitable	Sueño profundo	Amistoso	Entregado a su familia
Genio	Hidrofóbico	Con sentido del humor	Frugal
Con un don para las plantas	Sueño ligero	Gran besador	Bueno
Manitas	Afortunado	Gruñón	Odia estar al aire libre
Demente	Pulcro	Romántico empedernido	Impetuoso
Dotes culinarias innatas	Desnudarse, nunca	Poco correcto	Cleptómano
Neurótico	Guarro	Solitario	Le encanta estar al aire libre
Virtuoso	Desafortunado	Perdedor	Hipersensible
		Espíritu mezquino	Perfeccionista
		Gorrón	Tecnófono
		Sin sentido del humor	Vegetariano
		Fiestero	Adicto al trabajo
		Cotorra	
		Esnob	
		Nada coqueto	

## Favoritos

También puedes elegir algunas de las cosas favoritas de tu Sim. Elige bocadillos de queso a la parrilla como su comida preferida, el naranja como su color favorito o la música pop como su estilo predilecto. Tus Sims tenderán a elegir sus cosas favoritas cuando tengan ocasión de hacerlo.

## Voz

Elige una voz para tu Sim y luego ajusta su tono.

## Habilidades

Hay diez habilidades distintas que tus Sims pueden desarrollar a lo largo de sus vidas. Cuanto mayores sean sus niveles de habilidad, mejor se les dará el desempeño de ciertas tareas y actividades. Además, a medida que las habilidades de tus Sims mejoren, tendrán un mayor número de actividades a su disposición. Por último, los niveles de habilidad más altos ayudan a tus Sims a progresar en sus profesiones. Las habilidades que más necesitan tus Sims dependen de la profesión que elijan. En su mayor parte, las habilidades requeridas por una determinada profesión son bastante lógicas: por ejemplo, para convertirse en un chef de fama mundial, tu Sim debe destacar en la cocina. Otras habilidades necesarias pueden no resultar tan obvias: en la profesión de cuerpos de seguridad, los Sims necesitan la lógica como habilidad (puede que resolver crímenes parezca simple, ¡pero requiere cierta capacidad mental!). Para obtener más información, consulta *Profesiones* en la pág. 14.

Tu Sim puede aprender una habilidad leyendo libros, practicando dicha habilidad o recibiendo clases en uno de los edificios de la ciudad. Para leer un libro sobre una habilidad, busca en las estanterías de tu Sim, compra un libro en la librería o visita la biblioteca.

**Consejo:** si tu Sim está de buen humor, mejorará sus habilidades más rápido que si está de mal humor.

## Ubicaciones de las clases

A continuación, encontrarás una lista de habilidades y lugares donde se imparten clases para que tu Sim las aprenda.

Habilidad	Dónde asistir a clase
Deportiva	Estadio
Carisma	Ayuntamiento
Cocina	Bistro o restaurante
Pesca	Tienda de comestibles
Jardinería	Laboratorio científico
Guitarra	Teatro
Manitas	Base militar
Lógica	Laboratorio científico
Pintura	Escuela
Escritura	Oficina comercial/de periodismo



## Diario de habilidades

El diario de habilidades te ofrece un resumen de cada una de las habilidades de tu Sim. Este resumen incluye el nivel de desarrollo de la habilidad, las estadísticas relacionadas (por ejemplo, cuántas recetas ha preparado un Sim) y las oportunidades que lleva asociadas.

♦ Para mostrar el diario de habilidades, pulsa J o haz clic en el botón del diario de habilidades en el panel de habilidades de tu Sim.

## Deseos

Todo Sim adulto tiene un deseo de toda la vida, algo que persigue a lo largo de su existencia. Se trata de logros de gran envergadura cuya consecución requiere más tiempo y esfuerzo, pero que son mucho más gratificantes. Al crear a un Sim joven adulto o de más edad, puedes elegir su deseo de toda la vida tras ajustar sus rasgos. En el caso de los Sims más jóvenes, elegirás su deseo de toda la vida durante la partida según sus actividades y personalidad.

Tu Sim también tiene deseos menores en su vida cotidiana. Son deseos como, por ejemplo, trabar amistad, obtener un empleo en una profesión determinada o enamorarse. Tienes la opción de prometerle a tu Sim un máximo de cuatro deseos, o bien descartarlos según estimes oportuno. Prometer un deseo significa fijarlo como objetivo en la vida de tu Sim. Si un Sim cumple dicho deseo, obtendrá puntos de felicidad de toda la vida. Los deseos cumplidos por tu Sim determinan el camino que seguirán sus futuros deseos.

Haz clic en las flechas que aparecen a cada lado del panel de deseos para recorrer sucesivamente los deseos disponibles. Para prometer un deseo, haz clic en él. Se trasladará a uno de los cuatro espacios destinados a los deseos prometidos. También puedes cancelar un deseo haciendo clic derecho en él. No sufrirás penalización alguna.

## Estados de humor

El panel de humor de tu Sim muestra su estado anímico general y diversos estados de humor. Los estados de humor son circunstancias temporales que afectan directamente al humor y conducta de tu Sim. Se muestran mediante iconos que representan diversas imágenes sobre un fondo rojo (si afectan negativamente al humor de tu Sim), sobre un fondo verde (si el efecto es positivo) o sobre un fondo azul (si no tienen efecto en el humor). Sitúa el ratón sobre el icono de un estado de humor para ver cuál es y cuánto tiempo ejercerá su efecto sobre tu Sim. La personalidad de tu Sim determinará qué estados de humor lo afectan, así como la intensidad de dichos efectos.

## Felicidad de toda la vida

El humor de tu Sim puede mejorar directamente su felicidad de toda la vida. Mientras el humor de tu Sim se mantenga a un nivel muy alto, ganará felicidad de toda la vida cada segundo que pase. Cuanto más alto sea el humor, más rápidamente ganará tu Sim puntos de felicidad de toda la vida. Puedes usar los puntos de felicidad de toda la vida de tu Sim para adquirir recompensas de toda la vida.

Para adquirir estas recompensas, haz clic en la pestaña “Felicidad de toda la vida” de los paneles del Sim y luego haz clic en el botón “RECOMPENSAS DE TODA LA VIDA”.

## Profesiones

Las profesiones son la mejor forma de ganar simoleones de que dispone tu Sim. Además, las profesiones le permiten salir de casa y tener ocasión de conocer a otros Sims. Hay once carreras profesionales que tus Sims pueden emprender. Muchas de ellas se centran en diversas habilidades.

Además, algunas profesiones tienen distintas ramas que tu Sim puede tomar. En el caso de las profesiones con ramificaciones, tu Sim puede elegir qué rama seguir una vez ha sido ascendido hasta cierto nivel. Por ejemplo, la profesión de cuerpos de seguridad permite a tu Sim convertirse en agente especial o en analista forense.

Los Sims pueden encontrar empleo consultando el periódico, buscándolo con el ordenador o, simplemente, visitando el lugar de la ciudad donde les gustaría trabajar (puedes usar los filtros de etiquetas del mapa para que se muestren las ubicaciones de los empleos).

## Rendimiento laboral

Lo bien que a tu Sim se le dé la profesión que elija dependerá de muchos factores. El humor de tu Sim siempre tendrá efecto en su rendimiento. Los Sims que están de buen humor suelen trabajar mejor. Tu Sim estará de mejor humor a la hora de trabajar si ha descansado y comido bien, y si se ha divertido al menos un poco en las últimas 24 horas.

Llegar tarde al trabajo y marcharse pronto también tiene un efecto negativo en el rendimiento de tu Sim, así que asegúrate de que sea puntual. No obstante, los Sims siempre tratan de llegar al trabajo por su cuenta si se lo permiten.

Algunos rasgos de personalidad también pueden suponer una ventaja para los Sims en su profesión. Por ejemplo, un Sim deportista saldrá adelante más fácilmente en la carrera deportiva profesional, así como en algunas ramas de los cuerpos de seguridad.

Una combinación de otros factores también puede determinar tu rendimiento laboral (ver más abajo).

## El panel de profesión

Haz clic en la pestaña "Profesión" para que se muestre el panel de profesión, que te permitirá ver qué tal le va a tu Sim en su trabajo. Este panel muestra el puesto actual de tu Sim, su horario de trabajo, su salario y su rendimiento. También puedes ver los distintos factores que afectan al rendimiento laboral, como el humor, las habilidades o la relación con el jefe de tu Sim. Sitúa el cursor sobre uno de los factores para obtener más información de él. Cuanto mejor le vaya a tu Sim en cada uno de esos factores, más rápido mejorará su rendimiento. Si al final de la jornada laboral, el rendimiento de tu Sim ha alcanzado su máximo, tu Sim será ascendido. Pero ten cuidado, ya que, si el rendimiento de tu Sim cae hasta un nivel demasiado bajo, ¡puede que lo degraden o incluso que lo despidan!

Por ejemplo, alguien que trabaje como subordinado servil en la profesión política necesita tener buen humor y un elevado carisma, así como una buena relación con su jefe.

También puedes enviar a un Sim al trabajo o al colegio haciendo clic en el botón del panel de profesión que parece un Sim sentado en un escritorio. Este botón solo funciona en la franja horaria en que el Sim tiene que asistir al trabajo o a la escuela.

## Opciones de acciones Sim

Ya no estás limitado a elegir qué acciones realiza tu Sim: puedes elegir cómo las realiza. Cuando asignes a tu Sim acciones que incluyan distintas opciones, aparecerá un pequeño menú desplegable debajo del icono de dicha acción en la cola de acciones. Por ejemplo, en el trabajo, tu Sim puede optar por REUNIRSE CON LOS COMPAÑEROS DE TRABAJO, TRABAJAR DURO o TOMÁRSELO CON CALMA, entre otras posibilidades. Distintas acciones proporcionan distintos beneficios y penalizaciones, así que elige bien. De todos modos, elegir alguna opción para tu Sim casi siempre juega a tu favor.

# Un mundo vivo

Tus Sims viven en una ciudad variada y dinámica. Puedes ir al restaurante local para matar el gusanillo, estudiar en la biblioteca o pescar en el estanque de la zona: lo tienes todo a un clic de distancia.

Además de ofrecerte esta libertad para moverte por la ciudad, *Los Sims 3* incluye una opción llamada “progresión de la historia”. Esta característica ayuda a que tu ciudad se mantenga viva y en desarrollo. La progresión de la historia permite que las vidas de tus vecinos Sims progresen con normalidad. Los vecinos pueden mudarse a otro lugar, o pueden venir otros nuevos a instalarse aquí, las amistades reciben ascensos, los vecinos tienen hijos y, tarde o temprano, incluso mueren. Básicamente, se trata de que la vida siga su curso. Por tanto, esta opción mantiene el equilibrio del barrio.

Pero también puedes desactivar la progresión de la historia (en el menú de opciones).

En el modo Vivir, puedes hacer clic en el botón que parece una vista del horizonte (o pulsar **M**) para abrir la vista del mapa.

Haz clic en uno de los botones de lugar para que tu Sim lo visite, reciba una clase o solicite un empleo, entre otras opciones.



La etiqueta azul señala solares de comunidad.

La etiqueta verde señala tu unidad doméstica actual.

La etiqueta naranja indica las casas de los Sims que tus Sims conocen.

Haz clic en uno de los botones de filtro para que solo se muestren los lugares correspondientes a dicho filtro.

## Etiquetas del mapa

Más abajo encontrarás algunas de las etiquetas que aparecen en el mapa, así como lo que indican. Sitúa el cursor del ratón sobre un icono para ver su nombre específico.



Este icono identifica a la unidad doméstica activa de tu Sim.

## Locales

Cuando tu Sim entre en uno de estos lugares, no podrás verlo ni controlarlo en su interior. Pero podrás tomar decisiones sobre lo que haga mientras dure su visita. Por ejemplo, tu Sim puede entrar en la tienda de comestibles para **COMPRAR COMESTIBLES**, **CONVERTIRSE EN SOCIO**, **VENDER FRUTAS Y VERDURAS**, **ASISTIR A UNA CLASE DE PESCA** u **OBTENER UN TRABAJO A TIEMPO PARCIAL**.



Bistro



Librería



Oficina comercial/  
de periodismo



Ayuntamiento



Teatro comunitario



Almacén de  
criminales



Centro de belleza



Restaurante



Tienda de comestibles



Hospital



Base militar



Comisaría de policía



Instalaciones  
científicas



Colegio



Estadio deportivo



Centro de trabajo

## Solares de comunidad

Cuando tu Sim visite un solar comunitario, podrás verlo y controlarlo mientras esté en él.



Galería de arte



Punto de pesca



Biblioteca



Playa



Solar comunitario  
genérico (solo en  
la pantalla  
"Editar ciudad")



Gimnasio



Piscina comunitaria



Parque



Cementerio

## Casas y vecinos

También puedes hacer clic en las casas de otros Sims para ir a visitarlos, incluso aunque tu Sim todavía no los conozca. Atraviesa la calle para conocer a los vecinos o visita a una amistad en otro lugar de la ciudad. Cuando tu Sim esté en casa de los vecinos, puede que le inviten a entrar para que se sienta como en su casa (¡hasta cierto punto!).

**Consejo:** cuando sitúes el cursor del ratón sobre otra casa del barrio, el cursor cambiará para reflejar si la casa está ocupada  o desocupada .

## Ubicaciones comunitarias

Tu Sim puede visitar diversos lugares de la ciudad como parques, la playa, tiendas, restaurantes, etc. Puede deambular por algunos de estos lugares y explorarlos.

Por ejemplo, tu Sim puede visitar el cementerio. En el cementerio puede obtener un trabajo a tiempo parcial, recorrer el mausoleo, explorar las catacumbas, lamentarse junto a una tumba e incluso grabar epitafios en las lápidas.

Algunos edificios, como los lugares de trabajo, son más básicos. No puedes fisgonear, pero quizá puedas elegir entre distintas opciones para que tu Sim las realice mientras está en el interior (ver *Opciones de acciones Sim* en la pág. 15 para obtener más información sobre estas opciones).

# Modo Vivir

En el modo Vivir tiene lugar toda la acción del juego. En este modo, tu Sim consigue empleos, hace amigos y enemigos, se enamora, forma una familia, hace las cosas que le apasionan y muchas otras cosas.

## Panel principal de la interfaz del usuario

Algunas de las funciones se describen aquí, pero puedes situar el cursor del ratón sobre cualquier icono para ver qué hace.



## Usar la mano con los elementos del modo Vivir

Muchos objetos pueden moverse de sitio ahora en el modo Vivir. Puedes devolver los libros a las estanterías, colocar la basura en el cubo y arrastrar pequeños objetos hasta el inventario de tu Sim, entre otras posibilidades.



Sabrás que puedes mover un objeto cuando el cursor cambie de aspecto e incluya una manita.

Para mover un objeto, haz clic con el ratón y, sin soltarlo, arrástralo hasta el nuevo lugar donde quieras colocarlo. Un objeto que esté siendo utilizado no se puede mover.

## Inventario/Inventario familiar

Cada Sim tiene su propio inventario personal. Cuando un Sim recoja un objeto o lo traiga a casa del trabajo, lo encontrarás en su inventario. Haz clic y arrastra para meter o sacar objetos del inventario.

Cada unidad doméstica dispone también de un inventario. Ciertos objetos se muestran en el inventario familiar en vez de aparecer en el inventario de un Sim individual. Puedes acceder al inventario familiar en el modo Comprar haciendo clic en el icono que parece una caja de cartón.

## Teléfono móvil

Cada Sim, salvo infantes y bebés, tiene su propio teléfono móvil en su inventario. Cuando tu Sim reciba una llamada, haz clic en tu Sim y elige RESPONDER. Para hacer llamadas, abre el inventario de tu Sim y haz clic en el icono del teléfono.

## Un día cualquiera

Ésta es una sala de estar que contiene algunos objetos corrientes. Echa un vistazo a algunas de las formas en que tu Sim puede interactuar con ellos.



## Relaciones sociales

La mayoría de interacciones sociales entre Sims corresponden a una de estas categorías: amistosas, románticas, malvadas, divertidas o especiales. Elige el tipo de interacción que quieres que tu Sim activo mantenga con el otro Sim, y luego selecciona una interacción específica en el submenú. Fíjate en cómo responde el otro Sim a la interacción social de tu Sim: ¿la considera divertida o siniestra? Ten cuidado, pues si eliges la misma interacción social una y otra vez, es posible que el otro Sim se aburra.

## Interacciones especiales

Los rasgos de personalidad de tu Sim le otorgan interacciones especiales. Por ejemplo, los Sims con el rasgo *bueno* pueden elegir ALEGRARLE EL DÍA A ALGUIEN, mientras que los Sims *malvados* pueden realizar muchas interacciones normales, pero con un giro de maldad.

## Panel de relaciones

El panel de relaciones te permite ver las relaciones que tiene tu Sim. Si tu Sim conoce a muchos Sims, incluso puedes filtrar la vista para ver todas las relaciones, o únicamente las de parentesco, amistad, visita o trabajo.

**Consejos** haz clic en los retratos del panel de relaciones de tu Sim para charlar con dichos Sims o invitarlos a casa.



## La oportunidad llama a la puerta

Las oportunidades son ocasiones que tiene tu Sim de avanzar en su profesión o habilidades llevando a cabo distintas actividades. Los Sims reciben las oportunidades profesionales cuando están en el trabajo, mientras que las oportunidades de habilidades pueden llegar en cualquier momento en forma de llamadas telefónicas. Los Sims también pueden consultar el periódico o el ordenador para buscar oportunidades especiales.

Una vez un Sim ha aceptado una oportunidad, se concentrará en ella y no se le ofrecerá otra del mismo tipo hasta que la anterior se haya completado o abandonado, o se haya fracasado en ella. Puedes abandonar una oportunidad haciendo clic derecho sobre ella en el panel de oportunidades.

Cada habilidad incluye un puñado de desafíos de habilidad que, en potencia, podrían requerir una vida entera para completarse. Estos desafíos son difíciles de superar, pero las recompensas hacen que valgan la pena. Puedes ver estos desafíos en el diario de habilidades.

Muchas oportunidades deben cumplirse dentro de un periodo de tiempo determinado. Tu Sim no podrá dar por terminada una oportunidad hasta haberla entregado, normalmente en su puesto de trabajo o al Sim que le proporcionó la oportunidad.

## Coleccionismo

Incluso si a tu Sim no le gusta estar al aire libre, puede buscar y coleccionar especímenes.

### Mariposas y escarabajos

Los Sims pueden salir al exterior para atrapar estos hermosos bichitos. Cuando tu Sim atrape uno, podrá exhibirlo (en un terrario), ponerle un nombre, venderlo o, simplemente, observarlo. Cada una de estas criaturas tiene un valor que depende de su rareza.

### Rocas, gemas y metales

Tus Sims también pueden encontrar rocas, gemas y metales si exploran. Desde rocas espaciales hasta plomadas de esmeralda pasando por oro reluciente, tu Sim puede hacer tallar las gemas que encuentre para aumentar su valor, o limitarse a exhibirlas en su estado natural.

Para enviar a tallar las gemas de tu Sim, haz clic en una de tu inventario y elige HACER QUE TALLEN LA GEMA. A continuación, indica el tipo de tallado que quieres que se le practique. Tu Sim enviará su hallazgo por correo y recibirá una hermosa piedra tallada.

### Pesca

Alrededor de la ciudad hay muchas masas de agua en las que tu Sim puede pescar. Cuando tu Sim esté en un lugar de pesca, puede optar por INSPECCIONAR EL AGUA o PESCAR. Si tu Sim tiene al menos un punto de habilidad de pesca y tiene frutas y verduras en su inventario, también podrá ELEGIR CEBO.

Tu Sim puede enmarcar un pez para colgarlo en su casa. Haz clic en el pez en el inventario, y elige ENVIAR PEZ PARA COLGAR. Tu Sim también puede elegir cocinar el pescado que ha capturado o ponerlo en una pecera.

## Jardinería

Cuantos más puntos de habilidad de jardinería tenga tu Sim, más opciones tendrá. Tu Sim puede recibir clases en el laboratorio científico, leer libros de jardinería o ver el canal de jardinería para mejorar su habilidad. Por supuesto, trabajar en el jardín también ayuda a mejorar esta habilidad.

## Semillas

Cuando tu Sim ande por la ciudad, debe tener los ojos bien abiertos por si encuentra alguna semilla. Podrá llevarse a casa cualquier semilla que encuentre para plantarla. Tu Sim también puede plantar frutas y verduras enteras como atajo para conseguir semillas.

## Cocina

Los Sims pueden empezar a cocinar en su adolescencia (o incluso antes con el horno de juguete). Cuanto más a menudo cocinen, más habilidad de cocina obtendrán. Los Sims también pueden mejorar su talento culinario viendo programas televisivos de cocina, leyendo libros de cocina y recibiendo clases. A medida que aumente la habilidad de tu Sim, aprenderá nuevas recetas. Los Sims también pueden adquirir nuevas recetas en la tienda de comestibles.

## Abastecimiento

Tu Sim también debe ocuparse de mantener su cocina abastecida. Cada receta requiere ingredientes distintos, la mayoría de los cuales pueden conseguirse en la tienda de comestibles. Si no tienes a mano los elementos necesarios para un plato, tu Sim puede prepararlos, pero se le cobrará más por los ingredientes que si se abastece por adelantado. Las comidas confeccionadas sin los ingredientes adecuados son de menor calidad.

## Libro de recetas

Puedes ver el libro de recetas de un Sim dentro de la entrada de cocina del diario de habilidades. También puedes ver los tipos de comida que ha preparado y con qué frecuencia, así como cuál fue su mejor comida, entre otros datos.

## Sorpresas en la nueva casa de tus Sims

Cuando tus Sims se instalan en una casa vacía y sin amueblar, a veces obtienen algo más (¡o algo menos!) de lo acordado... Tal vez su nueva morada incluya su propio habitante fantasma, o peor todavía, ¡quizá ya esté ocupada por una legión de roedores! La agencia inmobiliaria puede ofrecerse para hacerse cargo de esta “sorpresita” por ti, pero, si tus Sims son ingeniosos, podrán resolver estas situaciones por sí mismos.

Quién sabe, si tus Sims logran resolver los problemas, ¡quizá incluso den con una sorpresa que sí sea de su interés!

## Cambiar la unidad doméstica activa

Para cambiar la unidad doméstica activa de tu ciudad actual, elige EDITAR CIUDAD en el menú de opciones. A continuación, haz clic en el botón CAMBIAR UNIDAD DOMÉSTICA ACTIVA. De este modo, volverás a la elección inicial: crear Sims, jugar con una unidad doméstica existente en la ciudad o instalar una unidad doméstica.

Si cambias tu antigua unidad doméstica por otra, la antigua quedará expuesta a sufrir cambios, al igual que el resto de la ciudad. Tal como ocurre con las otras unidades domésticas del barrio, sus miembros podrán obtener nuevas habilidades o entablar nuevas relaciones, ser despedidos o ascendidos, o experimentar otros cambios. Siempre tienes la opción de volver a elegir esa unidad doméstica, ¡pero lo más probable es que las cosas hayan cambiado durante tu ausencia!

# Etapas vitales y envejecimiento

A menos que desactives el envejecimiento en el menú de opciones, todos tus Sims pasarán por diversas etapas vitales (que dependerán, por supuesto, de su edad de partida). Ahora también tienes la capacidad de decidir cuándo están listos tus Sims para pasar a la siguiente categoría de edad. ¿Estás a punto para que tu niño se convierta en adolescente? ¡Compra una tarta de cumpleaños y celebra una fiesta! Una infancia más larga aumenta tus probabilidades de elegir los rasgos de tu Sim, pero si estás listo para seguir adelante, hazlo.

<b>Bebé</b>	Esta etapa pasa volando. Algunos Sims recuerdan con melancolía los primeros años de sus adorables retoños. Otros Sims se emocionan cuando sus pequeños empiezan a hacer algo más que comer y ensuciar pañales.
<b>Infante</b>	Estos pequeñines son capaces de aprender nuevas habilidades jugando, pero, aun así, necesitan bastantes cuidados por parte de sus padres.
<b>Niño</b>	Los años escolares son el momento de que los niños hagan amistades, aprendan habilidades y desarrollen sus personalidades. Mantén sus notas altas para que disfruten de todos los beneficios de esta etapa.
<b>Adolescente</b>	Los jóvenes Sims empiezan a reivindicar su independencia y puede que incluso se enamoren por primera vez. Los adolescentes también pueden obtener trabajos a tiempo parcial para estrenarse profesionalmente y ganar algunos simoleones.
<b>Joven adulto</b>	Estos Sims están listos para conquistar el mundo. Puede que algunos de ellos quieran subir peldaños en una profesión, irse a vivir con su ser querido o, simplemente, iniciar su andadura en solitario para ver qué les ofrece el mundo.
<b>Adulto</b>	En esta etapa vital, es posible que los Sims se concentren en formar una familia o en progresar de forma agresiva en sus profesiones o en otras pasiones de sus vidas.
<b>Anciano</b>	Los años del ocaso son un buen momento para que los Sims transmitan su sabiduría a los Sims más jóvenes y para que se tomen las cosas con calma, exploren nuevas aficiones y disfruten de sus pasatiempos favoritos. Además, los ancianos tienen la posibilidad de jubilarse y percibir una pensión.

## Árboles genealógicos

Los Sims no solo transmiten su apariencia a sus descendientes (los ojos y el color de pelo de mamá y una nariz idéntica a la de papá), sino que también pueden transmitir rasgos cuando éstos se determinan aleatoriamente. Puedes ver el árbol genealógico de tu Sim en la pestaña “Simología” de los paneles Sim.

## Qué esperar cuando tu Sim espera un bebé

El embarazo puede ser duro para los Sims, así que asegúrate de que estas damas disfruten de abundante descanso y comidas nutritivas. También es posible que tengan náuseas y necesiten ir al baño con mayor frecuencia. Pero un embarazo feliz no solo es bueno para los

ánimos de la madre, sino que también beneficia al bebé, así que cuida bien de tus Sims en estado. Mantener de buen humor a mamá, leer libros sobre el embarazo y pedirle consejo a un médico son cosas que ayudan a tener un embarazo feliz.

**Consejos** un masaje relajante puede aliviar los dolores de espalda, así que si tu Sim tiene a alguien especial que pueda proporcionarle ternura, afecto y cariño, tanto la mamá como el bebé se beneficiarán.

Los Sims que quieran adoptar pueden usar el teléfono para llamar al servicio de adopciones y elegir si quieren adoptar un niño o una niña. También es posible elegir la edad: bebé, infante o niño. ¡El servicio de adopción es gratuito!

## Hasta que la muerte os separe

Los Sims son mortales y una cosa es cierta: antes o después, morirán (a menos que desactives el envejecimiento). Si un Sim es lo bastante afortunado para sobrevivir hasta una edad avanzada, acabará por fallecer de muerte natural. Pero algunos Sims sufren desafortunados accidentes que les provocan una muerte aparentemente prematura. Ten cuidado con los incendios, los ahogamientos, la inanición y las electrocuciones, pues pueden ser la causa de que tu Sim diga adiós antes de tiempo.

Pero la muerte de un Sim no tiene por qué ser el final de tu ciudad. Tus Sims supervivientes seguirán adelante y llorarán la pérdida de su ser querido. E incluso aunque el último Sim de tu unidad doméstica muera, puedes acceder a “Editar ciudad” y elegir una nueva unidad doméstica con la que jugar.

## Modo Comprar

Aquí puedes comprar cosas que mejoren un poco la vida de tu Sim. Tanto si necesitas comprar cosas básicas carentes de toda sofisticación como si quieres despilfarrar tu dinero en artículos de lujo, aquí encontrarás lo que buscas.

**Notas** en el caso de ciertos objetos como libros y comida, tu Sim tendrá que visitar las tiendas del centro urbano.

## Clasificaciones

Puedes ver los elementos del catálogo del modo Comprar por habitación o por función. También puedes ver los elementos del inventario de la unidad doméstica.

### Por habitación

Al mostrar los elementos por habitación, verás una representación icónica de los tipos de elementos que se suelen encontrar en la habitación seleccionada. Haz clic en cualquiera de los elementos para ver los que correspondan a dicho tipo. Por ejemplo, en la sala de estar puedes hacer clic en el sofá para ver sofás y asientos confidentes, o hacer clic en el cuadro para ver cuadros y pósters.

### Por función

Esta clasificación te permite ver los elementos en función de la necesidad que quieres cubrir. Tal vez necesitas un lugar cómodo para que tu Sim se relaje en él. En tal caso, haz clic en el filtro “Comodidad”. Si buscas un lugar en el que guardar todos los libros que tu Sim acaba de comprarse en un arrebato consumista, haz clic en la categoría “Almacenamiento”.

# Reglas de colocación de objetos y opciones

Los Sims 3 te da más libertad para construir, decorar y amueblar a tu antojo. Usa la nueva herramienta de cuadrícula y la posibilidad de colocar los muebles en ángulo para que todo quede justo como deseas.

## Cuadrícula sí/no

Puedes hacer que se muestre una cuadrícula cuando estás en el modo Construir o Comprar para que te guíe en la colocación de los objetos. Así podrás centrar los objetos mejor que nunca, y colocar la televisión justo enfrente del sofá o un cuadro entre dos ventanas, por ejemplo.

## Una nueva perspectiva para los muebles

También puedes colocar los muebles y otros objetos en ángulo para darle a la habitación un aspecto más agradable. Así que, si quieres colocar dos sillas formando un ángulo entre sí, o poner una planta en una esquina, adelante.

**Notas** al usar la colocación de objetos de forma libre y la rotación de objetos de forma libre, es más probable que los Sims tropiecen con los objetos o que sean incapaces de alcanzar un determinado lugar u objeto. Ten la precaución de dejar espacio suficiente para que los Sims puedan moverse de un lado a otro.

## Casas amuebladas y sin amueblar

Cuando eliges comprar una casa para tus Sims desde la vista de la ciudad, tienes la opción de comprarla AMUEBLADA o SIN AMUEBLAR.

Las casas sin amueblar solo incluyen lo básico: fontanería (baño y cocina), encimeras, armarios pequeños y una nevera. Las casas amuebladas cuestan un poco más, pero incluyen más comodidades.

## Objetos de primera necesidad

Los siguientes elementos cubren necesidades básicas: toda casa debería contar con ellos. No hace falta que sean de la máxima calidad, pero si no tienes al menos un modelo básico de cada uno de ellos, la vida de tu Sim será de lo más miserable.

- ◆ Nevera
- ◆ Inodoro
- ◆ Cama
- ◆ Bañera o ducha

# Modo Construir

Desde residencias junto al mar hasta modestas casas, lo que quieras construir, lo construirás aquí.

## Clasificaciones

Los objetos se clasifican de forma similar a la clasificación por habitación del modo Comprar: distintas categorías de objetos se distribuyen tal como los encontrarías en el solar.

# Herramientas importantes

Muchas de las herramientas del modo Construir son intuitivas, pero otras pueden resultar un poco confusas al principio. Dichas herramientas se explican a continuación.

## Paredes

Con esta herramienta puedes levantar paredes e incluso añadir una habitación entera de golpe, así como pintar y empapelar paredes ya construidas.

**Para construir paredes**, haz clic en el icono de pared y luego elige la herramienta “Crear pared”. Haz clic en el punto del terreno o de los cimientos donde quieras levantar la pared y, mientras mantienes pulsado el botón del ratón, arrastra hasta el lugar donde quieras que la pared termine. Suelta el botón del ratón aquí.

**Nota:** puedes crear una habitación entera utilizando la herramienta “Crear habitación” (también dentro de la clasificación de pared) del mismo modo. Solo tienes que hacer clic, mantener pulsado y arrastrar hasta que tengas una habitación del tamaño deseado.

**Consejos:** ¿has hecho una habitación demasiado pequeña, o has colocado una pared en el lugar equivocado? ¡Solo tienes que usar la herramienta “Mano” para arrastrar la pared hasta el lugar correcto!

## Pinturas de terreno

Añade un espléndido césped verde esmeralda o quizás uno con un puñado de tréboles. Esparce corteza de árbol desmenuzada, pon una suave capa de arena, cubre el suelo con granito...

**Para extender una exuberante hierba**, elige la clasificación “Pinturas de terreno” y luego selecciona la herramienta del pincel de pinturas de terreno. A continuación, elige el tipo de pintura que quieres aplicar en la paleta del extremo derecho. También puedes cambiar la forma y tamaño de tu pincel. Haz clic y arrastra sobre el terreno con la herramienta del pincel para aplicar la pintura.

**Nota:** si usas más de 4 tipos distintos de pintura de terreno en un solar, el rendimiento del sistema puede verse afectado negativamente.

## Árboles, arbustos y flores

Tanto si quieres colocar un roble imponente como si prefieres un pequeño peral, un frondoso rosal o unas flores de rayitos de sol, estas herramientas te permitirán diseñar el paisaje a tu gusto.

Estos elementos decorativos se colocan como los objetos del modo Comprar. Solo tienes que hacer clic en el objeto deseado del catálogo, y luego hacer clic en un lugar del solar donde quieras colocarlo.

## Mazo

Ya has colocado los cimientos y has añadido paredes, pero ahora que te fijas, ves que has construido demasiado cerca de la calle. Utiliza esta herramienta para eliminar elementos rápidamente.

Para realizar una destrucción masiva, elige la herramienta “Mazo” y úsala para seleccionar elementos. Para borrar varios objetos, mantén pulsado el botón del ratón mientras arrastras sobre los elementos que quieres eliminar.

**Nota:** para borrar varios objetos en el modo Construir, primero haz clic en el tipo de objeto que quieres borrar y luego arrastra sobre el resto de elementos.



# Contenido personalizado

Puedes grabar vídeos de tus partidas, personalizar la música del juego, etc. También puedes transferir tus creaciones y compartirlas con toda la comunidad de Los Sims. Sims, sofás, segundas residencias... Puedes transferir cualquiera de tus obras maestras, así como descargar las de otros jugadores.

## Captura de vídeo

Inventa tus propias historias utilizando la función de captura de vídeo y la herramienta de creación de películas online de la comunidad de *Los Sims 3*. Ver *Modo de creación de películas*, en la pág. 4 para obtener información sobre la captura de vídeo y los controles de cámara.

**Nota:** todos los vídeos deben tener un tamaño inferior o igual a 1 GB.

**Nota:** la captura de vídeo sin comprimir o a máxima resolución producirá tamaños de archivo muy grandes. Puedes cambiar los ajustes de captura de vídeo en el menú de opciones.

## Crear Herramienta Película

Utiliza Crear Herramienta Película de *Los Sims 3* para crear tus propias películas. Usa las grabaciones de tu propia partida, o elige fragmentos de una colección de vídeos. ¡Añade una banda sonora, transiciones, rótulos y más!

### Para usar tus propias grabaciones del juego en la herramienta Película:

Tras haber capturado el vídeo, abre el lanzador del juego (desde el menú de opciones). Haz clic en el botón MIS TRANSFERENCIAS y, desde la pantalla de transferencias, selecciona el vídeo que quieres usar y haz clic en TRANSFERIR. Aparecerá una ventana emergente donde podrás ponerle un nombre a tu vídeo y añadir una descripción. Cuando lo hayas hecho, haz clic en ACEPTAR.

**Nota:** debes haber iniciado sesión como usuario registrado del juego para acceder a la herramienta Película.

Elige CREAR HERRAMIENTA PELÍCULA en el menú "Películas y más". Si has cargado tus propios vídeos y capturas de pantalla, podrás verlos en la pestañas Vídeos e Imágenes. O también puedes utilizar las librerías.

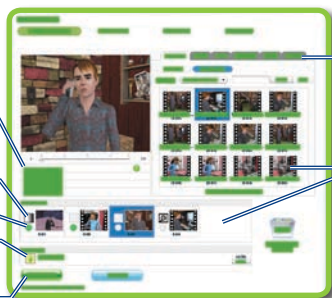
Puedes ver todos los detalles del fragmento de vídeo seleccionado aquí, en la línea de tiempo, e incluso obtener una vista previa del resultado

Transición aplicada a este fragmento (si se ha aplicado alguna)

Comprueba si se ha aplicado un efecto a este fragmento de vídeo

Arrastra el sonido aquí

Para obtener una vista previa de toda la película, empezando por el fragmento actualmente seleccionado, haz clic aquí



Añade un rótulo a un fragmento de vídeo

Arrastra hasta la línea de tiempo los fragmentos de película que quieras incluir en tu creación.

**Nota importante:** es posible que los usuarios de Mac no puedan ver en sus equipos los vídeos capturados de *Los Sims 3* a menos que dispongan de un reproductor de vídeos compatible con el códec VP6. Una vez hayan actualizado el juego, los usuarios de Mac podrán subir películas a la web de la Comunidad y crear sus propias películas. Consulta el fichero Readme (léeme) para más detalles.

## Capturar pantalla

Captura imágenes de todos los acontecimientos memorables de las vidas de tus Sims.

♦ Para capturar una imagen, pulsa **C**. También puedes hacer clic en el icono de la cámara del disco de la interfaz de usuario.

Cuando realices una captura de pantalla, se guardará en tu carpeta de documentos, dentro de **Electronic Arts\Los Sims 3\Screenshots**. Las capturas de pantalla (y los vídeos) también aparecen automáticamente en el apartado “Transferencias” del lanzador.

## Música personalizada

Puedes añadir tu propia música a la carpeta de música personalizada de la carpeta de documentos ubicada en **Electronic Arts\Los Sims 3\Custom Music**. De este modo, tus Sims podrán seleccionar dicha música como emisora de radio.

**Nota importante:** parte de la funcionalidad del lanzador de la versión de Mac no comparte la misma funcionalidad que la versión de PC. Para actualizar tu versión de Mac de *Los Sims 3* y activar toda la funcionalidad del lanzador para PC, ve a la página de actualización de software del lanzador.


## Guardar tus contenidos

Una vez hayas personalizado tus contenidos, pero todavía con la pantalla “Crear un estilo” abierta, haz clic en el icono de carpeta de la ventana que aparece en la parte superior izquierda de la pantalla. En algunos casos, aparecerá un mensaje emergente para que clasifiques el tipo de contenido que quieres guardar (por ejemplo, papel de pared o paneles). Elige el tipo de contenido apropiado. En ese momento, una miniatura del elemento personalizado debería aparecer en la ventana de la parte superior izquierda de la pantalla con un icono de carpeta en la esquina.

Cuando hayas guardado tu elemento, podrás optar por compartirlo.

## Compartir tus elementos

Puedes compartir Sims, unidades domésticas, solares, patrones, estilos de “Crear un estilo” (objetos diseñados) y estilos de “Construir y Comprar”.

Para transferir y compartir tus creaciones con la comunidad de *Los Sims 3*, haz clic en el . Aparecerá un mensaje emergente para pedirte que le pongas un nombre al elemento y que proporciones una descripción. Introduce dicha información y, cuando aparezca la confirmación, haz clic en la marca para confirmar.

Cuando hayas hecho esto, ve al lanzador de *Los Sims 3* y haz clic en el botón “TRANSFERENCIAS”. Marca los recuadros de los objetos que quieres compartir y haz clic en el botón “TRANSFERIR”. Cuando se haya transferido correctamente el elemento, se mostrará en gris y verás un icono junto a él.

**Notas:** debes ser usuario registrado del juego para compartir contenidos online.

La pantalla de bienvenida incluye enlaces a tus mensajes, el intercambio, *Los Sims 3* Store, las últimas noticias de *Los Sims 3* y otros elementos

Instala y gestiona contenido de descarga personalizado  
Ve las capturas de pantalla y vídeos que has transferido  
Desinstalar o deshabilitar el contenido personalizado instalado  
Descarga actualizaciones de software



Comparte y sube objetos, Sims, lotes, etc.

Compra en *Los Sims 3* Store

## Conseguir más elementos

Puedes conseguir más cosas para tus Sims. Desde el lanzador, ve Intercambio en la Comunidad para examinar los contenidos creados por otros jugadores, o ve de compras a *Los Sims 3* Store para adquirir elementos utilizando SimPoints.

**Nota:** debes ser usuario registrado para descargar elementos de la tienda y del intercambio.

## Descargar elementos de otros jugadores

Desde la pantalla de bienvenida del lanzador, haz clic en INTERCAMBIO y luego haz clic en el enlace "Ir a El intercambio". Elige la categoría de contenidos que quieres descargar con los botones de la izquierda. Tras haber seleccionado una categoría, también puedes filtrar lo que se muestra. Una vez hayas localizado el elemento que quieres descargar, haz clic en el botón AÑADIR AL JUEGO.

## Compra en *Los Sims 3* Store

Desde la pantalla de bienvenida del lanzador, haz clic en LA TIENDA y, a continuación, haz clic en el enlace "Ir a La tienda" (o visita <http://es.store.thesims3.com>). Puedes examinar los elementos organizados por modo Construir o modo Comprar, o clasificados como ropa o cabello. Haz clic en la pestaña "Colores y materiales actuales" para ver los patrones que puedes usar en "Crear un estilo".

Debes tener SimPoints para realizar una compra. Puedes adquirir SimPoints directamente desde la página web de *Los Sims* Store utilizando una tarjeta de crédito o PayPal.

## Gestionar contenidos

Instala los contenidos descargados y transfiere tus contenidos personalizados a la comunidad. También puedes borrar los elementos que están almacenados en tu gestor de descargas (una vez los hayas instalado en el juego o los hayas transferido a la comunidad).

# Editar tu ciudad

Personaliza tu ciudad para adaptarla a tus Sims. A lo mejor el estadio deportivo es el lugar más importante para tus Sims, por lo que te interesará situarlo en un lugar céntrico. También puede que quieras convertir en residencial un solar comunitario ubicado en una de las mejores zonas. ¡Puedes hacer todo eso y más!

Desde el menú de opciones, elige EDITAR CIUDAD. Tu vista de la ciudad cambiará y dispondrás de nuevas herramientas:

## Herramienta de selección

Usa la herramienta de selección para seleccionar solares de la ciudad. Las etiquetas del mapa indican el tipo de solar y las acciones disponibles para él.

Al seleccionar un solar, dispondrás de una combinación de las siguientes opciones, que dependerán del tipo de solar:

<b>Desahuciar</b>	Trasladar a todos los Sims al portapapeles, con una copia de su casa o sin ella.
<b>Dividir</b>	Enviar a algunos miembros de la unidad doméstica al portapapeles.
<b>Combinar con</b>	Combinar los miembros de la unidad doméstica con otra unidad doméstica.
<b>Guardar en biblioteca</b>	Colocar una copia de la unidad doméstica o solar en la biblioteca.
<b>Compartir</b>	Guardar una copia en el lanzador para transferirla.
<b>Cambiar tipo de solar</b>	Cambiar el tipo de solar entre comunitario y residencial.
<b>Editar detalles</b>	Editar el nombre y las descripciones de la unidad doméstica o solar.

**Nota:** si desahucias a todos los Sims de tu unidad doméstica activa actual, ya no podrás jugar con ellos. Puedes seguir editando la ciudad, pero tendrás que seleccionar el botón CAMBIAR UNIDAD DOMÉSTICA ACTIVA y seleccionar una nueva unidad doméstica antes de seguir jugando. Si solo quieres buscar otra casa para tu unidad doméstica activa, puedes usar el teléfono, el ordenador o el periódico en el modo Vivir para efectuar el traslado.

## Herramienta “Mover solar”

Con esta herramienta podrás coger cualquier solar de la ciudad y trasladarlo a un solar vacío de otro lugar.

Tras colocar un solar, tendrás ocasión de rotarlo para orientarlo de manera apropiada. Si el solar está ocupado, sus habitantes deberán disponer de fondos suficientes para permitirse el solar vacío en el que van a ser colocados.

## Herramienta “Construir/Comprar”

Usa la herramienta “Construir/Comprar” para editar cualquier solar del juego que no esté ocupado, o para construir casas totalmente nuevas en solares vacíos.

## Herramienta “Demoler”

Usa la herramienta “Demoler” para borrar todo lo que haya en un solar, convirtiéndolo así en un solar vacío.

**Nota:** no puedes construir en un solar residencial habitado ni demolerlo. Si quieres modificar un solar residencial habitado, primero debes desahuciar a los Sims que lo ocupan actualmente.

**Notas:** también puedes deshacerte de lugares de trabajo, aunque entonces ciertas carreras dejarán de estar disponibles. Por ejemplo, si te deshaces del laboratorio científico, tus Sims no podrán entrar en la profesión científica.

### El portapapeles

El portapapeles, que aparece en el lado izquierdo de la pantalla, es el lugar de almacenamiento temporal de los Sims que has dividido o desahuciado del mundo del juego. Los Sims del portapapeles pueden colocarse en su propia casa de la ciudad utilizando la opción COLOCAR, o combinarse con una unidad doméstica existente utilizando la opción COMBINAR CON. Aunque los Sims del portapapeles conservan sus relaciones con los Sims de la ciudad de la que fueron desahuciados, el portapapeles se borrará al salir del modo “Editar ciudad”. Por tanto, debes asegurarte de volver a colocar a los Sims en la ciudad antes de iniciar el juego de nuevo.

### La biblioteca

La biblioteca es un almacén permanente de unidades domésticas y solares. Los Sims y solares de la biblioteca están disponibles en todo momento para ser colocados en cualquier ciudad. Usa la opción COLOCAR COPIA para copiar a la ciudad un elemento seleccionado. No puedes editar los elementos de la biblioteca, pero puedes borrarlos o compartirlos en cualquier momento. Las unidades domésticas creadas en “Crear un Sim”, así como los solares/unidades domésticas que compartas o descargues, se colocarán automáticamente en la biblioteca. Los Sims guardados en la biblioteca perderán todas sus relaciones con los miembros de su ciudad de origen.



# Consejos sobre el rendimiento

## Actualización del software de Macintosh

Si el software MacOS X de tu equipo está anticuado, puede que el rendimiento del juego se vea afectado negativamente. Para asegurarte de que dispones de la última versión de MacOS X, elige "Actualización de software..." desde el menú Apple y sigue las instrucciones para actualizar el software de tu equipo.

## Problemas al ejecutar el juego en PC

◆ Comprueba que cumples los requisitos mínimos de sistema para el juego y que tienes instalados los controladores actualizados de la tarjeta de vídeo y de sonido:

Si tienes una tarjeta de vídeo NVIDIA, búscalos y descárgalos en [www.nvidia.com](http://www.nvidia.com).

Si tienes una tarjeta de vídeo ATI, búscalos y descárgalos en [www.ati.amd.com](http://www.ati.amd.com).

◆ Para usuarios de PC, si estás ejecutando el juego con la versión de disco, prueba a reinstalar DirectX desde éste. Normalmente se encuentra en la carpeta DirectX del directorio raíz del disco. Si tienes acceso a Internet, visita la página [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com) y descárgate la última versión de DirectX

## Consejos generales para la resolución de problemas

◆ Para usuarios de PC, si tienes la versión de disco del juego y no aparece la pantalla de Reproducción automática para instalar o jugar, pulsa el botón derecho sobre el icono de la unidad de disco en Mi PC y selecciona Reproducción automática.

◆ Si el juego va muy lento, prueba a reducir la calidad de algunos ajustes de sonido y vídeo en el menú de opciones del juego. El rendimiento suele mejorar al disminuir la resolución de pantalla.

◆ Para obtener un rendimiento óptimo del juego, es posible que tengas que desactivar algunos procesos que se ejecutan bajo Windows (exceptuando la aplicación EADM, si estuviera en ejecución).



# Atención al cliente

Si tienes algún problema con este juego, el servicio de atención al cliente de EA puede ayudarte. El archivo *EA Help* incluye soluciones y respuestas a las preguntas y problemas más habituales en cuanto a la utilización correcta de este producto.

## Para acceder al archivo EA Help (habiendo instalado previamente el juego):

Para usuarios de Windows Vista, dirígete a **Inicio > Juegos**, haz clic derecho sobre el icono y elige el acceso apropiado de soporte en el menú desplegable.

Para usuarios de versiones anteriores de Windows, haz clic en el enlace **Soporte técnico** del directorio del juego que encontrarás en el **menú Inicio > Programas** (o **Todos los programas**).

## Para acceder al archivo EA Help (sin haber instalado el juego):

1. Inserta el disco de juego en tu unidad de DVD-ROM.
2. Haz doble clic en el icono de Mi PC del Escritorio. (Para Windows XP, es posible que tengas que hacer clic en el botón Inicio y después hacer clic en el botón Mi PC).
3. Haz clic derecho en la unidad de DVD-ROM que tiene el disco del juego y selecciona **ABRIR**.
4. Abre el fichero **Soporte > Ficheros de ayuda europeos > Electronic\_Arts\_Technical\_Support.htm**.

## Para acceder al fichero de ayuda EA Help en Macintosh:

1. Inserta el disco de juego en tu unidad de DVD-ROM.
2. Haz clic en el icono Finder del Dock.
3. Abre una nueva ventana Finder eligiendo "Nueva ventana Finder" desde el menú Archivo.
4. Haz clic en el icono del disco de juego en la ventana Finder.
5. Abre el fichero **Soporte > Electronic Arts Technical Support.html**.

Si sigues teniendo problemas después de ver la información del archivo EA Help, contacta con el Servicio Técnico de EA.

## Servicio de atención al cliente de EA en Internet

Si tienes acceso a Internet, visita nuestra página web de servicio técnico:

**<http://eusupport.ea.com>**

En ella se incluye una gran cantidad de información sobre DirectX, mandos de juego, módems y redes, además de información acerca del rendimiento y mantenimiento regular de tu sistema. En nuestra web encontrarás información actualizada sobre los problemas más habituales, ayuda precisa sobre los juegos y las preguntas más frecuentes o FAQ. Se trata de la misma información que nuestros técnicos emplean para resolver los problemas de rendimiento. Esta página web de servicio técnico se actualiza todos los días, así que puedes buscar en ella soluciones sin tener que esperar.

## Información de contacto del centro de atención

Si necesitas más ayuda y prefieres hablar con un técnico, llama por teléfono a nuestro servicio de atención al cliente (de 10:00 a 14:00 y 15:00 a 19:00 de lunes a viernes):

**Teléfono:** 902 234 111

**Notas:** el centro de atención al cliente no proporciona códigos o trucos.

**Fax:** 0870 2413231

**Nota:** El coste de la llamada será el equivalente a una llamada provincial (dentro de la misma provincia). Las llamadas realizadas desde fuera de España se cobrarán en función de las tarifas internacionales.

**Para ayudarnos a diagnosticar el problema, genera un informe de diagnóstico de DirectX en tu PC antes de llamarnos:**

Haz clic en **Inicio > Ejecutar...** y teclea dxdiag. Haz clic en Aceptar y, cuando el informe se haya completado, haz clic en GUARDAR LA INFORMACIÓN... para guardar el informe en el escritorio de Windows.

# GARANTÍA LIMITADA A 90 DÍAS

## Garantía limitada de Electronic Arts

Electronic Arts garantiza al comprador original de este producto que tanto el medio de grabación en el que los programas del software han sido grabados como la memoria USB (si procede) suministrados con este producto (colectivamente, los "**Componentes Cubiertos**") están libres de defectos en materiales y mano de obra por un período de 90 días a partir de la fecha de compra. Si un Componente Cubierto resulta ser defectuoso dentro del plazo de 90 días desde la fecha de compra, Electronic Arts acepta sustituir sin cargo el Componente Cubierto una vez haya recibido éste en su centro de servicios, a portes pagados y acompañado de una prueba de compra. Electronic Arts se reserva el derecho de sustituir la memoria USB (si procede), por cualquier memoria USB de valor similar de forma unilateral. Esta garantía se limita a los Componentes Cubiertos originalmente suministrados por Electronic Arts. Esta garantía no será de aplicación y resultará nula si, a criterio de Electronic Arts, el defecto ha surgido como consecuencia de un abuso, tratamiento indebido o negligencia.

Esta garantía sustituye al resto de garantías, tanto orales como escritas, expresas o implícitas, incluidas garantías de comerciabilidad o adecuación para un propósito determinado, y ninguna otra representación ni garantía de ninguna naturaleza se aplicará o será vinculante para con Electronic Arts. Si ninguna de esas garantías se puede excluir, entonces las garantías aplicables a este producto y a los Componentes Cubiertos, incluidas garantías de comerciabilidad o adecuación para un propósito determinado, se limitan al período de 90 días descrito anteriormente. En ningún caso será Electronic Arts responsable de ningún daño especial, accidental o secundario que resulte de la posesión, utilización o mal manejo de este producto de Electronic Arts o los Componentes Cubiertos, incluyendo el daño a la propiedad, y en la medida en que la ley lo permita, daños por lesiones personales,

aunque Electronic Arts haya sido avisado de la posibilidad de dichos daños. Algunos estados no permiten la limitación en cuanto a la duración de las garantías implícitas y/o exclusiones, o la limitación de daños accidentales o consiguientes, por ello las limitaciones y/o exclusiones de responsabilidad anteriores pueden no aplicarse en su caso. En dichas jurisdicciones, la responsabilidad de Electronic Arts estará limitada hasta el límite permitido por la ley. Esta garantía le otorga derechos específicos. Es posible que tenga otros derechos que varíen según el estado.

## **DEVOLUCIONES DENTRO DEL PERIODO DE GARANTÍA DE 90 DÍAS**

Devuelva el Componente Cubierto junto con (1) una copia del recibo original que indique la fecha de compra, (2) una breve descripción de la dificultad que experimente, y (3) su nombre, dirección y número de teléfono a la dirección que se indica más abajo y Electronic Arts lo sustituirá. Si el Componente Cubierto ha sufrido daños por uso indebido o accidente, la garantía de 90 días se anulará y tendrá que seguir las instrucciones correspondientes a las devoluciones tras el período de los 90 días de garantía. Le recomendamos que envíe el Componente Cubierto por medio de un sistema de envío fácilmente localizable. Electronic Arts no se responsabiliza de los Componentes Cubiertos que no estén en su posesión.

Electronic Arts no acepta ninguna responsabilidad si el producto ha sido adquirido de segunda mano y el usuario no es el primer usuario final del producto.

## **Información de garantía de EA**

Si el defecto del Componente Cubierto fuera consecuencia de un abuso, tratamiento indebido o negligencia, o si el Componente Cubierto resultara defectuoso después de transcurridos 90 días desde la fecha de compra, elija una de las siguientes opciones para recibir instrucciones de sustitución.

Online: <http://support.electronicarts.co.uk/>

## **Dirección de garantías de EA**

Electronic Arts Software, S.L.  
Servicio de Atención al Usuario  
Aptdo. de correos 50810  
Madrid 28080

SE NECESITA CONEXIÓN A INTERNET, AUTENTICACIÓN ONLINE Y LA ACEPTACIÓN DEL ACUERDO DE LICENCIA DE USUARIO FINAL PARA JUGAR AL PRODUCTO DE DESCARGA DIGITAL LOS SIMS 3. EL ACCESO A LOS SERVICIOS ONLINE, INCLUIDOS LOS SIMPOINTS Y LAS DESCARGAS, REQUIERE UNA CONEXIÓN A INTERNET, UNA CUENTA DE EA Y HABER REGISTRADO EL JUEGO CON EL CÓDIGO DE SERIE SUMINISTRADO. EL REGISTRO SE LIMITA A UNA CUENTA DE EA POR CÓDIGO DE SERIE Y ES INTRANSFERIBLE. LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES ONLINE DE EA ESTÁN DISPONIBLES EN [www.ea.com](http://www.ea.com). PARA REGISTRARTE EN AN EA DEBES SER MAYOR DE 16 AÑOS. LOS USUARIOS DE MAC DEBEN ACTUALIZAR EL LANZADOR DE LOS SIMS 3 A LA ÚLTIMA VERSIÓN PARA ACCEDER A SERVICIOS ONLINE, INCLUIDOS SIMPOINTS Y DESCARGAS. EA PUEDE PROPORCIONAR CIERTO CONTENIDO EXTRA Y ACTUALIZACIONES SIN COSTE ADICIONAL, SIEMPRE QUE ESTÉN DISPONIBLES. El producto de descarga digital de Los Sims 3 utiliza tecnología de gestión de derechos digitales SecuROM proporcionada por Sony DADC Austria AG. Para más información sobre SecuROM, visita <http://faq.securom.com/>.

**EA PUEDE DEJAR DE PRESTAR EL SERVICIO ONLINE 30 DÍAS DESPUÉS DE PUBLICAR UN AVISO EN [www.ea.com](http://www.ea.com).**

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, el logotipo de EA, Los Sims, el logotipo de Los Sims 3 y la *plomada* de Los Sims son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los EE. UU. y/o en otros países. Todos los derechos reservados. RenderWare es una marca comercial o una marca comercial registrada de Criterion Software Ltd. Partes de este software tienen Copyright 1998-2009 de Criterion Software Ltd. y sus licenciatarios. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.



Usa Granny Animation. Copyright © 1999-2009 por RAD Game Tools, Inc.

Conversión para Macintosh realizada por *TransGaming Inc.*

Este juego usa tecnología Cider(tm) de *TransGaming Inc.* Cider(tm) está protegido por copyright © 2000-2009 *TransGaming Inc.*

Los componentes de tiempo de ejecución de Cider C/C++ (msvcrt.dll, msvcr71.dll y msvcp71.dll) incluyen partes de los componentes de tiempo de ejecución de Visual C++ 6.0 y partes de las librerías *Dinkum Complete C/C++*. Los componentes de tiempo de ejecución de Visual C++ 6.0 están protegidos por copyright © 1999 Microsoft Corp. Los componentes *Dinkumware* están protegidos por copyright © 1989-2006 por P.J. Plauger and *Dinkumware Ltd.*

Los componentes de Cider MFC y ATL (MFC42.dll, MFC71.dll) incluyen los componentes de Visual C++ 6.0 MFC y ATL. Los componentes de Visual C++ 6.0 MFC y ATL están protegidos por copyright © 1992-1999 Microsoft Corp.

Cider incluye *libpng*, protegido por copyright © 1995-2004 por los autores del proyecto *libpng* (véase <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt> para obtener una lista completa).

Este software está basado parcialmente en el trabajo del grupo Independent JPEG Group. Cider incluye *libjpeg*, protegido por copyright © 1991-1998, Thomas G. Lane.

Cider utiliza las herramientas Cg de NVIDIA, protegidas por copyright © 2002-2008, NVIDIA Corporation.

Cider incluye *dmalloc*, protegido por copyright © 2001-2006, Wolfram Gloger.

Cider incluye CSRI *malloc*, protegido por copyright © 1988, 1989, 1993 Universidad de Toronto

Cider incluye SDL, protegido por copyright (c) 2001-2007 de los autores del proyecto SDL (véase <http://libsdl.org/credits.php> para obtener una lista completa). SDL está disponible bajo los términos de la licencia GNU Lesser General Public License (LGPL) que se incluyen más abajo.

Cider incluye la librería The Better String Library (*bstring*), protegida por copyright (c) 2002-2006 Paul Hsieh.

Algunas partes de este software están protegidas por Copyright © 2006, Industrial Light & Magic, una división de Lucasfilm Entertainment Company Ltd. Algunas partes también protegidas por copyright han sido aportadas por otros según se indica en cada caso. Reservados todos los derechos.

Las partes de *iniParser* están protegidas por copyright © 2000 de Nicolas Devillard.

Algunas partes de este software están protegidas por copyright © 1996-2000 The *FreeType* Project ([www.freetype.org](http://www.freetype.org)). Reservados todos los derechos.

Algunas partes de este software están protegidas por copyright © 2006 Simon Brown y colaboradores del proyecto Squish (<http://sjbrown.co.uk/?code=squish>). Reservados todos los derechos.

El componente de Cider *libquartz.dylib* incluye partes de ffmpeg, protegido por copyright © 2000-2006 Fabrice Bellard, et al.

Cider y los componentes relacionados se distribuyen bajo los términos de la *licencia* de la tecnología Cider y otras licencias, incluida la licencia GNU LGPL. Los detalles de la Licencia están disponibles en el contrato licencia de usuario final.

Algunas partes de Cider están protegidas por copyright © 2002-2006 de los autores del proyecto *ReWind* (véase <http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind> para obtener una lista completa).

Algunas partes de Cider están protegidas por copyright © 1993-2006 de los autores del proyecto Wine (véase <http://source.winehq.org/source/AUTHORS> para obtener una lista completa).

El código fuente de los componentes LGPL está disponible a través de: <http://transgaming.org/cvs/>

La licencia de otros componentes de Cider disponibles a través de CVS se concede por separado bajo los términos descritos en los archivos de LICENCIA que los acompañan.

Este juego incluye tecnología para la presentación dinámica de publicidad que ofrece IGA Worldwide Inc. ("tecnología IGA"), que permite cargar temporalmente publicidad en el juego de tu PC o consola y sustituirla cuando estás online. La tecnología GA únicamente recoge información necesaria para medir la presentación y ofrecer publicidad a la región geográfica adecuada y en el momento del juego preciso. Los datos registrados pueden incluir la dirección IP o el gamertag, la ubicación en el juego, la cantidad de tiempo que un anuncio fue visible, el tamaño de los anuncios y el ángulo de visión. La dirección IP se elimina tras finalizar la sesión del juego online. Es posible que a tu juego se le asigne un número identificativo, que se guardaría en tu PC o consola y lo utilizaría IGA para calcular el número de presentaciones repetidas y únicas aparecidas durante la publicidad dinámica del juego. Este número identificativo no está asociado a ninguno de tus datos personales. La información registrada no se utiliza para identificarte personalmente. Esta tecnología de servicio de publicidad está integrada en el juego; si no quieres utilizar esta tecnología, no juegues si estás conectado a Internet. Para obtener más información, consulta la política de confidencialidad de EA en [privacy.ea.com](http://privacy.ea.com) o visita



**MXX01606340MT**