



Aviso de Epilepsia

Leia antes de utilizar este jogo ou permitir a sua utilização por crianças.

Algumas pessoas são susceptíveis a ataques epiléticos ou perda de consciência quando expostas a certos padrões de luz ou luzes intermitentes no seu dia-a-dia. Estas pessoas podem sofrer um ataque enquanto vêem televisão ou jogam determinados jogos de vídeo. Isto pode acontecer mesmo que essa pessoa não possua qualquer historial médico de epilepsia ou nunca tenha sofrido ataques epiléticos. Se sofre destes sintomas ou existe alguém na sua família que demonstra alguns sintomas relacionados com a epilepsia (ataques ou perda de consciência) quando são expostos a luzes intermitentes, consulte o seu médico antes de jogar.

Aconselhamos os pais a controlar a utilização de jogos de vídeo pelos seus filhos. Se sentir ou verificar que o seu filho demonstra qualquer dos seguintes sintomas: tonturas, visão alterada, espasmos visuais ou musculares, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento ou convulsão involuntários, ao jogar um jogo de vídeo, pare **IMEDIATAMENTE** de jogar e consulte o seu médico.

Precauções a Tomar Durante a Utilização

- ◆ Não fique demasiado perto do ecrã. Sente-se a uma boa distância do ecrã, tão longe quanto o comprimento do cabo o permitir.
- ◆ De preferência, jogue num ecrã pequeno.
- ◆ Evite jogar se estiver cansado ou não tiver dormido o suficiente.
- ◆ Certifique-se de que a sala em que está a jogar está bem iluminada.
- ◆ Descanse pelo menos 10 a 15 minutos por hora enquanto estiver a jogar jogos de vídeo.

Índice

Aviso de Epilepsia	1
Instalar o Jogo	3
Iniciar o Jogo	3
Comandos de Teclado	4
Inspira-te!	6
Primeiros Passos	7
Criar Um Sim.	8
Criar Um Estilo	10
Sims Únicos	11
Um Mundo Vivo	16
Modo Ao Vivo	18
Etapas da Vida e Envelhecimento	22
Modo de Aquisição	23
Modo de Construção	24
Conteúdo Personalizado	26
Editar a Cidade	29
Dicas de Desempenho	31
Apoio ao Cliente	32
Garantia Limitada de 90 Dias	33



<http://pt.thesims3.com>

Instalar o Jogo

Nota: Para saber os requisitos do sistema, consulte electronicarts.co.uk.

Utilizadores de Disco:

Para instalar o jogo, introduza o disco na sua unidade de disco e siga as instruções que aparecem no ecrã.

Utilizadores da EA Store™

Nota: Se pretender obter mais informações sobre a compra de downloads directos da EA, visite a www.eastore.ea.com e faça clique MAIS SOBRE DOWNLOADS DIRECTOS.

Quando terminar o download do jogo através do EA Download Manager, aparecerá um ícone de instalação onde poderá instalar o jogo. Clique no ícone e siga as instruções que aparecem no ecrã.

Execute o jogo (quando terminar a instalação) directamente através do EA Download Manager.

Nota: Se já tiver comprado um título e pretender instalá-lo num outro PC, primeiro descarregue e instale o EA Download Manager no outro PC e, em seguida, execute a aplicação e inicie a sessão com a sua conta EA. Seleccione o título pretendido da lista apresentada e faça clique sobre o botão Início para descarregar o jogo.

Para instalar em Macintosh:

1. Coloque o disco de jogo na unidade de DVD-ROM. No ambiente de trabalho é apresentado um ícone de DVD a representar o disco de jogo. Faça duplo clique sobre o ícone para abrir a iniciação do jogo.
2. Seleccione o ícone do instalador do jogo na parte inferior da iniciação para abrir o menu de instalação.
3. Para concluir o processo de instalação, siga as instruções que surgem no ecrã.

Para instalar em PC ou Macintosh (utilizadores online de terceiros):

Contacte o retalhista onde adquiriu este jogo para obter informações sobre a instalação do jogo ou sobre como efectuar uma transferência e reinstalação de uma outra cópia.

Iniciar o Jogo

Para iniciar o jogo:

Para PC:

Os jogos no Windows Vista™ estão localizados no menu **Iniciar > Jogos** e nas versões anteriores de Windows™ no menu **Iniciar > Programas** (ou **Todos os Programas**) situado no canto inferior esquerdo do ecrã.

Nota: No estilo de menu Iniciar Clássico do Windows Vista, os jogos encontram-se em **Iniciar > Programas > Jogos > Explorador de Jogos**.

Para Macintosh:

Abrir a janela Finder, seleccione 'Applications,' e faça duplo clique sobre o ícone do jogo.

Comandos de Teclado

Controlos Gerais

Anular/Refazer	CTRL-Z/CTRL-Y
Cancelar	ESC
Alternar a janela de introdução de batotas	CTRL-SHIFT-C
Ocultar/mostrar IU	F10

Criar Um Sim

Rodar Sim	, (vírgula)/. (ponto)
Mais/menos zoom	roda do rato

Modo Construção/Aquisição

Ferramentas de Colocação de Objectos

Rodar objecto	, (vírgula)/. (ponto)
Apagar objecto	DEL ou BACKSPACE
Activar colocação livre	ALT (enquanto seguras ou moves um objecto)
Activar rotação livre	ALT (enquanto rodas um objecto com o rato)
Mover o objecto para a posição seguinte na superfície	M

Controlos de Construção de Salas

Criar sala	Ferramenta de parede + SHIFT + arrastar
Encher a sala com papel de parede/pavimento	SHIFT + clique (quando usas a ferramenta de papel de parede/pavimento)
Rodar mosaico de pavimento	Ferramenta de pavimentos: , (vírgula)/. (ponto)
Alternar modo de mosaico completo/quarto	CTRL-F

Modo de Criação de Filmes

Activar o modo de criação de filmes	TAB
Iniciar/terminar captura de vídeo	V
Subir/baixar a câmara	Q/E
Rodar a câmara no sentido dos ponteiros do relógio/sentido oposto	SHIFT-A/SHIFT-D
Nivelar a rotação da câmara	SHIFT-S
Ajustar a distância focal	Z/X
Tirar uma foto	C

Modo Ao Vivo

Controlos Sim/Família

Mudar para o Sim seguinte da família	BARRA DE ESPAÇOS
Mudar para um Sim (específico)	Clicar no retrato do Sim
Bloquear a câmara no Sim	Clicar com o botão direito no retrato do Sim
Centrar no Sim activo	ENTER
Aceder ao Diário de Capacidades	J
Aceder ao Inventário	I

Controlar o Tempo

Pausar o jogo	P, 0 ou `
Velocidade normal/rápida/ultra	1/2/3 (ou teclas correspondentes no teclado numérico)
Avanço rápido até ao fim da interacção	4

Controlos da Casa

		MacBook
Piso seguinte/anterior	PAGE UP/PAGE DOWN	Fn + Seta para Cima/Seta para Baixo
Modo de parede seguinte/anterior	HOME/END	Fn + Seta para a Esquerda/ Seta para a Direita
Centrar no lote do Sim seleccionado	SHIFT-ENTER	

Movimentos da Câmara

Mover para a esquerda/direita	seta para a esquerda/seta para a direita ou A/D
Mover para a frente/para trás	seta para cima/seta para baixo ou W/S
Mover mais depressa	SHIFT + setas ou SHIFT + A/S/W/D
Mais/menos zoom	Z/X ou =/- ou Teclado Numérico +/ Teclado Numérico -
Rodar para a esquerda/direita	, (vírgula)/ . (ponto)
Guardar a posição 1 - 5 da câmara	CTRL-5 - 9
Saltar para a posição 1 - 5 da câmara	SHIFT - 5 - 9
Mover para a posição 1 - 5 da câmara	5 - 9
Alternar o modo de operador de câmara	TAB
Alternar o modo do mapa	M

Modos de Jogo

Modo Ao Vivo	F1
Modo de Aquisição	F2
Modo de Construção	F3
Modo de Opções	F5

Atalhos para Mac OS X

Alternar entre a vista em janela ou ecrã completo	Command-Return
Minimizar o jogo no modo de ecrã completo	Command-Tab

Funcionalidade do Botão Direito e Central do Rato no Mac OS X

Certas funcionalidades de *Os Sims 3™* requerem um botão direito do rato e um botão central do rato. Se possuir um Apple Mighty Mouse, pode activar o botão direito do rato em System Preferences (Preferências do Sistema) > Keyboard and Mouse (Teclado e Rato). Mude o menu pendente RIGHT CLICK (Clique com o Botão Direito) para SECONDARY BUTTON (Botão Secundário).

A maior parte dos ratos USB para PC também são suportados no Macintosh. Os botões esquerdo, direito e central do rato são detectados e funcionam correctamente quando são ligados pela primeira vez.

Caso possua um rato Apple legacy de um botão, ou um MacBook com uma Track Pad, pode simular o clique com o botão direito do rato mantendo a tecla Command premida enquanto clica com o botão do rato.

Para simular o botão central do rato com um rato de um só botão, mantenha as teclas Control e Command premidas enquanto clica no botão do rato.

Inspira-te!

Os Sims™ 3 vai inspirar-te com as suas possibilidades criativas sem fim e divertir-te com momentos inesperados de surpresa e travessuras! Cria incríveis Sims diferentes personalizando o seu aspecto e escolhendo traços de personalidade específicos. Depois constrói as suas casas - desenha tudo desde casas de sonho magnificamente mobiladas até cabanas de praia desenhadas. Manda os teus Sims explorarem o novo bairro e conhecerem outros Sims. Eles podem procurar emprego no estádio, receber uma massagem no spa ou encontrarem-se com um amigo para uma refeição rápida num restaurante da zona. Com tanta coisa para fazer, com desafios rápidos tais como Oportunidades e uma jogabilidade gratificante, *Os Sims 3* dá-te a liberdade para escolheres se queres - ou não! - cumprir o destino dos teus Sims e concretizar os seus sonhos.

Fica ao Corrente

Quer sejas totalmente novo no mundo de *Os Sims* ou um jogador experiente, recomendamos que jorges o tutorial até ao fim para conheceres todas as novidades de *Os Sims 3*. Esta introdução rápida vai ajudar-te a tirar o melhor partido das novas e emocionantes funcionalidades!

Se quiseres relembrar mais tarde, ou caso te tenha escapado alguma coisa, podes reiniciar o tutorial a partir do menu principal. Também podes aceder às Lições no menu de Opções para saberes mais sobre todas as funcionalidades de *Os Sims 3*.

Primeiros Passos

Começar a jogar *Os Sims 3* pode ser tão fácil como quiseses. Podes saltar logo para uma família já criada, ou podes escolher personalizar todos os aspectos do teu jogo percorrendo mais alguns passos.



Para começares um novo jogo:

Escolhe um bairro do menu pendente e depois clica no visto. O bairro que escolheste é carregado.

Da primeira vez que começares um jogo, podes escolher **CRIAR SIMS** se quiseses fazer os teus próprios Sims personalizados, ou **INSTALAR FAMÍLIA** se quiseses instalar Sims pré-criados da biblioteca na tua cidade e jogar com eles.

Para mais informações acerca de como criar Sims personalizados, consulta *Criar Um Sim* na p. 8.

Depois de concluíres o tutorial (ou escolheres não o fazer), podes também **ESCOLHER UMA FAMÍLIA** para jogares com Sims pré-criados que já vivem na cidade que escolheste.

Para famílias pré-criadas, clica num dos botões de casa azuis para leres uma descrição dos membros da família e da casa e veres o nível de dificuldade, o tamanho do lote e quantos Simoleões ela tem. Clica no botão **SELECCIONAR** para jogares com essa família.

Nota: quando acabares o tutorial, também podes escolher um lote vazio e construir uma casa a teu gosto para os teus Sims. Para saberes mais sobre construção, consulta *Modo de Construção* na p. 24.

Guardar e Carregar

Um único jogo guardado representa a tua cidade inteira. Para guardares, escolhe **GUARDAR** no menu **Opções**. Introdiz um nome para o teu jogo e clica no visto. Podes sempre começar um jogo novo a partir do menu principal.

Para carregares um jogo guardado, vai ao menu principal e escolhe o jogo guardado com o qual queres jogar.

Opções

No menu **Opções** podes mudar as definições de gráficos, áudio, jogabilidade, captura de vídeo e música. A maior parte das opções é evidente, mas algumas são detalhadas abaixo.

Autonomia

Desloca o cursor para a esquerda para diminuíres a autonomia/livre arbítrio ou para a direita para aumentares. Quanto mais livre arbítrio os Sims tiverem, mais escolherão agir por sua própria conta se não lhes atribuíres uma acção. (Tem cuidado, os teus Sims não fazem certas acções autonomamente, tais como obter um emprego. Terás de os direccionar para que façam certas coisas.)


Tempo de Vida

Determina quanto tempo de vida (tirando acidentes infelizes) terá o teu Sim deslocando o cursor para o número de dias desejado.

Criar Um Sim

Nunca foi tão fácil criar Sims personalizados! Podes ajustar o seu aspecto escolhendo tudo desde o tamanho do nariz à forma do corpo. Escolhe a cor dos olhos, faz madeixas no cabelo e até podes escolher o tom do batom. Depois escolhe o guarda-roupa, a personalidade e então a cor, música e comida favoritas. Cria qualquer tipo de Sim que possas imaginar!

Sims Pré-criados

No ecrã Criar Um Sim podes escolher um Sim pré-criado clicando no botão de Sims Pré-criados . Para filtrares a visualização, clica numa idade, sexo ou tipo de corpo. Clica no Sim que pretendes e depois clica no visto. O teu Sim está pronto para entrar em acção! Se quiseres, podes personalizar este Sim ainda mais clicando nos botões à esquerda (vê mais abaixo).

Se quiseres criar um Sim totalmente personalizado, começa por clicar no ícone Básico .



Básico

Introduz o nome do teu Sim, escolhe o sexo, define a idade, ajusta o tom de pele e define o tipo de corpo (configurando se são magros ou anafados e a quantidade de músculos que possuem).



Cabelo

Escolhe o penteado (ou chapéu) do teu Sim e a cor do cabelo, determina a forma e cor das sobrancelhas e escolhe a barba (apenas para Sims masculinos). Se quiseres, também podes definir o penteado do teu Sim para cada categoria de roupa.



Aspecto


Escolhe a forma da cabeça do teu Sim, ajusta as orelhas, determina a cor e forma dos olhos, escolhe uma boca, nariz e quaisquer sinais, sardas ou maquilhagem.



Vestuário

Escolhe roupa para o dia-a-dia e ocasiões formais e selecciona pijamas, equipamento de ginásio e fatos de banho. Dentro de cada categoria podes escolher de entre partes de cima, partes de baixo, fatos completos, sapatos e acessórios.

Nota: para criares novas roupas dentro do jogo, os teus Sims devem ter uma cómoda e podem ter três fatos diferentes para cada categoria de vestuário.

Dica: também podes personalizar roupa escolhendo cores e padrões. Sempre que vires este ícone , clica nele para ajustares o estilo do objecto seleccionado. Para mais informações acerca de como personalizar a roupa (e outros objectos), consulta *Criar Um Estilo* na p. 10.



Dica: o teu Sim pode mudar certos elementos do seu aspecto (cabelo e maquilhagem) em qualquer espelho.



Personalidade

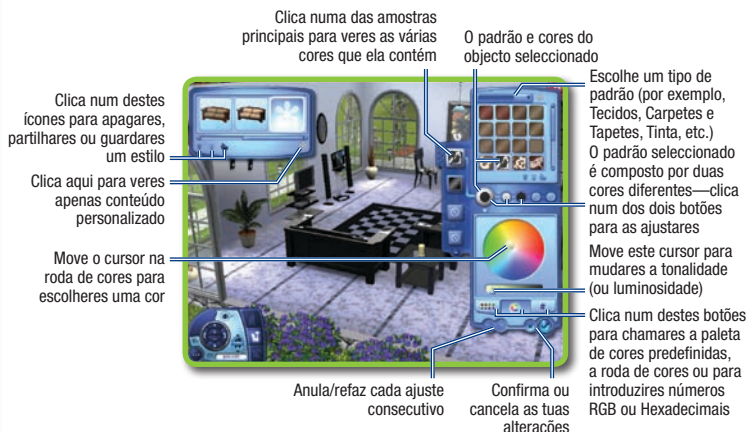
Define os traços de personalidade do teu Sim, as suas coisas favoritas e o seu desejo vitalício. Para mais informações sobre traços, consulta a p. 11 e para mais informações sobre desejos vitalícios, consulta a p. 14. Aqui também podes definir a voz e escrever uma pequena biografia.

Por vezes, o segredo está nos detalhes

Ajusta os detalhes de uma parte específica do teu Sim. Por exemplo, podes clicar em  para ajustar a cor do cabelo, as madeixas, raízes e pontas do cabelo do teu Sim. Ou podes clicar em  para ajustar o nariz do teu Sim: coloca a ponta um bocadinho mais para cima, alarga a ponte ou aumenta as narinas. No separador Avançadas, clica num dos círculos para escolheres uma outra área para personalizar.

Criar Um Estilo

Podes usar o novo Criar Um Estilo para mudar os padrões e cores da roupa dos teus Sims, ou podes criar uma sala coordenada ajustando o padrão dos papéis de parede, tinta, forro da mobília e muito mais.



Sapatos a condizer e muito mais

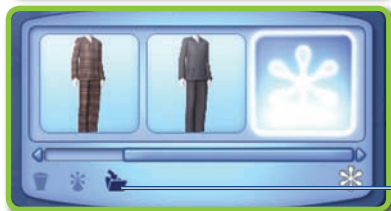
Também podes pegar numa cor ou padrão e aplicá-los a vários objectos. Digamos que queres que os sapatos do teu Sim combinem com o vestido. Clica no vestido para o seleccionares, depois clica no padrão do vestido que queres colocar nos sapatos, e depois arrasta o padrão para os sapatos. Se os sapatos tiverem mais de um padrão, podes decidir onde queres usar esse padrão. Clica no visto para confirmares as tuas alterações.

Depois de guardares um padrão, podes arrastar as cores e padrões para o mobiliário, objectos de decoração e acessórios nos modos de Construção e Aquisição.

Guardar materiais e objectos personalizados



Quanto tiveres um tipo de padrão que te agrade, podes guardá-lo para que seja usado sempre que queiras—basta clicares no ícone da pasta no painel de categorias de materiais à direita.



Para guardares esse artigo específico de vestuário (ou objecto) no teu estilo personalizado, clica no ícone da pasta na janela do canto superior esquerdo do ecrã.

Sims Únicos

Personaliza os teus Sims mais do que nunca para criares uma variedade de Sims, cada um com a sua própria personalidade. Escolhe até cinco traços de entre dezenas de traços de personalidade, escolhe as suas comidas favoritas, as cores e a música, e até podes ajustar o tom e timbre da voz do teu Sim.

Traços

Os teus Sims podem ter até cinco traços. Os seus traços influenciam o que querem, como se sentem e como se comportam. Por exemplo, os Sims que Adoram Estar Lá Fora estão mais felizes quando estão na rua. Os Sims Ratos de Biblioteca conseguem ler mais depressa e escrever melhores livros. Os Sims têm também tendência para se darem melhor com outros Sims com quem partilhem pelo menos um traço.

À medida que os Sims amadurecem de recém-nascidos até jovens adultos, eles vão ganhando mais traços. Se o teu Sim tiver tido muito sucesso e felicidade na sua fase de desenvolvimento anterior, talvez até possas escolher os traços. No entanto, se o teu Sim tiver sido apenas moderadamente feliz, os novos traços podem ser escolhidos ao acaso; se o teu Sim tiver tido uma experiência horrível nessa fase da vida, pode receber traços negativos.

Uma Boa Personalidade

A Erica tem os seguintes traços (em negrito), que influenciam a sua personalidade de várias maneiras e ajudam a determinar como ela interage com o mundo à sua volta:

Como a Erica é **Solitária**, ela não precisa de socializar tanto como os outros Sims e prefere estar sozinha. Como é **Viciada em Trabalho**, ela adora ir para o emprego (e até se diverte!) e também pode trabalhar a partir de casa num computador. A Erica também é um pouco **Perfeccionista**, o que significa que embora demore mais a fazer certas coisas, ela fá-las, em geral, melhor do que os outros Sims. Como Sim **Artista**, a Erica aprende as capacidades artísticas tais como pintura, escrita e tocar guitarra mais depressa do que os outros Sims. Ela também adora visitar a galeria de arte. Como a Erica é **Ambiciosa**, ela recebe aumentos e promoções mais depressa do que os outros Sims, mas também se preocupa mais se não for promovida há algum tempo.

Estes são os traços de entre os quais podes escolher.

Mentais	Físicos	Sociais	Lifestyle
Distraído	Atleta	Carismático	Ambicioso
Artista	Corajoso	Medo de	Pescador
Rato de Biblioteca	Desastrado	Compromissos	Infantil
Não Suporta Arte	Lontra de Sofá	Não Gosta de Crianças	Temerário
Génio dos Computadores	Covarde	Impressiona-se Facilmente	Maléfico
Excitável	Grande Dorminhoco	Namorado	Inclinação Familiar
Génio	Hidrofóbico	Simpático	Frugal
Jeito para as Plantas	Sono Leve	Bom Sentido de Humor	Bom
Jeitoso	Sortudo	Grande Beijeiro	Detesta Estar Lá Fora
Demente	Nunca Está Nu	Resmungão	Irritado
Cozinheiro Nato	Desmazelado	Romântico	Cleptomaniaco
Neurótico	Azarado	Incurável	Adora Estar Lá Fora
Virtuoso		Inconveniente	Demasiado Emotivo
		Solitário	Perfeccionista
		Falhado	Tecnóforo
		Mesquinho	Vegetariano
		Crava	Viciado em Trabalho
		Sem Sentido de Humor	
		Alma da Festa	
		Bajulador	
		Snob	
		Desconfiado	

Favoritos

Também podes definir algumas coisas favoritas para o teu Sim. Escolhe tostas de queijo como a comida favorita, laranja como a cor favorita e pop como tipo de música favorita. Os teus Sims tendem a escolher as suas coisas favoritas quando podem.

Voz

Escolhe uma voz para o teu Sim e depois ajusta o timbre.

Capacidades

Há dez capacidades diferentes que os teus Sims podem desenvolver ao longo da vida. Quanto mais alto for o nível de capacidade, melhores eles serão a cumprir certas tarefas e actividades. Além disso, à medida que as capacidades dos teus Sims vão melhorando, mais actividades ficarão disponíveis. Por fim, os níveis de capacidade mais elevados ajudam os teus Sims a avançar nas suas carreiras. As capacidades de que os teus Sims precisam mais variam consoante a carreira que escolheram. Na sua maior parte, as capacidades para uma certa carreira são bastante lógicas: por exemplo, para se tornar num Cozinheiro de Fama Mundial, o teu Sim tem de ser mesmo muito bom em Culinária. Outras capacidades necessárias podem ser menos óbvias: na carreira de Forças Policiais, os Sims precisam da capacidade de Lógica (resolver crimes pode ser elementar, mas é preciso puxar pela cabeça!). Para mais informações, consulta *Carreiras* na p. 14.

O teu Sim pode ganhar uma capacidade lendo livros, praticando essa capacidade, ou assistindo a uma aula num dos edifícios da cidade. Para leres um livro de capacidade, procura nas estantes do teu Sim, compra um livro na livraria, ou visita a biblioteca.

Dica: se o teu Sim estiver bem disposto, ele desenvolve capacidades mais depressa do que se estiver de mau humor.

Locais das Aulas

Abaixo encontras uma lista de cada capacidade e onde são oferecidas aulas que ajudam o teu Sim a aprendê-la.

Capacidade	Onde ter Aulas
Desporto	Estádio
Carisma	Câmara Municipal
Culinária	Bistro ou Restaurante
Pesca	Supermercado
Jardinagem	Laboratório Científico
Guitarra	Teatro
Engenhocas	Base Militar
Lógica	Laboratório Científico
Pintura	Escola
Escrita	Escritório Comercial

Diário de Capacidades

O Diário de Capacidades dá-te uma visão geral de cada uma das capacidades do teu Sim, incluindo o nível a que essa capacidade está desenvolvida, estatísticas relacionadas com essa capacidade (tais como quantas receitas o Sim preparou) e as oportunidades a ela associadas.

◆ Para chamares o Diário de Capacidades, prime **J** ou clica no botão do Diário de Capacidades do Pannel de Capacidades do teu Sim.

Desejos

Todos os Sims adultos têm um Desejo Vitalício, algo que aspiram a conquistar ao longo de toda a vida. Estas são grandes realizações que requerem mais tempo e esforço a cumprir, mas são muito compensadoras. Quando crias um Sim jovem adulto ou mais velho, escolhes o seu Desejo Vitalício depois de escolheres os Traços. Para os Sims mais novos, escolhes o seu Desejo Vitalício durante o jogo com base nas suas actividades e personalidade.

O teu Sim também tem desejos mais pequenos e corriqueiros. Estes desejos incluem coisas como fazer um amigo, conseguir um emprego numa determinada carreira, ou apaixonar-se. Tens a opção de prometer até quatro desejos a um Sim, ou de ignorar os desejos quando te apetecer. Ao prometeres um desejo estás a defini-lo como ponto central de toda a vida do teu Sim. Se o teu Sim cumprir esse desejo, ele ganha Pontos de Felicidade Vitalícia. Os desejos que o teu Sim cumpre dão forma ao percurso dos seus futuros desejos.

Para percorreres os desejos disponíveis clica nas setas de cada lado do painel de desejos. Para prometeres um desejo, clica nele. O desejo passa para um dos quatro espaços de desejos prometidos. Também podes cancelar um desejo sem qualquer penalidade clicando nele com o botão direito.

Estados de Espírito

O painel de estados de espírito do teu Sim indica o seu estado de espírito geral e uma variedade de estados de espírito menores. Os estados de espírito são estados temporários que afectam directamente a disposição e comportamento do teu Sim. Os estados de espírito são apresentados sob a forma de ícones com imagens diferentes e podem ter fundos vermelhos (se afectarem a disposição do teu Sim de forma negativa), fundos verdes (para efeitos positivos), ou fundos azuis (sem efeito sobre a disposição). Passa o teu rato sobre um ícone de Estado de Espírito para saberes o que é e de que maneira tem impacto sobre o teu Sim. A personalidade do teu Sim muda os Estados de Espírito que o afectam e a força desses efeitos.

Felicidade Vitalícia

A disposição do teu Sim pode melhorar a sua Felicidade Vitalícia de forma directa. Enquanto o teu Sim tiver uma disposição muito elevada, ele ganha Felicidade Vitalícia a cada segundo. Quanto mais alta for a disposição, mais depressa o teu Sim ganha pontos de Felicidade Vitalícia. Podes gastar os pontos de Felicidade Vitalícia do teu Sim a comprar Recompensas Vitalícias.

Para comprares Recompensas Vitalícias, clica no separador Felicidade Vitalícia nos Painéis do Sim e depois clica no botão RECOMPENSAS VITALÍCIAS.

Carreiras

As carreiras são a melhor maneira de os teus Sims ganharem Simoleões. As carreiras também os fazem sair de casa e dão-lhes a oportunidade de conhecerem outros Sims. Os teus Sims podem seguir onze carreiras e muitas utilizam capacidades diferentes.

Algumas carreiras têm ramos diferentes que o teu Sim pode seguir. Para carreiras secundárias, quando o teu Sim é promovido a um certo nível, podes escolher o ramo que queres que o teu Sim siga. Por exemplo, a carreira de Forças Policiais permite ao teu Sim tornar-se Agente Especial ou Analista Forense.

Os Sims podem encontrar emprego através do jornal, procurando no computador, ou simplesmente visitando o local da cidade onde gostariam de trabalhar (podes usar os filtros de Sinalizadores do Mapa para veres os locais de emprego).

Desempenho no Emprego

O sucesso do teu Sim na carreira depende de muitos factores. A disposição do teu Sim tem sempre impacto no desempenho. Os Sims com melhor disposição costumam fazer um melhor trabalho. O teu Sim pode estar mais bem disposto no emprego se descansar bem, comer bem e se tiver divertido um pouco nas últimas 24 horas.

Chegar tarde ao emprego e sair cedo também tem um efeito negativo no desempenho no emprego do teu Sim, por isso certifica-te de que ele chega ao emprego a horas. No entanto, se os deixares, os Sims tentam sempre chegar ao emprego sozinhos.

Certos traços de personalidade também podem dar aos Sims um avanço nas carreiras que escolheram. Por exemplo, um Sim que seja Atleta terá mais facilidade em seguir a carreira de Desporto Profissional, bem como certos ramos das Forças Policiais.

O desempenho no emprego também pode ser afectado por uma variedade de outros factores (ver abaixo).

O Pannel de Carreira

Podes ver como o teu Sim se está a portar no emprego clicando no separador Carreira para chamar o Pannel de Carreira. Este pannel mostra o cargo actual do teu Sim, o horário, o salário e o desempenho. Podes ver os diferentes factores que afectam o desempenho no emprego, tais como a disposição, capacidades ou relacionamento com o chefe do Sim. Passa o rato sobre um dos factores para saberes mais sobre ele. Quanto melhor o teu Sim estiver em cada factor, mais depressa o seu desempenho melhora. Se o desempenho do teu Sim chegar ao máximo no fim do dia de trabalho, ele será promovido. Mas tem cuidado, pois se o desempenho do teu Sim ficar demasiado baixo, ele pode ser despromovido ou até despedido!

Por exemplo, um Bajulador na Carreira Política precisa de boa disposição e de uma Capacidade de Carisma elevada, bem como um bom relacionamento com o seu chefe.

Também podes mandar um Sim para o emprego ou para a escola clicando no botão (parece um Sim sentado numa secretária) no pannel de carreiras. Este botão só funciona por volta da altura em que o Sim deve ir para o emprego ou para a escola.

Opções de Acção do Sim

Agora podes fazer muito mais do que apenas escolher as acções que o teu Sim executa: podes escolher a maneira como o faz. Quando atribuis acções ao teu Sim que têm várias opções, aparece um pequeno menu pendente sob o ícone dessa acção na fila de espera de acções. Por exemplo, no emprego, o teu Sim pode escolher entre CONHECER OS COLEGAS, ESFORÇAR-SE, TER CALMA e muito mais. As diversas acções oferecem benefícios e penalidades, por isso escolhe com sabedoria. Mas tens quase sempre vantagens em escolher uma qualquer acção para o teu Sim.

Um Mundo Vivo

Os teus Sims vivem numa cidade variada e dinâmica. Visitar o restaurante local para uma refeição rápida, estudar na biblioteca, ou pescar no lago da região está a apenas um clique de distância.

Além desta nova liberdade de te movimentares pela cidade, *Os Sims 3* também inclui uma opção chamada Progresso da História. Esta funcionalidade ajuda a manter a tua cidade viva e próspera. Com o Progresso da História, as vidas dos vizinhos dos teus Sims progridem normalmente. Alguns vizinhos mudam-se para longe, chegam vizinhos novos, os amigos são promovidos, os vizinhos têm filhos e por fim acabam por morrer. Basicamente, a vida continua! Esta funcionalidade ajuda a manter o bairro equilibrado.

No entanto, podes escolher desactivar o Progresso da História (no menu de Opções).

No Modo Ao Vivo podes clicar no botão que parece uma silhueta de cidade (ou premir **M**) para abrires a Vista do Mapa.

Clica num dos botões de local para fazeres o teu Sim visitá-lo, assistir a uma aula, candidatar-se a um emprego e muito mais.



O marcador azul indica Lotes Comunitários.

O marcador verde mostra a tua família actual.

O marcador castanho indica as casas de Sims que o teu Sim conhece.

Clica num dos botões de filtro para veres apenas os locais que se aplicam a esse filtro.

Marcadores do Mapa

Abaixo encontras alguns marcadores que aparecem no mapa e o que indicam. Passa o rato sobre um ícone para veres o seu nome específico.



A família activa do teu Sim está identificada por este ícone.

Recintos

Quando o teu Sim entra num destes recintos, não o podes ver ou controlar no interior. Mas podes fazer escolhas quanto ao que faz enquanto está a visitar. Por exemplo, o teu Sim pode entrar no Supermercado e **COMPRAR MERCEARIAS**, **TORNAR-SE SÓCIO**, **VENDER FRUTA E VERDURAS**, **ASSISTIR A UMA AULA DE PESCA** ou **CONSEGUIR UM EMPREGO EM PART-TIME**.



Bistro



Armazém dos
Criminosos



Base Militar



Livraria



Spa



Esquadra da Polícia



Escritório Comercial



Restaurante



Laboratório
Científico



Câmara Municipal



Supermercado



Escola



Teatro Comunitário



Hospital



Estádio



Trabalho

Lotes Comunitários

Quando o teu Sim visita um lote comunitário, podes vê-lo e controlá-lo enquanto ele está lá dentro.



Galeria de Arte



Local de Pesca



Ginásio



Praia



Lote comunitário
genérico (apenas no
ecrã Editar a Cidade)



Biblioteca



Piscina Comunitária



Cemitério



Parque

Casas e Vizinhos

Também podes clicar nas casas de outros Sims para os visitares, mesmo que o teu Sim ainda não os conheça. Atravessa a rua e cumprimenta os vizinhos ou visita um amigo do outro lado da cidade. Quando o teu Sim estiver junto da casa dos vizinhos, ele pode pedir para entrar e sentir-se logo em sua casa (até certo ponto!).

Dicas: quando passas o rato sobre outra casa do bairro, o cursor muda consoante alguém lá viva  ou a casa esteja desocupada .

Locais Comunitários

O teu Sim pode visitar uma variedade de locais da cidade incluindo parques, praias, lojas, restaurantes e muito mais. Certos locais são espaços para os teus Sims vaguearem e explorarem.

Por exemplo, o teu Sim pode visitar o Cemitério. Lá ele pode obter um emprego em part-time, visitar o mausoléu, explorar as catacumbas, lamentar-se junto de uma campa e até gravar epitáfios nas lápides.

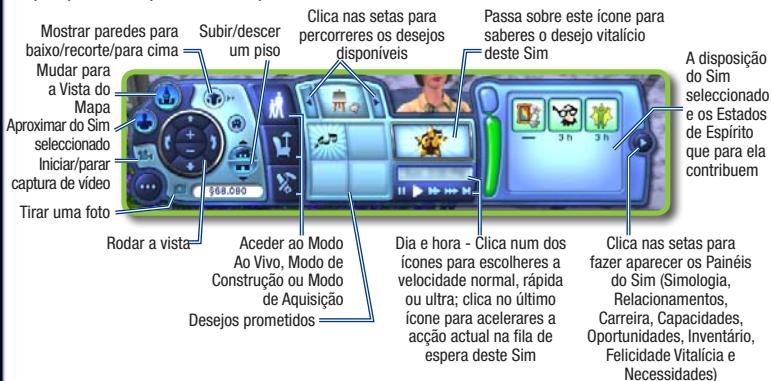
Certos edifícios, tais como os locais de trabalho, são mais básicos. Não podes bisbilhotar, embora possas escolher de entre várias opções para o teu Sim executar enquanto está lá dentro (consulta *Opções de Ação do Sim* na p. 15 para saberes mais sobre estas opções).

Modo Ao Vivo

O Modo Ao Vivo é onde acontece toda a acção. O teu Sim consegue empregos, faz amigos e inimigos, apaixona-se, constitui família, persegue as suas paixões e muito mais, tudo neste modo.

Controlador do Interface do Utilizador Principal

Algumas das funcionalidades são descritas aqui, mas podes passar o teu rato sobre qualquer ícone para veres o que ele faz.



Ter mão nas coisas no Modo Ao Vivo

Agora, muitos objectos podem ser movimentados no Modo Ao Vivo. Podes colocar livros nas estantes, colocar o lixo no caixote, arrastar objectos pequenos para o inventário do teu Sim e muito mais.



Saberás que podes mover um objecto quando o cursor muda para incluir uma pequena mão.

Para moveres um objecto, clica e mantém o rato e depois arrasta para o novo local onde o queres colocar. Não podes mover um objecto que esteja a ser usado nesse momento.

Inventário/Inventário de Família

Cada Sim tem o seu inventário pessoal. Quando um Sim pega num objecto e o leva para casa do emprego, podes encontrá-lo no seu inventário. Clica e arrasta para moveres objectos para dentro ou fora do inventário do Sim.

Cada família também tem um inventário. Certos objectos vão para o Inventário de Família em vez do inventário individual do Sim. Podes aceder ao Inventário de Família no modo de Aquisição clicando no ícone que parece uma caixa de cartão.

Telemóvel

Todos os Sims (excepto recém-nascidos e bebés!) têm um telemóvel no seu inventário. Quando um Sim recebe uma chamada, basta clicares no teu Sim e seleccionar ATENDER. Para fazeres chamadas, basta ires ao inventário do teu Sim e clicares no ícone do telefone.

Um Dia na Vida

Isto é uma sala de estar com alguns objectos vulgares. Estas são algumas maneiras das quais o teu Sim pode interagir com eles.



Socializar

A maior parte das interações sociais entre Sims fazem parte de uma destas categorias: Simpática, Romântica, Má, Divertida ou Especial. Escolhe o tipo de interação que queres que o teu Sim activo tenha com o outro Sim e depois escolhe uma interação específica do sub-menu. Vê como o outro Sim reage à interação social do teu Sim - ele acha que é divertida ou assustadora? Tem cuidado: se escolheres a mesma interação repetidamente, o outro Sim pode aborrecer-se.

Interações Especiais

Os traços de personalidade do teu Sim dão-lhe interações especiais. Por exemplo, os Sims com o traço *Bom* podem escolher ANIMAR O DIA DE ALGUÉM, enquanto os Sims *Maléficos* podem fazer muitas interações normais, mas com um toque de maldade.

Painel de Relacionamentos

Podes conhecer os relacionamentos do teu Sim no painel de Relacionamentos. Se o teu Sim conhecer muitos Sims, podes até filtrar a vista para veres todos os relacionamentos, ou apenas familiares, amigos, visitantes ou colegas.

Dica: clica nos retratos do painel de relacionamentos do teu Sim para conversares com esses Sims ou os convidares para jantar.

Quando as Oportunidades nos Batem à Porta

As oportunidades são possibilidades de os teus Sims avançarem na carreira ou capacidades realizando certas actividades. Os Sims recebem Oportunidades de Carreira enquanto estão a trabalhar, ao passo que as Oportunidades de Capacidades podem surgir a qualquer momento através de telefonemas. Os Sims também podem procurar Oportunidades Especiais no jornal ou num computador.

Quando um Sim aceita uma oportunidade, ele concentra-se nela e não recebe outra oportunidade desse tipo até a primeira ter sido cumprida, abandonada ou falhada. Podes abandonar uma oportunidade clicando com o botão direito no Painel de Oportunidades.

Cada capacidade vem com uma mão-cheia de Oportunidades Vitalícias que podem, potencialmente, demorar a vida inteira a cumprir. Estas Oportunidades são difíceis de cumprir, mas as recompensas valem a pena. Podes ver estas Oportunidades no Diário de Capacidades.

Muitas oportunidades têm períodos de tempo definidos para serem cumpridas. O teu Sim não acaba uma oportunidade até esta ser entregue, normalmente no local de trabalho ou ao Sim que ofereceu a oportunidade.

Coleccionismo

Mesmo que o teu Sim não goste do exterior, ele pode procurar e coleccionar espécimes.

Borboletas e Escaravelhos

Os Sims podem aventurar-se no exterior para apanhar estes lindos insectos. Quando o teu Sim apanha um, ele pode exibi-lo (num terrário), dar-lhe um nome, vendê-lo, ou simplesmente observá-lo. Cada uma destas criaturas tem um valor, que varia consoante a raridade.

Rochas, Pedras Preciosas e Metais

Se explorar, o teu Sim também pode encontrar rochas, pedras preciosas e metais. Desde rochas espaciais até ouro brilhante e esmeraldas em Prumo, pode mandar lapidar as pedras que encontra para aumentar o seu valor, ou simplesmente exibi-las no seu estado natural.

Para mandares lapidar as pedras preciosas do teu Sim, clica numa pedra preciosa que tenhas no inventário e escolhe MANDAR LAPIDAR e depois o tipo de lapidação que pretendes. O teu Sim envia a sua pedra preciosa pelo correio e recebe uma bela pedra preciosa lapidada.

Pescar

Há muitas massas de água espalhadas pela cidade onde o teu Sim pode pescar. Quando o teu Sim se encontra num local de pesca, ele pode escolher INSPECCIONAR A ÁGUA ou PESCAR. Se o teu Sim tiver pelo menos um ponto de capacidade de pesca e tiver frutas ou verduras no seu inventário, também podes ESCOLHER O ISCO.

O teu Sim pode mandar empalhar um peixe para o exibir em casa. Clica num peixe que tenhas no inventário e escolhe MANDAR EMPALHAR O PEIXE. O teu Sim também pode escolher cozinhar o peixe que apanhou ou colocá-lo num aquário.

Jardinagem

Quantos mais pontos de capacidade o teu Sim tiver em Jardinagem, mais opções terá. O teu Sim pode ter aulas no Laboratório Científico, ler livros de Jardinagem ou ver o Canal de Jardinagem para melhorar a sua capacidade. É claro, trabalhar no jardim também melhora esta Capacidade.

Sementes

Quando o teu Sim anda pela cidade deve estar atento às sementes. Qualquer semente que encontre pode ser levada para casa e plantada. Os teus Sims também podem plantar frutas e verduras inteiras como atalho para encontrar sementes.

Cozinhar

Os Sims podem começar a cozinhar quando são adolescentes (ou mesmo antes, no forno de brincar) e quanto mais cozinharemos, mais Capacidade de Culinária adquirem. Os Sims também podem melhorar a sua Culinária vendo programas de televisão de culinária, lendo livros de Culinária e assistindo a aulas. À medida que o teu Sim melhora a capacidade, ele aprende novas receitas. Os Sims também podem comprar receitas novas na mercearia.

Abastecer

Os Sims também precisam de manter a sua cozinha bem abastecida. Cada receita requer ingredientes diferentes, e podes encontrar a maior parte no Supermercado. Caso não tenhas os ingredientes para um prato à mão, o teu Sim pode prepará-lo, mas os ingredientes serão mais caros do que se ele se tivesse abastecido atempadamente. As refeições feitas sem os ingredientes certos serão de qualidade inferior.

Livro de receitas

Podes ver o livro de receitas de um Sim dentro da secção de Culinária do Diário de Capacidades. Também podes ver os tipos de comida que ele preparou e com que frequência, qual foi a sua melhor refeição e muito mais.

Surpresas na Nova Casa dos teus Sims

Quando os teus Sims se instalam numa nova casa, desnuda e sem mobília, por vezes recebem mais (ou menos!) do que pediram... Talvez a casa nova tenha um fantasma, ou pior, talvez já esteja habitada por uma família de roedores! A agência imobiliária pode oferecer-se para resolver-te esta “surpresa” pouco agradável, mas se os teus Sims forem habilidosos, eles podem tratar do problema sozinhos.

Quem sabe, se os teus Sims conseguirem resolver os problemas, talvez até encontrem uma surpresa de que gostem!

Mudar a Família Activa

Para mudares a família activa na tua cidade actual, escolhe EDITAR A CIDADE no menu de Opções. Depois clica no botão MUDAR FAMÍLIA ACTIVA. Isto oferece-te as tuas opções iniciais: criar Sims, jogar com uma família existente da cidade ou instalar uma família existente.

Mudar para uma família diferente faz a tua família anterior mudar com o resto da cidade. Tal como as outras famílias do bairro, eles podem receber novas capacidades ou relacionamentos, serem despedidos ou promovidos, ou mudar de outras maneiras. Podes sempre voltar a mudar para essa família, mas é provável que as coisas tenham mudado enquanto estavas fora!

Etapas da Vida e Envelhecimento

A não ser que desactives o envelhecimento (no menu de Opções), todos os teus Sims atravessarão várias etapas da vida (dependendo, é claro, da idade que tinham quando começaram). Agora tens o poder de decidir quando os teus Sims estão preparados para a categoria etária seguinte. Estás preparado para a tua criança se tornar adolescente? Compra um bolo de aniversário e dá uma festa! Uma infância mais longa aumenta as tuas hipóteses de poderes escolher os traços do teu Sim, mas se estiveres pronto para avançar, então debes fazê-lo.

Recém-Nascido	Estes tempos parecem passar a voar, tornando alguns Sims saudosos dos anos de berço dos seus pequenitos. Outros Sims ficam muito felizes por os seus rebentos ultrapassarem a fase de apenas comer e sujar as fraldas.
Bebé	Estes pequenitos podem brincar e aprender novas capacidades, mas continuam a precisar de muitos cuidados da parte dos pais.
Criança	Os anos da escola são um tempo para as crianças fazerem amigos, aprenderem capacidades e desenvolverem as suas personalidades. Continua a ter boas notas para receberes todas as recompensas destes anos.
Adolescente	Os jovens Sims começam a afirmar a sua independência e até podem apaixonar-se pela primeira vez. Os adolescentes também podem ter empregos em part-time nas suas carreiras - e ganhar alguns Simoleões.
Jovem Adulto	Estes Sims estão prontos para conquistar o mundo. Alguns podem estar a preparar-se para subir na carreira, ir viver com a pessoa amada, ou apenas viverem sozinhos para verem o que o mundo tem para oferecer.
Adulto	Os Sims desta etapa da vida podem concentrar-se em começar uma família ou a avançar agressivamente as suas carreiras ou outras paixões.
Idoso	Os anos do crepúsculo são uma boa altura para os Sims transmitirem a sua sabedoria aos Sims mais jovens e para levarem a vida com mais calma, explorar novos interesses e saborear os passatempos favoritos. Os idosos também têm a opção de se reformarem da sua carreira e ganharem uma pensão.

Árvores Genealógicas

Os Sims não só transmitem o seu aspecto (a cor dos olhos e do cabelo da mãe, a forma exacta do nariz do pai) aos filhos, como também transmitem traços quando são determinados aleatoriamente. Podes ver a árvore genealógica do teu Sim no separador Simologia dos Painéis do Sim.

O que esperar quando o teu Sim está de Esperanças

A gravidez pode ser custosa para os Sims, por isso certifica-te de que estas senhoras descansam bastante e comem alimentos nutritivos. Elas também podem sentir náuseas e a necessidade de irem à casa de banho com mais frequência. Mas uma gravidez feliz não só é

boa para manter a mãe bem disposta, como também é boa para o bebé, por isso trata bem dos teus Sims grávidos. Manter a disposição da mamã nas alturas, ler livros sobre a gravidez e pedir conselhos ao médico ajudam a gravidez a ser feliz.

Dica: uma massagem relaxante pode ajudar a aliviar aquelas dores nas costas, por isso se o teu Sim tiver alguém especial que as possa fazer, tanto a mãe como o bebé se sentirão melhor.

Os Sims que queiram adoptar podem usar o telefone para chamar a agência de adopção, e podem escolher se querem adoptar um rapaz ou uma rapariga. Também podes escolher a idade – de entre recém-nascidos, bebés e crianças. E o serviço de adopção até é gratuito!

Até que a Morte Vos Separe

Os Sims são mortais e uma coisa é certa: acabarão por morrer (a não ser que desactives o envelhecimento). Se um Sim tiver a sorte de viver até uma idade avançada, acabará por morrer de morte natural. Mas alguns Sims têm acidentes infelizes e podem desaparecer antes do seu tempo. Cuidado com os incêndios, afogamentos, fome e electrocussão, pois todos eles podem pôr um fim prematuro à vida do teu Sim.

Mas a morte de um Sim não tem de ser o fim da tua cidade. Os Sims sobreviventes continuam a sua vida e lamentarão o falecimento do seu ente querido. E mesmo que morra o último Sim da tua família, continuas a poder Editar a Cidade e escolher uma nova família para jogares.

Modo de Aquisição

Este é o local onde podes comprar coisas para tornares a vida do teu Sim um pouco melhor. Quer precises de comprar algumas coisas básicas ou queiras esbanjar em artigos de luxo, está tudo aqui.

Nota: para alguns objectos, tais como livros e comida, o teu Sim terá de visitar as lojas da baixa para encontrar o que precisa.

Ordenamentos

Podes ver os objectos do catálogo do Modo de Aquisição por sala ou por função. Também podes ver os objectos do Inventário de Família.

Por Sala

Quando vês os objectos por sala, vês uma representação simbólica dos tipos de objectos que normalmente se encontram na divisão que seleccionaste. Clica em qualquer desses objectos para veres esse tipo de objecto. Por exemplo, na sala de estar podes clicar no sofá para veres sofás e sofás de namorados, ou clicar na pintura para veres quadros e cartazes.

Por Função

Este ordenamento permite-te ver os objectos com base numa necessidade que queiras satisfazer. Talvez precises de um sítio confortável para o teu Sim relaxar. Por isso clicas no filtro de Conforto. Se procuras um sítio para guardares todos os livros novos que o teu Sim comprou na última vez que foi à livraria, clica na categoria de armazenamento.

Regras e Opções de Colocação de Objectos

Os Sims 3 dá-te mais liberdade para construir, decorar e mobilar à tua maneira. Usa a nova ferramenta de grelha e a capacidade de posicionar mobília em ângulos não-rectos para conseguires o aspecto exacto que procuras.

Com/Sem Grelha

Quando estás no Modo de Construção ou de Aquisição podes escolher ver uma grelha que te ajudará a colocar os objectos. Isto ajuda-te a centrar os objectos melhor do que nunca, pelo que podes colocar a TV mesmo ao centro do sofá, um quadro entre duas janelas e muito mais.

Um Novo Ângulo para o Mobiliário

Também podes colocar mobiliário e outros objectos em ângulos não-rectos para dar um aspecto mais agradável à tua sala. Por isso, se quiseres colocar duas cadeiras de viés uma para a outra ou colocar uma planta num canto—força.

Nota: quando usas a colocação livre de objectos e a rotação livre de objectos, é mais provável que os Sims choquem contra os objectos ou não sejam capazes de alcançar um local ou objecto específicos. Tem o cuidado de deixar espaço suficiente para os Sims se movimentarem.

Casas Mobiladas e Por Mobilar

Quando escolhes uma casa para os teus Sims comprarem na Vista da Cidade, tens a opção de a comprar COM MOBÍLIA ou SEM MOBÍLIA.

As casas sem mobília são fornecidas apenas com os elementos mais básicos, tais como canalização (casa de banho e cozinha), balcões, armários e um frigorífico. As casas mobiladas custam um pouco mais, mas incluem mais elementos.

Os Objectos Fundamentais

Os objectos abaixo são coisas básicas que todas as casas devem ter. Não precisam de ser da melhor qualidade, mas sem pelo menos um modelo básico para cada uma delas, a vida do teu Sim será pior do que miserável.

- | | |
|---------------|---------------------|
| ◆ Frigorífico | ◆ Sanita |
| ◆ Cama | ◆ Banheira ou duche |

Modo de Construção

Desde retiros à beira-mar até casas iniciais modestas, tudo o que queiras construir começa aqui.

Ordenamentos

Os objectos podem ser ordenados de modo semelhante ao ordenamento por sala do Modo de Aquisição - as diferentes categorias de objectos são apresentadas tal como as poderias encontrar num lote.

Ferramentas Importantes

Muitas das ferramentas do Modo de Construção são intuitivas, mas de início algumas podem ser um pouco difíceis. Estas são explicadas abaixo.

Paredes

Com esta ferramenta podes colocar paredes, até mesmo adicionar uma divisão inteira ao mesmo tempo, ou pintar e colocar papel de parede em paredes que já estejam de pé.

Para construíres paredes, clica no ícone de parede e depois escolhe a ferramenta Criar Parede. Clica no local do terreno ou fundação onde queres que a parede comece e, mantendo o botão do rato premido, arrasta até onde queres que a parede acabe. Liberta o rato aqui.

Nota: podes criar uma divisão inteira com a ferramenta Criar Divisão (também no ordenamento de paredes) da mesma forma. Basta clicares, manteres e arrastares até teres uma divisão do tamanho que pretendes.

Dica: criaste uma divisão demasiado pequena ou colocaste a lareira no sítio errado? Basta usares a ferramenta de Mão para arrastares a parede para onde queres!

Tintas de Terreno

Adiciona uma bela relva esmeralda ou talvez com um salpico de trevos. Coloca uma camada de casca de árvore, alisa uma camada de areia, cobre o chão de granito e muito mais.

Para colocares um relvado luxuriante, escolhe o ordenamento de Tintas de Terreno, depois a ferramenta de pincel de Tintas de Terreno. A seguir escolhe o tipo de tinta que queres aplicar na paleta à direita. Também podes mudar a forma e tamanho do pincel. Para aplicares a tinta, clica e arrasta a ferramenta de pincel sobre o terreno.

Nota: utilizar mais de quatro tintas de terreno num lote pode afectar o desempenho do sistema de forma adversa.

Árvores, Arbustos e Flores

Quer queiras um carvalho gigante ou uma pereira diminuta, uma roseira luxuriante ou uma estranha planta de gelo, estas ferramentas permitem-te ajardinar a teu gosto.

Estes objectos de jardinagem são colocados como objectos do Modo de Aquisição. Basta clicares num objecto do catálogo e depois clicar no local do lote onde o queres colocar.

Martelo

Colocaste as fundações e ergueste as paredes, mas agora que vês melhor, construíste demasiado perto da estrada. Usa esta ferramenta para removeres objectos rapidamente.

Para começares a obliterar a teu gosto, escolhe a Ferramenta de Martelo e usa-a para seleccionar objectos. Para apagares vários objectos, clica e mantém o botão do rato enquanto passas sobre as coisas que queres fazer desaparecer.

Nota: no Modo de Construção, para apagares vários objectos, primeiro clica no tipo de objecto que queres apagar e depois arrasta sobre os outros objectos.

Conteúdo Personalizado

Grava imagens de vídeo do teu jogo, personaliza a música que ouves enquanto jogas e muito mais.

Também podes enviar as tuas criações e partilhá-las com toda a comunidade dos Sims. Desde Sims a sofás a um *pied à terre* decorado na perfeição, podes enviar as tuas obras-primas e fazer download das obras-primas dos outros jogadores.

Captura de Vídeo

Conta as tuas próprias histórias através da funcionalidade de captura de vídeo e a ferramenta online de filmes na Comunidade de *Os Sims 3*. Consulta o *Modo de Criação de Filmes* na p. 4 para conheceres os controlos de captura de vídeo e da câmara.

Nota: todos os vídeos devem ter 1 GB ou menos.

Nota: capturar vídeo na resolução mais alta ou sem compressão resulta em tamanhos de ficheiro muito elevados. Podes mudar as opções de captura de vídeo no menu de Opções.

Ferramenta Criar Um Filme

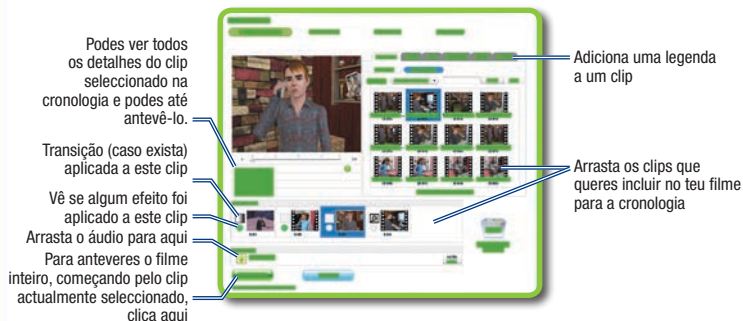
Usa a ferramenta Criar Um Filme de *Os Sims 3* para criares os teus próprios filmes. Usa as imagens do teu próprio jogo ou escolhe de entre os clips de uma biblioteca. Adiciona uma banda sonora, transições, legendas e muito mais!

Para usares as imagens do teu próprio jogo na ferramenta de filmes:

Depois de capturas as imagens, abre o Programa de Lançamento do Jogo (no menu de Opções). Clica no botão UPLOADS e, no ecrã de Uploads, selecciona as imagens que queres usar, depois clica em ENVIAR. Aparece uma janela sobreposta onde podes dar um nome ao teu vídeo e adicionar uma descrição. Depois de fazeres isso, clica em OK.

Nota: para acederes à ferramenta de filmes deves ter sessão iniciada como utilizador com jogo registado.

No menu pendente de Filmes e Mais, escolhe FERRAMENTA CRIAR UM FILME. Se enviaste os teus próprios vídeos e imagens, podes encontrá-los nos separadores de Clips de Vídeo e Imagens. Caso contrário, podes usar as bibliotecas que tens ao teu dispor.



Nota Importante: Os utilizadores de Mac poderão não poder ver vídeos capturados em *Os Sims 3* nos seus computadores sem um leitor de vídeo que suporte o codec VP6. Depois de actualizarem o seu jogo, os utilizadores de Mac poderão enviar filmes para o site da Comunidade e fazer os seus próprios filmes. Para mais informações, consulta o ficheiro Readme.

Captura de Imagens

Tira fotos de todos os eventos memoráveis das vidas dos teus Sims.

◆ Para capturar uma imagem, prime **C**. Também podes clicar no ícone da máquina fotográfica no IU.

Quando capturas uma imagem, ela é guardada na pasta de documentos sob **Electronic Arts\Os Sims 3\Screenshots**. As imagens (e vídeos) também aparecem automaticamente na secção Uploads do Programa de Lançamento.

Música Personalizada

Podes adicionar a tua própria música à pasta de música personalizada na tua pasta de documentos sob **Electronic Arts\Os Sims 3\Custom Music**. Depois os teus Sims podem escolher essa música como estação de rádio.

Nota Importante: a funcionalidade do Programa de Lançamento para a versão Mac deste jogo não partilha a mesma funcionalidade da versão para PC. Para actualizares a tua versão para Mac de *Os Sims 3* e activares toda a funcionalidade total do programa de lançamento da versão para PC, visita a página Actualizações para o Software do Programa de Lançamento.


Guarda o teu Conteúdo

Depois de personalizares o teu conteúdo, mas ainda com Criar Um Estilo aberto, clica no ícone da pasta que se encontra no canto superior esquerdo do ecrã. Em certos casos, uma janela sobreposta pede-te para classificares o tipo de conteúdo que queres guardar (por exemplo, Papel de Parede ou Painéis). Escolhe o tipo de conteúdo apropriado. Deverá aparecer na janela no canto superior esquerdo do ecrã uma miniatura do objecto personalizado com um ícone de pasta no canto.

Depois de guardares o teu objecto, podes escolher partilhá-lo.

Partilha as tuas Coisas

Podes partilhar Sims, Famílias, Lotes, Padrões, estilos do Criar Um Estilo (objectos desenhados), e estilos de Construção e Aquisição.

Para enviares e partilhares as tuas coisas com a comunidade de *Os Sims 3*, clica em . Aparece uma janela sobreposta onde podes dar um nome ao teu objecto e adicionar uma descrição. Introdiz essas informações e depois clica no visto quando aparecer o pedido de confirmação.

Quando tiveres feito isto, vai ao Programa de Lançamento de *Os Sims 3* e clica no botão UPLOADS. Marca as caixas dos objectos que queres partilhar e clica no botão ENVIAR. Depois de o objecto ser enviado com sucesso, ele ficará a cinzento e poderás ver um ícone ao seu lado.

Notas: para partilhares conteúdo online deves ter sessão iniciada como utilizador com jogo registado.

O ecrã de Boas-Vindas inclui ligações para as tuas mensagens, para a Exchange, *Os Sims 3 Store*, as últimas notícias sobre *Os Sims 3* e muito mais. Instala e gere conteúdo personalizado transferido. Vê as imagens e vídeos que enviaste. Desinstala ou desactiva conteúdo personalizado. Transfere actualizações para o software.



Partilha e envia objectos, Sims, lotes, etc
Faz compras na *Os Sims 3 Store*

Recebe Mais Coisas

Podes receber ainda mais coisas para os teus Sims. No programa de lançamento, visita a Exchange na Comunidade para percorreres o conteúdo criado pelos outros jogadores, ou faz compras na *Os Sims 3 Store* para comprares objectos com SimPoints.

Nota: para fazeres transferências da loja e da Exchange deves ter sessão iniciada como utilizador registado.

Transfere Objectos dos Outros Jogadores

No ecrã de Boas-vindas do Programa de Lançamento, clica em A EXCHANGE, depois clica na ligação Visitar a Exchange. Escolhe a categoria do conteúdo que queres transferir nos botões à esquerda. Depois de escolheres uma categoria, também podes filtrar a vista. Quando encontrares um objecto que queiras transferir, clica no botão ADICIONAR AO JOGO.

Faz compras na Os Sims 3 Store

No ecrã de Boas-vindas do Programa de Lançamento, clica em A STORE, depois clica na ligação Visitar a Store (ou visita A Store em <http://pt.store.thesims3.com>). Podes percorrer os objectos organizados por Modo de Construção, Modo de Aquisição, ou pelas categorias como roupa ou cabelo. Clica nas cores actuais e no separador de Materiais para veres padrões que podes usar em Criar Um Estilo.

Para fazeres compras deves ter SimPoints. Podes comprar SimPoints directamente através do site da Sims Store com um cartão de crédito ou PayPal.

Gere o Conteúdo

Instala conteúdo transferido e envia o teu conteúdo personalizado para a comunidade. Também podes apagar objectos que tenhas guardado no teu Gestor de Downloads (depois de os teres instalado no teu jogo ou enviado para a comunidade).

Editar a Cidade

Personaliza a tua cidade ao gosto dos teus Sims. Talvez o estádio seja o lugar mais importante para os teus Sims e lhe queiras dar um local mais central. Ou talvez haja um lote comunitário num local excelente e gostavas de o tornar residencial. Podes fazer tudo isto e muito mais!

No menu de Opções, escolhe EDITAR A CIDADE. A tua vista da cidade muda e tens novas ferramentas:

Ferramenta de Selecção

Usa a ferramenta de selecção para escolheres lotes na cidade. Os marcadores do mapa indicam o tipo de lote e quais as acções disponíveis nesse lote.

Quando seleccionas um lote, terás uma combinação das seguintes opções, consoante o tipo de lote:

Expulsar	Passar todos os Sims para a área de transferência, com ou sem uma cópia da sua casa.
Dividir	Enviar alguns membros da família para a área de transferência.
Fundir Com	Combinar os membros da família com outra família.
Guardar na Biblioteca	Colocar uma cópia da família ou lote na biblioteca.
Partilhar	Guardar uma cópia no Programa de Lançamento para enviar.
Mudar Tipo de Lote	Mudar o tipo de lote entre Comunitário e Residencial.
Editar Detalhes	Editar o nome e descrições da família ou lote.

Nota: Se expulsares todos os Sims da tua família activa actual, já não poderás jogar com eles. Podes continuar a editar a cidade, mas terás de seleccionar o botão MUDAR FAMÍLIA ACTIVA e escolher outra família antes de continuares a jogar. Se apenas queres encontrar outra casa para a família activa, podes usar o telefone, computador ou jornal no Modo Ao Vivo para eles se mudarem.

Ferramenta Mover o Lote

Com esta ferramenta podes pegar em qualquer lote da cidade e passá-lo para um lote vazio noutro lado.

Depois de colocares um lote, terás a oportunidade de o rodar para uma orientação adequada. Caso vivam lá Sims, eles devem ter dinheiro suficiente para o novo lote em que estão a ser colocados.

Ferramenta de Construção/Aquisição

Usa a ferramenta de Construção/Aquisição para editar qualquer casa desocupada do jogo, ou para construir casas completamente novas em lotes vazios.

Ferramenta de Demolição

Usa a ferramenta de demolição para apagares tudo num lote, convertendo-o num lote vazio.

Nota: não podes construir sobre ou demolir um lote residencial habitado. Se quiseres alterar um lote residencial habitado, primeiro deves expulsar os Sims que lá vivem.

Notas também te podes ver livre de locais de trabalho, embora isso torne certas carreiras indisponíveis. Por exemplo, se te livrares do Laboratório Científico, os teus Sims não poderão seguir a carreira Científica.

A Área de Transferência

A área de transferência, que aparece no lado esquerdo do ecrã, é um espaço de armazenamento temporário para os Sims que dividiste ou expulsaste do mundo. Os Sims que estão na área de transferência podem ser colocados na sua própria casa na cidade com a opção COLOCAR, ou fundidos com uma casa existente com a opção FUNDIR COM...'. Os Sims que estão na área de transferência mantêm os seus relacionamentos com os Sims da cidade de onde foram expulsos. No entanto, a área de transferência é limpa quando saíres do modo Editar a Cidade, por isso não te esqueças de colocar os Sims novamente na cidade antes de voltares ao jogo.

A Biblioteca

A biblioteca é o espaço permanente de armazenamento para famílias e lotes. Os Sims e os lotes da biblioteca estão sempre disponíveis para colocar em qualquer cidade. Usa a opção COLOCAR CÓPIA para copiares um objecto seleccionado para a cidade. Não podes editar os objectos na biblioteca, mas podes apagá-los ou partilhá-los sempre que queiras. As famílias criadas no Criar Um Sim, bem como os lotes/famílias que partilhares ou transfiras, são colocados automaticamente na biblioteca. Os Sims guardados na biblioteca perdem todos os relacionamentos com membros da sua cidade de origem.



Dicas de Desempenho

Actualização de Software Macintosh

Uma versão desactualizada do seu software de sistema MacOS X pode afectar o desempenho do jogo. Para garantir que tem a versão mais recente do MacOS X, seleccione 'Actualização de Software...' no menu Apple e siga as instruções para actualizar o seu software de sistema.

Problemas ao Executar o Jogo

- ◆ Certifique-se de que cumpre os requisitos mínimos do sistema para este jogo e de que instalou os controladores mais recentes para as placas de vídeo e de som que tem instaladas:
Para placas de vídeo NVIDIA, visite www.nvidia.com para os procurar e transferir.
Para placas de vídeo ATI, visite www.ati.amd.com para os procurar e transferir.
- ◆ Para utilizadores de PC, se está a executar a versão em disco deste jogo, tente reinstalar o DirectX directamente a partir do disco. Ele encontra-se tipicamente na pasta DirectX na raiz do disco. Se possui acesso à Internet, poderá visitar www.microsoft.com para transferir a versão mais recente do DirectX.

Dicas Gerais para Resolução de Problemas

- ◆ Para utilizadores de PC, se possui a versão em disco deste jogo e o ecrã de Execução Automática não aparece imediatamente para instalação/jogar, clique com o botão direito no ícone da unidade que se encontra em My Computer (O Meu Computador) e seleccione AutoPlay (Execução Automática).
- ◆ Se o jogo estiver a ser executado com lentidão, tente reduzir a qualidade de algumas definições de vídeo e som no menu de opções do jogo. Reduzir a resolução do ecrã por vezes melhora o desempenho.
- ◆ Para um desempenho optimizado durante o jogo, poderá desactivar outras tarefas de segundo plano (excepto a aplicação EADM, se aplicável).

Apoio ao Cliente

Se sentir problemas com este jogo o Apoio ao Cliente da EA pode ajudar.

O ficheiro *EA Help* (Ajuda EA) fornece soluções e respostas às dificuldades e questões mais comuns sobre como utilizar este produto de forma adequada.

Para aceder ao ficheiro Ajuda EA (com o jogo já instalado):

Para utilizadores do Windows Vista, ir a **Iniciar > Jogos**, clicar com o botão do lado direito e seleccionar a ligação de suporte adequada, a partir do menu descendente.

Para versões anteriores do Windows faça clique sobre o link **Suporte Técnico** no directório do jogo localizado em **Iniciar > Programas** (ou **Todos os Programas**).

Para aceder ao ficheiro Ajuda EA (sem o jogo instalado):

1. Coloque o disco do jogo na unidade DVD-ROM.
2. Faça duplo clique sobre o ícone O Meu Computador no Ambiente de Trabalho. (Para Windows XP, poderá ser necessário fazer clique sobre o botão Iniciar e, em seguida fazer clique sobre o ícone O Meu Computador).
3. Faça clique com o botão direito do rato sobre a unidade de DVD-ROM onde está o disco do jogo e seleccione Abrir.
4. Abra o ficheiro **Support > Ficheiros europeus de ajuda > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Para aceder ao ficheiro Ajuda EA num Macintosh:

1. Coloque o disco do jogo na unidade DVD-ROM.
2. Clique no ícone Finder no Dock.
3. Abra a nova janela do Finder e escolha 'Nova janela do Finder' a partir do menu Ficheiro.
4. Clique no ícone do disco na janela do Finder.
5. Abra o ficheiro **Support > Electronic Arts Technical Support.html**.

Se continua a sentir dificuldades depois de utilizar a informação disponibilizada no ficheiro Ajuda EA pode contactar o Suporte Técnico EA.

Apoio ao Cliente EA na Internet

Se tem acesso à Internet, visite a nossa página de Suporte Técnico EA em:

<http://eusupport.ea.com>

Aqui vai poder encontrar bastante informação sobre o DirectX, controladores de jogo, modems e redes, assim como informação sobre manutenção regular do sistema e desempenho. A nossa página web contém informação actualizada sobre as dificuldades mais comuns, ajuda específica de jogo e perguntas mais frequentes (FAQs). Esta é a mesma informação que os nossos técnicos de suporte utilizam para resolver as vossas

questões de desempenho. A página web de suporte é actualizada diariamente, por isso verifique aqui primeiro se estão disponíveis soluções imediatas para o seu problema.

Informação de Contacto do Centro de Apoio

Se tiver dúvidas acerca deste produto, o departamento de Apoio a Clientes da Electronic Arts pode ajudá-lo. Ligue de Segunda a Sexta-Feira entre as 9 e as 21 Horas:

Telefone: 707200712

Correio Electrónico: suportept@ea.com

Nota: O Centro de Apoio não pode dar-lhe dicas ou pistas.

Fax: 0870 2413231

Nota: O custo da chamada será equivalente ao preço de uma chamada regional. As chamadas realizadas fora de Portugal serão pagas de acordo com os tarifários internacionais.

Para nos ajudar a diagnosticar o problema, crie um relatório de Diagnóstico DirectX do seu PC antes de nos contactar:

Faça clique em **Iniciar > Executar...** e escreva dxdiag. Faça clique em OK e depois do relatório estar completo, clique em SAVE ALL INFORMATION... e guarde o relatório no Ambiente de Trabalho do Windows.

GARANTIA LIMITADA DE 90 DIAS

Garantia Limitada Electronic Arts

A Electronic Arts garante ao comprador original deste produto que o suporte de gravação no qual o(s) programa(s) de software estão gravados e a unidade USB, caso seja aplicável, incluídos neste produto (colectivamente, os "**Componentes Cobertos**") estão livres de defeitos de materiais e fabrico durante um período de 90 dias a partir da data de aquisição. Se se verificar que um Componente Coberto tem um defeito no prazo de 90 dias a partir da data de compra, a Electronic Arts compromete-se a substituir o Componente Coberto sem custos após a recepção da factura do Componente Coberto no seu centro de assistência, com portes pagos e com a prova de compra. A Electronic Arts reserva-se o direito de substituir o componente Unidade USB, caso seja aplicável, por qualquer unidade USB de valor semelhante, à sua total discrição. Esta garantia está limitada aos Componentes Cobertos que tenham sido originalmente fornecidos pela Electronic Arts. A presente garantia não se aplica aos programas de software em si, que são fornecidos "tal como estão", nem se aplica a suportes que tenham sido sujeitos a uma utilização incorrecta, deterioração ou desgaste excessivo.

Esta garantia substitui todas as outras garantias, quer orais ou escritas, expressas ou implícitas, incluindo qualquer garantia de comercialização e ajuste para um determinado objectivo, sem que qualquer representação de outra natureza seja vinculativa ou obrigue a Electronic Arts. Se estas garantias não forem passíveis de exclusão, essas garantias aplicáveis a este produto e aos Componentes Cobertos, incluindo as garantias implícitas de

comercialização e ajuste para um objectivo, estão limitadas ao período de 90 dias descrito acima. Em caso algum a Electronic Arts pode ser responsabilizada por qualquer dano especial, incidental, ou consequencial resultante da posse, utilização, ou funcionamento defeituoso deste produto da Electronic Arts ou dos Componentes Cobertos, incluindo danos de propriedade e, no âmbito permitido pela lei, danos por ferimentos pessoais, mesmo que a Electronic Arts tenha alertado para a possibilidade de tais danos. Alguns estados não permitem limitações como a duração de uma garantia implícita e/ou exclusões ou limitações de danos incidentais ou consequenciais, por isso as limitações acima descritas e/ou exclusões de responsabilidade podem não ser aplicáveis ao seu caso. Em tais jurisdições, a responsabilidade da Electronic Arts será limitada ao alcance total permitido pela lei. Esta garantia concede direitos específicos. Pode ainda usufruir de outros direitos que variam consoante o país.

DEVOLUÇÕES DENTRO DO PRAZO DE 90 DIAS DA GARANTIA

Devolva o Componente Coberto juntamente com (1) uma cópia do recibo de compra original indicando a data de compra, (2) uma breve descrição do problema verificado, e (3) o seu nome, morada e telefone de contacto para o endereço apresentado e a Electronic Arts procederá ao envio de uma substituição. Se o Componente Coberto evidenciar que tenha sido sujeito a uma utilização incorrecta, deterioração ou desgaste excessivo, a garantia de 90 dias fica anulada e deverá seguir as instruções para as devoluções realizadas após o período de garantia de 90 dias. Recomendamos que o Componente Coberto seja enviado recorrendo a um método de expedição com acompanhamento. A Electronic Arts não se responsabiliza pelos Componentes Cobertos que não estejam na sua posse.

Informações sobre a Garantia EA

Se o defeito no Componente Coberto resultar de abusos, utilização incorrecta ou negligência, ou se o Componente Coberto apresentar defeito após o período de 90 dias a partir da data de compra, escolha uma das opções para receber as nossas instruções de substituição:

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

Morada para a Garantia EA

Electronic Arts
Apoio a Clientes
Rua 3 da Matinha
Edifício Altejo - 6º Piso
Sala 609
1900-823, Lisboa
Portugal

PARA JOGAR O PRODUTO DE DOWNLOAD DIGITAL OS SIMS 3, É NECESSÁRIA UMA LIGAÇÃO À INTERNET, AUTENTICAÇÃO ONLINE E ACEITAR O CONTRATO DE LICENÇA DE UTILIZADOR FINAL. O ACESSO AOS SERVIÇOS ONLINE, INCLUINDO SIMPOINTS E DOWNLOADS REQUER UMA LIGAÇÃO À INTERNET, UMA CONTA EA E UM REGISTO DO JOGO COM O CÓDIGO DE SÉRIE FACULTADO. O REGISTO ESTÁ LIMITADO A UMA CONTA EA POR CÓDIGO DE SÉRIE E NÃO É TRANSMISSÍVEL. OS TERMOS E CONDIÇÕES ONLINE DA EA ENCONTRAM-SE EM www.ea.com. DEVE TER MAIS DE 13 ANOS PARA SE REGISTRAR PARA UMA CONTA EA. OS UTILIZADORES DE MAC DEVEM EFECTUAR A ACTUALIZAÇÃO PARA A VERSÃO MAIS ACTUAL DO PROGRAMA DE LANÇAMENTO DE OS SIMS 3 PARA ACEDEREM AOS SERVIÇOS ONLINE, INCLUINDO SIMPOINTS E DOWNLOADS. A EA PODERÁ FACULTAR CERTO CONTEÚDO INCREMENTAL E/OU ACTUALIZAÇÕES SEM CUSTOS ADICIONAIS, CASO E QUANDO ESTEJAM DISPONÍVEIS. O produto de download digital OsSims 3 utiliza a tecnologia de gestão de direitos digitais SecuROM fornecida pela Sony DADC Austria AG. Para saber mais sobre SecuROM, visite <http://faq.securom.com>.

A EA PODERÁ RETIRAR AS FUNCIONALIDADES ONLINE APÓS UM AVISO PRÉVIO DE 30 DIAS AFIXADO EM www.ea.com.

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, o logótipo EA, Os Sims, o logótipo Os Sims 3 e o design do *prumo* são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas da Electronic Arts Inc. nos EUA e/ou noutros países. Todos os direitos reservados. *RenderWare* é uma marca comercial ou marca comercial registada da Criterion Software Ltd. Partes deste software são Copyright 1998-2009 Criterion Software Ltd. e dos seus Licenciadores. Todas as outras marcas comerciais são propriedade dos respectivos detentores.



Utiliza Granny Animation. Copyright © 1999-2009 por RAD Game Tools, Inc.
Conversão para Macintosh pela TransGaming Inc.

Este jogo utiliza Cider(tm) Technology da *TransGaming* Inc. Cider(tm) é Copyright © 2000-2009 *TransGaming* Inc.

Os componentes de execução Cider C/C++ (msvcrt.dll, msvc71.dll, e msvcp71.dll) incluem partes de Visual C++ 6.0 componentes de execução e partes de Bibliotecas *Dinkum Compleat* C/C++. Os componentes de execução Visual C++ 6.0 são Copyright © 1999 Microsoft Corp. Os componentes *Dinkumware* são Copyright © 1989-2006 por P.J. Plauger e *Dinkumware* Ltd.

Os componentes Cider MFC & ATL (MFC42.dll, MFC71.dll) incluem componentes Visual C++ 6.0 MFC & ATL. Os componentes Visual C++ 6.0 MFC & ATL são Copyright © 1992-1999 Microsoft Corp.

Cider inclui *libpng* Copyright © 1995-2004 pelos autores do projecto *libpng* (consulte <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt> para obter a lista completa).

Este software baseia-se parcialmente no trabalho de Independent JPEG Group. Cider inclui *libjpeg*, copyright © 1991-1998, Thomas G. Lane.

Cider utiliza o Cg Toolkit da NVIDIA, Copyright © 2002-2008, NVIDIA Corporation.

Cider inclui *dmalloc*, Copyright © 2001-2006 Wolfram *Gloger*.

Cider inclui CSRI *malloc*, Copyright (c) 1988, 1989, 1993 University of Toronto

Cider inclui SDL, Copyright (c) 2001-2007 pelos autores do projecto SDL (consulte <http://libsdl.org/credits.php> para obter uma lista completa). SDL está disponível sob os termos da GNU Lesser General Public License (LGPL) que se encontram abaixo.

Cider inclui The Better String Library (*bstring*) Copyright (c) 2002-2006 Paul Hsieh

Partes deste software são Copyright (c) 2006, Industrial Light & Magic, uma divisão da *Lucasfilm* Entertainment Company Ltd. Partes contribuídas e copyright detido por outros tal como é indicado. Todos os direitos reservados.

Partes *iniParser* Copyright (c) 2000 por Nicolas *Devillard*.

Partes deste software são copyright © 1996-2000 The *FreeType* Project (www.freetype.org).
Todos os direitos reservados. Todos os direitos reservados.

Partes deste software são copyright © 2006 Simon Brown e contribuidores do projecto Squish (<http://sjbrown.co.uk/?code=squish>). Todos os direitos reservados.

O componente *Cider libquartz.dylib* inclui partes do *ffmpeg*, Copyright © 2000-2006 *Fabrice Bellard*, et al.
Cider e os componentes relacionados são distribuídos sob os Termos da Licença Cider Technology e outras licenças, incluindo a GNU LGPL. Os detalhes da *licença* estão disponíveis no Contrato de Licença de Utilizador Final.

Partes de Cider são Copyright © 2002-2006 os autores do projecto *ReWind* (ver <http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind> para obter uma lista completa).

Partes de Cider são Copyright © 1993-2006 os autores do projecto Wine (ver <http://source.winehq.org/source/AUTHORS> para obter uma lista completa).

O código de fonte para os componentes LGPL está disponível através de: <http://transgaming.org/cvs/>
Outros componentes Cider estão disponíveis através de CVS e possuem uma licença diferente segundo os termos descritos nos ficheiros LICENSE que os acompanham.

Este jogo inclui tecnologia de prestação de publicidade dinâmica disponibilizada pela IGA Worldwide Inc. ("IGA Technology"), que permite o carregamento temporário de publicidade para o jogo no seu PC ou consola, sendo substituído enquanto está online. A IGA Technology regista apenas a informação necessária para avaliar a apresentação de publicidade, e prestar a publicidade para a região geográfica adequada, e para o local correcto dentro do jogo. Entre os dados registados podem incluir-se o Endereço de Protocolo da Internet ("Endereço IP"), o local do jogo, duração de tempo que uma publicidade ficou visível, dimensão das publicidades, e ângulo de vista. O Endereço IP é apagado quando a sessão de jogo online acaba. Ao seu jogo pode ser atribuído um número de ID, que é armazenado no seu PC ou consola, e utilizado pela IGA Technology para calcular o número de apresentações únicas e repetidas de publicidade dinâmica no jogo. O número de identificação (ID) não está associado a quaisquer dados pessoais. Nenhuma informação registada é utilizada para identificar pessoalmente. Esta tecnologia de serviço de publicidade está integrada no jogo, se não pretender utilizar esta tecnologia, não jogue este jogo ligado à Internet. Para obter mais informações consulte a nossa política de privacidade em privacy.ea.com



MXX01606340MT