



The SIMS 3



Epilepsivarning

Läs igenom det här stycket innan du börjar spela eller låter dina barn göra det.

Vissa personer kan råka ut för epilepsiliknande anfall eller sänkt medvetandenivå när de utsätts för vissa typer av blinkande ljus eller ljusmönster. Dessa personer kan drabbas av epilepsiliknande anfall när de ser på TV-bilder eller spelar vissa datorspel. Detta kan inträffa även om personen ifråga inte lider av epilepsi, eller tidigare haft den typen av problem. Om du själv eller någon i din familj har drabbats av epilepsiliknande symtom (kramper eller medvetslöshet) vid exponering för blinkande ljus bör du kontakta en läkare innan du börjar spela.

Vi rekommenderar att föräldrar bör hålla barn som spelar datorspel under uppsikt. Om du eller ditt barn upplever ett epilepsiliknande symtom (yrsel, synrubbingar, ögon- eller muskelryckningar, sänkt medvetandegrad, desorientering, ofrivilliga muskelrörelser eller muskelsammandragningar) när du spelar ett datorspel, bör du OMEDELBART sluta spela och uppsöka läkare.

Försiktighetsåtgärder vid användning

- ◆ Sitt inte för nära din bildskärm. Håll dig på så långt avstånd från skärmen som sladdens längd tillåter.
- ◆ Spela helst spelet på en dator med liten skärm.
- ◆ Undvik att spela om du är trött eller har sovit dåligt.
- ◆ Se till att rummet där du spelar är väl upplyst.
- ◆ Vila under minst 10 till 15 minuter per timme då du spelar ett spel.

Innehåll

Epilepsivarning	1
Installera spelet	3
Starta spelet	3
Snabbtangenter	4
Bli inspirerad!	6
Starta spelet	7
Skapa en sim	8
Skapa en stil	10
Unika simmar	11
En levande värld	16
Boendeläget	18
Levnadsstadier och åldrande	22
Köpläget	23
Byggläget	24
Eget innehåll	26
Ändra din stad	29
Prestandatips	31
Kundtjänst	32
Begränsad garantiperiod på 90 dagar	33



<http://se.thesims3.com>

Installera spelet

Obs! Mer information om systemkrav finns på electronicarts.co.uk.

Installera spelet på en Windows-dator (från en skiva):

Sätt i skivan i CD-läsaren och följ instruktionerna på skärmen.

Installera spelet på en Windows-dator (från EA Store):

Obs! Om du vill ha mer information om hur du kan köpa spel online från EA kan du gå till www.eastore.ea.com och klicka på MER OM DIREKTA NEDLADDNINGAR

När du har hämtat spelet med EA Download Manager klickar du på installationsikonen som visas och följer instruktionerna på skärmen.

Starta spelet (när du har installerat det) direkt från EA Download Manager.

Obs! Om du redan har köpt ett spel och vill installera det på en annan dator, börjar du med att hämta och installera EA Download Manager på den datorn. Starta sedan programmet och logga in med ditt EA-konto. Välj spelet i listan som visas och klicka på startknappen för att hämta spelet.

Installera spelet på en Macintosh:

1. Sätt in skivan i DVD-ROM-enheten. En ikon som representerar spelet visas på skrivbordet. Dubbelklicka på ikonen för att öppna startmenyn.
2. Klicka på installationsikonen längst ned i fönstret för att öppna installationsmenyn.
3. Följ instruktionerna på skärmen för att slutföra installationen.

Installera på en Windows- eller Macintosh-dator (andra onlineanvändare):

Kontakta den webbutik eller återförsäljare som du köpte spelet av, och be om instruktioner för hur du installerar spelet eller hämtar och installerar en kopia till.

Starta spelet

Så här startar du spelet:

Windows-datorer:

Spel på Windows Vista™ finns under **Start > Spel**. På tidigare Windows-versioner finns spel under **Start > Program** (eller **Alla program**).

Obs! I Windows Vistas klassiska vy för Start-menyn finns spel på menyn **Start > Program > Spel > Spelutforskaren**.

Macintosh-datorer:

Öppna ett fönster i Finder, klicka på 'Program' och dubbelklicka på spelets ikon.

Snabbtangenter

Allmänna kontroller

Ångra/gör om	CTRL-Z/CTRL-Y
Avbryt	ESC
Aktivera fuskfönster	CTRL-SKIFT-C
Visa/dölj gränssnitt	F10

Skapa en sim

Vrid sim	, (komma)/. (punkt)
Zooma in/ut	mushjul

Byggläget/köpläget

Föremålsplacering-verktyget

Vrid föremål	, (komma)/. (punkt)
Radera föremål	DEL eller BACKSTEG
Aktivera fri föremålsplacering	ALT (medan du håller eller flyttar ett föremål)
Aktivera fri föremålsvridning	ALT (medan du vrider ett föremål med musen)
Flytta föremål till nästa plats på ytan	M

Bygg rum-kontroller

Skapa rum	väggverktyg + SKIFT + dra
Fyll rum med tapet /golv	SKIFT + klicka (när du använder tapet-/golvverktyget)
Rotera golvplatta	golvverktyget: , (komma)/. (punkt)
Växla mellan hel/kvarts golvplatta	CTRL-F

Filminspelningsläget

Aktivera filminspelningsläget	TAB
Starta/stoppa filminspelning	V
Sänk/höj kamerahöjd	Q/E
Vrid kameran moturs/medurs	SKIFT-A/SKIFT-D
Jämna ut kamerarullning	SKIFT-S
Justera kamerans brännvidd	Z/X
Ta en bild	C

Boendeläget

Kontroller för sim/hushåll

Växla till nästa sim i hushållet	MELLANSLAG
Växla till (specifik) sim	Klicka på simmens porträtt
Lås kamera på sim	Högerklicka på simmens porträtt
Centrera på aktiv sim	RETUR
Öppna färdighetsjournalen	J
Öppna katalogen	I

Tidskontrollerna

Pausa spelet	P, 0, eller Ö
Normal/snabb/ultrasnabb	1/2/3 (eller motsvarande tangenter på sifvertangentbordet)
Snabbspola till slutet av interaktionen	4

Huskontroller

		MacBook
Nästa/föregående våning	PG UP/PG DOWN	Fn + uppåtpil/nedåtpil
Nästa/föregående väggläge	HOME/END	Fn + vänsterpil/högerpil
Centrera på markerad sims tomt	SKIFT-RETUR	

Kamerarörelser

Flytta vänster/höger	vänsterpil/högerpil eller A/D
Flytta framåt/bakåt	uppåtpil/nedåtpil eller W/S
Flytta snabbare	SKIFT + piltangenter eller SKIFT + A/S/W/D
Zooma in/ut	Z/X eller +/- eller sifvertangentbord + /sifvertangentbord -
Vrid åt vänster/höger	, (komma)/. (punkt)
Spara kameraposition 1 - 5	CTRL-5 - 9
Ändra till kameraposition 1 - 5	SKIFT-5 - 9
Flytta till kameraposition 1 - 5	5 - 9
Aktivera kameraman-läget	TAB
Aktivera kartläget	M

Spellägen

Boendeläget	F1
Köpläget	F2
Byggläget	F3
Alternativläget	F5

Mac OS X-genvägar

Växla mellan fönsterläge och helskärmsläge	Command-Retur
Minimera spelet när det är i helskärmsläge	Command-Tab

Höger och mittenmusknapp i Mac OS X

Vissa funktioner i *The Sims™ 3* kräver en högerknapp och en mittenknapp på musen. Om du har en Apple Mighty Mouse, kan du aktivera höger musknapp i Systeminställningar > Tangentbord och Mus. Ändra HÖGERKLICK i rullgardinsmenyn till SEKUNDÄR KNAPP.

De flesta möss för PC USB stöds av Macintoshdatorer. Vänster, höger och mittenknappen på musen känns av automatiskt och fungerar som de ska när musen kopplas in för första gången.

Om du har en klassisk Apple-mus med en enda knapp, eller en MacBook med Track Pad, kan du efterlikna högerklick genom att hålla ner Command-tangenten och klicka på musknappen.

För att efterlikna den mellersta musknappen med enknappsmus, håller du nere Ctrl- och Command-tangenterna samtidigt som du klickar med musknappen.

Bli inspirerad!

The Sims™ 3 kommer att inspirera dig med ändlösa kreativa möjligheter och roa dig med både överraskningar och rackartyg! Skapa otroligt unika simmar genom att anpassa deras utseende och välja specifika personlighetsdrag. Sedan bygger du deras hus—designa allt från ett utsökt inrett drömhjem till en nedsliten hydda vid havet. Skicka ut dina simmar så de kan utforska sitt nya kvarter och träffa andra simmar. De kan söka jobb på idrottsarenan, få en massage på spa-anläggningen, eller träffa en vän över en bit mat på den lokala lunchrestaurangen. Med så mycket att göra, nya snabba mål och möjligheter, och givande spelstil, ger *The Sims 3* dig friheten att välja att gå dina simmars öden till mötes och att uppfylla deras önskningar, eller att låta bli.

Komma igång

Oavsett om du är nybörjare i *The Sims* eller erfaren spelare så rekommenderar vi att du spelar igenom övningsavsnittet och lär dig vad som är nytt i *The Sims 3*. Den korta inledningen kommer att hjälpa dig att förstå alla nya spännande funktioner!

Du kan nollställa övningsavsnittet från huvudmenyn om du vill ha en repetition senare eller om du missar något första gången. Du har också tillgång till lektioner från alternativmenyn där du kan läsa mer om alla funktioner i *The Sims 3*.

Starta spelet

Att komma igång med *The Sims 3* kan vara så lätt som du själv vill. Du kan hoppa rätt in i en färdig familj, eller så kan du välja att anpassa varje del av ditt spel genom att gå igenom ytterligare några steg.



Så här startar du ett nytt spel:

Välj ett kvarter från rullgardinsmenyn och klicka sedan på boken. Kvarteret du valde laddas.

Första gången du startar spelet kan du välja att antingen SKAPA SIMMAR om du vill göra dina egna simmar, eller FLYTTA IN HUSHÅLL om du vill flytta färdiga simmar från biblioteket till din stad och spela med dem.

Vill du veta mer om att skapa dina egna simmar kan du läsa avsnittet *Skapa en sim* på sid. 8.

När du är klar med övningsavsnittet (eller har valt bort det), finns valet VÄLJ ETT HUSHÅLL för att spela med färdiga simmar som redan bor i staden som du har valt.

För färdiga hushåll klickar du på någon av de blå husknapparna för att läsa en beskrivning av hushållsmedlemmar och huset, och för att se svårighetsgraden, storleken på tomten och hur många simdaler de har. Klicka på VÄLJ-knappen vid beskrivningsrutan för att spela det hushållet.

Obs! När du har slutfört övningsavsnittet kan du också välja en tom tomt och bygga ett eget hem för dina simmar. Vill du veta mer kan du läsa avsnittet *Byggläget* på sid. 24.

Spara och ladda

Ett enda sparat spel utgör hela din stad. För att spara spelet, väljer du SPARA från alternativmenyn. Skriv in ett namn på ditt spel och klicka på boken. Du kan alltid starta ett nytt spel från huvudmenyn.

För att ladda ett spel, går du till huvudmenyn och väljer det sparade spel som du vill spela.

Alternativ

Via alternativmenyn kan du ändra inställningarna för grafik, ljud, spelstil, filminspelning and musik. De flesta av alternativen är självförklarande men några beskrivs nedan.

Självbestämmande Flytta reglaget åt vänster för att minska självbestämmandet/fria viljan eller åt höger för att öka det. Ju mer fri vilja simmarna har, desto mer väljer de att agera på egen hand om du inte har tilldelat dem en handling. (Observera att dina simmar inte kommer att utföra vissa handlingar, som att skaffa ett jobb, av egen vilja. Du måste styra dem för att åstadkomma vissa saker.)


Livslängd

Bestäm livslängden (bortsett eventuella olyckor) för din sim, genom att flytta reglaget till önskat antal dagar.

Skapa en sim

Det har aldrig varit enklare att skapa egna simmar! Du kan ändra deras utseende genom att välja allt från storleken på deras näsa till deras kroppsform. Välj ögonfärg, slingor i deras hår och till och med läppstiftsnyans. Välj sedan deras kläder, bestäm deras personlighet och favoritfärg, favoritmusik och favoritmat. Bara fantasin sätter gränser när du skapar en sim!

Färdiga simmar

På skärmen Skapa en sim kan du välja en färdig sim genom att klicka på Färdiga simmar-knappen . För att filtrera vyn klickar du på ålder, kön eller kroppstyp. Klicka på den sim du vill ha, och klicka sedan på boken. Din sim är klar att använda! Om du vill kan du ändra din sim ytterligare genom att klicka på knapparna till vänster (se nedan).

Om du vill skapa en helt egen sim klickar du på Grunder-ikonen .



Grunder

Ange din sims namn, välj kön och ålder, anpassa hudfärgen samt fastställ kroppstypen (genom att välja hur mager eller tjock simmen är och hur mycket muskler simmen har).



Hår

Välj din sims frisyr (eller hatt) och hårfärg, fastställ ögonbrynsformen och färgen, och välj någon ansiktsbehåring (endast manliga simmar). Du kan även ställa in simmens frisyr efter olika klädkategorier om du vill det.



Utseende

Välj din sims huvudform, anpassa öronen, fastställ ögonfärg och ögonform, välj en mun, näsa, och födelsemärken, fräknar eller smink.

Klicka här för att lotta ut ansiktsdetaljerna



Ändra och förfin din sims ansiktsdetaljer
Välj en grundläggande ansiktsform

Använd reglagen för att ändra speciella särdrag




Klicka på en av ringarna för att knäpa med detaljer i just det området av ansiktet



Kläder

Välj kläder för vardag och formella tillfällen och välj pyjamasar, sportkläder och badkläder. Inom varje kategori kan du välja bland toppar, nederdelar, kläder, skor och accessoarer.

Obs! Din sim måste äga en byrå för att skapa nya klädstilar i spelet och kan ha tre olika klädstilar för varje klädeskategori.

Tips: Du kan också anpassa kläder genom att välja färger och mönster. När du ser den här ikonen  kan du klicka på den för att anpassa stilen på det valda föremålet. Vill du veta mer om att anpassa kläder (och andra föremål) kan du läsa avsnittet *Skapa en stil* på sid. 10.



Tips: Simmar kan ändra vissa aspekter av sitt utseende (hår och smink) vid alla speglar.



Personlighet

Ställ in din sims personlighetsdrag, favoriter och livslånga önskan. Vill du veta mer om egenskaper kan du läsa sid. 11 och mer information om livslång önskan finns på sid. 14. Här kan du också ställa in deras röst och skriva en kort biografi.

Ibland handlar allt om detaljerna

Justera detaljerna för en viss del av din sim. Du kan exempelvis klicka på  för att justera hårfärg, slingor, hårrötter, och hårtoppar för din sims hår. Eller så kan du klicka på  för att justera din sims näsa: höj nästippen lite, bredda näsbyggan eller förlänga näsborrarna. På fliken avancerat klickar du på en av cirkelarna för att välja ett annat område att anpassa.

Skapa en stil

Du kan använda den nya funktionen Skapa en stil för att ändra mönster och färger på din sims kläder. Eller så kan du skapa ett rum med ett genomgående tema genom att anpassa utformningen av tapeter, färg, möbelklädsel med mera.



Matchande skor och mer

Du kan också ta en färg eller ett mönster och applicera den på flera föremål. Säg att du vill att din sims skor ska matcha hennes klänning perfekt. Klicka på hennes klänning för att markera den och klicka sedan på mönstret från hennes klänning som du vill använda, och dra mönstret till hennes skor. Om skorna har fler än ett mönster kan du bestämma var du vill använda mönstret. Klicka på boken för att bekräfta dina ändringar.

När du har sparat ett mönster kan du dra färger och mönster till möbler, inredningsföremål och accessoarer i bygg- och köplåget.

Spara egna material och föremål



När du har skapat en mönstertyp som du är nöjd med kan du spara det och använda det om och om igen—du klickar bara på mappikonen på panelen för materialkategori till höger.



Om du vill spara ett speciellt klädesplagg (eller föremål) i din egen stil klickar du på mappikonen i fönstret i övre vänstra hörnet av skärmen.

Unika simmar

Anpassa dina simmar mer än någonsin och skapa ett brett utbud av simmar var och en med sin egen distinkta personlighet. Välj upp till fem egenskaper från dussintals personlighetsdrag, välj favoritmat, färg och musik, och ändra din sims röst och tonläge.

Egenskaper

Din sim kan ha upp till fem egenskaper. Deras egenskaper påverkar vad de vill, hur de känner sig och hur de beter sig. Exempelvis så är simmar som älskar naturen lyckligast när de är utomhus. Simmar som är bokmalar kan läsa snabbare och skriver bättre romaner. Simmar tenderar också att trivas bättre med andra simmar som delar åtminstone en av deras egenskaper.

När simmar mognar från bebis till ungdom får de fler egenskaper. Om din sim var mycket framgångsrik och lycklig i sin senaste utvecklingsfas, kan du även få välja egenskaper. Men om din sim kände sig måttligt glad, kan simmens nya egenskaper väljas slumpmässigt. Om simmen hade en olycklig erfarenhet under sin utvecklingsfas kan simmen komma att tilldelas negativa egenskaper.

En bra personlighet

Erika har följande egenskaper (i fetstil), där alla påverkar hennes personlighet på olika sätt och bidrar till att fastställa hur hon interagerar med världen omkring sig:

Eftersom Erika är en **ensamvarg** behöver hon inte umgås så mycket som andra simmar och föredrar att vara för sig själv. Som **arbetsnarkoman** älskar hon att gå till jobbet (hon har till och med kul där!) och hon kan också arbeta hemifrån på en dator. Erika är också lite av en **perfektionist** vilket innebär att även om det tar henne längre tid att göra vissa saker så gör hon dem vanligtvis bättre än andra simmar. Som en **konstnärligt** lagd sim lär sig Erika konstnärliga färdigheter såsom att måla, skriva, och spela gitarr snabbare än andra simmar. Hon älskar också att besöka konsgalleriet. Eftersom Erika är **ambitiös** får hon ofta löneförhöjningar och blir befordrad snabbare än andra simmar, men hon oroar sig också mer om det var ett tag sedan hennes senaste befordran.

Du kan välja bland dessa egenskaper.

Mentalt	Fysiskt	Socialt	Livsstil
Tankspridd	Atletisk	Karismatisk	Ambitiös
Konstnärlig	Modig	Problem att binda sig	Fiskare
Bokmal	Klumpig	Gillar inte barn	Barnslig
Tål inte konst	Soffpotatis	Lätt imponerad	Vågghals
Datorsnille	Fegis	Flörtig	Ond
Ivrig	Tungsovare	Vänlig	Familjeinriktad
Geni	Hydrofob	Bra sinne för humor	Sparsam
Gröna fingrar	Lättsovare	Bra på att kyssas	God
Händig	Tursam	Grinig	Hatar naturen
Galen	Prydlig	Hopplös romantiker	Hetlevrad
Kockbegåvning	Aldrig naken	Opassande	Kleptoman
Neurotisk	Slabbig	Ensamvarg	Älskar naturen
Virtuos	Oturlig	Nolla	Överkänslig
		Elak	Perfektionist
		Snyltare	Teknofob
		Inget sinne för humor	Vegetarian
		Festprisse	Arbetsnarkoman
		Snackare	
		Snobb	
		Oflörtig	

Favoriter

Du kan också ställa in några favoriter för din sim. Välj grillade ostsmörgåsar som deras favoritmat, orange som favoritfärg och pop som favorittyp av musik. Dina simmar har en tendens att välja sina favoriter när de kan.

Röst

Välj en röst åt din sim och justera sedan tonhöjden.

Färdigheter

Det finns tio olika färdigheter din sim kan utveckla under livet. Ju högre färdighetsnivå, desto bättre är de på att utföra vissa uppgifter och aktiviteter. Allt eftersom din sims färdigheter förbättras så blir dessutom fler aktiviteter tillgängliga för dem. En högre färdighetsnivå hjälper slutligen din sim att avancera i karriären. De färdigheter din sim behöver mest beror på den karriär simmen valt. Till största delen är färdigheterna som krävs för en viss karriär ganska logiska. För att bli en världsberömd kock till exempel, behöver din sim utmärka sig inom matlagning. Andra nödvändiga färdigheter kan verka mindre uppenbara: i en karriär inom poliskåren behöver en sim logiska färdigheter (att lösa brott kan vara elementärt, men det kräver hjärnkraft!) Mer information finns i avsnittet *Karriärer* på sid. 14.

Din sim kan få en färdighet genom att läsa böcker, utöva den färdigheten eller ta en lektion i någon av byggnaderna i stan. För att läsa en färdighetsbok, kollar du in din sims bokhyllor, köper en bok i bokhandeln, eller besöker biblioteket.

Tips: Om din sim är på bra humör kan simmen bygga upp sina färdigheter snabbare än om simmen är på dåligt humör.

Lektionsplatser

Nedan finns en förteckning över varje färdighet och var lektioner erbjuds som hjälper din sim att lära sig dem.

Färdighet	Här finns lektionen
Aletisk	Arena
Karisma	Stadshus
Matlagning	Bistro eller lunchrestaurang
Fiske	Matbutik
Trädgårdsarbete	Forskningsanläggning
Gitarr	Teater
Händighet	Militärbas
Logik	Forskningsanläggning
Målning	Skola
Författande	Kontorsbyggnad/journalistkontor

Färdighetsjournal

Färdighetsjournalen ger en översikt av alla dina simmars färdigheter inklusive den nivå som enskilda färdigheter utvecklats till, statistik för varje färdighet (t.ex. hur många recept en sim har tillagat), och de möjligheter som är förknippade med den.

- ◆ Ta fram färdighetsjournalen genom att trycka på **J** eller klicka på knappen för färdighetsjournalen på din sims färdighetspanel.

Önskningar

Varje vuxen sim har en livslång önskan, något som simmen kommer att sträva efter under hela sin livstid. Dessa är större prestationer som kräver mer tid och möda för att uppnå, men samtidigt är väldigt tillfredsställande. När du skapar en sim i åldern ungdom eller äldre, väljer du deras livslånga önskan efter att du har valt deras egenskaper. För yngre simmar väljer du livslång önskan under spelet utifrån deras aktiviteter och personlighet.

Din sim har också små vardagliga önskningar. Dessa önskningar inkluderar saker som att få en vän, få ett jobb inom en viss karriär eller att bli kär. Du har möjlighet att lova en sim upp till fyra önskningar, eller att avslå önskningar, helt efter eget behag. Att lova en önskning betyder att du låser fokus för simmens liv. Om din sim uppfyller denna önskan tjänar simmen poäng i livslång lycka. De önskningar din sim uppfyller formar vägen för simmens framtida önskningar.

Klicka på pilarna på vardera sidan om önskepanelen för att växla mellan tillgängliga önskningar. För att lova en önskning klickar du på den. Då flyttas den till en av de fyra platserna för lovade önskningar. Du kan även avbryta en önskning utan negativa effekter genom att högerklicka på den.

Humöreffekter

Din sims humörpanel visar simmens allmänna humör och en rad humöreffekter. Humöreffekter är tillfälliga omständigheter som direkt påverkar din sims humör och beteende. Humöreffekter visas som ikoner med olika bilder på och har antingen röd bakgrund (om de negativt påverkar din sims humör), grön bakgrund (för positiva effekter), eller blå bakgrund (ingen effekt på humöret). Dra markören över en humöreffektsikon för att se vad det är och hur lång tid effekten kommer att påverka din sim. Din sims personlighet kommer att förändra vilka humöreffekter som påverkar simmen och hur starka dessa effekter är.

Livslång lycka

Din sims humör kan direkt förbättra simmens livslånga lycka. Så länge din sim är på riktigt bra humör får simmen poäng i livslång lycka varje sekund. Ju bättre humör, desto snabbare tjänar din sim poäng i livslång lycka. Du kan använda din sims poäng i livslång lycka till att köpa livslånga belöningar.

För att köpa livslånga belöningar klickar du på fliken livslång lycka på simpanelen och sedan på knappen LIVSLÅNGA BELÖNINGAR.

Karriärer

Att göra karriär är det bästa sättet för dina simmar att tjäna simdaler. Karriärer får dem också ur huset och ger dem en chans att träffa andra simmar. Det finns elva karriärvägar din sim kan följa, och många betonar olika färdigheter.

Vissa karriärer har också olika grenar din sim kan följa. För karriärvägar som grenar sig kan du, när en viss karriärnivå är nådd, välja vilken gren du vill att din sim ska ta. Exempelvis låter en karriär inom poliskåren din sim bli antingen specialagent eller kriminaltekniker.

Simmar kan hitta jobb genom att titta i tidningar, surfa på datorn, eller helt enkelt genom att besöka den plats i staden där de vill arbeta (du kan använda filtret för kartmarkörerna för att visa arbetsplatser).

Arbetsbetyg

Hur bra det går för din sim i simmens valda karriär beror på många faktorer. Simmens humör påverkar alltid betyget. Simmar på bättre humör brukar göra ett bättre jobb. Din sim blir på bättre jobbhumör om simmen är utvilad, har ätit bra och åtminstone haft lite kul under de senaste 24 timmarna.

Att komma för sent till jobbet och lämna det tidigt påverkar också din sims arbetsbetyg negativt, så se till att simmen går till arbetet i tid. Men simmarna försöker alltid gå till jobbet på egen hand om du låter dem.

Några personlighetsdrag kan också ge simmar ett lyft i deras valda karriär. En sim som är atletisk kommer till exempel att ha mycket lättare att följa en karriär inom proffsidrott, liksom vissa grenar av poliskåren.

En rad andra faktorer kan också påverka ditt arbetsbetyg (se nedan).

Karriärpanelen

Du kan se hur det går för din sim på jobbet genom att klicka på karriärfliken och ta fram karriärpanelen. Denna panel visar din sims nuvarande position, arbetsschema, lön, och betyg. Du kan också se de olika faktorer som påverkar arbetsbetyget, såsom humör, färdigheter eller relationen med din sims chef. Håll pekaren över en av faktorerna för att få mer information. Ju bättre din sim gör ifrån sig i var och en av dessa faktorer, desto snabbare förbättras arbetsbetyget. Om din sims betyg är på max i slutet av arbetsdagen kommer simmen att befordras. Men var försiktig för om din sims arbetsbetyg sjunker för lågt kan simmen bli degraderad eller till och med få sparken!

En ja-sägare inom den politiska karriären behöver till exempel ett gott humör och hög färdighet i karisma liksom en god relation med sin chef.

Du kan också skicka en sim till jobbet eller skolan genom att klicka på knappen (liknar en sim som sitter vid ett skrivbord) på karriärpanelen. Den här knappen fungerar bara omkring tidpunkten då simmen planerar att gå till arbetet eller skolan.

Simmens handlingsalternativ

Nu kan du göra mer än att bara välja vilka handlingar simmen ska utföra. Du kan bestämma hur simmen utför dem. När du tilldelar din sim handlingar som har olika alternativ, visas en liten rullgardinsmeny under ikonerna för den handlingen i handlingskön. På jobbet där din sim jobbar kan du till exempel välja att TRÄFFA ARBETSKAMRATER, ARBETA HÅRT, TA DET LUGNT och mycket mer. Olika handlingar ger olika fördelar och nackdelar, så välj klokt. Det är dock nästan alltid till din fördel att välja någon handling för din sim.

En levande värld

Din sim lever i en omväxlande och dynamisk stad. Att gå ner till den lokala lunchrestaurangen och äta något snabbt, studera på biblioteket eller fiska i den lokala dammen är bara ett klick bort.

Förutom denna nya frihet att flytta runt i stan, innehåller *The Sims 3* också en funktion som kallas historietveckling. Den här funktionen hjälper till att hålla din stad levande och blomstrande. Med historietveckling gör din sims grannar normala framsteg i livet. Grannarna kan flytta bort, nya flyttar in, vänner blir beförtrade, grannar får barn, och så småningom dör även de. Livet går helt enkelt vidare! Den här funktionen hjälper till att hålla kvarteret i balans.

Du kan dock välja att inaktivera historietveckling (i alternativmenyn).

I boendeläget kan du klicka på knappen som ser ut som en stadssilhuet (eller trycka på **M**) för att öppna kartvyn.

Klicka på en av platsknapparna så kan din sim besöka platsen, ta en lektion, söka ett jobb och mycket mer.



Den blå kartmarkeringen visar allmänna tomter.

Den gröna markeringen visar ditt nuvarande hushåll.

Orangea markeringar visar hem för simmar som din sim känner.

Klicka på en av filterknapparna för att bara visa de platser som filtret söker på.

Kartmarkeringar

Nedan är några av de markeringar som visas på kartan och vad de betyder. För markören över en ikon för att se dess specifika namn.



Din sims aktiva hushåll identifieras av denna ikon.

Lokaler

När din sim kliver in i en av dessa lokaler kan du inte se eller styra simmen där inne. Men du kan göra val om vad simmen ska göra under sitt på besök. Till exempel kan din sim gå in i matbutiken för att **HANDLA MAT**, **BLI EN DELÄGARE**, **SÄLJA FRUKT OCH GRÖNSAKER**, **GÅ PÅ LEKTION I FISKE** eller **SKAFFA ETT DELTIDSJOBB**.



Bistro



Brottets lagerlokal



Militärbas



Bokhandel



Spa-anläggning



Polishus



Kontorsbyggnad/
journalistkontor



Lunchrestaurang



Forskningsanläggning



Stadshus



Matbutik



Skola



Folkteater



Sjukhus



Idrottsarena



Arbete

Allmänna tomter

När din sim besöker en allmän tomt, kan du se och kontrollera simmen på tomten.



Konstgalleri



Fiskeställe



Gym



Strand



Generisk allmän
tomt (bara på Ändra
stad-skärmen)



Bibliotek



Allmän pool





Kyrkogård



Park

Hem och grannar

Du kan också klicka på andra simmars hus för att gå och besöka dem, även om din sim inte känner dem ännu. Gå över gatan för att möta grannarna eller besöka en vän på andra sidan stan. När din sim är hos grannarna kan simmen be att få komma in och göra sig hemmastadd (till en viss gräns!).

Tips: När du för muspekaren över ett annat hus i närheten, ändras markören beroende på om någon bor där  eller om huset är obebott .

Allmänna platser

Din sim kan besöka ett antal olika platser i staden inklusive parker, stranden, affärer, restauranger och mycket mer. Vissa platser är lokaler där dina simmar kan vandra runt och upptäcka.

Till exempel kan din sim besöka kyrkogården. På kyrkogården kan din sim få ett deltidsarbete, gå på rundtur i mausoleet, utforska katakomberna, sörja vid gravar och även gravera gravskrifter på gravstenar.

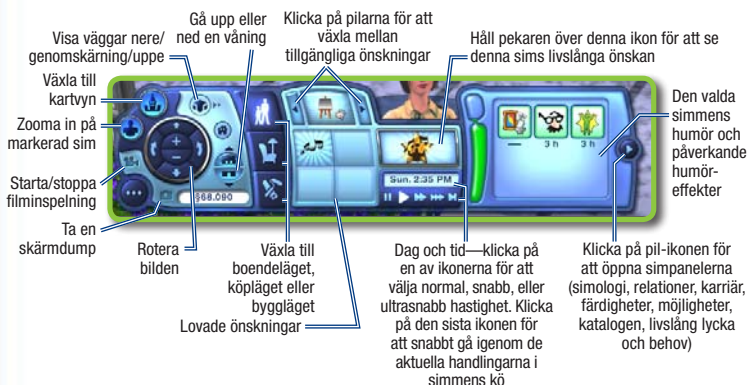
Vissa byggnader, såsom arbetslokaler, är mer grundläggande. Du kan inte snoka runt, men du kan välja mellan olika alternativ som din sim kan utföra medan simmen är på insidan (läs mer om dessa alternativ i avsnittet *Simmens handlingsalternativ* på sidan 15).

Boendeläget

Boendeläget är där allt händer. Din sim skaffar jobb, får vänner och fiender, blir förälskad, får en familj, ägnar sig åt sina passioner, med mera. Allt sker i det här läget.

Gränssnittspucken

Några av funktionerna beskrivs här men du kan hålla pekaren över en ikon för att se vad den gör.



Att ta på föremål i boendeläget

Många föremål kan nu flyttas omkring i boendeläget. Du kan ställa upp böcker i bokhyllan, lägga skräp i papperskorgen, dra små föremål till simmens katalog och mycket mer.



Du vet att föremålet kan flyttas när muspekaren ändras och innehåller en liten hand.

För att flytta ett föremål, klickar du och håller ner musknappen, och drar föremålet till den nya platsen där du vill placera det. Ett föremål som används för tillfället kan inte flyttas.

Katalog/familjekatalog

Varje sim har sin egen katalog. När en sim plockar upp ett föremål eller tar med det från jobbet hittar du det i simmens katalog. Klicka och dra för att flytta föremålet till eller från simmens katalog.

Varje hushåll har också en katalog. Vissa föremål hamnar i familjens katalog istället för i den enskilda simmens katalog. Du kan nå familjens katalog i köpläget genom att klicka på ikonen som ser ut som en pappkartong.

Mobiltelefon

Varje sim (utom småbarn och bebisar) har en egen personlig mobiltelefon i sin katalog. När din sim får ett samtal klickar du bara på din sim och väljer SVARA. För att ringa går du till simmens katalog och klickar på telefonikonen.

En dag i livet

Detta är ett vardagsrum med några vanliga föremål. Ta en titt på några av de sätt som din sim kan interagera med dem.



Socialt umgänge

De flesta sociala interaktioner mellan simmar ingår i någon av dessa kategorier: vänlig, romantisk, elak, rolig, eller unik. Välj vilken typ av interaktion du vill att din aktiva sim ska ha med den andra simmen och välj sedan en specifik interaktion från undermenyn. Titta på hur den andra simmen reagerar på din sims sociala interaktion—tycker simmen det är roligt eller läskigt? Var försiktig: om du väljer samma sociala interaktion om och om igen, kan den andra simmen bli uttråkad.

Unika interaktioner

Din sims personlighetsegenskaper ger simmen unika interaktioner. Till exempel kan en sim med egenskapen *god* välja att FÖRGYLLA DAGEN för någon, medan en *ond* sim kan förvränga en mängd normala interaktioner på ett elakt sätt.

Relationspanelen

Du kan se din sims relationer i relationspanelen. Om din sim känner massor av simmar, kan du även filtrera vyn att visa alla relationer, eller bara släktingar, vänner, besökare eller medarbetare.

Tips: Klicka på porträtten på din sims relationspanel för att småprata med simmarna eller bjuda in dem.

Möjligheten knackar på

Möjligheter är chansen för din sim att avancera antingen inom karriären eller sina färdigheter genom att utföra olika aktiviteter. Simmarna ges karriärmöjligheter medan de är på arbetet, medan färdighetsmöjligheter kan komma när som helst i form av telefonsamtal. Simmar kan även kolla tidningen eller datorn för särskilda möjligheter.

När en sim har accepterat en möjlighet är simmen fokuserad på den och kommer inte att erbjudas en annan möjlighet av den typen förrän den första möjligheten har klarats, övergivits, eller misslyckats. Du kan överge en möjlighet genom att högerklicka på den i möjlighetspanelen.

Till varje färdighet hör en handfull färdighetsutmaningar som skulle kunna ta en livstid att slutföra. Utmaningarna är svåra att klara men belöningen gör dem värda ansträngningen. Du kan se utmaningarna i färdighetsjournalen.

Många möjligheter har tidsfönster när de måste slutföras. Din sim är ofta inte klar med en möjlighet förrän den har lämnats in, oftast på deras arbetsplats eller till simmen som gav din sim möjligheten.

Samla

Även om din sim inte älskar naturen kan simmen söka efter och samla in exemplar.

Fjärilar och skalbaggar

Simmarna kan bege sig utomhus för att fånga dessa krypiga skönheter. När din sim fångat en, kan simmen visa den (i ett terrarium), namnge den, sälja den, eller helt enkelt bara titta på den. Var och en av dessa varelser har ett värde beroende på dess sällsynthet.

Stenar, ädelstenar och metaller

Din sim kan också hitta stenar, ädelstenar och metaller om simmen letar. Det finns allt från rymdstenar till skinande guld och lodformade smaragder. Din sim kan slipa ädelstenarna för att öka deras värde eller helt enkelt visa dem i sitt naturliga tillstånd.

Om du vill skicka simmens ädelstenar till slipning, klickar du på en ädelsten i simmens katalog, väljer SLIPASTENEN och sedan vilken typ av slipning som du vill ha utförd. Din sim postar sitt fynd och får tillbaka en vackert slipad ädelsten.

Fiske

Det finns många vattendrag i staden där din sim kan fiska. När din sim är vid en fiskeplats kan simmen välja att UNDERSÖKAVATTEN och FISKA. Om din sim har minst en poäng i fiske och har frukt eller grönsaker i sin katalog kan du även välja VÄLJ BETE.

Simmen kan välja att trofémontera fisken och visa upp den i hemmet. Klicka på fisken i simmens katalog och välj SKICKA FISK TILL MONTERING. Din sim kan även välja att laga till fisken eller släppa ner den i en fiskskål.

Trädgårdsarbete

Ju fler färdighetspoäng din sim har i trädgårdsarbete, desto fler alternativ har simmen. Simmen kan ta en lektion på forskningsanläggningen, läsa böcker om trädgårdsarbete eller titta på trädgårdskanalen för att förbättra sina färdigheter. Att arbeta i trädgården förbättrar naturligtvis också simmens färdigheter.

Frön

När din sim är ute och rör sig på stan ska simmen hålla ögonen öppna efter frön. Alla frön simmen hittar kan tas hem och planteras. Din sim kan också plantera hela frukter och grönsaker som en genväg till att hitta frön.

Matlagning

Simmar kan börja laga mat som tonåringar (eller ännu tidigare med leksaksugnen) och ju oftare simmen lagar mat, desto mer färdighet i matlagning får simmen. Simmar kan också förbättra sin matlagningsfärdighet genom att titta på matlagningskanalen på TV, läsa böcker om matlagning, och ta lektioner. När din sim får bättre färdighet lär simmen sig nya recept. Simmar kan också köpa nya recept i matbutiken.

Fylla på

Din sim måste även hålla köket välfyllt. Varje recept kräver olika ingredienser och de flesta kan köpas i matbutiken. Om du inte har sakerna som ingår i en maträtt kan din sim ändå förbereda den, men då får de betala mer för ingrediensen än om simmen fyllt på i förväg. Måltider utan rätt ingredienser har lägre kvalitet.

Receptbok

Du kan se en sims receptbok inuti färdighetsjournalens notering om matlagning. Du kan också se vilka typer av maträtter din sim har lagat och hur ofta, vad simmens bästa måltid var, och mycket mer.

Övrraskningar i din sims nya hem

När din sim flyttar in i ett tomt och omöblerat nytt hem, får simmen ibland mer (eller mindre!) än vad de betalade för... Kanske simmens nya bostad har sitt eget spöke, eller värre ändå kanske det redan är upptaget av ett hord med gnagare! Fastighetsmäklarbyrån kan erbjuda sig att ta hand om den här ovälkomena «överraskningen» åt dig, men om dina simmar är fyndiga kan de hantera saken själva.

Vem vet, om dina simmar tar hand problemet kanske de även hittar en överraskning som de vill ha!

Ändra aktivt hushåll

Om du vill ändra aktivt hushåll i den aktuella staden, väljer du ÄNDRA STAD på alternativmenyn. Sedan klickar du på knappen ÄNDRA AKTIVT HUSHÅLL. Då återgår du till dina första val: skapa simmar, spela ett befintligt hushåll i stan eller flytta in i ett hushåll.

Om du ändrar till ett annat hushåll kommer ditt tidigare hushåll att förändras med resten av staden. I likhet med andra hushåll i kvarteret kan de få nya färdigheter eller relationer, få sparken eller befordras eller ändra sig på andra sätt. Du kan alltid gå tillbaka till det hushållet, men det är troligt att det kommer att ha förändrats medan du var borta!

Levnadsstadier och åldrande

Om du inte väljer att stänga av åldrande (i alternativmenyn), kommer alla dina simmar att passera flera levnadsstadier (självklart beroende på hur gamla de är när de börjar). Du har också rätt att besluta när din sim är redo för nästa ålderskategori. Är det dags för ditt barn att bli en tonåring? Köp en födelsedagstårta och ordna en födelsedagsfest! En längre barndom ökar dina chanser att få välja egenskaper för din sim. Men om du är redo att gå vidare, så kör på.

Bebis	Den här tiden verkar flyga förbi. Det gör att vissa simmar längtar tillbaka till småttingarnas tidiga gulliga år. Andra simmar är glada när deras rackarungar växer ifrån stadiet där de bara äter och dyngar i blöjan.
Småbarn	Dessa småttingar kan leka sin väg till att lära sig nya färdigheter, men det krävs fortfarande en hel del vård från föräldrarna.
Barn	Skolåren är en tid då barn skaffar vänner, lär sig nya färdigheter och utvecklar personligheter. Håll betygen höga för att utnyttja alla de fördelar som dessa år ger.
Tonåring	Unga simmar börjar verkligen hävda sitt oberoende och kan även bli kära för första gången. Tonåringar kan också få deltidsarbeten och snabbstarta sin karriär samt tjäna ett par simdaler.
Ungdom	Dessa simmar är redo att erövra världen. Några av dem kan försöka klättra upp på karriärstegen, flytta ihop med en käresta, eller bara dra iväg på egen hand och se vad världen har att erbjuda.
Vuxen	Simmar i detta levnadsstadium kan vara inriktade på att bilda familjer eller aggressivt driva karriären eller andra passioner i livet.
Åldring	Skymningsåren är en bra tid för simmar att förmedla sin visdom till yngre simmar och ta det lugnt, hitta nya hobbyer, och ägna sig åt sina favoritfridstysselsättningar. Åldringar har också möjlighet att gå i pension från sin karriär och få en pension.

Familjeträd

Simmar förmedlar inte bara sina utseenden (mammans ögon och hårfärg, den exakta formen av pappas näsa) till sin avkomma. De kan också föra över egenskaper när egenskaperna är slumpmässigt valda. Du kan se din sims familjeträd på simologifliken på simspanelerna.

Vad man ska förvänta sig när simmen väntar barn

Graviditet kan vara jobbigt för en sim, så se till att dessa damer får massor av vila och näringsrik mat. De kan också uppleva en del illamående och ha behov av att besöka toaletten oftare. Men en lycklig graviditet är inte bara bra för att hålla mamma på gott humör, det också en fördel för barnet. Så ta hand om din havande sim. Att hålla mamman på bra humör, läsa graviditetsböcker, och be en läkare om råd, hjälper graviditeten att bli lycklig.

Tips: En lugnande massage kan lindra ryggsmärtorna. Så om din sim har en käresta som kan ge lite ömhet så kommer både mamma och barn att må bättre av det.

Simmar som vill adoptera kan använda telefonen för att ringa upp adoptionscentralen och kan välja att adoptera en pojke eller en flicka. Du kan välja ålder också – från bebisar, småbarn och barn. Adoptionstjänsten är dessutom gratis!

Tills döden skiljer oss åt

Simmar är dödliga och en sak är säker: de kommer så småningom att dö (om du inte stänger av åldrandet). Om en sim är lycklig nog att få leva till en hög ålder så dör simmen så småningom en naturlig död. Men vissa simmar råkar ut för beklagliga olyckor och kan avsluta till synes före sin tid. Se upp för bränder, drunkning, svält och elektricitet som alla kan avsluta din sims dagar i förtid.

Men simmens död behöver inte vara slutet på din stad. Dina efterlevande simmar kommer att leva vidare och sörja över att de förlorat en älskad vän. Och även om de sista simmarna i ditt hushåll dör, kan du fortfarande gå till Ändra stad-läget och välja ett nytt hushåll att leka med.

Köpläget

Detta är platsen där du köper saker som gör din sims liv lite bättre. Oavsett om du behöver köpa något utan krusiduller eller vill slå på stort med lyxvaror, så hittar du allt här.

Obs! För vissa föremål, till exempel böcker och mat, måste din sim bege sig till affärerna i centrum för att få vad simmen behöver.

Sortera

Du kan visa föremål i köplägets katalog efter rumstyp eller funktion. Du kan också visa föremål i hushållets katalog.

Efter rumstyp

När du visar föremål efter rumstyp ser du en ikonrepresentation av föremålstyperna som vanligtvis finns i rummet som du valt. Klicka på något av föremålen för att visa den typen av föremål. I vardagsrummet kan du till exempel klicka på soffan för att se soffor (3- och 2-sits) eller klicka på tavlan för att se målningar och affischer.

Efter funktion

Denna sortering visar dig föremål utifrån ett behov som du behöver tillgodose. Du kanske behöver en bekväm plats där din sim kan slappna av. Då klickar du på komfort-filtret. Om du letar efter ett ställe att stuva in din sims alla nya böcker från shoppingturen klickar du på kategorin förvaring.

Regler och alternativ för föremålsplacering

The Sims 3 ger dig större frihet att skapa, inreda och styra som du vill. Använd det nya placeringsnät-verktyget och förmågan att placera möbler i vinkel för att få precis rätt look.

Placeringsnät på/av

Du kan välja att visa ett rutnät som hjälper dig att placera föremål när du är i bygg- eller köpläget. Detta gör att du kan placera föremål bättre än någonsin. Du kan placera en TV mitt framför soffan, en målning mellan två fönster, med mera.

En ny vinkling på möbler

Du kan också placera möbler och andra föremål i vinkel för att ge rummet ett mer tilltalande utseende. Så om du vill placera två stolar vinklade mot varandra eller ställa en krukväxt i ett hörn—kör på bara.

Obs! När du använder fri föremålsplacering och fri föremålsrotation är dina simmar mer benägna att gå in i saker eller att inte kunna nå en viss plats eller ett föremål. Var noga med att lämna tillräckligt med utrymme för simmen att röra sig på.

Möblerade och omöblerade hem

När du köper ett hus till din sim från stadsvyn har du möjlighet att köpa det MÖBLERAT eller OMÖBLERAT.

Omöblerade hem levereras bara med grunderna, till exempel VVS (badrum och kök), bänkar, skåp och ett kylskåp. Möblerade hem kostar lite mer men erbjuder fler bekvämligheter.

Det allra nödvändigaste

Föremålen nedan är det nödvändigaste varje hem bör ha. Du behöver inte skaffa bästa kvalitet men åtminstone ha en grundläggande modell för var och en av dessa. Annars kommer din sim att leva ett bedrövligt liv.

- | | |
|-----------|----------------------|
| ◆ Kylskåp | ◆ Toalett |
| ◆ Säng | ◆ Badkar eller dusch |

Byggläget

Från en tillflyktsort vid havet till en blygsam första etta i stan. Vad du än vill bygga så händer det här.

Sortera

Föremål sorteras på samma sätt som rumssortering i köpläget—olika typer av föremål är utlagda som du skulle hitta dem på en tomt.

Viktiga verktyg

Många av verktygen i byggläget är självförklarande, men vissa kan verka lite knepiga i början. Dessa förklaras nedan.

Väggar

Med det här verktyget kan du resa upp väggar, och även lägga till ett helt rum på en gång. Eller måla och tapetsa väggar som redan står.

För att bygga väggar, klickar du på väggikonen och väljer sedan verktyget skapa vägg. Klicka på en plats i terrängen eller husgrunden där du vill att muren ska starta, och medan du håller ned musknappen drar du till den plats där du vill att väggen ska ta slut. Släpp musknappen här.

Obs! Du kan skapa ett helt rum med hjälp av skapa rum-verktyget (finns under vägg-sorteringen) på samma sätt. Klicka, håll ned och dra ut tills du har önskad storlek på rummet.

Tips: Har du gjort ett rum för litet, eller rest en vägg på fel ställe? Då kan du använda hand-verktyget för att dra väggen dit du vill ha den!

Terrängunderlag

Lägg till en härlig smaragdgrön gräsmatta eller kanske en med en aning klöver. Placera ut barkflis, jämna till ett lager sand, täck marken med granit och mycket mer.

För att lägga frodigt gräs väljer du terrängunderlag, och sedan verktyget terrängunderlagspensel. Välj sedan det mönster du vill använda från paletten längst till höger. Du kan också ändra din pensels form och storlek. Klicka och dra penselverktyget över terrängen för att mönsterlägga den.

Obs! Att använda fler än fyra olika terrängunderlag på en tomt kan påverka systemets prestanda negativt.

Träd, buskage och blommor

Oavsett om du vill ha en imponerande ek eller ett litet päronträd, en frodig rosenbuske eller en allmänt utbredd isplanta, låter dessa verktyg dig forma tomten tills du är nöjd.

Dessa landskapsföremål är alla placerade som föremål i köpläget. Klicka på ett föremål som du vill ha i katalogen och klicka sedan på en plats på tomten där du vill placera det.

Slägga

Du har lagt grunden och rest väggar, men nu när man ser på det har du byggt för nära gatan. Använd det här verktyget för att snabbt ta bort föremål.

För att gå på en utplåningsrunda väljer du släggverktyget och använder det på valda föremål. Om du vill ta bort flera föremål, klickar du och håller in musknappen medan du drar över de saker du vill ta bort.

Obs! För att ta bort flera föremål i byggläget, klickar du först på den typ av föremål du vill ta bort och drar sedan över resten av föremålen.

Eget innehåll

Spela in film från ditt spelande, anpassa musiken i spelet och mycket mer. Du kan också ladda upp dina skapelser och dela dem med hela Sims-communityn. Från simmar till soffor och en perfekt inredd övernattningsbostad. Du kan lägga upp dina mästerverk och ladda ner andra spelares också.

Filminspelning

Berätta dina egna berättelser med hjälp av filminspelningsfunktionen och online-filmverktyget på *The Sims 3*-communityn. Läs mer om filminspelning och kamerakontroller i *Filminspelningsläget* på sid. 4.

Obs! Alla filmer måste vara 1 GB eller mindre.

Obs! Att spela in film i högsta eller okomprimerad upplösning leder till mycket stora filstorlekar. Du kan ändra dina filminställningar i alternativmenyn.

Skapa en film

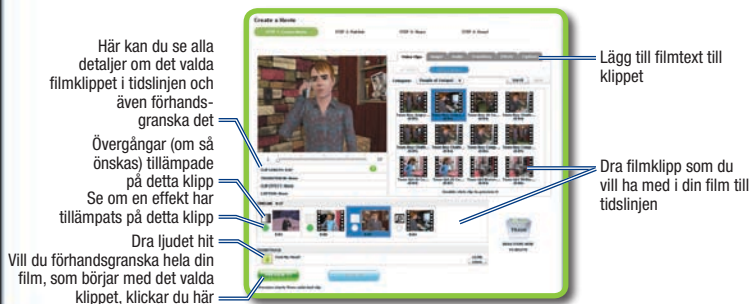
Använd Skapa en film-verktyget i *The Sims 3* när du vill skapa dina egna filmer. Använd dina egna filmklipp eller välj från ett bibliotek med klipp. Lägg till ett ljudspår, övergångar, filmtext, och mycket mer!

Så använder du dina egna filmklipp med filmverktyget:

När du har dina filmklipp, öppnar du startprogrammet (från alternativmenyn). Klicka på MINA UPPLADNINGAR-knappen och från uppladdningsskärmen väljer du filmklippet som du vill använda och klickar sedan på LADDA UPP. Ett popup-fönster visas där du kan namnge din film och lägga till en beskrivning. När du har gjort det klickar du på OK.

Obs! Du måste vara inloggad som en registrerad spelanvändare för att få tillgång till filmverktyget.

På rullgardinsmenyn Filmer med mera väljer du SKAPA EN FILM-VERKTYGET. Om du har laddat upp egna filmer och skärmdumpar kan du se dem på flikarna för filmklipp och bilder. Annars kan du använda de bifogade biblioteken.



Viktigt: Mac-användare kanske inte kan visa filmer tagna i *The Sims 3* på sina datorer utan en videospelare som stöder VP6-codec. När de har uppdaterat sitt spel, kommer Mac-användare att kunna ladda upp filmer till communitysajten och skapa sina egna filmer. Titta i Readme-filen om du vill veta mer.

Skärmdumpar

Ta bilder av alla de minnesvärda händelserna i din sims liv.

♦ För att ta en bild, trycker du på **C**. Du kan också klicka på kameran på gränssnittspucken.

När du tar en skärmdump sparas den i din dokumentmapp under **Electronic Arts\The Sims 3\Screenshots**. Skärmdumpar (och filmer) visas också automatiskt i uppladdningsdelen av startprogrammet.

Egen musik

Du kan lägga till din egen musik till musikmappen i din dokumentmapp under **Electronic Arts\The Sims 3\Custom Music**. Då kan din sim välja den musiken som en radiostation.

Viktigt: Startprogrammets funktion för Mac-versionen av detta spel stödjer inte samma funktioner som PC-versionen. För att uppdatera din Mac-version av *The Sims 3* och aktivera full funktionalitet för startprogrammet som i PC-spelet, går du till sidan för programuppdatering i startprogrammet.


Spara ditt innehåll

När du har anpassat ditt innehåll, men medan du fortfarande har Skapa en stil öppet: klickar du på mappikonen i fönstret längst upp till vänster på skärmen. I vissa fall visas ett popup-fönster som ber dig att klassificera vilken typ av innehåll du vill spara (dvs. tapeter eller panel). Välj lämplig innehållstyp. En miniatyr av ditt anpassade föremål ska sedan visas i fönstret längst upp till vänster på skärmen med en mappikon i hörnet.

När du har sparat föremålet kan du välja att dela ut det.

Dela ut dina prylar

Du kan dela ut simmar, hushåll, tomter, mönster, stilar från Skapa en stil (designade föremål), stilar från byggläget och köpläget.

För att ladda upp och dela ut dina prylar på *The Sims 3*-communityn, klickar du på . Ett popup-fönster visas där du ombeds att namnge ditt föremål och ge en beskrivning. Ange beskrivningen och klicka sedan på boken när bekräftelsen visas.

När detta är gjort, går du till startprogrammet för *The Sims 3* och klickar på knappen uppladdningar. Markera rutorna för de föremål som du vill dela med dig av och klicka på knappen uppladdningar. Efter att föremålet är uppladdat, gråmarkeras det och du ser en ikon bredvid det.

Obs! Du måste vara en registrerad spelanvändare för att dela ut innehåll online.

Välkomstskärmen innehåller länkar till dina meddelanden, Exchange-tjänsten, The Sims 3 Store, de senaste nyheterna om The Sims 3 och mycket mer

Installera och hantera nedladdat eget innehåll
Lista över skärmdumpar och filmer som du har laddat upp

Avinstallera eller stäng av eget material

Ladda ner programuppdateringar



Dela och ladda upp föremål, simmar, tomter, etc.

Shoppa i The Sims 3 Store

Få fler prylar

Du kan få ännu fler saker till dina simmar. Från startprogrammet besöker du Exchange-tjänsten på communityn för att bläddra bland andra spelares innehåll, shoppa i The Sims 3 Store eller köpa föremål för SimPoints.

Obs! Du måste vara en registrerad spelare för att ladda ned från butiken och Exchange-tjänsten.

Ladda ned andra spelares prylar

Från välkomstskärmen i startprogrammet klickar du på EXCHANGE, och sedan på länken Gå till Exchange-tjänsten. Välj den kategori av innehåll som du vill ladda ned via knapparna till vänster. När du har valt en kategori kan du också filtrera din vy. När du hittar det föremål du vill ladda ned, klickar du på knappen LÄGG TILL I SPEL.

Shoppa i The Sims 3 Store

Från välkomstskärmen i startprogrammet klickar du på STORE, och sedan på länken Gå till Store (eller besök Store genom att gå till <http://se.store.thesims3.com>). Du kan bläddra bland föremål sorterade efter byggläget, köpläget, eller kategoriserade som kläder eller hår. Klicka på den aktuella färg- och materialfiiken för att se mönster som du kan använda i Skapa en stil.

Du måste ha SimPoints för att kunna shoppa. Du kan köpa SimPoints direkt genom webbplatsen The Sims Store med ett kreditkort.

Hantera innehåll

Installera nedladdat innehåll och ladda upp ditt eget innehåll till communityn. Du kan också ta bort föremål som är lagrade i din Downloads Manager (när du har installerat dem i ditt spel eller laddat upp dem på communityn).

Ändra din stad

Anpassa din stad för att passa dina simmar. Kanske idrottsarenan är den viktigaste platsen för dina simmar och du vill ge den en mer central plats. Eller kanske finns det en allmän tomt i ett utmärkt läge och du vill göra den till en bostadstomt. Du kan göra allt detta och mer!

På alternativmenyn väljer du ÄNDRASTAD. Din vy över staden förändras och du får nya verktyg:

Markeringsverktyg

Använd markeringsverktyget för att markera tomter i staden. Kartmarkeringar visar vilken typ av tomt det är och vilka handlingsalternativ som finns tillgängliga på tomten.

När du väljer en tomt, har du en kombination av följande alternativ beroende på tomttyp:

Vräk	Flytta alla simmar till utklippet, med eller utan en kopia av sitt hem.
Dela upp	Skicka några av medlemmarna i hushållet till utklippet.
Slå ihop	Kombinera hushållsmedlemmar med ett annat hushåll.
Spara till biblioteket	Placera en kopia av hushållet eller tomten i biblioteket.
Dela	Spara en kopia till startprogrammet för uppladdning.
Ändra tomttyp	Ändra tomttyp mellan allmän tomt och bostadstomt.
Ändra information	Ändra namn och beskrivningen av hushållet eller tomten.

Obs! Om du vräker alla simmar från ditt nuvarande aktiva hushåll, kommer du inte längre att kunna spela med dem. Du kan fortsätta att ändra din stad, men du måste välja ÄNDRAAKTIVT HUSHÅLL-knappen och välja ett nytt hushåll innan du fortsätter att spela. Om du bara vill hitta ett nytt hus till ditt aktiva hushåll, kan du använda telefonen, datorn, eller tidningarna i boendeläget för att flytta.

Tomtflyttningsverktyget

Med detta verktyg kan du plocka upp en tomt i staden och flytta den till en tomt på annat håll.

När du har placerat en tomt har du möjlighet att vrida den till en lämplig position. Om det finns människor som lever på tomten måste de ha tillräckligt med tillgångar för att ha råd med den tomma tomt som de placeras på.

Bygg/köp-verktyget

Använd bygg/köp-verktyg för att ändra obebodda tomter i spelet eller att bygga helt nya hem på tomma tomter.

Rivningsverktyget

Använd rivningsverktyget för att radera allt på en tomt och omvandla den till en tom tomt.

Obs! Du kan inte bygga eller riva på en bebodd bostadstomt. Om du vill ändra en bebodd bostadstomt måste du först vräka de aktuella simmarna.

Obs! Du har också möjlighet att ta bort arbetsplatser även om det kommer att göra vissa karriärer otillgängliga. Om du till exempel tar bort forskningsanläggningen kan din sim inte inleda en karriär inom vetenskapen.

Utklippet

Utklippet som visas på den vänstra sidan av skärmen är en tillfällig förvaring för simmar du har skilt eller vräkt från världen. Simmar i utklippet kan placeras in i sitt eget hem i staden med hjälp av alternativet PLACERA, eller slås ihop med ett befintligt hushåll med alternativet SLÅ IHOP MED. Simmar i utklippet behåller sina relationer med andra simmar i staden de vräktes från. Dock raderas allt i utklippet när du stänger Åndra stad-läget, så se till att placera tillbaka simmar i staden innan du börjar spela igen.

Biblioteket

Biblioteket är en permanent lagringsplats för hushåll och tomter. Simmar och tomter i biblioteket är alltid tillgängliga för att placeras in i någon stad. Använd alternativet PLACERA KOPIA för att kopiera ett markerat föremål till staden. Du kan inte ändra föremålen i biblioteket, men kan ta bort eller dela dem när som helst. Hushåll som skapats i Skapa en sim-läget, samt tomter/hushåll som du delat eller laddat ned placeras automatiskt i biblioteket. Simmar som sparas i biblioteket förlorar alla relationer med invånarna från ursprungsstaden.



Prestandatips

Uppdatera Macintosh-programvaran

Om du använder en gammal version av MacOS X-systemprogramvaran kan du få problem med spelets prestanda. Du kan kontrollera att du använder den senaste versionen av MacOS X genom att klicka på "Programuppdatering" på Apple-menyn och sedan följa instruktionerna för att uppdatera operativsystemet.

Problem när du kör spelet

- ◆ Kontrollera att datorn uppfyller spelets minimikrav och att du har installerat de senaste drivrutinerna för grafikkortet och ljudkortet:

Om du använder ett NVIDIA-baserat kort finns drivrutinerna på **www.nvidia.com**.

Om du använder ett ATI-baserat kort finns drivrutinerna på **www.ati.com**.

- ◆ Om datorn är Windows-baserad och om du kör spelet från en skiva, kan du försöka att installera om DirectX från skivan. Komponenten finns oftast i mappen DirectX under skivans rotkatalog. Om du har tillgång till Internet kan du gå till **www.microsoft.com** och hämta den senaste versionen av DirectX.

Allmänna felsökningstips

- ◆ Om du använder Windows och kör spelet från en skiva, och om spelets startbild inte visas automatiskt, kan du högerklicka på skivans ikon under Den här datorn och klicka på Spela upp automatiskt.
- ◆ Om spelet går långsamt kan du sänka kvalitetsnivån på grafik- eller ljudinställningarna från alternativmenyn i spelet. Om du minskar skärmapplösningen kan det ofta ge bättre prestanda.
- ◆ Om du vill ha maximal prestanda kan du försöka med att stänga av alla andra program som körs i bakgrunden (utom EA Download Manager om du använder det programmet).

Kundtjänst

Om du vill se om din dator uppfyller minimikraven som står angivna på förpackningen, finns det ett verktyg som kallas **dxdiag** som läser av din dators maskinvara och samlar denna information i en detaljerad rapport.

Så här tar du fram informationen om din dator:

1. Klicka på START, välj **Kör...**, skriv in **dxdiag** och klicka på OK
2. Klicka på SPARA ALL INFORMATION... för att spara en rapport som du kan läsa och skriva ut. Se till att du har denna rapport tillgänglig när du kontaktar EA:s kundtjänst.

Om du fortfarande har problem med att installera eller köra spelet kan du gå in på **www.electronicarts.se/support**. När supportfönstret har öppnats kan du gå in i vår informationsdatabas. Lösningarna du hittar här är samma som personalen på vår kundtjänst har, så de är uppdaterade och korrekta. För att du ska hitta lösningen på ditt problem måste du välja plattform, genre och utvecklare. Om du inte hittar ett svar kan du klicka på Kontakt för att kontakta en supporttekniker som besvarar din fråga så fort som möjligt.

Om du inte har en Internetanslutning eller hellre vill prata med en tekniker kan du ringa vår kundtjänst:

Innan du kontaktar vår kundtjänst ber vi dig att ta fram informationen från dxdiag

1. Klicka på START, välj **Kör...**, skriv in **dxdiag** och klicka på OK
2. Klicka på SPARA ALL INFORMATION...

Vardagar mellan 13.00-17.00. Telefonnummer är **0775 700 270**

På grund av karaktären hos de flesta problem som uppstår när man kör ett dataspel är det lättare, och går vanligtvis fortare, att använda vår databas på vår hemsida för problemlösning.

OBS! Kundtjänst kan inte tillhandahålla speltips och trick.

Begränsad garantiperiod på 90 dagar

Electronic Arts begränsad garanti

Electronic Arts garanterar den ursprungliga köparen av denna programvara att det media på vilken programvaran är inspelad och USB-minnet, om detta är tillämpligt, som medföljer denna produkt (samlingsnamn «**Skyddade komponenter**») är fria från material- och tillverkningsfel under 90 dagar från inköpsdatum. Om en skyddad komponent visar sig vara defekt inom 90 dagar från inköpsdatum, erbjuder sig Electronic Arts att ersätta den skyddade komponenten utan avgift vid mottagandet av den skyddade komponenten på servicecentret, med betalt porto och bifogat inköpsbevis. Electronic Arts förbehåller sig rätten att ersätta USB-minnet, om tillämpligt, med ett likvärdigt USB-minne till samma värde efter eget tycke. Denna garanti är begränsad till de skyddade komponenterna som ursprungligen levererades av Electronic Arts. Denna garanti gäller ej om Electronic Arts anser att felet uppstått på grund av missbruk, felaktig hantering eller försummelse.

Denna begränsade garanti gäller i stället för alla andra garantier, muntliga eller skriftliga, uttryckliga eller underförstådda, inklusive alla garantier om avseende säljbarhet eller lämplighet för ett visst ändamål, och ingen annan representation av någon form ska vara bindande eller förpliktigande för Electronic Arts. Om några sådana garantier inte går att frskriva sig från, ska sådana garantier gällande denna produkt och skyddade komponenter, inklusive underförstådda garantier avseende säljbarhet och lämplighet för ett visst syfte, vara begränsade till den period på 90 dagar som anges ovan. På inga villkor kan Electronic Arts hållas ansvariga för några särskilda, oförutsedda eller följande skador som uppstår från innehav, användning eller funktionsoduglighet för denna Electronic Arts-produkt eller skyddade komponenter, inklusive skador på egendom, och i den utsträckning som är tillåten enligt lag, personskador, även om Electronic Arts upplysts om möjligheten för sådana skador. I vissa domvärjor tillåts ingen begränsning för hur lång en underförstådd garanti ska gälla och/eller frskrivning av ansvar för oförutsedda skador eller följdskador, varför ovanstående begränsningar och/eller frskrivningar inte gäller dig. I sådana domvärjor ska Electronic Arts ansvar vara begränsat i den största möjliga utsträckning som tillåts enligt lag. Denna garanti ger dig specifika rättigheter. Du kan också ha andra rättigheter som varierar från land till land.

RETURER INOM GARANTIPERIODEN PÅ 90 DAGAR

Returnera den skyddade komponenten med (1) en kopia av kvittot där inköpsdatum framgår, (2) en kortfattad beskrivning av de problem som uppstått och (3) ditt namn, din adress och ditt telefonnummer till adressen nedan så skickar Electronic Arts en ersättning till dig. Om den skyddade komponenten skadats genom missbruk eller olyckshändelse, blir denna 90 dagars garanti ogiltig och du måste följa de instruktioner som gäller för returerna efter garantiperioden på 90 dagar. Vi rekommenderar att du skickar skyddade komponenter rekommenderat. Electronic Arts ansvarar inte för skyddade komponenter som inte mottagits.

Garantiinformation för EA

Om felet i den skyddade komponenten uppstått på grund av missbruk, felaktig hantering eller försummelse, eller om den skyddade komponenten befinns vara behäftad med fel mer än 90 dagar från inköpsdatum kan du kontakta oss på nedanstående adress för att få utbytesinstruktioner:

Online: <http://www.electronicarts.se/support/>

INTERNETANSLUTNING, ONLINEVERIFIERING OCH GODKÄNNANDE AV LICENSAVTALET FÖR SLUTANVÄNDARE KRÄVS FÖR ATT SPELA DIGITAL DOWNLOAD-PRODUKTEN THE SIMS 3. TILLGÅNG TILL ONLINETJÄNSTER, INKLUSIVE SIMPOINTS OCH NEDLADDNINGAR KRÄVER EN INTERNETANSLUTNING, ETT EA-KONTO OCH EN SPELREGISTRERING MED DET BIFOGADE SERIENUMRET. REGISTRERINGEN ÄR BEGRÄNSAD TILL ETT EA-KONTO PER SERIENUMMER OCH ÄR INTE ÖVERFÖRBART. EA ONLINES VILLKOR, REGLER OCH FUNKTIONSUPPDATERINGAR FINNS PÅ www.ea.com. DU MÅSTE VARA 16 ÅR ELLER ÄLDRE FÖR ATT REGISTRERA DIG FÖR ETT EA-KONTO. MAC-ANVÄNDARE MÅSTE UPPDATERA TILL DEN SENASTE VERSIONEN AV STARTPROGRAMMET TILL THE SIMS 3 LAUNCHER FÖR ATT KOMMA ÅT ONLINETJÄNSTER, INKLUSIVE AVGIFTSFRIA SIMPOINTS OCH NEDLADDNINGAR. EA KAN TILLHANDAHÅLLA VISST UTBYGGANDE INNEHÅLL OCH/ELLER UPPDATERINGAR UTAN EXTRA AVGIFT, OM OCH NÄR DETTA BLIR TILLGÄNGLIGT. DIGITAL DOWNLOAD-PRODUKTEN THE SIMS 3 ANVÄNDER SECUROM-TEKNIK FÖR HANTERING AV DIGITALA RÄTTIGHETER FRÅN SONY DADC AUSTRIA AG. MER INFORMATION OM SECUROM FINNS PÅ <http://faq.securom.com/>.

EA KAN DRA TILLBAKA ONLINE-FUNKTIONER 30 DAGAR EFTER ATT DETTA MEDDELATS PÅ www.ea.com.

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, EA-logotypen, The Sims, The Sims 3-logotypen och The Sims *diamant* design är varumärken eller registrerade varumärken som tillhör Electronic Arts Inc. i USA och/eller andra länder. Med ensamrätt. *RenderWare* är ett varumärke eller registrerat varumärke som tillhör Criterion Software Ltd. Delar av denna programvara är upphovsrättsskyddad 1998–2009 av Criterion Software Ltd. och dess licenstagare. Alla övriga varumärken är egendom tillhörande sina respektive ägare.



Använder Granny Animation. Copyright © 1999-2009 av RAD Game Tools, Inc.
Macintoshkonvertering av *TransGaming Inc.*

Detta spel använder Cider(tm) Technology från *TransGaming Inc.* Cider(tm) är upphovsrättsskyddad © 2000-2009 *TransGaming Inc.*

Cider C/C++ runtimekomponenter (msvcrt.dll, msvcrt71.dll, msvcp71.dll, msvcr80.dll, and msvcp80) inkluderar delar av Visual C++ 6,0 runtimekomponenter och delar av *Dinkum Compleat C/C++ Libraries*. Visual C++ 6,0 runtimekomponenter är Copyright © 1999 Microsoft Corp.
Dinkumware-komponenter är upphovsrättsskyddade © 1989-2006
av P.J. Plauger och *Dinkumware Ltd.*

Cider MFC & ATL-komponenter (MFC42.dll, MFC71.dll) inkluderar Visual C++ 6,0 MFC & ATL-komponenter. Visual C++ 6,0 MFC & ATL-komponenter är upphovsrättsskyddade
© 1992-1999 Microsoft Corp.

Cider inkluderar *libpng*, upphovsrättsskyddat © 1995-2004 av *libpng*-projektförfattare (se <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt> för en komplett lista)

Denna programvara är delvis baserad på arbetet från Independent JPEG Group. Cider inkluderar *libjpeg*, upphovsrättsskyddat © 1991-1998, Thomas G. Lane.

Cider använder NVIDIA:s Cg Toolkit, upphovsrättsskyddat © 2002-2008, NVIDIA Corporation.

Cider inkluderar *dmalloc*, upphovsrättsskyddat © 2001-2006 Wolfram *Gloger*

Cider inkluderar CSRI *malloc*, upphovsrättsskyddat (c) 1988, 1989, 1993 University of Toronto

Cider inkluderar SDL, upphovsrättsskyddat (c) 2001-2007 av SDL-projektförfattare (se <http://libsdl.org/credits.php> för en komplett lista). SDL är tillgängligt under villkoren i GNU Lesser General Public License (LGPL) som finns med här nedan.

Cider inkluderar The Better String Library (*bstring*) upphovsrättsskyddat (c) 2002-2006 av Paul Hsieh

Delar av denna programvara är upphovsrättsskyddad (c) 2006 av Industrial Light & Magic, en avdelning inom *Lucasfilm* Entertainment Company Ltd. Vissa delar är bidrag som är upphovsrättsskyddade av andra personer enligt anmärkningar. Med ensamrätt.

iniParser delvis upphovsrättsskyddat (c) 2000 av Nicolas *Devillard*.

Delar av denna programvara är upphovsrättsskyddad © 1996-2000 av The *FreeType* Project (www.freetype.org). Med ensamrätt.

Delar av denna programvara är upphovsrättsskyddad © 2006 av Simon Brown och medarbetare i Squish project (<http://sjbrown.co.uk/?code=squish>). Med ensamrätt.

Ciders *libquartz.dylib*-komponent inkluderar delar av *ffmpeg*, upphovsrättsskyddat © 2000-2006 av *Fabrice Bellard*, o.a.

Cider och relaterade komponenter distribueras under villkoren i Cider Technology License och andra *licencer*, inklusive GNU LGPL. Licensinformation finns i licensavtalet för slutanvändare.

Delar av Cider är upphovsrättsskyddat © 2002-2006 av *ReWind* projektförfattare (se <http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind> för en komplett lista).

Delar av Cider är upphovsrättsskyddat © 1993-2008 av Wine projektförfattare (se <http://source.winehq.org/source/AUTHORS> för en komplett lista).

Källkod till LGPL-komponenter finns tillgänglig via: <http://transgaming.org/cvs/>

Övriga Cider-komponenter som finns tillgängliga via CVS är separat licensierade under villkor som beskrivs i de LICENSE-filer som medföljer dem.

Detta spel använder en dynamisk annonseringsteknologi från IGA Worldwide Inc. ("IGA Technology"), vilken gör det möjligt att temporärt ladda upp reklam till spelet på din PC eller basenhet och ersätta den när du spelar online. IGA Technology loggar endast information som behövs för att mäta presentationen av och styra annonseringen till lämpligt geografiskt område och till rätt plats i spelet. Loggad data kan inkludera IP-adress, plats i spelet, hur lång tid reklamen var synlig, reklamens storlek och visningsvinkel. IP-adressen raderas när online-spelet avslutas. Ditt spel kan få ett id-nummer som lagras på din pc eller ditt system, och används av IGA Technology för att beräkna antalet unika och upprepade visningar av dynamisk reklam i spelet. Detta id-nummer kan inte sammankopplas med personuppgifter. Den loggade informationen används inte för att identifiera dig personligen. Denna annonseringsteknologi är integrerad i själva spelet; om du inte vill använda denna teknologi, spela inte då du är uppkopplad mot internet. Mer information finns i vår integritetspolicy på privacy.ea.com.

