

The SIMS 3



Ostrzeżenie przed epilepsją (padaczką)

Prosimy przeczytać przed uruchomieniem gry lub pozwoleniem dziecku na jej uruchomienie.

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku padaczkowego lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tego ataku lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie niektórych gier komputerowych. Takie przypadłości mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie rozpoznano padaczki, lub które nigdy wcześniej nie doznały ataków padaczkowych. Jeżeli u użytkownika (lub kogoś z jego rodziny) wystąpiły kiedykolwiek objawy padaczki (ataki padaczkowe lub nagłe utraty przytomności) spowodowane migotaniem światła, przed rozpoczęciem gry należy zasięgnąć porady lekarza.

Zaleca się, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Gdyby u użytkownika lub jego dziecka wystąpiły podczas gry którekolwiek z następujących objawów: zawroty głowy, zaburzenia wzroku, skurcze mięśni oczu lub innych mięśni, utrata przytomności, zaburzenia błędnika, jakiegokolwiek mimowolne odruchy lub drgawki, należy NATYCHMIAST przerwać grę i skonsultować się z lekarzem.

W czasie gry należy zachować następujące środki ostrożności

- ◆ Nie siadaj zbyt blisko ekranu. Usiądź w takiej odległości, na jaką pozwala długość kabli.
- ◆ O ile to możliwe, graj na niezbyt dużym ekranie.
- ◆ Staraj się nie grać, jeśli odczuwasz zmęczenie lub senność.
- ◆ Upewnij się, że pomieszczenie, w którym grasz, jest dobrze oświetlone.
- ◆ Odpoczywaj co najmniej 10 do 15 minut na każdą godzinę gry.

Spis treści

Ostrzeżenie przed epilepsją (padaczką)	1
Instalacja gry	3
Uruchamianie gry	3
Najważniejsze komendy	4
Szukaj inspiracji!	6
Wprowadzenie	7
Stwórz Sima	8
Stwórz styl	10
Unikalni Simowie	11
Żyjący świat	16
Tryb życia	18
Fazy życia i starzenie się	22
Tryb kupowania	23
Tryb budowy	24
Obiekty importowane	26
Edycja własnego miasta	29
Porady dotyczące wydajności	31
Centrum Pomocy	32
Ograniczona 90-dniowa gwarancja	33



<http://pl.thesims3.com>

Instalacja gry

Uwaga Informacje na temat wymagań systemowych można znaleźć w witrynie www.ea.pl.

Instalacja na komputerze PC (wersja płytowa):

Aby zainstalować grę, umieść płytę w napędzie i postępuj zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie.

Instalacja na komputerze PC (gry zakupione przez EA Store):

Uwaga Jeśli chcesz uzyskać więcej informacji na temat zakupu wersji cyfrowej gry EA, odwiedź stronę: www.eastore.pl i kliknij odnośnik do Centrum Pomocy.

Po pobraniu gry przez program EA Download Manager pojawi się ikona instalacji. Kliknij ją i postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie.

Gdy proces instalacji zakończy się, uruchom grę bezpośrednio z programu EA Download Manager.

Uwaga Jeśli po zakupieniu gry chcesz ją zainstalować na innym komputerze, najpierw pobierz i zainstaluj na nim program EA Download Manager, a następnie uruchom aplikację i zaloguj się na swoje konto EA. Wybierz tytuł gry na wyświetlonej liście i kliknij przycisk Start, aby pobrać grę.

Instalacja na komputerach Macintosh:

1. Włóż płytę z grą do napędu DVD-ROM. Na pulpicie pojawi się ikona przedstawiająca płytę z grą. Kliknij dwukrotnie tę ikonę, aby uruchomić program startowy gry.
2. Wybierz ikonę instalatora gry w dolnej części programu startowego, aby wywołać menu instalacji.
3. Postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie, aby dokończyć instalację.

Instalacja na komputerach PC lub Macintosh (gry zakupione w sklepach internetowych firm trzecich):

Skontaktuj się z dystrybutorem cyfrowym, od którego kupiona została gra, aby uzyskać informacje na temat jej instalacji bądź pobrania oraz instalacji kolejnego egzemplarza.

Uruchamianie gry

Rozpoczęcie gry:

Komputery PC:

W Windows Vista™ należy wybrać menu **Start > Gry**, a w starszych wersjach Windows™ menu **Start > Programs** (lub **Wszystkie programy**).

Uwaga W klasycznym menu Start systemu Windows Vista gry znajdują się w menu **Start > Programy > Gry > Eksplorator gier**.

Komputery Macintosh:

Otwórz okno programu Finder, wybierz Aplikacje i dwukrotnie kliknij ikonę gry.

Najważniejsze komendy

Sterowanie ogólne

Cofnij/powtórz	CTRL-Z/CTRL-Y
Anuluj	ESC
Przełącz widok okna kodów	CTRL-SHIFT-C
Pokaż/schowaj interfejs użytkownika	F10

Stwórz Sima

Obróć Sima	, (przecinek)/. (kropka)
Zbliżenie/oddalenie	okrętlej myszki

Tryb kupowania/budowy

Narzędzia umieszczania obiektów

Obróć obiekt	, (przecinek)/. (kropka)
Usuń obiekt	DEL lub BACKSPACE
Włącz swobodne ustawianie	ALT (trzymając lub poruszając obiekt)
Włącz swobodne obracanie	ALT (obracając obiekt za pomocą myszki)
Przesuń obiekt na następne miejsce na powierzchni	M

Sterowanie – budowa pokoju

Stwórz pokój	narzędzie ściany + SHIFT + przeciągnij
Wypełnij pokój tapetą/podłogą	SHIFT + kliknij (używając narzędzia tapety/podłogi)
Obróć płytkę podłogi	narzędzie podłogi: , (przecinek)/. (kropka)
Przełącz tryb pełnej/ćwiartki płytki	CTRL-F

Tryb filmowania

Włącz tryb filmowania	TAB
Start/koniec zapisu filmu	V
Obniż/podnieś kamerę	Q/E
Obróć kamerę w lewo/prawo	SHIFT-A/SHIFT-D
Anuluj obrót kamery	SHIFT-S
Ustal długość ogniskowej	Z/X
Zdjęcie	C

Tryb życia

Sterowanie Simem/rodziną

Przełącz na następnego Sima w rodzinie	SPACJA
Przełącz na (określonego) Sima	Kliknij na portrecie Sima
Zablokuj kamerę na Simie	Kliknij prawym przyciskiem myszki na portrecie Sima
Wypośredkuj widok na aktywnym Simie	ENTER
Otwórz dziennik umiejętności	J
Otwórz wyposażenie	I

Sterowanie upływem czasu

Pauza	P, 0 , lub `
Tempo normalne/szybkie/super	1/2/3 (lub odpowiednie klawisze na klawiaturze numerycznej)
Szybki przeskoc na koniec interakcji	4

Sterowanie w domu

		MacBook
Wyższe/nizsze piętro	PG UP/PG DOWN	Fn + strzałka w górę/strzałka w dół
Następny/poprzedni tryb ścian	HOME/END	Fn + strzałka w lewo/strzałka w prawo
Wypośredkuj widok na parceli wybranego Sima	SHIFT-ENTER	

Poruszanie kamerą

Ruch w lewo/prawo	strzałka w lewo/strzałka w prawo lub A/D
Ruch do przodu/tyłu	strzałka w górę/strzałka w dół lub W/S
Szybszy ruch	SHIFT + strzałki lub SHIFT + A/S/W/D
Zbliżenie/oddalenie	Z/X lub =/- lub + (klawiatura numeryczna) / - (klawiatura numeryczna)
Obrót w lewo/prawo	, (przecinek)/. (kropka)
Zapisz pozycję kamery 1 - 5	CTRL - 5 - 9
Ustalona pozycja kamery 1 - 5	SHIFT - 5 - 9
Przejdź do pozycji kamery 1 - 5	5 - 9
Przełącz tryb kamerzysty	TAB
Przełącz tryb mapy	M

Tryby rozgrywki

Tryb życia	F1
Tryb kupowania	F2
Tryb budowy	F3
Tryb opcji	F5

Skróty klawiszowe dla Mac OS X

Przełącz między widokiem okienkowym a pełnoekranowym	Command-Return
Minimalizuj grę w trybie pełnoekranowym	Command-Tab

Funkcje przycisku prawego i przycisku środkowego myszki na Mac OS X

Niektóre funkcje w *The Sims™ 3* wymagają używania prawego przycisku myszki i środkowego przycisku myszki. Jeśli masz myszkę Apple Mighty Mouse, funkcję prawego przycisku możesz włączyć w oknie „Preferencje systemowe” > „Klawiatura i mysz”. Wybierz opcję SECONDARY BUTTON (drugi przycisk) w menu rozwijanym RIGHT CLICK (prawy przycisk).

Komputery Macintosh współpracują również z większością myszek do komputerów PC podłączanych do portu USB. Oba podstawowe przyciski myszek są prawidłowo wykrywane i obsługiwane w chwili ich podłączenia.

Jeśli masz starszą myszkę Apple z jednym przyciskiem lub notebooka MacBook z panelem dotykowym, funkcję kliknięcia prawego przycisku możesz emulować poprzez przytrzymanie wciśniętego klawisza Command podczas klikania przyciskiem myszki.

Aby emulować środkowy przycisk, gdy używasz myszki z jednym przyciskiem, przytrzymaj wciśnięte klawisze Control i Command podczas klikania przyciskiem myszki.

Szukaj inspiracji!

The Sims™ 3 zainspiruje Cię nieograniczonymi możliwościami kreatywnymi i rozbawi niespodziankami oraz zartami! Twórz niezwykłych, wyjątkowych Simów, wybierając ich wygląd i różne cechy osobowości. Następnie wybuduj dla nich domy – możesz zaprojektować cokolwiek, od wytwornie wyposażonego domu marzeń do zapuszczonej chaty nad morzem. Wyślij swoich Simów na zwiedzanie otoczenia. Niech poznają innych Simów. Mogą szukać pracy na stadionie sportowym, skorzystać z masażu w spa albo zaprosić przyjaciela na kolację w miejscowej restauracji. Jest tak wiele możliwych zajęć, są nowe szybkie cele do zrealizowania, zwane okazjami, a rozgrywka jest satysfakcjonująca. *The Sims™ 3* pozwala Ci zdecydować, czy wypełnisz przeznaczenie swoich Simów i sprawisz, aby ziściły się ich marzenia (albo nie!).

Szybkie rozpoczęcie

Bez względu na to, czy grasz w *The Sims* po raz pierwszy, czy jesteś doświadczonym graczem, zalecamy Ci rozegranie samouczka, dzięki któremu dowiesz się, co nowego pojawiło się w *The Sims™ 3*. To szybkie wprowadzenie pomoże Ci optymalnie wykorzystać wszystkie ekscytujące, nowe funkcje!

Możesz zresetować samouczek w menu głównym, jeśli chcesz przypomnieć go sobie później, albo jeśli coś Ci umknęło za pierwszym razem. Możesz także wybierać lekcje z menu opcji, aby dowiedzieć się więcej o wszystkich funkcjach w *The Sims™ 3*.

Wprowadzenie

Rozpoczęcie gry w *The Sims™ 3* jest bardzo łatwe. Możesz wskoczyć od razu do gotowej rodziny albo zmodyfikować wszystkie aspekty gry, wykonując kilka prostych czynności.



Aby rozpocząć nową grę:

Wybierz otoczenie z menu rozwijanego, a następnie kliknij ikonę startu. Wybrane otoczenie zostanie wczytane.

Gdy po raz pierwszy uruchomisz grę, możesz wybrać opcję STWÓRZ SIMÓW, jeśli chcesz stworzyć własnych, przygotowanych przez siebie Simów, albo opcję WPROWADŹ DO RODZINY, jeśli chcesz przenieść gotowych Simów z biblioteki do swojego miasta i grać nimi.

Więcej informacji o tworzeniu własnych Simów znajdziesz w punkcie Stwórz Sima, na str. 8.

Po ukończeniu samouczka (albo wyjściu z niego), możesz także WYBRAĆ OTOCZENIE, w którym chcesz grać gotowymi Simami, którzy już mieszkają w wybranym przez Ciebie mieście.

W przypadku gotowych rodzin, kliknij na jednym z przycisków z niebieskim domkiem, aby przeczytać opis członków rodziny i domu, oraz zobaczyć poziom trudności, rozmiar parceli, a także sumę posiadanych przez rodzinę simoleonów. Kliknij na przycisku WYBIERZ w wyskakującym oknie, aby grać tą rodziną.

Uwaga: Gdy ukończysz samouczek, możesz także wybrać pustą parcelę i zbudować własny dom dla Twoich Simów. Więcej informacji o budowaniu znajdziesz w punkcie *Tryb budowy*, na str. 24.

Zapisywanie i wczytywanie

Jedna zapisana gra reprezentuje całe Twoje miasto. Aby zapisać grę, w menu opcji wybierz opcję ZAPISZ. Wpisz nazwę gry, i potwierdź zapis. Zawsze możesz rozpocząć nową grę w menu głównym.

Aby wczytać zapisaną grę, przejdź do menu głównego i wybierz zapisaną grę, w którą chcesz grać.

Opcje

W menu opcji możesz zmienić ustawienia grafiki, dźwięku, sposobu rozgrywki, nagrywania filmów oraz muzyki. Większość z tych opcji nie wymaga wyjaśnienia, ale kilka zostało opisanych poniżej.

Wolna wola

Przesuń suwak w lewo, aby zmniejszyć poziom wolnej woli albo w prawo, aby go zwiększyć. Im więcej wolnej woli mają Simowie, tym częściej podejmują działania samodzielnie, o ile nie przydzielisz/aś im zajęcia. (Uważaj, Twoi Simowie nie będą samodzielnie podejmowali niektórych działań, takich jak szukanie pracy. Musisz nimi pokierować, aby wykonali niektóre zajęcia.)


Długość życia

Określ jak długie (przy założeniu braku nieszczyśliwych wypadków) będzie życie Twojego Sima, ustawiając suwak na żądaną liczbę dni.

Stwórz Sima

Tworzenie własnych Simów jeszcze nigdy nie było tak łatwe! Możesz zmienić ich wygląd, wybierając wszystko, od wielkości nosa, do kształtu ciała. Ustal kolor ich oczu, dodaj pasemka we włosach, a nawet wybierz odcień szminki. Następnie wybierz garderobę Simów, określ ich osobowość i ustal ulubiony kolor, muzykę oraz jedzenie. Stwórz dowolnego Sima, jakiego tylko sobie wyobrazisz!

Gotowi Simowie

Na ekranie tworzenia Sima możesz wybrać gotowego Sima, klikając na przycisku gotowych Simów . Aby zawęzić widoczny wybór Simów, klikaj na opcjach wieku, płci albo typu sylwetki. Kliknij na Simie, którym chcesz grać, a następnie potwierdź swój wybór. Twój Sim jest już gotowy do akcji! Jeśli chcesz, możesz dalej modyfikować tego Sima, klikając na przyciskach po lewej (patrz dalej).

Jeśli chcesz stworzyć całkowicie zmodyfikowanego Sima, zacznij od kliknięcia na ikonie „Podstawy” .



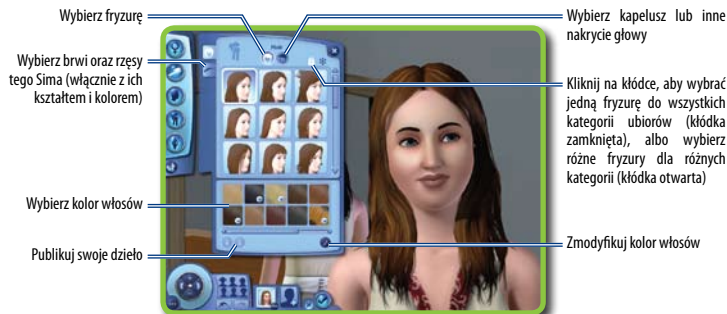
Podstawy

Wpisz imię swojego Sima, wybierz jego płeć, ustal wiek, określ karnację i typ sylwetki (wybierając jak jest chudy lub gruby i jak umięśniony).



Fryzura

Wybierz fryzurę (lub nakrycie głowy) dla swojego Sima oraz kolor włosów. Ustal kształt i kolor brwi oraz wybierz zarost (tylko dla Simów męskich). Jeśli chcesz, możesz także wybrać fryzurę swojego Sima dla każdej kategorii ubiorów.



Wygląd

Wybierz kształt głowy swojego Sima, dostosuj jego uszy, ustal kolor i kształt oczu, wybierz usta, nos i wszelkie znamiona, piegi albo makijaż.




Kliknij tu, aby wybrać cechy tej twarzy losowo



Ubranie

Wybierz ubranie codzienne i na okazje specjalne, a także pidżamę, strój sportowy i kostium do kąpieli. W każdej kategorii możesz wybierać dolne i górne części ubrań, pełne kostiumy, obuwie oraz dodatki.

Uwaga: Twoi Simowie muszą mieć komode, aby można było tworzyć nowe ubrania w grze. W każdej kategorii ubrań mogą znajdować się trzy różne stroje.

Podpowiedź: Możesz także modyfikować ubrania, wybierając ich kolory i wzory. Gdy zobaczysz tę ikonę , kliknij na niej, aby dostosować styl wybranego elementu. Informacje na temat modyfikowania ubrań (oraz innych elementów) znajdziesz w punkcie Stwórz styl, na str. 10.



Podpowiedź: Twój Sim może zmieniać niektóre aspekty swojego wyglądu (fryzurę i makijaż) w dowolnym lustrze.



Osobowość

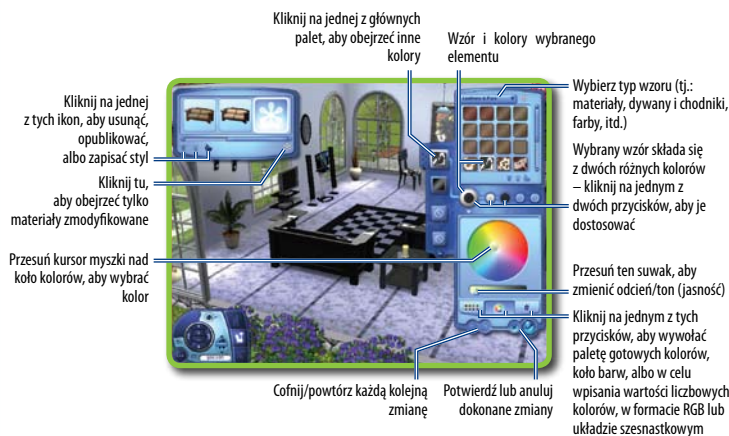
Ustal cechy osobowości swojego Sima, co lubi i jakie jest jego pragnienie życiowe. Więcej informacji na temat cech znajdziesz na str. 11, a więcej informacji na temat pragnień życiowych na str. 14. Tu możesz także wybrać głos Sima i napisać jego krótką biografię.

Czasem najważniejsze są szczegóły

Dostosuj szczegóły określonej części swojego Sima. Na przykład, możesz kliknąć na , aby zmienić kolor fryzury, pasemek, odróstów i końcówek włosów Twojego Sima. Albo możesz kliknąć na , aby zmienić nos Sima: unieść nieco jego koniec, poszerzyć grzbiet nosa albo wydłużyć nozdrza. Na zakładce „Zaawansowane”, kliknij na jednym z kółek, aby wybrać inny obszar do modyfikacji.

Stwórz styl

Możesz używać opcji tworzenia stylu, aby zmieniać wzory i kolory ubrań Twoich Simów, albo możesz stworzyć spójny wystrój wnętrza, dopasowując projekty tapet, farby, tapicerki mebli i tak dalej.



Pasujące buty i nie tylko

Możesz także pobrać kolor lub wzór i zastosować go na wielu obiektach. Powiedzmy, że chcesz, aby buty Twojej Simki pasowały idealnie do jej sukienki. Kliknij na sukience, aby ją wybrać, a następnie kliknij na wzorze z sukienki, którego chcesz użyć na jej butach i przeciągnij ten wzór na buty. Jeśli buty mają więcej niż jeden wzór, możesz zdecydować, gdzie chcesz zastosować ten wzór. Następnie potwierdź dokonanie zmiany.

Po zapisaniu wzoru, możesz przeciągać kolory i wzory na meble, ozdoby i dodatki, w trybach budowy i kupowania.

Zapisywanie zmodyfikowanych materiałów i obiektów



Unikalni Simowie

Teraz możesz jeszcze bardziej dostosowywać swoich Simów, aby stworzyć szeroki wybór postaci, z których każda ma własną, niepowtarzalną osobowość. Wybierz do pięciu z dziesiątek cech osobowości, ustal ulubione jedzenie, kolory i muzykę, a nawet określ brzmienie i wysokość głosu swojego Sima.

Cechy

Twoi Simowie mogą mieć do pięciu cech. Ich cechy wpływają na to, czego chcą, jak się czują i jak zachowują. Na przykład, Simowie, którzy uwielbiają przyrodę są najszcześliwsi pod otwartym niebem. Mole książkowe potrafią czytać szybciej i piszą lepsze powieści. Simowie także zwykle lepiej dogadują się z innymi Simami, z którymi mają wspólną przynajmniej jedną cechę.

W miarę, gdy Simowie rosną, zmieniając się z dzieci w młodych dorosłych, zyskują więcej cech. Jeśli Twój Sim był bardzo zadowolony i szczęśliwy w poprzedniej fazie życia, możesz nawet wybrać cechy dla niego. Jednakże, jeśli Twój Sim był tylko przeciętnie zadowolony, jego nowe cechy mogą zostać wybrane losowo; jeśli Twój Sim miał kiepskie doświadczenia w tej fazie życia, może dostać negatywne cechy.

Dobra osobowość

Ela ma następujące cechy (pogrubione), które wpływają na jej osobowość w różny sposób i pomagają ustalić, jak będzie dokonywała interakcji ze światem wokół niej:

Ponieważ Ela jest **samotniczką**, nie musi kontaktować się z innymi Simami tak często i woli spędzać czas sama. Jako **pracoholiczka**, uwielbia chodzić do pracy (a nawet dobrze się tam bawić!) i może także pracować w domu, za pomocą komputera. Ela jest także w pewnym stopniu **perfekcjonistką**, co oznacza, że chociaż wykonywanie pewnych rzeczy zabiera jej więcej czasu, zwykle robi je lepiej niż inni Simowie. Ela jest **artystką**, zatem uczy się umiejętności artystycznych, takich jak malowanie, pisanstwo i gra na gitarze, szybciej niż inni Simowie. Uwielbia także odwiedzać galerię sztuki. Ponieważ Ela jest **ambitna**, zazwyczaj dostaje podwyżki i awanse wcześniej niż inni Simowie, ale także bardziej się przejmując, jeśli minęło już sporo czasu od ostatniego awansu.

To cechy, spośród których możesz wybierać.

Umysłowe	Fizyczne	Towarzyskie	Styl życia
Roztrzepany	Wysportowany	Charyzmatyczny	Ambitny
Artysta	Śmiały	Unika zobowiązań	Wytrawny wędkarz
Mól książkowy	Niezdarny	Nie lubi dzieci	Infantylny
Nie znosi sztuki	Leniuch	Łatwo się zachwycą	Śmiałek
Ekspert komputerowy	Tchórz	Flirciarz	Zły
Łatwo się ekscytuje	Śpioch	Przyjazny	Rodzinny
Geniusz	Boi się wody	Poczucie humoru	Oszczędny
Zdolny ogrodnik	Niespokojny sen	Świetnie całuje	Dobry
Majster	Szczęściarz	Gderliwy	Nie cierpi przyrody
Szalony	Schludny	Nieuleczalny romantyk	Gorąca głowa
Urodzony kucharz	Unika nagości	Nieokrzesany	Kleptoman
Neurotyk	Niechluj	Samotnik	Uwielbia przyrodę
Wirtuoz	Pechowiec	Przegraný	Przewrażliwiony
		Złośliwy	Perfekjonista
		Pasożyt	Technofob
		Brak poczucia humoru	Wegetarianin
		Dusza towarzystwa	Pracoholik
		Wygadany	
		Arogant	
		Nieprzystępny	

Ulubione

Możesz także wybrać ulubione rzeczy Twojego Sima. Ustal, że jego ulubionym jedzeniem są tosty ze smażonym serem, pomarańczowy to jego ulubiony kolor, a pop to ulubiony gatunek muzyki. Twoi Simowie chętnie sami wybiorą swoje ulubione rzeczy.

Głos

Wybierz głos i wysokość głosu swojego Sima.

Umiejętności

Jest dziesięć różnych umiejętności, które Twoi Simowie mogą rozwijać w ciągu swego życia. Im wyższe poziomy ich umiejętności, tym lepsi są w wykonywaniu pewnych zadań i zajęć. Dodatkowo, w miarę rozwoju umiejętności Twoich Simów, dostępne stają się dla nich nowe zajęcia. I wreszcie, umiejętności na wyższych poziomach pomagają Twoim Simom w rozwoju ich kariery. Umiejętności, których Twoi Simowie potrzebują najbardziej, zależą od wybranej ścieżki kariery. W większości przypadków umiejętności dla określonej kariery są dość logiczne: na przykład, aby stać się światowej sławy kucharzem, Twój Sim musi doskonale gotować. Inne wymagane umiejętności mogą wydawać się mniej oczywiste: w karierze stróża prawa Simowie muszą rozwijać logikę (rozwiązywanie zagadek kryminalnych wymaga trochę myślenia!). Więcej informacji znajdziesz w punkcie Kariery, na str. 14.

Twój Sim może nabyć umiejętność czytając książki, ćwicząc tę umiejętność, albo biorąc kursy w jednym z budynków w mieście. Aby przeczytać książkę na temat danej umiejętności, zajrzyj do biblioteczki swojego Sima, kup książkę w księgarni albo odwiedź bibliotekę.

Podpowiedź: Gdy Twój Sim jest w dobrym nastroju, rozwija swoje umiejętności szybciej niż wtedy, gdy ma zły humor.

Umiejscowienie kursów

Poniżej znajduje się lista wszystkich umiejętności, ze wskazaniem miejsc, gdzie Twój Sim może się ich uczyć.

Umiejętność	Gdzie znaleźć kurs
Sportowe	Stadion
Charyzma	Ratusz
Gotowanie	Restauracja lub bar
Wędkowanie	Sklep spożywczy
Ogródnictwo	Laboratorium naukowe
Gra na gitarze	Kinoteatr
Majsterkowanie	Baza wojskowa
Logika	Laboratorium naukowe
Malowanie	Szkola
Pisanstwo	Biuro/Redakcja

Dziennik umiejętności

Dziennik umiejętności umożliwi Ci podgląd każdej umiejętności Twojego Sima, włącznie z jej aktualnym poziomem, statystykami powiązanymi z daną umiejętnością (na przykład, ile przepisów przygotował Sim) oraz skojarzonymi z nimi okazjami.

◆ Aby wywołać dziennik umiejętności, wciśnij klawisz **J** albo kliknij na przycisku dziennika umiejętności na panelu Twojego Sima.

Pragnienia

Każdy dorosły Sim ma pragnienie życiowe – coś, do czego dąży przez całe swoje życie. To są większe osiągnięcia, które wymagają dłuższego czasu i znacznego wysiłku, ale ich spełnienie zapewnia wielką satysfakcję. Gdy tworzysz młodego dorosłego lub starszego Sima, wybierasz jego pragnienie życiowe, po ustaleniu cech. W przypadku młodszych Simów wybierzesz ich pragnienie życiowe w czasie gry, w zależności od wykonywanych przez nich zajęć i osobowości.

Twój Sim ma także pomniejsze pragnienia codzienne. Do tych pragnień należą życzenia, takie jak zdobycie przyjaciela, znalezienie pracy w określonej karierze zawodowej albo zakochanie się. Możesz obiecać swojemu Simowi spełnienie do czterech jego pragnień. Możesz też je dowolnie odrzucać. Obiecując spełnienie życzenia, ustalasz, że na tym skupi się życie Twojego Sima. Jeśli Twój Sim spełni to pragnienie, otrzyma punkty szczęścia życiowego. Pragnienia, jakie spełnia Twój Sim, wpływają na wybór jego przyszłych pragnień.

Klikaj na strzałkach po obu stronach panelu pragnień, aby przełączać dostępne pragnienia. Aby obiecać spełnienie pragnienia, kliknij na nim. Pragnienie przesunie się, zajmując jedno z miejsc dla czterech obiecanych pragnień. Możesz także bezkarnie anulować pragnienie, klikając na nim prawym przyciskiem myszki.

Nastrojniki

Panel nastroju Twojego Sima pokazuje jego ogólne samopoczucie oraz różnorakie nastrojniki. Nastrojniki to tymczasowe czynniki, które bezpośrednio wpływają na nastrój i zachowanie Twojego Sima. Nastrojniki są wyświetlane jako ikony z różnymi obrazkami i mogą mieć czerwone tło (jeśli wpływają negatywnie na nastrój Twojego Sima), zielone tło (dla efektów pozytywnych) albo niebieskie tło (brak wpływu na nastrój). Przesuń kursor myszki nad ikonę nastrojnika, aby zobaczyć co to jest i jak długo będzie wpływało na Twojego Sima. Osobowość Twojego Sima będzie decydowała o tym, jakie nastrojniki na niego wpływają i jak silne są ich efekty.

Szczęście życiowe

Nastrój Twojego Sima może bezpośrednio wpływać na jego szczęście życiowe. Dopóki Twój Sim jest w naprawdę dobrym humorze, co sekundę otrzymuje punkty szczęścia życiowego. Im lepszy nastrój, tym szybciej Twój Sim będzie zdobywał punkty szczęścia życiowego. Możesz wydawać punkty szczęścia życiowego swojego Sima na zakup nagród szczęścia życiowego.

Aby nabyć nagrody szczęścia życiowego, kliknij na zakładce „Szczęście życiowe” na panelu Sima, a następnie kliknij na przycisku NAGRODY SZCZĘŚCIA ŻYCIOWEGO.

Kariery

Kariera to najlepszy sposób dla Twoich Simów na zarabianie simoleonów. Także dzięki rozwijaniu kariery Simowie wychodzą z domu i mają szansę poznać innych Simów. Jest jedenaście ścieżek kariery, które mogą wybierać Twoi Simowie, a wiele z nich kładzie nacisk na różne umiejętności.

Niektóre kariery mają także różne odgałęzienia, którymi może podążać Twój Sim. W przypadku kariery z odgałęzieniami, gdy Twój Sim otrzyma awans na określony poziom, możesz wybrać, którą ścieżkę zawodową podążyć. Na przykład, kariera stróża prawa umożliwia Twojemu Simowi stanie się agentem specjalnym albo śledczym analitykiem.

Simowie mogą szukać pracy w gazetach, przez komputer albo po prostu odwiedzając miejsce w mieście, gdzie chcieliby pracować (możesz wykorzystać filtry znaczników mapy, aby wyświetlić miejsca pracy).

Ocena pracy

To, jak dobrze Twój Sim radzi sobie w wybranej karierze, zależy od wielu czynników. Nastrój Twojego Sima zawsze wpływa na jego wydajność. Simowie w lepszym nastroju zwykle pracują lepiej. Twój Sim pójdzie do pracy w lepszym nastroju, jeśli jest dobrze wypoczęty, nakarmiony i nie zabrakło mu przynajmniej odrobiny rozrywki w ciągu ostatnich 24 godzin.

Spóźnianie się do pracy lub wychodzenie z niej przed czasem także negatywnie wpływa na ocenę pracy Twojego Sima, zatem dbaj, aby Simowie przychodzili do pracy na czas. Jednakże, Simowie zawsze próbują samodzielnie wyjść do pracy, jeśli im na to pozwolisz.

Niektóre cechy osobowości także mogą zapewnić Simom lepszą wydajność w wybranej przez nich karierze. Na przykład, wysportowanemu Simowi znacznie łatwiej przychodzi rozwijanie zawodowej kariery sportowej, a także niektórych gałęzi kariery stróża prawa.

Różne inne czynniki także mogą wpływać na Twoją ocenę pracy (patrz niżej).

Panel kariery

Możesz sprawdzić, jak Twój Sim radzi sobie w pracy, klikając na zakładce „Kariera”, aby wywołać panel kariery. Ten panel pokazuje aktualną posadę Twojego Sima, terminarz pracy, pensję oraz ocenę wydajności. Możesz także obejrzeć różne czynniki, które wpływają na ocenę pracy, takie jak nastrój, umiejętności lub związek Twojego Sima z szefem. Przesuń kursor myszki nad dowolny z czynników, aby uzyskać więcej informacji o nim. Im lepiej Twój Sim radzi sobie z każdym czynnikiem, tym szybciej poprawia się jego ocena pracy. Jeśli ocena pracy Twojego Sima uzyska wartość maksymalną pod koniec dnia roboczego, Sim otrzyma awans. Uważaj jednak, ponieważ jeśli ocena pracy Twojego Sima spadnie znowu, Sim może zostać wycofany na poprzednie stanowisko, a nawet wyrzucony z pracy!

Na przykład, potakiwacz w karierze politycznej musi utrzymywać dobry nastrój i wysoką charyzmę, a także dobry związek ze swoim szefem.

Możesz także wysłać Sima do pracy lub do szkoły, klikając na odpowiednim przycisku (wygląda jak Sim siedzący przy biurku) na panelu kariery. Ten przycisk działa tylko wtedy, gdy Sim ma wkrótce wyjść do pracy lub szkoły.

Opcje działań Sima

Teraz możesz nie tylko wybierać działania, jakie wykonuje Twój Sim; możesz także ustalić sposób ich wykonywania. Gdy przydzielisz swojemu Simowi działanie, które ma różne opcje, pod ikoną tego działania w kolejce działań pojawi się małe menu rozwijane. Na przykład, w pracy Twój Sim może wybrać opcję: SPOTKAJ SIĘ ZE WSPÓŁPRACOWNIKAMI, PRACUJ CIĘŻKO, WYLUZUJ albo inną. Różne działania wiążą się z różnymi korzyściami i karami, więc wybieraj rozważnie. Prawie zawsze jednak warto wybrać jakąś opcję działania dla Twojego Sima.

Żyjący świat

Twoi Simowie mieszkają w zróżnicowanym i dynamicznym mieście. Wystarczy jedno kliknięcie, aby wybrać się do miejscowej restauracji na małą przekąskę, uczyć się w bibliotece albo wędkować w pobliskim stawie.

Oprócz tej nowej swobody poruszania się po mieście, gra *The Sims™ 3* wprowadza także opcję o nazwie „postęp historii”. Ta funkcja pomaga sprawiać, aby Twoje miasto żyło i rozwijało się. Dzięki postępowi historii, życie sąsiadów Twoich Simów toczy się w normalny sposób. Simowie mogą się wyprowadzać, nowi przybywać na ich miejsce, przyjaciele mogą awansować, sąsiedzi mogą mieć dzieci, a w końcu nawet umrzeć. W skrócie: życie trwa dalej! Ta funkcja pomaga także w utrzymaniu równowagi w otoczeniu.

Możesz jednakże zdecydować się na wyłączenie postępu historii (w menu opcji).

W trybie życia możesz kliknąć na przycisku, który wygląda jak horyzont (albo wcisnąć klawisz **M**), aby otworzyć podgląd mapy.



Znaczniki mapy

Poniżej pokazano kilka znaczników, które pojawiają się na mapie, wraz z informacją, co wskazują. Przesuń kursor myszki nad ikonę, aby zobaczyć jej nazwę.

Ta ikona wskazuje dom Twojego aktywnego Sima.

Obiekty

Gdy Twój Sim wchodzi do jednego z tych obiektów, nie możesz oglądać go w środku. Ale możesz dokonać wyboru, co będzie robił podczas wizyty. Na przykład, Twój Sim może wejść do sklepu spożywczego, aby: **KUPOWAĆ PRODUKTY SPOŻYWCZE, STAĆ SIĘ PARTNEREM, SPRZEDAĆ WARZYWA I OWOCE, PODJĄĆ KURS WĘDKOWANIA** albo **PODJĄĆ PRACĘ DORYWCZĄ**.



Parcele publiczne

Gdy Twój Sim odwiedza parcelę publiczną, możesz go obserwować i kontrolować podczas jego pobytu w środku.



Domy i otoczenia

Możesz także klikać na domach innych Simów, aby ich odwiedzać, nawet jeśli Twój Sim jeszcze ich nie zna. Przejdź przez ulicę, aby powitać sąsiadów, albo odwiedź przyjaciela po drugiej stronie miasta. Gdy Twój Sim odwiedza sąsiadów, mogą go zaprosić do środka. Twój Sim może się czuć u nich jak u siebie w domu (do pewnego stopnia!).

Podpowiedź: Gdy przesuniesz kursor myszki nad inny dom w sąsiedztwie, kursor będzie zmieniał się, w zależności od tego, czy ktoś aktualnie tam mieszka , czy dom jest niezamieszany .

Lokacje publiczne

Twój Sim może odwiedzać różne miejsca w mieście, włącznie z parkami, plażą, restauracjami i nie tylko. Niektóre lokacje to obiekty, w których Twoi Simowie mogą spacerować i je zwiedzać.

Na przykład, Twój Sim może odwiedzić cmentarz. Na cmentarzu może dostać pracę dorywczą, odwiedzić mauzoleum, obejrzeć katakumby, oplakiwać czyjeś groby, a nawet wyręczyć epitafium na nagrobkach.

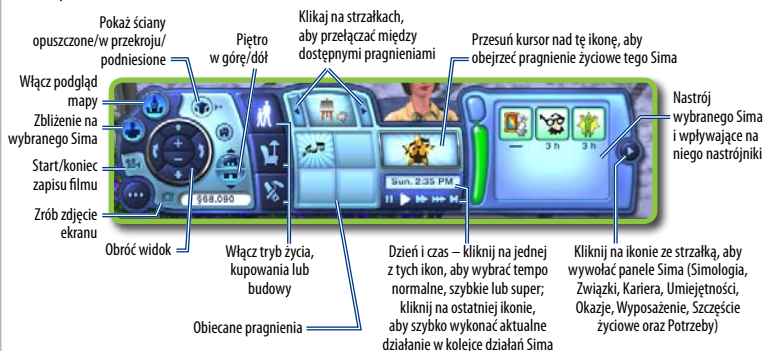
Niektóre budynki, takie jak miejsca pracy, są prostsze. Nie możesz ich zwiedzać, chociaż masz wybór różnych opcji działań, jakie Twój Sim może wykonywać w środku (więcej informacji o tych opcjach w punkcie *Opcje działań Sima*, na str. 15).

Tryb życia

Większość działań odbywa się w trybie życia. W tym trybie Twój Sim dostaje pracę, zdobywa przyjaciół i wrogów, zakochuje się, zakłada rodzinę, rozwija swoje pasje i nie tylko.

Główny panel interfejsu użytkownika

Niektóre funkcje zostały tu opisane, ale możesz przesunąć kursor myszki nad dowolną ikonę, aby zobaczyć, za co odpowiada.



Pomocna dłoń w trybie życia

Teraz w trybie życia wiele obiektów można przemieszczać. Możesz odłożyć książki na półkę, wyrzucić śmiecie do kosza, przenosić małe przedmioty do wyposażenia swojego Sima i nie tylko.

Dowiesz się, że dany obiekt może być przesuwany, gdy na kursorze myszki pojawi się mała dłoń.

Aby przesunąć obiekt, kliknij i przytrzymaj przycisk myszki, a następnie przeciągnij obiekt na nowe miejsce, gdzie chcesz go umieścić. Nie można przesunąć obiektu, który jest aktualnie używany.

Wyposażenie/Wyposażenie rodziny

Każdy Sim ma swoje własne osobiste wyposażenie. Gdy Sim podnosi obiekt, albo przynosi go do domu z pracy, znajdziesz ten przedmiot w wyposażeniu Sima. Klikaj i przeciągaj, aby wkładać obiekty do wyposażenia lub je stamtąd wyciągać.

Każda rodzina także ma swoje wyposażenie. Pewne obiekty mogą trafić do wyposażenia rodziny, zamiast do indywidualnego wyposażenia Sima. Możesz otworzyć wyposażenie rodziny w trybie kupowania, klikając na ikonę, która wygląda jak tekturowe pudełko.

Telefon komórkowy

Każdy Sim (za wyjątkiem niemowląt i małych dzieci!) ma osobisty telefon komórkowy w swoim wyposażeniu. Gdy Twój Sim odbierze połączenie, kliknij na swoim Simie i wybierz opcję ODBIERZ. Aby zadzwonić, otwórz wyposażenie swojego Sima i kliknij na ikonę telefonu.

Jeden dzień z życia

To salon, który zawiera kilka zwykłych obiektów. Przyjrzyj się kilku sposobom dokonywania przez Sima interakcji z nimi.



Kontakty towarzyskie

Większość interakcji społecznych między Simami należy do jednej z następujących kategorii: przyjacielskie, romantyczne, wredne, zabawne albo specjalne. Wybierz typ interakcji, którą Twój aktywny Sim ma zastosować wobec innego Sima, a następnie wybierz konkretną interakcję z pod-menu. Obserwuj, jak inny Sim reaguje na interakcję towarzyską Twojego Sima – czy uważa ją za zabawną, czy może przerażającą? Uważaj: jeśli będziesz stale wybierać tę samą interakcję, drugi Sim może się znudzić.

Interakcje specjalne

Cechy osobowości Twojego Sima dają mu dostęp do specjalnych interakcji. Na przykład, Simowie z cechą dobry mogą zechcieć POPRAWIĆ KOMUŚ HUMOR, podczas gdy zły Simowie mogą wykonywać normalne interakcje, ale w złowrogi sposób.

Panel związków

Na panelu związków możesz obejrzeć związki Twojego Sima z innymi. Jeśli Twój Sim zna wielu Simów, możesz nawet filtrować wynik, aby obejrzeć wszystkie związki albo tylko związki z krewnymi, przyjaciółmi, gośćmi lub współpracownikami.

Podpowiedź: Klikaj na portretach na panelu związków Twojego Sima, aby rozmawiać z tymi Simami, albo zaprosić ich do siebie.

Okazja puka do drzwi

Okazje to dla Twojego Sima szansa na rozwinięcie kariery albo umiejętności, dzięki wykonywaniu różnych zajęć. Simowie otrzymują okazje zawodowe, gdy są w pracy, podczas gdy okazje związane z umiejętnościami mogą pojawić się w dowolnej chwili, w formie rozmowy telefonicznej. Simowie mogą także szukać specjalnych okazji w gazecie lub komputerze.

Gdy Sim przyjmie okazję, skupia się na niej i nie otrzyma następnej okazji tego rodzaju, dopóki poprzednia nie zostanie wykonana, porzucona lub skończy się porażką. Możesz porzucić okazję, klikając na niej prawym przyciskiem myszki, na panelu okazji.

Z każdą umiejętnością wiąże się kilka wyzwań, których wypełnienie może zabrać nawet całe życie. Te okazje są trudne do wypełnienia, ale korzyści są warte wysiłku. Możesz oglądać te wyzwania w dzienniku umiejętności.

Wiele okazji należy wypełnić w określonym czasie. Twój Sim często nie zakończy okazji, dopóki nie odniesie związanego z nią obiektu, najczęściej do swojego miejsca pracy albo do Sima, który zaproponował mu wypełnienie tej okazji.

Kolekcjonowanie

Nawet jeśli Twój Sim nie lubi natury, może szukać i kolekcjonować różne okazy.

Motyle i żuki

Simowie mogą wybierać się poza dom, aby łapać te owadzie piękności. Gdy Twój Sim złapie owada, może go pokazywać (w terrarium), nazwać go, sprzedać, albo po prostu podziwiać. Każde z tych stworzeń ma swoją wartość, zależną od ich rzadkości.

Skały, klejnoty i metale

Twoi Simowie mogą także znajdować skały, klejnoty i metale, gdy będą zwiedzali okolicę. Od skał kosmicznych, przez Isniące złoto, do zielonych szmaragdów – Twój Sim może zlecić oszlifowanie znajdowanych kamieni, aby zwiększyć ich wartość, albo po prostu pokazywać je w ich naturalnym stanie.

Aby wysłać znalezione przez Twojego Sima kamienie do oszlifowania, kliknij na nich w wyposażeniu i wybierz opcję SZLIFUJ, a następnie rodzaj szlifu, który chcesz zlecić. Twój Sim wyśle znaleziska i otrzyma z powrotem pięknie oszlifowany klejnot.

Wędkowanie

Wokół miasta jest wiele zbiorników wodnych, w których Twój Sim może łowić ryby. Gdy Twój Sim przybędzie na łowisko, może ZBADAĆ WODĘ albo ŁOWIĆ RYBY. Jeśli Twój Sim ma przynajmniej jeden punkt umiejętności wędkowania, oraz posiada owoce lub warzywa w swoim wyposażeniu, może także WYBRAĆ PRZYŃETĘ. Twój Sim może zawiesić złowioną rybę na ścianie, aby pokazywać ją w domu. Kliknij na rybę w wyposażeniu Sima i wybierz opcję WYŚLIJ RYBĘ DO POWIESZENIA NA ŚCIANIE. Twój Sim może także usmażyć złowioną rybę albo włożyć ją do akwariumu.

Ogrodnictwo

Im więcej punktów umiejętności ogrodniczych ma Twój Sim, tym więcej będzie miał dostępnych opcji związanych z ogrodnictwem. Twój Sim może wziąć kurs w laboratorium naukowym, czytać książki o ogrodnictwie albo oglądać kanał ogrodniczy w telewizji, aby poprawić swoje umiejętności. Oczywiście, praca w ogrodzie także rozwija tę umiejętność.

Nasiona

Gdy Twój Sim przebywa w mieście, powinien wypatrywać nasion. Może przynieść do domu dowolne znalezione nasiona i posadzić je. Twoi Simowie mogą także sadzić całe owoce i warzywa, jeśli nie chcą tracić czasu na szukanie ich nasion.

Gotowanie

Simowie mogą zacząć gotować jako nastolatki (a nawet wcześniej, na zabawkowej kuchence), a im więcej gotują, tym lepszych nabierają umiejętności kulinarnych. Simowie mogą także poprawiać swoje umiejętności gotowania, oglądając programy kulinarne w telewizji, czytając książki kucharskie i uczęszczając na kursy. Gdy Twój Sim nabiera umiejętności, poznaje nowe przepisy. Simowie mogą także kupować nowe przepisy w sklepie spożywczym.

Zapasy

Twoi Simowie muszą także uzupełniać zapasy w kuchni. Każdy przepis wymaga innych składników, z których większość można nabyć w sklepie spożywczym. Jeśli nie masz pod ręką czegoś potrzebnego do potrawy, Twój Sim i tak może ją przygotować, ale to będzie kosztowało więcej niż przygotowane wcześniej składniki. Posiłki przygotowane bez odpowiednich składników mają niższą jakość.

Książka kucharska

Możesz przeglądać książkę kucharską Sima w dzienniku umiejętności, w części poświęconej gotowaniu. Możesz także obejrzeć, jakiego rodzaju jedzenie i jak często przygotowywał je Sim, jaka była jego najlepsza potrawa i tak dalej.

Niespodzianki w nowym domu Twoich Simów

Gdy Twoi Simowie wprowadzają się do pustego i niewyposażonego nowego domu, czasami dostają więcej (albo mniej!) niż to, za co zapłacili... Być może wraz z nowym mieszkaniem otrzymają miejscowego ducha, albo, co gorsze, może dom jest już zamieszany przez rodzinę gryzoni! Agencja nieruchomości może zaoferować usunięcie tej niezbyt miłej widzianej „niespodzianki” za Ciebie, ale jeśli Twoi Simowie są zaradni, mogą sobie z tym poradzić sami.

Kto wie, jeśli Twoi Simowie rozwiążą problem, może nawet znajdą coś niespodziewanego, co będą chcieli zatrzymać!

Zmiana aktywnej rodziny

Aby zmienić aktywną rodzinę w aktualnym mieście, w menu opcji wybierz EDYTUJ MIASTO. Następnie kliknij na przycisku ZMIEN AKTYWNA RODZINĘ. Spowoduje to powrót do początkowego wyboru opcji: tworzenia Simów, gry w istniejącej rodzinie w mieście albo wprowadzenia się na parcelę.

Po wyborze innej rodziny, Twoja poprzednia rodzina będzie się rozwijała razem z resztą miasta. Podobnie jak inne rodziny w otoczeniu, może zdobywać nowe umiejętności lub związki, tracić pracę lub awansować, albo zmieniać się w inny sposób. Możesz zawsze powrócić do tej rodziny, ale jest prawdopodobne, że podczas Twojej nieobecności pewne rzeczy się zmienią!

Fazy życia i starzenie się

O ile nie postanowisz wyłączyć starzenia się (w menu opcji), wszyscy Twoi Simowie przejdą przez kilka faz życia (oczywiście, w zależności od tego, w jakim byli wieku, gdy pojawili się w grze). Teraz możesz postanowić, że Twoi Simowie są gotowi, aby przejść do następnej kategorii wiekowej. Uważasz, że Twoje dziecko jest już gotowe, aby stać się nastolatkiem? Kup tort urodzinowy i urządź przyjęcie! Dłuższe dzieciństwo zwiększa Twoje szanse na możliwość wybrania cech dla Twojego Sima, ale jeśli uznasz, że już czas na dalszy rozwój, ruszaj naprzód.

Niemowlę Czas dla nich biegnie szybko, przez co niektórzy Simowie tęsknią za tymi wczesnymi latami niewinności. Inni Simowie są zachwyceni, gdy ich maleństwa zaczynają robić coś więcej niż tylko jeść i brudzić pieluchy.

Małe dziecko Te szkraby potrafią przez zabawę uczyć się nowych umiejętności, ale nadal wymagają dużo opieki rodziców.

Dziecko Szkolne lata to czas, gdy dzieci znajdują przyjaciół, uczą się umiejętności i rozwijają swoją osobowość. Dbaj, aby dostawały dobre oceny, dzięki czemu wykorzystasz te lata jak najlepiej.

Nastolatek Młodzi Simowie zaczynają domagać się prawdziwej niezależności i mogą nawet zakochać się po raz pierwszy. Nastolatki mogą także podejmować prace dorywcze, aby przygotować się do poważnej kariery – i zarobić trochę simoleonów.

Młody dorosły Ci Simowie są gotowi, aby podbić świat. Niektórzy z nich zamierzają wspiąć się po drabinie kariery zawodowej, zamieszkać z ukochaną osobą, albo po prostu poczekać na to, co świat im przyniesie.

Dorosły Simowie w tej fazie życia mogą się skupiać na zakładaniu rodziny albo znaczącym rozwoju swojej kariery lub na innych pasjach życiowych.

Emeryt Jesień życia to dobra pora dla starszych Simów, aby przekazali swoją wiedzę młodszym Simom, odpoczywali, znaleźli nowe hobby i spędzali czas, tak jak lubią najbardziej. Starsi Simowie mają także możliwość zrezygnowania z kariery zawodowej, aby zacząć pobierać emeryturę.

Drzewa genealogiczne

Simowie nie tylko przekazują cechy wyglądu (oczy mamy i jej kolor włosów, identyczny kształt nosa jak u taty) swojemu potomstwu, ale także mogą przekazywać im niektóre cechy, podczas ich losowego ustalania. Możesz obejrzeć drzewo genealogiczne swojego Sima, pod zakładką „Simologia” na panelu Sima.

Nadzieje Simek przy nadziei

Ciąża bywa wyczerpująca dla Simek, więc dbaj, aby te panie miały mnóstwo wypoczynku i pożywnego jedzenia. Mogą także mieć młodości i częściej potrzebują korzystać z toalety. Ale szczęśliwa ciąża nie tylko pomaga utrzymać mamę w dobrym nastroju, ale jest także zbawienna dla dziecka, zatem dbaj o swoje ciężarne Simki. Utrzymywanie dobrego nastroju mamy, czytanie książek o ciąży oraz pytanie doktora o rady pomaga sprawić, że ciąża będzie udana.

Podpowiedź: Kojący masaż może pomóc w złagodzeniu bólu pleców, więc jeśli Twoja Simka ma kogoś wyjątkowego, kto może o nią zadbać, skorzystaj na tym zarówno matka, jak i dziadziś.

Simowie, którzy chcą adoptować dziecko, mogą zadzwonić do ośrodka adopcyjnego i wybrać, czy chcą adoptować dziewczynkę, czy chłopca. Możesz także wybrać wiek – niemowlę, małe dziecko lub dziecko. Ponadto adopcja jest darmowa!

Dopóki śmierć nas nie rozdzieli

Simowie są śmiertelni i jedno jest pewne: kiedyś w końcu umrą (chyba, że wyłączysz starzenie się). Jeśli Sim szczęśliwie dożyje sędziwego wieku, w końcu umrze ze starości. Ale niektórych Simów spotkają nieszczęśliwe wypadki i mogą zejść przed upływem swoich dni. Uważaj na pożary, głęboką wodę, zagłodzenie oraz porażenie prądem, ponieważ wszystko to może być przyczyną przedwczesnego zgonu Twojego Sima.

Ale śmierć Sima nie musi oznaczać końca istnienia Twojego miasta. Pozostali Simowie będą dalej prowadzili swoje życie i opłakiwali drogich zmarłych. I nawet jeśli ostatni Sim w Twojej rodzinie umrze, nadal możesz przejść do edycji miasta i wybrać nową rodzinę, którą chcesz grać.

Tryb kupowania

W tym miejscu możesz kupować rzeczy, które sprawią, że życie Twojego Sima stanie się odrobinę lepsze. Gdy musisz kupić jakieś podstawowe produkty, albo chcesz wykosztować się na dobra luksusowe, wszystko to znajdziesz tutaj.

Uwaga W przypadku niektórych obiektów, takich jak książki i jedzenie, Twój Sim musi wyruszyć do sklepów na mieście, aby dostać to, co jest mu potrzebne.

Sortowanie

Możesz przeglądać obiekty w katalogu trybu kupowania, posortowane według typu pomieszczeń albo funkcji. Możesz także oglądać obiekty w wyposażeniu rodziny.

Według pomieszczeń

Gdy oglądasz obiekty posortowane według typu pomieszczeń, zobaczysz ikony reprezentujące rodzaje obiektów, które zwykle można znaleźć w wybranym pomieszczeniu. Kliknij na dowolnej z tych ikon, aby obejrzeć przedmioty danego typu. Na przykład, po wybraniu salonu możesz kliknąć na kanapie, aby zobaczyć kanapy i sofę, albo kliknąć na obrazie, aby obejrzeć obrazy i plakaty.

Według funkcji

To sortowanie umożliwia przyjrzenie się obiektom pogrupowanym w zależności od potrzeby, z jaką są związane. Szukasz wygodnego miejsca, gdzie Twój Sim mógłby odpoczywać? Zatem kliknij na filtrze „Komfort”. Jeśli szukasz miejsca na wszystkie te nowe książki zakupione przez Twojego Sima, kliknij na kategorii pojemników.

Zasady i opcje umieszczania obiektów

The Sims™ 3 daje Ci tyle swobody w budowaniu, dekorowaniu i wyposażaniu, ile tylko chcesz. Używaj nowego narzędzia siatki oraz możliwości ustawiania mebli pod kątem, aby uzyskać oczekiwany wygląd.

Siatka wł./wył.

Możesz włączyć wyświetlanie siatki w trybie budowy lub kupowania, co pomaga w umieszczaniu obiektów. Pozwala to na jeszcze lepsze wyśrodkowanie obiektów, możesz zatem ustawić telewizor dokładnie naprzeciwko kanapy, zawiesić obraz między dwoma oknami, i tak dalej.

Nowe podejście do meblowania

Możesz także umieszczać meble i inne obiekty pod różnymi kątami, aby nadać swojemu pokojowi przyjemniejszy wygląd. Zatem, jeśli chcesz umieścić dwa krzesła pod kątem do siebie albo postawić roślinę w kącie – nie ma problemu.

Uwaga: Gdy stosujesz swobodne umieszczanie i obracanie obiektów, Simowie mogą częściej wchodzić na obiekty albo nie być w stanie dotrzeć do jakiegoś miejsca lub obiektu. Staraj się zostawiać dość miejsca dla Simów, aby mogli poruszać się bez utrudnień.

Domy umeblowane i nieumeblowane

Gdy na podglądzie miasta wybierasz dom dla swoich Simów, który chcesz zakupić, masz możliwość zakupu domu UMEBLOWANEGO lub NIEUMBLOWANEGO.

Nieumeblowane domy mają tylko podstawowe wyposażenie, takie jak armatura (w łazience i kuchni), blaty kuchenne, półki oraz lodówkę. Umeblowane domy kosztują nieco więcej, ale mają więcej udogodnień.

Niezbędne wyposażenie

Obiekty wymienione poniżej to niezbędne wyposażenie, jakie powinien mieć każdy dom. Nie muszą być najwyższej jakości, ale bez przynajmniej podstawowego modelu każdego z tych obiektów, życie Twojego Sima będzie bardzo żałosne.

- | | |
|-----------|----------------------|
| ◆ Lodówka | ◆ Toaleta |
| ◆ Łóżko | ◆ Wanna lub prysznic |

Tryb budowy

Od ustroni nad morzem, do skromnych kawalerek na przedmieściu – cokolwiek chcesz zbudować, odbywa się to tutaj.

Sortowanie

Obiekty są sortowane podobnie jak funkcjonuje sortowanie według pomieszczeń w trybie kupowania – różne kategorie obiektów zostały pogrupowane według tego, gdzie można je znaleźć na parceli.

Ważne narzędzia

Wiele z narzędzi w trybie budowy ma działanie intuicyjne, ale niektóre mogą się w pierwszej chwili wydawać dość trudne do opanowania. Te narzędzia zostały objaśnione poniżej.

Ściany

Za pomocą tego narzędzia możesz ustawiać ściany, a nawet dodać od razu cały pokój, albo pomalować lub wytapetować już stojące ściany.

Aby postawić ściany, kliknij na ikonie ściany, a następnie wybierz narzędzie „Stwórz ścianę”. Kliknij na miejscu na terenie lub fundamentach, gdzie ma zaczynać się ściana i, trzymając wciśnięty przycisk myszki, przeciągnij kursor do miejsca, gdzie ściana ma się kończyć. W tym miejscu zwolnij przycisk myszki.

Uwaga: Możesz stworzyć całe pomieszczenie, używając narzędzia „Stwórz pokój” (znajduje się w tej samej grupie co narzędzie ściany) w taki sam sposób. Po prostu kliknij, przytrzymaj i przeciągnij aż otrzymasz pokój o takich rozmiarach, jakie chcesz.

Podpowiedź: Stworzony pokój jest za mały albo ściana stanęła w złym miejscu? Po prostu użyj narzędzia dłoni, aby przeciągnąć ścianę gdziekolwiek chcesz!

Pokrycie terenu

Dodaj przepiękny szmaragdowy trawnik albo kilka kepek koniczyny. Wysyp teren wiórami drzewnymi, pokryj go gładką warstwą piasku albo wyłóż granitem, itp..

Aby pokryć teren bujną trawą, wybierz rodzaj pokrycia terenu, a następnie pędzel pokrycia terenu. Następnie wybierz rodzaj pokrycia, jakie chcesz zastosować, z palety po prawej stronie. Możesz także zmienić kształt i wielkość pędzla. Klikaj i przeciągaj pędzel nad terenem, aby układać pokrycie.

Uwaga: Użycie więcej niż czterech różnych rodzajów pokrycia terenu na parceli może znacznie zmniejszyć wydajność systemu.

Drzewa, krzaki i kwiaty

Gdy chcesz posadzić rozłożysty dąb albo małą gruszę, bujny krzak różany albo gęsto posiane kwiatki, te narzędzia pozwolą Ci ukształtować otoczenie, tak jak tylko chcesz.

Te obiekty do kształtowania otoczenia umieszcza się tak jak obiekty z trybu kupowania. Po prostu kliknij na wybranym obiekcie w katalogu, a następnie kliknij na miejscu na parceli, gdzie chcesz umieścić obiekt.

Młotek

Masz już fundamenty i postawione ściany, ale okazało się, że zostały zbudowane zbyt blisko ulicy? Użyj tego narzędzia, aby szybko usunąć obiekty.

Jeśli chcesz wpaść w niszczycielski szal, wybierz narzędzie młotka, a następnie używaj go wybierając obiekty. Aby usunąć wiele obiektów na raz, kliknij i przytrzymaj przycisk myszki, przeciągając kursor nad obiektami, które mają zniknąć.

Uwaga: W trybie budowy, w celu usunięcia wielu obiektów na raz, najpierw kliknij na obiekcie tego rodzaju, który chcesz usunąć, a następnie przeciągnij kursor nad pozostałe obiekty.

Obiekty importowane

Uwiecznij na filmie swoją rozgrywkę, dobieraj muzykę w grze i nie tylko.

Możesz także wysyłać swoje dzieła i dzielić się nimi z całą społecznością graczy w *The Sims*. Od Simów, przez sofę, do doskonale wyposażonych apartamentów – możesz wysyłać swoje arcydzieła, a także pobierać materiały od innych graczy.

Nagrywanie filmów

Opowiadaj swoje własne historie, używając funkcji nagrywania filmów oraz internetowego narzędzia edycji filmów w Społeczności *The Sims*™ 3. Informacje o nagrywaniu filmów i sterowaniu kamerą znajdziesz w punkcie *Tryb filmowania*.

Uwaga: Wszystkie filmy nie mogą przekraczać wielkości 1 GB.

Uwaga: Nagrywanie filmów w najwyższej rozdzielczości lub bez kompresji powoduje powstawanie bardzo dużych plików. Możesz zmienić ustawienia nagrywania plików w menu opcji.

Narzędzie tworzenia filmów

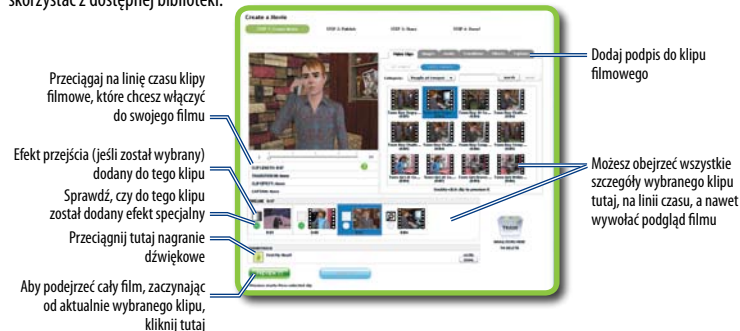
Używaj narzędzia tworzenia filmów w grze *The Sims*™ 3, aby stworzyć własne filmy. Wykorzystuj własne nagrania z gry, albo wybieraj z biblioteki klipów filmowych. Dodaj ścieżkę dźwiękową, efekty przejścia, podpisy i tak dalej!

Aby wykorzystać własne nagrania w narzędziu tworzenia filmów:

Po nagraniu filmu, otwórz program startowy gry (w menu opcji). Kliknij na przycisku DO MOJE MATERIAŁY i, na ekranie materiałów do wysłania, wybierz nagrania, których chcesz użyć, a następnie kliknij na przycisku WYŚLIJ. Pojawi się okno, w którym możesz nazwać swój film i dodać jego opis. Gdy już to zrobisz, kliknij na przycisku OK.

Uwaga: Aby uzyskać dostęp do narzędzia tworzenia filmów, musisz się zalogować jako zarejestrowany użytkownik gry.

W menu rozwijanym „Filmy i więcej” wybierz wybierz NARZĘDZIE TWORZENIA FILMÓW. Jeśli wysłałeś/aś własne filmy i zdjęcia ekranu, zobaczysz je pod zakładkami „Klipy filmowe” oraz „Zdjęcia”. W innym przypadku możesz skorzystać z dostępnej biblioteki.



Ważna uwaga: Użytkownicy komputerów Mac mogą nie być w stanie oglądać filmów nagranych w *The Sims*™ 3 na swoich komputerach bez odtwarzacza plików wideo, który obsługuje kodek VP6. Po dokonaniu aktualizacji gry użytkownicy komputerów Mac będą mogli wysyłać filmy na internetową stronę Społeczności oraz tworzyć własne filmy.

Więcej informacji znajdziesz w pliku Przeczytaj.

Zdjęcia ekranu

Fotografuj wszystkie godne zapamiętania chwile z życia Twoich Simów.

◆ Aby zrobić zdjęcie, wciśnij klawisz C. Możesz także kliknąć na ikonie kamery na panelu interfejsu użytkownika.

Wykonane zdjęcie zostanie zapisane w folderze dokumentów, w podkatalogu **Electronic Arts\The Sims™ 3\ Screenshots**. Zdjęcia ekranu (oraz filmy) pojawią się także automatycznie w sekcji „Do wysłania” w programie startowym.

Własna muzyka

Możesz dodawać własną muzykę do folderu dokumentów, w podkatalogu **Electronic Arts\The Sims™ 3\ Custom Music**. Gdy dodasz muzykę, Twoi Simowie będą mogli ją wybierać jako stację w radiu.

Ważna uwaga: Program startowy w wersji gry na komputery Mac nie ma wszystkich funkcji wersji na PC. Aby zaktualizować swoją wersję gry *The Sims*™ 3 na komputery Mac i uzyskać pełną funkcjonalność programu startowego, jak w wersji na PC, przejdź na stronę „Aktualizacje oprogramowania” w programie startowym.

Zapisz swoje materiały

Po przygotowaniu własnego materiału, gdy nadal otwarty jest ekran tworzenia stylu, kliknij na ikonie folderu w oknie w lewej górnej części ekranu. W niektórych przypadkach pojawi się okno z prośbą o określenie rodzaju materiału, który chcesz zapisać (np.: tapeta czy panele). Wybierz odpowiedni typ materiału. Mały wizerunek Twojego materiału powinien pojawić się w oknie w lewej górnej części ekranu, z ikoną folderu w rogu.

Po zapisaniu swojego obiektu możesz go opublikować.

Publikacja swoich materiałów

Możesz dzielić się Simami, rodzinami, parcelami, wzorami, stylami (zaprojektowanymi obiektami) oraz stylami z trybów budowy i kupowania.

Aby opublikować swoje materiały w społeczności *The Sims*™ 3, kliknij na ikonie . Pojawi się okno z prośbą o nazwanie obiektu i dodanie jego opisu. Wprowadź te informacje, a następnie kliknij na haczyku, gdy pojawi się prośba o potwierdzenie.

Gdy to zostanie zrobione, przejdź do programu startowego gry *The Sims*™ 3 i kliknij na przycisku DO WYSŁANIA. Zaznacz pola wyboru obiektów, które chcesz opublikować i kliknij na przycisku WYŚLIJ. Jeśli wysłanie obiektu się powiodło, obiekt zostanie zaciemniony i zobaczysz ikonę obok niego.

Uwaga: Aby móc publikować własne materiały, musisz być zarejestrowanym użytkownikiem gry.

Na ekranie powitalnym znajdują się odnośniki do Twoich wiadomości, Giełdy Wymiany, Sklepu *The Sims™ 3*, najnowszych wieści o *The Sims™ 3* i nie tylko

Instaluj własne materiały i zarządzaj nimi
Oglądaj wysłane przez siebie zdjęcia ekranu i filmy
Deinstaluj lub wyłączaj materiały zmodyfikowane
Pobieraj aktualizacje oprogramowania



Publikuj i wysyłaj obiekty, Simów, parcele, itd.
Rób zakupy w Sklepie *The Sims™ 3*

Zdobądź więcej materiałów

Możesz zdobyć jeszcze więcej materiałów dla swoich Simów. Z programu startowego przejdź na prowadzoną przez społeczność Giełdę Wymiany, gdzie możesz przeglądać materiały przygotowane przez innych graczy albo robić zakupy w Sklepie *The Sims™ 3*, kupując obiekty za punkty SimPoints.

Uwaga: Aby móc pobierać obiekty ze Sklepu oraz Giełdy Wymiany, musisz być zarejestrowanym użytkownikiem gry.

Pobieraj materiały innych graczy

Na ekranie powitalnym programu startowego kliknij na opcji GIEŁDA WYMIANY, a następnie kliknij na odnośniku „Przejdź do Giełdy Wymiany”. Wybierz kategorię materiałów, które chcesz pobrać, używając przycisków po lewej stronie. Po wybraniu kategorii możesz także filtrować wyświetlane wyniki wyszukiwania. Gdy znajdziesz obiekt, który chcesz pobrać, kliknij na przycisku DODAJ DO GRY.

Rób zakupy w *The Sims™ 3 Store*

Na ekranie powitalnym programu startowego kliknij na opcji STORE, a następnie kliknij na odnośniku „Przejdź do Store” (albo odwiedź Store, przechodząc na stronę <http://pl.store.thesims3.com>). Możesz przeglądać obiekty należące do trybu budowy, trybu kupowania albo skategoryzowane jako ubrania lub fryzury. Kliknij na zakładce aktualnych kolorów i materiałów, aby obejrzeć wzory, których możesz użyć na ekranie tworzenia stylu.

Musisz mieć punkty SimPoints, jeśli chcesz kupować obiekty. Możesz zakupić punkty SimPoints bezpośrednio na stronie *The Sims 3 Store*, za pomocą karty kredytowej albo usługi PayPal.

Zarządzaj materiałami

Instaluj pobrane materiały i wysyłaj przygotowane przez siebie materiały do społeczności. Możesz także usuwać obiekty przechowywane w Twoim menedżerze pobierania (gdy zostały już zainstalowane w Twojej grze albo wysłane do społeczności).

Edycja własnego miasta

Przekształć swoje miasto, aby dopasować je do Twoich Simów. Być może dla Twoich Simów najważniejszym obiektem jest stadion sportowy i chcesz, aby zajmował centralne miejsce. A może widzisz parcelę publiczną w znakomitej lokalizacji i chcesz zmienić ją w parcelę mieszkalną. Możesz zrobić to wszystko i więcej!

W menu opcji wybierz EDYTUJ MIASTO. Zmieni się podgląd miasta i otrzymasz do dyspozycji nowe narzędzia:

Narzędzie wyboru

Używaj narzędzia wyboru, aby wybierać parcele w mieście. Wskaźniki mapy pokazują rodzaj parceli oraz dostępne na niej działania.

Wybierając parcelę zobaczysz kombinację poniższych opcji, w zależności od typu parceli:

Eksmituj	Przenieś wszystkich Simów do schowka, z kopią ich domu lub bez niej
Podziel	Wyślij niektórych członków rodziny do schowka.
Połącz z	Połącz członków rodziny z inną rodziną.
Zapisz w bibliotece	Umieść kopię rodziny lub parceli w bibliotece.
Publikuj	Zapisz kopię do programu startowego, aby ją opublikować.
Zmień typ parceli	Zmień typ parceli z publicznej na mieszkalną lub odwrotnie.
Edytuj szczegóły	Zmień nazwę i opisy rodziny lub parceli.

Uwaga: Jeśli eksmituje wszystkich Simów z aktualnie aktywnej rodziny, nie będzie można nią grać. Możesz dalej edytować miasto, ale musisz wybrać przycisk ZMIEN AKTYWNA RODZINĘ i wybrać nową rodzinę, aby kontynuować grę. Jeśli po prostu chcesz znaleźć dla swojej aktywnej rodziny inny dom, możesz użyć telefonu, komputera albo gazety w trybie życia, aby się przeprowadzić.

Narzędzie przenoszenia parceli

Za pomocą tego narzędzia możesz podnieść dowolną parcelę w mieście i przenieść ją na inne puste miejsce.

Po umieszczeniu parceli masz możliwość obrócenia jej i ustawienia w odpowiedni sposób. Jeśli na parceli ktoś mieszka, ci Simowie muszą mieć dość funduszy na zakup pustej parceli, na której są umieszczani.

Narzędzie budowy/kupowania

Używaj narzędzia budowy/kupowania, aby edytować dowolny niezajęty dom w grze albo budować całkiem nowe domy na pustych parcelach.

Narzędzie buldożera

Używaj narzędzia buldożera, aby usunąć wszystko na parceli i zmienić ją w pustą parcelę.

Uwaga: Nie możesz budować na zajętej parceli mieszkalnej, ani jej wyburzyć. Jeśli chcesz zmodyfikować zajętą parcelę mieszkalną, najpierw musisz eksmitować aktualnie tam mieszkających Simów.

Uwaga3 Możesz także pozbywać się miejsc pracy, chociaż to sprawi, że pewne kariery staną się niedostępne. Na przykład, jeśli usuniesz laboratorium naukowe, Twój Simowie nie będą mogli podjąć kariery naukowców.

Schówek

Schówek, który pojawia się po lewej stronie ekranu, to tymczasowy pojemnik dla Simów, których rozdzielasz lub eksmitujesz. Simowie w schowku mogą być umieszczeni we własnym domu w mieście, za pomocą opcji UMIEŚĆ, albo połączeni z istniejącą rodziną, za pomocą opcji POŁĄCZ Z..... Simowie w schowku zachowują swoje związki z innymi Simami w mieście, z którego zostali eksmitowani. Jednakże, schówek zostaje wyczyszczony, gdy opuszczasz tryb edycji miasta, więc pamiętaj, aby umieścić Simów z powrotem w mieście, zanim wznowisz grę.

Biblioteka

Biblioteka to miejsce stałego przechowywania rodzin i parcel. Simowie i parcele w bibliotece mogą być w dowolnym momencie umieszczani w dowolnym mieście. Użyj opcji UMIEŚĆ KOPIĘ, aby skopiować wybrany obiekt i umieścić go w mieście. Nie możesz edytować obiektów w bibliotece, ale możesz w dowolnej chwili je usuwać lub publikować. Rodziny stworzone na ekranie tworzenia Sima, a także parcele/rodziny, które zostały opublikowane lub pobrane przez Ciebie, są automatycznie umieszczane w bibliotece. Simowie zapisani w bibliotece tracą wszelkie związki z członkami miasta, z którego pochodzą.



Porady dotyczące wydajności

Aktualizacja oprogramowania Macintosh

Starsze wersje oprogramowania systemu MacOS X mogą spowodować problemy z wydajnością gry. Aby upewnić się, że posiadasz najnowszą wersję systemu MacOS X, wybierz opcję „Aktualizacja oprogramowania...” z menu Apple i postępuj zgodnie ze wskazówkami w celu zaktualizowania systemu.

Problemy podczas gry

- ◆ Upewnij się, że Twój komputer spełnia minimalne wymagania systemowe gry, oraz że posiadasz zainstalowane najnowsze sterowniki karty graficznej i karty dźwiękowej:
Jeśli posiadasz kartę graficzną NVIDIA, odwiedź www.nvidia.pl, aby pobrać sterowniki.
Jeśli posiadasz kartę graficzną ATI, odwiedź www.ati.amd.com, aby pobrać sterowniki.
- ◆ W przypadku komputerów PC, jeśli korzystasz z wersji płytowej gry, spróbuj zainstalować moduł DirectX z płyty. Zazwyczaj można go znaleźć w folderze DirectX w głównym katalogu. Jeśli posiadasz dostęp do Internetu, możesz odwiedzić stronę www.microsoft.com, aby pobrać najnowszą wersję modułu DirectX.

Ogólne wskazówki przy rozwiązywaniu problemów

- ◆ W przypadku wersji płytowej na komputery PC, jeśli ekran autoodtworzenia nie pojawia się samoczynnie po włożeniu płyty do napędu, kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę napędu w oknie „Mój komputer” i wybierz autoodtworzenie.
- ◆ Jeśli gra działa powoli, spróbuj zmienić niektóre ustawienia dźwięku i grafiki w menu opcji gry. Zmniejszenie rozdzielczości ekranu umożliwia zwykle zwiększenie wydajności gry.
- ◆ W celu uzyskania optymalnej wydajności możesz wyłączyć inne aplikacje działające w tle (z wyjątkiem EA Download Managera, jeśli jego działanie jest wymagane) bądź program antywirusowy.

Centrum Pomocy

W razie kłopotów z niniejszą grą skontaktuj się z Centrum Pomocy EA.

Ponadto, plik pomocy EA zawiera rozwiązania najczęstszych problemów i odpowiedzi na pytania dotyczące prawidłowego używania tego produktu.

Aby otworzyć plik pomocy EA (gdy gra jest już zainstalowana):

Użytkownicy systemu Windows Vista powinni wejść do menu **Start > Gry**, kliknąć ikonę gry prawym przyciskiem i wybrać odpowiedni odnośnik z menu rozwijanego.

Użytkownicy wcześniejszych wersji systemu Windows powinni kliknąć odnośnik **Pomoc techniczna** w katalogu gry, który znajduje się w menu **Start > Programy** (lub **Wszystkie programy**).

Aby otworzyć plik pomocy EA (gdy gra nie jest jeszcze zainstalowana):

1. Włóż płytę z grą do napędu DVD-ROM.
2. Kliknij dwukrotnie ikonę „Mój komputer” na pulpicie. (W przypadku systemu Windows XP, konieczne może być kliknięcie przycisku Start, a następnie ikony „Mój komputer”).
3. Kliknij prawym przyciskiem myszy napęd DVD-ROM, w którym znajduje się płyta z grą, a następnie wybierz opcję „Otwórz”.
4. Otwórz plik **Support > European Help Files > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Aby otworzyć plik EA Help na komputerach Macintosh:

1. Włóż płytę z grą do napędu DVD-ROM.
2. Kliknij ikonę programu Finder.
3. Otwórz nowe okno programu Finder wybierając opcję „Nowe okno Findera” w menu Plik.
4. Kliknij ikonę płyty z grą w oknie Findera.
5. Otwórz plik **Support > Electronic Arts Technical Support.html**.

Jeśli pomimo informacji zawartych w pliku EA Help wciąż napotykasz problemy, skontaktuj się z Centrum Pomocy EA.

Centrum Pomocy EA w Internecie

Jeśli masz dostęp do Internetu, odwiedź stronę Centrum Pomocy EA pod adresem:

<http://eapo-new.custhelp.com>

Znajdziesz tu wiele informacji na temat DirectX, kontrolerów gry, modemów i sieci, a także informacje o zwykłej konserwacji systemu oraz wydajności. Nasza strona zawiera aktualne informacje dotyczące najczęściej występujących problemów, pomoc związaną z daną grą oraz odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania (FAQ). Z tych samych informacji korzystają nasi technicy podczas rozwiązywania problemów z działaniem gry. Aktualizujemy naszą stronę pomocy codziennie, jeśli zatem szukasz szybkiego rozwiązania, zajrzyj najpierw tam.

Kontakt z Centrum Pomocy

Jeśli mimo to wciąż potrzebujesz pomocy, skontaktuj się z naszym zespołem telefonicznie (od poniedziałku do piątku w godzinach 9:00 – 17:00).

Telefon: +48 22 397 44 33 22 852 27 30

Uwaga: Centrum Pomocy nie oferuje informacji dotyczących kodów, sposobu przejścia danej gry, itp.

pomoc_techiczna@ea.com

Fax: +48 22 843 62 69

Koszt połączenia naliczany jest zgodnie z obowiązującym cennikiem operatora telefonicznego.

Aby pomóc nam lepiej zdiagnozować dany problem, przed skontaktowaniem się z nami wygeneruj raport diagnostyczny DirectX Twojego komputera:

Kliknij **Start > Uruchom...** i wpisz dxdiag. Kliknij OK, następnie, gdy raport będzie już gotowy, kliknij **ZAPISZ WSZYSTKIE INFORMACJE...** i zapisz raport na pulpicie Windows.

Ograniczona 90-dniowa gwarancja

Ograniczona gwarancja Electronic Arts

Electronic Arts gwarantuje pierwotnemu nabywcy niniejszego oprogramowania na okres dziewięćdziesięciu (90) dni od daty nabycia, iż nośnik, na którym zapisane jest oprogramowanie oraz pamięć USB, jeśli ma zastosowanie, załączone do niniejszego produktu (zbiórco określane jako „**gwarantowane składniki**”) są wolne od błędów związanych z surowcem i wykonaniem. Jeśli gwarantowany składnik okaże się wadliwy w ciągu dziewięćdziesięciu (90) dni od daty zakupu, Electronic Arts zgadza się bezpłatnie wymienić gwarantowany składnik, po przekazaniu gwarantowanego składnika do odpowiedniego ośrodka usługowego, z opłaconą przesyłką oraz po okazaniu dowodu zakupu. Electronic Arts zastrzega sobie prawo do wymiany elementu Pamięć USB, jeśli ma zastosowanie, na dowolną pamięć USB o podobnej wartości, bez wcześniejszego powiadomienia. Niniejsza gwarancja jest ograniczona do gwarantowanych składników, które zostały oryginalnie dostarczone przez Electronic Arts. Niniejsza gwarancja nie obowiązuje i nie zostanie uznana, jeżeli Electronic Arts uzna, że uszkodzenie powstało w wyniku uszkodzenia mechanicznego, niewłaściwego użytkowania lub świadomego zaniedbania.

Niniejsza ograniczona gwarancja zastępuje wszelkie inne gwarancje, ustne czy pisemne, jawne bądź implikowane, wliczając w to wszelkie gwarancje handlowe lub przydatności do określonego celu. Żadne inne roszczenia nie będą dla Electronic Arts wiążące. Jeżeli niemożliwe jest wyłączenie którejkolwiek z wymienionych gwarancji, w takim wypadku wszelkie gwarancje dotyczące tego produktu oraz gwarantowanych składników, wliczając w to wymuszone gwarancje handlowe oraz przydatności do określonego celu są ograniczone do wymienionego wcześniej okresu dziewięćdziesięciu (90) dni od daty zakupu. Electronic Arts w żadnym wypadku nie będzie ponosić odpowiedzialności za jakiegokolwiek straty przypadkowe lub wynikające z posiadania, użytkowania lub niepoprawnego działania niniejszego produktu Electronic Arts lub gwarantowanych składników, wliczając w to uszkodzenie mienia oraz w stopniu dopuszczonym przez prawo obrażenia, nawet jeżeli firma Electronic Arts wiedziała o możliwości ich wystąpienia. Niektóre kraje nie dopuszczają ograniczenia długości obowiązywania gwarancji i/lub ograniczeń w odpowiedzialności za straty przypadkowe lub wynikające z użytkowania, więc powyższe ograniczenia odpowiedzialności mogą Cię dotyczyć. W takich przypadkach odpowiedzialność Electronic Arts będzie ograniczona w maksymalnym stopniu dopuszczonym przez prawo. Niniejsza gwarancja zapewnia użytkownikowi konkretne prawa. Użytkownikowi mogą także przysługiwać inne prawa, w zależności od kraju zamieszkania.

ZWROTY W OKRESIE 90 DNI OD ZAKUPU

Gwarantowany składnik należy zwrócić razem z (1) oryginałem dowodu zakupu, na którym znajduje się data, (2) krótkim opisem problemu oraz (3) własnym imieniem i nazwiskiem, adresem i numerem telefonu, na adres podany poniżej. Electronic Arts odeśle wymieniony element. Jeżeli gwarantowany składnik został uszkodzony w wyniku niewłaściwego użytkowania lub przez przypadek, niniejsza 90 dniowa gwarancja nie obowiązuje i należy postąpić zgodnie z zaleceniami dotyczącymi zwrotów po okresie 90 dni od daty zakupu. Zalecamy przesyłanie gwarantowanych składników za pomocą przesyłek kurierskich z możliwością ich śledzenia. Electronic Arts nie ponosi odpowiedzialności za gwarantowane składniki, które nie zostały doręczone do firmy.

Informacje o gwarancji EA

Jeżeli wada gwarantowanego składnika powstała w wyniku niewłaściwego użytkowania lub zaniedbania lub gdy wystąpiła po okresie 90 dni od daty zakupu, wybierz jedną z następujących opcji, aby dowiedzieć się jak dokonać wymiany:

Internet: <http://pomoc.ea.pl>

Adres centrum gwarancyjnego EA

EA Polska Sp. z o. o.
Wiśniowy Business Park
Ul. Iłżecka 26
02-135 Warszawa
Polska

DO GRY W POBRANĄ WERSJĘ CYFROWĄ *THE SIMS™ 3* NIEZBĘDNE JEST POŁĄCZENIE Z INTERNETEM, AUTORYZACJA DOSTĘPU DO USŁUG SIECIOWYCH ORAZ POTWIERDZENIE WARUNKÓW UMOWY UŻYTKOWNIKA. DOSTĘP DO USŁUG SIECIOWYCH, WŁĄCZNIE Z PUNKTAMI SIMPOINTS I MATERIAŁAMI DO POBRANIA WYMAGA POŁĄCZENIA Z INTERNETEM, POSIADANIA KONTA EA ORAZ ZAREJESTROWANIA GRY ZA POMOCĄ ZAŁĄCZONEGO KODU SERWYNIEGO. REJESTRACJA JEST OGRANICZONA DO JEDNEGO KONTA EA NA KOD SERWYNIE I NIE PODLEGA PRZENIESIENIU. WARUNKI ŚWIADCZENIA USŁUG SIECIOWYCH EA MOŻNA ZNALEŹĆ NA STRONIE www.ea.pl. MUSISZ MIEĆ UKOŃCZONE 16 LAT, ABY ZAREJESTROWAĆ KONTA EA. UŻYTKOWNICY KOMPUTERÓW MAC MUSZĄ DOKONAĆ AKTUALIZACJI DO NAJNOWSZEJ WERSJI PROGRAMU STARTOWEGO *THE SIMS™ 3*, ABY UZYSKAĆ DOSTĘP DO USŁUG SIECIOWYCH, WŁĄCZNIE Z DARMOWYMI PUNKTAMI SIMPOINTS ORAZ MATERIAŁAMI DO POBRANIA. FIRMA EA MOŻE ZAPEWNIĆ DODATKOWE MATERIAŁY I/LUB AKTUALIZACJE BEZ DODATKOWEJ OPŁATY, GDY I JEŚLI BĘDĄ DOSTĘPNE. Produkt *The Sims™ 3* w wersji cyfrowej do pobrania wykorzystuje technologię zabezpieczeń przed kopiowaniem SecuROM dostarczoną przez Sony DADC Austria AG. Więcej informacji na temat SecuROM na stronie <http://faq.securom.com>. EA ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO ZAPRZESTANIA ŚWIADCZENIA USŁUG SIECIOWYCH DO NINIEJSZEJ GRY Z 30-DNIOWYM WYPOWIEDZENIEM OPUBLIKOWANYM NA STRONIE www.ea.pl.

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, logo EA, The Sims, logo The Sims 3 oraz wzór kryształka The Sims są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub w innych państwach. Wszelkie prawa zastrzeżone. *RenderWare* jest znakiem towarowym lub zastrzeżonym znakiem towarowym Criterion Software Ltd. Część tego oprogramowania jest chroniona prawami autorskimi Criterion Software Ltd. oraz jego licencjodawców (copyright 1998–2009). Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.



Użyto Granny Animation. Copyright © 1999–2009 by RAD Game Tools, Inc.
Konwersja na komputery Macintosh opracowana przez *TransGaming* Inc.

Niniejsza gra wykorzystuje technologię Cider(tm) od *TransGaming* Inc. Cider chronione jest prawami Copyright (c) 2000–2009 *TransGaming* Inc.

Komponenty Cider C/C++ (msvcrt.dll, msvc71.dll, msvc80.dll oraz msvc80) zawierają fragmenty komponentów uruchomieniowych Visual C++ 6.0 oraz bibliotek *Dinkum Compleat C/C++*. Komponenty Visual C++ 6.0 chronione są prawami Copyright © 1999 Microsoft Corp. Komponenty *Dinkumware* chronione są prawami Copyright © 1989–2006 P.J. Plauger and *Dinkumware* Ltd.

Komponenty Cider MFC & ATL (MFC42.dll, MFC71.dll) zawierają komponenty Visual C++ 6.0 MFC & ATL. Komponenty Visual C++ 6.0 MFC & ATL chronione są prawami autorskimi Copyright © 1992–1999 Microsoft Corp.

Cider zawiera *libpng*, Copyright © 1995–2004 autorzy projektu *libpng* (pełna lista na stronie <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt>).

Niniejsze oprogramowanie oparte jest częściowo na pracy Independent JPEG Group. Cider zawiera *libjpeg*, copyright © 1991–1998, Thomas G. Lane.

Cider wykorzystuje aplikację Cg Toolkit firmy NVIDIA, Copyright © 2002–2008, NVIDIA Corporation.

Cider zawiera *dmalloc*, Copyright © 2001–2006 Wolfram Gloger

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

Cider zawiera SDL, Copyright (c) 2001–2007 autorzy projektu SDL (pełna lista na stronie <http://libsdl.org/credits.php>).

SDL jest dostępne na warunkach licencji Lesser General Public License (LGPL), zamieszczonej poniżej.

Cider zawiera The Better String Library (*bstring*) Copyright (c) 2002–2006 Paul Hsieh

Część tego oprogramowania jest chroniona prawami autorskimi Industrial Light & Magic, wydziału Lucasfilm Entertainment Company Ltd. Prawa autorskie do elementów tego oprogramowania jak wskazano.

(copyright © 2006) Wszystkie prawa zastrzeżone.

Fragmenty *iniParser* Copyright (c) 2000 by Nicolas Devillard.

Część tego oprogramowania jest chroniona prawami autorskimi The FreeType Project (www.freetype.org).

(copyright © 1996–2000) Wszystkie prawa zastrzeżone.

Część tego oprogramowania jest chroniona prawami autorskimi należącymi do Simona Browna oraz udziałowców projektu Squish (<http://sjbrown.co.uk/?code=squish>).

(copyright © 2006) Wszystkie prawa zastrzeżone.

Komponent Cider *libquartz.dylib* zawiera fragmenty *ffmpeg*, Copyright © 2000–2006 Fabrice Bellard i inni.

Cider i powiązane komponenty są dystrybuowane na podstawie warunków licencji technologicznej Cider oraz innych licencji, włącznie z GNU LGPL. Szczegółowa licencja dostępna jest w pliku Umowy Użytkownika.

Fragmenty Cider chronione są prawami Copyright © 2002–2006 autorzy *ReWind* (pełna lista na stronie <http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind>).

Fragmenty Cider chronione są prawami Copyright © 1993–2008 autorzy projektu Wine (pełna lista na stronie <http://source.winehq.org/source/AUTHORS>).

Kod źródłowy komponentów LGPL dostępny jest na stronie: <http://transgaming.org/cvs/>

Licencja na inne komponenty Cider dostępne za pośrednictwem CVS udzielana jest osobno zgodnie z warunkami opisanymi w towarzyszących im plikach LICENSE.

W grze wykorzystano technologię dynamicznego wyświetlania reklam firmy IGA Worldwide Inc. („IGA”), która umożliwia wysyłanie i rotację reklam w grze na komputerze lub konsoli w trybie online. Firma IGA rejestruje jedynie informacje potrzebne do analizy prezentacji oraz do wyświetlania reklam w poszczególnych regionach geograficznych i w odpowiednich miejscach w grze. Zarejestrowane dane mogą zawierać adres IP, lokalizację w grze, czas wyświetlania reklamy, rozmiar reklam oraz kąt widzenia. Adres IP jest usuwany, gdy kończy się sesja gry sieciowej. Do gry może być przypisany numer identyfikacyjny, przechowywany na komputerze lub konsoli i używany przez IGA do obliczania liczby niepowtarzalnych i powtórzonych wyświetleń zmiennych reklam w grze. Numer identyfikacyjny nie jest powiązany z żadnymi danymi osobistymi. Zarejestrowane informacje nie są wykorzystywane do identyfikacji danych osobowych. Technologia wyświetlania reklam jest zintegrowana z grą; jeśli nie chcesz z niej korzystać, nie graj w grę w trybie online. Więcej informacji na temat naszych zasad ochrony danych osobowych znajdziesz na stronie **privacy.ea.com**.



MXX01606340MT