



The SIMS 3



Epilepsiavaroitus

Lue tämä varoitus huolellisesti ennen kuin aloitat pelaamiseen tai annat lapsesi pelata.

Altistuminen tietynlaisille, arkielämän tilanteissakin tavanomaisille välkkyville valoille tai kuviolle voi laukaista joissakin ihmisissä epileptisen kohtauksen ja aiheuttaa jopa tajuttomuuden. Kuvaruudun katselu tai pelin pelaaminen saattaa laukaista tällaisen kohtauksen, vaikka henkilöllä ei olisi aiemmin todettu epilepsiaa eikä hän olisi koskaan aiemmin saanut epileptistä kohtausta. Jos sinulla tai jollakin perheenjäsenelläsi on joskus ollut epilepsiaan viittaavia oireita, kuten vilkkuvien valojen aiheuttamia lyhyitä kohtauksia tai tajunnan hämärtymistä, neuvottele lääkärin kanssa ennen pelaamista.

Aikuisten tulee aina valvoa lasten pelaamista. Jos huomaat sinulla tai lapsellasi pelaamisen aikana epilepsian oireita, kuten huimausta, näön hämärtymistä, silmälihasten tai muiden lihasten nykimistä, tajuttomuutta, epätietoisuutta ajasta ja paikasta, pakkoliikkeitä tai kouristuksia, keskeytä pelaaminen **VÄLITTÖMÄSTI** ja ota yhteyttä lääkäriin.

Varotoimet

- ◆ Älä istu liian lähellä kuvaruutua. Istu niin kaukana kuvaruudusta kuin laitteiston johdot sallivat.
- ◆ Pyri pelaamaan mahdollisimman pienellä kuvaruudulla.
- ◆ Vältä pelaamista väsyneenä tai huonosti nukutun yön jälkeen.
- ◆ Varmista, että pelitila on hyvin valaistu.
- ◆ Pidä jokaisen pelitunnin aikana 10–15 minuutin tauko.

Sisältö

Epilepsiavaroitus	1
Pelin asentaminen	3
Pelaamisen aloittaminen	3
Ohjauskomennot.	4
Herätä inspiraationsi!	6
Alkutoimet.	7
Simin luonti	8
Tyylin luominen	10
Ainutlaatuiset simit.	11
Elävä ympäristö	16
Pelaaminen	18
Elämänvaiheet ja ikääntyminen.	22
Ostaminen	23
Rakentaminen	24
Muokattu sisältö	26
Kaupungin muokkaaminen	29
Vikatilanteet	31
Asiakaspalvelusta saat apua	32
Rajoitettu 90 päivän takuu	33



<http://fi.thesims3.com>

Pelin asentaminen

Huomautus: Laitteistovaatimukset ovat nähtävissä osoitteessa electronicarts.co.uk.

Asentaminen PC-tietokoneella (pelilevyn käyttäjät):

Aseta pelilevy levyasemaan ja noudata ruudulle tulevia ohjeita.

Asentaminen PC-tietokoneella (EA Storen asiakkaat):

Huomautus: Lisätietoja suoraladattavista peleistä ja ohjelmista ja niiden ostamisesta on osoitteessa www.eastore.ea.com.

Kun EA Download Manager on ladannut pelin, napsauta asennuskuvaketta ja noudata ruudulle tulevia ohjeita.

Asennuksen jälkeen voit käynnistää pelin suoraan EA Download Managerista.

Huomautus: Jos haluat asentaa ostamasi pelin toiseen tietokoneeseen, asenna tietokoneeseen EA Download Manager, käynnistä se ja kirjaudu sisään EA-tilisi avulla. Valitse sitten esiin tulevasta luettelosta haluamasi peli ja napsauta lopuksi aloituspainiketta, niin pelin lataus alkaa.

Asentaminen Macintoshilla:

1. Aseta pelilevy DVD-asemaan. Työpöydälle ilmestyy pelilevyn kuvake. Avaa pelin käynnistyssovellus tuplaklikkaamalla kuvaketta.
2. Valitse pelin asennuskuvake sovelluksen alareunasta, niin asennusvalikko avautuu.
3. Suorita asennus noudattamalla ruudulle tulevia ohjeita.

Asentaminen (verkkokauppojen asiakkaat):

Saat pelin myyjältä ohjeet, kuinka asennat pelin tai lataat sen uudelleen ja asennat toiseen tietokoneeseen.

Pelaamisen aloittaminen

Pelin käynnistäminen:

PC-käyttäjät:

Napsauta pelin kuvaketta, joka sijaitsee Windows Vista™ -käyttöjärjestelmässä valikossa **Käynnistä > Pelit** ja aiemmissa Windows™-versioissa valikossa **Käynnistä > Ohjelmat** (tai **Kaikki ohjelmat**).

Huom: Windows Vistan perinteisessä Käynnistä-valikossa pelit sijaitsevat hakemistossa **Käynnistä > Ohjelmat > Pelit > Peliselain**.

Macintosh-käyttäjät:

Avaa Finder, valitse Ohjelmat ja tuplaklikkaa pelin kuvaketta.

Ohjauskomennot

Yleiset komennot

Kumoa / Tee uudelleen	CTRL-Z/CTRL-Y
Peruuta	ESC
Huijauskoodien ikkuna päälle/pois	CTRL-SHIFT-C
Pilota/näytä käyttöliittymä	F10

Simin luonti

Käännä simiä	, (pilkku)/. (piste)
Lähennä/loitonna	hiiren rulla

Rakenna/osta

Esineiden asettelu

Käännä esinettä	, (pilkku)/. (piste)
Poista esine	DEL tai ASKELPALAUTIN
Vapaa sijoittelu	ALT (kun esinettä pidellään tai liikutellaan)
Vapaa kääntely	ALT (kun esinettä käännellään hiirellä)
Siirrä esine seuraavaan sopivaan kohtaan	M

Huoneen rakentaminen

Luo huone	Seinien rakentaminen + SHIFT + vedä
Tapetit/lattiapinta	SHIFT + napsauta (kun asennat tapettia/ lattiapintaa)
Käännä lattialaattaa	lattian rakentaminen: , (pilkku)/. (piste)
Täydetyt laatat / neljänneslaatat	CTRL-F

Leffapätkien luonti

Ota leffapätkien luonti käyttöön	SARKAIN
Aloita/lopetä tapahtumien tallentaminen	V
Nosta/laske kuvakulmaa	Q/E
Kierrä kuvakulmaa myötä-/vastapäivään	SHIFT-A/SHIFT-D
Suorista kuvakulma	SHIFT-S
Muokkaa tarkennusta	Z/X
Ota kuva	C

Pelaaminen

Simien/talouden komennot

Talouden seuraava sim	VÄLILYÖNTI
Vaihda tiettyyn simiin	Napsauta simin kuvaketta
Lukitse kuvakulma simiin	Napsauta simin kuvaketta hiiren oikealla painikkeella
Keskitä valittuun simiin	ENTER
Taidon tiedot	J
Tavaraluettelo	I

Ajankulun säätely

Pysäytä peli	P, O, tai Ö
Normaali-/huippu-/hypermeganopeus	1/2/3 (tai numeronäppäimistön vastaava näppäin)
Pikakelaa toiminnon päättymiseen	4

Talon komennot

		MacBook
Seuraava/edellinen kerros	PG UP/PG DOWN	Fn + nuoli ylös / nuoli alas
Seuraava/edellinen seinän näkyvyys	HOME/END	Fn + vasen nuoli / oikea nuoli
Keskitä kuvakulma valitun simin tonttiin	SHIFT-ENTER	

Kuvakulman hallinta

Liikuta vasemmalle/oikealle	Vasen nuoli / oikea nuoli tai A/D
Liikuta eteen-/taaksepäin	Nuoli ylös / nuoli alas tai W/S
Nopeampi liike	SHIFT + nuolinäppäimet tai SHIFT + A/S/W/D
Lähennä/loitonna	Z/X tai numeronäppäimistön +/ -
Käännä vasemmalle/oikealle	, (pilkku)/. (piste)
Tallenna kuvakulma 1 - 5	CTRL-5 - 9
Siirry kuvakulmaan 1 - 5	SHIFT-5 - 9
Liikuta kuvakulmaan 1 - 5	5 - 9
Kuvakulman hallinta	SARKAIN
Kartta esiin/pois	M

Pelimuodot

Pelaa	F1
Osta	F2
Rakenna	F3
Asetukset	F5

Mac OS X -pikanäppäimet

Valitse ikkunatila tai koko näytön tila	Komento+return
Pienennä peli koko ruudun tilassa	Komento+sarkain

Hiiren oikean ja kesimmäisen painikkeen toiminnot **käyttöjärjestelmässä Mac OS X**

The Sims™ 3 sisältää toimintoja, joiden käyttämiseen vaaditaan hiiren oikeaa tai kesimmäistä painiketta. Jos käytät Apple Mighty Mouse -hiirtä, voit ottaa hiiren oikean painikkeen käyttöön valitsemalla Järjestelmäasetukset -> Näppäimistö ja hiiri. Valitse TOISEN PAINIKKEEN valikosta "OIKEA OSOITUS".

Macintosh tukee suurinta osaa PC:n USB-hiiristä. Vasen, oikea ja kesimmäinen painike tunnistetaan automaattisesti ja ne toimivat oikein välittömästi hiiren liittämisen jälkeen.

Jos käytät vanhaa Applen hiirtä, jossa on vain yksi painike, tai MacBookia, jossa on ohjauslevy, voit emuloida hiiren oikealla painikkeella osoittamista pitämällä KOMENTO-näppäintä alhaalla samalla, kun napsautat hiiren painiketta.

Hiirellä, jossa on vain yksi painike, kesimmäisellä painikkeella osoittamista emuloidaan pitämällä alhaalla KOMENTO- ja CONTROL-näppäimiä samalla, kun painiketta napsautetaan.

Herätä inspiraatiosi!

The Sims™ 3 -pelin vapaus siivittää luovuutesi lentoon, ja koko peli on täynnä odottamattomia yllätyksiä ja värikästä hupia! Luo hämmästyttävän ainutlaatuisia simejä muokkaamalla simisi ulkomuotoa ja määrittelemällä hänen luonteenpiirteensä. Rakenna sitten simeillesi unelmakoti: voit pystyttää niin ökykartanoita kuin vaatimattomia rantamökkejäkin. Lähetä simisi tutkimaan uutta naapurustoa tai tapaamaan muita simejä kaupungin keskustassa. Simit voivat hakea töitä urheilustadionilla, käydä rentoutumassa kylpylässä tai vaikkapa ateroida ystävien kanssa paikallisessa ravintolassa. Tekemisen paljouden, upouusien tehtävien tuomien pikataivoitteiden ja palkitsevan pelikokemuksen kautta *The Sims™ 3* tarjoaa sinulle valinnan mahdollisuuden: autatko simejasi täyttämään kaikki unelmansa vai jättätkö heidät oman onnensa nojaan?

Perusteiden oppiminen

Olitpa sitten *The Sims* -tulokas tai jo kokenut veteraani, sinun kannattaa pelata harjoituspelejä läpi. Näin opit nopeasti *The Sims 3* -pelin uudet kujeet. Tutustuminen on nopeaa ja helppoa, ja samalla saat varmasti otettua haltuun kaikki uudet toiminnot.

Voit myös pelata harjoituspelejä uudelleen päävalikon kautta, mikäli haluat kerrata jotakin tai et vain huomannut aivan kaikkea ensimmäisellä pelikerralla. Yleisiä ohjeita puolestaan löytyy Asetukset-valikosta, ja näistä ohjeista voit lukea lisätietoja *The Sims 3* -pelin uusista toiminnoista.

Alkutoimet

Alkuun pääseminen on *The Sims 3* -pelissä erittäin helppoa. Voit aloittaa pelaamisen saman tien valmiilla perheellä, tai sitten voit muokata pelin juuri omien mieltymystesi mukaiseksi muutamalla yksinkertaisella toimenpiteellä.



Uuden pelin aloittaminen:

Valitse pudotusvalikosta naapurusto ja napsauta sitten valintamerkkiä. Valittu naapurusto ladataan automaattisesti.

Kun aloitat pelaamisen, voit valita joko LUO SIMEJÄ- tai MUUTA TALOUTEEN -vaihtoehdon. Ensimmäisellä vaihtoehdolla voit luoda omia simejäsi, jälkimmäisellä muuttaa valmiin, tallennetun perheen kaupunkiin ja pelata tällä perheellä.

Lisätietoja omien simien luomisesta on osiossa *Luo sim*, sivu 8.

Harjoituspelin pelattuasi (tai ohitettuasi) voit myös VALITA TALOUDEN: tällä vaihtoehdolla voit pelata valmiilla simeillä, jotka jo asuvat valitsemassasi kaupungissa.

Valmiiden talouksien tietoihin voit tutustua napsauttamalla jotakin sinisistä talopainikkeista. Esiin tulee talouden jäsenten ja itse talon kuvaus, sekä vaikeustaso, talouden tontin koko ja talouden varallisuus. Esiteltävänä olevan talouden voi ottaa pelattavaksi napsauttamalla esittelyikkunassa VALITSE.

Huom: Harjoituspelin jälkeen voit myös valita tyhjän tontin ja rakentaa simeillesi aivan uuden kodin. Katso lisätietoja sivulta 24 kohdasta *Rakentaminen*.

Tallentaminen ja lataaminen

Koko kaupunkia kohden tehdään yksi tallennus. Tallenna peli valitsemalla Asetukset-valikosta TALLENNA. Nimeä sitten pelisi ja napsauta valintamerkkiä. Voit aina aloittaa uuden pelin päävalikosta.

Tallennetun pelin lataaminen: Siirry päävalikkoon ja valitse tallennettu peli, jonka haluat ladata.

Asetukset

Asetukset-valikossa voit muokata pelin ulkonäköä, ääniä, pelattavuutta, tapahtumien tallentamista ja musiikkiasetuksia. Suurin osa asetuksista on itsestään selviä, mutta muutamista on tässä hieman lisätietoja.

Itsenäisyys

Siirrä liukusäädintä vasemmalle, jos haluat vähentää simien itsenäisyyttä, tai oikealle, jos haluat itsenäisempiä simejä. Mitä vapaampi tahto simeillä on, sitä enemmän he puuhastelevat itsekseen silloin, kun et ole antanut heille ohjeita. (Jotakin asioita simit eivät kuitenkaan tee itsenäisesti. He eivät esimerkiksi itse hae uutta työpaikkaa. Näitä toimintoja varten sinun on ohjattava simejä itse.)


Elinaika

Määritä simien elinaika asettamalla liukusäätimeen haluamasi määrä päiviä. Onnettomuudet voivat tietenkin katkaista simin matkan ennen sen luonnollista päätepistettä.

Simin luonti

Omien simien luominen ei koskaan ole ollut helpompaa! Voit muokata simien ulkonäköä mielesi mukaan valitsemalla kaiken aina nenän koosta vartalotyyppiin. Määritä silmien väri, pistä hieman raitoja tukkaan ja valitse jopa huulipunän väri. Valikoi sitten simillesi sopivat asusteet, määritä hänen persoonallisuutensa ja valitse simisi lempiväri, mielimusiikki ja herkkuruoka. Luo siis juuri sellainen sim kuin itse haluat!

Valmiitimit

Simien luonnissa voit valita valmiin simin napsauttamalla Valmiitimit -painiketta . Voit lajitella näkymän iän, sukupuolen tai vartalotyypin mukaan. Napsauta haluamaasi simiä ja napsauta sitten valintamerkkiä. Simisi on valmis seikkailuihin! Jos haluat muokata valmista simiä, napsauta vasemmalla sijaitsevia painikkeita (katso lisätietoja alta).

Jos haluat luoda täysin oman simin, aloita napsauttamalla Simin tiedot -kuvaketta .



Simin tiedot

Kirjoita simisi nimi, valitse hänen sukupuolensa ja ikänsä, muokkaa ihon sävyä ja määritä hänen vartalotyypinsä (lihava, laiha, lihaksikas tai mikä vain haluat).



Hiukset

Valitse simisi hiustyyli (tai hattu) ja hiusten väri, muokkaa kulmakarvojen muotoa ja kokoa sekä valitse sopiva parta ja/tai viikset (vain miespuolisilla simeillä). Voit myös asettaa eri hiustyylin kullekin asukategorialle.



Ulkonäkö

Valitse simin pään muoto, muokkaa korvia, määritä silmien väri ja muoto, valitse suu, nenä ja halutessasi luomet, pisamat ja meikkaus.

Napsauttamalla tästä voit valita kasvonpiirteet sattumanvaraisesti



Muuntele ja hio simin kasvojen yksityiskohtia

Valitse kasvojen yleinen muoto

Liukusäätimillä voit muuttaa juuri tiettyjä piirteitä




Ympyröitä napsauttamalla voit muokata kasvojen kyseisen alueen yksityiskohtia



Vaatteet

Valitse arki- ja juhla-vaatteet, sekä yöasut, urheilu-asut ja uima-asut. Jokaisessa kategoriassa voit valita ylä- ja alaosia, kenkiä ja koristeita.

Huom: Pelin aikana voit luoda uusia asuja vain, jos simisi omistaa lipaston. Jokaista kategoriasta kohti voi olla kolme erilaista asua.

Vinkki: Vaatteita voi muokata myös väreillä ja kuviolla. Kun näet kuvakkeen , voit muokata kohteen tyyliä napsauttamalla kuvaketta. Katso lisätietoja vaatteiden ja muiden esineiden muokkaamisesta kohdasta *Tyylin luominen*, sivu 10.



Vinkki: Sim voi muuttaa minkä tahansa peilin luona tiettyjä ulkonäköön liittyviä yksityiskohtia, kuten hiuksia ja meikkiä.



Luonne

Määritä simisi luonteenpiirteet, lempiasiat ja elämänhaave. Lisätietoja piirteistä on sivulla 11 ja tarkempaa tietoa elämänhaaveista on sivulla 14. Voit myös valita simille haluamasi äänen ja kirjoittaa hänelle lyhyen elämäkerran.

Joskus kaikki on kiinni yksityiskohdista

Voit muokata simisi tietyn osan yksityiskohtia. Napsauta esimerkiksi  -kuvaketta ja muuttaa simin hiusten väriä, lisätä raitoja tai värjätä vaikkapa hiusten kärjet tai juuret. Tai napsauta  ja muokkaa simisi nenää: tee siitä söpö nöpö, leveä aatelisnenä tai hurja töpseli. Lisävalintojen välilehdellä voit napsauttaa ympyröitä ja muokata eri alueita.

Tyylin luominen

Tyylin luonnissa käsitellään simien vaatteiden värejä ja kuvioita, ja samoilla työkaluilla voi koordinoida kokonaisen huoneen tapetit, maalit, sisustuskankaat ja muut tekijät.



Tyylikkää popot ja paljon muuta

Väriä tai kuviota voi myös käyttää useampaan eri esineeseen. Otetaan esimerkiksi tilanne, jossa haluat simin kenkien sointuvan hänen mekkoonsa. Valitse mekko napsauttamalla sitä, napsauta sitten mekossa olevaa kuviota, jota haluat käyttää kenkiin, ja vedä lopuksi kuvio kenkien päälle. Jos kengissä on useampi kuin yksi kuvio, voit määritellä osion, johon valittua kuviota käytetään. Vahvista tekemäsi muutokset napsauttamalla valintamerkkiä.

Tallennetusta kuviosta voi vetää värejä ja kuvioita, joita voit sitten ostaessasi ja rakentaessasi käyttää huonekaluihin, sisustusesineisiin ja koristeisiin.

Muokattujen materiaalien ja esineiden tallentaminen



Kun olet tyytyväinen kuvioosi, voit tallentaa sen tulevia käyttökertoja varten. Napsautat vain oikealla sijaitsevan materiaalipaneelin kansiokuvaketta.



Tallenna valitsemallasi tyyliillä varustettu vaate tai esine napsauttamalla vasemman ylänurkan ikkunassa sijaitsevaa kansiokuvaketta.

Ainutlaatuiset simit

Simejä voi nyt muokata laajemmin kuin koskaan aikaisemmin, ja tämä mahdollistaa ainutlaatuisten ja persoonallisten simien luomisen. Valitse viisi luonteenpiirrettä kymmenien piirteiden joukosta ja määritä simin lempiruoka, -väri ja -musiikki. Voit jopa vaikuttaa simisi puheääneseen.

Piirteet

Simillä voi olla enintään viisi piirrettä. Piirteet vaikuttavat siihen, mitä sim haluaa, mitä hän tuntee ja miten hän käyttäytyy. Esimerkiksi ulkoilmasimit ovat onnellisia, kun eivät joudu kyhöttämään neljän seinän sisällä. Lukutoukat puolestaan lukevat nopeammin kuin muut ja ovat keskivertoa parempia kirjoittajia. Simit, joilla on vähintään yksi yhteinen piirre, tulevat myös paremmin toimeen keskenään.

Kehittyessään vauvasta nuoreksi aikuiseksi simit kehittävät uusia piirteitä. Jos sim oli kehitysvaiheen aikana menestyksenkäs ja onnellinen, voit jopa päästä valitsemaan tuon uuden piirteen. Jos sim kuitenkin oli vain kohtuullisen tyytyväinen, hän voi saada aivan satunnaisen piirteen. Elämänsä kurjaksi kokevat simit voivat kehittää negatiivisia piirteitä.

Lumoava luonne

Erikan luonne koostuu seuraavista piirteistä (piirteet on lihavoitu). Ne vaikuttavat hänen toimintaansa eri tavoin ja määrittävät hänen suhdettaan ympäröivään maailmaan.

Erika on **yksinäinen susi**, joten hän ei kaipaa sosiaalista kanssakäymistä yhtä paljon kuin muut simit ja itse asiassa viihtyy hyvin omissa oloissaan.

Työnarkomaanina hän rakastaa työpaikkaansa (Erikasta töissä on jopa hauskaa) ja hän voi myös tehdä töitä kotoa käsin, jos käytössä vain on tietokone. Erikassa on myös hieman **perfektionistin** vikaa, minkä vuoksi hän yleensä tekee kaiken hieman hitaammin kuin muut simit, mutta lopputulos on vastaavasti keskivertoa parempi. **Taiteellisen** puolensa ansiosta Erika oppii taidetaitoja, kuten maalaamisen, kirjoittamisen ja kitaransoiton, nopeammin kuin muut simit. Hän myös rakastaa taidegallerioita. **Kunnianhimoisena** siminä Erika nettoaa palkankorotuksia ja ylennyksiä tavallista nopeammin, mutta paikoillaan polkeminen rassaa häntä normaalia simiä enemmän.

Tässä on luettelo piirteistä.

Henkinen	Fyysinen	Sosiaalinen	Elämäntyyli
Hajamielinen	Urheilullinen	Karismaattinen	Kunnianhimoinen
Taiteellinen	Arjen sankari	Sitoutumis- kammainen	Kalannarraaja
Lukutoukka	Kömpelys	Lastenvastainen	Lapsenmielinen
Taiteenvihaaja	Sohvaperuna	Kaikesta kiinnostunut	Hurjapää
Tietokonenero	Pelkuri	Flirttaileva	Paha
Herkästi innostuva	Sikeäuninen	Ystävällinen	Perhekeskeinen
Nero	Vesifoobikko	Huumorintajuinen	Säästeliäs
Viherpeukalo	Herkkäuninen	Loistava suuteltija	Hyvä
Kätevä	Onnekas	Kärty	Ulkoilun inhoaja
Sekopää	Siisti	Toivoton romantikko	Äkkipikainen
Ruokavirtuoosi	Paljaan pinnan pelko	Poikkeava	Kleptomaani
Neuroottinen	Sottapytty	Yksinäinen susi	Ulkoilmasim
Virtuoosi	Epäonninen	Surkimus	Ylitunteellinen
		Pahansuopa	Perfektionisti
		Pummi	Ruutukammo
		Huumorintajuton	Kasvissyöjä
		Bilehile	Työnarkomaani
		Lipevä	
		Snobi	
		Vaikeasti tavoitettava	

Suosikit

Voit myös määrittää simillesi pari suosikkiasiaa. Valitse lempiruoaksi juustoleipä, suosikkiväriksi oranssi ja lempimusiikiksi pop. Sim valitsee suosikkiansa mukaan aina, kun siihen on mahdollisuus.

Ääni

Valitse simin ääni ja säädä äänen korkeus.

Taidot

Simit voivat elämänsä aikana kehittää kymmentä eri taitoa. Mitä taitavampi sim on, sitä paremmin hän suoriutuu tietyistä tehtävistä ja toiminnoista. Lisäksi taitojen karttuessa hänelle avautuu laajempia toimintamahdollisuuksia. Myöskään ei pidä unohtaa sitä, että taidot auttavat eteenpäin työuralla. Hyödyllisimmät taidot riippuvat simin valitsemasta työurasta. Eri työurien taitovaatimukset ovat suurimmaksi osaksi loogisia: esimerkiksi maineikkaaksi kokiksi pyrkivällä simillä täytyy pysyä kaulin kädessä. Jotkin vaaditut taidot voivat olla hieman erikoisempia: lainvalvonnasta uraa tekevän simin täytyy hallita looginen päättely, koska rikosten ratkaiseminen muuttuu yksinkertaisesti vasta sitten, kun ajatus leikkaa kuin partaveitsi. Lisätietoja on kohdassa *Urat*, sivu 14.

Simisi voi opetella taitoja lukemalla kirjoja, harjoittelemalla tai käymällä kursseilla sopivassa kaupungilta löytyvässä rakennuksessa. Taitoja kohentavaa kirjallisuutta voi löytyä simin omasta kirjahyllystä, kirjakaupasta (simoleoneja vastaan) tai kirjastosta.

Vinkki: Simit oppivat taitoja nopeammin, kun he ovat hyvällä tuulella.

Opetuspaikat

Alla on lista pelin kaikista taidoista sekä paikoista, joissa simisi voi käydä opettelemassa niitä.

Taito	Opetuspaikka
Kunto	Stadion
Karisma	Kaupungintalo
Ruoanlaitto	Ravintola tai kuppila
Kalastus	Ruokakauppa
Puutarhanhoito	Tutkimuskeskus
Kitara	Teatteri
Kätevyys	Armeijan tukikohta
Logiikka	Tutkimuskeskus
Maalaus	Koulu
Kirjoittaminen	Liikekeskus/Uutistalo

Taidon tiedot

Taitojen tiedoista näet yleiskatsauksen simisi taidoista, mukaan lukien taidon kehitystason, taitoon liittyvät tilastot (kuten valmistettujen erilaisten ruokien määrä) ja taitoon liittyvät tehtävät.

♦ Taidon tiedot saa esiin painamalla **J**-näppäintä tai napsauttamalla taitoikkunan tietopainiketta.

Haaveet

Jokaisella aikuisella simillä on elämänhaave, jota kohti hän ponnistelee koko ikänsä. Nämä suuret saavutukset ovat työläitä ja niihin kuluu paljon aikaa, mutta myös palkkio saavutuksesta on huima. Kun luot nuoren aikuisen tai tätä vanhemman simin, pääset valitsemaan elämähaaveen heti piirteiden määrittelemisen jälkeen. Nuoremmissa simeillä elämänhaave valitaan pelin aikana. Valintoihin vaikuttavat simin toiminta ja persoonallisuus.

Similläsi on myös pienempiä, jokapäiväisiä haaveita. Näitä voivat olla vaikkapa ystäväystyminen, työpaikan hankkiminen tietyltä alalta tai juuri sen oikean simin löytäminen. Voit luvata simille toteuttavasi neljä haavetta tai sitten ohittaa haaveet mielesi mukaan. Haaveen lupaaminen tarkoittaa, että haave lukitaan simin päämääräksi. Jos haave täyttyy, sim ansaitsee onnellisuuspisteitä. Täyttyneet haaveet vaikuttavat myös simin tuleviin haaveisiin.

Voit selata mahdollisia haaveita napsauttamalla haavepaneelin nuolikuvakkeita. Haaveen voi luvata napsauttamalla itse haavetta, jolloin haave siirtyy johonkin neljän luvatus haaveen paikasta. Voit myös perua luvatus haaveen napsauttamalla sitä hiiren oikealla painikkeella. Perumisesta ei rangaista millään tavalla.

Mielentilat

Simin yleinen mieliala ja erityiset mielentilat ovat esillä mielenalan paneelissa. Mielentilat ovat väliaikaisia tekijöitä, jotka vaikuttavat suoraan simisi mielialaan ja käyttäytymiseen. Mielentilat esitetään erilaisina kuvakkeina, ja niiden tausta on joko punainen (negatiivisesti vaikuttava mielentila), vihreä (positiivisesti vaikuttava mielentila) tai sininen (neutraali mielentila). Viemällä osoittimen mielentilan kuvakkeen ylle saat lisätietoja ja samalla näet, kuinka kauan mielentila kestää. Myös simin luonne vaikuttaa siihen, millaisia ja miten voimakkaita vaikutuksia mielentiloilla on.

Onnellisuuspisteet

Simin mieliala voi suoraan kohentaa hänen onnellisuuspisteitään. Kunhan sim vain on tarpeeksi hyvällä tuulella, hän kerää koko ajan onnellisuuspisteitä. Mitä parempi mieli, sitä nopeammin onnellisuutta kertyy. Onnellisuuspisteitä käyttämällä voit hankkia simille etuisuuksia ja palkintoesineitä.

Hanki etuisuuksia ja palkintoesineitä napsauttamalla simin tietojen Onnellisuuspisteet-välilehteä ja napsauttamalla sen jälkeen ETUISUUDET JA PALKINTOESINEET -painiketta.

Urat

Simoleoneja halajavan simin kannattaa tehdä töitä. Työura saa myös simin lopettamaan kotona nyhjäämisen ja tarjoaa tilaisuuden tavata muita simejä. Uria on yhteensä yksitoista erilaista, ja niillä pärjääminen vaatii yleensä erinäisiä ja erilaisia taitoja.

Joillakin työurilla on myös erilaisia vaihtoehtoja, joista simisi voi valita mieleisensä. Jos uralla on eri vaihtoehtoja, sim voi valita haluamansa vaihtoehdon, kun hän on kohonnut urallaan tarpeeksi korkealle. Esimerkiksi lainvalvojan uralla simistä voi tulla joko erikoisagentti tai rikosetsivä.

Työpaikkoja löytyy sanomalehden tai tietokoneen avulla, tai sitten sim voi yksinkertaisesti vierailla paikassa, jossa hän haluaisi työskennellä. Työpaikkojen sijainnit löytyvät helposti karttamerkkien avustuksella.

Työsuoritus

Simin pärjääminen valitsemallaan uralla riippuu useista eri tekijöistä. Mieliala vaikuttaa tietenkin aina, koska hyvällä tuulella olevat simit tekevät yleensä tehokkaammin töitä. Simisi lähtee hyvällä (tai ainakin normaalia paremmalla) tuulella sorvin ääreen, jos hän on saanut levätä hyvin, nälkä ei kurni mahassa ja viimeisen vuorokauden aikana on myös hieman huviteltu.

Myöhästely ja töistä lähteminen ennen aikaansa vaikuttavat tietenkin työsuoritukseen, joten varmista, että simisi ehtivät ajoissa töihin. Joka tapauksessa simit yrittävät aina itsenäisesti töihin, ellet anna muita ohjeita.

Työuraan hyvin sointuvista luonteenpiirteistä saattaa olla paljonkin etua. Esimerkiksi urheilulliset simit pärjäävät paljon keskivertosimiä paremmin ammattiurheilijan työuralla, ja myös tietyt lainvalvojan tehtävät ovat heille omiaan.

Työsuoritukseen vaikuttavia tekijöitä on kosolti (katso alla).

Uratiedot

Tarkastele simin työsuorituksia uratiedoista, jotka löytyvät Ura-väילהdeltä. Uratiedoista näet simin nykyisen aseman, työajat, palkan ja työsuorituksen tason. Esillä on myös muita työelämään vaikuttavia tekijöitä, kuten mieliala, taidot ja suhde pomoon. Saat lisätietoja eri tekijöistä viemällä hiiren osoittimen tekijän kuvakkeen päälle. Mitä paremmassa kuosissa eri tekijät ovat, sitä nopeammin simin työsuoritus kohenee. Jos simin työsuoritus on päivän päätteeksi maksimiarvossa, hänet ylennetään. Kannattaa kuitenkin olla varovainen: jos työsuoritus on liian keho, sim voidaan alentaa tai pahimmassa tapauksessa hän voi saada potkut!

Esimerkiksi poliittisella uralla ponnistelevalle jees-miehen on oltava hyvällä mielin, karismaattinen ja suhteiden pomoon pitää tietenkin olla hyvässä kunnossa.

Simin voi lähettää töihin tai kouluun napsauttamalla uratiedoissa sijaitsevaa painiketta, jossa sim istuu työpöydän ääressä. Painike toimii ainoastaan niihin aikoihin, kun simin olisi lähdettävä kouluun tai töihin.

Toimintojen vaihtoehdot

Toimintojen hallinta ei ole enää rajoittunut ainoastaan sopivan toiminnon valitsemiseen: nyt voit myös määritellä millä tyyliä sim hoitaa valitsemasi toiminnon. Kun käytät toimintoa, jolla on eri vaihtoehtoja, toimintojonossa olevan kuvakkeen alle ilmestyy pieni pudotusvalikko. Esimerkiksi töiden suhteen simin asenteeksi voi valita vaikkapa TAPAA KOLLEGAT, TYÖSKENTELE ANKARASTI, OTA RENNOSTI tai monia muita. Kaikilla valinnoilla on etunsa ja haittansa, joten pohdi simin tekemisiä tarkkaan. Yleisesti ottaen simejä kannattaa kuitenkin opastaa aktiivisesti.

Elävä ympäristö

Simisi elävät monimuotoisessa ja eläväisessä kaupungissa. Rento ruokailuhetki paikallisessa kuppilassa, lukuhetki kirjastossa tai rento kalastustuokio lammella: kaikki toiminta on vain yhden napsautuksen päässä.

Uuden, koko kaupungin kattavan vapauden lisäksi *The Sims 3* sisältää Tarinan eteneminen -asetuksen. Tämä ominaisuus auttaa pitämään kaupungin eloisana ja mielenkiintoisena. Kun tarinan eteneminen on käytössä, simisi naapurien elämä kulkee normaaleja polkujaan. Naapurit saattavat muuttaa pois, heidän tilalleen voi muuttaa uusia simejä, simisi ystävät voivat saada ylennyksiä, naapurustoon voi syntyä lapsia ja tietenkin kaikkien simien elinkaari päättyy joskus. Tämä kaikki on elämää. Tarinan eteneminen pitää naapuruston tasapainossa. Voit kuitenkin halutessa ottaa tarinan etenemisen pois käytöstä (Asetukset-valikon kautta). Pelin aikana voit napsauttaa kaupungin ääriivialta näyttävää painiketta (tai painaa **M**-näppäintä). Tämä avaa kartan.



Karttamerkit

Alla on joitakin karttamerkkejä ja selvitys niiden merkityksistä. Siirtämällä osoittimen merkin päälle näet merkin tarkat tiedot.



Tämä on aktiivisen talutesi kuvake.

Toimintapaikat

Kun simisi vierailee näissä paikoissa, et voi ohjata simiä, kun hän on sisällä rakennuksessa. Voit kuitenkin määrittää, mitä sim tekee vierailunsa aikana. Simisi voi esimerkiksi mennä ruokakauppaan ja tehdä jonkin seuraavista toiminnoista: OSTA RUOKATARVIKKEITA, RYHDY OSAKKAAKSI, MYY HEDELMIÄ JA VIHANNEKSIA, OSALLISTU KALASTUSKURSSILLE tai ALOITA OSA-AIKATYÖ.



Ravintola



Rikollisten
pesäpaikka



Armeijan tukikohta



Kirjakauppa



Kylpylä



Poliisiasema



Liikekeskus/
Uutistalo



Kuppila



Tutkimuskeskus



Kaupungintalo



Ruokakauppa



Koulu



Teatteri



Sairaala



Urheilustadion



Työpaikka

Yhteisötontit

Kun simisi vierailee yhteisötontilla, näet hänet koko ajan ja voit ohjata hänen toimiaan.



Taidegalleria



Kalapaikka



Kuntosali



Ranta



Yleinen yhteisötontti
(vain kaupungin
muokkauksen ruudulla)



Kirjasto



Uimala



Hautausmaa



Puisto

Kodit ja naapurit

Mikäli simisi kaipaa seuraa, napsauta toisen simin kotia ja ohjaa simisi vierailulle. Simisi voi vierailla sellaistenkin simien luona, joita hän ei vielä tunne. Pistäydä kadun toisella puolella tai käy morjestamassa kaupungin vastakkaisella laidalla asuvaa ystävää. Kun simisi saapuu naapurin talolle, hän voi pyytää päästä sisään ja tehdä sitten olonsa kotoisaksi (tiettyyn rajaan asti).

Vinkki: Kun siirrät osoittimen jonkin naapuruston talon päälle, osoitin muuttuu sen mukaan, onko talo asuttu (🏠) vai asumaton (🏡).

Yhteisökohteet

Kaupungilla on simeille kosolti tarjottavaa, kuten puistoja, ranta, kauppoja, ravintoloita ja paljon muuta. Joissakin paikoissa simit voivat vaellella ympäriinsä ja tutkia paikkoja.

Hyvä esimerkki näistä on hautausmaa. Hautausmaalta voi irrota osa-aikatyö, historiallisemmat simit voivat vierailla mausoleumissa, seikkailunhaluiset tutkia katakombeja ja läheisensä menettäneet surra haudoilla. Voipa hautakiviin jopa kaivertaa muistosanoja.

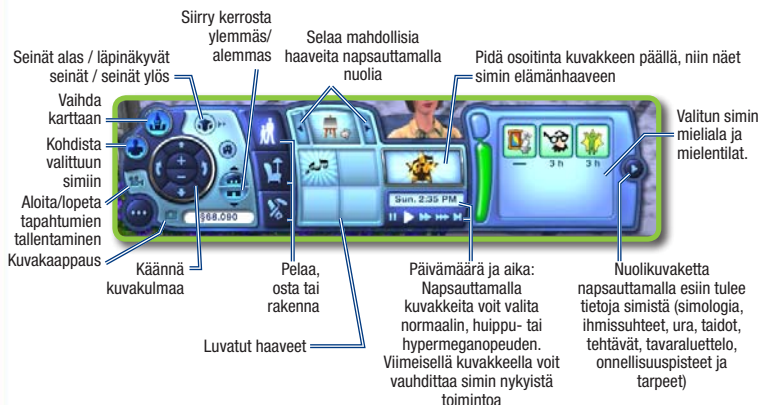
Jotkin rakennukset, kuten työpaikat, ovat yksinkertaisempia. Näissä rakennuksissa simit eivät voi tutkiskella paikkoja, mutta voit silti useimmiten päättää, mitä simit yleisesti ottaen puuhailevat (katso lisätietoja simien toimintojen vaihtoehtoista sivulta 15).

Pelaaminen

Kaikki merkittävien toiminta tapahtuu pelaamisen aikana. Simisi hankkii työpaikkoja, ystävystyy ja hankkii vihamiehiä, rakastuu, perustaa perheen, toteuttaa unelmiaan ja paljon, paljon muuta.

Käyttöliittymän keskus

Osa toiminnoista esitellään alla, ja lopuista saat lisätietoja viemällä hiiren osoittimen toiminnon kuvakkeen päälle.



Pelaaminen ja esineiden hallinta

Monia esineitä voi nyt liikutella pelaamisen aikana. Kirjat voi palauttaa kirjahyllyyn, roskiksen tyhjentää, pikkuesineitä viedä simin tavaraluetteloon ja paljon muuta.



Esinettä voi liikutella, kun osoittimeen ilmestyy pieni käsi.

Liikuta esinettä napsauttamalla esinettä ja pitämällä sitten hiiren painiketta pohjassa, kun vedät esineen uuteen paikkaan. Käytössä olevaa esinettä ei voi siirtää.

Tavaraluettelo / perheen tavaraluettelo

Jokaisella simillä on oma tavaraluettelonsa. Kun sim poimii jonkin esineen tai ottaa sellaisen mukaansa töistä, esine sijoitetaan hänen tavaraluetteloonsa. Esineitä voi siirtää tavaraluetteloon ja sieltä pois yksinkertaisesti napsauttamalla ja vetämällä.

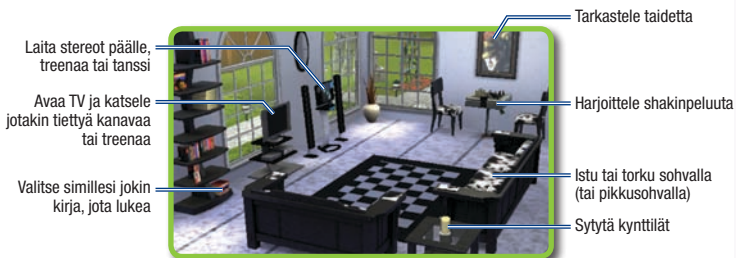
Jokaisella taloudella on myös oma tavaraluettelonsa. Tiettyjä esineitä ei sijoiteta henkilökohtaisiin tavaraluetteloihin, vaan ne ovat perheen tavaraluettelossa. Perheen tavaraluetteloa voit tarkastella napsauttamalla pahvilaatikokuvaketta, kun olet ostamassa jotakin.

Kännykkä

Jokaisella simillä (paitsi tietysti vauvoilla ja taaperoilla) on tavaraluettelossaan oma kännykkänsä. Kun kännykkä pirisee, napsauta simiäsi ja valitse VASTAA. Soittaminen on yhtä helppoa: avaa tavaraluettelo ja napsauta puhelimen kuvaketta.

Simin arkipäivää

Tässä on tyypillinen olohuone, jossa on tyypillisiä tavaroita. Katsopa, miten sim voi käyttää eri esineitä.



Kanssakäyminen

Useimmat simien väliset sosiaalisen kanssakäymisen muodot kuuluvat johonkin seuraavista kategorioista: ystävällinen, romanttinen, ilkeä, hauska tai erikoinen. Valitse ensin miten simisi suhtautuu toiseen simiin ja sitten alivalikosta varsinainen toiminto. Miten toinen sim reagoi? Onko simisi käytös hänen mielestään hauskaa vai karmivaa? Tylystyminen alkaa vaania, jos toistat samaa toimintoa kerta toisensa jälkeen.

Erikoistoiminnot

Simisi luonteenpiirteet saattavat mahdollistaa erikoisia toimintoja. Esimerkki: *hyväluontoiset* simit voivat parantaa toisen mielialaa SAA SIM ILAHTUMAAN -toiminnolla, kun taas *pahat* simit voivat tehdä normaaleja toimintoja pahanilaisesti.

Ihmissuhdepaneeli

Tiedot simin ihmissuhteista ovat ihmissuhdepaneelissa. Jos similläsi on laaja tuttavapiiri, voit lajitella näkymän ja tarkastella kaikkia ihmissuhteita, vain sukulaisia, vain ystäviä, vain vierailijoita tai vain työtovereita.

Vinkki: Juttele toisen simin kanssa tai kutsu hänet kyläilemään napsauttamalla ihmissuhdepaneelissa hänen kuvaansa.

Tehtävää riittää

Tehtävät ovat mahdollisuuksia, joiden avulla simisi voi kehittää kykyjään tai edistää uraansa. Tehtävissä on suoritettava erilaisia toimintoja. Töihin pohjautuvia tehtäviä saa työpaikalta, kun taas taitoihin perustuvia tehtäviä sim voi saada koska tahansa. Taitoihin perustuvat tehtävät soitetaan simin kännykkään. Erityistehtäviä voi löytää sanomalehdestä tai tietokonetta käyttämällä.

Kun sim on hyväksynyt tehtävän, hän keskittyy kyseiseen tehtävään täysin. Simille ei tarjota samantyyppisiä tehtäviä ennen kuin hän on joko suorittanut tehtävän, epäonnistunut sen suorittamisessa tai tietoisesti luopunut koko tehtävästä. Tehtävän voi hylätä napsauttamalla sen kuvaketta hiiren oikealla painikkeella.

Taidot tulevat tarpeeseen taitohaasteissa, joista selviytyminen saattaa viedä koko simin eliniän. Näiden haasteiden suorittaminen on vaikeaa, mutta onnistuminen palkitaan ruhtinaallisesti. Haasteiden tiedot ovat taitojen tiedoissa.

Useissa tehtävissä on aikaraja. Sim ei useimmiten ole suorittanut tehtävää ennen kuin hän on viennyt tehtävään liittyvät materiaalit tehtävän antajalle (joko työpaikalle tai yksittäiselle simille).

Keräily

Vaikka simisi ei rakastaisikaan luonnossa käyskentelyä, hän voi silti etsiä ja keräillä erilaisia näytteitä.

Perhoset ja kovakuoriaiset

Näitä kaunokaisia voi keräillä luonnon helmassa. Kun sim saa napattua oivan yksilön, hän voi asettaa sen terraarioon, nimetä sen, myydä otuksen tai vain ihastella sitä luonnollisessa ympäristössään. Jokaisen ötökän voi vaihtaa nippuun simoleoneja. Harvinaisemmat ovat tietenkin arvokkaampia.

Kivet, jalokivet ja metallit

Ympäristöään tutkiskeleva sim löytää myös kiviä, jalokiviä ja metalleja. Valikoimaa on avaruuskivistä kimaltelevan kullan kautta oudon tutunnäköisiin smaragdeihin. Jalokivien arvoa voi nostaa hiotuttamalla ne, tai niitä voi esitellä luontaisessa muodossaan.

Hiotuttaminen käy napsauttamalla simin tavaraluettelossa olevaa jalokiveä ja valitsemalla ensin HIOTUTA ja sitten hionnan malli. Simisi pistää jalokivensä postiin, ja pian paluupaketista löytyy hiottu "murikka".

Kalastaminen

Kaupungissa on useita vesistöjä, joilla sim voi kokeilla kalaonneaan. Kun sim on kalapaikalla, hän voi TUTKIA VETTÄ tai KALASTAA. Jos simissä on vähänkään kalastajan vikaa (eli kalastustaitoa) ja hänellä on mukanaan hedelmiä tai vihanneksia, niin ennen kalojen narraamista hän voi myös VALITA SYÖTIN.

Mikäli saalis on niin komea, että sim haluaa esitellä sitä muille, hän voi lähettää kalansa täytettäväksi. Napsautat vain tavaraluettelossa olevaa kalaa ja valitset LÄHETÄ KALA TÄYTETTÄVÄKSI. Tietysti kalan voi myös käyttää makoisan aterian raaka-aineeksi tai pistää akvaarioon polskimaan.

Puutarhanhoito

Mitä taitavampi puutarhuri sin on, sitä enemmän hänellä on vaihtoehtoja. Puutarhanhoitoa voi opetella tutkimuskeskuksen kursseilla tai puutarhaohjelmia katselemalla. Luonnollisesti taidot kehittyvät myös omassa puutarhassa puuhaillessa.

Siemenet

Kaupungilla ollessaan simien kannattaa tähyillä, näkyisikö missään mielenkiintoisia siemeniä. Löydetty siemenet voi kerätä ja istuttaa kodin puutarhaan. Simit voivat myös istuttaa kokonaisia hedelmiä ja kasviksia, jos sopivia siemeniä ei tunnu löytyvän riittävän helposti.

Ruoanlaitto

Simit voivat aloittaa ruoanlaiton teineinä (tai jopa hieman aikaisemmin, jos lapsuudenkodista löytyy leikkiuuni). Mitä enemmän sim kokkaa, sitä taitavampi hänestä tulee. Kokkaustaitoja voi petrata myös katselemalla kokkausohjelmia, lukemalla kokkauskirjoja ja käymällä asiaankuuluvia kursseja. Kun simin kokkaustaidot karttuvat, hän oppii uusia reseptejä. Uusia reseptejä voi myös ostaa ruokakaupasta.

Tykötarpeet

Simisi kannattaa pitää keittiönsä hyvin varusteltuna. Jokaisen ruokalajin laittamiseen vaaditaan tietyt ainekset, jotka voi ostaa ruokakaupasta. Jos sopivia aineksia ei ole saatavilla, sim voi hankkia ne automaattisesti, mutta tällöin hinta on kovempi kuin jos ainekset olisi hankittu etukäteen. Ilman kunnon aineksia valmistetut ateriat eivät tietenkään ole yhtä maukkaita kuin tavalliset ateriat.

Reseptivihko

Simin tuntemat reseptit ovat ruoanlaittotaidon tiedoissa. Tiedoista näet myös, mitä ruokia sim on valmistanut ja kuinka usein, mikä oli onnistunein ateria ja paljon muuta.

Uuden kodin yllätykset

Kun simisi muuttavat uuteen, kalustamattomaan kotiin, talolla on silloin tällöin pari yllätystä uusien asukkaiden varalle. Siellä saattaa esimerkiksi asustella kummitus tai melkoinen joukko siimahäntiä! Joskus kiinteistönvälittäjä tarjoutuu ratkaisemaan yllättävät pulmat, mutta kekseliääät simit pystyvät kyllä hoitamaan asian itsekin.

Kukapa tietää, vaikka pieni ahkerointi toisikin mukanaan mukavammankin yllätyksen.

Valittuna olevan talouden vaihtaminen

Valitun talouden vaihtaminen parhaallaan pelattavana olevassa kaupungissa: avaa Asetukset-valikko ja valitse MUOKKAA KAUPUNKIA. Napsauta sitten Vaihda aktiivista taloutta -painiketta. Peli palaa aloitusvaihtoehtoihin: voit luoda simejä, pelata olemassa olevalla taloudella tai muuttaa uuden talouden asumaan kaupunkiin.

Uuden talouden ottaminen pelattavaksi jättää edellisen taloutesi elämään ja muuttamaan samaan tahtiin muun kaupungin kanssa. Entisen taloutesi simit käyttäytyvät kuten naapuruston muutkin taloudet: he voivat oppia uusia taitoja ja luoda uusia ihmissuhteita, hankkia itselleen potkut tai ylennyksen jne. Voit tietenkin ottaa vanhan talouden uudelleen pelattavaksesi, mutta asiat eivät todennäköisesti ole aivan samalla tolalla kuin mihin ne jäit!

Elämänvaiheet ja ikääntyminen

Jollet aseta ikääntymistä pois käytöstä (Asetukset-valikon kautta), kaikki simit ikääntyvät ja käyvät läpi useita eri elämänvaiheita. Elämänvaiheiden määrä riippuu tietenkin siitä, kuinka vanha sim on, kun aloitat pelin. Nyt voit myös itse päättää, onko sim valmis seuraavaan ikäkategoriaan. Onko lapsi jo kypsä muuttumaan teiniksi? Osta siis syntymäpäiväkakku ja pidä pirskeet! Saat todennäköisemmin itse valita simin luonteenpiirteet, jos lapsuusaika on pitkä, mutta jos ja kun päätät, että sim on valmis seuraavaan elämänvaiheeseen, voit tarttua itse toimeen.

Vauva	Tämä elämänvaihe tuntuu olevan ohi hujauksessa, ja jotkin simit toivovatkin, että heidän pienokaisensa eivät kasvaisi aivan niin nopeasti. Toiset taas tervehtivät ilolla päivää, jolloin pikkuinen tekee muutakin kuin syö ja liikaa vaippoja.
Taapero	Taaperot osaavat jo leikkiä, ja leikit voivatkin valmistella heitä tulevien taitojen oppimiseen. Ei kuitenkaan pidä unohtaa, että tässäkin vaiheessa pikkusim tarvitsee vielä kosolti huolenpitoa.
Lapsi	Kouluvuosina ystävystytään, opitaan taitoja ja siinä samalla simin persoonallisuus alkaa muotoutua. Pidä simiesi koulumenestys kunnossa, niin saat näistä ajoista parhaan mahdollisen hyödyn.
Teini	Nuoret simit alkavat ensi kertaa todella itsenäistyä, ja usein itsenäistymiseen kuuluu myös huumaa ensirakkaus. Teinit voivat ansaita hieman taskurahaa osa-aikatoilla, ja oikein valittu osa-aikatyö saattaa auttaa tulevalle työurallakin.
Nuori aikuinen	Koko maailma on avoinna ja valmis valloitttavaksi. Jokaisella simillä on omat haaveensa: toiset haluavat mahtavan uran, jotkut vain aloitella perhe-elämää rakkaansa kanssa ja eräät vain nähdä, mitä kaikkea maailmalla on heille tarjota.
Aikuinen	Elämänvaihe, jossa perhe tai ura on keskiössä.
Vanhus	Leppoisat vanhuusvuodet ovat oivaa aikaa uuden sukupolven opastamiseen, koska elämäkokemusta on jo kertynyt. Vanhusten kannattaa ottaa rennosti, pysyä aktiivisina uusien harrastusten avulla ja ylipäätään tehdä juuri sitä, mikä nyt sattuuikin miellyttämään. Taloutensa vanhukset voivat järjestää jäämällä eläkkeelle työuraltaan.

Sukupuu

Simien lapset perivät vanhemmiltaan niin ulkoisia piirteitä (äidin silmät ja hiukset, nenä kuin isällään...) kuin luonteenpiirteitäkin. Luonteenpiirteet periytyvät silloin, kun piirteet määritetään satunnaisesti. Simisi sukupuu on simien tietojen Simologia-välilehdellä.

Odotusajan odotukset

Raskaus saattaa olla simille koettelemus, joten varmistaa, että raskaana oleva sim saa riittävästi lepoa ja ravitsevaa ruokaa. Tilanteeseen saattaa liittyä pahoinvointia, mikä ilmenee tiheätahtisina vierailuina kylpyhuoneeseen. Joka tapauksessa onnellinen raskausaika ei helpota pelkästään odottavan äidin oloa, vaan on hyödyksi myös pienokaiselle. Pidä siis hyvää huolta raskaana olevista simeistä. Raskausaika sujuu varmasti hyvin, kunhan äidin mieliala pysyy korkealla, hän lukee raskautta käsitteleviä kirjoja ja kysyy silloin tällöin neuvoja lääkäriltä.

Vinkki: Rauhoittava hieronta on oiva apu raskausaikana kipeytyvään selkään, eli on aina parempi, jos raskaana olevalla simillä on joku läheinen, joka pitää hänestä huolta.

Mikäli sim päätty adoptoimaan jälkikasvua, adoptiopalvelu on vain puhelinsoiton päässä. Simit voivat jopa päättää haluavatko adoptoida tytön vai pojan. Sukupuolen lisäksi myös iän saa valita: adoptoitava sim voi olla vauva, taapero tai lapsi. Kaiken muun hyvän lisäksi Simlandian adoptiopalvelu on ilmainen!

Kunnes kuolema teidät erottaa

Simit ovat kuolevaisia, ja lopulta viikatemies tulee noutamaan omansa (paitsi jos ikääntyminen on asetettu pois käytöstä). Jos sim elää tarpeeksi pitkään, kuolema on luonnollinen. Joskus simit kuitenkin joutuvat ikäviin onnettomuuksiin, jotka pahimmassa tapauksessa voivat olla kohtalokkaita. Kannattaa siis varoa, ettei tulipalo, hukkuminen, nälkäkuolema tai sähköisku katkaise simisi taivalta ennenaikaisesti.

Yhden simin kuolema ei kuitenkaan tarkoita sitä, etteikö elämä kaupungissa jatkuisi. Jäljellä olevat simit surevat edesmennyt läheistään, mutta jatkavat elämäänsä tragediasta huolimatta. Ja vaikka taloutesi viimeinenkin sim poistuisi manan majoille, voit aina valita uuden talouden kaupungin muokkaamisen kautta ja näin jatkaa samalla kaupungilla pelaamista.

Ostaminen

Tämä on oikea ratkaisu, kun sim tarvitsee erilaisia tavaroita arkipäiväänsä ja juhlaansa. Valikoimissa on niin perustuotteita kuin superluksustakin. Päätät siis itse, mitä simisi haluaa (ja mihin hänellä on varaa).

Huomio: Tiettyjä esineitä, kuten kirjoja ja ruokaa, voi ostaa vain keskustan kaupoista. Näitä esineitä varten simin on lähdeittävä kauppareissulle.

Lajittelu

Voit lajitella ostettavien esineiden luettelon huoneen tai esinetyypin mukaan. Lisäksi voit tarkastella perheen tavaraluetteloa.

Huoneen mukaan

Kun tarkastelet esineitä huoneen mukaan, näet kuvakkeina ne esinetyypit, joita valitsemasi huone yleensä sisältää. Tarkastele tiettyä esinetyypii napsauttamalla jotakin esinettä. Esimerkiksi olohuoneen kohdalla voit napsauttaa sohvaa tarkastellaksesi sohvia ja pikkusohvia tai maalausta, jos haluat nähdä maalauksia ja julisteita.

Tyyppin mukaan

Tämän suodattimen avulla voit hakea esineitä, jotka täyttävät ajankohtaisena pitämäsi tarpeen. Ehkäpä simisi tarvitsee mukavan nurkkauksen, jossa voi rentoutua? Napsauta silloin Mukavuus-suodatinta. Jos taas tarvitset säilytystilaa kaikille niille kirjoille, joita simisi kantoi kaupungilta kotiin, napsauta säilytystilojen kategoriaa.

Esineiden sijoittelun säännöt ja asetukset

The Sims 3 -pelissä voit rakentaa, koristella ja sisustaa aivan vapaasti. Uudella sijoitteluruudukolla ja esineiden vinosijoittelulla saat varmasti luotua juuri sellaisen kämpän kuin haluat.

Ruudukko päälle/pois

Sijoitusruudukko toimii apuna, kun ostat esineitä tai rakennat taloa. Ruudukon voi tietysti asettaa myös pois käytöstä. Ruudukon avulla sijoitteleminen on entistä tarkempaa: TV:n saa tarkasti sohvan keskikohdalle, maalauksen tarkalleen ikkunoiden väliin ja niin edelleen.

Uusi näkökulma sisustukseen

Huonekaluja muita esineitä voi asetella myös vinottain, jos se tuntuu tuovan tilaan enemmän harmoniaa. Joten jos haluat asettaa pari tuolia vinosti vastakkain tai sijoittaa hienon viherkasvin aivan huoneen nurkkaan, niin siitä vain.

Huomio: Jos esineitä sijoitellaan ja käännellään vapaasti, simit todennäköisemmin törmäävät em. esineisiin ja myös heidän reitinhakunsa saattaa häiriintyä. Ole siis huolellinen, jotta simeille jää tarpeeksi tilaa liikkuu.

Kalustetut ja kalustamattomat kodit

Simeille valitaan koti kaupunkinäköymästä käsin, ja ostotapahtuman aikana voit päättää, ostatko kodin KALUSTETTUNA vai KALUSTAMATTOMANA.

Kalustamattomissa kodeissa on vain perusvarustelu, kuten vesikalusteet (kylpyhuone ja keittiö), työtasot, kaapit ja jääkaappi. Kalustetuissa kodeissa on hieman enemmän mukavuuksia.

Välttämättömyydet

Jokaisen kodin tulisi sisältää alla luetellut välttämättömät esineet. Niiden ei tarvitse olla huippudesignia, mutta jos näitä perusasioita ei ole hoidettu, simiesi elo ja olo on hyvinkin tukalaa.

◆ Jääkaappi

◆ Pönttö

◆ Sänky

◆ Kylpyamme tai suihku

Rakentaminen

Täällä tapahtuu kaikki rakentaminen rauhallisista rantaretriiteistä aina pikkuruisiin kaupunkikämppiin.

Lajittelu

Kohteet on lajiteltu samaan tapaan kuin ostamisessa: eri kategorioiden esineet ovat näkyvissä samaan tapaan kuin keskiwerrolla tontilla.

Tärkeät työkalut

Useat rakennustyökalut ovat itsestään selviä, mutta tietenkin joukossa on pari mutkikkaampaaakin työkalua. Niistä on lisätietoja alla.

Seinät

Tällä työkalulla voi rakentaa sei­niä ja jopa lisätä kerralla kokonaisen huoneen. Samalla työkalulla voit myös maalata tai tapetoida jo pystyssä olevia sei­niä.

Seinän rakentaminen: Napsauta seinän kuvaketta ja valitse sitten Luo seinä -työkalu. Napsauta maastoa tai perustuksia seinän aloituskohdasta ja vedä sitten seinä hiirellä. Pidä vetämisen aikana hiiren painiketta pohjassa. Vapauta hiiren painike tässä.

Huom: Huoneen voi luoda samaan tapaan Luo huone -työkalulla, joka myös löytyy seinätyökaluista. Napsauta, pidä ja vedä haluamasi kokoinen huone.

Vinkki: Onko huone liian pieni tai seinä väärässä kohdassa? Siirrä ja käännä -toiminnolla voit vetää seinän uuteen paikkaan!

Maastopinnat

Mikäpä olisi kauniimpaa kuin tasainen, vihreä ruohomatto tai maalaistunnelmaa henkivä apilaniitty? Pihan yksityiskohtiin voi puolestaan käyttää kaarnahaketta, hienoa hiekkaa, jylhää graniittia tai jotakin muuta monista eri vaihtoehtoista.

Vihreä nurmikko: Valitse maastopinnat ja sitten maastopintojen sivellin. Valitse tämän jälkeen haluamasi pinta äärimmäisenä oikealla sijaitsevasta paletista. Voit myös muokata siveltimen muotoa ja kokoa. Napsauta maastoa siveltimellä ja vedä pinta haluamiisi kohtiin.

Huom: Jos yhdellä tontilla käytetään useampaa kuin neljää eri maastopintaa, järjestelmän suorituskyky saattaa joutua liian koville.

Puut, pensaat ja kukat

Näillä työkaluilla maisemointi on lastenleikkiä. Tonttia voi koristella vaikkapa massiivisilla tammilla, hennoilla päärynäpuilla, uheilla ruusupensailta tai kaikenkattavilla jääkasveilla.

Maisemointiesineet sijoitellaan aivan samoin kuin ostetut esineet. Napsauta haluamaasi esinettä luettelosta ja napsauta sitten paikkaa, johon haluat esineen sijoittaa.

Leka

Perusta on valettu ja seinät pystytetty, mutta nyt koko komeus onkin aivan liian lähellä katu­a. Lekalla saat helposti purettua virheesi.

Hihat saat heilumaan, kun valitset ensin lekan ja valitset sitten lekalla eri kohteita. Useampia kohteita voi purkaa nopeasti pitämällä hiiren näppäintä pohjassa ja vetämällä lekan purettavien kohteiden yli.

Huom: Kun purat useita kohteita rakentamisen aikana, napsauta ensin purettavien kohteiden tyyppiä ja vedä sitten leka kohteiden yli.

Muokattu sisältö

Tallenna pelisi hupaisia tapahtumia, muokkaa pelin musiikkia ja paljon muuta. Omat luomukset voi myös siirtää verkkoon ja jakaa ne näin koko The Sims -yhteisön kanssa. Jaettavaksi voi siirtää kaikkea simeistä sohviin ja supertyylikkäisiin asuntoihin, ja samaan tapaan voit ladata itsellesi muiden pelaajien mestariteoksia.

Tapahtumien tallentaminen

Kerro itsesi näköisiä tarinoita käyttämällä tapahtumien tallentamista ja The Sims 3 -yhteisön verkkopohjaisia toimintoja leffojen luomiseen. Lisätietoja tapahtumien tallentamisesta ja kuvakulman hallinnasta on osiossa *Leffapätkien luonti*, (katso alla).

Huom: Videotiedostojen maksimikoko on 1 Gt.

Huom: Tapahtumien tallentaminen suurimmalla näyttötarkkuudella tai pakkaamattomana saattaa tuottaa erittäin suuria tiedostoja. Tapahtumien tallentamisen asetuksia voi muokata Asetukset-valikossa.

Leffapätkät

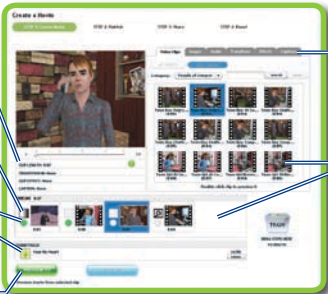
Luo omia leffapätkiä *The Sims 3* -pelistä. Voit käyttää raakamateriaalina joko oman pelisi tapahtumia tai arkistomateriaalia. Lisää ääniraita, siirtymäefektit, ruututekstit ja paljon muuta!

Omien pelitapahtumien käyttäminen leffapätkissä:

Kun olet tallentanut pelin tapahtumia, avaa Asetukset-valikon kautta pelin käynnistyssovellus. Napsauta SIIRROT-painiketta ja valitse sitten Siirrot-ruudulta haluamasi tallennus. Napsauta sitten SIIRRÄ. Esiin tulee ponnahdusikkuna, jossa voit nimetä tallenteen ja kirjoittaa sille kuvauksen. Kun olet valmis, napsauta OK.

Huom: Leffoja voi luoda ainoastaan, jos on kirjautunut sisään pelin rekisteröineenä käyttäjänä.

Valitse Videota ja paljon muuta -valikosta LUO LEFFAPÄTKÄ. Jos olet siirtänyt omia videoita tai kuvia, näet ne omalla välilehdellä. Muussa tapauksessa voit käyttää yhteisön materiaalia



Valitun pätkän tiedot näkyvät aikajanalla, ja voit myös esikatsella kyseisen pätkän

Pätkän (mahdollinen) siirtymä

Tarkasta, onko pätkään liitetty tehoste

Vedä äänet tänne

Napsauta tästä, jos haluat esikatsella koko leffapätkäsi tästä leikkeestä eteenpäin

Lisää pätkään tekstiä

Vedä leffapätkäsi haluamat pelivideot aikajanalle

Tärkeää: Mac-tietokonetta käyttävät pelaajat eivät ehkä pysty katselemaan *The Sims 3* -pelistä tallennettuja tapahtumia, mikäli toisto-ohjelmisto ei tue VP6-koodekkia. Pelin päivittämisen jälkeen Mac-käyttäjät voivat siirtää leffapätkiä yhteisöön ja luoda omia leffapätkiään. Katso lisätietoja Lueminut-tiedostosta.

Kuvat

Tallenna kaikki simiesi elämän ikimuistoiset hetkin kuviin.

◆ Kuvan voi napsaista painamalla **C**-näppäintä tai napsauttamalla käyttöliittymän kamerakuvaketta.

Kuva tallennetaan omiin tiedostoihisi kansioon **Electronic Arts\The Sims 3\Screenshots**. Kuvat (ja tallennetut tapahtumat) ovat automaattisesti näkyvissä käynnistyssovelluksen Siirrot-osiossa.

Oma musiikki

Lisää oma musiikkisi tiedostoissasi sijaitsevaan oman musiikin kansioon (**Electronic Arts\The Sims 3\Custom Music**). Simit voivat sitten kuunnella musiikkiasi radiosta.

Tärkeää: Pelin Mac-version käynnistyssovellus ei täysin vastaa PC-version sovellusta. Päivitä *The Sims 3*-pelin Mac-versio ja ota kaikki käynnistyssovelluksen toiminnot käyttöön siirtymällä käynnistyssovelluksessa ohjelmistopäivitysten paneeliin.


Tallenna sisältösi

Kun olet muokannut sisältöä ja tyylin luomisen ruutu on vielä auki, napsauta ruudun vasemmassa ylänurkassa sijaitsevassa ikkunassa olevaa kansiokuvaketta. Tietyissä tapauksissa sinun on ilmoitettava tallennettavan sisällön tyyppi (esim. tapetti tai panelointi). Valitse ponnahdusikkunassa asiaankuuluva sisältötyyppi. Muokkaamaasi sisältöä esittävä pikkukuva ilmestyy vasemmalla ylhäällä olevaan ikkunaan (jonka kulmassa siis on kansiokuvake).

Tallentamisen jälkeen voit halutessasi jakaa luomuksesi muille.

Jaa luomuksesi

Voit jakaa simejä, talouksia, tontteja, kuvioita, luotuja tyylejä (ja suunnittelemasi esineitä) sekä rakennus- ja ostotyylejä.

Siirrä ja jaa sisältösi *The Sims 3* -yhteisön kanssa napsauttamalla tätä kuvaketta: . Esin tulee ponnahdusikkuna, jossa sinua pyydetään nimeämään sisältösi ja kirjoittamaan sille lyhyt kuvaus. Anna vaaditut tiedot ja napsauta sitten valintamerkkiä, kun siirto etenee vahvistusvaiheeseen.

Kun olet valmis, siirry *The Sims 3* -käynnistyssovellukseen ja napsauta SIIRROT-painiketta. Valitse esineet, jotka haluat jakaa, ja napsauta sitten SIIRÄ-painiketta. Kun esineen siirtäminen on onnistunut, esineen kuva himmennetään ja sen viereen ilmestyy siirtoa merkitsevä kuvake.

Huom: Voit jakaa sisältöä verkossa vain, jos olet pelin rekisteröinyt käyttäjä.

Aloitusruudulla on mm. linkit viesteihisi, Exchangeen, The Sims 3 Storeen ja viimeisimpin The Sims 3 -uutisiin

Asenna ja hallinnoi ladattua käyttäjäsisältöä

Tarkastele siirtämiäsi kuvia ja videopätkiä

Poista asennettu käyttäjäsisältö käytöstä tai poista sen asennus

Lataa ohjelmistopäivityksiä



Jaa ja siirrä esineitä, simejä, tontteja jne.

Shoppaile The Sims 3 Storessa

Hanki lisää kamaa

Voit hankkia simeillesi enemmän materiaalista hyvää kuin koskaan aikaisemmin. Käynnistyssovelluksen kautta voit käydä yhteisön Exchangeessä, jossa voit selailla muiden pelaajien luomaa sisältöä. Vaihtoehtoisesti voi myös shoppailla SimPoints-pisteillä The Sims 3 Storessa.

Huom: Voit ladata esineitä Storesta ja Exchangeesta vain, jos olet pelin rekisteröinyt käyttäjä.

Lataa muiden pelaajien luomuksia

Napsauta käynnistyssovelluksen aloitusruudulla THE EXCHANGE -kohtaa ja napsauta sitten Siirry Exchangeen -linkkiä. Valitse vasemmalla sijaitsevista painikkeista, minkä tyyppistä sisältöä haluat ladata. Kategorian valitsemisen jälkeen voit lajitella näkymää haluamallasi tavalla. Kun sopiva esine osuu kohdalle, lataa se napsauttamalla LISÄÄ PELIIN -painiketta.

Shoppaile The Sims 3 Storessa

Napsauta käynnistyssovelluksen aloitusruudulla kohtaa THE STORE ja napsauta sitten Siirry Storeen -linkkiä (tai käy Storessa siirtymällä kohteeseen <http://fi.store.thesims3.com>). Voit selailla valikoimaa rakennusesineiden tai tavallisten esineiden perusteella, tai sitten voit hakea esineitä kategorioiden (asusteet, hiukset jne.) mukaan. Nykyisistä väreistä ja Materiaalit-välilehdeltä näet kuviot, joita voit käyttää tyylin luonnissa.

Kaikki hankinnat vaativat SimPoints-pisteitä. SimPoints-pisteitä voi ostaa suoraan The Sims™ Storesta, ja maksuvälineenä käy luottokortti tai PayPal.

Sisällön hallinta

Asenna lataamaasi sisältöä ja siirrä omia luomuksiasi yhteisön iloksi. Download Manageriin tallennetut esineet voi myös poistaa, kunhan olet ensin joko asentanut ne peliisi tai siirtänyt ne yhteisön käyttöön.

Kaupungin muokkaaminen

Räätäloi kaupunkisi juuri simeillesi sopivaksi. Ehkä simisi ovat urheilullista porukkaa, ja haluat, että stadion on hieman keskeisemmällä paikalla. Tai yhteisötontin sijainti saattaa vaikuttaa täydelliseltä simiesi asuintontiksi. Tee vapaasti muutoksia, jotta kaupunki on täydellinen!

Valitse Asetukset-valikosta vaihtoehto MUOKKAA KAUPUNKIA. Kaupunkinäkömää muutuu ja käyttöön tulee uusia työkaluja:

Valintatyökalu

Valintatyökalulla - yllätys, yllätys - valitaan tontteja. Karttamerkit osoittavat tontin tyypin ja samalla ilmoittavat, mitä toimintoja tontilla voi tehdä.

Kun valitset tontin, mahdolliset toiminnot ovat jokin yhdistelmä seuraavista (saatavilla olevat toiminnot riippuvat tontin tyypistä):

Häädä Siirrä kaikki simit leikepöydälle. Mukana voi olla myös kopio heidän kodistaan.

Jaa talous Siirrä joitakin talouden simeistä leikepöydälle.

Yhdistä tämä ja... Yhdistä talouden simit toiseen talouteen.

Tallenna varastoon Tallenna kopio taloudesta tai tontista varastoon.

Jaa Tallenna kopio käynnistyssovellukseen jakamista varten.

Muuta tontin tyyppi Vaihda yhteisötontti asutustontiksi tai päinvastoin.

Muokkaa yksityiskohtia Muokkaa tontin tai talouden kuvausta tai nimeä se uudelleen.

Huom: Jos häädät kaikki nykyisen taloutesi simit, et voi enää pelata heillä. Häätäminen ei lopeta kaupungin muokkaamista, mutta ennen kuin voit jatkaa pelaamista sinun on valittava uusi talous. Tämä tapahtuu napsauttamalla VAIHDA AKTIIVISTA TALOUTTA -painiketta. Jos taas haluat vain etsiä taloudellesi uuden kodin, hoida muutto pelin aikana käyttämällä puhelinta, tietokonetta tai sanomalehteä.

Siirtotyökalu

Työkalu, joka poimii minkä tahansa kaupungin tonteista. Poimitun tontin voi siirtää mille tahansa tyhjälle tontille.

Sijoittamisen jälkeen tonttia voi kääntää, jotta se asettuu parhaalla mahdollisella tavalla uuteen ympäristöönsä. Jos siirrettävällä tontilla on asukkaita, heillä on oltava riittävästi simoleoneja uuden tonttinsa lunastamiseen.

Rakennus-/ostotyökalu

Rakennus-/ostotyökalulla muokataan mitä tahansa asumatonta kotia ja rakennetaan tyhjiille tonteille täysin uusia koteja.

Jyrästyökalulla

Jyrästyökalu lanaa koko tontin matalaksi. Tontti muuttuu tyhjäksi tontiksi.

Huom: Asutustonttia, jolla asuu simejä, ei voi jyrätä, eikä tällaiselle tontille voi rakentaa. Asukkaat on ensin häädettävä, jotta muokkaaminen onnistuu.

Huom: Myös työpaikkoja voi jyrätä, mutta tällöin simit eivät enää pääse pakertamaan näihin työpaikkoihin liittyvien työurien kimpussa. Jos esimerkiksi jyrää tutkimuskeskuksen, simit eivät voi enää suunnata tiedeuralle.

Leikepöytä

Ruudun vasemmassa laidassa sijaitsevalle leikepöydälle sijoitetaan väliaikaisesti kaikki simit, jotka olet häätänyt tai erottanut aiemmasta taloudestaan. Leikepöydällä olevan simin voi palauttaa alkuperäiseen kotiinsa valitsemalla SIJOITA, tai hänet voi liittää johonkin toiseen talouteen valitsemalla YHDISTÄ TÄMÄ JA... Simien ihmissuhteet säilyvät ennallaan, vaikka heidät siirrettiäisiinkin leikepöydälle. Leikepöytä kuitenkin tyhjennetään, kun poistut kaupungin muokkaamisesta, joten pidä huolta, että sijoitat leikepöydällä olevat simit takaisin kaupunkiin ennen kuin jatkat pelaamista.

Varasto

Varasto on pysyvä tallennuspaikka niin talouksille kuin tonteillekin. Näitä varastoituja simejä ja tontteja voi koska tahansa sijoittaa mihin kaupunkiin tahansa. SIJOITA KOPIO -toiminnolla voit lisätä valitun kohteen kaupunkiisi. Varastoituja kohteita ei voi muokata, mutta niitä voi vapaasti poistaa tai jakaa. Simin luonnissa tehdyt taloudet sekä kaikki jaetut/ladatut tontit ja taloudet varastoidaan automaattisesti. Varastossa olevalla simillä ei ole mitään ihmissuhteita alkuperäisen kaupunkinsa asukkaisiin.



Vikatilanteet

Macintoshin järjestelmäpäivitykset

Peli ei välttämättä toimi hyvin, jos käytössäsi on Mac OS X -käyttöjärjestelmän vanhentunut versio. Voit asentaa käyttöjärjestelmän uusimman version valitsemalla Apple-valikosta käyttöjärjestelmän päivityksen ja noudattamalla ruudulle tulevia ohjeita.

Jos peli ei käynnisty

- ◆ Varmista, että tietokoneesi vastaa pelin vähimmäisvaatimuksia ja että siihen on asennettu uusimmat näytönohjaimen ja äänikortin ajurit:

NVIDIA-näytönohjainten uusimmat ajurit voit ladata osoitteesta **www.nvidia.com** ja ATI-näytönohjainten osoitteesta **www.ati.amd.com**.

- ◆ PC-käyttäjät: Jos käytät pelilevyä, kokeile asentaa DirectX-sovellus uudelleen levyiltä. Asennustiedosto on yleensä pelilevyn DirectX-kansiossa. Jos käytössäsi on Internet-yhteys, voit myös ladata uusimman DirectX-version osoitteesta **www.microsoft.com**.

Muita vinkkejä

- ◆ PC-käyttäjät: jos käytät pelilevyä ja automaattisen käynnistykseen ikkuna ei avaudu automaattisesti kun asetat levyn levyasemaan, avaa Oma tietokone, napsauta hiiren oikealla painikkeella levyaseman kuvaketta ja valitse Automaattinen käynnistys.
- ◆ Jos peli toimii hitaasti, kokeile heikentää kuvan ja äänten laatua pelin asetuksista käsin. Kuvan tarkkuuden laskeminen parantaa usein suorituskykyä.
- ◆ Voit varmistaa parhaan mahdollisen suorituskyvyn sulkemalla kaikki ohjelmat, joita et tarvitse. Älä kuitenkaan sulje EA Download Manageria.

Asiakaspalvelusta saat apua

Peliin kuuluu aputiedosto, josta saat neuvoja mahdollisissa ongelmatapauksissa. Tiedostossa on ratkaisut useimpiin ongelmiin, joita peliä asennettaessa tai pelattaessa voi ilmetä.

Näin käytät aputiedostoa (kun peli on jo asennettu):

Jos käyttöjärjestelmä on Windows Vista, siirry hakemistoon **Käynnistä > Pelit**, napsauta pelin kuvaketta hiiren oikealla painikkeella ja valitse pudotusvalikosta sopiva tukivaihtoehto.

Jos käytössä on aiempi Windows-versio, napsauta Windowsin tehtäväpalkin **Käynnistä**-painiketta ja valitse **Ohjelmat >** (tai **Kaikki ohjelmat >**) **EA GAMES >** (tai **EA SPORTS >**). Aputiedosto on samassa kansiossa kuin pelikin. Kokeile tiedostossa ehdotettuja ratkaisukeinoja ennen kuin otat yhteyttä EA:n asiakastukeen.

Jos et ole vielä asentanut peliä, noudata alla olevia ohjeita:

Näin käytät aputiedostoa, vaikka et olisi asentanut peliä:

1. Aseta pelilevy tietokoneesi levyasemaan.
2. Napsauta Käynnistä-painiketta ja valitse **Suorita...**
3. Kirjoita valintaikkunaan **D:\Support\European Help Files\EA_Help_Select.htm** ja napsauta OK-painiketta. Jos levyasemasi kirjaintunnus on jokin muu kuin **D:**, korvaa tunnus oikealla.

Jos haluat tarkistaa, että tietokoneesi vastaa pelin pakkauksessa mainittuja vähimmäisvaatimuksia, voit tehdä sen **dxdiag**-sovelluksella. Sovellus tarkistaa laitteistosi kokoonpanon ja järjestää tiedot yksityiskohtaiseksi raportiksi. Tämä raportti auttaa EA:n asiakaspalvelua ratkaisemaan ongelmasi nopeammin.

Näin löydät tarvittavat tiedot:

1. Napsauta tehtäväpalkin Käynnistä-painiketta, valitse **Suorita...** ja kirjoita valintaikkunaan **dxdiag**. Napsauta sitten OK-painiketta.
2. Tallenna järjestelmätiedot napsauttamalla painiketta **TALLENNA KAIKKI TIEDOT**. Näin raporttia on helppo tarkistella ja se voidaan tulostaa. Varmista, että raportti on saatavilla, ennen kuin otat yhteyttä EA:n tekniseen tukeen.

Käy samalla myös EA:n Suomen nettisivuilla osoitteessa <http://www.suomi.ea.com>, josta löytyy uutisia ja perusteellisempia tietoja.

Electronic Arts -yhtiön asiakaspalveluosasto on valmiina auttamaan maanantaista perjantaihin klo 14.00–18.00 numerossa **09 231 943 56**.

Sähköposti: tekninentuki@europe.ea.com

Useimmat PC-pelien käytössä esiintyvät ongelmat on helpompi ja nopeampi ratkaista itse käyttämällä asiakaspalvelun Internet-tietopankkia. Asiakaspalvelusta et saa pelivinkejä tai muita neuvoja.

Rajoitettu 90 päivän takuu

Electronic Artsin rajoitettu takuu

Electronic Arts takaa tuotteen alkuperäiselle ostajalle, että tallennusvälineet, joille ohjelmisto/ohjelmistot on tallennettu, sekä mahdollisesti asiaankuuluva USB-muistitikku, jotka sisältyvät tuotteeseen (yleisesti **"takuun alaiset komponentit"**) ovat virheettömiä niin materiaalin kuin valmistustavankin puolesta 90 päivän ajan ostopäivästä lukien. Jos takuun alaisessa komponentissa ilmenee virhe 90 päivän sisällä ostopäivämäärästä, Electronic Arts myöntyy korvaamaan takuun alaisen komponentin ilmaiseksi, kun komponentti ja ostotodistus saapuvat yhtiön palvelukeskukseen asianmukaisesti postitettuina. Electronic Arts pidättää oikeuden korvata mahdollisesti asiaankuuluvan USB-muistitikun oman harkintansa mukaan millä tahansa vastaavan arvoisella USB-muistitikulla. Tämä takuu kattaa ainoastaan takuun alaiset komponentit, jotka Electronic Arts on alun perin toimittanut. Takuu ei päde ja raukeaa, jos Electronic Arts tulee siihen tulokseen, että tuotevirhe juontuu väärinkäytöstä tai huolimattomuudesta.

Tämä rajoitettu takuu korvaa kaikki suulliset, kirjalliset, suorat ja välilliset takuut, mukaan lukien takuu soveltuvuudesta kaupalliseen toimintaan tai mihinkään tiettyyn tarkoitukseen, ja mikään muu esitys ei sido tai velvoita Electronic Artsia. Mikäli näitä takuita ei voi rajoittaa tai kieltää, niin kaikki tuotteeseen ja takuun alaisiin komponentteihin liittyvät takuut, mukaan lukien epäsuorat takuut tuotteen soveltuvuudesta kaupalliseen toimintaan tai mihinkään tiettyyn tarkoitukseen, rajoitetaan edellä mainittuun 90 päivän ajanjaksoon. Missään tapauksessa Electronic Arts ei ole millään tavalla vastuussa mistään erityisistä, satunnaisista tai johdannaisista vahingoista, jotka juontuvat Electronic Artsin tuotteen tai takuun alaisen komponentin omistamisesta, käytöstä tai toimintavirheestä, mukaan lukien omaisuusvahingot ja, lain sallimissa puitteissa, henkilövahingot, vaikka Electronic Artsille olisi tiedotettu vahinkojen mahdollisuudesta. Joissakin valtioissa epäsuoran takuun voimassaoloa ja/tai kattavuutta satunnaisten tai johdannaisten vahinkojen suhteen ei voi kieltää tai rajoittaa, joten edellä mainitut rajoitukset eivät koske kaikkia käyttäjiä. Näillä oikeustoimialueilla Electronic Artsin vastuu rajoitetaan pienimpään lain sallimaan vastuuseen. Tämä takuu antaa käyttäjälle tiettyjä oikeuksia. Käyttäjällä voi olla myös muita oikeuksia, jotka vaihtelevat valtiosta toiseen.

PALAUTUKSET 90 PÄIVÄN TAKUUAJAN PUITTEISSA

Palauta takuun alainen komponentti alla annettuun osoitteeseen ja sen mukana (1) kopio alkuperäisestä ostokuitista, josta selviää ostopäivämäärä, (2) lyhyt kuvaus ongelmasta ja (3) nimesi, osoitteesi ja puhelinnumerosi, niin Electronic Arts postittaa sinulle korvaavan tuotteen. Jos takuun alainen komponentti vahingoittui väärinkäytön tai vahingon seurauksena, tämä 90 päivän takuu raukeaa ja tuote on palautettava takuuaajan umpeutumisen jälkeisiä palautuksia määrittävien ohjeiden mukaisesti. Palautus kannattaa tehdä niin, että pystyt seuraamaan paketin toimitusta. Electronic Arts ei vastaa takuun alaisista komponenteista, jotka eivät ole sen hallinnassa.

EA:n takuutiedot

Jos takuun alaisen komponentin virheellinen toiminta on seurausta väärinkäytöstä tai huolimattomuudesta, tai jos takuun alainen komponentti toimii virheellisesti vasta 90 päivän takuuaajan umpeuduttua, mene alla olevaan verkko-osoitteeseen, jotta saat lisätietoja korvausmenettelystä:

Verkko: **<http://suomi.ea.com/tekninentuki>**

THE SIMS 3 -PELIN SUORALATAUSVERSION PELAAMINEN EDELLYTTÄÄ INTERNET-YHTEYTTÄ, TUOTTEEN VERKKOAKTIVOINTIA JA KÄYTTÖOIKEUSSOPIMUKSEN HYVÄKSYMISTÄ. VERKKOPALVELUIDEN (MUKAAN LUKIEN SIMPOINTS-PISTEET JA LATAUKSET) KÄYTTÄMINEN EDELLYTTÄÄ INTERNET-YHTEYTTÄ, EA-TILIÄ JA PELIN REKISTERÖIMISTÄ SEN MUKANA TOIMITETTAVALLA SARJANUMEROLLA. YHTÄ SARJANUMEROA KOHTI VOI REKISTERÖIDÄ YHDEN EA-TILIN, JA REKISTERÖINTIÄ EI VOI SIIRTÄÄ. EA ONLINE EHDOT JA SÄÄNNÖT OVAT SAATAVILLA OSOITTEESSA www.ea.com. VAIN YLI 15-VUOTIAAT VOIVAT LUODA EA-TILIN. MAC-KÄYTTÄJIEN ON PÄIVITETTÄVÄ THE SIMS 3 -KÄYNNISTYSOVELLUS UUSIMPAAN VERSIOON, JOTTA HE VOIVAT KÄYTTÄÄ VERKKOPALVELUJA (MUKAAN LUKIEN ILMAISET SIMPOINTS-PISTEET JA LATAUKSET). EA SAATTAU TARJOTA TIETTYJÄ OSITTaisia SISÄLTÖ- JA/ TAI OHJELMISTOPÄIVITYKSIÄ ILMAN ERILLISTÄ KORVAUSTA, JOS/KUN KYSEISTÄ SISÄLTÖÄ ON SAATAVILLA. THE SIMS 3 -SUORALATAUSVERSIO KÄYTTÄÄ SONY DADC AUSTRIA AG:N SECURUM-OIKEUKSIENHALLINTATEKNIKKAA. LISÄTIETOJA SECURUM-TEKNIKASTA ON OSOITTEESSA <http://faq.securum.com/>.

EA VOI LOPETTAU TUOTTEEN VERKKOPALVELUT, KUN ASIASTA ON ILMOITETTU 30 PÄIVÄN AJAN OSOITTEESSA www.ea.com.

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, EA-tunnus, The Sims, The Sims 3 -tunnus ja The Sims *plumbob* -merkki ovat Electronic Arts Inc:n tavaramerkkejä tai rekisteröityjä tavaramerkkejä Yhdysvalloissa ja/ tai muissa maissa. Kaikki oikeudet pidätetään. *RenderWare* on Criterion Software Ltd:n tavaramerkki tai rekisteröity tavaramerkki. Tekijänoikeudet osaan ohjelmistosta omistavat 1998 - 2009 Criterion Software Ltd. ja sen lisenssinhaltijat. Kaikki muut tavaramerkit ovat haltijoidensa omaisuutta.



Käytössä Granny Animation. Tekijänoikeudet © 1999 – 2009 RAD Game Tools, Inc.
Macintosh-muunnos: *TransGaming* Inc.

Peli käyttää Cider(tm)-tekniikkaa, jonka on kehittänyt *TransGaming* Inc. Cider(tm) tekijänoikeudet © 2000 - 2009 *TransGaming* Inc.

Cider C/C++:n runtime-komponentit (msvcrt.dll, msvc71.dll, msvcp71.dll, msvcr80.dll ja msvcp80) sisältävät osia Visual C++ 6.0:n runtime-komponenteista ja osia *Dinkum Compleat C/ C++ Libraries* -kirjastoista. Visual C++ 6.0:n runtime-komponenttien tekijänoikeudet © 1999 Microsoft Corp. *Dinkumware*-komponenttien tekijänoikeudet © 1989 - 2006 P.J. Plauger ja *Dinkumware* Ltd.

Cider MFC- & ATL -komponentit (MFC42.dll, MFC71.dll) sisältävät Visual C++ 6.0 MFC- & ATL -komponentit. Visual C++ 6.0 MFC- & ATL -komponenttien tekijänoikeudet © 1992-1999 Microsoft Corp.

Cider sisältää *libpng*-ohjelmistoa, jonka tekijänoikeudet © 1995 - 2004 *libpng*-projektin tekijät (kattava lista on osoitteessa <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt>)

Tämä ohjelmisto perustuu osin Independent JPEG Groupin työhön. Cider sisältää *libjpeg*-ohjelmistoa, jonka tekijänoikeudet © 1991 - 1998 Thomas G. Lane.

Cider hyödyntää NVIDIA Cg Toolkit -ohjelmistoa, jonka tekijänoikeudet © 2002 - 2008 NVIDIA Corporation.

Cider sisältää *dmalloc*-ohjelmistoa, jonka tekijänoikeudet © 2001 - 2006 Wolfram Gloger

Cider sisältää CSRI *malloc* -ohjelmistoa, jonka tekijänoikeudet (c) 1988, 1989, 1993
Toronton yliopisto

Cider sisältää SDL-ohjelmistoa, jonka tekijänoikeudet (c) 2001 - 2007 SDL-projektin tekijät (kattava lista on osoitteessa <http://libsdl.org/credits.php>). SDL on käytettävissä alla olevan GNU:n rajoitetun yleislisenssin (GPL) ehdoin.

Cider sisältää The Better String Library (*bstring*) -ohjelmistoa, jonka tekijänoikeudet (c) 2002 - 2006 Paul Hsieh

Osan ohjelmiston tekijänoikeudet (c) 2006, Industrial Light & Magic, joka on *Lucasfilm* Entertainment Company Ltd:n jaosto. Muiden osuus siten kuten mainittu ja tekijänoikeudet ilmoitettu. Kaikki oikeudet pidätetään.

iniParser-osien tekijänoikeudet (c) 2000 Nicolas Devillard.

Osan ohjelmistosta tekijänoikeudet © 1996 - 2000 The FreeType Project (www.freetype.org).
Kaikki oikeudet pidätetään.

Osan ohjelmistosta tekijänoikeudet © 2006 Simon Brown ja Squish-projektin osanottajat (<http://sjbrown.co.uk/?code=squish>). Kaikki oikeudet pidätetään.

Cider *libquartz.dylib*-komponentit sisältävät osia *ffmpeg*-ohjelmistosta, tekijänoikeudet © 2000 - 2006 *Fabrice Bellard* kumpaneineen.

Cider ja siihen liittyvät komponentit toimitetaan Cider-tekniikkaa koskevan lisenssin ja muiden *lissenssisopimusten* alaisena, mukaan lukien GNU LGPL -lisenssi. Lisenssin tiedot ovat käyttöoikeussopimuksessa.

Osan Cider-ohjelmistosta tekijänoikeudet © 2002 - 2006 ReWind-projektin tekijät (kattava lista on osoitteessa <http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind>).

Osan Cider-ohjelmistosta tekijänoikeudet © 1993 - 2008 Wine-projektin tekijät (kattava lista on osoitteessa <http://source.winehq.org/source/AUTHORS>).

LGPL-komponenttien lähdekoodi on osoitteessa: <http://transgaming.org/cvs/>

Muut CVS:n kautta käytettävissä olevat Cider-komponentit lisensoidaan erikseen niiden mukana toimitettavien LICENSE-tiedostojen ehdoin.

Tämä peli sisältää IGA Worldwide Inc:n dynaamista mainostekniikkaa ("IGA-tekniikka"), joka mahdollistaa mainosten väliaikaisen lataamisen ja niiden vaihtamisen käyttäjän PC:lle tai konsolille, kun Internet-yhteys on käytössä. IGA-tekniikka kirjaa ainoastaan tietoja, joita tarvitaan käyttäjän maantieteelliseen sijaantiin sopivan mainonnan tarjontaan ja arviointiin, sekä kyseisen mainonnan asiaankuuluvaan sijoitteluun itse pelissä. Kirjattuihin tietoihin voivat kuulua Internet Protocol -osoite ("IP-osoite"), mainosten sijoitus pelissä, mainoksen esitys aika, mainoksen koko ja kulma, josta sitä tarkasteltiin. IP-osoite poistetaan, kun peli on päättynyt. Pelille saatetaan asettaa tunnusnumero, joka tallennetaan käyttäjän PC:lle tai konsoliin. IGA-tekniikka käyttää tunnusnumeroa dynaamisen pelimainonnan ainutkertaisen ja toistuvien katselukertojen seuraamiseen. Tunnusnumeroon ei liity henkilötietoja. Tallennettuja tietoja ei käytetä pelaajan henkilökohtaiseen tunnistamiseen. Mainospalvelutekniikka on sisällytetty peliin. Jos et halua käyttää sitä, älä pelaa peliä Internet-yhteyden ollessa päällä. Lisätietoja on osoitteessa privacy.ea.com (EA:n tietosuojakäytäntö).



MXX01606340MT