



The Sims 3



Epilepsiadvarsel

Vennligst les gjennom informasjonen før du lar barna dine bruke spillet.

Enkelte mennesker er spesielt utsatt for epileptiske anfall eller tap av bevissthet når de utsettes for blinkende lys eller lysmønstre i dagliglivet. Disse menneskene kan få anfall når de ser på TV eller spiller spesielle videospill. Dette kan skje uavhengig av om epilepsi ligger i familien eller om man aldri før har hatt epileptiske anfall. Hvis du eller noen i familien noen gang har hatt symptomer forbundet med epilepsi (anfall eller tap av bevissthet) etter å ha blitt utsatt for blinkende lys bør lege oppsøkes før du/dere spiller.

Vi anbefaler at foreldre overvåker barnas bruk av videospill. Hvis du eller barnet ditt opplever noen av følgende symptomer under bruk av videospill, må du/dere slutte å spille UMIDDELBART og oppsøke lege. Symptomene inkluderer svimmelhet, uklart syn og ufrivillige øye- eller muskelrykninger.

Forholdsregler for bruk

- ◆ Ikke stå for nær skjermen. Sitt et godt stykke fra skjermen, helst så langt som ledningen tillater.
- ◆ Spill på en så liten skjerm som mulig.
- ◆ Ikke spill dersom du er trøtt eller har fått for lite søvn.
- ◆ Pass på at rommet du spiller i er godt opplyst.
- ◆ Ta pause i 10 til 15 minutter hver time når du spiller.

Innhold

Epilepsiadvarel.	1
Installere spillet.	3
Starte spillet	3
Tastaturkommandoer	4
Bli inspirert!	6
Komme i gang	7
Simskaperen	8
Stilskaperen.	10
Unike simmer.	11
En levende verden	16
Lev livet	18
Livsstadier og aldring	22
Kjøpekatalogen.	23
Byggekatalogen.	24
Spesialinnhold.	26
Redigere byen din	29
Ytelsestips	31
Kundestøtte – Vi vil hjelpe deg!	32
Begrenset 90-dagers garanti.	33



<http://no.thesims3.com>

Installere spillet

Merke: Gå til electronicarts.co.uk for å se systemkrav.

Installasjon på PC (diskbrukere):

Sett disken inn i diskstasjonen og følg instruksjonene på skjermen.

Installasjon på PC (EA Store-brukere):

Merke: Hvis du vil ha mer informasjon om hvordan man kjøper direkte nedlastinger fra EA kan du gå til www.eastore.ea.com og klikke på MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS.

Når spillet er ferdig nedlastet via EA Download Manager kan du klikke på installasjonsikonet som dukker opp og følge instruksjonene på skjermen.

Når spillet er installert kan du kjøre det direkte fra EA Download Manager.

Merke: Hvis du allerede har kjøpt et spill og vil installere det på en annen PC må du først laste ned og installere EA Download Manager på denne PCen. Deretter starter du programmet og logger inn på din EA-konto. Velg tittelen fra listen som dukker opp og klikk på start-knappen for å begynne nedlastingen.

Installasjon på Macintosh:

1. Sett spilldisken inn i DVD-ROM-stasjonen. Et DVD-ikon med spilldisken dukker opp på skrivebordet ditt. Dobbelklikk på ikonets for å åpne spilllets startskjerm.
2. Velg spilllets installasjonsikon på bunnen av startskjermen for å få opp installasjonsmenyen.
3. Følg instruksjonene på skjermen for å fullføre installasjonen.

Installasjon på PC eller Macintosh (tredjeparts onlinebrukere):

Vennligst kontakt den digitale forhandleren du kjøpte spillet gjennom for å få hjelp med å installere spillet eller for å laste ned og gjeninstallere et nytt eksemplar.

Starte spillet

Starte spillet:

På PC:

Spill på Windows Vista™ finnes i menyen **Start > Spill**, og på tidligere versjoner av Windows™ i menyen **Start > Programmer** (eller **Alle Programmer**).

Merke: I klassisk Start-meny i Windows Vista ligger spillene på menyen **Start > Programmer > Spill > Spillutforsker**.

På Macintosh:

Åpne et Finder-vindu, velg "Applications" og dobbelklikk på spillikonet.

Tastaturkommandoer

Generelle kontroller

Avbryte/gjenta	CTRL-Z/CTRL-Y
Avbryt	ESC
Ta frem/fjern juksevidu	CTRL-SHIFT-C
Skjul/vis brukergrensesnitt	F10

Simskaperen

Roter sim	, (komma)/. (punktum)
Zoom inn/ut	musehjulet

Bygge-/kjøpekatalogen

Plasseringsverktøy

Rotere gjenstand	, (komma)/. (punktum)
Slette gjenstand	DEL eller BACKSPACE
Skru på fri plassering	ALT (mens du holder eller beveger en gjenstand)
Skru på fri rotering	ALT (mens du roterer en gjenstand med musen)
Bevege gjenstand til neste plass på overflate	M

Kontroller for å bygge rom

Lage rom	Veggverktøy + SHIFT + dra
Fylle rom med tapet/gulv	SHIFT + klikk (når du bruker tapetverktøy/gulvverktøy)
Rotere gulvsegment	gulvverktøy: , (komma)/. (punktum)
Skru på og av kvartsegment	CTRL-F

Lage film

Skru på filmopptaksmodus	TAB
Starte/avslutte opptak	V
Senke/heve kameraet	Q/E
Panorere kameraet mot klokka/med klokka	SHIFT-A/SHIFT-D
Tilbakestille kamera	SHIFT-S
Justere fokus	Z/X
Ta et bilde	C

Lev livet

Kontroller for simmer/husstander

Bytte til neste sim i husstanden	MELLOMROM
Bytte til bestemt sim	Klikk på portrett av sim
Låse kamera på sim	Høyreklikk på portrett av sim
Sentrere på aktiv sim	ENTER
Åpne ferdighetsjournal	J
Åpne utstysliste	I

Tidskontroller

Sette spillet i pause	P, 0, eller Ø
Vanlig/høy/ultrahøy hastighet	1/2/3 (eller tilsvarende taster på Num Pad)
Spole frem til slutten av samhandling	4

Huskontroller

		MacBook
Neste/forrige etasje	PG UP/PG DOWN	Fn + pil opp/pil ned
Neste/forrige veggvisning	HOME/END	Fn + venstre pil/høyre pil
Sentrere på valgt sims tomt	SHIFT-ENTER	

Kamerabevegelser

Venstre/høyre	pil venstre/pil høyre eller A/D
Fremover/bakover	pil opp/pil ned eller W/S
Raskere bevegelse	SHIFT + piler eller SHIFT + A/S/W/D
Zoom inn/ut	Z/X eller +/- eller Num Pad +/Num Pad -
Rotasjon venstre/høyre	, (komma)/. (punktum)
Lagre kameraposisjon 1 - 5	CTRL-5 - 9
Hopp til kameraposisjon 1 - 5	SHIFT - 5 - 9
Bevege til kameraposisjon 1 - 5	5 - 9
Skrue på og av kameramannmodus	TAB
Kart	M

Spillmoduser

Lev livet	F1
Kjøpekatalog	F2
Byggekatlog	F3
Innstillinger	F5

Snarveier for Mac OS X

Bytte mellom å kjøre spillet i vindu og på hele skjermen	Command-Enter
Minimere spillet i spill med full skjerm	Command-Tab

Høyre og midtre museknapp i Mac OS X

Noen funksjoner i *The Sims™ 3* krever at du bruker høyre og midtre museknapp. Hvis du har en Apple Mighty Mouse, kan du skru på høyre museknapp under Systemvalg > Tastatur og mus. Endre HØYREKLIKK til SEKUNDÆR KNAPP.

De fleste USB-mus til PC fungerer også på Mac. Venstre, høyre og midtre museknapp oppdages og fungerer korrekt når du kobler til musen.

Hvis du har en Apple legacy-mus med én knapp eller en MacBook Pro med Track Pad, kan du bruke høyreklikk ved å holde inne Command-tasten når du klikker med museknappen.

Hvis du skal kunne bruke midtre museknapp med en mus med bare én knapp, holder du inne Ctrl-tasten og Command-tasten mens du klikker på museknappen.

Bli inspirert!

Friheten i *The Sims 3* vil inspirere deg med endeløse muligheter, og more deg med uventede øyeblikk og spennende overraskelser. Lag fantastiske og unike simmer ved å tilpasse utseendet deres og gi dem personlighetstrekk. Så bygger du hus til dem — lag hva du vil, fra vakkert utsmykkede drømmehjem til slitne hytter ved sjøen. Send simmene ut for å utforske det nye nabolaget og treffe andre simmer. De kan lete etter jobb på stadion, få massasje på dagspa, eller treffe en venn og ta en matbit på den lokale kafeen. Det er masse å gjøre og nye kjappe mål du kan prøve å nå. *The Sims 3* gir deg frihet til å velge om du vil oppfylle ønskene til simmene og la drømmene deres gå i oppfyllelse - eller la være.

Til å begynne med

Om du aldri har spilt *The Sims* før, eller om du er en ekte veteran, anbefaler vi at du spiller gjennom opplæringen for å få vite hva som er nytt i *The Sims 3*. Denne kjappe innledningen hjelper deg med å få mest mulig ut av de spennende nye funksjonene!

Du kan tilbakestille opplæringen fra hovedmenyen hvis du vil ha en oppfriskning senere, eller hvis du går glipp av noe første gangen. Du har også tilgang til opplæringer i innstillingsmenyen, som du kan bruke til å lære deg alle funksjonene i *The Sims 3*.

Komme i gang

Å komme i gang med *The Sims 3* er så lett som du vil at det skal være. Du kan hoppe rett inn i en ferdiglaget familie, eller velge å tilpasse hvert minste aspekt ved spillet gjennom noen flere steg.



Starte et nytt spill

Velg et nabolag fra nedtrekksmenyen og klikk på hakemerket. Det valgte nabolaget lastes inn.

Den første gangen du starter spillet, kan du velge enten LAG SIMMER hvis du vil lage dine egne spesialsimmer, eller FLYTT INN MED HUSSTAND hvis du vil bruke ferdiglagde simmer fra biblioteket og spille med dem.

Hvis du vil vite mer om å lage spesialsimmer, kan du se under *Simskaperen* på s. 8.

Etter du har fullført opplæringen (eller hoppet over den), kan du VELGE EN HUSSTAND med ferdiglagde simmer som allerede bor i byen du har valgt og spille med dem.

Hvis du vil spille med forhåndslagde husstander, klikker du på en av de blå husknappene for å få opp en beskrivelse av medlemmene i husstanden og huset og sjekke vanskelighetsgraden, størrelsen på tomten og hvor mange simoleoner de har. Klikk på VELG-knappen for å spille med denne husstanden.

Merk: Når du har fullført opplæringen, kan du også velge en tom tomt og bygge et eget hus til simmene dine. Hvis du vil vite mer om bygging, kan du se under *Byggekatalogen* på s. 24.

Lagre og laste

Et lagret spill representerer hele den lagrede byen din. Du lagrer ved å velge LAGRE i innstillingsmenyen. Skriv inn et navn på spillet og klikk på hakemerket. Du kan alltid starte et nytt spill i hovedmenyen.

Du laster inn et lagret spill ved å gå til hovedmenyen og velge det lagrede spillet du vil spille.

Innstillinger

I innstillingsmenyen kan du endre innstillinger for grafikk, lyd, spill, videoopptak og musikk. De fleste innstillingene er selvforklarende, men noen av dem er forklart under.

Autonomi

Beveg glidebryteren til venstre for å gi simmene mindre fri vilje, og til høyre for å gi dem mer. Jo mer fri vilje simmene har, jo oftere velger de å gjøre ting på egen hånd, selv om du ikke har bedt dem om å gjøre det. (Vær oppmerksom på, at enkelte handlinger må du ta deg av selv, som å skaffe simmene jobb. Noen ting må du hjelpe dem litt med.)


Levetid


Avgjør hvor lenge (hvis man ser bort fra ulykker) simmene lever ved å dra glidebryteren til ønsket antall dager.

Simskaperen

Det har aldri vært lettere å lage egne simmer! Du kan justere utseendet deres ved å velge alt fra størrelsen på nesen til kroppformen. Velg fargen på øynene, gi dem striper i håret og velg farge på leppestiften. Så bestemmer du garderobe og personlighet og velger favorittfarge, favorittmusikk og favorittmat. Det er bare fantasien som setter grenser!

Forhåndslagde simmer

På simskaperskjermen kan du velge en forhåndslagde sim ved å klikke på denne knappen . Du filtrerer visningen ved å klikke på alder, kjønn eller kroppstype. Klikk på simmen du vil ha og klikk på hakemerket. Nå er simmen din klar! Hvis du vil, kan du tilpasse simmen ytterligere ved å klikke på knappene til venstre (se nedenfor).

Hvis du vil lage en helt egen sim, kan du begynne med å klikke på dette ikonet .



Det mest grunnleggende

Skriv inn simmenes navn, velg kjønn, bestem alder og definer kroppstype (ved å velge hvor tynne eller tykke de er og hvor mye muskler de har).



Hår

Velg frisyre (eller hatt) og hårfarge, avgjør formen og farge på øyebrynene og velg ansiktshår (kun for mannlige simmer). Du kan også velge at simmene skal ha bestemte frisyre til bestemte antrekk hvis du vil.



Utseende

Velg simmens hodeform, juster ørene, avgjør øyefarge og -form, velg munn, nese og føflekker, fregner eller sminke.

Klikk her for å velge tilfeldige ansiktstrekk.



Endre og juster detaljene i ansiktet til simmen.

Velg en generell ansiktsform.

Bruk glidebryterne for å justere ansiktstrekkene.



Klikk på en av sirklene for å justere detaljene i et bestemt område av ansiktet.



Klær

Velg klær til hverdags og fest, pyjamas, treningstøy og badetøy. I hver kategori kan du velge overdel, underdel, hele antrekk, sko og tilbehør.

Merke: Simmene dine må ha en kommode for å lage nye antrekk i spillet og de kan ha tre forskjellige antrekk for hver kleskategori.

Tips: Du kan også tilpasse klær ved å velge farger og mønstre. Når du ser dette ikonet , kan du klikke på det for å justere stilen på elementet du har valgt. Hvis du vil vite mer om å tilpasse klær (og andre ting), kan du se under *Stilskaperen* på s. 10.



Tips: Simmene dine kan endre noen av aspektene ved utseendet sitt med speil (frisyre og sminke).



Personlighet

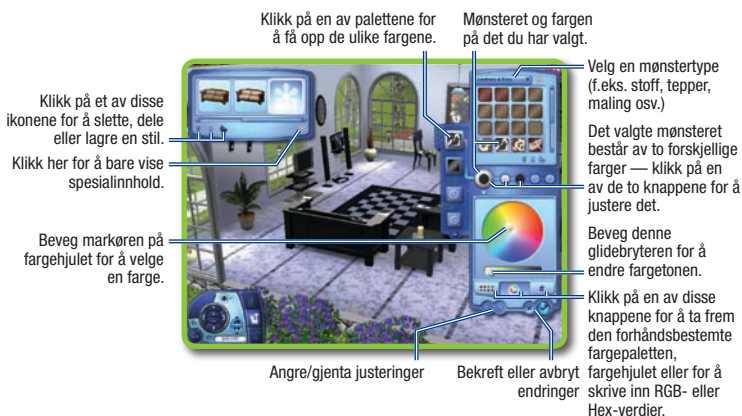
Bestem personlighetstrekkene til simmen din, hva de liker og et livstidsønske. Hvis du vil vite mer om personlighetstrekk, kan du se på s. 11, hvis du vil vite mer om livstidsønsker, kan du se på s. 14. Du kan også bestemme stemmene deres her, og skrive en kort biografi.

Av og til er det detaljene som teller

Du kan justere detaljene på en bestemt del av simmen din. Du kan for eksempel klikke på  for å justere hårfarge, striper, røtter og tupper på håret. Eller du kan klikke på  for å endre nesen. Dra tuppen litt opp, utvid neseryggen eller forleng neseborene. På Avansert-fliken kan du klikke på en av sirklene for å velge et annet område å tilpasse.

Stilskaperen

Du kan bruke den nye stilskaperen til å endre mønstre og farger på klærne til simmene eller til å lage et koordinert rom ved å justere tapet, maling, møbler og annet.



Matchende sko og annet

Du kan også ta en farge eller et mønster og bruke det på flere elementer. Kanskje du for eksempel vil at skoene til simmen din skal matche kjolen. Klikk på kjolen for å velge den, klikk på mønsteret fra kjolen som du vil bruke på skoene og dra mønsteret over på skoene. Hvis skoene har mer enn ett mønster, kan du bestemme hvor du vil bruke dette mønsteret. Klikk på hakemerket for å bekrefte endringene.

Når du har lagret et mønster, kan du dra farger og mønstre over til møbler, dekorasjoner og tilbehør i bygge- og kjøpekatalogen.

Lagre tilpassede materialer og elementer



Når du har en mønsterstil du er fornøyd med, kan du lagre den og bruke den igjen og igjen — det er bare å klikke på mappeikonet i materialekategoripanelet på høyre side.



Når du vil lagre et plagg (eller en gjenstand) i din egen stil, klikker du på mappeikonet i vinduet øverst til venstre på skjermen.

Unike simmer

Nå kan du tilpasse simmene dine mer enn noen gang før, og lage en lang rekke forskjellige simmer med egne personligheter. Velg opp til fem personlighetstrekk fra et stort utvalg, velg favorittmat, favorittfarge og favorittmusikk og juster stemmen til simmen.

Personlighetstrekk

Simmen din kan ha opp til fem personlighetstrekk. Trekkene påvirker hva de ønsker seg i livet, hvordan de føler seg og hvordan de oppfører seg. Simmer som elsker friluftsliv, er for eksempel mest fornøyd når de er utendørs. Bokormsimmer leser fortene og skriver bedre romaner. Simmene har en tendens til å gå bedre overens med andre simmer de deler minst ett personlighetstrekk med.

Etter hvert som simmene vokser fra babyer til unge voksne, får de flere personlighetstrekk. Hvis simmene dine har gjort det bra i et alderssegment, kan det til og med hende du får anledning til å velge personlighetstrekkene deres. Men hvis en sim er bare mellomfornøyd, blir de nye trekkene valgt tilfeldig, og hvis simmen har hatt en skikkelig dårlig periode i livet, kan det hende at personlighetstrekkene blir negative.

En god personlighet

Erica har følgende trekk (i fete typer), som alle påvirker personligheten hennes på forskjellige måter og avgjør hvordan hun samhandler med verden rundt seg:

I og med at Erica er en **einstøing**, trenger hun ikke å sosialisere så mye med andre simmer, og foretrekker å være for seg selv. Som **arbeidsnarkoman**, elsker hun å gå på jobben (hun har det til og med moro der!). Hun kan også jobbe hjemmefra med datamaskinen. Erica er også en **perfeksjonist**, hvilket betyr at selv om det tar henne litt lenger tid å gjøre bestemte ting, gjør hun dem generelt bedre enn andre simmer. I tillegg er Erica en **kunstnerisk** sim, så hun lærer seg kunstneriske ferdigheter som å male, skrive og å spille gitar fortere enn andre simmer. Hun elsker også å gå på kunstgalleri. I og med at Erica er **ambisiøs**, blir hun forfremmet og får lønnsøkning fortere enn andre simmer, men hun bekymrer seg også mer hvis det har gått en stund siden forrige forfremmelse.

Dette er trekkene du kan velge mellom.

Mentalt	Fysisk	Sosialt	Livsstil
Fjern	Atletisk	Karismatisk	Ambisiøs
Kunstnerisk	Modig	Problemer med å binde seg	Sportsfisker
Bokorm	Klønete	Liker ikke barn	Barnslig
Kan ikke fordra kunst	Sofagris	Lett å gjøre inntrykk på	Våghals
Datageni	Feiging	Flørtete	Ond
Lettbevegelig	Godt sovehjerte	Vennlig	Familieorientert
Geni	Vannskrekk	God sans for humor	Sparsommelig
Grønne fingre	Sover lett	God til å kysse	Snill
Behendig	Heldig	Grinete	Hater friluftsliv
Gal	Ryddig	Håpløs romantiker	Bråsent
Naturtalentkokk	Aldri naken	Upassende	Kleptoman
Nevrotisk	Slubbert	Einstøing	Elsker friluftsliv
Virtuos	Uheldig	Taper	Overfølsom
		Ondskapsfull	Perfeksjonist
		Bommer	Teknofob
		Ingen sans for humor	Vegetarianer
		Festløve	Arbeidsnarkoman
		Pratmaker	
		Snobb	
		Uflørtete	

Favoritter

Du kan også velge noen favoritter til simmen din. Du kan for eksempel velge ostemørbrød som favorittmat, oransje som favorittfarge og pop som favorittmusikk. Simmene har en tendens til å velge favorittene sine når de kan.

Stemme

Velg en stemme til simmen og juster toneleie.

Ferdigheter

Det er ti forskjellige ferdigheter som simmene kan utvikle i løpet av livet. Jo bedre ferdigheter de har, desto bedre er de til å utføre bestemte oppgaver og aktiviteter. Etter hvert som de får bedre ferdigheter, blir flere aktiviteter tilgjengelige. Bedre ferdigheter hjelper simmene med å komme seg videre i karrieren. Ferdighetene de trenger mest avhenger av hvilken karriere de velger. Stort sett er ferdighetene til bestemte karrierer ganske logiske: skal du for eksempel bli verdenskjent kokk, må du være god til å lage mat. Andre ferdigheter kan virke mindre åpenbare: en sim med en karriere innen lov og orden trenger logiske ferdigheter (det er kanskje elementært å løse krimgåter, men det krever likevel logikk!). Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se under *Karrierer* på s. 14

Simmene kan opparbeide ferdigheter ved å lese bøker, trene på ferdighetene eller gå på kurs i en av bygningene i byen. Hvis du vil lese en ferdighetsbok, kan du sjekke bokhyllen hjemme, kjøpe en bok i bokhandelen eller ta en tur på biblioteket.

Tips: Hvis simmene er i godt humør, bygger de opp ferdigheter forttere enn hvis de er i dårlig humør.

Kurssteder

Under har du en liste over hver ferdighet og hvor det arrangeres kurs for å bygge dem opp.

Ferdighet	Hvor kurset arrangeres
Idrett	Stadion
Karisma	Rådhuset
Matlaging	Bistroen eller kafeen
Fiske	Matbutikken
Hagearbeid	Forskningscenteret
Gitar	Forsamlingslokalet
Behendighet	Militærbasen
Logikk	Forskningscenteret
Maling	Skolen
Skriving	Næringsparken/pressesenteret

Ferdighetsjournal

Ferdighetsjournalen gir deg en oversikt over ferdighetene til simmene, inkludert hvor langt ferdigheten er utviklet, statistikk som har med ferdigheten å gjøre (som hvor mange oppskrifter simmen har tilberedt) og mulighetene som er forbundet med dette.

◆ Du tar frem ferdighetsjournalen ved å trykke på **J** eller ved å klikke på ferdighetsjournalknappen i ferdighetspanelet til simmen.

Ønsker

Alle voksne simmer har et livstidsønske, noe de strever for å oppnå hele livet. Dette er krevet tid og innsats for å oppnå, men de gir stor lønn for strevet. Når du lager en sim som er ung voksen eller eldre velger du livstidsønske etter du har bestemt personlighetstrekk. For yngre simmer velger du livstidsønsket i løpet av spillet, basert på aktiviteter og personlighet.

Simmene har også mindre ønsker fra dag til dag. Disse ønskene kan for eksempel være å få en venn, få jobb i en bestemt bransje eller bli forelsket. Du har muligheten til å love å hjelpe simmene med opp til fire ønsker. Du kan også velge å la være å hjelpe til med ønskene. Når du lover å hjelpe til med et ønske, betyr dette at du låser fokus i simmenes liv. Hvis simmenes ønske går i oppfyllelse, får de livstidslykkepoeng. Ønsker som går i oppfyllelse for simmene danner bakgrunn for fremtidige ønsker.

Klikk på pilene på siden av ønskepanelet for å bla gjennom tilgjengelige ønsker. Hvis du vil love å hjelpe til med et ønske, klikker du på det. Dette gjør at det beveger seg inn i et av de fire feltene for ønsker du har lovet å hjelpe til med. Du kan også avbryte et ønske uten å bli straffet for det ved å høyreklikke på det.

Humørelementer

Humørpanelet til simmene viser generelt humør og en rekke humørelementer. Humørelementer er midlertidige forhold som påvirker humøret og oppførselen til simmene direkte. Humørelmentene vises som ikoner med forskjellige bilder på, og har enten rød bakgrunn (hvis de påvirker humøret til simmen i negativ retning), grønn bakgrunn (hvis de påvirker humøret til simmen i positiv retning) eller blå bakgrunn (hvis de ikke har noen innvirkning på humøret i det hele tatt). Hold musen over et humørelementikon for å se hva det er og hvor lenge det har innvirkning på simmen. Simmenes personlighet endrer hvilke humørelementer som påvirker dem og hvor kraftige virkninger dette har.

Livstidslykke

Simmenes humør kan forbedre livstidslykken deres direkte. Så lenge de er i godt humør, får de livstidslykke hvert sekund. Jo bedre humør, desto fortere får simmen livstidslykkepoeng. Du kan bruke livstidslykkepoengene til å kjøpe livstidsbelønninger.

Du kjøper disse belønningene ved å klikke på livstidslykkefliken og så klikke LIVSTIDSBELØNNINGER-knappen.

Karrierer

Karrierer er den beste måten for dine simmer å tjene simoleoner på. Karrierene får simmene ut av huset og gir dem sjansen til å treffe andre simmer. Det er elleve karrierer simmene dine kan følge, og mange av dem krever bestemte ferdigheter.

Noen karrierer har også forskjellige grener som simmene kan følge. Når det gjelder karrierer som deler seg i grener, kan du velge hvilken gren simmene dine skal følge når de kommer til et bestemt nivå. Velger du for eksempel en karriere innen lov og orden, kan simmene velge om de vil bli spesialagenter eller åstedsgranskere.

Simmene kan finne seg jobber ved å sjekke avisen, lete på datamaskinen eller ved å besøke stedet der de har lyst til å jobbe (du kan bruke kartfiltre for å vise hvor de ulike jobbene er).

Jobbprestasjoner

Hvor bra simmene dine gjør det i karrieren, avhenger av mange faktorer. Humøret påvirker alltid prestasjonene deres. Simmer i bedre humør gjør normalt en bedre jobb. Simmene kommer i bedre humør på jobben når de er uthvilte, mette og har hatt det moro i løpet av de siste 24 timene.

Hvis de kommer for sent på jobben og drar hjem for tidlig, får de dårligere jobbprestasjoner, så det gjelder å sørge for at de kommer på jobben i tide. Simmene prøver så godt de kan å komme seg på jobben på egen hånd hvis du lar dem gjøre det.

Noen personlighetstrekk kan også gi simmene et fortrinn i karrieren de har valgt. For eksempel vil en som er atletisk ha det mye lettere innen idrett og lov og orden.

Forskjellige andre faktorer kan også påvirke jobbprestasjonene (se under).

Karrierepanelet

Du kan se hvor bra simmen gjør det på jobben ved å klikke på karrierefliken og ta frem karrierepanelet. Dette panelet viser deg simmens gjeldende stilling, lønn og jobbprestasjoner. Du kan også se de forskjellige faktorene som påvirker jobbprestasjonene, som humør, ferdigheter eller forhold til sjefen. Hold musen over en av faktorene for å få opp mer informasjon. Jo bedre simmen din gjør det med hensyn til disse faktorene, jo fortere blir jobbprestasjonene bedre. Hvis simmens jobbprestasjoner er på maks på slutten av arbeidsdagen, blir de forfremmet. Men vær forsiktig, hvis jobbprestasjonene blir for dårlige, kan de ble degradert eller til og med få sparken!

En Ja-mann i den politiske karrieren trenger for eksempel godt humør og gode karismaferdigheter i tillegg til et godt forhold til sjefen.

Du kan også sende en sim på jobben eller på skolen ved å klikke på knappen (den ser ut som en sim som sitter ved et skrivebord) på karrierepanelet. Denne knappen fungerer bare rundt tiden når simmene skal på jobben eller skolen.

Handlingsalternativer

Nå kan du gjøre mer enn bare å velge hva simmene skal gjøre, du kan også bestemme hvordan de skal gjøre det. Når du velger handlinger som har forskjellige alternativer, kommer det frem en nedtrekksmeny under ikonet for handlingen i handlingskøen. Når simmer for eksempel er på jobben, kan de velge TREFF KOLLEGAER, JOBB HARDT, TA DET ROLIG og annet. Forskjellige handlinger gir forskjellige fordeler og ulemper, så det lønner seg å velge smart. Det er nesten alltid en fordel å velge et av alternativene.

En levende verden

Simmen din lever i en variert og dynamisk by. Ta en tur til den lokale restauranten, les bøker på biblioteket eller prøv deg på å fiske i en dam i nærheten, alt du vil gjøre er bare et klikk unna.

I tillegg til denne nye friheten du har til å bevege deg rundt i byen, har *The Sims 3* også en funksjon som kalles historiefremdrift. Dette gjør at byen din lever og endres. Når historiefremdrift er skrudd på, går livene til naboene til simmene på normalt vis. Naboene kan flytte, nye flytter inn, venner blir forfremmet, får barn og til slutt dør de. Kort sagt, livet går sin vante gang! Denne funksjonen hjelper til med å holde nabolaget balansert.

Du kan imidlertid velge å skru historiefremdrift av i innstillingsmenyen.

Mens tiden i spillet går, kan du klikke på knappen som ser ut som en byprofil (eller trykke på **M**) for å få frem kartet.

Klikk på et av stedene for å få simmen din til å dra dit, gå på kurs, søke på jobb og så videre.



De blå kartmerkene viser fellestomter.

Det grønne merket viser husstanden du befinner deg i for øyeblikket.

De oransje merkene indikerer husene til simmene du kjenner.

Klikk på en av filterknappene for å bare vise stedene som velges av filteret.

Kartmerker

Under finner du noen av merkene som vises på kartet og hva de indikerer. Hold musen over et ikon for å få opp navnet.



Husstanden til den aktive simmen identifiseres med dette ikonet.

Steder

Når simmene går inn på et av disse stedene, kan du ikke se dem eller kontrollere dem.

Men du kan ta valg som avgjør hva de skal gjøre mens de er på besøk. Simmen din kan for eksempel gå inn i matbutikken for å **KJØPE DAGLIGVARER**, **BLI PARTNER**, **SELGE FRUKT OG GRØNNSAKER**, **TA KURS I FISKE** eller **TA EN DELTIDSOBB**.



Bistro



Skjulested for
kriminelle



Militærbase



Bokhandel



Dagspa



Politistasjon



Næringspark/
Pressesenter



Restaurant



Forskningssenter



Rådhus



Matbutikk



Skole



Forsamlingslokale



Sykehus



Sportsstadion



Jobb

Fellestomter

Når simmene dine besøker en fellestomt, kan du se dem og kontrollere dem.



Kunstgalleri



Fiskehull



Treningssenter



Strand



Standardfellestomt
(kun på tomte-
redigerings skjermen)



Bibliotek



Offentlig
svømmebasseng



Gravplass



Park

Hus og naboer

Du kan også klikke på husene til de andre simmene for å besøke dem, selv om simmen din ikke kjenner dem ennå. Dra rett over gaten for å treffe naboen, eller dra til den andre enden av byen for å treffe en venn. Når simmene dine er på besøk hos naboen, kan det hende de blir bedt inn og fortalt at de kan oppføre seg som hjemme (til et visst punkt!).

Tips: Når du holder markøren over et annet hus i nabolaget, skifter markøren utseende, avhengig av om noen bor i huset  eller om huset er ubebodd .

Steder i nærmiljøet

Simmene dine kan dra til en rekke ulike steder i byen, som parker, butikker, restauranter osv. Noen steder kan simmene vandre rundt og utforske.

For eksempel kan de ta en tur til gravplassen. På gravplassen kan de ta seg en deltidsjobb, gå inn i mausoleet, utforske katakombene, sørge ved gravene og til og med inngravere gravskrifter på gravsteinene.

Noen bygninger, som arbeidsplasser, er enklere. Her kan du ikke snoke rundt, selv om det kan hende du kan velge mellom forskjellige alternativer for simmene mens de er inne (se under *Handlingsalternativer* på s. 15 for å få vite mer om disse alternativene).

Lev livet

“Lev livet” er der det skjer. Simmene din får jobber, venner og fiender, blir forelsket, får familie, følger drømmene sine og masse annet.

Hovedbrukergrensesnitt

Noen av funksjonene er beskrevet her, men du kan holde musmarkøren over hvilket som helst ikon for å se hva det gjør.



Få grepet på ting i Lev livet

Det er mye som kan flyttes rundt selv om du er i Lev livet. Du kan legge bøker tilbake i bokhyllen, plassere søppel i søppelbøtten, dra små gjenstander til utstyrslisten og masse annet.



Hvis en gjenstand kan flyttes, endres markøren til en liten hånd.

Du flytter en gjenstand ved å klikke på den, holde inne museknappen og dra den til det nye stedet. En gjenstand som brukes kan ikke flyttes.

Ustyrsliste

Alle simmer har sin egen personlige utstyrsliste. Når en sim plukker opp en gjenstand eller tar den med hjem fra jobben, finner du den i utstyrslisten. Klikk og dra gjenstander inn og ut av utstyrslisten.

Hver husstand har også en utstyrsliste. Bestemte elementer havner i familiens utstyrsliste istedenfor simmenes individuelle utstyrsliste. Du får tilgang til familiens utstyrsliste i kjøpekatalogen ved å klikke på ikonet som ser ut som en pappeke.

Mobiltelefon

Alle simmer (bortsett fra småbarn og babyer) har sin egen mobiltelefon i utstyrslisten sin. Når simmen får en telefon, er det bare å klikke på simmen og velge SVAR. Du ringer ved å gå til utstyrslisten og klikke på telefonikonet.

En dag i livet

Dette er en stue med noen vanlige ting. Ta en titt på noe av det simmen kan gjøre med det som befinner seg i rommet.



Sosialisering

De fleste sosiale samhandlinger mellom simmer faller i en av disse kategoriene: vennlig, romantisk, slem, morsom eller spesiell. Velg typen samhandling du vil at den aktive simmen din skal ha med den andre simmen og velg en bestemt samhandling fra undermenyen. Se hvordan den andre simmen reagerer på den samhandlingen - synes han det er morsomt eller skummelt? Vær forsiktig! Hvis du velger den samme samhandlingen flere ganger på rad kan den andre simmen begynne å kjede seg.

Spesielle samhandlinger

Simmenes personlighetstrekk gir dem spesielle samhandlinger. Simmer som har trekket *snill* kan for eksempel velge å GJØRE DAGEN LYSERE, mens *onde* simmer kan gjøre mange vanlige samhandlinger med en ond tvist.

Forholdspanel

Du kan sjekke forholdene simmen din har i forholdspanelet. Hvis simmen din kjenner mange simmer, kan du til og med filtrere visningen for å få opp alle forhold, eller bare slektninger, venner, gjester eller kollegaer.

Tips: Klikk på portrettene i forholdspanelet til en sim for å prate med simmer eller invitere dem på besøk.

Mulighetene melder seg

Muligheter er sjanser simmene har til å forbedre karrieren eller ferdighetene sine ved å delta i bestemte aktiviteter. Simmene får karrieremuligheter mens de er på jobben, mens de kan få ferdighetsmuligheter når som helst ved å bli oppringt. De kan også sjekke avisen eller datamaskinen for å få spesielle muligheter.

Når simmene har bestemt seg for å gripe en mulighet, fokuserer de på den og får ikke en ny før den første er realisert, gitt opp eller mislykket. Du kan gi opp en mulighet ved å høyreklikke på den i mulighetspanelet.

Alle ferdigheter har bestemte ferdighetsutfordringer som det kan ta et helt liv å fullføre. Disse utfordringene er meget vanskelige, men når du først fullfører dem, er belønningen verdt innsatsen. Du kan sjekke disse utfordringene i ferdighetsjournalen.

Mange av mulighetene har tidsbegrensning. Simmen din er ofte ikke ferdig med en mulighet før den fullføres, vanligvis på arbeidsplassen eller hos simmen som var utgangspunkt for muligheten.

Samle ting

Selv om ikke simmene dine elsker å være utendørs, kan de lete etter og samle ting de finner.

Sommerfugler og biller

Simmene kan gå ut og fange vakre småkryp. Når de fanger småkryp, kan de vise dem frem i et terrarium, gi dem navn, selge dem eller bare se på dem. Alle de små skapningene har en verdi, avhengig av hvor sjeldne de er.

Steiner, edelstener og metaller

Simmene din kan også finne steiner, edelstener og metall hvis de leter litt. Simmene kan levere inn romsteiner, skinnende gull og krystaller til behandling for å øke verdien, eller bare stille ut det de finner i naturlig form.

Du sender edelstener til sliping ved å velge dem i utstyslisten, velge FÅ SLIPT og så hva slags slip du ønsker. Simmene sender det de har funnet av gårde med posten, og får tilbake en vakkert slipt juvel.

Fiske

Det er mange steder det går an å fiske rundt omkring i byen. Når simmene er et sted der det går an å fiske, kan de velge å UNDERSØKE VANNET eller FISKE. Hvis simmen din har minst ett ferdighetspoeng i fising og har frukt eller grønnsaker i utstyslisten, kan du også VELGE AGN.

Det går også an å få fisker utstoppet, så du kan vise frem fangsten hjemme. Klikk på en fisk i utstyslisten og velg SEND FISK TIL UTSTOPPING. Simmene kan også velge å tilberede fisken som et måltid eller legge den i et akvarium.

Hagearbeid

Jo flere ferdighetspoeng simmene har innen hagearbeid, jo større muligheter har de i hagen. Simmene kan ta kurs på det lokale forskningscenteret eller se på hagekanalen for å forbedre ferdighetene. De får selvfølgelig også bedre ferdigheter av å jobbe i hagen.

Frø

Når simmene er på tur i byen, bør de holde øynene åpne etter frø. Frø de finner kan tas med hjem og sås. Simmene kan også plante hele frukt og grønnsaker hvis de ikke orker å lete etter frø.

Matlaging

Simmene kan begynne å lage mat når de er tenåringer (eller til og med tidligere, hvis de har en lekeovn). Og jo oftere de lager mat, jo bedre ferdigheter får de innen matlaging. Simmer kan også forbedre matlagingen ved å se på matlagningsprogrammer på TV, lese kokebøker og gå på kurs. Etter hvert som simmene får bedre ferdigheter, lærer de flere oppskrifter. De kan også kjøpe nye oppskrifter i matbutikken.

Matvarer

Simmene må sørge for at det er nok mat på kjøkkenet. Forskjellige oppskrifter krever forskjellige ingredienser. De fleste av disse kan du kjøpe i matbutikken. Hvis ikke du har ingrediensene du trenger når du skal lage en rett, kan simmene likevel tilberede retten, men ingrediensene blir dyrere enn hvis de skaffer dem på forhånd. Måltider som er laget uten riktige ingredienser får dårligere kvalitet.

Kokebok

Du kan sjekke kokeboken til en sim i ferdighetsjournalen under matlaging. Du kan også se typene mat som er tilberedt og hvor ofte, hva som har vært det beste måltidet og annet.

Overraskelser i simmenes nye hjem

Når simmene flytter inn i et tomt og umøblert nytt hjem, får de noen ganger mer (eller mindre!) enn de betalte for. Kanskje den nye bopelen har et eget spøkelse, eller kanskje det til og med bor en familie med gnagere der! Eiendomsmegleren kan tilby seg å ta seg av denne mindre ønskede "overraskelsen" for deg, men hvis simmene har litt tæl, kan de fikse det selv.

Hvem vet, hvis de velger å ta seg av problemene selv, kan det hende de får seg en overraskelse de liker!

Skifte aktiv husstand

Du skifter aktiv husstand i byen du spiller med ved å velge REDIGER BY. Så klikker du på SKIFT AKTIV HUSSTAND-knappen. Dette gjør at du kommer tilbake til de opprinnelige alternativene: du kan lage simmer, spille med eksisterende husstander i byen eller flytte inn i med en husstand.

Hvis du skifter til en annen husstand fortsetter den forrige husstanden din å endre seg sammen med resten av byen. På samme måte som de andre husstandene i nabolaget, kan de få nye ferdigheter eller forhold, få sparken eller bli forfremmet eller forandre seg på andre måter. Du kan alltid bytte tilbake til den gamle husstanden, men det har sannsynligvis blitt en del endringer mens du har vært borte!

Livsstadier og aldring

Hvis ikke du skrur av aldring i innstillingsmenyen, går alle simmene dine gjennom flere livsstadier, avhengig av hvor gamle de var da de startet. Du kan bestemme når simmene er klare for neste alderstrinn. Klar for å gjøre barnet til tenårings? Kjøp en bursdagsskake eller arranger bursdagsselskap! En lang barndom øker sjansene for å få lov til å velge personlighetstrekk for simmen, men hvis du føler at du er klar for å gå videre, er det bare å kjøre på.

Baby	Denne perioden flyr forbi, og er en tid mange simmer lengter tilbake til. Andre simmer er overlykkelige når de små kommer seg et steg videre fra å bare spise og fylle bleier.
Småbarn	Disse smårollingene kan leke for å lære seg ferdigheter, men de trenger fremdeles en god del hjelp av foreldrene.
Barn	Skoleårene er en tid der barna får venner, bygger opp ferdigheter og utvikler personlighetene sine. Sørg for at de får bra karakterer for å få så mange fordeler som mulig i løpet av disse årene.
Tenåring	Unge simmer begynner å markere uavhengighet i denne perioden, og kan bli forelsket for første gang. Tenåringer kan også få deltidsjobber for å få en tjuvstart på karrieren — og tjene noen simoleoner.
Ung voksen	Disse simmene er klare til å erobre verden. Noen av dem er ute etter å komme seg opp og frem, flytte inn med en de er glad i eller bare prøve seg på livet på egen hånd.
Voksen	Simmer i dette stadiet i livet kan ha fokus på å få seg familie eller gjøre fremstøt for å komme seg fremover i karrieren eller på andre områder i livet.
Eldre	Årene som eldre er en fin tid for simmene. I disse årene kan de gi kunnskap videre til yngre simmer og slappe av, utforske nye hobbyer og gjøre det de har aller mest lyst til. Eldre har også mulighet til å gå av med pensjon.

Familietrær

Simmene arver ikke bare utseendet (mammass øyne og hårfarge og nesa til pappa), men de kan også arve personlighetstrekk, når disse bestemmes tilfeldig. Du kan sjekke simmenes familietre på simologipanelet.

Forventninger ved graviditet

Svangerskap kan være en påkjenning, så det gjelder å sørge for at gravide simmer får mye hvile og næringsrik mat. De kan også oppleve kvalme og måtte oftere på do. Men et vellykket svangerskap er ikke bare bra for humøret til moren, det er også bra for barnet, så det er spesielt viktig at gravide simmer har det bra. Hold humøret til mamma oppe, les bøker om svangerskap og snakk med legen, så går det sikkert bra.

Tips: En avslappende massasje kan hjelpe for vordende mødre som har vondt i ryggen, så hvis simmen din har noen som kan hjelpe til med dette, får både hun og babyen det bedre.

Simmer som har lyst til å adoptere kan bruke telefonen til å ringe adopsjonsbyrået og velge om de vil adoptere en gutt eller en jente. Du kan også velge alder – baby, småbarn eller barn. Og adopsjon er gratis!

Til døden skiller dere ad

Simmene er dødelige, og er det en ting som er sikkert, så er det at de en eller annen gang kommer til å dø, hvis ikke du skrur av aldringen. Hvis simmene er heldige nok til å leve til de blir eldre, dør de til slutt av alderdom. Men noen simmer blir utsatt for ulykker og kan dø tidligere. Vær oppmerksom på at brann, drukning, sult og elektrosjokk kan gjøre slutt på livet til simmene før tiden.

Men byen fortsetter å leve selv om en sim dør. De overlevende simmene fortsetter livene sine, og sørger over dem som dør. Selv om den siste simmen i husstanden din dør, kan du gå til Rediger by og velge en ny husstand å spille med.

Kjøpekatalogen

Dette er stedet der du kjøper greier som kan gjøre livene til simmene dine litt bedre. Om du trenger å kjøpe viktige ting til huset, eller er ute etter å bruke penger på luksus, er det her du finner det.

Merke: Noen gjenstander, som bøker og mat, må simmene dra til butikkene i byen for å skaffe seg.

Sortering

Du kan se på det som finnes i kjøpekatalogen sortert etter rom eller funksjon. Du kan også se på ting i husholdningens utstyrliste.

Etter rom

Når du sorterer etter rom, får du opp ting som normalt finnes i rommet du har valgt. Klikk på en av oppføringene for å få opp produktene i tilhørende kategori. I stuen kan du for eksempel klikke på sofaen for å få frem sofaer og tosetere. Klikker du på maleriet, får du frem malerier og plakater.

Etter funksjon

Med denne sorteringen ser du på elementer som kan brukes til å tilfredsstille bestemte behov. Kanskje du trenger et komfortabelt sted der simmene dine kan slappe av. Da bør du klikke på komfortfilteret. Hvis du er ute etter et sted å stue alle bøkene til simmene, kan du klikke på lagringsikonet.

Regler og innstillinger for plassering av gjenstander

The Sims 3 gir deg mer frihet til å bygge, dekorere og møblere som du vil. Bruk det nye rutenettverktøyet og muligheten til å plassere møbler i bestemte vinkler for å få akkurat riktig look.

Rutenett på/av

Du kan velge å vise et rutenett som hjelper deg med å velge hvor du skal plassere gjenstander når du er i byggekatalogen eller kjøpekatalogen. Dette gjør at det blir lettere å plassere ting, så du kan få TV-en til å stå rett foran midten av sofaen, et maleri akkurat mellom to vinduer osv.

En ny måte å møblere på

Du kan også plassere møbler og andre gjenstander i vinkel for å gi rommet et mer behagelig utseende. Så hvis du har lyst til å plassere to stoler i vinkel mot hverandre eller sette en plante i et hjørne, er det bare å sette i gang.

Merke Når du bruker fri plassering og rotasjon av ting, er det mer sannsynlig at simmene støter sammen med ting eller blir forhindret i å nå bestemte steder eller gjenstander. Prøv å la det være nok plass til at simmene kan bevege seg fritt rundt.

Møblerte og umøblerte hus

Når du vil kjøpe et hus til simmene fra byvisningen, får du muligheten til å kjøpe det MØBLERT eller UMØBLERT.

Umøblerte hus leveres med bare det mest grunnleggende, som vanninstallasjoner (bad og kjøkken), benker, skap og et kjøleskap. Møblerte hjem koster litt mer, men har flere fasiliteter.

Det mest nødvendige

Tingene under er helt nødvendige, noe alle hjem bør ha. Du behøver ikke gå for høyest kvalitet, men uten minst en enkel variant av hver av disse, kommer livet til simmene til å bli nesten ulevelige.

◆ Kjøleskap

◆ Toalett

◆ Seng

◆ Badekar eller dusj

Bygge katalogen

Det er her du bygger alt fra fine hytter med strandlinje til hus for førstegangsetablerere i sentrum.

Sortering

Gjenstandene her sorteres på liknende måte som i kjøpekatalogen — de forskjellige kategoriene er sortert etter hvor du normalt finner dem på tomten.

Viktige verktøy

Mange av verktøyene i byggekatalogen er intuitive, men noen av dem kan kanskje virke litt vanskelige å bruke til å begynne med. Dette forklares under.

Vegger

Med dette verktøyet kan du sette opp vegger og til og med lage hele rom på en gang, eller male og legge tapet på vegger som allerede er der.

Du bygger vegger ved å klikke på veggikonet og velge Lag vegg-verktøyet. Klikk på stedet på bakken eller grunnmuren der du vil at veggen skal starte, og mens du holder inne museknappen drar du ut til dit du vil at veggen skal slutte. Så slipper du museknappen.

Merks: Du kan lage et helt rom med Lag rom-verktøyet (også under vegger) på samme måte. Det er bare å klikke, holde inne og dra ut til du har størrelsen på rommet du vil ha.

Tips: Har du laget et rom som er for lite eller på galt sted? Det er bare å bruke håndverktøyet til å dra ut veggene til dit du vil ha dem!

Terrengmaling

Lag en vakker, smaragdgrønn plen eller kanskje en fin kløvereng. Legg på bark, sand, granittfliser og så videre.

Frodig gress legger du ved å sortere etter terrengmaling og så velge malepenselen for terrengmaling. Velg det du vil ha fra paletten lengst til høyre. Du kan også endre penselform og -størrelse. Klikk og dra med penselverktøyet over terrenget for å endre det.

Merks: Hvis du bruker mer enn fire terrengfarger på en tomt, kan spillet begynne å gå tregt.

Trær, busker og blomster

Her har du alle verktøyene du trenger, om du har lyst på en svær eik, et lite pæretre, en frodig rosebusk eller en isplante.

Disse landskapselementene plasseres som elementer i kjøpmodus. Det er bare å klikke på det du vil ha i katalogen og klikke på et sted der du kan tenke deg å plassere det.

Slegge

Du har lagt grunnmur og satt opp vegger, men når du ser litt nærmere på det du har gjort, ser du at huset ligger for nær gata. Bruk dette verktøyet for å fjerne ting kjapt.

Når du har lyst til å knuse noe, er det bare å velge sleggeverktøyet og bruke det til klikke på det du vil ødelegge. Hvis du vil ødelegge flere ting på en gang, klikker du og holder inne mens du drar over det som skal moses.

Merks: Hvis du vil slette flere elementer i byggemodus, klikker du først på typen gjenstand du vil slette, så drar du over resten.

Spesialinnhold

Ta opp video av spillet, tilpass musikken og masse annet.

Du kan også laste opp det du har laget og dele det med nettfellesskapet til *The Sims 3*. Fra simmer til sofaer til perfekte parker, du kan laste opp og ned alt mulig du og andre har laget.

Videoopptak

Fortell dine egne historier på nettfellesskapet til *The Sims 3* med videoopptak fra spillet som du redigerer selv. Se *Lage film* nedenfor for å få en oversikt over kontrollene for videoopptak og kamera.

Merke: Videoene må ikke være større enn 1 GB.

Merke: Hvis du tar opp video på den høyeste, ukomprimerte oppløsningen, får du veldig store filer. Du kan endre videoopptaksinnstillingene i innstillingsmenyen.

Filmverktøy

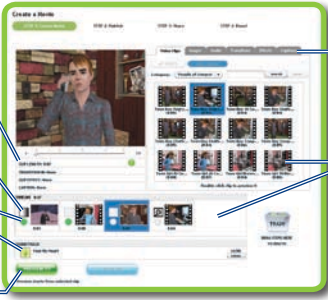
I *The Sims 3* kan du sette sammen dine egne videoer. Bruk dine egne videoer eller velg fra et bibliotek med klipp. Legg på musikk, overganger, tekster og masse annet!

Slik bruker du dine egne filmklipp:

Etter at du har tatt opp noe, åpner du startprogrammet (fra innstillingsmenyen). Klikk på MINE OPPLASTERING-knappen, velg klippet du vil bruke og klikk på LAST OPP. Det kommer opp et vindu der du kan videoen et navn og legge til en beskrivelse. Når du har gjort dette, klikker du på OK.

Merke: Du må være logget inn som spillregistrert bruker for å få tilgang til filmverktøyet.

Fra Filmer og mer-menyen, velger du LAG EN FILM. Hvis du har lastet opp dine egne videoer og skjermbilder, ser du disse under Videoklipp og bilder. I motsatt fall kan du bruke bibliotekene som følger med.



The screenshot shows the 'Create a Movie' window in The Sims 3. It features a central preview area, a timeline at the bottom, and a library of clips on the right. Annotations with arrows point to various elements:

- Du kan se alle detaljene til klippet på tidslinjen og få en forhåndsvisning.** (Points to the timeline area)
- Overgang (hvis du har brukt en)** (Points to a transition icon on the timeline)
- Se om det er lagt på en effekt på klippet.** (Points to an effect icon on the timeline)
- Dra lyd hit** (Points to the audio track area)
- Du kan se en forhåndsvisning av hele filmen, fra og med klippet du har valgt, ved å klikke her.** (Points to the main preview window)
- Legg til en tekst til et klipp** (Points to the 'Add Text' button)
- Dra klipp du vil ha med i filmen til tidslinjen.** (Points to the clip library on the right)

Viktig merknad: Det kan hende Mac-brukere ikke kan se videoer som er tatt opp i *The Sims 3* på datamaskinene sine uten en videospiller som støtter VP6-kodeken. Når Mac-brukere har oppdatert spillet, kan de laste opp filmer till nettfellesskapssiden og lage sine egne filmer. Sjekk Lesmeg-filen for å få vite mer.

Skjermbilder

Ta bilder av alt det spennende som skjer i livet til simmene dine.

◆ Du tar et bilde med **C**. Du kan også klikke på kameraikonet i brukergrensesnittet.

Når du tar et skjermbilde, blir det lagret i dokumentmappen din, under **Electronic Arts\The Sims 3\Screenshots**. Skjermbilder (og videoer) vises også automatisk i opplastingsdelen i startprogrammet.

Spesialmusikk

Du kan legge til din egen musikk i mappen for spesialmusikk under **Electronic Arts\The Sims 3\Custom Music**. Så kan simmene velge denne musikken som radiostasjon.

Viktig merknad: Startprogrammet i Mac-versjonen av spillet har ikke samme funksjoner som PC-versjonen. Du kan oppdatere Mac-versjonen av *The Sims 3* for å få de samme funksjonene som i PC-versjonen ved å bruke programvareoppdateringen i startprogrammet.

Lagre innholdet

Når du har tilpasset innhold, men fremdeles har stilsakeren åpen, klikker du på mappeikonet i vinduet øverst til venstre på skjermen. I noen tilfeller kommer det opp et vindu som ber deg klassifisere innholdet du vil lagre (for eksempel tapet eller panel). Velg en innholdstype som passer. Det kommer opp et ikon av det du har laget i vinduet øverst til venstre på skjermen med et mappeikon i hjørnet.

Når du har lagret, kan du velge om du vil dele det du har laget med andre.

Dele greiene dine

Du kan dele simmer, husstander, tomter, mønstre, stiler fra stilsakeren og bygge- og kjøpestiler.

Du laster opp og deler greiene dine med *The Sims 3*-nettfellesskapet ved å klikke på

🌐. Det kommer opp et vindu som ber deg om å navngi det du deler og skrive inn en beskrivelse. Skriv inn informasjonen, og klikk på hakemerket når du blir bedt om å bekrefte.

Når dette er gjort, går du til startprogrammet til *The Sims 3* og klikker på OPPLASTINGER-knappen. Huk av i boksene for det du har lyst til å dele, og klikk på LAST OPP-knappen. Etter du har lastet opp, blir det du lastet opp grått, og du får opp et ikon ved siden av det.

Merks: Du må være spillregistrert bruker for å dele innhold på nettet.

Velkomstskjermen inkluderer linker til meldingene dine, Exchange, *The Sims 3* Store, siste nytt om *The Sims 3* og masse mer.

Installer og administrer nedlastet spesialinnhold
Sjekk skjermbilder og videoer du har lastet opp.

Avinstaller eller skru av installert spesialinnhold.
Last ned programvareoppdateringer



Del og last opp gjenstander, simmer, tomter osv.

Handle i *The Sims 3* Store

Få flere greier

Du kan også skaffe deg flere ting til simmene dine. Fra startprogrammet går du til Exchange for å sjekke det andre spillere har laget, eller å handle i *The Sims 3* Store med SimPoints.

Merk: Du må være registrert bruker for å laste ned fra Store og Exchange.

Last ned greiene til andre spillere

Fra velkomstskjermen i startprogrammet, klikker du på EXCHANGE, og så på Gå til Exchange-linken. Velg kategori for innholdet du vil laste ned blant knappene på venstre side. Når du har valgt en kategori, kan du også filtrere visningen. Når du har funnet noe du vil laste ned, klikker du på LEGG TIL I SPILL-knappen.

Handle i *The Sims 3* Store

Fra velkomstskjermen i startprogrammet, klikker du på STORE, og deretter Gå til Store-linken (eller gå til Store på <http://no.store.thesims3.com>). Du kan lete gjennom elementer organisert etter byggekatalogen eller kjøpekatalogen, eller kategorisert etter for eksempel klær og hår. Klikk på fliken for gjeldende farger og materialer for å se mønstrene du kan bruke i stilsakeren.

Du må ha SimPoints for å kjøpe noe. Du kan kjøpe SimPoints direkte i *The Sims* Store med et kredittkort eller med PayPal.

Administrere innhold

Installer nedlastet innhold og last opp spesialinnhold til nettfellesskapet. Du kan slette elementer som er lagret i nedlastingsutforskeren (når du allerede har installert dem i spillet eller lastet dem opp til nettfellesskapet).

Redigere byen din

Tilpasse byen til sammene dine. Kanskje sportsarenaen er det viktigste stedet for sammene dine, og du derfor har lyst til å plassere den litt mer sentralt. Eller kanskje det er en fellestomt på et fint sted som du har lyst til å gjøre om til boligtomt. Dette, og masse annet, kan du gjøre med byen din!

Velg REDIGER BY fra hovedmenyen. Visningen av byen endres og du har nye verktøy:

Velgeverktøy

Bruk velgeverktøyet til å velge tomtene i byen. Kartmerker indikerer hva slags type tomt du har og hva slags handlinger som er mulige på tomtene.

Når du velger en tomt, har du en kombinasjon av følgende alternativer, avhengig av tomtetypen:

Kast ut	Flytt alle sammene til utklippstavlen, med eller uten en kopi av huset.
Del opp	Send noen av medlemmene av husstanden til utklippstavlen.
Slå sammen med	Kombiner medlemmene i en husstand med en annen husstand.
Lagre i bibliotek	Plasser en kopi av husstanden eller tomten i biblioteket.
Del	Lagre en kopi til opplasting i startprogrammet.
Endre tomtetype	Endre tomtetype fra fellestomt til boligtomt eller omvendt.
Endre detaljer	Rediger navnet og beskrivelsen til husstanden eller tomten.

Merk: Hvis du kaster ut alle sammene fra den aktive husstanden, kan du ikke lenger spille med dem. Du kan fortsette å redigere byen, men du må velge SKIFT AKTIV HUSSTAND-knappen og velge en ny husstand å spille med før du fortsetter å spille. Hvis du bare vil finne et nytt hus til den aktive husstanden, kan du bruke telefonen, datamaskinen eller avisen i Lev livet for å flytte.

Flytt tomt-verktøy

Med dette verktøyet kan du plukke opp en tomt i byen og flytte den til et ledig sted.

Når du har plassert en tomt, får du muligheten til å rotere den som du vil. Hvis det er noen som bor på tomten du flytter, må disse ha nok penger til å kjøpe den tomme tomten huset plasseres på.

Bygge- og kjøpeverktøy

Bruk bygge og kjøpeverktøyet til å redigere ledige hus i spillet, eller til å bygge helt nye hus på tomme tomt.

Bulldoserverktøy

Bruk bulldoserverktøyet til å slette alt på en tomt og gjøre den om til en tom tomt.

Merk: Du kan ikke bygge på eller jevne ut boligtomter der det bor noen. Hvis du vil endre på en bebodd tomt, må du først kaste ut sammene som bor der.

Merk: Du kan også kvitte deg med arbeidsplasser, men dette vil gjøre bestemte karrierer utilgjengelige. Hvis du for eksempel sletter forskningssenteret, kan ikke simmene dine starte en karriere innen forskning.

Utklippstavlen

Utklippstavlen, som vises på venstre side av skjermen, er midlertidig lagring for simmene du har delt opp eller kastet ut. Simmene på utklippstavlen kan plasseres i sine egne hjem i byen ved å velge PLASSER, eller slås sammen med en eksisterende husstand med SLÅ SAMMEN. Simmene på utklippstavlen beholder forholdene sine med andre simmer i byen de har blitt kastet ut av, men utklippstavlen tømmes når du går ut av byredigering, så husk å plassere simmene tilbake i byen før du begynner å spille igjen.

Biblioteket

Biblioteket er et permanent lager for husstander og tomter. Simmene og tomtene i biblioteket er tilgjengelige når som helst og kan plasseres i hvilken som helst by. Bruk PLASSER KOPI for å plassere noe fra biblioteket i byen. Du kan ikke redigere ting i biblioteket, men du kan slette eller dele det du har der som du vil. Husstander som er laget i simskaperen, i tillegg til tomter og husstander som du deler eller laster ned, blir automatisk plassert i biblioteket. Simmer som lagres i biblioteket mister alle forhold til innbyggerne i byen de kom fra.



Ytelsestips

Macintosh-programvareoppdatering

En utdatert versjon av ditt MacOS X-system kan føre til problemer med spilllets ytelse. For å sikre at du har den siste versjonen av MacOS X må du velge "Software Update..." fra Apple-menyen og følge instruksjonene for å oppdatere systemets programvare.

Problemer med å kjøre spillet

- ◆ Sørg for at du møter minimum systemkrav for dette spillet og at du har de siste driverne for grafikkort og lydkort installert:

Grafikkort fra NVIDIA: Gå til **www.nvidia.com** for å finne og laste ned drivere.

Grafikkort fra ATI: Gå til **www.ati.amd.com** for å finne og laste ned drivere.

- ◆ Hvis du er PC-bruker og kjører diskversjonen av spillet, kan du prøve å gjeninstallere DirectX fra disken. Denne finnes vanligvis i DirectX-mappen i roten av disken. Hvis du har tilgang til Internett kan du gå til **www.microsoft.com** og laste ned siste versjon av DirectX.

Generell feilsøking

- ◆ Hvis du er PC-bruker og har diskversjonen av dette spillet og Autokjør-skjermen ikke dukker opp automatisk for installasjon/spill, kan du høyreklikke diskdrevikonet under Min datamaskin og velge Autokjør.
- ◆ Hvis spillet kjører tregt kan du prøve å redusere kvaliteten på noen av grafikk- og lydinnstillingene i spilllets innstillinger-meny. Ved å redusere skjermresolusjonen kan du også oppnå bedre ytelse.
- ◆ For optimal ytelse når du spiller bør du også stenge andre bakgrunnsoppgaver (untatt EADM-programmet om du bruker det).

Kundestøtte – Vi vil hjelpe deg!

Spillet inneholder en teknisk brukerstøttefil som kan være til hjelp når du skal løse eventuelle problemer. Denne gir deg løsningsforslag på de vanligste problemene som kan inntreffe når du spiller. Hvis du allerede har installert spillet, klikker du på START-knappen i Windows og finner spillet ved å klikke på **Programmer>** (eller **Alle programmer>**) **Electronic Arts>** (eller **EA SPORTS>**). Den tekniske brukerstøttefilen finner du i samme mappe som spillet. Les gjennom denne filen før du kontakter kundestøtte hos EA.

Hvis ikke du har installert spillet ennå, følger du disse instruksjonene:

Kjøre teknisk brukerstøttefil (uten at spillet er installert):

1. Sett inn spilldisken i stasjonen.
2. Klikk på START og velg **Kjør...**
3. I dialogboksen som kommer frem, skriver du **D:\Support\European Help Files\EA_Help_Select.htm** og velger OK (bytt til korrekt bokstav hvis ikke stasjonen din har bokstaven 'D:').

Hvis du vil sjekke om maskinen din tilfredsstiller minimumskravene som beskrives på emballasjen til spillet, kan du bruke verktøyet **dxdiag** for å få en oversikt over spesifikasjonene til systemet og få en detaljert rapport om dette. Denne rapporten kan være til hjelp for kundestøtte hos EA for å finne en raskere løsning på problemene.

Få tak i systeminformasjon:

1. Velg START, klikk **Kjør...** og skriv **dxdiag** i dialogboksen. Klikk OK.
2. Klikk **LAGRE ALL INFORMASJON...** for å lagre en kopi av rapporten du kan skrive ut. Ha denne rapporten tilgjengelig når du kontakter kundestøtte hos EA.

Har du fortsatt problemer, kan du ringe Electronic Arts' kundetjeneste på telefon **21 03 33 97** mandag til fredag mellom kl 13.00 og 17.00.

Før du ringer kundetjenesten, bør du sjekke hjelpefilen som følger med all programvare fra Electronic Arts. Du får tilgang til filen fra verktøylinjen i Windows® 95/98/ME. Ettersom filen gir svar på de vanligste problemene, kan du muligens raskt finne ut hva akkurat ditt problem skyldes.

Slik når du oss på Internett:

www.eanorge.no

E-post: **support-norge@europe.ea.com**

Merke: Kundestøtte kan ikke bidra med hint og tips om selve spillet.

Begrenset 90-dagers garanti

Electronic Arts Begrenset Garanti

Electronic Arts gir den opprinnelige kjøperen av dette produktet en garanti om at opptaksmediet programmet (eller programmene) er lagret på og USB-brikken (hvis det er med en USB-brikke) som følger med produktet (samlebetegnelse: "**komponentene**") er fri for produksjonsfeil i en periode på 90 dager etter kjøpsdato. Hvis det oppdages defekter i komponentene innen 90 dager fra kjøpsdato, vil EA erstatte komponentene uten vederlag, hvis du fremviser kvittering for kjøp av komponentene til service-senteret, med returporto betalt. Electronic Arts forbeholder seg retten til å erstatte USB-brikken med en annen, tilsvarende USB-brikke av tilsvarende verdi etter eget skjønn. Denne garantien gjelder bare komponentene som opprinnelig ble levert av Electronic Arts. Denne garantien skal ikke gjelde og vil bli brutt av Electronic Arts, hvis Electronic Arts konkluderer med at defekten har oppstått som følge av misbruk, dårlig behandling eller dårlig stell.

Denne begrensede garantien fungerer istedenfor alle andre garantier, enten de er skriftlige eller muntlige, eksplisitte eller implisitte, inkludert all garanti om salgbarhet eller brukbarhet for et bestemt formål, og ingen annen representasjon skal binde og/eller forplikte Electronic Arts. Hvis en slik garanti ikke kan ekskludere, skal slike garantier vær gjeldene for dette produktet, inkludert impliserte garantier om salgbarhet og brukbarhet til bestemte formål, i henhold til 90-dagersperioden beskrevet over. Electronic Arts vil ikke under noen omstendighet være ansvarlig for spesielle, tilfældige eller indirekte skader som inntreffer som resultat av å eie, bruke eller feilbruke dette Electronic Arts-produktet, inkludert skade på eiendom, og i den grad loven tillater, personlige skader, selv om Electronic Arts har blitt informert om muligheter for slike skader. Noen stater tillater ikke begrensninger i forhold til hvor lenge en underforstått garanti varer, og/eller unntak eller begrensninger av tilfeldig eller indirekte skade, så det er ikke sikkert de nevnte begrensningene og/eller unntakene over gjelder deg. I slike jurisdiksjoner skal Electronic Arts ansvar begrenses så langt loven tillater det. Denne garantien gir deg spesifikke rettigheter. Du kan også ha andre rettigheter som varierer fra land til land.

TILBAKELEVERING INNENFOR 90-DAGERSGARANTIEN.

Vennligst returner produktet sammen med (1) en kopi av originalt kjøpsbevis, som viser kjøpsdato, (2) en kort forklaring av problemet, og (3) navnet ditt, adressen din og telefonnummeret ditt til adressen under, så vil Electronic Arts sende deg en erstatning med post. Hvis produktet var skadet som følge av misbruk eller uhell, regnes 90-dagersgarantien som brutt, og du må følge instruksjonene for returnering av produkter etter 90-dagers garantiperiode. Vi anbefaler at du sender produktet med sporingsnummer. Electronic Arts er ikke ansvarlig for produkter som ikke er i EAs besittelse.

Garantiinformasjon

Hvis defekten i lagringsmediet eller brukerveiledningen skyldtes misbruk, mishandling eller dårlig stell, eller hvis lagringsmediet eller brukerveiledningen viser seg å være defekt etter 90 dager fra kjøpsdato, vennligst ta kontakt med oss på følgende adresse:

<http://www.eanorge.no/support>

TILKOBLING TIL INTERNETT, NETTAUTENTISERING OG GODKJENNING AV
LISENSAVTALEN KREVES FOR Å SPILLE DEN DIGITALE NEDLASTINGSUTGAVEN AV THE
SIMS 3. TILGANG TIL NETTJENESTER, SOM SIMPOINTS OG NEDLASTINGER, KREVER
AT DU ER KOBLT TIL INTERNETT, AT DU HAR EN EA-KONTO OG AT DU REGISTRERER
SPILLET MED SERIEKODEN SOM FØLGER MED. REGISTRERING ER BEGRENSET TIL
ÉN EA-KONTO PER SERIEKODE OG KAN IKKE OVERFØRES. BETINGELSER OG VILKÅR
FOR BRUK AV EA ONLINE FINNER DU PÅ www.ea.com. DU MÅ VÆRE 15 ÅR ELLER
ELDRE FOR Å REGISTRERE DEG MED EN EA-KONTO. MAC-BRUKERE MÅ OPPDATERE
TIL SISTE VERSJON AV STARTPROGRAMMET TIL THE SIMS 3 FOR Å FÅ TILGANG TIL
NETTJENESTER, INKLUDERT GRATIS SIMPOINTS OG NEDLASTINGER. EA KAN KOMME
TIL Å TILBY INNHOLD OG/ELLER OPPDATERINGER UTEN KOSTNAD HVIS OG NÅR DETTE
BLIR TILGJENGELIG. DEN DIGITALE NEDLASTINGSVERSJONEN AV THE SIMS 3 BRUKER
RETTIGHETSADMINISTRASJONSSYSTEMET SECUROM SOM LEVERES AV SONY DADC
AUSTRIA AG. HVIS DU VIL VITE MER OM SECUROM, KAN DU GÅ INN PÅ
<http://faq.securom.com/>.

**EA KAN TREKKE STØTTEN FOR NETTJENESTER MED 30 DAGERS VARSEL KUNNGJORT PÅ
www.ea.com.**

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, EA-logoen, The Sims, The Sims 3-logoen og The Sims-krystallen
er varemerker eller registrerte varemerker for Electronic Arts Inc. i USA og/eller andre land. Med
enerett. *RenderWare* er et varemerke eller et registrert varemerke for Criterion Software Ltd.
Deler av programvaren tilhører 1998-2009 Criterion Software Ltd. og lisenstilbydere. Alle andre
varemerker tilhører sine respektive eiere.



Bruker Granny Animation. Copyright © 1999-2009 for RAD Game Tools, Inc.
Macintosh-konvertering ved *TransGaming* Inc.

Dette spillet bruker Cider(tm) Technology fra *TransGaming* Inc. Cider(tm) er Copyright © 2000-
2009 *TransGaming* Inc.

Cider C/C++ runtime-komponenter (msvcrt.dll, msvcr71.dll, og msvcp71.dll) inkluderer deler av
Visual C++ 6.0 runtime-komponenter og porsjoner av *Dinkum Compleat C/C++ Libraries*. Visual
C++ 6.0 runtime-komponenter er Copyright © 1999 Microsoft Corp. *Dinkumware*-komponenter
er Copyright © 1989-2006 by P.J. Plauger og Dinkumware Ltd.

Cider MFC & ATL-komponenter (MFC42.dll, MFC71.dll) inkluderer Visual C++ 6.0 MFC & ATL-
komponenter. Visual C++ 6.0 MFC & ATL-komponenter er Copyright © 1992-1999 Microsoft
Corp.

Cider inkluderer *libpng*, Copyright © 1995-2004 *libpng* project-forfattere (se <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt> for å få en full liste).

Denne programvaren baserer seg delvis på arbeidene til Independent JPEG Group. Cider
inkluderer *libjpeg*, copyright © 1991-1998, Thomas G. Lane.

Cider bruker NVIDIAs Cg Toolkit, Copyright © 2002-2008, NVIDIA Corporation.

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

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

Cider inkluderer SDL, Copyright (c) 2001-2007 SDL project-forfattere (se <http://libsdl.org/credits.php> for å få en fullstendig liste). SDL er tilgjengelig under vilkår bestemt av GNU Lesser General Public License (LGPL), beskrevet under.

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

Deler av denne programvaren er Copyright (c) 2006, Industrial Light & Magic, en divisjon av *Lucasfilm* Entertainment Company Ltd. Deler av programvaren eies av andre, som indikert. Med enerett.

iniParser Portions er Copyright © 2000 Nicolas Devillard.

Deler av denne programvaren er copyright © 1996-2000 The FreeType Project (www.freetype.org). Med enerett.

Deler av denne programvaren er copyright © 2006 Simon Brown og bidragsyttere til Squish project (<http://sjbrown.co.uk/?code=squish>). Med enerett.

Cider *libquartz.dylib*-komponenten inkluderer deler av *ffmpeg*, Copyright © 2000-2006 *Fabrice Bellard*, et al.

Cider og relaterte komponenter distribueres under vilkårene i Cider Technology License og andre *lisenser*, inkludert GNU LGPL. Lisensdetaljer er tilgjengelige i lisensavtalen for sluttbruker.

Deler av Cider er Copyright © 2002-2006 *ReWind* project-forfatterne (se <http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind> for å få en fullstendig liste).

Deler av Cider er Copyright © 1993-2008 Wine project-forfatterne (se <http://source.winehq.org/source/AUTHORS> for å få en fullstendig liste).

Kildekoden til LGPL-komponentene er tilgjengelig på: <http://transgaming.org/cvs/>

Andre Cider-komponenter tilgjengelige via CVS lisensieres separat under vilkår beskrevet i LICENSE-filene som følger med dem.

Dette spillet inneholder dynamisk reklame som leveres av IGA Worldwide Inc. (IGA Technology). Dette gjør det mulig å reklamere i spillet som er lastet inn på PC-en eller konsollen din, og bytte ut reklamen når du spiller på nettet. IGA Technology logger bare informasjon som er nødvendig for å måle presentasjonen og for å kunne reklamere i riktig geografisk region på riktig sted i spillet. Dataene som logges kan inkludere IP-adresse eller gamertag, plassering av reklamen i spillet, hvor lenge en reklame var synlig, størrelse på reklamen og synsvinkel. IP-adressen slettes når spilløkten på nettet er over. Spillet kan få et id-nummer, som lagres på PC-en eller konsollen og brukes av IGA Technology for å regne ut antall ganger du har sett reklamen. Id-numre forbindes ikke med personlige data. Den loggede informasjonen brukes ikke til å identifisere deg som person. Denne reklameteknologien er integrert i spillet; dersom du ikke ønsker å bruke denne teknologien, må du ikke spille mens du er koblet til Internett. Hvis du vil ha mer informasjon, kan du sjekke personvernregelverket vårt på privacy.ea.com.

