

## 警告：給投影電視的使用者

靜止畫面或影像，可能會造成永久的映像管傷害，或使陰極射線管的發光體受損。避免在大尺寸投影電視上反覆或過度執行電玩遊戲。

## 癲癇警告

**在您使用本遊戲或讓您的孩童使用遊戲之前，請閱讀本文字。**

某些人暴露在日常生活中的特定閃光或光跡下，會產生癲癇症狀或失去意識。這些人在觀看電視影像或玩特定電玩遊戲時，可能會誘發癲癇症狀。即使過去沒有癲癇症的病史，或從末有任何癲癇症狀，仍舊有可能會發生。如果您或家中的任何人，暴露在閃光下時曾經發生類似癲癇的症狀（發作或失去意識），請在玩遊戲前先向您的醫師諮詢。我們建議父母應該留意孩童使用電玩的情況。如果您或您的孩童在玩遊戲時出現下列任何徵狀：暈眩、視線模糊、眼球或肌肉抽搐、失去意識、失去方向感、任何非自主性的動作或痙攣，立刻停止遊戲，並向您的醫師諮詢。

## 使用時的注意事項

- \*不要太靠近螢幕。和螢幕保持適當的距離，在連結線許可的情形下，越遠越好。
- \*盡量在小螢幕上玩遊戲。
- \*如果您感到疲勞或想睡，避免玩遊戲。
- \*確定玩遊戲的房間內有充足的照明。
- \*每玩1小時的電玩，休息10到15分鐘。

# 目錄

安裝遊戲 .....	1
啟動遊戲 .....	1
按鍵指令 .....	2
激發創意! .....	4
創造模擬市民 .....	6
創造風格 .....	8
獨特模擬市民 .....	10
鮮活世界 .....	14
生活模式 .....	16
生命階段與年齡成長 .....	20
購買模式 .....	21
建造模式 .....	22
自訂內容 .....	23
編輯你的城鎮 .....	26
效能建議 .....	27
技術支援 .....	28
軟著作權授權合約 .....	29



[WWW.THESIMS3.COM](http://WWW.THESIMS3.COM)

# 安裝遊戲

**註:**系統需求請參見讀我檔案。

## 安裝至PC (光碟使用者):

將遊戲光碟放入你的光碟機中，依照畫面上的指示操作。

遊戲安裝完成之後，你可以透過遊戲的「自動播放」選單啟動遊戲，或是經由「開始」選單找出遊戲。

Windows Vista™作業系統上的遊戲位於「開始」>「遊戲」選單，早先版本的Windows作業系統上的遊戲位於「開始」>「程式集」（或「所有程式」）>選單。

## 安裝至PC (EA STORE使用者):

**註:**如果你想進一步了解有關購買EA直接下載服務的資料，請造訪[www.eastore.ea.com](http://www.eastore.ea.com)，然後點選「更多關於直接下載服務的說明」。

遊戲透過「EA下載管理員」下載完畢之後，點選安裝圖示，然後依照畫面上的指示操作。

直接透過「EA下載管理員」啟動遊戲（遊戲安裝之後）。

**註:**如果你已經購買了一款產品，並希望在其他PC上安裝該產品，請先下載並安裝「EA下載管理員」至其他PC上，接著啟動應用程式並用你的EA帳號登入。從列出的清單中選擇適當產品，然後點擊開始按鈕下載遊戲。

# 啟動遊戲

## 啟動遊戲:

### PC版:

Windows Vista™作業系統上的遊戲位於「開始」>「遊戲」選單，早先版本的Windows作業系統上的遊戲位於「開始」>「程式集」（或「所有程式」）選單。

需接受使用者授權協議才能進行遊戲。需國際網路連線、EA帳號，並以《模擬市民3》正式版產品所附序號註冊遊戲，才能使用線上服務（包括模擬點數和下載內容）。每組序號限一組EA帳號用於註冊，且不得轉讓。EA線上條款與條件，可在[WWW.EA.COM](http://WWW.EA.COM)找到。你必須年滿13歲才能註冊EA帳號。

EA可能會提供特定加值內容及/或更新，若當這類內容及/或更新釋出時，不需額外付費。

於[WWW.EA.COM](http://WWW.EA.COM)公告30天之後，EA得撤銷線上功能。

# 按鍵指令

## 一般控制

復原/重做	CTRL-Z/CTRL-Y
取消	ESC
開關密技輸入視窗	CTRL-SHIFT-C
隱藏/顯示使用者介面	F10

## 創造模擬市民

旋轉模擬市民	, (逗號)/. (句號)
拉近/拉遠	滑鼠滾輪

# 建造/購買模式

## 物件放置工具

旋轉物件	, (逗號)/. (句號)
刪除物件	DEL 或 BACKSPACE
啟用自由放置	ALT (抓取或移動物件時)
啟用自由旋轉	ALT (以滑鼠旋轉物件時)
移動物件至桌面的下個欄位	M

## 建造房間控制鍵

打造房間	牆壁工具 + SHIFT + 拖曳
用壁紙/地板填滿房間	SHIFT + 點擊 (使用壁紙/地板工具時)
旋轉地磚	地板工具: , (逗號)/. (句號)
切換完整/四分磁磚模式	CTRL-F

## 拍攝電影模式

開始拍攝電影模式	TAB
開始/結束錄影	V
降低/提高錄影機高度	Q/E
逆時針/順時針轉動攝影機	SHIFT-A/SHIFT-D
攝影機移回原位	SHIFT-S
調整焦距	Z/X
快照	C

# 生活模式

## 模擬市民/家庭控制鍵

切換到家庭裡的另外一個模擬市民	空白鍵/N
切換 (特定) 模擬市民	左鍵點擊模擬市民肖像
攝影機鎖定模擬市民	右鍵點擊模擬市民肖像
以活動中模擬市民為視野中心	ENTER
開啟技能日誌	J
開啟隨身清單	I

### 時間控制鍵

暫停遊戲	P, 0, 或 `
正常/快速/極快速	1/2/3 (或對應的數字鍵盤按鍵)
極快速完成目前動作	4

### 房屋控制鍵

上一層樓/下一層樓	PG UP/PG DOWN
上一種/下一種牆壁模式	HOME/END
回到所選擇模擬市民的用地	SHIFT-ENTER

### 攝影機移動

左移/右移	左方向鍵/右方向鍵或 A/D
前移/後移	上方向鍵/下方向鍵或 W/S
加速移動	SHIFT + 方向鍵或 SHIFT + A/S/W/D
放大/縮小	Z/X 或數字鍵盤 +/ 數字鍵盤 -
左旋/右旋	, (逗號)/. (句號)
儲存攝影機位置 1 - 5	CTRL-5 - 9
跳至攝影機位置 1 - 5	SHIFT-5 - 9
移至攝影機位置 1 - 5	5 - 9
開啟電影拍攝模式	TAB
切換地圖模式	M

### 遊戲模式

生活模式	F1
購買模式	F2
建造模式	F3
選項模式	F5

## 激發創意！

《模擬市民3》將可激發你的無窮創意，並讓你陶醉於各種意想不到的驚喜與滑稽時刻中！你可以自訂模擬市民的外表，並為他們挑選特殊個性，讓他們個個別具特色。接著，建造他們的房屋 – 無論是精心設計的夢幻家園或是破爛的海邊小屋，一切都由你來決定。讓你的模擬市民走出家門探索全新鄰近地區並會晤其他模擬市民。他們可以前往體育館尋找工作，到每日SPA享受按摩，也可以和朋友在當地餐廳聚餐。眾多的事物，以及「機會」這類全新快捷目標，外加獎勵遊戲機制，《模擬市民3》讓你可以全然自由地選擇是否實踐他們的命運，讓他們的夢想成真！

### 快速上手

無論你是初次體驗《模擬市民》的新玩家，或是經驗豐富的玩家，我們建議你先進行教學課程，以便充分認識《模擬市民3》帶來的新花樣。這種快速的指引可協助你了解各式各樣的全新特色！

如果你日後想再次複習，或是自覺好像漏看了什麼，可以由主選單重置教學課程。你也可以透過「選項」選單開啟「課程」，進一步的了解《模擬市民3》的全部特色與功能。



# 開始遊戲

你可輕鬆愉快的用自己想要的方式開始《模擬市民3》遊戲。你可以直接採用預設好的家庭，或者你可以透過幾個簡單的步驟，自訂遊戲中的一切。



## 開始新遊戲:

從下拉式選單挑選一個鄰近地區，然後點擊勾號。程式會載入你選擇的鄰近地區。

首次開始遊戲時，如果你想要自創模擬市民，可以選擇「創造模擬市民」。如果你想將預設好的模擬市民遷入你的城鎮並把玩他們，可以選擇「進入家庭」。

有關自創模擬市民的詳細資訊，請參見第6頁的「創造模擬市民」。

完成教學課程後（或是直接跳離），你也可以「選擇一個家庭」把玩已住在你所選城鎮中的預設模擬市民。

針對預設家庭，點擊藍色房屋按鈕之一可以閱覽家庭成員和房屋的說明，並察看難度等級、用地大小，以及他們擁有的模擬幣。在說明彈出視窗中點選「選擇」按鈕即可參與該家庭的生活。

**註:**一旦你完成教學課程，你也可以選擇空的用地。為你的模擬市民打造一棟房屋。有關建造房屋的詳細說明，請參見第22頁的「建造模式」。

## 儲存與載入

單一遊戲存檔記錄著整座城鎮的資料。要儲存進度，在「選項」選單中選擇「儲存」。為你的存檔輸入名稱，然後點擊勾號。你隨時都可以透過主選單開始新遊戲。

**要載入遊戲存檔，**進入主選單，選擇你想進行的遊戲存檔。

## 選項

在「選項」選單中，你可以變更畫面、聲音、遊戲、影片拍攝、以及音樂設定。大部分的選項一看就懂，底下只列出需特別說明的選項。

**自由意志** 向左移動滑桿可降低自由意志，向右移動滑桿則可增加之。模擬市民擁有越多的自由意志，在你未替他們做安排的情況下，他們越容易產生自主動作。（請注意，你的模擬市民不會自主地進行特定的行為，例如找工作。你必需指引他們完成一些事情。）

**壽命** 移動滑桿至指定的日數，決定你的模擬市民壽命（排除任何不幸意外的情況下）。







# 創造模擬市民

自創模擬市民現在變得更簡單了！你可以選擇各種項目，包括鼻子大小和體型，來調整他們的外觀。選擇他們的眼睛顏色，為他們的頭髮增添挑染，甚至選擇一種眼影。接著，挑選他們的服裝，決定他們的個性，然後選擇他們喜愛的顏色、音樂和食物。你可以隨心所欲地創造心中所想的模擬市民！

## 預設模擬市民

在「創造模擬市民」畫面中，你可以點選「預設模擬市民」按鈕  來挑選一名預設模擬市民。若要過濾樣貌，點選年齡、性別或體型。點選你喜歡的模擬市民，然後點擊勾號。現在，你的模擬市民準備就緒！如果你希望的話，你可以點選左邊的按鈕進一步自訂這位模擬市民（參見底下說明）。

如果你想徹底自創模擬市民，點擊「基本」圖示  開始著手。

### 基本

輸入模擬市民的名字，選擇他們的性別，設定他們的年紀，調整他們的膚色並設定他們的體型（或胖或瘦，以及有多健壯）。

### 頭髮

選擇模擬市民的髮型（或帽子）以及髮色，決定他們的眉毛形狀與顏色，然後選擇任何鬍鬚（限男性模擬市民）。如果你希望的話，也可以為模擬市民設定配合各種服裝類別的髮型。







## 外觀

選擇你的模擬市民的頭型，調整他們的耳朵，決定他們的眼睛顏色和形狀，挑選嘴巴、鼻子，增加痣、雀斑或化妝。

調整及細調模擬市民的面部特徵

點選此處隨機產生面部特徵



使用滑桿調整特定特徵

選擇一種通用臉型




點選其中一個圓圈，精細調整該面部區域



## 服裝

挑選日常服裝與正式場合服裝，然後選擇睡衣、運動服以及泳裝。在各種類別中，你可以選擇上半身、下半身、服裝、鞋子以及配件。

**註：**你的模擬市民必需擁有衣櫃，才能在遊戲裝創造新服裝，每種服裝類別都可以擁有三套不同的服裝。

**提示：**你也可以經由挑選顏色和圖樣來自訂服裝。當你看到這個圖示  出現時，點擊之，然後調整所選物品的風格。有關自訂服裝（以及其他物品）的詳細說明，請參見第8頁的「創造風格」。



**提示：**你的模擬市民可以隨時改變外觀的某些部分（頭髮和化妝）。



## 個性

設定你的模擬市民的個人特徵、喜好以及終生期望。有關個人特徵的詳細說明，請參見第10頁。有關終生期望的詳細說明，請參見第12頁。你也可以在此設定他們的聲音，並為編寫他們個人自傳。

### 細節決定特色

點擊  精細調整模擬市民的特定部位。舉例來說，你可以調整模擬市民的髮色、挑染，以及髮根和髮尾。或者，你可以調整模擬市民的鼻子：將鼻頭拉高一點，把鼻樑加寬一點，或是把鼻翼拉長一點。當你看到這個圖示  出現時，點擊之，察看有哪些可以細部調整的項目。在「進階」標籤中，點擊其中一個圓圈，選擇可自訂的不同部位。

# 創造風格

你可以使用全新的「創造風格」功能，改變模擬市民服裝的圖樣與顏色，或者你可以調整壁紙、油漆、家飾裝潢等等的設計，創造出個性化的房間。



## 配對鞋子等等

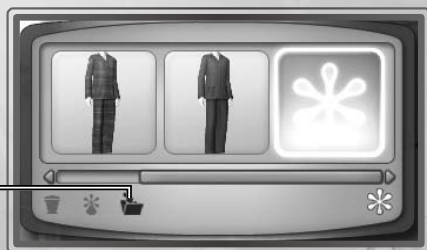
你也可以將挑選的顏色或圖樣套用至許多物品上。假設，你希望模擬市民的鞋子能夠搭配她的服裝。點選她的服裝選擇之，然後在她的服裝上點選你想要套用到她的鞋子上的圖樣，接著將該圖樣拖曳至鞋子上。如果鞋子擁有一種以上的圖樣，你可以決定想使用的圖樣。點擊勾號確認你做的變更。

一旦你儲存了圖樣，你可以在「建造」及「購買」模式中，拖曳顏色和圖樣至家具、裝飾物品以及配件上。

## 儲存自訂材質與物品



一旦你設計出喜歡的圖樣風格，你可以將它儲存下來，便於日後重複使用 - 只需點選右側材質分類面板中的資料夾圖示



要儲存採用你的自訂風格的特定服裝物品（或物件），點選畫面左上方視窗中的資料夾圖示

# 獨特模擬市民

你可以隨心所欲地自創出千奇百怪的模擬市民，並賦予他們截然不同的個性。從數十種個人特徵中挑選五種特徵，接著選擇他們喜愛的食物、顏色和音樂，然後調整他們的說話音調。

## 個人特徵

你的模擬市民最多能夠擁有五種個人特徵。他們的個人特徵會影響到他們的渴望、他們的感受，以及他們的行為。舉例來說，不安於室的模擬市民，待在屋外時會比較高興。書呆子模擬市民能夠快速閱讀並編寫出色的小說。模擬市民和其他擁有至少一項共同特徵的模擬市民在一起時，也會相處得較為融洽。

在模擬市民由嬰兒成長為青年人的過程中，他們會獲得更多特徵。如果你的模擬市民在上個生命階段中非常成功而且相當愉快，你甚至可以挑選特徵。然而，如果你的模擬市民只是普通高興，他們的新特徵可能會隨機挑選。如果你的模擬市民在上個生命階段中有悲慘的遭遇，他們可能會獲得負面的特徵。

### 好的個性

艾瑞嘉擁有以下特徵（以粗體字表示），這些全都對她的個性產生不同影響，並會決定她與周遭世界互動的方式：

由於艾瑞嘉是個**獨行俠**，她對社交的需求程度不如其他模擬市民，並且喜歡獨處。身為**工作狂**的她，非常喜歡工作（工作時甚至更快樂！），而且她也能夠在家用電腦工作。艾瑞嘉也有點**完美主義者**的性格，這表示她做事情得花較長的時間，而且通常比其他模擬市民做得更好。作為有**藝術氣息**的模擬市民，艾瑞嘉學習繪畫、寫作以及彈奏吉他這類藝術技能的速度比其他模擬市民快。她也以歡參觀藝廊。因為艾瑞嘉**野心勃勃**，她常常獲得加薪，且比其他模擬市民晉升得快，不過，若她有段時間沒有晉升，她也會感到十分憂心。

以下是你可以挑選的個人特徵。

心理	生理	社交	生活模式
心不在焉	運動健將	魅力滿點	野心勃勃
有藝術氣息	勇敢	沒有擔當	釣客
書呆子	笨拙	不喜歡孩子	孩子氣
無法忍受藝術	電視迷	點很低	膽大妄為者
電腦天才	膽小鬼	愛調情的	邪惡
容易興奮	沈睡者	友善	顧家
天才	恐水症	極佳幽默感	節儉
園藝高手	淺眠者	接吻高手	善良
巧手	幸運	性情暴躁	討厭戶外
瘋狂	整潔	無可救藥的浪漫	易怒
天生的廚師	永不裸體	行為不當	慣竊
神經質	邋遢鬼	獨行俠	不安於室
音樂大師	不幸	輸家	感情豐富
		壞心下流	完美主義者
		揩油高手	科技產品不適者
		缺乏幽默感	素食者
		跑趴高手	工作狂
		交際手腕高明者	
		勢利鬼	
		沒有情調	

## 喜好

你也可以為模擬市民設定一些喜好。選擇燒烤起司三明治做為他們喜好的食物，選擇橙色做為他們喜好的顏色，然後挑選他們喜好的音樂類型。你的模擬市民一有機會，會傾向依照他們的喜好做選擇。

## 聲音

為你的模擬市民挑選聲音並調整音調。

## 技能

在生命過程中，共有十種不同技能可供你的模擬市民鍛鍊。他們的技能等級越高，從事特定工作及活動的表現也會越好。此外，隨著模擬市民技能的提升，他們能夠從事的活動也會越多。最後，較高的技能等級可幫助你的模擬市民在職場中獲得晉升。你的模擬市民所需的技能，視他們選擇的職業道路而定。在大部分的情況下，特定職業所需要的技能都相當合乎邏輯：舉例來說，要成為世界聞名的廚師，你的模擬市民必需精通烹飪。其他職業所需的技巧可能就沒有那麼明顯：走上執法道路的模擬市民，需要邏輯技能（破案或許看似平常，但卻得花許多腦力！）詳情請參見第12頁的「職業生涯」。

你的模擬市民可以透過讀書、練習技能或是前往城鎮中的建築裡上課來取得技能。若想閱讀技能書籍，可以察看模擬市民的書架、在書店購買書籍，或是造訪圖書館。

**提示：**模擬市民在心情好的情況下，提升技能的速度遠比心情壞時快得多。

## 課程地點

底下是各種技能以及上課地點的詳細清單。

技能	上課地點
運動	體育館
魅力	市政府
烹飪	小酒館或餐車
釣魚	超市
園藝	科學實驗室
吉他	劇院
靈巧	軍事基地
邏輯	科學實驗室
繪畫	學校
寫作	商業/新聞辦公室

## 技能日誌

技能日誌可讓你一覽模擬市民的各種技能，包括該技能的等級、該技能的從屬資料（例如模擬市民準備了多少食譜），以及與該技能有關的機會。

◆ 要開啟技能日誌，按下J或在模擬市民的技能面板中點擊技能日誌按鈕。



## 期望

每位成年模擬市民都有一個終生期望，這是他們一輩子打拼的目標。這些是更大的成就，需要更多的時間和努力才能達成，但卻可以讓模擬市民獲得空前的滿足。當你創造一名青年或年長模擬市民時，在設定好他們的個人特徵後，你可以挑選他們的終生期望。針對較年輕的模擬市民，你會在遊戲中依據他們的活動與個性為他們挑選終生期望。

你的模擬市民也有小小的日常期望。這些期望包括交朋友、找到特定職業的工作，或是墜入愛河。你可以選擇讓模擬市民許下至多四個期望，或是刪除你認為不當的期望。許下一個期望，代表著你鎖定該期望作為你模擬市民生命中的重點項目。如果你的模擬市民實踐該期望，他們會獲得終生幸福點數。你的模擬市民實踐的期望，將會影響到他們未來的期望。

點選期望面板兩側的箭號，循環切換可選擇的期望，要許下一個期望，點選之。該期望會佔用其中一個（共有四個）許諾期望空間。你可以毫無壞處地取消一個期望，只需在其上按右鍵。

## 心情指數

你的模擬市民的情緒面板顯示了他們的整體情緒，以及變化多端的心情指數。心情指數是會直接影響模擬市民情緒和行為的暫時狀態。心情指數會以上頭呈現不同圖案的圖示顯示，同時會有紅色（負面影響你的模擬市民情緒）、綠色（正面影響）或是藍色（沒有影響）三種背景。將滑鼠游標移至心情指數圖示上，察看目前的情況以及會影響你的模擬市民多久。你的模擬市民的個性將會影響情緒指數的作用效果以及這些效果的威力。

## 終生幸福

你的模擬市民的情緒可以直接提升他們的終生幸福。只要你的模擬市民擁有超棒的情緒，每一秒鐘都可以獲得終生幸福點數。情緒越高昂，模擬市民獲得終生幸福點數的速度就越快。你可以花費模擬市民的終生幸福點數購買終生獎勵。

要購買終生獎勵，點擊模擬市民面板的終生幸福標籤，然後點擊「終生獎勵」按鈕。

## 職業生涯

踏上職業生涯是模擬市民賺取模擬幣的最快速徑。職業生涯也可以讓他們離開房屋，並讓他們有機會遇見其他模擬市民。共有十一種著重不同技能的職業生涯可供你的模擬市民進行選擇。

某些職業生涯也有不同的分支可供你的模擬市民選擇。針對這些分支職業生涯，當你的模擬市民晉升至一定等級時，你可以選擇希望模擬市民走上哪條分支路綫。舉例來說，執法職業生涯可讓你的模擬市民成為特務份子或犯罪鑑識員。

模擬市民可以透過看報紙，在電腦上瀏覽，或是造訪城鎮中他們喜歡的工作場所來尋找工作（你可以使用地圖標籤過濾器顯示工作地點）。

## 工作表現

你的模擬市民在所選職業生涯中的表現，得由許多因素來決定。模擬市民的情緒總是會影響他們的表現。情緒好的模擬市民通常會有較好的工作表現。你的模擬市民在過去24小時中若獲得適當的休息、良好的飲食以及一些娛樂，將會帶著較好的心情去工作。

遲到或早退也會對模擬市民的工作表現造成負面影響，所以，務必讓他們準時去上班。然而，如果你放讓他們不管，他們總是會試著去工作。

某些個人特徵可以讓模擬市民在所選職業生涯中有突出的表現。舉例來說，運動健將型的模擬市民在職業運動生涯，以及一些執法分支生涯中會走得較順遂一些。

還有許多其他因素也會影響模擬市民的工作表現（參見第13頁）。



## 職業生涯面板

點選職業生涯標籤開啟職業生涯面板，你可以察看模擬市民的工作表現。這個面板會顯示模擬市民目前的職位、工作時間表、薪水以及表現。你也會看到影響工作表現的不同因素，例如情緒、技能或與模擬市民上司的關係。

將滑鼠游標移至其中一個因素上，可取得更詳細的資訊。你的模擬市民在這些因素上越正向，他們的工作表現提升的越快。如果你的模擬市民在工作日結束時的表現滿分，他們將可獲得晉升。不過，務必留意，如果你的模擬市民表現太差，他們可能會被降級或被炒魷魚！舉例來說，一個走上政治生涯的應聲蟲，需要有良好的情緒和高的魅力技能，以及與上司的良好關係。

你也可以點選職業生涯面板中的按鈕（模擬市民坐在桌前的圖示），強迫模擬市民去工作或去上學。只有在模擬市民預定要去上班或去上學的時間內，這個按鈕才会有作用。

## 模擬市民動作選項

現在，你不光是能夠選擇模擬市民的動作，你還可以決定他們如何去做這些動作。當你讓模擬市民去做一個有不同選項的動作時，在生活作息表中的該動作圖示下方會顯示一個小型下拉選單。舉例來說，工作時，你的模擬市民可以選擇「遇見同事」、「努力」、「放輕鬆」等等。不同的動作會帶來不同的好處與壞處，所以請明智選擇。當然，你也可以總是為你的模擬市民挑選相同的動作。



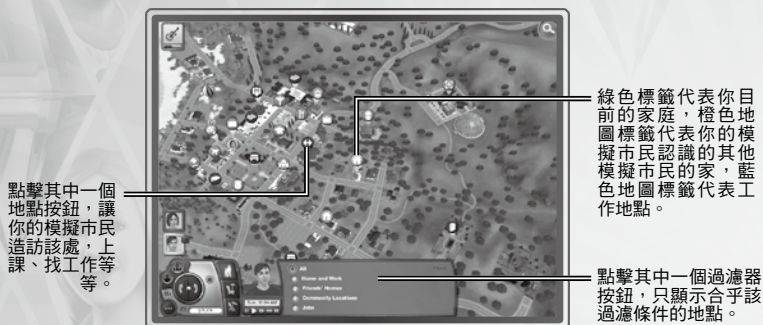
# 鮮活世界

你的模擬市民居住在一個變化多端且生氣蓬勃的城鎮中。只需輕鬆點擊，即可前往當地餐廳用餐、造訪圖書館研讀，或是在當地池塘釣魚。

除了能夠在城鎮中隨意遊走，《模擬市民3》還加入了叫做「故事進展」的功能選項。這個功能可幫助你的城鎮繁榮興盛。透過「故事進展」功能，你的模擬市民的鄰居會過著如常人般的生活。舊鄰居可能會搬走，新鄰居可能會遷入，朋友會獲得晉升，鄰居會生育小孩，甚至會有人死去。基本上，生活會持續下去！這個功能可協助維持鄰近地區的平衡。


然而，你可以選擇關閉「故事進展」功能（藉由「選項」選單）。

在「生活模式」下，你可以點擊看起來像「天際線」的按鈕（或按下**M**）開啟地圖檢視畫面。



## 地圖標籤

底下列出了一些呈現在地圖上的標籤及其所代表的意義。將滑鼠游標移至圖示上，察看其特定名稱。

 此標籤代表你的可用模擬市民家庭。

## 場所

當你的模擬市民進入這些場所，你無法看到他們在裡頭的情況，同時也無法控制他們。不過，你可以選擇他們造訪該處時要做的事。舉例來說，你的模擬市民可能會進入超市「購買食品雜貨」、「成為合夥人」、「買水果和蔬菜」、「上釣魚課」或「找份兼差工作」。



小酒館



書局



市政府



社區劇院



商業/新聞辦公室



每日SPA



餐廳



超市



醫院



軍事基地



警察局



學校



科學實驗室



運動體育館



工作



犯罪藏身處

## 社區用地

當你的模擬市民造訪一處社區用地時，你可以看見他們在裡頭的情況，同時也可以操控他們。



社區泳池



墳場



健身房



釣魚地點



一般社區用地 (限編輯城鎮畫面)



圖書館



公園





藝廊



海灘

## 住宅與鄰居

你也可以點選其他模擬市民的房屋造訪他們，就算你的模擬市民不認識他們也沒關係。拜訪街道另一頭的鄰居，或是住在城鎮另一側的好友。當你的模擬市民抵達鄰居家門口，他們可以要求進入，並把那裡當成自家般地隨心所欲（說到重點了！）

**提示：**當你把滑鼠游標移至鄰近地區的其他房屋上，游標會根據裡頭有住人  或沒有住人  而轉變。

## 社區地點

你的模擬市民可以前往各式各樣的城鎮地點，包括公園、海灘、商店、餐廳等等。某些地點是可讓你的模擬市民遊蕩及探索的場所。

舉例來說，你的模擬市民可以前往墳場。在墳場，他們可以弄到兼差工作、參觀大墓園、探索陵寢、在墓旁哀悼，甚至為墓碑刻字。

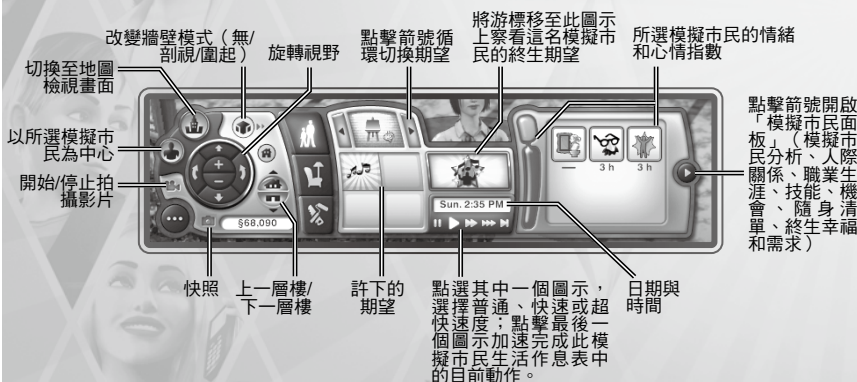
某些建築物，例如工作場所，則較為原始。你無法四處走動，但卻可以替你的模擬市民挑選在裡頭可做的不同事項（有關這些選項的詳細說明，請參見第13頁的「模擬市民動作選項」）。

## 生活模式

「生活模式」是一切活動上演的所在。在這個模式中，你的模擬市民可以找工作、結交朋友或樹立敵人、墜入愛河、擁有家庭、追求理想等等。

## 使用者主介面

這裡標示出了一些重要功能，不過，你可以將滑鼠游標移至任何圖示上察看其說明。



## 在生活模式中移動物品

現在，在生活模式中，許多物件都可以移動。你可以把書放回書架，把垃圾丟入垃圾桶，將小物品拖入你的模擬市民隨身清單裡等等。

👉 當游標變成小手圖示，你便知道可以移動該物品。

要移動物品，點擊並按住滑鼠鍵不放，然後拖曳至你想放置該物品的新位置。你無法移動目前使用中的物品。

## 隨身清單/家庭清單

每位模擬市民都有屬於自己的隨身清單。當一名模擬市民拿起了一個物品，或是將物品由工作地點帶回家，你可以在隨身清單中看到該物品。透過點擊與拖曳，將物品移入/移出隨身清單。

每個家庭也都有專屬清單。特定的物品會放入家庭清單，而不會放入模擬市民的個人隨身清單。在「購買模式」下，你可以點擊看起來像紙箱的圖示來開啟家庭清單。

## 手機

每位模擬市民（幼兒和嬰兒除外）的隨身清單中都有個人專屬的手機。當你的模擬市民接到來電，只需點選你的模擬市民然後選擇「接聽」。要打電話，只需開啟模擬市民的隨身清單並點選電話圖示。

## 日常生活

這間客廳中包括了許多日常用品。讓我們來看一下你的模擬市民能如何和這些用品互動。





## 社交

模擬市民間的社交互動不脫以下範疇：友善、浪漫、壞心、有趣或特殊。選擇你希望你的模擬市民與其他模擬市民的互動類型，然後從子選單中挑選特定的互動。瞧瞧其他模擬市民對你的模擬市民的社交互動有什麼反應 – 他覺得好笑或是害怕？請小心：如果一再選擇相同的社交互動，其他模擬市民可能會感到無聊。

## 特殊互動

你的模擬市民的個人特徵會賦予他們特殊互動。舉例來說，擁有善良特徵的模擬市民可以選擇「開朗某人的日子」，而擁有邪惡特徵的模擬市民，除了可進行一般互動外，還可以做出邪惡古怪的事。

## 人際關係面板

你可以透過人際關係面板察看模擬市民的人際關係。如果你的模擬市民認識很多模擬市民，你甚至可以利用過濾器察看所有的人際關係，或是只察看與親屬、朋友、訪客或同事的關係。

**提示：**在你的模擬市民的人際關係面板中點選肖像，可與那些模擬市民交談，或邀請他們過來。

## 當機會來敲門

機會可讓你的模擬市民藉由完成不同活動，在職場上獲得晉升或提升技能。職場機會會在模擬市民工作時降臨，而技能機會則會隨時以來電方式出現。模擬市民也可以透過看報紙或是瀏覽電腦取得特殊機會。

當模擬市民接受一個機會，他們得全神貫注完成之，在這個機會完成、放棄或失敗之前，將不會獲得其他該類型的機會。你可以在機會面板上按右鍵放棄一個機會。

各種技能都有可能得窮盡一生才能完成的多樣化技能挑戰。這些挑戰很難達成，不過報酬卻是相當值得的。你可以在「技能日誌」中察看這些挑戰。

許多機會都有完成時限。你的模擬市民往往會因為忘記回報而遲遲未完成機會，回報對象通常是他們的工作場所或是提供機會的模擬市民。

## 蒐集

就算你的模擬市民不喜歡戶外，他們也可以尋找及蒐集樣本。

## 蝴蝶與甲蟲

模擬市民可以前進戶外去抓這些美麗的昆蟲。當你的模擬市民逮住一隻時，他們可以展示之（放入飼養箱中）、命名之、販售之，或是觀賞之。這些蟲子都有價值，價值高低依據其稀有程度而定。

## 石頭、寶石和金屬

你的模擬市民也可以在探索時找到石頭、寶石和金屬。無論是太空岩石、閃亮黃金或是綠寶石，你的模擬市民都可以將找到的寶石進行切割以增加其價值，或是純粹以其原始狀態進行展示。

要切割你的模擬市民找到的寶石，在他們的隨身清單點選寶石，然後選擇「切割」，接著選擇你想進行的切割形式。你的模擬市民會將他們找到的寶石寄出，並收到切割完成的美麗珠寶。



## 釣魚

城鎮中的許多水域都是模擬市民釣魚的好場所。當你的模擬市民來到釣魚場所，他們可以選擇「察看有沒有魚」或「釣魚」。如果你的模擬市民擁有至少一點的釣魚技能，同時隨身清單中有水果或蔬菜，你也可以「選擇餌」。

你的模擬市民可以將魚做成標本，帶回家展示。在他們的隨身清單中點選魚，然後選擇「拿去做標本」。你的模擬市民也可選擇烹飪他們釣到的魚，或是將魚放入魚缸。

## 園藝

模擬市民在園藝方面的技能點數越多，他們擁有的選項也就越多。你的模擬市民可以去科學實驗室上課，閱讀園藝書籍，或是收看園藝電視節目來提升他們的技能。當然，在庭院中做事，也能提升他們的技能。

## 種子

當你的模擬市民外出及進城時，他們應當張大眼睛留意種子。他們找到的任何種子都可以帶回家種植。你的模擬市民也可以種植果樹或蔬菜，作為取得種子的捷徑。

## 烹飪

模擬市民從青少年階段（或是更早，在玩具爐具上）便可開始烹飪，他們烹飪的次數越多，烹飪技能也就越高。模擬市民也可以透過收看烹飪電視節目、閱讀烹飪書籍以及上課來提升烹飪技能。隨著你的模擬市民的烹飪技能提升，他們將學會新食譜。模擬市民也可以在超市購買新食譜。

## 準備食材

你的模擬市民也需要讓廚房裡裝滿食材。各種食譜需要不同的材料，大多數都可以在超市買到。如果你手邊沒有餐點所需的食材，你的模擬市民可以自行準備，但比起事先準備好這些食材，要耗費掉更多的材料。沒有適當食材的餐點品質會下降。

## 食譜書

你可以在技能日誌中的烹飪項目中看到模擬市民的食譜書。你也可以察看模擬市民製作過的食物以及製作頻率，以及他們的得意菜餚等等。

## 新家帶來的驚喜

當你的模擬市民搬入空蕩蕩、沒有家具的新家時，有時候會有意想不到的驚喜（或意外！）…或許他們的新家裡住著鬼魂，或者是已被一大群齧齒動物給佔據！房屋仲介或許會幫你處理掉這些不受人歡迎的「驚喜」，但是，如果你的模擬市民相當能幹，他們可以親自解決這些麻煩事。

如果你的模擬市民能夠解決這些問題，他們或許能夠得到想要的驚喜！

## 變更可用的家庭

要變更你在目前城鎮中可用的家庭，在「選項」選單中選擇「編輯城鎮」。接著，點擊「變更可用的家庭」按鈕。這會帶你回到最初選擇：創造模擬市民、選擇已存在的家庭，或是進入家庭。

變更更為不同的家庭，或讓你先前的家庭隨著城鎮繼續變化。如同鄰近地區的其他家庭一般，他們可能會獲得新技能或人際關係，被炒魷魚或是得到晉升，或是有其他方面的改變。你可以隨時換回該家庭，不過你會發現，在你缺席的這段時間中，家中產生了變化。

# 生命階段與年齡成長

除非你將年齡成長關閉（透過「選項」選單），所有的模擬市民都會經歷數個生命階段（當然，得依據他們的起始年齡而定）。現在，你也有能力決定模擬市民何時準備好進入下個生命階段。你的小孩做好成為青少年的準備了嗎？購買生日蛋糕並舉辦派對！較長的童年可以增加你為模擬市民選擇個人特徵的機會，不過，若你已經準備好了，放手前進吧。

**嬰兒** 這段時光看似飛逝，讓一些模擬市民十分懷念他們的小寶貝在懷中的時光。其他模擬市民則為他們的小搗蛋不再只會吃和拉而感到雀躍不已。

**幼兒** 這些小傢伙能夠透過玩耍學習新技能，但仍舊十分需要父母親的照顧。

**兒童** 兒童利用在學時光結交朋友、學習技能以及發展個性。讓他們保持好成績，使這段時光發揮最大的效益。

**青少年** 年輕的模擬市民開始獨立自主，並可能首次墜入愛河。青少年也可以弄份兼差工作做為他們職場生涯的跳板——並賺取微薄的模擬幣。

**青年人** 這些模擬市民已經做好征服世界的準備。其中一些人會在職場上力爭上游，搬去和愛人同住，或是獨自出擊瞧瞧世界的模樣。

**成年人** 這個生命階段的模擬市民可能會專心於家庭生活，或是積極地投入職場，或是追尋生命中的其他刺激。

**老年人** 對模擬市民來說，晚年是將他們的智慧傳承給年輕模擬市民的最佳時機，同時也是放鬆休息、發展新嗜好，以及醉心於他們喜愛的消遣的最後機會。老年人也可以選擇從職場上退休，並獲得一筆退休金。

## 族譜

模擬市民不只會將他們的外表（老媽的眼睛和髮色，老爸的鼻型）遺傳給後代，當個人特徵為隨機決定時，也會一併傳承這些特徵。你可透過「模擬市民」面板裡的模擬市民分析標籤來察看模擬市民的族譜。

## 模擬市民懷孕時的注意事項

對模擬市民來說，懷孕是件苦差事，務必讓這些女士獲得充分的休息及營養的食物。他們可能會感到噁心，而且使用浴室次數更為頻繁。不過，懷孕時保持愉快心情，不但能讓媽媽有更好的精神，對嬰兒也是好處多多，所以務必好好照顧懷孕的模擬市民。讓媽媽保持好心情，閱讀懷孕書籍，以及尋求醫生意見，可使懷孕成為快樂的事情。

**提示：**舒適的按摩可以協助消除惱人的背痛，如果你的模擬市民擁有可以提供親切照料的密友，可讓媽媽和寶寶都受益。

想要收養小孩的模擬市民，可以打電話給收養服務中心，然後選擇要收養男孩或女孩。你也可以選擇年齡——嬰兒、幼兒和兒童。另外，收養服務完全免費！

## 生離死別

模擬市民只是凡夫俗子，有件事情肯定會發生：他們終究會死亡（除非你將年齡成長關閉）。如果模擬市民幸運地能夠活到很大的歲數，他們最終會自然死亡。不過，某些模擬市民會遇上不幸的意外而提早離開這個世界。留意火災、溺水、飢餓以及觸電，這些都會導致你的模擬市民提前結束生命。

不過，模擬市民的死亡，並不會讓你的城鎮走向末日。活著的模擬市民將會繼續生活，並哀悼他們所愛的人的死去。即便你家庭中的最後一名模擬市民死亡，你仍舊可以透過「編輯城鎮」選擇新的家庭。

# 購買模式

此模式可讓你購買各式物品，讓模擬市民過著更優渥的生活。無論你需要購買一些簡單樸素的必需品，或是想要大肆揮霍購買奢侈品，全都可以在這裡獲得滿足。

**註：**某些物品，例如書籍和食物，你的模擬市民必需到鎮上購物才能獲得所需。

## 分類

你可以依據房間分類或功能分類來尋找「購物模式」中的物品。你也可以檢視家庭清單中的物品。

## 依房間分類

當你依據房間分類尋找物品時，你會看到在你所選房間中經常出現的物品類型代表。點選任何物品察看該類型的物品。舉例來說，在客廳中，你可以點擊沙發察看沙發和情人椅，或是點擊繪畫來查看繪畫和海報。

## 依功能分類

這種分類方式，可讓你依據所需要的功能來尋找物品。或許你需要一個舒適的地方讓你的模擬市民放鬆。所以你點選了「舒適」過濾器。如果你想找個地方放置模擬市民大肆採購回來的新書，點選「收納」類別。

## 物件放置規則和選項

《模擬市民3》賦予你充分的自由度，讓你隨心所欲地建造、裝飾以及配置。利用新的格線工具，以及調整家具角度的功能，讓一切符合你心中的模樣。

## 開啟/關閉格線

當你處於「建造」或「購買」模式下，你可以開啟格線協助你擺放物件。這個功能讓你比以往更精準地將物品置中，所以，你可以將電視對準沙方的中央，將畫作掛在兩面窗戶的中間等等。

## 調整家具角度

你也可以調整家具和其他物件擺放角度，讓你的房間看起來更賞心悅目。所以，如果你想讓兩張椅子向內傾斜，或是調整角落植物的方位－請自便吧。

**註：**當你使用自由物件放置和自由物件旋轉功能時，會提高模擬市民卡進物件或無法抵達特定位置或觸及特定物件的機率。務必為模擬市民保留足夠的活動空間。

## 附家具及沒有家具的住宅

當你在「城鎮檢視畫面」中為你的模擬市民選購房屋時，會有「附家具」或「沒有家具」的購買選項。

沒有家具的住宅只有最基本的設施，例如配管（浴室和廚房）、櫃臺、櫥櫃以及冰箱。附家具的住宅費用雖然較高，但也更為舒適。

## 基本必需品

以下的物品為每個住宅必備的基本項目。這些物品不必是最高品質，但若沒有這些物品，你的模擬市民將過著極其悲慘的生活。

- ◆ 冰箱
- ◆ 床
- ◆ 馬桶
- ◆ 澡盆或淋浴間

# 建造模式

從濱海住宅到摩登開區小套房，你心中所想的一切都可在此獲得實現。

## 分類

物件的分類方式和「購買模式」的房間分類很像 – 你在用地上能找到的物件都會以不同類別列出。

## 重要工具

「建造模式」中的許多工具都簡單易用，底下只針對較為複雜的工具稍做說明。

### 牆壁

你可以利用這項工具設置牆壁，甚至可以一次增加一整間房間，或是替已經設置好的牆壁貼上壁紙或漆上油漆。

**要設置牆壁**，點擊牆壁圖示然後選擇「建立牆面」工具。點擊你想要開始建立牆壁的地基或地表位置，然後按住滑鼠鍵不放，拖曳至你希望牆壁結束的位置。在此放開滑鼠鍵。

**註：**你可以用同樣的方式使用「建立房間」（也在牆壁分類下）工具創造一整間房間。只需點擊、按住，然後拖曳，直到你對房間大小感到滿意。

**提示：**造出的房間太小，或是牆面放錯位置？只需使用「手掌」工具將牆面拖曳至你期望的位置！

### 地表樣式

增添華麗的翠綠草皮，或是一大片紅花草。鋪上樹皮，弄平沙堆，用花崗石點綴地面等等。

**要鋪設草皮**，選擇「地表樣式」分類，然後選擇「地表樣式」刷子工具。接著，選擇從右方的樣式盤中挑選你想採用的樣式。你也可以變更刷子的形狀和大小。在地表上點擊並拖曳刷子工具，套上你所選擇的樣式。

**註：**在一塊用地上使用超過四種的地表樣式會嚴重影響系統執行效能。

### 樹木、灌木和花朵

無論你想種植高聳的橡樹、小巧的洋梨樹、茂盛的玫瑰叢，或是隨處可見的冰葉草，這些工具可讓你創造出心中所想的美麗庭園。

這些庭園物品的放置方式全都和「購買模式」物件相同。只需在類別中點擊你想要的物件，然後在你想安置的用地位置上再次點擊。

### 大槌

你完成了地基，也立好了牆面，不過你猛然一看，卻發現太靠近街道。使用這項工具可以迅速拆除物件。

要進行拆除作業，選擇大槌工具然後用它選擇物件。要一次刪除多個物件，點擊並按住滑鼠按鈕，將游標拖過你想要拆除的玩意兒。

**註：**在「建造模式」下，若想刪除多個物件，先點擊你想刪除的物件類別，然後將游標拖過其他的項目。

# 自訂內容

錄製你的遊戲影片、自訂遊戲配樂等等。

你也可以將你的作品上傳與整個《模擬市民3》社群分享。無論是模擬市民、沙發、或裝潢完美的落腳處，你可以將自己的大作上傳供其他玩家下載。

## 拍攝影片

利用拍攝影片功能以及《模擬市民3》社群提供的線上「創造電影」工具，講述你的原創故事。有關拍攝電影和攝影機操作的詳細說明，請參見第2頁的「拍攝電影模式」。

**註：**所有影片大小不得超過1GB。

**註：**以最高或無壓縮解析度拍攝影片，會產生非常大的影片檔案，可能還會影響系統效能。你可以透過「選項」選單改變你的拍攝影片設定。

## 創造電影

利用《模擬市民3》的「創造電影」工具，製作屬於你的電影。利用你拍攝的遊戲影片，或從資料庫中挑選剪輯。加上配樂、轉場、字幕等等！

**在電影工具中使用你的遊戲影片：**

在你拍攝好影片後，開啟「遊戲啟動頁面」（透過「選項」選單）。點擊「上傳」按鈕，然後在上傳畫面中選擇你想使用的影片，接著點擊「上傳」。

這時會彈出一個視窗，讓你為影片命名並加上說明。完成之後，點選「確定」。

**註：**你必需以遊戲註冊使用者的身份登入才能使用電影工具。

在「電影及其他」下拉選單中挑選「創造電影」。如果你已經上傳了你的影片和快照，你會在「影片剪輯與影像」標籤中看到它們。或者，你可以使用資料庫所提供的內容。

你可以在時間線這裡看到所選剪輯的全部詳細資訊，也能夠進行預覽

套用於此剪輯的轉場（如果有的話）

瞧瞧此剪輯是否套用效果

將聲音拖曳至此預覽你的整部電影，從目前所選剪輯開始，點擊此處



為剪輯配字幕

將你想放入電影的剪輯拖入時間線

詳細資訊請參考讀我檔案。



## 快照

將模擬市民生活中值得回味的點點滴滴拍照存檔。

◆ 按下**C**快照畫面。你也可以點擊使用者介面上的相機圖示。

當你快照畫面後，照片會儲存至你的文件資料夾下的**Electronic Arts\模擬市民 3\Screenshots**目錄中。快照（以及影片）也會自動出現在啟動頁面的「上傳」區內。

## 自訂音樂

你可以將你的自訂音樂放入你的文件資料夾下的**Electronic Arts\模擬市民 3\Custom Music**這個自訂音樂資料夾中。之後，你的模擬市民便可點播該音樂。


## 儲存你的內容

當你自訂好了內容，但仍舊啟用了「創造風格」功能時，點擊畫面左上方視窗中的資料夾圖示。在某些情況下，會彈出視窗要你定義想儲存內容的類型（例如「桌布」）。選擇適當的內容類型。你的自訂內容的縮圖應該會出現在畫面左上方、角落有個資料夾圖示的視窗中。

一旦你儲存好你的內容，接著你可以選擇與他人分享。

## 分享你的內容

你可以分享模擬市民、家庭、用地、圖樣、「創造風格」（設計的物件）以及「建造」和「購買」風格。

要上傳並與《模擬市民3》社群分享你的內容，點擊 。會出現一個彈出視窗要你為該項目命名並提供說明。輸入這些資訊，並於要你確認時點擊勾號。

完成之後，開啟《模擬市民3》啟動頁面，然後點擊「上傳」按鈕。勾選方框，挑選你想要分享的項目，然後點擊「上傳」按鈕。成功上傳的項目將會成灰白色，同時旁邊會有個圖示。

**註：**你必需是遊戲註冊使用者才能線上分享内容。





## 獲取更多玩意兒

你可以為模擬市民取得更多玩意兒。經由啟動頁面，造訪社群站台上的「交易所」，瀏覽其他玩家創造的內容，或是前往模擬市民3商店花費模擬點數購買物品。

**註：**你必需是註冊使用者才能從商店和交易所下載內容。

## 下載其他玩家的玩意兒

透過啟動頁面的歡迎畫面，點擊「交易所」，然後點擊「前往交易所」連結。利用左方的按鈕，選擇你想下載的內容種類。選好類型後，你還可以過濾瀏覽內容。找到你想下載的項目後，點擊「新增至遊戲」按鈕。

## 前往模擬市民3商店購物

透過啟動頁面的歡迎畫面，點擊「商店」，然後點擊「前往商店」連結（或經由<http://store.thesims3.com>造訪商店）。你可以瀏覽各種不同分類下的項目。你必需擁有模擬點數才能購物。你可以利用信用卡或PayPal直接向模擬市民商店網站購買模擬點數。

## 管理內容

安裝下載的內容，以及上傳你的自訂內容至社群。你也可以刪除存放於你的「下載管理員」內的項目（一旦你已將這些項目安裝至你的遊戲中，或是將之上傳到社群）。



## 編輯你的城鎮

改造你的城鎮，使之適合你的模擬市民。對你的模擬市民而言，或許運動體育館是最重要的地方，因此你想將體育館搬到比較中央的位置。也或許社區用地相當原始，而你想讓該地更適合居住。你可以親手改變這一切！

在「選項」選單中選擇「編輯城鎮」。你的城鎮檢視畫面會有所改變，而且你會獲得新的工具：

### 選擇工具

使用選擇工具挑選城鎮中的用地。地圖標籤標示用地類型以及該用地可執行的動作。

選擇一塊用地時，依據用地的類型，會出現以下某些選項的組合：

搬遷	搬移所有模擬市民至剪貼簿，保留或不保留他們家的副本。
分割	將一些家庭成員搬至剪貼簿。
合併	將家庭成員與其他家庭合併。
儲存至資料庫	將家庭或用地副本儲存至資料庫。
分享	儲存副本至啟動頁面以供上傳。
改變用地類型	變換用地類型為社區或住宅。
編輯細節	編輯家庭或用地的名稱及說明。

**註：**如果你搬遷目前可用住宅中的所有模擬市民，你將無法再用他們進行遊戲。你可以繼續編輯城鎮，不過在你能夠繼續遊戲之前，你必需選擇「改變可用的家庭」按鈕，並挑選新的家庭。如果你只想要為你可用的家庭尋找另一間房子，你可以在「生活模式」中使用電話、電腦或報紙進行搬家。

### 移動用地工具

透過這項工具，你可以挑選城鎮中的任何用地，並將它移動到他處的空地。

在你放置用地後，你有機會將它旋轉到適合的座向。如果用地上有人居住，他們必需有足夠的資金來負擔遷移至目標空地的費用。

### 建造/購買工具

使用建造/購買工具編輯遊戲中任何無人居住的住家，或是在空地上從頭打造一座新家。

### 剷平用地工具

使用產品用地工具刪除用地上的一切，將該地變為空地。

**註：**你無法在有住人的用地上建造或將之剷平。如果你想變動一塊有住人的用地，你必需先搬遷目前的模擬市民。

**註：**你也可以隨意地剷除工作地點，雖然這會使得特定的職業生涯消失。舉例來說，如果你剷除科學實驗室，你的模擬市民將無法踏上科學職業生涯。

### 剪貼簿

顯示在畫面左側的剪貼簿，可暫時存放你從遊戲世界中分割出或遷移出的模擬市民。剪貼簿上的模擬市民，可以透過「放置」選項，放回他們在城鎮中擁有的住宅，或是利用「合併…」選項與現有的家庭合併。剪貼簿上的模擬市民會保留他們遷出時與城鎮中其他模擬市民的人際關係。然而，當你離開「編輯城鎮」模式時，剪貼簿會清空，所以務必在你再次遊戲之前將模擬市民放回城鎮。

## 資料庫

資料庫可以永久儲存家庭與用地。資料庫中的模擬市民與用地，隨時都可以放入任何城鎮中。利用「設置副本」選項將選擇的項目複製到城鎮中。你無法編輯資料庫內的項目，不過卻可以隨時刪除或分享這些內容。利用「創造模擬市民」所創造的家庭，以及你分享或下載的用地/家庭，都會自動存放於資料庫。存入資料庫的模擬市民會失去與來源城鎮模擬市民的所有人際關係。

## 效能建議

### 執行遊戲的問題

- ◆ 確定你的電腦符合本遊戲的最低系統需求，同時你也已經安裝了最新的顯示卡及音效卡驅動程式：使用NVIDIA顯示卡，請造訪[www.nvidia.com](http://www.nvidia.com)取得並下載驅動程式。使用ATI顯示卡，請造訪[www.ati.amd.com](http://www.ati.amd.com)取得並下載驅動程式。
- ◆ 如果你執行的是光碟版的本遊戲，請試著從光碟上重新安裝DirectX。安裝程式通常可在光碟根目錄的DirectX資料夾中找到。如果你的電腦可以連接網際網路，請造訪[www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)下載最新版本的DirectX。

### 一般問題解決建議

- ◆ 如果你擁有光碟版的本遊戲且並未自動出現安裝/執行遊戲用的「自動播放」畫面，在「我的電腦」裡的光碟機圖示上按右鍵，然後選擇「自動播放」。
- ◆ 如果遊戲執行速度緩慢，試著透過遊戲的選項選單降低一些顯示及音效設定。降低畫面解析度往往可以提升執行效能。
- ◆ 若想獲得最佳的遊戲執行效能，建議你關閉其他Windows執行的背景作業（EADM應用程式除外）。



玩過遊戲之後，來一點音樂吧。  
可前往[www.EA.COM/EATRAX/](http://www.EA.COM/EATRAX/)  
購買遊戲配樂及鈴聲

# 技術支援

如果你執行本遊戲時遭遇問題，EA技術支援可以提供協助。

EA Help檔案透過如何正確使用本產品的說明，提供了大部分困難及問題的解決方法和答案。

**開啟EA Help檔案(遊戲已經安裝)：**

點選位於「開始」>「程式集」(或「所有程式」)選單下的「技術支援」(Technical Support)連結。

**開啟EA Help檔案(遊戲尚未安裝)：**

1. 將遊戲光碟放入你的DVD光碟機。
2. 在桌面上的「我的電腦」圖示上按兩下。(若在Windows XP環境下，你可能需要點選「開始」按鈕，然後點選「我的電腦」圖示。)
3. 在裝有遊戲光碟的DVD光碟機上按右鍵，然後選擇「開啟」。
4. 開啟「Support」>「EA Help」>「Electronic\_Arts\_Technical\_Support.htm」檔案。

如果運用EA Help檔提供的資訊仍舊無法解決你遭遇到的困難，你可以和EA技術支援部門聯繫。

## EA 透過網際網路提供的技術支援服務

如果你的電腦能夠連接網際網路，務必瀏覽EA技術支援網站：

<http://help.thesims.com>

在這裡，你可以找到許多關於DirectX、遊戲控制器、數據機以及網路的有用資訊，以及定期系統維護和系統效能的情報。我們的網站包含針對大部分使用者遭遇的困難、遊戲相關說明和常見問答集(FAQ)的最新資訊。我們的支援技術人員也是使用這份資料解決你所遭遇到問題。我們會每日更新支援網站內容，所以請先到這裡尋找立即的解決方案。

# 軟體著作權授權合約

本授權合約規定貴用戶於使用美商藝電股份有限公司(稱本公司)軟體相關產品(包括,但不僅限於套裝軟體中的電腦程式、其更改程式、相關媒介物。書面資料以及線上或電子文件)時應遵守之事項。貴用戶安裝、複製或以其他方式使用軟體產品,即表示同意接受本授權合約規定之拘束。

本軟體產品受中華民國著作權法、國際著作權條約以及其他智慧財產權之法律及國際間著作權相互保障條約之保護。本軟體產品僅係授權使用,而非販賣壟斷。有在本授權書中未明文授與使用者的權利,均歸本公司所有。

## 同意使用項目

1. 將軟體載入單人使用環境下的電腦。工作站中的隨機存取記憶體(RAM),或其代替記憶體,並使用本軟體。
2. 將本軟體載入永久儲存裝置,如硬碟。
3. 於法律許可範圍內經本公司以書面同意下,軟體產品與其任何複製之所有權,其中包括但不限於著作權,均屬本公司所有。

## 禁止使用項目

1. 除得依著作權法合法複製軟體產品外,禁止任何未經許可之複製。
2. 禁止於網路上多使用者環境下使用軟體產品。但已取得各終端機使用授權之多人使用版本不在此限。
3. 禁止未經本公司書面同意授權之出售、出租、出借、散佈及公開展示,或其他足以侵害本公司之行爲。
4. 禁止就軟體產品進行還原工程(Rreverse Engineering)、解釋(Decompilation)、反組譯(Disassemble)或任何更改原始程式或系統上的鎖定與解除鎖定之行爲。
5. 禁止未經本公司授權同意就軟體產品做任何形式之複製,重製及翻譯。
6. 禁止刪除、更改、遮蓋、移動軟體產品及有複製上之任何著作權及商標展示。

## 產品責任範圍

1. 自本產品購買日起(憑發票或收據)七天的產品保固期內,本公司將免費維修在自然使用下發生的損壞。但因人為因素、天然災害之損壞則非為產品保固範圍,本公司亦不負因人爲產生之損害賠償責任。
2. 於相關法律所允許的最大範圍內,本公司對於使用或不能使用本軟體產品所發生之特別、附隨、間接或衍生之損害(包括但不限於營業利潤之損失、業務中斷、商業資訊之損失或其他金錢損失)不負任何損害賠償責任。
3. 軟體產品和任何相關文件只以「現狀」提供,並不附帶任何明示或默許之保證,包括但不限於默許之保證或適售性。適合某一特定用途或不侵權之擔保。使用或操作軟體產品所導致之所有風險,必須由使用者自行負擔。

## 客戶服務與技術支援

對於造成您遊戲經驗的不便我們致上最誠摯的歉意。遊戲手冊中若有部分譯名與實際操作有所出入,將以遊戲內容為主,請消費者見諒。

## 安裝過程中的常見問題

問:安裝到一半時發生錯誤該如何解決?

答:若您無法安裝,最便捷的方法是馬上到經銷處進行更換,或寫明詳細情況,直接將產品寄回本公司,憑七天內發票我們會免費為您更換。為方便作業,來信請務必寫清楚收件者姓名、住址、聯絡電話。換片申請服務表格可至本公司網站 <http://www.ea.com.tw/>「客戶服務」專區下載。



## 解決問題DIY

若您可安裝過程一切順利，但執行時遭遇困難，下列方法可排除大部分的問題：

問：如果在執行遊戲會有當機的情況該如何處理及解決方法

答：若您不清楚您的電腦規格，請洽您電腦的經銷商，或自行以DirectX診斷工具查詢電腦硬體規格。

DirectX診斷報告的查詢方式：可從 開始 -> 執行 -> 輸入「dxdiag」後按「確定」-> 按「儲存所有資訊」後選擇「存檔」，這個文字檔即為DirectX診斷報告。可能造成當機的原因可能為：

1. RAM不足 / 2. CPU效能太低 / 3. 顯示卡的MB太少 / 4. 遊戲檔案有部分損毀 / 5. 電腦中毒 / 6. 某些硬體的驅動程式和DirectX 有衝突 / 7. 你的作業系統或某些硬體的驅動程式和遊戲有衝突

問：如果在執行遊戲時會出現畫面上人物或者是文字模糊、畫面全黑、LAG、畫面閃動等狀況，該如何處理

答：1. 首先您必須要先確認您的顯示卡是不是有符合遊戲的最低需求 / 2. 如果您的顯示卡都有符合遊戲的基本需求，但是還會發生這樣的話，建議您可以到您顯示卡廠商的官方網站去下載安裝最新版本的驅動程式之後，再執行遊戲試試看。

問：已放入正確的遊戲片，為何出現請放入正確光碟？(Please insert the correct CD-ROM)

答：由於光碟片中已寫入最新保護裝置，請移除虛擬光碟(如 CloneCD / Daemon Tools等軟體)，如使用 Alcohol 120% 請將虛擬光碟機數量改成零。

## 其他的問題處理方法

1. 關掉不必要的常駐程式，如防毒等軟體程式。
2. 請試著關閉電腦，重新啟動再試看看。
3. 移除本遊戲再安裝，也許是因為不正常的安裝所引起的問題。
4. 請不要更改預設的目錄路徑。
5. 重整硬碟，也許剛好安裝的檔案放在壞軌上，因而啟動失敗。
6. 確定有放入遊戲光碟，並且稍待一會，等光碟放置妥當再執行遊戲。
7. 其他常見的問題可在本公司技術問答網頁上迅速的查詢到，請多利用以節省您寶貴的時間。

## 與我們聯絡

若上述方法您都試過仍無法排除問題，您可以利用下列方式與我們聯絡，建議您可以的話盡量以傳真或是電子郵件詳細描述您所發生的情形，如此我們才可以找尋相關技術支援資料庫以解決您的問題。

有關遊戲進行之任何提示、攻略、指導、作弊密碼、非本公司製作的修補檔，恕本公司無法提供。為方便問題的處理，來信或來電詢問時，請務必明列以下事項：

1. 執行遊戲的電腦配備：CPU、硬碟剩餘空間、記憶體、顯示卡記憶體及名稱、音效卡、光碟機的倍速、是否有一台以上的光碟機、是否有安裝虛擬光碟機。
2. 諮詢的遊戲名稱。
3. 詳述遊戲安裝或執行時所發生的狀況，若有錯誤訊息最好也抄下來給我們。(請務必詳細紀錄，如有任何錯誤訊息請一併抄錄，若只說遊戲無法執行，技術人員無法幫您判斷問題。)
4. 您的e-mail(可正確寄達的)或聯絡電話。
5. 如果是同一遊戲的第二次詢問，請保留前次回覆的內文或再次說明，好方便客服人員清楚了解你的狀況。

特別注意：如您不清楚您的電腦硬體狀況請洽詢您的電腦販賣公司或製造商。使用電腦硬體驅動程式發生問題，需要任何進一步服務時，請洽提供驅動程式的廠商或是您的電腦販售的公司，本公司無法為其他硬體廠商所提供的程式負責。



## 使用者換片、申請補發序號及遊戲手冊相關辦法

1. 購買的商品若發現瑕疵，導致無法正常安裝時，最便捷的方法是馬上到經銷處進行更換，或憑七天內發票(以郵戳為憑)寫明故障原因，直接將產品寄回本公司，我們將免費為您更換。
2. 因人為刮傷而須換片服務者，每片更換之費用為新台幣二百元整。請上本公司網站客戶服務專欄下載「換片服務表單」，將表格列印下來並填寫完畢。將光碟片用厚紙片妥善包裝好，並寫清楚故障原因，連同工本費與「換片服務表單」一併以掛號方式寄回本公司客服部。
3. 安裝遊戲時，若發生光碟機刮片之情形，於購買七天內憑發票將光碟郵寄至本公司更換(以郵戳為憑)，本公司將免費為您換片，但一人以一次為限。請上本公司網站客戶服務專欄下載「換片服務表單」，將表格列印下來並填寫完畢。連同光碟片與「換片服務表單」一併以掛號方式寄回本公司客服部。
4. 遺失遊戲安裝序號者，申請補發序號之手續費用為新台幣四百元整，請上本公司網站客戶服務專欄下載「補發序號服務表單」，將表格列印下來並填寫完畢。需附上原版遊戲光碟以茲憑證，連同工本費與「補發序號服務表單」一併以掛號方式寄回本公司客服部。光碟片請用厚紙片妥善包裝好，以免郵寄過程損壞。
5. 遺失遊戲手冊者，申請補發手冊之手續費用為新台幣四百元整，且需附上原版遊戲光碟以茲憑證，將光碟片用厚紙片妥善包裝好，以掛號方式寄回本公司客服部。
6. 以上所有申請手續，當確定情況屬須付費更換時，未附足夠工本費，恕不受理。來信請務必註明您的身分證字號(查詢產品註冊用)、姓名、地址聯絡、電話、申請需求。收到您的來信後，經審核符合資格者，我們會在七個工作天內寄出。海外地區請連絡當地分公司，謝謝您的合作!

### ※「換片服務表單」與「補發序號服務表單」

下載處: <http://www.ea.com.tw/>

**特別注意:**部分遊戲光碟或序號、遊戲手冊因年代久遠，公司內已無存貨，因此您要換片或申請補發序號時請務必先以email或電話查詢是否有現貨供應。若您遺失光碟，恕不提供補發，請您妥善保管。

當您撥客服電話之前，為了節省您寶貴的時間，請您先執行檢查下列項目。

1. 您是否已經檢查您所有的系統配備是否達到遊戲需求呢?(詳細說明可參閱手冊上的客戶技術支援章節)
2. 若遊戲出現畫面LAG、模糊或無法執行遊戲等情況，請先更新您的顯示卡驅動程式再試一次。(可參閱手冊的客戶技術支援，內有更新驅動程式步驟及支援之晶片型號)
3. 若您放入遊戲光碟後會出現【請放入正確的光碟片】(Please insert the correct CD-ROM)。請務必先移除您的虛擬光碟及會產生虛擬光碟的燒錄軟體(如CloneCD)。(詳細說明請參閱客戶技術支援的章節。)
4. 購買七日內若發現遊戲光碟有瑕疵或序號有問題，請憑七日內發票與客服人員聯絡。(更多資訊請參考官方網站的客戶服務及手冊上的客戶技術服務支援章節。)

## 美商藝電台灣分公司

地址: 11493 台北市內湖區堤頂大道2段89號5F

中文首頁: <http://www.ea.com.tw>

技術服務電子郵件: [twsupport@ea.com](mailto:twsupport@ea.com) 技術諮詢電話: (02)2657-0755

(服務時間:週一至週五，早上十點至下午六點，假日除外)

技術諮詢傳真: (02)2657-9848

※特別注意:若您有攻略方面問題可至本公司網站討論區或到遊戲專屬網站上查詢，本公司技術諮詢專線和電子郵件信箱並不提供攻略方面的諮詢與討論，謝謝您的配合。

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, The Sims, The Sims 3 logo, and The Sims plumbob design are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. RenderWare is a trademark or registered trademark of Criterion Software Ltd. Portions of this software are Copyright 1996-2009 Criterion Software Ltd. and its Licensors. All other trademarks are the property of their respective owners.



Uses Granny Animation. Copyright © 1999-2009 by RAD Game Tools, Inc.

Macintosh Conversion by TransGaming Inc.

This game uses Cider(tm) Technology from TransGaming Inc. Cider(tm) is Copyright © 2000-2009 TransGaming Inc.

Cider C/C++ runtime components (msvcrt.dll, msvc71.dll, msvc71.dll, msvc80.dll, and msvc80) include portions of Visual C++ 6.0 runtime components and portions of Dinkum C/C++ Libraries. Visual C++ 6.0 runtime components are Copyright © 1999 Microsoft Corp. Dinkumware components are Copyright © 1989-2006 by P.J. Plauger and Dinkumware Ltd.

Cider MFC & ATL components (MFC42.dll, MFC71.dll) include the Visual C++ 6.0 MFC & ATL components. Visual C++ 6.0 MFC & ATL components are Copyright © 1992-1998 Microsoft Corp.

Cider includes libpng. Copyright © 1995-2004 the libpng project authors (see <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt> for a complete list)

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group. Cider includes libjpeg, copyright © 1991-1998, Thomas G. Lane.

Cider uses NVIDIA's Cg Toolkit, Copyright © 2002-2008, NVIDIA Corporation.

Cider includes dmalloc, Copyright © 2001-2006 Wolfram Gloger

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

Cider includes SDL, Copyright (c) 2001-2007 the SDL project authors (see <http://libsdl.org/credits.php> for a complete list). SDL is available under the terms of the GNU Lesser General Public License (LGPL) found below.

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

Portions of this software are Copyright (c) 2006, Industrial Light & Magic, a division of Lucasfilm Entertainment Company Ltd. Portions contributed and copyright held by others as indicated. All rights reserved.

iniParser Portions Copyright (c) 2000 by Nicolas Devillard.

Portions of this software are copyright © 1993-2008 The FreeType Project ([www.freetype.org](http://www.freetype.org)). All rights reserved.

Portions of this software are copyright © 2006 Simon Brown and contributors of the Squish project (<http://sjbrown.co.uk/?code=squish>). All rights reserved.

The Cider libquartz.dylib component includes portions of ffmpeg, Copyright © 2000-2006 Fabrice Bellard, et al.

Cider and related components are distributed under the terms of the Cider Technology License and other licences, including the GNU LGPL. License details are available in the End User License agreement.

Portions of Cider are Copyright © 2002-2006 the ReWind project authors (see <http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind> for a complete list).

Portions of Cider are Copyright © 1993-2008 the Wine project authors (see <http://source.winehq.org/source/AUTHORS> for a complete list).

Source code to the LGPL components is available through: <http://transgaming.org/cvs/>

Other Cider components available via CVS are licensed separately under terms described in the LICENSE files that accompany them.

This game incorporates dynamic advertisement serving technology offered by IGA Worldwide Inc. ("IGA Technology"), which enables advertising to be temporarily uploaded into the game on your PC or console, and replaced while you are online. IGA Technology only logs information that is needed to measure presentation of advertising, and to serve advertising to the appropriate geographic region and to the right location within the game. Logged data may include Internet Protocol Address ("IP Address"), in game location, length of time an advertisement was visible, size of the advertisements, and angle of view. The IP Address is deleted when the online game session ends. Your game may be assigned an id number, which is stored on your PC or console, and used by IGA Technology to calculate the number of unique and repeat views of game advertising. The id number is not associated with any personal data. No logged information is used to personally identify you. This ad serving technology is integrated into the game; if you do not want to use this technology, do not play the game while connected to the Internet. For more information see our privacy policy at [privacy.ea.com](http://privacy.ea.com).