





# Advarsel om epilepsi

**Læs venligst følgende, før du spiller spillet eller lader dine børn spille det.**

Nogle mennesker er disponerede for epileptiske anfald eller tab af bevidsthed, når de udsættes for visse former for blinkende lys eller lysmønstre i dagligdagen. De kan risikere at opleve anfald, når de ser på fjernsynsbilleder eller spiller visse spil. Det kan endda ske, selvom personen ikke tidligere har oplevet epilepsianfald. Hvis du eller nogen i din familie nogensinde har haft epilepsirelaterede symptomer (anfald eller bevidsthedstab) efter at have været udsat for blinkende lys, bør I konsultere en læge, før I spiller.

Vi anbefaler, at forældre overvåger deres børns brug af spil. Hvis du eller dit barn oplever et eller flere af følgende symptomer – svimmelhed, synsforstyrrelser, ryk i øjne eller muskler, tab af bevidsthed, desorientering eller ufrivillige bevægelser og krampe – mens I spiller et spil, bør I stoppe ØJEBLIKKELT og søge lægehjælp.

## Forholdsregler under brug

- ◆ Undgå at sidde for tæt på skærmen. Sid et godt stykke væk – så langt væk, som muligt.
- ◆ Spil helst spillet på en lille skærm.
- ◆ Undgå at spille, hvis du er træt eller ikke har fået nok søvn.
- ◆ Sørg for, at rummet, du sidder i, er ordentligt oplyst.
- ◆ Hvil dig mindst 10 til 15 minutter per time, mens du spiller et spil.



# Indhold

Advarsel om epilepsi . . . . .	1
Installation af spillet . . . . .	3
Sådan starter du spillet . . . . .	3
Tastaturkommandoer . . . . .	4
Bliv inspireret! . . . . .	6
Kom godt i gang . . . . .	7
Lav en simmer . . . . .	8
Lav en stil . . . . .	10
Unikke simmere . . . . .	11
En levende verden . . . . .	16
Lev! . . . . .	18
Livstrin og ældning . . . . .	22
Køb . . . . .	23
Byg . . . . .	24
Brugermateriale . . . . .	26
Redigering af din by . . . . .	29
Tips til bedre ydelse . . . . .	31
Kundesupport - Vi er her for at hjælpe dig! . . . . .	32
Begrænset garanti på 90 dage . . . . .	33



<http://dk.thesims3.com>



# Installation af spillet

**Bemærk:** Gå til [electronicarts.co.uk](http://electronicarts.co.uk) for at få information om systemkrav.

## Installation på en pc (disk-brugere):

Sæt disken ind i dit disk-drev og følg instruktionerne på skærmen.

## Installation på en pc (EA Store-brugere):

**Bemærk:** Hvis du vil have mere information om, hvordan du køber direkte downloads fra EA, skal du besøge [www.eastore.ea.com](http://www.eastore.ea.com) og klikke MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS.

Når spillet er blevet hentet af din EA Download Manager, skal du klikke på installationsikonet, der kommer frem, og følge instruktionerne på skærmen.

Start spillet (når det er installeret) direkte fra din EA Download Manager.

**Bemærk:** Hvis du allerede har købt en titel og vil installere den på en anden pc, skal du først hente og installere en EA Download Manager på den anden pc. Start derefter applikationen, og log ind med din EA-konto. Vælg den ønskede titel fra listen, der kommer frem, og klik på startknappen for at begynde download af spillet.

## Installation på en Macintosh:

1. Sæt spildisken ind i dit DVD-ROM-drev. Et DVD-ikon, der repræsenterer spillets disk, kommer frem på dit skrivebord. Dobbeltklik på ikonet for at åbne spillets startvindue.
2. Vælg spillets installationsikon i bunden af startvinduet for at gå til installationsmenuen.
3. Følg instruktionerne på skærmen for at fuldføre installationen.

## Installation på en pc eller Macintosh (fra tredjeparts-forhandlere online):

Vær venlig at kontakte den digitale forhandler, som du har købt spillet fra, for at få vejledning i, hvordan du installerer eller downloader og installerer endnu en kopi af titlen.

# Sådan starter du spillet

## For at starte spillet:

### På pc:

Spil er på Windows Vista™ placeret i menuen **Start > Spil**. På tidligere versioner af Windows™ findes de i menuen **Start > Programmer** (eller **Alle programmer**).

**Bemærk:** I den klassiske visning af startmenuen i Windows Vista vil spil kunne findes under **Start > Programmer > Spil > Spilcenter**.

### På Macintosh:

Et Finder-vindue åbnes. Vælg Applications, og dobbeltklik på spillets ikon.



# Tastaturkommandoer

## Generelt om styring

Fortryd/Gendan	CTRL-Z/CTRL-Y
Annullér	ESC
Åbn snydekodevinduet	CTRL-SHIFT-C
Skjul/Vis brugerflade	F10

## Lav en simmer

Rotér simmer	, (komma)/. (punktum)
Zoom ind/ud	musenhjul

## Byg/Køb

### Redskaber til placering af genstande

Rotér genstand	, (komma)/. (punktum)
Slet genstand	<b>DEL</b> eller <b>BACKSPACE</b>
Aktivér fri placering	<b>ALT</b> (mens du holder eller flytter en genstand)
Aktivér fri rotering	<b>ALT</b> (mens du roterer en genstand med musen)
Flyt genstand til næste plads på overfladen	<b>M</b>

### Redskaber til rumbygning

Lav rum	murredskab + <b>SHIFT</b> + træk
Fyld rum med tapet/gulv	<b>SHIFT</b> + klik, mens du bruger tapet/gulv-redskabet)
Rotér gulvflise	gulvredskab: , (komma)/. (punktum)
Skift mellem fulde/kvarte fliser	<b>CTRL-F</b>

### Filmoptagelse

Aktivér filmoptagelse	<b>TAB</b>
Start/Afslut filmoptagelse	<b>V</b>
Sænk/Hæv kamera	<b>Q/E</b>
Rul kameraet mod/med uret	<b>SHIFT-A/SHIFT-D</b>
Udjævn kamerarulning	<b>SHIFT-S</b>
Justér fokusbænge	<b>Z/X</b>
Tag et billede	<b>C</b>



# Lev!

## Styring af simmer/familie

Skift til næste simmer i familien	<b>MELLEMRUM</b>
Skift til (specifik) simmer	Klik på simmerbillede
Fastlås kamera til simmer	Højreklik på simmerbillede
Centré på aktiv simmer	<b>ENTER</b>
Gå til færdighedsjournal	<b>J</b>
Gå til inventarliste	<b>I</b>

## Tidsstyring

Pause	<b>P, 0, eller `</b>
Almindelig/Høj/Ultrahøj hastighed	<b>1/2/3</b> (eller tilsvarende taster på det numeriske tastatur)
Spol frem til slutningen af interaktionen	<b>4</b>

## Husstyring

		<b>MacBook</b>
Næste/Forrige etage	<b>PG UP/PG DOWN</b>	Fn + piletast op/piletast ned
Næste/Forrige murvisning	<b>HOME/END</b>	Fn + venstre piletast/højre piletast
Centré på den valgte simmers grund	<b>SHIFT-ENTER</b>	

## Kamerastyring

Bevæg til venstre/højre	venstre piletast/højre piletast eller <b>A/D</b>
Bevæg fremad/bagud	piletast op/piletast ned eller <b>W/S</b>
Bevæg hurtigere	<b>SHIFT</b> + piletaster eller <b>SHIFT</b> + <b>A/S/W/D</b>
Zoom ind/ud	<b>Z/X</b> eller <b>=/-</b> eller <b>+/-</b> på numerisk tastatur
Rotér til venstre/højre	, (komma)/. (punktum)
Gem kameraposition 1 - 5	<b>CTRL-5 - 9</b>
Vælg kameraposition 1 - 5	<b>SHIFT - 5 - 9</b>
Gå til kameraposition 1 - 5	<b>5 - 9</b>
Aktiver "kameramand"-styring	<b>TAB</b>
Vis kort	<b>M</b>

## Spiltyper

Lev!	<b>F1</b>
Køb	<b>F2</b>
Byg	<b>F3</b>
Indstillinger	<b>F5</b>



## Mac OS X-genvejstaster

Skift mellem spil i vindue og fuld skærm	Command-Return
Minimér spillet i fuld skærm	Command-Tab

### Sådan virker højre og venstre museknap i Mac OS X

Visse funktioner i *The Sims™ 3* kræver en højre museknap og en midterknap. Hvis du har en Apple Mighty-mus, kan du aktivere højre museknap i Systemindstillinger > Tastatur og mus. Skift indstillingen i rullemenuen HØJREKLIK til SEKUNDÆR KNAP.

De fleste USB-tilsluttede pc-mus understøttes også af Macintosh. De venstre, højre og midterste museknapper bliver fundet og vil fungere korrekt, så snart musen tilsluttes.

Hvis du har en gammel Apple-enkeltknapsmus eller en MacBook med en Track Pad, kan du emulere klik på højre museknap ved at holde Command-tasten nede, mens du klikker på museknappen.

Hvis du vil emulere klik på midterste museknap på en enkeltknapsmus, skal du holde Control- og Command-tasterne nede, mens du klikker på knappen.

## Bliv inspireret!

*The Sims™ 3* vil inspirere dig med uendelige kreative muligheder og underholde dig med massevis af overraskelser, skæg og ballade! Skab utroligt unikke simmere ved at tilpasse deres udseender og vælge specifikke personlige egenskaber til dem. Byg derefter deres huse — du kan designe alt fra udsøgt møblerede drømmehjem til slidte hytter ved havet. Send dine simmere ud for at udforske deres nye nabolag og møde andre simmere. De kan finde et job på stadion, blive masseret i spasalonen eller snuppe en bid mad med en ven på den lokale restaurant. Med så mange ting at foretage sig, nye og hurtige mål i form af muligheder samt spændende underholdning giver *The Sims 3* dig friheden til at vælge, om du vil afgøre dine simmeres skæbner og opfylde deres drømme eller ej.

### Sådan kommer du i gang

Uanset, om du aldrig har spillet *The Sims* før, eller om du er erfaren spiller, anbefaler vi, at du spiller træningsdelen for at finde ud af, hvad der er nyt i *The Sims 3*. Denne hurtige introduktion vil hjælpe dig med at få mest muligt ud af alle de spændende nye muligheder!

Du kan nulstille træningsdelen via Hovedmenuen, hvis du vil gentage din træning senere, eller hvis du gik glip af noget i første omgang. Du kan også tage træningstimer via menuen Indstillinger, så du kan lære mere om alle de nye muligheder i *The Sims 3*.



# Kom godt i gang

Det er dejligt nemt at komme i gang med at spille *The Sims 3*. Du kan med det samme gå i gang med at spille med en eksisterende familie, eller du kan vælge at tilpasse alle aspekter ved dit spil ved at gennemgå nogle ekstra trin.



## Sådan starter du et nyt spil

Vælg et nabolag via rullemenuen og klik derefter på hakket. Dit valgte nabolag vil nu blive indlæst.

Første gang, du starter spillet, kan du vælge LAV SIMMER, hvis du vil lave dine egne simmere, eller LAD FAMILIE FLYTTE IND, hvis du vil lade allerede eksisterende simmere fra biblioteket flytte ind i byen og spille med dem.

Hvis du vil se yderligere oplysninger om, hvordan man tilpasser simmere, skal du gå til *Lav en simmer* på s. 8.

Når du har gennemført træningsdelen (eller er gået ud af den), kan du også klikke på VÆLG EN FAMILIE for at spille med eksisterende simmere, der allerede bor i din valgte by.

Med eksisterende familier kan du klikke på en af de blå husknapper for at læse en beskrivelse af familiens medlemmer og huset samt se sværhedsgrad, grundstørrelse og antal simoleoner i deres familiebeholdning. Klik på knappen VÆLG på valgskærmen for at spille med den valgte familie.

**Bemærk:** Når du har gennemført træningsdelen, kan du også vælge en tom grund og bygge dit eget hus til dine simmere. Se *Byg* på s. 24 for at få yderligere oplysninger.

## Sådan gemmer og indlæser du spillet

Et enkelt gemt spil repræsenterer hele din by. Hvis du vil gemme spillet, skal du vælge GEM i menuen Indstillinger. Indtast et navn på dit spil og klik derefter på hakket. Du kan altid påbegynde et nyt spil via Hovedmenuen.

Hvis vil indlæse et gemt spil, skal du gå til hovedmenuen og vælge det gemte spil, du vil spille.

## Indstillinger

I menuen Indstillinger kan du ændre på indstillinger for grafik, lyd, spil, filmoptagelse og musik. De fleste af indstillingsmulighederne giver sig selv, men nogle af dem er uddybet herunder.

### Selvstændighed

Flyt skyderen til venstre for at formindske selvstændighed/fri vilje eller til højre for at forøge den. Jo mere fri vilje, simmere har, jo mere vælger de selv, hvad de vil gøre, hvis du ikke har sat dem til at lave noget. (Men pas på, for visse handlinger, såsom at få et job, vil dine simmere ikke udføre på egen hånd. Nogle ting skal du selv sætte dem til at gøre.)

### Levetid


Bestem din simmers levetid (ulykker er ikke taget i betragtning her) ved at flytte skyderen til det ønskede antal dage.




# Lav en simmer

Det har aldrig været nemmere at lave dine egne simmere! Du kan justere deres udseende ved at vælge alt fra næsetip til kropstype. Vælg øjenfarve, tilføj highlights til håret eller vælg læbestiftnuance. Vælg derefter garderobe, personlighed, yndlingsfarve, favoritmusik og livret. Du kan lave alle de simmere, du kan forestille dig!

## Eksisterende simmere

På skærmen Lav en simmer kan vælge en allerede eksisterende simmer ved at klikke på knappen Eksisterende simmere . Hvis du vil sortere i visningen, kan du klikke på alder, køn eller kropstype. Klik på den simmer, du vil spille med, og klik derefter på hakket. Din simmer er nu klar til at spille! Hvis du vil, kan du tilpasse din simmer yderligere ved at klikke på knapperne til venstre (se nedenfor).

Hvis du vil lave en fuldstændigt tilpasset simmer, skal du begynde med at klikke på ikonet Base .



### Base

Indtast din simmers navn, vælg køn, alder, hudfarve og kropstype (ved at afgøre, hvor slank, kraftig og muskuløs simmeren er).



### Frisure

Vælg din simmers frisure (eller hat) og hårfarve, øjenbrynsform og -farve samt skæg (kun mandlige simmere). Du kan også angive en specifik frisure for hver af din simmers påklædningstyper, hvis du vil.



### Udseende

Vælg din simmers hovedform, justér ørerne, vælg øjenfarve og -form, vælg mund og næse samt skønhedspletter, fregner eller makeup.



Klik her for at gøre dette ansigt tilfældigt



Justér og raffinér detaljerne i din simmers ansigt

Vælg en generel ansigtsform

Lav om på specifikke træk ved at bruge skyderne



Klik på en af cirklerne for at lege med detaljerne i dette område af ansigtet



### Tøj

Vælg tøj til hverdagsbrug og formelle lejligheder, og vælg sovetøj, sportstøj og badetøj. Inden for hver kategori kan du vælge mellem over- og underdele, tøjsæt, sko og tilbehør.

**Bemærk:** Dine simmere skal eje en tøjkommode for at lave nye tøjsæt i spillet, og de kan have tre forskellige sæt tøj inden for hver tøjkategori.

**Tip:** Du kan også tilpasse tøj ved at vælge farver og mønstre. Når du ser dette ikon , kan du klikke på det for at justere den valgte genstands stil. Hvis du vil have oplysninger om, hvordan du tilpasser tøj (og andre genstande), skal du gå til *Lav en stil* på s. 10.

**Tip:** Din simmer kan ændre visse aspekter ved sit udseende (frisur og makeup) ved et spejl.





### Personlighed

Angiv din simmers personlige egenskaber, favoritter og langtidssønke. Hvis du vil have yderligere oplysninger om egenskaber, skal du gå til s. 11, og hvis du vil vide mere om langtidssønker, skal du gå til s. 14. Du kan også vælge stemmer her og skrive en kort biografi.



## Djævelen ligger i detaljen

Du kan justere detaljer på en specifik del af din simmer. For eksempel kan du klikke på  for at justere hårfarve, highlights, rødder og spidser for din simmers hår. Eller du kan klikke på  for at justere din simmers næse: Vend spidsen lidt opad, gør ryggen bredere eller forlæng næseborene. På fanen Avanceret kan du klikke på en af cirklerne for at vælge at tilpasse et andet område.

## Lav en stil

Med det nye Lav en stil-redskab kan du ændre mønstre og farver på din simmers tøj, eller du kan lave et koordineret rum ved at justere designet på tapeter, maling, møbelpolstring og meget andet.



## Matchende sko og andet

Du kan også anvende en farve eller et mønster på flere genstande. Lad os for eksempel sige, at du gerne vil have din simmers sko til at matche hendes kjole. Klik på hendes kjole for at vælge den, og klik derefter på mønsteret fra hendes kjole, som du gerne vil bruge på hendes sko, og træk det over på skoene. Hvis der er mere end ét mønster på skoene, kan du bestemme, hvor du vil bruge det. Klik på hakket for at bekræfte dine ændringer.

Når du har gemt et mønster, kan du trække farver og mønstre over på møbler, indretningsgenstande og tilbehør i Byg og Køb.



## Sådan gemmer du dine egne materialer og genstande



Når du har lavet en stil for et mønster, du er tilfreds med, kan du gemme den, så du kan bruge den igen og igen – du skal bare klikke på mappeikonet i materialekategoripanelet til højre.



Hvis du vil gemme et specifikt stykke tøj (eller en genstand) i din tilpassede stil, skal du klikke på mappeikonet i vinduet i skærmens øverste venstre hjørne.

## Unikke simmere

Du kan tilpasse dine simmere mere end nogensinde før, så du kan lave et bredt udvalg af simmere, der hver især har deres egne distinkte personligheder. Du kan vælge op til fem personlige egenskaber blandt et stort udvalg samt livret, yndlingsfarve og favoritmusik, og du kan endda også justere din simmers stemme og stemmeleje.

### Egenskaber

Dine simmere kan have op til fem egenskaber. Deres egenskaber påvirker, hvad de vil, hvordan de har det, og hvordan de opfører sig. For eksempel er friluftssimmere gladest, når de er udenfor. Bogormesimmere læser hurtigere og skriver bedre romaner. Simmere kommer også bedre ud af det med andre simmere, som de deler mindst én egenskab med.

Efterhånden som simmere modnes fra spædbørn til voksne, får de flere egenskaber. Hvis din simmer har klaret sig godt og har været glad i sit seneste udviklingstrin, får du måske endda mulighed for selv at vælge egenskaberne. Men hvis din simmer kun var moderat tilfreds, kan hans eller hendes nye egenskaber blive valgt tilfældigt; hvis din simmer havde det elendigt i det pågældende livstrin, kan vedkommende få negative egenskaber.



## En god personlighed

Erica har følgende egenskaber (med fed skrift), som alle påvirker hendes personlighed på forskellige måder og er med til at afgøre, hvordan hun interagerer med sine omgivelser:

Eftersom Erica er en **enspænder**, har hun ikke brug for at socialisere lige så meget som andre simmere, og hun foretrækker at tilbringe tid alene. Som **arbejdsnarkoman** elsker hun at gå på arbejde (hun har det endda sjovt der), og hun kan også arbejde hjemmefra via en computer. Erica er også lidt af en **perfektionist**, hvilket betyder, at selvom hun er længere tid om at gøre ting, så gør hun dem bedre end de fleste andre simmere. Som **kunstnerisk** simmer lærer Erica kunstneriske egenskaber, såsom at male, skrive og spille guitar, hurtigere end de fleste andre simmere. Hun elsker også at tage på kunstgalleriet. Eftersom Erica er **ambitiøs**, får hun ofte lønforhøjelser og forfremmelser hurtigere end andre simmere, men hun bekymrer sig også mere, hvis der er gået noget tid siden hendes sidste forfremmelse.

Du kan vælge mellem disse egenskaber.

Mentale	Fysiske	Sociale	Livsstil
Fraværende	Sportslig	Karismatisk	Ambitiøs
Kunstnerisk	Modig	Forholdsproblemer	Lystfisker
Bogorm	Klodset	Kan ikke lide børn	Barnlig
Kan ikke fordrage kunst	Fjernsyns-narkoman	Nemt imponeret	Vovehals
Computergeni	Kujon	Flirtende	Ond
Spændt	Sover tungt	Venlig	Familieorienteret
Geni	Vandskræk	Humoristisk sans	Sparsommelig
Grønne fingre	Sover let	Fantastisk kysser	God
Fingerfærdighed	Heldig	Gnaven	Hader friluftsliv
Vanvittig	Pæn	Håbløs romantiker	Temperamentsfuld
Kokketalent	Aldrig nøgen	Upassende	Kleptomani
Neurotisk	Sjuskehoved	Enspænder	Friluftssimmer
Virtuos	Uheldig	Taber	Ekstra følsom
		Ondskabsfuld	Perfektionist
		Nasser	Teknofob
		Ingen humoristisk sans	Vegetar
		Festabe	Arbejdsnarkoman
		Fedterøv	
		Snob	
		Flirter ikke	



## Favoritter

Du kan også angive et par favoritter for din simmer. Du kan for eksempel vælge sandwiches med smeltet ost som livret, orange som yndlingsfarve og pop som favoritmusiktype. Dine simmere vil forsøge at vælge deres favoritter, når de har mulighed for det.

## Stemme

Du kan vælge en stemme til din simmer og derefter justere stemmelejet.

## Færdigheder

Der er ti forskellige færdigheder, dine simmere kan udvikle gennem deres liv. Jo højere deres færdighedsniveauer er, jo bedre er de til at udføre visse opgaver og aktiviteter. Derudover vil flere aktiviteter også blive tilgængelige for dine simmere, efterhånden som deres færdigheder forbedres. Endelig vil højere færdighedsniveauer hjælpe dine simmere med at komme videre i deres karrierer. Hvilke færdigheder, dine simmere har mest brug for, afhænger af den karrierevej, de vælger. For de meste vil de færdigheder, der er tilknyttet en karriere, være relativt logiske: Hvis din simmer for eksempel vil være verdensberømt kok, skal han eller hun være rigtigt god til at lave mad. Andre påkrævede færdigheder kan virke mindre oplagte: Til en karriere inden for ordenshåndhævelse skal simmere fx bruge logikfærdighed (det kan være elementært at opklare sager, men det kræver en vis hjernekapacitet!). Gå til *Karrierer* på s. 14 for at få yderligere oplysninger.

Din simmer kan opnå en færdighed ved at læse bøger, træne i færdigheden eller tage undervisningstimer i en af byens bygninger. Hvis du vil læse en færdighedsbog, skal du kigge i din simmers bogreol, købe en bog i boghandelen eller besøge biblioteket.

**Tips** Hvis din simmer er i godt humør, opbygger vedkommende færdigheder hurtigere, end hvis han eller hun er i dårligt humør.

## Undervisningssteder

Herunder kan du se en liste over alle færdigheder, der bliver undervist i, og hvor din simmer kan tage timer i dem.

Færdighed	Her kan du modtage undervisning
Sport	Stadion
Karisma	Rådhuset
Madlavning	Restauranten eller caféen
Fiskeri	Købmandsbutikken
Havebrug	Forskningslaboratoriet
Guitar	Teateret
Fingerfærdighed	Militærbasen
Logik	Forskningsbasen
Maleri	Skolen
Skriveri	Forretnings-/journalistikkontoret

## Færdighedsjournal

Færdighedsjournalen giver et overblik over hver af dine simmers færdigheder, deriblandt det niveau, de kan udvikles til, statistikker for færdighederne (såsom det antal af opskrifter, en simmer har tilberedt) samt tilknyttede muligheder.

♦ Hvis du vil se Færdighedsjournalen, skal du trykke på **J** eller kigge på Færdighedsjournalknappen i din simmers færdighedspanel.



## Ønsker

Alle voksne simmere har hver deres langtidssønske, som de vil stræbe efter igennem deres levetid. Disse ønsker er større præstationer, der kræver mere tid og indsats at opnå, men som er virkelig tilfredsstillende. Når du laver en ung voksen eller ældre simmer, kan du vælge langtidssønske, når du har valgt vedkommendes færdigheder. Du vælger yngre simmers langtidssønske i løbet af spillet, ud fra deres aktiviteter og personlighed.

Din simmer har også mindre hverdagsønsker. Disse ønsker omfatter alt fra at få nye venner og at få et nyt job i en bestemt karriere til at blive forelsket. Du har mulighed for at love at opfylde op til fire ønsker for en simmer eller afvise ønsker, som det passer dig. Hvis du lover en simmer at opfylde et ønske, betyder det, at du låser det som fokus for din simmers liv. Hvis din simmer får opfyldt ønsket, vil han eller hun modtage langtidsslykkepoint. De ønsker, din simmer får opfyldt, former vedkommendes fremtidige ønsker.

Klik på pilene på hver side af ønskepanelet for at skifte mellem tilgængelige ønsker. Hvis du vil love at opfylde et ønske, skal du klikke på det. Det bliver herefter flyttet over til en af de fire pladser til lovede ønsker. Du kan også annullere et ønske uden straf ved at højreklikke på det.

## Humørstumper

Din simmers humørpanel viser simmerens generelle humør samt et udvalg af humørstumper. Humørstumper er midlertidige vilkår, der direkte påvirker din simmers humør og adfærd. Humørstumper bliver vist som ikoner med forskellige billeder på og har enten røde baggrunde (hvis de påvirker din simmers humør negativt), grønne baggrunde (for positive effekter) eller blå baggrunde (ingen effekt på humør). Du kan holde musen hen over et humørstumpikon for at se, hvad det er, og hvor længe det vil påvirke din simmer. Din simmers personlighed vil afgøre, hvilke humørstumper han eller hun bliver påvirket af, og hvor stor effekt de har.

## Langtidsslykke

Din simmers humør kan påvirke hans eller hendes langtidsslykke direkte. Så længe din simmers humør er rigtigt godt, modtager vedkommende langtidsslykke hvert eneste sekund. Jo bedre humøret er, jo hurtigere modtager din simmer langtidsslykkepoint. Du kan bruge din simmers langtidsslykkepoint på at købe langtidssbelønninger.

Hvis du vil købe langtidssbelønninger, skal du klikke på fanen Langtidsslykke i simmerpanelerne og derefter klikke på knappen LANGTIDSBELØNNINGER.

## Karrierer

Karrierer er den bedste måde for dine simmere at tjene simoleoner på. Karrierer får dem også ud af huset og giver dem en chance for at møde andre simmere. Din simmer kan følge 11 forskellige karrierespor, og mange af dem lægger vægt på forskellige færdigheder.

Nogle karrierer har også forskellige grene, din simmer kan følge. I karrierer med forskellige grene vil din simmer efter forfremmelse til et vist niveau blive spurgt om, hvilken gren vedkommende ønsker at følge. For eksempel lader en karriere inden for ordenshåndhævelse din simmer blive enten agent eller retstekniker.

Simmere kan finde job ved at kigge i avisen, søge på computeren eller blot ved at besøge et sted i byen, hvor de gerne vil arbejde (du kan vise jobsteder ved at sortere efter kortmærker).



## Jobpræstation

Hvor godt din simmer klarer sig i sin valgte karriere afhænger af mange faktorer. Din simmers humør påvirker altid hans eller hendes præstation. Simmere med godt humør udfører som regel et bedre stykke arbejde. Din simmer vil være i bedre arbejdshumør, hvis han eller hun er veludhvilet, har spist og har moret sig mindst én gang inden for de seneste 24 timer.

Din simmers jobpræstation bliver påvirket negativt, hvis vedkommende kommer for sent på arbejde og går for tidligt, så sørg for at komme på arbejde til tiden. Simmere vil dog altid forsøge at tage på arbejde på egen hånd, hvis du giver dem lov til det.

Visse personlige egenskaber kan også give simmere et skub i deres valgte karrierer. For eksempel vil en sportslig simmer have meget nemmere ved en sportskarriere, såvel som visse grene af ordenshåndhævelse.

Flere forskellige andre faktorer kan også påvirke din jobpræstation (se herunder).

## Karrierepanelet

Du kan se, hvordan din simmer klarer sig på arbejdet, ved at klikke på fanen Karriere for at åbne Karrierepanelet. Dette panel viser din simmers nuværende stilling, arbejdschema og præstation. Du kan også se de forskellige faktorer, der påvirker jobpræstation, såsom humør, færdigheder eller forhold til din simmers chef. Hold musen hen over en af faktorerne for at få yderligere oplysninger om den. Jo bedre din simmer klarer sig i forhold til hver af faktorerne, jo hurtigere bliver vedkommendes præstation forbedret. Hvis din simmers præstation er maksimal ved arbejdsdagens afslutning, vil vedkommende blive forfremmet. Men vær forsigtig, for hvis din simmers præstation er for lav, risikerer han eller hun at blive degraderet eller endda fyret!

For eksempel har en nikkedukke i politikkarrieren brug for godt humør og høj karismafærdighed såvel som et godt forhold til chefen.

Du kan også sende en simmer på arbejde eller i skole ved at klikke på knappen (den forestiller en simmer, der sidder ved et bord) i Karrierepanelet. Denne knap virker kun omkring det tidspunkt, hvor din simmer skal på arbejde eller i skole.

## Indstillinger for simmerhandlinger

Nu kan du gøre meget mere end blot at vælge, hvilke handlinger dine simmere skal udføre; nu kan du også bestemme, hvordan de skal udføres. Når du tildeler din simmer handlinger, der har forskellige indstillingsmuligheder, vil der komme en lille rullemenu frem under ikonet for handlingen i handlingskøen. For eksempel kan din simmer på arbejdet vælge MØD KOLLEGER, ARBEJD HÅRDT, SLAP AF osv. Forskellige handlinger giver forskellige fordele og straffe, så vælg med omtanke. Det er dog næsten altid en fordel for dig at vælge handlinger for din simmer.



# En levende verden

Dine simmere bor i en varieret og dynamisk by. Det kræver kun et enkelt klik at tage til den lokale restaurant og få en hurtig bid mad, studere på biblioteket eller fiske i den lokale dam.

Ud over denne nye frihed til at bevæge sig rundt i byen indeholder *The Sims 3* også historieforsøg. Denne del sørger for at holde gang i din by og skabe liv i den. I historieforsøget skrider dine simmers naboers liv automatisk fremad. Naboer kan flytte væk, nye vil flytte ind, venner vil blive forfremmet, naboer vil få børn, og de vil med tiden også dø. Livet går grundlæggende bare videre! Denne funktion hjælper dig med at afbalancere nabolaget.

Du kan dog vælge at deaktivere historieforsøget (i menuen Indstillinger).

I Lev! kan du klikke på en knap, der ligner en horisont (eller trykke på M) for at åbne kortet.



## Kortmærker

Herunder kan du se nogle af de mærker, der bliver vist på kortet, og hvad de angiver. Hold musen hen over et ikon for at se dets specifikke navn.



Din aktive simmerfamilie identificeres via dette ikon\*.

## Steder

Når din simmer går ind på et af disse steder, kan du ikke se eller styre vedkommende derinde. Men du kan vælge, hvad vedkommende skal gøre, mens han eller hun er derinde. For eksempel kan din simmer gå ind i købmandsbutikken og vælge KØB IND, BLIV PARTNER, SÆLG FRUGT OG GRØNT, BLIV UNDERVIST I FISKERI eller FÅ DELTIDSJOB.





Bistro



Forbryderpakhus



Militærbase



Boghandel



Spasalon



Politistation



Forretnings-/  
journalistikkontorer



Restaurant



Forskningsbase



Rådhus



Købmandsbutik



Skole



Offentligt teater



Hospital



Sportsstadion



Arbejde

## Offentlige grunde

Når din simmer besøger en offentlig grund, kan du se og styre ham eller hende, mens vedkommende er indenfor.



Kunstgalleri



Fiskehul



Træningssal



Strand



Tilfældig offentlig  
grund (Kun på  
skærmen Redigér by)



Bibliotek



Offentligt  
svømmebassin



Kirkegård



Park

## Hjem og naboer

Du kan også klikke på andre simmers huse og besøge dem, også selvom din simmer ikke kender dem endnu. Gå over på den anden side af gaden for at møde naboer eller besøg en ven i den anden ende af byen. Når din simmer er hos naboerne, kan de bede vedkommende om at komme indenfor og føle sig hjemme (til en vis grænse, altså!).

**Tips** Når du holder musen hen over et andet hus i nabolaget, vil markøren ændre sig afhængigt af, om familien er hjemme  eller ej .

## Offentlige steder

Din simmer kan besøge flere forskellige steder i byen, deriblandt parker, stranden, butikker, restauranter og andet. Dine simmere kan vandre rundt og udforske nogle af stederne.

For eksempel kan din simmer besøge kirkegården. Her kan han eller hun få et deltidsjob, se mausoleet, udforske katakomberne, sørge ved grave eller endda også indgravere gravskrifter på gravstene.

Visse bygninger, såsom arbejdspladser, er lidt simplere. Du kan ikke kigge rundt, men du kan typisk vælge mellem forskellige ting, din simmer kan foretage sig derinde (se *Simmerhandling* på s. 15).



Lev! er stedet, hvor det hele sker. Din simmer får jobs, nye venner og fjender, bliver forelsket, stifter familie, dyrker sine interesser og meget andet i denne spildel.

## Brugerfladeskive

Nogle af funktionerne er beskrevet her, men du kan holde musen hen over alle ikoner for at se, hvad de gør.



## Få greb om sagerne i Lev!

Du kan nu flytte rundt på mange ting i Lev! Du kan sætte bøger tilbage i bogreoler, smide skrald i affaldsspanden, trække små genstande over i din simmers inventarliste og meget andet.



Du vil vide, om en genstand kan flyttes, når markøren bliver lavet om til en lille hånd.

Hvis du vil flytte en genstand, skal du klikke og holde museknappen nede og derefter trække den til et nyt sted, hvor du vil anbringe den. Genstande, der er i brug, kan ikke flyttes.

## Inventarliste/Familieinventarliste

Hver simmer har sin egen personlige inventarliste. Når en simmer samler en genstand op eller tager den med hjem fra arbejde, kan du finde den i vedkommendes inventarliste. Klik og træk for at flytte genstande ind og ud af simmerens inventarliste.

Hver familie har også en inventarliste. Visse genstande bliver anbragt i familieinventarlisten i stedet for i individuelle simmers inventarlistes. Du kan åbne familieinventarlisten i Køb eller ved at klikke på det ikon, der ligner en papkasse.

## Mobiltelefon

Hver simmer (bortset fra tumlinger og spædbørn!) har sin egen personlige mobiltelefon i inventarlisten. Når din simmer modtager et opkald, skal du bare klikke på vedkommende og vælge BESVAR. Hvis du vil foretage opkald, skal du bare gå til din simmers inventarliste og klikke på telefonikonet.



## En helt almindelig dag

Dette er en dagligstue med helt almindelige genstande. Kast et blik på nogle af de måder, dine simmere kan interagere med dem på.



## Socialisering

De fleste sociale interaktioner mellem simmere falder inden for disse kategorier: Venlig, Romantisk, Ondskabsfuld, Sjov eller Special. Vælg den type interaktion, du vil have din aktive simmer til at udføre på den anden simmer, og derefter en specifik interaktion i undermenuen. Se, hvordan den anden simmer reagerer på din simmers sociale interaktion – synes vedkommende, at den er underholdende eller skræmmende? Men pas på: Hvis du vælger den samme sociale interaktion igen og igen, risikerer du at kede den anden simmer.

## Specielle interaktioner

Din simmers personlige egenskaber giver ham eller hende specielle interaktioner. For eksempel kan simmere med egenskaben *god* vælge FORBEDR HUMØR for en anden simmer, mens *onde* simmere kan udføre onde udgaver af en masse normale interaktioner.

## Forholdspanel

Du kan se din simmers forhold i Forholdspanelet. Hvis din simmer kender en masse andre simmere, kan du endda filtrere visningen, så du enten ser alle forhold eller bare slægtsninge, venner, gæster eller kolleger.

**Tips** Klik på billederne i din simmers Forholdspanel for at snakke med de pågældende simmere eller invitere dem på besøg.



## Muligheder banker på din dør

Muligheder er chancer, din simmer kan gribe for at komme videre i sin karriere eller forbedre sine færdigheder ved at gennemføre diverse aktiviteter. Simmere modtager karrieremuligheder, når de er på arbejde, mens færdighedsmuligheder kan komme når som helst i form af telefonopkald. Simmere kan også kigge i avisen eller på computeren for at finde specielle muligheder.

Når en simmer har accepteret en mulighed, vil vedkommende fokusere på den og vil ikke blive tilbudt andre muligheder af samme type, indtil den første er gennemført, opgivet eller har slået fejl. Du kan opgive en mulighed ved at højreklikke på den i Mulighedspanelet.

Der følger en håndfuld færdighedsudfordringer med alle færdigheder, som potentialt kan tage en hel livstid at gennemføre. Disse udfordringer er svære at klare, men belønningerne er alle anstrengelserne værd. Du kan se disse udfordringer i Færdighedsjournalen.

Der er tidsfrister for mange udfordringer. Din simmer vil ofte ikke være færdig med en mulighed, før den «indkasseres», som regel på en arbejdsplads eller hos den simmer, der leverede den.

## Indsamling

Selvom din simmer ikke kan lide at være udenfor, kan vedkommede lede efter forskellige ting og indsamle dem.

### Sommerfugle og biller

Simmere kan gå udenfor og forsøge at fange disse små skønheder. Når din simmer fanger en, kan du vise den frem (i et terrarium), navngive den eller bare kigge på den. Hvert af disse dyr har en værdi afhængigt af, hvor sjældent det er.

### Sten, ædelsten og metaller

Dine simmere kan også finde sten, ædelsten og metaller, hvis de går på opdagelse. Hvad enten din simmer finder meteorsten, rent guld eller smaragder, kan de slibes til, så deres værdi forøges, eller du kan bare fremvise dem i deres naturlige form.

Hvis du vil have slebet din simmers sten, kan du klikke på dem i inventarlisten og vælge SLIB TIL FORM og derefter vælge den form, du ønsker. Din simmer sender sit fund af sted og får en smukt tilslebet sten tilbage.

### Fiskeri

Der er mange vandområder rundt omkring i byen, din simmer kan fiske i. Når din simmer er ved et fiskested, kan du vælge INSPICER VAND eller FISK. Hvis din simmer har mindst ét point i fiskefærdigheden og har frugt eller grønt i sin inventarliste, kan du også vælge VÆLG MADDING.

Din simmer kan hænge en fisk op og vise den frem derhjemme. Klik på fisken i din inventarliste og vælg SEND FISK TIL OPHÆNGNING. Din simmer kan også vælge at tilberede den fisk, han eller hun har fanget, eller sætte den ud i en fiskebowle.



## Havebrug

Jo flere færdighedspoint din simmer har i havebrug, jo flere muligheder har vedkommende. Din simmer kan også modtage undervisning i forskningslaboratoriet, læse bøger om havebrug, eller se havebrugskanalen for at forbedre sin færdighed. Havearbejde forbedrer selvfølgelig også færdigheden.

### Frø

Når din simmer er ude i byen, bør han eller hun være på udkig efter frø. Alle frø, du finder, kan tages med hjem og plantes. Dine simmere kan også plante hele frugter og grøntsager som genvej i forhold til at finde frø.

## Madlavning

Simmere kan begynde at lave mad som teenagere (eller endda endnu tidligere med legetøjsovn), og jo oftere de laver mad, jo mere stiger deres madlavningsfærdighed. Simmere kan også forbedre deres madlavningsfærdighed ved at se madlavningsprogrammer i fjernsynet, læse bøger om madlavning og modtage undervisning. Efterhånden som din simmers færdighed forbedres, vil vedkommende lære flere opskrifter. Simmere kan også købe nye opskrifter i købmandsbutikken.

### Genopfyldning

Dine simmere skal fylde deres køkkener med varer. Hver opskrift kræver forskellige ingredienser, og du kan finde de fleste af dem i købmandsbutikken. Hvis du ikke har de nødvendige ingredienser til en ret lige ved hånden, kan din simmer tilberede dem, men du vil komme til at betale mere for dem i forhold til, hvis du bare køber dem på forhånd. Måltider, der ikke er lavet med de rigtige ingredienser, er af dårligere kvalitet.

### Opskriftsamling

Du kan se en simmers opskriftsamling under Madlavning i Færdighedsjournalen. Du kan også se de typer mad, simmeren har tilberedt, og hvor ofte, hvad vedkommendes bedste måltid var, og meget andet.

## Overraskelser i dine simmeres nye hjem

Når din simmere flytter ind i et helt tomt og umøbleret nyt hjem, får de nogle gange mere (eller mindre!), end hvad de havde regnet med. Måske har deres nye bolig sit helt eget spøgelse, eller endnu værre: Måske bor der allerede en hær af små gnavere! Ejendomskontoret kan tilbyde at ordne disse uvelkomne "overraskelser" for dig, men hvis dine simmere har ben i næsen, kan de selv ordne sagerne.

Hvem ved: Hvis dine simmere selv kan tage sig af problemerne, vil de måske finde overraskelser, de er interesserede i?

## Sådan skifter du den aktive familie

Hvis du vil skifte den aktive familie i din nuværende by, skal du vælge REDIGER BY i menuen Indstillinger. Klik derefter på knappen SKIFT AKTIV FAMILIE. Dette sender dig tilbage til de første valg: Lav simmere, spil med en eksisterende familie i byen eller lad en familie flytte ind.

Hvis du skifter til en ny familie, vil din tidligere familie ændre sig sammen med resten af byen. Ganske som andre familier i nabolaget kan de lære nye færdigheder, opbygge nye forhold, blive fyret eller forfremmet, eller ændre sig på andre måder. Du kan altid skifte tilbage til denne familie, men en del ting vil formentlig have ændret sig i den tid, du har været væk!



# Livstrin og ældning

Medmindre du vælger at slå ældning fra (i menuen Indstillinger), vil alle dine simmere gennemgå adskillige livstrin (selvfølgelig afhængigt af hvor gamle de er, når du begynder at spille med dem). Du har nu også mulighed for selv at afgøre, hvornår dine simmere er klar til næste alderskategori. Er du klar til, at dit barn bliver teenager? Køb en fødselsdagslagkage og hold en fest! En længere barndom forøger chancen for, at du selv får mulighed for at vælge egenskaber til din simmer, men hvis du er klar til at gå videre, skal du bare gøre det.

<b>Spædbarn</b>	Denne tid synes nærmest at flyve af sted og får nogle simmere til senere at længes efter deres børns tidlige år. Andre simmere bliver bare glade, når deres små trolde kan andet end bare at spise og svine deres bleer til.
<b>Tumling</b>	Disse småfolk er klar til at lege sig til nye færdigheder, men de kræver stadig en del pleje af deres forældre.
<b>Barn</b>	Skoletiden er en periode, hvor børn får nye venner, lærer færdigheder og udvikler deres personligheder. Hold barnets karakterer i top for at høste alle fordelene ved denne tid.
<b>Teenager</b>	Unge simmere begynder virkelig at blive uafhængige og vil måske endda blive forelskede for første gang. Teenagere kan også få deltidsjob og få en tidlig karrierestart, så de kan tjene nogle ekstra simoleoner.
<b>Ung voksen</b>	Disse simmere er klar til at erobre hele verden. Nogle af dem ønsker at kravle op ad karrierestigen, andre vil gerne flytte sammen med deres udkårne, og atter andre vil bare ud i verden og se, hvad den har at byde på.
<b>Voksen</b>	Simmere i dette livstrin er typisk fokuserede på at stifte familie eller aggressivt at komme videre i deres karrierer eller med andre interesser.
<b>Ældre</b>	Livets efterår er en god tid for simmere til at videregive deres viden til yngre simmere og slappe af, finde nye hobbyer og bruge tid på deres yndlingsbeskæftigelser. Ældre har også mulighed for at trække sig tilbage fra deres karrierer og modtage pension.

## Stamtræer

Simmere videregiver ikke blot deres udseender (mors øjen- og hårfarve, formen på fars næse) til deres børn, men kan også videregive egenskaber, når de bliver valgt tilfældigt. Du kan se din simmers stamtræ i fanen Simologi i Simmerpanelerne.

## Hvad gør du, når din simmer venter sig?

Graviditet kan tære på alle simmere, så sørg for at give de damer masser af hvile og næringsrig mad. De kan også opleve kvalme og behov for hyppigere toiletbesøg. Men en lykkelig graviditet er ikke blot god, når mors humør skal holdes højt; den er også til fordel for barnet, så tag dig godt af dine gravide simmere. Hvis du holder mors humør højt, læser graviditetsbøger og beder lægen om gode råd, kan du hjælpe med til en lykkelig graviditet.



**Tip:** En lindrende massage kan hjælpe på rygsmerterne, så hvis din simmer har en bedre halvdel, der kan tage sig lidt af hende, vil det være til fordel for både moderen og barnet.

Simmere, der ønsker at adoptere, kan ringe til adoptionsbureauet og vælge, om de vil adoptere en dreng eller en pige. Du kan også vælge alder, lige fra spædbørn til tumlinge og børn. Adoptionsbureauet er også gratis at bruge!

## Til døden jер skiller

Simmere er dødelige, og én ting er sikker: De vil med tiden dø (medmindre du slår ældning fra). Hvis en simmer er så heldig at leve i lang tid, vil vedkommende til sidst dø en naturlig død. Men nogle simmere kommer ud for ulykker og kan gå bort før tiden. Pas på brande, drukning, sult og elektriske stød, eftersom de kan gøre en tidlig ende på din simmer.

Men en simmers død betyder ikke, at hele din by også dør. Livet vil gå videre for dine overlevende simmere, og de vil sørge over tabet af deres elskede og nære. Og selvom den sidste simmer i din familie dør, kan du altid gå tilbage til Redigér by og vælge at spille med en ny familie.

## Køb

Her kan du købe ting, der kan gøre din simmers liv lidt sjovere. Hvad enten du køber almindelige og nødvendige genstande eller vil forkæle din simmer med nogle luksusvarer, kan du finde det hele her.

**Bemærk:** Nogle genstande, såsom bøger og mad, skal din simmer ind til butikkerne i midten af byen for at finde.

## Sorteringer

Du kan sortere visningen af genstande i Køb efter rum eller funktion. Du kan også se genstande i familieinventarlisten.

### Efter rum

Når du sorterer genstande efter rum, vil du se en ikonrepræsentation af de typer genstande, man typisk finder i det valgte rum. Klik på genstande for at se nærmere på dem. For eksempel kan du i dagligstuen klikke på sofaen for at se to- og trepersonerssofaer, eller du kan klikke på maleriet for at se malerier og plakater.

### Efter funktion

Denne sortering lader dig kigge på genstande i forhold til de behov, du skal have dækket. Måske har du brug for et behageligt sted, hvor din simmer kan slappe af? Så kan du klikke på Komfort-filteret. Hvis du leder efter et sted at opbevare alle din simmers nye bøger fra et indkøbsflip, kan du kigge på kategorien Opbevaring.



# Regler og muligheder for placering af genstande

*The Sims 3* giver dig mere frihed til at bygge, indrette og møblere, som du vil. Med det nye gitterredskab kan du anbringe møbler i vinkler, så du får den helt rigtige indretning.

## Gitter til/fra

Du kan vælge at få vist et gitter, når du er i Byg eller Køb, der hjælper dig med at anbringe genstande. Dette lader dig centrere genstande mere præcist end tidligere, så du for eksempel kan stille dit fjernsyn direkte ud for sofaen, hænge et maleri op præcist mellem to vinduer og meget andet.

## En ny vinkel på møbler

Du kan også stille møbler og andre genstande i vinkler, der gør dit rum mere behageligt at se på. Så hvis du vil stille to stole over for hinanden eller anbringe en plante i et hjørne, kan du bare prøve dig frem.

**Bemærk:** Når du bruger fri placering af genstande og fri rotering af dem, er der større risiko for, at dine simmere går ind i genstande, eller at de ikke kan komme hen til visse steder og genstande. Sørg for at give dine simmere tilstrækkelig plads til, at de kan bevæge sig rundt.

## Møblerede og umøblerede hjem

Når du vælger et hus i byen, du vil købe til dine simmere, vil du få mulighed for at købe det MØBLERET eller UMØBLERET.

Umøblerede hjem har kun de helt grundlæggende ting, såsom rør (i badeværelse og køkken), borde, skabe og et køleskab. Møblerede hjem koster lidt mere, men har også flere bekvemmeligheder.

## De helt nødvendige ting

Genstandene herunder er nødvendigheder, der bør være i ethvert hjem. Du behøver ikke at gå efter den højeste kvalitet, men uden mindst en simpel udgave af hver af disse genstande vil din simmer få en skidt tilværelse.

- |            |                          |
|------------|--------------------------|
| ◆ Køleskab | ◆ Toilet                 |
| ◆ Seng     | ◆ Badekar eller brusebad |

# Byg

Uanset hvad, du vil bygge, lige fra hytter ved havet til beskedne starthjem inde i byen, foregår det her.

## Sorteringer

Genstande bliver sorteret på samme måde som rumsorteringer i Køb; forskellige kategorier af genstande bliver vist i forhold til, hvor du ville finde dem på grunden.



## Vigtige redskaber

Mange af redskaberne i Byg er intuitive, men nogle af dem kan til at begynde med godt virke komplicerede. De er forklaret herunder.

### Mure

Med dette redskab kan du opstille mure og endda hele rum ad gangen, eller du kan male og sætte tapet op på vægge, der allerede står.

**Hvis du vil bygge mure,** skal du klikke på murikonet og derefter vælge Byg mur-redskabet. Klik på et sted i terrænet eller på et fundament, hvor du vil lade muren starte og hold museknappen nede, mens du trækker hen til det sted, hvor muren skal slutte. Slip museknappen her.

**Bemærk:** Du kan bygge et helt rum ved at bruge Byg rum-redskabet (også under mursorteringen) på samme måde. Du skal bare klikke, holde nede og trække, indtil du har et rum i den størrelse, du ønsker.

**Tip:** Blev dit rum for lille, eller fik du stillet en mur et forkert sted? Så kan du bare bruge håndredskabet og trække muren derhen, hvor du vil have den til at stå!

### Terrænmaling

Tilføj en smuk, smaragdgrøn græsplæne eller måske en have med små kløverstykker. Du kan også lægge garvebark, sand, granit og meget andet.

**Hvis du vil lægge frodigt græs,** skal du vælge Terrænmaling-sorteringen og derefter penslen til terrænmaling. Vælg herefter den type maling, du vil bruge, på paletten længst til højre. Du kan også ændre form og størrelse på din pensel. Klik og træk penslen over terrænet for at male det.

**Bemærk:** Hvis du bruger mere end fire forskellige farver terrænmaling på samme grund, risikerer du at forringe computerens ydelse.

### Træer, buskadser og blomster

Hvad enten du vil have et tårnhøjt egetræ eller et lille pæretræ, en frodig rosenbusk eller en masse isplanter, lader disse redskaber dig anlægge din have, som du vil.

Disse anlægselementer er alle vist som genstande i Køb. Du skal blot klikke på den genstand, du vil have, i kataloget, og derefter klikke der på grunden, hvor du vil stille den.

### Forhammer

Du har lagt fundamentet, og du har bygget mure. Men nu, hvor du kigger på det, er du kommet til at bygge for tæt på gaden. Du kan fjerne genstande hurtigt med dette redskab.

Hvis du vil gå amok og smadre det hele, kan du vælge forhammerredskabet og derefter vælge genstande med det. Hvis du vil fjerne flere genstande, skal du klikke og holde museknappen nede, mens du trækker hen over de ting, du vil have væk.

**Bemærk:** Hvis du vil slette flere genstande i Byg, skal du først klikke på den type genstand, du vil fjerne, og derefter trække hen over resten af tingene.



# Brugermateriale

Du kan optage dit spil på film, tilpasse musikken og meget mere. Du kan også uploade dine produktioner og dele dem med hele The Sims 3-onlinefællesskabet. Du kan uploade alle dine mesterværker, lige fra simmere til sofaer og perfekt indrettede boliger, og du kan også downloade andre spilleres produktioner.

## Filmoptagelse

Du kan fortælle dine egne historier med filmoptagelsesfunktionen eller onlineredskabet i The Sims 3-fællesskabet. Se *Filmoptagelse* nedenfor for at læse mere om filmoptagelse og kamerastyring.

**Bemærk:** Alle film skal være på 1 GB eller mindre.

**Bemærk:** Optagelse af film i højeste og ukomprimeret opløsning resulterer i meget store filstørrelser. Du kan ændre indstillingerne for dine filmoptagelser i menuen Indstillinger.

## Redskabet Lav en film

Du kan lave dine egne film med redskabet Lav en film fra *The Sims 3*-onlinefællesskabet. Du kan bruge dine egne optagelser fra spillet eller vælge fra et bibliotek med filmklip. Du kan også tilføje soundtrack, overgange, undertekster og meget andet!

### Sådan bruger du dine egne spiloptagelser med Lav en film:

Når du har optaget film, skal du åbne spillets startprogram (via menuen Indstillinger). Klik på knappen MINE UPLOADS og vælg de optagelser, du vil bruge, på skærmen Uploads, og klik på UPLOAD. Et popup-vindue kommer frem og lader dig navngive din film og tilføje en beskrivelse. Klik på OK, når du har gjort dette.

**Bemærk:** Du skal være logget ind som spilregistreret bruger for at få adgang til filmredskabet.

I rullemenuen Film og andet skal du vælge LAV EN FILM. Hvis du har uploadet dine egne film og skærmbilleder, vil du kunne se dem på fanerne Filmklip og Billeder. Alternativt kan du gå til deres mapper.

Du kan se alle oplysninger om det valgte klip på tidslinjen her, og du kan også få vist det

Overgang (hvis nogen), der er anvendt på dette klip

Se, om der er tilføjet nogen effekter til dette klip

Træk lyd herhen

Hvis du vil have vist hele din film begyndende med det valgte klip, skal du klikke her

Tilføj en undertekst til et klip

Træk klip, du vil have med i din film, hen til tidslinjen



**Vigtigt:** Mac-brugere kan muligvis ikke få vist film, der er optaget i *The Sims 3*, på deres computere uden en filmafspiller, der understøtter VP6-codecet. Når Mac-brugere har opdateret deres spil, vil de kunne uploade film til fællesskabssiden og lave deres egne film. Læs venligst LæsMig-filen for at få yderligere oplysninger.

## Skærmbillede

Du kan tage billeder af alle de mindeværdige stunder i din simmeres liv.

♦ Tryk på **C** for at tage et skærmbillede. Du kan også klikke på kameraikonet på brugerfladeskiven.

Når du tager et skærmbillede, bliver det gemt i din dokumentmappe under **Electronic Arts\The Sims 3\Screenshots**. Skærmbilleder (og film) vil også blive vist automatisk i Uploads-afsnittet i startprogrammet.

## Brugermusik

Du kan tilføje din egen musik til brugermusikmappen under **Electronic Arts\The Sims 3\Custom Music**. Herefter kan dine simmere vælge denne musik som radiostation.

**Vigtigt:** Startfunktionaliteten i Mac-udgaven af dette spil er ikke den samme som i pc-udgaven. Hvis du vil opdatere din Mac-udgave af *The Sims 3* og aktivere den fulde funktionalitet fra pc-udgaven i startprogrammet, skal du gå til siden Softwareopdateringer i startprogrammet.


## Gem dit materiale

Når du har tilpasset dit materiale og stadig har skærmen Lav en stil åben, skal du klikke på mappeikonet i vinduet øverst til venstre på skærmen. I nogle tilfælde vil en popup-besked bede dig om at klassificere den type materiale, du vil gemme (fx Tapet eller Panel). Vælg en passende materialetype. Et minibillede af din brugergenstand vil blive vist i vinduet øverst til venstre på skærmen med et mappeikon i hjørnet.

Når du har gemt din genstand, kan du vælge at dele den.

## Del dine sager

Du kan dele simmere, familier, grunde, mønstre Lav en stil-design (designede genstande) samt Byg- og Køb-design.

Hvis du vil uploade og dele dine ting med *The Sims 3*-fællesskabet, skal du klikke på . En popup-besked vil bede dig om at navngive din genstand og lave en beskrivelse af den. Indtast disse oplysninger og klik derefter på hakket, når bekræftelsesdialogen bliver vist.

Når dette er gjort, skal du gå til *The Sims 3*-startprogrammet og klikke på knappen UPLOADS. Sæt hak i felterne ved de genstande, du vil dele, og klik på knappen UPLOAD. Når genstanden er uploadet, vil den blive gråtonet, og du vil se et ikon ved siden af den.

**Bemærk:** Du skal være spilregistreret bruger for at dele materiale online.



Velkomstskræmen indeholder links til dine beskeder, *The Sims 3* Exchange, *The Sims 3* Store, de seneste nyheder om *The Sims 3* og andet

Installér og brug downloadet brugermateriale  
Se skærbilleder og film, du har uploadet  
Afinstaller eller deaktiver installeret brugermateriale  
Download softwareopdateringer



Del og upload genstande, simmere, grunde osv.

Køb ind i *The Sims 3* Store

## Få fat i flere ting og sager

Du kan få fat i flere ting til dine simmere. Via startprogrammet kan du besøge The Exchange i *The Sims™*-onlinefællesskabet for at se materiale, andre spillere har produceret, eller du kan besøge *The Sims 3* Store for at købe genstande med SimPoints.

**Bemærk:** Du skal være registreret bruger for at kunne downloade fra *The Sims 3* Store og Exchange.

## Download andre spilleres ting

På startprogrammets velkomstskræm skal du klikke på THE SIMS 3 EXCHANGE og derefter klikke på linket Gå til The Sims 3 Exchange. Vælg den materialekategori, du vil downloade, via knapperne til venstre. Når du har valgt en kategori, kan du også filtrere din visning. Når du finder den genstand, du gerne vil downloade, skal du klikke på knappen TILFØJ TIL SPIL.

## Køb ind i *The Sims 3* Store

På startprogrammets velkomstskræm skal du klikke på THE SIMS 3 STORE og derefter klikke på linket Gå til The Sims 3 Store (eller gå til The Sims 3 Store ved at gå til <http://dk.store.thesims3.com>). Du kan se genstande organiseret efter byg, Køb eller kategori, såsom tøj og frisurer. Klik på de nuværende farver og fanen Materiale for at se mønstre, du kan bruge i Lav en stil.

Du skal have SimPoints for at købe noget. Du kan købe SimPoints direkte via The Sims 3 Store-websiden med et betalingskort.

## Materialestyling

Installér downloadet materiale og upload brugermateriale til onlinefællesskabet. Du kan også slette genstande, der er lagret i Downloadstyring (når du allerede har installeret dem i dit spil eller uploadet dem til onlinefællesskabet).



# Redigering af din by

Tilpas din by, så den passer til dine simmere. Måske er sportsstadionet det vigtigste sted for dine simmere, og du kunne derfor få lyst til at anbringe det mere centralt. Eller måske er der en offentlig grund med en fantastisk beliggenhed, som du gerne vil gøre til en beboelsesgrund. Du kan gøre alt dette og meget mere!

Vælg REDIGÉRBY i menuen Indstillinger. Din visning af byen vil være anderledes, og du vil have nye redskaber til rådighed:

## Vælgeredskabet

Du kan vælge grunde i byen med vælgeredskabet. Kortmærker angiver grundtype og hvilke handlinger, der kan udføres på grunden.

Når du vælger en grund, vil du få en kombination af følgende muligheder, afhængigt af grundtypen:

<b>Smid ud</b>	Flyt alle simmere til udklipsholder med eller uden en kopi af deres hjem
<b>Del op</b>	Send nogle familiemedlemmer til udklipsholderen.
<b>Bland med</b>	Kombinér familiemedlemmerne med en anden familie.
<b>Gem i bibliotek</b>	Læg en kopi af familien eller grunden i biblioteket.
<b>Del</b>	Gem en kopi til upload i startprogrammet.
<b>Skift grundtype</b>	Skift grundtype mellem offentlig og beboelsesgrund
<b>Redigér oplysninger</b>	Redigér familien eller grundens navn og beskrivelse.

**Bemærk:** Hvis du smider alle simmere ud af din aktive familie, vil du ikke længere kunne spille med dem. Du kan fortsætte med at redigere byen, men du skal vælge knappen SKIFT AKTIV FAMILIE og vælge en ny familie, før du kan fortsætte med at spille. Hvis du bare vil finde et andet hus til din aktive familie, kan du flytte ved at bruge telefonen, computeren eller avisen i Lev!

## Flyt grund-redskabet

Med dette redskab kan du samle alle grunde i byen op og flytte dem til tomme grunde andre steder.

Når du har anbragt en grund, vil du få mulighed for at vende den i en passende retning. Hvis der bor folk på grunden, skal de have penge nok til at have råd til den tomme grund, de bliver anbragt på.

## Byg/Køb-redskabet

Med Byg/Køb-redskabet kan du redigere alle ubeboede hjem i spillet eller bygge helt nye hjem på tomme grunde.

## Bulldozerredskabet

Du kan slette alt på grunden med bulldozerredskabet og omdanne den til en tom grund.

**Bemærk:** Du kan ikke bygge på eller rydde en beboet beboelsesgrund. Hvis du vil ændre på en beboet beboelsesgrund, skal du først smide simmerne på den ud.



**Bemærk:** Du kan også fjerne arbejdspladser, selvom det vil gøre visse karrierer utilgængelige. Hvis du for eksempel fjerner forskningslaboratoriet, vil dine simmere ikke kunne vælge forskningskarrieren.

### Udklipsholderen

Udklipsholderen, som bliver vist i skærmens venstre side, er en midlertidig lagerplads for simmere, du har delt op eller smidt ud af spilverdenen. Simmere i udklipsholderen kan anbringes i deres eget hjem i byen med muligheden ANBRING, eller de kan blandes sammen med en eksisterende familie med muligheden BLAND MED. Simmere i udklipsholderen bibeholder deres forhold til andre simmere i den by, de er blevet smidt ud af. Men udklipsholderen bliver ryddet, når du forlader Redigér by, så husk at sende simmere tilbage til byen, før du begynder at spille igen.

### Biblioteket

Biblioteket giver mulighed for permanent opbevaring af familier og grunde. Simmere og grunde i biblioteket er tilgængelige på alle tidspunkter og for alle byer. Du kan kopiere en valgt genstand til byen ved at bruge muligheden ANBRING KOPI. Du kan ikke redigere genstande i biblioteket, men du kan slette eller dele dem, når som helst du vil. Familier, du har lavet i Lav en simmer, såvel som grunde/familier, du deler eller downloader, bliver automatisk anbragt i biblioteket. Simmere, der bliver gemt i biblioteket, mister alle forhold til beboerne i deres tidligere by.





# Tips til bedre ydelse

## Software-opdateringer til Macintosh

En forældet version af din MacOS X-systemsoftware kan lede til problemer med spillets ydelse. For at sikre dig, at du har den seneste version af MacOS X, skal du vælge 'Software-opdatering ...' fra Apple-menuen og følge instruktionerne til, hvordan du opdaterer din systemsoftware.

## Problemer med at køre spillet

- ◆ Sørg for at opfylde systemets minimumskrav til spillet og for at have de seneste drivere til dine grafik- og lydkort installeret:

For grafikkort fra NVIDIA skal du besøge **www.nvidia.com** for at finde og hente dem.

For grafikkort fra ATI skal du besøge **www.ati.amd.com** for at finde og hente dem.

- ◆ Pc-brugere skal, hvis de bruger disk-versionen af spillet, forsøge at geninstallere DirectX fra disken. DirectX findes typisk i mappen DirectX i diskens rod. Hvis du har internetadgang, kan du besøge **www.microsoft.com** for at hente den seneste version af DirectX.

## Generelle tips til problemløsning

- ◆ Pc-brugere, der har disk-versionen af spillet, men hvor skærmen Automatisk afspilning ikke kommer frem for at starte installation/spil, skal højreklikke på ikonet for disk-drevet, der findes i Denne computer og derefter vælge Automatisk afspilning.
- ◆ Hvis spillet kører langsomt, skal du prøve at reducere kvaliteten i nogle af indstillingerne for grafik og lyd i spillets indstillingsmenu. At reducere skærmopløsningen kan ofte forbedre ydelsen.
- ◆ For at få bedst ydelse under spil kan du slå andre baggrundsfunktioner fra (undtagen EADM-applikationen, hvis det er relevant).



# Kundesupport - Vi er her for at hjælpe dig!

Hvis du efter opdatering af dit system stadig oplever problemer med at installere eller køre dit spil, kan du besøge vores hjemmeside for kundesupport <http://support.ea.dk>. De løsninger, du kan finde her, er de samme som dem, der benyttes af staben hos vores kundesupport, så du kan regne med, at de er præcise og opdaterede.

Vores Introduktionsvideo kan yderligere hjælpe med de mest generelle problemer omkring spil og eksplicit vise, hvordan computeren opdateres, baggrundsprocesser lukkes og meget mere.

For at se om du imødekommer minimumspecifikationerne beskrevet på spilæskan, kan du med hjælpeprogrammet **dxdiag** undersøge dit systems hardware og organisere information i en detaljeret rapport. Denne rapport vil også hjælpe EA's kundesupport med hurtigere at løse dit problem.

## Sådan finder du dine systemoplysninger:

1. Klik på **Start** og vælg **Kør**. Indtast herefter **dxdiag** i dialogboksen og klik derefter på **Ok**.
2. Under fanebladet skærm kan du finde generelle systemoplysninger, mens fanebladet Skærm fortæller om grafikkortet.
3. Klik på **Gem Alle Informationer** for at gemme en kopi af rapporten til gennemlæsning og udprintning. Sørg venligst for at have denne rapport ved hånden, når du kontakter EA's tekniske support.

Hvis du ikke kan finde svar på dit spørgsmål, kan du med fordel kontakte os på den danske email-adresse **dk-support@ea.com**. Vi besvarer oftest henvendelser indenfor 24 timer alle hverdage, men du kan forvente hurtige og præcise besvarelser samt en hurtigere løsning på dit problem.

Hvis du ikke har internetadgang eller ønsker at tale med en supporter, kan du ringe til vores kundesupport (12.30-16.30, mandag-fredag) på telefon **70 14 23 67**.

**Bemærk:** Kundesupport yder ikke tip og råd til at komme videre i spillet.



# Begrænset garanti på 90 dage

## Electronic Arts - Begrænset garanti

Electronic Arts yder en garanti til den originale køber af dette produkt for, at lagermediet, som softwareprogrammet/-programmerne begynder sig på, og USB-drevet, hvis tilgængeligt, der følger med dette produkt (samlet "**De dækkede komponenter**") er fri for defekter i materialer og produktion i en periode på op til 90 dage fra købstidspunktet. Hvis et dækket komponent viser sig at være defekt inden for 90 dage efter købstidspunktet, indvilger Electronic Arts i at erstatte det dækkede komponent gratis efter modtagelse af det dækkede komponent hos deres servicecenter med købsbevis og betalt porto. Electronic Arts forbeholder sig retten til at erstatte USB-drevkomponentet, hvis tilgængeligt, med et hvilket som helst USB-drev af samme værdi. Denne garanti er begrænset til de dækkede komponenter, som oprindeligt er leveret af Electronic Arts. Denne garanti vil ikke gælde og bliver annulleret, hvis defekten efter Electronic Arts' vurdering er opstået som følge af misbrug, mishandling eller forsømmelse.

Denne begrænsede garanti erstatter alle andre garantier, hvad enten mundtlige eller skriftlige, udtrykkelige eller underforståede, deriblandt alle garantier for salgbarhed eller egnethed til et særligt formål, og ingen andre aftaler vil binde eller forpligte Electronic Arts. Hvis sådanne garantier ikke kan udelukkes, vil disse, deriblandt underforståede garantier for salgbarhed eller egnethed til et særligt formål, være begrænsede til den 90 dages-periode, der nævnes ovenfor. Electronic Arts kan under ingen omstændigheder holdes ansvarlige for nogen særlige, tilfældige eller afledte skader, der måtte være opstået som følge af besiddelse, brug af eller fejl i dette Electronic Arts-produkt, deriblandt ejendomserstatning og – i lovens videste udstrækning – erstatning for personskaade, også selvom Electronic Arts måtte være blevet oplyst om risikoen for sådanne skader. Nogle stater tillader ikke begrænsninger på, hvor lang tid en underforstået garanti varer og/eller udelukkelse eller begrænsning af tilfældige eller afledte skader, så ovenstående begrænsninger og/eller ansvarsfralæggelse gælder muligvis ikke for dig. I disse retskredse vil Electronic Arts' ansvar være begrænset til, hvad loven i dens videste udstrækning tillader. Denne garanti giver dig specifikke rettigheder. Du vil muligvis også have andre rettigheder, der varierer fra stat til stat.



## RETURNERINGER INDEN FOR 90 DAGES- GARANTIPERIODEN

Returnér venligst produktet sammen med (1) en kopi af den originale salgskvittering, der viser købstidspunktet, (2) en kort beskrivelse af den fejl, du oplever, og (3) dit navn, din adresse og dit telefonnummer til adressen nedenfor, hvorefter Electronic Arts vil sende et nyt lagermedie og/eller en ny manual til dig. Hvis produktet er beskadiget som følge af misbrug eller uheld, vil denne 90 dages-garanti blive annulleret, og du skal følge vejledningen for returneringer efter 90 dages-garantiperioden. Vi anbefaler på det kraftigste, at du sender dine produkter med en leveringsmetode, der kan spores. Electronic Arts er ikke ansvarlige for produkter, der ikke er i deres besiddelse.

### EA - Garantioplysninger

Hvis defekten i lagermediet eller manualen er opstået som følge af misbrug, mishandling eller forsømmelse, eller hvis lagermediet eller manualen viser sig at være defekte efter 90 dage efter købstidspunktet, skal du venligst, for at få oplysninger om erstatning af produktet, gå ind på:

<http://www.ea.dk/support>



INTERNETFORBINDELSE, ONLINEBEKRÆFTELSE OG ACCEPT AF SLUTBRUGERLICENSAFTALE ER PÅKRÆVET FOR AT SPILLE DET DIGITALE THE SIMS 3-DOWNLOADPRODUKT. ADGANG TIL ONLINETJENESTER, DERIBLANDT SIMPOINTS OG DOWNLOADS, KRÆVER EN INTERNETFORBINDELSE, EN EA-KONTO OG SFILREGISTRERING MED DEN VEDLAGTE SERIEKODE. REGISTRERING ER BEGRÆNSET TIL ÉN EA-KONTO PR. SERIEKODE OG KAN IKKE OVERFØRES TIL ANDRE. EA ONLINES BETINGELSER OG VILKÅR KAN LÆSES PÅ [www.ea.com](http://www.ea.com). DU SKAL VÆRE MINDST 16 ÅR FOR AT KUNNE OPRETTE EN EA-KONTO. MAC-BRUGERE SKAL OPDATERE TIL DEN NYESTE VERSION AF THE SIMS 3-STARTPROGRAMMET FOR AT FÅ ADGANG TIL ONLINETJENESTER, DERIBLANDT GRATIS SIMPOINTS OG DOWNLOADS. EA KAN LEVERE VISSE FORMER FOR MATERIALE OG/ELLER OPDATERINGER UDEN YDERLIGERE AFGIFTER, HVIS OG NÅR DE BLIVER TILGÆNGELIGE. DET DIGITALE THE SIMS 3-DOWNLOADPRODUKT BRUGER DIGITAL SECUROM-TEKNOLOGI TIL BESKYTTELSE AF RETTIGHEDER, SOM LEVERES AF SONY DADC AUSTRIA AG. HVIS DU VIL HAVE YDERLIGERE OPLYSNINGER OM SECUROM, KAN DU GÅ TIL <http://faq.securom.com/>.

EA KAN TRÆKKE ONLINEFUNKTIONER TILBAGE EFTER 30 DAGES VARSEL PÅ [www.ea.com](http://www.ea.com).

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, EA-logoet, The Sims, The Sims 3-logoet og The Sims-diamantdesignet er varemærker eller registrerede varemærker tilhørende Electronic Arts Inc. i USA og/eller andre lande. Alle rettigheder forbeholdes. RenderWare er et varemærke eller registreret varemærke tilhørende Criterion Software Ltd. Dele af denne software tilhører med copyright 1998-2008 Criterion Software Ltd. og deres licenstagere. Alle andre varemærker tilhører deres respektive ejere.



Bruger Granny Animation. Copyright © 1999-2009 af RAD Game Tools, Inc.  
Macintosh-konvertering af TransGaming Inc.

Dette spil bruger Cider(tm)-teknologi fra TransGaming Inc. Cider(tm) tilhører med copyright © 2000-2009 TransGaming Inc.

Cider C/C++-komponenter (msvcrt.dll, msvcrt71.dll og msvcp71.dll) indeholder dele af Visual C++ 6.0-komponenter og dele af *Dinkum Compleat C/C++*-biblioteker. Visual C++ 6.0-komponenter tilhører med copyright © 1999 Microsoft Corp. *Dinkumware*-komponenter tilhører med copyright © 1989-2006 by P.J. Plauger og *Dinkumware* Ltd.

Cider MFC & ATL-komponenter (MFC42.dll, MFC71.dll) indeholder Visual C++ 6.0 MFC & ATL-komponenter. Visual C++ 6.0 MFC & ATL-komponenter tilhører med copyright © 1992-1999 Microsoft Corp.

Cider omfatter *libpng*, copyright © 1995-2004 *libpng* project-forfatterne (gå til <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt> for at se en komplet liste).

Denne software er delvist baseret på arbejde af Independent JPEG Group. Cider indeholder *libjpeg*, copyright © 1991-1998, Thomas G. Lane.

Cider benytter NVIDIA's Cg Toolkit, copyright © 2002-2006, NVIDIA Corporation.

Cider indeholder *dmalloc*, copyright © 2001-2006 Wolfram Gloger.

Cider omfatter CSRI *malloc*, copyright (c) 1988, 1989, 1993 University of Toronto



Cider omfatter SDL, copyright (c) 2001-2007 SDL projekt-forfatterne (gå til <http://libsdl.org/credits.php> for at se en komplet liste). SDL er tilgængelig underlagt betingelserne i GNU Lesser General Public License (LGPL), som du kan læses herunder.

Cider indeholder The Better String Library (*bstring*) copyright © 2002-2006 Paul Hsieh.

Dele af denne software tilhører med copyright (c) 2006, Industrial Light & Magic, en afdeling af *Lucasfilm* Entertainment Company Ltd. Visse dele stammer fra og tilhører med copyright andre parter som angivet. Alle rettigheder forbeholdes.

*iniParser* delvis copyright © 2000 af Nicolas *Devillard*.

Dele af denne software tilhører med copyright © 1996-2000 *FreeType*-projektet ([www.freetype.org](http://www.freetype.org)). Alle rettigheder forbeholdes.

Dele af denne software tilhører med copyright © 2006 Simon Brown og bidragydere til Squish-projektet (<http://sjbrown.co.uk/?code=squish>). Alle rettigheder forbeholdes.

Cider *libquartz*. *dylib*-komponenterne indeholder dele af *ffmpeg*, copyright © 2000-2006 Fabrice Bellard.

Cider og relaterede komponenter er distribueret under betingelserne i Cider Technology-licensen og andre *licenser*, herunder GNU LGPL. Licensoplysninger kan findes i slutbrugerlicensaftalen.

Dele af Cider er copyrightbeskyttede © 2002-2006 *ReWind*-projektforfatterne (gå til <http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind> for at se en komplet liste).

Dele af Cider er copyrightbeskyttede © 1993-2006 Wine-projektforfatterne (gå til <http://source.winehq.org/source/AUTHORS> for at se en komplet liste).

Kildekode til LGPL-komponenterne er tilgængelig på: <http://transgaming.org/cvs/>

Andre Cider-komponenter er tilgængelige via CVS og udlicenseres separat under de vilkår, der er beskrevet i de LICENS-filer, der ledsager dem.

Denne software indeholder dynamisk markedsføringsteknologi fra IGAWorldwide Inc. ("IGA-teknologi"), som muliggør, at reklamer midlertidigt kan blive uploadet og udskiftet i dit spil på din pc eller konsol, mens du spiller online. IGA Technology registrerer kun oplysninger til måling af præsentationen af reklamer og hjælp med markedsføringen i den relevante geografiske region og stedet i selve spillet. Registrerede oplysninger kan omfatte IP-adresse, brugernavn, sted i spillet, tidsrummet, en reklame var synlig i, størrelsen på reklamen og vinklen, den kunne ses fra. IP-adressen bliver slettet, når onlinespillet afsluttes. Dit spil kan få tildelt et identifikationsnummer, som bliver gemt på din pc eller konsol, og brugt af IGA til beregning af antallet af unikke og gentagne visninger af dynamiske reklamer i spillet. Identifikationsnummeret er ikke knyttet til nogen former for personlige data. Ingen registrerede oplysninger vil blive brugt til personlig identifikation af dig. Reklameteknologien er indbygget i spillet. Hvis du ikke vil bruge denne teknologi, skal du ikke spille spillet, mens du har forbindelse til internettet. Yderligere oplysninger om EA's retningslinjer for fortrolighed kan findes på [privacy.ea.com](http://privacy.ea.com).



**MXX01606340MT**