



The SIMS 3

WYMARZONE PODRÓŻE

DODATEK DO GRY



OSTRZEŻENIE PRZED EPILEPSJĄ (PADACZKĄ)

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

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

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

W CZASIE GRY NALEŻY ZACHOWAĆ NASTĘPUJĄCE ŚRODKI OSTROŻNOŚCI

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



SPIIS TREŚCI

OSTRZEŻENIE PRZED EPILEPSJĄ (PADACZKĄ)	1
INSTALACJA GRY	3
URUCHAMIANIE GRY	4
PRZYGODA SIĘ ZACZYNA!	5
WPROWADZENIE	6
PODRÓŻE	7
PRZYGODY	8
CECHY	11
NAGRODY SZCZĘŚCIA ŻYCIOWEGO	12
ZWIĄZKI	13
OBIEKTY	14
KOLEKCJE	14
BUDOWANIE	14
EDYCJA MIASTA	15
PORADY DOTYCZĄCE WYDAJNOŚCI	16
CENTRUM POMOCY	17
GWARANCJA	19



WWW.THESIMS3.COM

INSTALACJA GRY

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

Instalacja na komputerze PC (wersja płytowa):

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

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

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

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

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

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

Instalacja na komputerach Macintosh:

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

Instalacja na komputerach PC lub Macintosh

(gry zakupione w sklepach internetowych firm trzecich):

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



URUCHAMIANIE GRY

Komputery PC:

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

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

Komputery Macintosh:

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

DO GRY NIEZBĘDNE JEST ZATWIERDZENIE WARUNKÓW UMOWY UŻYTKOWNIKA. DOSTĘP DO FUNKCJI SIECIOWYCH, WŁĄCZNIE Z PUNKTAMI SIMPOINTS ORAZ MATERIAŁAMI DO POBRANIA, WYMAGA POŁĄCZENIA Z INTERNETEM, POSIADANIA KONTA EA ORAZ ZAREJESTROWANIA GRY ZA POMOCĄ ZAŁĄCZONEGO KODU SERYJNEGO. REJESTRACJA JEST OGRANICZONA DO JEDNEGO KONTA EA NA KOD SERYJNY I NIE PODLEGA PRZENIESIENIU. REGULAMIN EA ONLINE MOŻNA ZNALEŻĆ NA STRONIE WWW.EA.PL. ABY ZAŁOŻYĆ KONTA EA, MUSISZ MIEĆ SKOŃCZONE 16 LAT. UŻYTKOWNICY KOMPUTERÓW MAC MUSZĄ DOKONAĆ AKTUALIZACJI DO NAJNOWSZEJ WERSJI PROGRAMU STARTU GRY *THE SIMS™ 3*, ABY UZYSKAĆ DOSTĘP DO FUNKCJI SIECIOWYCH, WŁĄCZNIE Z DARMOWYMI PUNKTAMI SIMPOINTS ORAZ MATERIAŁAMI DO POBRANIA. EA MOŻE DOSTARCZAĆ OKREŚLONE MATERIAŁY DODATKOWE I (LUB) AKTUALIZACJE BEZ DODATKOWEJ OPŁATY, JEŚLI I KIEDY BĘDĄ DOSTĘPNE.

EA MOŻE ZAPRZESTAĆ OBSŁUGI FUNKCJI SIECIOWYCH PO UPŁYNIĘCIU 30 DNI OD UMIESZCZENIA STOSOWNEGO OGŁOSZENIA NA STRONIE WWW.EA.PL.



PRZYGODA SIĘ ZACZYNA!

Spakuj bagaże i przygotuj swoich Simów na ekscytującą wyprawę wokół świata w grze *The Sims™ 3 Wymarzone podróże*! Pełna nowych, niesamowitych przygód gra *The Sims™ 3 Wymarzone podróże* daje Twoim Simom okazję do odwiedzenia egzotycznych miejsc i nauczania się nowych umiejętności, które przemienią ich w prawdziwych obywateli! Czy chcesz, by Twój Sim stał się słynnym fotografem robiącym zdjęcia na ulicach Champs Le Sims we Francji? A może wolisz uczyć się sztuk walki u mistrzów w Shang Simla w Chinach? Twój Sim może też odkrywać tajemnice Sfinksa i badać piramidy w Al Simharze w Egipcie, biorąc udział w poszukiwaniu prastarych relikwii! Możesz nawet zbudować własną piwnicę lub grobowiec w domu Twojego Sima! Twoi znajomi i rodzina zgubią się w podziemnym labiryncie. Możesz też stworzyć znakomite miejsce do przechowywania dojrzewającego Nektaru. Świat należy do Ciebie!

NOWOŚĆ SKRÓT Klawiszowy Trybu Życia!

Otwórz Dziennik Przygody

K





WPROWADZENIE

Od rozpoczęcia przygód w grze *The Sims™ 3 Wymarzone podróże* dzieli Cię tylko jeden lot samolotem. Użyj telefonu, aby wysłać swoje istniejące rodziny na wycieczkę do Chin, Egiptu lub Francji. Możesz także stworzyć nowych Simów, używając nowych cech i ubrań!

ROZPOCZĘCIE NOWEJ GRY

Jeśli masz już rozpoczętą grę w *The Sims™ 3*, ta opcja widoczna jest w menu głównym. Po zainstalowaniu gry *The Sims™ 3 Wymarzone podróże*, możesz kontynuować istniejącą grę.

Aby rozpocząć nową grę, wybierz otoczenie z menu rozwijanego, a następnie kliknij na ikonie wyboru. Wybrane otoczenie zostanie wczytane.

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

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

W przypadku gotowych rodzin, kliknij na jednej z ikon z niebieskim domkiem, aby przeczytać opis członków rodziny i domu, oraz zobaczyć poziom trudności, rozmiar parceli, a także sumę posiadanych przez rodzinę simoleonów. Kliknij na opcji **WYBIERZ** w polu opisu, aby grać tą rodziną.

UWAGA: Gdy ukończysz samouczek, możesz także wybrać pustą parcelę i zbudować własny dom dla Twoich Simów.

ZAPISYWANIE I WCZYTYWANIE

Jedna zapisana gra reprezentuje całe Twoje miasto. Aby zapisać grę, wybierz opcję **ZAPISZ** w menu opcji. Wpisz nazwę gry, a następnie kliknij na ikonie wyboru. Zawsze możesz rozpocząć nową grę w menu głównym.

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

Możesz zapisać grę także przebywając za granicą. Nie możesz jednak przełączyć na inną rodzinę, dopóki podróżująca rodzina nie wróci do domu.

OPCJE

W menu opcji możesz zmienić ustawienia grafiki, dźwięku, rozgrywki, nagrywania filmów oraz muzyki.

NOWOŚĆ LEKCJE

Teraz możesz ponownie odtworzyć wszystkie uwagi i wskazówki, jakie pojawiają się po rozpoczęciu gry. Możesz wybrać wyświetlanie uwag w grze podstawowej, w dodatku *The Sims™ 3 Wymarzone podróże*, lub tu i tam! Dzięki temu zachowasz wszystko pod kontrolą.

PODRÓŻE

Na odwiedzenie czekają trzy miejsca: Francja, Egipt oraz Chiny. Każde miejsce zawiera niebezpieczne grobowce, przygody do ukończenia, ciekawych miejscowych oraz nowe umiejętności, których możesz się nauczyć i wykorzystać je w praktyce!

Rozpocznij wyprawę wybierając opcję PODRÓŻ na telefonie lub komputerze Twojego Sima. Pojawi się ekran, na którym możesz wybrać miejsce docelowe. Odwiedziny w każdym kraju kosztują różną sumę simoleonów, a każdy dodatkowy Sim dołączony do wyprawy zwiększa jej koszt.

UWAGA: Simki w widocznej ciąży oraz niemowlęta i małe dzieci nie mogą podróżować. Co więcej, simowe dzieci nie mogą podróżować bez dorosłego. Jeśli Simka dopiero co zaszła w ciążę i jeszcze nie widać jej brzuszka, może wyruszyć w podróż. Gdy ciężarna Simka prowadzi swoją przygodę, podczas jej ciąży nie będzie żadnych postępów.

WIZA

Wszyscy Simowie mają wizę do każdego z zagranicznych krajów. Podczas pierwszej wyprawy Twój Sim może podróżować dość krótko, ze względu na swój niski poziom wizen. Aby poprawić poziom swoich wiz, Simowie muszą wypełniać przygody za granicą. Wizen o wyższych poziomach zapewniają różne korzyści, włącznie z dłuższym czasem podróży, dostępem do unikalnych nagród przygodowych, a nawet możliwością zakupu domu wakacyjnego!

BAZA WYPADOWA

Wszyscy Simowie odwiedzający po raz pierwszy nowe miejsce przybywają do bazy wypadowej. Baza wypadowa zapewnia wszystkie podstawowe udogodnienia, dzięki którym Twój Simowie mogą zadbać o swoje potrzeby. Jest to także dobre miejsce, gdzie można spotkać innych poszukiwaczy przygód i odpocząć. W każdej bazie wypadowej znajduje się tablica ogłoszeń o pracy, na której Simowie mogą szukać zaproszeń na przygody!





PRZYGODY

Przygody to jeden z najlepszych sposobów, by spróbować wszystkiego co ma do zaoferowania obcy kraj. Niektóre przygody wymagają pomocy miejscowym w ich codziennym życiu, podczas gdy inne wiążą się z kilkoma wyprawami do różnych krajów, w celu rozwiązania poważnych problemów (oraz umożliwiają zdobycie wielkich bogactw!). Każdego dnia jest także szansa, że Twój Simowie otrzymają telefon z propozycją nowej okazji.

DZIENNIK PRZYGODY

Wszyscy Simowie mają własne dzienniki przygody, których mogą używać w celu przeglądania ważnych informacji związanych z aktualnymi przygodami, kolekcji relikwów, statystyk grobowców oraz faktów o każdym miejscu wyprawy.

Dziennik Przygody możesz otworzyć przechodząc do sekcji przygód na zakładce okazji albo wciskając klawisz **K**. Gdy Twój Simowie mają przygodę, nad panelem nastrójników Twojego Sima pojawi się narzędzie śledzenia przygód. Śledzenie przygód wyposażone jest w przycisk, który otwiera Dziennik Przygody i podaje pomocne informacje, które pomogą w ukończeniu aktualnej przygody Twojego Sima.

Dziennik Przygody zawiera wszystkie aktualnie aktywne przygody wszystkich Simów w rodzinie, podzielone według miejsc. Simowie mogą mieć tylko jedną aktywną przygodę w danym miejscu.

Dziennik podaje także ważne informacje i statystyki o relikwach, włącznie z ich liczbą, wiekiem, wielkością kolekcji oraz sumą przebadanych elementów. Skompletuj cały zbiór relikwów i umieść go na wystawie, aby popisać się przed innymi Simami oraz zdobyć bardzo skuteczne nastrójniki!

GROBOWCE

W każdym kraju znajduje się pewna liczba grobowców, katakumb oraz interesujących miejsc do zbadania. Większość można znaleźć pod dużymi punktami widokowymi, takimi jak piramidy lub Smocza Jaskinia. Eksploracja ujawni wiele sekretów, zatem zaglądaj do domów miejscowych przyjaciół lub odwiedzaj porzucone miejsca w całym mieście!

Grobowce wymagają od graczy rozwiązywania łamigłówek, aby ich Simowie uzyskali dostęp do głębi podziemi. Simowie muszą pokonać wiele przemysłnych pułapek, aby dostać się do wspnianiałych skarbów. Strzeż się zatem!

WSKAZÓWKA: Chcąc przesunąć posążek, zbliż kursor myszki do jednego z boków posążka, aż zobaczysz strzałkę. Twój Sim przepcha lub przeciągnie posążek w kierunku wskazywanym przez strzałkę.



KAMIENNE KLUCZE

Kamienne panele oraz niektóre skrzynie skarbów wymagają specjalnych, prastarych kluczy, które je otwierają. Możesz przekonać się jakiego rodzaju kamienny klucz jest potrzeby do aktywacji panelu, przesuwając kursor myszki nad panel. Wiele paneli wymaga unikalnego kamiennego klucza, który można zdobyć tylko wypełniając lub rozpoczynając pewne przygody.

SKARB

Zbieraj specjalne obiekty ze skrzyń skarbów, studni do nurkowania, dziur w ścianach, mrocznych zakamarków oraz spod stert gruzu w grobowcach i wykopaliskach. W skarbach znajdziesz starożytne relikty, pospolite artefakty, nowe metale, antyczne monety, klejnoty i nie tylko. Nie zapomnij przebadać reliktyw, aby odkryć ich wiek i wartość!

MUMIE

Mumie to najgorszy koszmar poszukiwacza przygód! Te starożytne i złowrogie istoty wylażą z sarkofagów, więc uważaj, gdy szukasz w nich skarbów! Mumie mogą atakować Simów, którzy nie uciekną przed nimi dość szybko. Odwracaj uwagę mumii za pomocą specjalnych przekąsek, które można kupić od jednego z kupców, za antyczne monety. Jeśli jednak Simowi nie uda się uciec przed mumią, może zostać ogłuszony, albo – co gorsze – przekłuty! Uch!

UWAGA: Simowie także mogą stawać się mumiami, ze wszystkimi tego konsekwencjami, zarówno dobrymi, jak i złymi! Wypatruj reliktyw i specjalnych sarkofagów, w których trzeba je ułożyć ...

KLĄTWA MUMII

Gdy Sim zostanie przekłuty, otrzyma nastrójnik „Klątwa mumii”. Zdejmij przekleństwo zanim upłynie czas nastrójnika, inaczej Twój Sim przepadnie. Jest kilka sposobów zdjęcia klątwy: trzeba się przespać w Błogosławionym Sarkofagu Królów, odkryć Wężowy Pocałunek albo szukać ratunku na końcu grobowca Sfinksa.

PRYZYWANIE MUMII

Gdy uda Ci się odkryć sekrety mumii, zyskasz możliwość przyzywania mumii do swojego domu.

Odnaalezienie Sarkofagu Królów także umożliwi Ci przyzywanie mumii, dzięki czemu Twój Sim może w dowolnej chwili zaprosić mumię do domu.



KOLEKCJONOWANIE RELIKTÓW

Podczas badań Simowie mogą odkrywać relikty kultury odwiedzanego kraju. Relikty datują się od niezbyt starych do starożytnych. Starożytny relikw jest rzadki, bardzo cenny i stanowi część kolekcji. Simowie otrzymują nastrójnik „Cudowna Kolekcja” po skompletowaniu kolekcji starożytnych relikw. Szukaj zatem wszędzie tych cennych skarbów!

Przeprowadzenie analizy relikwu może zwiększyć lub zmniejszyć jego wartość.

TARG

W każdym zagranicznym miejscu znajduje się targ, pełen miejscowych i nowych obiektów, które Twoi Simowie mogą kupować. Na podglądzie mapy znajdź znacznik targu, a następnie szukaj kas i kupców, gdy dotrzesz na parcelę. Na targach mieszczą się sklepy sprzedające nowe rodzaje jedzenia, książki (włącznie z miejscowymi przepisami), relikty (towar na sprzedaż zmienia się codziennie!). Jest tu także sklep ogólny. W sklepie ogólnym możesz nabyć niezbędne rzeczy dla poszukiwaczy przygód, takie jak suszone jedzenie, prysznic w puszcze oraz namiot. Te obiekty mogą decydować o przeżyciu w grobowcach, więc rób z nich użytek.

Sklep ogólny może także sprzedawać obiekty potrzebne dla nowych umiejętności, jakie można znaleźć na miejscu. Na przykład, w sklepie ogólnym w Egipcie możesz kupić aparat fotograficzny, aby zdobyć umiejętność fotografowania! W Nektarni we Francji jest także kupiec Nektaru. Specjalne obiekty do nauki sztuk walki można kupić tylko w Chinach.

Jest także pewien kupiec, który krąży po targu, sprzedając specjalne nagrody przygotowawcze. Ten specjalny kupiec przyjmuje tylko antyczne monety, które można znaleźć w grobowcach i skrzyniach skarbów na całym świecie. Do zakupu niektórych z jego towarów potrzebny jest wysoki poziom wizy, zatem pamiętaj, aby wypełniać przygody w celu zwiększenia poziomu wizy Twojego Sima!

Gdy przesuniesz kursor myszki nad kupca, pojawi się jego imię, wraz z informacją o rodzaju sprzedawanych przez niego towarów. Możesz w dowolnej chwili kliknąć na kupca i wybrać opcję KUPOBIKTY, nawet gdy kupiec jest daleko od swojego sklepu. Przesuwaj kursor myszki nad Simami wędrującymi po targu, gdy chcesz znaleźć specjalnego kupca.



CECHY

Oko fotografa

Simowie z tą cechą uwielbiają fotografować i wykonują wspaniałe zdjęcia. Uczą się umiejętności fotografowania szybciej, robią zdjęcia warte więcej simoleonów i mają unikalne interakcje socjalne związane z fotografią.

Zdyscyplinowanie

Zdyscyplinowani Simowie są fantastycznymi ekspertami sztuk walki. Dzięki swojej cierpliwości i poświęceniu uczą się sztuk walki szybciej, rzadziej przegrywają i lepiej radzą sobie podczas sparingów oraz łamania desek.

Poszukiwacze przygód

Poszukiwacze przygód uwielbiają... przygody. Otrzymują nastrój podczas odwiedzania nowych miejsc i zwiedzania grobowców. Szybciej zwiększają poziom swojej wizji i nie są tak zmęczeni po powrocie z wyprawy do domu.

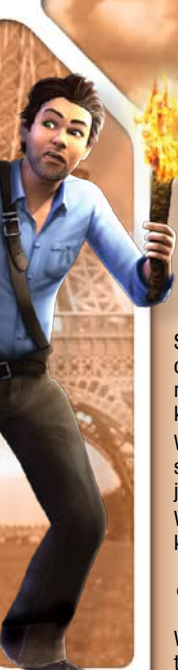
UMIEJĘTNOŚĆ FOTOGRAFOWANIA

Simowie mogą kupić prosty aparat fotograficzny w każdym sklepie ogólnym w Chinach, Egipcie lub Francji. Sklep ogólny w Egipcie ma w ofercie trzy rodzaje aparatów, od prostych kompaktów do zaawansowanych lustrzanek. W egipskiej księgarni można także kupować podręczniki fotografowania.

Simowie mający aparat w swoim wyposażeniu mogą fotografować wszystko wokół nich. Są niezliczone tematy zdjęć, włącznie z romantycznymi chwilami u sąsiadów lub niebezpiecznymi mumiami w grobowcach. Pstrykaj, aby skompletować wszystkie kolekcje zdjęć! Każde zdjęcie kosztuje kilka simoleonów, ale Simowie mogą także sprzedawać swoje najlepsze zdjęcia ze sporym zyskiem! W miarę rozwoju swoich umiejętności fotografowania Simowie uzyskują możliwość stosowania różnych filtrów fotograficznych oraz wykonywania zdjęć o różnych rozmiarach. Kliknij na ikonie aparatu w wyposażeniu Sima, aby zrobić zdjęcie.

Simowie z cechą „Oko fotografa” są mistrzami fotografowania. Ich zdjęcia są większe i Simowie szybciej rozwijają tę umiejętność.





WYRÓB NEKTARU

Simowie fascynujący się sztukami kulinarnymi mogą teraz doskonalić swoje talenty, rozwijając umiejętność wyrobu nektaru. Simowie mogą uczyć się, używając wytwórcy nektaru w Nektarni lub czytając podręczniki kupione we Francji. Nektarnię w Champs Les Sims powinien odwiedzić każdy Sim, którego interesuje wyrób nektaru albo który chce zakupić sprzęt do jego produkcji!

Simowie z tą umiejętnością powinni skupić się na uprawie dobrych jakościowo gron oraz innych owoców, a następnie na tworzeniu nowych kombinacji owoców w wytwórcy nektaru. Po wyciśnięciu owoców, wytwórca nektaru przetwarza sok w smakowity nektar, który doskonale smakuje w połączeniu z dobrym jedzeniem.

Wyrabiający nektar Simowie, którzy mają trochę czasu, mogą powoli poprawiać jakość swojego nektaru, przechowując kompozycje smakowe na stojakach. Nektar dojrzewa jeszcze szybciej, gdy jest przechowywany w piwnicy.

Wyrób nektaru to forma sztuki, zatem eksperymentuj z wieloma owocami, a także kilkoma nowymi odmianami gron z Champs Les Sims we Francji.

SZTUKI WALKI

W Shang Simla w Chinach Simom o silnym umyśle i ciele przekazywane są prastare tajemnice sztuk walki. Odwiedź akademię w Shang Simla, aby ćwiczyć na manekinie treningowym albo kup podręcznik u sprzedawcy książek w Chinach.

Bardziej zaawansowani eksperci sztuk walki mogą trenować na łamaczach desek, sparować z innymi, medytować, a nawet uczestniczyć w turnieju organizowanym przez akademię. Kup sprzęt do treningów w sklepie ogólnym w Chinach albo wybierz interakcję SPARRING z innymi zawodcami sztuk walki.

Medytacja to mentalne ćwiczenie, które pozwala pozbyć się codziennego stresu. Po pewnym czasie spędzonym na medytacji Sim poprawi także swoją ocenę pracy lub nauki, a także szybciej będzie uczył się nowych umiejętności. Po osiągnięciu szczytu koncentracji umysłu Simowie mogą nawet teleportować się na znaczne odległości.

Turnieje odbywają się tylko w Shang Simla w Chinach. Podczas odwiedzin w Chinach zawodca sztuk walki ma dodatkową interakcję za pomocą telefonu, która umożliwia mu spotkanie się z innymi Simami na meczu turniejowym.

NAGRODY SZCZĘŚCIA ŻYCIOWEGO

Pojawiła się pewna liczba nowych nagród szczęścia życiowego, dostępnych dla Twoich Simów, którzy zdobyli i zgromadzili punkty szczęścia życiowego. Chcąc zdobywać punkty szczęścia życiowego dbaj o zadowolenie i dobry nastrój swoich Simów.

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

Oto niektóre z nowych nagród szczęścia życiowego:

Beztroski	Simowie spełniają swoją potrzebę zabawy szybciej, dzięki czemu są szczęśliwsi!
Nigdy więcej rachunków	Jak sama nazwa wskazuje, Simowie nie będą już musieli płacić rachunków! Tak jest!
Podróżujący bywalec	Idealna nagroda dla zaciętych podróżników. Podróżujący bywalcy mogą wybierać się na wyprawy płacąc mniej!
Sen w transie medytacyjnym	Dzięki zaawansowanym technikom spania, Ci Simowie muszą spać tylko przez kilka godzin dziennie!
Przygotowany podróżnik	Podróżowanie w grupie wydłuża czas trwania przygody.
Doświadczony łowca reliktyw	Za pomocą tej cechy możesz gromadzić cenniejsze kolekcje antyków.
Zmiana smaku	Czym byłoby życie bez zmiany? Wybierz ponownie ulubione rzeczy swojego Sima.
Bez zazdrości	Nie przejmuj się tymi mniej lub bardziej dyskretnymi uśmieškami do atrakcyjnego Sima po drugiej stronie drogi!
Nieokresany ale w dobry sposób	Będąc gościem czuj się jak u siebie w domu, nie obawiając się nagany za nieodpowiednie zachowanie.
Kamienne serce	Emocje są przereklamowane. Nie przejmuj się odrzuceniem, upokorzeniem, czy nawet stratą przyjaciela.

ZWIĄZKI

Simowie podczas zagranicznych podróży spotkają i zaprzyjaźnią się z wieloma różnymi i ciekawymi Simami. Możesz uczyć się lokalnych piosenek od zagranicznych Simów. Miejscowi mogą nawet pomagać Twoim Simom w ukończeniu ich przygód!

Simowie mogą dzwonić do swoich przyjaciół i ukochanych za granicą. Twoi Simowie mogą także zaprosić grupę zagranicznych Simów na wspólną, wielokulturową wizytę!

Zagraniczni goście przybędą następnego ranka po otrzymaniu zaproszenia. Chociaż zawsze mogą zostać wyproszeni za pomocą odpowiedniej interakcji, lepiej jednak podejmować przybyszy z zagranicy gościnnie. Gdy wizytujący Sim powróci do swojego kraju po udanej podróży, cała rodzina uzyska premię do związków z tym Simem. Możesz w danej chwili zaprosić tylko jedną grupę zagranicznych przyjaciół.



OBIEKTY

Jest mnóstwo nowych przedmiotów, które pozwolą Ci bawić się jeszcze lepiej.

Czy Twój Simowie lubią podróże? Teraz możesz ozdobić swój dom nowymi obiektami o motywach egipskich, francuskich i chińskich. Dzięki temu Twój Simowie będą mile wspominali swoje przygody! Podczas podróży zbieraj egzotyczne obiekty, których nie kupisz w domu, takie jak podstawki na kadzidła, a nawet maszyna do wyrobu ciasteczek z wróżbą! Jeśli Twój Sim ma szczęście, być może znajdzie podczas wyprawy egzotycznego magicznego gнома!

Dodawaj nowe ozdoby do swojego domu. Wybieraj spośród nowych dzieł sztuki, mebli, roślin, a nawet rzeźb na dach! Przebierz swoich Simów w najnowsze stroje dla podróżnych, egzotyczne ubrania, fryzury i makijaż.

KOLEKCJE

Podczas zagranicznych podróży możesz znajdować i zbierać różnego rodzaju obiekty. Oprócz cennych relikwii znajdujących w grobowcach, Twój Simowie mogą znajdować egzotyczne owady, nowe ryby i stworzenia wodne, zagraniczne owoce i warzywa do posadzenia w Twoim ogródku, kosztowne klejnoty i nowe metale. Niech Twój Sim spróbuje złowić karpia Koi lub rybę-mumię! Uprawiaj pomelo lub wiśnie, przyrządzaj smakowite naleśniki francuskie lub sajgonki, albo wyrusz na poszukiwanie tajemniczego świetlistego motyla. Zbadaj każde miejsce, aby znaleźć po trochu wszystkiego!

BUDOWANIE PIWNICA

Teraz możesz z łatwością wybudować piwnicę, za pomocą nowego narzędzia! Możesz stworzyć cztery podziemne piętra, oprócz pięciu możliwych na powierzchni gruntu, co daje w sumie dziewięć (dziewięć!) dostępnych pięter.

Aby stworzyć piwnicę:

1. Przejdź do trybu budowania, wybierz ikonę narzędzia piwnicy oraz wybierz podłogę na poziomie gruntu.
2. Przeciągnij narzędzie po gruncie, aby stworzyć piwnicę jedno piętro niżej. Pola gruntu staną się niebieskie, aby pokazać, że pod nimi znajduje się piwnica. Przejdź o jedno piętro w dół, aby obejrzeć piwnicę.
3. Jeśli ponownie przeciągniesz narzędziem piwnicy, możesz stworzyć kolejną piwnicę pod aktualnym piętrem. Jeśli przytrzymasz wciśnięty klawisz **SHIFT**, a następnie przeciągniesz nim pod ziemią, możesz stworzyć piwnicę na aktualnym piętrze.

4. Łącz ze sobą piwnice i powierzchnię gruntu za pomocą schodów. Możesz umieścić schody gdziekolwiek chcesz, ale upewnij się, że na piętrze powyżej nie ma przeszkód.

Aby usunąć piwnicę pod aktualnym piętrzem, wybierz narzędzie piwnicy i przytrzymaj wciśnięty klawisz **CTRL**, przeciągając kursor nad podłogą piwnicy, którą chcesz usunąć. Jeśli chcesz usunąć piwnicę na tym samym poziomie co aktualne piętro, wciśnij klawisze **CTRL + SHIFT** i przeciągnij nad nią kursorem.

UWAGA: Nie możesz budować piwnicy pod stawami lub basenami.

DACH PAGODY

Simowie mogą teraz nadać swoim domom chiński charakter, tworząc dachy pagody. Różne kolory i style pomogą Twoim Simom jeszcze lepiej upiększyć ich dom. Są różne style pagód do wyboru. Możesz także budować dachy ukośne.

Aby stworzyć dach pagody, wybierz narzędzie zadaszania w trybie budowy. Wybierz styl pagody, którego chcesz użyć i kliknij oraz przeciągnij dach nad wybranym obszarem, by stworzyć nowy dach. Możesz także zmienić kolor i teksturę dachu.

UWAGA: Fajną cechą dachu pagody jest możliwość dostosowania jego nachylenia, dzięki czemu zyska naprawdę realistyczny wygląd. Są także obiekty, które możesz umieszczać na dowolnym dachu!

ULUBIONE STYLE

Masz teraz więcej opcji wystroju, dzięki możliwości wyboru stylów i dodawania ich do swojej listy ulubionych. Aby dodać wzór, wybierz rodzaj wzoru w trybie tworzenia stylu. Gdy wpadnie Ci w oko jakiś wzór, kliknij na ikonie serca. Pojawi się menu ulubionych, skąd możesz wybrać różne ciekawe wzory.

EDYCJA MIASTA

W trybie edycji miasta możesz zmieniać rodzaj parceli z mieszkalnej na publiczną i odwrotnie. Po wybraniu trybu edycji miasta w menu głównym, kliknij na ikonie wyboru, a następnie wybierz parcelę, którą chcesz zmienić.

Aby zmienić typ parceli mieszkalnej, musisz najpierw wyprowadzić rodziny z zajętych domów. Eksmituj je, połącz z inną rodziną lub podziel i umieść w innych miejscach. Możesz wyprowadzić samą rodzinę albo wraz z ich domem, co stworzy kopię domu i pozostawi oryginał na parceli.

Zmieniając typ parceli na publiczną, masz kilka możliwości wyboru rodzaju parceli, jaką możesz stworzyć. Możesz tu postawić bibliotekę, stworzyć plażę, zbudować siłownię lub galerię sztuki. Możliwości jest znacznie więcej!



PORADY DOTYCZĄCE WYDAJNOŚCI

AKTUALIZACJA OPROGRAMOWANIA MACINTOSH

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

PROBLEMY PODCZAS GRY

- ◆ Upewnij się, że Twój komputer spełnia minimalne wymagania systemowe gry oraz że masz zainstalowane najnowsze sterowniki karty graficznej i karty dźwiękowej. Jeśli masz kartę graficzną NVIDIA, odwiedź stronę www.nvidia.pl, aby pobrać sterowniki. Jeśli masz kartę graficzną ATI, odwiedź stronę www.ati.amd.com, aby pobrać sterowniki.
- ◆ Jeśli korzystasz z wersji płytowej gry, spróbuj zainstalować biblioteki DirectX z płyty. Zazwyczaj można je znaleźć w folderze DirectX w głównym katalogu na płycie. Jeśli masz dostęp do Internetu, możesz odwiedzić stronę www.microsoft.com i pobrać najnowszą wersję bibliotek DirectX.

OGÓLNE WSKAZÓWKI PRZY ROZWIĄZYWANIU PROBLEMÓW

- ◆ Jeśli korzystasz z wersji płytowej niniejszej gry i ekran autoodtwarzania nie pojawia się samoczynnie po włożeniu płyty do napędu, kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę napędu w oknie „Mój komputer” i wybierz autoodtwarzanie.
- ◆ Jeśli gra działa powoli, spróbuj zmienić niektóre ustawienia dźwięku i grafiki w menu opcji gry. Zmniejszenie rozdzielczości ekranu umożliwia zwykle zwiększenie wydajności gry.
- ◆ W celu uzyskania optymalnej wydajności możesz wyłączyć inne aplikacje działające w tle (oprócz programu EA Download Manager, jeżeli jest on konieczny do uruchomienia gry), w tym również program antywirusowy (z zachowaniem odpowiednich środków ostrożności).

CENTRUM POMOCY

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

Ponadto w pliku *pomocy EA* znajdziesz rozwiązania najczęstszych problemów i odpowiedzi na pytania dotyczące prawidłowego używania tego produktu.

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

W przypadku systemu Windows Vista: przejdź do menu **Start > Gry**, kliknij ikonę gry prawym przyciskiem myszy i wybierz odpowiednią pozycję w menu podręcznym.

W przypadku wcześniejszych wersji systemu Windows: kliknij pozycję **Pomoc techniczna** w grupie gry w menu **Start > Programy** (lub **Wszystkie programy**).

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

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

Aby otworzyć plik EA Help na komputerach Macintosh:

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

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





CENTRUM POMOCY EA W INTERNECIE

Jeśli masz dostęp do Internetu, odwiedź stronę Centrum Pomocy EA pod adresem:
<http://pomoc.ea.pl>

Znajdziesz tu wiele informacji na temat DirectX, kontrolerów gry, modemów i sieci, a także informacje o bieżącej konserwacji systemu oraz wydajności. Nasza strona zawiera aktualne informacje dotyczące najczęściej występujących problemów, pomoc związaną z daną grą oraz odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania (FAQ).

Z tych samych informacji korzystają nasi technicy podczas rozwiązywania problemów z działaniem gry. Aktualizujemy naszą stronę pomocy codziennie, jeśli zatem szukasz szybkiego rozwiązania, zajrzyj najpierw tam.

KONTAKT Z CENTRUM POMOCY

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

E-mail: pomoc_techiczna@ea.com

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

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

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

GWARANCJA

UWAGA: poniższe gwarancje mają zastosowanie jedynie do produktów w wersji pudełkowej. Nie odnoszą się do produktów sprzedawanych w sieci, za pośrednictwem EA Store lub firm trzecich.

OGRANICZONA GWARANCJA

Electronic Arts gwarantuje nabywcy oprogramowania, że nośnik, na którym oprogramowanie zostało zapisane, będzie wolny od wad mechanicznych i wykonania przez 12 miesięcy od daty zakupu. Przez ten czas uszkodzone nośniki będą wymieniane pod warunkiem odesłania oryginalnego nośnika wraz z dowodem zakupu, opisem uszkodzenia i adresem zwrotnym do Electronic Arts Polska, ul. Łżecka 26, 02-135 Warszawa. Niniejsza gwarancja jest dodatkowa i w żaden sposób nie ogranicza praw ustawowych. Niniejsza gwarancja nie obejmuje samego oprogramowania, które jest dostarczane bez gwarancji, jak i nośnika, jeśli był używany niewłaściwie, został uszkodzony, bądź był nadmiernie eksploatowany.

Electronic Arts nie obejmuje gwarancją produktów zakupionych z drugiej ręki (gdy konsument nie jest pierwszym użytkownikiem produktu).

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, logo EA, The Sims, logo The Sims 3 oraz wzór kryształka The Sims są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub w innych państwach. Wszelkie prawa zastrzeżone. RenderWare jest znakiem towarowym lub zarejestrowanym znakiem towarowym Criterion Software Ltd. Elementy tego oprogramowania są chronione prawami autorskimi 1998–2005 Criterion Software Ltd. oraz jego licencjodawców. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.



Użyto Granny Animation. Copyright © 1999–2009 by RAD Game Tools, Inc.

Konwersja na komputery Macintosh opracowana przez TransGaming Inc.

Niniejsza gra wykorzystuje technologię Cider™ od TransGaming Inc. Cider™ chronione jest prawami autorskimi Copyright © 2000–2009 TransGaming Inc.





Komponenty Cider C/C++ (msvcrt.dll, msvcr71.dll, msvcp71.dll, msvcr80.dll oraz msvcp80) zawierają fragmenty komponentów uruchomieniowych Visual C++ 6.0 oraz bibliotek Dinkum Compleat C/C++.

Komponenty Visual C++ 6.0 chronione są prawami Copyright © 1999 Microsoft Corp. Komponenty Dinkumware chronione są prawami Copyright © 1989–2006 P.J. Plauger and Dinkumware Ltd.

Komponenty Cider MFC & ATL (MFC42.dll, MFC71.dll) zawierają komponenty Visual C++ 6.0 MFC & ATL.

Komponenty Visual C++ 6.0 MFC & ATL chronione są prawami autorskimi Copyright © 1992–1999 Microsoft Corp.

Cider zawiera libpng, Copyright © 1995–2004 autorzy projektu libpng

(pełna lista na stronie <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt>).

Niniejsze oprogramowanie oparte jest częściowo na pracy Independent JPEG Group.

Cider zawiera libjpeg, copyright © 1991–1998, Thomas G. Lane.

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

Cider zawiera dmalloc, Copyright © 2001–2006 Wolfram Gloger

Cider zawiera CSRI malloc, Copyright © 1988, 1989, 1993 University of Toronto

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

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

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

Część tego oprogramowania jest chroniona prawami autorskimi Industrial Light & Magic, wydziału Lucasfilm Entertainment Company Ltd. Prawa autorskie do elementów tego oprogramowania jak wskazano. (copyright © 2006) Wszystkie prawa zastrzeżone.

iniParser Portions Copyright © 2000 Nicolas Devillard.

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

(copyright © 1996–2000) Wszystkie prawa zastrzeżone.

Część tego oprogramowania jest chroniona prawami autorskimi należącymi do Simona Browna oraz udziałowców projektu Squish (<http://sjbrown.co.uk/?code=squish>). (copyright © 2006) Wszystkie prawa zastrzeżone.

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

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

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

Fragmenty Cider chronione są prawami Copyright © 1993–2008 autorzy projektu

Wine (pełna lista na stronie <http://source.winehq.org/source/AUTHORS>).

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

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

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

MXX01607028MT