

# The SIMS 3™ DELUXE



# 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.

## SPIS TREŚCI

INSTALACJA GRY .....	2	FAZY ŻYCIA I STARZENIE SIĘ .....	24
URUCHAMIANIE GRY .....	3	TRYB KUPOWANIA.....	25
NAJWAŻNIEJSZE KOMENDY .....	4	TRYB BUDOWANIA .....	26
SZUKAJ INSPIRACJI!.....	6	MATERIAŁY WŁASNE .....	28
<i>THE SIMS™ 3</i> .....	7	EDYCJA WŁASNego MIASTA .....	32
STWÓRZ SIMA.....	8	<i>THE SIMS™ 3</i> KARIERA .....	34
STWÓRZ STYL .....	11	PORADY DOTYCZĄCE WYDAJNOŚCI.....	41
UNIKALNI SIMOWIE.....	13	POTRZEBUJESZ POMOCY? .....	42
KARIERY .....	17	GWARANCJA .....	43
ŻYJĄCY ŚWIAT.....	18		
TRYB ŻYCIA .....	20		

## INSTALACJA GRY

**UWAGA:** Informacje na temat wymagań systemowych można znaleźć w witrynie [www.ea.pl](http://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.

Jeśli menu automatycznego uruchamiania nie zostanie wyświetlone, należy uruchomić plik instalacyjny ręcznie. W systemach Windows® 7, Windows® XP oraz Windows Vista® należy kliknąć menu **Start**, wybrać opcję **Uruchom**, wpisać w wyświetlonym oknie **D:\AutoRun.exe** i kliknąć przycisk OK. Literę D: należy zastąpić literą przypisaną do napędu CD/DVD-ROM.

Po zainstalowaniu gry można ją uruchomić z menu automatycznego uruchamiania płyty lub z folderu umieszczonego w menu **Start**.

### Instalacja na komputerze PC (użytkownicy Origin):

**UWAGA:** Jeśli chcesz uzyskać więcej informacji na temat zakupu wersji cyfrowej gry EA, odwiedź stronę [www.origin.com/pl](http://www.origin.com/pl).

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

Gdy proces instalacji zakończy się, uruchom grę bezpośrednio z programu Origin.

**UWAGA:** Jeśli po zakupieniu gry chcesz ją zainstalować na innym komputerze, najpierw pobierz i zainstaluj na nim program Origin, a następnie uruchom aplikację i zaloguj się na swoje konto Origin. Wybierz tytuł gry na wyświetlonej liście i kliknij przycisk **POBIERZ**, 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

### Rozpoczęcie gry:

#### Komputery PC:

W Windows Vista i Windows 7 należy wybrać menu **Start > Gry**, a w starszych wersjach Windows menu **Start > Programs** (lub **Wszystkie programy**). (Użytkownicy Origin muszą uruchomić program Origin).

**UWAGA:** W klasycznym menu Start systemu Windows Vista gry znajdują się w menu **START > PROGRAMY > GRY > EKSPLOATOR GIER**.

#### Komputery Macintosh:

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

**DO GRY WYMAGANE JEST PRZYJĘCIE WARUNKÓW UMOWY UŻYTKOWNIKA ORAZ ZAINSTALOWANIE NAJNOWSZEJ AKTUALIZACJI THE SIMS™ 3. DOSTĘP DO FUNKCJI SIECIOWYCH, WŁĄCZNIE Z SIMPOINTS ORAZ MATERIAŁAMI DO POBRANIA, WYMAGA POŁĄCZENIA Z INTERNETEM, POSIADANIA KONTA EA/ORIGIN ORAZ ZAREJESTROWANIA GRY ZA POMOCĄ ZAŁĄCZONEGO KODU SERYJNEGO, KTÓRY NIE PODLEGA PRZENIESIENIU PO UŻYCIU. REJESTRACJA JEST OGRANICZONA DO JEDNEGO KONTA EA/ORIGIN NA KOD SERYJNY. ZASADY OCHRONY DANYCH OSOBOWYCH, WARUNKI USŁUGI I AKTUALIZACJE MOŻNA ZNALEŻĆ NA STRONIE [WWW.EA.COM/PL](http://WWW.EA.COM/PL). ABY ZAŁOŻYĆ KONTO EA/ORIGIN, 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. EA MOŻE DOSTARCZAĆ OKREŚLONE MATERIAŁY DODATKOWE I (LUB) AKTUALIZACJE BEZ DODATKOWEJ OPŁATY, JEŚLI I KIEDY BĘDĄ DOSTĘPNE. PRODUKT ZAWIERA OPROGRAMOWANIE GROMADZĄCE W TRYBIE ONLINE DANE NIEZBĘDNE DO IMPLEMENTACJI I AKTYWACJI W GRZE REKLAM WSZYSTKICH PRODUKTÓW THE SIMS™ 3 ZAINSTALOWANYCH WCZEŃNIEJ LUB W PRZYSZŁOŚCI.**

**EA MOŻE ZAPRZESTAĆ OBSŁUGI FUNKCJI SIECIOWYCH PO UPŁYŃCIU 30 DNI OD UMIESZCZENIA STOSOWNEGO OGŁOSZENIA NA STRONIE [WWW.EA.COM/1/SERVICE-UPDATES](http://WWW.EA.COM/1/SERVICE-UPDATES).**



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

# NAJWAŻNIEJSZE KOMENDY

## STEROWANIE OGÓLNE

Cofnij/Powtórz	CTRL-Z/CTRL-Y
Anuluj	ESC
Przełącz widok okna kodów	CTRL-SHIFT-C
Pokaż/Schowaj interfejs użytkownika	F10

## STWÓRZ SIMA

Stwórz Sima	, (przecinek)/. (kropka)
Zbliżenie/Oddalenie	okrętko myszki

# Tryb budowania/kupowania

## NARZĘDZIA UMIESZCZANIA OBIEKTÓW

Obróć obiekt	, (przecinek)/. (kropka)
Usuń obiekt	DEL lub BACKSPACE
Włącz swobodne umieszczanie	ALT (trzymając lub poruszając obiekt)
Włącz swobodne obracanie	ALT (obracając obiekt za pomocą myszki)
Przesuń obiekt na następne miejsce na powierzchni	M

## STEROWANIE – BUDOWA POKOJU

Stwórz pokój	narzędzie ściany + SHIFT + przeciągnij
Wypełnij pokój tapetą/podłogą	SHIFT + kliknij (używając narzędzia tapety/podłogi)
Obróć płytę podłogi	narzędzie podłogi: , (przecinek)/. (kropka)
Przełącz tryb pełnej/ćwiartki płytki	CTRL-F

## TRYB FILMOWANIA

Włącz tryb filmowania	TAB
Start/Koniec zapisu filmu	V
Obniż/Podnieś kamerę	Q/E
Obróć kamerę w lewo/prawo	SHIFT-A/SHIFT-D
Anuluj obrót kamery	SHIFT-S
Ustal długość ogniskowej	Z/X
Zdjęcie	C

# Tryb Życia

## STEROWANIE SIMEM/RODZINĄ

Przełącz na następnego Sima w rodzinie	SPACJA
Przełącz na (określonego) Sima	Kliknij na portrecie Sima
Zablokuj kamerę na Simie	Kliknij prawym przyciskiem na portrecie Sima
Wypośrodkuj widok na aktywnym Simie	ENTER
Otwórz dziennik umiejętności	J
Otwórz wyposażenie	I

## STEROWANIE UPŁYWEM CZASU

Pauza	P, 0, lub `
Tempo normalne/szybkie/super	1/2/3 (lub odpowiednie klawisze na klawiaturze numerycznej)
Szybki przeskoczenie na koniec interakcji	4

## STEROWANIE W DOMU

		MacBook
Wyższe/Niższe piętro	PG UP/PG DOWN	Fn + strzałka w górę/ strzałka w dół
Następny/Poprzedni tryb ścian	HOME/END	Fn + strzałka w lewo/ strzałka w prawo
Wypośrodkuj widok na parceli wybranego Sima	SHIFT-ENTER	

## PORUSZANIE KAMERĄ

Ruch w lewo/prawo	strzałka w lewo/strzałka w prawo lub A/D
Ruch do przodu/tyłu	strzałka w górę/strzałka w dół lub W/S
Szybszy ruch	SHIFT + strzałki lub SHIFT + A/S/W/D
Zbliżenie/Oddalenie	Z/X lub +/- lub + (klawiatura numeryczna) / - (klawiatura numeryczna)
Obrót w lewo/prawo	, (przecinek)/. (kropka)
Zapisz pozycję kamery 1 – 5	CTRL - 5 – 9
Ustalona pozycja kamery 1 – 5	SHIFT-5 – 9
Przejdź do pozycji kamery 1 – 5	5 – 9
Przełącz tryb kamerzysty	TAB
Przełącz tryb mapy	M

## TRYBY ROZGRYWKI

Tryb Życia	F1
Tryb kupowania	F2
Tryb budowania	F3
Tryb opcji	F5

## SKRÓTY MAC OS X

Przełącz między widokiem okienkowym a pełnoekranowym	Command-Return
Minimalizuj grę w trybie pełnoekranowym	Command-Tab

### 🍏 Funkcje przycisku prawego i przycisku środkowego myszki na Mac OS X

Niektóre funkcje w *The Sims™ 3* wymagają używania prawego przycisku myszki i środkowego przycisku myszki. Jeśli masz myszkę Apple Mighty Mouse, funkcję prawego przycisku możesz włączyć w oknie „Preferencje systemowe” > „Klawiatura i mysz”. Wybierz opcję SECONDARY BUTTON (drugi przycisk) w menu rozwijanym RIGHT CLICK (prawy przycisk).

Komputery Macintosh współpracują również z większością myszek do komputerów PC podłączanych do portu USB. Oba podstawowe przyciski myszek są prawidłowo wykrywane i obsługiwane w chwili ich podłączenia.

Jeśli masz starszą myszkę Apple z jednym przyciskiem lub notebooka MacBook z panelem dotykowym, funkcję kliknięcia prawego przycisku możesz emulować poprzez przytrzymanie wciśniętego klawisza Command podczas klikania przyciskiem myszki.

Aby emulować środkowy przycisk, gdy używasz myszki z jednym przyciskiem, przytrzymaj wciśnięte klawisze Control i Command podczas klikania przyciskiem myszki.

## SZUKAJ INSPIRACJI!

*The Sims™ 3 Deluxe* zainspiruje Cię nieograniczonymi możliwościami kreatywnymi i rozbawi niespodziankami oraz żartami! Twórz niezwykłych, wyjątkowych Simów, wybierając ich wygląd i różne cechy osobowości. Następnie wybuduj dla nich domy – możesz zaprojektować cokolwiek, od wytwornie wyposażonego domu marzeń do zapuszczonej chaty nad morzem. Wyślij swoich Simów na zwiedzanie otoczenia. Niech poznają innych Simów. Mogą szukać pracy na stadionie sportowym, skorzystać z masażu w spa albo zaprosić przyjaciela na kolację w miejscowej restauracji. Jest tak wiele możliwych zajęć, są nowe szybkie cele do zrealizowania, zwane okazjami, a rozgrywka jest satysfakcjonująca. *The Sims™ 3 Deluxe* pozwala Ci zdecydować, czy wypełnisz przeznaczenie swoich Simów i sprawisz, aby żyć się ich marzenia (albo i nie!).

## THE SIMS™ 3



### Rozpocznij nową grę

Wybierz otoczenie z menu rozwijanego, a następnie kliknij na haczyku. Wybrane otoczenie zostanie wczytane.

Gdy po raz pierwszy uruchomisz grę, możesz wybrać 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.

Więcej informacji o tworzeniu własnych Simów znajdziesz w punkcie *Stwórz Sima*.

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 jednym z przycisków 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 przycisku WYBIERZ w wyskakującym oknie, aby grać tą rodziną.

**UWAGA:** Gdy ukończysz samouczek, możesz także wybrać pustą parcelę i zbudować własny dom dla Twoich Simów. Więcej informacji o budowaniu znajdziesz w punkcie *Tryb budowania*.

### Zapisywanie i wczytywanie

Każda zapisana gra reprezentuje całe miasto. Aby zapisać grę, wybierz opcję ZAPISZ w menu opcji. Wpisz nazwę gry, a następnie kliknij na ikonie wyboru. Zawsze możesz wrócić do gry lub wybrać nową grę w menu głównym.

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

### Opcje

W menu opcji możesz zmienić ustawienia grafiki, dźwięku, sposobu rozgrywki, nagrywania filmów oraz muzyki. Większość z tych opcji nie wymaga wyjaśnienia, ale kilka zostało opisanych poniżej.

**Wolna wola** Przesuń suwak w lewo, aby zmniejszyć poziom wolnej woli albo w prawo, aby go zwiększyć. Im więcej wolnej woli mają Simowie, tym częściej podejmują działania samodzielnie, o ile nie przydzielono im zajęcia.

**Długość życia** Określ, jak długie (przy założeniu braku nieszczęśliwych wypadków) będzie życie Twojego Sima, ustawiając suwak na żądaną liczbę dni.

# STWÓRZ SIMA

Tworzenie własnych Simów jeszcze nigdy nie było tak łatwe! Ustalaj ich wygląd, ubranie, osobowość oraz wybierz ulubiony kolor, muzykę i jedzenie. Twórz wszelkich Simów, jakich sobie wyobrazisz!

## Gotowi Simowie

Wybierz gotowego Sima, klikając na przycisku Gotowi Simowie . Aby zawęzić widoczny wybór Simów, klikaj na opcjach wieku, płci albo typu sylwetki. Kliknij na Simie, którym chcesz grać, a następnie kliknij na haczyku. Personalizuj dalej swojego Sima, klikając na przyciskach po lewej.

Stwórz całkowicie spersonalizowanego Sima, klikając na ikonie Podstawy .



### Podstawy

Wpisz imię swojego Sima, wybierz jego płeć, ustal wiek, określ karnację i typ sylwetki.



### Fryzura

Wybierz fryzurę i nakrycie głowy dla swojego Sima oraz kolor włosów.

Ustal kształt i kolor brwi oraz zarost (tylko dla Simów mężczyzn).



Wybierz kapelusz lub inne nakrycie głowy

Kliknij na kłódce, aby wybrać jedną fryzurę dla wszystkich kategorii ubiorów (kłódka zamknięta), albo wybierz różne fryzury dla różnych kategorii (kłódka otwarta)

Zmodyfikuj kolor włosów



### Wygląd

Wybierz kształt głowy swojego Sima, dostosuj jego uszy, ustal kolor i kształt oczu, wybierz usta, nos i wszelkie znamiona, piegi albo makijaż.

Zmień i dopracuj szczegóły twarzy Twojego Sima

Kliknij tutaj, aby losowo wybrać szczegóły wyglądu



Wybierz ogólny kształt twarzy



Kliknij na jednym z kółek, aby modyfikować szczegóły na tym obszarze twarzy

Używaj suwaków, aby zmieniać określone cechy



### Ubranie



Wybierz ubranie codzienne i na okazje specjalne, a także pidżamę, strój sportowy i kostium do kąpiel. Wybieraj dół i górę ubrań, kostiumy, buty i dodatki.



### Osobowość


Ustal cechy osobowości swojego Sima, co lubi i jakie jest jego Pragnienie Życiowe. Tu możesz także wybrać głos Sima i napisać jego krótką biografię.

### Czasem najważniejsze są szczegóły

Kliknij na , aby dostosować poszczególne elementy. Na przykład, możesz zmienić kolor fryzury, pasemek, odrostów i końcówek włosów Twojego Sima. Zmień nos swojego Sima unosząc nieco jego koniec, poszerzając grzbiet nosa albo wydłużając nozdrza. Kliknij na , aby zobaczyć, które detale możesz modyfikować. Na zakładce „Zaawansowane” kliknij na jednym z kółek, aby wybrać inny obszar do modyfikacji.

## STWÓRZ STYL

Używaj narzędzia Stwórz styl, aby zmieniać wzory i kolory ubrania Twoich Simów albo stworzyć spójne wnętrza, dostosowując wzór tapet, farby, tapicerki mebli i nie tylko.



Kliknij tu, aby obejrzeć tylko materiały zmodyfikowane

Kliknij na jednej z głównych palet, aby obejrzeć inne kolory

Kliknij na jednej z tych ikon, aby usunąć, opublikować, albo zapisać styl

Przesuń kursor myszki nad koło kolorów, aby wybrać kolor

Przesuń ten suwak, aby zmienić odcień/ton (jasność)

Wzór i kolory wybranego elementu

Wybierz typ wzoru (tj.: materiały, dywany i chodniki, farby, itd.)

Kliknij na jednym z dwóch przycisków, aby je dostosować

Wybrany wzór składa się z dwóch różnych kolorów

Kliknij na jednym z tych przycisków, aby wywołać paletę gotowych kolorów, koło barw, albo w celu wpisania wartości liczbowych kolorów, w formacie RGB lub układzie szesnastkowym

Potwierdź lub anuluj dokonane zmiany

Cofnij/Powtórz każdą kolejną zmianę

## Pasujące buty i nie tylko

Weź kolor lub wzór i zastosuj go na wielu obiektach. Powiedzmy, że chcesz, aby buty Twojej Simki dokładnie pasowały do jej sukienki. Kliknij na sukience Simki, a następnie kliknij na wzorze z jej sukienki, który chcesz zastosować na butach i przeciągnij wzór na buty. Jeśli buty mają więcej niż jeden wzór, możesz zdecydować, gdzie chcesz zastosować ten wzór. Kliknij na haczyku, aby potwierdzić zmiany.

Po zapisaniu wzoru możesz przeciągać kolory i wzory na meble, ozdoby i dodatki, w trybach budowania i kupowania.

## Zapisywanie zmodyfikowanych materiałów i obiektów



Gdy masz już zadowalający styl wzoru, możesz go zapisać do ponownego użycia – kliknij tylko na ikonie folderu na panelu kategorii materiałów po prawej stronie.



Aby zapisać ten konkretny element, kliknij na ikonie folderu w lewej górnej części ekranu.

## UNIKALNI SIMOWIE

Wybierz do pięciu z dziesiątek cech osobowości, ustal ulubione jedzenie, kolory i muzykę oraz określ brzmienie i wysokość głosu swojego Sima.

### Cechy

Cechy Simów wpływają na to, czego chcą, jak się czują i jak zachowują. Na przykład, Simowie, którzy uwielbiają природę, są najszcześliwsi pod otwartym niebem. Mole książkowe potrafią czytać szybciej i pisać lepsze powieści. Simowie także zwykle lepiej dogadują się z innymi Simami, z którymi mają wspólną przynajmniej jedną cechę.

W miarę, gdy Simowie rosną, zmieniając się z dzieci w młodych dorosłych, zyskują więcej cech. Jeśli Twój Sim był bardzo zadowolony i szczęśliwy w poprzedniej fazie życia, możesz nawet wybrać cechy dla niego. Jednakże, jeśli Twój Sim był tylko przeciętnie zadowolony, jego nowe cechy mogą zostać wybrane losowo; jeśli Twój Sim miał kiepskie doświadczenia w tej fazie życia, może dostać negatywne cechy.





## Cechy Sima

UMYSŁOWE	FIZYCZNE	TOWARZYSKIE	STYL ŻYCIA
Roztrzepany	Sprawny fizycznie	Charyzmatyczny	Ambitny
Artysta	Odważny	Unika zobowiązań	Wytrawny wędkarz
Mól książkowy	Niezdarny	Nie lubi dzieci	Infantylny
Nie znosi sztuki	Leniuch	Łatwo się zachwyca	Śmiałek
Ekspert komputerowy	Tchórz	Flirciarz	Zły
Łatwo się ekscytuje	Śpioch	Przyjazny	Rodzinny
Geniusz	Boi się wody	Poczucie humoru	Oszczędny
Zdolny ogrodnik	Niespokojny sen	Świetnie całuje	Dobry
Majster	Szczęściarz	Gderliwy	Nie cierpi przyrody
Szalony	Schludny	Nieuleczalny romantyk	Gorąca głowa
Urodzony kucharz	Unika nagości	Nieokrzesany	Kleptoman
Neurotyk	Niechluj	Samotnik	Uwielbia przyrodę
Wirtuoz	Pechowiec	Przegraný	Przewrażliwiony
		Złośliwy	Perfekcjonista
		Pasożyt	Technofob
		Brak poczucia humoru	Wegetarianin
		Dusza towarzystwa	Pracoholik
		Wygadany	
		Arogant	
		Nieprzystępny	

## Ulubione

Wybierz kilka ulubionych rzeczy Twojego Sima. Ustal, że jego ulubionym jedzeniem są tosty z serem, pomarańczowy to jego ulubiony kolor, a pop to ulubiony gatunek muzyki. Simowie chętnie sami wybiorą swoje ulubione rzeczy.

## Głos

Wybierz głos i wysokość głosu swojego Sima.

## Umiejętności

Jest dziesięć różnych umiejętności, które Twoi Simowie mogą rozwijać w ciągu swego życia. Im wyższe poziomy ich umiejętności, tym lepsi są w wykonywaniu pewnych zadań i zajęć. Umiejętności, których Twoi Simowie potrzebują najbardziej, zależą od wybranej ścieżki kariery. W większości przypadków umiejętności dla określonej kariery są dość logiczne: aby stać się światowej sławy kucharzem, Twój Sim musi doskonale gotować. Inne wymagane umiejętności mogą wydawać się mniej oczywiste: w karierze stróża prawa Simowie muszą rozwijać logikę (rozwiązywanie zagadek kryminalnych wymaga trochę myślenia!).

Twój Sim może nabyć umiejętność czytając książki, ćwicząc tę umiejętność, albo biorąc kursy w jednym z budynków w mieście.

## Umiejscowienie kursów

Umiejętności i miejsca, gdzie Twój Sim może się ich uczyć.

<u>Umiejętność</u>	<u>Gdzie znaleźć kurs</u>
Sportowe	Stadion
Charyzma	Ratusz
Gotowanie	Restauracja lub bar
Wędkowanie	Sklep spożywczy
Ogrodnictwo	Laboratorium naukowe
Gra na gitarze	Teatr
Majsterkowanie	Baza wojskowa
Logika	Laboratorium naukowe
Malowanie	Szkoła
Pisarstwo	Biuro/Redakcja



## Dziennik umiejętności

Dziennik dostarcza ogólnych informacji o każdej z umiejętności Twojego Sima, włącznie z poziomem opanowania, statystykami związanymi z daną umiejętnością oraz związanymi z nimi Okazjami.

Aby wywołać dziennik umiejętności, wciśnij klawisz J albo kliknij na przycisku dziennika umiejętności na panelu Twojego Sima.

## Pragnienia

Każdy dorosły Sim ma Pragnienie Życiowe. Spełnienie tego pragnienia to wielkie osiągnięcie i wymaga czasu oraz wysiłku, ale jest bardzo satysfakcjonujące. Gdy tworzysz młodego dorosłego lub starszego Sima, wybierasz jego Pragnienie Życiowe po ustaleniu cech. W przypadku młodszych Simów wybierzesz ich Pragnienie Życiowe w czasie gry, w zależności od wykonywanych przez nich zajęć i osobowości.

Twój Sim ma także pomniejsze pragnienia codzienne. Obiecując spełnienie pragnienia, ustalasz, że na tym skupi się życie Twojego Sima. Jeśli Twój Sim spełni to pragnienie, otrzyma Nagrodę Szczęścia Życiowego. Pragnienia, jakie spełnia Twój Sim, wpływają na wybór jego przyszłych pragnień.

Klikaj na strzałkach po obu stronach panelu pragnień, aby przełączać dostępne pragnienia. Aby obiecać spełnienie pragnienia, kliknij na nim. Pragnienie przesunie się, zajmując jedno z miejsc dla czterech obiecanych pragnień. Możesz także bezkarnie anulować pragnienie, klikając na nim prawym przyciskiem myszki.

## Nastrójniki

Nastrójniki to tymczasowe czynniki, które bezpośrednio wpływają na nastrój i zachowanie Twojego Sima. Nastrójniki są wyświetlane jako ikony z różnymi obrazkami i mogą mieć czerwone tło (jeśli wpływają negatywnie na nastrój Twojego Sima), zielone tło (dla efektów pozytywnych) albo niebieskie tło (brak wpływu na nastrój). Przesuń kursor myszki nad ikonę nastrójnika, aby zobaczyć, co to jest i jak długo będzie wpływało na Twojego Sima. Osobowość Twojego Sima będzie decydowała o tym, jakie nastrójniki na niego wpływają i jak silne są ich efekty.

## Szczęście Życiowe

Dopóki Twój Sim jest w naprawdę dobrym humorze, co sekundę otrzymuje punkty Szczęścia Życiowego. Im lepszy nastrój, tym szybciej Twój Sim będzie zdobywał punkty Szczęścia Życiowego. Wydawaj punkty Szczęścia Życiowego swoich Simów na zakup Nagród Życiowych.

Aby nabyć Nagrody Szczęścia Życiowego, kliknij na zakładce „Szczęście Życiowe” na panelu Sima, a następnie kliknij na przycisku NAGRODY SZCZĘŚCIA ŻYCIOWEGO.

## KARIERY

Kariera to najlepszy sposób dla Twoich Simów na zarabianie simoleonów. Ponadto dzięki rozwijaniu kariery Simowie wychodzą z domu i mają szansę poznać innych Simów. Niektóre kariery mają także różne odgałęzienia, którymi może podążać Twój Sim. W przypadku kariery z odgałęzieniami, gdy Twój Sim otrzyma awans na określony poziom, możesz wybrać, którą ścieżką zawodową podąży.

Twoi Simowie mogą szukać pracy w gazecie, w Internecie albo odwiedzając różne miejsca w mieście.

Gdy Twój Sim wybierze nową profesję, szukaj w skrzynce pocztowej nowych ubrań i artykułów związanych z tym zawodem.

**UWAGA:** Simowie mogą wybierać profesje, gdy są młodymi dorosłymi lub należą do starszej grupy wiekowej.

## Ocena pracy

Simowie w lepszym nastroju zazwyczaj lepiej wykonują swoją pracę. Twój Sim pójdzie do pracy w lepszym nastroju, jeśli jest dobrze wypoczęty, nakarmiony i nie zabrakło mu przynajmniej odrobiny rozrywki w ciągu ostatnich 24 godzin.

Spóźnianie się do pracy lub wychodzenie z niej przed czasem negatywnie wpływa na ocenę pracy Twojego Sima, zatem dbaj, aby Simowie przychodzili do pracy na czas. Jednakże, Simowie zawsze próbują samodzielnie wyjść do pracy, jeśli im na to pozwolisz.

Niektóre cechy osobowości także mogą zapewnić Simom lepszą wydajność w wybranej przez nich karierze. Na przykład, wysportowanemu Simowi znacznie łatwiej przychodzi rozwijanie zawodowej kariery sportowej, a także niektórych gałęzi kariery stróża prawa.

## Panel kariery

Możesz sprawdzić, jak Twój Sim radzi sobie w pracy, klikając na zakładce „Kariera”, aby wywołać panel kariery. Ten panel pokazuje aktualną posadę Twojego Sima, terminarz pracy, pensję oraz ocenę wydajności. Możesz także obejrzeć różne czynniki, które wpływają na ocenę pracy, takie jak nastrój, umiejętności lub związek Twojego Sima z szefem. Przesuń kursor myszki nad dowolny z czynników, aby uzyskać więcej informacji o nim. Im lepiej Twój Sim radzi sobie z każdym czynnikiem, tym szybciej poprawia się jego ocena pracy. Jeśli ocena pracy Twojego Sima uzyska wartość maksymalną pod koniec dnia roboczego, Sim otrzyma awans. Uważaj jednak, ponieważ jeśli ocena pracy Twojego Sima spadnie za nadto, Sim może zostać wycofany na poprzednie stanowisko, a nawet wyrzucony z pracy!

Możesz także wysłać Sima do pracy lub do szkoły, klikając na odpowiednim przycisku (wygląda jak Sim siedzący przy biurku) na panelu kariery. Ten przycisk działa tylko wtedy, gdy Sim ma wkrótce wyjść do pracy lub szkoły.

## Opcje działań Sima

Teraz możesz nie tylko wybierać działania, jakie wykonuje Twój Sim; możesz także ustalić sposób ich wykonywania. Gdy przydzielisz swojemu Simowi działanie, które ma różne opcje, pod ikoną tego działania w kolejce działań pojawi się małe menu rozwijane. Na przykład, w pracy Twój Sim może wybrać opcję: SPOTKAJ SIĘ ZE WSPÓŁPRACOWNIKAMI, PRACUJ CIĘŻKO, WYLUZUJ albo inną. Różne działania wiążą się z różnymi korzyściami i karami, więc wybieraj rozważnie. Prawie zawsze jednak warto wybrać jakąś opcję działania dla Twojego Sima.

## ŻYJĄCY ŚWIAT

Twój Simowie mieszkają w zróżnicowanym i dynamicznym mieście. Wystarczy jedno kliknięcie, aby wybrać się do miejscowej restauracji na małą przekąskę, uczyć się w bibliotece albo wędkować w pobliskim stawie.

Oprócz tej swobody poruszania się po mieście, gra *The Sims™ 3* wprowadza także opcję o nazwie „postęp historii”. Ta funkcja pomaga sprawiać, aby Twoje miasto żyło i rozwijało się. Dzięki postępowi historii, życie sąsiadów Twoich Simów toczy się w normalny sposób. Simowie mogą się wyprowadzać, nowi przybywać na ich miejsce, przyjaciele mogą awansować, sąsiedzi mogą mieć dzieci, a w końcu nawet umrzeć. W skrócie: życie trwa dalej! Ta funkcja pomaga także w utrzymaniu równowagi w otoczeniu.

Możesz jednakże zdecydować się na wyłączenie postępu historii (w menu opcji).

W Trybie Życia możesz kliknąć na przycisku, który wygląda jak sylwetka miasta (albo wcisnąć klawisz **M**), aby otworzyć podgląd mapy.




Zielony znacznik pokazuje Twój aktualny dom, brązowy znacznik mapy wskazuje domy Simów, których znają Twoi Simowie, a niebieski znacznik mapy pokazuje miejsce pracy

Kliknij na jednym z przycisków filtra, aby zobaczyć tylko lokacje, które odpowiadają danemu filtrowi

## Znaczniki mapy

Poniżej pokazano kilka znaczników, które pojawiają się na mapie, wraz z informacją, co wskazują. Przesuń kursor myszki nad ikonę, aby zobaczyć jej nazwę.

 Aktywna rodzina Twojego Sima jest oznaczona tą ikoną.

## Obiekty

Gdy Twój Sim wejdzie do lokalu (oznakowanego czerwoną ikoną), nie możesz go oglądać, ani kontrolować go w środku. Ale możesz dokonać wyboru, co będzie robił podczas wizyty. Na przykład, Twój Sim może wejść do sklepu spożywczego, aby: KUPWAĆ PRODUKTY SPOŻYWCZE, STAĆ SIĘ PARTNEREM, SPRZEDAĆ WARZYWA I OWOCE, WZIĄĆ KURS WĘDKOWANIA albo PODJĄĆ PRACĘ DORYWCZĄ.

## Parcele publiczne

Gdy Twój Sim odwiedza parcelę publiczną (oznaczoną ciemnoniebieską ikoną), możesz go widzieć i kontrolować.

## Domy i otoczenia

Możesz także klikać na domach innych Simów, aby ich odwiedzać, nawet jeśli Twój Sim jeszcze ich nie zna. Przejdź przez ulicę, aby powitać sąsiadów, albo odwiedź przyjaciela po drugiej stronie miasta. Gdy Twój Sim odwiedza sąsiadów, mogą go zaprosić do środka. Twój Sim może się czuć u nich jak u siebie w domu (do pewnego stopnia!).

## Lokacje publiczne

Twój Sim może odwiedzać różne miejsca w mieście, włącznie z parkami, plażą, restauracjami i nie tylko. Niektóre lokacje to obiekty, w których Twoi Simowie mogą spacerować i je zwiedzać.

Niektóre budynki, takie jak miejsca pracy, są prostsze. Chociaż nie możesz się w nich rozglądać, masz możliwość wybrania, co Twój Sim będzie robił w środku.

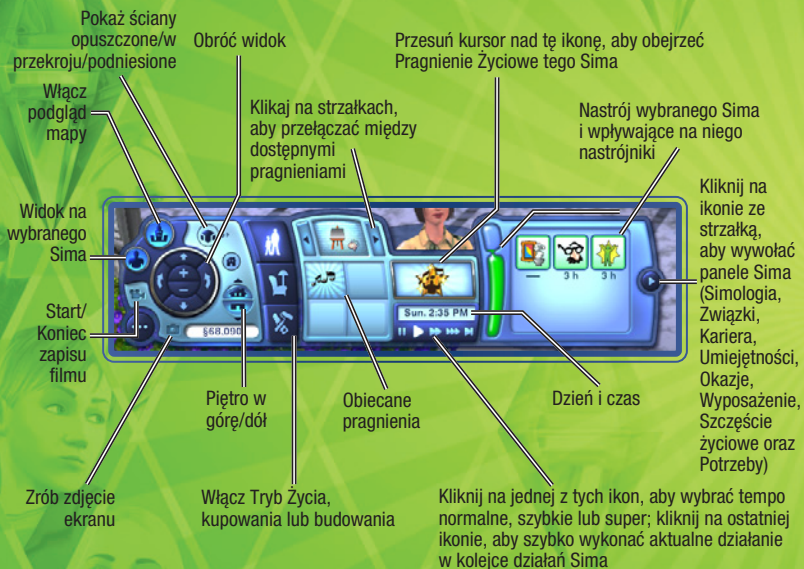


# TRYB ŻYCIA

Większość działań odbywa się w Trybie Życia. W tym trybie Twój Sim dostaje pracę, zdobywa przyjaciół i wrogów, zakochuje się, zakłada rodzinę, rozwija swoje pasje i nie tylko.

## Główny Panel Interfejsu Użytkownika

Niektóre funkcje zostały tu opisane, ale możesz przesunąć kursor myszki nad dowolną ikonę, aby zobaczyć, za co odpowiada.



## Pomocna dłoń w Trybie Życia

Teraz w Trybie Życia wiele obiektów można przemieszczać. Możesz odłożyć książki na półkę, wyrzucić śmiecie do kosza, przynieść małe przedmioty do wyposażenia swojego Sima i nie tylko.

👉 Poznasz, że możesz przenieść dany obiekt po tym, że na kursorze pojawi się mała dłoń.

Aby przesunąć obiekt, kliknij i przytrzymaj przycisk myszki, a następnie przeciągnij obiekt na nowe miejsce, gdzie chcesz go umieścić. Nie można przesunąć obiektu, który jest aktualnie używany.

## Wyposażenie/Wyposażenie rodziny

Każdy Sim ma swoje własne osobiste wyposażenie. Gdy Sim podnosi obiekt, albo przynosi go do domu z pracy, znajdziesz ten przedmiot w wyposażeniu Sima. Klikaj i przeciągaj, aby wkładać obiekty do wyposażenia lub je stamtąd wyciągać.

Każda rodzina także ma swoje wyposażenie. Pewne obiekty mogą trafić do wyposażenia rodziny, zamiast do indywidualnego wyposażenia Sima. Możesz otworzyć wyposażenie rodziny w trybie kupowania, klikając na ikonę, która wygląda jak tekturowe pudło.

## Telefon komórkowy

Każdy Sim (za wyjątkiem niemowląt i małych dzieci!) ma osobisty telefon komórkowy w swoim wyposażeniu. Gdy Twój Sim odbierze połączenie, kliknij na swoim Simie i wybierz opcję ODBIERZ. Aby zadzwonić, otwórz wyposażenie swojego Sima i kliknij na ikonie telefonu.



## Jeden dzień z życia

To salon, który zawiera kilka zwykłych obiektów. Przyjrzyj się kilku sposobom dokonywania przez Sima interakcji z nimi.



## Kontakty towarzyskie

Większość interakcji społecznych między Simami należy do jednej z następujących kategorii: przyjacielskie, romantyczne, wredne, zabawne albo specjalne. Wybierz typ interakcji, którą Twój aktywny Sim ma zastosować wobec innego Sima, a następnie wybierz konkretną interakcję z pod-menu. Uważaj: jeśli będziesz stale wybierać tę samą interakcję, drugi Sim może się znudzić.

## Interakcje specjalne

Cechy osobowości Twojego Sima dają mu dostęp do specjalnych interakcji. Na przykład, Simowie z cechą *dobry* mogą zechcieć **POPRAWIĆ KOMUŚ HUMOR**, podczas gdy *zli* Simowie mogą wykonywać normalne interakcje, ale w złowrogi sposób.

## Panel związków

Na panelu związków możesz obejrzeć związki Twojego Sima z innymi. Jeśli Twój Sim zna wielu Simów, możesz nawet filtrować wynik, aby obejrzeć wszystkie związki albo tylko związki z krewnymi, przyjaciółmi, gośćmi lub współpracownikami.

## Okazja puka do drzwi

Okazje to dla Twojego Sima szansa na rozwinięcie kariery albo umiejętności, dzięki wykonywaniu różnych zajęć. Simowie otrzymują okazje zawodowe, gdy są w pracy, podczas gdy okazje związane z umiejętnościami mogą pojawić się w dowolnej chwili, w formie rozmowy telefonicznej. Simowie mogą także szukać specjalnych okazji w gazecie lub komputerze.

Gdy Sim przyjmie okazję, skupia się na niej i nie otrzyma następnej okazji tego rodzaju, dopóki poprzednia nie zostanie wykonana, porzucona albo skończy się porażką. Możesz porzucić okazję, klikając na niej prawym przyciskiem myszki, na panelu okazji.

Z każdą umiejętnością wiąże się kilka wyzwań, których wypełnienie może zabrać nawet całe życie. Wypełnienie tych okazji jest trudne, ale korzyści są warte wysiłku. Możesz oglądać te wyzwania w dzienniku umiejętności.

Wiele okazji należy wypełnić w określonym czasie. Twój Sim często nie zakończy okazji, dopóki nie odniesie związanego z nią obiektu, najczęściej do swojego miejsca pracy albo do Sima, który zaproponował mu wypełnienie tej okazji.

## Zbieractwo

Simowie zbierają wszystko, od robaków do skał, a każdy obiekt do kolekcji ma własne specjalne wykorzystanie. Motyle i żuki mogą być prezentowane w terrariach, nazywane, sprzedawane lub po prostu podziwiane. Skały, klejnoty i metale mogą być pokazywane w swej postaci naturalnej. Klejnoty mogą być też szlifowane. Ryby można łowić na różnych łowiskach i zawieszzać je w oprawce jako ozdobę w domu. Możesz także ugotować rybę lub wrzucić ją do akwarium.

## Ogrodnictwo

Im więcej punktów umiejętności ogrodniczych ma Twój Sim, tym więcej będzie miał dostępnych opcji związanych z ogrodnictwem. Twój Sim może wziąć kurs w laboratorium naukowym, czytać książki o ogrodnictwie albo oglądać kanał ogrodniczy w telewizji, aby poprawić swoje umiejętności. Oczywiście, praca w ogrodzie także rozwija tę umiejętność. Twój Sim może sadzić nasiona, całe owoce oraz warzywa znalezione na mieście.

## Gotowanie

Simowie mogą zacząć gotować jako nastolatki (a nawet wcześniej, na zabawkowej kuchence), a im więcej gotują, tym lepszych nabierają umiejętności kulinarnych. Simowie mogą także poprawiać swoje umiejętności gotowania, oglądając programy kulinarne w telewizji, czytając książki kucharskie i biorąc kursy. Gdy Twój Sim nabiera umiejętności, poznaje nowe przepisy. Simowie mogą także kupować nowe przepisy w sklepie spożywczym. Wszystkie przepisy przechowywane są w księdze przepisów Twojego Sima. Można ją znaleźć wewnątrz dziennika umiejętności gotowania.

## Niespodzianki w nowym domu Twoich Simów

Gdy Twoi Simowie wprowadzają się do pustego i niewyposażonego domu, czasami dostają więcej (lub mniej!) niż to, o co prosili. Ich nowe mieszkanie może mieć własnego ducha, albo, co jeszcze gorsze, może jest już zajęte przez horde gryzoni! Agencja nieruchomości może zaoferować usunięcie tej niezbyt mile widzianej „niespodzianki” za Ciebie, ale jeśli Twoi Simowie są zaradni, mogą sobie z tym poradzić sami.

Kto wie, jeśli Twoi Simowie rozwiążą problem, może nawet znajdą coś niespodziewanego, co będą chcieli zatrzymać!

## Zmiana aktywnej rodziny

Aby zmienić aktywną rodzinę w aktualnym mieście, w menu opcji wybierz EDYTUJ MIASTO. Następnie kliknij na przycisku ZMIEN AKTYWNA RODZINĘ. Spowoduje to powrót do początkowego wyboru opcji: tworzenia Simów, gry w istniejącej rodzinie w mieście albo wprowadzenia się na parcelę.

Po wyborze innej rodziny Twoja poprzednia rodzina będzie się rozwijała razem z resztą miasta. Podobnie jak inne rodziny w otoczeniu, może zdobywać nowe umiejętności lub związki, tracić pracę lub awansować, albo zmieniać się w inny sposób. Możesz zawsze powrócić do tej rodziny, ale jest prawdopodobne, że podczas Twojej nieobecności pewne rzeczy się zmieniły!

## FAZY ŻYCIA I STARZENIE SIĘ

O ile nie postanowisz wyłączyć starzenia się (w menu opcji), wszyscy Twoi Simowie przejdą przez kilka faz życia (oczywiście, w zależności od tego, w jakim byli wieku, gdy pojawili się w grze). Fazy życia to: niemowlę, małe dziecko, dziecko, nastolatek, młody dorosły, dorosły i stary.

W *The Sims™ 3* możesz postanowić, że Twoi Simowie są gotowi, aby przejść do następnej kategorii wiekowej. Uważasz, że Twoje dziecko jest już gotowe, aby stać się nastolatkiem? Kup tort urodzinowy i urządz przyjęcie! Dłuższe dzieciństwo zwiększa Twoje szanse na możliwość wybrania cech dla Twojego Sima, ale jeśli uznasz, że już czas na dalszy rozwój, ruszaj naprzód.

## Drzewa genealogiczne

Simowie nie tylko przekazują cechy wyglądu (oczy mamy i jej kolor włosów, identyczny kształt nosa jak u taty) swojemu potomstwu, ale także mogą przekazywać im niektóre cechy, podczas ich losowego ustalania. Możesz obejrzeć drzewo genealogiczne swojego Sima pod zakładką „Simologia” na panelu Sima.

## Nadzieje Simek przy nadziei

Szczęśliwa ciąża nie tylko pomaga utrzymać mamę w dobrym nastroju, ale jest także zbawienna dla dziecka, zatem dbaj o swoje ciężarne Simki. Utrzymywanie dobrego nastroju mamy, czytanie książek o ciąży oraz prośenie doktora o rady pomaga sprawić, że ciąża będzie udana.

Simowie, którzy chcą adoptować dziecko, mogą zadzwonić do ośrodka adopcyjnego i wybrać, czy chcą adoptować dziewczynkę, czy chłopca. Możesz także wybrać wiek – niemowlę, małe dziecko lub dziecko. Ponadto adopcja jest darmowa!

## Dopóki śmierć nas nie rozdzieli

Simowie są śmiertelni i jedno jest pewne: kiedyś w końcu umrą (chyba, że wyłączysz starzenie się). Jeśli Sim szczęśliwie dożyje sędziwego wieku, w końcu umrze ze starości. Ale niektórych Simów spotkają nieszczęśliwe wypadki i mogą zejść przed upływem swoich dni. Uważaj na pożary, głęboką wodę, zagłodzenie oraz porażenie prądem, ponieważ wszystko to może być przyczyną przedwczesnego zgonu Twojego Sima.

Ale śmierć Sima nie musi oznaczać końca istnienia Twojego miasta. Pozostali Simowie będą dalej prowadzić swoje życie i oplakali drogie zmarłych. I nawet jeśli ostatni Sim w Twojej rodzinie umrze, nadal możesz przejść do edycji miasta i wybrać nową rodzinę, którą chcesz grać.

## TRYB KUPOWANIA

W tym miejscu możesz kupować rzeczy, które sprawią, że życie Twojego Sima stanie się odrobinę lepsze.

**UWAGA:** W przypadku niektórych obiektów, takich jak książki i jedzenie, Twój Sim musi wyruszyć do sklepów na mieście, aby dostać to, co jest mu potrzebne.

## Sortowanie

Możesz przeglądać obiekty w katalogu trybu kupowania, posortowane według typu pomieszczenia albo funkcji. Możesz także oglądać obiekty w wyposażeniu rodziny.

## Zasady i opcje umieszczania obiektów

*The Sims™ 3* daje Ci tyle swobody w budowaniu, dekorowaniu i wyposażaniu, ile tylko chcesz. Używaj nowego narzędzia siatki oraz możliwości ustawiania mebli pod kątem, aby uzyskać oczekiwany wygląd.

## Nowe podejście do meblowania

Możesz także umieszczać meble i inne obiekty pod różnymi kątami, aby nadać swojemu pokojowi przyjemniejszy wygląd. Zatem, jeśli chcesz umieścić dwa krzesła pod kątem do siebie albo postawić roślinę w kącie – nie ma problemu.

**UWAGA:** Gdy stosujesz swobodne umieszczanie i obracanie obiektów, Simowie mogą częściej wchodzić na obiekty albo nie być w stanie dotrzeć do jakiegoś miejsca lub obiektu. Staraj się zostawiać dość miejsca dla Simów, aby mogli poruszać się bez utrudnień.

## Domy umeblowane i nieumeblowane

Gdy na podglądzie miasta wybierasz dom dla swoich Simów, który chcesz zakupić, masz możliwość zakupu domu UMEBLOWANEGO lub NIEUMEBLOWANEGO.

Nieumeblowane domy mają tylko podstawowe wyposażenie, takie jak armatura (w łazience i kuchni), blaty kuchenne, półki oraz lodówkę. Umeblowane domy kosztują nieco więcej, ale mają więcej udogodnień.

## TRYB BUDOWANIA

Od ustroni nad morzem, do skromnych kawalerek na przedmieściu – cokolwiek chcesz zbudować, odbywa się to tutaj.

## Sortowanie

Obiekty są sortowane podobnie, jak funkcjonuje sortowanie według pomieszczeń w trybie kupowania – różne kategorie obiektów zostały pogrupowane według tego, gdzie można je znaleźć na parceli.

## Ważne narzędzia

Wiele z narzędzi w trybie budowania ma działanie intuicyjne, ale niektóre mogą się w pierwszej chwili wydawać dość trudne do opanowania. Te narzędzia zostały objaśnione poniżej.

## Ściany

Za pomocą tego narzędzia możesz ustawiać ściany, a nawet dodać od razu cały pokój albo pomalować lub wytapetować już stojące ściany.

Aby postawić ścianę, kliknij na ikonie ściany, a następnie wybierz narzędzie „Stwórz ścianę”. Kliknij na miejscu na terenie lub fundamentach, gdzie ma zaczynać się ściana i, trzymając wciśnięty przycisk myszki, przeciągnij kursor do miejsca, gdzie ściana ma się kończyć. W tym miejscu zwolnij przycisk myszki.

**UWAGA:** Możesz stworzyć całe pomieszczenie używając narzędzia „Stwórz pokój” (znajduje się w tej samej grupie co narzędzie ściany) w taki sam sposób. Po prostu kliknij, przytrzymaj i przeciągnij, aż otrzymasz pokój o takich rozmiarach, jakie chcesz.

## Pokrycie terenu

Dodaj przepiękny szmaragdowy trawnik albo kilka kępek koniczyny. Wysyp teren wiarami drzewnymi, pokryj go gładką warstwą piasku albo wylóż granitem, itp.

Aby pokryć teren bujną trawą, wybierz rodzaj pokrycia terenu, a następnie pędzel pokrycia terenu. Następnie z palety po prawej stronie wybierz rodzaj pokrycia, jakie chcesz zastosować. Możesz także zmienić kształt i wielkość pędzla. Klikaj i przeciągaj pędzel nad terenem, aby układać pokrycie.

**UWAGA:** Użycie więcej niż czterech różnych rodzajów pokrycia terenu na jednej parceli może znacznie zmniejszyć płynność działania gry.

## Drzewa, krzaki i kwiaty

Te obiekty do kształtowania otoczenia umieszcza się tak jak obiekty z trybu kupowania. Po prostu kliknij na wybranym obiekcie w katalogu, a następnie kliknij na miejscu na parceli, gdzie chcesz umieścić obiekt.

## Młotek

Masz już fundamenty i postawione ściany, ale okazało się, że zostały zbudowane zbyt blisko ulicy? Użyj tego narzędzia, aby szybko usuwać obiekty.

Jeśli chcesz wpaść w niszczycielski szał, wybierz narzędzie młotka, a następnie używaj go wybierając obiekty. Aby usunąć wiele obiektów na raz, kliknij i przytrzymaj przycisk myszki, przeciągając kursor nad obiektami, które mają zniknąć.

**UWAGA:** W trybie budowania, w celu usunięcia wielu obiektów na raz najpierw kliknij na obiekcie tego rodzaju, który chcesz usunąć, a następnie przeciągnij kursor nad pozostałe obiekty.

## MATERIAŁY WŁASNE

Uwiecznij na filmie swoją rozgrywkę, dobieraj muzykę w grze i nie tylko.

Możesz także wysyłać swoje dzieła i dzielić się nimi z całą społecznością graczy w *The Sims*. Od Simów, przez sofy, po doskonale wyposażone apartamenty – możesz wysyłać swoje arcydzieła, a także pobierać materiały od innych graczy.

## Nagrywanie filmów

Opowiadaj swoje własne historie, używając funkcji nagrywania filmów oraz internetowego narzędzia edycji filmów w Społeczności *The Sims™ 3*. Informacje o nagrywaniu filmów i sterowaniu kamerą znajdziesz w punkcie *Tryb filmowania*.

**UWAGA:** Filmy nie mogą przekraczać wielkości 1 GB.

**UWAGA:** Nagrywanie filmów w najwyższej rozdzielczości lub bez kompresji powoduje powstawanie bardzo dużych plików. Możesz zmienić ustawienia nagrywania plików w menu opcji.

## Narzędzie filmowania

Używaj narzędzia filmowania w grze *The Sims™ 3*, aby tworzyć swoje filmy. Wykorzystuj własne nagrania z gry, albo wybieraj z biblioteki klipów filmowych. Dodaj ścieżkę dźwiękową, efekty przejścia, podpisy i tak dalej!

**Aby użyć własnych nagrań z gry z narzędziem filmowania:**

Po nagraniu filmu otwórz program startu gry (w menu opcji). Kliknij na przycisku DO WYSŁANIA i na ekranie materiałów do wysłania wybierz nagrania, których chcesz użyć, a następnie kliknij na przycisku WYŚLIJ. Pojawi się okno, w którym możesz nazwać swój film i dodać jego opis. Gdy już to zrobisz, kliknij na przycisku OK.

**UWAGA:** Aby uzyskać dostęp do narzędzia filmowania, musisz się zalogować jako zarejestrowany użytkownik gry.

Z rozwijanego menu Filmy i więcej wybierz NARZĘDZIE FILMOWANIA. Jeśli masz wysłane swoje własne filmy i zdjęcia ekranu, zobaczysz je na zakładkach Klipy filmowe oraz Zdjęcia. W innym przypadku możesz skorzystać z załączonych bibliotek.

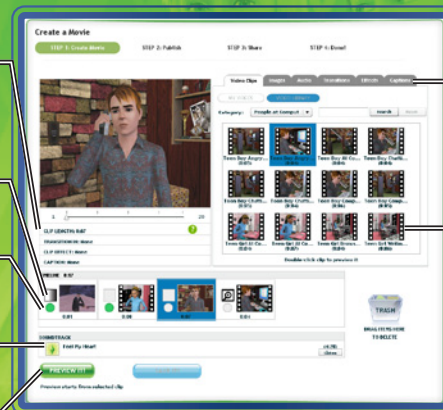
Możesz obejrzeć wszystkie szczegóły wybranego klipu tutaj, na linii czasu, a nawet wywołać podgląd filmu

Efekt przejścia (jeśli został wybrany) dodany do tego klipu

Sprawdź, czy do tego klipu został dodany efekt specjalny

Przecignij tutaj nagranie dźwiękowe

Aby podejrzeć cały film, zaczynając od aktualnie wybranego klipu, kliknij tutaj



Dodaj podpis do klipu filmowego

Przeciągnij na linię czasu klipy filmowe, które chcesz włączyć do swojego filmu

**WAŻNA UWAGA:** Użytkownicy komputerów Mac mogą nie być w stanie oglądać filmów nagranych w *The Sims™ 3* na swoich komputerach bez odtwarzacza plików wideo, który obsługuje kodek VP6. Gdy zaktualizują swoją grę, użytkownicy komputerów Mac będą mogli wysyłać filmy na stronę Społeczności i tworzyć własne filmy.

WIĘCEJ INFORMACJI ZNAJDZIESZ W PLIKU PRZECZYTAJ.

## Zdjęcia ekranu

Fotografuj wszystkie godne zapamiętania chwile z życia Twoich Simów.

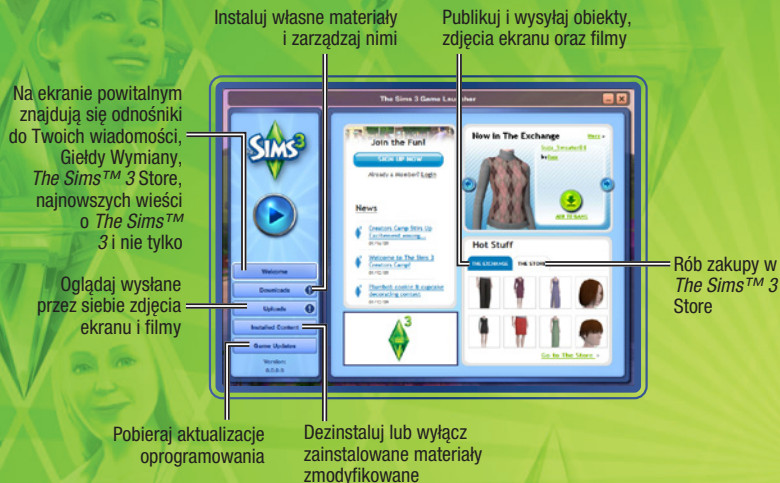
♦ Aby zrobić zdjęcie, wciśnij klawisz **C**. Możesz także kliknąć na ikonie kamery na panelu interfejsu użytkownika.

Wykonane zdjęcie zostanie zapisane w folderze dokumentów, w podkatalogu **Electronic Arts\The Sims™ 3\Screenshots**. Zdjęcia ekranu (oraz filmy) pojawiają się także automatycznie w sekcji „Do wysłania” w programie startu.



## Własna muzyka

Możesz dodawać własną muzykę do folderu dokumentów, w podkatalogu **Electronic Arts\ The Sims™ 3\Custom Music**. Gdy dodasz muzykę, Twój Simowie będą mogli ją wybierać jako stację w radiu.



**WAŻNA UWAGA:** Program startu niniejszej gry w wersji na komputery Mac nie posiada tej samej funkcjonalności co wersja na PC. Aby zaktualizować swoją wersję gry *The Sims™ 3* na komputery Mac i uzyskać pełną funkcjonalność programu startu, jak w wersji na PC, przejdź na stronę Aktualizacje oprogramowania w programie startu.

## Zapisz swoje materiały

Po przygotowaniu własnego materiału, gdy nadal otwarty jest ekran tworzenia stylu, kliknij na ikonie folderu w oknie w lewej górnej części ekranu. W niektórych przypadkach pojawi się okno z prośbą o określenie rodzaju materiału, który chcesz zapisać (np.: tapeta czy panele). Wybierz odpowiedni typ materiału. Mały wizerunek Twojego materiału powinien pojawić się w oknie w lewej górnej części ekranu, z ikoną folderu w rogu.

Po zapisaniu swojego obiektu możesz go opublikować.

## Publikacja swoich materiałów

Możesz dzielić się Simami, rodzinami, parcelami, wzorami, stylami (zaprojektowanymi obiektami) oraz stylami z trybów budowania i kupowania.

Aby opublikować swoje materiały w społeczności *The Sims™ 3*, kliknij na ikonę . Pojawi się okno z prośbą o nazwanie obiektu i dodanie jego opisu. Wprowadź te informacje, a następnie kliknij na haczyku, gdy pojawi się prośba o potwierdzenie.

Gdy to zostanie zrobione, przejdź do programu startu gry *The Sims™ 3* i kliknij na przycisku DO WYSŁANIA. Zaznacz pola wyboru obiektów, które chcesz opublikować i kliknij na przycisku WYŚLIJ. Jeśli wysłanie obiektu się powiodło, obiekt zostanie zaciemniony i zobaczysz ikonę obok niego.

**UWAGA:** Aby móc publikować własne materiały, musisz być zarejestrowanym użytkownikiem gry.

## Zdobądź więcej materiałów

Możesz zdobyć jeszcze więcej materiałów dla swoich Simów. Z programu startu przejdź na Giełdę Wymiany na stronie Społeczności, gdzie możesz przeglądać materiały stworzone przez innych graczy lub robić zakupy w *The Sims™ 3* i kupować obiekty za SimPoints.

**UWAGA:** Aby móc pobierać obiekty ze Sklepu oraz Giełdy Wymiany, musisz być zarejestrowanym użytkownikiem gry.



## Pobieraj materiały innych graczy

Na ekranie powitalnym programu startu kliknij na opcji GIEŁDA WYMIANY, a następnie kliknij na odnośniku „Przejdź do Giełdy Wymiany”. Wybierz kategorię materiałów, które chcesz pobrać, używając przycisków po lewej stronie. Po wybraniu kategorii możesz także filtrować wyświetlane wyniki wyszukiwania. Gdy znajdziesz obiekt, który chcesz pobrać, kliknij na przycisku DODAJ DO GRY.

## Rób zakupy w *The Sims™ 3* Store

Na ekranie powitalnym programu startu kliknij na opcji SKLEP, a następnie kliknij na odnośniku „Przejdź do Sklepu” (albo odwiedź Sklep, przechodząc do <http://pl.store.thesims3.com>). Możesz przeglądać obiekty należące do trybu budowania, trybu kupowania albo skategoryzowane jako ubrania lub fryzury. Kliknij na zakładce aktualnych kolorów i materiałów, aby obejrzeć wzory, których możesz użyć na ekranie tworzenia stylu.

Musisz mieć SimPoints, jeśli chcesz kupować obiekty. Możesz zakupić SimPoints bezpośrednio na stronie *The Sims™ 3* Store, za pomocą karty kredytowej albo usługi PayPal.

## Zarządzaj materiałami

Instaluj pobrane materiały i wysyłaj przygotowane przez siebie materiały do społeczności. Możesz także usuwać obiekty przechowywane w Twoim menedżerze pobierania (gdy zostały już zainstalowane w Twojej grze albo wysłane do społeczności).

## EDYCJA WŁASNEGO MIASTA

Przekształć swoje miasto, aby dopasować je do Twoich Simów. W menu opcji wybierz EDYTUJ MIASTO. Zmieni się podgląd miasta i otrzymasz do dyspozycji nowe narzędzia:

### Narzędzie wyboru

Używaj narzędzia wyboru, aby wybierać parcele w mieście. Wskaźniki mapy pokazują rodzaj parceli oraz dostępne na niej działania.

Wybierając parcelę zobaczysz kombinacje poniższych opcji, w zależności od typu parceli:

<b>Eksmituje</b>	Przenieś wszystkich Simów do schowka, z kopią ich domu lub bez niej
<b>Podziel</b>	Wyślij niektórych członków rodziny do schowka.
<b>Połącz z</b>	Połącz członków rodziny z inną rodziną.
<b>Zapisz w bibliotece</b>	Umieść kopię rodziny lub parceli w bibliotece.
<b>Publikuj</b>	Zapisz kopię do programu startu, aby ją opublikować.
<b>Zmień typ parceli</b>	Zmień typ parceli z publicznej na mieszkalną lub odwrotnie.
<b>Edytuj szczegóły</b>	Zmień nazwę i opisy rodziny lub parceli.

**UWAGA:** Jeśli eksmitujesz wszystkich Simów z aktualnie aktywnej rodziny, nie będzie można nią grać. Możesz dalej edytować miasto, ale musisz wybrać przycisk ZMIEN AKTYWNA RODZINĘ i wybrać nową rodzinę, aby kontynuować grę. Jeśli po prostu chcesz znaleźć dla swojej aktywnej rodziny inny dom, możesz użyć telefonu, komputera albo gazety w Trybie Życia, aby się przeprowadzić.

### Narzędzie przenoszenia parceli

Za pomocą tego narzędzia możesz podnieść dowolną parcelę w mieście i przenieść ją na inne puste miejsce.

Po umieszczeniu parceli masz możliwość obrócenia jej i ustawienia w odpowiedni sposób. Jeśli na parceli ktoś mieszka, ci Simowie muszą mieć dość funduszy na zakup pustej parceli, na której są umieszczani.

### Narzędzie budowania/kupowania

Używaj narzędzia budowania/kupowania, aby edytować dowolny niezajęty dom w grze albo budować całkiem nowe domy na pustych parcelach.

### Narzędzie buldożera

Użyj narzędzia buldożera, aby usunąć wszystko na parceli i zmienić ją w pustą parcelę.

**UWAGA:** Nie możesz budować na zajętej parceli mieszkalnej, ani jej wyburzyć. Jeśli chcesz zmodyfikować zajętą parcelę mieszkalną, najpierw musisz eksmitować aktualnie mieszkających tam Simów.

**UWAGA:** Możesz także pozbywać się miejsc pracy, chociaż to sprawi, że pewne kariery staną się niedostępne. Na przykład, jeśli usuniesz laboratorium naukowe, Twoi Simowie nie będą mogli podjąć kariery naukowców.

### Schowek

Schowek, który pojawia się po lewej stronie ekranu, to tymczasowy pojemnik dla Simów, których rozdzielasz lub eksmitujesz. Simowie w schowku mogą być umieszczeni we własnym domu w mieście, za pomocą opcji UMIEŚĆ, albo połączeni z istniejącą rodziną, za pomocą opcji POŁĄCZ Z... Simowie w schowku zachowują swoje związki z innymi Simami w mieście, z którego zostali eksmitowani. Jednakże, schowek zostaje wyczyszczony, gdy opuszczasz tryb edycji miasta, więc pamiętaj, aby umieścić Simów z powrotem w mieście, zanim wznowisz grę.

### Biblioteka

Biblioteka to miejsce stałego przechowywania rodzin i parcel. Simów i parcele w bibliotece można w dowolnym momencie umieszczać w dowolnym mieście. Użyj opcji UMIEŚĆ KOPIĘ, aby skopiować wybrany obiekt i umieścić go w mieście. Nie możesz edytować obiektów w bibliotece, ale możesz w dowolnej chwili je usuwać lub publikować. Rodziny stworzone na ekranie tworzenia Sima, a także parcele/rodziny, które zostały opublikowane lub pobrane przez Ciebie, są automatycznie umieszczane w bibliotece. Simowie zapisani w bibliotece tracą wszelkie związki z członkami miasta, z którego pochodzą.

# THE SIMS™ 3 KARIERA

Każdy mały Sim marzy o tym, kim zostanie, gdy dorośnie. Może strażakiem? Może łowcą duchów? W *The Sims™ 3 Kariera* ich marzenia mogą się ziścić. Dzięki nowym profesjom Simowie mają pracę, z której mogą być dumni, bez względu na to, czy myślą nietuzinkowo, trzymają się ze współpracownikami, czy wspinają po drabinie korporacyjnej hierarchii.

Początki w *The Sims™ 3 Kariera* są niezwykle łatwe. Zaglądadz do codziennej gazety, surfuj po sieci lub wybierz się do najbliższego miejsca pracy w swojej okolicy, aby Twoi Simowie zaczęli nową karierę, która zapewni im zajęcie i zadowolenie.

## Wielkie ambicje

Jeśli masz już zapisane dane z gry *The Sims™ 3*, wybierz w menu głównym kontynuowanie istniejącej gry, po zainstalowaniu dodatku *The Sims™ 3 Kariera*.

Po wczytaniu zapisanej gry umieść w otoczeniu cztery nowe lokale. Umieszczenie tych lokali to klucz do rozpoczęcia nowych profesji!

## Profesje

Twoi Simowie mogą podejmować nowe, ekscytujące kariery w całym mieście. Im więcej pracują Twoi Simowie, tym więcej zyskują obowiązków i więcej zarabiają simoleonów. Używaj wskaźników zleceń i okazji, aby wyszukiwać prace, które będą wypełniały pasek doświadczenia zawodowego Sima i pomogą mu wspiąć się na szczyt.

## Strażak

Po dołączeniu do drużyny, Twój Sim będzie odpowiedzialny za wygaszanie pożarów i ratowanie innych Simów w nagłych sytuacjach i podczas katastrof naturalnych. Aby stać się strażakiem, Twój Sim powinien zgłosić się do remizy strażackiej.

To ważne, aby strażacy przebywali w remizie w godzinach pracy, by konserwować sprzęt i stale utrzymywać gotowość do wszelkiego rodzaju wezwań. Muszą też rozwijać swoje umiejętności sportowe i majsterkowania, czym zajmują się także w remizie. I wreszcie, strażacy powinni zaprzyjaźnić się z kolegami strażakami. Remizie i miastu potrzebna jest zgrana drużyna.

## Łowca duchów

Simowie łowcy duchów przeganiają zjawy, poltergeisty i duchy z domów i budynków w okolicy za pomocą Pogromcy Strzyg. Chcąc doskonalić się w tej profesji, Twój Sim musi także używać swoich narzędzi do lokalizowania, chwytania i zbierania duchów podczas pracy lub w czasie wolnym. Wybierz się do ośrodka naukowego, aby podjąć się tej pracy i wracaj tam później, by sprzedawać schwymane zjawy. Nieustraszeni Simowie będą uwielbiali tę ekscytującą profesję, ale uważają: polowanie na duchy może być naprawdę przerażające!

## Doktor

Simowie interesujący się medycyną znajdą swoje miejsce w dynamicznym środowisku pracy doktora. Doktorzy ciągle pracują pod presją czasu i muszą być gotowi, by zajmować się wszelkiego rodzaju problemami medycznymi, nawet gdy są niewyspani.

Nie zwlekaj z pójściem do szpitala do chwili, gdy Twój Sim złamie sobie rękę. Niech Twój Sim pójdzie do szpitala w mieście i zgłosi się do pracy jako doktor. Reanimacja!

## Detektyw

Jako wytrawny detektyw, Twój Sim musi przeprowadzać obserwacje kryjówek przestępców, wypatrywać wszelkich podejrzanych działań i dbać o bezpieczeństwo miasta. Twój Sim może chować się za krzakami i podglądać, kogo zechce. Nie wszyscy detektywi są uczciwi. Detektywi mogą szantażować innych Simów albo włamywać się do domów sąsiadów, jeśli uznają to za słusne.

## Projektant wnętrz

To świetna profesja dla Sima z zacięciem artystycznym. Upiększaj otoczenie i spraw, by domy wszystkich sąsiadów wyglądały jak nędzne szopy przy Twojej zachwycającej posiadłości.

Zdobądź dla swojego projektanta deskę kreślarską, która pomoże mu rozwinąć talent. Każde zlecenie, jakie wypełni Twój Sim, pomaga skompletować jego portfolio i polepszyć nastrój panujący w odnowionych pomieszczeniach. Dbaj o prawidłowe feng shui!

## Stylista

Wykonując profesję stylisty, Twój Sim może zmienić szarą myszkę w top modelkę!

Deska kreślarska pomoże Twojemu Simowi rozwinąć jego umiejętności projektowania, gdy będzie pracował nad nowymi kreacjami. Styliści także muszą uzupełniać swoje portfolio. Mogą to robić fotografując klientów po oszłamiającej stylizacji. Jeśli Twój Sim posiada własną toaletkę do stylizacji, niech zaprezentuje innym Simom swoje wspaniałe prace, aby zachęcić ich do zamówienia stylizacji w domu. Sim może oferować usługi stylizacyjne, gdy osiągnie 3 poziom tej kariery.

## Samozatrudnienie

Simowie, którzy wolą być szefami sami dla siebie i chcą rozwijać własne umiejętności, mogą zarejestrować samozatrudnienie! Simowie posiadający umiejętności wynalazcze, ogrodnicze, wędkarskie, rzeźbiarskie, malarskie, pisarskie, wyrobu nektaru lub fotografowania mają możliwość zarabiania stałej pensji i nigdy nie nazwą swojej pracy nudną robotą przy biurku.

Twój Sim może zarejestrować samozatrudnienie wybierając w swoim telefonie ikonę Prace i profesje. Następnie Twój Sim musi wybrać się do ratusza, aby uzyskać zezwolenie na prowadzenie działalności zarobkowej.

**UWAGA:** *The Sims™ 3 Wymarzone Podróże* są wymagane, aby móc używać umiejętności wyrobu nektaru oraz fotografowania.

## Rekreacja

Zawsze jest coś do zrobienia dla Twojego Sima. Niektóre hobby mogą okazać się pomocne w profesji Sima, podczas gdy inne są tylko dla rozrywki.

## Wynalazczość

Czy Twój Sim jest zręczny i kreatywny? Kupuj złom w warsztacie wynalazcy lub na miejscowym złomowisku. Twój Sim może tworzyć takie rzeczy, jak zabawki, majsterkować ze złomem, aby wytwarzać nowe przedmioty albo modyfikować coś wcześniej odkrytego. Po osiągnięciu odpowiednio wysokiego poziomu swojej umiejętności Simowie mogą detonować obiekty, aby zdobywać złom. Tylko uważaj, by nie podpalić swojego Sima!

## Rzeźbiarstwo

Niech Twój Sim tworzy zachwycające dzieła sztuki w swoim własnym warsztacie rzeźbiarskim! Odblokuj nowe materiały rzeźbiarskie, gdy Twój Sim będzie rozwijał swoje umiejętności, aby tworzyć większe i lepsze rzeźby.



## Dobrze wyglądasz!

Simowie mogą teraz pokazywać swoje tatuaże, aby dać innym Simom powód do zachwytu lub zazdrości. Oprócz nowej możliwości tworzenia tatuaży, Simowie znajdują nowe stroje i style w aplikacji *Stwórz Sima*.

## Tatuaże

Simowie mogą prezentować tatuaże, używając swojego ciała jako płótna malarskiego. Nareszcie nie trzeba ukrywać tatuaży tam, gdzie inni ich nie zobaczą!

Zrób tatuaż w aplikacji *Stwórz Sima* albo dodaj go później wybierając fotel do tatuowania. Zanim Twój Sim pójdzie pod igłę, jest kilka rzeczy, o których musisz wiedzieć. Po pierwsze, Simowie mogą mieć tatuaże w wielu różnych miejscach. Na przykład, po wybraniu tatuażu na plecy Twojego Sima masz możliwość umieszczenia go na karku, górnej części pleców, dolnej części pleców albo na całych plecach.

Gdy już wybierzesz położenie tatuażu oraz obrazek, jaki chcesz tam umieścić, zmieniaj kolory w taki sam sposób, jak to się robi przy makijażu. Możesz także nakładać warstwy tatuaży jedną na drugiej. Aby to zrobić, wybierz opcję TRYB ZAAWANSOWANY w prawej dolnej części zakładki.

Tryb zaawansowany umożliwia wiele opcji umieszczania tatuażowych kolaży Twojego Sima, pozwalając układać je warstwami, by stworzyć unikalne, jedyne w swoim rodzaju dzieła, jakie z pewnością przykuje uwagę wszystkich. Tatuaż umieszczony na najwyższej warstwie to obrazek, który będzie widoczny ponad pozostałymi tatuażami. Nie zapomnij o możliwości manipulacji skalą oraz przezroczystością.

## Pranie

Simowie, którzy noszą codziennie te same rzeczy, powinni od czasu do czasu pracować swoje ubrania. Nawet ci, którzy każdego dnia zmieniają swoje stroje, powinni wrzucać je do pralki ustawionej na krótki cykl płukania! Dla Simów chcących chronić środowisko jest także możliwość używania sznurka do suszenia ubrań. Dodatkowo, Simowie mogą się chwalić ograniczeniem emisji dwutlenku węgla... To dopiero ekologia!

Gdy Twoi Simowie kupią pralkę, na podłodze będą zbierały się sterty brudnych ubrań noszonych przez Simów. Kup kosz na pranie, by w schludny sposób trzymać te ubrania, zanim dobrze je upierzesz. Tylko pilnuj, by stos rzeczy do prania nie urósł za wysoki. Dodatkową zaletą prania jest także to, że Twoi Simowie będą mieli lepszy nastrój nosząc czyste ubrania i śpiąc w czystym pościeliu.

## Popularne miejsce

*The Sims™ 3 Kariera* wprowadza całe nowe miasto, w którym Twoi Simowie mogą zamieszkać i je poznawać! Koniecznie zwiedź miasteczko Twinbrook; Twoi Simowie mogą tam znaleźć coś, lub kogós, o czym (o kim) zawsze marzyli. Nowa miłość poznana w pralni publicznej?



## Komis

Czy Twoi Simowie mają dosyć tych samych starych rzeczy w swoim domu? Czy tworzą tak wiele dzieł sztuki, że nie wiedzą, co z nimi zrobić? Cóż, coś co dla jednego Sima jest śmieciem, dla innego może być skarbem. Simowie mogą teraz wybierać się do komisju i sprzedawać za niewielką opłatą wszystkie te niechciane rupiecie oraz nabywać rupiecie kogoś innego!

Udaj się do komisju w śródmieściu i sprzedawaj wszystko, co Twój Sim stworzył lub zebrał, na przykład rzeźby, obrazy, plody rolne, a nawet ryby!

## Salon



Niech całe miasto mówi o Twoim Simie, gdy w salonie otrzyma nową stylizację albo tatuaż, o którym zawsze marzył, ale mama nie pozwalała. Jeśli Twój Sim jest stylistą, może wykonywać wspaniałe stylizacje dla innych Simów.

## Złomowisko



Wybierz się na złomowisko, by zebrać złom do pięknych wynalazków Twojego Sima, albo po prostu po to, by spotkać się z innymi miłośnikami śmieci. Przekopuj stopy, by zbierać złom!

## Pralnia



Nie chcesz wydawać simoleonów na zakup pralki? Chcesz zobaczyć, jak teraz ubierają się inni Simowie? Wybierz się do pralni, gdzie Twoi Simowie mogą nie tylko uprać ubranie, ale także gawędzić z innymi w oczekiwaniu na zakończenie prania.



## Remiza strażacka



To prawda, że strażacy spędzają czas w remizie ze swoimi kolegami i wyjeżdżają na wezwania w błyszczącym, czerwonym wozie strażackim. Ale oprócz tego mogą także zjeżdżać po murze.

## Umieszczanie parceli

*The Sims™ 3 Kariera* wprowadza nowe, ciekawe miejsca spotkań i pracy. Jeśli zaczynasz wcześniej zapisaną grę, masz okazję umieścić te nowe parcele na dowolnej, pustej przestrzeni. Niektóre z tych parceli muszą być umieszczone w mieście, aby pewne profesje były dostępne. Na przykład, w mieście musi znajdować się remiza, jeśli któryś z Twoich Simów zamierza zostać strażakiem.



## PORADY DOTYCZĄCE WYDAJNOŚCI

### Aktualizacja oprogramowania Macintosh

Starsze 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](http://www.nvidia.pl), aby pobrać sterowniki. Jeśli masz kartę graficzną ATI, odwiedź stronę [www.amd.com](http://www.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](http://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 Origin, jeżeli jest on konieczny do uruchomienia gry), w tym również program antywirusowy (z zachowaniem odpowiednich środków ostrożności).

## POTRZEBUJESZ POMOCY?

Zespół pomocy technicznej EA jest zawsze dostępny - w każdym miejscu i o każdej porze. Kontakt z naszymi ekspertami jest możliwy zarówno w sieci, jak i za pośrednictwem forów społecznościowych, czatów oraz przez telefon.

 **Pomoc w sieci**  
Artykuły pomocy oraz Najczęściej Zadawane Pytania (FAQs) dostępne są na stronie [help.ea.com/pl](http://help.ea.com/pl). Strona jest codziennie aktualizowana, toteż warto odwiedzać ją w sprawie najświeższych problemów i rozwiązań.

### Pomoc telefoniczna

 Pomoc jest ponadto dostępna przez 7 dni w tygodniu od 9 do 21 pod numerem **+48 22 397 44 33** (opłata zgodna z cennikiem operatora)

## GWARANCJA

**UWAGA:** poniższe gwarancje mają zastosowanie jedynie do produktów w wersji pudełkowej. Nie odnoszą się do produktów sprzedawanych w sieci, za pośrednictwem Origin 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 Biuro Reklamacji, **Electronic Arts Polska, ul. Ilżecka 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).

The Sims 3 Deluxe © 2011 Electronic Arts Inc. EA, logo EA, The Sims oraz logo The Sims 3 są znakami towarowymi Electronic Arts Inc. RenderWare jest znakiem towarowym lub zastrzeżonym znakiem towarowym Criterion Software Ltd. Część tego oprogramowania jest chroniona prawami autorskimi Criterion Software Ltd. oraz jego licencjodawców (copyright 1998–2009). Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.



Użyto Granny Animation. Copyright © 1999–2010 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++ (msvcr.dll, msvcr71.dll, msvc71.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://libsdl.org/credits.php>). SDL jest dostępne na warunkach licencji Lesser General Public License (LGPL), zamieszczonej poniżej.

Cider zawiera The Better String Library (bstring) Copyright © 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](http://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 zasad ochrony danych osobowych EA znajduje się w witrynie [privacy.ea.com](http://privacy.ea.com) lub witrynie firmy IGA pod adresem <http://www.ingameadvertising.com/>.

**MXP09209281MT**