



The SIMSTM 3



INDHOLD

TASTATURKOMMANDOER.....	2
BLIV INSPIRERET!.....	4
THE SIMS 3.....	4
LAV EN SIMMER.....	5
LAV EN STIL.....	7
UNIKKE SIMMERE.....	9
KARRIERER.....	11
EN LEVENDE VERDEN.....	12
LEV!.....	13
LIVSTRIN OG ÆLDNING.....	17
KØB.....	18
BYG.....	19
BRUGERMATERIALE.....	20
REDIGERING AF DIN BY.....	23

TASTATURKOMMANDOER

GENERELT OM STYRING

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

LAV EN SIMMER

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

BYG/KØB

REDSKABER TIL PLACERING AF GENSTANDE

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

REDSKABER TIL RUMBYGNING

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

FILMOPTAGELSE

Aktivér filмоptagelse	TAB
Start/Afslut filмоptagelse	V
Sænk/Hæv kamera	Q/E
Rul kameraet mod/med uret	SHIFT-A/SHIFT-D
Udjævn kamerarulling	Shift-S
Justér fokuslængde	Z/X
Tag et billede	C

LEV!

STYRING AF SIMMER/FAMILIE

Skift til næste simmer i familien	MELLEMNUM
Skift til (specifik) simmer	Klik på simmerbillede
Fastlås kamera til simmer	Højreklik på simmerbillede
Centrér på aktiv simmer	ENTER
Gå til færdighedsjournal	J
Gå til inventarliste	I

TIDSSTYRING

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

HUSSTYRING

	WINDOWS	MAC OS X
Næste/Forrige etage	PG UP/PG DOWN	Fn + pilestast op/pilestast ned
Næste/Forrige murvisning	HOME/END	Fn + venstre pilestast/ højre pilestast
Centrér på den valgte simmers grund	SHIFT-ENTER	

KAMERASTYRING

Gå til venstre/højre	venstre pilestast/højre pilestast eller A/D
Gå fremad/tilbage	pilestast op/pilestast ned eller W/S
Bevæg hurtigere	SHIFT + pilestaster eller SHIFT + A/S/W/D
Zoom ind/ud	Z/X eller +/- eller +/- på numerisk tastatur
Rotér til venstre/højre	, (komma)/. (punktum)
Gem kameraposition 1–5	CTRL-5–9
Vælg kameraposition 1–5	SHIFT-5–9
Gå til kameraposition 1–5	5–9
Aktivér „kameramand“-styring	TAB
Vis kort	M

SPILTYPEN

Lev!	F1
Køb	F2
Byg	F3
Indstillinger	F5

MAC OS X-GENVEJE

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

Å SÅDAN VIRKER HØJRE OG MIDTERSTE MUSEKNAP I MAC OS X

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

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

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

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

BLIV INSPIRERET!

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

THE SIMS 3



SÅDAN STARTER DU ET NYT SPIL

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

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

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

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

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

BEMÆRK: Når du har gennemført træningsdelen, kan du også vælge en tom grund og bygge dit eget hus til dine simmere. Hvis du vil læse mere om at bygge, skal du gå til *Byg*.

OM AT GEMME OG INDLÆSE

Alle gemte spil repræsenterer en hel by. Hvis du vil gemme, skal du vælge GEM i menuen Indstillinger. Indtast et navn på dit spil, og klik derefter på hakket. Du kan altid vende tilbage til dit spil eller starte på et nyt i hovedmenuen.

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

INDSTILLINGER

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

Selvstændighed Flyt skyderen til venstre for at formindske selvstændighed/fri vilje eller til højre for at forøge den. Jo mere fri vilje, simmere har, jo mere vælger de selv og hvad de vil gøre, hvis du ikke har sat dem til at lave noget.

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

Online Log ind eller ud af din *The Sims 3*-spillerprofil, slå onlinebeskeder til eller fra, og se fortrolighedspolitikken, privatlivsindstillingerne og EA's servicebetingelser. Du kan også linke til dine Facebook- og Twitter-konti, så du kan holde dine venner opdaterede, mens du spiller.

SÅDAN LOGGER DU IND

Du kan indtaste dit medlems-login direkte i startprogrammet, når som helst du er inde i spillet, for at få adgang til Store, Exchange, din spillervæg, SimPort, bedrifter og andet. Hvis du ikke er medlem endnu, kan du klikke på Tilmeld dig gratis nu for at registrere dig. Hvis du allerede har en Origin-konto, kan du bruge den for at påbegynde din registrering. Når du har indtastet dit spils registreringskode, har du fri adgang til alle *The Sims 3*-fællesskabsfunktioner!

LAV EN SIMMER

Det har aldrig været nemmere at lave dine egne simmere! Du kan lave om på deres udseende, vælge tøj, vælge personlighed og vælge yndlingsfarve, yndlingsmusik og livret. Du kan lave alle de simmere, du kan forestille dig!

ÆKSISTERENDE SIMMERE

Vælg en allerede eksisterende simmer ved at klikke på knappen Eksisterende simmere. Hvis du vil sortere i visningen, kan du klikke på alder, køn eller kropstype. Klik på den simmer, du vil spille med, og klik derefter på hakket. Du kan tilpasse din simmer yderligere ved at klikke på knapperne til venstre. Du kan lave en fuldstændigt tilpasset simmer ved at klikke på ikonet Basis.



Basis

Indtast din simmers navn, vælg køn, angiv alder, justér hudfarve, og bestem kropstype.



Frisure

Vælg din simmers frisure (eller hat) og hårfarve, øjenbrynsform og -farve samt skæg og kropshår. (Skæg og kropshår er kun tilgængelige for mandlige simmere.)

Vælg en hat eller anden hovedbeklædning

Vælg en frisure

Justér øjenbryn (deriblandt form og farve)

Klik på låsen for at vælge en frisure til alle tøj kategorier (låst) eller for at vælge forskellige frisurer til forskellige kategorier (ulåst)

Klik på dette ikon for at tilpasse din simmer

Tilpas hårfarve (hvis du vil have yderligere oplysninger om tilpasning, skal du gå til s. 6)

Vælg en hårfarve

Klik her for at lave en tvilling, dele en simmer eller gemme din simmer

Del dette tilpassede materiale



Udseende

Vælg din simmers hovedform, justér ører, angiv øjenfarve og -form, vælg en mund, næse og skønhedspletter, fregner eller makeup. Du kan også vælge en tatovering, hvis du vil.

Justér og raffinér detaljerne i din simmers ansigt



Vælg en generel ansigtsform

Klik her for at gøre ansigtstræk tilfældige



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

Lav om på specifikke træk ved at bruge skyderne



Tøj

Vælg tøj til hverdagsbrug og formelle lejligheder, og vælg sovetøj, sportstøj og badetøj. Vælg mellem toppe, bunde, tøjsæt, sko og tilbehør.



Personlighed

Angiv din simmers personlige egenskaber, favoritter og langtidssønske. Du kan også vælge stjernetegn og stemme og skrive en kort biografi.

DJÆVELEN LIGGER I DETALJEN

Klik på for at justere specifikke ting. For eksempel kan du justere hårfarve, highlights, rødder og spidser for din simmers hår. Du kan justere din simmers næse ved at vippe spidsen lidt opad, gøre næseryggen bredere eller gøre næseborene større. Klik på for at se, hvilke detaljer du kan lege med. På fanen Avanceret kan du klikke på en af cirklerne for at vælge at tilpasse et andet område.

LAV EN STIL

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



MATCHENDE SKO OG ANDET

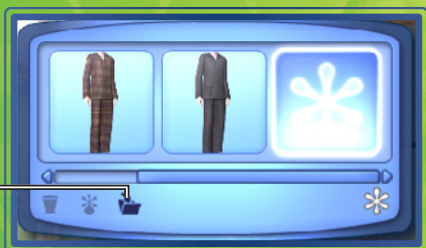
Du kan også anvende en farve eller et mønster på flere genstande. Lad os sige, at du gerne vil have dine simmers sko til at matche den dér kjole perfekt: Klik på din simmers kjole, klik på mønsteret på den, som du gerne vil bruge på dine sko, og træk mønsteret over på skoene. Hvis der er mere end ét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

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

SÅDAN GEMMER DU DINE EGNE MATERIALER OG GENSTANDE



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



Hvis du vil gemme den pågældende genstand, skal du klikke på mappikonet i øverste venstre del af skærmen.

UNIKKE SIMMERE

Du kan vælge op til fem personlige egenskaber samt livret, yndlingsfarve og favoritmusik, og du kan endda også justere din simmers stemme og stemmeleje.

EGENSKABER

Deres egenskaber påvirker, hvad de vil, hvordan de har det, og hvordan de opfører sig. For eksempel er friluftssimmere gladede, når de er udenfor. Bogormesimmere læser hurtigere og skriver bedre romaner. Simmere kommer også bedre ud af det med andre simmere, som de deler mindst én egenskab med. Efterhånden som simmere modnes fra spædbørn til voksne, får de flere egenskaber. Hvis din simmer har klarer sig godt og har været glad i sit seneste udviklingstrin, får du måske endda mulighed for selv at vælge egenskaberne. Men hvis din simmer kun var moderat tilfreds, kan hans eller hendes nye egenskaber blive valgt tilfældigt; hvis din simmer havde det elendigt i det pågældende livstrin, kan vedkommende få negative egenskaber.

FAVORITTER

Vælg nogle foretrukne ting for din simmer. Du kan for eksempel vælge sandwiches med smeltet ost som livret, orange som yndlingsfarve og pop som favoritmusiktype. Simmere har det med at vælge deres favoritter, hvis de kan.

STEMME

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

EVNER

Der er ti forskellige færdigheder, dine simmere kan udvikle gennem deres liv. Jo højere deres færdighedsniveauer er, jo bedre er de til at udføre visse opgaver og aktiviteter. Hvilke færdigheder, dine simmere har mest brug for, afhænger af den karrierevej, de vælger. For det meste vil de færdigheder, der er tilknyttet en karriere, være relativt logiske: Hvis din simmer for eksempel vil være verdensberømt kok, skal han eller hun være rigtig god til at lave mad. Andre påkrævede færdigheder kan virke mindre oplagte: Til en karriere inden for ordenshåndhævelse skal simmere fx bruge logikfærdighed (det kan være elementært at opklare sager, men det kræver en vis hjernekapacitet!).

Din simmer kan opnå en færdighed ved at læse bøger, træne i færdigheden eller tage undervisningstimer i en af byens bygninger.



DK.THESIMS3.COM

UNDERVISNINGSTEDER

Færdigheder og timer, du kan tage, for at hjælpe din simmer med at lære dem.

FÆRDIGHED	HER KAN DU TAGE TIMER
Sport	Stadion
Karisma	Rådhuset
Madlavning	Restauranten eller caféen
Fiskeri	Købmandsbutikken
Havebrug	Forskningslaboratoriet
Guitar	Teateret
Fingerfærdighed	Militærbasen
Logik	Forskningsbasen
Maleri	Skolen
Skriveri	Forretnings-/journalistikkontoret

Færdighedsjournal

Færdighedsjournalen giver et overblik over hver af dine simmers færdigheder, deriblandt det niveau, de kan udvikles til, statistikker for færdighederne samt tilknyttede muligheder.

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

ØNSKER

Alle voksne simmere har langtidso ønsker, som er større bedrifter, der kræver mere tid og indsats at opnå, men som er enormt tilfredsstillende. Når du laver en ung voksen eller ældre simmer, kan du vælge langtidso ønske, når du har valgt vedkommendes færdigheder. Du vælger yngre simmers langtidso ønske i løbet af spillet, ud fra deres aktiviteter og personlighed.

Din simmer har også mindre hverdagsønsker. Hvis du lover en simmer at opfylde et ønske, betyder det, at du låser det som fokus for din simmers liv. Hvis din simmer får opfyldt ønsket, vil han eller hun modtage langtidso lykkepoint. De ønsker, din simmer får opfyldt, former vedkommendes fremtidige ønsker.

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

HUMØRSTUMPER

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

LANGTIDSLYKKE

Så længe din simmers humør er rigtig godt, modtager vedkommende langtidso lykke hvert eneste sekund. Jo bedre humøret er, jo hurtigere modtager din simmer langtidso lykkepoint. Du kan bruge langtidso lykkepoint på at købe langtidso belønninger.

Hvis du vil købe langtidso belønninger, skal du klikke på fanen Langtidso lykke i simmerpanelerne og derefter klikke på knappen LANGTIDSO BELØNNINGER.

KARRIERER

Karrierer er den bedste måde for dine simmere at tjene simoleoner på. Karrierer får dem også ud af huset og giver dem en chance for at møde andre simmere. Nogle karrierer har også forskellige grene, din simmer kan følge. I karrierer med forskellige grene vil din simmer efter forfremmelse til et vist niveau blive spurgt om, hvilken gren vedkommende ønsker at følge.

Dine simmere kan finde job ved at kigge i avisen, gå online eller besøge forskellige steder rundt omkring i byen. Kig efter nyt tøj og arbejdsrelaterede ting i postkassen, når din simmer starter på en ny profession.

BEMÆRK: Simmere kan ikke starte på en profession, før de er unge voksne.

JOBPRÆSTATION

Simmere, der er i godt humør, klarer sig som regel godt på arbejdet. Din simmer vil være i bedre arbejds humør, hvis han eller hun er veludhvilet, har spist og har moret sig mindst én gang inden for de seneste 24 timer.

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

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

KARRIEREPANELET

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

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

INDSTILLINGER FOR SIMMERHANDLINGER

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

EN LEVENDE VERDEN

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

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

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

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



Klik på en af filterknapperne for kun at vise steder, der tillades af det pågældende filter.

Det grønne mærke viser din nuværende familie, det brune mærke viser hjem for de simmere, du kender, og det blå mærke viser arbejdspladser.

Klik på en af stedknapperne for at sende din simmer derhen, modtage undervisning, søge om job eller andet.

KORTMÆRKER

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

Din aktive simmerfamilie er vist med dette ikon.

STEDER

Når din simmer går ind på et sted (markeret med et rødt ikon), kan du ikke se eller styre vedkommende derinde. Men du kan vælge, hvad vedkommende skal gøre, mens han eller hun er derinde. For eksempel kan din simmer gå ind i købmåndsbutikken og vælge KØB IND, BLIV PARTNER, SÆLG FRUGT OG GRØNT, BLIV UNDERVIST I FISKERI eller FÅ DELTIDSJOB.

OFFENTLIGE GRUNDE

Når din simmer besøger en offentlig grund (markeret med et mørkeblåt ikon), kan du se og styre vedkommende derinde.

HJEM OG NABOER

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

OFFENTLIGE STEDER

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

Visse bygninger, såsom arbejdspladser, er lidt simple. Du kan ikke se dig omkring, men du vil måske få mulighed for at vælge mellem forskellige ting, din simmer kan foretage sig derinde.

LEV!

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

BRUGERFLADESKIVE

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



FÅ GREB OM SAGERNE I LEV!

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

Du vil kunne se, at du kan flytte en genstand, når markøren bliver til en lille hånd.

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

INVENTARLISTE/FAMILIEINVENTARLISTE

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

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

MOBILTELEFON

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

SPILLERPROFIL OG -VÆG

Fanen Spilleropdatering i beskedvinduet, som er i øverste højre hjørne af skærmen, er din forbindelse til *The Sims 3*-fællesskabet! Du kan skrive en opdatering for at fortælle andre, hvad der sker i dine simmers liv, eller klikke på pileikonet under din avatar for at gå til spillervæggen. Husk, at du kun kan bruge disse funktioner, hvis du er logget på din *The Sims 3*-fællesskabskonto. Du kan også komme til din spillerprofil og væg via menuen Indstillinger.



Væg

Her kan du skrive nye indlæg for at dele opdateringer, kommentarer, minder, bedrifter og meget andet med dine venner. Når du er færdig med at skrive et indlæg, kan du også vælge at dele det via Facebook eller Twitter. Alt, der bliver skrevet her, bliver også vist på din Min side på <http://dk.thesims3.com>. Din væg er også stedet, hvor du kan læse dine venners indlæg, kommentere indlæg eller indberette eller synes godt om indlæg.

Bedrifter

Der er et imponerende udvalg af bedrifter, du kan gennemføre, og alle dine gennemførte bedrifter samt dem, du mangler at gennemføre, er vist på denne fane. Det er også her, du kan se, hvilke mærker du har fået.

Profil

Skift dit avatar-ikon, redigér din historie, registrér dine spil, vis dine seneste mærker, skriv nye indlæg, og justér dine privatlivsindstillinger. Din profil kan ses af andre i *The Sims 3*-fællesskabet.

Venner

Se en liste over dine venner, og vælg en af dem for at se personens væg. Her kan du også tilføje, blokere eller slette venner.

Nyheder

Læs op på, hvad der sker i *The Sims 3*! Ny information om kommende bedrifter, konkurrencer, potentiel nedetid og meget andet bliver vist her.

MINDER

De særlige øjeblikke, der finder sted i dine simmers liv, bliver nu gemt som minder. Disse minder bliver gemt i scrapbogen i Simologi-panelet, og du kan opleve dem igen og dele dem. Klik på et mindebillede for at læse mere om, hvordan og hvornår det skete, og vælg derefter, om du vil dele mindet via Facebook eller Twitter.

Når et særligt øjeblik finder sted, bliver et billede af mindet gemt. Hvis du ikke var tilstede ved begivenheden, vil der blive vist et standardbillede. Du kan også lave dine helt egne minder ved at bruge redskabet Indfang dette minde, der er vist som et lyserødt kamera på din simmers panel.

Ud over minder indeholder dine simmers scrapbog også statistik og en biografi.

EN HELT ALMINDELIG DAG

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



SOCIALISERING

De fleste sociale interaktioner mellem simmere falder inden for disse kategorier: Venlig, Romantisk, Ondskabsfuld, Sjov eller Speciel. Vælg den type interaktion, du vil have din aktive simmer til at udføre ved den anden simmer, og derefter en specifik interaktion i undermenuen. Men pas på: Hvis du vælger den samme sociale interaktion igen og igen, risikerer du at kede den anden simmer.

SPECIELLE INTERAKTIONER

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

FORHOLDSPANEL

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

MULIGHEDER BANKER PÅ DIN DØR

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

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

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

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

INDSAMLING

Simmere kan samle alt fra insekter til sten, og hver indsamlet genstand kan bruges på sin helt egen måde. Sommerfugle og biller kan fremvises i et terrarium, navngives, sælges, eller du kan bare kigge på dem. Sten, ædelsten og metaller kan blive vist i deres naturlige form. Ædelsten kan også skæres til. Fisk kan samles på diverse fiskesteder og hænges op, så de kan blive vist frem i huset. Du kan tilberede fisk eller putte dem i en fiskebowl.

HAVEBRUG

Jo flere færdighedspoint din simmer har i havebrug, jo flere muligheder har vedkommende. Din simmer kan også modtage undervisning i forskningslaboratoriet, læse bøger om havebrug, se havebrugskanalen eller studere bøger for at forbedre sin færdighed. Havearbejde forbedrer selvfølgelig også færdigheden. Din simmer kan plante frø, hele frugter og grøntsager fundet rundt omkring i byen.

MADLAVNING

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

OVERRASKELSER I DINE SIMMERES NYE HJEM

Når din simmere flytter ind i et tomt og umøbleret hjem, vil de nogle gange få mere (eller mindre!), end de havde bedt om. Måske har deres nye bolig sit helt eget spøgelse, eller måske er det – endnu værre! – beboet af en masse gnavere! Ejendomskontoret kan tilbyde at ordne disse uvelkomne „overraskelser“ for dig, men hvis dine simmere har ben i næsen, kan de selv ordne sagerne.

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

SÅDAN SKIFTER DU DEN AKTIVE FAMILIE

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

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

LIVSTRIN OG ÆLDNING

Medmindre du vælger at slå ældning fra (i menuen Indstillinger), vil alle dine simmere gennemgå adskillige livstrin (selvfølgelig afhængigt af hvor gamle de er, når du begynder at spille med dem). Faserne er spædbarn, tumling, barn, teenager, ung voksen, voksen og ældre.

I *The Sims 3* har du mulighed for selv at afgøre, hvornår dine simmere er klar til næste alderskategori. Er du klar til, at dit barn bliver teenager? Køb en fødselsdagslagkage og hold en fest! En længere barndom forøger chancen for, at du selv får mulighed for at vælge egenskaber til din simmer, men hvis du er klar til at gå videre, skal du bare gøre det.

STAMTRÆER

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

HVAD GØR DU, NÅR DIN SIMMER VENTER SIG?

Men en lykkelig graviditet er ikke blot god, når mors humør skal holdes højt; den er også til fordel for barnet, så tag dig godt af dine gravide simmere. Hvis du holder mors humør højt, læser graviditetsbøger og beder lægen om gode råd, kan du hjælpe med til en lykkelig graviditet.

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

TIL DØDEN JER SKILLER

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

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

KØB

Her kan du købe ting, der kan gøre din simmers liv lidt sjovere.

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

SORTERINGER

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

Du kan også se genstande i familieinventarlisten.

REGLER OG MULIGHEDER FOR PLACERING AF GENSTANDE

The Sims 3 giver dig mere frihed til at bygge, indrette og møblere, som du vil. Du kan også stille møbler og andre genstande i vinkler, der gør dit rum mere behageligt at se på. Så hvis du vil stille to stole over for hinanden eller anbringe en plante i et hjørne, kan du bare prøve dig frem.

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

MØBLEREDE OG UMØBLEREDE HJEM

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

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

INDKØB I SPILLET

I lav en familie, Køb og Byg kan du nemt se og købe Store-fokusgenstande fra *The Sims 3* Store. Disse nye og populære genstande er markeret med en guldkant og et SimPoints-ikon, og de er nemme at se i alle kategorier. Hvis du gerne vil købe en af disse fokusgenstande, skal du klikke på den for at vise dens pris og en Køb nu-knap. Hvis du har nok SimPoints, kan du købe genstanden uden at forlade dit spil.

I det øverste højre hjørne i alle rumkategorier i Sortér efter rum kan du klikke på knappen Store-fokusgenstande for at se nye og populære sæt. Disse samlinger af genstande er tematiseret efter hvert rum i din simmers hjem.

Store-fokusgenstande og Store-fokussæt udskiftes jævnligt, så husk at kigge forbi jævnligt! Hvis du vil se den fulde liste over genstande, der er tilgængelige i *The Sims 3* Store, skal du vælge indkøbspose-ikonet i Lav en simmer, Byg, Køb eller hovedmenuen.



Klik på denne knap for at komme til *The Sims 3* Store



Et klik på indkøbsposen bringer dig hertil, til *The Sims 3* Store

BYG

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

SORTERINGER

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

VIGTIGE REDSKABER

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

MURE

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

Hvis du vil bygge mure, skal du klikke på murikonet og derefter vælge Byg mur-redskabet.

Klik på et sted i terrænet eller på et fundament, hvor du vil lade muren starte og hold museknappen nede, mens du trækker hen til det sted, hvor muren skal slutte. Slip museknappen her.

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

TERRÆNMALING

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

For at bruge dette alsidige redskab skal du blot vælge terrænmaling-sorteringen og derefter terrænmaling-penslen. Vælg herefter den type maling, du vil bruge, på paletten længst til højre. Du kan også ændre form og størrelse på din pensel. Klik og træk penslen over terrænet for at male det.

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

TRÆER, BUSKADSER OG BLOMSTER

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

KÆLDRE

Tilføj et underjordisk niveau til dine simmers hus, og byg en kælder. Ligesom med vægge og gulve skal du for at bygge en kælder klikke på det sted på fundamentet, hvor du vil begynde, og holde museknappen nede for at trække ud dertil, hvor kælderens skal stoppe. Husk at tilføje trapper ned til din kælder, så dine simmere kan komme ned i den.

FORHAMMER

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

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

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

EJENDOMME

Dine simmere kan købe ejendomme for at opbygge indkomst. På enten computeren eller mobiltelefonen kan du vælge VIS EJENDOMME for at se en liste over ejendomme, der er til salg. Når du er blevet ejendomsejer, kan du opkræve ugentlige betalinger fra stedet. Det kan tage et stykke tid, for din investering tjener sig ind, men du burde kun se sorte tal efter nogle uger. Byg på din ejendom for at forøge dens værdi.

Du kan også sælge ejendomme, du ejer, og hvis du administrerer dine ejendomme fornuftigt, kan du skrabes rigtig mange penge sammen!

BRUGERMATERIALE

Du kan optage dit spil på film, tilpasse musikken og meget mere.

Du kan også uploade dine produktioner og dele dem med hele The Sims-onlinefællesskabet. Du kan uploade alle dine mesterværker, lige fra simmere til sofaer og perfekt indrettede boliger, og du kan også downloade andre spilleres produktioner.

FILMOPTAGELSE

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

BEMÆRK: Alle film skal være på 1 GB eller mindre.

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

LAV EN FILM-REDSKABET

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

Sådan bruger du dine egne spiloptagelser med filmredskabet:

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

BEMÆRK: Du skal være logget ind som spilregistreret bruger for at få adgang til produktionsredskabet. Vælg LAV EN FILM-REDSKABET i rullemenuen Film og Mere. Hvis du har uploadet dine egne film og skærmbilleder, vil du se dem under fanerne Filmklip og Billeder. Ellers kan du finde dem i de tilhørende mapper.

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

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

Se, om der er tilføjet nogen effekter til dette klip

Træk lyd herhen

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

Tilføj en undertekst til et klip

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

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

Læs venligst Læs Mig-filen for at få yderligere oplysninger.

SKÆRMBILLEDE

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

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

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

BRUGERMUSIK

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

Installér og administrér brugermateriale

Del og upload genstande, skærmbilleder og film

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

Se skærmbilleder og film, du har uploadet

Download spilopdateringer

Køb ind i *The Sims 3* Store

Afinstallér eller deaktivér installeret brugermateriale


GEM DIT MATERIALE

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

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

DEL DINE SAGER

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

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

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

BEMÆRK: Du skal være spileregistreret bruger for at dele materiale online.

FÅ FAT I FLERE TING OG SAGER

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

BEMÆRK: Du skal være registreret bruger for at kunne downloade fra The Store og Exchange.

DOWNLOAD ANDRE SPILLERES TING

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

KØB IND I THE SIMS 3 STORE

Du kan åbne spilbutikken i *The Sims 3* via hovedmenuen eller Byg eller Køb. Du skal bare vælge indkøbspose-knappen. Hvis du vil have direkte adgang, skal du besøge *The Sims 3* Store ved at gå til <http://dk.store.thesims3.com>. Du kan se genstande inddelt i kategorier, såsom Verdener, Indretning, Tøj eller Frisurer. Klik på en generel kategori for at se en liste over mere specifikke genstande. Når du finder en genstand, du vil have, skal du klikke på Køb nu-knappen for at købe den med SimPoints. Når du er i *The Sims 3* Store, skal du også huske at se det daglige tilbud for at få et eksklusivt tilbud på en særlig genstand.

BEMÆRK: Du skal have SimPoints for at købe noget. Du kan købe SimPoints direkte via *The Sims 3* Store-websiden med et betalingskort, PayPal eller andre betalingsmetoder.

MATERIALESTYRING

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

REDIGERING AF DIN BY

Tilpas din by, så den passer til dine simmere. Vælg REDIGÉR BY i menuen Indstillinger. Din visning af byen vil være anderledes, og du vil have nye redskaber til rådighed:

VÆLGEREDSKABET

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

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

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

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

FLYT GRUND

Med dette redskab kan du samle alle grunde i byen op og flytte dem til tomme grunde andre steder. Når du har anbragt en grund, vil du få mulighed for at vende den i en passende retning. Hvis der bor folk på grunden, skal de have penge nok til at have råd til den tomme grund, de bliver anbragt på.

BYG/KØB-REDSKABET

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

BULLDOZERREDSKABET

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

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

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

VERDENSEDITOR

Du kan redigere din verden med dette redskab, som du finder ved siden af bulldozer-redskabet. Væg det for at placere tomme grunde i forskellige størrelser på ledige stykker land, og begynd derefter at bygge nye genstande. Du kan også anbringe et udvalg af træer, sten og vartegn i byens offentlige områder.

UDKLIPSHOLDEREN

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

BIBLIOTEKET

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