



The SIMS 3



INNEHÅLL

SNABBTANGENTER.....	2
BLI INSPIRERAD!	4
THE SIMS 3	4
SKAPA EN SIM.....	5
SKAPA EN STIL.....	7
UNIKA SIMMAR.....	9
KARRIÄRER.....	11
EN LEVANDE VÄRLD	12
BOENDELÄGET	13
LEVNADSSADIER OCH ÅLD RANDE	17
KÖPLÄGET	18
BYGGLÄGET.....	19
EGET INNEHÅLL.....	20
ÄNDR A DIN STAD	22

SNABBTANGENTER

ALLMÄNNA KONTROLLER

Ångra/Gör om	CTRL-Z/CTRL-Y
Avbryt	ESC
Aktivera fuskfönster	CTRL-SKIFT-C
Visa/dölj gränssnitt	F10

SKAPA EN SIM

Vrid sim	, (komma)/. (punkt)
Zooma in/ut	Mushjul

BYGGLÄGET/KÖPLÄGET

VERKTYG FÖR FÖREMÅLSPLACERING

Vrid föremål	, (komma)/. (punkt)
Radera föremål	DEL eller RADERA
Aktivera fri föremålsplacering	ALT (medan du håller eller flyttar ett föremål)
Aktivera fri föremålsvridning	ALT (medan du vrider ett föremål med musen)
Flytta föremål till nästa plats på ytan	M

BYGG RUM-KONTROLLER

Skapa rum	väggsverktyg + SKIFT + dra
Fyll rum med tapet /golv	SKIFT + klicka (när du använder tapet-/golvsverktyget)
Rotera golvplatta	golvsverktyget: , (komma)/. (punkt)
Växla mellan hel/kvarts golvplatta	CTRL-F

FILMINSPELNINGSLÄGET

Aktivera filminspelningläget	TAB
Starta/stoppa filminspelning	V
Sänk/höj kamerahöjd	Q/E
Vrid kameran moturs/medurs	SKIFT-A/SKIFT-D
Jämna ut kamerarullning	Skift-S
Justera kamerans brännvidd	Z/X
Ta en bild	C

BOENDELÄGET

KONTROLLER FÖR SIM/HUSHÅLL

Växla till nästa sim i hushållet	MELLANSLAG
Växla till (specifik) sim	Klicka på simmens porträtt
Läs kamera på sim	Högerklicka på simmens porträtt
Centrera på aktiv sim	RETUR
Öppna färdighetsjournalen	J
Öppna katalogen	I

TIDSKONTROLLER

Pausa spelet	P, O, eller `
Normal/snabb/ultrasnabb	1/2/3 (eller motsvarande tangenter på siffertangentbordet)
Snabbspola till slutet av interaktionen	4

HUSKONTROLLER

	WINDOWS	MACBOOK
Nästa/föregående våning	PG UP/PG DOWN	Fn + uppåt/ nedåt-pil
Nästa/föregående väggläge	HOME/END	Fn + vänsterpil/högerpil
Centrera på markerad sims tomt	SKIFT-ENTER	

KAMERARÖRELSER

Flytta vänster/höger	vänsterpil/högerpil eller A/D
Framåt/bakåt	uppåt/ nedåt-pil eller W/S
Gå snabbare	SKIFT + piltangenter eller SKIFT + A/S/W/D
Zooma in/ut	Z/X eller +/- eller siffertangentbord +/-
Vrid åt vänster/höger	, (komma)/. (punkt)
Spara kameraposition 1 - 5	CTRL-5 - 9
Fota kameraposition 1 - 5	SKIFT-5 - 9
Gå till kameraposition 1 - 5	5 - 9
Aktivera kameraman-läget	TAB
Aktivera kartläget	M

SPELLÄGEN

Boendeläget	F1
Köpläget	F2
Byggläget	F3
Alternativläget	F5

MAC OS X-GENVÄGAR

Växla mellan fönsterläge och helskärmsläge	Command-Retur
Minimera spelet när det är i helskärmsläge	Command-Tab

Å HÖGER OCH MITTENMUSKNAPPENS FUNKTIONER PÅ MAC OS X

Vissa funktioner i *The Sims™ 3* kräver en högerknapp och en mittenknapp på musen. Om du har en Apple Mighty Mouse, kan du aktivera höger musknapp i Systeminställningar > Tangentbord och Mus. Ändra HÖGERKLICK i rullgardinsmenyn till SEKUNDÄR KNAPP.

De flesta möss för PC USB stöds av Macintoshdatorer. Vänster, höger och mittenknappen på musen känns av automatiskt och fungerar som de ska när musen kopplas in för första gången.

Om du har en klassisk Apple-mus med en enda knapp, eller en MacBook med Track Pad, kan du efterlikna högerklick genom att hålla ner Command-tangenten och klicka på musknappen.

För att efterlikna den mellersta musknappen med enknappsmus, håller du ner Ctrl- och Command-tangenterna samtidigt som du klickar med musknappen.

BLI INSPIRERAD!

The Sims 3 kommer att inspirera dig med ändlösa kreativa möjligheter och roa dig med både överraskningar och rackarty! Skapa otroligt unika simmar genom att anpassa deras utseende och välja specifika personlighetsdrag. Sedan bygger du deras hus – designa allt från ett utsökt inrett drömhjem till en nedsliten hydda vid havet. Skicka ut dina simmar så de kan utforska sitt nya kvarter och träffa andra simmar. De kan söka jobb på idrottsarenan, få en massage på spa-anläggningen, eller träffa en vän över en bit mat på den lokala lunchrestaurangen. Med så mycket att göra, nya snabba mål som möjligheter och en givande spelstil, ger *The Sims 3* dig friheten att välja att gå dina simmars öden till mötes och att uppfylla deras önskningar – eller låta bli.

THE SIMS 3

STARTA EN NY SPELOMGÅNG



Välj ett kvarter från rullgardinsmenyn och klicka sedan på boken. Kvarteret du valde laddas. Första gången du startar spelet kan du välja att antingen SKAPA SIMMAR om du vill göra dina egna simmar, eller FLYTTA IN HUSHÅLL om du vill flytta färdiga simmar från biblioteket till din stad och spela med dem.

Vill du veta mer om att skapa dina egna simmar kan du läsa avsnittet *Skapa en sim*.

När du är klar med övningsavsnittet (eller har valt bort det), väljer du VÄLJ ETT HUSHÅLL för att spela med färdiga simmar som redan bor i staden som du har valt.

För färdiga hushåll klickar du på någon av de blå husknapparna för att läsa en beskrivning av hushållsmedlemmar och huset och för att se svårighetsgraden, storleken på tomten och hur många simdaler de har. Klicka på VÄLJ-knappen vid beskrivningsrutan för att spela det hushållet.

ÖBS! När du har slutfört övningsavsnittet kan du också välja en tom tomt och bygga ett eget hem för dina simmar. Du kan läsa mer om bygge under *Byggläget*.

SPARA OCH LADDA

Varje sparad spelomgång representerar en hel stad. När du vill spara väljer du SPARA i alternativmenyn. Skriv in ett namn på din spelomgång och klicka på bockikonen. Du kan alltid återgå till din spelomgång eller starta en ny på huvudmenyn.

För att ladda en sparad spelomgång, går du till huvudmenyn och väljer den sparade spelomgång som du vill spela.

ALTERNATIV

I alternativmenyn kan du ändra inställningarna för grafik, ljud, spel, filminspelning, musik och onlineinställningar. De flesta av alternativen är självförklarande men några beskrivs nedan.

Självbestämmande Flytta reglaget åt vänster för att minska självbestämmandet/fria viljan eller åt höger för att öka det. Ju mer fri vilja simmarna har, desto mer väljer de att agera på egen hand om du inte har tilldelat dem en handling.

Livslängd Bestäm livslängden (bortsett eventuella olyckor) för din sim, genom att flytta reglaget till önskat antal dagar.

Online Logga in eller ut på din *The Sims 3*-spelarprofil, slå på/av onlinemeddelanden och läs integritetspolicyen, integritetsinställningar och EA:s användarvillkor. Du kan även länka ditt Facebook- och Twitterkonto för att uppdatera dina vänner medan du spelar.

LOGGA IN

Du kan skriva in dina medlemsinloggningsuppgifter direkt i startprogrammet eller när som helst under spelets gång, för att komma åt Store, Exchange, spelarloggen, SimPort, prestationer, med mera. Om du inte är medlem än klickar du på alternativet "Gå med gratis nu" och registrerar dig. Om du redan har ett Origin-konto kan du använda det för att påbörja din registrering. När du har skrivit in spelets registreringskod får du tillgång till alla *The Sims 3*-communityns funktioner!

SKAPA EN SIM

Det har aldrig varit enklare att skapa egna simmar! Ändra deras utseende, välj deras kläder, bestäm deras personlighet och välj vilken färg, musik och mat de gillar bäst. Skapa alla sorters simmar du kan tänka dig!

FÄRDIGA SIMMAR

Välj en färdig sim genom att klicka på Färdiga simmar-knappen . För att filtrera vyn klickar du på ålder, kön eller kroppstyp. Klicka på den sim du vill ha och klicka sedan på boken. Anpassa din sim ännu mer genom att klicka på knapparna till vänster.

Skapa en helt anpassad sim genom att klicka på Grunder-ikonen .



Grunder

Skriv in din sims namn, välj kön, ange ålder, ändra hudfärg och bestäm kroppsform.



Hår

Välj din sims frisyr, hatt och hårfärg, välj simmens form och färg på ögonbrynen, ansiktsbehandling och kroppsbehandling. (Ansiktsbehandling och kroppsbehandling är bara tillgängligt för manliga simmar.)





Utseende

Välj din sims huvudform, ändra öronen, välj färg och form på ögonen, välj en mun, näsa och eventuella födelsemärken, fräcknar eller smink. Du kan även välja om simmen har en tatuering.

Ändra och förfin din sims ansiktsdetaljer



Välj en grundläggande ansiktsform

Klicka här för att lätta ut ansiktsdragen



Använd reglagen för att ändra speciella särdrag

Klicka på en av ringarna för att knäpa med detaljer i just det området av ansiktet



Kläder

Välj kläder för vardag och formella tillfällen och välj pyjamasar, sportkläder och badkläder. Välj bland överdelar, underdelar, dräkter, skor och accessoarer.



Personlighet

Ställ in din sims personlighetsdrag, favoriter och livslånga önskan. Du kan även välja ett stjärntecken, ställa in rösten och skriva en kort biografi.

ALLT HANDLAR OM DETALJERNA

Klicka på för att ändra specifika saker. Du kan exempelvis justera hårfärg, slingor, hårrötter och hårtoppar för din sims hår. Fixa din sims näsa genom att trycka upp nästippen lite, bredda näsryggen eller förlänga näsborrarna. Klicka på för att se vilka detaljer du kan leka med. På fliken avancerat klickar du på en av cirkelarna för att välja ett annat område att anpassa.

SKAPA EN STIL

Använd Skapa en stil för att ändra mönster och färger på din sims kläder. Eller så kan du skapa ett rum med ett genomgående tema genom att ändra designen på tapeter, färg, möbelklädsel med mera.



MATCHANDE SKOR OCH MER

Ta en färg eller ett mönster och applicera den på flera föremål. Du kanske vill att din sims skor ska matcha klänningen perfekt. Klicka på din sims klänning, klicka sen på mönstret från klänningen som du vill använda på skorna och dra mönstret till skorna. Om skorna har mer än ett mönster bestämmer du var du vill använda mönstret. Klicka på boken för att bekräfta ändringen.

När du har sparat ett mönster kan du dra färger och mönster till möbler, inredningsföremål och accessoarer i bygg- och köpläget.

SPARA EGNA MATERIAL OCH FÖREMÅL



När du har skapat en mönsterstil som du är nöjd med kan du spara den och använda den igen – du klickar bara på mappikonen på panelen för materialkategori till höger.



Om du vill spara just det föremålet klickar du på mappikonen uppe till vänster på skärmen.

UNIKA SIMMAR

Välj upp till fem egenskaper från dussintals personlighetsdrag, välj favoritmat, färger och musik och ändra din sims röst och tonläge.

EGENSKAPER

Dina simmars egenskaper påverkar vad de vill, hur de känner sig och hur de betar sig. Exempelvis är simmar som älskar naturen lyckligast när de är utomhus. Simmar som är bokmalare kan läsa snabbare och skriver bättre romaner. Simmar brukar också att trivas bättre med simmar som delar åtminstone en av deras egenskaper.

När simmar mognar från bebis till ungdom får de fler egenskaper. Om din sim var mycket framgångsrik och lycklig i sin senaste utvecklingsfas, kan du även få välja egenskaper. Om din sim kände sig måttligt glad, kan simmens nya egenskaper väljas slumpmässigt. Om simmen hade en olycklig erfarenhet under utvecklingsfasen kan simmen få negativa egenskaper.

FAVORITER

Välj några favoriter åt din sim. Välj grillade ostsmörgåsar som deras favoritmat, orange som favoritfärg och pop som favorittyp av musik. Simmar brukar välja sina favoriter när de får chansen.

RÖST

Välj en röst åt din sim och justera tonhöjden.

FÄRDIGHETER

Det finns tio olika färdigheter din sim kan utveckla under livet. Ju högre färdighetsnivå, desto bättre är de på att utföra vissa uppgifter och aktiviteter. De färdigheter din sim behöver mest beror på den karriär simmen valt. Till största delen är färdigheterna som krävs för en viss karriär ganska logiska. För att bli en världsberömd kock måste din sim till exempel vara bra på matlagning. Andra nödvändiga färdigheter kan verka mindre uppenbara: inom karriären brottsbekämpning behöver en sim logiska färdigheter (att lösa brott kan vara elementärt, men det kräver tankekraft!)

Din sim kan få en färdighet genom att läsa böcker, utöva den färdigheten eller ta en lektion i någon av byggnaderna i stan.



SE.THESIMS3.COM

LEKTIONSPLATSER

Färdigheter och var det finns klasser som hjälper din sim att lära sig dem.

FÄRDIGHET	VAR MAN TAR LEKTIONER
Atletisk	Arena
Karisma	Stadshus
Matlagning	Bistro eller lunchrestaurang
Fiske	Matbutik
Trädgårdsarbete	Forskningsanläggning
Gitarr	Teater
Händighet	Militärbas
Logik	Forskningsanläggning
Målning	Skola
Författande	Kontorsbyggnad/journalistkontor

Färdighetsjournal

Färdighetsjournalen ger en översikt av alla dina simmars färdigheter inklusive den nivå som varje färdighet utvecklats till, statistik för varje färdighet och de möjligheter som är förknippade med den.

♦ Ta fram färdighetsjournalen genom att trycka på **J** eller klicka på knappen för färdighetsjournalen på din sims färdighetspanel.

ÖNSKNINGAR

Varje vuxen sim har en livslång önskan, större bedrifter som kräver mer tid och större ansträngningar att uppnå, men som ger enorm tillfredsställelse. När du skapar en sim i åldern ungdom eller äldre, väljer du deras livslånga önskan efter att du har valt deras egenskaper. För yngre simmar väljer du livslång önskan under spelet utifrån deras aktiviteter och personlighet.

Din sim har också små vardagliga önskningar. Att lova en önskning betyder att du låser den som fokus för simmens liv. Om din sim uppfyller denna önskan får simmen poäng i livslång lycka. De önskningar din sim uppfyller formar vägen för simmens framtida önskningar.

Klicka på pilarna på vardera sidan om önskepanelen för att växla mellan tillgängliga önskningar. För att lova en önskning klickar du på den. Då flyttas den till en av de fyra platserna för lovade önskningar. Du kan även avbryta en önskning utan negativa effekter genom att högerklicka på den.

HUMÖREFFEKTER

Humöreffekter är tillfälliga omständigheter som direkt påverkar din sims humör och beteende. Humöreffekter visas som ikoner med olika bilder och har röd (om de negativt påverkar din sims humör), grön (för positiva effekter) eller blå bakgrund (ingen effekt på humöret). Håll markören över en humöreffektikon för att se vad det är och hur länge den påverkar din sim. Din sims personlighet ändrar vilka humöreffekter som påverkar simmen och hur stark effekten är.

LIVSLÅNG LYCKA

Så länge din sim är på riktigt bra humör får simmen poäng i livslång lycka varje sekund. Ju bättre humör, desto snabbare tjänar din sim poäng i livslång lycka. Använd poäng i livslång lycka till att köpa livslånga belöningar.

För att köpa livslånga belöningar klickar du på fliken livslång lycka på simpanelen och sedan på knappen LIVSLÅNGA BELÖNINGAR.

KARRIÄRER

Att göra karriär är det bästa sättet för dina simmar att tjäna simdaler. Karriärer får dem också ut ur huset och ger dem en chans att träffa andra simmar. Vissa karriärer har också olika grenar din sim kan följa. För karriärvägar som grenar sig kan du, när en viss karriärnivå är nådd, välja vilken gren du vill att din sim ska ta. Dina simmar kan hitta jobb genom att titta i tidningen, gå online eller besöka olika platser på stan.

Kolla brevlådan efter nya kläder och arbetsrelaterade föremål när din sim börjar jobba med ett nytt yrke.

OBS! Simmar kan inte börja arbeta med ett yrke förrän de har blivit ungdomar.

ARBETSBETYG

Simmar som är på bättre humör presterar normalt bättre på jobbet. Din sim blir på bättre jobbhumör om simmen är utvilad, har ätit bra och åtminstone haft lite kul under de senaste 24 timmarna.

Att komma för sent till jobbet och lämna det tidigt påverkar din sims arbetsbetyg negativt, så se till att simmen går till arbetet i tid. Men simmarna försöker alltid gå till jobbet på egen hand om du låter dem. Några personlighetsdrag kan också ge simmar ett lyft i deras valda karriär. En sim som är atletisk kommer till exempel att ha mycket lättare att följa en karriär inom proffsidrott, liksom vissa grenar av polisvärdet.

KARRIÄRPANELEN

Du kan se hur det går för din sim på jobbet genom att klicka på karriärliken och ta fram karriärpanelen. Denna panel visar din sims nuvarande position, arbetsschema, lön och betyg. Du kan också se de olika faktorer som påverkar arbetsbetyget, såsom humör, färdigheter eller relationen med din sims chef. Håll markören över en av faktorerna för att få mer information. Ju bättre din sim gör ifrån sig i var och en av dessa faktorer, desto snabbare förbättras arbetsbetyget. Om din sims betyg är på max i slutet av arbetsdagen kommer simmen att befordras. Men var försiktig, för om din sims arbetsbetyg sjunker för lågt kan simmen bli degraderad eller till och med få sparken!

Du kan också skicka en sim till jobbet eller skolan genom att klicka på knappen (den ser ut som en sim som sitter vid ett skrivbord) på karriärpanelen. Den här knappen fungerar bara omkring tidpunkten då simmen planerar att gå till arbetet eller skolan.

SIMMENS HANDLINGALTERNATIV

Nu kan du göra mer än att bara välja vilka handlingar simmen ska utföra. Du kan bestämma hur simmen utför dem. När du tilldelar din sim handlingar som har olika alternativ, visas en liten rullgardinsmeny under ikonerna för den handlingen i handlingskön. På jobbet kan din Sim till exempel välja att TRÄFFA ARBETSKAMRATER, ARBETA HÅRT, TA DET LUGNT, med mera. Olika handlingar ger olika fördelar och nackdelar, så välj klokt. Det är dock nästan alltid till din fördel att välja någon handling för din sim.

EN LEVANDE VÄRLD

Din sim lever i en omväxlande och dynamisk stad. Att gå ner till den lokala lunchrestaurangen och äta något snabbt, studera på biblioteket eller fiska i den lokala dammen är bara ett klick bort.

Förutom denna nya frihet att gå omkring i stan, innehåller *The Sims 3* också en funktion som kallas historietveckling. Den här funktionen hjälper till att hålla din stad levande och blomstrande. Med historietveckling utvecklas din sims grannars liv normalt. Grannarna kan flytta bort, nya flyttar in, vänner blir befordrade, grannar får barn och så småningom dör även de. Livet går helt enkelt vidare! Den här funktionen hjälper till att hålla kvarteret i balans.

Du kan dock välja att inaktivera historietveckling (i alternativmenyn).

I boendeläget kan du klicka på knappen som ser ut som en stadssilhuett (eller trycka på **M**) för att öppna kartvyn.



Klicka på en av filterknapparna för att bara visa de platser som filtret söker på.

Den gröna markeringen är ditt nuvarande hushåll, bruna kartmarkeringar är där simmar som dina simmar känner bor och den blå kartmarkeringen är en arbetsplats.

Klicka på en av platsknapparna så kan din sim besöka platsen, ta en lektion, söka ett jobb och mycket mer.

KARTMARKERINGAR

Nedan är några av de markeringar som visas på kartan och vad de betyder. För markören över en ikon för att se dess specifika namn.

Ditt aktiva simhushåll markeras med den här ikonen.

LOKALER

När din sim går in på en lokal (markeras med en röd ikon) kan du inte se simmen eller styra den där inne. Men du kan göra val om vad simmen ska göra under sitt på besök. Din sim kan till exempel gå in i matbutiken för att **HANDLA MAT**, **BLI EN DELÄGARE**, **SÄLJA FRUKT OCH GRÖNSAKER**, **GÅ PÅ LEKTION I FISKE** eller **SKAFFA ETT DELTIDSOBJÖB**.

ALLMÄNNA TOMTER

När din sim besöker en allmän tomt (markeras med en mörkblå ikon) kan du se och styra simmen där inne.

HEM OCH GRANNAR

Du kan också klicka på andra simmars hus för att gå och besöka dem, även om din sim inte känner dem ännu. Gå över gatan för att möta grannarna eller besöka en vän på andra sidan stan. När din sim är hos grannarna kan simmen be att få komma in och göra sig hemmastadd (till en viss gräns!).

ALLMÄNNA PLATSER

Din sim kan besöka ett antal olika platser i staden inklusive parker, stranden, affärer, restauranger och mycket mer. Vissa platser är lokaler där dina simmar kan vandra runt och upptäcka.

Vissa byggnader, som arbetslokaler, är mer grundläggande lokaler. Du kan inte snoka runt men det kanske finns olika alternativ för vad du kan välja att din sim ska göra därinne.

BOENDELÄGET

Boendeläget är där allt händer. Din Sim skaffar jobb, får vänner och fiender, blir förälskad, får en familj, ägnar sig åt sina passioner, med mera. Allt sker i det här läget.

GRÄNSSNITTSPUCKEN

Några av funktionerna beskrivs här men du kan hålla markören över en ikon för att se vad den gör.



ATT TA PÅ FÖREMÅL I BOENDELÄGET

Många föremål kan nu flyttas omkring i boendeläget Du kan ställa upp böcker i bokhyllan, lägga skräp i papperskorgen, dra små föremål till simmens katalog och mycket mer.

Du märker att du kan flytta ett föremål när markören ändras så att den innehåller en liten hand. För att flytta ett föremål, klickar du och håller ner musknappen och drar föremålet till den nya platsen där du vill placera det. Ett föremål som används för tillfället kan inte flyttas.

KATALOG/FAMILJEKATALOG

Varje sim har sin egen katalog. När en sim plockar upp ett föremål eller tar med det från jobbet hittar du det simmens katalog. Klicka och dra för att flytta föremålet till eller från simmens katalog.

Varje hushåll har också en katalog. Vissa föremål hamnar i familjens katalog istället för i den enskilda simmens katalog. Du kan nå familjens katalog i köpläget genom att klicka på ikonen som ser ut som en pappkartong.

MOBILTELEFON

Varje sim (utom småbarn och bebisar) har en egen personlig mobiltelefon i sin katalog. När din sim får ett samtal klickar du bara på din sim och väljer SVARA. För att ringa går du till simmens katalog och klickar på telefonikonen.

SPELARPROFIL OCH LOGG

Fliken Spelaruppdateringar i meddelandefönstret, längst upp till höger på skärmen, är din kontakt med *The Sims 3*-communityn! Skriv ett inlägg och tala om för andra vad som händer i dina simmars liv, eller klicka på pilikonen under din avatar för att gå till spelarloggen. Tänk på att du bara kan använda de här funktionerna om du är inloggad på ditt *The Sims 3* community-konto. Du kan även komma åt din spelarprofil och logg via alternativmenyn.



Logg

Skriv nya inlägg för att dela med dig av uppdateringar, kommentarer, minnen, prestationer och annat till dina vänner. När du har skrivit klart ett inlägg kan du även dela ut det på Facebook eller Twitter. Allt du lägger upp här dyker även upp på din Min sida hos <http://se.thesims3.com>. I din logg kan du även läsa dina kompisars inlägg, kommentera inlägg eller anmäla och gilla inlägg.

Prestationer

Det finns en imponerande lista med prestationer att klara av. Alla dina avklarade och ännu inte avklarade prestationer finns med på den här fliken. Här kan du även se vilka märken du har fått.

Profil

Ändra din avatarikon, redigera din historia, registrera dina spel, visa dina senaste märken, skriv nya inlägg och ändra dina integritetsinställningar. Andra kan se din profil på *The Sims 3*-communityn.

Vänner

Visa en lista med dina vänner och välj någon av dem för att visa den personens logg. Här kan du även lägga till, blockera eller ta bort vänner.

Nyheter

Läs på om vad som händer i *The Sims 3*! Här läggs ny information upp om kommande prestationer, tävlingar, eventuella störningar och annat.

MINNEN

De speciella händelserna i dina simmars liv är nu inspelade minnen. Dessa minnen sparas i urklippsboken på simologipanelen så att du kan se dem igen och dela dem. Klicka på en minnesbild för att läsa hur och när den inträffade, sen kan du välja att dela ut minnet på Facebook eller Twitter.

När en speciell händelse inträffar sparas ett foto av det minnet. Om du inte var där när det hände, sparas en standardbild. Men du kan skapa dina egna minnen med verktyget "Fånga detta ögonblick", som visas som en rosa kameraikon på din simpanel.

Förutom minnen innehåller din sims urklippsbok även statistik och biografi.

EN DAG I LIVET

Detta är ett vardagsrum med några vanliga föremål. Ta en titt på några av de sätt som din sim kan interagera med dem.



SOCIALT UMGÄNGE

De flesta sociala interaktioner mellan simmar ingår i någon av dessa kategorier: vänlig, romantisk, elak, rolig, eller speciell. Välj vilken typ av interaktion du vill att din aktiva sim ska ha med den andra simmen och välj sedan en specifik interaktion från undermenyn. Var försiktig: om du väljer samma sociala interaktion om och om igen, kan den andra simmen bli uttråkad.

SPECIELLA INTERAKTIONER

Din sims personlighetsegenskaper ger simmen speciella interaktioner. Till exempel kan en sim med egenskapen god välja att FÖRGYLLA NÅGONS DAG, medan en ond sim kan förvränga en mängd normala interaktioner på ett elakt sätt.

RELATIONSPANELEN

Du kan se din sims relationer i relationspanelen. Om din sim känner massor av simmar, kan du även filtrera vnn att visa alla relationer, eller bara släktingar, vänner, besökare eller medarbetare.

MÖJLIGHETEN KNACKAR PÅ

Möjligheter är chanser för din sim att avancera antingen inom karriären eller sina färdigheter genom att utföra olika aktiviteter. Simmarna ges karriärmöjligheter medan de är på arbetet, medan färdighetsmöjligheter kan komma när som helst i form av telefonsamtal. Simmar kan även kolla tidningen eller datorn för särskilda möjligheter.

När en sim har accepterat en möjlighet är simmen fokuserad på den och kommer inte att erbjudas en annan möjlighet av den typen förrän den första möjligheten har klarats, övergivits, eller misslyckats. Du kan överge en möjlighet genom att högerklicka på den i möjlighetspanelen.

Till varje färdighet hör en handfull färdighetsutmaningar som skulle kunna ta en livstid att slutföra. Utmaningarna är svåra att klara men belöningen gör dem värda ansträngningen. Du kan se utmaningarna i färdighetsjournalen.

Många möjligheter har tidsfönster inom vilka de måste slutföras. Din sim är ofta inte klar med en möjlighet förrän den har lämnats in, oftast på deras arbetsplats eller till simmen som gav din sim möjligheten.

SAMLA

Simmar kan samla på allt från insekter till stenar och varje samlarföremål har sin egen speciella funktion. Fjärilar och skalbaggar kan visas upp i ett terrarium, döpas, säljas eller bara betraktas. Stenar, ädelstenar och metaller kan visas upp i sitt naturliga skick. Ädelstenar kan även slipas. Fiskar kan samlas in från olika fiskeställen och trofémonteras för att visas upp i huset. Du kan laga till fisken eller placera den i en fiskskål.

TRÄDGÅRDSARBETE

Ju fler färdighetspoäng din sim har i trädgårdsarbete, desto fler alternativ har simmen. Din sim kan ta en lektion på forskningsanläggningen, läsa böcker om trädgårdsarbete eller titta på trädgårdskanalen för förbättra sin färdighet. Att arbeta i trädgården förbättrar naturligtvis också simmens färdigheter. Din sim kan även plantera frön, hela frukter och grönsaker som finns runt om i stan.

MATLAGNING

Simmar kan börja laga mat som tonåringar (eller ännu tidigare med leksaksugnen) och ju oftare simmen lagar mat, desto bättre färdighet får simmen i matlagning. Simmar kan också förbättra sin matlagningsfärdighet genom att titta på matlagning som visas på TV, läsa böcker om matlagning och ta lektioner. När din sim får bättre färdighet lär simmen sig nya recept. Simmar kan också köpa nya recept i matbutiken. Alla recept lagras i din sims receptbok, som finns i färdighetsjournalen under matlagning.

ÖVERRASKNINGAR I DIN SIMS NYA HEM

När dina simmar flyttar in i ett tomt och omöblerat hem får de ibland mer (eller mindre!) än de räknat med. Deras nya bostad kanske har ett inneboende spöke eller ännu värre, det kanske redan bebos av ett gäng gnagare! Fastighetsmäklarbyrån kan erbjuda sig att ta hand om den här ovälkomna "öVERRASKNINGEN" åt dig, men om dina simmar är fyndiga kan de hantera saken själva.

Vem vet, om dina simmar kan ta hand om problemet kanske de även hittar en välkommen övVERRASKNING!

ÄNDRA AKTIVT HUSHÅLL

Om du vill ändra aktivt hushåll i den aktuella staden, väljer du ÄNDRA STAD på alternativmenyn. Sedan klickar du på knappen ÄNDRA AKTIVT HUSHÅLL. Då återgår du till dina första val: skapa simmar, spela ett befintligt hushåll i stan eller flytta in i ett hushåll.

Om du ändrar till ett annat hushåll kommer ditt tidigare hushåll att förändras med resten av staden. I likhet med andra hushåll i kvarteret kan de få nya färdigheter eller relationer, få sparken eller befördras eller ändra sig på andra sätt. Du kan alltid gå tillbaka till det hushållet, men det är troligt att det kommer att ha förändrats medan du var borta!

LEVNADSSTADIER OCH ÅLDRANDE

Om du inte väljer att stänga av åldrande (i alternativmenyn), kommer alla dina simmar att passera flera levnadsstadier (självklart beroende på hur gamla de är när de börjar). Stadierna är bebis, småbarn, barn, tonåring, ungdom, vuxen och åldring.

I *The Sims 3* har också rätt att besluta när din sim är redo för nästa ålderskategori. Är det dags för ditt barn att bli en tonåring? Köp en födelsedagsstårta och ordna en födelsedagsfest! En längre barndom ökar dina chanser att få välja egenskaper för din sim. Men om du är redo att gå vidare, så kör på.

FAMILJETRÄD

Simmar förmedlar inte bara sina utseenden (mammans ögon och hårfärg, den exakta formen av pappas näsa) till sin avkomma. De kan också föra över egenskaper när egenskaperna är slumpmässigt valda. Du kan se din sims familjetråd på simologifliken på simspanelerna.

VAD MAN SKA FÖRVÄNTA SIG NÄR SIMMEN VÄNTAR BARN

En lycklig graviditet är inte bara bra för att hålla mamma på gott humör, det också en fördel för barnet. Så ta hand om dina havande simmar. Att hålla mamman på bra humör, läsa graviditetsböcker och be en läkare om råd, hjälper graviditeten att bli lycklig.

Simmar som vill adoptera kan använda telefonen för att ringa upp adoptionscentralen och kan välja att adoptera en pojke eller en flicka. Du kan välja ålder också – mellan bebisar, småbarn och barn. Adoptions tjänsten är dessutom gratis!

TILLS DÖDEN SKILJER OSS ÅT

Simmar är dödliga och en sak är säker: de kommer så småningom att dö (om du inte stänger av åldrandet). Om en sim är lycklig nog att få leva till en hög ålder så dör simmen så småningom en naturlig död. Men vissa simmar råkar ut för beklagliga olyckor och kan avlida till synes före sin tid. Se upp för bränder, drunkning, svält och elektricitet som alla kan avsluta din sims dagar i förtid.

Men simmens död behöver inte vara slutet på din stad. Dina efterlevande simmar kommer att leva vidare och sörja över att de förlorat en älskad vän. Och även om de sista simmarna i ditt hushåll dör, kan du fortfarande gå till Ändra stad-läget och välja ett nytt hushåll att leka med.

KÖPLÄGET

Detta är platsen där du köper saker som gör din sims liv lite bättre.

OBS! För vissa föremål, till exempel böcker och mat, måste din sim bege sig till affärerna i centrum för att få vad simmen behöver.

SORTERA

Du kan visa föremål i köplägets katalog efter rumstyp eller funktion. Du kan också visa föremål i hushållets katalog.

REGLER OCH ALTERNATIV FÖR FÖREMÅLSPLACERING

The Sims 3 ger dig större frihet att bygga, inreda och möblera som du vill. Du kan också placera möbler och andra föremål i vinkel för att ge rummet ett mer tilltalande utseende. Så om du vill placera två stolar vinklade mot varandra eller ställa en krukväxt i ett hörn – kör på bara.

OBS! När du använder fri föremålsplacering och fri föremålsrotation händer det oftare att dina simmar går in i saker eller inte kan nå en viss plats eller ett föremål. Var noga med att lämna tillräckligt med utrymme för simmen att röra sig på.

MÖBLERADE OCH OMÖBLERADE HEM

När du väljer ett hus som dina simmar köper från stadsvyn har du möjlighet att köpa det MÖBLERAT eller OMÖBLERAT.

Omöblerade hem levereras bara med grunderna, till exempel VVS (badrum och kök), bänkar, skåp och ett kylskåp. Möblerade hem kostar lite mer men erbjuder fler bekvämligheter.

SHOPPING I SPELET

I Skapa ett hushåll, köpläget och byggläget kan du lätt bläddra bland och köpa intressanta Storeföremål från *The Sims 3* Store. De här nya och populära föremålen är lätta att hitta i olika kategorier, tack vare deras guldkant och SimPoints-ikon. Om du vill köpa ett av dessa intressanta föremål klickar du på det för att få fram priset och en Köp nu-knapp. Om du har tillräckligt många SimPoints kan du köpa spelet utan att behöva lämna spelet.

Längst upp till höger i varje rumskategori under Sortera efter rumstyp, kan du klicka på Intressanta Store set-knappen för att visa nya och populära set. Dessa föremålsamlingar har teman efter de olika rummen i dina simmars hem.

Intressanta Storeföremål och Intressanta Storeset ändras regelbundet, så titta in ofta! Om du vill se en komplett lista med alla föremål som finns tillgängliga hos *The Sims 3* Store, väljer du shopping-ikonen i Skapa en sim, byggläget, köpläget eller på huvudmenyn.



Om du klickar på shopping-ikonen hamnar du här, i *The Sims 3* Store



BYGGLÄGET

Från en tillflyktsort vid havet till en blygsam första etta i stan. Vad du än vill bygga så händer det här.

SORTERA

Föremål sorteras på samma sätt som rumssortering i köpläget – olika kategorier av föremål är utlagda som du skulle hitta dem på en tomt.

VIKTIGA VERKTYG

Många av verktygen i byggläget är självförklarande, men vissa kan verka lite knepiga i början. Dessa förklaras nedan.

VÄGGAR

Med det här verktyget kan du resa upp väggar och även lägga till ett helt rum på en gång. Eller måla och tapetsera väggar som redan står.

För att bygga väggar, klickar du på väggikonen och väljer sedan verktyget skapa vägg. Klicka på en plats i terrängen eller husgrunden där du vill att muren ska starta och medan du håller ned musknappen drar du till den plats där du vill att väggen ska ta slut. Släpp musknappen här.

OBS! Du kan skapa ett helt rum med hjälp av skapa rum-verktyget (finns under vägg-sorteringen) på samma sätt. Klicka, håll ned och dra ut tills du har önskad storlek på rummet.

TERRÄNGUNDERLAG

Lägg till en härlig smaragdgrön gräsmatta eller kanske en med en aning klöver. Placera ut barkflis, jämna till ett lager sand, täck marken med granit och mycket mer.

Om du vill använda det här mångsidiga verktyget väljer du bara sortering efter terrängunderlag och därefter penselverktyget för terrängfärger. Välj sedan den färg du vill använda från paletten längst till höger. Du kan också ändra din pensels form och storlek. Klicka och dra penselverktyget över terrängen för att färga den.

OBS! Att använda fler än fyra olika terrängfärger på en tomt kan påverka systemets prestanda negativt.

TRÄD, BUSKAGE OCH BLOMMOR

Dessa landskapsföremål är alla placerade som föremål i köpläget. Klicka på ett föremål som du vill ha i katalogen och klicka sedan på en plats på tomten där du vill placera det.

KÄLLARE

Lägg till en underjordisk våning i dina simmars hus och bygg en källare. När du vill bygga en källare klickar du på grunden där du vill börja, precis som med väggar och golv. Sen håller du in musknappen och drar markören till den plats där källaren ska sluta. Kom ihåg att lägga till en trappa ner i källaren så att dina simmar kan ta sig till hemmets nya våning.

SLÄGGA

Du har lagt grunden och rest väggar, men nu när man ser på det har du byggt för nära gatan. Använd det här verktyget för att snabbt ta bort föremål.

För att gå på en utplåningsrunda väljer du slaggverktyget och använder det på valda föremål. Om du vill ta bort flera föremål, klickar du och håller in musknappen medan du drar över de saker du vill ta bort.

OBS! För att ta bort flera föremål i byggläget, klickar du först på den typ av föremål du vill ta bort och drar sedan över resten av föremålen.

FASTIGHETER

Din sim kan köpa fastigheter för att få en inkomst. Välj KOLLA FASTIGHETER i datorn eller mobilen, så får du upp en lista med tillgängliga egendomar. När du har blivit fastighetsägare kan du få en betalning från egendomen varje vecka. Det kan ta tid att få tillbaka det du har investerat i egendomen, men efter ett antal veckor ligger du på plus. Bygg något på din egendom för att öka dess värde.

Du kan även sälja egendomar som du äger och om du sköter dina fastigheter ordentligt kan du häva in rejält med stolar!

EGET INNEHÅLL

Spela in film från ditt spelande, anpassa i musiken i spelet och mycket mer.

Du kan också ladda upp dina skapelser och dela dem med hela Sims-communityn. Från simmar till soffor till en perfekt inredd villa. Du kan lägga upp dina mästerverk och ladda ner andra spelares också.

FILMINSPELNING

Berätta dina egna berättelser med hjälp av filminspelningsfunktionen och online-filmverktyget på *The Sims 3*-communityn. Läs mer om filminspelning och kamerakontroller i avsnittet Filminspelningsläget.

OBS! Alla filmer måste vara 1 GB eller mindre.

OBS! Att spela in film i högsta eller okomprimerad upplösning leder till mycket stora filstorlekar. Du kan ändra dina filminställningar i alternativmenyn.

FILMSKAPARVERKTYGET

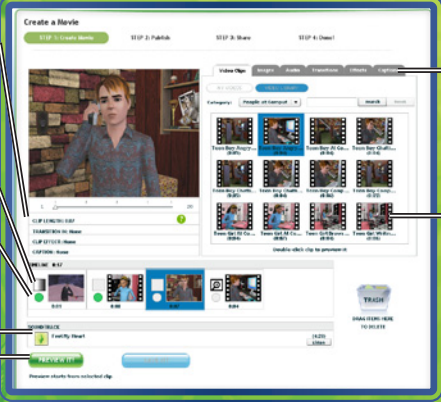
Använd filmskaparverktyget i *The Sims 3* för att göra egna filmer. Använd dina egna filmklipp eller välj från ett bibliotek med klipp. Lägg till ett ljudspår, övergångar, filmtext och mycket mer!

Så här använder du egna spelfilmer med filmverktyget:

När du har dina filmklipp, öppnar du startprogrammet (från alternativmenyn). Klicka på UPPLADDNINGAR-knappen och välj filmklippet som du vill använda på uppladdningsskärmen. Sen klickar du på LADDA UPP. Ett popup-fönster visas där du kan namnge din film och lägga till en beskrivning. När du har gjort det klickar du på OK.

OBS! Du måste vara inloggad som en spelregistrerad användare för att få tillgång till filmverktyget.

I rullgardinsmenyn under Filmer med mera väljer du FILMSKAPARVERKTYGET. Om du har laddat upp dina egna filmer och skärmdumpar kommer du att se dem på filkarna Filmklipp och Bilder. Annars kan du använda det medföljande biblioteket.



Här kan du se alla detaljer om det valda filmklippet i tidslinjen och även förhandsgranska det

Övergångar (om så önskas) tillämpas på detta klipp

Se om en effekt har tillämpats på detta klipp

Dra ljudet hit

Vill du förhandsgranska hela din film, med början vid det valda klippet, klickar du här

Lägg till filmtext till klippet

Dra klipp som du vill ha med i din film till tidslinjen

VIKTIGT: Mac-användare kanske inte kan visa filmer tagna i *The Sims 3* på sina datorer utan en videospelare som stöder VP6-codec. När spelet är uppdaterat kan Mac-användare ladda upp filmer till Community-sajten och göra egna filmer.

Titta i Readme-filen om du vill veta mer.

SKÄRMDUMPAR

Ta bilder av alla de minnesvärda händelserna i din sims liv.

För att ta en bild, trycker du på **C**. Du kan också klicka på kameran på gränssnittspucken.

När du tar en skärmdump sparas den i din dokumentmapp under **Electronic Arts\The Sims 3\Screenshots**. Skärmdumpar (och filmer) visas också automatiskt i uppladdningsdelen av startprogrammet.

EGEN MUSIK

Du kan lägga till din egen musik till musikmappen i din dokumentmapp under **Electronic Arts\The Sims 3\Custom Music**. Då kan din sim välja den musiken som en radiostation.



Installera och hantera eget nedladdat material

Dela och ladda upp föremål, skärmdumpar och filmer

Välkomstskrämen innehåller länkar till dina meddelanden, Exchange-tjänsten, *The Sims 3* Store, de senaste nyheterna om *The Sims 3* och mycket mer

Titta på skärmdumpar och filmer som du har laddat upp

Ladda ner speluppdateringar

Shoppa hos *The Sims 3* Store

Avinstallera eller stäng av installerat eget innehåll


SPARA DITT INNEHÅLL

När du har anpassat ditt innehåll, men medan du fortfarande har Skapa en stil öppet: klickar du på mappikonen i fönstret längst upp till vänster på skärmen. I vissa fall visas ett popup-fönster som ber dig att klassificera vilken typ av innehåll du vill spara (dvs. tapeter eller panel). Välj lämplig innehållstyp. En miniatyr av ditt anpassade föremål ska sedan visas i fönstret längst upp till vänster på skärmen med en mappikon i hörnet.

När du har sparat föremålet kan du välja att dela ut det.

DELA UT DINA PRYLAR

Du kan dela ut simmar, hushåll, tomter, mönster, stilar från Skapa en stil (designade föremål), stilar från byggläget och köpläget.

För att ladda upp och dela ut dina prylar på *The Sims 3*-communityn klickar du på . Ett popup-fönster visas där du ombeds att namnge ditt föremål och ge en beskrivning. Ange beskrivningen och klicka sedan på boken när bekräftelsen visas.

När detta är gjort, går du till startprogrammet för *The Sims 3* och klickar på knappen UPPLADDNINGAR. Markera rutorna för de föremål som du vill dela med dig av och klicka på knappen LADDA UPP. Efter att föremålet är uppladdat, gränsmärkas det och du ser en ikon bredvid det.

OBS! Du måste vara en registrerad användare för att dela ut innehåll online.

FÅ FLER PRYLAR

Du kan få ännu fler saker till dina simmar. Från startprogrammet besöker du The Exchange på communitysajten och bläddrar bland andra spelares innehåll, eller shoppar i *The Sims 3* Store och köper föremål för SimPoints.

OBS! Du måste vara en registrerad spelanvändare för att ladda ned från butiken och Exchange-tjänsten.

LADDA NED ANDRA SPELARES PRYLAR

Från välkomstskärmen i startprogrammet klickar du på THE EXCHANGE och sedan på länken Gå till Exchange. Välj den kategori av innehåll som du vill ladda ned via knapparna till vänster. När du har valt en kategori kan du också filtrera din vy. När du hittar det föremål du vill ladda ned, klickar du på knappen LÄGG TILL I SPEL.

SHOPPA HOS THE SIMS 3 STORE

Du kommer åt butiken i spelet till *The Sims 3* via huvudmenyn eller byggläget och köpläget. Välj bara shoppingknappen. Vill du komma direkt till butiken besöker du Store på <http://se.store.thesims3.com>. Du kan bläddra bland föremål sorterade efter kategorier som världar, hemförbättring, kläder eller hår. Klicka på en generell kategori för att se en mer specifierad lista. När du hittar ett föremål som du bara måste ha, väljer du Köp nu-knappen för att köpa det med SimPoints.

Miss inte "Dagens specialare" när du är hos Store. Det är ett exklusivt erbjudande på ett visst föremål.

OBS! Du måste ha SimPoints för att kunna shoppa. Du kan köpa SimPoints direkt genom webbplatsen Sims Store med ett kreditkort, via PayPal eller andra betalningsalternativ.

HANTERA INNEHÅLL

Installera nedladdat innehåll och ladda upp ditt eget innehåll till communityn. Du kan också ta bort föremål som är lagrade i din Downloads Manager (när du har installerat dem i ditt spel eller laddat upp dem på communityn).

ÄNDRA DIN STAD

Anpassa din stad för att passa dina simmar. På huvudmenyn väljer du ÄNDRA STAD. Din vy över staden förändras och du får nya verktyg:

MARKERINGSVERKTYG

Använd markeringsverktyget för att markera tomter i staden. Kartmarkeringar visar vilken typ av tomt det är och vilka handlingsalternativ som finns tillgängliga på tomten.

När du väljer en tomt, har du en kombination av följande alternativ beroende på tomttyp:

Vräk	Flytta alla simmar till utklippet, med eller utan en kopia av sitt hem
Dela upp	Skicka några av medlemmarna i hushållet till utklippet.
Slå ihop	Kombinera hushållsmedlemmar med ett annat hushåll.
Spara till biblioteket	Placera en kopia av hushållet eller tomten i biblioteket.
Dela	Spara en kopia till startprogrammet för uppladdning.
Ändra tomttyp	Ändra tomttyp mellan allmän tomt och bostadstomt.
Ändra information	Ändra namn och beskrivningen av hushållet eller tomten.
Växla till detta hushåll	Börja spela med det markerade hushållet.

OBS! Om du vräker alla simmar från ditt nuvarande aktiva hushåll, kommer du inte längre att kunna spela med dem. Du kan fortsätta att ändra din stad, men du måste välja ÄNDRA AKTIVT HUSHÅLL-knappen och välja ett nytt hushåll innan du fortsätter att spela. Om du bara vill hitta ett nytt hus till ditt aktiva hushåll, kan du använda telefonen, datorn, eller tidningarna i boendeläget för att flytta.

TOMTFLYTTNINGSVERTYK

Med detta verktyg kan du plocka upp en tomt i staden och flytta den till en tomt på annat håll. När du har placerat en tomt har du möjlighet att vrida den till en lämplig position. Om det finns simmar som lever på tomten måste de ha tillräckligt med tillgångar för att ha råd med den tomma tomten som de placeras på.

BYGG/KÖP-VERKTYGET

Använd bygg/köp-verktyg för att ändra obebodda tomter i spelet eller att bygga helt nya hem på tomma tomter.

RIVNINGSVERTYK

Använd rivningsverktyget för att radera allt på en tomt och omvandla den till en tom tomt.

OBS! Du kan inte bygga eller riva på en bebodd bostadstomt. Om du vill ändra en bebodd bostadstomt måste du först vräka de nuvarande simmarna.

OBS! Du har också möjlighet att ta bort arbetsplatser även om det kommer att göra vissa karriärer otillgängliga. Om du till exempel tar bort forskningsanläggningen kan din sim inte inleda en karriär inom vetenskapen.

VÄRLDSREDIGERAREN

Du kan ändra din värld med det här verktyget, som ligger bredvid rivningsverktyget. Välj att placera ut tomter i varierande storlek på en ledig markyta och börja bygga nya föremål. Du kan även placera ut olika träd, stenar och landmärken på städernas allmänna platser.

UTKLIPPET

Utklippen som visas på den vänstra sidan av skärmen är en tillfällig förvaring för simmar du har skiljt eller vräkt från världen. Simmar i utklippet kan placeras in i sitt eget hem i staden med hjälp av Placera-alternativet, eller slås ihop med ett befintligt hushåll med alternativet Slå ihop med. Simmar i utklippet behåller sina relationer med andra simmar i staden de vräktes från. Dock raderas allt i utklippet när du stänger Andra stad-läget, så se till att placera tillbaka simmar i staden innan du börjar spela igen.

BIBLIOTEKET

Biblioteket är en permanent lagringsplats för hushåll och tomter. Simmar och tomter i biblioteket är alltid tillgängliga för att placeras in i någon stad. Använd alternativet PLACERA KOPIA för att kopiera ett markerat föremål till staden. Du kan inte ändra föremålen i biblioteket, men kan ta bort eller dela dem när som helst. Hushåll som skapats i Skapa en sim-läget, samt tomter/hushåll som du delat eller laddat ned placeras automatiskt i biblioteket. Simmar som sparas i biblioteket förlorar alla relationer med invånarna från ursprungsstaden.