

De Sims™ 4



INHOUD

| | | | |
|-----------------------------|-----------|---------------------------|-----------|
| INLEIDING | 03 | ANDERE MANIEREN | |
| CREËER-EEN-SIM | 03 | OM TE SPELEN | 29 |
| BOUWEN | 09 | HULP NODIG? | 33 |
| LEVEN | 14 | | |

INLEIDING

Welkom in de wereld van de Sims!

Wil jij een familie naar commercieel en academisch succes leiden? Of misschien wil je juist een feesthuis, waar je Sims vriendschappen sluiten, de liefde vinden en vijanden maken. Of misschien wil je de boel gewoon even op zijn kop zetten. Dit is het leven van jouw Sim, dus leef het op jouw manier.

In deze handleiding leren we je hoe je je eerste huishouden opzet, een huis bouwt en hoe je het leven van je Sims begeleidt. Wat er daarna gebeurt, bepaal jij.

CREËER-EEN-SIM

Besturing voor Creëer-een-Sim

| BESTURING | |
|---------------------------------|---|
| Catalogusopties | ⊗-toets / ⊞-toets |
| Lichaam aanpassen | ⊗-toets (ingedrukt houden) + linker joystick |
| Terug | ⊙-toets |
| Door outfitcategorieën bladeren | L1 / R1 -toets |
| Ongedaan maken | L2 -toets |
| Opnieuw | R2 -toets |
| Besturing bekijken | L3 -toets |
| Schakelen tussen menu's/spel | Touchpad-toets |
| Pauzemenu | OPTIONS-toets |

Spelscherm Creëer-een-Sim, Persoonlijkheidspaneel



NAAM

Geef jouw Sim een voor- en achternaam. De naam van het huishouden is standaard de achternaam van de eerste Sim van het huishouden, maar je kunt die naam veranderen als je wil.

GESLACHT

Kies tussen een mannelijke of vrouwelijke Sim. Selecteer het tabblad om de geslachtsinstellingen aan te passen. Dit is van invloed op hun lichaamsbouw, smaak in kleding, vruchtbaarheid en toiletvoorkeuren.

LEEFTIJD

Kies tussen peuter, kind, tiener, jongvolwassene, volwassene en oudere. De leeftijd is van invloed op het uiterlijk, beschikbaarheid van eigenschappen en doelen.

STIJL VAN LOOPJE

Dit tabblad is van invloed op het loopje van je Sim. Dit heeft geen directe invloed op de persoonlijkheid van je Sim.

STEM

Kies uit de zes aangeboden stemmen of pas de stem van je Sim handmatig aan met de schuifbalk.

RELATIES

Heb je meerdere Sims in je huishouden, dan kun je hier hun relaties bewerken. De leeftijd van je Sim bepaalt de mogelijke relaties.

DOELEN

Hier zie je de doelen van je Sim. De leeftijd van je Sim bepaalt de mogelijke doelen.

EIGENSCHAPPEN

De eigenschappen die je selecteert voor je Sim bepalen de persoonlijkheid. De leeftijd van je Sim bepaalt hoeveel en welke eigenschappen je kunt kiezen.

HUISHOUDEN

Op dit tabblad zie je de leden van je huidige huishouden. De Sim die je aan het bewerken bent, is groen gemarkeerd. Selecteer het icoon 'Een Sim toevoegen' om een nieuw lid aan je huishouden toe te voegen: kies 'Nieuwe Sim toevoegen' om een volledig unieke Sim te creëren, of selecteer 'Met genen spelen' om een Sim te maken die genetische overeenkomsten heeft met de leden van dat huishouden.

WILLEKEURIG

Wil je geen tijd besteden aan het aanpassen van je Sim? Selecteer het icoon 'Willekeurig' voor een ander uiterlijk. Je kunt zelf bepalen welke opties je willekeurig wil bepalen, zoals kleding, lichaamsbouw, kapsel, enz.

Spelscherm Creëer-een-Sim



SIM

De Sim de je aan het bewerken bent, wordt middenin het scherm weergegeven. Selecteer de verschillende segmenten van het lichaam van je Sim om ze aan te passen.

GEZICHT

Selecteer het gezicht van je Sim om het gelaat aan te passen, met standaardgezichten, huidskleuren, huiddetails en tanden, kapsels en haarkleuren. Je kunt je Sim ook make-up en accessoires geven, zoals hoofddeksels, brillen en sieraden.

SPIEREN EN GEWICHT

Beweeg de schuifbalken om het gewicht en de spiermassa van je Sim te bepalen. Nadat je het uiterlijk van je Sim bevestigd hebt, zullen het gewicht en de spiermassa alleen veranderen door de levensstijl van je Sim.

LICHAAM

Selecteer 'Lichaam' om de uiterlijke kenmerken van je Sim directer te veranderen. Je kunt dan de huidskleur selecteren of een standaardlichaamsbouw kiezen. Je kan je Sim ook tatoeages geven.

UITGELICHTE LOOKS

Gebruik dit onderdeel om te kiezen uit tal van looks en kleurenschema's voor de outfits van je Sim.

KLEDINGOPTIES

Als je de outfits van je Sim wil veranderen, dan kun je dat doen via de vijf kledingopties: tops, volledig lichaam, onderkant, accessoires en schoenen. Onder elk van deze opties kun je specifiekere categorieën kiezen om je zoektocht te verfijnen, of je kunt de bovenste optie kiezen om alle beschikbare kledingopties te bekijken.

FILTERPANEEL

De kleding, accessoires en make-up worden automatisch gefilterd op basis van de geslachtsopties van je Sim en de outfitcategorie. Selecteer het Filterpaneel om de filteropties aan te passen of te verwijderen.

OUTFITCATEGORIE

Elke Sim heeft zes outfits: alledaags, formeel, sportief, nacht, feest en badkleding. Je kunt de outfits van je Sim nu aanpassen of het later doen door een kledingkast of spiegel te selecteren. Per stijl kun je vijf outfitvarianten opslaan.

Leeftijd

Niemand heeft het eeuwige leven. Sims brengen een bepaalde tijd door in elke leeftijdsgroep, waarna ze doorgaan naar de volgende fase van hun leven. Bij elke leeftijdsgroep horen verschillende kledingopties, eigenschappen, vaardigheden, dialoogopties, carrières en meer. Je kunt de levensduur van je Sim instellen in de spelopties onder Gameplay.

Je kunt een Sim automatisch naar de volgende leeftijdsgroep brengen door een verjaardagsfeest te organiseren. In de Simologie kun je zien hoe oud je Sim is.

OPMERKING: je kunt de levensduur instellen op kort, normaal of lang. Je kunt zelfs instellen dat je Sims helemaal niet ouder worden!

BABY

In 'Creëer-een-Sim' kan je geen baby's creëren. Sims moeten baby's adopteren of zelf baby's maken, als ze kinderen kunnen verwekken. Baby's moeten schoongemaakt worden, gevoerd worden en ze hebben heel veel liefde nodig, dus zorg dat je huishouden er klaar voor is. Zie Baby's en kinderen voor meer informatie.

PEUTER

Peuters kunnen geen doel kiezen, maar ze hebben wel één eigenschap. De eigenschappen van peuters zijn uniek voor hun leeftijdsgroep. Ze zijn van invloed op de ontwikkeling van hun persoonlijkheid en vaardigheden. Peuters kunnen zelf door de wereld bewegen, maar ze hebben een volwassene nodig om te zorgen voor hun behoeften. Zorg dat je volwassen Sims goed op je peuter letten, anders staat de kinderbescherming straks op de stoep. Volwassen Sims krijgen positieve gemoedstoestanden door interactie met peuters, dus profiteer van deze mooie momenten.

Gaandeweg leren peuters voor hun eigen behoeften te zorgen, en de vaardigheden die ze ontwikkelen als peuter geven een boost aan hun kindervaardigheden. Zie [Peutervaardigheden](#) voor meer informatie.

KIND

Kinderen hebben één doel en één eigenschap. Kinderen zijn onafhankelijker dan peuters: ze zorgen voor hun eigen behoeften, gaan naar school en beginnen complexe relaties op te bouwen. Voor de geavanceerdere acties hebben ze nog steeds een volwassene nodig, zoals koken en geld verdienen.

De vaardigheden van een kind geven een boost aan hun volwassen vaardigheden, en vaardigheden die ze als peuter ontwikkelen, boosten hun kindervaardigheden. Zie [Kindervaardigheden](#) voor meer informatie.

TIENER

Tieners zitten precies tussen kinderen en volwassenen in. Ze kunnen volwassen doelen hebben en mogen twee eigenschappen kiezen. Ze kunnen ook complexe acties uitvoeren en simpele carrières kiezen (zie [Tienercarières](#) voor meer informatie), maar ze moeten nog elke weekdag naar school. Tieners zijn ook vaak humeurig.

JONGVOLWASSENE, VOLWASSENE, OUDERE

Jongvolwassen Sims hebben alle vrijheid die leven als volwassene biedt. Ze kunnen op zichzelf gaan wonen, een carrière starten en vaste relaties aangaan. Volwassenen kunnen kiezen uit tal van doelen, en ze mogen drie eigenschappen hebben. Voor jongvolwassenen en volwassenen duurt het langer om de volgende leeftijdsgroep te bereiken, zodat je meer tijd hebt om levensdoelen en carrière-doelen te bereiken.

Ouderen zijn een beetje anders van volwassenen. Ze kunnen met pensioen gaan, maar elke intense lichamelijke inspanning brengt gezondheidsrisico's met zich mee. Ze kunnen ook op elk moment overlijden, dus geniet optimaal van de beperkte tijd die ze nog hebben.

Eigenschappen

Eigenschappen bepalen de persoonlijkheid van je Sim. Elke Sim heeft minimaal één eigenschap, maar volwassenen kunnen er tot drie hebben. Eigenschappen beïnvloeden het humeur, dialoogopties, plezier tijdens activiteiten en de reactie op bepaalde mensen en omgevingen van je Sim.

Peuters hebben unieke eigenschappen, en kinderen en tieners hebben een beperkte keuze aan volwassen eigenschappen. Zodra je de eigenschappen voor je Sim gekozen hebt, kun je ze niet meer wijzigen, dus kies ze zorgvuldig.

OPMERKING: sommige eigenschappen kunnen niet tegelijk gekozen worden. Zo kan je Sim bijvoorbeeld niet tegelijk vrolijk en somber zijn, of zowel een fijnproever als een veelvraat.

BOUWEN

Wereld

Nu je je eerste Sim gecreëerd hebt, moet je een plek zoeken om te wonen. Je Sim kan in drie werelden wonen: Willow Creek, Oasis Springs of Newcrest. Elke wereld heeft andere faciliteiten, huishoudens en beschikbare kavels. Je Sim kan altijd op bezoek gaan in andere werelden om daar gebruik te maken van de faciliteiten of nieuwe mensen te ontmoeten.

Intrekken

Zodra je een wereld gekozen hebt, moet je kiezen waar je huishouden gaat wonen. Selecteer een leegstaand huis of koop een lege kavel om je eigen huis te bouwen. Als je een al bestaand huis kiest, moet je bepalen of je het gemeubileerd of ongemeubileerd wil kopen. De prijs van een kavel is afhankelijk van de locatie, de grootte en de voorwerpen die er al geplaatst zijn.

Je begint met 20.000 Simdollars en je krijgt nog eens 2.000 voor elke extra Sim in je huishouden, dus besteed je geld zorgvuldig. Je kunt je huishouden later altijd verhuizen, als je Sims vermogender zijn geworden.

Besturing Bouwen

MENUBESTURING

| | |
|------------------------------|----------------|
| Bevestigen | ⊗-toets |
| Terug | ⊙-toets |
| Zoeken (in bepaalde menu's) | L2 -toets |
| Rechts | →-toets |
| Omlaag | ↓-toets |
| Links | ←-toets |
| Omhoog | ↑-toets |
| Besturing bekijken | L3 -toets |
| Schakelen tussen menu's/spel | Touchpad-toets |
| Pauzemenu | OPTIONS-toets |

SPELBESTURING

| | |
|------------------------|--|
| Selecteren | ⊗-toets |
| Terug | ⊙-toets |
| Camera draaien | ⊙-toets (ingedrukt houden) + linker joystick |
| Snel pipetje | △-toets |
| Snel designgereedschap | ⊞-toets |
| Cursor bewegen | Linker joystick |
| Camera draaien/zoomen | Rechter joystick |
| Ongedaan maken | L2 -toets |
| Opnieuw | R2 -toets |
| Besturing bekijken | L3 -toets |

SPELBESTURING

| | |
|------------------------------|----------------|
| Rooster aan-/uitzetten | R3-toets |
| Bovenaanzicht aan-/uitzetten | →-toets |
| Verdieping omlaag | ↓-toets |
| Opengewerkte muur | ←-toets |
| Verdieping omhoog | ↑-toets |
| Schakelen tussen menu's/spel | Touchpad-toets |
| Pauzemenu | OPTIONS-toets |

Spelscherm Bouwen



KAVELINFORMATIE

Geef je kavel een naam en geef wat informatie, zoals het aantal slaapkamers en badkamers. Je krijgt ook een overzicht van de afmetingen en waarde van je kavel.

KAVELEIGENSCHAPPEN

Kavels hebben eigenschappen, net als Sims. Deze eigenschappen bepalen het humeur van de Sims op de kavel of kunnen bezoekende Sims aantrekken of afschrikken. Houd rekening met de Sims die er gaan wonen wanneer je de eigenschappen van je kavel kiest.

GEAVANCEERDE HULPMIDDELEN

Gebruik deze hulpmiddelen om bepaalde delen van je kavel te beheren of om je huis als geheel te bewerken. Om de plaatsing of het uiterlijk van een voorwerp direct aan te passen moet je Selecteren, Pipetje, Designgereedschap of Sloophamer selecteren. Je kunt je kavel ook opslaan in je Bibliotheek, je huis verplaatsen over je kavel of elk voorwerp op je kavel slopen. Het laatste hulpmiddel verandert welk deel van de dag het is.

OVERIGE HULPMIDDELEN

Met Leven verlaat je Bouwen en ga je naar Leven. Open je Bibliotheek om kant-en-klare opties te selecteren. Op het Prikbord vind je relevante informatie over je huishouden.

ZOEKEN

Gebruik Zoeken om rechtstreeks naar het onderdeel of voorwerp dat je zoekt te springen, handig voor als je een bepaald voorwerp of categorie voorwerpen in gedachte hebt.

BOUWEN

In Bouwen zijn meubels en voorwerpen gesorteerd op type. Dit is vooral handig als je bezig bent met de buitenkant van je huis, bijvoorbeeld wanneer je deuren, ramen of behang toevoegt. Gebruik dit hulpmiddel om funderingen, muren en zwembaden te bouwen, bomen te planten of hekwerk aan te brengen. Je kunt de kamers die je gemaakt hebt ook opslaan of je kunt kant-en-klare ruimtes selecteren.

VOORWERPEN OP RUIMTE

Zodra je klaar bent om je huis in te richten, selecteer je deze optie om de meubels te sorteren op ruimte. Als je bijvoorbeeld op zoek bent naar een magnetron, dan open je het tabblad Keuken, en als je opzoek bent naar kindvriendelijke voorwerpen, kies je Kinderkamer.

VOORWERPEN OP FUNCTIE

Kies deze optie als je de meubels wil sorteren op functie. Wil je bijvoorbeeld wat meer licht in een ruimte, selecteer dan Verlichting. Ben je op zoek naar interactieve voorwerpen voor het huis van je Sim, dan ga je naar 'Activiteiten en vaardigheden.'

Huishoudinventaris

Hier vind je alle voorwerpen van je huishouden die momenteel niet op je kavel geplaatst zijn. Terwijl je voorwerpen of ruimtes verplaatst, kunnen kwijtgeraakte voorwerpen hier terechtkomen. Je Sims kunnen ook voorwerpen verdienen wanneer ze voortgang maken voor doelen en carrières; deze voorwerpen kun je ophalen in de huishoudinventaris.

Bouwen en huishouden onderhouden

Je kunt je huis helemaal naar eigen wens inrichten, maar als je wil dat je Sims gelukkig en gezond blijven, dan zal het aan een aantal voorwaarden moeten voldoen. Je Sims hebben een bed, een badkamer met wat privacy en een oven of magnetron nodig, maar als je wil dat je Sims echt floreren, hebben ze meer dan dat nodig. Een goede manier om te zorgen dat je alles hebt wat je nodig hebt is door te selecteren op ruimte. Zorg dat je ten minste één van elk type voorwerp in je ruimtes hebt.

Onthoud bij het bouwen van muren en het plaatsen van voorwerpen dat je Sims ruimte nodig hebben om zich te bewegen. Elke ruimte heeft een deur nodig en als er voorwerpen in de weg staan, kan je Sim er niet langs.

DECORATIES

Ontwerp je ruimtes zorgvuldig en neem de tijd. Zo zorg je niet alleen dat je huis er mooi uitziet, maar het heeft ook een positief effect op het humeur van je Sims.

BETROUWBAARHEID VAN VOORWERPEN

Goedkopere voorwerpen gaan sneller kapot. Tenzij jouw Sims van rommel houden, komen kapotte voorwerpen hun humeur niet ten goede. Kapotte voorwerpen kunnen niet gebruikt worden, dus hoe sneller je ze repareert, des te beter.

Wanneer een voorwerp kapot gaat, kun je een aantal dingen doen. Je kunt het voorwerp vervangen door een nieuwe te kopen, of je kunt een monteur bellen om het te repareren. Je kunt je Sims ook zelf voorwerpen laten repareren. Hierdoor worden ze handiger. Maar pas op, je Sim kan vies worden bij het repareren van voorwerpen, maar het kan ook gevaarlijkere consequenties hebben.

Als je vindt dat een voorwerp vaak kapot gaat, moet je misschien een duurder model kopen. Als je Sims een hoge handigheid hebben, kunnen ze de betrouwbaarheid van een voorwerp verbeteren.

REKENINGEN BETALEN

Vergeet niet om je rekeningen te betalen. Hoe verder je je huis uitbouwt, des te meer je betaalt aan rekeningen. Je kunt ze betalen via de computer, je telefoon of de brievenbus. Als je je rekeningen niet op tijd betaalt, wordt de elektriciteit van je kavel uitgeschakeld.

Bedrijven opzetten

Nadat je een huis voor je Sims gebouwd hebt, kun je ook bedrijven opzetten waar je ze naartoe kunnen gaan, zoals bars, sportscholen, bibliotheken, enz. Dit is een goede manier om te zorgen dat je Sims de beschikking hebben over nuttige voorwerpen zonder er zelf voor te hoeven betalen in je huis.

LEVEN

Besturing Leven

| MENUBESTURING | |
|------------------------------|----------------|
| Bevestigen | ⊗-toets |
| Terug | ⊙-toets |
| Snelheid spel verlagen | L1-toets |
| Snelheid spel verhogen | R1-toets |
| Rechts | →-toets |
| Omlaag | ↓-toets |
| Links | ←-toets |
| Omhoog | ↑-toets |
| Besturing bekijken | L3-toets |
| Schakelen tussen menu's/spel | Touchpad-toets |
| Pauzemenu | OPTIONS-toets |

SPELBESTURING

| | |
|------------------------------|--|
| Selecteren | ⊗-toets |
| Camera draaien | ⊙-toets (ingedrukt houden) + linker joystick |
| Huidige actie annuleren | △-toets |
| Voorwerp slepen | ⊞-toets |
| Cursor bewegen | Linker joystick |
| Camera draaien/zoomen | Rechter joystick |
| Snelheid spel verlagen | L1 -toets |
| Snelheid spel verhogen | R1 -toets |
| Naar Sim schakelen Links | L2 -toets |
| Naar Sim schakelen Rechts | R2 -toets |
| Besturing bekijken | L3 -toets |
| Volgen camera aan-/uitzetten | R3 -toets |
| Volgende Sim selecteren | →-toets |
| Verdieping omlaag | ↓-toets |
| Opengewerkte muur | ←-toets |
| Verdieping omhoog | ↑-toets |
| Schakelen tussen menu's/spel | Touchpad-toets |
| Pauzemenu | OPTIONS-toets |

Spelscherm Leven



SIMSPANEEL

Hier zie je het huidige humeur en de activiteiten van je Sim.

ACTIES

Dit is een lijst van de huidige en toekomstige acties van je Sim. De acties naast je Sim vinden op dat moment plaats en de acties boven het Simpaneel zijn toekomstige acties. Sommige acties kunnen gelijktijdig uitgevoerd worden. Hier kun je de meeste acties ook annuleren.

HUMEUR EN GEMOEDSTOESTANDEN

Bekijk hier het huidige humeur en de gemoedstoestanden van je Sim. De drie sterkste gemoedstoestanden staan vooraan de lijst, de kleinere worden ingeklapt. Selecteer een gemoedstoestand om er informatie over te krijgen.

IMPULSEN

Je Sim heeft tot drie impulsen tegelijk, afhankelijk van hun humeur, eigenschappen, doelen, carrière, enz. Bevestig impulsen om tevredenheidspunten te verdienen. Je kunt een impuls ook vastpinnen of verwijderen.

KAPITAAL VAN HUISHOUDEN

Dit is het totaal aantal Simdollars dat je huishouden heeft. Je verdient Simdollars door te werken, voorwerpen te verkopen, enz. Het geld kun je gebruiken om voorwerpen te kopen en rekeningen te betalen.

CENTREREN OP KAVEL

Selecteer dit icoontje om de camera te centreren op de kavel van je huishouden.

TELEFOON

Selecteer dit icoontje om de telefoon van je Sim tevoorschijn te halen. Met een telefoon kan je verschillende dingen doen, zoals rekeningen betalen, andere Sims bellen en reizen.

HUISHOUDEN

Hier zie je het aantal leden van je huishouden. Selecteer er een om die Sim toe te gaan. Hier kun je ook het werktempo van je Sim instellen.

TIJD

Hier zie je hoe laat het is en welke dag het is. Je kunt ook de tijd stilzetten of versnellen, maar vergeet niet dat je niet terug kunt spoelen.

DOELEN

In de lijst met Doelen zie je het huidige doel en de voortgang. Hier zie je ook de tevredenheidspunten die je Sim verdiend heeft en de beloningenmarkt. Kies een nieuw doel door de ster te selecteren.

CARRIÈRE

Hier zie je de carrière van je Sim, met informatie zoals de werktijden, prestaties, taken voor de lange termijn en dagelijkse taken.

VAARDIGHEDEN

Hier zie je de vaardigheden van je Sim, op welk niveau ze zitten en je huidige voortgang. Selecteer een vaardigheid voor meer informatie. Hier staan alleen de vaardigheden die je Sim geleerd heeft.

RELATIES

Hier vind je informatie over alle relaties van je Sim. De opties die je kunt selecteren zijn Alles, Vrienden, Huishouden en Romantisch. Je kunt iemand bellen door die persoon te selecteren in de lijst.

INVENTARIS

In je inventaris zie je wat je Sim momenteel bij zich heeft, zoals huiswerk, voedsel of boeken. Vanuit hier kun je ook naar de collecties van je huishouden gaan.

SIMOLOGIE

Bekijk een basisoverzicht van je Sim, waaronder naam, leeftijdsgroep, eigenschappen, genealogie en statistieken.

BEHOEFTEN

Houd dit tabblad in de gaten om te controleren of je Sim gezond en blij is, want hier zie je de status van de behoeften.

Humeur/emoties

Afhankelijk van de persoonlijkheid, omgeving en acties van je Sim kan er zomaar ineens een gemoedstoestand of emotie de kop opsteken. Emoties kunnen van invloed zijn op vaardigheden, dialoogopties of acties mogelijk maken en je Sim meer kans geven om promotie te maken. Over het algemeen hebben positieve emoties een positieve invloed op je Sim, terwijl negatieve emoties je Sim dwarszitten. Als je geen actie onderneemt, kunnen negatieve emoties relaties beschadigen, leiden tot slechte prestaties op het werk of zelfs fataal zijn.

Emoties kunnen heviger worden als ze teveel gemoedstoestanden krijgen. Vaak worden deze hevige vormen aangeduid met het woord 'heel', zoals 'Heel gelukkig' of 'Heel ongemakkelijk'. In deze hevige vorm zijn de bonussen (of nadelen) van emoties groter.

GEMOEDSTOESTANDEN

Gemoedstoestanden zijn icoontjes die in je Simspaneel verschijnen. Ze geven aan welke acties of omgevingskenmerken van invloed zijn op het humeur van je Sim. Gemoedstoestanden duren een bepaalde tijd, of ze blijven van kracht zo lang je Sim beïnvloed wordt door een omgevingskenmerk. Gemoedstoestanden staan voor emotiepunten, en de emotie met de meeste punten bepaalt het humeur van je Sim.

Als je weet hoe je positieve gemoedstoestanden kunt activeren en negatieve gemoedstoestanden kunt verminderen, kun je het humeur van je Sim op peil houden. Zo kun je door je huis leuk in te richten een passieve bonus aan geluk geven, en door de rommel in je huis op te ruimen zal je Sim zich minder lang ongemakkelijk voelen. Door acties uit te voeren kunnen gemoedstoestand toegevoegd worden (door je tanden te poetsen kun je bijvoorbeeld zelfverzekerd worden) of de lengte van een gemoedstoestand verminderen (bijvoorbeeld door een bad te nemen als je Sim pijn heeft).

SOORTEN EMOTIES

PRIMA

Dit is de natuurlijke staat van je Sim.

POSITIEVE EMOTIES

Positieve emoties geven vaak bonussen aan vaardigheden: sommige bonussen zijn van toepassing op alle vaardigheden, terwijl andere een specifieke bonus voor een bepaalde vaardigheid opleveren. Ze kunnen ook speciale interacties en activiteiten mogelijk maken, of het voltooien van een taak verbeteren.

ZELFVERZEKERD

Je wint zelfvertrouwen wanneer je Sim aan zelfverbetering doet. Dit kunnen Sims doen door hun tanden te poetsen, zichzelf te motiveren in de spiegel of door een goede dag te hebben op school. Zelfverzekerdheid verbetert alle vaardigheden, maar charisma krijgt een speciale bonus.

ENERGIEK

Energieke Sims hebben zin om hun overvloedige energie te gebruiken door te trainen. Fysieke vaardigheden krijgen grote bonussen.

FLIRTERIG

Je Sim voelt zich pittig. Dit is een perfect moment om te flirten met je huidige of toekomstige partner. Je Sim is echter ook veel sneller afgeleid dan normaal, dus misschien is het beter om even een koude douche te nemen om af te koelen. Flirterigheid geeft een bonus aan het charisma van je Sim.

GECONCENTREERD

Je Sim kan geconcentreerd raken na een taak te voltooien waarvoor mentale vaardigheid nodig is, zoals schaken, online onderzoek doen of thuis werken. Alle mentale vaardigheden krijgen grote bonussen.

BLIJ

Je Sim voelt zich geweldig! Je Sim kan blij worden door leuke taken uit te voeren, zoals een goed gesprek hebben, een lekkere maaltijd eten of door een behoefte te bevredigen. Ook de omgeving kan een Sim blij maken, zoals door goede muziek of een mooi ingerichte kamer. Als je Sim blij is, krijgen alle vaardigheden een bonus.

GEÏNSPIREERD

Sims raken geïnspireerd door creatief te zijn (bijvoorbeeld door te schilderen, schrijven of koken) of door creatieve voorwerpen te gebruiken (zoals kunstwerken, bonsaiboompjes of muziek). Wanneer je Sim geïnspireerd is, is dat ook een geweldig moment om te creëren, want alle creatieve vaardigheden krijgen grote bonussen.

SPEELS*

Je Sim is in een vrolijke bui, dus maak er gebruik van. Doe eens gek met je vrienden en familie of doe mee aan een leuke activiteit om speels te worden. Speels geeft een bonus aan charisma en een hoge bonus aan Komedie.

*Speels is de enige positieve emotie die mogelijk fatale consequenties kan hebben. Het is allemaal leuk en aardig, totdat iemand hysterisch wordt!

NEGATIEVE EMOTIES

Negatieve emoties hebben vaak een negatieve invloed op veel, zo niet alle vaardigheden. In de meeste gevallen is het een goed idee om die emoties zo snel mogelijk te verhelpen en een manier te zoeken om ze te voorkomen.

Emoties met een * kunnen fatale gevolgen hebben als ze verhevigen en niet verholpen worden.

BOOS*

Je Sim is ergens kwaad om. Sims krijgen dan zin om te schreeuwen of dingen kapot te maken, maar er is een productievere manier om om te gaan met woede. Probeer bijvoorbeeld eens een koude douche te nemen. Fysieke en ondeugende vaardigheden krijgen positieve bonussen, maar alle andere vaardigheden gaan achteruit.

VERVEELD

Als je Sim gedwongen wordt de hele tijd dezelfde taak uit te voeren of als ze een saaie dag gehad hebben op het werk of op school, dan kunnen ze verveeld worden. Probeer iets leuks te doen. Praat eens met een andere Sim, doe iets wat je Sim leuk vindt of ontspan lekker voor de tv. Alle vaardigheden krijgen een klein nadeel als je Sim verveeld is.

BEDUUSD

Beduusd is een emotie die meestal veroorzaakt wordt door een gevaarlijke situatie, bijvoorbeeld elektrocutie, het verliezen van een gevecht of het horen van een bewapende grap. Je moet een beduusde Sim laten uitrusten, want deze kwetsbare staat kan fatale gevolgen hebben als je Sim gevaarlijke activiteiten blijft uitvoeren. Alle andere vaardigheden worden ook sterk benadeeld wanneer je Sim beduusd is.

BESCHAAMD*

Als er iets gênants gebeurt, kan je Sim beschaamd worden. Bij teveel gênante gemoedstoestanden tegelijkertijd kan je Sim vernederd raken, wat uiteindelijk tot de dood kan leiden. De beste manier om beschaamdheid op te lossen is door je Sim zich te laten ontspannen in afzondering of naar bed te sturen. De sociale vaardigheden worden nadelig beïnvloed als je Sim beschaamd is.

VERDRIETIG

Voelt je Sim zich sip? Verdriet geeft bonussen aan creatieve vaardigheden, maar is nadelig voor alle overige vaardigheden. Een uitstekende manier om verdriet te verhelpen is door dingen te doen waar je Sim blij van wordt, met name creatieve activiteiten. Wat ook goed werkt tegen verdriet is je Sim laten praten met anderen, net als in het echte leven.

GESPANNEN

Je Sim is gespannen, tijd om te relaxen. Laat je Sim een lekker bad nemen of een beetje tv kijken. Ze kunnen ook met een vriend of familielid praten, of zichzelf oppeppen in de spiegel. Gespannen Sims krijgen een klein nadelig effect op al hun vaardigheden.

ONGEMAKKELIJK

Deze emotie wordt vaak veroorzaakt door meerdere niet verzorgde behoeften, zoals honger, blaas, energie of hygiëne. Je Sim kan oncomfortabel worden bij een vies oppervlak of in een vieze ruimte. Door oorzaken van deze emoties op te lossen, kun je de emotie verhelpen. Alle vaardigheden krijgen een klein nadeel als je Sim zich ongemakkelijk voelt.

TIPS VOOR EMOTIES

EIGENSCHAPPEN EN EMOTIES

De persoonlijkheid van een Sim kan van invloed zijn op het humeur. Sims die 'netjes' zijn zullen het niet fijn vinden in een rommelige omgeving, terwijl Sims die gek zijn op de buitenlucht gespannen worden als ze te lang binnen zitten.

AURA'S VAN VOORWERPEN

Sommige voorwerpen kunnen een aura bevatten, dat automatisch het humeur verandert van Sims die er in de buurt komen. Zet deze aura's aan om je Sims een snelle, passieve humeurverandering te geven.

THEE

Een eenvoudige manier om het humeur van je Sim te veranderen is door een theebrouwer te kopen. Verschillende soorten thee leveren je Sims verschillende positieve emoties op.

Doelen

Doelen zijn langetermijndoelen die niet met de carrière van je Sim te maken hebben, zoals een bodybuilder worden, enorm rijk worden of liefde vinden. Wanneer je een doel kiest, controleer dan alle mogelijke opties die een doelencategorie bevat. Zo heeft Natuur drie opties: Freelance botanicus, De curator en Hengelpro. Door je doelen te voltooien verdien je tevredenheidspunten, die je kunt uitgeven aan nuttige beloningen.

Om optimaal gebruik te maken van de tijd van je Sim is het slim om de carrière op het doel af te stemmen. Een Sim die werkt als een sporter en graag een bodybuilder wil worden, kan vaak aan carrière en doel tegelijk werken. Maar onthoud, een gebalanceerde Sim is vaak een blije Sim, dus kies vooral de doelen en carrières die je leuk vindt.

Je kunt altijd van doel wisselen, en je Sim verliest dan geen voortgang richting het vorige doel. Doelen zijn gebaseerd op de activiteiten gedurende het hele leven van je Sim, dus je kunt vaak een nieuw doel beginnen waarvan een aantal taken al voltooid zijn. Als je bijvoorbeeld één doel voltooid hebt en je hebt al een keer ten minste 4 uur lang games gespeeld, dan kun je de eerste taak voor het doel 'Whizzkid' alvast afvinken.

KINDERDOELEN

Volwassenen en kinderen hebben andere doelen. De doelen van kinderen worden niet meegenomen als ze volwassen worden, maar ze geven wel bonussen voor gerelateerde volwassen doelen en vaardigheden. Een kind met het doel 'Artistiek wonderkind' zal als volwassene bijvoorbeeld sneller creatieve vaardigheden aanleren.

BELONINGSEIGENSCHAPPEN

Het voltooien van een doel kost veel tijd en toewijding, maar het levert je Sim uiteindelijk wel een beloningseigenschap op. Beloningseigenschappen kunnen heel krachtig zijn: ze kunnen het leven van je Sim verlengen, dode Sims weer tot leven wekken, maaltijden bereiden die nooit bederven of je Sims zelf immuun tegen vuur maken! Zodra je Sim een beloningseigenschap verdiend heeft, blijft die van kracht, zelfs als je nieuwe doelen kiest.

Carrières

Carrières zijn een geweldige manier waarop je Sim geld kan verdienen en vaardigheden kan leren. Je kunt carrières kiezen via je telefoon of computer. Je kunt kiezen uit tal van verschillende carrières, en elke carrière splitst na een paar promoties in twee richtingen. Voor een carrière zal je Sim bepaalde niveaus in vaardigheden moeten bereiken.

Je kunt kiezen uit een groot aantal carrières, elk met andere voor- en nadelen. Sommige carrières zijn beter betaald, terwijl andere je Sim meer vrije tijd bieden. Carrières kunnen precies overeenkomen met het doel van je Sim, maar juist niet met zijn of haar eigenschappen of emoties. Weeg de voordelen en nadelen van elke carrière zorgvuldig tegen elkaar af.

PROMOTIES

Het tabblad Carrière geeft de langetermijntaken, dagelijkse taken en ideale stemming aan. Gebruik deze informatie om je Sims promotie te laten maken in hun carrière. Door langetermijntaken te voltooien, komt je Sim in aanmerking voor een promotie, maar om die promotie te verdienen moet je Sim dagelijkse taken voltooien en in de ideale stemming naar het werk gaan.

Promoties hebben verschillende voordelen. Je Sim wordt er niet alleen blij van, het betekent ook een loonsverhoging en wie weet zelfs betere uren. Ook kun je exclusieve voorwerpen ontgrendelen wanneer je Sims bepaalde promoties verdienen.

VAKANTIEDAGEN

Je Sims beginnen hun carrières met drie vakantiedagen en door te werken verdienen ze er meer. Terwijl ze vakantie hebben verdienen je Sims geld wanneer ze thuis blijven. Spaar gerust een aantal vakantiedagen op, maar let op: je Sim verliest alle vakantiedagen als je een andere carrière kiest. Je moet vakantiedagen aanvragen op de dag of ochtend voordat je Sim zou moeten werken.

LET OP: je kunt maximaal 99 vakantiedagen hebben. Daarna kun je niet verder sparen. Neem af een toe een snipperdag!

SCHOOL

Kinderen en tieners hebben een 'carrière' of school. Door op tijd naar school te gaan en dagelijks huiswerk maken of extra werk te doen gaan de cijfers van je kind of tiener omhoog. Door met hoge cijfers te slagen krijgen studenten een voorsprong in hun carrière. Als je Sim geen huiswerk doet of spijbelt, gaan de cijfers omlaag. Lage cijfers kunnen beschamend zijn of zelfs reden zijn voor de kinderbescherming om langs te komen.

Studenten hebben een dagelijks doel om huiswerk te maken. Het duurt even om huiswerk af te maken, maar met hulp van een volwassene gaat het sneller. Met hoge vaardigheden kun je huiswerk sneller afmaken.

Kinderen en tieners gebruiken net als volwassenen vakantiedagen als ze die de dag of de ochtend van tevoren aanvragen.

TIENERCARRIÈRES

Net als volwassenen kunnen tieners een carrière hebben en promotie maken om opslag te krijgen. Maar tieners kunnen alleen parttime werken, want school is hun hoofdcarrière. Voor sommige carrières moet je Sim in het weekend werken, soms na of voor school en verschillende carrières kosten verschillende uren. Tienercarrières kunnen stressvol zijn, vooral als je tiener ook nog huiswerk moet doen, tijd met vrienden en familie wil doorbrengen en hobby's wil hebben. Het is echter wel een goede manier om wat extra Simdollars te verdienen en vaardigheden te trainen.

WERKTEMPO

Terwijl je Sim aan het werk of op school is, kun je het werktempo voor die dag aanpassen. Je Sim is standaard ingesteld op Normaal, maar je kunt dit aanpassen als je wil voldoen aan bepaalde behoeften of emoties.

PENSIOEN

Zodra ze ouderen zijn kunnen Sims met pensioen gaan. Dat betekent dat ze de helft van hun normale salaris verdienen, maar niet meer naar hun werk hoeven te gaan. Sims kunnen na hun pensioen blijven werken als ze wat extra geld willen verdienen. Probeer zoveel mogelijk promoties te verdienen voordat je Sim met pensioen moet, zodat je een zo hoog mogelijk pensioen ontvangt.

Behoeften

Sims hebben zes behoeften: Blaas, Plezier, Honger, Sociaal, Energie en Hygiëne. Alleen honger kan fatale gevolgen hebben als je er niets aan doet, maar als je beschamende of stressvolle situaties wil voorkomen moet je al deze behoeften in de gaten houden.

Als behoeften groen zijn, zitten ze in de veilige zone. Geel betekent dat een behoefte snel voldaan moet worden en rood betekent dat die behoefte groot genoeg is om het humeur en gedrag van je Sim te beïnvloeden. Als je de behoeften van je Sim hoog houdt, levert dat positieve gemoedstoestanden op.

TIPS OM AAN BEHOEFTE TE VOLDOEN

Sims voldoen waar mogelijk zelf hun behoeften (tenzij ze baby's of peuters zijn). Maar door je Sim een beetje te helpen kun je hun tijd beter indelen en een behoefte aanpakken voordat het een probleem wordt.

Zorg dat je de behoeften in de veilige zone hebt voordat je Sims naar hun werk of naar school gaan en voordat ze naar bed gaan. Aan sommige behoeften wordt voldaan terwijl je geen controle hebt over je Sims, maar niet aan allemaal!

Om de behoeften van je Sims in het groen te houden moet je de tijd goed indelen, dat kan door meerdere problemen tegelijk aan te pakken. Laat je Sim bijvoorbeeld eten terwijl er een andere Sim op bezoek is. Zo kun je de behoeften Honger *en* Sociaal tegelijk aanpakken. Je kunt ook aan je behoeften voldoen terwijl je aan een impuls, doel of carrière werkt: neem bijvoorbeeld een bedachtzame douche om je hygiëne te verbeteren en tegelijk geïnspireerd te raken, wat handig kan zijn om bijvoorbeeld een schilderij af te maken.

SOORTEN BEHOEFTE

Er zijn zes soorten behoeften waaraan je kunt voldoen met verschillende acties. Hier bespreken we elke behoefte en krijg je tips over hoe je ze kunt aanpakken.

Blaas Als je moet, dan moet je. Deze behoefte is niet direct gevaarlijk, maar kan wel tot gênante situaties leiden als je er niet op let. Beschaamdheid kan leiden tot vernedering, wat *wel* fataal kan zijn.

Plezier In tegenstelling tot de andere behoeften is deze afhankelijk van de Sim. Boekenwormen zijn bijvoorbeeld gek op lezen, terwijl actieve Sims juist liever sporten. Er zijn tal van activiteiten waar je Sims blij van kunnen worden, zoals tv kijken, games spelen, lezen en dansen. Sims die niet blij zijn worden gespannen, wat een negatieve invloed heeft op hun vaardigheden.

| | |
|----------------|---|
| Honger | Net als mensen moeten Sims eten om te overleven. Dit is de enige behoefte die rechtstreeks tot de dood kan leiden, maar gelukkig zijn er genoeg manieren om voor deze behoefte te zorgen voordat het gevaarlijk wordt. Onthoud, snelle maaltijden (zoals chips of cornflakes) zijn goed voor noodgevallen. Je kunt zelfs even wat water drinken uit de kraan. |
| Sociaal | Sociaal kan verhoogd worden door met anderen te praten op de computer of aan de telefoon, maar je kunt het beste in persoon met andere Sims praten. Laat je Sim uitgaan en nieuwe vrienden ontmoeten of praat met andere gezinsleden. Door Sims bij jou thuis uit te nodigen of naar openbare ruimten te gaan kun je je sociale behoefte ook goed verbeteren. |
| Energie | Energie geeft de fysieke kracht van je Sims aan. Die kun je herstellen door te slapen. Naarmate de dag vordert loopt je energiebalk leeg. Dit gaat sneller als je Sim fysieke activiteiten uitvoert. Als deze energie op raakt, zal je Sim niet veel meer willen doen behalve voldoen aan deze behoefte. Je Sims hebben dus voldoende rust nodig. In geval van nood kun je je energie verbeteren door een dutje te doen of een kop koffie te drinken. |
| Hygiëne | De hygiëne van je Sim daalt met de tijd, en dit gaat sneller tijdens fysieke activiteiten. Met een lage hygiëne worden het humeur en de sociale vaardigheden van je Sim verlaagd. Het kan zelfs een promotie kosten op het werk. De beste manier om de hygiëne te verbeteren is door onder de douche of in bad te gaan. |

Vaardigheden

Vaardigheden geven aan wat jou Sims kunnen. Deze vaardigheden kunnen ze verbeteren door te oefenen. Vaak hebben Sims voor hun doelen of carrières bepaalde vaardigheidsniveaus nodig, dus zorg dat ze hieraan werken in hun vrije tijd. Vaardigheden worden pas vermeld zodra je Sim ze ontdekt heeft, dus zorg dat je Sim verschillende activiteiten probeert om erachter te komen welke vaardigheden er te verdienen zijn.

Natuurlijk kan je Sim vaardigheden oefenen door de bijbehorende activiteiten uit te voeren, maar ook door vaardigheidsboeken te lezen. Deze boeken vind je in de bibliotheek en je kunt ze online bestellen. Bepaalde vaardigheden stijgen sneller wanneer je Sim een bepaald humeur heeft.

PEUTERVAARDIGHEDEN

Peuters hebben 5 aparte vaardigheden: communicatie, beweging, potje, denken en fantasie.

Er zijn twee voordelen aan het verhogen van de vaardigheden van je peuter. Ten eerste zijn peuters met hoge vaardigheden zelfstandiger en behendiger. Een peuter met een goede bewegingsvaardigheid kan trappen beklimmen en rennen, en peuters die bedreven zijn in de potje-vaardigheid kunnen zelf naar de wc.

Ten tweede krijgen Sims met goede peutervaardigheden betere kindervaardigheden. Goede communicatie verbetert de sociale vaardigheden, beweging leidt tot betere motorische vaardigheden, denken helpt de mentale vaardigheden en fantasie geeft een voorsprong voor creatieve vaardigheden. De potje-vaardigheid heeft geen directe invloed op de kindervaardigheden, maar als deze vaardigheid hoog is, kunnen ze makkelijker verschoond worden door volwassenen en is de kans op ongelukjes kleiner.

KINDERVAARDIGHEDEN

Kinders hebben vier aparte vaardigheden: sociaal, mentaal, creatief en motoriek. Net zoals peutervaardigheden hebben goede kindervaardigheden een positief effect op de volwassen vaardigheden. Sociaal heeft betrekking op volwassen vaardigheden als charisma, komedie en ondeugd. Mentaal verbetert vaardigheden als inzicht en raketwetenschap, creativiteit is verbonden met vaardigheden als gitaar en schilderen, en motoriek versterkt fysieke vaardigheden en behendigheid, zoals fitness en programmeren.

VOLWASSEN VAARDIGHEDEN

Peuter- en kindervaardigheden bereiden je Sim voor op volwassen vaardigheden. Tieners hebben toegang tot de meeste van deze vaardigheden.

| | |
|-----------------|--|
| Charisma | Versterkt positieve vriendschappen en relaties. Nuttig voor veel carrières. |
| Komedie | Oefen deze vaardigheid door grappen te vertellen, online grappen te onderzoeken en riedels op te voeren. Nuttig voor Sims die komiek willen worden. |
| Koken | Het maakt niet uit of je Sim kok wil worden of thuis kookt, door deze vaardigheid te verbeteren ontgrendel je nieuwe recepten en verbeter je de kwaliteit van je maaltijden. |
| Vissen | Deze vaardigheid kun je verbeteren door te oefenen of boeken te lezen. Door te vissen kun je je huishouden voorzien van vis om te koken. |
| Fitness | Hiermee verhoog je de gezondheid van je Sim. Dit kun je doen door op verschillende manieren te trainen: hardlopen, push-ups, zwemmen, enz. Het kan ook nuttig zijn voor je carrière. |

| | |
|------------------------|--|
| Tuinieren | Door je vaardigheid in tuinieren te verhogen kan je Sim zelf voedsel verbouwen. Dit voedsel kan gebruikt worden om mee te koken. |
| Gitaar | Studeer en oefen om deze vaardigheid te verbeteren, en ontgrendel zo de vaardigheid 'Nummer schrijven', waarmee je Sim extra geld kan verdienen. |
| Handigheid | Laat Sims kapotte meubels repareren om handigheid te verbeteren. Met voldoende oefening kunnen Sims meubels zelfs verbeteren. Vergeet niet om na een reparatie onderdelen te redden. |
| Inzicht | Lees boeken en speel een schaakspel om je inzicht te verbeteren. Deze vaardigheid wordt gebruikt bij veel interacties en carrières. |
| Ondeugd | Door ondeugd te verbeteren kan je Sim anderen in de maling nemen of gemene acties uitvoeren, zoals een voodoo-pop maken. |
| Mixologie | Door mixologie te verhogen kun je drankrecepten creëren en perfectioneren. Mixologie is handig voor feesten en bepaalde carrières. |
| Schilderen | Koop een ezel om je schildervaardigheid te verbeteren. Schilderijen kunnen verkocht worden voor Simdollars of voorzien worden van aura's. |
| Piano | Deze vaardigheid kun je verbeteren door te oefenen en pianoboeken te lezen. Schrijf nummers om royalty's te verdienen. |
| Programmeren | Programmeren is nuttig voor veel carrières en kan gebruikt worden om extra Simdollars te verdienen. Verbeter deze vaardigheid door te oefenen op een computer of door programmeerboeken te lezen. |
| Raketwetenschap | Essentieel voor het carrièrepad Astronaut, maar je hebt je eigen raket nodig om deze vaardigheid te verbeteren. |
| Gamen | Verbeter deze vaardigheid op een computer, motion gaming rig, tablet of telefoon. Gamevaardigheid is nuttig voor veel carrières. Vooral De Sims spelen levert veel voordeel op, zoals iedereen weet. |
| Viool | Deze vaardigheid verbeter je door te oefenen op de viool of door vioolboeken te lezen. Uiteindelijk kan je Sim zelfs nummers schrijven om royalty's mee te verdienen. |

Impulsen

Je Sim kan tot drie impulsen tegelijk hebben, afhankelijk van humeur, doel, carrière, omgeving en eigenschappen. Bevredig een impuls om tevredenheidspunten te verdienen en de basis te leren van hoe je *De Sims 4* speelt.

Impulsen worden na een tijdje vervangen. Als je heel graag een impuls wil bevredigen, verwijder dan ongewenste impulsen om ze sneller te laten vervangen. Je kunt impulsen die je later wil bevredigen ook vastpinnen.

Tevredenheid

Je verdient tevredenheidspunten door impulsen te bevredigen en doelen te voltooien. Die tevredenheidspunten kun je gebruiken om upgrades te kopen op de beloningenmarkt. Goedkopere upgrades geven directe boosts aan behoeften of humeur, terwijl de duurder upgrades je Sim krachtige voordelen bieden. Met upgrades kun je bijvoorbeeld voorkomen dat je Sim hongerig of moe wordt of je enorme boosts geven bij het leren van vaardigheden. Bekijk de beschikbare beloningen en spaar je punten op voor de beste!

Dood

Niemand leeft voor eeuwig. Sims kunnen op verschillende manieren overlijden: behoeften negeren, emoties negeren, ongelukken (zoals brand) en natuurlijk door ouderdom. Wanneer een Sim sterft, komt Magere Hein langs om een urn of grafsteen langs te brengen als herinnering. Als je hem vangt, kun je hem misschien van gedachte laten veranderen. Maar mocht je Sim toch sterven, maak je dan geen zorgen. Wie weet komt je Sim terug als spook, om op donkere, spookachtige nachten rond het huis te zwerven.

ANDERE MANIEREN OM TE SPELEN

Het leven bestaat niet alleen uit werk en opruimen. Hier volgen andere functies die je kunt gebruiken terwijl je Sims hun levens leiden!

Relaties

Of je nou op zoek bent naar een korte affaire, een relatie voor het leven of een beste vriend, de sleutel tot elke relatie is communicatie. Je kunt je Sims uit zichzelf met andere Sims laten praten, maar je kunt het gesprek ook zelf sturen. Probeer je strategie aan te passen als de huidige aanpak niet werkt.

Relaties zullen met de tijd verwateren als je geen contact onderhoudt. Telefoon-gesprekken en sms'en hebben maar weinig invloed op relaties, dus nodig mensen zo nu en dan uit bij je Sim thuis of op een openbare plek om je relatie écht te verbeteren. En vergeet niet, er zijn afzonderlijke balken voor romantiek en vriendschap. Ze kunnen dus ook afzonderlijk van elkaar groeien of leeglopen.

VRIENDSCHAPPEN

Wanneer twee Sims met elkaar praten, ontstaat er een vriendschap. De beste manier om een relatie te verbeteren is door tijd met elkaar door te brengen en door verschillende positieve gespreksopties te kiezen.

LIEFDE

Je interactie met andere Sims verhoogt het vriendschapsniveau, maar er is een speciaal sociaal niveau voor Romantiek. Kies gespreksopties in de categorie 'Liefde' om een andere Sim te versieren, maar ga niet te snel, want dat kan hele ongemakkelijke gesprekken opleveren. Vaak zijn vriendschappelijke opties net zo goed (of beter) dan riskante romantische opties. Geduld is in dit geval een schone zaak. En net als met andere sociale interacties kan het geen kwaad om wat aan je charisma te doen!

Houd het humeur van je Sim ook goed in de gaten. Positieve gemoedstoestanden (vooral Flirterig, Blij en Zelfverzekerd) geven je Sim boosts tijdens het flirten, terwijl negatieve gemoedstoestanden (met name Woede, Verveeld en Gespannen) een negatieve invloed hebben.

DATEN EN TROUWEN

Sims die bij elkaar passen kunnen gaan daten en uiteindelijk kunnen ze ook trouwen, als ze dat willen. Dates zijn een goede manier om een relatie op te bouwen en beloningen te verdienen.

VIJANDEN

Niet elke relatie hoeft vriendelijk te zijn. Net zoals je een relatie kunt verbeteren, kun je 'm ook verslechteren. Met een paar gemene sociale interacties kun je een Sim zo je vijand noemen!

Baby's en kinderen

Je kunt jonge Sims (peuters, kinderen of tieners) creëren in Creëer-een-Sim, maar als je de familie op natuurlijke wijze wil uitbreiden, heb je een aantal opties.

ADOPTEREN

Sims kunnen baby's, peuters of kinderen adopteren via de optie Huishouden op een computer. Je krijgt een lijst met kinderen die je kunt adopteren. Maak je keuze en betaal 1.000 Simdollars, dan gaat je Sim het huis uit en komt terug met het nieuwe gezinslid.

ZWANGERSCHAP

Als een Sim die zwanger kan worden een nauwe band heeft met een Sim die anderen zwanger kan maken, dan kunnen ze samen een baby maken door 'Kindje proberen te maken' te kiezen. De mogelijk zwangere Sim kan dan een zwangerschapstest kopen (15 Simdollars) op een wc. Anders word je later op de hoogte gesteld van de zwangerschap.

De zwangerschap duurt drie dagen. Je Sim kan deze dagen ziek zijn en pijn hebben. Je Sim kan thuis of in het ziekenhuis bevallen en wordt er *heel* ongemakkelijk van. Zorg dat er een wiegje klaar staat voor de baby!

Er zijn verschillende manieren om het geslacht van je baby te beïnvloeden en de kans op een tweeling of drieling te vergroten. Let dus goed op!

CREËER-EEN-SIM

Natuurlijk kun je altijd een lid aan je familie toevoegen via Creëer-een-Sim. Je kunt echter geen baby's maken. De peuter is de jongste Sim die je kunt maken in Creëer-een-Sim.

Uit huis gaan of samen gaan wonen

Tieners groeien op en gaan uit huis. Sims vormen relaties en gaan samenwonen. Misschien wil je een vervelende huisgenoot de deur wijzen. Via Huishoudens beheren kun je bestaande Sims toevoegen aan je huishouden of leden van je huishouden hun eigen pad laten kiezen.

Om een afzonderlijke Sim te verplaatsen ga je naar Werelden beheren. Selecteer de huishoudens die je aan wil passen, selecteer het '...' -icoontje en kies Huishoudens beheren. Vanaf hier kun je Sims van een huishouden bewerken, toevoegen of verwijderen via Creëer-een-Sim, je huishouden verplaatsen naar een nieuwe kavel of een Sim van het ene huishouden naar het andere verplaatsen.

Reizen

Soms moet je gewoon even het huis uit. Pak je telefoon, nodig wat vrienden uit en ga de wijde wereld in. Reis naar nieuwe plekken om de vele locaties overal ter wereld te bezoeken, zoals bars, lounges, sportscholen, musea enz. Zo kun je je vaardigheden verbeteren, nieuwe Sims ontmoeten en zelfs impulsen bevredigen.

GROEPEN

De kunt groepen Sims vormen om ze samen taken te laten uitvoeren. Een groep kan uit maximaal acht Sims bestaan. Boven het hoofd van elk lid verschijnt een uniek symbool. Groepen kunnen bestaan uit leden van je huishouden of Sims die ze ontmoet hebben, dus je kunt deze kans aangrijpen om relaties te vormen.

Als je met andere Sims reist, wordt er automatisch een groep gevormd. Dit gebeurt ook als je Sim op een date gaat.

Sociale evenementen

Organiseer het feest bij jou thuis! Plan evenementen met je telefoon en nodig zoveel mensen uit als je wil. Je kunt je feest een prestigieus evenement maken. In dat geval moet je een serie doelen voltooien, maar wordt je beloond met tevredenheidspunten en soms zelfs voorwerpen.

- | | |
|-------------------------|--|
| Huisfeest | Alle coole mensen gaan alleen naar de beste feesten. Huur wat cateraars in, mix drankjes, draai goede muziek en nodig de leukste mensen van de stad uit. Als je een prestigieus evenement van niveau goud voltooit, ontgrendel je een nieuw elektronisch voorwerp. |
| Etentje | Aan het hart van elk goede etentje staan lekkere gerechten. Huur cateraars in of kook er zelf op los. Als je een prestigieus evenement van niveau goud voltooit, ontgrendel je een nieuw keukenvoorwerp. |
| Verjaardagsfeest | Verjaardagen zijn een fantastische manier om gedenkwaardige momenten in het leven van je Sims te vieren! Bak een taart, breng cadeaus en zorg dat iedereen het naar zijn zin heeft. Als je een prestigieus evenement van niveau goud voltooit, ontgrendel je een nieuw slaapkamervoorwerp. |
| Bruiloft | Wie is er nou niet gek op een bruiloft? Laat je Sims in het huwelijksbootje stappen en geniet er volop van! Als je een prestigieus evenement van niveau goud voltooit, ontgrendel je een nieuw keukenapparaat. |

HULP NODIG?

Het team van EA Customer Experience zorgt ervoor dat je alles uit je game haalt – overal en altijd. Onze game-experts staan altijd klaar om te helpen: online, op communityforums, via de chat of aan de telefoon.

Online ondersteuning

Voor directe toegang tot al onze FAQ's en Help-artikelen bezoek je help.ea.com/nl. We updaten dagelijks, dus kijk hier voor de meest recente problemen en oplossingen.

Telefonische ondersteuning

Vanuit Nederland kan je van maandag t/m vrijdag van 12:00 tot 21:00 CET hulp krijgen door te bellen naar **020-8083219** (Hiervoor worden de normale gesprekskosten in rekening gebracht).

Vanuit België kan je bellen naar **02 808 45 90** (Hiervoor worden de normale gesprekskosten in rekening gebracht).