XBOX ONE

The SIMS™ 4

ADVERTÊNCIA Antes de jogar este jogo, leia os manuais dos acessórios e do sistema Xbox One para obter informações importantes sobre segurança e saúde. **www.xbox.com/support.**

Advertência de Saúde Importante: Ataques decorrentes da fotossensibilidade

Uma pequena parcela da população pode apresentar ataques epiléticos ou convulsões quando exposta a certas imagens, incluindo os flashs das luzes ou padrões que aparecem nos video games. Mesmo as pessoas sem histórico de ataques ou epilepsia podem ser portadoras de condição não diagnosticada que pode causar "ataques epiléticos convulsivos" ao se expor aos video games. Os sintomas podem incluir vertigem, visão alterada, torção de olhos e rosto, movimentos abruptos ou tremor nos braços ou pernas, desorientação, confusão, perda momentânea da consciência ou convulsões que podem ocasionar ferimentos em decorrência de queda ou choque contra objetos. **Pare imediatamente de jogar e procure um médico se você tiver algum desses sintomas.** Os pais devem ficar atentos ou perguntar às crianças sobre esses sintomas—crianças e adolescentes são mais suscetíveis que os adultos a esses ataques. O risco pode ser reduzido posicionando-se mais distante da tela; utilizando-se uma tela menor, jogando em uma sala bem iluminada; e não jogar quando estiver se sentindo sonolento ou cansado. Se você ou qualquer membro da sua família tiverem histórico de ataques ou de epilepsia, consulte um médico antes de jogar.

Índice

Introdução 03
Criar um Sim 03
Modo Construção 09
Modo Simulação 14
Outras Formas de Jogar 29
Contrato de Licença para Usuário Final 33
Precisa de Ajuda? 35

Introdução

Boas-vindas ao mundo do The Sims!

Você quer liderar uma família rumo ao sucesso comercial e acadêmico? Talvez você queira ter uma casa festiva, onde seus Sims possam criar amizades, encontrar o amor e fazer inimigos? Talvez você só queira criar encrencas e confusões. É a vida do seu Sim, então você pode vivê-la como quiser.

Neste manual, vamos ensinar a você como montar sua primeira Família/Grupo, construir uma casa e orientar as vidas dos seus Sims. Daí em diante, você decide o que vai acontecer!

Criar um Sim

Controles do Criar um Sim

CONTROLES	
Opções do catálogo	A / X
Modificar corpo	A (mantenha pressionado) + L
Voltar	B
Alternar Entre Categorias de Trajes	LB / RB
Desfazer	LT
Refazer	RT
Ver Controles	↓
Alternar entre Menus/Jogo	botão **Visão**
Menu de Pausa	botão **Menu**

Tela do Criar um Sim no jogo, Painel de Personalidade

Nome

Dê um primeiro nome e um sobrenome ao seu Sim. Por padrão, o nome da Família/Grupo será usado como sobrenome do primeiro Sim listado na Família/Grupo, mas você também pode modificá-lo.

Sexo

Escolha entre um Sim homem ou mulher. Selecione a guia suspensa para personalizar configurações de sexo do seu Sim. Isso afetará a estrutura física, a preferência de trajes, a fertilidade e as preferências ao usar o vaso sanitário.

Idade

Escolha entre Bebê, Criança, Adolescente, Jovem Adulto, Adulto ou Idoso. A idade afetará a aparência, a disponibilidade de Traços e Aspirações e muito mais.

Estilo de Andar

Essa guia afeta o estilo de andar do seu Sim. Isso não tem qualquer impacto direto na personalidade do seu Sim.

Voz

Escolha entre seis vozes pré-configuradas ou ajuste manualmente a voz do seu Sim com o controle deslizante.

Relacionamentos
Se houver mais de um Sim em uma Família/Grupo, você pode editar os relacionamentos entre eles aqui. Os relacionamentos disponíveis são determinados por idade.

Aspirações
Isso mostra as Aspirações do seu Sim. As aspirações disponíveis são determinadas por idade.

Traços
Selecione os traços que afetarão a personalidade do seu Sim. Os traços disponíveis e a quantidade de traços a serem escolhidos são determinados por idade.

Família/Grupo
Essa guia lista os integrantes da sua Família/Grupo atual. O Sim marcado em verde é o Sim que está sendo personalizado no momento. Selecione o botão Acrescentar um Sim para criar um novo integrante da Família/Grupo: escolha Acrescentar Sim Novo para criar um Sim completamente único, ou selecione Jogar com Genética para criar um Sim geneticamente similar aos integrantes da Família/Grupo.

Aleatorizar
Não quer gastar tempo personalizando o seu Sim? Selecione o botão Aleatorizar para mudar a aparência dele. Você também pode especificar as opções de personalização que deseja Aleatorizar, como roupas, forma do corpo, penteados, etc.

Tela do Criar um Sim no jogo

Sim

O Sim que você está editando no momento é exibido no centro da tela. Selecione diferentes partes do corpo do seu Sim para ajustar diretamente suas proporções.

Rosto

Selecione o rosto do seu Sim para definir sua aparência facial, incluindo rostos pré-configurados, tons de pele, detalhes de pele e dentes, penteados e cores de cabelo. Você também pode dar a seu Sim maquiagens e acessórios como chapéus, óculos e joias.

Músculos e Peso

Deslize qualquer painel para cima ou para baixo a fim de ajustar o peso e a massa muscular do seu Sim. Após confirmar a aparência do seu Sim, o peso e a massa muscular só mudarão conforme o estilo de vida do seu Sim.

Corpo

Selecione Corpo para fazer alterações mais diretas na aparência física do seu Sim. Você pode selecionar o tom da pele ou escolher um tipo de corpo pré-configurado. Você também pode colocar tatuagens nos seus Sims.

Visuais de Estilo
Use essa seção para escolher entre vários visuais e esquemas de cores para os trajes dos seus Sims.

Opções de Roupas
Se quiser fazer alterações específicas aos trajes dos seus Sims, você pode fazer isso selecionando em cinco opções de roupas: Partes de Cima, Corpo Inteiro, Partes de Baixo, Acessórios e Sapatos. A partir daí escolha em categorias mais específicas para estreitar sua pesquisa ou selecione a opção no topo para ver todas as opções de roupas disponíveis.

Painel de Filtros
Suas seleções de roupas, acessórios e maquiagens serão automaticamente filtradas de acordo com as opções de sexo e categoria de trajes do seu Sim. Selecione o Painel de Filtros para remover ou ajustar as opções de filtros.

Categoria de Trajes
Todo Sim tem seis trajes: Casual, Formal, Atlético, Pijama, Festa e Roupa de Banho. Você pode ajustar esses trajes como quiser, ou modificar os trajes do seu Sim mais tarde selecionando uma cômoda ou espelho. Você pode salvar cinco variações de traje por estilo.

Idade
Ninguém fica jovem para sempre. Os Sims passam uma certa quantidade de tempo em uma Idade antes de avançarem para o próximo estágio de suas vidas. As faixas etárias têm opções únicas de roupas, disponibilidade de traços e habilidades, opções de diálogo, caminhos de carreira e mais. Você pode ajustar as opções de Envelhecimento abrindo o menu Opções de Jogo e selecionando a guia Jogabilidade.

Você também pode envelhecer um Sim automaticamente dando uma Festa de Aniversário. Verifique a Simologia do seu Sim para ver o progresso da idade dele.

OBSERVAÇÃO: O envelhecimento ao longo da vida pode ser ajustado nas configurações como Curto, Normal e Longo. Você pode até desativar completamente o envelhecimento!

Recém-nascidos
Não é possível criar recém-nascidos no Criar um Sim. Os Sims devem adotar recém-nascidos ou fazê-los, se forem capazes de conceber. Os recém-nascidos precisam ser alimentados, devem ser mantidos limpos e precisam receber muito amor. Por isso, certifique-se de que a sua Família/Grupo está pronta para a chegada deles! Veja Recém-nascidos e Crianças para mais detalhes.

Bebês

Os bebês não podem escolher uma Aspiração, mas possuem um Traço. Os Traços de Bebê são únicos dessa idade e influenciarão a personalidade e o desenvolvimento de habilidades deles. Os bebês podem se mover por aí, mas precisam de um adulto para cuidar de suas Necessidades. Lembre-se de fazer seu Sim Adulto cuidar do Bebê, ou um Assistente Social poderá bater à sua porta! Sims Adultos ganham Modificadores positivos ao interagirem com Bebês, então lembre-se de aproveitar esses bons momentos.

Com o tempo, os Bebês podem aprender a cuidar de suas próprias necessidades, e as Habilidades que eles desenvolverem como Bebês vão melhorar suas Habilidades da Infância. Veja Habilidades de Bebês para mais detalhes.

Crianças

Crianças têm uma Aspiração e um Traço. As Crianças são mais independentes do que os Bebês: elas cuidam das próprias necessidades, vão à escola e começam a formar relacionamentos mais complexos. Elas ainda precisarão de Adultos para as ações mais avançadas, como cozinhar refeições e ganhar dinheiro.

As Habilidades aprimoradas por uma Criança oferecerão melhorias às suas Habilidades de Adulto, e qualquer Habilidade desenvolvida como Bebê irá melhorar suas Habilidades de Criança. Veja Habilidades de Crianças para mais detalhes.

Adolescentes

Os Adolescentes estão no meio do caminho entre as Crianças e os Adultos. Adolescentes têm acesso a Aspirações de Adultos e podem escolher dois Traços. Eles também podem realizar ações complexas e escolher Carreiras simples (Veja Carreiras de Adolescentes para mais detalhes), mas ainda precisarão ir à escola todos os dias de semana. Os Adolescentes também tendem a ter mau humor.

Jovens Adultos, Adultos, Idosos

Como Jovens Adultos, os Sims podem desfrutar de toda a liberdade da idade adulta. Eles podem se mudar de suas casas, iniciar Carreiras e formar relacionamentos com compromisso. Adultos têm uma ampla gama de Aspirações para escolher e podem ter até três Traços no total. Jovens Adultos e Adultos levam mais tempo para envelhecer até a próxima faixa etária, então você terá mais tempo para concluir objetivos de Aspirações e de Carreiras.

Os Idosos são um pouco diferentes dos outros Adultos. Eles podem se aposentar de suas Carreiras, mas não podem realizar ações físicas intensas sem riscos para sua saúde. Eles também podem morrer de velhice a qualquer momento, então aproveite o tempo limitado que eles têm!

Traços

Os Traços definem a personalidade do seu Sim. Cada Sim precisa ter um Traço, mas os Adultos podem ter até três. Os Traços afetam o Humor do seu Sim, as opções de diálogo, a apreciação de atividades e as reações a certas pessoas e ambientes.

Bebês têm Traços únicos, enquanto Crianças e Adolescentes têm opções limitadas de Traços de Adultos. Depois que os Traços forem definidos, seu Sim não poderá mudá-los, então escolha bem!

OBSERVAÇÃO: Alguns Traços não combinam. Por exemplo, um Sim não pode ser Alegre e Soturno, ou Gastrônomo e Glutão.

Modo Construção

Mundo

Agora que você criou seu Sim, é hora de encontrar um lugar para ele morar. Seu Sim pode se mudar para um de três mundos: Willow Creek, Oasis Springs e Newcrest. Cada Mundo oferece diferentes instalações, Famílias/Grupos e casas e lotes disponíveis. Seu Sim sempre pode visitar outros Mundos para curtir locais diferentes ou conhecer gente nova.

Mudando-se

Depois de selecionar um mundo, você escolherá o local para a sua Família/Grupo morar. Selecione uma casa disponível para aquisição ou compre um lote vazio e construa a sua casa do zero. Se você escolher uma casa pré-construída, também pode optar por comprá-la com ou sem mobília. O custo de um Lote dependerá de sua localização, do tamanho e dos objetos que já estão colocados nele.

Você começa com 20.000 Simoleons e recebe mais 2.000 por cada Sim adicional na Família/Grupo, portanto, gaste seu dinheiro com cuidado. Você sempre pode mudar a sua Família/Grupo mais tarde, quando o seu Sim começar a ganhar mais dinheiro e itens.

Controles do Modo Construção

CONTROLES DO MENU	
Confirmar	A
Retornar	B
Pesquisar (em certos menus)	LT
Direita	
Para Baixo	
Esquerda	
Para Cima	
Ver Controles	
Alternar entre Menus/Jogo	botão **Visão**
Menu de Pausa	botão **Menu**

CONTROLES DO JOGO	
Selecionar	A
Retornar	B
Mover Câmera	B (mantenha pressionado) +
Ferramenta Conta-gotas Rápida	Y
Ferramenta de Design Rápido	X
Mover Cursor	L
Zoom/Girar Câmera	R
Desfazer	LT
Refazer	RT
Ver Controles	

CONTROLES DO JOGO	
Alternar Grade	
Alternar Visão de Cima	
Descer um Andar	
Alternar Visão de Paredes Cortadas	
Subir um Andar	
Alternar entre Menus/Jogo	botão **View**
Menu de Pausa	botão **Menu**

Tela do Modo Construção no jogo

Informações do Lote

Dê um nome ao seu lote e defina as informações dele, como o número de quartos e banheiros. Você também pode ver um resumo das dimensões e do valor do seu lote.

Traços do Lote

Da mesma forma que os Sims, o seu Lote pode ter Traços. Os Traços podem afetar o Humor de qualquer Sim no Lote, ou atrair (ou afastar) Sims visitantes. Lembre-se de escolher os Traços do seu Lote com base nos Sims que moram nele.

Ferramentas Avançadas

Use essas ferramentas para gerenciar partes específicas do seu Lote ou edite sua Casa como um todo. Para modificar diretamente a posição ou aparência de um objeto, você precisará selecionar entre as ferramentas Selecionar, Conta-gotas, Ferramenta de Design ou Marreta. Você também pode salvar seu lote na sua Biblioteca, mover sua casa pelo lote, ou até demolir todos os objetos no lote. A última ferramenta informa o horário, então você pode ver como o seu lote se parece de dia ou à noite.

Outras Ferramentas

Modo Simulação levará você do Modo Construção para o Modo Simulação. Abra a sua Biblioteca para escolher entre as opções pré-criadas. O Mural de Notificações listará todas as informações relevantes sobre a sua Família/Grupo.

Pesquisar

Se quiser um objeto ou um tipo de objeto específico, use a Pesquisa para ir diretamente à seção ou objeto que está procurando.

Construir

O recurso Construir divide os móveis e objetos disponíveis por tipos e é mais útil ao construir a parte externa da sua asa, como adicionar portas, janelas ou papéis de parede. Use essa ferramenta para colocar as fundações e paredes, construir piscinas, plantar árvores ou colocar cercas. Você também pode salvar os cômodos que fez ou selecionar entre cômodos prontos.

Objetos por Cômodo

Quando estiver pronto para começar a decorar, selecione essa opção para ordenar os móveis disponíveis por tipo de cômodo. Por exemplo, se você deseja comprar um micro-ondas, selecione a guia Cozinha. Se precisa comprar objetos para Recém-nascidos, Bebês ou Crianças, escolha a guia Quarto Infantil.

Objetos por Função

Escolha essa opção para ordenar a mobília disponível por função. Por exemplo, se você precisa de mais luz em um cômodo, selecione Iluminação para ver as luminárias disponíveis, ou escolha Atividades e Habilidades para ver objetos interativos para a casa do seu Sim.

Inventário da Família/Grupo

Encontre todos os itens da sua Família/Grupo que não estão colocados no seu Lote no momento. Itens perdidos podem aparecer aqui, conforme você move objetos e cômodos. Seus Sims também podem ganhar objetos conforme progridem em suas Aspirações em Carreiras; confira o Inventário da Família/Grupo para recuperar esses itens.

Construindo e Mantendo a Casa

Você pode construir sua casa como bem entender, mas se quiser que os seus Sims sejam felizes e saudáveis, eles precisarão de algumas coisas essenciais. Uma cama, um banheiro privativo e um fogão ou micro-ondas devem cobrir o básico, mas você vai precisar de mais do que isso se realmente quiser que os seus Sims prosperem. Um modo fácil de cobrir as necessidades básicas é usar o recurso Objetos por Cômodo. É uma boa ideia ter pelo menos um de cada tipo de objeto nos seus cômodos.

Quando estiver colocando paredes ou objetos, lembre-se de que os seus Sims vão precisar de espaço para se locomoverem. Todo cômodo precisa de uma porta, e objetos colocados em corredores vão bloquear o caminho do seu Sim.

Decorações

Lembre-se de passar algum tempo projetando os seus cômodos. Isso não só fará a sua casa ficar bonita como dará aos seus Sims algumas melhorias passivas para o humor.

Confiabilidade de Objeto

Objetos de menor custo quebram-se com mais facilidade. A menos que o seu Sim goste de tranqueiras, objetos quebrados vão afetar negativamente o Humor dele. Objetos quebrados não podem ser usados; portanto, quanto mais cedo você resolver o problema, melhor.

Quando um objeto quebra, você tem algumas opções. Você pode pagar para substituí-lo ou chamar um técnico para consertá-lo para você. Você também pode mandar os próprios Sims consertarem o objeto, o que aumentará a Habilidade Mecânica deles. Porém, saiba que consertar objetos pode deixar os seus Sims sujos e expô-los a consequências perigosas.

Se descobrir que os seus objetos estão se quebrando com frequência, pode ser necessário comprar um modelo melhor. Se o seu Sim tem uma Habilidade Mecânica alta, ele pode aprimorar o objeto para torná-lo mais confiável.

Pagando Contas

Lembre-se de pagar suas contas! Quanto mais você construir na sua casa, mais contas pagará. Você pode pagar as contas pelo computador, pelo telefone ou pela caixa do correio. Se não pagar suas contas em dia, a eletricidade do seu Lote será cortada.

Construindo Empresas

Depois de construir uma casa para os seus Sims, você também pode construir empresas na cidade para eles visitarem, como bares, academias, bibliotecas, etc. Essa é uma boa forma de colocar objetos úteis perto dos seus Sims sem ter que pagar diretamente para colocá-los em casa.

Modo Simulação

Controles do Modo Simulação

CONTROLES DO MENU	
Confirmar	A
Retornar	B
Aumentar Velocidade do Jogo	LB
Reduzir Velocidade do Jogo	RB
Direita	
Para Baixo	
Esquerda	
Para Cima	
Ver Controles	
Alternar entre Menus/Jogo	botão **Visão**
Menu de Pausa	botão **Menu**

CONTROLES DO JOGO	
Selecionar	A
Mover Câmera	B (mantenha pressionado) + L
Cancelar Ação Atual	Y
Arrastar Item	X
Mover Cursor	L
Zoom/Girar Câmera	R
Reduzir Velocidade do Jogo	LB
Aumentar Velocidade do Jogo	RB
Ir para Sim à Esquerda	LT
Ir para Sim à Direita	RT
Ver Controles	
Alternar Câmera de Acompanhamento	
Selecionar Próximo Sim	
Descer um Andar	
Alternar Visão de Paredes Cortadas	
Subir um Andar	
Alternar entre Menus/Jogo	botão **View**
Menu de Pausa	botão **Menu**

Tela do Modo Simulação no jogo

Painel do Sim

Aqui você verá o humor e as atividades atuais do seu Sim.

Ações

Isso lista as ações atuais e futuras do seu Sim. As ações ao lado do seu Sim estão ocorrendo agora, enquanto as ações acima do Painel do Sim são ações futuras. Algumas ações podem ser realizadas simultaneamente. Você também pode cancelar a maioria das ações a partir daqui.

Humor e Modificadores

Veja o Humor e os Modificadores atuais do seu Sim aqui. Os três Modificadores mais fortes serão exibidos no topo da lista, enquanto os menores serão resumidos. Passe o cursor sobre os Modificadores para ler as informações de cada um deles.

Vontades

Seu Sim pensará em até três Vontades por vez, de acordo com seu Humor, Traços, Aspirações, Carreiras, etc. Satisfaça as Vontades para ganhar pontos de Satisfação. Você também pode fixar ou cancelar vontades.

Dinheiro da Família/Grupo
Esse é o total de Simoleons compartilhados pela sua Família/Grupo. Você ganha Simoleons indo trabalhar, vendendo objetos, etc. Esses fundos são usados para comprar objetos ou pagar contas.

Centralizar no Lote
Selecione esse ícone para centralizar sua câmera no Lote da sua Família/Grupo.

Telefone
Selecione esse ícone para pegar o telefone do seu Sim. Os telefones têm muitas funções, como pagar contas, telefonar para Sims e viajar.

Família/Grupo
Os integrantes da sua Família/Grupo são listados aqui. Selecione um para mudar o controle. Você também pode definir o Ritmo de Trabalho do seu Sim aqui.

Hora
Veja o dia e a hora atuais ou pause, continue ou acelere o relógio do jogo–mas lembre-se, você não pode fazê-lo retroceder!

Aspirações
O sumário das Aspirações do seu Sim lista suas Aspirações atuais, progresso e objetivos. Os Pontos de Satisfação e a Loja de Recompensas do seu Sim também são mostrados aqui. Escolha uma nova Aspiração selecionando a estrela.

Carreira
Veja a Carreira do seu Sim aqui, incluindo a agenda de trabalho, desempenho, Tarefas a longo prazo e Tarefas Diárias.

Habilidades
Aqui você encontrará as Habilidades do seu Sim, os níveis individuais e o progresso atual. Passe o cursor sobre uma Habilidade para ver mais informações. Note que apenas as Habilidades que o seu Sim ganhou serão listadas.

Relacionamentos
Fique por dentro de todos os relacionamentos do seu Sim aqui. As opções de visualização incluem Todos, Amigos, Família/Grupo e Romântico. Selecione indivíduos nessa lista para telefonar para eles.

Inventário
O Inventário mostra o que o seu Sim está carregando com ele, como a lição de casa, comida ou livros. Você também pode ver as suas Coleções de Famílias/Grupos a partir daqui.

Simologia
Veja um resumo básico do seu Sim, incluindo o nome, idade, Traços, genealogia e estatísticas.

Necessidades
Fique de olho nessa guia para garantir que o seu Sim fique feliz e saudável, pois ela lista as seis Necessidades do seu Sim e seu estado atual.

Humor/Emoções
Dependendo da personalidade do seu Sim, do ambiente e das ações, ele pode ser afetado por uma Emoção ou Humor. Emoções podem afetar Habilidades, abrir opções de ações e diálogos e fazer o seu Sim ter mais chances de ganhar promoções na Carreira. De modo geral, Emoções positivas afetarão seu Sim de forma positiva, enquanto que Emoções negativas poderão atrapalhá-lo. Se não forem tratadas, as Emoções negativas podem prejudicar os relacionamentos de um Sim, reduzir seu desempenho na Carreira ou até matá-lo.

Emoções, se receberem Modificadores suficientes, têm formas intensificadas. Na maior parte do tempo, isso será apontado pela palavra “muito”, como “Muito Feliz” ou “Muito Desconfortável”. Nesse estado, todos os bônus (ou penalidades) de Emoções serão intensificados.

Modificadores de Humor
Os Modificadores são guias que aparecem no Painel do Sim, marcando quais ações ou características do ambiente estão afetando o Humor do seu Sim. Os Modificadores de Humor duram por um período predeterminado de tempo ou permanecem enquanto o Sim estiver perto de uma característica do ambiente. Os Modificadores acumulam pontos de Emoção, e a quantidade máxima de pontos irá disparar o Humor do seu Sim.

Saber como ativar Modificadores de Humor positivos e como remover ou aliviar Modificadores negativos é essencial para manter o seu Sim com um Humor positivo. Por exemplo, fazer uma bela decoração na sua casa dará bônus passivos de Felicidade para a sua Família/Grupo, enquanto que limpar bagunças na casa irá reduzir o período de tempo em que os seus Sims ficam Desconfortáveis. As ações podem adicionar Modificadores de Humor (por exemplo, escovar os dentes aumenta a confiança) ou reduzir o tempo de duração de um Modificador (como tomar um banho enquanto seu Sim estiver Dolorido).

Tipos de Emoção

Normal

Esse é o estado neutro do seu Sim.

Emoções Positivas

Emoções positivas muitas vezes concedem bônus para Habilidades; alguns bônus são aplicados a todas as Habilidades, enquanto outros oferecem bônus específicos para certas Habilidades. Elas também podem desbloquear interações e atividades especiais ou aprimorar a conclusão de tarefas.

Confiante

A confiança é obtida quando o seu Sim realiza tarefas de aprimoramento pessoal. Isso pode ser feito escovando os dentes, incentivando-se no espelho ou tendo um bom dia na escola. Todas as Habilidades são aprimoradas com a Confiança, mas o Carisma recebe um bônus especial.

Animado

Sims Animados estão prontos para queimar o excesso de energia com exercícios! Habilidades físicas recebem grandes bônus.

Paquerador

Seu Sim está se sentindo paquerador. Esse é um ótimo momento para paquerar seu parceiro atual ou futuro. Por outro lado, seu Sim ficará mais distraído do que o normal, então você pode querer fazê-lo tomar uma ducha fria para se acalmar. A emoção Paqueradora dá bônus de Carisma ao seu Sim.

Concentrado

Seu Sim pode ficar Concentrado após concluir tarefas que exigem esforço mental, como jogar Xadrez, pesquisar online ou fazer trabalhos em casa. Todas as Habilidades mentais recebem grandes bônus.

Feliz
Seu Sim está se sentindo ótimo! A felicidade pode ser obtida realizando tarefas prazerosas, como ter uma ótima conversa, comer uma boa refeição ou satisfazer uma Necessidade. A Felicidade também pode ser inspirada pelo ambiente, como boa música ou um cômodo bem decorado. Todas as Habilidades recebem um bônus enquanto o Sim está Feliz.

Inspirado
Os Sims ficam Inspirados ao fazer trabalhos criativos (como pinturas, livros ou refeições), ou interagindo com objetos de criação (como obras de arte, bonsais ou ao ouvir música). Ficar Inspirado é ótimo para a criatividade e todas as Habilidades Criativas recebem grandes bônus.

Brincalhão*
Seu Sim está com um humor divertido, então por que não aproveitar? Fique de bobeira com os amigos e a família ou participe de uma atividade divertida para ficar Brincalhão. Brincalhão concede um bônus de Carisma e um grande bônus de Comédia.

*Brincalhão é a única Emoção Positiva que pode ter consequências fatais. É tudo diversão até que alguém fique Histérico!

Emoções Negativas
Emoções Negativas geralmente têm efeitos nocivos a muitas, se não todas as Habilidades. Na maioria dos casos, é melhor se livrar dessas Emoções o mais rápido possível e procurar maneiras e evitá-las em primeiro lugar.

Emoções marcadas com * podem ter consequências fatais se forem intensificadas e ignoradas.

Furioso*
Alguma coisa deixou o seu Sim muito irritado. Ele pode querer gritar ou quebrar alguma coisa, mas há maneiras mais produtivas de aliviar a raiva, como sair para correr ou tomar uma Ducha Fria. Habilidades Físicas e de Travessura recebem bônus positivos, mas todas as outras Habilidades são reduzidas.

Entediado
Se o seu Sim foi forçado a fazer a mesma tarefa o tempo todo ou se teve um dia chato no trabalho ou na escola, ele poderá ficar Entediado. Tente fazer algo divertido, como conversar com outro Sim, realizar uma atividade que agrada ao seu Sim ou relaxar em frente à TV. Todas as Habilidades têm uma pequena redução enquanto ele estiver Entediado.

Atordoado
Atordoamento é uma emoção geralmente causada por algum tipo de encontro perigoso, como uma eletrocussão, perder uma luta ou levar um choque em uma Piada Usada como Arma. Certifique-se de deixar o seu Sim descansar quando ele estiver Atordoado, pois esse estado vulnerável pode ter resultados fatais se eles continuarem realizando atividades perigosas. Ele também terá uma grande redução de todas as Habilidades enquanto estiver Atordoado.

Envergonhado*
Se um evento humilhante acontecer com o seu Sim, ele pode ficar Envergonhado. Se o seu Sim tiver muitos Modificadores de Vergonha acumulados, ele pode ficar Mortificado, o que pode levá-lo à morte. Fazer o seu Sim relaxar em particular ou mandá-lo para a Cama é a melhor forma de dar um jeito na Vergonha. Enquanto estiver Envergonhado, o seu Sim terá uma redução de suas Habilidades Sociais.

Triste
Está triste? A tristeza concede bônus às Habilidades Criativas, mas é prejudicial a todas as outras Habilidades. Realizar atividades que inspiram Felicidade, especialmente as Atividades Criativas, é uma ótima forma de aliviar a Tristeza. Outra boa forma de aliviar a Tristeza é fazer o seu Sim conversar com os outros, assim como na vida real!

Tenso
Seu Sim está estressado, então é hora de relaxar. Faça o seu Sim tomar um bom banho ou sentar-se e assistir à TV. Ele pode até conversar com um amigo ou parente, ou fazer exortações no espelho. Sims Tensos têm uma pequena redução em todas as Habilidades.

Desconfortável
Essa Emoção geralmente é um resultado de várias Necessidades em baixa, como Fome, Bexiga, Energia ou Higiene. Seu Sim também pode se sentir Desconfortável ao ficar perto de uma superfície ou cômodo sujos. Eliminar diretamente esses fatores também pode resolver essa emoção. Todas as Habilidades têm uma pequena redução enquanto ele estiver Desconfortável.

Dicas de Emoções
Traços e Emoções
A personalidade de um Sim pode influir em seu Humor. Por exemplo, um Sim “Asseado” ficará aborrecido quando estiver perto de alguma coisa suja, enquanto um Sim que adora o ar livre ficará Tenso de permanecer dentro de casa por muito tempo.

Auras de Objetos

Alguns objetos podem receber uma Aura que mudará automaticamente o humor de um Sim quando ele estiver por perto. Ative essas Auras para dar aos seus Sims uma mudança passiva e rápida de Humor.

Chá

Uma forma simples de mudar o Humor do seu Sim é comprar uma chaleira. Diferentes tipos de chá vão inspirar diferentes emoções positivas em seus Sims.

Aspirações

Aspirações são objetivos de longo prazo e independentes de Carreiras, como se tornar fisiculturista, ganhar muito dinheiro ou encontrar o amor. Ao escolher uma Aspiração, lembre-se de conferir todos os caminhos possíveis que uma categoria de Aspiração contém. Por exemplo, a Natureza tem três caminhos: Botânico Autônomo, Curador e Ás da Pesca. Concluir objetivos de Aspirações concede Pontos de Satisfação, que podem ser comprados para comprar recompensas úteis.

Para maximizar o tempo do seu Sim, é uma boa ideia combinar suas Aspirações e Carreiras. Por exemplo, um Sim que trabalha como Atleta e tem a Aspiração Fisiculturista muitas vezes pode concluir objetivos de Carreira e de Aspiração ao mesmo tempo. Porém, um Sim equilibrado é quase sempre um Sim feliz, então fique à vontade para escolher qualquer Aspiração ou Carreira que desejar.

Você pode mudar uma Aspiração a qualquer momento e o seu Sim não perderá o progresso da última Aspiração. Os objetivos das Aspirações são baseados nas atividades de toda a vida do seu Sim, então você pode começar uma Aspiração com alguns objetivos já concluídos. Por exemplo, se você concluiu uma Aspiração e já jogou Videogame por pelo menos 4 horas, esse objetivo já estará concluído se você escolher a Aspiração “Gênio da Informática”.

Aspirações Infantis

Adultos e Crianças têm Aspirações diferentes. Embora as Aspirações das Crianças não passem para a idade adulta, se forem concluídas, elas renderão bônus para as Aspirações e Habilidades correspondentes dos Adultos. Por Exemplo, uma Criança que tenha a Aspiração Prodígio Artístico aprimorará suas Habilidades Criativas de Adulto mais rapidamente.

Traços de Recompensa

Leva muito tempo e dedicação para concluir uma Aspiração, mas fazer isso dará ao seu Sim um Traço de Recompensa. Os Traços de Recompensa podem ser muito poderosos: Eles podem ampliar a vida do seu Sim, trazer outros Sims de volta da morte, criar refeições que nunca estragam ou até conceder ao seu Sim a imunidade ao fogo! Depois de recebidos, os Traços de Recompensa permanecem ligados ao seu Sim mesmo quando ele escolher novas Aspirações.

Carreiras

As Carreiras são uma ótima forma do seu Sim fazer dinheiro e ganhar Habilidades. Você pode selecionar Carreiras pelo Telefone ou Computador. Há muitas opções de Carreira e cada uma delas se divide em dois caminhos depois que o seu Sim tiver recebido algumas promoções. Cada Carreira requer que o seu Sim suba o nível de certas Habilidades.

Há muitas Carreiras para escolher e cada uma delas tem seus próprios benefícios e desvantagens. Uma Carreira pode pagar mais, enquanto outra dá mais tempo livre ao seu Sim. Outra Carreira pode combinar com a Aspiração do seu Sim, mas não com seus Traços ou Humores. Certifique-se de analisar cuidadosamente os benefícios e desvantagens de cada Carreira.

Promoções

Na Guia Carreira, você verá as Tarefas a Longo Prazo, as Tarefas Diárias e o Humor ideal do seu Sim. Use essas informações para ganhar Promoções para os seus Sims em suas Carreiras. Concluir Tarefas a longo prazo deixará seu Sim mais perto de uma Promoção, mas o seu Sim precisará concluir Tarefas Diárias e ir para o trabalho em seu Humor ideal, se quiser ganhá-la.

As promoções trazem vários benefícios. Isso não apenas deixará o seu Sim feliz, mas também renderá um aumento e uma possível redução de horas de trabalho. Itens exclusivos também serão desbloqueados depois que o seu Sim ganhar certas Promoções.

Dias de Folga

Seu Sim começa a Carreira com três Dias de Folga e, conforme trabalha, ganhará mais dias. Enquanto estiver de folga, seu Sim ganha o pagamento do dia mesmo ficando em casa. Fique à vontade para economizar seus Dias de Folga, mas lembre-se, o seu Sim perderá os Dias de Folga se mudar de Carreira. Os Dias de Folga devem ser solicitados no dia ou na manhã antes de ir para o trabalho.

OBSERVAÇÃO: Seus Dias de Folga são limitados a 99 dias. Depois disso, você não poderá mais guardá-los. Lembre-se de fazer um intervalo de vez em quando!

Escola

Crianças e Adolescentes terão uma “carreira” na escola. Ir à escola no horário correto e concluir as Tarefas Diárias de lição de casa ou de pontos positivos aumentará as notas de uma Criança ou Adolescente. Formar-se com notas altas dará aos alunos uma vantagem no início de suas Carreiras. Não fazer a lição de casa ou faltar à escola reduzirá as notas dele. Notas baixas podem resultar em Vergonha e até em uma visita de um Assistente Social.

Alunos têm um Objetivo Diário de terminar a lição de casa. Leva algum tempo até eles terminarem, mas você pode reduzir o tempo fazendo um adulto ajudá-los. A lição de casa pode ser concluída mais rápido com Habilidades altas.

Crianças e Adolescentes, assim como os Adultos, podem usar os Dias de Folga se os solicitarem no dia anterior ou na manhã do dia de aula.

Carreiras de Adolescentes

Como os Adultos, os Adolescentes podem ter uma Carreira e trabalhar para ganhar Promoções e aumentos de salário. Porém, Adolescentes só podem trabalhar por meio período, pois a escola ainda será sua Carreira principal. Algumas Carreiras exigem o trabalho aos finais de semana, outras antes ou depois da escola, e cada Carreira tem requisitos diferentes de horário. As Carreiras de Adolescentes podem ser estressantes, especialmente se o seu Adolescente quer terminar a lição de casa, passar o tempo com os amigos e com a família e manter seus passatempos, mas são uma boa forma de ganhar alguns Simoleons a mais e treinar as Habilidades.

Ritmos de Trabalho

Enquanto o seu Sim está na escola ou no trabalho, você pode ajustar o ritmo de trabalho dele para aquele dia. Seu Sim fica definido como Normal por padrão, mas você pode ajustar o ritmo dele se quiser que ele satisfaça certas Necessidades ou Emoções.

Aposentadoria

Os Sims podem se Aposentar de suas carreiras após se tornarem Idosos. Isso significa que ganharão metade de seu salário normal, mas não terão que ir ao trabalho. Os Sims podem continuar trabalhando após a aposentadoria, se quiserem mais dinheiro. É uma boa ideia ganhar o máximo possível de Promoções antes de se Aposentar, para que o seu Sim receba a melhor pensão possível.

Necessidades

Os Sims têm seis Necessidades: Bexiga, Diversão, Fome, Social, Energia e Higiene. Somente a Fome pode ter consequências fatais se for ignorada; porém, se você quiser evitar situações embaraçosas ou estressantes, fique de olho nas Necessidades.

As Necessidades em verde estão em uma zona segura. Amarelo significa que a Necessidade precisa ser atendida em breve, e vermelho significa que a Necessidade é forte o bastante para afetar o Humor e o comportamento deles. Manter as Necessidades do seu Sim em alta irá recompensá-lo com Modificadores de Humor Felizes.

Dicas para Satisfazer às Necessidades

Os Sims cuidam de suas próprias Necessidades quando possível (a menos que sejam Recém-nascidos ou Bebês). Entretanto, assumir o controle do seu Sim é uma boa forma de gerenciar o tempo dele e de satisfazer às Necessidades antes que elas se tornem um problema.

Certifique-se de que o seu Sim cuide das Necessidades em baixa antes de ir para o trabalho ou escola, ou antes que eles se deitem para dormir. Algumas Necessidades serão atendidas quando ele estiver fora do seu controle, mas não todas elas!

A chave para manter as Necessidades do seu Sim no verde é o gerenciamento do tempo e, de preferência, solucionando vários problemas de uma vez. Por exemplo, fazer o seu Sim comer uma refeição enquanto passa o tempo com outro Sim irá satisfazer sua Fomee suas Necessidades sociais ao mesmo tempo. Você também pode atender a uma Necessidade quando estiver trabalhando em uma Vontade, Aspiração ou Carreira: Tomar uma Ducha Pensativa, por exemplo, aumentará a Higiene e deixará o seu Sim Inspirado, o que pode ser necessário para concluir uma nova pintura.

Tipos de Necessidades

Há seis tipos de Necessidades e cada uma delas deve ser atendida com ações diferentes. Aqui explicaremos cada Necessidade e daremos dicas sobre como gerenciá-las.

Bexiga — O chamado da natureza. Embora essa Necessidade não seja diretamente perigosa, se for ignorada, uma Bexiga em baixa pode causar situações... embaraçosas. A vergonha pode se transformar em Mortificação, que *é* potencialmente fatal.

Fun — Ao contrário de outras Necessidades, aumentar a Diversão depende de cada Sim. Devoradores de Livros, por exemplo, adoram ler, enquanto Sims ativos gostam de exercícios. Assistindo TV, jogando jogos, lendo ou dançando com música, há muitas maneiras para os Sims aumentarem sua Diversão. Se um Sim está com a Diversão em baixa, ficará Tenso, o que poderá piorar suas Habilidades.

Fome	Assim como os Humanos, os Sims precisam de comida para sobreviver. Essa é a única Necessidade que pode resultar diretamente em morte se for ignorada. Por sorte, você tem muito tempo para atender a essa Necessidade antes que ela se torne perigosa. Lembre-se, refeições rápidas (como Chips de Batata ou Cereal) são uma solução rápida, ou até mesmo beber um copo d'água na pia.
Social	A necessidade Social pode ser melhorada falando com outras pessoas pelo computador ou pelo telefone, mas a melhor maneira é falar com outros Sims pessoalmente. Faça o seu Sim sair e conhecer outras pessoas ou conversar com outros integrantes da Família/Grupo. Convidar Sims para a sua Casa ou ir para áreas comunitárias também são ótimas maneiras de melhorar a Necessidade Social.
Energia	Energia representa a força física dos seus Sims e geralmente é recuperada ao dormir. A Energia é gasta conforme o dia avança, esgotando-se mais rapidamente quando um Sim executa atividades físicas. Quando ela estiver em baixa, seu Sim não vai querer fazer muita coisa além de satisfazer essa Necessidade, então certifique-se de que ele está descansando corretamente. Tirar cochilos ou tomar café são boas maneiras de aumentar a Energia rapidamente.
Higiene	A Higiene do seu Sim irá diminuir com o tempo e é reduzida mais rapidamente quando ele participa de atividades físicas. A Higiene em baixa afetará o humor e as habilidades sociais dele, podendo até atrapalhar uma promoção no trabalho. O melhor modo de aumentar a Higiene é tomando um banho ou uma ducha.

Habilidades

As Habilidades representam as perícias individuais do seu Sim, e ele aprimora suas Habilidades com a prática. Os níveis de Habilidade muitas vezes estão ligados a objetivos de Aspirações e Carreiras, então lembre-se de aumentar essas Habilidades quando ele não estiver trabalhando. As habilidades só são listadas depois que o seu Sim as descobriu. Por isso, certifique-se de fazer o seu Sim tentar várias atividades para descobrir quais Habilidades ele pode ganhar.

É claro, você pode aumentar as habilidades do seu Sim interagindo diretamente com essas atividades, mas também pode ler Livros de Habilidades. Esses livros podem ser encontrados em Bibliotecas ou comprados online. Alguns níveis de Habilidade aumentam mais rápido quando o seu Sim está com um certo Humor.

Habilidades de Bebê

Os Bebês têm 5 Habilidades únicas: Comunicação, Movimento, Banheiro, Pensamento e Imaginação.

Há dois benefícios ao aumentar as Habilidades do seu Bebê. Primeiro, quanto mais altas as Habilidades dele, mais autossuficiente e capaz um Bebê será. Por exemplo, um Bebê com Habilidade de Movimento alta conseguirá subir escadas ou correr, e uma Habilidade de Banheiro alta significa que o Bebê pode usar o toalete por conta própria.

Segundo, aumentar a Habilidade do Bebê aprimorará suas Habilidades de Criança quando ele crescer. A Habilidade de Comunicação melhora as Habilidades Sociais; a Habilidade de Movimento melhora a Habilidade Motora; a Habilidade de Pensamento melhora as Habilidades Mentais e a Habilidade de Imaginação melhora as Habilidades Criativas. A Habilidade de Banheiro não possui uma Habilidade de Criança correspondente, mas aprimorá-la irá diminuir a chance de acidentes e facilitará a troca de fraldas para os Adultos.

Habilidades de Criança

As Crianças têm 4 Habilidades únicas: Social, Mental, Criatividade e Motora. Assim como as Habilidades de Bebê, dominar as Habilidades de Criança melhora as Habilidades de Adulto correspondentes. A Habilidade Social é relacionada às Habilidades de Adulto como Carisma, Comédia e Travessura; a Habilidade Mental melhora Habilidades como Lógica e Ciência Aeroespacial; a Criatividade melhora Habilidades como Violão/Guitarra e Pintura, e a Habilidade Motora melhora Habilidades baseadas em força/destreza, como Ginástica e Programação.

Habilidades de Adulto

As Habilidades de Bebê e de Criança preparam o seu Sim para as Habilidades de Adulto. Os Adolescentes têm acesso à maioria dessas Habilidades.

Carisma	Fortalece amizades e relacionamentos positivos. Útil em muitas Carreiras.
Comédia	Pratique essa Habilidade contando piadas, pesquisando piadas online e apresentando quadros. Útil para Sims que desejam se tornar Comediantes.
Culinária	Se o seu Sim cozinha em casa ou quer ser um grande Chef, aprimorar essa Habilidade desbloqueará novas receitas e aumentará a qualidade das refeições.
Pesca	Melhore essa Habilidade com a prática ou lendo livros. Pesque e leve peixes para serem preparados pela sua Família/Grupo.
Ginástica	Aumente a saúde do seu Sim praticando essa Habilidade de várias formas: correndo, fazendo flexões, nadando, etc. Isso também pode beneficiar a sua Carreira.

Jardinagem	Aprimorando a Habilidade de Jardinagem, o seu Sim pode cultivar sua própria comida. Comida cultivada na horta pode ser usada na culinária.
Violão/Guitarra	Passe o tempo estudando e praticando para aprimorar essa Habilidade e desbloquear a atividade Compor Música, que pode render mais dinheiro aos Sims.
Mecânica	Faça o seu Sim consertar móveis quebrados para aumentar a Habilidade de Mecânica. Com a prática, os Sims podem aprimorar a mobília. Lembre-se de Reaproveitar Peças após concluir os reparos.
Lógica	Leia livros e jogue xadrez para aumentar sua Lógica, que é usada em muitas interações e Carreiras.
Travessura	Aumentar sua Habilidade de Travessura permite que o seu Sim pregue peças ou faça ações maldosas, como criar bonecas de Vodu.
Mixologia	Aumente a Mixologia para criar e dominar as receitas de bebidas. A Mixologia é útil em festas e em certas Carreiras.
Pintura	Compre um Cavalete para melhorar a Habilidade de Pintura. As Pinturas podem ser vendidas por Simoleons ou infundidas com Auras.
Piano	Pratique essa Habilidade ou leia livros de Piano para criar canções e receber direitos autorais por elas.
Programação	A Programação é útil em muitas Carreiras e pode ser usada para ganhar Simoleons adicionais. Aumente essa Habilidade praticando em um computador ou lendo livros de programação.
Ciência Aeroespacial	Essencial para a Carreira de Astronauta, mas você precisará ter um Foguete para construí-lo.
Videogame	Aprimore essa Habilidade em um Computador, sistema de jogo com movimento, tablet ou telefone. As Habilidades de Videogame são úteis em muitas Carreiras, e como todos sabemos, jogar The Sims é especialmente proveitoso.
Violino	Essa habilidade é aprimorada praticando com um violino ou lendo livros sobre violino. Eventualmente, o seu Sim poderá criar Músicas para ganhar direitos autorais.

Vontades

Seu Sim pode ter até três Vontades em um dado momento, com base no Humor, Aspiração, Carreira, ambiente e Traços. Realize uma Vontade para ganhar Pontos de Satisfação e aprender o básico sobre jogar *The Sims 4*.

As Vontades serão substituídas conforme o tempo passa. Se você quer muito satisfazer uma Vontade, lembre-se de excluir as Vontades indesejadas para substituí-las mais rapidamente. Você também pode Fixar uma Vontade que queira satisfazer depois.

Satisfação

Pontos de Satisfação são concedidos por concluir Vontades e Objetivos de Aspiração. Pontos de Satisfação podem ser usados na Loja de Recompensas para comprar aprimoramentos. Aprimoramentos de baixo nível oferecem melhorias imediatas para Necessidades ou Humores, enquanto os aprimoramentos de alto nível dão poderosas vantagens ao seu Sim. Aprimoramentos podem fazer a Fome ou Energia do seu Sim pararem de se esgotar, por exemplo, ou dar a eles grandes aumentos de ganho de Habilidades. Lembre-se de ver as possíveis recompensas de Satisfação e economize esses pontos!

Morte

Ninguém vive para sempre. Os Sims podem morrer por vários motivos: Necessidades ignoradas, Emoções não tratadas, acidentes (como incêndios) e até de velhice. Quando eles morrem, a Dona Morte vem entregar uma Urna ou Lápide. Se você encontrá-la, talvez possa implorar para que mude de ideia! Mas se o seu Sim morrer, não se preocupe. Você poderá ver o fantasma dele novamente, andando pela casa nas noites escuras e assustadoras...

Outras Formas de Jogar

A vida não é só trabalho e tarefas. Aqui estão outros recursos que você pode aproveitar enquanto os Sims vivem suas vidas!

Relacionamentos

Não importa se você está procurando um casinho, um compromisso para a vida toda ou um melhor amigo, o segredo de qualquer relacionamento é a comunicação. Seu Sim pode se comunicar naturalmente com outro Sim ou você pode conduzir as conversas dele pessoalmente. Experimente novas estratégias diferentes quando o plano atual não estiver dando certo.

Relacionamentos, sejam platônicos ou românticos, vão se degradar com o tempo se o contato não for mantido. Telefonemas e mensagens de texto não ajudarão muito nos Relacionamentos, então lembre-se de convidar as pessoas para a sua casa ou para um lugar público a fim de melhorar de verdade o seu Relacionamento com elas. Lembre-se, as barras de Romance e Amizade são separadas, então você pode aumentar ou diminuir qualquer uma delas de forma independente.

Amizades

As amizades são formadas quando dois Sims interagem um com o outro. A melhor forma de melhorar um relacionamento é passar o tempo juntos e escolher entre várias opções positivas de conversa.

Romance

Embora interagir com a maioria dos Sims influencie seus níveis de Amizade, existe um nível social especial que é reservado para o Romance. Escolha opções Românticas de Conversa para conquistar outro Sim, mas não se precipite para evitar conversas desajeitadas! Lembre-se, as opções Amigáveis são tão boas quanto (se não melhores) do que as arriscadas opções Românticas, e pode ser uma boa ideia avançar devagar. Assim como em todas as interações Sociais, é sempre bom aumentar seu Carisma!

Lembre-se de ficar de olho no humor do seu Sim. Humores positivos (especialmente Paquerador, Feliz e Confiante) darão uma força às paqueras do seu Sim, enquanto Humores negativos (especialmente Fúria, Aborrecimento e Tensão) vão atrapalhá-lo.

Namoro e Casamento

Sims compatíveis podem começar a namorar e eventualmente se casar, se quiserem. Os encontros são uma ótima forma de melhorar um relacionamento e ganhar recompensas.

Inimigos

Nem todo relacionamento precisa ser cordial. Assim como você pode melhorar seus relacionamentos, também pode piorá-los. Use as opções sociais maldosas para declarar outro Sim como seu inimigo!

Recém-nascidos e Crianças

Você pode criar Sims jovens (Bebês, Crianças ou Adolescentes) no Criar um Sim, mas se quiser que a sua família Sim cresça de forma orgânica, há algumas opções.

Adoção

Os Sims podem adotar Recém-nascidos, Bebês ou Crianças na opção Família/Grupo em um Computador. Você receberá uma lista de candidatos disponíveis à adoção. Escolha o que quiser, pague 1.000 Simoleons e o seu Sim irá buscar o mais novo integrante da família!

Gravidez

Se um Sim que pode ficar grávido se entender com outro Sim que pode engravidar outros, então eles podem criar um bebê escolhendo a opção Tentar Ter um Bebê. O Sim possivelmente grávido pode comprar um teste de gravidez (15 Simoleons) no vaso sanitário, ou você será informado sobre a gravidez mais tarde.

A gravidez dura três dias, durante os quais o Sim ficará doente e dolorido. O parto poderá ser feito em casa ou no hospital, e o seu Sim ficará *muito* Desconfortável. Certifique-se de ter um Moisés pronto para o seu Recém-nascido!

Há algumas formas de influenciar o sexo do seu Bebê e de aumentar as chances de ter Gêmeos ou Trigêmeos. Fique de olho!

Criar um Sim

É claro, você sempre pode adicionar Sims à sua família a qualquer momento usando o Criar um Sim. Porém, você não pode criar Recém-nascidos. Os Bebês são a opção mais jovem disponível no Criar um Sim.

Mudando de, ou, Mudando para

Talvez o seu Adolescente tenha crescido e queira partir; talvez seu Sim tenha formado um relacionamento e quer que a outra pessoa vá morar com ele; ou talvez você queira que um colega de quarto chato encontre um novo lar. Na opção Gerenciar Famílias/Grupos, você pode adicionar Sims existentes à sua Família/Grupo ou fazer integrantes da sua Família/Grupo partirem por conta própria.

Para fazer um Sim individual se mudar, você precisará ir para o Gerenciar Mundos. Selecione a Família/Grupo que deseja modificar, selecione o botão "..." e depois escolha Gerenciar Família/Grupo. A partir daqui você pode editar, adicionar ou remover Sims de uma Família/Grupo pelo Criar um Sim, mover sua Família/Grupo para um novo lote ou transferir um Sim entre Famílias/Grupos.

Viajando

Às vezes você precisa sair da casa de qualquer jeito. Pegue o telefone, convide alguns amigos e vá conhecer o mundo. Você terá que viajar para novos lugares a fim de conhecer os muitos locais pelo mundo, como bares, salões, academias, museus, etc. Faça isso para melhorar Habilidades, conhecer novos Sims ou até para satisfazer Vontades.

Grupos

Você pode formar Grupos de Sims para que eles realizem tarefas juntos. Você pode ter até oito Sims em um Grupo. Cada integrante terá um símbolo único sobre a cabeça. Os grupos podem ser formados por integrantes da sua Família/Grupo ou qualquer Sim que eles conheçam, então use essas oportunidades para formar relacionamentos.

Se você viajar com outros Sims, eles formarão um Grupo automaticamente, e isso também acontecerá se o seu Sim estiver em um Encontro.

Eventos Sociais

Leve a festa para a sua casa! Planeje eventos com o telefone e convide quantas pessoas quiser. Você pode optar por fazer da sua festa um Evento de Prestígio, o que lhe dará uma série de objetivos para concluir e recompensará você com Pontos de Satisfação e possíveis itens.

Festa em Casa	Todas as pessoas legais vão para as melhores festas. Contrate provedores de bufê, prepare algumas bebidas, toque uma boa música e convide as melhores pessoas da cidade. Vencer um Evento de Prestígio Nível Ouro desbloqueia um novo item eletrônico.
Banquete	A comida é o centro de todo bom Banquete. Contrate um provedor de bufê ou prepare tudo pessoalmente. Vencer um Evento de Prestígio Nível Ouro desbloqueia um novo item de cozinha.
Festa de Aniversário	Festas de aniversário oferecem ótimas oportunidades para comemorar os eventos das vidas dos seus amigos! Faça bolos, leve presentes e divirta-se. Vencer um Evento de Prestígio Nível Ouro desbloqueia um novo item para o quarto.
Casamento	Quem não adora um casamento? Faça seus Sims se casarem e divirta-se muito com isso! Vencer um Evento de Prestígio Nível Ouro desbloqueia um novo utensílio de cozinha.

Contrato de Licença Para Usuário Final

O presente contrato de licença de usuário final (“Contrato”) constitui um contrato legal e válido entre Você e a empresa licenciada da Warner Bros Home Entertainment Inc., qual seja, Sonopress Rimo Indústria e Comércio Fonográfica S/A (“Sonopress”), com sede na Rua Samaritá, no 1.117, 2o andar, conjuntos 21 e 22, Parte A, São Paulo/SP, inscrita no CNPJ/MF sob no 67.562.884/0001-49, relativa ao presente produto de diversão interativa, inclusive o software aqui incluído, a mídia a ele associada e quaisquer materiais impressos (coletivamente o “Produto”).

Ao instalar, acessar, jogar ou utilizar de qualquer forma este Produto, Você estará automaticamente concordando e se obrigando aos termos deste Contrato. Se Você não concordar integralmente com os termos deste Contrato, não instale, acesse, jogue ou de qualquer forma utilize o Produto.

LICENÇA DO SOFTWARE

A Sonopress lhe outorga, em caráter não exclusivo, não transferível e revogável, o direito limitado e a licença de uso de uma cópia deste Produto, única e exclusivamente para seu uso pessoal. Todos e quaisquer direitos não outorgados especificamente por força deste Contrato continuarão a pertencer exclusivamente à Sonopress. Esse Produto é licenciado, e não vendido.

O seu licenciamento não confere a Você nenhum título ou propriedade sobre o Produto e não deve ser considerada como uma venda de quaisquer direitos relativos ao Produto. A propriedade e todos os direitos, títulos e benefícios sobre o Produto e todas e quaisquer de suas cópias (incluindo, exemplificativamente, os títulos, códigos de computador, tecnologia, assuntos, objetos, personagens, nomes de personagens, histórias, diálogos, bordões, locações, conceitos, trabalhos de arte, músicas etc.) pertencem à Sonopress e seus licenciantes. Este Produto está protegido pelas leis de direitos autorais dos Estados Unidos e do Brasil, por tratados e convenções internacionais de direitos autorais e por outras leis. Esse Produto contém alguns materiais licenciados e os licenciantes da Sonopress poderão proteger seus direitos no caso de qualquer violação a este Contrato.

Você não poderá: (1) copiar o Produto em sua totalidade em um disco rígido ou em qualquer outro suporte de armazenamento, salvo na forma e condições permitidas na legislação aplicável, ficando vedada a cópia para distribuição, aluguel, empréstimo ou sublicenciamento do Produto; (2) distribuir, alugar, emprestar ou sublicenciar o Produto, no todo ou em parte; (3) modificar ou criar outros trabalhos derivados deste Produto; (4) transmitir o Produto em uma rede, por telefone ou eletronicamente usando qualquer meio, ou permitir o uso do Produto em uma Rede, através de acordos de múltiplos usuários ou por acesso remoto, exceto no caso de sua rede multiplayer executar o produto em redes autorizadas; (5) desenhar ou distribuir níveis não autorizados; (6) realizar a engenharia reversa do Produto, derivar códigos fonte, ou de qualquer forma tentar reconstruir ou descobrir quaisquer códigos fonte, idéias, algoritmos, formatos de arquivo, programações ou interfaces de interoperabilidade subjacentes do Produto por quaisquer meios, exceto na medida em que expressamente permitido por lei ainda que haja disposição contratual em contrário e, mesmo assim, apenas após Você ter notificado a Sonopress, por escrito, de sua intenção; (7) exportar ou reexportar o Produto ou qualquer de suas cópias ou adaptações em violação a qualquer lei ou regulamento aplicável sem obter previamente uma licença específica da Warner Bros Home Entertainment Inc. podendo a Warner Bros Home Entertainment Inc. cobrar taxas por quais quer dessas licenças específicas. Considerando-se que a Sonopress terá danos irreversíveis caso os termos deste Contrato não sejam especificamente respeitados, Você concorda com que a Sonopress tenha o direito de, sem ter que prestar fiança ou qualquer garantia ou fazer prova do dano, adotar todas as medidas que entender cabíveis, inclusive em caráter liminar, com relação a qualquer violação a este Contrato, além de quaisquer outros direitos que possua à luz da legislação aplicável. Caso qualquer ação venha a ser proposta por qualquer uma das partes em relação a este Contrato, a parte vencedora na demanda terá o direito de receber da outra parte todas as custas processuais, honorários advocatícios e outras despesas incorridas pela parte vencedora no processo.

SUPORTE TÉCNICO

Na remota possibilidade de haver um problema com seu produto, é possível que você precise apenas de simples instruções para corrigi-lo. Por favor, entre em contato com a Sonopress através do site: www.wbfun.com.br antes de devolver o produto à loja. Por favor, não envie nenhum produto à Sonopress sem antes entrar em contato conosco.

PARA RECEBER SERVIÇOS DENTRO DA GARANTIA

Notifique a Sonopress a respeito do problema que necessita serviços dentro da garantia entrando em contato conosco pelo site: www.wbfun.com.br. Após análise do problema, a Sonopress poderá autorizar que você devolva o produto, juntamente com a nota fiscal de compra ou prova de que a compra ocorreu dentro do período de 90 (noventa) dias.

A Sonopress não se responsabilizará pela devolução não autorizada de Produtos e se reserva o direito de retornar tais devoluções não autorizadas ao cliente. Essa garantia limitada não será aplicável e será nula caso: (a) o defeito no Produto tiver origem no abuso, uso irregular ou manuseio inadequado ou negligente do Produto; (b) o Produto for utilizado com produtos que não são vendidos ou licenciados pela Sonopress ou pelo fabricante da plataforma indicada (incluindo, mas não limitando, por exemplo, a aceleradores de jogo não licenciados, dispositivos para cópias, adaptadores e tomadas elétricas); (c) o Produto for usado para fins comerciais (inclusive locação); (d) o Produto for modificado ou adulterado; ou (e) o número de série do Produto tiver sido alterado, apagado ou removido.

LIMITAÇÕES DE GARANTIA/EXCLUSÕES

A GARANTIA FORNECIDA PELA SONOPRESS COBRE ÚNICA E EXCLUSIVAMENTE DEFEITOS DE MATERIAL E DE FABRICAÇÃO DO PRODUTO PELO PRAZO DE 90 DIAS CONTADOS DE SUA AQUISIÇÃO.

LIMITAÇÕES DE RESPONSABILIDADE

NA MEDIDA PERMITIDA POR LEI, A SONOPRESS E SEUS LICENCIANTES NÃO SERÃO, EM NENHUMA HIPÓTESE, RESPONSÁVEIS POR QUALQUER DOS DANOS A SEGUIR: (1) DIRETOS; (2) MORAIS; (3) INDIRETOS; (4) PUNITIVOS; (5) INCIDENTAIS; (6) DANOS A BENS; (7) LUCROS CESSANTES; (8) FALHAS OU MAU FUNCIONAMENTO DE COMPUTADORES; E (9) DANOS POR FERIMENTOS PESSOAIS (EXCETO SE TAIS DANOS TENHAM SIDO CAUSADOS PELA NEGLIGÊNCIA DA SONOPRESS OU DE SEUS LICENCIANTES), RESULTANTES DO MANUSEIO INAPROPRIADO E/OU INADEQUADO OU MAU USO DESTE PRODUTO, AINDA QUE A SONOPRESS OU SEUS LICENCIANTES TENHAM SIDO AVISADOS DA POSSIBILIDADE DE TAIS DANOS. A RESPONSABILIDADE DA SONOPRESS E DE SEUS LICENCIANTES NÃO EXCEDERÁ O VALOR EFETIVAMENTE PAGO PELA LICENÇA DE USO DESTE PRODUTO. É POSSÍVEL QUE ESSA LIMITAÇÃO DE RESPONSABILIDADE NÃO LHE SEJA APLICÁVEL. EM TODO CASO, A RESPONSABILIDADE DA SONOPRESS E DE SEUS LICENCIANTES SERÁ LIMITADA À MENOR POSSÍVEL DE ACORDO COM A LEGISLAÇÃO APLICÁVEL.

GERAL

Os termos estabelecidos neste Contrato, incluindo as Limitações de Garantia/ Exclusões e as Limitações de Responsabilidade são elementos fundamentais das bases do acordo entre Você e a Sonopress. Por razões econômicas, a Sonopress não poderia oferecer o Produto sem a existência de tais limitações. Tais Limitações de Garantia/Exclusões e Limitações de Responsabilidade são realizadas em benefício dos licenciantes da Sonopress, bem como seus sucessores e cessionários. O presente Contrato representa a totalidade do acordo entre as partes e substitui quaisquer acordos e declarações anteriores com relação ao assunto aqui tratado. O presente Contrato só poderá ser modificado por termo aditivo celebrado por escrito e assinado por ambas as partes. Caso qualquer estipulação deste Contrato não seja válida ou eficaz por qualquer razão, tal estipulação deverá ser modificada somente na medida necessária para torná-la válida e eficaz e as demais estipulações deste Contrato não serão afetadas. O presente Contrato será regido de acordo com as leis do Brasil, elegendo as partes o Foro da cidade de São Paulo, Estado de São Paulo, com preferência a qualquer outro, por mais privilegiado que seja.

AVISO

A Electronic Arts reserva-se o direito de fazer melhorias no produto descrito neste panfleto a qualquer momento e sem aviso prévio.

Jogo em Inglês com Legendas em Português.

OBSERVAÇÃO: Toda e qualquer oferta no site www.ea.com ou em qualquer outro site da EA é uma oferta da EA. A Sonopress, Sony DADC e seus prestadores de serviço (i) não têm qualquer obrigação para com tais ofertas nem (ii) qualquer responsabilidade em relação a elas. Essas ofertas da EA encontram-se em inglês apenas.

Distribuído por Sonopress-Rimo sob licença de Warner Bros. Home Entertainment Inc.

Precisa de Ajuda?

A equipe de Experiência Mundial EA está à disposição para garantir que você aproveite seu jogo ao máximo, a qualquer momento e em qualquer lugar.

- **Informações Sobre o Contato e Suporte Online** — Para perguntas frequentes, artigos de ajuda e contato, acesse help.ea.com/br.
- **Suporte via Twitter e Facebook** — Precisa de uma dica rápida? Entre em contato com @EAHelp oelo Twitter ou deixe uma postagem em facebook.com/EAHelpHub/.