

XBOX ONE

Los Sims™ 4



! **ADVERTENCIA:** Antes de jugar a este juego, lea los manuales del sistema y los accesorios de Xbox One para conocer algunos datos importantes relativos a la seguridad y a la salud. www.xbox.com/support.

Información importante sobre la salud: Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego. Los síntomas pueden presentarse en forma de mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión, pérdida momentánea de la consciencia, pérdida del conocimiento o convulsiones, que pueden provocar lesiones por caídas o por golpear objetos cercanos. **Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico.** Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado dichos síntomas; los niños y los adolescentes son más propensos a estos ataques. Para reducir el riesgo, sitúese a una distancia mayor de la pantalla, utilice una pantalla más pequeña, juegue en una habitación bien iluminada y evite jugar si está somnoliento o cansado. Si usted o algún familiar tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	03	OTRAS FORMAS DE JUGAR.....	29
CREAR UN SIM	03	GARANTÍA	33
MODO CONSTRUIR.....	09	¿NECESITAS AYUDA?	34
MODO VIVIR	14		

INTRODUCCIÓN

¡Te damos la bienvenida al mundo de los Sims!

¿Te gustaría ayudar a una familia a alcanzar el éxito comercial y académico?

¿Montar una casa para fiestas donde tus Sims puedan encontrar el amor y hacer tanto amigos como enemigos? ¿O simplemente quieres sembrar el caos? Tú decides cómo vivir la vida de tu Sim.

En este manual te enseñaremos a crear tu primera unidad doméstica, construir un hogar y guiar las vidas de tus Sims. ¡Lo que hagas después ya es cosa tuya!

CREAR UN SIM

Controles de Crear un Sim

CONTROLES	
Opciones de catálogo	 / 
Modificar cuerpo	 (mantener) + 
Atrás	
Cambiar categorías de atuendos	 / 
Deshacer	
Rehacer	
Ver controles	
Alternar menús / juego	Botón Vista
Menú de pausa	Botón Menú

Pantalla de Crear un Sim, panel de personalidad



NOMBRE

Ponle nombre y apellido a tu Sim. Por defecto, el nombre de la unidad doméstica será el apellido del primer Sim de la lista, pero puedes cambiarlo si lo deseas.

SEXO

Elige entre un Sim masculino o femenino. En la pestaña desplegable puedes personalizar los ajustes de sexo, que afectarán al tipo de cuerpo, el gusto para vestir, la fertilidad y las preferencias a la hora de ir al baño.

ETAPA DE LA VIDA

Elige entre primera infancia, niñez, adolescencia, juventud, edad adulta y vejez. La etapa de la vida afecta a la apariencia, los rasgos, la disponibilidad de aspiraciones y mucho más.

FORMA DE ANDAR

En esta pestaña puedes elegir la forma de andar de tu Sim. No tiene ningún efecto sobre su personalidad.

VOZ

Elige entre seis voces predefinidas para tu Sim o ajústala a mano con la barra de control deslizante.

RELACIONES

Si hay más de un Sim en la unidad doméstica, puedes editar sus relaciones aquí. Las relaciones disponibles dependen de la etapa de la vida.

ASPIRACIONES

Aquí puedes ver las aspiraciones de tu Sim. Las aspiraciones disponibles dependen de la etapa de la vida.

RASGOS

Elige los rasgos que afectarán a la personalidad de tu Sim. Los rasgos disponibles, y la cantidad que puede escogerse, dependen de la etapa de la vida.

UNIDAD DOMÉSTICA

En esta pestaña tienes una lista de los Sims que hay en tu unidad doméstica. El Sim marcado en verde es el que estás personalizando. El botón Añadir un Sim te permite crear un nuevo integrante de la unidad doméstica. Elige Añadir nuevo Sim para crear uno desde cero o Jugar con la genética para que sea genéticamente similar a los demás miembros de la unidad doméstica.

AL AZAR

¿No te apetece dedicar tanto tiempo a personalizar a tu Sim? Usa el botón Al azar para alterar su apariencia rápidamente. Además puedes especificar qué elementos dejar al azar, como la ropa, la forma del cuerpo, el peinado y demás.

Pantalla de Crear un Sim



SIM

El Sim que estás editando aparece en el centro de la pantalla. Selecciona las diferentes partes del cuerpo para ajustar sus proporciones.

CARA

Selecciona la cara de tu Sim para cambiar su aspecto, lo que incluye diseños predefinidos, tonos de piel, detalles en la piel y en los dientes, estilos de peinados y colores de pelo. También puedes ponerle maquillaje y accesorios como sombreros, gafas y joyas.

MUSCULATURA Y PESO

Desliza los paneles hacia arriba y hacia abajo para ajustar el peso y la masa muscular de tu Sim. Una vez que confirmes su apariencia, el peso y la masa muscular solo cambiarán según el estilo de vida de tu Sim.

CUERPO

Elige Cuerpo para hacer cambios más directos en el aspecto físico de tu Sim. Puedes cambiar el tono de piel o elegir un tipo de cuerpo predefinido. ¡Y hasta ponerle tatuajes!

ESTILOS PREDISEÑADOS

En esta sección puedes elegir entre distintos estilos y combinaciones de colores para los atuendos de tu Sim.

OPCIONES DE ROPA

Si quieres cambiar elementos específicos de los atuendos de tu Sim, tienes cinco opciones: partes de arriba, cuerpo entero, partes de abajo, accesorios y calzado. Después elige una categoría más específica para acotar la búsqueda o selecciona la opción superior para ver todo lo que hay disponible.

PANEL DE FILTROS

Tus opciones de ropa, accesorios y maquillaje se filtrarán automáticamente según el sexo de tu Sim y la categoría de ropa. Selecciona el panel de filtros para quitar o ajustar las opciones de filtro.

TIPO DE ATUENDO

Todos los Sims tienen seis atuendos: De diario, Formal, De deporte, Para dormir, De fiesta y Traje de baño. Se pueden ajustar tanto si los eliges ahora como si lo haces más adelante seleccionando una cómoda o un espejo. Puedes guardar hasta cinco variaciones por estilo.

Etapa de la vida

Nadie es joven para siempre. Los Sims pasan un tiempo determinado en cada etapa de la vida antes de pasar a la siguiente. Cada grupo tiene sus propias opciones de ropa, rasgos, habilidades, opciones de diálogo, trayectorias profesionales y demás. Puedes ajustar las opciones de envejecimiento en la sección Sistema de juego del menú Opciones de juego.

También puedes celebrar una fiesta de cumpleaños para que tu Sim se haga más mayor automáticamente. Consulta la simología de tu Sim para ver cómo está envejeciendo.

NOTA: La esperanza de vida se puede ajustar para que sea corta, normal o larga. ¡Incluso puedes desactivar el envejecimiento por completo!

BEBÉS

No se pueden crear bebés en Crear un Sim. Los Sims tienen que adoptarlos o tenerlos por su cuenta, si es que pueden concebir. ¡A los bebés hay que limpiarlos, alimentarlos y quererlos mucho, así que asegúrate de que tu unidad doméstica está preparada para su llegada! Consulta Bebés y niños para obtener más información.

PRIMERA INFANCIA

Los infantes no pueden elegir una aspiración, pero sí tienen un rasgo. Estos rasgos son específicos para esta etapa de la vida e influirán tanto en su personalidad como en el desarrollo de sus habilidades. Los infantes pueden ir de aquí para allá, pero un adulto siempre debe estar al tanto de sus necesidades. ¡Como tu Sim adulto no cuide bien de su infante, los asistentes sociales no tardarán en llegar! Los Sims adultos reciben estados de humor positivos al interactuar con infantes, así que aprovecha estos buenos momentos.

Con el tiempo, los infantes aprenderán a satisfacer sus propias necesidades, y las habilidades que desarrollen en esta etapa impulsarán sus habilidades en la siguiente. Consulta Habilidades de infante para obtener más información.

NIÑOS

Los niños tienen una aspiración y un rasgo. Son más independientes que los infantes: pueden satisfacer sus propias necesidades, ir al colegio y empezar a establecer relaciones complejas. Por supuesto, siguen necesitando que los adultos se encarguen de las acciones más avanzadas, como hacer la comida y ganar dinero, entre otras cosas.

Las habilidades desarrolladas como infante impulsan las de niño, y las habilidades desarrolladas como niño impulsan las de adulto. Consulta Habilidades de niño para obtener más información.

ADOLESCENTE

Los adolescentes están a medio camino entre los niños y los adultos. Tienen acceso a aspiraciones de adulto y pueden elegir dos rasgos. También pueden realizar acciones complejas y elegir profesiones sencillas (consulta Profesiones de adolescente para obtener más información), pero siguen teniendo que ir al colegio todos los días entre semana. Los adolescentes son susceptibles a cambios de humor.

JÓVENES, ADULTOS Y ANCIANOS

Los Sims jóvenes disfrutan de la libertad que supone hacerse mayor. Pueden independizarse, iniciarse en una profesión y establecer relaciones formales. Los adultos tienen muchas aspiraciones para elegir y un total de tres rasgos. Los jóvenes y los adultos tardan más en pasar a la siguiente etapa de la vida, así que tendrás más tiempo para hacer realidad sus aspiraciones y objetivos laborales.

Los ancianos son un poco distintos a los demás adultos. Pueden jubilarse de su profesión, pero no pueden realizar actividades físicas muy intensas sin poner en riesgo su salud. También pueden morir por causas naturales en cualquier momento. ¡Aprovecha bien el tiempo que les queda!

Rasgos

Los rasgos definen la personalidad de tu Sim. Todos los Sims deben tener al menos un rasgo, y los adultos pueden tener hasta tres. Los rasgos afectan al humor de tu Sim, las opciones en los diálogos, lo mucho que disfrutan al realizar ciertas actividades y su reacción a determinadas personas y entornos.

Los infantes tienen rasgos específicos para su edad, mientras que los niños y los adolescentes solo pueden elegir ciertos rasgos de adulto. Los rasgos de los Sims no se pueden cambiar. ¡Elige bien!

NOTA: Algunos rasgos no son compatibles. Por ejemplo, un Sim no puede ser alegre y melancólico ni gastrónomo y glotón a la vez.

MODOS CONSTRUIR

Mundo

Una vez que has creado tu Sim, es el momento de buscarle un hogar. Tu Sim puede mudarse a uno de estos tres mundos: Willow Creek, Oasis Springs y Newcrest. Todos son diferentes en cuanto a servicios, unidades domésticas y disponibilidad de casas y solares. Tu Sim siempre puede visitar otros mundos para disfrutar de sus características y conocer gente nueva.

Mudanza

Cuando te hayas decantado por un mundo, tendrás que elegir dónde vivirá tu unidad doméstica. Puedes comprar una casa vacía o un solar donde construirla desde cero. Si prefieres una casa ya hecha, puedes elegirla amueblada o sin amueblar. El precio de los solares depende de su ubicación, su tamaño y los objetos que ya tengan.

Empiezas con 20 000 simoleones y recibes 2000 más por cada Sim adicional en la unidad doméstica, así que inviértelos bien. Más adelante, cuando tu unidad doméstica tenga más dinero y bienes, podrás volver a mudarte.

Controles del modo Construir

CONTROLES DEL MENÚ

Confirmar	
Atrás	
Buscar (en algunos menús)	
Derecha	
Abajo	
Izquierda	
Arriba	
Ver controles	
Alternar menús / juego	Botón Vista
Menú de pausa	Botón Menú

CONTROLES DEL JUEGO

Seleccionar	
Atrás	
Arrastrar cámara	(mantener) +
Herramienta Cuentagotas rápido	
Herramienta de diseño rápido	
Mover cursor	
Acercar / girar cámara	
Deshacer	
Rehacer	
Ver controles	

CONTROLES DEL JUEGO

Mostrar / ocultar cuadrícula	
Alternar vista aérea	
Piso de abajo	
Cambiar a vista con paredes recortadas	
Piso superior	
Alternar menús / juego	Botón Vista
Menú de pausa	Botón Menú

Pantalla del modo Construir



INFORMACIÓN DEL SOLAR

Pon nombre a tu solar y define su información, como el número de camas y cuartos de baño. También puedes ver un resumen de sus dimensiones y su valor.

RASGOS DEL SOLAR

Al igual que los Sims, los solares tienen rasgos. Estos rasgos pueden afectar al humor de los Sims que haya en el solar y atraer (o disuadir) a los Sims visitantes. Elige los rasgos del solar en función de los Sims que vivan en él.

HERRAMIENTAS AVANZADAS

Utiliza estas herramientas para gestionar secciones específicas del solar o editar la casa al completo. Puedes modificar la ubicación o la apariencia de un objeto con las herramientas Seleccionar, Cuentagotas, Diseñar o Mazo. También puedes guardar el solar en tu biblioteca, cambiar la casa de sitio o demolerlo absolutamente todo. La última herramienta sirve para cambiar el momento del día, así podrás ver el solar de día y de noche.

OTRAS HERRAMIENTAS

Seleccionar Modo Vivir hará que pases del modo Construir al modo Vivir. Abre la biblioteca para elegir opciones prediseñadas. El muro de notificaciones muestra información relevante sobre tu unidad doméstica.

BUSCAR

Si tienes un objeto o un tipo de objeto específico en mente, utiliza la opción Buscar para ir directamente al objeto o la sección correspondiente.

CONSTRUIR

La función Construir divide los muebles y objetos disponibles por tipos. Te vendrá muy bien cuando construyas el exterior de tu casa, para colocar puertas, ventanas o papel de pared. Utiliza esta herramienta para poner cimientos y paredes, construir piscinas, plantar árboles y colocar vallas. También puedes guardar las habitaciones que hayas creado o elegir de entre las prediseñadas.

OBJETOS POR HABITACIÓN

Cuando todo esté listo para empezar a decorar, elige esta opción para ver los muebles disponibles por tipo de habitación. Por ejemplo, selecciona la pestaña Cocina si quieres comprar un microondas o elige Infantil si buscas objetos para bebés, infantes o niños.

OBJETOS POR FUNCIÓN

Elige esta opción para ver los muebles disponibles por función. Por ejemplo, selecciona Iluminación para ver las lámparas disponibles si necesitas más luz en una habitación, o Actividades y habilidades para ver objetos con los que tu Sim puede interactuar.

INVENTARIO DE LA UNIDAD DOMÉSTICA

Aquí tienes todos los objetos de tu unidad doméstica que no has colocado en el solar. Los objetos que desaparecen al mover elementos y habitaciones van a parar aquí. Tus Sims también pueden obtener objetos a medida que progresen en sus aspiraciones y profesiones. Echa un vistazo a este inventario para darles uso.

Construcción y mantenimiento de unidades domésticas

Tú decides como construir tu casa, pero si quieres que tus Sims estén contentos y sanos, necesitarán al menos lo básico. Es fundamental tener una cama, un cuarto de baño privado y una cocina o un microondas, pero necesitarás mucho más que eso si quieres que tus Sims vivan bien. Una buena estrategia es usar la función Objetos por habitación, así te aseguras de que en cada una haya al menos un objeto de cada tipo.

Cuando pongas paredes o coloques objetos, recuerda que tus Sims necesitan espacio para moverse. Todas las habitaciones necesitan una puerta. ¡No pongas objetos que bloqueen el camino o tu Sim no podrá pasar!

DECORACIÓN

Dedica un poco de tiempo a decorar las habitaciones. Así tu casa será agradable a la vista y dará a tus Sims mejoras pasivas que potencien su humor.

FIABILIDAD DE LOS OBJETOS

Los objetos baratos se rompen con facilidad. A menos que a tu Sim le guste el desorden, los objetos rotos le pondrán de mal humor. Como estos objetos no se pueden seguir usando, lo mejor es que te ocupes de ellos cuanto antes.

¿Qué pasa si se rompe un objeto? Puedes pagar para sustituirlo o para que te lo arreglen. Pero también puedes decirle a tu Sim que lo arregle por su cuenta, así aumentará su habilidad Destreza manual. Eso sí, ten en cuenta que se podrá ensuciar y que arreglar ciertos objetos puede resultar peligroso.

Si notas que tus objetos se rompen a menudo, quizá sea el momento de comprar otros de mejor calidad. Si tu Sim tiene un nivel elevado de Destreza manual, puede mejorar los objetos para que sean más fiables.

PAGAR FACTURAS

¡Acuérdate de pagar las facturas! Cuantas más cosas tengas en tu casa, mayores facturas tendrás que pagar. Puedes pagar las facturas desde el ordenador, el teléfono o el buzón del correo. Si no lo haces a tiempo, te cortarán la luz del solar.

Construir negocios

















Cuando termines con la casa de tus Sims, podrás construir negocios para que los visiten, como bares, gimnasios y bibliotecas. Es una buena forma de darles acceso a distintos objetos sin tener que pagar por tenerlos en tu casa.

MODO VIVIR

Controles del modo Vivir

CONTROLES DEL MENÚ	
Confirmar	
Atrás	
Disminuir velocidad de juego	
Aumentar velocidad de juego	
Derecha	
Abajo	
Izquierda	
Arriba	
Ver controles	
Alternar menús / juego	Botón Vista
Menú de pausa	Botón Menú

CONTROLES DEL JUEGO

Seleccionar	
Arrastrar cámara	 (mantener) + 
Cancelar acción actual	
Arrastrar objeto	
Mover cursor	
Acercar / girar cámara	
Disminuir velocidad de juego	
Aumentar velocidad de juego	
Dirigir a Sim a la izquierda	
Dirigir a Sim a la derecha	
Ver controles	
Alternar seguimiento de cámara	
Seleccionar siguiente Sim	
Piso de abajo	
Cambiar a vista con paredes recortadas	
Piso superior	
Alternar menús / juego	Botón Vista
Menú de pausa	Botón Menú

Pantalla del modo Vivir



PANEL DE SIMS

Aquí puedes consultar las actividades y el humor de tu Sim.

ACCIONES

En esta lista puedes ver las acciones actuales y futuras de tu Sim. Las acciones que aparecen al lado de tu Sim son las que está realizando en este momento, y las que aparecen encima del panel de Sim son las futuras. Algunas acciones pueden hacerse simultáneamente. También puedes cancelar la mayoría de las acciones desde aquí.

HUMOR Y ESTADOS DE HUMOR

Aquí puedes ver el humor y los estados de humor de tu Sim. Los tres estados de humor más intensos aparecen en la parte izquierda de la lista, mientras que los demás aparecen contraídos. Sitúa el cursor sobre ellos para ver más información.

CAPRICHOS

Tu Sim puede tener hasta tres caprichos a la vez según su humor, sus rasgos, sus aspiraciones, su profesión... Si los satisfaces, obtendrás puntos de satisfacción. También puedes anclar o cancelar estos caprichos.

FONDOS DE LA UNIDAD DOMÉSTICA

Este es el total de simoleones que comparte tu unidad doméstica. Puedes conseguir más trabajando y vendiendo objetos, entre otras cosas. Los necesitarás para comprar nuevos objetos y pagar las facturas.

CENTRAR EN SOLAR

Selecciona este icono para centrar la cámara en el solar de tu unidad doméstica.

TELÉFONO

Selecciona este icono para utilizar el teléfono de tu Sim. El teléfono sirve para hacer todo tipo de cosas, como pagar las facturas, llamar a otros Sims y viajar.

UNIDAD DOMÉSTICA

Aquí tienes una lista con los miembros de tu unidad doméstica. Elige al que quieres controlar. También puedes ajustar el tono profesional de tu Sim.

HORA

Mira la fecha y la hora actuales, pausa y reanuda el juego o haz que vaya más rápido. ¡Recuerda que no puedes volver atrás!

ASPIRACIONES

Un resumen con las aspiraciones de tu Sim, sus progresos y sus objetivos. Aquí también puedes ver los puntos de satisfacción y la Tienda de recompensas. Selecciona la estrella para elegir una nueva aspiración.

PROFESIÓN

Todo lo que necesitas saber sobre la profesión de tu Sim, como el horario, su rendimiento, las tareas a largo plazo y las tareas diarias.

HABILIDADES

Aquí puedes ver las habilidades de tu Sim, sus niveles individuales y el progreso actual. Sitúa el cursor sobre una habilidad para ver más información. Ten en cuenta que solo se verán las habilidades adquiridas por tu Sim.

RELACIONES

La forma más fácil de estar al tanto de todas las relaciones de tu Sim. Puedes verlas todas, o bien las relaciones de amistad, románticas y con otros miembros de la unidad doméstica. Elige a alguien de la lista para que venga.

INVENTARIO

El inventario te muestra todo lo que tu Sim lleva encima, como comida, libros o los deberes. También puedes ver las colecciones de la unidad doméstica desde aquí.

SIMOLOGÍA

Un resumen general de tu Sim que incluye su nombre, el estado de su etapa de la vida, sus rasgos, su genealogía y sus estadísticas.

NECESIDADES

No pierdas de vista esta pestaña para asegurarte de que tu Sim está contento y sano, ya que te muestra sus seis necesidades y el estado de cada una.

Humor / Emociones

Dependiendo de la personalidad de tu Sim, su entorno y sus acciones, es posible que experimente un humor o una emoción. Las emociones pueden afectar a las habilidades, ofrecer nuevas acciones y opciones de diálogo y hacer que tu Sim tenga más probabilidades de conseguir un ascenso. Por norma general, las emociones positivas son beneficiosas para tu Sim, mientras que las negativas pueden tener el efecto contrario. Si no prestas atención a las emociones negativas, es posible que repercutan en sus relaciones, perjudiquen su rendimiento laboral o incluso le causen la muerte.

Las emociones se intensifican si reciben los suficientes estados de humor. Esto se suele indicar con la palabra “muy”. Por ejemplo, “Muy feliz” o “Muy incómodo”. En ese caso, todas las emociones (ya sean beneficiosas o perjudiciales) se agudizarán.

ESTADOS DE HUMOR

Los estados de humor son pestañas que aparecen en el panel de Sim y que indican qué acciones o elementos del entorno están afectando su humor. Estos estados tienen una duración determinada o se mantienen siempre que tu Sim esté cerca de algún elemento del entorno. Los estados de humor otorgan puntos de emoción. De ellos depende el humor de tu Sim.

Saber cómo conseguir estados positivos y reducir o eliminar los negativos es fundamental para que tu Sim esté de buen humor. Por ejemplo, tener la casa bien decorada aumentará de forma pasiva la felicidad de tu unidad doméstica, y tenerlo todo limpio y ordenado hará que tu Sim se sienta incómodo durante menos tiempo. Las acciones pueden añadir estados de humor (por ejemplo, lavarse los dientes aumenta la confianza en uno mismo) o reducir su duración (como hacer que tu Sim se dé un baño cuando se siente dolorido).

TIPOS DE EMOCIONES

NORMAL

El estado neutral de tu Sim.

EMOCIONES POSITIVAS

Las emociones positivas mejoran las habilidades. Pueden aplicarse a todas o a algunas en concreto. También pueden desbloquear actividades e interacciones especiales, o hacer que las tareas se completen a un mayor ritmo.

SEGURO

La seguridad en sí mismo de tu Sim aumenta cuando hace tareas que le ayudan a sentirse mejor consigo mismo. Por ejemplo, lavarse los dientes, mirarse en el espejo o tener un buen día en el colegio. Todas las habilidades aumentan con la seguridad en uno mismo, sobre todo el Carisma.

VIGORIZADO

Los Sims vigorizados tienen energía para dar y tomar. Las habilidades físicas aumentan considerablemente.

COQUETO

Tu Sim se siente ligón. Y eso quiere decir que es la ocasión perfecta para flirtear con su pareja actual o futura. Ten en cuenta que tu Sim estará más distraído de lo normal, así que puede necesitar una ducha fría para calmarse. Este estado aumenta la habilidad Carisma.

CENTRADO

Tu Sim se sentirá centrado cuando haga tareas que requieran esfuerzo mental, como jugar al ajedrez, buscar información en Internet o trabajar desde casa. Todas las habilidades mentales aumentan considerablemente con este estado.

FELIZ

¡Tu Sim se siente genial! Su felicidad aumenta con las tareas agradables, como tener una conversación interesante, disfrutar de la comida o satisfacer una necesidad. La buena música y las habitaciones decoradas con gusto también ayudan. Este estado mejora todas las habilidades.

INSPIRADO

Los Sims se sienten inspirados cuando realizan actividades creativas (como pintar, leer o cocinar) o interactúan con objetos creativos (como obras de arte, bonsáis y música). Este estado mejora todas las habilidades relacionadas con la creatividad, así que ¡manos a la obra!

VACILÓN*

Tu Sim está de buen humor. ¿Por qué no aprovecharlo? Haz el tonto con sus familiares y amigos o participa en actividades divertidas para que se sienta vacilón. Este estado aumenta la habilidad Carisma y aún más la habilidad Comedia.

*Esta es la única emoción positiva que puede tener consecuencias mortales. ¡Una cosa es divertirse y otra ponerse histérico!

EMOCIONES NEGATIVAS

Las emociones negativas son perjudiciales para todas o casi todas las habilidades. Por norma general, conviene librarse de estas emociones cuanto antes, pero lo mejor es prevenirlas.

Las emociones marcadas con * pueden tener consecuencias mortales si no les prestas atención.

ENFADADO*

Tu Sim está que trina. Aunque puede que sienta la necesidad de gritar o romper algo, hay formas menos agresivas de hacer que se le pase, como salir a correr o darse una ducha fría. Las habilidades físicas y la de Pillería aumentan, pero las demás disminuyen.

ABURRIDO

Si tu Sim tiene que hacer la misma tarea una y otra vez o ha tenido un día poco interesante en el colegio, es posible que se aburra. Intenta hacer algo divertido, como hablar con otro Sim, realizar alguna actividad de su agrado o relajarse viendo la tele. Este estado es perjudicial para todas las habilidades.

ATONTADO

Esta emoción suele producirse después de vivir una situación peligrosa (como una electrocución), perder una pelea o ser el blanco de un chiste de mal gusto. Si tu Sim se siente atontado, déjalo descansar. Si sigue realizando actividades peligrosas, puede pagarlo muy caro. Este estado es perjudicial para todas las habilidades.

AVERGONZADO*

Tu Sim puede sentirse avergonzado después de vivir una situación humillante. Si tiene demasiados estados de humor relacionados con la vergüenza, puede mortificarse... y eso quizá le lleve a la muerte. La mejor forma de solucionarlo es relajarse en privado o irse a la cama. Este estado es perjudicial para todas las habilidades sociales.

TRISTE

¿Estás de bajón? La tristeza mejora las habilidades relacionadas con la creatividad, pero es perjudicial para todas las demás. Una buena forma de superar la tristeza es participar en actividades alegres, especialmente las creativas. Otra opción es hablar con otros Sims, ¡como en la vida real!

TENSO

Tu Sim tiene mucho estrés, así que toca relajarse. Haz que se dé un buen baño o que se siente a ver la tele. También puede hablar con un amigo o familiar, o darse una charla motivadora frente al espejo. Este estado es ligeramente perjudicial para todas las habilidades.

INCÓMODO

Esta emoción suele producirse cuando el nivel de varias necesidades es muy bajo, como el hambre, la vejiga, la energía o la higiene. Estar cerca de una superficie o habitación sucia también puede incomodar a tu Sim. Si satisfaces una de estas necesidades, tu Sim se sentirá mucho mejor. Este estado es ligeramente perjudicial para todas las habilidades.

CONSEJOS SOBRE LAS EMOCIONES

RASGOS Y EMOCIONES

La personalidad de un Sim puede influir en su humor. Por ejemplo, a un Sim pulcro no le gusta estar cerca de algo sucio, y un Sim que disfruta al aire libre puede ponerse tenso si pasa mucho tiempo encerrado.

AURAS DE OBJETOS

A algunos objetos se les puede infundir un aura que cambiará automáticamente el humor de un Sim cuando esté cerca de ellos. Activa estas auras para que su humor cambie rápidamente.

TÉ

Una forma sencilla de cambiar el humor de un Sim es comprar una tetera. Cada tipo de té causa una emoción positiva diferente en tu Sim.

Aspiraciones

Las aspiraciones son objetivos a largo plazo independientes de la profesión de un Sim, como ser culturista, ganar mucho dinero o encontrar el amor. Cuando elijas una aspiración, fíjate bien en las distintas maneras de hacerla realidad. Por ejemplo, la aspiración Naturaleza se puede conseguir por tres vías: Botánico autónomo, Conservador y As del anzuelo. Al completar objetivos de aspiración se consiguen puntos de satisfacción que sirven para adquirir recompensas.

Para que tu Sim aproveche el tiempo, es aconsejable relacionar sus aspiraciones con sus profesiones. Por ejemplo, un Sim que trabaja como deportista y tiene la aspiración de ser culturista puede completar objetivos de ambas categorías a la vez. De todas formas, los Sims equilibrados suelen ser felices, así que elige las aspiraciones y profesiones que tú quieras.

Puedes cambiar de aspiración en cualquier momento, y tu Sim no perderá los progresos que haya hecho en la anterior. Como los objetivos de aspiración se basan en las actividades que ha realizado tu Sim durante toda su vida, a veces puedes empezar una aspiración con varios objetivos ya cumplidos. Por ejemplo, si has terminado una aspiración en la que has jugado a videojuegos durante cuatro horas, ya tendrás ese objetivo cumplido si pasas a la aspiración Experto en ordenadores.

ASPIRACIONES INFANTILES

Los niños y los adultos tienen distintas aspiraciones. Aunque las aspiraciones infantiles no se trasladan a la etapa adulta, tendrán un efecto positivo en las aspiraciones y habilidades relacionadas. Por ejemplo, un niño que haya completado la aspiración Prodigio artístico mejorará sus habilidades relacionadas con la creatividad más rápido cuando sea adulto.

RASGOS DE RECOMPENSA

Completar una aspiración requiere mucho tiempo y dedicación, pero si lo haces conseguirás un rasgo de recompensa para tu Sim. Los rasgos de recompensa pueden ser muy potentes. Pueden hacer que tu Sim viva más, resucitar a otros Sims, cocinar comidas que nunca se pongan malas e incluso conceder a tu Sim inmunidad al fuego. Cuando consigas un rasgo de recompensa, estará asociado a tu Sim aunque cambies de aspiración.

Profesiones

Las profesiones ayudan a tu Sim a ganar dinero y obtener habilidades. Puedes elegir profesiones desde un teléfono o un ordenador. Hay muchas profesiones diferentes, y todas las trayectorias profesionales se bifurcan una vez que tu Sim haya conseguido unos cuantos ascensos. Cada profesión requiere que tu Sim suba de nivel ciertas habilidades.

Hay muchas profesiones para elegir, y todas tienen sus ventajas e inconvenientes. Unas están mejor pagadas y otras permiten a tu Sim disfrutar de más tiempo libre. Una profesión puede estar relacionada con la aspiración de tu Sim, pero no con sus rasgos ni estados de humor. Ten todo esto en cuenta a la hora de elegir una profesión.

ASCENSOS

En la pestaña Profesión puedes ver las tareas a largo plazo, las tareas diarias y el humor ideal de tu Sim. Utiliza esta información para que progrese en su profesión. Completar tareas a largo plazo pondrá el ascenso a su alcance, pero para conseguirlo tendrá que realizar tareas diarias e ir al trabajo con el humor ideal.

Los ascensos tienen varias ventajas. Tu Sim estará más feliz, ganará más dinero y tendrá que trabajar menos horas. Al conseguir ciertos ascensos también se desbloquean objetos exclusivos.

DÍAS DE VACACIONES

Tu Sim empieza con tres días de vacaciones e irá consiguiendo más a medida que trabaje. Cuando esté de vacaciones, seguirá cobrando todos los días. Puedes acumular días de vacaciones, pero recuerda que tu Sim los perderá si cambia de profesión. Los días de vacaciones se pueden pedir el día o la mañana antes de ir al trabajo.

NOTA: Puedes acumular un máximo de 99 días de vacaciones, no más. ¡No te olvides de tomarte un descanso de vez en cuando!

COLEGIO

La “profesión” de los niños y adolescentes es ir al colegio. Si llegan a la hora, completan sus tareas diarias de deberes y realizan otras tareas adicionales, sacarán mejores notas. Y si se gradúan con un buen expediente, comenzarán su profesión con buen pie. Por el contrario, si no hacen los deberes o no van a clase, sacarán malas notas, y eso puede hacer que se sientan avergonzados o que vengan los asistentes sociales.

Los estudiantes tienen la tarea diaria de hacer los deberes. Lleva su tiempo, pero siempre pueden pedir ayuda a un adulto para terminar antes. Tener buenos niveles de habilidades ayuda a hacer los deberes más rápido.

Al igual que los adultos, los niños y los adolescentes pueden pedir vacaciones el día o la mañana antes de ir al colegio.

PROFESIONES DE ADOLESCENTES

Los adolescentes también pueden desempeñar una profesión y hasta conseguir ascensos para ganar más dinero. La principal diferencia es que solo pueden trabajar a media jornada. Al fin y al cabo, tienen que ir al colegio. Algunas profesiones exigen trabajar antes o después de clase o durante los fines de semana, y cada una tiene sus horarios. Tener una profesión puede ser muy estresante para un adolescente, sobre todo si quiere hacer los deberes, estar con sus familiares y amigos o dedicar tiempo a sus aficiones, pero es una buena forma de ganar simoleones y desarrollar sus habilidades.

ACTITUD PROFESIONAL

Puedes ajustar la actitud profesional de tu Sim cuando esté en el colegio o el trabajo. Por defecto tiene el tono normal, pero puedes cambiarlo para satisfacer ciertas necesidades o adquirir ciertas emociones.

JUBILACIÓN

Los Sims pueden jubilarse de su profesión cuando llegan a la vejez. Cobrarán la mitad de su sueldo, pero no tendrán que ir al trabajo. También pueden seguir trabajando si quieren ganar más dinero. Intenta que tu Sim consiga todos los ascensos que pueda antes de jubilarse para tener la pensión máxima.

Necesidades

Los Sims tienen seis necesidades: vejiga, diversión, hambre, interacción social, energía e higiene. El hambre es la única que puede tener consecuencias mortales, pero deberías prestar atención a todas para evitar situaciones vergonzosas o estresantes.

Si una necesidad aparece en verde, no tienes que preocuparte por ella. Si aparece en amarillo, tendrás que satisfacerla pronto. Y si aparece en rojo, significa que puede afectar al humor y al comportamiento de tu Sim. Mantener las necesidades de tu Sim cubiertas hará que tenga estados de humor felices.

CONSEJOS PARA SATISFACER LAS NECESIDADES

Siempre que sea posible, los Sims se ocuparán de sus propias necesidades (a menos que sean bebés o infantiles). No obstante, si lo haces tú gestionarás mejor su tiempo y te ahorrarás problemas.

Asegúrate de satisfacer las necesidades de tu Sim antes de que se vaya al colegio, al trabajo o a dormir. ¡Algunas se satisfacen solas cuando están fuera de tu control, pero no todas!

La clave para que todas las necesidades de tu Sim estén en verde es gestionar bien el tiempo y, a ser posible, ocuparse de varias cosas a la vez. Por ejemplo, si tu Sim sale a comer con otro Sim, se satisfarán sus necesidades de hambre y de interacción social a la vez. También puedes satisfacer una necesidad cuando te estás ocupando de un capricho, una aspiración o una profesión. Por ejemplo, si tu Sim se da una ducha reflexiva, mejorará su higiene y se sentirá más inspirado, algo útil para terminar de pintar un cuadro.

TIPOS DE NECESIDADES

Hay seis tipos de necesidades, y cada una se satisface realizando determinadas acciones. Ahí van unos cuantos consejos para mantenerlas a raya.

Vejiga

La llamada de la naturaleza. Aunque esta necesidad no es peligrosa de por sí, pasarla por alto puede dar lugar a situaciones... embarazosas. La vergüenza puede empeorar y convertirse en mortificación, un estado que *sí* es potencialmente letal.

Diversión

A diferencia de las otras necesidades, la diversión funciona de forma distinta para cada Sim. A los bibliófilos les encanta leer, mientras que los Sims activos prefieren hacer ejercicio. Ver la tele, jugar, leer, bailar al ritmo de la música... La diversión de los Sims se puede aumentar de muchas formas diferentes. Si un Sim tiene un nivel de diversión bajo, se pondrá tenso y empeorarán sus habilidades.

Hambre	Al igual que los humanos, los Sims necesitan comer para sobrevivir. Esta es la única necesidad que puede causar la muerte directamente, pero por suerte tienes tiempo de sobra para satisfacerla antes de que se vuelva peligrosa. Si te ves en apuros, come algo rápido (como patatas fritas o cereales) o bebe agua directamente del grifo.
Interacción social	Esta necesidad se puede satisfacer hablando con otros Sims desde un teléfono u ordenador, pero es mucho mejor hacerlo en persona. Nunca está de más quedar con gente o hablar con otros miembros de la unidad doméstica. Invitar a otros Sims a tu casa y visitar las distintas zonas de la comunidad también son buenas alternativas.
Energía	La energía representa la fuerza física de tu Sim, y suele recuperarse cuando se duerme. La energía disminuye a medida que pasa el día, y lo hace aún más rápido si tu Sim realiza actividades físicas. Si su nivel es muy bajo, tu Sim no querrá hacer mucho más aparte de satisfacer esta necesidad, así que dale el descanso que se merece. Si necesitas recuperar energía rápido, haz que se eche una siesta o se tome un café.
Higiene	La higiene de tu Sim disminuye con el paso del tiempo, y lo hace más rápido si realiza actividades físicas. Un nivel de higiene bajo puede ponerlo de mal humor, afectar negativamente a sus habilidades sociales y hasta reducir sus posibilidades de ascender en el trabajo. La mejor forma de aumentar la higiene es darse un baño o una ducha.

Habilidades

Las habilidades representan las aptitudes de un Sim y se mejoran con la práctica. Las habilidades suelen estar relacionadas con los objetivos de aspiración y profesión, por lo que conviene aumentar su nivel. Como las habilidades solo aparecen en la lista si tu Sim las ha descubierto, es una buena idea probar todo tipo de actividades para saber qué habilidades puede desarrollar.

Los Sims pueden mejorar sus habilidades realizando tareas específicas, pero también leyendo libros de habilidad. Puedes sacarlos de la biblioteca o comprarlos por Internet. Algunos niveles de habilidad aumentan más rápido cuando tu Sim tiene un humor determinado.

HABILIDADES DE INFANTE

Los infantes tienen cinco habilidades específicas: Comunicación, Movilidad, Control de pipí y popó, Razonamiento e Imaginación.

Mejorar las habilidades de un infante tiene dos ventajas. La primera es que consigue más independencia. Por ejemplo, un nivel alto de Movilidad le permite subir escaleras y correr, y un nivel alto de Control de pipí y popó le permite ir al baño por su cuenta.

La segunda es que las habilidades de infante aumentan las habilidades de niño al pasar a la siguiente etapa de la vida. Comunicación impulsa Relación social, Movilidad impulsa Motricidad, Razonamiento impulsa Inteligencia e Imaginación impulsa Creatividad. Control de pipí y popó no está relacionada con ninguna habilidad de niño, pero al aumentar su nivel se reducen las probabilidades de accidentes y los adultos lo tienen más fácil para cambiar los pañales.

HABILIDADES DE NIÑO

Los niños tienen cuatro habilidades específicas: Relación social, Inteligencia, Creatividad y Motricidad. Al igual que las habilidades de infante, las de niño impulsan ciertas habilidades de adulto. Relación social está relacionada con Carisma, Comedia y Pillería; Inteligencia impulsa habilidades como Lógica y Ciencia espacial; Creatividad mejora habilidades como Guitarra y Pintura; y Motricidad potencia habilidades físicas y de destreza como Ejercicio físico y Programación.

HABILIDADES DE ADULTO

Las habilidades de infante y niño preparan a tu Sim para la vida adulta. Los adolescentes tienen acceso a casi todas estas habilidades.

Carisma	Fortalece las amistades y las relaciones. Es muy útil para muchas profesiones.
Comedia	Practica esta habilidad contando chistes, buscando chistes en Internet y realizando números cómicos. Es ideal para los Sims que quieren ser humoristas.
Cocina	Si tu Sim aspira a ser chef o simplemente hace la comida en casa, esta habilidad le permitirá desbloquear nuevas recetas y mejorar la calidad de sus platos.
Pesca	Mejora esta habilidad practicando o leyendo libros. Si sales de pesca, podrás traer pescado fresco a tu unidad doméstica.
Ejercicio físico	Mejora la salud de tu Sim practicando esta habilidad de distintas formas: corriendo, haciendo flexiones, nadando, etc. También puede ser beneficiosa para su profesión.

Jardinería	Esta habilidad permitirá a tu Sim cultivar su propia comida. Por supuesto, todo lo que crezca en el huerto se puede cocinar.
Guitarra	Invierte tiempo en estudiar y practicar para mejorar esta habilidad. Así podrás componer canciones y ganar un dinerillo extra.
Destreza manual	Haz que tu Sim arregle muebles rotos para mejorar esta habilidad. Con la práctica, será capaz de mejorarlos. Acuérdate de aprovechar las piezas cuando hagas una reparación.
Lógica	Lee libros y juega al ajedrez para mejorar esta habilidad. Resulta muy útil en determinadas interacciones y profesiones.
Pillería	Esta habilidad permite a tu Sim hacer trucos y realizar acciones perversas como crear muñecos de vudú.
Coctelería	Mejora esta habilidad para crear y dominar recetas de cócteles. Te vendrá muy bien para las fiestas y algunas profesiones.
Pintura	Compra un caballete para mejorar esta habilidad. Los cuadros pueden venderse para conseguir simoleones o infundirse con auras.
Piano	Practica o lee libros de piano para componer canciones y ganar dinero por derechos de autor.
Programación	Saber programar resulta útil para muchas profesiones y para ganar simoleones extra. Mejora esta habilidad practicando con un ordenador o leyendo libros de programación.
Ciencia espacial	Esta habilidad es esencial para la profesión de astronauta, pero necesitarás un cohete para mejorarla.
Videojuegos	Mejora esta habilidad en un ordenador, un equipo de juegos de movimiento, una tableta o un teléfono. Te resultará muy útil en muchas profesiones. Como todo el mundo sabe, jugar a Los Sims tiene muchas salidas.
Violín	Puedes mejorar esta habilidad tocando el violín o leyendo libros de violín. Con el tiempo, tu Sim podrá componer canciones y cobrar derechos de autor.

Caprichos

Tu Sim puede tener hasta tres caprichos basados en su humor, su aspiración, su profesión, su entorno y sus rasgos. Completa un capricho para obtener puntos de satisfacción y aprender lo básico para jugar a *Los Sims 4*.

Los caprichos van cambiando con el tiempo. Si quieres completar un capricho en concreto, elimina los que no te interesen para reemplazarlos más rápido. También puedes anclar un capricho para completarlo más tarde.

Satisfacción

Al completar caprichos y objetivos de aspiración se obtienen puntos de satisfacción. Estos puntos sirven para comprar mejoras en la tienda de recompensas. Las mejoras de gama baja tienen un efecto positivo en las necesidades y el humor, mientras que las de gama alta proporcionan a tu Sim grandes ventajas. Las mejoras pueden hacer que el hambre o la energía de tu Sim no se reduzcan o hacer que sus habilidades suban mucho más rápido de nivel. ¡No pierdas de vista las recompensas de satisfacción e invierte bien esos puntos!

Muerte

Nadie vive eternamente. Los Sims pueden morir por muchas razones: necesidades no satisfechas, emociones descontroladas, accidentes como incendios o incluso por causas naturales. Cuando mueren, la Parca aparece con una urna o una lápida. Si la pillas a tiempo, podrás suplicarle para que cambie de idea. Pero si tu Sim pasa a mejor vida, que no cunda el pánico. Puede que se aparezca como un fantasma y deambule por su antigua casa en noches oscuras y lúgubres...

OTRAS FORMAS DE JUGAR

El trabajo y las tareas domésticas no lo son todo en la vida. Tu Sim puede hacer otras muchas cosas, como veremos a continuación.

Relaciones

Si buscas una aventura, una relación estable o simplemente amistad, debes saber que la clave de las relaciones es una buena comunicación. Tu Sim puede hablar por sí mismo con otro Sim, pero también puedes dirigir las conversaciones si lo prefieres. Cambia de estrategia si ves que la cosa no funciona.

Las relaciones, ya sean platónicas o románticas, se enfriarán con el paso del tiempo si no mantienes el contacto. Como llamar por teléfono y enviar mensajes no es suficiente, lo suyo es invitar a ese Sim especial a tu casa o quedar en un sitio público para afianzar la relación. Recuerda que las barras de amistad y romance son independientes, así que pueden subir y bajar por separado.

AMISTAD

La amistad surge cuando un Sim interactúa con otro. La mejor forma de afianzar esta relación es pasar tiempo juntos y elegir las opciones de conversación adecuadas.

ROMANCE

Interactuar con la mayoría de los Sims tiene un efecto sobre su nivel de amistad, pero también hay un nivel social reservado para el romance. Elige opciones románticas durante la conversación para ligar con otro Sim, pero no te lances a la primera de cambio si quieres evitar situaciones incómodas. Las opciones de amistad son tan buenas o mejores que las de romance y mucho menos arriesgadas, por lo que ir despacio puede ser una buena idea. Como ocurre con todas las interacciones sociales, un buen nivel de Carisma nunca viene mal.

No pierdas de vista el humor de tu Sim. Un humor positivo (como Coqueto, Feliz o Seguro) facilita el ligoteo, mientras que uno negativo (como Enfadado, Aburrido o Tenso) lo dificulta.

CITAS Y MATRIMONIO

Los Sims compatibles pueden empezar a salir y hasta casarse si así lo desean. Las citas son una buena forma de afianzar una relación y conseguir recompensas.

ENEMIGOS

No hace falta llevarse bien con todo el mundo. De hecho, igual que puedes mejorar una relación, puedes hacer que empeore. ¡Elige opciones mezquinas para que otro Sim te declare su enemistad!

Bebés y niños

Puedes crear Sims jóvenes (infantes, niños y adolescentes) en Crear un Sim, pero también existen opciones más orgánicas para que crezca la familia de tu Sim.

ADOPCIÓN

Los Sims pueden adoptar bebés, infantes y niños mediante la opción de unidad doméstica en un ordenador. Verás una lista de los peques en adopción. Elige uno y paga 1000 simoleones: ¡tu Sim irá a recoger al nuevo miembro de la familia!

EMBARAZO

Si dos Sims que pueden tener hijos se juntan, puedes elegir la opción Ir a por un bebé. Puedes comprar un test de embarazo (15 simoleones) en un retrete para saber si tu Sim está embarazada o enterarte más adelante.

El embarazo dura tres días, y durante ese tiempo tu Sim estará enferma y dolorida. El parto puede tener lugar en casa o en un hospital, y tu Sim se sentirá *muy* incómoda. ¡Acuérdate de tener una cuna preparada para tu bebé!

Existen varias formas de influir en el sexo del bebé y aumentar las probabilidades de tener gemelos o trillizos. ¡A ver si las descubres!

CREAR UN SIM

Siempre tienes la opción de añadir nuevos Sims a la familia con Crear un Sim. Sin embargo, no puedes crear bebés. Los infantes son los Sims más jóvenes que puedes crear.

Gestionar unidades domésticas

Tal vez tu adolescente ha crecido y quiera independizarse; quizá tu Sim mantiene una relación y desea irse a vivir con su pareja; o puede que quieras que un compañero pesado se busque otra casa. La opción Gestionar unidades domésticas te permite añadir Sims a tu unidad doméstica o hacer que se busquen la vida por su cuenta.

Selecciona Gestionar mundos para que un Sim se mude. Elige la unidad doméstica que quieres modificar, dale al botón “...” y selecciona Gestionar unidad doméstica. Desde aquí puedes editar, añadir o quitar Sims de la unidad doméstica mediante Crear un Sim, poner tu unidad doméstica en un nuevo solar o transferir un Sim de una unidad doméstica a otra.

Viajar

A todos nos gusta salir de casa de vez en cuando. Saca el teléfono, llama a tus amigos y prepárate para ver mundo. Tendrás que viajar a otros lugares para descubrir bares, gimnasios, museos y mucho más. Así mejorarás tus habilidades, conocerás a nuevos Sims y hasta completarás caprichos.

GRUPOS

Puedes formar grupos de Sims para que realicen tareas juntos. En cada grupo puede haber un máximo de ocho Sims, y cada uno estará identificado por un símbolo sobre su cabeza. En los grupos puede haber Sims de tu unidad doméstica y otros Sims que hayan conocido, así que aprovecha la oportunidad para establecer relaciones.

Si viajas con otros Sims o tu Sim tiene una cita con alguien, se formará un grupo automáticamente.

Acontecimientos sociales

¡Monta un fiestón en casa! Planifica acontecimientos con el teléfono e invita a quien tú quieras. También puedes convertir estas fiestas en eventos prestigiosos. En ellos tendrás que cumplir una serie de objetivos para conseguir puntos de satisfacción y objetos.

Fiesta en casa

Todo el mundo se apunta a una fiesta. Pide un catering, prepara unos cócteles, pon buena música e invita a la gente más guay de la zona. El acontecimiento de prestigio de nivel oro desbloquea un nuevo objeto electrónico.

Cena convite

La comida es la gran protagonista de cualquier cena convite. Puedes pedir un catering o prepararla con tus propias manos. El acontecimiento de prestigio de nivel oro desbloquea un nuevo objeto de cocina.

Fiesta de cumpleaños

¡Nada como una fiesta de cumpleaños para celebrar la amistad! Haz una tarta, prepara los regalos y diviértete. El acontecimiento de prestigio de nivel oro desbloquea un nuevo objeto de dormitorio.

Boda

¿A quién no le gustan las bodas? ¡Haz que tus Sims se declaren amor eterno y pásatelo genial! El acontecimiento de prestigio de nivel oro desbloquea un nuevo electrodoméstico.

GARANTÍA

NOTA: La garantía no es válida para los productos de descarga digital.

Garantía limitada

Electronic Arts garantiza al comprador original de este producto que el soporte de grabación en el que se ha grabado el producto no sufrirá defecto alguno de materiales ni de fabricación, en un periodo de **90 días** a partir de la fecha de la compra original. Durante este periodo, los soportes de grabación defectuosos serán sustituidos siempre y cuando el producto original se devuelva a Electronic Arts* junto con el justificante de compra, una descripción de los defectos por escrito, nombre, dirección y teléfono de contacto. Esta garantía es adicional y no afecta a ninguno de sus derechos estatutarios en modo alguno. Esta garantía no es aplicable a los programas informáticos en sí mismos, que se proporcionan "tal cual", ni tampoco es aplicable y se declarará nula si el defecto del soporte ha sido originado por abuso, uso indebido, negligencia, pérdida, daños o desgaste por uso.

DEVOLUCIONES TRAS LA GARANTÍA

Transcurrido el periodo de 90 días de garantía, se sustituirá el soporte dañado, siempre y cuando haya existencias y si el soporte original se devuelve a Electronic Arts* junto con el justificante de compra y el ingreso en cuenta o transferencia bancaria por valor de 15€ por cada disco a sustituir. Recuerde incluir una descripción completa del defecto, su nombre, dirección y un número de teléfono de contacto.

Para más información, dudas o preguntas sobre las sustituciones de garantía u otros temas técnicos, contáctenos en nuestra web: help.ea.com/es o en nuestro número de teléfono **911230490**.

*** En España, enviar a:**

Electronic Arts – Apartado de Correos 50810, 28080 Madrid, España

NOTA: se recomienda el envío por correo certificado.

¿NECESITAS AYUDA?

El equipo de atención al cliente de EA tiene como objetivo garantizar que disfrutas al máximo de tu juego, en cualquier momento y en cualquier lugar. Tanto online y en los foros de la comunidad, como por medio de chat o teléfono, nuestros expertos están a tu disposición para ayudarte.

Asistencia online

Si quieres acceder al instante a los artículos de ayuda y de preguntas más frecuentes, visita help.ea.com/es. Lo actualizamos a diario, así que haz clic aquí para ver los problemas más recientes y su solución.

Asistencia telefónica

También tienes ayuda disponible los 5 días de la semana, de 12.00 h a 21.00 h a través del número de teléfono **911 230 490** (las llamadas se cobrarán a la tarifa habitual de tu proveedor de telecomunicaciones).