

 XBOX ONE

The SIMSTM 4





AVVISO Prima di utilizzare il gioco, leggere il manuale del sistema Xbox One e il manuale degli accessori per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. www.xbox.com/support.

Importanti avvertenze per la salute: disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi.

Anche nei soggetti che non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare "attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità" durante l'utilizzo di videogiochi. I sintomi possono includere vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione, perdita temporanea dei sensi e perdita di conoscenza o convulsioni che possono generare infortuni dovuti a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti. **In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico.**

Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi, i genitori sono tenuti a osservare o farsi descrivere l'eventuale insorgenza dei suddetti sintomi. È possibile ridurre il rischio di attacchi sedendosi lontano dallo schermo, utilizzando uno schermo di dimensioni inferiori, giocando in una stanza ben illuminata ed evitando di giocare quando si è stanchi o affaticati. Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

CONTENUTO

INTRODUZIONE	03	ALTRI MODI DI GIOCARE	29
CREA UN SIM	03	GARANZIA	33
MODALITÀ COSTRUISCI.....	09	SERVE AIUTO?	34
MODALITÀ VIVI.....	14		

INTRODUZIONE

Il mondo dei Sim ti dà il benvenuto!

Vuoi guidare una famiglia verso il successo accademico e commerciale? O magari vuoi avere una casa per le feste dove i tuoi Sim possano stringere amicizie e inimicizie nonché trovare l'amore? Oppure ancora ti interessa solo seminare zizzania e confusione? È la vita del tuo Sim, quindi vivila come preferisci.

In questo manuale ti insegneremo a creare la tua prima unità familiare, a costruire una casa e a guidare le vite dei tuoi Sim. Quel che accadrà poi dipenderà però da te!

CREA UN SIM

Comandi di Crea un Sim

COMANDI	
Opzioni del catalogo	 / 
Modifica il corpo	 (mantieni) + 
Indietro	
Scorri le categorie di abiti	 / 
Annulla	
Ripristina	
Visualizza i comandi	
Alterna i menu/il gioco	Pulsante Visualizza
Menu pausa	Pulsante Menu

Schermata di gioco Crea un Sim, pannello della personalità



NOME

Dai al Sim un nome e un cognome. Per impostazione predefinita, il nome dell'unità familiare sarà il cognome del primo Sim elencato al suo interno; sarà comunque possibile modificarlo.

SESSO

Scegli tra un Sim di sesso maschile o femminile. Seleziona il menu a tendina per personalizzare le impostazioni del sesso: in questo modo influenzerai la corporatura, i gusti in fatto di abbigliamento, la fertilità e le preferenze sul gabinetto.

ETÀ

Scegli tra "Bebè", "Bambino", "Adolescente", "Giovane adulto", "Adulto" e "Anziano". L'età influenza l'aspetto, la disponibilità di aspirazioni e tratti, e molto altro.

STILE DI CAMMINATA

Questa scheda influenza lo stile di camminata del Sim. Non ha alcun impatto diretto sulla personalità del Sim.

VOCE

Scegli tra sei voci predefinite o regola manualmente quella del Sim con il cursore.

RELAZIONI

Se un'unità familiare contiene più di un Sim, qui puoi modificare le loro relazioni. Le relazioni disponibili sono determinate dall'età.

ASPIRAZIONI

Visualizza le aspirazioni del Sim. Le aspirazioni disponibili sono determinate dall'età.

TRATTI

Seleziona i tratti del Sim che ne influenzeranno la personalità. I tratti disponibili e il numero di quelli selezionabili sono determinati dall'età.

UNITÀ FAMILIARE

Questa scheda elenca i membri dell'unità familiare attuale. Il Sim contrassegnato in verde è il Sim attualmente in fase di personalizzazione. Seleziona l'opzione "Aggiungi un Sim" per creare un nuovo membro dell'unità familiare, poi scegli "Aggiungi un nuovo Sim" per creare un Sim del tutto nuovo o "Gioca con la genetica" per crearne uno geneticamente simile ai membri dell'unità familiare.

GENERA A CASO

Non vuoi occuparti della personalizzazione del Sim? Seleziona "Genera a caso" per rivoluzionarne l'aspetto. Puoi inoltre specificare le opzioni di personalizzazione che vuoi generare a caso, come per esempio gli abiti, la forma del corpo, la pettinatura e così via.

Schermata di gioco Crea un Sim



SIM

Il Sim attualmente in fase di modifica viene visualizzato al centro dello schermo. Seleziona i vari segmenti del corpo del Sim per regolarne direttamente le proporzioni.

VISO

Seleziona il viso del Sim per definirne le fattezze, tra cui quelle predefinite, il colore della pelle, i particolari dei denti e della pelle, nonché il colore dei capelli e la pettinatura. Puoi inoltre truccare il Sim e fornirgli accessori come cappelli, occhiali e gioielli.

MUSCOLATURA E PESO

Fai scorrere i cursori in su o in giù per regolare la massa muscolare e il peso del Sim. Dopo aver confermato l'aspetto del Sim, peso e massa muscolare cambieranno solo in base allo stile di vita del Sim.

CORPO

Seleziona "Corpo" per apportare cambiamenti più diretti all'aspetto fisico del Sim. Puoi selezionarne il colore della pelle o scegliere un tipo di corpo predefinito. Puoi inoltre tatuare il Sim.

TIPI DI LOOK

Usa questa sezione per scegliere tra una varietà di look e di schemi cromatici per gli abiti del Sim.

OPZIONI DI ABBIGLIAMENTO

Se vuoi apportare cambiamenti specifici agli abiti del Sim, puoi farlo selezionando cinque opzioni di abbigliamento: “Parti superiori”, “Corpo intero”, “Parti inferiori”, “Accessori” e “Scarpe”. Al loro interno, scegli le categorie più specifiche per restringere la ricerca, oppure seleziona l’opzione in cima per visualizzare tutte le scelte di abbigliamento disponibili.

PANNELLO DEL FILTRO

Le selezioni relative ad abbigliamento, accessori e trucco saranno filtrate automaticamente in base alle opzioni sul sesso del Sim e alla categoria di abiti. Seleziona il pannello del filtro per rimuovere o regolare le opzioni di filtraggio.

CATEGORIA DI ABITI

Ogni Sim dispone di sei abiti: “Quotidiani”, “Formali”, “Sportivi”, “Da notte”, “Da festa” e “Costumi da bagno”. Puoi regolare gli abiti del Sim come ritieni opportuno sul momento, oppure modificarli in seguito selezionando un cassettoni o uno specchio. Puoi salvare cinque varianti di abito per stile.

Età

Nessuno rimane giovane per sempre. I Sim trascorrono un certo periodo di tempo in una fascia di età prima di passare a quella seguente. Le fasce di età sono caratterizzate da specifiche opzioni di abbigliamento, disponibilità di aspirazioni e tratti, scelte di dialogo, percorsi professionali e molto altro. Puoi regolare le opzioni di invecchiamento del Sim all’interno di “Opzioni di gioco” sotto “Modalità di gioco”.

Puoi inoltre far passare automaticamente di età un Sim organizzando una festa di compleanno. Controlla la Simologia del Sim per osservare l’avanzamento dell’età.

NOTA: la durata dell’età può essere regolata nelle impostazioni scegliendo tra “Corta”, “Normale” e “Lunga”. L’invecchiamento può anche essere disattivato del tutto!

NEONATO

I neonati non possono essere creati in “Crea un Sim”. I Sim devono adottarli o diventare genitori dei propri, se sono in grado di procreare. I neonati dovranno essere puliti, nutriti e circondati di affetto, quindi fai in modo che la tua unità familiare sia pronta al loro arrivo! Consulta la sezione Neonati e bambini per ulteriori dettagli.

BEBÈ

I bebè non possono scegliere un'aspirazione, ma possiedono un tratto. I tratti dei bebè sono specifici della loro età, e ne influenzeranno la personalità e lo sviluppo delle abilità. I bebè possono muoversi per lo scenario, ma avranno bisogno di un adulto che si prenda cura dei loro bisogni. Assicurati che il Sim adulto badi al bebè o un assistente sociale verrà a bussare alla tua porta! I Sim adulti ricevono stati umorali positivi interagendo con i bebè, quindi assicurati di approfittare di questi momenti preziosi.

I bebè possono imparare a prendersi cura dei propri bisogni nel corso del tempo e le abilità che svilupperanno come bebè daranno impulso a quelle che avranno da bambini. Consulta la sezione Abilità dei bebè per ulteriori dettagli.

BAMBINO

I bambini possiedono un'aspirazione e un tratto. Sono più indipendenti dei bebè: sanno prendersi cura dei propri bisogni, andare a scuola e iniziare a stringere relazioni complesse. Avranno comunque bisogno degli adulti per le azioni più complesse, come cucinare pasti e guadagnare denaro.

Le abilità che un bambino affina danno impulso a quelle che avrà da adulto, così come le abilità sviluppate da bebè danno impulso a quelle che ha da bambino. Consulta la sezione Abilità dei bambini per ulteriori dettagli.

ADOLESCENTE

Gli adolescenti costituiscono la fascia intermedia tra bambini e adulti. Hanno accesso alle aspirazioni degli adulti e possono scegliere due tratti. Possono inoltre compiere azioni complesse e scegliere carriere semplici (consulta la sezione Carriere per adolescenti per ulteriori dettagli), ma dovranno comunque andare a scuola ogni giorno feriale. Gli adolescenti sono inoltre inclini ai mutamenti di umore.

GIOVANE ADULTO, ADULTO, ANZIANO

Come giovani adulti, i Sim possono godersi la piena libertà dell'età adulta. Possono trasferirsi dalle loro case, intraprendere carriere e stringere relazioni serie. Gli adulti hanno un ampio ventaglio di aspirazioni tra cui scegliere e possono avere in tutto tre tratti. Adulti e giovani adulti impiegano più tempo a passare alla fascia di età successiva, quindi avrai più tempo per raggiungere gli obiettivi di carriere e aspirazioni.

Gli anziani si differenziano poco dagli altri adulti. Possono ritirarsi dalle loro carriere, ma non sono in grado di compiere sforzi fisici intensi senza rischi per la salute. Possono inoltre morire di vecchiaia in qualsiasi momento, quindi non dare per scontato il poco tempo di cui dispongono!

Tratti

I tratti definiscono la personalità del Sim. Ogni Sim deve possedere un tratto, ma gli adulti possono averne fino a tre. I tratti influenzano l'umore, le scelte di dialogo, il godimento delle attività e la reazione a certi ambienti e persone da parte del Sim.

I bebè possiedono tratti specifici, mentre bambini e adolescenti hanno una ristretta selezione dei tratti degli adulti. Il Sim non può cambiare i propri tratti una volta impostati, quindi scegli con cura!

NOTA: alcune combinazioni di tratti non sono ammissibili. Per esempio, un Sim non può essere allegro e pessimista, oppure buongustaio e ghiottone.

MODALITÀ COSTRUISCI

Scenario

Ora che hai creato il tuo Sim, è il momento di trovargli un posto dove vivere. Il Sim può trasferirsi in uno di questi tre scenari: Willow Creek, Oasis Springs e Newcrest. Ciascuno scenario propone strutture, unità familiari, lotti e abitazioni disponibili differenti. Il Sim può sempre visitare altri scenari per accedere a strutture diverse o per conoscere gente nuova.

Trasferimento

Una volta scelto uno scenario, deciderai dove vivrà la tua unità familiare. Seleziona una casa disponibile per l'acquisto o compra un lotto vuoto e costruisci la tua dimora dalle fondamenta. Se scegli una casa prefabbricata, puoi anche averla con i mobili o senza. Il costo di un lotto dipende dalla sua posizione, dimensione e dagli oggetti già presenti al suo interno.

Inizi con 20.000 simoleon in contanti e ne ricevi 2.000 per ciascun Sim aggiuntivo nell'unità familiare, quindi spendi con oculatezza. Puoi sempre trasferire l'unità familiare in seguito, quando il tuo Sim disporrà di più denaro e risorse.

Comandi della modalità Costruisci

COMANDI DI MENU

Conferma	
Indietro	
Cerca (in certi menu)	
Destra	
Giù	
Sinistra	
Su	
Visualizza i comandi	
Alterna i menu/il gioco	Pulsante Visualizza
Menu di pausa	Pulsante Menu

COMANDI DI GIOCO

Seleziona	
Indietro	
Fai una panoramica	 (mantieni) + 
Strumento Contagocce rapido	
Strumento Progetta rapido	
Sposta il puntatore	
Zoom/Ruota la visuale	
Annulla	
Ripristina	
Visualizza i comandi	

COMANDI DI GIOCO

Attiva/disattiva la griglia	
Attiva/disattiva la visuale dall'alto	
Piano inferiore	
Scorri la visuale in sezione dei muri	
Piano superiore	
Alterna i menu/il gioco	Pulsante Visualizza
Menu Pausa	Pulsante Menu

Schermata di gioco della modalità Costruisci



INFORMAZIONI SUL LOTTO

Dai un nome al lotto e definisci le sue caratteristiche, come il numero di camere da letto e di bagni. Puoi inoltre visualizzare una panoramica del valore e delle dimensioni del lotto.

TRATTI DEL LOTTO

Come i Sim, anche il lotto può possedere dei tratti capaci di influenzare gli umori di qualsiasi Sim nel lotto, oppure attirare (o scoraggiare) i Sim in visita. Assicurati di scegliere i tratti del lotto in base ai Sim che vi vivono.

STRUMENTI AVANZATI

Usa questi strumenti per gestire sezioni specifiche del lotto, oppure per modificare la casa nel suo insieme. Per modificare direttamente l'aspetto o la collocazione di un oggetto, dovrai selezionare gli strumenti "Seleziona", "Contagocce", "Strumento Progetta" o "Martello". Puoi inoltre salvare il lotto nella tua biblioteca, spostare la casa in un punto diverso del lotto o demolire completamente ogni oggetto presente nel lotto. L'ultimo strumento cambierà l'ora del giorno, in modo che tu possa vedere che aspetto ha il lotto di giorno e di notte.

ALTRI STRUMENTI

La modalità Vivi ti porterà dalla modalità Costruisci alla modalità Vivi. Apri la tua biblioteca per scegliere tra le opzioni predefinite. La bacheca delle notifiche elencherà qualsiasi informazione di rilievo sull'unità familiare.

CERCA

Usa la funzione "Cerca" per raggiungere direttamente la sezione o l'oggetto che cerchi, se hai in mente un oggetto o un tipo di oggetto specifico.

COSTRUISCI

La funzione "Costruisci" suddivide per tipo gli oggetti e i mobili disponibili, ed è utile soprattutto durante la costruzione degli esterni della propria casa per aggiungere porte, finestre o carte da parati. Usa questo strumento per creare fondamenta e muri, costruire piscine, piantare alberi o allineare recinti. Puoi inoltre salvare le stanze che hai creato o selezionare un tipo di stanza già predefinito.

OGGETTI PER STANZA

Quando arriva il momento di iniziare a decorare, seleziona questa opzione per ordinare i mobili disponibili per tipo di stanza. Per esempio, seleziona la scheda "Cucina" se hai intenzione di acquistare un forno a microonde, oppure scegli "Cameretta" se devi acquistare oggetti adatti a neonati, bebè o bambini.

OGGETTI PER FUNZIONE

Scegli questa opzione per ordinare i mobili disponibili per funzione. Per esempio, seleziona “Illuminazione” per visualizzare le lampade disponibili se hai bisogno di più luce in una stanza, oppure seleziona “Attività e abilità” per visualizzare gli oggetti interattivi per la casa del Sim.

INVENTARIO DELL'UNITÀ FAMILIARE

Individua tutti gli oggetti dell'unità familiare al momento non collocati nel lotto. Gli oggetti smarriti potrebbero finire qui mentre sposti oggetti e stanze. I tuoi Sim potrebbero inoltre guadagnare oggetti avanzando attraverso aspirazioni e carriere; controlla l'inventario dell'unità familiare per recuperarli.

Creare e mantenere unità familiari

Puoi costruire la tua casa come preferisci, ma se vuoi che i tuoi Sim siano sani e felici avranno bisogno del minimo indispensabile. Un letto, un bagno privato e una cucina o un forno a microonde soddisferanno le esigenze essenziali, ma avrai bisogno di ben altro se vorrai che i Sim si sentano davvero a proprio agio. Un modo semplice di soddisfare le esigenze essenziali consiste nell'usare la funzione “Oggetti per stanza”: è buona norma disporre di almeno un esemplare di ogni tipo di oggetto nelle stanze.

Mentre erigerai i muri o collocherai gli oggetti, ricorda che i Sim avranno bisogno di spazio per muoversi. Ogni stanza necessita di una porta e gli oggetti collocati nei punti di passaggio ostacoleranno i Sim.

DECORAZIONI

Assicurati di dedicare del tempo alla progettazione delle stanze. Non solo renderai attraente la tua casa, ma darai impulsi passivi all'umore dei tuoi Sim.

AFFIDABILITÀ DEGLI OGGETTI

Gli oggetti a basso costo si rompono più facilmente e, a meno che ai tuoi Sim non piacciono le cianfrusaglie, gli oggetti rotti ne peggioreranno l'umore. Sono inutilizzabili, quindi prima te ne occuperai e meglio sarà.

Quando un oggetto si rompe, hai alcune possibilità: puoi pagare per sostituirlo o fare in modo che un esperto lo ripari per te. Puoi inoltre chiedere ai Sim di riparare in prima persona l'oggetto, aumentandone l'abilità di manualità. Però attenzione: riparando oggetti, i Sim possono sporcarsi ed esporsi a conseguenze pericolose.

Se ti accorgi che i tuoi oggetti si rompono di frequente, potrebbe essere necessario comprare un modello di fascia superiore. Se il tuo Sim ha un'elevata abilità di manualità, può aggiornare l'oggetto per renderlo più affidabile.

PAGAMENTO DELLE BOLLETTE

Ricorda di pagare le bollette! Più risorse investirai per la tua casa, più bollette pagherai. Puoi pagare le bollette tramite un computer, il tuo telefono o una cassetta postale. Se non pagherai le bollette in tempo, la fornitura di corrente del lotto sarà interrotta.

Costruire attività

Dopo aver costruito una casa per i tuoi Sim, potrai anche costruire in città attività da visitare come bar, palestre, biblioteche e così via. È un buon modo per collocare oggetti utili vicino ai propri Sim senza dover pagare direttamente per averli a casa.

MODALITÀ VIVI

Comandi della modalità Vivi

COMANDI DI MENU	
Conferma	
Indietro	
Diminuisce la velocità del gioco	
Aumenta la velocità del gioco	
Destra	
Giù	
Sinistra	
Su	
Visualizza i comandi	
Alterna i menu/il gioco	Pulsante Visualizza
Menu Pausa	Pulsante Menu

COMANDI DI GIOCO

Seleziona	
Fai una panoramica	 (mantieni) + 
Annulla l'azione attuale	
Trascina l'elemento in modalità Vivi	
Sposta il puntatore	
Zoom/Ruota la visuale	
Diminuisce la velocità del gioco	
Aumenta la velocità del gioco	
Passa al Sim a sinistra	
Passa al Sim a destra	
Visualizza i comandi	
Attiva/disattiva la visuale sul Sim	
Seleziona il Sim seguente	
Piano inferiore	
Scorri la visuale in sezione dei muri	
Piano superiore	
Alterna i menu/il gioco	Pulsante Visualizza
Menu di pausa	Pulsante Menu

Schermata di gioco della modalità Vivi



PANNELLO DEI SIM

Qui visualizzerai l'umore e le attività attuali del Sim.

AZIONI

Elenca le azioni attuali e future del Sim. Le azioni accanto al Sim stanno attualmente avendo luogo, mentre quelle sopra il pannello dei Sim avverranno in futuro. Alcune azioni possono essere compiute in simultanea. Qui puoi inoltre annullare la gran parte delle azioni.

UMORE E STATI UMORALI

Qui puoi visualizzare l'umore e gli stati umorali attuali del Sim. I tre stati umorali più intensi appariranno in cima all'elenco, mentre quelli più lievi saranno condensati. Sposta il puntatore sopra gli stati umorali per visualizzarne i dettagli.

CAPRICCI

Il Sim penserà a un massimo di tre capricci per volta a seconda del suo umore, dei suoi tratti, delle sue aspirazioni, della sua carriera e così via. Soddisfa i capricci per guadagnare punti di soddisfazione. Puoi anche bloccare o annullare i capricci.

FONDI DELL'UNITÀ FAMILIARE

È il totale dei simoleon condiviso dall'unità familiare. Guadagni simoleon andando al lavoro, vendendo oggetti e così via. Tali fondi sono usati per comprare oggetti o pagare bollette.

CENTRA SUL LOTTO

Seleziona questa icona per centrare la visuale sul lotto della tua unità familiare.

TELEFONO

Seleziona questa icona per usare il telefono del Sim. I telefoni sono dotati di numerose funzioni: puoi pagare le bollette, chiamare i Sim e viaggiare.

UNITÀ FAMILIARE

Qui sono elencati i membri della tua unità familiare. Selezionane uno per controllarlo. Qui puoi inoltre impostare il ritmo lavorativo del Sim.

ORA

Visualizza il giorno e l'ora attuali oppure metti in pausa, riprendi o fai avanzare velocemente l'orologio del gioco; ricorda solo che non puoi riavvolgere!

ASPIRAZIONI

Il riepilogo delle aspirazioni del Sim ne elenca l'aspirazione, i progressi e gli obiettivi attuali. Qui sono visualizzati anche i punti di soddisfazione del Sim e il negozio dei premi. Scegli una nuova aspirazione selezionando la stella.

CARRIERA

Qui puoi visualizzare la carriera del Sim, incluso il programma di lavoro, il rendimento, gli incarichi a lungo termine e quelli quotidiani.

ABILITÀ

Qui troverai le abilità del Sim, i livelli individuali e i progressi attuali. Sposta il puntatore sopra un'abilità per visualizzare ulteriori informazioni. Tieni presente che saranno elencate solo le abilità che il Sim avrà acquisito.

RELAZIONI

Qui puoi fare un ripasso di tutte le relazioni del Sim. Le opzioni visualizzabili includono “Tutto”, “Amici”, “Unità familiare” e “Romantica”. Seleziona i singoli Sim dell’elenco per chiamarli.

INVENTARIO

L’inventario mostra ciò che il Sim porta con sé, come compiti, cibo o libri. Qui puoi inoltre visualizzare le collezioni dell’unità familiare.

SIMOLOGIA

Visualizza un riepilogo essenziale del Sim che include nome, età attuale, tratti, genealogia e statistiche.

BISOGNI

Tieni d’occhio questa scheda per fare in modo che il Sim sia sano e felice. La scheda elenca i sei bisogni del Sim e i relativi stati.

Umori/Emozioni

A seconda delle azioni, dell’ambiente e della personalità, il Sim può subire l’influsso di un’emozione o di un umore. Le emozioni possono influenzare le abilità, sbloccare opzioni di dialogo e azione, e rendere più probabile che il Sim ottenga promozioni lavorative. In genere le emozioni positive hanno un effetto benefico sul Sim, mentre quelle negative possono scoraggiarlo. Senza controllo, le emozioni negative possono danneggiare le relazioni di un Sim, degradarne il rendimento lavorativo e perfino ucciderlo.

Le emozioni, ricevendo sufficienti stati umorali, assumono forme più intense. La gran parte delle volte ciò sarà sottolineato dal termine “molto”: per esempio, “molto felice” o “molto a disagio”. In tale stato, tutti i bonus (o i malus) emotivi saranno particolarmente elevati.

STATI UMORALI

Gli stati umorali sono schede che appaiono nel pannello del Sim, segnalando le azioni o i fattori ambientali che stanno influenzando l’umore del Sim. Gli stati umorali hanno una durata prestabilita o perdurano per tutto il tempo in cui il Sim è in prossimità di un fattore ambientale. Gli stati umorali aggiungono punti di emozione e la gran parte dei punti definirà l’umore del Sim.

Sapere come innescare stati umorali positivi e come rimuovere o attenuare quelli negativi è fondamentale per mantenere il Sim di buon umore. Per esempio, arredare con gusto la casa procurerà bonus di felicità passiva all'unità familiare, mentre mettere in ordine in casa ridurrà il periodo in cui il Sim si sentirà a disagio. Le azioni possono introdurre stati umorali (lavarsi i denti, per esempio, infonde fiducia in sé) o ridurre la durata di uno stato umorale (come quando si fa un bagno mentre il Sim è dolorante).

TIPI DI EMOZIONI

SODDISFATTO

Questo è lo stato neutro del Sim.

EMOZIONI POSITIVE

Spesso le emozioni positive procurano bonus alle abilità. Alcuni bonus vengono applicati a tutte le abilità, mentre altri prevedono bonus specifici per certe abilità. Possono inoltre sbloccare attività e interazioni speciali o migliorare il completamento degli incarichi.

FIDUCIOSO

La fiducia in sé si acquisisce quando il Sim completa incarichi sul miglioramento personale. Ciò può avvenire lavandosi i denti, dandosi la carica allo specchio o avendo una buona giornata a scuola. Tutte le abilità vengono migliorate con la fiducia in sé, ma il carisma riceve un bonus speciale.

ENERGICO

I Sim energici sono pronti a bruciare le energie in eccesso con l'esercizio fisico! Le abilità fisiche ricevono bonus elevati.

FLIRTANTE

Il Sim si sente pieno di vita. È un ottimo momento per flirtare con il partner attuale o futuro. D'altra parte il Sim sarà più distratto del solito, quindi potrebbe essere il caso di fargli fare una doccia fredda per calmarlo. L'emozione "Flirtante" procura bonus di carisma al Sim.

CONCENTRATO

Il Sim potrà diventare concentrato dopo avere completato incarichi che richiedono uno sforzo mentale, come giocare a scacchi, svolgere ricerche online o completare lavori a casa. Tutte le abilità mentali ricevono bonus elevati.

FELICE

Il Sim si sente alla grande! La felicità si può guadagnare eseguendo compiti piacevoli come avere una bella conversazione, consumare un buon pasto o soddisfare un bisogno. La felicità può inoltre essere ispirata attraverso l'ambiente, per esempio con della buona musica o una stanza arredata con gusto. Tutte le abilità ricevono un bonus quando si è felici.

ISPIRATO

I Sim diventano ispirati mentre svolgono lavori creativi (con dipinti, libri o pasti), oppure interagendo con oggetti creativi (come opere d'arte, bonsai o musica). Il momento in cui si è ispirati è tra l'altro ottimo per creare, in quanto tutte le abilità creative riceveranno bonus elevati.

GIOCO*SO*

Il Sim è di umore allegro, quindi perché non approfittarne? Si diventa giocosi facendo gli scemi con amici e familiari o partecipando a un'attività divertente. L'emozione "Giocososo" procura un bonus al carisma e un bonus elevato alla comicità.

**"Giocososo" è l'unica emozione positiva ad avere conseguenze potenzialmente fatali. Si ride e si scherza finché qualcuno non diventa isterico!

EMOZIONI NEGATIVE

Spesso le emozioni negative hanno effetti deleteri su molte abilità, se non tutte. Nella gran parte dei casi, è meglio mitigare queste emozioni il più rapidamente possibile e cercare fin da subito il modo di evitarle.

Le emozioni contrassegnate da * possono avere conseguenze fatali se particolarmente intense e senza controllo.

FURENTE*

Qualcosa ha fatto innervosire il Sim. Potrebbe aver voglia di gridare o di rompere qualcosa, ma esistono modi più produttivi di mitigare la rabbia: può per esempio andare a fare una corsa o una doccia fredda. Le abilità fisiche e maliziose ricevono bonus positivi, ma tutte le altre abilità subiscono una diminuzione.

ANNOIATO

Se il Sim è obbligato a svolgere ripetutamente lo stesso incarico o se ha avuto una giornata piatta al lavoro o a scuola, potrebbe annoiarsi. Prova a fare qualcosa di divertente, come parlare con un altro Sim, impegnarti in un'attività gradita al tuo Sim o a farlo rilassare davanti alla TV. Tutte le abilità registrano un lieve calo quando si è annoiati.

STORDITO

L'emozione "Stordito" è solitamente causata da un evento pericoloso di qualche genere, come la folgorazione, la sconfitta in una lotta o le conseguenze di una barzelletta usata come arma. Assicurati di fare riposare il Sim quando è stordito: è uno stato di vulnerabilità che può avere esiti fatali se il Sim continua a essere coinvolto in attività pericolose. Tutte le sue abilità subiranno inoltre un notevole calo mentre sarà stordito.

IMBARAZZATO*

Se il Sim sarà vittima di un evento umiliante, potrà sentirsi imbarazzato; e se accumulerà troppi stati umorali di imbarazzo in una volta, potrà sentirsi mortificato anche fino a perdere la vita. Il modo migliore di risolvere una situazione di imbarazzo è fare in modo che il Sim si rilassi in privato o vada a letto. Quando sarà imbarazzato, il Sim registrerà un calo delle proprie abilità sociali.

TRISTE

La malinconia ti opprime? La tristezza procura bonus alle abilità creative, ma ha effetti deleteri su tutte le altre abilità. Impegnarsi in attività che ispirano felicità (soprattutto le attività creative) è un ottimo sistema per mitigare la tristezza. Un altro metodo efficace per ottenere lo stesso risultato è fare in modo che il Sim parli con altri, proprio come nella vita reale!

TESO

Il Sim è stressato, quindi è il momento di rilassarsi. Fai in modo che il Sim faccia un bel bagno o si sieda a guardare la TV. Può anche parlare con un amico o un familiare, oppure fare un discorso esortativo allo specchio. Tutte le abilità dei Sim tesi registrano un lieve calo.

A DISAGIO

Questa emozione è solitamente la conseguenza di un basso livello di molteplici bisogni come fame, vescica, energia o igiene. Il Sim può inoltre sentirsi a disagio in prossimità di una stanza o di una superficie sporca. Risolvere direttamente uno di questi problemi può anche sciogliere il senso di disagio. Tutte le abilità registreranno un lieve calo durante il disagio.

CONSIGLI SULLE EMOZIONI

TRATTI ED EMOZIONI

La personalità di un Sim può influenzarne gli umori. Per esempio, un Sim ordinato si sentirà turbato in prossimità di qualcosa di sporco, mentre un Sim che ama l'aria aperta diventerà teso se resterà al chiuso troppo a lungo.

AURE DEGLI OGGETTI

Alcuni oggetti possono essere infusi di un'aura che cambierà automaticamente l'umore di un Sim quando questi sarà in loro prossimità. Attiva le aure per cambiare in modo rapido e passivo l'umore dei Sim.

TÈ

Un modo semplice di cambiare l'umore del Sim è comprare una macchina per preparare il tè. I vari tipi di tè infonderanno varie emozioni positive nei Sim.

Aspirazioni

Le aspirazioni sono obiettivi a lungo termine indipendenti dalle carriere, per esempio diventare un culturista, guadagnare soldi a palate o trovare l'amore. Quando scegli un'aspirazione, assicurati di esaminare tutti i possibili percorsi contenuti nella sua categoria. Per esempio, "Natura" prevede tre percorsi: "Botanista indipendente", "Curatore" e "Asso della pesca". Il completamento degli obiettivi delle aspirazioni frutta punti di soddisfazione, che possono essere usati per comprare utili premi.

Per sfruttare al meglio il tempo del Sim, è buona norma correlarne aspirazioni e carriere. Per esempio, un Sim che lavora come atleta e ha l'aspirazione "Culturista" spesso può completare gli obiettivi di aspirazione e carriera in simultanea. Tuttavia un Sim completo è spesso un Sim felice, quindi scegli in libertà le aspirazioni o le carriere che preferisci.

Puoi cambiare un'aspirazione in qualsiasi momento e il Sim non perderà i progressi dell'ultima aspirazione. Gli obiettivi delle aspirazioni si basano su tutte le attività che il Sim svolge nella sua vita, quindi potrai spesso iniziare un'aspirazione con alcuni obiettivi già completati. Per esempio, se avrai terminato un'aspirazione avendo già videogiocato per almeno 4 ore, il primo obiettivo sarà già completato se sceglierai l'aspirazione "Mago dei computer".

ASPIRAZIONI DEI BAMBINI

Adulti e bambini hanno aspirazioni diverse. Anche se le aspirazioni dei bambini non saranno trasferite all'età adulta, se completate procureranno bonus alle abilità e alle aspirazioni correlate degli adulti. Per esempio, un bambino con l'aspirazione "Prodigio artistico" svilupperà più rapidamente le proprie abilità creative da adulto.

TRATTI PREMIO

Per completare un'aspirazione occorrono molto tempo e dedizione, ma facendolo il Sim riceverà un tratto premio. I tratti premio possono essere molto potenti: sono in grado di allungare la vita del Sim, riportare in vita altri Sim, creare pasti che non si guasteranno mai o perfino rendere il Sim immune al fuoco! Una volta guadagnati, i tratti premio rimangono associati al Sim anche quando sceglie nuove aspirazioni.

Carriere

Le carriere rappresentano un ottimo sistema con cui il Sim può guadagnare denaro e acquisire abilità. Puoi selezionare le carriere tramite un telefono o un computer. Esistono numerose opportunità di carriera e ciascuna carriera si divide in due rami dopo che il Sim ha ottenuto qualche promozione. Ogni carriera richiede che il Sim sviluppi certe abilità.

Sono presenti tantissime carriere tra cui scegliere, e ciascuna presenta i propri vantaggi e svantaggi. Una carriera può essere più redditizia e un'altra concedere al Sim più tempo libero, un'altra ancora può essere in correlazione con l'aspirazione del Sim, ma non con i tratti o gli umori. Assicurati di valutare attentamente vantaggi e svantaggi di ogni carriera.

PROMOZIONI

Nella scheda "Carriera" vedrai l'umore ideale nonché gli incarichi quotidiani e a lungo termine del Sim. Usa tali informazioni per far ottenere promozioni ai tuoi Sim nelle loro carriere. Il completamento di incarichi a lungo termine candiderà il Sim a una promozione, ma per ottenerla dovrà completare incarichi quotidiani e andare al lavoro con l'umore ideale.

Le promozioni sono accompagnate da una varietà di vantaggi. Non solo il Sim sarà più felice, ma otterrà anche un aumento dello stipendio e talora anche una riduzione dell'orario lavorativo. Saranno inoltre sbloccati degli oggetti esclusivi dopo che il Sim avrà ottenuto certe promozioni.

GIORNI DI VACANZA

Il Sim inizia la propria carriera con tre giorni di vacanza e ne otterrà altri lavorando. Mentre è in vacanza, il Sim viene pagato anche stando a casa. Hai la piena libertà di accumulare giorni di vacanza; ricorda solo che il Sim li perderà se cambierà carriera. I giorni di vacanza devono essere chiesti il giorno o la mattina prima di andare al lavoro.

NOTA: i giorni di vacanza hanno un limite massimo di 99, dopodiché non potrai più accumularne. Assicurati di prenderti una pausa di tanto in tanto!

SCUOLA

Bambini e adolescenti avranno una “carriera” scolastica. Andando a scuola all’ora programmata e completando incarichi quotidiani su compiti o attività extracurricolari, i voti del bambino o dell’adolescente miglioreranno. Terminare il ciclo di studi con voti alti consentirà agli studenti di partire avvantaggiati nelle loro carriere. I voti peggioreranno non completando i compiti o saltando la scuola. I voti bassi possono causare imbarazzo e perfino una visita da parte dell’assistente sociale.

Gli studenti hanno l’obiettivo quotidiano di finire i compiti. Raggiungerlo richiede un po’ di tempo, ma puoi ridurre quello di completamento con l’aiuto di un adulto. I compiti possono essere completati più velocemente con abilità elevate.

I bambini e gli adolescenti, come gli adulti, possono servirsi dei giorni di vacanza se chiedi il giorno prima o la mattina del giorno scolastico.

CARRIERE PER ADOLESCENTI

Come gli adulti, gli adolescenti possono intraprendere una carriera e cercare di ottenere promozioni per un aumento della paga. Tuttavia gli adolescenti possono solo lavorare part time, dal momento che la loro carriera principale resta quella scolastica. Alcune carriere richiedono di lavorare nel fine settimana, alcune di lavorare prima o dopo la scuola e ogni carriera prevede orari diversi. Le carriere per adolescenti possono essere stressanti, soprattutto se l’adolescente vuole finire i compiti, coltivare i propri hobby e stare con amici e familiari, ma rappresentano un buon sistema per guadagnare qualche simoleon in più e sviluppare le abilità.

RITMI LAVORATIVI

Mentre il Sim è al lavoro o a scuola, puoi regolarne i ritmi lavorativi per la giornata. L’impostazione predefinita per il Sim è “Normale”, ma ti conviene regolare il ritmo se vuoi che soddisfi certi bisogni o emozioni.

PENSIONAMENTO

I Sim possono andare in pensione dopo essere diventati anziani. Ciò significa che percepiranno la metà dello stipendio abituale, ma non dovranno più andare a lavorare. I Sim possono continuare a lavorare dopo il pensionamento se vogliono arrotondare. È buona norma ottenere il maggior numero possibile di promozioni prima del pensionamento, in modo che il Sim possa ricevere la più alta pensione possibile.

Bisogni

I Sim hanno sei bisogni: “Vescica”, “Divertimento”, “Fame”, “Socialità”, “Energia” e “Igiene”. Solo la fame può avere conseguenze fatali se non controllata; se però vuoi scongiurare situazioni imbarazzanti o stressanti, tieni tutti i bisogni sotto controllo.

I bisogni in verde non destano preoccupazioni, il giallo significa che il bisogno deve essere soddisfatto presto, mentre il rosso indica che il bisogno è significativo quanto basta da influenzare umore e comportamento. Mantenendo un alto livello dei bisogni del Sim, questi riceverà stati umorali di felicità.

CONSIGLI PER SODDISFARE I BISOGNI

I Sim si prendono cura dei propri bisogni quando possibile (a meno che non siano neonati o bebè). Tuttavia intervenire a favore del Sim è un buon sistema per gestire il suo tempo e abbassare i livelli dei bisogni prima che diventino problematici.

Assicurati che il Sim intervenga quando i livelli dei bisogni sono bassi prima che vada al lavoro, a scuola o a letto la sera. Occorre prendersi cura di alcuni bisogni quando sono fuori dal tuo controllo, ma non di tutti!

La chiave per mantenere i bisogni del Sim in verde è la gestione del tempo e, idealmente, la risoluzione simultanea di molteplici problemi. Per esempio, facendo in modo che il Sim consumi un pasto mentre è in compagnia di un altro Sim, si aumenteranno i livelli dei suoi bisogni di fame e socialità in simultanea. Puoi gestire un bisogno anche mentre ti occupi di un capriccio, un’aspirazione o una carriera: facendo una doccia riflessiva, per esempio, si aumenterà il livello di igiene rendendo ispirato il Sim, il che potrebbe servire per completare un nuovo dipinto.

TIPI DI BISOGNI

Esistono sei tipi di bisogni e ciascuno deve essere soddisfatto compiendo azioni diverse. Di seguito esamineremo ciascun bisogno dando consigli su come gestirli.

Vescica

La natura chiama. Anche se questo bisogno non è direttamente pericoloso, un basso livello di vescica senza controllo può dare luogo a... situazioni imbarazzanti. L'imbarazzo può degenerare in mortificazione, che è potenzialmente fatale.

Divertimento

A differenza di altri bisogni, l'aumento del livello di divertimento dipende dal singolo Sim. I topi di biblioteca, per esempio, adorano leggere, mentre i Sim attivi traggono piacere dall'esercizio fisico. Guardare la TV o giocare, leggere o ballare ascoltando la musica, esistono molti modi in cui i Sim possono aumentare il proprio livello di divertimento. Un Sim dal basso livello di divertimento diventerà teso, con il possibile peggioramento delle sue abilità.

Fame	Come gli esseri umani, i Sim hanno bisogno di mangiare per sopravvivere. Questo è l'unico bisogno che può portare direttamente alla morte se non controllato, ma per fortuna hai molto tempo per soddisfarlo prima che diventi pericoloso. Ricorda che i pasti veloci (come quelli a base di patatine o cereali) vanno bene se sei di fretta, come pure bere acqua da un lavandino.
Socialità	La socialità può essere aumentata parlando con altri Sim al computer o al telefono, ma il modo migliore è parlarci di persona. Fai in modo che il Sim esca e incontri altri Sim o che parli con gli altri membri della sua unità familiare. Anche invitare Sim a casa propria e raggiungere aree comunitarie sono ottimi sistemi per migliorare la socialità.
Energia	L'energia rappresenta la forza fisica del Sim e in genere si recupera con il sonno. L'energia diminuisce con il trascorrere delle ore e il calo è più veloce quando il Sim svolge attività fisica. Quando il suo livello sarà basso, il Sim non avrà voglia di fare molto a parte cercare di soddisfare questo bisogno, quindi assicurati che si riposi a dovere. Fare pisolini e bere caffè sono ottimi sistemi per migliorare l'energia in fretta.
Igiene	L'igiene del Sim diminuirà nel corso del tempo e il calo sarà più veloce quando svolgerà attività fisica. Un basso livello di igiene influenzerà umore e abilità sociali, e potrà perfino pregiudicare le promozioni lavorative. Il modo migliore di aumentare l'igiene è fare un bagno o una doccia.

Abilità

Le abilità rappresentano le capacità individuali del Sim che migliorano con la pratica. I livelli di abilità sono spesso collegati agli obiettivi di carriera e aspirazioni, quindi assicurati di migliorare le abilità nei momenti di pausa. Le abilità vengono elencate solo dopo che il Sim le scopre, quindi cerca di fare in modo che i tuoi Sim si cimentino in una varietà di attività per sapere quali abilità possono acquisire.

Naturalmente puoi sviluppare le abilità del Sim interagendo direttamente con le attività, ma puoi anche leggere libri sulle abilità. Tali volumi sono reperibili nelle biblioteche e acquistabili online. Alcuni livelli di abilità aumentano più velocemente quando il Sim è di un umore particolare.

ABILITÀ DEI BEBÈ

I bebè hanno cinque abilità distinte: “Comunicazione”, “Movimento”, “Vasino”, “Pensiero” e “Immaginazione”.

Lo sviluppo delle abilità del bebè comporta due vantaggi. Anzitutto, più sviluppate sono le abilità, più il bebè diventa autosufficiente e capace. Per esempio, un bebè con l'abilità di movimento sviluppata è in grado di salire le scale o di correre, mentre un'abilità di vasino sviluppata significa che il bebè può servirsi del vasino in autonomia.

In secondo luogo, lo sviluppo di un'abilità del bebè dà impulso alle sue abilità da bambino quando passa di età. L'abilità di comunicazione dà impulso a quella sociale, l'abilità di movimento a quella motoria, l'abilità di pensiero a quella mentale e l'abilità di immaginazione a quella creativa. L'abilità di vasino non ha un'abilità correlata dei bambini, ma il suo sviluppo ridurrà le probabilità di incidenti e semplificherà il cambio dei pannolini da parte degli adulti.

ABILITÀ DEI BAMBINI

I bambini hanno quattro abilità distinte: “Socialità”, “Mentale”, “Creatività” e “Motoria”. Come nel caso delle abilità dei bebè, sviluppare al massimo le abilità dei bambini dà impulso alle abilità correlate degli adulti. La socialità è correlata ad abilità degli adulti come carisma, comicità e malizia, l'abilità mentale dà impulso ad abilità come logica e missilistica, la creatività migliora abilità come chitarra e pittura, mentre l'abilità motoria intensifica abilità fisiche e di destrezza come forma fisica e programmazione.

ABILITÀ DEGLI ADULTI

Le abilità dei bebè e dei bambini preparano il Sim alle abilità degli adulti. Gli adolescenti hanno accesso alla gran parte di tali abilità.

Carisma	Rafforza le amicizie e le relazioni positive. Utile per molte carriere.
Comicità	Sviluppa questa abilità raccontando barzellette, cercando barzellette online ed eseguendo numeri. Utile per i Sim che vogliono diventare comici.
Cucina	Che il tuo Sim sia un aspirante chef o si limiti a cucinare a casa, lo sviluppo di questa abilità sblocca nuove ricette e migliora la qualità dei pasti.
Pesca	Migliora questa abilità attraverso l'attività di pesca o i libri. Pesca per procurare del pesce da cucinare alla tua unità familiare.
Forma fisica	Migliora la salute del Sim sviluppando questa abilità in una varietà di modi: correndo, facendo flessioni, nuotando e così via. Potrà essere vantaggiosa anche per la tua carriera.

Giardinaggio	Migliorando l'abilità di giardinaggio, il Sim può coltivare il proprio cibo. Il cibo coltivato nell'orto può essere utilizzato per cucinare.
Chitarra	Dedica del tempo allo studio e alla pratica per sviluppare questa abilità e per sbloccare la capacità di scrivere canzoni, che può fruttare soldi in più ai Sim.
Manualità	Fai in modo che il Sim ripari gli oggetti rotti per sviluppare la manualità. Con la pratica, i Sim possono aggiornare l'arredamento. Assicurati di recuperare parti dopo aver completato le riparazioni.
Logica	Leggi libri e gioca a scacchi per sviluppare la logica, utilizzata in molte interazioni e carriere.
Malizia	Lo sviluppo della malizia consente al Sim di giocare brutti tiri o di compiere azioni maligne, come creare bambole vudù.
Mixologia	Sviluppa la mixologia per creare e impadronirti delle ricette delle bevande. La mixologia è utile per le feste e alcune carriere.
Pittura	Compra un cavalletto per migliorare l'abilità di pittura. I dipinti possono essere venduti per guadagnare simoleon o essere infusi di aure.
Pianoforte	Esercita questa abilità o leggi libri sul pianoforte per creare canzoni e guadagnare in diritti d'autore per il loro uso.
Programmazione	Programmare è utile per molte carriere e per guadagnare qualche simoleon in più. Sviluppa l'abilità esercitandoti al computer o leggendo libri sulla programmazione.
Missilistica	Essenziale per la carriera di astronauta, ma dovrai possedere un razzo spaziale per svilupparla.
Videogioco	Migliora questa abilità con un computer, un tappetino da gioco, un tablet o un telefono. L'abilità di videogioco è utile per molte carriere e, come tutti sappiamo, giocare a The Sims è particolarmente vantaggioso!
Violino	Questa abilità si migliora esercitandosi con un violino e leggendo libri sullo strumento. Alla fine il Sim saprà creare canzoni per guadagnare in diritti d'autore.

Capricci

Il Sim può avere un massimo di tre capricci per volta basati su umore, aspirazione, carriera, ambiente e tratti. Completa un capriccio per guadagnare punti di soddisfazione e imparare i fondamentali di gioco di *The Sims 4*.

I capricci saranno sostituiti con il trascorrere del tempo. Se sei impaziente di completare un capriccio, assicurati di eliminare qualsiasi capriccio indesiderato per sostituirli più velocemente. Puoi anche bloccare un capriccio che vuoi completare in seguito.

Soddisfazione

I punti di soddisfazione vengono conferiti per avere completato capricci e obiettivi delle aspirazioni, e possono essere usati nel negozio dei premi per comprare aggiornamenti. Gli aggiornamenti di fascia bassa danno impulso immediato a bisogni o umori, mentre quelli di fascia alta forniscono potenti extra al Sim. Gli aggiornamenti possono per esempio arrestare il calo della fame o dell'energia del Sim, oppure dare loro un notevole impulso per sviluppare abilità. Assicurati di valutare i potenziali premi di soddisfazione e di accumulare i punti!

Morte

Nessuno vive per sempre. I Sim possono morire per una varietà di motivi: bisogni ignorati, emozioni senza controllo, incidenti (come gli incendi) o anche vecchiaia. Quando muoiono, il Tristo Mietitore si presenta per consegnare una lapide o un'urna commemorativa e riuscendo a prenderle potresti implorarlo di cambiare idea! Ma se il Sim passa a miglior vita, non disperare: potresti vedere il suo fantasma aggirarsi per antiche dimore durante notti buie e tempestose...

ALTRI MODI DI GIOCARE

La vita non è fatta solo di lavoro e noiose incombenze. Ecco alcune delle opportunità di cui puoi approfittare mentre i tuoi Sim vivono le loro vite!

Relazioni

Che tu sia in cerca di un flirt, di una storia duratura o di una grande amicizia, la chiave di qualsiasi relazione è la comunicazione. Il Sim può comunicare naturalmente con un altro Sim o puoi essere tu a orientare le sue conversazioni. Prova strategie nuove e diverse quando il piano attuale non si rivela adatto.

Le relazioni, platoniche o romantiche che siano, peggioreranno nel corso del tempo se si perderanno i contatti. Le telefonate e i messaggi non saranno particolarmente utili per le relazioni, quindi assicurati di invitare un altro Sim a casa tua o in un posto pubblico per migliorare davvero la relazione. E ricorda che le barre di amicizia e romanticismo sono distinte l'una dall'altra, nel senso che puoi far aumentare e diminuire l'una o l'altra in modo indipendente.

AMICIZIE

Le amicizie si stringono quando due Sim interagiscono fra loro. Il modo ideale di migliorare una relazione consiste nel trascorrere del tempo insieme scegliendo fra una varietà di opzioni di conversazione positive.

RELAZIONE ROMANTICA

Mentre l'interazione con la gran parte dei Sim influenza il livello di amicizia, esiste uno speciale livello sociale riservato alle relazioni romantiche. Scegli le opzioni di conversazione romantiche per corteggiare un altro Sim, ma cerca di non avere troppa fretta per evitare conversazioni imbarazzanti! Ricorda che le opzioni amichevoli sono valide quanto le rischiose opzioni romantiche (se non migliori) e procedere con i piedi di piombo potrebbe essere una buona idea. E come nel caso di tutte le interazioni sociali, non guasta sviluppare il proprio carisma!

Ricorda di tenere d'occhio l'umore del Sim. Gli umori positivi (soprattutto "Flirtante", "Felice" e "Fiducioso") daranno impulso ai corteggiamenti del Sim, mentre gli umori negativi (soprattutto "Furente", "Annoiato" e "Teso") saranno deteriori.

APPUNTAMENTI E MATRIMONIO

I Sim compatibili possono iniziare a darsi appuntamento fino ad arrivare al matrimonio, se così desiderano. Gli appuntamenti rappresentano inoltre un ottimo sistema per sviluppare una relazione e guadagnare premi.

NEMICI

Non tutte le relazioni devono essere cordiali. Proprio come puoi farle migliorare, puoi anche farle peggiorare. Serviti delle opzioni sociali perfide per dichiarare tuo nemico un altro Sim!

Neonati e bambini

Puoi creare giovani Sim (bebè, bambini o adolescenti) in "Crea un Sim", ma se vuoi che il Sim faccia crescere la propria famiglia in modo organico, hai alcune opzioni.

ADOZIONE

I Sim possono adottare neonati, bebè o bambini attraverso l'opzione dell'unità familiare al computer. Ti sarà fornito un elenco dei bambini adottabili; scegli quello desiderato, paga 1.000 simoleon e il Sim andrà a prendere il nuovo membro della famiglia!

GRAVIDANZA

Se un Sim fertile va d'accordo con un Sim capace di ingravidare, possono avere un figlio scegliendo "Cerca di avere un figlio". Il Sim potenzialmente gravido può quindi comprare un test di gravidanza (15 simoleon) in un gabinetto, oppure riceverai informazioni sulla sua gravidanza in seguito.

La gravidanza dura tre giorni durante i quali il Sim sarà indisposto e dolorante. Le doglie possono aver luogo a casa o in un ospedale e il Sim sarà *molto* a disagio. Assicurati di avere una culla pronta per il neonato!

Esistono alcuni modi in cui puoi influenzare il sesso del nascituro e aumentare le probabilità di un parto gemellare o trigemino. Cerca di fare attenzione!

CREA UN SIM

Naturalmente puoi sempre aggiungere Sim alla tua famiglia in qualsiasi momento attraverso "Crea un Sim". Tuttavia non puoi creare neonati: i bebè sono i più giovani disponibili in "Crea un Sim".

Trasferimenti

Forse il tuo adolescente è cresciuto e vuole andare a vivere altrove; magari il tuo Sim ha stretto una relazione e vuole che il partner vada a stare da lui; oppure è possibile che tu voglia convincere un coinquilino difficile a trovarsi un'altra sistemazione. Attraverso "Gestisci le unità familiari", puoi aggiungere Sim esistenti alla tua unità familiare o fare in modo che membri dell'unità familiare vadano a stare per conto loro.

Per trasferire un singolo Sim, dovrai raggiungere "Gestisci gli scenari". Seleziona l'unità familiare che desideri modificare, poi l'icona "..." e infine "Gestisci l'unità familiare". Qui puoi modificare, aggiungere o rimuovere Sim da un'unità familiare attraverso "Crea un Sim", trasferire l'unità familiare in un nuovo lotto o trasferire un Sim da un'unità familiare a un'altra.

Viaggiare

A volte hai proprio voglia di uscire di casa. Usa il telefono, invita un po' di amici e andate a vedere il mondo. Dovrai recarti in nuovi posti per vedere le tante attrazioni locali, come bar, lounge bar, palestre, musei e così via. Fallo per migliorare le abilità, conoscere nuovi Sim o magari per completare capricci.

GRUPPI

Puoi formare gruppi di Sim per far svolgere loro degli incarichi insieme. Un gruppo può contenere fino a otto Sim e ciascun membro sarà contrassegnato da un simbolo specifico sopra la testa. I gruppi possono essere creati dai membri della tua unità familiare o da qualsiasi Sim che hanno conosciuto, quindi approfitta di queste opportunità per stringere relazioni.

Viaggiando con altri Sim, formerai automaticamente un gruppo; ciò accadrà anche se il tuo Sim avrà un appuntamento.

Eventi sociali

Porta la festa a casa tua! Pianifica eventi dal telefono e invita tutta la gente che vuoi. Puoi scegliere di rendere le feste degli eventi di prestigio, il che ti presenterà una serie di obiettivi da raggiungere premiandoti con punti di soddisfazione ed eventuali oggetti.

Festa in casa	Tutta la gente più in vista frequenta le feste migliori. Assumi dei fornitori di catering, mixa un po' di bevande, metti della buona musica e invita da te le maggiori personalità cittadine. Vincere un evento di prestigio di livello d'oro sblocca un nuovo oggetto elettronico.
Festa con cena	Il cibo è la base di qualsiasi festa con cena riuscita. Assumi il tuo fornitore di catering personale o cucina senza tregua in prima persona. Vincere un evento di prestigio di livello d'oro sblocca un nuovo oggetto per la cucina.
Festa di compleanno	Le feste di compleanno rappresentano un'eccellente opportunità di festeggiare i momenti più importanti dei propri amici! Prepara la torta, porta regali e divertiti. Vincere un evento di prestigio di livello d'oro sblocca un nuovo oggetto per la camera da letto.
Matrimonio	Chi non adora i matrimoni? Divertiti alla grande a combinare unioni tra i tuoi Sim! Vincere un evento di prestigio di livello d'oro sblocca un nuovo elettrodomestico per la cucina.

GARANZIA

NOTA: la garanzia non vale per i prodotti in forma di download digitale.

Garanzia limitata

Electronic Arts garantisce all'acquirente originale di questo prodotto che i supporti su cui sono registrati i programmi saranno esenti da difetti di materiale o di lavorazione per 90 giorni dalla data dell'acquisto. Durante tale periodo, i supporti difettosi saranno sostituiti se il prodotto originale verrà restituito a Electronic Arts all'indirizzo sotto riportato, unitamente alla relativa prova di acquisto datata, a una descrizione dei difetti, ai supporti difettosi e all'indirizzo dell'acquirente stesso. Durante tale periodo, sarà possibile sostituire i supporti riportando il prodotto originale presso il rivenditore ove è stato acquistato, insieme a una prova di acquisto datata, a una descrizione dei difetti, ai supporti difettosi e all'indirizzo dell'acquirente stesso. Electronic Arts sostituirà i supporti danneggiati, scorte di magazzino permettendo. Questa garanzia è supplementare e non influisce in alcun modo sui diritti legali dell'acquirente. Questa garanzia non si applica ai programmi di software stessi, che sono forniti 'così come sono', né ai supporti che siano stati soggetti a uso improprio, deterioramento eccessivo o danni. In caso di malfunzionamento di qualunque genere NON spedire il supporto elettronico ad Electronic Arts, ma contatta il servizio di assistenza tecnica.

Electronic Arts Italia S.r.l.
Via Agnello 6/1
20121 Milano

SERVE AIUTO?

Il team di Customer Experience di EA è qui per assicurarsi che tu ottenga il massimo dal tuo gioco - quando vuoi, dove vuoi. Online, nei forum della community, via chat o per telefono, i nostri esperti dei giochi sono disponibili e pronti ad aiutarti.

Supporto Online

Per accedere subito a tutte le nostre FAQ e agli articoli di assistenza, vai su **help.ea.com/it**. Gli aggiornamenti sono quotidiani, entra qui per le ultime discussioni e soluzioni.

Supporto Telefonico

Puoi anche ricevere assistenza da lunedì a venerdì dalle 12:00 alle 21:00 GMT +1 (CET) chiamandoci allo **02 89877571** (i costi delle chiamate variano in funzione delle tariffe applicate dal tuo operatore).

Dalla Svizzera chiama il numero telefonico **0225 181005** (i costi delle chiamate variano in funzione delle tariffe applicate dal tuo operatore).