



VÄRLDSSKAPARVERKTYG -
BETA

LICENSAVTAL FÖR SLUTANVÄNDARE AV EA:S VERKTYG & MATERIAL

Electronic Arts Inc, dess underavdelningar, dotterbolag och licentiater (samlingsnamn "EA") ger dig en icke överförbar, icke exklusiv licens att ladda ner och/eller installera och använda en kopia av verktygsprogrammet ("Verktyget") och/eller material ("Material") (samlingsnamn "Verktyget & materialet") enbart för personligt, icke kommersiellt bruk i anslutning till EA:s produkter i enlighet med nedanstående villkor.

EA äger alla rättigheter, anspråk och intressen i Verktyget & materialet. Du får inte ändra några av EA:s varumärken eller logotyper, eller ändra eller ta bort några anmärkningar gällande EA:s varumärken eller upphovsrätter som medföljer i eller med Verktyget & materialet eller EA:s produkter. Din rätt att använda Verktyget & materialet begränsas av ovanstående licens och du får inte på något annat sätt kopiera, visa upp, distribuera, framföra, publicera, modifiera, skapa härledda verk av eller använda Verktyget & materialet. Utan begränsning av föregående mening får du inte modifiera, bakåtkompilera, bryta ned, licensiera, överföra, distribuera, skapa härledda verk av eller sälja Verktyget & materialet för att främja något kommersiellt syfte. Utan begränsning av det ovan nämnda får du inte använda Verktyget & materialet till att göra reklam för andra produkter eller företag, eller på någon sajt som driver eller främjar en serveremulator.

Du kan inkludera material som skapats med Verktyget & materialet på din personliga, icke kommersiella webbsajt för att på ett icke kommersiellt sätt främja fan-communityn för EA:s produkter och under förutsättning att du även lägger upp följande anmärkning på din sajt på samma webbsida/webbsidor där materialet ligger: "Denna sajt stöds inte av och är inte förknippad med Electronic Arts eller dess licentiater. Alla varumärken är egendom som tillhör sina respektive ägare. Spel innehåller och materialet är upphovsrättsskyddat av Electronic Arts Inc. och dess licentiater. Med ensamrätt." Du kommer inte att framhålla att din sajt stöds, är godkänd av eller förknippad med EA eller våra licentiater, eller att något annat innehåll på din sajt stöds, är godkänt av eller förknippad med EA eller våra licentiater.

VERKTYGET & MATERIALET TILLHANDAHÅLLES I "BEFINTLIGT SKICK" UTAN GARANTIER AV NÅGOT SLAG, VARE SIG UTTRYCKLIGA ELLER UNDERFÖRSTÅDDA. EA FRÅNSKRIVER SIG UTTRYCKLIGEN ALLA GARANTIER GÄLLANDE FUNKTIONALITET I SPECIFIKA SYFTEN, SÄLJBARHET OCH BROTT MOT UPPHOVSRETT.

ALLT BRUK AV VERKTYGET & MATERIALET SKER HELT PÅ EGEN RISK. EA GARANTERAR INTE ATT VERKTYGET & MATERIALET INTE ORSAKAR SKADOR PÅ DIN DATOR, DITT NÄTVERK, DIN PROGRAMVARA ELLER ANNAN TEKNISK UTRUSTNING.

EA TILLHANDAHÅLLER INGEN SUPPORT FÖR VERKTYGET & MATERIALET. VAR VÄNLIG RING INTE OCH SKICKA INGEN E-POST TILL EA:S KUNDTJÄNST GÄLLANDE VERKTYGET & MATERIALET, EFTERSOM EA INTE KAN BESVARA DESSA FRÅGOR.

UNDER INGA OMSTÄNDIGHETER SKALL EA HÅLLAS ANSVARIGA FÖR NÅGOM FORM AV DIREKTA, INDIREKTA, OFÖRUTSEDDA, SPECIELLA, STRAFFRÄTTSLIGA ELLER ANDRA SKADOR SOM UPPSTÅR PÅ GRUND AV, ELLER I RELATION TILL, DENNA LICENS, ÄVEN OM EA MEDDELATS OM RISKEN FÖR SÅDANA SKADOR.

EA FÖRBEHÅLLER SIG RÄTTEN ATT NÄR SOM HELST, OCH UTAN FÖRPLIKTELSE MOT NÅGON, DRA IN TILLGÄNGLIGHETEN AV VERKTYGET & MATERIALET, ELLER ANDRA DEM.

På EA:s begäran accepterar du att försvara, skydda och hålla EA skadeslös gällande allt ansvar, anspråk och utgifter, inklusive advokatkostnader, som uppstår på grund av dina brott mot denna licens och eller ditt bruk/missbruk av Verktyget & materialet.

EA kan göra Verktyget & materialet tillgängligt på sina sajter i USA och/eller Kanada och/eller inom EU. Du är ensam ansvarig för att känna till och rätta dig efter alla federala, statliga och lokala lagar som kan gälla ditt användande av Verktyget & materialet där du befinner dig. Genom att ladda ner någon del av Verktyget & materialet garanterar du att du inte befinner dig i något land, eller exporterar Verktyget & materialet till någon person eller plats, dit USA och/eller Kanada och/eller EU eller dess medlemsländer har ett handelsembargo.

EA kan dra in eller avbryta denna licens när som helst, oavsett skäl och helt efter eget godtycke. När licensen upphör måste du förstöra eller återlämna Verktyget & materialet till EA. Denna licens lyder under USA:s upphovsrättslagar och Kalifornisk lagstiftning (utan hänsyn till juridiska konflikter), och utgör hela avtalet mellan EA och dig gällande Verktyget & materialet.

INNEHÅLL

INSTALLERA VERKTYGET	2
STARTA VERKTYGET	2
TANGENTKOMMANDON	3
SNABBTANGENTER I WINDOWS	3
SNABBTANGENTER FÖR VERKTYG	3
VERKTYGSLISTER.....	4
VÄRLDEN I DIN HAND!	5
SKAPA NYA VÄRLDAR.....	5
TERRÄNGREDIGERING	6
FORMA TERRÄNG.....	6
MÅLA TERRÄNG	6
ROUTING	8
HAVSNIVÅ.....	9
VÄGAR OCH TROTTOARER.....	10
TOMTER	12
LÄGGA TILL NYA TOMTER.....	12
ÄNDRA I SPEL.....	13
FÖREMÅL, EFFEKTER OCH FRAMKALLARE.....	14
PLACERA OCH MANIPULERA FÖREMÅL.....	14
EFFEKTER.....	15
FRAMKALLARE.....	15
DELNING.....	15
ANVÄNDA DIN VÄRLD I SPELET	16
TIPS.....	16
ALLMÄNT.....	16
TOMTPLACERING OCH ROUTING	16
PRESTANDA	17
SPELSTIL OCH ESTETIK	17
TEKNISKT	18
ORDLISTA	19
LISTA ÖVER FRAMKALLARE OCH FÖREMÅL.....	20
FISKAR.....	20
INSEKTER	21
STENAR, ÄDELSTENAR OCH METALL.....	22
FRÖN OCH VÄXTERS VANLIGHET	24
REKOMMENDERADE FÖREMÅL PER TOMTTYP.....	25
BOSTADSTOMTER	25
LOKALER/ALLMÄNNA TOMTER	26
GRUNDSPELETS DOLDA TOMTTYPER	27
TOMTER FRÅN <i>THE SIMS 3 DESTINATION VÄRLDEN</i>	28

INSTALLERA VERKTYGET

Så här installerar du *The Sims 3 Världsskaparverktyg - Beta*:

1. Gå till communitysajten för The Sims 3 på www.thesims3.com.
2. I menyn under Spel längst upp på sidan väljer du *The Sims 3 Skapa en värld*.
Webbläsaren öppnar sidan för *The Sims 3 Världsskaparverktyg—Beta*.
3. Klicka på LADDA NER NU-knappen och följ instruktionerna på skärmen.

OBS! Du måste ha registrerat ett exemplar av *The Sims 3*, *The Sims 3 Collector's Edition* eller *The Sims 3 Destination Världen* för att ladda ner verktyget.

STARTA VERKTYGET

Så här startar du verktyget:

Spel på Windows Vista™ ligger i menyn under **Start > Spel** och på tidigare versioner av Windows™ i menyn under **Start > Program** (eller **Alla program**).

TANGENTKOMMANDON

SNABBTANGENTER I WINDOWS

ALLMÄNT

Ny värld	Ctrl-N
Öppna värld	Ctrl-O
Spara värld	Ctrl-S
Ångra/ gör om handling	Ctrl-Z/Ctrl-Y

KAMERASTYRNING—MUS

Vrid (tryck)/Zooma (scrolla) — Flytta



KAMERASTYRNING—TANGENTBORD

Flytta framåt/bakåt/vänster/höger	Upp/ner/vänster/höger piltangent
Flytta upp/ner	Q/F
Zooma in/ut	Siffertb +/Siffertb - eller W/S

OBS! Du kan ändra kamerans riktning om du vill. På menyn Visa väljer du KAMERAINSTÄLLNINGAR > KAMERAKONTROLL. Du kan invertera både den horisontella och vertikala vridningen.

SNABBTANGENTER FÖR VERKTYG

ALLMÄNT

Stäng aktuellt verktyg	Esc
Radera markerat föremål	Del

FÖREMÅLSVERKTYG

Klona markerad tomt	Skift
Vrid i steg (om föremålet är i vridningsläge)	Skift

VÄGREDIGERINGSVERKTYG

Vägföremålsval på/av	Ctrl
Koppla bort anslutna föremål	Skift

VÄGVRIDNINGSVERKTYG

Fast vridning till närmaste 15 grader	Skift
---------------------------------------	-------

TOMTFLYTTNINGSVERKTYG

Vrid i steg	Skift
-------------	-------

TERRÄNGMÅLNINGSVERKTYG

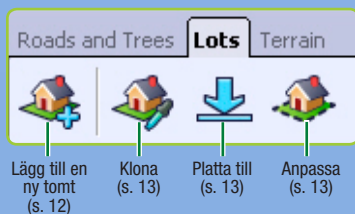
Navigeringsläge	Alt
Måla bara i raka linjer	Skift

OBS! Navigeringsläget är ett jättebra sätt att förhindra att du målar eller skulpterar över något av misstag när du lär dig hitta på renderingspanelen.

TERRÄNGPENSELVERKTYG

Navigeringsläge	Alt
Öka/minska penselstorlek	Ctrl-PgUp/Ctrl-PgDn

VERKTYGSLISTER





VÄRLDEN I DIN HAND!

Om du tyckte att du hade gudalika krafter när du spelade *The Sims 3* så vänta bara tills du provat det här verktyget! *The Sims 3 Världskaparverktyg—Beta* är ett kraftfullt verktyg som ger dig möjlighet att skapa och anpassa dina egna städer och det är samma verktyg (med några få modifieringar) som vår egen världskapargrupp använder för att skapa de städer som du får med i grundspelet eller i ett expansionspaket.

Fönstren i *The Sims 3 Världskaparverktyg—Beta* är modulära, så du kan anpassa verktygets layout medan du jobbar. Men fönstren återgår till till sitt standardutseende när du startar om verktyget.

Det här verktyget är även utbyggnadsbart! Du får mer saker att arbeta med varje gång vi släpper ett expansionspaket, förutsatt att du äger och installerar expansionspaketet.

SKAPA NYA VÄRLDAR

Så här skapar du en ny värld:

1. I filmenyn väljer du NYVÄRLD. Popupmenyn med alternativ för den nya världen öppnas.
2. Klicka på bläddringsknappen för att välja en terrängbilsfil.
♦ Terrängbilsfilen är en höjdkarta som avgör grundstorleken och formen på terrängen.
3. Sen väljer du ett öken- (arid) eller grönskande (frodig) klimat (vilket avgör de tillgängliga standardfärgerna för terrängen i din värld) och ställer in maximal karthöjd. (Varje fil i höjdkartans katalog har en siffra i filnamnet. Ställ in din maximala karthöjd på den här siffran.) Klicka på OK.

TIPS FÖR SUPERANVÄNDARE: Du kan importera och exportera olika höjdkartor för att skapa/ändra din terräng med externa program som Adobe Photoshop eller World Machine, etc. Höjdkartans fil måste vara en 16-bitars gråskala i .PNG-format och ha en av dessa storlekar: 256x256, 512x512, 1024x1024 eller 2048x2048.

TERRÄNGREDIGERING

Vare sig du vill lägga till berg eller dalar, gräs eller asfalt, så har du terrängverktyg som ger dig möjlighet att forma—och färglägga—din värld.



FORMA TERRÄNG

Höj berg, gräv ut dalar, hugg fram klippor och mycket mer.

Så här formar du terräng:

1. Klicka på TERRÄNG-fliken och välj alternativet Terrängredigeringsverktyg.
2. På höger sida av skärmen klickar du på knappen FORMA.
3. Välj en penseltyp som motsvarar den typ av formation du vill skapa.
4. Ändra penselns parametrar efter behov.
5. Flytta markören till den plats som du vill forma och håll in musknappen medan du för penseln över terrängen.

PARAMETRAR FÖR FORMPENSLAR

Storlek Avgör hur stort område som påverkas av din handling.

Styrka Ändra hur den markerade handlingen påverkar området. Ju starkare, desto mer förstärks handlingen.

Mätnad Ju större mätnad, desto mer av effekten/handlingen når kanten av penseln.

VISA OPASSERBAR TERRÄNG

Detta alternativ visar dig de branta terrängområden som bör målas med opasserbar färg för simmar (läs mer under *Routing* på sid. 8). Observera att även om den rekommenderar att du målar vatten som opasserbar, så behöver du inte göra det.



MÅLA TERRÄNG

Lägg till jord, sand, stenhällar, gräs, betong och mycket mer! Du bör bara lägga till upp till åtta olika terrängfärger per block (sektion) av världen för att den ska fungera som den ska. Om du vill se världens olika sektioner går du in under Visa > Visa blockgränser. Du kan ändra avståndet som avgör hur många sektioner du ser renderade i hög detaljnivå genom att öppna Visa > Kamerainställningar och ändra Övergångsavstånd för detaljnivå.

Så här målar du din terräng:

1. Färgdelen av terrängredigeringsverktyget innehåller några standardfärger baserade på den terrängtyp du väljer när du startar din värld. Om du vill lägga till en annan färg klickar du på LÄGG TILL för att öppna popupfönstret och väljer en speciell terrängtextur genom att först klicka på bläddringsknappen och sedan markera den önskade terrängtexturen (t.ex. sand, jord, betong, etc.).
2. Sen anger du terrängtyp i rullgardinsmenyn. Den här inställningen avgör vilken sorts ljudeffekter som uppstår när en sim går på den markerade terrängen.

TIPS FÖR SUPERANVÄNDARE: Du kan även använda din egen terrängfärg! Skapa bara en .tga- eller .dds-fil där storleken är i kvadrat, med maxstorleken 1024 x 1024 pixlar och upplösningen 72 pixlar per tum. Se till att inte använda samma namn för flera texturer eftersom *The Sims 3 Världskaparverktyg - Beta* bara kommer att hitta en av dem.

Förutom att ändra storlek och måttnad i penselparametrarna när du ska måla terrängen kan du även ändra följande:

- | | |
|-------------------------------|--|
| Automåla | Välj terrängfärger som automatiskt målas på olika höjder. Verktöget för automatisk terrängmålning använder grundfärgen (standardterränglagret) och nästa färg (standardterränglager 2) för att måla terrängen automatiskt efter höjd. Den högre höjden målas med standardtextur 2. |
| Individuellt lagerläge | Måla efter hierarkin hos färgerna i ditt fönster. Färger som ligger längre ner i listan läggs på över färger närmare toppen. I det här läget kan du även ställa in färgnivå. Om du ställer in den på 0 raderar du den markerade färgen. Vid 255 använder du färgens fulla styrka. När du ställer in en siffra mellan 0 och 255 blandas terrängfärgen med den underliggande färgen och den valda färgen. Du får olika resultat beroende på alfakanalen hos terrängfärgen. |
| Visualisera lager | Visar var det markerade terrängfärgslagret finns på renderingspanelen, men inte själva färgen. När du väljer det här alternativet kan du använda det för att radera terrängfärgen på det aktuella lagret med terrängpenseln när rutan är ikryssad. |
| Form | Välj en kvadratisk eller rund penselform. |
| Opacitet | Ju högre inställning desto mindre genomskinlig är färgen. |
| Routingopacitet | Visar eller döljer de områden där simmar och/eller kameran inte kan färdas. |

Den där pilen under penselparametrar sparar dina aktuella penselinställningar till fönstret ovanför, som heter Penslar, och du kan spara en massa olika för senare bruk.

TIPS FÖR SUPERANVÄNDARE: Om du bestämmer dig för att du verkligen inte gillar utseendet hos en av dina terrängfärger kan du välja en ny fil att ersätta den aktuella filen med (vilket byter ut alla förekomster av den gamla texturen i din värld). Du kan även högerklicka i fönstret med lagret för terrängmålningsverktyg och välja RADERA. Alla förekomster av den färgen kommer att raderas från din värld också.

TIPS FÖR SUPERANVÄNDARE: Du kan importera och exportera lager för terrängfärg. Det är bra när du vill måla en gråskalebild i ett bildprogram och sen importera bilden tillbaka till din värld. **Så här importerar/exporterar du ett lager för terrängfärg:** Högerklicka på terrängfärgen i fönstret för lager med terrängfärg och välj antingen IMPORTERA eller EXPORTERA. **Om du vill få en bild av hur ett visst lager kommer att se ut** klickar du i rutan vid Visualisera lager.

ROUTING

Routing är ett sätt att begränsa var simmar kan gå (promenera, jogga, etc.) och var kameran kan panorera. Det fungerar precis som terrängmålningsverktyg.

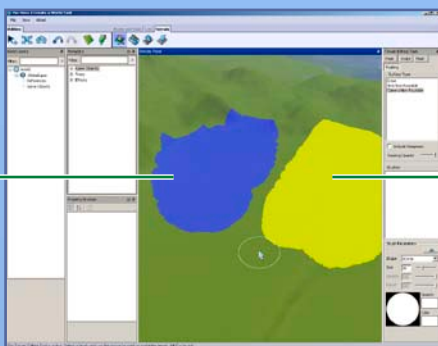
SIMMAR

Du kan bestämma var i din värld simmarna kan gå och var de inte kan gå. Du kanske vill förhindra att simmarna ger sig in på ett ställe där de kan fastna (som väldigt tätbevuxna skogar) eller områden som det skulle se underligt ut om simmarna gick på (som branta kullar eller berg).

KAMERA

Du kanske vill hålla kameran borta från områden där du inte vill att vissa saker ska synas (som kanten på din värld). Se upp så du inte skapar platser där kameran kan fastna när du spelar spelet.

Det blå området
visar var
simmarna inte
kan gå.



Det gula området
visar var kameran
inte kan åka.

Den här
skärmen
visar hur man
kan använda
kamerans
routingförbud
på ett bra
sätt.



Den här
skärmen är
ett dåligt
exempel på
kamerans
routing-
förbuds-färg.

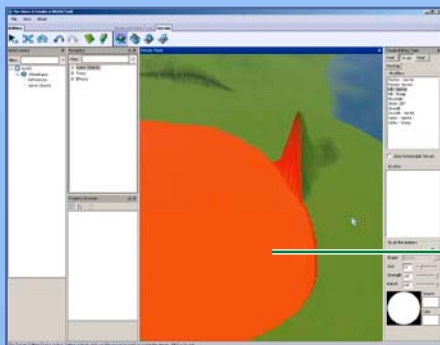


OBS! Du kan inte ställa in routing på en tomt.

◆ Du kan ändra formen och storleken på routingpenseln för både simmar och kameran.

MASKER

Lägg till masker i din värld för att förhindra att du målar eller ändrar formen i det maskerade området. Det fungerar precis som terrängmålningsverktyget, måla bara över det område som du vill maskera.

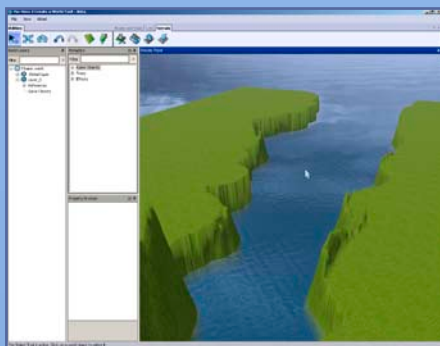


Det röda området som visas är maskerat och kan inte ändras.

HAVSNIVÅ

Går ditt hav för långt in i landet och täcker för stora landområden eller är din värld alldeles för torr? Med det här verktyget ställer du in hur hög—eller låg—havsnivån är.

Så här ändrar du havsnivån: Klicka på knappen HAVSNIVÅ och klicka sen på en plats på kartan där du vill att havet ska sluta. Alla områden under den nivå på din värld kommer att ligga under vatten.



VÄGAR OCH TROTTOARER

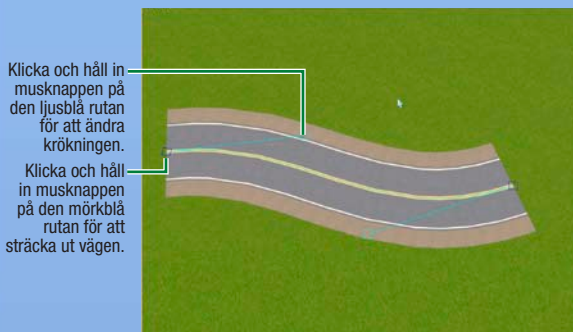
Vägar och trottoarer knyter samman din värld och dess simmar. Utan vägar kan dina simmar inte använda bilar, cyklar och mopeder. Du kan skapa vägar och trottoarer i alla storlekar och lutningar.

Så här lägger du till en väg eller trottoar:

1. Klicka på VÄGAR så öppnas fönstret för vägverktyg på din karta.
2. Klicka på PLACERA VÄG (eller PLACERA TROTTOAR), sen placerar du musen och klickar där du vill börja rita din väg. Där fästs din startpunkt.
3. Dra musen till nästa punkt på din väg och klicka. Du kan bygga ut vägen igen från den punkten med. Ju fler sektioner du har, desto mer kan du manipulera vägen.

TIPS FÖR SUPERANVÄNDARE: Om du håller in vänster musknapp medan du drar ut vägen kan du ändra vägens krökning medan du placerar ut den. Släpp upp musknappen för att skapa en fästpunkt, dra ut vägen till nästa punkt och klicka för att placera vägen.

Så här flyttar du en väg (eller trottoar): Klicka på verktyget Flytta världsföremål och klicka sen eller dra ut den mörkblå rutan för att flytta eller sträcka ut vägen. Du kan även klicka och dra de ljusblå rutorna för att ändra vägens krökning.



Så här lägger du till en korsning:

1. Klicka på VÄGAR så öppnas fönstret för vägverktyg på din karta.
2. Klicka på PLACERA VÄGKORSNING (eller PLACERA TROTTOARKORSNING).
3. Använd verktyget Flytta världsföremål för att placera korsningen nära slutet av vägen (eller trottoaren) som du vill ansluta den till. Du ser att den är ansluten när den "hoppas" på plats. Nu skapas linjer för övergångsställen på din väg.

OBS! Du kan bara ansluta vägar till andra vägar eller vägkorsningar och du kan bara ansluta enkla trottoarer till andra enkla trottoarer och trottoarkorsningar. Du kan inte ansluta en väg till en enkel trottoar eller trottoarkorsning.

OBS! Du bör placera dina korsningar när du placerar ut dina vägar. Du kan inte lägga till en korsning mitt i en redan befintlig väg. Det enklaste sättet att göra det är att

lämna en lucka i vägen där du vill placera en korsning, avsluta placeringen av vägen (vägarna) och sen gå tillbaka och placera korsningar i luckorna. Du kan även radera en del av en väg, placera en korsning på den tomma platsen och sen återansluta vägarna.

OBS! Var försiktig. Om någon av dina vägar inte är ansluten kommer simmarna att lämna sina fordon, gå till nästa väg och kliva in i sitt fordon igen.

LUTA DINA VÄGAR

Om dina vägar går genom svår terräng (inklusive berg), så kanske du vill luta dem. Du kan jämna till dem, begränsa väglutningen eller platta till vägen. Dessa alternativ förklaras närmare här nedan.

Jämna till

Gör vägen jämnare över ojämn terräng.

Begränsa väglutning

Begränsa vägens branthet genom att ställa in antalet grader i rutan vid Lutningsbegränsning.

Platta till

Plattar till vägen till den höjd där du klickar.

Skjutreglage för hastighet/kvalitet

Rendera dina ändringar snabbt, men inte lika precist, eller långsammare och med ett mer precist resultat.

Verkställande

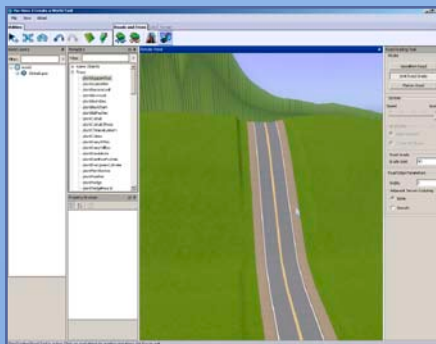
Gör ändringarna på en enstaka vägbit eller på alla anslutna vägar. Verkställ ändringarna på alla anslutna vägar ser vanligtvis till att dina vägar är enhetliga.

Väkantsparmetrar

Avgör hur din väg interagerar med intilliggande terräng. Bredden är hur långt från vägen ändringarna verkställs. Du kan även välja om den intilliggande terrängen ska jämnas till eller inte.

För att verkställa dessa ändringar ändrar du de önskade parametrarna och klickar på den del av vägen som du vill ändra.

TIPS FÖR SUPERANVÄNDARE: Du kan ändra vägens/trottoarens textur för att matcha din värld genom att skapa vägtexturer i ett externt program.



TOMTER

Du måste placera ut tomter för att din värld ska bli spelbar. Du kan placera ut affärstomter och bostadstomter.

LÄGGA TILL NYA TOMTER

Du kan skapa tomter i valfri storlek (upp till 64 x 64) var som helst i världen. Du måste använda funktionen Ändra i spel för att kunna bygga på tomterna (se sid. 13).

OBS! Fundera på att använda läget Fäst vid rutnät när du placerar ut tomter. Det hjälper dig att rikta in vägar och kvarter så att de ser mer sammanhängande och planerade ut.

Så här lägger du till en ny tomt:

1. Innan du kan lägga till tomter i din värld måste du skapa ett nytt lager. Högerklicka på VÄRLD i fönstret för världslager och välj LÄGG TILL LAGER.

OBS! Lager är ett jättebra sätt att organisera din värld—om du har massor av föremål i din värld är det mycket lättare att hitta specifika föremål om de finns i olika lager. Om du till exempel vill markera alla träd (eller tomter eller vägar) för att radera dem och har alla på samma lager, kan du bara radera det lagret. Det är även till hjälp vid trädgruppering. Träd grupperas efter typ och lager. Om du har två likadana träd på två olika lager kommer de att grupperas i två separata grupper, vilket inte är lika bra för prestandan som att ha alla på samma lager, grupperade tillsammans.

2. Klicka på knappen Lägg till ny tomt.
 3. Klicka på en plats i världen för att börja rita upp den första sidan av din tomt och klicka igen när sidan är så lång som du vill ha den.
 4. Dra musen för att bestämma tomtens totala storlek och klicka igen. Du kan se tomtens storlek längst ner till höger på skärmen medan du drar ut den. Popupfönstret med tomtinformation öppnas.
- ◆ Om linjerna blir röda kan du inte rita upp tomten på den platsen. Prova att göra den mindre eller att börja rita den någon annanstans. Tryck på **ESC** och klicka på knappen Lägg till ny tomt för att börja rita upp din tomt igen.
5. I popupfönstret markerar du tomttyp och väljer tomtens undertyp, till exempel fiskeplats, strand eller kyrkogård. Du kommer att placera ut föremål senare, när du ändrar tomten i spelet (se sid. 13), så att dina simmar kan sysselsätta sig med rätt aktiviteter.

OBS! Om du vill veta mer om vilka föremål som vissa tomter kräver kan du läsa på sid. 14.

6. Ställ in Extra egendomsvärde (det här läggs till på tomtens pris så att du kan lägga till ett värde om tomten ligger attraktivt eller dra bort ett värde om den inte gör det) och Vacker vy-bonus (detta ökar chansen att simmarna får humöreffekten Vacker vy när de befinner sig på tomten).
7. Ge tomten ett namn (du måste ha givit alla tomter ett namn för att kunna spara din värld).

OBS! Du kan ändra det mesta av informationen du skriver in för tomter i fönstret Egenskapsläsare.

Följande verktyg är användbara när du vill ändra något på en tomt.

- Klona** Gör en kopia av den här tomten. Du kan bara klona tomma, omodifierade tomter.
- Platta till** Jämna till en lutande, kuperad eller bergig tomt till samma nivå som där du klickar.
- Anpassa kanter** Ger dig möjlighet att se till att kanterna är kompatibla med kringliggande höjdnivåer. Den här handlingen fixar till "hål" i din terräng som skapas när du flyttar runt tomter.

OBS! Om du ändrar terrängen under en tomt väljer du flyttverktyget och håller in **ALT** medan du flyttar tomten lite. Då anpassas tomtens terräng till världens terräng.

OBS! Om du vill hitta en tomt eller ett föremål som du har placerat i världens terräng på din lagerpanel markerar du föremålet och trycker på mellanslag. Då hamnar du på föremålets namn i lagerfönstret. Du kan även högerklicka på ett föremålsnamn i lagerfönstret och välja **HITTA PÅ RENDERINGSPANELEN** så markeras föremålet och kameran flyttas dit.

ÄNDRA I SPEL

Byggläget och köpläget är nästan likadant som i *The Sims 3*, med några undantag. Kamerastyrningen sker med kontrollerna från *The Sims 3 Världskaparverktyg—Beta*, du kan inte starta boendeläget och du kan inte gå från tomt till tomt. **Du måste spara spelet** innan du lämnar Ändra i spel för att dina ändringar ska synas i *The Sims 3 Världskaparverktyg—Beta*.

Så här ändrar du en tomt i spelet:

1. När tomten är skapad klickar du på ikonen för Ändra i spel.
2. När spelfönstret öppnas klickar du på alternativikonen och väljer ÄNDRA STAD. Skärmen uppdateras. Välj en av tomtikonerna för att ändra den tomten.

FÖREMÅL, EFFEKTER OCH FRAMKALLARE

När du har format och målat världen kan du börja placera ut träd, andra växter och specialeffekter.

PLACERA OCH MANIPULERA FÖREMÅL

Så här placerar du ett föremål:

1. Klicka på det önskade menyalternativet i Metadetafönstret (Framkallare, Miljö, Träd eller Effekter).
2. I listan **dubbeltklickar** du på föremålet som du vill placera ut.
3. Flytta markören till den plats där du vill placera ditt föremål och klicka. Klicka och håll in musknappen för att vrida föremålet innan det sätts på plats. Du kan fortsätta att klicka och placera ut så många av föremålet du vill.
4. Tryck **ESC** för att rensa markören när du är klar med föremålstypen.

Så här flyttar du ett redan utplacerat föremål:

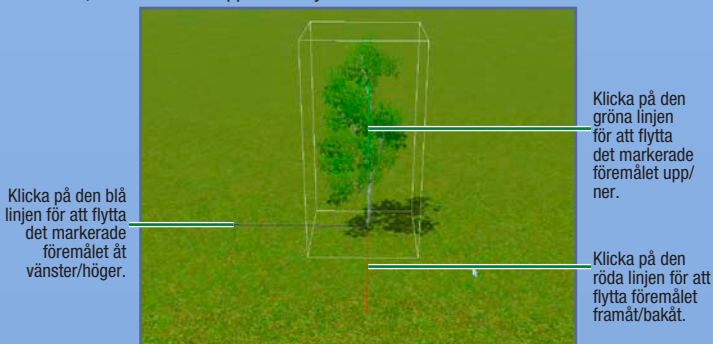
1. Klicka på ikonen för Flytta världföremål och markera sedan det föremål du vill justera (se till att släppa upp musknappen när du har markerat föremålet).
2. Klicka på själva föremålet för att flytta det fritt längs marken. Klicka på den röda, blå eller gröna linjen för att bara flytta det längs den axeln. När du markerar en viss axel blir den gul.

TIPS FÖR SUPERANVÄNDARE: För att fästa ett föremål vid ytan CTRL-klickar du på den gröna linjen (manipuleringshantaget) när du har aktiverat flyttverktyget.

OBS! Du kan flytta föremålet vertikalt, vilket gör det möjligt att sänka saker i marken eller få dem att sväva i skyn!

OBS! Du kan även ändra ett föremåls placering genom att ändra dess siffror i fönstret Egenskapsläsare.

OBS! Du kan också flytta ett föremål genom att klicka på en central punkt på ett föremål, håll ned musknappen och flytta med musen.



Så här vrider du ett föremål som redan är utplacerat:

1. Klicka på ikonen för Vrid världföremål och markera sedan det föremål du vill justera (se till att släppa upp musknappen när du har markerat föremålet).
2. Klicka på själva föremålet eller på det gröna manipuleringshandtaget runt det för att vrida det.

Så här raderar du ett föremål som du redan har placerat ut: Klicka på ikonen för Markera världföremål, markera föremålet och tryck på **Del**.

EFFEKTER

Moln, fåglar, insekter och mycket mer—placera ut en mängd effekter som ger din värld liv! Placera dem på samma sätt som du skulle placera föremål.

OBS! Du kan inte alltid se, öh, effekten av dina effekter förrän du tittar på din skapade värld i *The Sims 3*. Men vissa effekter syns i *The Sims 3 Världskaparverktyg—Beta* efter att du sett dem i spelet.

När, eller om, en effekt syns beror på effekten. Vissa effekter, som en regnbåge, har bara en viss procents chans att dyka upp på dagtid under soliga dagar. Andra, som framkallare, är olika inställda av skaparen. Vissa, som fåglar, är helt utlottade medan andra, som varmluftsballongen och båtarna, är beständiga.

FRAMKALLARE

Framkallare skapar sporadiska förekomster av samlarföremål i spelet. Det kan vara fiskar, ädelstenar, stenar, med mera. Placera dem på samma sätt som du skulle placera föremål och effekter.

OBS! Vill du ha mer information om vad de olika framkallarna placerar ut kan du läsa på sid. 20.

DELNING

Dela ut din värld på *The Sims 3*-communityns Exchangetjänst så att andra spelare kan använda den i sina spel!

Så här delar du ut en värld:

1. Först lägger du till en världsbeskrivning och en ikon genom att högerklicka på det översta lagret i din värld och välja LÄGG TILL/ÄNDRA BESKRIVNING. Din ikonbild måste vara en .png-fil i storleken 256x256.
2. Spara din värld.
3. I filmenyn väljer du MARKERA VÄRLD FÖR EXPORT, bläddrar fram den fil som du vill exportera och väljer ÖPPNA.
4. Till sist laddar du upp den till Exchangetjänsten (via startprogrammet för *The Sims 3*) som du skulle göra med en tomt eller familj.

ANVÄNDA DIN VÄRLD I SPELET

Nu när du har skapat ett mästerverk är det dag att låta dina simmar skörda frukterna av det i spelet.

Så här spelar du med en värld du har skapat:

1. Följ steg 1-3 under delningsinstruktionerna här ovanför.
2. Dubbelklicka på filen .Sims3Pack.

TIPS

ALLMÄNT

- ◆ Använd det vridbara rutnätet! Det gör det lättare att få saker på rad och när saker är i linje med rutnätet blir färdvägarna mer realistiska i spelet.
- ◆ Använd olika lager för att organisera världföremål/tomter/etc.
- ◆ Visa din värld i tråddram för att placera ut föremål med större precision.
- ◆ Vattendrag är fyllda med havsfisk som standard. Om du skapar en flod kan du befolka den med färskvattensfisk genom att använda framkallare.

TOMTPLACERING OCH ROUTING

- ◆ Du kan inte placera en större tomt på en mindre tomt. Håll dig till några standardstorlekar på tomter för att underlätta delning och flyttar. Tänk på det både när det gäller allmänna tomter och bostadstomter.
- ◆ Tomter bör ha en sida som vetter mot vägen för att underlätta routingen när simmar ska ta sig från sitt hus till vägen.
- ◆ Fotavtrycken för alla interaktiva föremål bör finnas helt och hållet på tomten.
- ◆ Opasserbara områden i världen bör se opasserbara ut. Passerbara områden bör vara tydligt passerbara. Om du har ett högt berg med stigar som du inte vill att dina simmar ska gå över lägger du till ett staket eller en trädlinje längs kanten av den opasserbara färgen så att det ser ut som att simmarna inte kan gå dit.
- ◆ Alla verandor bör ha en trappa av minst dubbel bredd som leder upp till dem, så att flera simmar kan använda dem samtidigt.
- ◆ Verandor bör ha tillräckligt med plats för två simmar att umgås. Om det går bör det finnas plats för mer än två simmar så att du kan ta emot partygäster och välkomstkommitéer (vanligtvis tre simmar). Två simmar som umgås behöver ett 1x2 rutor stort område som inte blockeras av ett routingavtryck för en trappa eller dörr, eller en väggmonterad lampa.
- ◆ Vägar och trottoarer bör alltid avslutas med en korsningsbit. Om de inte gör det det kan simmarna inte göra en U-sväng i sin bil och vända i en återvändsgränd.
- ◆ Använd broar (tillverkade av grunder) sparsamt eftersom simmar föredrar att gå runt dem snarare än över dem (eftersom de befinner sig i ett annat "rum"). Dessutom ser de inte så bra ut med väggar nere eller väggar i genomskärning, om inte resten av din tomt också befinner sig på en grund.

- ◆ Spelföremål som placeras på ett världslager bör aldrig hänga över kanten till en tomt. Simmarna vet inte att de finns där och kan gå rakt igenom dem. Håll världsplacerade föremål på minst en rutas avstånd från tomten.
- ◆ Staket, speciellt tjocka sådana, som står på kanten av tomten kommer troligtvis simmarna gå rakt igenom. Fundera på att sätta staketen minst en ruta innanför tomtgränsen.
- ◆ Många föremål och kaninhål är stora. Se till att tomterna du skapar är tillräckligt stora för de föremål/byggnader du vill placera på dem.

PRESTANDA

Genom att följa dessa råd ser du till att världen fungerar utan problem på de flesta datorer.

- ◆ Att samla träd förbättrar prestandan, speciellt om du har många träd i din värld.
- ◆ Begränsa växter till bara fyra arter och totalt 30 planter per tomt.
- ◆ Använd upp till fyra terrängfärger per tomt.
- ◆ Använd inte mer än åtta terrängfärger i världen för varje 256 x 256-block.
- ◆ Var konservativ med dubbelväggar och att göra pelare med väggverket. De skapar små rum som routingsystemet måste beräkna.
- ◆ För att få tomterna att se bättre ut på långsammare datorer kan du sprida ut tomterna så att det bara syns en tomt med hög detaljnivå i taget.

SPELSTIL OCH ESTETIK

- ◆ Placera framkallare nära intressanta platser i din värld för att förbättra berättelsen generellt.
- ◆ Organisera din stad i unika små kvarter för att ge din värld djup och en mer verklighetstrogen känsla.
- ◆ Håll kvarterssamlingar riktade efter samma rutnät så att de ser mer sammanhängande ut.
- ◆ Ändra tid på dygnet för att få koll på var solen går upp och ner. Det är bäst att göra det innan du börjar ändra terrängen.
- ◆ Om ditt vatten ser konstigt ut när du har ändrat havsnivån kan ett litet tryck i terrängen med ett av formeringsverktygen få vattnet att renderas om.
- ◆ Tänk på kameravinklarna när du bygger så att du undviker att kameran studsar uppför branta väggar (bland annat).
- ◆ Tänk på restider när du placerar ut tomter och designar vägar. Om du har en massa hus i ena änden av din värld och alla kaninhålen på andra sidan kommer det att ta lång tid för simmarna att ta sig till jobbet.
- ◆ Släpp ner osynliga picknickkorgar (som finns i KöpDebug-menyn om du har expansionspaketet *The Sims 3 Destination Världen*) om du vill att dina simmar självmant ska ha en picknick där.
- ◆ Se till att inkludera några billiga tomter så att nyskapade simmar har råd att bo någonstans.
- ◆ För att underlätta delning av tomter kan du försöka göra de flesta av dem kvadratiska, eftersom de då kan vridas åt alla håll. I de fall där du varken kan eller vill göra det kan

du försöka vara konsekvent med riktningen på tomtens kortsida i förhållande till vägen och ytterdörren. Spelare kan bara vrida en rektangulär tomt åt två håll så konsekvent riktning ökar antalet platser dit de kan flytta tomter.

- ◆ Placera tomter på mestadels platt mark för att underlätta delning av tomter och möjlighet att flytta runt dem i din värld.
- ◆ Ytterdörrar bör ha minst en liten ytterbelysning så glöm inte att se efter hur dina hus ser ut på natten.
- ◆ Soptunnor och brevlådor utomhus som ligger närmare huset gör det mer bekvämt att gå ut med soporna och betala räkningarna.

TEKNISKT

- ◆ Tänk på att kaninhål och lokaler som ligger på samma tomt har samma miniatyrbild, adress och kartmarkering. De enda fördelarna med att dela samma tomt är att det minskar det totala tomtantalet och gör det möjligt att se ett större område i hög detaljnivå när kameran är i närheten (tänk på att vi renderar ett begränsat antal tomter i hög detaljnivå vid varje given tidpunkt).
- ◆ Lämna så mycket plats som möjligt runt en tomt när du byter rutnät och ändrar nivåskillnad.
- ◆ Brevlådeplacering = miniatyrbildsplacering. Placeringen och riktningen på brevlådan som placeras på en tomt är samma plats som den där kameran automatiskt tar en bild av tomten att använda som miniatyrbild för tomten.
- ◆ Dörren närmast brevlådan räknas som ytterdörr. Ytterdörren är den dörr som oftast används av simmar som kommer till och går ifrån huset.
- ◆ Undvik att bygga tomter som ligger på väldigt brant terräng. Det är större risk för underliga sömmar längs kanterna.
- ◆ Placera inte världsföremål på tomter eftersom spelarna inte kan ta bort dem och simmarna tar vägar genom dem.
- ◆ Använd inte trottoarer till att "måla" uteplatsliknande områden (genom att placera flera trottoarer bredvid varandra). Det förvirrar routingsystemet.

ORDLISTA

ALFAKANAL

Där nivån av genomskinlighet för hela eller en del av en textur ställs in.

BLOCK ELLER TERRÄNGBLOCK

Ett 256 x 256 stort område av terrängen. Terrängkartan är uppdelad i block för att ge bättre prestanda. Blocken närmast kameran renderas i hög detaljnivå och blocken längre bort renderas i låg detaljnivå.

HÖJDKARTA

En höjdkarta är en 2D-bild som används för att beräkna en 3D-yta.

DETALJNIVÅ

Föremål och texturer innehåller visuella delar av olika komplexitet. Föremål med hög detaljnivå kräver mer processorkraft för att renderas än föremål med låg detaljnivå. För att förbättra prestandan renderas föremål nära kameran med hög detaljnivå medan föremål längre bort renderas med låg detaljnivå.

MANIPULERINGSHANDTAG

De linjer eller cirklar som du kan ta tag i för att flytta runt föremål när du använder verktygen Flytta världföremål eller Vrid världföremål.

OPACITET

Hur fast (i motsats till genomskinlig) en textur är. Det här avser normalt hela texturen.

I KVADRAT (I RELATION TILL BILDSTORLEK)

Storleken på bilden måste vara jämnt delbar i två och bör vara ett av dessa tal: 128, 256, 512, 1024, 2048, etc.

KANINHÅL

En byggnad som simmarna går till för att utföra en mängd olika aktiviteter (till exempel gå på lektioner, arbeta, gå till skolan, titta på sportmatcher). De kan placeras ut via byggläget på en allmän tomt.

FRAMKALLARE

Ett föremål som placeras via Världskaparen eller på en tomt (genom KöpDebug) och som skapar föremål som simmarna kan samla på – till exempel fjärlilar, skalbaggar, fiskar, ädelstenar eller metaller.

VÄRLDLAGER

I *The Sims 3 Världskaparverktyg* är det här området där du målar, formar och placerar ut föremål, träd och framkallare. I *The Sims 3* är det här området mellan tomter.

LISTA ÖVER FRAMKALLARE OCH FÖREMÅL

Föremålen med fet stil är de som vanligtvis framkallas.

FISKAR

Framkallningsnamn	Föremål som kan framkallas
Hav, Vanlig 1	Skattkista, Ansjovis , Manet , Lipsill, Blåsfisk, Lax, Svärdfisk
Hav, Vanlig 2	Skattkista, Ansjovis , Manet , Lipsill, Tonfisk , Tragisk clownfisk, Haj, Hummer
Hav, Ovanlig 1	Skattkista, Strykarkattfisk , Lipsill , Tragisk clownfisk, Tonfisk, Siamesisk kattfisk , Haj, Hummer
Hav, Ovanlig 2	Skattkista, Manet , Lipsill, Blåsfisk , Skalare, Svärdfisk
Hav, Sällsynt	Skattkista, Lipsill, Tragisk clownfisk , Blåsfisk, Haj, Skalare
Sjö, Vanlig 1	Skattkista, Mört , Guldfisk, Regnbågsforell , Lipsill, Siamesisk kattfisk, Svart guldfisk
Sjö, Vanlig 2	Skattkista, Mört , Guldfisk , Lipsill, Lax , Skalare, Hummer
Sjö, Ovanlig 1	Skattkista, Guldfisk, Regnbågsforell , Lipsill, Piraya , Haj, Hummer
Sjö, Ovanlig 2	Skattkista, Strykarkattfisk , Regnbågsforell , Lipsill, Lax, Skalare
Sjö, Sällsynt	Skattkista, Lipsill, Piraya , Svart guldfisk, Haj, Skalare , Vampyrisk, Hummer
Robotfisk	Skattkista, Lipsill , Svart guldfisk , Vampyrisk, Robotfisk
Dödsfisk/Kyrkogård	Skattkista, Lipsill, Vampyrisk
Färskvattensmarkör	Skattkista, Mört, Guldfisk, Regnbågsforell, Lipsill, Lax
Saltvattensmarkör	Skattkista, Ansjovis, Manet, Lipsill, Tonfisk, Lax, Svärdfisk, Tragisk clownfisk
Egypten, Oas, Vanlig	Skattkista, Grodor , Strykarkattfisk , Lipsill, Siamesisk kattfisk, Krokodil
Egypten, Oas, Sällsynt	Skattkista, Grodor, Strykarkattfisk , Lipsill, Siamesisk kattfisk , Krokodil
Egypten, Flod, Vanlig	Skattkista, Strykarkattfisk , Lipsill, Siamesisk kattfisk, Lax , Krokodil
Egypten, Flod, Sällsynt	Skattkista, Strykarkattfisk, Lipsill, Siamesisk kattfisk , Lax, Krokodil , Hummer
Egypten, Mumiefisk	Skattkista, Mumiefisk

Kina, Vanlig	Skattkista, Doitsukoi , Guldfisk, Lipsill , Kawarimonokoi , Skalare
Kina, Ovanlig	Skattkista, Lipsill, Kawarimonokoi, Ochibakoi , Svart guldfisk , Skalare
Kina, Sällsynt	Skattkista, Lipsill, Kawarimonokoi , Ochibakoi, Svart guldfisk , Tanchokoi, Drakfisk
Kina, Koi 1	Skattkista, Guldfisk , Kawarimonokoi, Tanchokoi
Kina, Koi 2	Skattkista, Doitsukoi , Ochibakoi, Tanchokoi
Kina, Drakfisk	Skattkista, Tanchokoi, Drakfisk
Frankrike, Vanlig 1	Skattkista, Grodor , Regnbågsforell, Lipsill , Sniglar, Kräftor
Frankrike, Vanlig 2	Skattkista, Grodor , Regnbågsforell, Lipsill , Sniglar , Kräftor
Frankrike, Ovanlig	Skattkista, Grodor, Regnbågsforell , Lipsill, Sniglar , Kräftor , Svart guldfisk
Frankrike, Sällsynt	Skattkista, Grodor, Lipsill, Sniglar , Kräftor , Svart guldfisk
Frankrike, Grodpöl	Skattkista, Grodor , Mört

INSEKTER FJÄRILAR

Malar	Mal
Monarker	Monark
Fjärilar - Låg 1	Monark , Röd, Blå
Fjärilar - Låg 2	Monark , Guld, Grön
Fjärilar - Med 1	Guld, Röd , Grön, Lila
Fjärilar - Med 2	Guld , Blå, Silver
Fjärilar - Hög 1	Röd, Blå , Grön , Lila , Silver, Zebra
Fjärilar - Hög 2	Guld, Röd, Lila , Silver , Zebra, Drake
Fjärilar - Storslagna	Mal , Monark, Guld, Röd, Blå, Grön, Lila, Silver, Zebra, Drake
Fjärilar - Silver	Silver
Fjärilar - Zebra	Zebra
Fjärilar - Drake	Drake
(Kina) - Bambu	Bambu
(Kina) - Pil	Pil, Grön
(Kina) - Blandat	Pil, Bambu
(Egypten) - Gravmal	Grav, Mal
(Egypten) - Kleopatra	Kleopatra, Monark
(Egypten) - Blandat	Grav, Kleopatra, Mal, Monark
(Frankrike) - Pasha	Pascha, Guld
(Frankrike) - Lysande	Pascha , Lysande

SKALBAGGAR

	Kackerlackor	Kackerlacka
	Nyckelpigor	Nyckelpiga
	Japanska	Japansk
	Vatten	Vatten
	Lysbaggar	Lysbagge
	Noshorn	Noshorn
	Ekoxar	Japansk, Ekoxe
	Fläckiga	Nyckelpiga, Fläckig
	Trilobiter	Vatten , Trilobit
	Regnbåge	Lysbagge , Regnbåge
	Alla	Nyckelpiga , Kackerlacka , Japansk, Vatten, Lysande, Noshorn, Ekoxe, Fläckig, Trilobit, Regnbåge
The Sims 3 Destination Världen	(Egypten) - Skarabé	Skarabé, Nyckelpiga
	(Kina) - Mördarskalbagge	Mördarbagge, Vatten
	(Frankrike) - Cerambyx	Cerambyx , Lysande

STENAR, ÄDELSTENAR OCH METALL METALLER

Järn	Järn, Silver, Guld	
Silver	Järn, Silver , Guld	
Guld	Järn, Silver, Guld	
Järn-Silver-Guld	Järn, Silver, Guld	
Palladium	Järn, Silver, Guld, Palladium	
Plutonium	Silver, Guld, Palladium, Plutonium	
The Sims 3 Destination Världen	(Egypten) - Koppar	Silver, Guld, Koppar , Mummitonium
	(Egypten) - Mumitonium	Järn, Koppar, Mumitonium
	(Egypten) - Blandat, låg	Järn, Silver, Guld, Koppar , Mumitonium
	(Egypten) - Blandat, hög	Guld , Palladium, Koppar, Mumitonium
	(Kina) - Platina	Koppar, Silver, Platina
	(Kina) - Kvicksilver	Silver, Plutonium, Kvicksilver
	(Kina) - Blandat, låg	Koppar, Silver, Guld , Palladium, Kvicksilver , Platina
	(Kina) - Blandat, hög	Guld, Plutonium, Kvicksilver , Platina
	(Frankrike) - Titan	Titanium
	(Frankrike) - Iridium	Iridium
	(Frankrike) - Blandat, låg	Silver, Guld, Titanium , Iridium
	(Frankrike) - Blandat, hög	Guld, Palladium, Titanium, Iridium
	Kompendium	Kompendium
	Supernovium	Supernovium

STENAR

Liten meteorit	Liten rymdsten
Medelstor meteorit	Medelstor rymdsten
Liten-Medelstor meteorit	Liten rymdsten, Medelstor rymdsten
Enorma meteoriter	Liten rymdsten, Medelstor rymdsten, Stor rymdsten

ÄDELSTENAR

Ädelstenar Vatten	Vatten
Ädelstenar Låg 5x	Vatten, Smaragd, Gul, Diamant
Ädelstenar Låg 3x	Rökig, Rubin, Gul, Tanzanit
Ädelstenar Med 1	Vatten, Rökig, Diamant, Regnbåge
Ädelstenar Med 2	Smaragd, Rubin, Gul, Tanzanit, Regnbåge
Ädelstenar Hög	Gul, Tanzanit, Diamant, Galen
Ädelstenar Storslagna	Rubin, Tanzanit, Diamant, Rosa
(Egypten) - Alabaster	Alabaster , Rökig
(Egypten) - Turkos	Turkos , Vatten, Tanzanit
(Egypten) - Blandat	Alabaster , Turkos , Kvarts , Vatten, Rökig, Regnbåge
(Kina) - Lapis lazuli	Lazuli, Smaragd
(Frankrike) - Citrin	Ametist, Citrin , Gul, Rosa
(Frankrike) - Opal	Ametist , Opal
(Frankrike) - Blandat	Ametist , Citrin, Opal
Kvarts	Kvarts , Diamant, Regnbåge
Tiberium - Låg	Kvarts , Tiberium, Vatten
Tiberium - Hög	Kvarts, Tiberium , Tanzanit, Galen
Själafrid	Själafrid , Diamant, Regnbåge
Geod	Geod , Septarisk
Geod + Septarisk	Geod, Septarisk
Septarisk	Geod, Septarisk

FRÖN OCH VÄXTERS VANLIGHET

Vanlig 1	Hög vanlig, Låg ovanlig, Ingen sällsynt	Hög framkallningsfrekvens, Medelkvalitet
Vanlig 2	Hög vanlig, Medel ovanlig, Ingen sällsynt	Hög framkallningsfrekvens, Medelkvalitet
Vanlig 3	Hög vanlig, Låg ovanlig, Låg sällsynt	Medelhög framkallnings- frekvens, Bra kvalitet
Vanlig 4	Hög vanlig, Låg ovanlig, Låg sällsynt	Låg framkallningsfrekvens, Utmärkt kvalitet
Ovanlig 1	Medel vanlig, Medel ovanlig, Ingen sällsynt	Hög framkallningsfrekvens, Medelkvalitet
Ovanlig 2	Låg vanlig, Hög ovanlig, Ingen sällsynt	Medelhög framkallnings- frekvens, Bra kvalitet
Ovanlig 3	Ingen vanlig, Hög ovanlig, Låg sällsynt	Låg framkallningsfrekvens, Utmärkt kvalitet
Sällsynt 1	Låg vanlig, Medel ovanlig, Medel sällsynt	Medelhög framkallnings- frekvens, Bra kvalitet
Sällsynt 2	Ingen vanlig, Medel ovanlig, Medel sällsynt	Medelhög framkallnings- frekvens, Bra kvalitet
Sällsynt 3	Ingen vanlig, Låg ovanlig, Hög sällsynt	Låg framkallningsfrekvens, Utmärkt kvalitet
Special 1	Låg vanlig, Låg ovanlig, Låg sällsynt, Låg special	Medelhög framkallnings- frekvens, Bra kvalitet
Special 2	Ingen vanlig, Låg ovanlig, Låg sällsynt, Medel special	Medelhög framkallnings- frekvens, Bra kvalitet
Special 3	Ingen vanlig, Ingen ovanlig, Låg sällsynt, Medel special	Låg framkallningsfrekvens, Utmärkt kvalitet
Kina 1	Låg vanlig, Hög ovanlig, Medel sällsynt	Hög framkallningsfrekvens, Bra kvalitet
Kina 2	Ingen vanlig, Medel ovanlig, Medel sällsynt, Låg special	Hög framkallningsfrekvens, Utmärkt kvalitet
Egypten 1	Låg vanlig, Hög ovanlig, Medel sällsynt	Hög framkallningsfrekvens, Bra kvalitet
Egypten 2	Ingen vanlig, Medel ovanlig, Medel sällsynt, Låg special	Hög framkallningsfrekvens, Utmärkt kvalitet
Frankrike 1	Hög vanlig, Låg ovanlig	Hög framkallningsfrekvens, Bra kvalitet
Frankrike 2	Medel vanlig, Medel ovanlig	Hög framkallningsfrekvens, Bra kvalitet
Frankrike 3	Medel vanlig, Medel ovanlig, Låg special	Hög framkallningsfrekvens, Utmärkt kvalitet
Frankrike 4	Låg vanlig, Medel ovanlig, Låg sällsynt, Låg special	Hög framkallningsfrekvens, Utmärkt kvalitet

VÄXTERS VANLIGHET

Tomatplanta	Vanlig
Äppelträd	Vanlig
Druvranka	Vanlig
Salladshuvud	Vanlig
Lökplanta	Ovanlig
Potatisplanta	Ovanlig
Vattenmelonsranka	Ovanlig
Limeträd	Ovanlig
Paprikaplanta	Sällsynt
Vitlöksplanta	Sällsynt
Dödsblommebuske	Special
Pengaträd	Special
Livsplanta	Special
Flamplanta	Special
Cherimola-druvranka	Vanlig
Renoit-druvranka	Vanlig
Avornalino-druvranka	Ovanlig
Meloire-druvranka	Ovanlig
Gralladina-druvranka	Sällsynt
Cranerlet-druvranka	Sällsynt
Granatäppelträd	Ovanlig
Plommonträd	Ovanlig
Pompelmusträd	Sällsynt
Körbärsträd	Sällsynt

The Sims 3 Destination Världen

REKOMMENDERADE FÖREMÅL PER TOMTTYP

BOSTADSTOMTER

Tomttyp	Beskrivning	Föremål som rekommenderas för optimal funktionalitet	Rekommenderade föremål
Odefinierad bostadstomt	Normal bostadstomt		
Bara bostadstomt för ortsbo (<i>The Sims 3 Destination Världen</i>)	Bostadstomt som bara lokala ortsbor kan bo på	Säng, kylskåp, spis, bänk, bord, stol, toalett, dusch eller badkar, handfat, brandvarnare, lampor, tapet, golv, tak	Spegel, bokhylla, byrå, underhållningsföremål (TV, gitarr, dator, etc.)
Bostadstomt som kan ägas av spelare (<i>The Sims 3 Destination Världen</i>)	Bostadstomt på ett semesterresmål som din sim kan köpa		

LOKALER/ALLMÄNNA TOMTER

Tomttyp	Beskrivning	Föremål som rekommenderas för optimal funktionalitet	Rekommenderade föremål
Konstgalleri	En plats där man kan titta på konst	Målningar och skulpturer	Ingen
Kyrkogård	Härbärgerar de avlidna simmarens gravstenar och urnor.	Mausoleum-kaninhål (ger simmarena möjlighet att bli deltidsanställda som begravnings-specialister), urnsten	Ingen
Fiskeplats	En plats att fiska på	Vatten	Picknickbord, utomhusgrill
Strand	Där de allmänna matlagningstävlingarna anordnas	Strandföremål (strandparasoll)	Utomhusgrill
Bibliotek	En plats att läsa böcker på	Bokhylla	Dator
Gym	Ett ställe att träna på	Idrottsföremål (bänkpress, löpband)	Stereo, TV, swimming pool
Pool	Ett ställe där simmarena kan simma	Pool	Ingen
Liten park	Där allmänna matlagningstävlingar och schackturneringar äger rum. Den lilla parken lockar färre simmar än den stora parken.	Parkbänk, picknickbord	Utomhusgrill, gungset, schackbräde
Stor park	Där allmänna matlagnings-tävlingar och schackturneringar äger rum. Den stora parken lockar fler simmar än den lilla parken.		
Blandat – Besökare	Den här allmänna tomten är obegränsad. Simmarena använder alla föremål du placerar där.	Ingen	Ingen
Blandat – Inga besökare	Den här allmänna tomten är till för estetiska skäl – simmar lockas inte hit.	Ingen	Ingen

GRUNDSPELETS DOLDA TOMTTYPER

När du öppnar Ändra stad i spelet eller Ändra i spel kan du ändra tomttypen (bostadstomt eller affärstomt) och tomtens undertyp (gym, kyrkogård, etc). Nedanstående tomter går inte att komma åt när du ändrar tomtens undertyp, du kan bara ställa in dem i *The Sims 3 Världskaparverktyg—Beta*.

Spa-anläggning	Det här är platsen för kaninhålet spa-anläggning. Simmarna kan få deltidsjobb som spaspecialist eller receptionist	Kaninhålet spa-anläggning	Ingen
Restaurang	Den här platsen kan innehålla bistron där en sim kan inleda en kulinarisk karriär	Kaninhålet bistro	Ingen
Liten butik	Det här är den generella platsen för valfritt kaninhål	Valfritt kaninhål	Ingen
Stor butik	Den här platsen används när du vill placera flera kaninhål på samma tomt	Flera kaninhål	Ingen
Sjukhus	Det här är platsen för sjukhuset där simmar kan inleda en sjukvårdskarriär	Kaninhålet sjukhus	Ingen
Teater	Den här platsen bör innehålla teatern. Simmar kan inleda en musikkarriär	Kaninhålet teater	Ingen
Arena	Den här allmänna tomten är till för placering av arenan. Den ger simmar möjlighet att inleda en idrottskarriär och kan stå som värd för konserter och sportmatcher	Kaninhålet arena	Ingen
Stadshus	Den här allmänna tomten är till för stadshuset. Den ger simmar möjlighet att inleda en politisk karriär. Simmar anordnar även protester här	Kaninhålet stadshus	Ingen

TOMTER FRÅN THE SIMS 3 DESTINATION VÄRLDEN

De här tomterna är bara tillgängliga om du har *The Sims 3 Destination Världen* installerat.

Marknad	Här köper simmarna resmålsspecifika föremål. Den stora marknaden lockar fler simmar än den lilla marknaden	Valfri kassaapparat	Ingen
Liten marknad	Här köper simmarna resmålsspecifika föremål. Den lilla marknaden lockar färre simmar än den stora marknaden	Valfri kassaapparat	Ingen
Dojo	En plats där simmarna kan träna kampsport	Träningsdocka eller brädknäckare	Bänkpess, löpband
Nektargård	Hit kan simmar gå och köpa nektar	Nektargårdens kassaapparat	Nektarmakare
Kinesisk trädgård	En tomt dina simmar kan besöka för att göra stillsamma saker.	Meditationsföremål (De lärdes sten, teleskop, bokhyllor)	Brädknäckare
Baslägret	Hemtomt för dina simmar när de befinner sig på ett resmål	Tält, matlagningsföremål, toaletter, jobbtavla	Sängar, underhållningsföremål
Berömd gravkammare	Den här beteckningen bör användas för en gravkammare (som inte är ett kaninhål eller en lokal) som du vill att andra spelare ska komma åt lätt i din värld. Den har en kartmarkering i spelets kartvy	Gravföremål (finns i KöpDebug)	Ingen
Dold gravkammare	Den här beteckningen bör användas för en gravkammare (som inte är ett kaninhål eller en lokal) som du vill ska vara dold så att andra spelare får hitta den. Den har ingen kartmarkering i spelets kartvy	Gravföremål (finns i KöpDebug)	Ingen

KRÄVER GODKÄNNANDE AV LICENSAVTAL FÖR SLUTANVÄNDARE, INTERNETANSLUTNING, EA-KONTO, SPELREGISTRERING MED SERIENUMMER SOM MEDFÖLJER ETT *THE SIMS 3*- SPEL FÖR PC, *THE SIMS 3* OCH DEN SENASTE PATCHUPPDATERINGEN. REGISTRERINGEN ÄR BEGRÄNSAD TILL ETT EA-KONTO PER SERIENUMMER OCH GÅR INTE ATT ÖVERFÖRA. EA ONLINES ANVÄNDARVILLKÖR FINNS PÅ www.ea.com. DU MÅSTE VARA MINST 16 ÅR FÖR ATT REGISTRERA ETT EA-KONTO. EA KAN TILLHANDAHÅLLA VISST EXTRAINNEHÅLL OCH/ELLER UPPDATERINGAR UTAN EXTRA AVGIFT, OM OCH NÅR DETTA BLIR TILLGÄNGLIGT.

EA KAN STÄNGA AV ONLINETJÄNSTERNA 30 DAGAR EFTER ATT DETTA MEDDELATS PÅ www.ea.com.

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, EA-logotypen, The Sims och The Sims 3-logotypen är varumärken eller registrerade varumärken som tillhör Electronic Arts Inc. i USA och/eller andra länder. Med ensamrätt. RenderWare är ett varumärke eller registrerat varumärke som tillhör Criterion Software Ltd. Delar av denna programvara är upphovsrättsskyddad 1998-2009 av Criterion Software Ltd. och dess licentiater.

Alla övriga varumärken är egendom som tillhör sina respektive ägare.

Använder Granny Animation. Copyright © 1999-2009 av RAD Game Tools, Inc.

