



VILÁGTEREMTŐ
ESZKÖZ –
BÉTA

EA ESZKÖZÖK ÉS ÖSSZETEVŐK VÉGFELHASZNÁLÓI LICENCszerződés

Az Electronic Arts Inc és leányvállalatai, társvállalatai, illetve licencadói (együttesen: „EA”) átadják a felhasználónak a szoftvereszköz („Eszköz”) és/vagy az egyéb összetevők („Összetevők”) (együttesen: „Eszközök és Összetevők”) egy példányban történő letöltésének és/vagy telepítésének, illetve használatának nem kizárólagos licencét, mely alapján a felhasználó a szoftvert kizárólag személyes, nem kereskedelmi célokra használhatja az EA termékeivel összefüggésben, a jelen licencszerződés feltételeinek megfelelően.

Az EA minden jogot, címet és érdekeltséget fenntart az Eszközökkel és Összetevőkkel kapcsolatban. A felhasználó nem módosíthatja az EA termékazonosítóit vagy emblémáit, továbbá nem távolíthatja el vagy módosíthatja a szerzői jogra vagy más szellemi tulajdonra vonatkozó figyelmeztetéseket: a tiltás az Eszközökre és Összetevőkre, továbbá az EA egyéb szoftvereire egyaránt vonatkozik. A felhasználó az Eszközökre és Összetevőkre vonatkozó használati joga a fent adott licencre korlátozódik; az Eszközök és Összetevők, illetve azok bármilyen elemének másolása, közzététele, terjesztése, előadása, kiadása, módosítása, átdolgozása vagy felhasználása tilos. Az előző mondatban foglaltak korlátozása nélkül tilos az Eszközök módosítása, visszafejtése, szétbontása, allicenselése, átruházása, terjesztése, átdolgozása vagy értékesítése, továbbá az Eszközök és Összetevők bármilyen kereskedelmi célú felhasználása. A fenti feltételek korlátozása nélkül tilos az Eszközök és Összetevők felhasználása harmadik fél termékének vagy üzleti tevékenységének reklámozására, illetve olyan honlapon, amely szerveremulátort alkalmaz vagy reklámoz.

A felhasználó közzéteheti az Eszközök és Összetevők segítségével létrehozott tartalmakat saját személyes, nem kereskedelmi célú honlapján az EA termékek rajongóinak nem üzleti célú felhasználására, amennyiben az alábbi jognyilatkozatot is közzéteszi a honlap azon oldalain, ahol ezek a tartalmak megjelennek: „Jelen honlapot az Electronic Arts vagy licencadói semmilyen formában nem támogatják, a felek semmilyen kapcsolatban nem állnak. Minden védjegy a bejegyzett jogbirtokosok kizárólagos tulajdonát képezi. A játéktartalmak és összetevők az Electronic Arts Inc. és licencadóinak szellemi tulajdonát képezik. Minden jog fenntartva.” A felhasználó nem keltheti azt a látszatot, hogy honlapja, illetve az oldalon közölt tartalmak az EA vagy licencadóinak támogatását élvezik, illetve hogy köztük bármilyen kapcsolat áll fenn.

AZ ESZKÖZÖK ÉS ÖSSZETEVŐK ÖNMAGUKBAN, MINDENMÉŰ KIFEJEZETT VAGY KÖZVETETT SZAVATOSSÁG NÉLKÜL KERÜLNEK ÁTADÁSRA. AZ EA KIFEJEZETTEN KIZÁRJA AZ EGY ADOTT CÉLRA VALÓ ALKALMASSÁGRA, FORGALOMBA HOZHATÓSÁGRA, ILLETVE HARMADIK FÉL JOGAINAK SÉRTETLENSÉGÉRE VONATKOZÓ SZAVATOSSÁGOKAT.

A FELHASZNÁLÓ A TERMÉKET ÉS ÖSSZETEVŐKET SAJÁT DÖNTÉSÉBŐL KIFOLYÓLAG, KIZÁRÓLAG SAJÁT KOCKAZATÁRA HASZNÁLJA. AZ EA NEM SZAVATOLJA, HOGY JELEN ESZKÖZÖK ÉS ÖSSZETEVŐK NEM TESZNEK KÁRT SZÁMÍTÓGÉPÉBEN, HÁLÓZATÁBAN, SZOFTVEREIBEN VAGY EGYÉB TECHNOLÓGIÁIBAN.

AZ EA NEM BIZTOSÍT TERMÉKTÁMOGATÁST A JELEN ESZKÖZÖKRE ÉS ÖSSZETEVŐKRE. KÉRJÜK, NE LÉPJEN KAPCSOLATBA ÜGYFÉLSZOLGÁLATUNKKAL TELEFONON VAGY E-MAILBEN A JELEN ESZKÖZÖKKEL ÉS ÖSSZETEVŐKKEL KAPCSOLATBAN, MERT ÜGYFÉLSZOLGÁLATUNKNAK NEM ÁLL MÓDJÁBAN SEGÍTENI.

AZ EA NEM TEKINTHETŐ FELELŐSNEK SEMMINEMŰ KÖZVETLEN, KÖVETKEZMÉNYES, JÁRULÉKOS, KÜLÖNLEGES, BÜNTETŐJOGI VAGY EGYÉB KÁRÉRT, AMELY A LICENC HASZNÁLATAKOR VAGY AZZAL ÖSSZEFÜGGÉSBEN MERÜL FEL, FÜGGETLENÜL ATTÓL, HOGY A KÁR BEKÖVETKEZÉSÉNEK LEHETŐSÉGÉRŐL AZ EA-T TÁJÉKOZTATTÁK-E.

AZ EA FENNTARTJA A JOGOT AZ ESZKÖZÖK ÉS ÖSSZETEVŐK ELÉRHETŐSÉGÉNEK TETSZŐLEGES IDŐPONTBAN TÖRTÉNŐ FELFÜGGESZTÉSÉRE, TOVÁBBÁ AZOK MÓDOSÍTÁSÁRA, BÁRMINEMŰ KÖTELEZETTSÉG NÉLKÜL.

A felhasználó az EA kérésére beleegyezik, hogy az EA-t mindennemű felelősség alól felmenti, követeléstől vele szemben eláll és költségért kárpótolja, beleértve az ügyvédi költségeket is, amelyek jelen licencszerződés felhasználó általi megszegéséből és/vagy jelen Eszközök és Összetevők rendeltetészerű vagy nem rendeltetészerű használatából keletkeznek.

Az EA letöltés céljából rendelkezésre bocsáthatja az Eszközöket és Kellékeket az Egyesült Államokból és/vagy Kanadából és/vagy az Európai Unió országaiból elérhető honlapján, illetve honlapjain. A felhasználót terheli mindazon állami és helyi jogszabályok ismeretének kötelezettsége, amelyek az Eszközök és Összetevők használatát szabályozzák, illetve szabályozhatják a lakóhelyén. Az Eszközök és Összetevők letöltésével a felhasználó szavatolja, hogy nem olyan országban tartózkodik, illetve nem exportálja az Eszközöket és Kellékeket olyan országba vagy személynek, amellyel vagy akivel az Egyesült Államoknak és/vagy Kanadának és/vagy az Európai Uniónak, illetve tagországainak embargó alkalmazása miatt tilos kereskedelmet folytatnia.

Az EA saját hatáskörében, bármilyen okból vagy anélkül visszavonhatja vagy hatályon kívül helyezheti a jelen licencet. A licenc megvonása esetén a felhasználónak meg kell semmisítenie vagy vissza kell juttatnia az EA birtokába az Eszközök és Összetevők összes példányát. Jelen licencszerződésre az Egyesült Államok szerzői jogi szabályozása és Kalifornia állam törvényei az irányadók (anélkül, hogy ez jogütközést vagy kollíziós szabályok alkalmazását vonná maga után), és jelen licencszerződés jelenti a teljes megállapodást a felhasználó és az EA között az Eszközök és Összetevők használatára vonatkozóan.

EPILEPSZIA VESZÉLY!

Kérjük, olvassa el figyelmesen ezt a részt, mielőtt Ön vagy gyermekei játszani kezdenének a termékkel!

Néhány ember a mindennapi életben hajlamos epilepsziás rohamokra, vagy eszméletvesztésre, mikor hirtelen fényvillanásokkal, fényeffektusokkal kerül szembe. Hasonlóképpen ezekhez, a televízió-nézés, illetve a videojátékok is okozhatnak ilyesfajta rohamokat. Ez a veszély akkor is fennáll, ha az illető eddig még nem produkált ilyen rohamokat, esetleg még hajlamot sem mutatott rá. Ha az Ön családjában bárkinek valaha is volt valamilyen epilepsziás tünete (pl. roham, eszméletvesztés) a villanó fényektől, kérjük, forduljon kezelőorvoshoz a program további használatát illetően.

Kérjük a szülőket, hogy fokozott figyelemmel kísérjék gyermekeiknek a videojátékokkal való időtöltését! Ha Ön, vagy gyermeke észreveszi magán az alább felsorolt tünetek valamelyikét a játékkal töltött idő alatt, **AZONNAL** függeszse fel a tevékenységet és forduljon orvoshoz! Ilyen tünetek például: szédülés, homályos látás, szem vagy izomgyengeség, eszméletvesztés, helytelen tájékozódás, önkéntelen mozgás vagy izomrángás.

ÓVINTÉZKEDÉSEK A HASZNÁLAT KÖZBEN:

- ◆ Ne üljön túl közel a képernyőhöz! Tartsa meg a megfelelő távolságot, legalább annyira, amennyire a vezetékek ezt lehetővé teszik!
- ◆ Inkább kisebb méretű képernyőt használjon!
- ◆ Kialvatlanság vagy fáradtság esetén ne üljön le játszani!
- ◆ Bizonyosodjon meg róla, hogy a szoba, ahol játszik, elég világos!
- ◆ Tartson szünetet a játék közben, óránként legalább 10-15 percet!

TARTALOM

AZ ESZKÖZ TELEPÍTÉSE.....	6
AZ ESZKÖZ FUTTATÁSA.....	6
LEGFONTOSABB PARANCSONKÉNT.....	6
WINDOWS GYORSBILLENTYŰK.....	6
ESZKÖZÖK GYORSBILLENTYŰI.....	7
ESZKÖZTÁRAK.....	8
VILÁGOK EGY KARNYÚJTÁSNYIRA!.....	9
ÚJ VILÁGOK TEREMTÉSE.....	9
TEREPSZERKESZTÉS.....	10
A TEREP FORMÁZÁSA.....	10
A TEREP FESTÉSE.....	10
ÚTVÁLASZTÁS.....	12
TENGERSZINT.....	14
UTAK ÉS JÁRDÁK.....	15
TELKEK.....	18
ÚJ TELKEK HOZZÁADÁSA.....	18
SZERKESZTÉS A JÁTÉKBAN.....	19
OBJEKTUMOK, HATÁSOK ÉS TEREMTŐK.....	20
OBJEKTUMOK ELHELYEZÉSE ÉS KEZELÉSE.....	20
HATÁSOK.....	21
TEREMTŐK.....	21
MEGOSZTÁS.....	22
VILÁGOD FELHASZNÁLÁSA A JÁTÉKBAN.....	22
TIPPEK, TRÜKKÖK.....	22
ÁLTALÁNOS.....	22
TELKEK ÉS ÚTVONALVÁLASZTÁS.....	23
TELJESÍTMÉNY.....	24
JÁTÉKMENT ÉS ESZTÉTIKA.....	24
TECHNIKA.....	25
SZÓJEGYZÉK.....	26
TEREMTŐK ÉS TÁRGYLISTÁK.....	27
HALAK.....	27
ROVAROK.....	29
KÖZETEK, DRÁGAKÖVEK ÉS FÉMEK.....	31
MAGVAK ÉS NÖVÉNYEK GYAKORISÁGA.....	33
AJÁNLOTT TÁRGYAK TELEKTÍPUSONKÉNT.....	36
LAKÓTELEK.....	36
NYILVÁNOS HELY/KÖZÖSSÉGI TELKEK.....	36
ALAPJÁTÉK REJTETT TELEKTÍPUSAI.....	38
THE SIMS™ 3 A VILÁG KÖRÜL.....	39

AZ ESZKÖZ TELEPÍTÉSE

A The Sims™ 3 Világteremtő eszköz – Béta telepítésének lépései:

1. Látogass el a *The Sims™ 3* Közösség oldalára a www.thesims3.com címen!
2. Válaszd a *The Sims 3 Világteremtő eszköz – Beta* opciót a honlap tetején megjelenő legördülő menüből! A böngésződben ekkor megjelenik a *The Sims 3 Világteremtő eszköz – Béta* oldal.
3. Kattints a TÖLTSD LE MOST gombra, és kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat!

MEGJEGYZÉS: Csak akkor töltheted le az eszközt, ha rendelkezel egy regisztrált *The Sims 3*, *The Sims 3 Gyűjtői változat* vagy *The Sims 3 A világ körül* játékkal.

AZ ESZKÖZ FUTTATÁSA

Az eszköz elindításának lépései:

Windows Vista™ alatt a játékok a következő útvonalon érhetőek el: **Start > Játékok** menü. A Windows™ korábbi változatai esetén az elérési útvonal **Start > Programok** vagy **Minden program** menü.

LEGFONTOSABB PARANCSONOK

WINDOWS GYORSBILLENTYŰK

ÁLTALÁNOS

Új világ	Ctrl-N
Világ megnyitása	Ctrl-O
Világ elmentése	Ctrl-S
Visszavonás/Újra	CTRL-Z/CTRL-Y

KAMERAIRÁNYÍTÁS — EGÉR

Forgatás/ Közelítés — Mozgás



KAMERAIRÁNYÍTÁS — BILLENTYŰZET

Mozgás előre/hátra/balra/jobbra	Fel/le/balra/jobbra nyilak
---------------------------------	----------------------------

Mozgás fel/le	Q/F
---------------	-----

Közelítés/Távolítás	Num +/Num - vagy W/S
---------------------	----------------------

MEGJEGYZÉS: Ha akarod, változtathatsz a kamera irányán. A Nézet menüben válaszd a KAMERABEÁLLÍTÁSOK, majd a KAMERAIRÁNYÍTÁS menüpontokat. A függőleges és vízszintes elforgatást egyaránt megfordíthatod.

ESZKÖZÖK GYORSBILLENTYŰI

ÁLTALÁNOS

Kilépés a jelenlegi eszközből	ESC
-------------------------------	-----

Kiválasztott objektum törlése	DEL
-------------------------------	-----

OBJEKTUM ESZKÖZ

A kiválasztott telek klónozása	SHIFT
--------------------------------	-------

Illeszkedő elforgatás (ha az objektum elforgatási módban van)	SHIFT
---	-------

ÚTSZERKESZTŐ ESZKÖZ

Kiválasztott úobjektum váltása	CTRL
--------------------------------	------

Összekötött objektumok szétválasztása	SHIFT
---------------------------------------	-------

ÚT ELFORGATÁSA ESZKÖZ

A legközelebbihez illeszkedő elforgatás 15 fok	SHIFT
--	-------

TELEKMOZGATÓ ESZKÖZ

Illeszkedő elforgatás	SHIFT
-----------------------	-------

TEREPFESTŐ ESZKÖZ

Navigáció mód	ALT
---------------	-----

Csak egyenes vonalakban fessen	SHIFT
--------------------------------	-------

MEGJEGYZÉS: A navigáció móddal elkerülheted a véletlen festést vagy terepformálást, miközben a Renderelési panelen navigálsz.

TEREPECSET ESZKÖZ

Navigáció mód

ALT

Ecsetméret növelése/csökkentése

Ctrl-PgUp/Ctrl-PgDwn

ESZKÖZTÁRAK

Utilities



Kiválasztás



Mozgatás



Világobjektum
elforgatása



Visszavonás



Újra



Rácsponthoz
igazítás



Játékbeli
szerkesztés

Roads and Trees

Lots | Terrain



Fák cso-
portosítása



Csoportosítás
bontása



Útelhelyező
és szerkesztő
eszköz
(15. o.)



Útszintező

Roads and Trees

Lots

Terrain



Új telek
hozzá-
adása



Klónozás



Lapítás



Illesztés



Terep festése (és alakítása) Tengerszint beállítása Magasságtérkép exportálása/ importálása Magasságtérkép importálása

VILÁGOK EGY KARNYÚJTÁSNYIRA!

Isteni érzés volt *The Sims 3*-at játszani? Akkor ezt az eszközt próbáld ki! A *The Sims 3 Világteremtő eszköz – Béta* egy nagyszerű alkalmazás, mellyel saját városokat alkothatsz és alakíthatsz, és (néhány változtatást leszámítva) ez ugyanaz az eszköz, melyet világépítő csapatunk használ, amikor megalkotja az alapjátékban vagy a kiegészítőben rendelkezésre álló városokat.

A *The Sims 3 Világteremtő eszköz – Béta* ablakai mozgathatók, így munka közben tetszés szerint változtathatsz az eszköz elrendezésén. Az eszköz újraindításakor azonban az ablakok alapállásba kerülnek vissza.

Az eszköz ráadásul bővíthető is! Amennyiben megveszed és telepíted a játék újabb és újabb kiegészítő csomagjait, egyre több dolgot használhatsz a Világteremtő eszközben.

ÚJ VILÁGOK TEREMTÉSE

Új játék indítása

4. A főmenüben válaszd az ÚJ VILÁG menüpontot.
Megnyílik Az új világ beállításai felugró menü.
5. A Tallózás gombbal választhatsz terepkép állományt.
◆ A terepkép állomány egy magassági térkép, mely megadja a terep alapértelmezett méretét és formáját.
6. Ezután válassz sivatagi vagy buja klímát (ez meghatározza a világodban alapértelmezetten elérhető terepfestékeket), és add meg a maximális térképmagasságot (A Height Maps (magassági térképek) könyvtárban minden fájlnak van egy szám a nevében. Erre a számra állítsd a maximális magasságot). Ezután kattints az OK-ra.

TIPP PROFI FELHASZNÁLÓKNAK: A magassági térképeket importálhatod és exportálhatod, így külső programok, például Adobe Photoshop vagy World Machine segítségével is létrehozhatod és szerkesztheted terepeket. A magassági térkép fájlok 16 bites szürkeárnyaltos .PNG képek legyenek, a következő méretek valamelyikében: 256x256, 512x512, 1024x1024 vagy 2048x2048.

TEREPSZERKESZTÉS

Legyen az hegy vagy völgy, gyepek vagy aszfalt, a terepszerszerekkel megformálhatod – és kiszínezheted – a világot.



A TEREP FORMÁZÁSA

Emelj hegyeket, alakíts ki völgyeket, vésd ki szirteteket – alkoss!

A terep formázása:

1. Kattints a TEREP fölé, majd válaszd a Terepszerszerek eszközt opciót.
2. A kép jobb oldalán kattints az ALAKÍTÁS gombra.
3. Válassz ecsetípust, amellyel formálni kívánsz.
4. Állítsd be szükség szerint az ecset paramétereit.
5. Vidd a kurzort a formálni kívánt hely fölé, majd tartsd lenyomva a bal egérgombot, miközben a terep felett mozgatod az ecsetet.

FORMÁZÓECSET PARAMÉTEREK

Méret	Határozd meg a tevékenységed által érintett terület nagyságát.
Erősség	Határozd meg, hogyan hasson a választott tevékenység a területre. Minél nagyobb az erősség, annál jelentősebb méreteket ölt a tevékenység.
Lágyság	Minél nagyobb a lágyság értéke, annál kevésbé hangsúlyos a hatás/tevékenység az ecset széle felé.

ÚTVONALBA BEVONHATATLAN

TEREP MUTATÁSA

Ez az opció feltünteti a terep olyan meredek szakaszait, melyet símek által nem járhatóként vannak jelölve (lásd az *Útvonalválasztás* fejezetet, 23. o.). Ne feledd, hogy bár javasolt a víz járhatatlanná festése is, nem muszáj így tenned.



A TEREP FESTÉSE

Föld, homok, járdakő, fű, beton és így tovább! Egy világszegmensre ne használj nyolc különböző festéknél többet, hogy a világod gördülékenyen működjön. A világ szegmenseinek megtekintéséhez menj a *Nézet* > Szegmenshatárok mutatása menüpontra. Beállíthatod, hány szegmenseket láthatsz renderelve magas részletességi szinten, ha a *Nézet* > Kamerabeállítások menüpontban megváltoztatod a Részletességváltás távolsága értéket.

A terep festése:

1. A terepszerkesztő eszköz festés funkciója tartalmaz néhány alapértelmezett beállítást tartalmaz, melyek a világod létrehozásakor kiválasztott terepen alapulnak. Ha másik festéket akarsz hozzáadni, kattints az ÚJ RÉTEG gombra, majd válassz egy bizonyos tereptextúrát a tallózás gombbal és a kívánt textúra kijelölésével (pl. homok, föld, beton, stb).
2. Ezután állítsd be a terep hangját a lenyíló menüből. Ez a beállítás meghatározza, milyen hangeffektust hallunk, amikor símek az adott terepen járnak.

TIPP PROFI FELHASZNÁLÓKNAK: Saját terepfestékeidet is megalkothatod! Csak készíts egy .tga vagy .dds fájlt, ahol a képméret a kettő hatványa, és nem nagyobb, mint 1024 x 1024 pixel, 72 pixel per inch felbontás mellett. Győződj meg arról, hogy nem használod ugyanazt a nevet több textúrához, mert a *The Sims 3 Világteremtő eszköz – Béta* csak egyet fog felismerni közülük.

Terep festésekor nem csupán az ecset méretét és lágyágát adhatod meg, hanem a következőket is:

Automatikus festés

Kiválasztott festékekkel automatikusan befesthetők a különféle magasságú részek. A terep automatikus festés funkciója az alapszínt (az alapértelmezett terepréteget) és a következőt (2. alapértelmezett terepréteg) alkalmazza a terep magasság szerinti automatikus festéséhez. A magasabb részek a 2. alapértelmezett tereptextúrával kerülnek befestésre.

Egyéni réteg mód

Fess az ablakban látható festékek hierarchiája szerint. A listán lejjebb szereplő festések a lista tetején levő festések fölé helyeződnek. Ebben a módban a színerősséget is megadhatod. 0 esetén kitörlőd a választott színt. 255 esetén a szín legerősebb változatát használod. Ha a 0-255 közti értékeket állítasz be, a festés választott színe az alatta lévő dolog színével fog keveredni. Különféle eredmények születhetnek a terepfestés alfa csatornájától függően.

Réteg megjelenítése

Feltünteti, hol van a kijelölt terepréteg a renderpanelen, de magát a színt nem. Ha kiválasztod, ezzel törölheted a terepfestést a jelenlegi rétegen a terepecset segítségével, ha a doboz ki van pipálva.

Alak

Szögletes vagy kör alakú ecset választható.

Átlátszóság

Minél magasabb ez az érték, annál kevésbé lehet átlátni a festésen.

Bejárhatatlanság jelzése Mutatja vagy elrejtí azokat a területeket, amelyek a símek és a kamera számára járhatatlanok.

Az ecsetparaméterek alatti nyíl elmenti jelenlegi ecsetbeállításaidat a felette lévő, Ecsetek című ablakba, ahol jónéhányat eltárolhatsz későbbi használatra.

TIPP PROFI FELHASZNÁLÓKNAK: Amennyiben később úgy döntesz, hogy nem igazán tetszik, ahogy valamelyik terepfestésed kinéz, választhatsz egy új fájlt a jelenlegi helyett, ez felülírja a régi textúrát összes alkalmazási helyén a teljes világban. Jobb egérgombbal is kattints a Terepfestő eszközök ablakban, majd válaszd a TÖRLÉS gombot. Az illető festék ekkor világodban az összes alkalmazási helyén törlődik.

TIPP PROFI FELHASZNÁLÓKNAK: Exportálhatsz és importálhatsz terepfestési rétegeket. Ez akkor hasznos, ha szürkeárnyaltos képet festesz grafikus illusztrátorprogramban, majd azt visszaimportálsz világodba. Egy terepfestési réteg importálásához/exportálásához kattints jobb egérgombbal az adott terepfestéken a Rétegek ablakban, majd válaszd az IMPORTÁLÁS vagy az EXPORTÁLÁS lehetőséget. Ha szeretnéd megnézni, hogy egy bizonyos réteg exportja hogyan fog kinézni, pipáld ki a Réteg megjelenítését.

ÚTVÁLASZTÁS

Az útválasztással behatárolhatod, hogy merre mehetnek a simjeid (amikor sétálnak, kocognak, stb.), és merre mozoghat a kamera. Éppúgy működik, mint a terepfestő eszközök.

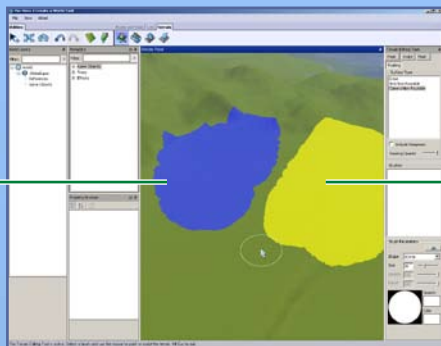
SÍMEK

Meghatározhatod, hogy a világodban hová mehetnek a simjeid, és hová nem. Vedd figyelembe, hogy egyes helyeken a símek elakadhatnak, például nagyon sűrű erdőkben; vagy furán nézhet ki, ha bizonyos helyeken sétálnak, például nagyon meredek hegyoldalakon.

KAMERA

Ha korlátozod a kamera útválasztását, megakadályozhatod, hogy olyat mutasson, amit nem akarsz (például világod szélét). Gondoskodj róla, hogy ne legyenek olyan helyek, ahol a kamera elakadhat a játékban.

A kék terület mutatja, hová nem léphetnek a simek.



A sárga rész mutatja, hová nem mehet a kamera.

Ez a kép a kamera mozgásának megfelelő korlátozását mutatja.



Itt viszont a kamera útválasztásának egy helytelen példája látható.

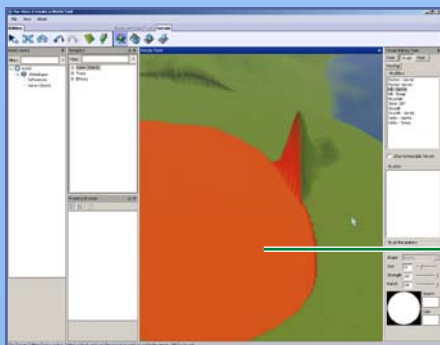


MEGJEGYZÉS: Telken belül nem állíthatsz be útválasztást.

- ◆ A simek és a kamera útválasztási ecsetjének is meghatározhatod a méretét és az alakját.

MASZKOK

Világodon maszkokat helyezhetsz el, és az ilyen részeket nem lehet festeni és formázni. Ez éppúgy működik, mint a terepfestő eszköz, csak fedd be azt a részt, amit maszkolni akarsz.

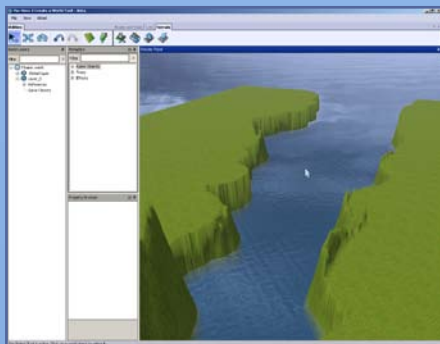


A vörössel feltüntetett terület maszkolva van, így nem módosítható.

TENGERSZINT

Túl messzire nyúlik a tenger a szárazföldre, és túl sok területet foglal el világodból? Vagy épp túl száraz helyet alkottál? Ezzel az eszközzel beállíthatod, milyen magasan – vagy alacsonyan – legyen a tenger szintje.

A tengerszint beállításához kattints a TENGERSZINT MEGVÁLTOZTATÁSA gombra, majd kattints oda a térképen, ahova a víz szintjét szeretnéd beállítani. A megadott magasságpont alatt minden a víz alá kerül a világodban.



UTAK ÉS JÁRDÁK

A világ részeit és a benne élő simeket utakat és járdák kötik össze. Utak nélkül a simek nem használhatnák autókat, bicikliket és rollereket. Utat és járdát minden elképzelhető formában és lejtéssel készíthetsz.

Út vagy járda hozzáadása:

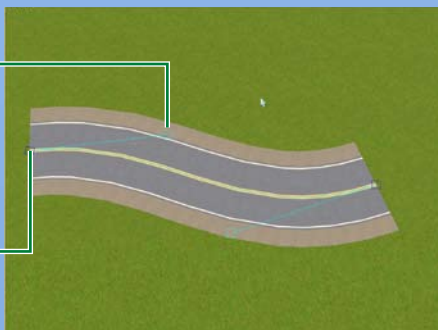
1. Kattints az UTAK gombra, és térképeden megnyílik az Út eszköz ablak.
2. Kattints az ÚT ELHELYEZÉSE (vagy a JÁRDA ELHELYEZÉSE) gombra, majd a kívánt út kezdetéhez vidd oda az egeret, és kattints a rajzolás elkezdéséhez. Ez lehorgonyozza a kezdőpontot.
3. Húzd el az egeret az út végéig, és kattints. Az illető pontból majd megint továbbhúzhatod az utat. Minél több ilyen pontot csinálsz, annál változatosabb utakat alkothatsz.

TIPP PROFI FELHASZNÁLÓKNAK: Ha útkészítés közben lenyomva tartod a bal egérgombot, húzás közben megváltoztathatod az út ívét. Az egérgombot elengedve horgonypontot hozol létre, innen húzd az utat a következő pontig, majd kattints megint az út lerakásához.

Út (vagy járda) elmozdításához kattints a Világobjektum mozgatása eszközre, majd ragadd meg a sötétkék dobozt, és azzal áthelyezheted, kinyújthatod az utat. A világoskék dobozok elmozdításával az út ívén változtathatsz.

A világoskék dobozra kattintva és az egérgombot nyomva tartva megváltoztathatod az ívet.

A sötétkék dobozra kattintva és hosszan nyomva meghosszabbíthatod az utat.



Kereszteződés készítése:

1. Kattints az UTAK gombra, és térképeden megnyílik az Út eszköz ablak.
2. Kattints az KERESZTEZŐDÉS ELHELYEZÉSE (vagy JÁRDAKERESZTEZŐDÉS ELHELYEZÉSE) gombra.
3. Használd a Világobjektum mozgatása eszközt, hogy a kereszteződést a kívánt út (vagy járda) végéhez illeszd. Amikor a helyére ugrik, akkor csatlakozott az útszakaszhoz. A kereszteződésben automatikusan zebrák jelennek meg.

MEGJEGYZÉS: Utakat csak más utakkal vagy útkereszteződésekkel kapcsolhatsz össze, és járdákat szintén csak járdákkal vagy járdakereszteződésekkel. Nem kapcsolhatsz utat magában álló járdához vagy járdakereszteződéshez.

MEGJEGYZÉS: Az utak elhelyezésekor helyezd el a kereszteződéseket is. Nem tehetsz kereszteződést egy már meglévő út közepére. A legegyszerűbb, ha hézagot hagysz ott az útban, ahová a kereszteződést tervezed, majd az utak lerakása után leteszed a kereszteződéseket a hézagokba. Azt is megteheted, hogy törölsz egy útszakaszt, és kereszteződést teszel az üres helyre, majd összekötöd az utakat.

MEGJEGYZÉS: Óvakodj a sehová sem kapcsolódó utaktól. Ha a sim egy ilyen végére ér, kiszáll járművéből, és gyalog megy a legközelebbi útig, majd visszaszáll járművébe.

UTAK LEJTÉSE

Ha dimbes-dombos terepen vagy hegyen halad az út, befolyásolhatod a lejtését. Kisimíthatod, csökkentheted a lejtést, vagy lelapíthatod az utat: mindhárom kifejtjük az alábbiakban.

Simítás

Simábbá teszi a hepehupás utat.

Útemelkedés korlátozása

Csökkenti az út meredekségét a Max. emelkedés dobozban megadott értékre.

Lapítás

Az egérrel megadott magasságra lapítja az utat.

Sebesség/Minőség csúszka

A változtatások renderelhetők gyorsan, de nem túl precízen, vagy nagy pontossággal, de lassabban.

Alkalmazás

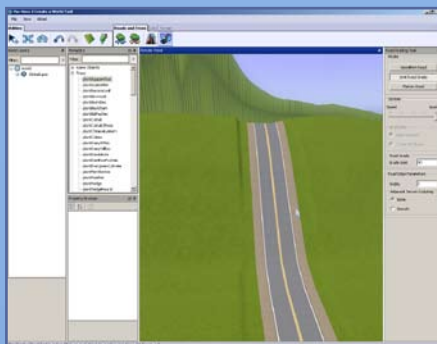
Változtathatsz egyetlen útszakaszon, de akár az összes ahhoz kapcsolódó úton is. Ha a változtatásokat minden kapcsolódó útra érvényesíted, akkor útjaid egységesebbek lesznek.

Útszegély paraméterek

Itt meghatározhatod, hogyan kapcsolódik utad a terephez. A szélesség azt határozza, meg, hogy milyen távolságra alkalmazzuk az út szélétől a változtatásokat. Eldöntheted, hogy az út menti terep kisimuljon, vagy sem.

A változások alkalmazásához változtass a szükséges paramétereken, majd kattints a megváltoztatni kívánt szakaszára.

TIPP PROFI FELHASZNÁLÓKNAK: Az utak/járdák textúráját átszerkesztheted egy külső programban, hogy a világhoz illő eredményt kapj.



TELKEK

Világod csak akkor játszható, ha telkeket helyezel el benne. Kereskedelmi és lakóépületekhez való telkeket helyezhetsz el.

ÚJ TELKEK HOZZÁADÁSA

Bármilyen méretben (64x64-ig bezárólag), bárhol elhelyezhetsz telkeket a világban. A telkekre a Szerkesztés a játékban funkcióval építhetsz épületeket (19. o.).

MEGJEGYZÉS: Érdemes bekapcsolni a Rácsponthoz igazítás módot, amikor telkeket helyezel el. Ez segít útjaid és negyedeid elhelyezésében, így minden megtervezettebb és egységesebb lesz.

Új telek hozzáadása

1. Mielőtt telkeket adnál a világhoz, új réteget kell létrehoznod. Kattints jobb egérgombbal a Világrétegek ablakba, majd válaszd a RÉTEG HOZZÁADÁSA menüpontot.

MEGJEGYZÉS: A rétegek segítenek megszervezni világodat – amikor sok az objektum, sokkal könnyebb megtalálni egyes dolgokat, ha azok rétegeken vannak elhelyezve. Ha például minden fát (vagy egy csomó utat) akarsz kitörölni, ha azok mind egy rétegben vannak, akkor csak az illető réteget kell törölnöd. A módszer a fák csoportosításában is segít. A fák típusonként és rétegenként csoportosulnak. Ha egyfajta fából kettő van két különböző rétegben, külön csoportokba fognak kerülni, ami teljesítmény szempontjából nem olyan jó, mint ha mind egy rétegben, egy csoportban lennének.

2. Kattints az Új telek hozzáadása gombra.
 3. Kattints egy helyre világodban, és már kezdheted is rajzolni a telek egyik oldalát, ha pedig az oldal már elég hosszú, kattints újra.
 4. Az egeret tovább húzva alakíthatod ki a telek teljes nagyságát, újbóli kattintással fejezheted be a telekrajzolást. Miközben rajzolsz, a kép jobb alsó sarkában láthatod a telek méretét. Ezután megjelenik a Telekinformáció ablak.
- ◆ Ha a vonalak vörösre váltanak, telkedet nem rajzolhatod a megadott helyre. Próbáld kicsinyíteni, vagy kezdj bele valahol másutt. Nyomd meg az **ESC** gombot, majd kattints az Új telek hozzáadása gombra, és újra rajzolni kezdheted a telket.
5. A felugró menüben állítsd be a telek típusát, és válaszd ki az altípust, például horgászhelyet, partot vagy temetőt. Később elhelyezhetsz bizonyos objektumokat, amikor a játékban szerkeszted a telket (lásd 19. o.) így simjeid elkezdhetik a megfelelő tevékenységeket.

MEGJEGYZÉS: Arról, hogy mely objektumokra van szükség bizonyos telkeken, lásd 36. o.

6. Állítsd be a További ingatlanértéket (ez hozzáadódik a telek árához, ezért akkor érdemes hozzáadni, ha remek helyen van a telek, vagy levonni belőle, ha rosszabb környékre került) és a Széséses kilátás hatást (ez növeli a valószínűségét annak, hogy a símek a telken Csodálatos látkép hangulatba kerüljenek).
7. Nevezd el a telket (minden telket el kell nevezned, mielőtt elmenthetnéd világotad).

MEGJEGYZÉS: A legtöbb, telkekhez elmentett infót megváltoztathatod az Ingtatlantallózó ablakban.

A következő eszközök hasznosak a telek változtatásához.

- Klónozás** Készíts egy másolatot a telekről. Csak üres, módosíthatatlan telkeket másolhatsz.
- Lapítás** Egy meredek, hegyes, dombos terület lelapítása a klikkeléssel megadott magasságra.
- Sarkok illesztése** Ez lehetővé teszi, hogy a sarkok az őket körülvevő magassági viszonyokhoz idomuljanak. Ez a művelet feltölti a terepben a telek mozgatásával keletkező „lyukakat”.

MEGJEGYZÉS: Ha egy üres telek alatt módosítod a terepet, válaszd ki a Mozgatás eszközt, és nyomd le hosszan az **ALT** gombot, miközben óvatosan elmozdítod a telket. Ezzel hozzáilleszted a telek domborzatát a viláéhoz.

MEGJEGYZÉS: Ha egy telket vagy objektumot keresel a Réteg panelen, melyet a világban korábban elhelyeztél, jelöld ki az objektumot, és nyomd meg a szóközbillentyűt. Ezzel megnyitod az objektum nevét a Rétegek ablakban. Jobb egérgombbal is rákattinthatasz egy objektumra a Rétegek ablakban; ekkor válaszd a KERESÉS A RENDERELÉSI PANELEN lehetőséget, mellyel a kamera a keresett objektumra ugrik.

SZERKESZTÉS A JÁTÉKBAN

Az építés és vásárlás módok szinte ugyanazok, mint a *The Sims 3* játékban, pár apró eltéréssel. A kameravezérlés megegyezik a *The Sims 3 Világtéremtő* eszköz – Béta rendszerével, nem léphetsz Élő módba, és telekről telekre viheted a kamerát. **El kell mentened a játékot**, mielőtt kilépsz a Játékbeli szerkesztés menüből, hogy változtatásaid megjelenjenek a *The Sims 3 Világtéremtő* eszköz – Béta programban.

Telek szerkesztése játékban:

1. Miután létrehozta a telket, kattints a Játékbeli szerkesztés ikonra.
2. Amikor a játéklablak megjelenik, kattints a Beállítások ikonra, majd válaszd a VÁROS SZERKESZTÉSE menüpontot. Miután a képernyő frissült, válassz egy telekikont az illető telek szerkesztéséhez.

OBJEKTUMOK, HATÁSOK ÉS TEREMTŐK

Ha megformáztad és megfestetted világodat, elkezdheted elhelyezni a fákat, más növényeket, meg a különleges hatásokat.

OBJEKTUMOK ELHELYEZÉSE ÉS KEZELÉSE

Objektum elhelyezése:

1. Kattints a kívánt menüpontra a Metaadatok ablakban (teremtők, környezet, fák vagy hatások).
2. A listán **kattints duplán** az elhelyezni kívánt objektumra.
3. Vidd oda a kurzort, ahol el akarod helyezni az objektumot, majd kattints. Tartsd nyomva az egérgombot az objektum forgatásához, mielőtt helyére tennéd. Folyamatos kattintgatással annyi ilyen objektumot helyezhetsz el, amennyit akarsz.
4. Ha az adott objektumtípus elhelyezésével megvagy, nyomd meg az **ESC** gombot, így a kurzor visszakapja eredeti funkcióját.

Már elhelyezett objektum mozgatása:

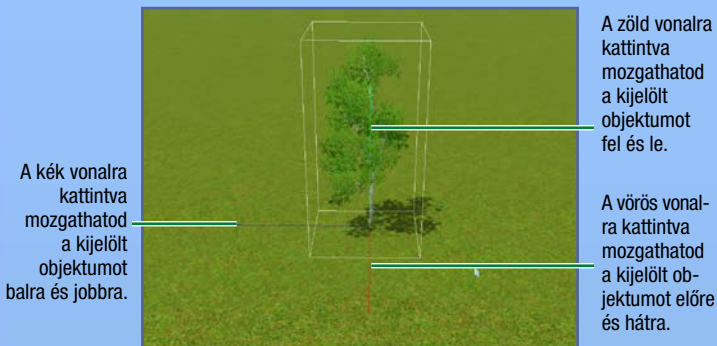
1. Kattints a Világobjektum mozgatása ikonra, majd jelöld ki a változtatni kívánt objektumot (ne feledd elengedni az egérgombot, miután kiválasztottad).
2. Kattints magára az objektumra, ha szabadon, a talaj mentén akarod mozgatni. Ha csak az illető tengely mentén mozgatnád, kattints a vörös, kék vagy zöld vonalra. Ha kiválasztottál egy bizonyos tengelyt, az besárgul.

TIPP PROFI FELHASZNÁLÓKNAK: Az objektumot a **CTRL** lenyomásával és a zöld vonalra (a függőleges tengelyre) való kattintással illesztheted a felszínhez, amikor a Mozgatás eszközben vagy.

MEGJEGYZÉS: Függőlegesen is mozgathatod az objektumot, így a földre süllyeszthetsz, vagy az égen lebegtethetsz dolgokat.

MEGJEGYZÉS: Az objektumot úgy is áthelyezheted, hogy megváltoztatod a pozícióját az Ingatlantallózó ablakban.

MEGJEGYZÉS: Úgy mozgathatsz egy objektumot, ha rákattintasz egy pontra a közepén, majd az egérgombot lenyomva tartva mozgatod az egeret.



A kék vonalra kattintva mozgathatod a kijelölt objektumot balra és jobbra.

A zöld vonalra kattintva mozgathatod a kijelölt objektumot fel és le.

A vörös vonalra kattintva mozgathatod a kijelölt objektumot előre és hátra.

Egy már elhelyezett objektum elforgatása:

1. Kattints a Világobjektum mozgatása ikonra, majd jelöld ki a változtatni kívánt objektumot (ne feledd elengedni az egérgombot, miután kiválasztottad).
2. Kattints magára az objektumra, vagy a zöld keretre körülötte a forgatáshoz.

Egy már elhelyezett objektum törlése: válaszd a Világobjektum kijelölése ikonra, kattintással jelöld ki az objektumot, majd nyomd meg a **DEL** gombot.

HATÁSOK

Felhők, madarak, rovarok és egyebek – különféle hatásokkal életre keltheted világotad! Helyezd el őket az objektumokkal megegyező módon.

MEGJEGYZÉS: Nem mindig láthatod elhelyezett hatásaid hatását addig, míg a *The Sims 3* játékban meg nem nyitod. Némely hatás azonban megjelenik a *A The Sims 3 Világteremtő eszköz – Béta eszközben* is, miután a játékban már találkoztál velük.

Hogy egy hatás megjelenik-e, és mikor, az az illető hatástól függ. Bizonyos hatásoknak, például a szivárványnak, csak százalékos esélye van, hogy feltűnik-e napfényes napokon a nappali órákban. Mások, mint a teremtők, különbözőképpen vannak beállítva, egyesek, mint a madarak, teljesen véletlenszerűek, de olyan is akad, mint például a léghajó, mely állandóan jelen van.

TEREMTŐK

A teremtők itt-ott gyűjthető dolgokat hoznak létre, pl. halakat, ékköveket, sziklákat és egyebeket. Helyezd el őket az objektumokkal és hatásokkal megegyező módon.

MEGJEGYZÉS: Az egyes teremtők által elhelyezett dolgokról információ a(z) 27. oldalon található.

MEGOSZTÁS

Oszd meg világaidat a *The Sims 3* Közösségi oldalon, hogy más játékosok is használhassák őket a játékukban.

Világ megosztása:

1. Először is adj meg egy világleírást és egy ikont úgy, hogy jobb gombbal világod legfelső rétegére kattintasz, és a LEÍRÁS HOZZÁADÁSA/SZERKESZTÉSE menüpontot választod. Az ikon képnek 256x256-os .png fájlnak kell lennie.
2. Mentsd el a világodat!
3. A Fájl menü alatt válaszd a VILÁG KIVÁLASZTÁSA EXPORTÁLÁSRA menüpontot, majd tallózással jelöld ki egy világot, és a MEGNYITÁS lehetőséggel nyisd meg.
4. Végül töltsd fel a közösségi oldalra (a *The Sims 3* indítópanellel), ahogyan egy telket vagy családot feltöltenél.

VILÁGOD FELHASZNÁLÁSA A JÁTÉKBAN

Most, hogy létrehozta a remekművedet, ideje, hogy simjeid felfedezhessék minden szegletét!

Így játszatsz az általad létrehozott világgal:

1. Kövesd a fenti megosztási utasítások 1–3. pontját!
2. Kattints rá kétszer a .Sims3Pack állományra!

TIPPEK, TRÜKKÖK

ÁLTALÁNOS

- ◆ Használd a forgatható rácsot! Ez megkönnyíti a dolgok egy egy vonalba rendezését, valamint a tárgyak rácsponthoz igazítása a realiztikusabbá teszi az útvonalválasztást a játékban.
- ◆ Használj különböző rétegeket, így könnyebben rendben tarthatod a világ objektumait, telkeit stb.
- ◆ Drótváz formájában is megtekintheted világodat, hogy pontosabban helyezhesd el az objektumokat.
- ◆ A vizekben alapértelmezésben óceáni halak találhatók. Ha folyót hozol létre, népesítsd be édesvízi halteremtők segítségével.

TELKEK ÉS ÚTVONALVÁLASZTÁS

- ◆ Nem tehetsz egy kis telekre egy nagyobb telket. Maradj meg néhány standard telekméretnél, hogy a megosztás és mozgatás kényelmesebb legyen. Tartsd ezt észben mind a közösségi, mind a lakáscélú telkekkel kapcsolatban!
- ◆ A telkek egyik oldala legyen közvetlenül az út mellett, hogy egyszerűbb legyen az útvonalválasztás, amikor a simek a házukból kimennek az útra.
- ◆ Minden interaktív objektum lábnyomának teljesen a telekhatárokon belül kell maradnia.
- ◆ A világ járhatatlan részeinek járhatatlannak is kel tűnnie. A járható területeken is látsszon, hogy járhatóak! Ha van egy magas hegyed, és nem szeretnéd, hogy simek keresztül-kasul járkáljanak rajta, a járhatatlan festék peremén helyezz el egy fasort vagy kerítést, így nyomban látható lesz, hogy a simek nem tudnak arra menni.
- ◆ Minden verandára legalább kétszeres szélességű lépcsősor vezessen fel, hogy több sim is használhassa őket egyszerre.
- ◆ A verandákon elég helynek kell lennie legalább két beszélgető sim számára. Ha lehet, legyen elég hely kettőnél több sim számára, így bulivendégek és köszöntőcsapatok (rendszerint három sim) is elférnek. Két beszélgető sim egy 2x1 kockányi területet igényel, melyet nem blokkol lépcsőhöz vagy ajtóhoz vezető útvonalválasztási lábnyom vagy falilámpa.
- ◆ Az utak és járdák mindig kereszteződésben végződjenek! Ha nem így történik, a simek nem csinálhatnak U-fordulásokat autóikkal a zsákutcák végén.
- ◆ Spórolj az olyan hidakkal, átjárókkal, amelyek két vége nem talapzati elemeken van, mert a simek szívesebben járnak körül őket, mint hogy átmenjenek rajtuk, mivel azok másik „szobában” léteznek. Ráadásul nem is néznek ki jól a levágott falak miatt, ha a telek többi része sem alapokon áll.
- ◆ A világrétegre helyezett játékobjektumok sose lógjanak túl egy telek sarkán. A simek nem fogják tudni, hogy az objektumok ott vannak, és keresztülmennek rajtuk. A világban elhelyezett játékobjektumok legalább egy kockányira legyenek a telek szélétől.
- ◆ A simek valószínűleg keresztülvágnak az olyan kerítéseken, főleg a vastagokon, melyek a telek szélére kerültek. Érdemes a kerítést legalább egy kockányival beljebb felépíteni a telek szélétől.
- ◆ Sok objektum és nyúljárát meglehetősen nagy. Gondoskodj róla, hogy az általad készített telkek elég nagyok legyenek az elhelyezni kívánt objektumok, épületek számára.

TELJESÍTMÉNY

Az alábbi tippek segítenek abban, hogy világod a legtöbb számítógépen simán fusson.

- ◆ A fák csoportosítása javít a teljesítményen, különösen, ha világodban sok a fa.
- ◆ A növények számát korlátozd telkenként 30-ra, maximum 4 különböző fajból.
- ◆ Legfeljebb négyféle festéket használj telkenként.
- ◆ Világod egy-egy 256 x 256-os méretű darabjában ne használj nyolc terepfestéknél többet.
- ◆ Visszafogottan használd a dupla falakat, és a fal eszközzel épített pilléreket. Kis szobákat hoznak ugyanis létre, melyeket az útválasztási rendszernek számításba kell vennie.
- ◆ Gyengébb gépeken akkor fognak jobban kinézni a telkek, ha nagy térközöket hagysz ki köztük, és egyszerre csak egy nagy részletességű telek látható.

JÁTÉK MENET ÉS ESZTÉTIKA

- ◆ Helyezz teremtőket világod érdekesebb helyeinek közelébe, ezzel színesítheted a teljes történetet.
- ◆ Városodat szervezd egyedi kis negyedekbe, így világod élethűbb mélységet kap.
- ◆ Az egyes negyedeket igazítsd ugyanahhoz a rácsponthoz, hogy egységesebb legyen a külsejük.
- ◆ Változtasd a napszakot, hogy láthasd, hol kel és nyugszik a nap. A legjobb ezt még azelőtt megtenni, hogy nekiállnál a terepszerkesztésnek.
- ◆ Ha víz furcsának tűnik a tengerszint megváltoztatása után, az egyik formázó eszközzel könnyedén érintsd meg a terepet a víz újrendereléséhez.
- ◆ Ne feledkezz meg a kameraszög problémákról az építésnél, így elkerülheted (más problémák mellett), hogy a kamera rángatózzon a meredek terepfalakon.
- ◆ Ne feledkezz meg az utazási időről, mikor telkeket helyezel el és utakat tervezel. Ha rengeteg házad van a világ egyik végén és a másikon végén van az összes nyúljárát, simjeidnek hosszú időbe telik, mire munkába érnek.
- ◆ Helyezz el láthatatlan piknikosarakat (melyeket a BuyDebug menüben találhatsz meg, ha van *The Sims 3 A világ körül* kiegészítő csomagod), ha azt akarod, hogy simjeid automatikusan piknikezni kezdjenek ott.
- ◆ Gondoskodj alacsony árú telkekről is, hogy frissen alkotott simjeidnek is legyen hol élniük.

- ◆ A telkek könnyebb felosztása érdekében próbáld meg a többségét négyzet alakúra formázni, hogy bármilyen irányban elforgathatóak legyenek. Ahol ezt nem lehet vagy ahol nem akarsz, próbáld meg következetes maradni a telkek rövidebb oldalának az úthoz és a bejárati ajtóhoz viszonyított irányát illetően. A játékosok valójában csak két irányban tudnak elforgatni egy téglalap alakú telket, így a következetesség megsokszorozza a helyek számát, ahova telkeket rakhatnak le.
- ◆ Főként sík terepre helyezz telkeket, így feloszthatod őket és könnyebben mozgathatod őket a világban.
- ◆ A bejárati ajtóknál nem árt egy kis kinti világítás, így éjszaka is megnézheted, miként festenek a házaid.
- ◆ A házhoz közeli kinti szemetesek és postaládák megkönnyítik a szemét kivitelét és a számlafizetést.

TECHNIKA

- ◆ Ne feledd, hogy az ugyanazon a telken álló nyúljáratoknak és nyilvános helyeknek egyetlen ikonjuk, címük és térképjelölőjük van. Egy telek megosztásának egyetlen előnye az összes telekszámnál elért megtakarítás, ami egyben a láthatóbb területeknek magasabb részletgazdagságot biztosít, közeli kameraállásnál. (Ne feledd, hogy adott időben korlátozott számú magas részletgazdaságú telket renderelünk!)
- ◆ A telek körül annyi szabad teret hagyj, amennyit csak lehet, mikor megváltoztatod a rácsponthoz igazítást és a magasságot!
- ◆ Postaláda iránya = ikon iránya. A hely és az irány, ahogy a postaládát elhelyezed a telken, határozza meg a kamerának a telekről készített automatikus képét, melyet a telek ikonjaként használ.
- ◆ A postaládához legközelebbi ajtó számít a bejárati ajtónak. A bejárati ajtó az az ajtó, melyet leggyakrabban használnak ki-be járkáló simek.
- ◆ Ne építs telket nagyon meredek terepre! Nagyobb az esélye a széleken megjelenő furcsa szegélynek.
- ◆ Ne helyezz világtárgyakat telkekre, mert a játékosok nem fogják tudni eltávolítani őket és a simek átjárnak rajtuk.
- ◆ Ne használd a járdákat arra, hogy „megfess” zárt udvarszerű területeket (több járdát egymás mellé téve). Ez összezavarja az útvonalrendszert.

SZÓJEGYZÉK

ALFA CSATORNA

Ahol a textúra egészének vagy részének átláthatósági foka állítható.

SZEGMENS VAGY TEREPSZEGMENS

A terep 256 x 256-os része. A tereptérképet darabokra osztottuk fel a jobb teljesítmény érdekében. A kamerához legközelebbi darab magasabb részletgazdagságot ad, míg a távolabbi alacsonyabbat.

MAGASSÁGTÉRKÉP

A magasságtérkép a 3D-s felszín kiszámításához használt 2D-s képfájl.

RÉSZLETGAZDAGSÁG (LOD)

A tárgyak és textúrák eltérő vizuális összetettséggel rendelkeznek. A magas részletgazdagságú tárgyak renderelése több feldolgozást kíván, mint az alacsonyaké. A teljesítmény javítása miatt a kamerához közelebbi tárgyak magas részletgazdagsággal vannak renderelve, míg a távolabbiak alacsonnyal.

KEZELŐ KERET

A megragadható vonalak vagy körök, melyekkel tárgyakat mozgathatsz, mikor kiválasztod a Világtárgy mozgatása vagy a Világtárgy forgatása eszközöket.

ÁTLÁTSZÓSÁG

Milyen tömör (vagy átlátható) a textúra. Ez általában a textúra egészére vonatkozik.

A KETTŐ HATVÁNYA (A KÉPMÉRET VONATKOZÁSÁBAN)

A képméretnek kettővel oszthatónak kell lennie, és az alábbi számok valamelyikének: 128, 256, 512, 1024, 2048, stb.

NYÚLJÁRAT

Az épület, ahova a simek bemehetnek és különféle tevékenységeket folytathatnak (tanfolyamok, munkába járás, iskolába járás, sportesemény megtekintése). Ezt az Építési mód révén tehetik meg, amikor a Közösségi telken vannak.

TEREMTŐ

A Világteremtés (vagy BuyDebug révén) telekre tett tárgy, mely a simek által gyűjthető tárgyakat hoz létre – például pillangókat, bogarakat, halakat, drágaköveket vagy fémekeket.

VILÁGRÉTEG

A A *The Sims 3 Világteremtő* eszköz – Béta ezen a területen festesz, formázol és helyezel el további tárgyakat, fákat és teremítőket. A *The Sims 3*-ban ez a telkek közti terület.

TEREMTŐK ÉS TÁRGYLISTÁK

Legvalószínűbb, hogy a félkövrrel jelzett tárgyak jönnek létre.

HALAK

Teremtő neve	Valószínűleg létrejövő tárgyak
Óceán, gyakori 1	Kincsesláda, Szardella , Medúza , Vörös hering, Gömbhal, Lazac, Kardhal
Óceán, gyakori 2	Kincsesláda, Szardella , Medúza, Vörös hering, Tonhal , Szomorú bohóchal, Cápa, Homár
Óceán, szokatlan 1	Kincsesláda, Csatornaharcsa , Vörös hering, Szomorú bohóchal, Tonhal, Sziámi törpeharcsa , Cápa , Homár
Óceán, szokatlan 2	Kincsesláda, Medúza , Vörös hering, Gömbhal , Vitorláshal, Kardhal
Óceán, ritka	Kincsesláda, Vörös hering, Szomorú bohóchal , Gömbhal, Cápa , Vitorláshal
Tó, Gyakori 1	Kincsesláda, Fürge cselle , Aranyhal, Szivárványos pisztráng , Vörös hering, Sziámi harcsa, Fekete aranyhal
Tó, Gyakori 2	Kincsesláda, Fürge cselle , Aranyhal , Vörös hering, Lazac , Aranyhal, Homár
Tó, szokatlan 1	Kincsesláda, Aranyhal, Szivárványos pisztráng , Vörös hering, Piranha , Cápa, Homár
Tó, szokatlan 2	Kincsesláda, Csatornaharcsa , Szivárványos pisztráng , Vörös hering, Lazac, Vitorláshal
Tó, ritka	Kincsesláda, Vörös hering, Piranha , Fekete aranyhal, Cápa , Vitorláshal , Vámpírhal, Homár
Robothal	Kincsesláda, Vörös hering , Fekete aranyhal , Vámpírhal, Robothal
Kampechal/Temető	Kincsesláda, Vörös hering, Vámpírhal

	Édesvízi teremtő	Kincsesláda, FÜRGE csele, Szivárványos pisztráng, Vörös hering, Lazac
	Sósvízi teremtő	Kincsesláda, Szardella, Medúza, Vörös hering, Tonhal, Lazac, Kardhal, Szomorú bohóchal
The Sims 3 A világ körül	Egyiptom, Oázis, Gyakori	Kincsesláda, Békák, Csatornaharcsa, Vörös hering, Sziámi harcsa, Krokodil
	Egyiptom, Oázis, Ritka	Kincsesláda, Békák, Csatornaharcsa, Vörös hering, Sziámi harcsa, Krokodil
	Egyiptom, Folyó, Gyakori	Kincsesláda, Csatornaharcsa, Vörös hering, Sziámi harcsa, Lazac, Krokodil
	Egyiptom, Folyó, Ritka	Kincsesláda, Csatornaharcsa, Vörös hering, Sziámi harcsa, Lazac, Krokodil, Homár
	Egyiptom, Múmiahál	Kincsesláda, Múmiahál
	Kína, Gyakori	Kincsesláda, Doitsu ponty, Aranyhal, Vörös hering, Kawarimono ponty, Vitorlášhal
	Kína, szokatlan	Kincsesláda, Vörös hering, Kawarimono ponty, Ochiba ponty, Fekete aranyhal, Vitorlášhal
	Kína, Ritka	Kincsesláda, Vörös hering, Kawarimono ponty, Ochiba ponty, Fekete aranyhal, Tancho ponty, Gödényhal
	Kína, Ponty 1	Kincsesláda, Aranyhal, Kawarimono ponty, Tancho ponty
	Kína, Ponty 2	Kincsesláda, Doitsu ponty, Ochiba ponty, Tancho ponty
	Kína, Gödényhal	Kincsesláda, Tancho ponty, Gödényhal
	Franciaország, Gyakori 1	Kincsesláda, Békák, Szivárványos pisztráng, Vörös hering, Csigák, Rák
	Franciaország, Gyakori 2	Kincsesláda, Békák, Szivárványos pisztráng, Vörös hering, Csigák, Rák
	Franciaország, szokatlan	Kincsesláda, Békák, Szivárványos pisztráng, Vörös hering, Csigák, Rák, Fekete aranyhal
	Franciaország, Ritka	Kincsesláda, Békák, Vörös hering, Csigák, Rák, Fekete aranyhal
Franciaország, Békás tó	Kincsesláda, Békák, FÜRGE csele	

ROVAROK

PILLANGÓK

Molyok	Moly	
Királylepkék	Királylepké	
Pillangók – Alacsony 1	Királylepké, Vörös, Kék	
Pillangók – Alacsony 2	Királylepké, Arany, Zöld	
Pillangók – Közepes 1	Arany, Vörös , Zöld, Lila	
Pillangók – Közepes 2	Arany , Kék, Ezüst	
Pillangók – Magas 1	Vörös, Kék, Zöld, Lila , Ezüst, Zebramintás	
Pillangók – Magas 2	Arany, Vörös, Lila, Ezüst , Zebramintás, Sárkány	
Pillangók - Epikus	Moly , Királylepké, Arany, Vörös, Kék, Zöld, Lila, Ezüst, Zebramintás, Sárkány	
Pillangók - Ezüst	Ezüst	
Pillangók - Zebramintás	Zebramintás	
Pillangók - Sárkány	Sárkány	
The Sims 3 A világ körül	(Kína) - Bambusz	Bambusz
	(Kína) - Busalepké	Busalepké, Zöld
	(Kína) - Vegyes	Busalepké, Bambusz
	(Egyiptom) - Kripta Moly	Kripta, Moly
	(Egyiptom) - Kleopátra	Kleopátra, Királylepké
	(Egyiptom) - Vegyes	Kripta, Kleopátra, Moly, Királylepké
	(Franciaország) - Pasa	Tigrislepké, Arany
	(Franciaország) - Világító	Tigrislepké , Világító

BOGARAK

Csótányok	Csótány	
Katicák	Katica	
Japán	Japán	
Vízi	Víz	
Szentjánosbogarak	Fénylő	
Orrszarvúbogár	Orrszarvú	
Szarvasbogár	Japán, Szarvasbogár	
Pöttyös	Katica, Pöttyös	
Trilobita	Vízi , Trilobita	
Szivárványos	Fénylő , Szivárványos	
Minden	Katica , Csótány , Japán, Vízi, Fénylő, Orrszarvúbogár, Szarvasbogár, Pöttyös, Trilobita, Szivárványos	
The Sims 3 A világ körül	(Egyiptom) – Skarabeusz	Skarabeusz, Katica
	(Kína) – Poloska	Poloska, Vízi
	(Franciaország) – Hőscincér	Hőscincér , Fénylő

KÖZETEK, DRÁGAKÖVEK ÉS FÉMEK

FÉM

Vas	Vas , Ezüst, Arany	
Ezüst	Vas, Ezüst , Arany	
Arany	Vas, Ezüst, Arany	
Vas-Ezüst-Arany	Vas, Ezüst, Arany	
Palládium	Vas, Ezüst, Arany, Palládium	
Plutónium	Ezüst, Arany, Palládium, Plutónium	
The Sims 3 A világ körül	(Egyiptom) – Réz	Ezüst, Arany, Réz , Mummitórium
	(Egyiptom) – Mummitórium	Vas, Réz, Mummitórium
	(Egyiptom) – Vegyes alacsony	Vas, Ezüst, Arany, Réz , Mummitórium
	(Egyiptom) – Vegyes magas	Arany , Palládium, Réz, Mummitórium
	(Kína) – Platina	Réz, Ezüst, Platina
	(Kína) – Higany	Ezüst, Plutónium, Higany
	(Kína) – Vegyes alacsony	Réz, Ezüst, Arany , Palládium, Higany , Platina
	(Kína) – Vegyes magas	Arany, Plutónium, Higany , Platina
	(Franciaország) – Titán	Titán
	(Franciaország) – Iridium	Iridium
	(Franciaország) – Vegyes alacsony	Ezüst, Arany, Titán , Iridium
	(Franciaország) – Vegyes magas	Arany, Palládium, Titán, Iridium
	Kompendium	Kompendium
Kalifornium	Kalifornium	

SZIKLÁK

Kis meteorit	Kis meteorittömb
Közepes meteorit	Közepes meteorittömb
Kis-közepes meteoritok	Kis meteorittömb, Közepes meteorittömb
Nagy meteoritok	Kis meteorittömb, Közepes meteorittömb, Nagy meteorittömb

DRÁGAKÖVEK

Drágakövek Kékes	Kékes
Drágakövek Alacsony 5x	Kékes, Smaragd, Sárga, Gyémánt
Drágakövek Alacsony 3x	Füstös, Rubin, Sárga, Tanzanit
Drágakövek Közepes 1	Kékes, Füstös, Gyémánt, Szivárványos
Drágakövek közepes 2	Smaragd, Rubin, Sárga, Tanzanit, Szivárványos
Drágakövek Magas	Sárga, Tanzanit, Gyémánt, Őrületes
Drágakövek Epikus	Rubin, Tanzanit, Gyémánt, Rózsaszínű
The Sims 3 A világ körül (Egyiptom) – Alabástrom	Alabástrom , Füstös
(Egyiptom) – Türkiz	Türkiz , kékes, Tanzanit
(Egyiptom) – Vegyes	Alabástrom , Türkiz , Kvarc , kékes, Füstös, Szivárványos
(Kína) – Lazúrkő	Lazúrkő, Smaragd
(Franciaország) – Citrin	Ametiszt, Citrin , Sárga, Rózsaszín
(Franciaország) – Opál	Ametiszt , Opál
(Franciaország) – Vegyes	Ametiszt , Citrin, Opál
Kvarc	Kvarc , Gyémánt, Szivárványos
Tibérium – Alacsony	Kvarc , Tibérium, Kékes
Tibérium – Magas	Kvarc, Tibérium , Tanzanit, Őrületes
Lelki béke	Lelki béke , Gyémánt, Szivárványos
	Geóda , Szeptária
Geóda + Szeptária	Geóda, Szeptária
Szeptária	Geóda, Szeptária

MAGVAK ÉS NÖVÉNYEK GYAKORISÁGA

Gyakori 1	Nagyon gyakori, Alacsony szokatlanság, Nem ritka	Magas indításgyakoriság, Átlagos minőség
Gyakori 2	Nagyon gyakori, Közepes szokatlanság, Nem ritka	Magas indításgyakoriság, Átlagfeletti minőség
Gyakori 3	Nagyon gyakori, Alacsony szokatlanság, Alacsony ritkaság	Közepes indításgyakoriság, Jó minőség
Gyakori 4	Nagyon gyakori, Alacsony szokatlanság, Alacsony ritkaság	Alacsony indításgyakoriság, Kiváló minőség
Szokatlan 1	Közepesen gyakori, Közepesen szokatlan, Nem ritka	Magas indításgyakoriság, Átlagos minőség
Szokatlan 2	Alacsony gyakoriság, Magas szokatlanság, Nem ritka	Közepes indításgyakoriság, Jó minőség
Szokatlan 3	Nem gyakori, Magas szokatlanság, Alacsony ritkaság	Alacsony indításgyakoriság, Kiváló minőség
Ritka 1	Alacsony gyakoriság, Közepes szokatlanság, Közepes ritkaság	Közepes indításgyakoriság, Jó minőség
Ritka 2	Nem gyakori, Közepes szokatlanság, Közepes ritkaság	Közepes indításgyakoriság, Jó minőség
Ritka 3	Nem gyakori, Alacsony szokatlanság, Magas ritkaság	Alacsony indításgyakoriság, Kiváló minőség
Különleges 1	Alacsony gyakoriság, Alacsony szokatlanság, Alacsony ritkaság, Alacsony különlegesség	Közepes indításgyakoriság, Jó minőség

	Különleges 2	Nem gyakori, Alacsony szokatlanság, Alacsony ritkaság, Közepes különlegesség	Közepes indításgyakoriság, Jó minőség
	Különleges 3	Nem gyakori, Nem szokatlan, Alacsony ritkaság, Közepes különlegesség	Alacsony indításgyakoriság, Kiváló minőség
The Sims 3 A világ körül	Kína 1	Alacsony gyakoriság, Magas szokatlanság, Közepes ritkaság	Sűrű indítás, Jó minőség
	Kína 2	Nem gyakori, Közepes szokatlanság, Közepes ritkaság, Alacsony különlegesség	Sűrű indítás, Kiváló minőség
	Egyiptom 1	Alacsony gyakoriság, Magas szokatlanság, Közepes ritkaság	Sűrű indítás, Jó minőség
	Egyiptom 2	Nem gyakori, Közepes szokatlanság, Közepes ritkaság, Alacsony különlegesség	Sűrű indítás, Kiváló minőség
	Franciaország 1	Magas gyakoriság, Alacsony szokatlanság,	Sűrű indítás, Jó minőség
	Franciaország 2	Közepes gyakoriság, Közepes szokatlanság	Sűrű indítás, Jó minőség
	Franciaország 3	Közepes gyakoriság, Közepes szokatlanság, Alacsony különlegesség	Sűrű indítás, Kiváló minőség
	Franciaország 4	Alacsony gyakoriság, Közepes szokatlanság, Alacsony ritkaság, Alacsony különlegesség	Sűrű indítás, Kiváló minőség

NÖVÉNYEK GYAKORISÁGA

Paradicsombokor	Gyakori
Almafa	Gyakori
Szőlőtőke	Gyakori
Fejes saláta	Gyakori
Hagyma	Szokatlan
Krumplibokor	Gyakori
Görögdinnye	Nem hétköznapi
Citromfa	Nem hétköznapi
Étkezési paprikabokor	Ritka
Fokhagyma	Ritka
Konyecbokor	Különleges
Pénzfa	Különleges
Életnövény	Különleges
Lángnövény	Különleges
The Sims 3 A világ körül Csirimojó szőlőtőke	Gyakori
Renoit szőlőtőke	Gyakori
Avornalino szőlőtőke	Szokatlan
Meloire szőlőtőke	Szokatlan
Gralladina szőlőtőke	Ritka
Cranerlet Nuala szőlőtőke	Ritka
Gránátalmafa	Szokatlan
Szilvafa	Szokatlan
Pomelofa	Ritka
Cseresznyefa	Ritka

AJÁNLOTT TÁRGYAK TELEKTÍPUSONKÉNT

LAKÓTELEK

Telektípus	Leírás	Az optimális működéshez ajánlott tárgyak	Ajánlott tárgyak
Meghatározatlan lakótelek	Szokványos lakótelek	Ágy, hűtő, tűzhely, pult, asztal, szék, WC, zuhany vagy kád, mosogató, füstérzékelő, világítás, tapéta, padlózat, tető	Tükör, könyvespolc, öltözőszekrény, szórakoztató eszközök (TV, gitár, számítógép stb.)
The Sims 3 A világ körül	Csak városi lakótelek	Lakótelek, ahol csak városiak élhetnek	
	Játékos által megvásárolható lakótelek	Lakótelek üres rendeltetési helyen, melyet a simed megvehet	

NYILVÁNOS HELY/KÖZÖSSÉGI TELKEK

Telektípus	Leírás	Az optimális működéshez szükséges tárgyak	Ajánlott tárgyak
Művészeti galéria	A hely, ahol műtárgyakat nézegethatsz	Festmények és szobrok	Nincs
Temető	Az elhunyt símek sírköveinek és urnáinak otthona.	Mauzóleum nyúljárát (ennek révén a símek részmunkaidős Temetési specialistává válhatnak), urnakő	Nincs
Horgász hely	Hely horgászáshoz	Víz	Piknikasztalok, kerti grill

Tengerpart	Ahol a Közösségi szakácsverseny zajlik	Strandtárgy (strandernyő)	Kerti grill
Könyvtár	Hely könyvolvasáshoz	Könyvespolcok	Számítógép
Edzőterem	Hely a kimerüléshez	Atlétikai tárgy (súlyemelőpad, futópad)	Hi-fi, televízió, úszómedence
Uszoda	A hely, ahol a simek úszhatnak	Uszoda	Nincs
Kis park	Ahol a Közösségi szakácsverseny és a Sakktorna zajlik. A kis park kevesebb simet vonz, mint a nagy park.	Parki pad, piknikasztal	Kerti grill, hintasor, sakkasztal
Nagy park	Ahol a közösségi szakácsverseny és a sakktorna zajlik. A nagy park több simet vonz, mint a kis park		
Bejárható	Ez a közösségi telek nyitott. A simek használhatják, bármilyen tárgyat teszel is ide.	Nincs	Nincs
Nem bejárható	Ez a közösségi telek esztétikai célokat szolgál – a simeket nem vonzza oda.	Nincs	Nincs

ALAPIJÁTÉK REJTETT TELEKTÍPUSAI

Mikor belépsz a Város szerkesztése vagy a Szerkesztés a játékban menübe, megváltoztathatod a Telektípust (lakó- vagy kereskedelmi) és a telek altípust (edzőterem, temető, stb). Az alábbi telkek nem elérhetőek, mikor megváltoztatod a telek altípust. Ezeket csak a *he Sims 3 Világteremtő eszköz – Béta* állíthatod be.

Fürdőház	Ez a fürdőház nyúljárát helye. A simek felvehetik a fürdőspecialista vagy a recepciós részmunkaidős állást.	Fürdőház nyúljárát	Nincs
Étterem	Erre a helyre érdemes bisztrót tenni, így a simek nekikezdhhetnek a konyhaművészeti karriernek.	Bisztró nyúljárát	Nincs
Kisbolt	Ez minden nyúljárát általános helye	Bármely nyúljárát	Nincs
Nagy bolt	Ezt a helyet akkor használjuk, mikor több nyúljárátot kívánsz ugyanarra a telekre helyezni.	Több nyúljárát	Nincs
Kórház	Ez a kórház helye és a simek itt felvehetik az orvosi karriert.	Kórház nyúljárát	Nincs
Színház	Erre a helyre színházat érdemes tenni. A simek itt felvehetik a zenei karriert.	Színház nyúljárát	Nincs
Stadion	Ez a közösségi telek a stadion elhelyezésére szolgál. A simek felvehetik a hivatásos sportoló karriert, továbbá koncerteket és sportrendezvényeket lehet itt tartani.	Stadion nyúljárát	Nincs
Városháza	Ez a közösségi telek a városháza helye. A simek felvehetik a politikai karriert. A simek egyben itt tüntethetnek	Városháza nyúljárát	Nincs

THE SIMS™ 3 A VILÁG KÖRÜL

Ezek a telkek csak akkor elérhetők, ha a *The Sims 3 A világ körül* telepítve van.

Piac	Ahol a simek helyspecifikus tárgyakat vásárolhatnak. A nagy piac több simet vonz, mint a kis piac	Bármely pénztárgép	Nincs
Kis piac	Ahol a simek helyspecifikus tárgyakat vásárolhatnak. A nagy piac több simet vonz, mint a kis piac	Bármely pénztárgép	Nincs
Dojo	A hely, ahol a simek harcművészeteket űzhetnek.	Edzőbábu vagy deszkatörő	Edzőpad, futópad
Nektárfőzde	Ahol a simek nektárt vehetnek	Nektár pénztárgép	Nektárkészítő
Kínai kert	A telek, ahol a simek nyugalmat árasztó dolgokat láthatnak	Meditációs tárgyak (tudóskövek, teleszkópok, könyvespolcok)	Deszkatörő
Alaptábor	A kiindulópont, melyet simjeid használnak, vakációzni indulnak	Sátrak, főzőeszközök, pihenőszobák, álláshirdető tábla	Ágyak, szórakoztató eszközök
Híres sír	Ezt a megnevezést annál a sírnál érdemes használni (ez nem nyúljárat vagy nyilvános hely típusa), melyet szeretnél, hogy más játékosok is könnyen elérhessenek a világodban. Kap egy térképjelölőt a játék térkép nézet módjában.	Sírtárgyak (megtalálható a BuyDebugban)	Nincs
Rejtett sír	Ezt a megnevezést annál a sírnál érdemes használni (ez nem nyúljárat vagy nyilvános hely típusa), melyet szeretnél más játékosok elől elrejtve tartani. Nem kap térképjelölőt a játék térkép nézet módjában.	Sírtárgyak (megtalálható BuyDebugban)	Nincs

A FELHASZNÁLÁS FELTÉTELEI: A VÉGFELHASZNÁLÓI LICENCSZERZŐDÉS ELFOGADÁSA, INTERNETKAPCSOLAT, EA FIÓK, TERMÉKREGISZTRÁCIÓ A PC VERZIÓJÚ THE SIMS 3 SZOFTVERHEZ MELLÉKELT SOROZATSZÁMMAL, A THE SIMS 3 JÁTÉK ÉS A LEGFRISSEBB JAVÍTÓCSOMAG TELEPÍTÉSE. A REGISZTRÁCIÓ SOROZATSZÁMONKÉNT EGY EA FIÓKKAL LEHETSÉGES, ÁT NEM RUHÁZHATÓ. AZ EA ONLINE SZERZŐDÉSI FELTÉTELEI MEGTALÁLHATÓK www.ea.com CÍMEN. AZ EA FIÓK REGISZTRÁCIÓJÁNAK FELTÉTELE A BETÖLTÖTT 13. ÉLETÉV. AZ EA TOVÁBBI TARTALMAKAT ÉS/VAGY FRISSÍTÉSEKET BOCSÁTHAT A FELHASZNÁLÓK RENDELKEZÉSÉRE INGYENESEN, AMENNYIBEN ÉS AMIKOR AZOK ELÉRHETŐVÉ VÁLNAK. AZ EA FENNTARTJA A JOGOT AZ ON-LINE SZOLGÁLTATÁSOK VISSZAVONÁSÁRA 30 NAPPAL A www.ea.com CÍMEN KÖZZÉTETT FIGYELMEZTETÉS MEGJELENÉSÉT KÖVETŐEN.

©2009 Electronic Arts Inc. Az EA márkanév, az EA embléma, a The Sims márkanév és a The Sims 3 az Electronic Arts Inc. védjegyei, illetve bejegyzett védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden jog fenntartva.

A RenderWare a Criterion Software Ltd. védjegye, illetve bejegyzett védjegye. E szoftver egyes részei a Criterion Software Ltd. és licencadói szerzői jogtulajdonát képezik; 1998–2009. Minden más védjegy a jogbirtokosok kizárólagos tulajdona.

Granny Animation felhasználásával. Jogtulajdonos: ©1999–2009 RAD Game Tools, Inc.

