



**BYG EN VERDEN –
BETA**

SLUTBRUGERLICENS FOR EA'S REDSKABER OG MATERIALER

Electronic Arts Inc og deres underfirmaer, partnere og licenshavere (samlet "EA") giver dig en ikke-overførbar og eksklusiv licens til at downloade og/eller installere og bruge eksemplarer af softwareredskabet ("Redskabet") og/eller materialer ("Materialer") (samlet "Redskaber og materialer") udelukkende til personlige og ikke-kommercielle formål i forbindelse med EA's produkter i henhold til betingelserne herunder.

EA ejer alle rettigheder, titler og interesse i Redskaber og materialer. Du må ikke ændre nogen af EA's varemærker eller logoer, eller ændre eller fjerne nogen af EA's varemærke- eller copyright-bemærkninger i Redskaber og materialer, eller i EA's produkter. Din ret til at bruge Redskaber og materialer er begrænset til ovenstående licensoverdragelse, og du må ikke kopiere, fremvise, distribuere, opføre, udgive, modificere eller producere materiale afledt af Redskaber og materialer. Uden begrænsninger i forhold til den forrige sætning må du ikke modificere, foretage reverse engineering, dekompile, viderelevere, overføre, distribuere, producere materiale udfra eller sælge redskabet, eller bruge Redskaber og materialer til kommercielle formål. Uden begrænsning i forhold til det foregående må du ikke promovere andre produkter eller forretninger, eller nogen websider, der driver eller promoverer server-emulatorer, med Redskaber og materialer.

Du må gerne inkludere materiale lavet med Redskaber og materialer på din personlige og ikke-kommercielle webside til ikke-kommercielle formål for fanfællesskabet for EA's produkter, og antaget at du gør dette, skal du også bringe følgende besked på din webside og på samme side[®], som materialet optræder på: "Denne side er ikke anbefalet af eller tilknyttet Electronic Arts eller deres licenshavere. Varemærker tilhører deres respektive ejere. Spilindhold og -materiale tilhører med copyright Electronic Arts Inc. og deres licenshavere. Alle rettigheder forbeholdes." Du vil ikke give indtryk af, at din side er anbefalet af eller tilknyttet EA eller vores licenshavere, eller at noget af indholdet på din side er anbefalet af eller godkendt af EA eller vores licenshavere.

DISSE REDSKABER OG MATERIALER LEVERES, "SOM DE ER" UDEN NOGEN GARANTIER AF NOGEN ART, HVERKEN UDTRYKKELIGE ELLER UNDERFORSTÅEDE. EA FRALÆGGER SIG SPECIFIKT ALT ANSVAR FOR EGNETHED TIL ET SÆRLIGT FORMÅL, SALGBARHED OG LOVLIGHED.

DIN BRUG AF DISSE REDSKABER OG MATERIALER ER HELT PÅ EGEN RISIKO. EA GARANTERER IKKE, AT DISSE REDSKABER OG MATERIALER IKKE VIL FORÅRSAGE SKADE PÅ DIN COMPUTER, DIT NETVÆRK, SOFTWARE ELLER ANDEN TEKNOLOGI.

EA YDER IKKE SUPPORT TIL DISSE REDSKABER OG MATERIALER. UNDLAD VENLIGST AT RINGE ELLER SENDE E-MAILS TIL EA'S KUNDESERVICE VEDRØRENDE DISSE REDSKABER OG MATERIALER, EFTERSOM EA IKKE VIL KUNNE BESVARE HENVENDELSERNE.

EA KAN UNDER INGEN OMSTÆNDIGHEDER HOLDES ANSVARLIGE FOR NOGEN DIREKTE, FØLGENDE, TILFÆLDIGE, SÆRLIGE, STRAFFERETLIGE ELLER ANDRE KRAV OM SKADESERSTATNING, SOM MÅTTE OPSTÅ UD FRA DENNE LICENS, UANSET OM EA ER BLEVET RÅDGIVET OM RISIKOEN FOR SÅDANNE SKADER.

EA FORBEHOLDER SIG RETTEN TIL PÅ ET HVLKET SOM HELST TIDSPUNKT AT INDSTILLE TILGÆNGLIGHEDEN AF DISSE REDSKABER OG MATERIALER, ELLER MODIFICERE DEM, HELT UGEN NOGEN FORPLIGTELSE OVER FOR NOGEN PARTER.

På EA's foranledning indvilger du i at forsvare, sikre og holde EA skadesløs i forhold til alle erstatningssager, krav og udgifter, deriblandt advokatudgifter, der måtte opstå i forbindelse med brug på denne licens af dig og/eller din brug eller misbrug af Redskaber og materialer.

EA kan gøre Redskaber og materialer tilgængelige på deres side(r) i USA og/eller Canada eller i EU. Du er alene ansvarlig for at kende til og overholde alle føderale, statslige og lokale love, der dækker din brug af Redskaber og materialer i dit område. Hvis du downloader nogen Redskaber og materialer, bekræfter du, at du ikke befinder dig i et land, eller eksporterer Redskaber og materialer til en person eller et sted, som USA og/eller Canada og/eller EU eller dets medlemslande har lagt embargo mod.

EA kan når som helst trække denne licens tilbage eller bringe den til ophør, uden angivelse af grund. Ved ophør skal du destruere Redskaber og materialer, eller returnere dem til EA. Licensen er dækket af USA's copyright-lovgivning og Californiens lov (uden hensyntagen til lovmæssige konflikter), og den udgør hele aftalen mellem EA og dig vedrørende Redskaber og materialer.

INDHOLD

SÅDAN INSTALLERER DU REDSKABET	2
SÅDAN STARTER DU REDSKABET	2
TASTATURKOMMANDOER	3
GENVEJSTASTER I WINDOWS.....	3
GENVEJSTASTER TIL REDSKABER.....	3
REDSKABSLINJER.....	4
VERDEN FOR DINE FINGERSPIDSER!	5
LAV NYE VERDENER	5
TERRÆNREDIGERING	6
FORMGIV TERRÆN	6
MAL TERRÆN.....	6
RUTER.....	8
HAVOVERFLADE	9
VEJE OG FORTOVE	10
GRUNDE	12
SÅDAN TILFØJER DU NYE GRUNDE	12
REDIGÉR I SPILLET.....	13
GENSTANDE, EFFEKTER OG DANNERE	14
SÅDAN ANBRINGER OG MANIPULERER DU MED GENSTANDE	14
EFFEKTER.....	15
DANNERE	15
DELING	15
BRUG AF DIN VERDEN I SPILLET	16
GODE RÅD	16
GENERELT.....	16
GRUNDPLACERING OG RUTER.....	16
YDELSE	17
SPIL OG ÆSTETIK	17
TEKNISK	18
ORDLISTE	19
DANNERE OG GENSTANDSLISTER.....	20
FISK	20
INSEKTER	21
STEN, ÆDELSTEN OG METALLER.....	22
ALMINDELIGE FRØ OG PLANTER	24
ANBEFALEDE GENSTANDE PR. GRUNDTYPE	26
BEBOELSESGRUNDE	26
FORLYSTELSESTEDER/OFFENTLIGE GRUNDE	26
SKJULTE GRUNDTYPER I GRUNDSPILET	27
GRUNDE FRA <i>THE SIMS 3 VERDENSEVENTYR</i>	28

SÅDAN INSTALLERER DU REDSKABET

Sådan installerer du *The Sims 3 – Byg en verden – Beta*:

1. Gå til The Sims 3-fællesskabssiden på www.thesims3.com.
2. Vælg *The Sims 3 – Byg en verden – Beta* i rullemenuen Spil i toppen af siden. Din browser vil vise siden *The Sims 3 – Byg en verden – Beta*.
3. Klik på knappen DOWNLOAD NU, og følg vejledningen på skærmen.

BEMÆRK: Du skal have et registreret eksemplar af *The Sims 3*, *The Sims 3 Collector's Edition* eller *The Sims 3 Verdenseventyr* for at kunne downloade redskabet.

SÅDAN STARTER DU REDSKABET

Sådan starter du redskabet:

Spil på Windows Vista™ befinder sig i menuen **Start > Spil** og i menuen **Start > Programmer** (eller **Alle programmer**) på tidligere udgaver af Windows™.

TASTATURKOMMANDOER

GENVEJSTASTER I WINDOWS

GENERELT

Ny verden	Ctrl-N
Åbn verden	Ctrl-O
Gem verden	Ctrl-S
Fortryd/Gendan handling	Ctrl-Z/Ctrl-Y

KAMERASTYRING – MUS

Rotér (tryk)/Zoom (scroll) — Bevæg



KAMERASTYRING – TASTATUR

Bevæg fremad/tilbage/venstre/højre	Kig op/ned/venstre/højre
Gå op/ned	Q/F
Zoom ind/ud	Num +/Num – eller W/S

BEMÆRK: Du kan ændre kameravinkel, hvis du vil. I menuen vis skal du vælge KAMERAINDSTILLINGER > KAMERASTYRING. Du kan vende både den vandrette og den lodrette vinkel.

GENVEJSTASTER TIL REDSKABER

GENERELT

Forlad nuværende redskab	Esc
Slet valgt genstand	Del

GENSTANDSREDSKAB

Klon valgt grund	Shift
Skift til rotation (hvis genstanden er i rotationsvisning)	Shift

REDIGÉR VEJ

Aktivér/Deaktivér valg af vejgenstand	Ctrl
Opbryd forbundne genstande	Shift

ROTÉR VEJ

Skift til nærmeste rotationspunkt 15 grader	Shift
---	-------

FLYT GRUND

Skift rotation	Shift
----------------	-------

MAL TERRÆN

Navigationsvisning	Alt
Mal kun i lige linjer	Shift


BEMÆRK: Hvis du bruger navigationsvisning, kan du nemmere forhindre, at du tilfældigt kommer til at male eller ændre på noget, mens du bevæger dig rundt i renderingspanelet.

TERRÆNPENSEL

Navigationsvisning	Alt
Forstør/Formindsk penselstørrelse	Ctrl-PgUp/Ctrl-PgDn

REDSKABSLINJER

Utilities




Vælg Bevæg Rotér verdensgenstand Fortryd/Gendan Skift til gittervisning Redigér i spillet (s. 13)

Roads and Trees Lots Terrain



Saml træer Spred træer Vejplacering og redigeringsredskaber (s. 10) Vejplanering (s. 11)

Roads and Trees **Lots** Terrain



Tilføj ny grund (s. 12) Klon (s. 13) Udjævn (s. 13) Tilpas (s. 13)



VERDEN FOR DINE FINGERSPIDSER!

Hvis du syntes, at det var gudeagtigt at spille *The Sims 3*, så vent, til du prøver dette redskab! *The Sims 3 – Byg en verden – Beta* er et omfattende redskab, der lader dig skabe og specialdesigne dine helt egne byer. Det er samme redskab (med nogle enkelte modifikationer), som vores verdensbyggerhold bruger, når de laver de byer, du får med grundspillet og udvidelsespakker.

Vinduerne i *The Sims 3 – Byg en verden – Beta* er modulopbyggede, så du kan tilpasse redskabets opsætning, mens du arbejder. Vinduerne vender tilbage til standardvisningen, når du genstarter redskabet.

Redskabet kan også udvides! Du får flere genstande at arbejde med, hver gang vi udgiver en udvidelsespakke, såfremt du køber og installerer dem.

LAV NYE VERDENER

Sådan laver du en ny verden:

1. Vælg NYVERDEN i hovedmenuen. Popup-dialogen for Ny verden bliver vist.
2. Klik på knappen Gennemse for at vælge en terræn-billedfil.
- ◆ Terræn-billedfilen er et højdekort, der afgør størrelse og form på terrænet.
3. Vælg derefter en ørken eller et frodigt klima (som afgør den mængde terrænmalingstyper, der er tilgængelig i din verden), og angiv den maksimale felthøjde (hver fil i mappen Højdekort har et tal i filnavnet). Angiv den maksimale højde til dette tal. Klik på OK.

TIP TIL SUPERBRUGERE: Du kan importere og eksportere forskellige højdekort, så du kan lave/redigere dine terræner med eksterne programmer, såsom Adobe Photoshop, World Machine osv. Højdekortfilerne skal være i 16-bit PNG-billeder i gråtoner og have en af følgende størrelser: 256x256, 512x512, 1024x1024 eller 2048x2048.

TERRÆNREDIGERING

Uanset om du vil lave bjerge eller dale, græs eller asfalt, lader terrænredskabet dig forme – og farve – din verden.



FORMGIV TERRÆN

Hæv bjerge, udhul dale, udskær klipper og meget andet.

Sådan formgiver du terrænet:

1. Klik på fanen TERRÆN, og vælg punktet Terrænredigering.
2. Klik på knappen FORMGIV i højre side af skærmen.
3. Vælg en penseltype, der svarer til den form, du vil lave.
4. Justér parametrene for penslen efter behov.
5. Bevæg markøren hen over det punkt, du vil modellere, og hold museknappen nede, mens du bevæger penslen hen over terrænet.

PARAMETRE FOR MODELLERINGSPENSEL

Størrelse

Angiv den mængde data, der skal påvirkes af din handling.

Styrke

Angiv, hvordan den valgte handling skal påvirke området. Jo større styrke, jo mere påvirker handlingen.

Fald

Jo større fald, jo mere effekt vil der række ud over penslens kant.

VIS TERRÆN, DER IKKE KAN LÆGGES RUTER I

Denne indstilling viser dig de stejle områder af terrænet, der skal males med ikke-rute-maling, der forhindrer simmere i at forsøge at gå gennem det (se *Ruter* på s. 8). Bemærk, at det også anbefales, at du maler vand med ikke-rute-maling, men du behøver ikke at gøre det.



MAL TERRÆN

Tilføj jord, sand, sandsten, græs, cement og meget andet! Du bør kun tilføje op til otte forskellige typer terrænmaling pr. blok (sektion) i verdenen for at sikre, at den bliver afviklet flydende. Gå til Vis > Vis blokgrænser for at se verdenssektionerne. Du kan ændre afstand på, hvor mange sektioner du kan se renderet i høj detaljegrad (LOD) ved at gå til Vis > Kameraindstillinger og ændre på LOD-overgangsafstand.

Sådan maler du dit terræn:

1. Maledelen i vinduet til terrænredigering indeholder nogle standardindstillinger baseret på den type terræn, du vælger, når du starter på din verden. Hvis du vil tilføje en ny del, skal du klikke på TILFØJ for at åbne popup-vinduet og vælge en specifik terræntekstur ved at klikke på knappen Gennemse og vælge den ønskede terræntekstur (fx sand, jord, beton osv.).
2. Vælg herefter terræntype i rullemenuen. Denne indstilling angiver, hvilken type lydeffekter der skal komme, når simmere går på det valgte terræn.

TIP TIL SUPERBRUGERE: Du kan også lave din egen terrænmalning! Du skal bare lave en .tga- eller .dds-fil med lige proportioner og med en maksimal størrelse på 1024 x 1024 pixels og en opløsning på 72 dpi. Undlad at bruge det samme navn for flere teksturer, eftersom *The Sims 3 – Byg en verden – Beta* kun vil genkende én af dem.

Ud over at ændre størrelse og fald på dine penselparametre, når du maler terrænet, kan du også justere:

- Automatisk maling** Vælg terrænmalning for automatisk at male forskellige højder. Den automatiske malingsfunktion for terræn bruger grundfarven (standardlaget for terrænet) og det næste (standardlag 2 for terrænet), så terrænet bliver malet automatisk i forhold til dets højde. Den højeste højde bliver malet med standardlag 2 for terrænet.
- Individuelt lag** Mal i forhold til hierarkiet for malingen i dit vindue. Maling, der befinder sig længere nede på listen, bliver tilføjet hen over toppen af maling, der i toppen. Med denne metode kan du også angive farveniveau. Hvis du vælger 0, sletter du den valgte farve. Ved 255 bruges farvens fulde styrke. Når du angiver et tal mellem 0 og 255, blandes terrænmalningen med den maling, der ligger nedenunder den og den den valgte malingsfarve. Du opnår forskellige resultater afhængigt af terrænmalningens alfakanal.
- Vis lag** Viser, hvor det valgte malingslag befinder sig i renderingspanelet, men viser ikke selve farven. Hvis denne metode er valgt, kan du slette terrænmalning på det aktive lag ved at bruge terrænpenslen, når der er sat hak i dette felt. Standardterrænlaget bliver altid vist over hele kortet.
- Form** Vælg en firkantet eller rund pensel.
- Opacitet** Jo højere denne værdi er sat, jo mindre kan du se gennem malingen.
- Ruteopacitet** Viser eller skjuler de områder, hvor simmere og/eller kameraet ikke kan bevæge sig hen.

Pilen under penselparametre gemmer dine penselindstillinger i vinduet Pensler ovenover, og du kan gemme flere, du kan bruge senere.

TIP TIL SUPERBRUGERE: Hvis du senere beslutter, at du alligevel ikke bryder dig helt om udseendet på en af dine terrænmalinger, kan du udskifte filen med en ny (hvilket ændrer på alle forekomster af den gamle tekstur i din verden). Du kan også højreklikke på den i vinduet Terrænmalingslag og vælge SLET. Alle forekomster af denne maling bliver også slettet i din verden.

TIP TIL SUPERBRUGERE: Du kan importere og eksportere terrænmalingslag. Det er nyttigt, hvis du fx vil male et gråtonebillede i et grafikbehandlingsprogram og derefter importere det tilbage til din verden. **Hvis du vil importere eller eksportere et terrænmalingslag**, skal du højreklikke på terrænmalningen i lagvinduet Terrænmalingsredskaber og vælge enten **IMPORTÉR** eller **EKSPORTÉR**. **Hvis du vil have vist, hvordan din eksport af et lag vil se ud**, skal du klikke på feltet Vis lag.

RUTER

Ruter lader dig begrænse, hvor simmere kan bevæge sig hen, og hvor kameraet kan panorere hen. Det fungerer ligesom terrænmalingsredskabet.

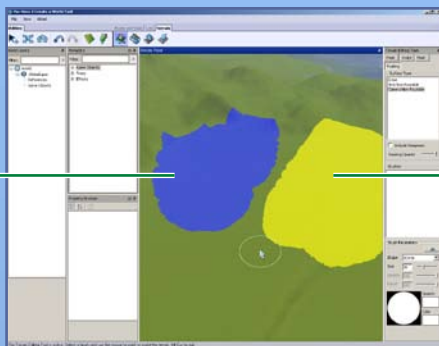
SIMMERE

Du kan vælge, hvor simmere skal kunne bevæge sig og ikke bevæge sig hen i din verden. Du bør overveje at forhindre simmere i at bevæge sig til steder, hvor de risikerer at sidde fast (såsom tæt bevoksede skovområder eller områder, hvor det ville virke mærkeligt, at de gik hen (såsom meget stejle bakker eller bjerge).

KAMERA

Du bør overveje at forhindre kameraet i at bevæge sig til steder, du ikke vil have vist (såsom din verdens kant). Pas på, at du ikke laver områder, hvor kameraet kan sidde fast, når du spiller spillet.

Det blå område viser, hvor simmere ikke kan bevæge sig hen.

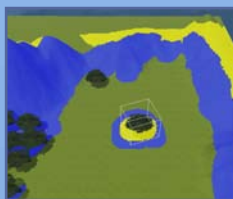


Det gule område viser, hvor kameraet ikke kan bevæge sig hen.

Dette billede viser fornuftig rutestyling af kameraet med maling.



Dette billede viser et dårligt eksempel på rutestyling af kameraet med maling.

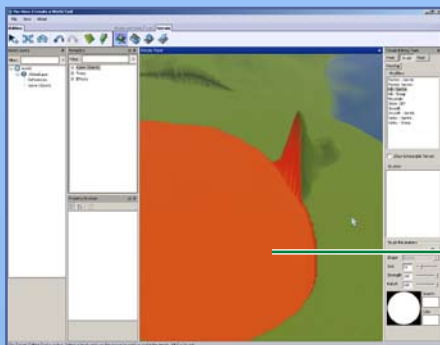


BEMÆRK: Du kan ikke vælge ruter internt på grunde.

◆ Du kan ændre form og størrelse på rutepenslen for både simmere og kameraet.

MASKER

Du kan tilføje masker til din verden for at forhindre maling og modellering inden for det maskerede område. Det virker ligesom terrænmalingsredskabet; du skal bare male det område, du vil maskere.

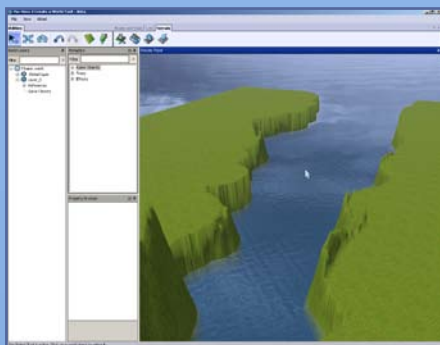


Det område, der er vist med rødt, er maskeret og kan ikke modificeres.

HAVOVERFLADE

Er dit hav for langt inde over landet og dækker for meget, eller er din verden alt for tør? Dette redskab lader dig angive, hvor højt – eller lavt – havoverfladen skal ligge.

Hvis du vil justere havoverfladens niveau, skal du klikke på knappen HAVOVERFLADE og derefter klikke på et sted på kortet, hvor overfladen skal ligge. Alle områder i din verden under dette niveau vil herefter ligge under vand.



VEJE OG FORTOVE

Veje og fortove forbinder din verden og dens simmere. Uden veje kan dine simmere ikke bruge biler, cykler eller scootere. Du kan lave veje og fortove i alle mulige afskygninger.

Sådan tilføjer du en vej eller et fortov:

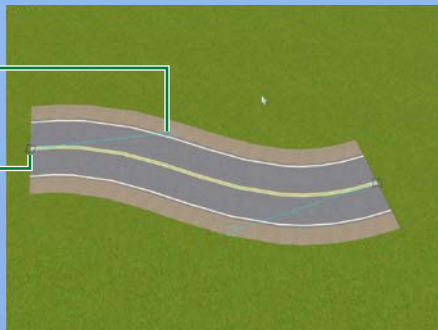
1. Klik på VEJE for at åbne vinduet Vejredskab på dit kort.
2. Klik på PLACÉRVEJ (eller PLACÉRFORTOV), og placér derefter din mus og klik der, hvor du vil begynde at tegne din vej. Dette er dit startpunkt.
3. Træk musen hen til det næste punkt på din vej, og klik. Du kan også udvide ud fra dette punkt. Jo flere forlængelser, du har, jo mere kan du flytte rundt på dem.

TIP TIL SUPERBRUGERE: Hvis du holder venstre museknap nede, mens du trækker vejen ud, kan du ændre vejens drejning, mens du placerer den. Slip museknappen for at oprette et ankerpunkt, træk vejen videre til næste punkt, og klik derefter for at lægge vejen.

Hvis du vil flytte en vej (eller et fortov), skal du klikke på redskabet Flyt verdensgenstand, og derefter klikke eller trække i det mørkeblå felt for at flytte og strække vejen. Du kan også klikke og trække i de lyseblå felter for at ændre på vejens drejning.

Klik og hold nede på det lyseblå felt for at ændre på drejningen.

Klik og hold nede på det mørkeblå felt for at forlænge vejen.



Sådan laver du et kryds:

1. Klik på VEJE for at åbne vinduet Vejredskab på dit kort.
2. Klik på PLACÉRVEJKRYDS (eller PLACÉRFORTOVSKRYDS).
3. Brug redskabet Flyt verdensgenstand for at anbringe krydset tæt ved vejens (eller fortovets) ende der, hvor du vil have det. Du ved, at det er forbundet, når det "springer" på plads. Dette laver også fodgængerovergange på vejen.

BEMÆRK: Du kan kun forbinde veje til andre veje eller vejkryds, og du kan kun forbinde enkeltfortove med andre enkeltfortove og fortovskryds. Du kan ikke forbinde en vej til et enkeltfortov eller et fortovskryds.

BEMÆRK: Du bør anbringe dine kryds, mens du lægger veje. Du kan ikke tilføje et kryds i midten af en allerede eksisterende vej. Den nemmeste måde at gøre dette på er at efterlade et hul i vejen der, hvor du gerne vil anbringe et kryds, blive færdig med at lægge veje, og derefter gå tilbage og lægge kryds i hullerne. Du kan også slette vejsektioner og lægge kryds på de tomme pladser, og derefter forbinde vejene igen.

BEMÆRK: Sørg for, at alle dine veje er forbundne. Er de ikke det, vil simmere stige ud af deres køretøj, gå hen til den næste vej og derefter stige ind i køretøjet igen.

VEJPLANERING

Hvis dine veje går gennem landskabet (blandt andet bjerge) kan det være en god idé at give dem planering. Du kan udglatte dem, begrænse planering eller flade dem ud. Det hele er forklaret i yderligere detaljer herunder.

Udglat Gør vejen glattere hen over ujævnt terræn.

Begræns vejplanering Begræns din vejs stejlhed ved at angive grader i i feltet Begræns planering.

Udjævn Udjævner vejen til den højde, du klikker på.

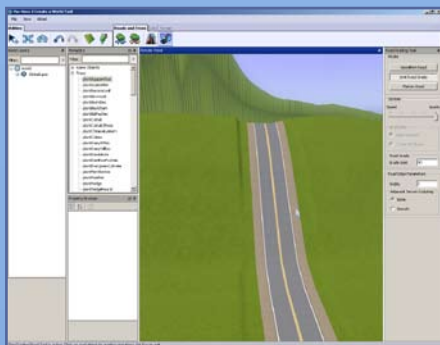
Hastighed/Kvalitet Vis dine ændringer hurtigt, men ikke præcist, eller langsommere, men mere præcist.

Applikation Foretag ændringer i et enkelt stykke vej eller i alle forbundne veje. Hvis du foretager ændringer i alle forbundne veje, sikrer du generelt, at dine veje passer bedre sammen.

Vejkantsparameter Angiv, hvordan din vej skal opføre sig i forhold til det tilstødende terræn. Bredden angiver, hvor langt ud fra vejen ændringerne foretages. Du kan også vælge, om det tilstødende terræn skal glattes ud eller ej.

Hvis du vil anvende disse indstillinger, skal du ændre på det ønskede parametre og derefter klikke på den del af vejen, du vil ændre.

TIP TIL SUPERBRUGERE: Du kan redigere tekstur på veje og fortove, så de passer til din verden, ved at lave vejteksturer i et eksternt program.



GRUNDE

Du skal anbringe grunde for at gøre din verden spilbar. Du kan anbringe både handels- og beboelsesgrunde.

SÅDAN TILFØJER DU NYE GRUNDE

Du kan lave grunde i alle størrelser (op til 64 x 64) overalt i verdenen. Du skal bruge funktionen Redigér i spillet for at bygge på grundene (se s. 13).

BEMÆRK: Overvej at aktivere Skift til gitter, når du anbringer grunde. Det hjælper dig med at lægge dine veje korrekt og placere nabolag ordentligt, så de ser mere sammenhængende og planlagte ud.

Sådan tilføjer du en ny grund:

1. Du skal lave et nyt lag, før du kan tilføje grunde til din verden. Højreklik på VERDEN i vinduet Verdenslag, og vælg TILFØJ LAG.

BEMÆRK: Lag er smarte, når du skal organisere din verden – hvis du har en masse genstande i din verden, er det meget nemmere at finde specifikke genstande, hvis de befinder sig i forskellige lag. Hvis du for eksempel vil vælge alle træerne (eller grunde eller veje) for at slette dem, og de alle ligger i samme lag, kan du ganske enkelt bare slette laget. Det hjælper dig også med at anbringe træer i klynger. Træer kan stilles i klynger efter type og efter lag. Hvis du har to forskellige typer træer på to forskellige lag, vil de blive samlet i to separate klynger, hvilket ikke er lige så godt for ydelsen, som hvis du samler dem alle sammen på ét lag.

2. Klik på knappen Tilføj ny grund.
 3. Klik på et sted i verdenen for at begynde at tegne den første side af din grund, og klik derefter igen, når siden har den længde, du vil have.
 4. Træk musen ud for at etablere grundens endelige størrelse, og klik derefter igen. Du kan se størrelsen på grunden, mens du tegner den, i skærmens nederste højre hjørne. Pop-up-skærmen Grundoplysninger bliver vist.
- ◆ Hvis linjerne bliver røde, kan din grund ikke tegnes på det pågældende sted. Prøv at gøre den mindre eller starte på den et andet sted. Tryk på **ESC**, og klik på knappen Tilføj ny grund for at begynde at tegne din grund igen.
5. På pop-up-skærmen skal du vælge grundtype og derefter undertype, for eksempel fiskested, strand eller kirkegård. Senere kan du placere visse genstande, når du redigerer grunden i spillet (se s. 13), så dine simmere kan kaste sig ud i aktiviteter, der svarer til grundens type.

BEMÆRK: Gå til s. 14 for at få yderligere oplysninger om, hvilke genstande visse grundtyper kræver.

6. Angiv Yderligere ejendomsværdi (denne bliver tilføjet til grundens pris, så du kan tilføje ekstra værdi, hvis den ligger et smukt sted, eller fratække værdi, hvis det ikke er tilfældet) og "Smuk udsigt"-fordelen (forøger chancen for, at simmere vil få en smuk udsigt-humørstump, når de befinder sig på grunden).

7. Navngiv din grund (du skal navngive alle dine grunde for at kunne gemme dem i din verden).

BEMÆRK: Du kan ændre de fleste af de oplysninger, du indtaster for grunde, i vinduet Se ejendomme.

Følgende redskaber er nyttige, når du skal foretage justeringer af grunde.

Klon Lav en kopi af denne grund. Du kan kun klonе tomme og ikke-modificerede grunde.

Udjævn Udjævn en grund med hældning, bakker eller bjerge til den højde, du klikker på.

Tilret kanter Dette lader dig sørge for, at kanterne er kompatible med de højder, der omgiver dem. Denne handling reparerer "huller" i dit terræn, som opstår, når du flytter grunde rundt.

BEMÆRK: Hvis du modificerer terrænet under en tom grund, skal du vælge redskabet Flyt og holde **ALT** nede, mens du flytter grunden en anelse. Dette tilretter grundens terræn til verdens terræn.

BEMÆRK: Hvis du vil finde en grund eller en genstand, du har anbragt i verdens terræn i dit lagpanel, skal du vælge genstanden og trykke på Mellemlum. Det fører dig til genstandens navn i lagvinduet. Du kan også højreklikke på en genstands navn i vinduet Lag og vælge FIND I RENDERINGS PANEL, så genstanden bliver valgt for dig, og kameraet bliver flyttet til den.

REDIGÉR I SPILLET

Byg og Køb er næsten de samme som i *The Sims 3*, blot med nogle enkelte forskelle. Kamerastyringen er styringen fra *The Sims 3 – Byg en verden – Beta*, du kan ikke bruge Lev!, og du kan gå fra grund til grund. **Du skal gemme dit spil**, før du forlader Redigér i spillet, for at dine ændringer bliver vist i *The Sims 3 – Byg en verden – Beta*.

Sådan redigerer du en grund i spillet:

1. Klik på ikonet Redigér i spillet, når du har lavet din grund.
2. Når spilvinduet bliver vist, skal du klikke på ikonet Indstillinger og derefter vælge REDIGÉR BY. Skærmen bliver nu opdateret. Vælg et af grundikonerne for at redigere den pågældende grund.

GENSTANDE, EFFEKTER OG DANNERE

Når din verden er formgivet og malet, kan du begynde at anbringe træer, andre planter eller effekter.

SÅDAN ANBRINGER OG MANIPULERER DU MED GENSTANDE

Sådan anbringer du en genstand:

1. Klik på det ønskede menupunkt i vinduet Metadata (Dannere, Omgivelser, Træer eller Effekter).
2. **Dobbeltklik** på den genstand på listen, du gerne vil anbringe.
3. Bevæg markøren til det sted, hvor du vil anbringe din genstand, og klik. Hold nede for at rotere genstanden, før den bliver låst på plads. Du kan blive ved med at klikke og anbringe så mange af disse genstande, som du vil.
4. Når du er færdig med at anbringe denne type genstand, skal du trykke på **ESC** for at rydde din markør.

Sådan flytter du en genstand, du allerede har anbragt:

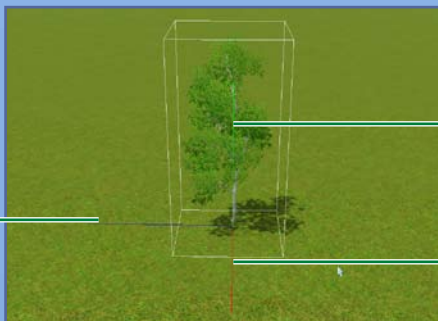
1. Klik på ikonet Flyt verdensgenstand, og vælg derefter den genstand, du vil justere (husk at slippe museknappen, når du har valgt den).
2. Klik på selve genstanden for at bevæge den frit rundt langs jorden. Klik på den røde, blå eller grønne linje for kun at bevæge den langs en af disse akser. Hvis du vælger en specifik akse, bliver den gul.

TIP TIL SUPERBRUGERE: Hvis du vil lade en genstand "springe" til overfladen, skal du **CTRL**-klikke på den grønne linje (manipulationshåndtaget), mens du bruger redskabet Flyt.

BEMÆRK: Du kan også bevæge genstanden lodret, hvilket gør det muligt at sænke ting ned i jorden eller få dem til at svæve!

BEMÆRK: Du kan også ændre en genstands placering ved at ændre dens nummer i vinduet Se ejendom.

BEMÆRK: Du kan også bevæge genstanden ved at klikke og holde musen nede på et centralt punkt ved genstanden og bevæge musen.



Klik på den grønne linje for at flytte den valgte genstand op eller ned.

Klik på den røde linje for at flytte genstanden fremad eller tilbage.

Klik på den blå linje for at flytte den valgte genstand til venstre eller højre.

Sådan roterer du en genstand, du allerede har anbragt:

1. Klik på ikonet Rotér verdensgenstand, og vælg derefter den genstand, du vil justere (husk at slippe museknappen, når du har valgt den).
2. Klik på selve genstanden eller på det grønne manipulationshåndtag rundt omkring den for at rotere den.

Hvis du vil slette en genstand, du allerede har anbragt, skal du klikke på ikonet Vælg verdensgenstand, vælge genstanden og trykke på **Del**.

EFFEKTER

Skyer, fugle, insekter og meget andet – du kan vælge blandt et stort udvalg af effekter, der gør din verden levende! Anbring dem på samme måde som med genstande.

BEMÆRK: Du kan ikke altid se, øeh, effekten af dine effekter, før du ser din verden i *The Sims 3*. Men nogle effekter vil, når du har set dem i spillet, blive vist i *The Sims 3 – Byg en verden – Beta*.

Hvornår og om en effekt bliver vist, afhænger af effekten. Nogle effekter, såsom regnbuer, har kun en procentuel chance for at dukke op på solskinsdage i dagtimerne. Andre, såsom dannerne, bliver justeret forskelligt af designerne; nogle, såsom fugle, er totalt tilfældige, mens andre, såsom varmluftballoner og både, er faste.

DANNERE

Dannere vil sporadisk skabe samlegenstande i dit spil, deriblandt fisk, ædelsten, sten og meget andet. Anbring dem på samme måde som med genstande og effekter.

BEMÆRK: Gå til s. 20 for at få yderligere oplysninger om, hvad hver danner skaber.

DELING

Del dine verdener på *The Sims 3* Community Exchange, så andre spillere kan spille med dem i deres spil!

Sådan deler du en verden:

1. Først skal du tilføje en verdensbeskrivelse og et ikon ved at højreklikke på din verdens øverste lag og vælge TILFØJ/REDIGÉR BESKRIVELSE. Dit ikonbillede skal være en .png-fil på 256x256.
2. Gem din verden.
3. I menuen Fil skal du vælge GEMVERDENTILEKSPORT, finde den verdensfil, du vil eksportere, og vælge ÅBN.
4. Derefter kan du lægge den op på Exchange (via *The Sims 3*-startprogrammet), som du ville gøre det med en grund eller en familie.

BRUG AF DIN VERDEN I SPILLET

Nu, hvor du har skabt et mesterværk, kan du lade dine simmere høste dens belønninger i spillet.

Sådan spiller du den verden, du har skabt:

1. Følg trin 1-3 fra delevejledningen herover.
2. Dobbeltklik .Sims3Pack-filen.

GODE RÅD

GENERELT

- ◆ Brug det rotérbare gitter! Det gør det nemmere at sætte ting op, og hvis du passer alt ind efter gitteret, ser det også mere realistisk ud i spillet.
- ◆ Brug forskellige lag, så du kan organisere verdensgenstande, grunde osv.
- ◆ Du kan få vist din verden med wireframes for at anbringe genstande mere præcist.
- ◆ Vandmasser er som standard fyldt med havfisk. Hvis du laver en flod, kan du befolke den med ferskvandsfisk ved at bruge dannere.

GRUNDPLACERING OG RUTER

- ◆ Du kan ikke anbringe en større grund oven på en mindre grund. Hold dig til få standard-grundstørrelser, så det bliver nemmere at dele og flytte dem. Hav dette i baghovedet for både handels- og beboelsesgrunde.
- ◆ Grunde bør have én side, der vender ud mod en vej, så det bliver nemmere for simmere at finde ruter, når de går fra deres hus til vejen.
- ◆ Fodsporene for alle interaktive genstande bør befinde sig helt inde på grunden.
- ◆ Ikke-rute-områder i verdenen bør se ud som om, at der ikke er ruter der. Områder med ruter bør bære klart præg af det. Hvis du har et højt bjerg med små bakker rundt omkring, du ikke vil have dine simmere til at gå hen over, skal du tilføje et hegn eller en række træer langs kanten af din ikke-rute-maling, så det er tydeligt, at simmere ikke kan gå derhen.
- ◆ Alle verandaer bør have mindst dobbelt brede trapper, så flere simmere kan bruge dem samtidig.
- ◆ Verandaer bør være store nok til, at mindst to simmere kan være sammen på dem. Hvis det er muligt, skal du gøre plads til mere end to simmere for at gøre plads til festgæster og velkomstkomitéer (som regel tre simmere). To socialiserende simmere kræver et område på 1x2 fliser, der ikke er blokeret af trapper, rutefodspor for døre eller vægophængte lamper.
- ◆ Veje og fortove bør altid afsluttes med et krydsstykke. Hvis de ikke bliver det, kan simmere ikke lave U-vendinger i deres biler for at vende om på blinde veje.

- ◆ Brug broer (lavet af fundamenter) sparsomt, eftersom simmere foretrækker at gå rundt om snarere end hen over dem (fordi de eksisterer i et andet "rum"), og de ser ikke godt ud med værre skåret bort eller helt væk, hvis resten af din grund ikke også ligger på et fundament.
- ◆ Spilgenstande placeret på verdenslaget må aldrig hænge ud over grundens kant. Simmere vil ikke, at de er der, og de risikerer at gå lige igennem dem. Hold spilgenstande anbragt i verdenen mindst én flise væk fra ydersiden af grunden.
- ◆ Hegn, særligt kraftige hegn, der står på grundens kant, kan let forårsage "clipping"-problemer for simmere. Overvej at opsætte hegn mindst én flise væk fra grundens kant.
- ◆ Mange genstande og kaninhuller er store. Sørg for, at de grunde, du laver, er store nok til de genstande og bygninger, du gerne vil stille på dem.

YDELSE

Hvis du følger disse tip, kan du sikre, at de verdener, du laver, kører flydende på de fleste maskiner.

- ◆ Samling af træer i klynger forbedrer ydelserne, særligt hvis du har mange træer i din verden.
- ◆ Begræns planter til kun fire arter og i alt 30 planter pr. grund.
- ◆ Brug op til fire typer terrænmaling pr. grund.
- ◆ Undlad at bruge mere end otte typer terrænmaling i verdenen pr. 256 x 256-sektion.
- ◆ Vær forsigtig med dobbeltvægge og med at lave søjler med vægredskabet. De laver små rum, som routesystemet har svært ved at håndtere.
- ◆ Hvis du vil få grunde til at se bedre ud på mindre computere, skal du anbringe dem længere fra hinanden, så man kun kan se én højt detaljeret grund ad gangen.

SPIL OG ÆSTETIK

- ◆ Anbring dannerne i nærheden af interessante elementer i din verden for at forbedre dens generelle historie.
- ◆ Organiser din by i unikke små nabolag for at tilføje realisme og dybde til din verden.
- ◆ Sæt nabolagsklynger op efter samme gitter for at få dem til at se mere sammenhængende ud.
- ◆ Skift tidspunkt på døgnet for at se, hvor solen står op og går ned. Det er bedst at gøre dette, før du begynder at redigere dit terræn.
- ◆ Hvis vand ser mærkeligt ud, efter at du har ændret på havoverfladen, kan du trykke let på terrænet med et af modelleringsredskaberne for at render vandet igen.
- ◆ Husk at tænke på problemer med kameravinklen, når du bygger, så du kan undgå, at kameraet hopper op ad stejle områder i terrænet (blandt andre problemer).
- ◆ Tænk på rejsetider, når du anbringer grunde og designer veje. Hvis du har en masse huse i den ene ende af din verden og en masse kaninhuller i den anden, vil det tage lang tid for simmere at komme hen til deres arbejde.
- ◆ Stil usynlige picnic-kurve (som du kan finde i menuen KøbDebug, hvis du har *The Sims 3 Verdenseventyr*-udvidelsespakken), hvis du vil lade simmere holde picnic på egen hånd på de udvalgte steder.
- ◆ Sørg for at lave nogle billige grunde, så nye simmere også har råd til at bo i verdenen.

- ◆ Hvis du vil gøre det nemmere at dele grunde, skal du gøre de fleste af dem kvadratiske, eftersom de kan roteres i alle retninger. I tilfælde, hvor dette ikke er muligt eller ønskværdigt, skal du prøve at være konsistent med retningen for grundens korteste side i forhold til vejen og hoveddøren. Spillere kan reelt kun rotere en rektangulær grund i to retninger, så konsistens forøger antallet af steder, man kan flytte grunde til.
- ◆ Anbring hovedsageligt grunde på fladt terræn for at gøre det nemmere at dele dem og flytte dem rundt i din verden.
- ◆ Hoveddøre skal som minimum have lidt udendørsbelysning, så husk at kontrollere, hvordan dine huse ser ud om natten.
- ◆ Udendørs skraldespande og postkasser, der er tættere på huset, gør det nemmere at gå ud med skrald og betale regninger.

TEKNISK

- ◆ Husk, at kaninhuller og forlystelsessteder, der befinder sig på samme grund, har et enkelt minibillede, og samme adresse og kortmærke. De eneste fordele ved at dele en grund er, at det tæller mindre i det generelle antal grunde og giver mulighed for, at et større område kan blive vist med høj detaljegrad, når kameraet er i nærheden (husk, at vi kun renderer et begrænset antal højtdelejerede grunde ad gangen).
- ◆ Skab så meget plads rundt om grunden som muligt, når du skifter gitter eller højde.
- ◆ Postkasseretning = Retning på minibillede. Postkassens placering og retning er den samme som kameravinklen, når der bliver taget et automatisk billede af grunden, der skal bruges som dens minibillede.
- ◆ Den dør, der er tættest på postkassen, fungerer som hoveddøren. Hoveddøren er den dør, der bruges mest af simmere, der går ind og ud af huset.
- ◆ Undgå at bygge grunde på virkeligt stejlt terræn. De har nemlig en højere risiko for mærkelige overgange langs kanter.
- ◆ Undlad at anbringe verdensgenstande på grunde, for spillere vil ikke kunne fjerne dem, og simmere går gennem dem.
- ◆ Undlad at bruge fortove, når du "maler" gård-agtige områder (ved at lægge flere fortove ved siden af hinanden). Det forvirrer nemlig rutesystemet.

ORDLISTE

ALFAKANAL

Hvor gennemsigthedsgraden for dele af eller en hel tekstur bliver angivet.

SEKTION ELLER TERRÆNSEKTION

Et terrænområde på 256 x 256. Terrænkortet er delt op i sektioner for at give bedre ydelse. De sektioner, der er tættest på kameraet, bliver vist med høj detaljegrad, og sektioner, der ligger længere væk, bliver vist med færre detaljer.

HØJDEKORT

Et højdekort er et 2D-billede, der bruges som udgangspunkt for at lave en 3D-overflade.

DETALJEGRAD (LOD)

Genstande og teksturer har forskellig visuel kompleksitet. Rending af højt detaljerede genstande kræver mere processorkraft end genstande med færre detaljer. For at forbedre ydelsen bliver genstande, der er tættere på kameraet, renderet med høj detaljegrad, mens genstande længere væk bliver renderet med lav detaljegrad.

MANIPULATIONSHÅNDTAG

De linjer eller cirkler, du griber fat i for at flytte genstande rundt, når du vælger redskaberne Bevæg verdensgenstand eller Rotér verdensgenstand.

DÆKKEEVNE

Hvor solid (ift. gennemsigthed) en tekstur er. Dette gælder som regel for den generelle tekstur.

SAMME PROPORTIONER (I FORHOLD TIL BILLEDSTØRRELSE)

Størrelsen på billedet skal kunne deles med to og bestå af følgende tal: 128, 256, 512, 1024, 2048 osv.

KANINHUL

En bygning, simmere kan gå ind i og udføre diverse aktiviteter i (såsom at modtage undervisning, tage på arbejde, gå i skole, se en sportskamp). Du kan opsætte dem via Byg, når du er på en offentlig grund.

DANNER

En genstand, der bliver anbragt med *The Sims 3 – Byg en verden – Beta* eller på en grund (via KøbDebug), som skaber genstande, simmere kan samle, såsom sommerfugle, insekter, fisk, ædelsten eller metal.

VERDENSLAG

I *The Sims 3 – Byg en verden – Beta* er dette området, hvor du maler, modellerer og anbringer genstande, træer og dannere på. I *The Sims 3* er det området mellem grunde.

DANNERE OG GENSTANDSLISTER

Genstandene, der står med fed skrift, har større sandsynlighed for at blive dannet.

FISK

Dannernavn	Sandsynlige genstande
Hav, almindelig 1	Skatkiste, ansjos, gople , rød sild, pindsvinefisk, laks, sværdfisk
Hav, almindelig 2	Skatkiste, ansjos, gople , rød sild, tun , tragisk klønefisk, haj, hummer
Hav, ualmindelig 1	Skatkiste, baggårdshavkat, rød sild , tragisk klønefisk, tun, siameserhavkat, haj , hummer
Hav, ualmindelig 2	Skatkiste, gople , rød sild, pindsvinefisk , englefisk, sværdfisk
Hav, sjælden	Skatkiste, rød sild, tragisk klønefisk , pindsvinefisk, haj, englefisk
Sø, almindelig 1	Skatkiste, elritse , guldfisk, regnbueørred , rød sild, siameserhavkat, sort guldfisk
Sø, almindelig 2	Skatkiste, elritse, guldfisk , rød sild, laks , englefisk, hummer
Sø, ualmindelig 1	Skatkiste, guldfisk, regnbueørred , rød sild, piratfisk , haj, hummer
Sø, ualmindelig 2	Skatkiste, baggårdshavkat, regnbueørred , rød sild, laks, englefisk
Sø, sjælden	Skatkiste, rød sild, piratfisk , sort guldfisk, haj, englefisk , vampyrfisk, hummer
Robotfisk	Skatkiste, rød sild, sort guldfisk , vampyrfisk, robotfisk
Dødsfisk/Kirkegård	Skatkiste, rød sild, vampyrfisk
Ferskvandsindikator	Skatkiste, elritse, guldfisk, regnbueørred, rød sild, laks
Saltvandsindikator	Skatkiste, ansjos, gople, rød sild, tun, laks, sværdfisk, tragisk klønefisk
Egypten, oase, almindelig	Skatkiste, frøer, baggårdshavkat , rød sild, siameserhavkat, krokodille
Egypten, oase, sjælden	Skatkiste, frøer, baggårdshavkat , rød sild, siameserhavkat , krokodille
Egypten, flod, almindelig	Skatkiste, baggårdshavkat , rød sild, siameserhavkat, laks, krokodille
Egypten, flod, sjælden	Skatkiste, baggårdshavkat, rød sild, siameserhavkat , laks, krokodille, hummer
Egypten, mumiefisk	Skatkiste, mumiefisk
Kina, almindelig	Skatkiste, doitsu koi , guldfisk, rød sild, kawarimono koi , englefisk
Kina, ualmindelig	Skatkiste, rød sild, kawarimono koi, ochiba koi, sort guldfisk, englefisk

Kina, sjælden	Skatkiste, rød sild, kawarimono koi , ochiba koi, sort guldfisk , tancho koi , dragefisk
Kina, koi 1	Skatkiste, guldfisk , kawarimono koi , tancho koi
Kina, koi 2	Skatkiste, doitsu koi , ochiba koi , tancho koi
Kina, dragefisk	Skatkiste, tancho koi, dragefisk
Frankrig, almindelig 1	Skatkiste, frøer , regnbueørred , rød sild , snegle, krebs
Frankrig, almindelig 2	Skatkiste, frøer , regnbueørred, rød sild , snegle , krebs
Frankrig, ualmindelig	Skatkiste, frøer, regnbueørred , rød sild, snegle , krebs , sort guldfisk
Frankrig, sjælden	Skatkiste, frøer, rød sild, snegle , krebs , sort guldfisk
Frankrig, frødam	Skatkiste, frøer , elritse

INSEKTER

SOMMERFUGLE

Møl	Møl
Monarker	Monark
Sommerfugle - Lav 1	Monark , rød , blå
Sommerfugle - Lav 2	Monark , gylden , grøn
Sommerfugle - Mid 1	Gylden, rød , grøn, lilla
Sommerfugle - Mid 2	Gylden , blå, sølv
Sommerfugle - Høj 1	Rød, blå , grøn , lilla , sølv, sribet
Sommerfugle - Høj 2	Gylden, rød, lilla , sølv , sribet, drage
Sommerfugle - Episke	Møl , monark, gylden, rød, blå, grøn, lilla, sølv, sribet, drage
Sommerfugle - Sølv	Sølv
Sommerfugle - Stribede	Stribet
Sommerfugle - Drage	Drage
(Kina) - Bambus	Bambus
(Kina) - Pil	Pil, grøn
(Kina) - Blanding	Pil, bambus
(Egypten) - Kryptmøl	Krypt, møl
(Egypten) - Kleopatra	Kleopatra, monark
(Egypten) - Blanding	Krypt, kleopatra, møl, monark
(Frankrig) - Pasha	Pasha, Gylden
(Frankrig) - Glødende	Pasha , glødende

BILLER

Kakerlakker	Kakerlak	
Mariehøner	Mariehøne	
Japanske	Japansk	
Vand	Vand	
Lynbiller	Lys	
Næsehorns-biller	Næsehorns-bille	
Hjortebiller	Japansk, hjortebille	
Plettede	Mariehøne, plettet	
Trilobitter	Vand , trilobit	
Regnbue	Lys , regnbue	
Alle	Mariehøne, kakerlak , japansk, vand, lys, næsehorns-bille, hjortebille, plettet, trilobit, regnbue	
<i>The Sims 3 Verdens- eventyr</i>	(Egypten) – Skarabæ	Skarabæ, mariehøne
	(Kina) - Støvtæge	Støvtæge, vand
	(Frankrig) - Cerambyx	Cerambyx , Lys

STEN, AEDELSTEN OG METALLER

METALLER

Jern	Jern , sølv, guld	
Sølv	Jern, sølv , guld	
Guld	Jern, sølv, guld	
Jern-Sølv-Guld	Jern, sølv, guld	
Palladium	Jern, sølv, guld, palladium	
Plutonium	Sølv, guld, palladium, plutonium	
<i>The Sims 3 Verdens- eventyr</i>	(Egypten) - kobber	Sølv, guld, kobber , mumitorium
	(Egypten) - mumitorium	Jern, kobber, mumitorium
	(Egypten) - blanding, lav	Jern, sølv, gull, kobber , mumitorium
	(Egypten) - blanding, høj	Gull , palladium, kobber, mumitorium
	(Kina) - Platin	Kobber, sølv, platin
	(Kina) - Kviksølv	Sølv, plutonium, kviksølv
	(Kina) - blanding, lav	Kobber, sølv, guld , palladium, kviksølv , platin
	(Kina) - blanding, høj	Guld, plutonium, kviksølv , platin
	(Frankrike) - Titanium	Titanium
	(Frankrike) - Iridium	Iridium
	(Frankrike) - blanding, lav	Sølv, guld, titanium , iridium
	(Frankrike) - blanding, høj	Guld, palladium, titanium, iridium
	Kompendium	Kompendium
	Supernovium	Supernovium

STEN

Lille meteorit	Rumsten, lille
Middel meteorit	Rumsten, middel
Små-middel meteoritter	Rumsten, lille, rumsten, middel
Enorme meteoritter	Rumsten, lille, rumsten, middel, rumsten, stor

ÆDELSTEN

Akvamariner	Akvamarin
Ædelsten, lav, 5x	Akvamarin, smaragd, gul, diamant
Ædelsten, lav, 3x	Røgfarget, rubin, gul, tanzanit
Ædelsten, mid, 1	Akvamarin, røgfarget, diamant, regnbue
Ædelsten, mid, 2	Smaragd, rubin, gul, tanzanit, regnbue
Ædelsten, høj	Gul, tanzanit, diamant, skør
Ædelsten, episke	Rubin, tanzanit, diamant, lyserød
(Egypten) - alabaster	Alabaster , røgfarget
(Egypten) - turkis	Turkis , akvamarin, tanzanit
(Egypten) - blanding	Alabaster, turkis, kvarts , akvamarin, røgfarget, regnbue
(Kina) - lapis lazuli	Lazuli, smaragd
(Frankrike) - citrin	Ametyst, citrin , gul, lyserød
(Frankrike) - opal	Ametyst , opal
(Frankrike) - blanding	Ametyst , citrin, opal
Kvarts	Kvarts , diamant, regnbue
Tiberium - lav	Kvarts , tiberium, akvamarin
Tiberium - høy	Kvarts, tiberium , tanzanit, skør
Sjælefred	Sjælefred , diamant, regnbue
Geode	Geode , septarie
Geode + septarie	Geode, septarie
Septarie	Geode, septarie

ALMINDELIGE FRØ OG PLANTER

Almindelig 1	Høj almindelig, lav almindelig ikke sjælden	Høj dannefrekvens, gennemsnitlig kvalitet
Almindelig 2	Høj almindelig, middel ualmindelig, ikke sjælden	Høj dannefrekvens, gennemsnitlig kvalitet
Almindelig 3	Høj almindelig, lav ualmindelig, lav sjælden	Middel dannefrekvens, god kvalitet
Almindelig 4	Høj almindelig, lav ualmindelig, lav sjælden	Lav dannefrekvens, fremragende kvalitet
Ualmindelig 1	Middel almindelig, middel ualmindelig, ingen sjælden	Høj dannefrekvens, gennemsnitlig kvalitet
Ualmindelig 2	Lav almindelig, høj ualmindelig, ingen sjælden	Middel dannefrekvens, god kvalitet
Ualmindelig 3	Ingen almindelig, høj ualmindelig, lav sjælden	Lav dannefrekvens, fremragende kvalitet
Sjælden 1	Lav almindelig, middel ualmindelig, middel sjælden	Middel dannefrekvens, god kvalitet
Sjælden 2	Ingen almindelig, middel ualmindelig, middel sjælden	Middel dannefrekvens, god kvalitet
Sjælden 3	Ingen almindelig, lav ualmindelig, høj sjælden	Lav dannefrekvens, fremragende kvalitet
Speciel 1	Lav almindelig, lav ualmindelig, lav sjælden, lav speciel	Middel dannefrekvens, god kvalitet
Speciel 2	Ingen almindelig, lav ualmindelig, lav sjælden, middel speciel	Middel dannefrekvens, god kvalitet
Speciel 3	Ingen almindelig, ingen ualmindelig, lav sjælden, middel speciel	Lav dannefrekvens, fremragende kvalitet
Kina 1	Lav almindelig, høj ualmindelig, middel sjælden	Høj dannefrekvens, god kvalitet
Kina 2	Ingen almindelig, middel ualmindelig, middel sjælden, lav speciel	Høj dannefrekvens, fremragende kvalitet
Egypten 1	Lav almindelig, høj ualmindelig, middel sjælden	Høj dannefrekvens, god kvalitet
Egypten 2	Ingen almindelig, middel ualmindelig, middel sjælden, lav speciel	Høj dannefrekvens, fremragende kvalitet
Frankrig 1	Høj almindelig, lav ualmindelig	Høj dannefrekvens, god kvalitet
Frankrig 2	Middel almindelig, middel ualmindelig	Høj dannefrekvens, god kvalitet
Frankrig 3	Middel almindelig, middel ualmindelig, lav speciel	Høj dannefrekvens, fremragende kvalitet
Frankrig 4	Lav almindelig, middel ualmindelig, lav sjælden, lav speciel	Høj dannefrekvens, fremragende kvalitet

PLANTEALMINDELIGHED

Tomatplante	Almindelig
Æbletræ	Almindelig
Drueranke	Almindelig
Salatplante	Almindelig
Løgplante	Ualmindelig
Kartoffelplante	Ualmindelig
Vandmelonranke	Ualmindelig
Limetræ	Ualmindelig
Peberplante	Sjælden
Hvidløgsplante	Sjælden
Dødsblomstbusk	Speciel
Pengetræ	Speciel
Livsplante	Speciel
Flammeplante	Speciel
Cherimola-drueranke	Almindelig
Renoit-drueranke	Almindelig
Avomalino-drueranke	Ualmindelig
Meloire-drueranke	Ualmindelig
Gralladina-drueranke	Sjælden
Cranerlet-drueranke	Sjælden
Granatæbletræ	Ualmindelig
Blommetræ	Ualmindelig
Pomelotræ	Sjælden
Kirsebærtræ	Sjælden

ANBEFALEDE GENSTANDE PR. GRUNDTYPE

BEBOELESGRUNDE

Grundtype	Beskrivelse	Genstande anbefalet til optimal funktionalitet	Anbefalede genstande
Udefineret beboelse	Normal beboelsesgrund	Seng, køleskab,	Spejl, bogreol,
Kun bybeboelse (The Sims 3 Verdenseventyr)	Beboelsesgrund, kun byboere kan bo på	komfur, køkkendisk, bord, stol, toilet, brusebad eller badekar, håndvask, røgalarm, lamper, tapet, gulv, tag	kommode, underholdningsgenstand (fjernsyn, guitar, computer osv.)
Beboelse, kan ejes af spiller (The Sims 3 Verdenseventyr)	Beboelsesgrund i et ferieområde, som din simmer kan købe		

FORLYSTELSESSTEDER/OFFENTLIGE GRUNDE

Grundtype	Beskrivelse	Genstande anbefalet til optimal funktionalitet	Anbefalede genstande
Kunstgalleri	Et sted, hvor man kan kigge på kunst	Malerier og statuer	I/T
Kirkegård	Hjemsted for gravstene og urner for afdøde simmere.	Mausoleum-kaninhul (lader simmere få deltidsarbejde som begravelsspecialister), urnesten	I/T
Fiskested	Et sted, hvor man kan fiske	Vand	Picnic-borde, udendørsgrill
Strand	Hvor den offentlig madlavningskonkurrence finder sted	Strandgenstand (strandparasol)	Udendørsgrill
Bibliotek	Et sted, hvor man læser bøger	Bogreoler	Computer
Træningscenter	Et sted, hvor man træner	Sportsgenstand (vægtbænk, løbebånd)	Musikanlæg, fjernsyn, svømmebassin
Svømmebassin	Et sted, hvor simmere kan svømme	Svømmebassin	I/T
Lille park	Hvor den offentlige madlavningskonkurrence og skakturneringen finder sted. Den lille park tiltrækker færre simmere end den store park.	Parkbænk, picnic-bord	Udendørsgrill, gyngesæt, skakbræt
Stor park	Hvor den offentlige madlavningskonkurrence og skakturneringen finder sted. Den store park tiltrækker flere simmere end den lille park.		

Diverse – Gæster	Denne offentlige grund er helt åben. Simmere kan bruge alle genstande, du stiller her.	Ingen	I/T
Diverse – Ingen gæster	Denne offentlige grund tjener kun et æstetisk formål. Simmere bliver ikke tiltrukket hertil.	Ingen	I/T

SKJULTE GRUNDTYPER I GRUNDSPILLET

Når du går til Redigér by i spillet eller Redigér i spillet, kan du ændre grundtype (beboelse eller handel) samt undertype (træningscenter, kirkegård osv.). Grundene herunder er ikke tilgængelige, når du ændrer grundundertype; du kan kun vælge dem i *The Sims 3 – Byg en verden – Beta*.

Spasalon	Dette sted er til spasalon-kaninhullet. Simmerne kan få deltidsjob som spasespecialister eller receptionister	Spasalon-kaninhul	I/T
Restaurant	Dette sted skulle indeholde bistroen, som lader simmere vælge gastronomikarrieren	Bistro-kaninhul	I/T
Lille butik	Dette er et generelt sted for alle kaninhuller	Alle kaninhuller	I/T
Stor butik	Dette sted kan bruges, når du vil anbringe flere kaninhuller på samme grund	Flere kaninhuller	I/T
Hospital	Dette sted er til hospitalet og vil lade simmere vælge medicinkarrieren	Hospital-kaninhul	I/T
Teater	Dette sted burde indeholde teateret. Simmere vil kunne vælge musikkarrieren her	Teater-kaninhul	I/T
Stadion	Denne offentlige grund er til stadionet. Det vil lade simmere vælge sportskarrieren samt afholde koncerter og sportsskampe	Stadion-kaninhul	I/T
Rådhus	Denne offentlige grund er til rådhuset. Det vil lade dine simmere vælge politikkarrieren. Simmere vil også demonstrere her	Rådhus-kaninhul	I/T

GRUNDE FRA THE SIMS 3 VERDENSEVENTYR

Disse grunde er kun tilgængelige, hvis du har *The Sims 3 Verdenseventyr* installeret.

Marked	Her kan simmere købe genstande, der er specifikke for området. Det store marked tiltrækker flere simmere end det lille marked	Alle kasseapparater	I/T
Lille marked	Her kan simmere købe genstande, der er specifikke for området. Det store marked tiltrækker flere simmere end det lille marked.	Alle kasseapparater	I/T
Dojo	Et sted, hvor dine simmere kan træne kampsport	Træningsdukke eller brætbrækker	Treningsbenk, tredemølle
Nektar-bryggeri	Her kan simmere købe nektar	Nektar-kasseapparat	Nektarbrygger
Kinesisk have	En grund, dine simmere kan besøge og foretage sig rolige ting på.	Meditative genstande (vismandssten, teleskoper, bogreoler)	Brætbrækker
Basislejr	Den hjemgrund, dine simmere bruger, når de befinder sig i et ferieområde	Telte, madlavningsgenstande, toiletter, eventyrtavler	Senge, underholdningsgenstande
Vartegnsgrav	Denne betegnelse skal bruges for en grav (som ikke er et kaninhul eller en type forlystelsessted), som du vil give spillerne nem adgang til i verdenen. Den vil have et kortmærke i spillets kortvisning	Gravgenstande (synlige i KøbDebug)	I/T
Skjult grav	Denne betegnelse skal bruges for en grav (som ikke er et kaninhul eller en type forlystelsessted), som du vil forhindre andre spillere i at finde. Den vil have et kortmærke i spillets kortvisning	Gravgenstande (synlige i KøbDebug)	I/T

...KRÆVER ACCEPT AF SLUTBRUGERLICENSÅFTALE, INTERNETFORBINDELSE, EA-KONTO, SPILREGISTRERING MED DET SERIENUMMER, DER ER VEDLAGT ET *THE SIMS 3*-SPIL TIL PC SAMT DEN NYESTE PATCHOPDATERING. REGISTRERING ER BEGRÆNSET TIL EN KONTO PR. SERIENUMMER OG KAN IKKE OVERFØRES. EA ONLINES BETINGELSER OG VILKÅR KAN LÆSES PÅ www.ea.com. DU SKAL VÆRE 16 ÅR ELLER ÆLDRE FOR AT REGISTRERE DIG TIL EN EA-KONTO. EA KAN LEVERE VISSE FORMER FOR MATERIALE OG/ELLER OPDATERINGER UDEN YDERLIGERE AFGIFT, HVIS OG NÅR DE BLIVER TILGÆNGELIGE.

EA KAN BRINGE ONLINETJENESTER TIL OPHØR MED 30 DAGES VARSEL BRAGT PÅ www.ea.com.

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, EA-logoet, The Sims og The Sims 3-logoet er varemærker eller registrerede varemærker tilhørende Electronic Arts Inc. i USA og/eller andre lande. Alle rettigheder forbeholdes. RenderWare er et varemærke eller registreret varemærke tilhørende Criterion Software Ltd. Dele af denne software tilhører med Copyright 1998-2009 Criterion Software Ltd. og deres licenshavere. Alle andre varemærker tilhører deres respektive ejere.

Bruger Granny Animation. Copyright © 1999–2009 RAD Game Tools, Inc.

