



CREA UNO  
SCENARIO

## LICENZA CON L'UTENTE FINALE PER STRUMENTI E MATERIALI EA

Electronic Arts Inc., le sue consociate, le sue affiliate e i suoi concessionari di licenza (indicati collettivamente con "EA") ti concedono una licenza non trasferibile e non esclusiva di scaricare e/o installare e utilizzare una copia dello strumento software ("Strumento") e/o dei materiali ("Materiali") (indicati collettivamente con "Strumenti e materiali") unicamente per un uso personale e non commerciale in connessione con i prodotti EA, in conformità con i termini riportati sotto.

EA detiene ogni diritto, titolo e interesse negli Strumenti e Materiali. Non potrai alterare nessuno dei marchi o loghi di EA e nemmeno alterare o rimuovere nessuno dei marchi o degli avvisi di copyright di EA inclusi negli o con gli Strumenti e Materiali o i prodotti EA. Il tuo diritto di utilizzare gli Strumenti e Materiali è limitato alla suddetta concessione di licenza; non potrai quindi copiare, visualizzare, distribuire, eseguire, pubblicare, modificare, creare lavori a partire da o utilizzare in altro modo nessuno degli Strumenti e Materiali. Senza in alcun modo limitare la dichiarazione precedente, non potrai modificare, ricavare il codice sorgente, disassemblare, concedere in licenza, trasferire, distribuire, creare lavori a partire da o vendere lo Strumento, o utilizzare gli Strumenti e Materiali per qualsivoglia ulteriore finalità commerciale. Senza limiti a quanto precede, non potrai utilizzare gli Strumenti e Materiali per promuovere un altro prodotto o un'altra attività economica o su qualunque sito che utilizzi o promuova un emulatore di server.

Hai il diritto di includere i materiali creati con gli Strumenti e Materiali sul tuo sito Web personale non commerciale a beneficio non commerciale della comunità degli appassionati dei prodotti EA e a condizione che, nel caso in cui tu decida di avvalerti di questa opportunità, sul tuo sito, sulle stesse pagine che ospitano i suddetti materiali, venga altresì pubblicato il seguente avviso: "Questo sito non è approvato da o affiliato con Electronic Arts o i suoi concessionari di licenza. I marchi sono proprietà dei rispettivi proprietari. Il diritto d'autore sul contenuto del gioco e sui materiali appartengono a Electronic Arts Inc. e ai suoi concessionari di licenza. Tutti i diritti riservati". Non dichiarerai che il tuo sito è approvato da o affiliato con EA o i suoi concessionari di licenza o che qualunque altro contenuto del sito è approvato da o affiliato con EA o i suoi concessionari di licenza.

I PRESENTI STRUMENTI E MATERIALI VENGONO FORNITI "COSÌ COME SONO", SENZA GARANZIE DI ALCUN TIPO, ESPRESSE O IMPLICITE. EA SMENTISCE ESPLICITAMENTE, OGNI GARANZIA DI IDONEITÀ A UNO SCOPO PARTICOLARE, DI COMMERCIALIZZABILITÀ E DI NON VIOLAZIONE.

QUALUNQUE USO TU DECIDA DI FARE DI QUESTI STRUMENTI E MATERIALI AVVIENE INTERAMENTE A TUO ESCLUSIVO RISCHIO. EA NON GARANTISCE CHE QUESTI STRUMENTI E MATERIALI NON CAUSERANNO DANNI AL TUO COMPUTER, ALLA RETE, AL SOFTWARE O AD ALTRA TECNOLOGIA.

EA NON FORNISCE ALCUN SUPPORTO PER QUESTI STRUMENTI E MATERIALI. TI INVITIAMO A NON TELEFONARE O INVIARE MESSAGGI DI POSTA ELETTRONICA ALL'ASSISTENZA CLIENTI DI EA IN RELAZIONE A QUESTI STRUMENTI E MATERIALI, IN QUANTO EA NON SARÀ IN GRADO DI RISPONDERE A QUESTE RICHIESTE.

EA NON SARÀ IN ALCUN CASO RESPONSABILE PER ALCUN TIPO DI DANNI DIRETTI, CONSEGUENZIALI, INCIDENTALI, SPECIALI, PUNITIVI O DI ALTRO TIPO DERIVANTI O RELATIVI ALLA PRESENTE LICENZA, ANCHE NEL CASO IN CUI EA SIA STATA INFORMATA DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI.

EA SI RISERVA IL DIRITTO DI PORRE TERMINE ALLA DISPONIBILITÀ DI QUESTI STRUMENTI E MATERIALI O DI MODIFICARLI IN QUALUNQUE MOMENTO, SENZA ALCUN OBBLIGO NEI CONFRONTI DI CHIUNQUE.

Su richiesta di EA, accetti di difendere, risarcire e sollevare EA da qualsivoglia responsabilità, rivendicazione e spesa, comprese le eventuali spese legali, derivanti da qualunque violazione della presente Licenza da parte tua e/o da un uso scorretto degli Strumenti e Materiali.

EA mette a disposizione gli Strumenti e Materiali sui propri siti ubicati negli Stati Uniti e/o in Canada e/o nell'Unione Europea. Sei tu ad avere l'esclusiva responsabilità di conoscere e conformarti con tutte le leggi federali, statali e locali che potrebbero applicarsi al tuo utilizzo degli Strumenti e Materiali nel tuo luogo di residenza. Scaricando uno qualunque degli Strumenti e Materiali, garantisci di non abitare in nessuno dei paesi verso i quali sussista un embargo commerciale da parte degli Stati Uniti e/o del Canada e/o dell'Unione Europea o di uno dei suoi paesi membri, e di non esportare gli Strumenti e Materiali a vantaggio di una persona o di una località sita in questi paesi.

EA ha il diritto di revocare o porre termine a questa licenza in qualunque momento, per qualsivoglia motivo o anche senza motivazione, a propria esclusiva discrezione. Dopo tale terminazione, dovrai distruggere o restituire a EA tutti gli Strumenti e Materiali. La presente Licenza è governata dalla legge sul diritto d'autore degli Stati Uniti e della California (senza riguardo per i conflitti di legge) e costituisce l'intero accordo fra te ed EA per quanto concerne gli Strumenti e Materiali.

Ti invitiamo a fare clic su "Accetto" se accetti i termini suindicati o su "Rifiuto" per non proseguire. In caso di rifiuto, non avrai il diritto di utilizzare gli Strumenti e Materiali.

# ÍNDICE

INSTALLARE LO STRUMENTO .....	1
AVVIARE LO STRUMENTO .....	1
COMANDI PRINCIPALI .....	2
TASTI DI SCELTA RAPIDA PER WINDOWS .....	2
TASTI DI SCELTA RAPIDA PER GLI STRUMENTI .....	2
BARRE DEGLI STRUMENTI .....	3
SCENARI A TUA DISPOSIZIONE! .....	4
CREA NUOVI SCENARI .....	4
MODIFICA IL TERRENO .....	5
PLASMA IL TERRENO .....	5
COLORA IL TERRENO .....	5
ACCESSIBILITÀ .....	7
LIVELLO DEL MARE .....	9
STRADE E MARCIA PIEDI .....	9
LOTTE .....	11
AGGIUNGERE NUOVI LOTTI .....	11
MODIFICA NEL GIOCO .....	13
OGGETTI, EFFETTI E DIFFUSORI .....	13
COLLOCARE E MANIPOLARE OGGETTI .....	13
EFFETTI .....	15
DIFFUSORI .....	15
CONDIVISIONE .....	15
USARE LO SCENARIO NEL GIOCO .....	15
TRUCCHI E CONSIGLI .....	16
GENERALI .....	16
POSIZIONE E ACCESSIBILITÀ DEI LOTTI .....	16
PRESTAZIONI .....	17
DINAMICA DI GIOCO ED ESTETICA .....	17
TECNICI .....	18
GLOSSARIO .....	18
ELENCHI DEI DIFFUSORI E DEGLI OGGETTI .....	20
PESCI .....	20
INSETTI .....	22
PIETRE, GEMME E METALLI .....	23
REPERIBILITÀ DI SEMI E PIANTE .....	25
OGGETTI CONSIGLIATI SECONDO IL TIPO DI LOTTO .....	28
LOTTE RESIDENZIALI .....	28
RITROVI/LOTTE COMUNITARI .....	28
TIPI DI LOTTO NASCOSTI DEL GIOCO DI BASE .....	29
LOTTE DI <i>THE SIMS 3 TRAVEL ADVENTURES</i> .....	30

## INSTALLARE LO STRUMENTO

**Per installare lo strumento “Crea uno scenario” di The Sims 3 (beta):**

1. Visita il sito della comunità di *The Sims 3* all'indirizzo [it.thesims3.com](http://it.thesims3.com).
2. Nel menu a discesa “Giochi” alla sommità della pagina, seleziona *The Sims 3 - Crea uno scenario*. Apparirà la pagina dedicata allo strumento “Crea uno scenario” di *The Sims 3 (beta)*.
3. Clicca sul pulsante SCARICA SUBITO e segui le istruzioni su schermo.

**NOTA:** per scaricare lo strumento, devi possedere una copia registrata di *The Sims 3*, *The Sims 3 Collector's Edition* o *The Sims 3 Travel Adventures*.

## AVVIARE LO STRUMENTO

**Per avviare lo strumento:**

I giochi sotto Windows Vista™ si trovano nel menu **Start > Giochi**, mentre nelle versioni precedenti di Windows™ si trovano nel menu **Start > Programmi** (o **Tutti i programmi**).

# COMANDI PRINCIPALI

## TASTI DI SCELTA RAPIDA PER WINDOWS

### GENERALE

Nuovo scenario	Ctrl+N
Apri uno scenario	Ctrl+O
Salva lo scenario	Ctrl+S
Annulla/Ripristina un'azione	Ctrl+Z/Ctrl+Y

### COMANDI DELLA VISUALE—MOUSE



### COMANDI DELLA VISUALE—TASTIERA

Muovi avanti/indietro/a sinistra/ a destra	Frecce su/giù/sinistra/destra
Muovi su/giù	Q/F
Zoom avanti/indietro	+ TastNum/- TastNum o W/S

**NOTA:** se lo desideri, puoi cambiare la direzione della visuale. Seleziona **IMPOSTAZIONI DELLA VISUALE > CONTROLLO DELLA VISUALE** nel menu "Visuale". Puoi invertire la rotazione orizzontale e verticale.

## TASTI DI SCELTA RAPIDA PER GLI STRUMENTI

### GENERALE

Esci dallo strumento attuale	Esc
Elimina l'oggetto selezionato	Canc

### STRUMENTO "OGGETTO"

Duplica il lotto selezionato	Maiusc
Rotazione a incrementi (se l'oggetto è in modalità Rotazione)	Maiusc

### STRUMENTO "MODIFICA LA STRADA"

Seleziona o deseleziona un oggetto stradale	Ctrl
Scollega gli oggetti collegati	Maiusc

### STRUMENTO "RUOTA UNA STRADA"

Rotazione a incrementi di 15 gradi	Maiusc
------------------------------------	--------

## STRUMENTO "SPOSTA IL LOTTO"

Rotazione a incrementi

Maiusc

## STRUMENTO "COLORAZIONE DEL TERRENO"

Modalità Navigazione

Alt

Colora solo in linea retta

Maiusc

**NOTA:** la modalità Navigazione è ottima per evitare di colorare o plasmare per errore mentre ci si muove nel pannello di resa grafica.

## STRUMENTO "APPLICATORE DEL TERRENO"

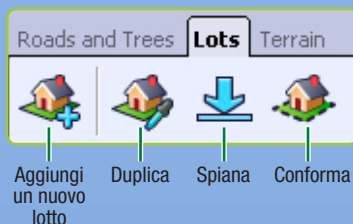
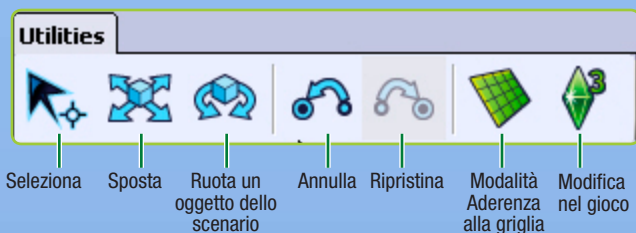
Modalità Navigazione

Alt

Aumenta/Riduci la dimensione del pennello

Ctrl+PagSu/Ctrl+PagGiù

## BARRE DEGLI STRUMENTI





## SCENARI A TUA DISPOSIZIONE!

Se giocando a *The Sims 3* ti senti onnipotente, aspetta di provare questo strumento! Lo strumento “*Crea uno scenario*” di *The Sims 3 (beta)* è potente, e ti permetterà di creare e personalizzare intere città. Con poche modifiche, è lo stesso strumento usato dalla nostra squadra di creazione degli scenari per realizzare le città usate nel gioco di base o negli Expansion Pack.

Le finestre dello strumento “*Crea uno scenario*” di *The Sims 3 (beta)* sono modulari, così puoi personalizzare l’aspetto dello strumento mentre lavori. Quando lo riavvierai, le impostazioni delle finestre torneranno comunque quelle predefinite. Lo strumento è espandibile! Ogni nuovo Expansion Pack che pubblichiamo ti offre nuovi oggetti con cui lavorare, se lo possiedi e lo installi.

## CREA NUOVI SCENARI

**Per creare un nuovo scenario:**

1. Seleziona **NUOVO SCENARIO** nel menu “File”: apparirà la finestra “Opzioni del nuovo scenario”.
2. Clicca sul pulsante “Cerca” per scegliere un file di immagine del terreno;
  - ◆ quest’ultimo è una mappa altimetrica che determina la forma e la dimensione generale del terreno.
3. Scegli quindi un clima desertico o lussureggiante (ciò determina le colorazioni predefinite disponibili per lo scenario) e imposta la massima altezza della mappa (nel nome di ogni file nella cartella delle mappe altimetriche, appare un numero da usare per impostare l’altezza massima nella mappa). Clicca su “OK”.

**CONSIGLIO PER UTENTI ESPERTI:** puoi importare ed esportare diverse mappe altimetriche per creare e modificare i tuoi terreni con programmi esterni come Adobe Photoshop o World Machine. Il file della mappa altimetrica deve essere un’immagine .PNG in scala di grigi a 16 bit con uno dei seguenti formati: 256x256, 512x512, 1024x1024 o 2048x2048.



# MODIFICA IL TERRENO

Con gli strumenti per il terreno, è possibile dare forma e colore allo scenario introducendo montagne o valli, erba o asfalto, e così via.



## PLASMA IL TERRENO

Crea montagne, scava valli, scolpisci rupi e altro ancora.

**Per plasmare il terreno:**

1. Clicca sulla scheda TERRENO e scegli l'opzione degli strumenti "Modifica il terreno".
2. Sul lato destro dello schermo, clicca sul pulsante "Plasma".
3. Scegli un tipo di applicatore corrispondente alla forma che ti interessa.
4. Regola i parametri dell'applicatore secondo necessità.
5. Sposta il puntatore sopra il punto da plasmare, clicca senza rilasciare il pulsante del mouse e sposta l'applicatore sopra il terreno.

## PARAMETRI DEGLI APPLICATORI PER PLASMARE

<b>Dimensione</b>	Determina la superficie influenzata dalla tua azione.
<b>Intensità</b>	Regola il livello di influenza dell'azione sulla zona selezionata. Tanto maggiore è l'intensità, tanto più evidente è l'azione.
<b>Decadimento</b>	Tanto maggiore è il decadimento, tanto minore è l'effetto dell'azione vicino alle estremità dell'applicatore.

## MOSTRA IL TERRENO INACCESSIBILE

Questa opzione ti mostra le zone più ripide del terreno, che dovrebbero essere contrassegnate dal colore "Inaccessibile ai Sim" (consulta la sezione Accessibilità a pag. 6). Ricorda che è consigliato anche colorare l'acqua come se fosse inaccessibile, ma non è obbligatorio.



## COLORA IL TERRENO

Aggiungi terriccio, sabbia, pietre miliari, erba, calcestruzzo e altro ancora! Non aggiungere più di otto colori del terreno diversi per ogni appezzamento per assicurare un'animazione fluida dello scenario. Per vedere gli appezzamenti dello scenario, seleziona Visuale > Mostra i confini dell'appezzamento. Puoi modificare la distanza a cui gli appezzamenti sono resi con un alto livello di dettaglio selezionando Visuale > Impostazioni della visuale e modificando l'opzione "Distanza di transizione del livello di dettaglio".

**Per colorare il terreno:**

1. La sezione dedicata ai colori della finestra dello strumento "Modifica il terreno" contiene alcuni elementi predefiniti che dipendono dal tipo di terreno scelto quando si crea un nuovo scenario. Se vuoi aggiungere un'altra colorazione, clicca su AGGIUNGI per aprire la finestra a comparsa, quindi scegli una texture del terreno cliccando sul pulsante "Cerca" e poi selezionando la texture desiderata (per esempio sabbia, terriccio, cemento e così via).

2. Imposta quindi il tipo di terreno nel menu a discesa. Questa impostazione determina quali suoni verranno prodotti dai Sim camminando sul terreno selezionato.

**CONSIGLIO PER UTENTI ESPERTI:** puoi anche creare le tue personali colorazioni del terreno! È sufficiente creare un file .TGA o .DDS usando come dimensione dell'immagine una potenza di due, con un massimo di 1024x1024 pixel alla risoluzione di 72 dpi (pixel per pollice). Cerca di non utilizzare lo stesso nome per texture diverse, altrimenti lo strumento "Crea uno scenario" di *The Sims 3 (beta)* ne riconoscerà una sola.

Oltre a modificare la dimensione e il decadimento dell'applicatore, puoi agire anche su queste opzioni:

**Colorazione automatica del terreno** Seleziona delle colorazioni per colorare in modo automatico ad altezze diverse. Lo strumento "Colorazione automatica del terreno" usa il colore di base (lo strato predefinito del terreno) e quello successivo (strato predefinito 2 del terreno) per colorare automaticamente il terreno in base all'altezza. Per le zone più alte, viene usata la texture predefinita 2 del terreno.

**Modalità Strato individuale** Colora secondo la gerarchia delle colorazioni presenti nella finestra. Le colorazioni che si trovano verso la fine dell'elenco vengono applicate sopra quelle che si trovano più vicine all'inizio. In questa modalità, puoi impostare anche il livello di colore. Selezionando 0, il colore selezionato viene cancellato; selezionando 255, il colore viene applicato alla massima intensità; selezionando infine un valore intermedio fra 0 e 255, la colorazione del terreno diventa una miscela fra quella sottostante e il colore selezionato. Si ottengono risultati diversi a seconda del canale alfa della colorazione del terreno.

**Visualizza lo strato** Mostra dove si trova lo strato di colorazione del terreno attualmente selezionato (ma non il colore) nel pannello di resa grafica. Quando la casella è selezionata, puoi eliminare la colorazione del terreno nello strato attuale usando l'applicatore del terreno. Lo strato predefinito del terreno appare sempre sopra l'intera mappa.

**Forma** Seleziona una forma quadrata o circolare per l'applicatore.

**Opacità** Più alto è il valore, più ridotta è la trasparenza della colorazione.

**Opacità del terreno inaccessibile** Mostra o nasconde le zone inaccessibili ai Sim e/o alla visuale.

La freccia sotto "Parametri dell'applicatore" salva le impostazioni attuali dell'applicatore nella finestra soprastante "Applicatori"; puoi effettuare numerosi salvataggi per usarli in seguito.

**CONSIGLIO PER UTENTI ESPERTI:** se più avanti deciderai che una delle tue colorazioni del terreno non ti piace, potrai scegliere un nuovo file per sostituire quello attuale (modificando tutte le ricorrenze della vecchia texture nello scenario). Puoi anche cliccarci sopra con il pulsante destro nella finestra “Strumenti di colorazione del terreno” e selezionare ELIMINA. Anche in questo caso, tutte le ricorrenze della colorazione verranno eliminate dallo scenario.

**CONSIGLIO PER UTENTI ESPERTI:** puoi importare ed esportare strati di colorazione del terreno. Questa funzione ti tornerà utile per colorare un’immagine in scala di grigi con un programma di grafica esterno, per poi importarla nel tuo scenario. **Per importare/esportare uno strato di colorazione del terreno**, clicca con il pulsante destro sulla colorazione del terreno nella finestra “Strati di colorazione del terreno” e seleziona IMPORTA o ESPORTA. **Per visualizzare l’aspetto degli elementi di uno strato che verranno esportati**, clicca sulla casella “Visualizza lo strato”.

## ACCESSIBILITÀ

L’accessibilità è un parametro che permette di limitare i movimenti dei Sim (mentre camminano, fanno jogging e così via) e della visuale. Funziona esattamente come gli strumenti “Colorazione del terreno”.

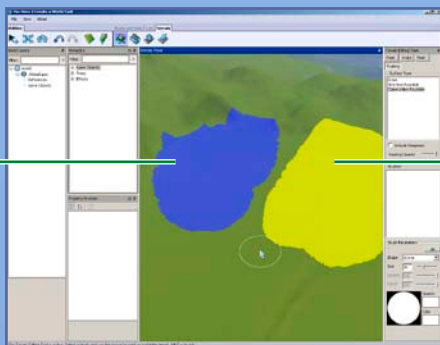
### SIM

Puoi determinare dove i Sim possono o non possono muoversi all’interno dello scenario. È una buona idea sfruttare l’accessibilità per impedire ai Sim di recarsi dove potrebbero rimanere bloccati (come le foreste molto fitte) o dove sarebbe strano che si recassero (come sulle colline ripide o sulle montagne).

### VISUALE

È una buona idea impedire alla visuale di spingersi dove diventano visibili elementi che non si vogliono mostrare (come i confini dello scenario). Fai attenzione a non creare punti dove la visuale può rimanere bloccata durante il gioco.

La zona blu mostra i punti inaccessibili ai Sim.



La zona gialla mostra i punti inaccessibili alla visuale.

Questa schermata mostra un cattivo esempio del colore di inaccessibilità della visuale.



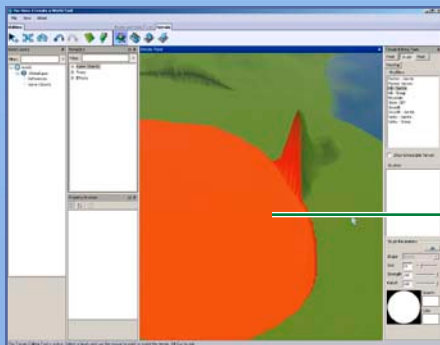
Questa schermata mostra un buon esempio di inaccessibilità della visuale.

**NOTA:** non puoi impostare l'accessibilità all'interno dei lotti.

- ◆ Puoi cambiare la forma e la dimensione dell'applicatore di accessibilità per i Sim e la visuale.

## MASCHERE

Grazie alle maschere, potrai evitare di colorare o plasmare per errore delle zone di scenario protette. Funzionano come lo strumento "Colorazione del terreno": devi semplicemente colorare la zona su cui vuoi applicare la maschera.

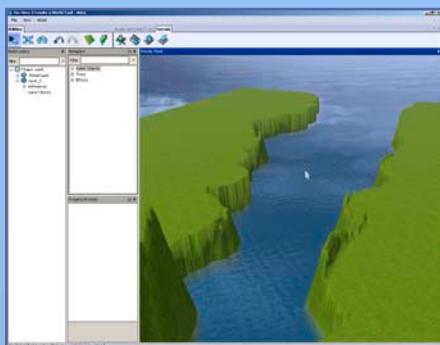


La zona in rosso è mascherata e non può essere modificata.

## LIVELLO DEL MARE

Il mare copre una porzione troppo vasta o troppo ridotta dello scenario? Questo strumento ti permette di modificare il livello del mare.

**Per regolare il livello del mare**, clicca sul pulsante “Livello del mare”, quindi clicca su un punto della mappa oltre il quale il mare non deve spingersi. Tutte le zone più basse dello scenario verranno sommerse.



## STRADE E MARCIAPIEDI

Le strade e i marciapiedi collegano i punti dello scenario e i Sim. Senza strade, i Sim non sarebbero in grado di usare auto, bici o scooter. Puoi creare strade e marciapiedi di qualsiasi forma o pendenza concepibile.

**Per aggiungere una strada o un marciapiede:**

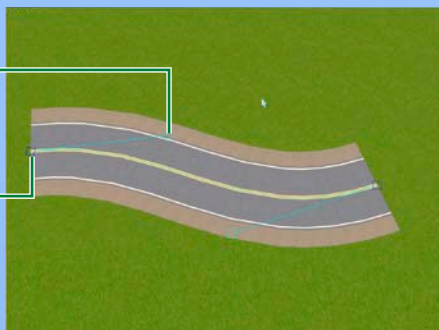
1. Clicca su STRADE e nella mappa si aprirà la finestra dello strumento “Strada”.
2. Clicca su COLLOCA UNA STRADA (o su COLLOCA UN MARCIAPIEDE), sposta il mouse sul punto dove vuoi che la strada inizi e quindi clicca: definirai così il punto di partenza.
3. Trascina il mouse verso il prossimo punto della strada e clicca; puoi continuare nello stesso modo da quel punto. Più prolungamenti ci sono, maggiore è la tua libertà di manipolazione.

**CONSIGLIO PER UTENTI ESPERTI:** tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse mentre trascini una strada, puoi modificarne la curvatura in tempo reale. Rilascia il pulsante del mouse per creare un punto di ancoraggio, trascina la strada verso il prossimo punto e clicca per creare una sezione di strada.

Per spostare una strada o marciapiede, clicca sullo strumento “Sposta l’oggetto dello scenario”, quindi clicca sul riquadro blu scuro e trascinalo per spostare o allungare la strada. Puoi anche cliccare sui riquadri azzurri e trascinarli per modificare la curvatura della strada.

Clicca senza rilasciare sul riquadro azzurro per modificare la curvatura.

Clicca senza rilasciare sul riquadro blu per prolungare la strada.



### Per aggiungere un incrocio:

1. Clicca su STRADE e nella mappa si aprirà la finestra dello strumento “Strada”.
2. Clicca su COLLOCA UN INCROCIO STRADALE (o su COLLOCA UN INCROCIO CON MARCIAPIEDE).
3. Usa lo strumento “Sposta l’oggetto dello scenario” per collocare l’incrocio vicino alla fine della strada (o del marciapiede) a cui vuoi unirlo. Il collegamento avrà luogo quando l’incrocio aderirà al posto giusto. Verranno anche create le strisce pedonali sulla strada.

**NOTA:** le strade si possono collegare solo con altre strade o incroci stradali, mentre i marciapiedi singoli si possono collegare solo con altri marciapiedi singoli e incroci con marciapiedi. Non è possibile collegare una strada a un marciapiede singolo o a un incrocio con marciapiedi.

**NOTE:** è buona norma collocare gli incroci mentre si creano le strade. Non è possibile inserire un incrocio lungo una strada già esistente. Il metodo più semplice consiste nel lasciare un varco lungo la strada nel punto dove si intende creare l’incrocio, completare la strada e quindi inserire l’incrocio. In alternativa, è possibile eliminare una sezione vuota di strada, collocare un incrocio nello spazio libero e poi ricollegare le strade.

**NOTA:** fai attenzione, perché se esisteranno strade non collegate i Sim lasceranno il proprio veicolo, raggiungeranno a piedi la strada seguente e poi rientreranno nel veicolo.

## PENDENZA DELLE STRADE

Se le strade attraversano un terreno irregolare o montuoso, è una buona idea crearle in pendenza. È possibile anche lisciarle, limitare la pendenza o spianarle. Tutte queste operazioni sono illustrate di seguito.

**Liscia** Rende la strada più liscia quando il terreno è irregolare.

**Limita la pendenza della strada** Specifica il massimo valore della pendenza della strada inserendone uno in gradi nel riquadro “Limite di pendenza”.

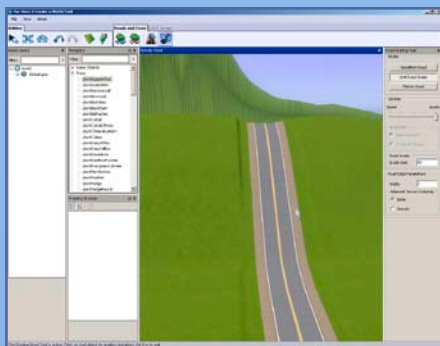
**Spiana** Spiana la strada portandola al livello del punto su cui si clicca.  
**Cursore Velocità/Qualità** Puoi scegliere se le modifiche verranno visualizzate rapidamente ma in modo impreciso, oppure lentamente ma in modo accurato.

**Applicazione** Apporta modifiche a una singola sezione di strada o a tutte le strade collegate. Applicare le modifiche a tutte le strade collegate è un buon metodo per assicurare una maggiore uniformità.

**Parametri del ciglio della strada** Determina come la strada interagisce con il terreno adiacente. La larghezza stabilisce fino a quale distanza dalla strada verranno applicate le modifiche. Puoi anche scegliere se il terreno adiacente verrà lisciato o no.

Per applicare le impostazioni, modifica i parametri desiderati e clicca sulla porzione di strada da modificare.

**CONSIGLIO PER UTENTI ESPERTI:** puoi usare un programma di grafica esterno per creare texture delle strade o dei marciapiedi armonizzate con lo scenario.



## LOTTI

Per rendere utilizzabile lo scenario, dovrai collocare dei lotti. Questi ultimi possono essere commerciali o residenziali.

### AGGIUNGERE NUOVI LOTTI

Puoi creare lotti di qualsiasi dimensione (fino a 64x64) in qualunque punto del mondo. Per costruire all'interno dei lotti, devi usare la modalità Modifica nel gioco (consulta pag. 12).

**NOTA:** quando collochi i lotti, ti conviene attivare la modalità Aderenza alla griglia. Sarà più semplice allineare le strade e i quartieri in modo che sembrino più coerenti e ben progettati.

## Per aggiungere un nuovo lotto:

1. Prima di aggiungere lotti nello scenario, devi creare un nuovo strato. Clicca con il pulsante destro su SCENARIO nella finestra “Strati dello scenario”, quindi seleziona AGGIUNGI UNO STRATO.

**NOTA:** gli strati aiutano moltissimo a organizzare lo scenario. Se hai molti oggetti, è decisamente più semplice trovarli se sono collocati in strati diversi. Per esempio, se vuoi selezionare tutti gli alberi (o i lotti, o le strade...) per eliminarli e si trovano tutti nello stesso strato, è sufficiente eliminare quest'ultimo. Diventa più semplice anche raggruppare gli alberi. Il raggruppamento avviene per tipo e per strato. Se hai due alberi dello stesso tipo in due strati diversi, verranno raggruppati in modo separato. Tuttavia, dal punto di vista delle prestazioni è meglio che vengano raggruppati nello stesso strato.

2. Clicca sul pulsante “Aggiungi un nuovo lotto”.
  3. Clicca su un punto dello scenario per iniziare a tracciare il primo lato del lotto, poi clicca nuovamente quando hai raggiunto la lunghezza desiderata.
  4. Trascina quindi il mouse per impostare la dimensione del lotto e clicca di nuovo. In basso a destra, è visualizzata la dimensione del lotto in tempo reale. Quando avrai finito, apparirà la finestra “Informazioni sul lotto”.
- ◆ Se le linee diventano rosse, significa che è impossibile tracciarle in quel punto. Prova a creare un lotto più piccolo, oppure ricomincia altrove. Premi Esc e clicca sul pulsante “Aggiungi un nuovo lotto” per ricominciare da capo a disegnare un lotto.
5. Nella finestra a comparsa, seleziona il tipo di lotto e quindi il sottotipo, per esempio “Zona di pesca”, “Spiaggia” o “Cimitero”. Più avanti, quando modificherai il lotto all'interno del gioco, potrai inserire certi oggetti (consulta pag. 12) per consentire ai Sim di svolgere le attività appropriate.

**NOTA:** per informazioni sugli oggetti richiesti da certi tipi di lotti, consulta pag. 12.

6. Imposta il valore aggiuntivo della proprietà (verrà aggiunto al costo del lotto, permettendoti di aumentare il valore se la posizione è desiderabile e viceversa) e lo stato umorale “Bellissima vista” (aumenta le probabilità che i Sim lo ricevano quando si trovano nel lotto).
7. Dai un nome al lotto (per salvare lo scenario, è necessario che tutti i lotti abbiano un nome).

**NOTA:** puoi modificare la maggior parte delle informazioni dei lotti nella finestra “Selettore di proprietà”.

I seguenti strumenti ti saranno utili per apportare modifiche a un lotto.

- |                |  |
|----------------|--|
| <b>Duplica</b> | Crea una copia del lotto. È possibile duplicare solo i lotti vuoti e non modificati. |
| <b>Spiana</b>  | Porta tutti i rilievi di un lotto alla stessa altezza del punto su cui clicchi.      |



**Conforma i confini** Ti permette di fare in modo che i confini del lotto siano compatibili con i rilievi adiacenti. In pratica, corregge i “buchi” altimetrici del terreno che si creano spostando i lotti.

**NOTA:** se modifichi il terreno di un lotto vuoto, seleziona lo strumento “Sposta” e tieni premuto **Alt** mentre sposti leggermente il lotto. In questo modo, puoi conformare il terreno del lotto a quello dello scenario.

**NOTA:** per trovare nel pannello degli strati un lotto o un oggetto che hai collocato nello scenario, selezionalo e premi la barra spaziatrice. Vedrai apparire il nome dell’oggetto nella finestra “Strati”. Puoi anche cliccare con il pulsante destro nella finestra “Strati” e selezionare TROVA NEL PANNELLO DI RESA GRAFICA. L’oggetto verrà selezionato e inquadrato dalla visuale.

**NOTA:** per spostare un oggetto, puoi anche cliccarci sopra al centro senza rilasciare il pulsante e quindi spostare il mouse.

## MODIFICA NEL GIOCO

Le modalità Costruisci e Compra sono molto simili a quelle di *The Sims 3*, con alcune differenze. I controlli di visuale sono quelli dello strumento “Crea uno scenario” di *The Sims 3 (beta)*, non puoi entrare nella modalità Vivi e puoi spostarti da un lotto all’altro. Devi salvare la partita prima di uscire dalla modalità Modifica nel gioco. Solo così tutte le modifiche appariranno nello strumento “Crea uno scenario” di *The Sims 3 (beta)*.

**Per modificare un lotto all’interno del gioco:**

1. Dopo avere creato il lotto, clicca sull’icona “Modifica nel gioco”.
2. Quando appare la finestra di gioco, clicca sull’icona “Opzioni” e seleziona MODIFICA LA CITTÀ. Lo schermo verrà aggiornato. Seleziona l’icona di un lotto per modificare quest’ultimo.

## OGGETTI, EFFETTI E DIFFUSORI

Quando hai colorato e plasmato lo scenario, puoi iniziare a collocare alberi, piante ed effetti speciali.

## COLLOCARE E MANIPOLARE OGGETTI

**Per collocare un oggetto:**

1. Clicca sull’opzione del menu desiderata nella finestra dei metadati (“Diffusori”, “Ambiente”, “Alberi” o “Effetti”).
2. Nell’elenco, **clicca due volte** sull’oggetto che vuoi collocare.
3. Sposta il puntatore sopra il punto dove vuoi collocare l’oggetto e clicca. Clicca senza rilasciare per ruotare l’oggetto prima che la sua posizione venga confermata. Puoi continuare a cliccare per collocare tutti gli altri esemplari dell’oggetto che desideri.
4. Quando hai finito di collocare un tipo di oggetto, premi Esc per liberare il puntatore.

### Per spostare un oggetto già collocato:

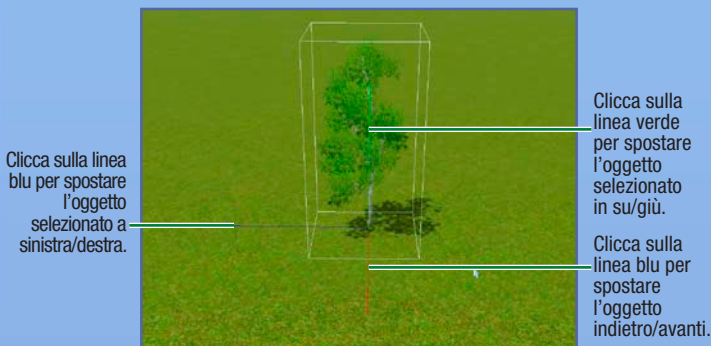
1. Clicca sull'icona "Sposta l'oggetto dello scenario" e seleziona l'oggetto da spostare (ricorda di rilasciare il pulsante del mouse dopo averlo selezionato).
2. Clicca sull'oggetto per spostarlo liberamente sul terreno. Clicca sulla linea rossa, blu o verde per spostarlo lungo l'asse corrispondente. L'asse selezionato diventerà giallo.

**CONSIGLIO PER UTENTI ESPERTI:** per fare aderire un oggetto alla superficie, clicca tenendo premuto **Ctrl** sulla linea verde (il manipolatore) quando lo strumento "Sposta" è attivo.

**NOTA:** puoi spostare gli oggetti anche in verticale, permettendoti di farli sprofondare nel terreno o lasciarli fluttuanti nel cielo!

**NOTA:** puoi cambiare la posizione di un oggetto anche modificandone il numero nella finestra "Selettore di proprietà".

**NOTA:** per spostare un oggetto, puoi anche cliccarci sopra al centro senza rilasciare il pulsante e quindi spostare il mouse.



### Per ruotare un oggetto già collocato:

1. Clicca sull'icona "Ruota l'oggetto dello scenario" e seleziona l'oggetto da ruotare (ricorda di rilasciare il pulsante del mouse dopo averlo selezionato).
2. Clicca sull'oggetto o sul manipolatore verde attorno a esso per ruotarlo.

Per eliminare un oggetto già collocato, clicca sull'icona "Seleziona l'oggetto dello scenario", seleziona l'oggetto e premi **Canc**.

## EFFETTI

Puoi inserire effetti di vario tipo (nuvole, uccelli, insetti e altro ancora) per rendere ancora più vivo il tuo scenario! Per collocarli, si procede esattamente come per gli oggetti.

**NOTA:** non sempre è possibile vedere il risultato degli effetti senza provare l'intero scenario in *The Sims 3*. Tuttavia, alcuni effetti che sono già apparsi nel gioco saranno visibili anche nello strumento "Crea uno scenario" di *The Sims 3 (beta)*.

L'apparizione e la posizione di un effetto dipendono dalla sua natura. Alcuni, come l'arcobaleno, hanno una probabilità percentuale di apparire durante le ore diurne dei giorni di bel tempo. Altri, come i diffusori, hanno impostazioni diverse: alcuni agiscono in modo totalmente casuale, come nel caso degli uccelli, mentre altri sono sempre attivi, come nel caso delle mongolfiere e delle imbarcazioni.

## DIFFUSORI

I diffusori fanno apparire occasionalmente nello scenario degli esemplari di oggetti da raccogliere, come pesci, gemme, pietre e così via. Per collocarli, si procede esattamente come per gli oggetti e gli effetti.

**NOTA:** per informazioni su quel che genera ciascun diffusore, consulta pag. 19.

## CONDIVISIONE

Condividi i tuoi scenari attraverso l'Exchange della comunità di *The Sims 3*, così anche altri giocatori potranno provarli!

**Per condividere uno scenario:**

1. Inserisci anzitutto una descrizione e un'icona cliccando con il pulsante destro sullo strato superiore dello scenario e selezionando AGGIUNGI/MODIFICA UNA DESCRIZIONE. L'immagine da usare come icona deve essere un file .PNG da 256x256 pixel.
2. Salva lo scenario.
3. Nel menu "File", scegli SELEZIONA LO SCENARIO DA ESPORTARE, cerca il file che vuoi esportare e scegli APRI.
4. Infine, trasmettilo all'Exchange (attraverso il pannello di avvio di *The Sims 3*) come se fosse un lotto o una famiglia.

## USARE LO SCENARIO NEL GIOCO

Ora che il tuo capolavoro è finito, è il momento di farlo provare ai tuoi Sim nel gioco.

**Per giocare nello scenario che hai creato:**

1. Segui i passaggi 1-3 delle istruzioni di condivisione elencate prima.
2. Clicca due volte sul file .Sims3Pack.

# TRUCCHI E CONSIGLI

## GENERALI

- ◆ Usa la griglia ruotabile! Ti aiuta molto ad allineare gli oggetti, rendendo anche più realistica l'accessibilità nel gioco.
- ◆ Usa strati diversi per organizzare gli oggetti e i lotti degli scenari.
- ◆ Usa il modello vettoriale dello scenario per collocare gli oggetti con maggiore precisione.
- ◆ Gli specchi d'acqua vengono normalmente popolati da pesci oceanici. Se crei un fiume, popolalo con pesci d'acqua dolce usando i diffusori.

## POSIZIONE E ACCESSIBILITÀ DEI LOTTI

- ◆ Non puoi collocare un lotto grande sopra uno più piccolo. Usando solo poche dimensioni predefinite per i lotti, ne renderai più semplice la condivisione e lo spostamento. Ciò vale sia per i lotti comunitari che per quelli residenziali.
- ◆ I lotti dovrebbero sempre avere un lato adiacente alla strada per garantire una facile accessibilità quando i Sim escono di casa per raggiungere la strada.
- ◆ I profili di tutti gli oggetti interattivi dovrebbero trovarsi interamente nel lotto.
- ◆ Le zone non accessibili dello scenario dovrebbero anche sembrare non accessibili. Le zone accessibili dovrebbero sembrare palesemente accessibili. Per esempio, se hai una montagna dove non vuoi che i Sim possano salire, colloca un recinto o un filare di alberi lungo i confini del terreno non accessibile, in modo che i Sim capiscano che è impossibile salire.
- ◆ Tutte le verande dovrebbero essere raggiungibili con scale di larghezza almeno doppia, permettendo il passaggio di più Sim per volta.
- ◆ Le verande dovrebbero inoltre offrire spazio sufficiente per socializzare ad almeno due Sim. Se possibile, lascia spazio sufficiente per almeno due Sim, in modo da accogliere gli ospiti delle feste e i comitati di benvenuto (composti di solito da tre Sim). Due Sim che socializzano hanno bisogno di uno spazio di 1x2 caselle non occupato dai profili di accessibilità di scale, porte o lampade da muro.
- ◆ Le strade o i marciapiedi dovrebbero sempre terminare con un elemento di intersezione. In caso contrario, i Sim non potranno fare inversioni a U in auto quando raggiungeranno la fine delle strade senza uscita.
- ◆ Non collocare troppi ponti: i Sim preferiscono aggirarli piuttosto che passarci sopra perché, essendo composti da fondamenta, risultano esistere in uno spazio diverso. Inoltre, sono sgradevoli da vedere quando è attivata la visibilità senza muri o in sezione se il resto del lotto non è costituito da fondamenta.
- ◆ Gli oggetti del gioco collocati nello strato dello scenario non dovrebbero mai trovarsi sopra i confini di un lotto. Diversamente, i Sim non si accorgeranno della loro presenza e potranno passarci attraverso. Colloca gli oggetti nello scenario aperto ad almeno una casella di distanza dal perimetro di un lotto.

- ◆ I recinti, soprattutto quelli spessi, collocati lungo i confini di un lotto rischiano di essere attraversati senza fatica dai Sim. Cerca invece di collocarli ad almeno una casella di distanza dal perimetro del lotto.
- ◆ Molti oggetti ed edifici di attività sono grandi. Assicurati di creare lotti abbastanza grandi da accomodare gli oggetti e gli edifici che vuoi inserire.

## PRESTAZIONI

Seguendo questi consigli, potrai assicurare la fluidità di animazione degli scenari sulla maggior parte dei sistemi.

- ◆ Il raggruppamento degli alberi migliora le prestazioni, soprattutto se lo scenario ne contiene molti.
- ◆ Limita le piante a quattro specie e trenta esemplari per ogni lotto.
- ◆ Non usare più di quattro colorazioni del terreno per lotto.
- ◆ Nello scenario, non usare più di otto colorazioni del terreno in ogni appezzamento da 256x256.
- ◆ Quando usi lo strumento “Muro”, limita il numero di muri doppi e di pilastri. Essi creano infatti dei minuscoli spazi che il sistema di accessibilità deve elaborare.
- ◆ Per migliorare l'aspetto dei lotti sui computer a basse prestazioni, aumenta la distanza fra di essi in modo che sia visibile un solo lotto per volta con un alto livello di dettaglio.

## DINAMICA DI GIOCO ED ESTETICA

- ◆ Colloca i diffusori presso gli elementi interessanti dello scenario per arricchire la trama.
- ◆ Organizza la città in piccoli quartieri per aumentare il realismo e la profondità dello scenario.
- ◆ Mantieni i gruppi di quartieri allineati alla stessa griglia per conferirgli un aspetto più omogeneo.
- ◆ Cambia l'ora per vedere dove il sole sorge e tramonta. È meglio farlo prima di iniziare a modificare il terreno.
- ◆ Se l'acqua ha un aspetto strano dopo avere modificato il livello del mare, tocca il terreno con uno strumento per plasmare in modo da rigenerare l'acqua.
- ◆ Quando costruisci, tieni sempre presente l'orientamento della visuale per evitare ad esempio che essa “rimbalzi” sopra le porzioni di terreno ripide (e altri problemi).
- ◆ Quando collochi i lotti e tracci le strade, tieni presenti i tempi di spostamento. Se avrai molte case a un'estremità dello scenario e tutti gli edifici di attività dalla parte opposta, i Sim impiegheranno molto tempo a recarsi dal lavoro.
- ◆ Colloca cesti da picnic invisibili (si possono trovare nel menu “CompraDebug” se hai l'Expansion Pack The Sims 3 Travel Adventures) se vuoi che i Sim facciano autonomamente un picnic negli stessi luoghi.
- ◆ Assicurati di includere lotti a basso costo, così anche i Sim appena creati potranno permettersi di vivere da qualche parte.

- ◆ Per agevolare la condivisione dei lotti, creali di forma quadrata: possono essere ruotati in qualsiasi direzione. Quando ciò non è possibile o desiderabile, cerca di orientare le strade e le porte d'ingresso sempre nello stesso modo rispetto al lato minore del lotto. Siccome i lotti rettangolari possono essere ruotati solo in due modi, strutturandoli in modo coerente si aumentano le loro possibilità di collocamento.
- ◆ Colloca i lotti preferibilmente su terreno pianeggiante per agevolarne la condivisione e lo spostamento.
- ◆ Le porte d'ingresso dovrebbero avere almeno una piccola luce esterna. Non dimenticare di controllare l'aspetto delle case durante la notte.
- ◆ Collocando i bidoni dei rifiuti esterni e le cassette postali vicino alla casa, diventa più semplice portare fuori i rifiuti e pagare le bollette.

## TECNICI

- ◆ Ricorda che gli edifici di attività e i ritrovi nello stesso lotto condividono la miniatura, l'indirizzo e l'etichetta sulla mappa. Gli unici vantaggi della condivisione di un singolo lotto sono il ridotto numero globale di lotti e la possibilità di avere una porzione di scenario più vasta a un alto livello di dettaglio quando la visuale è vicina (solo un numero limitato di lotti è visibile a un alto livello di dettaglio in ogni momento).
- ◆ Lascia tutto lo spazio possibile intorno a un lotto quando cambi la griglia e l'altezza.
- ◆ L'orientamento della cassetta postale coincide con l'orientamento della miniatura. La posizione e la direzione scelte all'inizio per la cassetta postale in un lotto verranno usate automaticamente per creare la miniatura del lotto.
- ◆ La porta più vicina alla cassetta postale è considerata quella d'ingresso. La porta d'ingresso è quella che viene usata più spesso dai Sim per entrare e uscire dalla casa.
- ◆ Evita di creare lotti su un terreno molto ripido. Il rischio di avere i confini ricordati male è più alto.
- ◆ Non collocare oggetti da scenario in un lotto, altrimenti i giocatori non potranno eliminarli e i Sim non potranno attraversarli.
- ◆ Non usare i marciapiedi per creare zone di veranda (collocando più marciapiedi adiacenti). Questo approccio confonde il sistema di accessibilità.

## GLOSSARIO

### CANALE ALFA

Memorizza il grado di trasparenza di una texture o di una sua parte.

### APPEZZAMENTO (DI TERRENO)

Una porzione di terreno che misura 256x256. La mappa del terreno è organizzata in appezzamenti per migliorare le prestazioni. L'appezzamento più vicino alla visuale viene reso con un alto livello di dettaglio, mentre per gli altri si usa un basso livello di dettaglio.

## MAPPA ALTIMETRICA

Una mappa altimetrica è un'immagine 2D che viene usata per calcolare una superficie 3D.

## LIVELLO DI DETTAGLIO

Gli oggetti e le texture hanno diversi gradi di complessità visiva. Per disegnare quelli con un alto livello di dettaglio, occorre una maggiore potenza di calcolo rispetto a quelli con un basso livello di dettaglio. Per migliorare le prestazioni, gli oggetti più vicini alla visuale sono rappresentati con un alto livello di dettaglio e quelli più lontani con un basso livello di dettaglio.

## MANIPOLATORE

Le linee o i cerchi che si possono afferrare per spostare gli oggetti selezionati con gli strumenti "Sposta l'oggetto dello scenario" o "Ruota l'oggetto dello scenario".

## OPACITÀ

Il livello di solidità (ovvero di non trasparenza) di una texture. Di solito si riferisce all'intera texture.

## POTENZA DI DUE (PER LA DIMENSIONE DELL'IMMAGINE)

La dimensione in pixel dell'immagine deve essere divisibile per due e dovrebbe essere un numero della serie 128, 256, 512, 1024, 2048 e così via.

## EDIFICIO DI ATTIVITÀ

Un edificio in cui i Sim si recano per eseguire varie attività (per esempio frequentare corsi, lavorare, andare a scuola, guardare una partita). Possono essere collocati nella modalità Costruisci all'interno dei lotti comunitari.

## DIFFUSORE

Un oggetto collocato con lo strumento "Crea uno scenario" o con CompraDebug in un lotto che genera oggetti raccogliibili dai Sim: farfalle, scarabei, pesci, gemme o metalli.

## STRATO DELLO SCENARIO

Nello strumento "Crea uno scenario" di *The Sims 3*, è la zona in cui è possibile colorare, plasmare e collocare oggetti, alberi e diffusori. In *The Sims 3*, è lo spazio fra i lotti.

# ELENCHI DEI DIFFUSORI E DEGLI OGGETTI

Gli oggetti in grassetto hanno maggiore probabilità di apparire.

## PESCI

Nome del diffusore	Oggetti solitamente generati
Oceanici comuni 1	Scigno del tesoro, <b>acciuga</b> , <b>medusa</b> , aringa rossa, pesce palla, salmone, <b>pesce spada</b>
Oceanici comuni 2	Scigno del tesoro, <b>acciuga</b> , medusa, aringa rossa, <b>tonno</b> , pesce pagliaccio tragico, squalo, <b>aragosta</b>
Oceanici non comuni 1	Scigno del tesoro, <b>pesce gatto</b> , <b>aringa rossa</b> , pesce pagliaccio tragico, tonno, <b>pesce gatto siamese</b> , <b>squalo</b> , aragosta
Oceanici non comuni 2	Scigno del tesoro, <b>medusa</b> , aringa rossa, pesce palla, pesce angelo, <b>pesce spada</b>
Oceanici rari	Scigno del tesoro, aringa rossa, <b>pesce pagliaccio tragico</b> , pesce palla, <b>squalo</b> , <b>pesce angelo</b>
Lacustri comuni 1	Scigno del tesoro, <b>ciprinide</b> , pesce rosso, <b>trota iridea</b> , aringa rossa, pesce gatto siamese, <b>pesce rosso "nero"</b>
Lacustri comuni 2	Scigno del tesoro, <b>ciprinide</b> , <b>pesce rosso</b> , aringa rossa, <b>salmone</b> , pesce angelo, aragosta
Lacustri non comuni 1	Scigno del tesoro, pesce rosso, <b>trota iridea</b> , aringa rossa, <b>piranha</b> , squalo, <b>aragosta</b>
Lacustri non comuni 2	Scigno del tesoro, <b>pesce gatto</b> , <b>trota iridea</b> , aringa rossa, salmone, <b>pesce angelo</b>
Lacustri rari	Scigno del tesoro, aringa rossa, <b>piranha</b> , pesce rosso "nero", <b>squalo</b> , <b>pesce angelo</b> , pesce vampiro, aragosta
Pesce Robot	Scigno del tesoro, <b>aringa rossa</b> , <b>pesce rosso "nero"</b> , pesce vampiro, <b>Pesce Robot</b>
Pesce Mortale/Cimitero	Scigno del tesoro, aringa rossa, pesce vampiro



<b>Designatore di acqua dolce</b>	Scigno del tesoro, ciprinide, pesce rosso, trota iridea, aringa rossa, salmone
<b>Designatore di acqua salata</b>	Scigno del tesoro, acciuga, medusa, aringa rossa, tonno, salmone, pesce spada, pesce pagliaccio tragico
<b>Egitto, oasi, comuni</b>	Scigno del tesoro, <b>rana, pesce gatto</b> , aringa rossa, pesce gatto siamese, <b>coccodrillo</b>
<b>Egitto, oasi, rari</b>	Scigno del tesoro, rana, <b>pesce gatto</b> , aringa rossa, <b>pesce gatto siamese, coccodrillo</b>
<b>Egitto, fiume, comuni</b>	Scigno del tesoro, <b>pesce gatto</b> , aringa rossa, pesce gatto siamese, <b>salmone, coccodrillo</b>
<b>Egitto, fiume, rari</b>	Scigno del tesoro, pesce gatto, aringa rossa, <b>pesce gatto siamese</b> , salmone, <b>coccodrillo, aragosta</b>
<b>Egitto, pesce mummia</b>	Scigno del tesoro, pesce mummia
<b>Cina, comuni</b>	Scigno del tesoro, <b>Doitsu Koi</b> , pesce rosso, <b>aringa rossa, Kawarimono Koi</b> , pesce angelo
<b>Cina, non comuni</b>	Scigno del tesoro, aringa rossa, Kawarimono Koi, <b>Ochiba Koi, pesce rosso "nero"</b> , pesce angelo
<b>Cina, rari</b>	Scigno del tesoro, aringa rossa, <b>Kawarimono Koi</b> , Ochiba Koi, <b>pesce rosso "nero"</b> , <b>Tancho Koi</b> , pesce drago
<b>Cina, Koi 1</b>	Scigno del tesoro, <b>pesce rosso, Kawarimono Koi, Tancho Koi</b>
<b>Cina, Koi 2</b>	Scigno del tesoro, <b>Doitsu Koi, Ochiba Koi, Tancho Koi</b>
<b>Cina, pesce drago</b>	Scigno del tesoro, Tancho Koi, pesce drago
<b>Francia, comuni 1</b>	Scigno del tesoro, <b>rana, trota iridea, aringa rossa</b> , lumaca, gambero
<b>Francia, comuni 2</b>	Scigno del tesoro, <b>rana, trota iridea, aringa rossa, lumaca</b> , gambero
<b>Francia, non comuni</b>	Scigno del tesoro, rana, <b>trota iridea</b> , aringa rossa, <b>lumaca, gambero</b> , pesce rosso "nero"
<b>Francia, rari</b>	Scigno del tesoro, rana, aringa rossa, <b>lumaca, gambero, pesce rosso "nero"</b>
<b>Francia, rana di stagno</b>	Scigno del tesoro, <b>rana, ciprinide</b>

# INSETTI

## FARFALLE

Falene	Falena
Monarca	Monarca
Farfalle - Comuni 1	<b>Monarca, rosse</b> , blu
Farfalle - Comuni 2	<b>Monarca, dorate</b> , verdi
Farfalle - Media rarità 1	Dorate, <b>rosse</b> , verdi, viola
Farfalle - Media rarità 2	<b>Dorate</b> , blu, argentate
Farfalle - Rare 1	Rosse, <b>blu, verdi, viola</b> , argentate, zebrate
Farfalle - Rare 2	Dorate, rosse, <b>viola, argentate</b> , zebrate, Idea leuconoe
Farfalle - Epiche	<b>Falena</b> , Monarca, dorate, rosse, blu, verdi, viola, argentate, zebrate, Idea leuconoe
Farfalle - Argentate	Argentate
Farfalle - Zebrate	Zebrate
Farfalle - Idea leuconoe	Idea leuconoe
(Cina) - Bambù	Bambù
(Cina) - Potanthus confucius	Potanthus confucius, <b>verdi</b>
(Cina) - Combinazione	Potanthus confucius, <b>bambù</b>
(Egitto) - Falena delle cripte	Cripte, <b>falena</b>
(Egitto) - Cleopatra	Cleopatra, <b>Monarca</b>
(Egitto) - Combinazione	Cripte, Cleopatra, falena, <b>Monarca</b>
(Francia) - Charaxes jasius	Charaxes jasius, <b>dorate</b>
(Francia) - Brillole	<b>Charaxes jasius</b> , brillole

The Sims 3 Travel Adventures

## SCARABEI

Scarafaggi	Scarafaggio
Coccinelle	Coccinella
Giapponesi	Giapponese
Idrofili picei	<b>Idrofilo piceo</b>
Lucciole	Lucciola
Rinoceronti	Rinoceronte
Cervi volanti	Giapponese, cervo volante
Maculati	Coccinella, maculato
Trilobite	<b>Idrofilo piceo</b> , trilobite
Arcobaleno	<b>Lucciola</b> , arcobaleno

<b>Tutto</b>	<b>Coccinella, scarafaggio</b> , giapponese, idrofilo piceo, lucciola, rinoceronte, cervo volante, maculato, trilobite, arcobaleno	
<i>The Sims 3 Travel Adventures</i>	(Egitto) - <b>Maggiolino</b>	Maggiolino, <b>coccinella</b>
	(Cina) - <b>Assassino</b>	Assassino, <b>idrofilo piceo</b>
	(Francia) - <b>Cerambice</b>	<b>Cerambice</b> , lucciola

## PIETRE, GEMME E METALLI

### METALLI

<b>Ferro</b>	<b>Ferro</b> , argento, oro	
<b>Argento</b>	Ferro, <b>argento</b> , oro	
<b>Oro</b>	Ferro, argento, <b>oro</b>	
<b>Ferro-argento-oro</b>	Ferro, argento, oro	
<b>Palladio</b>	Ferro, argento, oro, <b>palladio</b>	
<b>Plutonio</b>	Argento, oro, palladio, <b>plutonio</b>	
<i>The Sims 3 Travel Adventures</i>	(Egitto) - <b>Rame</b>	Argento, oro, <b>rame</b> , Mummitorium
	(Egitto) - <b>Mummitorium</b>	Ferro, rame, Mummitorium
	(Egitto) - <b>Combinazione infrequente</b>	Ferro, argento, oro, <b>rame</b> , Mummitorium
	(Egitto) - <b>Combinazione frequente</b>	<b>Oro</b> , palladio, rame, Mummitorium
	(Cina) - <b>Platino</b>	Rame, argento, <b>platino</b>
	(Cina) - <b>Mercurio</b>	Argento, plutonio, <b>mercurio</b>
	(Cina) - <b>Combinazione infrequente</b>	<b>Rame, argento, oro</b> , palladio, <b>mercurio</b> , platino
	(Cina) - <b>Combinazione frequente</b>	Oro, plutonio, <b>mercurio</b> , platino
	(Francia) - <b>Titanio</b>	Titanio
	(Francia) - <b>Iridio</b>	Iridio
	(Francia) - <b>Combinazione infrequente</b>	Argento, oro, <b>titanio</b> , iridio
	(Francia) - <b>Combinazione frequente</b>	Oro, palladio, titanio, <b>iridio</b>
<b>Compendium</b>	Compendium	
<b>Supernovium</b>	Supernovium	

### PIETRE

<b>Meteoriti piccoli</b>	Meteorite piccolo
<b>Meteoriti medi</b>	Meteorite medio
<b>Meteoriti medio-piccoli</b>	Meteorite piccolo, meteorite medio
<b>Meteoriti enormi</b>	Meteorite piccolo, meteorite medio, meteorite grande

## GEMME

<b>Gemme - Acquamarina</b>	Acquamarina
<b>Gemme - Bassa qualità (5)</b>	Acquamarina, smeraldo, gialla, diamante
<b>Gemme - Bassa qualità (3)</b>	Affumicata, rubino, gialla, tanzanite
<b>Gemme - Media qualità 1</b>	Acquamarina, affumicata, diamante, arcobaleno
<b>Gemme - Media qualità 2</b>	Smeraldo, rubino, gialla, tanzanite, arcobaleno
<b>Gemme - Alta qualità</b>	Gialla, tanzanite, diamante, pazza
<b>Gemme - Epiche</b>	Rubino, tanzanite, diamante, rosa
<b>(Egitto) - Alabastro</b>	<b>Alabastro</b> , affumicato
<b>(Egitto) - Turchese</b>	<b>Turchese</b> , acquamarina, tanzanite
<b>(Egitto) - Combinazione</b>	<b>Alabastro, turchese, quarzo</b> , acquamarina, affumicata, arcobaleno
<b>(Cina) - Lapislazzuli</b>	Lapislazzuli, <b>smeraldo</b>
<b>(Francia) - Citrino</b>	Ametista, <b>citrino</b> , gialla, rosa
<b>(Francia) - Opale</b>	<b>Ametista</b> , opale
<b>(Francia) - Combinazione</b>	<b>Ametista</b> , citrino, opale
<b>Quarzo</b>	<b>Quarzo</b> , diamante, arcobaleno
<b>Tiberium basso</b>	<b>Quarzo</b> , Tiberium, acquamarina
<b>Tiberium alto</b>	Quarzo, <b>Tiberium</b> , tanzanite, pazza
<b>Pace spirituale</b>	<b>Pace spirituale</b> , diamante, arcobaleno
<b>Geode</b>	<b>Geode</b> , nodulo fratturato
<b>Geode e nodulo fratturato</b>	Geode, nodulo fratturato
<b>Nodulo fratturato</b>	Geode, <b>nodulo fratturato</b>

## REPERIBILITÀ DI SEMI E PIANTE

<b>Comuni 1</b>	Comuni (alta probabilità), non comuni (bassa probabilità), rari (assenti)	Alta frequenza di diffusione, qualità media
<b>Comuni 2</b>	Comuni (alta probabilità), non comuni (media probabilità), rari (assenti)	Alta frequenza di diffusione, qualità media+
<b>Comuni 3</b>	Comuni (alta probabilità), non comuni (bassa probabilità), rari (bassa probabilità)	Media frequenza di diffusione, buona qualità
<b>Comuni 4</b>	Comuni (alta probabilità), non comuni (bassa probabilità), rari (bassa probabilità)	Bassa frequenza di diffusione, qualità eccellente
<b>Non comuni 1</b>	Comuni (media probabilità), non comuni (media probabilità), rari (assenti)	Alta frequenza di diffusione, qualità media
<b>Non comuni 2</b>	Comuni (bassa probabilità), non comuni (alta probabilità), rari (assenti)	Media frequenza di diffusione, buona qualità
<b>Non comuni 3</b>	Comuni (assenti), non comuni (alta probabilità), rari (bassa probabilità)	Bassa frequenza di diffusione, qualità eccellente
<b>Rari 1</b>	Comuni (bassa probabilità), non comuni (media probabilità), rari (media probabilità)	Media frequenza di diffusione, buona qualità
<b>Rari 2</b>	Comuni (assenti), non comuni (media probabilità), rari (media probabilità)	Media frequenza di diffusione, buona qualità
<b>Rari 3</b>	Comuni (assenti), non comuni (bassa probabilità), rari (alta probabilità)	Bassa frequenza di diffusione, qualità eccellente
<b>Speciali 1</b>	Comuni (bassa probabilità), non comuni (bassa probabilità), rari (bassa probabilità), speciali (bassa probabilità)	Media frequenza di diffusione, buona qualità

<b>Speciali 2</b>	Comuni (assenti), non comuni (bassa probabilità), rari (bassa probabilità), speciali (media probabilità)	Media frequenza di diffusione, buona qualità
<b>Speciali 3</b>	Comuni (assenti), non comuni (assenti), rari (bassa probabilità), speciali (media probabilità)	Bassa frequenza di diffusione, qualità eccellente
<b>Cina 1</b>	Comuni (bassa probabilità), non comuni (alta probabilità), rari (media probabilità)	Alta frequenza di diffusione, buona qualità
<b>Cina 2</b>	Comuni (assenti), non comuni (media probabilità), rari (media probabilità), speciali (bassa probabilità)	Alta frequenza di diffusione, qualità eccellente
<b>Egitto 1</b>	Comuni (bassa probabilità), non comuni (alta probabilità), rari (media probabilità)	Alta frequenza di diffusione, buona qualità
<b>Egitto 2</b>	Comuni (assenti), non comuni (media probabilità), rari (media probabilità), speciali (bassa probabilità)	Alta frequenza di diffusione, qualità eccellente
<b>Francia 1</b>	Comuni (alta probabilità), non comuni (bassa probabilità)	Alta frequenza di diffusione, buona qualità
<b>Francia 2</b>	Comuni (media probabilità), non comuni (media probabilità)	Alta frequenza di diffusione, buona qualità
<b>Francia 3</b>	Comuni (media probabilità), non comuni (media probabilità), speciali (bassa probabilità)	Alta frequenza di diffusione, qualità eccellente
<b>Francia 4</b>	Comuni (bassa probabilità), non comuni (media probabilità), rari (bassa probabilità), speciali (bassa probabilità)	Alta frequenza di diffusione, qualità eccellente

## REPERIBILITÀ DELLE PIANTE

<b>Pianta di pomodoro</b>	Comune
<b>Melo</b>	Comune
<b>Vite</b>	Comune
<b>Pianta di lattuga</b>	Comune
<b>Pianta di cipolla</b>	Non comune
<b>Pianta di patata</b>	Non comune
<b>Pianta di anguria</b>	Non comune
<b>Albero di lime</b>	Non comune
<b>Pianta di peperone</b>	Rara
<b>Pianta di aglio</b>	Rara
<b>Piantina di Fiore della Morte</b>	Speciale
<b>Albero del denaro</b>	Speciale
<b>Pianta della Vita</b>	Speciale
<b>Pianta flambé</b>	Speciale
<b>Vite Cherimola</b>	Comune
<b>Vite Renoit</b>	Comune
<b>Vite Avornalino</b>	Non comune
<b>Vite Meloire</b>	Non comune
<b>Vite Gralladina</b>	Rara
<b>Vite Cranerlet Nuala</b>	Rara
<b>Melograno</b>	Non comune
<b>Prugno</b>	Non comune
<b>Albero di pomelo</b>	Raro
<b>Ciliegio</b>	Raro

# OGGETTI CONSIGLIATI SECONDO IL TIPO DI LOTTO

## LOTTI RESIDENZIALI

Tipo di lotto	Descrizione	Oggetti consigliati per la funzionalità ottimale	Oggetti consigliati
<b>Residenziale indefinito</b>	Lotto residenziale normale		
<b>Residenziale cittadino</b> ( <i>The Sims 3 Travel Adventures</i> )	Lotto residenziale in cui possono vivere solo i cittadini	Letto, frigorifero, cucina, bancone, tavolo, sedia, gabinetto, doccia o vasca, lavabo, rilevatore di fumo, lampade, carta da parati, pavimentazione, tetto	Specchio, libreria, cassettone, oggetto di svago (TV, chitarra, computer e così via)
<b>Residenziale acquistabile</b> ( <i>The Sims 3 Travel Adventures</i> )	Lotto residenziale in una meta di vacanze che il tuo Sim può acquistare		

## RITROVI/LOTTI COMUNITARI

Tipo di lotto	Descrizione	Oggetti richiesti per la funzionalità ottimale	Oggetti consigliati
<b>Galleria d'arte</b>	Un posto dove ammirare opere d'arte.	Dipinti e sculture	N.D.
<b>Cimitero</b>	Ospita le lapidi e le urne dei Sim defunti.	Mausoleo (permette ai Sim di lavorare part-time come specialisti funerari), urna funeraria	N.D.
<b>Zona di pesca</b>	Un luogo dove si pesca.	Acqua	Tavoli da picnic, griglia per esterni
<b>Spiaggia</b>	Un luogo dove si svolgono gli eventi comunitari di cucina.	Oggetto da spiaggia (ombrellone da spiaggia)	Griglia per esterni
<b>Biblioteca</b>	Un luogo dove si leggono libri.	Librerie	Computer



<b>Palestra</b>	Un luogo dove ci si allena.	Oggetto atletico (panca per i pesi, tapis roulant)	Stereo, televisore, piscina
<b>Piscina</b>	Un luogo dove i Sim possono nuotare.	Piscina	N.D.
<b>Parco piccolo</b>	Un luogo dove si svolgono gli eventi comunitari di cucina e i tornei di scacchi. Il parco piccolo attrae meno persone del parco grande.	Panchina da parco, tavolo da picnic	Griglia per esterni, altalena, scacchiera
<b>Parco grande</b>	Un luogo dove si svolgono gli eventi comunitari di cucina e i tornei di scacchi. Il parco grande attrae più Sim del parco piccolo.		
<b>Altro – Visitatori</b>	Un lotto comunitario aperto. I Sim useranno tutti gli oggetti che vi collocherai.	Nessuno	N.D.
<b>Altro – Niente visitatori</b>	Questo tipo di lotti comunitari esiste solo per ragioni estetiche e non attira i Sim.	Nessuno	N.D.

## TIPI DI LOTTO NASCOSTI DEL GIOCO DI BASE

Quando selezioni la modalità Modifica la città o Modifica nel Gioco, puoi cambiare il tipo di lotto (residenziale o commerciale) e il sottotipo (palestra, cimitero e così via). I lotti elencati di seguito non sono accessibili quando cambi il sottotipo di lotto e possono essere impostati solo nello strumento *“Crea uno scenario”* di *The Sims 3 (beta)*.

<b>Centro estetico</b>	Il luogo destinato all'edificio del centro estetico. I Sim potranno lavorare come estetisti esperti o addetti alla segreteria.	Centro estetico (edificio di attività)	N.D.
<b>Ristorante</b>	Questo luogo dovrebbe contenere il bistrot, che permetterà ai Sim di intraprendere la carriera culinaria.	Bistrot (edificio di attività)	N.D.
<b>Negozi piccolo</b>	Un luogo generale per tutti gli edifici di attività.	Qualsiasi edificio di attività	N.D.

<b>Negozio grande</b>	Questo luogo si usa quando si intende collocare più edifici di attività nello stesso lotto.	Più edifici di attività	N.D.
<b>Ospedale</b>	Questo luogo è destinato all'ospedale e permetterà ai Sim di intraprendere la carriera medica.	Ospedale (edificio di attività)	N.D.
<b>Teatro</b>	Questo luogo dovrebbe contenere il teatro. I Sim potranno intraprendere la carriera musicale.	Teatro (edificio di attività)	N.D.
<b>Stadio</b>	Questo lotto comunitario è destinato allo stadio. Permetterà ai Sim di intraprendere la carriera sportiva, e di organizzare concerti e partite.	Stadio (edificio di attività)	N.D.
<b>Municipio</b>	Questo lotto comunitario è destinato al municipio. Permetterà ai Sim di intraprendere la carriera politica. I Sim vi potranno anche organizzare proteste.	Municipio (edificio di attività)	N.D.

## LOTTE DI *THE SIMS 3 TRAVEL ADVENTURES*

Questi lotti sono disponibili solo se *The Sims 3 Travel Adventures* è installato.

<b>Mercato</b>	Il luogo dove i Sim possono acquistare oggetti specifici. Il mercato grande attrae più Sim di quello piccolo.	Qualsiasi registratore di cassa	N.D.
<b>Mercato piccolo</b>	Il luogo dove i Sim possono acquistare oggetti specifici. Il mercato grande attrae più Sim di quello piccolo.	Qualsiasi registratore di cassa	N.D.
<b>Dojo</b>	Un luogo dove i Sim possono allenarsi nelle arti marziali.	Manichino da addestramento o supporto per assicelle da rompere	Panca da allenamento, tapis roulant
<b>Fabbrica di nettare</b>	Un luogo dove i Sim possono recarsi per acquistare nettare.	Registratore di cassa per fabbrica di nettare	Preparatore di nettare

<b>Giardino cinese</b>	Un lotto che i Sim possono visitare per svolgere attività rasserenanti.	Oggetti meditativi (Pietre del Sapiente, telescopi, librerie)	Supporto per assicelle da rompere
<b>Campo base</b>	Il lotto che i Sim usano come residenza quando si trovano in una meta di vacanze.	Tende, oggetti da cucina, gabinetti, bacheca dei lavori	Letti, oggetti di svago
<b>Tomba monumentale</b>	Questa designazione dovrebbe essere usata per una tomba (che non sia un edificio di attività o un ritrovo) a cui gli altri giocatori nello scenario possano accedere facilmente. Verrà indicata da un'etichetta della mappa nella visuale di quest'ultima.	Oggetti tombali (reperibili in "CompraDebug")	N.D.
<b>Tomba nascosta</b>	Questa designazione dovrebbe essere usata per una tomba (che non sia un edificio di attività o un ritrovo) che si intende nascondere agli altri giocatori nello scenario affinché la cerchino. Non verrà indicata da un'etichetta della mappa nella visuale di quest'ultima.	Oggetti tombali (reperibili in "CompraDebug")	N.D.

È NECESSARIO ACCETTARE L'ACCORDO DI LICENZA CON L'UTENTE FINALE, POSSEDERE UNA CONNESSIONE INTERNET E UN ACCOUNT EA, REGISTRARE IL GIOCO CON IL CODICE DI SERIE INCLUSO IN UNA COPIA PER PC DI *THE SIMS 3* E POSSEDERE *THE SIMS 3* AGGIORNATO CON L'ULTIMA PATCH. LA REGISTRAZIONE È LIMITATA A UN ACCOUNT EA PER OGNI CODICE DI SERIE E NON È TRASFERIBILE. TERMINI E CONDIZIONI DI EA ONLINE SI POSSONO TROVARE ALL'INDIRIZZO [www.ea.com](http://www.ea.com). DEVI AVERE ALMENO 16 ANNI PER REGISTRARE UN ACCOUNT EA. EA PUÒ FORNIRE SENZA SOVRAPPREZZO MATERIALE INCREMENTALE E/O AGGIORNAMENTI, SE E QUANDO DISPONIBILI.

EA SI RISERVA IL DIRITTO DI REVOCARE LA FRUIBILITÀ DELLE FUNZIONI ONLINE DOPO UN PREAVVISO DI 30 GIORNI, PUBBLICATO ALL'INDIRIZZO [www.ea.com](http://www.ea.com).

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, il logo EA, The Sims e il logo The Sims 3 sono marchi o marchi registrati di Electronic Arts Inc. negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. Tutti i diritti riservati. RenderWare è un marchio o un marchio registrato di Criterion Software Ltd. Certe porzioni del software sono protette da copyright 1998-2009 Criterion Software Ltd. e i suoi concessionari di licenza. Tutti gli altri marchi sono di proprietà dei rispettivi detentori.

Usa il sistema di animazione Granny. Copyright © 1999-2009 di RAD Game Tools, Inc.

