



“ERSTELLE EINE WELT”-  
TOOL - BETA

## **EA-TOOLS- UND MATERIALIEN-ENDBENUTZERLIZENZVERTRAG**

Electronic Arts Inc, ihre Tochtergesellschaften, Schwestergesellschaften und Lizenzgeber (nachstehend zusammenfassend „EA“ genannt) gewähren dir das nicht übertragbare, nicht exklusive Recht, eine Kopie des Software-Tools („Tool“) und/oder der Materialien („Materialien“) (nachstehend zusammenfassend „Tools und Materialien“ genannt) ausschließlich für den persönlichen, nicht kommerziellen Gebrauch in Verbindung mit den Produkten von EA gemäß der vertraglichen Bestimmungen herunterzuladen und/oder zu installieren und zu nutzen.

EA besitzt alle Rechte und Titel an den sowie Ansprüche auf die Tools und die Materialien. Es ist dir nicht gestattet, Marken oder Logos von EA zu ändern oder in bzw. auf den Produkten enthaltene Hinweise auf das Marken- oder Urheberrecht von EA zu entfernen oder zu ändern. Das dir gewährte Nutzungsrecht in Bezug auf diese Tools und Materialien beschränkt sich auf die hiermit gewährte Lizenz. Es ist dir daher untersagt, die Tools und Materialien anderweitig zu kopieren, auszustellen, zu vertreiben, aufzuführen, zu veröffentlichen, zu verändern, hiervon abgeleitete Werke zu schaffen oder zu verwenden. Ohne Beschränkung des Vorgesagten ist es dir nicht erlaubt, das Tool zu modifizieren, zurückzuentwickeln, auseinander zu bauen, auf Lizenzbasis zu überlassen, zu übertragen, zu vertreiben, daraus abgeleitete Werke zu schaffen oder zu verkaufen oder die Tools und Materialien für anderweitige gewerbliche Zwecke zu verwenden. Ohne Auswirkung auf die zuvor genannten Bedingungen ist es dir nicht erlaubt, die Tools und Materialien zu verwenden, um für ein anderes Produkt oder ein anderes Unternehmen zu werben oder es auf einer Website auszustellen, die als Server-Emulator dient oder dafür wirbt.

Es ist dir gestattet, mit Hilfe der Tools und Materialien geschaffene Materialien auf deine persönliche, nicht gewerbliche Website zum nicht gewerblichen Nutzen der Fangemeinde der EA-Produkte zu integrieren, vorausgesetzt, dass du auch folgenden Hinweis auf deiner Website für die Website/s veröffentlichst, auf der/denen sich die Materialien befinden: „Diese Website wird nicht von Electronic Arts oder ihren Lizenzgebern unterstützt und ist nicht an Electronic Arts oder ihre Lizenzgeber angeschlossen. Die Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Electronic Arts Inc. und deren Lizenzgeber haben das Urheberrecht am Spieleinhalt und den Materialien. Alle Rechte vorbehalten.“ Du darfst nicht den Eindruck erwecken, deine Website oder anderweitiger hierauf vorhandener Spieleinhalt würden von EA oder ihren Lizenzgebern unterstützt oder genehmigt oder seien hieran angeschlossen.

**DIE TOOLS UND MATERIALIEN WERDEN SO WIE VORHANDEN OHNE GEWÄHRLEISTUNG, GLEICH OB AUSDRÜCKLICHER ODER STILLSCHWEIGENDER ART, ZUR VERFÜGUNG GESTELLT. EA SCHLIESST AUSDRÜCKLICH JEDE HAFTUNG FÜR DIE TAUGLICHKEIT DES PRODUKTS FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, DESSEN MARKTTAUGLICHKEIT UND DIE DAMIT VERBUNDENE EINHALTUNG VON GESEZTLICHEN VORSCHRIFTEN AUS.**

DIE NUTZUNG DER TOOLS UND MATERIALIEN ERFOLGT AUSSCHLIESSLICH AUF DEIN EIGENES RISIKO. EA GEWÄHRLEISTET NICHT, DASS DIE TOOLS UND MATERIALIEN KEINE SCHÄDEN AN DEINEM COMPUTERSYSTEM, NETZWERK BZW. DEINER SOFTWARE ODER ANDERER TECHNOLOGIE VERURSACHEN.

EA LEISTET KEINEN KUNDENDIENST FÜR DIE TOOLS UND MATERIALIEN. BITTE VERSUCHE NICHT, DICH WEGEN DER TOOLS UND MATERIALIEN TELEFONISCH ODER PER E-MAIL MIT DEM EA-KUNDENDIENST IN VERBINDUNG ZU SETZEN, DA EA AUF DIESE ANFRAGEN NICHT ANTWORTEN KANN.

EA HAFTET IN KEINEM FALL FÜR DIREKTE, FOLGE-, ZUFÄLLIG ENTSTEHENDE, BESONDERE, STRAFE EINSCHLIESSENDE ODER ANDERE SCHÄDEN GLEICH WELCHER ART, DIE AUS ODER IN VERBINDUNG MIT DER VORSTEHENDEN LIZENZ ENTSTEHEN, AUCH WENN EA AUF DIE MÖGLICHKEIT DIESER SCHÄDEN HINGEWIESEN WURDE.

EA BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, DIE VERFÜGBARKEIT DER TOOLS UND MATERIALIEN JEDERZEIT EINZUSTELLEN ODER DIE TOOLS UND MATERIALIEN ZU VERÄNDERN, OHNE DASS HIERDURCH IRGEND EINER PARTEI VERPFLICHTUNGEN ENTSTEHEN.

Auf Verlangen von EA erklärst du dich einverstanden, EA von jeglicher Haftung und allen Ansprüchen und Auslagen einschließlich der Anwaltsgebühren freizustellen, die aus einem Verstoß gegen die vorliegende Lizenz durch dich und/oder deine Nutzung oder falsche Nutzung der Tools und Materialien entstehen.

EA kann die Tools und Materialien auf ihren Websites in den Vereinigten Staaten und/oder Kanada und/oder der Europäischen Union zur Verfügung stellen. Du trägst die alleinige Haftung dafür, dass du alle bundesstaatlichen, staatlichen und lokalen Gesetze, die eventuell auf deine Nutzung der Tools und Materialien in deiner örtlichen Umgebung anwendbar sind, kennst und einhältst. Indem du Tools und Materialien herunterlädst, gewährleistest du, dass du dich nicht in einem Land befindest oder die Tools und Materialien an Personen oder Länder exportierst, für die die Vereinigten Staaten und/oder Kanada und/oder die Europäische Union oder deren Mitgliedstaaten ein Warenausfuhrverbot verhängt haben.

EA kann die vorstehend gewährte Lizenz jederzeit und nach alleinigem Ermessen mit oder ohne Vorliegen von Gründen beenden oder widerrufen. Bei Beendigung der Lizenz musst du alle Tools und Materialien vernichten oder an EA zurückgeben. Die Lizenz unterliegt dem Urheberrecht der Vereinigten Staaten von Amerika und dem allgemeinen Recht des US-Bundesstaates Kalifornien (ungeachtet des Kollisionsrechts). Der Vertrag regelt alle Angelegenheiten zwischen EA und dir bezüglich der Tools und Materialien.

## **EPILEPSIE-WARNUNG**

**Diese Hinweise sollten vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene bzw. Kinder sorgfältig gelesen werden.**

Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospiele einen Anfall erleiden. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei einer Person selbst oder bei einem ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern Symptome einer Epilepsie (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, sollte sie sich vor Benutzung des Spiels an ihren Arzt wenden.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei einem Erwachsenen oder einem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiele Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, sollte das Spiel SOFORT beendet und ein Arzt konsultiert werden.

## **VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG**

- ◆ Man sollte sich nicht zu nah am Bildschirm aufhalten. Man sollte so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt sitzen.
- ◆ Für die Wiedergabe des Spiels sollte ein möglichst kleiner Bildschirm verwendet werden.
- ◆ Man sollte nicht spielen, wenn man müde ist oder nicht genug Schlaf gehabt hat.
- ◆ Es sollte darauf geachtet werden, dass der Raum, in dem gespielt wird, gut beleuchtet ist.
- ◆ Bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiele sollte jede Stunde eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten eingelegt werden.

# INHALT

TOOL INSTALLIEREN.....	6
SO GEHT'S LOS.....	6
TASTATURBEFEHLE.....	7
WINDOWS-HOTKEYS.....	7
TOOLS-HOTKEYS.....	7
WERKZEUGLEISTEN.....	8
DIE WELT LIEGT DIR ZU FÜSSEN!.....	9
NEUE WELTEN ERSTELLEN.....	9
GELÄNDE BEARBEITEN.....	10
GELÄNDE FORMEN.....	10
GELÄNDE-ANSTRICH.....	10
ROUTING.....	12
MEERESSPIEGEL.....	14
STRASSEN UND BÜRGERSTEIGE.....	15
GRUNDSTÜCKE.....	18
NEUE GRUNDSTÜCKE HINZUFÜGEN.....	18
IN SPIEL BEARBEITEN.....	19
OBJEKTE, EFFEKTE UND ZUCHTSTATIONEN.....	20
OBJEKTE PLATZIEREN UND BEARBEITEN.....	20
EFFEKTE.....	21
ZUCHTSTATIONEN.....	21
ONLINE STELLEN.....	22
SO VERWENDEST DU DEINE WELT IM SPIEL.....	22
TIPPS UND TRICKS.....	22
ALLGEMEIN.....	22
GRUNDSTÜCKSPLATZIERUNG UND -ROUTING.....	23
LEISTUNG.....	24
GAMEPLAY UND ÄSTHETIK.....	24
TECHNIK.....	25
GLOSSAR.....	26
ZUCHTSTATIONEN- UND OBJEKTE-LISTE.....	27
FISCH.....	27
INSEKTEN.....	29
STEINE, EDELSTEINE UND METALLE.....	31
SAMEN- UND PFLANZENVORKOMMEN.....	33
EMPFOHLENE OBJEKTE NACH GRUNDSTÜCKSTYP.....	36
WOHNGRUNDSTÜCKE.....	36
SCHAUPLÄTZE/GEMEINSCHAFTSGRUNDSTÜCKE.....	36
IM BASISSPIEL VERBORGENE GRUNDSTÜCKSARTEN.....	38
DIE SIMS 3 REISEABENTEUER-GRUNDSTÜCKE.....	39

## TOOL INSTALLIEREN

So installierst du die *Die Sims™ 3* „Erstelle eine Welt“-Tool - Beta:

1. Besuche die *Die Sims 3* Community-Website unter [www.diesims3.de](http://www.diesims3.de).
2. Oben auf der Seite kannst du aus dem Spiel-Menü „Erstelle eine Welt“ auswählen. Dein Browser führt dich dann zur Seite *Die Sims™ 3* „Erstelle eine Welt“-Tool - Beta.
3. Klicke auf JETZT HERUNTERLADEN und folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

**HINWEIS:** Um das Tool herunterladen zu können, musst du entweder *Die Sims 3*, *Die Sims 3 Collector's Edition* oder *Die Sims 3 Reiseabenteuer* registriert haben.

## SO GEHT'S LOS

**Das Tool starten:**

Bei Windows Vista™ findest du das Tool unter **Start > Spiele > Electronic Arts** und bei älteren Windows™-Versionen unter **Start > Programme > Electronic Arts** (oder **Alle Programme**).

# TASTATURBEFEHLE

## WINDOWS-HOTKEYS

### ALLGEMEIN

Neue Welt	Strg-N
Welt öffnen	Strg-O
Welt speichern	Strg-S
Aktion rückgängig/wiederholen	Strg-Z/Strg-Y

### KAMERASTEUERUNG - MAUS

Drehen/ Zoomen  Bewegen



### KAMERASTEUERUNG - TASTATUR

Nach vorne/hinten/links/rechts schwenken	Pfeil oben/unten/links/rechts
Nach oben/unten schwenken	Q/F
Heran-/Wegzoomen	Ziffernblock +/Ziffernblock - oder W/S

**HINWEIS:** Wenn du möchtest, kannst du die Ausrichtung der Kamera ändern. Wähle dazu im Menü Ansicht KAMERA-EINSTELLUNGEN > KAMERA-STEUERUNG. Du kannst sowohl die horizontale als auch die vertikale Drehung umkehren.

## TOOLS-HOTKEYS

### ALLGEMEIN

Aktuelles Tool beenden	Esc
Gewähltes Objekt löschen	Entf

### OBJEKT-TOOL

Gewähltes Grundstück nachbauen	Shift
Einrasten beim Drehen (Objekt im Drehmodus)	Shift

### „STRASSE BEARBEITEN“-TOOL

Straßenobjekt-Wahl umschalten	Strg
Verbundene Objekte trennen	Shift

## „STRASSE DREHEN“-TOOL

Nach 15 Grad-Drehung einrasten      **Shift**

## „GRUNDSTÜCK VERSCHIEBEN“-TOOL

Einrasten beim Drehen      **Shift**

## „GELÄNDE-ANSTRICH“-TOOL

Navigationsmodus      **Alt**

Nur gerade Striche malen      **Shift**

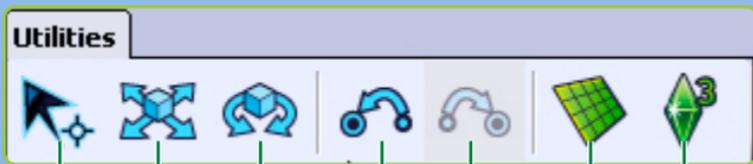
**HINWEIS:** Fährst du im Navigationsmodus über die Render-Leiste, wird gewährleistet, dass das Gelände nicht versehentlich angemalt oder verformt wird.

## „GELÄNDE-PINSEL“-TOOL

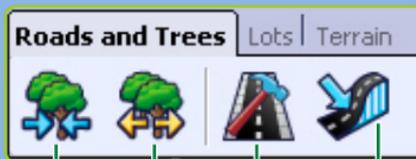
Navigationsmodus      **Alt**

Pinzel vergrößern/verkleinern      **Strg-Bild oben/Strg-Bild unten**

## WERKZEUGLEISTEN



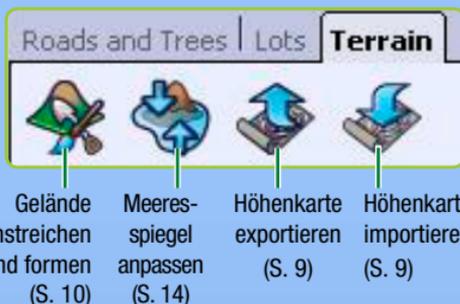
Weltobjekt wählen      Weltobjekt bewegen      Weltobjekt drehen      Rückgängig      Wiederholen      Zu Netzmodus springen      In Spiel bearbeiten (S. 19)



Bäume gruppieren      Baum-Gruppierung aufheben      „Straße platzieren und bearbeiten“-Tools (S. 15)      „Straßengefälle“-Tool (S. 17)



Neues Grundstück hinzufügen (S. 18)      Nachbauen (S. 19)      Planieren (S. 19)      Abstimmen (S. 19)



## DIE WELT LIEGT DIR ZU FÜSSEN!

Wenn du dich schon beim Spielen von *Die Sims 3* allmächtig gefühlt hast, dann warte einmal ab, welche Macht dir dieses Tool verleiht! *Die Sims 3 „Erstelle eine Welt“-Tool - Beta* ist ein Tool, mit dem du deine eigenen Städte erstellen und anpassen kannst. Es ist das gleiche Tool (mit kleinen Unterschieden), das unser World Building Team verwendet, um die Städte zu erstellen, die du aus dem Basisspiel und dem Erweiterungspack kennst.

Die Fenster in *Die Sims 3 „Erstelle eine Welt“-Tool - Beta* sind modular, so dass du das Layout des Tools deinem Geschmack anpassen kannst, während du damit arbeitest. Die Fenster erscheinen allerdings wieder in ihrer ursprünglichen Form, wenn das Tool neu gestartet wird. Zudem ist dieses Tool erweiterbar! Jedes Mal, wenn ein neues Erweiterungspack erscheint, erhältst du bei der Installation weitere Objekte, mit denen du arbeiten kannst.

## NEUE WELTEN ERSTELLEN

### Eine neue Welt erstellen:

1. Wähle im Dateimenü NEUE WELT. Die Neue Welt-Optionen werden eingeblendet.
2. Klicke auf den Suchen-Button, um eine Gelände-Bilddatei zu wählen.
  - ◆ Die Gelände-Bilddatei ist eine Höhenkarte, die die Grundgröße und -form des Geländes bestimmt.
3. Wähle dann ein Wüsten- oder gemäßigttes Klima (wodurch bestimmt wird, welche Standard-Gelände-Anstriche für deine Welt verfügbar sind), und lege die maximale Kartenhöhe fest. (Jede Datei im Verzeichnis der Höhenkarten verfügt über eine Zahl im Dateinamen. Die maximale Kartenhöhe sollte dieser Zahl entsprechen.) Klicke auf OK.

**TIPP FÜR FORTGESCHRITTENE:** Du kannst verschiedene Höhenkarten importieren und exportieren, um deine Gelände mit externen Programmen wie Adobe Photoshop oder World Machine etc. zu erstellen und bearbeiten. Die Höhenkarte-Datei muss als 16-Bit-Graustufe-.PNG-Bilddatei und in einem der folgenden Formate vorliegen: 256 x 256, 512 x 512, 1024 x 1024, oder 2048 x 2048.

# GELÄNDE BEARBEITEN

Ob du nun Berge oder Täler, Gras oder Asphalt hinzufügen möchtest - mit den „Gelände“-Tools kannst du deine Welt formen und farbenfroh gestalten.



## GELÄNDE FORMEN

Errichte Berge, hebe Täler aus, meißel Klippen und vieles mehr.

### Ein Gelände formen:

1. Klicke auf die GELÄNDE-Ansicht und wähle die Option „Gelände bearbeiten“-Tools.
2. Klicke rechts im Bildschirm auf den FORMEN-Button.
3. Wähle einen Pinseltyp, der der von dir gewünschten Formgebung entspricht.
4. Lege die Parameter des Pinsels nach deiner Vorstellung fest.
5. Bewege den Cursor an die Stelle, die du formen möchtest, klicke und bewege den Pinsel bei gehaltener Maustaste über das Gelände.

## FORMPINSSEL-PARAMETER

<b>Größe</b>	Bestimme, wie groß der Bereich sein soll, auf den deine Aktionen angewandt werden.
<b>Stärke</b>	Lege fest, wie stark sich die ausgeführte Aktion auf den gewählten Bereich auswirken soll. Je größer die Stärke, desto mehr Einfluss hat die Aktion.
<b>Verwischung</b>	Je größer die Verwischung, desto schwächer wird der Effekt/die Aktion zum Rand des Pinsels hin.

## NICHT ROUTBARES GELÄNDE ANZEIGEN

Diese Option zeigt steile Bereiche auf dem Gelände, die mit einem für Sims nicht routbaren Anstrich versehen werden sollten (siehe *Routing* auf Seite 12). Es ist empfehlenswert, Wasser als nicht routbar zu kennzeichnen, jedoch nicht zwingend erforderlich.



## GELÄNDE-ANSTRICH

Füge Erde, Sand, Steinplatten, Gras, Beton und mehr ein! Du solltest auf jedem Stück (Abschnitt) der Welt nicht mehr als acht unterschiedliche Gelände-Anstriche anbringen, damit deine Welt richtig funktioniert. Gehe zu Ansicht > Stückbegrenzung anzeigen, um die Abschnitte der Welt zu sehen. Du kannst den Abstand der Abschnitte verändern, die du auf hohem Detail-Level dargestellt sehen möchtest, indem du dem Pfad Ansicht > Kamera-Einstellungen folgst und die Übergangswerte der Detailstufen änderst.

## Ein Gelände anstreichen:

1. Der Bereich „Anstrich“ im Fenster des „Gelände bearbeiten“-Tools enthält einige Standards, die vom Geländetyp abhängig sind, den du zu Beginn festgelegt hast. Möchtest du einen Anstrich hinzufügen, klicke auf HINZUFÜGEN, um das Pop up-Fenster zu öffnen, und wähle eine bestimmte Gelände-Textur, indem du auf den Suchen-Button klickst und die gewünschte Gelände-Textur (z.B. Sand, Erde, Beton usw.) wählst.
2. Wähle dann einen Geländetyp aus dem Pull-down-Menü. Mit dieser Einstellung wird festgelegt, welche Soundeffekte erzeugt werden, wenn Sims über das gewählte Gelände gehen.

**TIPP FÜR FORTGESCHRITTENE:** Du kannst auch eigene Gelände-Anstriche erstellen. Erstelle einfach eine .tga- oder .dds-Datei von einer durch zwei teilbaren Bildgröße, die 1024 x 1024 Pixel nicht übersteigt, und einer Auflösung von 72 Pixel je Zoll. Stelle sicher, dass kein Name für mehrere Texturen verwendet wird, da das *Die Sims 3* „Erstelle eine Welt“-Tool - Beta dann nur eine erkennt.

Zusätzlich zur Größe und Verwischung der Pinsel-Parameter beim Gelände-Anstrich können außerdem folgende Optionen angepasst werden:

- Gelände-Autoanstrich** Lege fest, dass Gelände-Anstriche automatisch auf unterschiedlichen Höhen angebracht werden. Dieses Feature verwendet für den automatischen Anstrich je nach Höhe die Grundfarbe (den Standard-Gelände-Layer) und die darauf folgende (den Standard-Gelände-Layer 2). Die Standard-Gelände-Textur 2 wird auf die höheren Bereiche aufgetragen.
- Individueller Layer-Modus** Versieh das Gelände mit Anstrichen entsprechend ihrer Anordnung in deinem Fenster. Anstriche, die weiter unten in der Liste stehen, werden in höheren Bereichen angebracht. In diesem Modus kannst du auch den Farb-Level festlegen. Stellst du ihn auf 0 ein, wird die gewählte Farbe entfernt. Auf Level 255 kommt die volle Stärke der Farbe zum Einsatz. Auf den Leveln 0 bis 255 wird der Gelände-Anstrich mit der gewählten Farbe und dem Anstrich gemischt, der darunter liegt. Die Ergebnisse variieren je nach Alphakanal des Gelände-Anstrichs.
- Layer visualisieren** Hier kannst du sehen, wo sich der gerade gewählte „Gelände-Anstrich“-Layer in der Render-Leiste befindet, nicht aber die Farbe selbst. Diese Option kannst du wählen, um den Gelände-Anstrich mit dem Gelände-Pinsel auf dem aktuellen Layer zu löschen, wenn diese Option mit einem Häkchen versehen ist.
- Form** Wähle eine quadratische oder runde Pinsel-Form.

**Transparenz** Je höher sie eingestellt ist, umso weniger durchsichtig ist der Anstrich.

**Routing-Transparenz** Zeigt oder verbirgt die Bereiche, die für Sims und/oder die Kamera nicht routbar sind.

Der Pfeil unter den Pinsel-Parametern speichert die aktuellen Pinsel-Einstellungen im darüber befindlichen Pinsel-Fenster. Du kannst mehrere Pinsel gleichzeitig für den späteren Gebrauch speichern.

**TIPP FÜR FORTGESCHRITTENE:** Wenn dir ein Gelände-Anstrich später nicht mehr gefällt, kannst du die aktuelle Datei durch eine neue ersetzen (wodurch alle Anstriche der alten Textur in deiner Welt verändert werden). Du kannst sie aber auch im „Gelände-Anstrich“-Layer-Fenster anklicken und LÖSCHEN wählen. Dann werden auch diese Anstriche in deiner Welt gelöscht.

**TIPP FÜR FORTGESCHRITTENE:** Du kannst „Gelände-Anstrich“-Layer importieren und exportieren. Das ist vor allem dann hilfreich, wenn du mithilfe von Grafikprogrammen Bilder mit Graustufe erstellen und dann wieder in deine Welt importieren möchtest. **Um einen „Gelände-Anstrich“-Layer zu importieren/exportieren**, rechtsklicke auf den Gelände-Anstrich im „Gelände-Anstrich“-Layer-Fenster und wähle entweder IMPORTIEREN oder EXPORTIEREN. **Um eine Vorschau deines Exports auf einem bestimmten Layer zu erhalten**, versieh die Option „Layer visualisieren“ mit einem Häkchen.

## ROUTING

Mittels Routing bestimmst du, wohin Sims gehen (laufen, joggen usw.) können und wohin die Kamera schwenkt. Das Routing funktioniert genauso wie die „Gelände-Anstrich“-Tools.

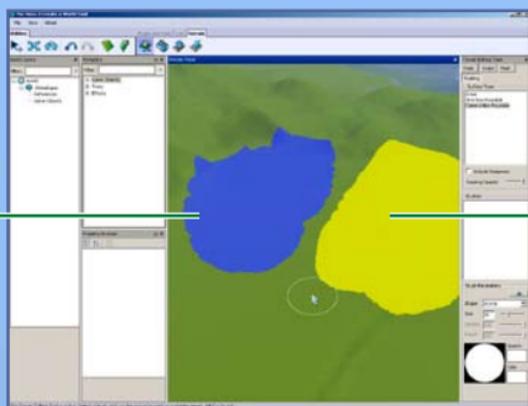
## SIMS

Du kannst bestimmen, wohin die Sims in deiner Welt gehen können und wohin nicht. So kannst du deine Sims davon abhalten, sich an Orte zu begeben, wo sie stecken bleiben könnten (wie dicht bewaldete Flächen) oder sie ein seltsames Bild abgeben würden (wie steile Hügel oder Berge).

## KAMERA

Du kannst die Kamerabewegungen so einstellen, dass bestimmte Bereiche nicht gezeigt werden (wie der Rand deiner Welt). Achte darauf, dass du keine Bereiche erstellst, an denen sich die Kamera während des Spiels festfahren könnte.

Der Bereich, den die Sims nicht betreten können, ist blau markiert.



Der Bereich, der von der Kamera nicht gezeigt wird, ist gelb markiert.

Auf diesem Bildschirm ist der vorteilhafte Gebrauch einer Kamera-sperrzone dargestellt.



Auf diesem Bildschirm ist der unvorteilhafte Gebrauch einer Kamera-sperrzone dargestellt.

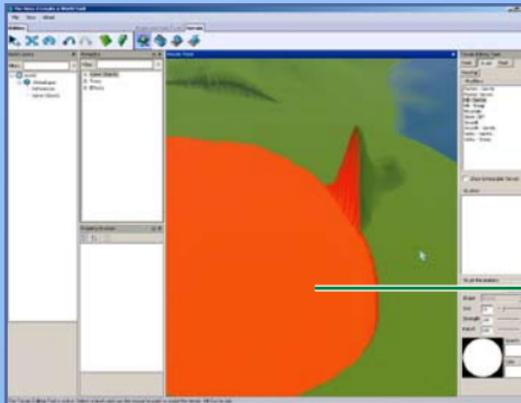


**HINWEIS:** Auf Grundstücken stehen keine Routing-Einstellungen zur Verfügung.

◆ Du kannst Form und Größe des Routing-Pinsels für Sims und die Kamera verändern.

## MASKEN

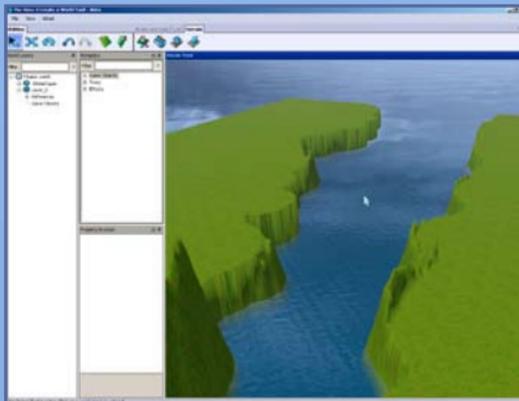
Versieh deine Welt mit Masken, damit maskierte Bereiche nicht angestrichen oder geformt werden können. Masken funktionieren genauso wie das „Gelände-Anstrich“-Tool, also streiche einfach den Bereich an, den du maskieren möchtest.



Der rote Bereich ist maskiert und kann nicht bearbeitet werden.

## MEERESSPIEGEL

Ragt dein Meer zu weit ins Festland und bedeckt zu viel Fläche oder ist deine Welt zu trocken? Mit diesem Tool kannst du einstellen, wie hoch oder tief der Meeresspiegel sein soll. Klicke auf den MEERESSPIEGEL-Button, **um den Meeresspiegel anzupassen**, und dann auf den Punkt auf deiner Karte, an dem das Wasser enden soll. Dann sind alle Bereiche in deiner Welt unter diesem Level von Wasser bedeckt.



## STRASSEN UND BÜRGERSTEIGE

Mit Straßen und Bürgersteigen verbindest du deine Welt und die Sims. Gibt es keine Straßen, können deine Sims nicht mit dem Auto, Fahrrad oder Roller fahren. Du kannst Straßen und Bürgersteige aller erdenklichen Größen und Gefälle erstellen.

### Eine Straße oder einen Bürgersteig hinzufügen:

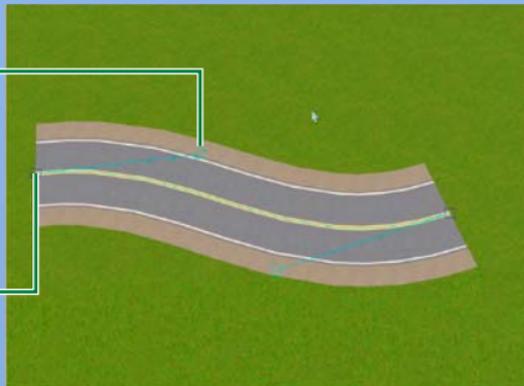
1. Klicke auf STRASSEN, um das Fenster mit dem „Straßen“-Tool auf deiner Karte zu öffnen.
2. Klicke auf STRASSE PLATZIEREN (oder BÜRGERSTEIG PLATZIEREN), bewege die Maus an die richtige Stelle und klicke auf den Punkt, an dem deine Straße beginnen soll. Damit legst du den Anfang fest.
3. Ziehe die Maus und klicke auf den Punkt, an dem deine Straße enden soll. Du kannst deine Straße von dort aus auch erweitern. Je mehr Erweiterungen du vornimmst, desto mehr kannst du bearbeiten.

**TIPP FÜR FORTGESCHRITTENE:** Wenn du die linke Maustaste gedrückt hältst, während du eine Straße ziehst, kannst du den Verlauf der Straße bestimmen, während du sie platzierst. Lass die Maustaste los, um den Anfang zu bestimmen, ziehe die Straße dann bis zum nächsten Punkt und klicke, um diesen Abschnitt festzulegen.

**Um eine Straße (oder einen Bürgersteig) zu verschieben,** klicke auf das „Spielweltobjekt verschieben“-Tool, dann klicke und ziehe das dunkelblaue Kästchen, um die Straße umzupositionieren und auszudehnen. Du kannst auch klicken und die hellblauen Kästchen ziehen, um den Verlauf der Straße zu ändern.

Klicke und halte ein hellblaues Kästchen, um die Straßenführung zu ändern.

Klicke und halte das dunkelblaue Kästchen, um die Straße zu erweitern.



### Eine Kreuzung hinzufügen:

1. Klicke auf STRASSEN, um das Fenster mit dem „Straßen“-Tool auf deiner Karte zu öffnen.
2. Klicke auf STRASSENKREUZUNG PLATZIEREN (oder BÜRGERSTEIG-KREUZUNG PLATZIEREN).
3. Verwende das „Spielweltobjekt verschieben“-Tool, um die Kreuzung dicht am Ende der Straße (oder des Bürgersteigs) zu platzieren, mit dem du sie verbinden möchtest. Die Teile sind verbunden, wenn die Kreuzung an ihren Platz „springt“. So entstehen auf deiner Straße Fußgängerüberwege.

**HINWEIS:** Du kannst Straßen nur mit anderen Straßen oder Straßenkreuzungen und einzelne Bürgersteige nur mit anderen einzelnen Bürgersteigen und Bürgersteig-Kreuzungen verbinden. Straßen können nicht mit einzelnen Bürgersteigen oder Bürgersteig-Kreuzungen verbunden werden.

**HINWEIS:** Du solltest deine Kreuzungen schon platzieren, während du deine Straßen baust. Kreuzungen können nicht auf bereits bestehende Straßen gesetzt werden. Am einfachsten ist es, wenn du an den Stellen Lücken lässt, an die du Kreuzungen setzen möchtest, die Straße fertigstellst und dann die Lücken mit Kreuzungen füllst. Du kannst auch einen Straßenabschnitt löschen und an dessen Stelle eine Kreuzung setzen, um die anderen Straßen wieder miteinander zu verbinden.

**HINWEIS:** Beachte, dass Sims ihre Fahrzeuge verlassen, um den Weg zwischen zwei unverbundenen Straßen zu Fuß zurückzulegen, und erst dann wieder in ihr Fahrzeug steigen.

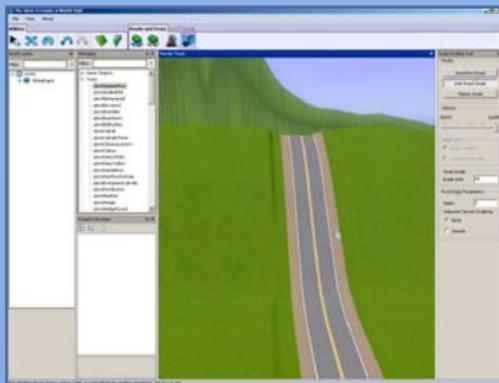
## FESTLEGEN DES STRASSENGEFÄLLES

Wenn deine Straßen durch unwegsames Gelände (einschließlich Berge) verlaufen, besteht die Möglichkeit, sie zu neigen. Du kannst sie ebenen, das Straßengefälle begrenzen oder die Straße planieren. All diese Optionen werden im Folgenden näher beschrieben.

<b>Ebnen</b>	Ebne die Straße auf unwegsamem Gelände.
<b>Straßengefälle begrenzen</b>	Begrenze die Steilheit deiner Straße, indem du eine Grad-Angabe in das „Begrenzung des Gefälles“-Kästchen einträgst.
<b>Planieren</b>	Planiert die Straße auf die von dir angeklickte Höhe.
<b>Geschwindigkeits-/ Qualitäts-Schieberegler</b>	Rendere deine Veränderungen schnell, aber nicht so präzise, oder langsamer, dafür aber umso genauer.
<b>Anwendung</b>	Nimm Veränderungen an einem einzelnen Straßenstück oder an allen miteinander verbundenen Straßen vor. Indem du alle miteinander verbundenen Straßen veränderst, wird eine größere Einheitlichkeit gewährleistet.
<b>Straßenrand-Parameter</b>	Bestimme, wie deine Straße sich zum angrenzenden Gelände verhalten soll. Die Weite bezieht sich darauf, bis zu welcher Entfernung von der Straße aus die Veränderungen gelten sollen. Dazu hast du die Wahl, ob das angrenzende Gelände geebnet werden soll oder nicht.

Um von diesen Einstellungen Gebrauch zu machen, musst du die gewünschten Parameter ändern und dann auf den Teil der Straße klicken, den du ändern möchtest.

**TIPP FÜR FORTGESCHRITTENE:** Du kannst die Textur der Straßen/Bürgersteige so bearbeiten, dass sie zu deiner Welt passen, indem du Straßen-Texturen mithilfe von externen Programmen erstellst.



# GRUNDSTÜCKE

Damit du mit deiner Welt spielen kannst, müssen Grundstücke darin platziert werden. Das können sowohl Geschäfts- als auch Wohngrundstücke sein.

## NEUE GRUNDSTÜCKE HINZUFÜGEN

Du kannst überall in der Welt Grundstücke verschiedener Größen (bis zu 64 x 64) erstellen. Verwende das In Spiel bearbeiten-Feature, um auf den Grundstücken zu bauen (siehe Seite 19).

**HINWEIS:** Schalte den Zu Gitter springen-Modus ein, wenn du Grundstücke platzierst. Damit kannst du deine Straßen und Nachbarschaften so anpassen, dass sie einheitlicher und geplanter wirken.

Ein neues Grundstück hinzufügen:

1. Bevor du in deiner Welt Grundstücke platzieren kannst, musst du einen neuen Layer erstellen. Rechtsklicke im Welt-Layer-Fenster auf WELT und wähle LAYER HINZUFÜGEN.

**HINWEIS:** Layer eignen sich ausgezeichnet zum Organisieren deiner Welt - gibt es viele Objekte in deiner Welt, wird die Suche nach bestimmten Objekten vereinfacht, wenn sie sich auf unterschiedlichen Layern befinden. Wenn du zum Beispiel alle Bäume (oder Grundstücke oder Straßen) wählen möchtest, um sie zu löschen, und sie sich alle auf demselben Layer befinden, brauchst du einfach nur den Layer zu löschen. Sie sind auch hilfreich beim Anhäufen von Bäumen. Bäume werden nach Typ und Layer angehäuft. Wenn sich zwei Bäume desselben Typs auf zwei unterschiedlichen Layern befinden, werden sie in zwei unterschiedlichen Anhäufungen angehäuft, was der Leistung nicht so zuträglich ist, als befänden sich alle auf einem Layer in nur einer Anhäufung.

2. Klicke auf den Neues Grundstück hinzufügen-Button.
  3. Klicke auf eine Stelle in deiner Welt, an der die eine Seite deines Grundstücks beginnen soll, und klicke dann noch einmal, wenn du sie auf die gewünschte Länge gezogen hast.
  4. Ziehe mit der Maus die andere Seite des Grundstücks, um dessen Gesamtgröße festzulegen, und klicke noch einmal. Während du ein Grundstück erstellst, kannst du die Grundstücksgröße unten rechts im Bildschirm überprüfen. Dann erscheint der Bildschirm „Grundstücks-Informationen“.
- ◆ Werden die Linien rot, kannst du dein Grundstück nicht an diese Stelle ziehen. Dann musst du versuchen, es zu verkleinern oder an einem anderen Ort zu erstellen. Drücke die **ESC**-Taste und klicke auf den Neues Grundstück hinzufügen-Button, um noch einmal mit dem Erstellen des Grundstücks zu beginnen.
5. Im Pop up-Fenster kannst du den Grundstückstyp festlegen und einen Untertyp wählen, wie zum Beispiel Angelplatz, Strand oder Friedhof. Wenn du das Grundstück später im Spiel bearbeitest (siehe Seite 19), kannst du bestimmte Objekte darauf platzieren, damit deine Sims den Orten entsprechenden Aktivitäten nachgehen.

**HINWEIS:** Auf Seite 36 erhältst du weitere Informationen darüber, welche Objekte bestimmte Grundstückstypen erfordern.

6. Lege den zusätzlichen Immobilienwert (das sind Kosten, die zum eigentlichen Grundstückspreis hinzukommen - zum Beispiel kannst du den Wert erhöhen, wenn es über eine tolle Lage verfügt, oder den Wert verringern, wenn das nicht der Fall ist) und den Auslöser „Hübscher Anblick“ (das erhöht die Chance, dass Sims auf diesem Grundstück die Stimmung „Hübscher Anblick“ erhalten) fest.
7. Benenne dein Grundstück (du musst alle deine Grundstücke mit Namen versehen, um deine Welt speichern zu können).

**HINWEIS:** Die meisten der von dir festgelegten Grundstücks-Informationen können im Immobiliensuche-Fenster geändert werden.

Mit folgenden Tools kannst du dein Grundstück anpassen.

- |                         |   |
|-------------------------|---|
| <b>Nachbauen</b>        | Fertige eine Kopie des Grundstücks an. Du kannst nur leere, unbearbeitete Grundstücke nachbauen.  |
| <b>Planieren</b>        | Ebne ein abschüssiges, hügeliges oder bergiges Grundstück auf die von dir angeklickte Höhe.   |
| <b>Ränder abstimmen</b> | Damit kannst du sicherstellen, dass die Ränder des Grundstücks mit der Höhe der Umgebung konform sind. Mit dieser Aktion kannst du „Löcher“ auf deinem Gelände reparieren, die beim Verschieben von Grundstücken entstehen. |

**HINWEIS:** Wenn du das Gelände unter einem leeren Grundstück bearbeitest, wähle das „Verschieben“-Tool und halte die **ALT**-Taste gedrückt, während du das Grundstück ein wenig verschiebst. So werden Grundstücksgelände und Weltgelände aneinander angeglichen.

**HINWEIS:** Um ein Grundstück oder Objekt zu finden, das du auf dem Weltgelände in deiner Layer-Leiste platziert hast, wähle das Objekt und drücke die Leertaste. So gelangst du zum Objektnamen im Layer-Fenster. Du kannst auch mit der rechten Maustaste auf einen Objektnamen im Layer-Fenster klicken und **IN RENDER-LEISTE FINDEN** wählen, so dass das betreffende Objekt gewählt und von der Kamera gezeigt wird.

## IN SPIEL BEARBEITEN

Der Bau- und der Kauf-Modus sind, abgesehen von ein paar Unterschieden, fast gleich wie in *Die Sims 3*. Die Kameraführung ist die aus *Die Sims 3* „Erstelle eine Welt“-Tool - Beta. Man kann nicht in den Live-Modus schalten, aber von Grundstück zu Grundstück gehen. Du musst dein Spiel speichern, bevor du In Spiel bearbeiten beendest, damit deine Veränderungen in *Die Sims 3* „Erstelle eine Welt“-Tool - Beta angezeigt werden.

### Ein Grundstück im Spiel bearbeiten:

1. Hast du dein Grundstück erstellt, klicke auf das In Spiel bearbeiten-Icon.
2. Wenn das Spiel-Fenster erscheint, klicke auf das Optionen-Icon und wähle **STADT BEARBEITEN**. Der Bildschirm wird aktualisiert. Wähle ein Grundstücks-Icon, um das betreffende Grundstück zu bearbeiten.

## OBJEKTE, EFFEKTE UND ZUCHTSTATIONEN

Wenn du deine Welt geformt und mit einem Anstrich versehen hast, kannst du darin Bäume und andere Pflanzen sowie Spezialeffekte platzieren.

### OBJEKTE PLATZIEREN UND BEARBEITEN

#### Ein Objekt platzieren:

1. Klicke auf die gewünschte Menü-Option im Metadaten-Fenster (Zuchtstationen, Umgebungen, Bäume oder Effekte).
2. Doppelklicke in der Liste auf das Objekt, das du platzieren möchtest.
3. Bewege den Cursor an die Stelle, an der du das Objekt platzieren möchtest, und klicke. Klicke und halte die Maustaste gedrückt, um das Objekt zu drehen, bevor es einrastet. Du kannst weiterklicken und so viele dieser Objekte platzieren, wie du möchtest.
4. Wenn du genügend Exemplare von diesem Objekttyp platziert hast, drücke die ESC-Taste, um den Cursor wiederherzustellen.

#### Ein bereits platziertes Objekt verschieben:

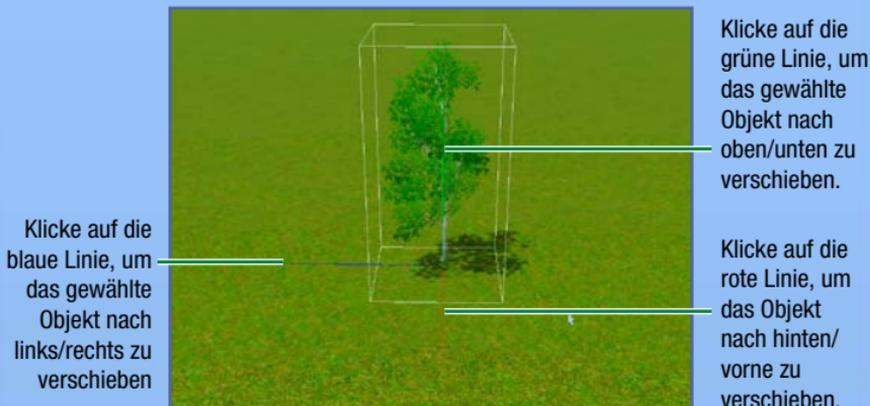
1. Klicke auf das Spielweltobjekt verschieben-Icon und wähle das Objekt, das du anpassen möchtest (lass die Maustaste los, nachdem du das Objekt gewählt hast).
2. Klicke auf das Objekt selbst, um es frei über den Boden zu verschieben. Klicke auf die rote, blaue oder grüne Linie, wenn das Objekt nur auf dieser Achse verschoben werden soll. Die gewählte Achse wird dann gelb markiert.

**TIPP FÜR FORTGESCHRITTENE:** Klicke bei gehaltener **STRG**-Taste auf die grüne Linie (der Bearbeitungsziehpunkt), während du das „Verschieben“-Tool verwendest, damit das Objekt an der Oberfläche einrastet.

**HINWEIS:** Du kannst Objekte auch vertikal verschieben, so dass Dinge im Boden versinken oder in der Luft schweben.

**HINWEIS:** Du kannst die Position eines Objektes auch verändern, indem du seine Koordinaten im Immobiliensuche-Fenster änderst.

**HINWEIS:** Du kannst ein Objekt auch bewegen, indem du auf die Mitte des Objektes klickst, die Maustaste gedrückt hältst und zum gewünschten Zielort ziehst.



### Ein bereits platziertes Objekt drehen:

1. Klicke auf das Spielweltobjekt drehen-Icon und wähle das Objekt, das du anpassen möchtest (lass die Maustaste los, nachdem du das Objekt gewählt hast).
2. Klicke auf das Objekt selbst oder den grünen Bearbeitungsziehungspunkt darum, um es zu drehen.

**Um ein bereits platziertes Objekt zu löschen**, klicke auf das Spielweltobjekt wählen-Icon, wähle das Objekt und drücke **Entf**.

## EFFEKTE

Wolken, Vögel, Insekten und mehr - platziere eine Vielzahl von Effekten, um deine Welt mit Leben zu füllen! Effekte werden genauso platziert wie Objekte.

**HINWEIS:** Manchmal kannst du die Wirkung deiner Effekte erst sehen, wenn du die von dir erstellte Welt in *Die Sims 3* betrachtest. Doch einige Effekte werden in *Die Sims 3* „Erstelle eine Welt“-Tool - Beta angezeigt, nachdem du sie im Spiel gesehen hast.

Wann oder ob ein Effekt angezeigt wird, ist je nach Effekt unterschiedlich. Einige Effekte, wie zum Beispiel der Regebogen, können nur an sonnigen Tagen erscheinen, so lange es hell draußen ist. Andere, wie die Zuchtstationen, sind von den Designern unterschiedlich eingestellt, manche, wie zum Beispiel Vögel, erscheinen ganz zufällig, und andere, wie der Heißluftballon und die Boote, sind immer vorhanden.

## ZUCHTSTATIONEN

Zuchtstationen erzeugen zeitweilig eine Ansammlung von Objekten in deinem Spiel, wie Fische, Edelsteine, Steine und mehr. Sie werden genauso platziert wie Objekte und Effekte.

**HINWEIS:** Weitere Informationen zu den Erzeugnissen der einzelnen Zuchtstationen findest du auf Seite 27.

## ONLINE STELLEN

Veröffentliche deine Welten im *Die Sims 3* Exchange, damit sie auch von anderen Spielern genutzt werden können.

### Eine Welt online stellen:

1. Rechtsklicke zuerst auf den obersten Layer deiner Welt und wähle **BESCHREIBUNG HINZUFÜGEN/BEARBEITEN**, um eine Spielwelt-Beschreibung und ein Icon hinzuzufügen. Das Bild für dein Icon muss im .png-Format und der Größe 256 x 256 vorliegen.
2. Speichere deine Welt.
3. Wähle im Dateimenü **WELT FÜR EXPORT WÄHLEN**, suche die Welt, die du exportieren möchtest, und wähle dann **ÖFFNEN**.
4. Lade sie auf den Exchange (über den *Die Sims 3* Launcher) hoch, wie du es bereits von Grundstücken und Familien kennst.

## SO VERWENDEST DU DEINE WELT IM SPIEL

Nun da du ein Meisterwerk geschaffen hast, ist es an der Zeit, dass deine Sims es im Spiel genießen können.

### So spielst du die Welt, die du erstellt hast:

1. Folge den Schritten 1 - 3 der Anweisungen oben in "Eine Welt online stellen".
2. Doppelklicke auf die .Sims3Pack-Datei.

## TIPPS UND TRICKS

### ALLGEMEIN

- ◆ Verwende das drehbare Gitter! So kannst du Dinge einfacher ausrichten, so dass das Routing im Spiel realistischer wird.
- ◆ Verwende unterschiedliche Layer, um Objekte, Grundstücke usw. besser organisieren zu können.
- ◆ Sieh dir deine Welt im Drahtmodell an, um Objekte genauer platzieren zu können.
- ◆ Gewässer sind standardmäßig von Meeresfischen bewohnt. Erstellst du einen Fluss, musst du darin mithilfe von Zuchtstationen Süßwasserfische ansiedeln.

## GRUNDSTÜCKSPLATZIERUNG UND -ROUTING

- ◆ Du kannst kein größeres Grundstück auf einem kleineren platzieren. Halte dich an ein paar Standardgrößen, die das Verschieben und Onlinestellen vereinfachen. Das gilt sowohl für Gemeinschafts- als auch für Wohngrundstücke.
- ◆ Grundstücke sollten sich zur Straße hin auf demselben Höhenniveau der Straße befinden, damit die Sims reibungsloser von ihren Häusern auf die Straße gelangen.
- ◆ Die Grundrisse aller interaktiven Objekte sollten sich komplett auf dem Grundstück befinden.
- ◆ Routbare und nicht routbare Bereiche in der Welt sollten jeweils als solche erkennbar sein. Hast du zum Beispiel einen hohen Berg mit Gebirgsausläufen, die deine Sims nicht betreten sollen, kannst du diese nicht routbaren Bereiche am Rand mit einem Zaun oder Baumreihen kennzeichnen, damit es so aussieht, als gäbe es keine Möglichkeit, dorthin zu gelangen.
- ◆ Alle Veranden sollten über breite Treppen erreichbar sein, die mehrere Sims gleichzeitig nutzen können.
- ◆ Veranden sollten ausreichend Platz für mindestens zwei Sims bieten, um Kontakte zu knüpfen. Wenn möglich sollten sie jedoch über mehr Raum verfügen, um Partygäste und Begrüßungskomitees (gewöhnlich drei Sims) unterbringen zu können. Zwei Sims benötigen zum Kontakte knüpfen eine Fliesenfläche von 1x2, auf der sich keine Grundrisse für Treppen, Türen oder Wandbeleuchtungen befinden.
- ◆ Straßen und Bürgersteige sollten stets mit Kreuzungsstücken abgeschlossen werden. Ist das nicht der Fall, können Sims ihre Autos in Sackgassen nicht wenden.
- ◆ Gehe sparsam mit dem Bau von Brücken (aus Fundamenten) um, da die Sims sie lieber umgehen, als darüber zu laufen (weil sie sich in einem anderen „Raum“ befinden), und sie bei den Wandeinstellungen „Ausblenden“ und „Querschnitt“ nicht gut aussehen, wenn sich nicht der Rest deines Grundstücks auch auf einem Fundament befindet.
- ◆ Auf dem Welt-Layer platzierte Spielobjekte sollten nie über den Rand eines Grundstücks hinausragen, da Sims sie nicht bemerken und hindurchlaufen könnten. Lass zwischen auf dem Grundstück platzierten Spielobjekten und der Grundstücksgrenze immer eine Fliese Platz.
- ◆ Zäune, vor allem dicke Zäune am Rande eines Grundstücks, werden häufig von Sims durchlaufen. Achte darauf, dass du deine Zäune mindestens eine Fliese von der Grundstücksgrenze entfernt platzierst.
- ◆ Viele der Objekte und Rabbitholes sind sehr groß. Stelle sicher, dass die von dir erstellten Grundstücke groß genug sind, um die gewünschten Objekte/Gebäude darauf zu platzieren.

## LEISTUNG

Indem du diese Tipps befolgst, kannst du sicherstellen, dass die von dir erstellten Welten auf den meisten Computern problemlos funktionieren.

- ◆ Das Anhäufen von Bäumen verbessert die Leistung, vor allem wenn sich viele Bäume in deiner Welt befinden.
- ◆ Begrenze die Flora je Grundstück auf vier Pflanzenarten und dreißig Pflanzen insgesamt.
- ◆ Verwende nur bis vier Gelände-Anstriche je Grundstück.
- ◆ Verwende auf einem Stück von 256 x 256 nicht mehr als acht Gelände-Anstriche.
- ◆ Sei vorsichtig beim Erstellen von Doppelwänden und Säulen mit dem Wand-Tool. Sie bilden kleine Räume, die vom Routing-System berechnet werden müssen.
- ◆ Damit die Grundstücke auch auf weniger leistungsfähigen Computern gut aussehen, lass einen größeren Abstand zwischen den Grundstücken, so dass immer nur jeweils ein Grundstück mit hohem Detail-Level zu sehen ist.

## GAMEPLAY UND ÄSTHETIK

- ◆ Platziere Zuchtstationen in deiner Welt in der Nähe interessanter Features, um deine Geschichte zu verbessern.
- ◆ Unterteile deine Stadt in einzigartige kleine Nachbarschaften, um deiner Welt mehr Realität und Tiefe zu verleihen.
- ◆ Ordne Nachbarschaften für ein einheitlicheres Gesamtbild auf demselben Gitter an.
- ◆ Verändere die Tageszeit, um zu prüfen, wo die Sonne auf- und untergeht - am besten noch, bevor du mit der Bearbeitung des Geländes beginnst.
- ◆ Wenn dein Wasser nach Verstellen des Meeresspiegels eigenartig aussieht, bearbeite das Gelände ein wenig mit einem „Formen“-Tool, um das Wasser neu zu rendern.
- ◆ Denke beim Bauen an den Kamerawinkel, damit die Kamera nicht auf steile Gelände prallt (oder andere Probleme auftreten).
- ◆ Denke beim Platzieren der Grundstücke und beim Entwerfen der Straßen an die Pendelzeiten. Wenn du am einen Ende deiner Welt ein Grundstück mit Häusern platzierst und alle Rabbitholes am anderen Ende, haben die Sims einen sehr langen Weg zur Arbeit.
- ◆ Platziere unsichtbare Picknickkörbe (die du im BuyDebug-Menü des *Die Sims 3 Reiseabenteuer*-Erweiterungspack findest), wenn du möchtest, dass Sims dort selbstständig Picknicks veranstalten.
- ◆ Stelle sicher, dass es in deiner Welt auch Grundstücke zu niedrigen Preisen gibt, damit sich neu erstellte Sims einen Wohnort leisten können.
- ◆ Versuche, möglichst nur quadratische Grundstücke zu erstellen. Sie lassen sich einfacher online stellen, da sie in alle Richtungen gedreht werden können. Ist dies nicht möglich oder erwünscht, versuche bitte stets, die kürzere Seite des Grundstücks mit der Eingangstür zur Straße hin zu platzieren. Rechteckige Grundstücke lassen sich nur in zwei Richtungen drehen, es gibt also mehr Möglichkeiten, diese Grundstücke zu verschieben, wenn sie einheitlich gestaltet sind.
- ◆ Platziere Grundstücke möglichst auf flachem Untergrund, um sie einfacher in deiner Welt verschieben und online stellen zu können.

- ◆ Eingangstüren sollten zumindest über eine kleine Außenlampe verfügen. Überprüfe also, wie deine Häuser bei Nacht aussehen.
- ◆ Werden Mülltonnen und Briefkästen dichter am Haus platziert, können Rechnungen bequemer bezahlt und der Müll bequemer rausgetragen werden.

## TECHNIK

- ◆ Denke daran, dass Rabbitholes und Locations auf demselben Grundstück über nur ein Thumbnail, eine Adresse und eine Kartenmarkierung verfügen. Der einzige Vorteil besteht darin, dass die Gesamtanzahl der Grundstücke nicht so hoch wird und bei hohem Detail-Level bei herangezogener Kamera ein größerer Bereich sichtbar ist (es wird immer nur eine begrenzte Zahl von Grundstücken mit hohem Detail-Level gerendert).
- ◆ Lass um ein Grundstück herum so viel Platz wie möglich, wenn du das Gitter und die Höhe veränderst.
- ◆ Briefkasten-Ausrichtung = Thumbnail-Ausrichtung. Position und Richtung des Briefkastens auf dem Grundstück bestimmen, von wo die Kamera das automatische Foto von dem Grundstück macht, das dann als Thumbnail verwendet wird.
- ◆ Die Tür, die dem Briefkasten am nächsten ist, wird als Eingangstür betrachtet. Sims benutzen am häufigsten die Eingangstür, um ein Haus zu betreten oder zu verlassen.
- ◆ Baue möglichst keine Grundstücke auf sehr steilem Gelände. Hier besteht die Gefahr, dass an den Rändern seltsame Übergänge sichtbar werden.
- ◆ Platziere keine Spielweltobjekte auf den Grundstücken, weil sie nicht wieder entfernt werden können und die Sims durch sie hindurchlaufen.
- ◆ Verwende keine Bürgersteige, um terrassenartige Bereiche zu bauen (indem mehrere Bürgersteige nebeneinander platziert werden). Dadurch wird das Routing-System durcheinander gebracht.

# GLOSSAR

## ALPHAKANAL

Hier wird der Grad der Transparenz einer Textur oder eines Teils davon festgelegt.

## STÜCK ODER GELÄNDESTÜCK

Dieser Begriff bezeichnet einen Bereich des Geländes von 256 x 256. Die Geländekarte ist in Stücke unterteilt, um eine bessere Leistung zu gewährleisten. Die Stücke, die der Kamera am nächsten sind, werden mit hohem Detail-Level und die weiter entfernten Stücke mit niedrigerem Detail-Level gerendert.

## HÖHENKARTE

Eine Höhenkarte ist ein zweidimensionales Bild, das zur Berechnung einer dreidimensionalen Oberfläche verwendet wird.

## DETAIL-LEVEL

Objekte und Texturen enthalten unterschiedliche visuelle Komplexitäten. Objekte mit hohem Detail-Level benötigen zur Darstellung eine höhere Prozessorleistung als Objekte mit niedrigem Detail-Level. Für eine bessere Leistung werden die Objekte, die sich dicht an der Kamera befinden, mit hohem Detail-Level gerendert, während die entfernteren Objekte mit niedrigem Detail-Level dargestellt werden.

## BEARBEITUNGSZIEHPUNKT

Dieser Begriff bezeichnet die Linien oder Kreise, an denen du Objekte verschieben kannst, wenn du das „Spielweltobjekt verschieben“- oder das „Spielweltobjekt drehen“-Tool wählst.

## TRANSPARENZ

Sie gibt an, wie solide (oder durchsichtig) eine Textur ist. Für gewöhnlich bezieht sich diese Angabe auf die gesamte Textur.

## DURCH ZWEI TEILBAR (IN BEZUG AUF DIE BILDGRÖSSE)

Die Größe eines Bildes muss durch Zwei teilbar sein: 128, 256, 512, 1024, 2048 usw.

## RABBITHOLE

Ein Gebäude, das Sims für eine Vielzahl von Aktivitäten (wie Kurse besuchen, zur Arbeit gehen, in die Schule gehen, eine Sportveranstaltung besuchen) aufsuchen. Sie können über den Bau-Modus auf einem Gemeinschaftsgrundstück errichtet werden.

## ZUCHTSTATION

Dabei handelt es sich um ein Objekt, das über *Die Sims 3* „Erstelle eine Welt“-Tool - Beta oder auf einem Grundstück (über BuyDebug) platziert wird und Objekte produziert, die Sims sammeln können, wie Schmetterlinge, Käfer, Fische, Edelsteine oder Metalle.

## WELT-LAYER

In *Die Sims 3* „Erstelle eine Welt“-Tool - Beta ist dies der Bereich, der angestrichen und geformt wird und auf dem Objekte, Bäume und Zuchtstationen platziert werden. In *Die Sims 3* ist dies der Bereich zwischen den Grundstücken.

# ZUCHTSTATIONEN- UND OBJEKTE-LISTE

Objekte, deren Zucht wahrscheinlicher ist, sind fett gedruckt.

## FISCH

Zuchtstation-Name	Mögliche Zuchtobjekte
Meer, Gewöhnlich 1	Schatztruhe, <b>Sardelle, Qualle</b> , Roter Hering, Kugelfisch, Lachs, <b>Schwertfisch</b>
Meer, Gewöhnlich 2	Schatztruhe, <b>Sardelle</b> , Qualle, Roter Hering, <b>Thunfisch</b> , Tragischer Clownfisch, Hai, <b>Hummer</b>
Meer, Ungewöhnlich 1	Schatztruhe, <b>Katzenfisch, Roter Hering</b> , Tragischer Clownfisch, <b>Thunfisch, Siamesischer Katzenfisch, Hai, Hummer</b>
Meer, Ungewöhnlich 2	Schatztruhe, <b>Qualle</b> , Roter Hering, <b>Kugelfisch</b> , Engelhai, <b>Schwertfisch</b>
Meer, Selten	Schatztruhe, Roter Hering, <b>Tragischer Clownfisch</b> , Kugelfisch, <b>Hai, Engelhai</b>
See, Gewöhnlich 1	Schatztruhe, <b>Elritze</b> , Goldfisch, <b>Forelle</b> , Roter Hering, Siamesischer Katzenfisch, <b>Schwarzer Goldfisch</b>
See, Gewöhnlich 2	Schatztruhe, <b>Elritze, Goldfisch</b> , Roter Hering, <b>Lachs</b> , Engelhai, Hummer
See, Ungewöhnlich 1	Schatztruhe, Goldfisch, <b>Forelle</b> , Roter Hering, <b>Piranha</b> , Hai, <b>Hummer</b>
See, Ungewöhnlich 2	Schatztruhe, <b>Katzenfisch, Forelle</b> , Roter Hering, Lachs, <b>Engelfisch</b>
See, Selten	Schatztruhe, Roter Hering, <b>Piranha</b> , Schwarzer Goldfisch, <b>Hai, Engelfisch</b> , Vampirfisch, Hummer
Roboterfisch	Schatztruhe, <b>Roter Hering, Schwarzer Goldfisch</b> , Vampirfisch, <b>Roboterfisch</b>
Fisch des Grauens/Friedhof	Schatztruhe, Roter Hering, Vampirfisch
Süßwasser-Zuweiser	Schatztruhe, Elritze, Goldfisch, Forelle, Roter Hering, Lachs
Salzwasser-Zuweiser	Schatztruhe, Sardelle, Qualle, Roter Hering, Thunfisch, Lachs, Schwertfisch, Tragischer Clownfisch

<b>Ägypten, Oase, Gewöhnlich</b>	Schatztruhe, <b>Frösche, Katzenfisch</b> , Roter Hering, Siamesischer Katzenfisch, <b>Krokodil</b>
<b>Ägypten, Oase, Selten</b>	Schatztruhe, Frösche, <b>Katzenfisch</b> , Roter Hering, <b>Siamesischer Katzenfisch, Krokodil</b>
<b>Ägypten, Fluss, Gewöhnlich</b>	Schatztruhe, <b>Katzenfisch</b> , Roter Hering, Siamesischer Katzenfisch, <b>Lachs, Krokodil</b>
<b>Ägypten, Fluss, Selten</b>	Schatztruhe, Katzenfisch, Roter Hering, <b>Siamesischer Katzenfisch, Lachs, Krokodil, Hummer</b>
<b>Ägypten, Mumienfisch</b>	Schatztruhe, Mumienfisch
<b>China, Gewöhnlich</b>	Schatztruhe, <b>Doitsu Koi</b> , Goldfisch, <b>Roter Hering, Kawarimono Koi</b> , Engelhai
<b>China, Ungewöhnlich</b>	Schatztruhe, Roter Hering, Kawarimono Koi, <b>Ochiba Koi, Schwarzer Goldfisch, Engelhai</b>
<b>China, Selten</b>	Schatztruhe, Roter Hering, <b>Kawarimono Koi, Ochiba Koi, Schwarzer Goldfisch, Tancho Koi, Drachenfisch</b>
<b>China, Koi 1</b>	Schatztruhe, Goldfisch, <b>Kawarimono Koi, Tancho Koi</b>
<b>China, Koi 2</b>	Schatztruhe, <b>Doitsu Koi, Ochiba Koi, Tancho Koi</b>
<b>China, Drachenfisch</b>	Schatztruhe, Tancho Koi, Drachenfisch
<b>Frankreich, Gewöhnlich 1</b>	Schatztruhe, <b>Frösche, Forelle, Roter Hering, Schnecken, Krebs</b>
<b>Frankreich, Gewöhnlich 2</b>	Schatztruhe, <b>Frösche, Forelle, Roter Hering, Schnecken, Krebs</b>
<b>Frankreich, Ungewöhnlich</b>	Schatztruhe, Frösche, <b>Forelle, Roter Hering, Schnecken, Krebs, Schwarzer Goldfisch</b>
<b>Frankreich, Selten</b>	Schatztruhe, Frösche, Roter Hering, <b>Schnecken, Krebs, Schwarzer Goldfisch</b>
<b>Frankreich, Froschteich</b>	Schatztruhe, <b>Frösche, Elritze</b>

# INSEKTEN

## SCHMETTERLINGE

<b>Motte</b>	Motte
<b>Monarchfalter</b>	Monarchfalter
<b>Schmetterlinge - Niedrig 1</b>	<b>Monarchfalter, Rot, Blau</b>
<b>Schmetterlinge - Niedrig 2</b>	<b>Monarchfalter, Gold, Grün</b>
<b>Schmetterlinge - Mittel 1</b>	Gold, <b>Rot</b> , Grün, <b>Violett</b>
<b>Schmetterlinge - Mittel 2</b>	<b>Gold</b> , Blau, <b>Silbern</b>
<b>Schmetterlinge - Hoch 1</b>	Rot, <b>Blau, Grün, Violett</b> , <b>Silbern</b> , Zebra
<b>Schmetterlinge - Hoch 2</b>	Gold, Rot, <b>Violett, Silber</b> , Zebra, Baumnymphe
<b>Schmetterlinge - Episch</b>	<b>Motte</b> , Monarchfalter, Gold, Rot, Blau, Grün, <b>Violett</b> , <b>Silbern</b> , Zebra, Baumnymphe
<b>Schmetterlinge - Silber</b>	Silbern
<b>Schmetterlinge - Zebra</b>	Zebra
<b>Schmetterlinge - Baumnymphe</b>	Baumnymphe
<b>China - Bambusfalter</b>	Bambusfalter
<b>China - Gelbgebändeter Schmetterling</b>	Gelbgebändeter Schmetterling, <b>Grün</b>
<b>China - Gemischt</b>	Gelbgebändeter Schmetterling, <b>Bambusfalter</b>
<b>Ägypten - Grabmotte</b>	Grabmotte, <b>Motte</b>
<b>Ägypten - Kleopatra-Falter</b>	Kleopatra-Falter, <b>Monarchfalter</b>
<b>Ägypten - Gemischt</b>	Grabmotte, Kleopatra-Falter, Motte, <b>Monarchfalter</b>
<b>Frankreich - Baumfalter</b>	Baumfalter, <b>Gold</b>
<b>Frankreich - Leuchtend</b>	<b>Baumfalter</b> , Leuchtend

## KÄFER

<b>Kakerlake</b>	Kakerlake	
<b>Marienkäfer</b>	Marienkäfer	
<b>Japan</b>	Japankäfer	
<b>Wasserkäfer</b>	Wasserkäfer	
<b>Leuchtkäfer</b>	Leuchtkäfer	
<b>Nashornkäfer</b>	Nashornkäfer	
<b>Hirschkäfer</b>	Japankäfer, Hirschkäfer	
<b>Gepunktet</b>	Marienkäfer, Gepunkteter Käfer	
<b>Trilobit</b>	<b>Wasserkäfer</b> , Trilobit	
<b>Regenbogenkäfer</b>	<b>Leuchtkäfer</b> , Regenbogenkäfer	
<b>Alle</b>	<b>Marienkäfer</b> , <b>Kakerlake</b> , Japan, Wasserkäfer, Leuchtkäfer, Nashornkäfer, Hirschkäfer, Gepunkteter Käfer, Trilobit, Regenbogenkäfer	
<b>Die Sims 3 Reiseabenteuer</b>	<b>Ägypten - Skarabäus</b>	Skarabäus, <b>Marienkäfer</b>
	<b>China - Raubwanze</b>	Raubwanze, <b>Wasserkäfer</b>
	<b>Frankreich - Großer Eichenbock</b>	<b>Großer Eichenbock</b> , Leuchtkäfer

# STEINE, EDELSTEINE UND METALLE

## METALLE

<b>Eisen</b>	<b>Eisen</b> , Silber, Gold
<b>Silber</b>	Eisen, <b>Silber</b> , Gold
<b>Gold</b>	Eisen, Silber, <b>Gold</b>
<b>Eisen/Silber/Gold</b>	Eisen, Silber, Gold
<b>Palladium</b>	Eisen, Silber, Gold, <b>Palladium</b>
<b>Plutonium</b>	Silber, Gold, Palladium, <b>Plutonium</b>
<b>Ägypten - Kupfer</b>	Silber, Gold, <b>Kupfer</b> , Mumitorium
<b>Ägypten - Mumitorium</b>	Eisen, Kupfer, Mumitorium
<b>Ägypten - Wenig Gemischt</b>	Eisen, Silber, Gold, <b>Kupfer</b> , Mumitorium
<b>Ägypten - Viel Gemischt</b>	<b>Gold</b> , Palladium, Kupfer, Mumitorium
<b>China - Platin</b>	Kupfer, Silber, <b>Platin</b>
<b>China - Quecksilber</b>	Silber, Plutonium, <b>Quecksilber</b>
<b>China - Wenig Gemischt</b>	<b>Kupfer, Silber, Gold</b> , Palladium, <b>Quecksilber</b> , Platin
<b>China - Viel Gemischt</b>	Gold, Plutonium, <b>Quecksilber</b> , Platin
<b>Frankreich - Titanium</b>	Titan
<b>Frankreich - Iridium</b>	Iridium
<b>Frankreich - Wenig Gemischt</b>	Silber, Gold, <b>Titan</b> , Iridium
<b>Frankreich - Viel Gemischt</b>	Gold, Palladium, Titan, <b>Iridium</b>
<b>Kompodium</b>	Kompodium
<b>Supernovium</b>	Supernovium

Die Sims 3 Reiseabenteuer

## STEINE

<b>Kleiner Meteorit</b>	Kleiner Meteorstein
<b>Mittlerer Meteorit</b>	Mittlerer Meteorstein
<b>Kleine/Mittlere Meteoriten</b>	Kleiner Meteorstein, Mittlerer Meteorstein
<b>Große Meteoriten</b>	Kleiner Meteorstein, Mittlerer Meteorstein, Großer Meteorstein

## EDELSTEINE

<b>Edelsteine Aquamarin</b>	Aquamarin
<b>Edelsteine Niedrig 5x</b>	Aquamarin, Smaragd, Gelber Saphir, Diamant
<b>Edelsteine Niedrig 3x</b>	Rauchquarz, Rubin, Gelber Saphir, Tansanit
<b>Edelsteine Mittel 1</b>	Aquamarin, Rauchquarz, Diamant, Regenbogenstein
<b>Edelsteine Mittel 2</b>	Smaragd, Rubin, Gelber Saphir, Tansanit, Regenbogenstein
<b>Edelsteine Hoch</b>	Gelber Saphir, Tansanit, Diamant, Schillernder Prachtedelstein
<b>Edelsteine Episch</b>	Rubin, Tansanit, Diamant, Pinker Diamant
<b>Ägypten - Alabaster</b>	<b>Alabaster</b> , Rauchquarz
<b>Ägypten - Türkis</b>	<b>Türkis</b> , Aquamarin, Tansanit
<b>Ägypten - Gemischt</b>	<b>Alabaster</b> , <b>Türkis</b> , <b>Quarz</b> , Aquamarin, Rauchquarz, Regenbogenstein
<b>China - Lapislazuli</b>	Lapislazuli, <b>Smaragd</b>
<b>Frankreich - Citrin</b>	Amethyst, <b>Citrin</b> , Gelber Saphir, Pinker Diamant
<b>Frankreich - Opal</b>	<b>Amethyst</b> , Opal
<b>Frankreich - Gemischt</b>	<b>Amethyst</b> , Citrin, Opal
<b>Quarz</b>	<b>Quarz</b> , Diamant, Regenbogenstein
<b>Tiberium - Niedrig</b>	<b>Quarz</b> , Tiberium, Aquamarin
<b>Tiberium - Hoch</b>	Quarz, <b>Tiberium</b> , Tansanit, Schillernder Prachtedelstein
<b>Seelenfrieden</b>	<b>Seelenfrieden</b> , Diamant, Regenbogenstein
<b>Druse</b>	<b>Druse</b> , Septeria
<b>Druse + Septeria</b>	Druse, Septeria
<b>Septeria</b>	Druse, <b>Septeria</b>

## SAMEN- UND PFLANZENVORKOMMEN

<b>Gewöhnlich 1</b>	Hoch Gewöhnlich, Niedrig Ungewöhnlich, Null Selten	Hohe Zuchtfrequenz, Qualität: Durchschnittlich
<b>Gewöhnlich 2</b>	Hoch Gewöhnlich, Mittel Ungewöhnlich, Null Selten	Hohe Zuchtfrequenz, Qualität: Durchschnittlich+
<b>Gewöhnlich 3</b>	Hoch Gewöhnlich, Niedrig Ungewöhnlich, Niedrig Selten	Mittlere Zuchtfrequenz, Qualität: Gut
<b>Gewöhnlich 4</b>	Hoch Gewöhnlich, Niedrig Ungewöhnlich, Niedrig Selten	Niedrige Zuchtfrequenz, Qualität: Ausgezeichnet
<b>Ungewöhnlich 1</b>	Mittel Gewöhnlich, Mittel Ungewöhnlich, Null Selten	Hohe Zuchtfrequenz, Qualität: Durchschnittlich
<b>Ungewöhnlich 2</b>	Niedrig Gewöhnlich, Hoch Ungewöhnlich, Null Selten	Mittlere Zuchtfrequenz, Qualität: Gut
<b>Ungewöhnlich 3</b>	Null Gewöhnlich, Hoch Ungewöhnlich, Niedrig Selten	Niedrige Zuchtfrequenz, Qualität: Ausgezeichnet
<b>Selten 1</b>	Niedrig Gewöhnlich, Mittel Ungewöhnlich, Mittel Selten	Mittlere Zuchtfrequenz, Qualität: Gut
<b>Selten 2</b>	Null Gewöhnlich, Mittel Ungewöhnlich, Mittel Selten	Mittlere Zuchtfrequenz, Qualität: Gut
<b>Selten 3</b>	Null Gewöhnlich, Niedrig Ungewöhnlich, Hoch Selten	Niedrige Zuchtfrequenz, Qualität: Ausgezeichnet
<b>Speziell 1</b>	Niedrig Gewöhnlich, Niedrig Ungewöhnlich, Niedrig Selten, Niedrig Speziell	Mittlere Zuchtfrequenz, Qualität: Gut
<b>Speziell 2</b>	Null Gewöhnlich, Niedrig Ungewöhnlich, Niedrig Selten, Mittel Speziell	Mittlere Zuchtfrequenz, Qualität: Gut
<b>Speziell 3</b>	Null Gewöhnlich, Null Ungewöhnlich, Niedrig Selten, Mittel Speziell	Niedrige Zuchtfrequenz, Qualität: Ausgezeichnet

<b>China 1</b>	Niedrig Gewöhnlich, Hoch Ungewöhnlich, Mittel Selten	Hohe Zuchtfrequenz, Qualität: Gut
<b>China 2</b>	Null Gewöhnlich, Mittel Ungewöhnlich, Mittel Selten, Niedrig Speziell	Hohe Zuchtfrequenz, Qualität: Ausgezeichnet
<b>Ägypten 1</b>	Niedrig Gewöhnlich, Hoch Ungewöhnlich, Mittel Selten	Hohe Zuchtfrequenz, Qualität: Gut
<b>Ägypten 2</b>	Null Gewöhnlich, Mittel Ungewöhnlich, Mittel Selten, Niedrig Speziell	Hohe Zuchtfrequenz, Qualität: Ausgezeichnet
<b>Frankreich 1</b>	Hoch Gewöhnlich, Niedrig Ungewöhnlich	Hohe Zuchtfrequenz, Qualität: Gut
<b>Frankreich 2</b>	Mittel Gewöhnlich, Mittel Ungewöhnlich	Hohe Zuchtfrequenz, Qualität: Gut
<b>Frankreich 3</b>	Mittel Gewöhnlich, Mittel Ungewöhnlich, Niedrig Speziell	Hohe Zuchtfrequenz, Qualität: Ausgezeichnet
<b>Frankreich 4</b>	Niedrig Gewöhnlich, Mittel Ungewöhnlich, Niedrig Selten, Niedrig Speziell	Hohe Zuchtfrequenz, Qualität: Ausgezeichnet

## PFLANZENSELTENHEIT

<b>Tomatenstrauch</b>	Gewöhnlich
<b>Apfelbaum</b>	Gewöhnlich
<b>Weinrebe</b>	Gewöhnlich
<b>Kopfsalatpflanze</b>	Gewöhnlich
<b>Zwiebelpflanze</b>	Ungewöhnlich
<b>Kartoffelpflanze</b>	Ungewöhnlich
<b>Wassermelonenspflanze</b>	Ungewöhnlich
<b>Limonenbaum</b>	Ungewöhnlich
<b>Paprikapflanze</b>	Selten
<b>Knoblauchpflanze</b>	Selten
<b>Blume des Lebens-Busch</b>	Speziell
<b>Geldbaum</b>	Speziell
<b>Pflanze des Lebens</b>	Speziell
<b>Flammenfrucht</b>	Speziell
<b>Cherimola-Weinrebe</b>	Gewöhnlich
<b>Renoit-Weinrebe</b>	Gewöhnlich
<b>Avornalino-Weinrebe</b>	Ungewöhnlich
<b>Meloire-Weinrebe</b>	Ungewöhnlich
<b>Gralladina-Weinrebe</b>	Selten
<b>Cranerlet Nuala-Weinrebe</b>	Selten
<b>Granatapfelbaum</b>	Ungewöhnlich
<b>Pflaumenbaum</b>	Ungewöhnlich
<b>Pomelobaum</b>	Selten
<b>Kirschbaum</b>	Selten

# EMPFOHLENE OBJEKTE NACH GRUNDSTÜCKSTYP

## WOHNGRUNDSTÜCKE

Grundstückstyp	Beschreibung	Für optimale Funktionalität empfohlene Objekte	Empfohlene Objekte
<b>Wohngrundstück Nicht definiert</b>	Normales Wohngrundstück	Bett, Kühlschrank, Herd, Küchentheke, Tisch, Stuhl, Toilette, Dusche oder Badewanne, Waschbecken, Rauchmelder, Lampen, Tapete, Fußboden, Dach	Spiegel, Bücherregal, Kommode, Spaßobjekt (Fernseher, Gitarre, Computer etc.)
<b>Wohngrundstück Nur Einwohner</b> <i>(Die Sims 3 Reiseabenteuer)</i>	Wohngrundstück, auf dem nur Einwohner leben können		
<b>Wohngrundstück Kaufbares Grundstück</b> <i>(Die Sims 3 Reiseabenteuer)</i>	Wohngrundstück an einem Urlaubsort, das dein Sim kaufen kann		

## SCHAUPLÄTZE/GEMEINSCHAFTSGRUNDSTÜCKE

Grundstückstyp	Beschreibung	Für optimale Funktionalität erforderliche Objekte	Empfohlene Objekte
<b>Kunstgalerie</b>	Ein Ort, um Kunst zu bewundern	Gemälde und Skulpturen	Entfällt
<b>Friedhof</b>	Hier befinden sich die Grabsteine und Urnen verschiedener Sims.	Mausoleum-Rabbithole (damit Sims halbtags als Spezialist/in für Beisetzungen arbeiten können), Urne	Entfällt
<b>Angelplatz</b>	Ein Ort zum Angeln	Wasser	Picknicktisch, Grill
<b>Strand</b>	Hier findet der Kochwettbewerb statt.	Strandobjekt (Sonnenschirm)	Grill
<b>Bibliothek</b>	Ein Ort, um Bücher zu lesen	Bücherregal	Computer

<b>Fitnesscenter</b>	Ein Ort zum Trainieren	Sportgerät (Hantelbank, Laufband)	Stereoanlage, Fernseher, Pool
<b>Schwimmbad</b>	Ein Ort zum Schwimmen	Pool	Entfällt
<b>Kleiner Park</b>	Hier finden der Kochwettbewerb und das Schachturnier statt. Der Kleine Park ist nicht so gut besucht wie der Große Park.	Parkbank, Picknicktisch	Grill, Schaukel, Schachbrett
<b>Großer Park</b>	Hier finden der Kochwettbewerb und das Schachturnier statt. Der Große Park ist besser besucht als der Kleine Park.		
<b>Verschiedenes-Besucher</b>	Dieses Gemeinschaftsgrundstück ist frei erweiterbar. Sims verwenden jede Art von Objekten.	Keine	Entfällt
<b>Verschiedenes - Keine Besucher</b>	Ein rein aus ästhetischen Gründen erstelltes Grundstück. Sims halten sich hier nicht auf.	Keine	Entfällt

## IM BASISSPIEL VERBORGENE GRUNDSTÜCKSARTEN

Greifst du im Spiel oder im Modus „In Spiel bearbeiten“ auf „Stadt bearbeiten“ zu, kannst du den Grundstückstyp (Wohn- oder Geschäftsgrundstück) und den Grundstücks-Untertyp (Fitnesscenter, Friedhof etc.) ändern. Die unten aufgeführten Grundstücke sind nicht zugänglich, wenn du den Grundstücks-Untertyp geändert hast. Du kannst sie nur in *Die Sims 3* „Erstelle eine Welt“-Tool - Beta festlegen.

<b>Wellnesscenter</b>	Der Ort für das Wellnesscenter-Rabbithole. Sims können halbtags als Wellnesscenter-Spezialist/in oder Rezeptionist/in arbeiten.	Wellnesscenter-Rabbithole	Entfällt
<b>Restaurant</b>	An diesem Ort kann sich das Bistro befinden, wo Sims der Gastronomie-Karriere folgen können.	Bistro-Rabbithole	Entfällt
<b>Kleines Geschäft</b>	Ein allgemeiner Ort für ein beliebiges Rabbithole	Jedes Rabbithole	Entfällt
<b>Großes Geschäft</b>	Diesen Ort kannst du verwenden, um mehrere Rabbitholes auf dem gleichen Grundstück zu platzieren.	Mehrere Rabbitholes	Entfällt
<b>Krankenhaus</b>	Dieser Ort ist für das Krankenhaus vorgesehen, wo Sims der Medizin-Karriere folgen können.	Krankenhaus-Rabbithole	Entfällt
<b>Theater</b>	Hier sollte sich das Theater befinden. Sims können der Musik-Karriere folgen.	Theater-Rabbithole	Entfällt
<b>Stadion</b>	Auf diesem Gemeinschaftsgrundstück wird das Stadion platziert. Hier können Sims der Profisportler-Karriere folgen sowie Konzerte und Sportwettkämpfe veranstalten.	Stadion-Rabbithole	Entfällt
<b>Rathaus</b>	Das ist das Gemeinschaftsgrundstück für das Rathaus. Hier können Sims der Politik-Karriere folgen. Außerdem finden hier Demonstrationen statt.	Rathaus-Rabbithole	Entfällt

## DIE SIMS 3 REISEABENTEUER-GRUNDSTÜCKE

Diese Grundstücke sind nur verfügbar, wenn du *Die Sims 3 Reiseabenteuer* installiert hast.

<b>Markt</b>	Hier können Sims ortsspezifische Objekte kaufen. Der Markt ist besser besucht als der Kleine Markt.	Beliebige Kasse	Entfällt
<b>Kleiner Markt</b>	Hier können Sims ortsspezifische Objekte kaufen. Der Markt ist besser besucht als der Kleine Markt.	Beliebige Kasse	Entfällt
<b>Akademie</b>	Hier können Sims ihre Kampfkunst verbessern.	Trainingspuppe oder Schlagbretthalter	Trainingsbank, Laufband
<b>Nektarium</b>	Hier können Sims Nektar kaufen.	Nektariumskasse	Nektarpresse
<b>Chinesischer Garten</b>	Auf diesem Grundstück können Sims entspannenden Tätigkeiten nachgehen.	Meditationsobjekte (Stein des Gelehrten, Teleskop, Bücherregale)	Schlagbretthalter
<b>Basiscamp</b>	Die Heimat deines Sims an einem Urlaubsort.	Zelte, Kochobjekte, Toiletten, Jobtafel	Betten, Spaßobjekte
<b>Berühmte Gruft</b>	Dieser Ort sollte für eine Gruft verwendet werden (kein Rabbithole oder Schauplatz), die anderen Spielern leicht zugänglich ist. Sie wird in der Kartenansicht durch eine Kartenmarkierung dargestellt.	Gruftobjekte (unter BuyDebug)	Entfällt
<b>Verborgene Gruft</b>	Dieser Ort sollte für eine Gruft verwendet werden (kein Rabbithole oder Schauplatz), die du vor anderen Spielern verbergen möchtest. In der Kartenansicht wird keine Kartenmarkierung angezeigt.	Gruftobjekte (unter BuyDebug)	Entfällt

ES WERDEN DAS AKZEPTIEREN DER ENDBENUTZERLIZENZ, EINE INTERNETVERBINDUNG, EIN EA-KONTO, DIE REGISTRIERUNG DEINES SPIELS MIT DEM EINEM *DIE SIMS 3* PC-SPIEL BEILIEGENDEN REGISTRIERUNGSCODE, *DIE SIMS 3* SOWIE DAS AKTUELLE PATCH-UPDATE ZUM SPIELEN BENÖTIGT. DIESER CODE KANN NUR VON EINEM NUTZER REGISTRIERT UND NICHT ÜBERTRAGEN WERDEN. EA-ONLINE-NUTZUNGSBEDINGUNGEN UND FEATURE-UPDATES SIND ERHÄLTICH UNTER [www.ea.com](http://www.ea.com). FÜR DIE ONLINE-REGISTRIERUNG MUSST DU MINDESTENS 14 JAHRE ALT SEIN. EA STELLT GGF. ZUSÄTZLICHE INHALTE BZW. UPDATES KOSTENLOS ZUR VERFÜGBAR, SOFERN DIESE VERFÜGBAR SIND. EA KANN DIE BONUS-INHALTE MIT EINER FRIST VON 30 TAGEN NACH BEKANNTGABE AUF [www.ea.com](http://www.ea.com) EINSTELLEN.

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, The Sims, and The Sims 3 logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. RenderWare is a trademark or registered trademark of Criterion Software Ltd. Portions of this software are Copyright 1998-2009 Criterion Software Ltd. and its Licensors. All other trademarks are the property of their respective owners.

Uses Granny Animation. Copyright © 1999-2009 by RAD Game Tools, Inc.

