



CRÉÉZ VOTRE MONDE
BÉTA

LICENCE UTILISATEUR FINAL DES OUTILS ET MATÉRIELS D'EA

Electronic Arts Inc., ainsi que ses filiales, sociétés affiliées et concédants de licence (collectivement dénommés "EA"), vous concèdent une licence non exclusive et incessible vous permettant de télécharger et/ou installer et utiliser une copie de l'outil logiciel ("Outil") et/ou des matériels (les "Matériels") (collectivement dénommés les "Outils et Matériels") à des fins exclusives d'utilisation personnelle et non commerciale en rapport avec les produits d'EA, conformément aux conditions énoncées ci-dessous.

EA détient l'intégralité des droits sur les Outils et Matériels. Vous n'êtes pas autorisé à modifier les marques ou logos d'EA ni à modifier ou supprimer aucune des marques ou des mentions de copyright d'EA comprises dans ou accompagnant les Outils et Matériels ou les produits d'EA. Votre droit d'utilisation des Outils et Matériels se limite à la licence concédée ci-dessus et vous ne pouvez copier, afficher, distribuer, exécuter, publier, modifier, utiliser les Outils et Matériels ni créer des œuvres à partir des Outils et Matériels d'aucune autre manière. Sans limiter la portée de la phrase qui précède, vous ne pouvez modifier, effectuer des opérations d'ingénierie inverse sur, désassembler, concéder une licence sur, transférer, distribuer les Outils, créer des œuvres à partir des Outils, vendre les Outils ou utiliser les Outils et Matériels pour servir un quelconque but commercial. Sans limiter la portée de ce qui précède, vous ne pouvez utiliser les Outils et Matériels pour promouvoir un autre produit ou une autre activité, ou sur un quelconque autre site qui exploite ou fait la promotion d'un émulateur de serveur.

Vous pouvez inclure sur votre site web personnel non commercial, à des fins d'utilisation non commerciale par la communauté de fans des produits d'EA, des matériels créés à l'aide des Outils et Matériels, étant entendu que, dans ce cas, vous devrez également faire figurer la mention suivante sur la ou les pages web de votre site où se trouvent ces matériels : "Ce site n'est pas soutenu par ni affilié à Electronic Arts ou ses concédants de licence. Les marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Copyright du contenu des jeux et des matériels, Electronic Arts Inc. et ses concédants. Tous droits réservés." Vous devrez vous abstenir de déclarer que votre site est soutenu ou approuvé par ou affilié à EA ou ses concédants ou que tout autre contenu de votre site est soutenu par ou affilié à EA ou ses concédants.

CES OUTILS ET MATÉRIELS SONT FOURNIS "EN L'ÉTAT" SANS AUCUNE GARANTIE D'AUCUNE SORTE, NI EXPRESSE, NI IMPLICITE. EA DÉCLINE EXPRESSÉMENT TOUTE GARANTIE D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER, DE QUALITÉ MARCHANDE OU D'ABSENCE DE CONTREFAÇON.

TOUTE UTILISATION QUE VOUS CHOISISSEZ DE FAIRE DES OUTILS ET MATÉRIELS EST ENTIÈREMENT À VOS RISQUES. EA NE GARANTIT PAS QUE CES OUTILS ET MATÉRIELS NE CAUSERONT PAS DE DOMMAGES À VOTRE INSTALLATION INFORMATIQUE, VOTRE RÉSEAU, VOS LOGICIELS ET AUTRES ÉLÉMENTS TECHNOLOGIQUES.

EA NE FOURNIRA PAS D'ASSISTANCE POUR CES OUTILS ET MATÉRIELS. MERCI DE NE PAS APPELER LE SERVICE D'ASSISTANCE CLIENT D'EA ET DE NE PAS LUI ENVOYER D'EMAILS AU SUJET DE CES OUTILS ET MATÉRIELS, PUISQUE EA NE SERA PAS EN MESURE DE RÉPONDRE À CES DEMANDES DE RENSEIGNEMENTS.

EA NE SERA JAMAIS REDEVABLE DE DOMMAGES-INTÉRÊTS AU TITRE DE DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, ACCESSOIRES OU PARTICULIERS, NI REDEVABLE DE DOMMAGES-INTÉRÊTS PUNITIFS OU AUTRES QUELS QU'ILS SOIENT, RELATIFS OU CONSÉCUTIFS À LA PRÉSENTE LICENCE, MÊME SI EA A ÉTÉ INFORMÉE DE L'ÉVENTUALITÉ DE TELS DOMMAGES.

EA SE RÉSERVE LE DROIT D'INTERROMPRE LA MISE À DISPOSITION DE CES OUTILS ET MATÉRIELS OU DE LES MODIFIER, À TOUT MOMENT, SANS ÊTRE TENUE D'AUCUNE OBLIGATION ENVERS QUICONQUE.

Si EA vous en fait la demande, vous vous engagez à défendre et garantir EA contre toutes responsabilités, réclamations et frais, y compris les honoraires d'avocat, consécutifs à un non-respect de votre part de la présente Licence et/ou à votre utilisation ou à une utilisation à mauvais escient de votre part des Outils et Matériels.

EA peut rendre disponible les Outils et Matériels sur son ou ses sites situé(s) aux États-Unis et/ou au Canada et/ou dans l'Union européenne. Il vous incombe de connaître et de respecter les lois fédérales, nationales et régionales susceptibles de s'appliquer à votre utilisation des Outils et Matériels dans votre région. En téléchargeant des Outils et Matériels, vous garantissez ne pas vous trouver dans un pays placé sous embargo par les États-Unis et/ou le Canada et/ou l'Union européenne ou ses États membres, ni exporter les Outils et Matériels vers un tel pays sous embargo ou au profit d'une personne proscriée par les États-Unis et/ou le Canada et/ou l'Union européenne ou ses États membres.

EA peut retirer la présente licence ou y mettre fin à tout moment, pour quelque motif que soit ou sans motif, à son entière discrétion. Lorsque la licence prend fin, vous devez détruire ou retourner à EA tous les Outils et Matériels. La présente Licence est soumise au droit californien et à la loi des États-Unis sur le droit d'auteur (à l'exclusion des règles de conflit de lois) et constitue l'intégralité de l'accord passé entre EA et vous en ce qui concerne les Outils et Matériels.

SOMMAIRE

INSTALLER L'OUTIL	2
DÉMARRER L'OUTIL	2
COMMANDES PRINCIPALES	3
RACCOURCIS WINDOWS	3
RACCOURCIS DES OUTILS.....	3
BARRES D'OUTILS	4
DES MONDES À PORTÉE DE VOS MAINS !	5
CRÉER DE NOUVEAUX MONDES	5
MODIFICATION DE TERRAIN	6
SCULPTER LE TERRAIN	6
PEINDRE LE TERRAIN	6
ROUTAGE.....	8
NIVEAU DE LA MER.....	9
ROUTES ET TROTTOIRS	10
TERRAINS	12
AJOUTER DE NOUVEAUX TERRAINS.....	12
MODIFIER DANS LE JEU	13
OBJETS, EFFETS ET CRÉATEURS	14
PLACEMENT ET MANIPULATION DES OBJETS	14
EFFETS	15
CRÉATEURS	15
PARTAGE	15
UTILISER VOTRE MONDE DANS LE JEU.....	16
TRUCS ET ASTUCES.....	16
ASTUCES GÉNÉRALES.....	16
EMPLACEMENT DES TERRAINS ET ROUTAGE.....	16
PERFORMANCES	17
JOUABILITÉ ET ESTHÉTIQUE.....	17
ASTUCES TECHNIQUES	18
GLOSSAIRE	19
CRÉATEURS ET LISTES D'OBJETS	20
POISSONS	20
INSECTES.....	22
PIERRES, PIERRES PRÉCIEUSES ET MÉTAUX	23
RARETÉ DES GRAINES ET PLANTES.....	25
OBJETS RECOMMANDÉS PAR TYPE DE TERRAIN	28
TERRAINS RÉSIDENTIELS	28
ENDROITS/TERRAINS COMMUNAUTAIRES	28
TYPES DE TERRAIN CACHÉS DU JEU DE BASE	30

INSTALLER L'OUTIL

Pour installer l'outil *Les Sims 3 Créez votre monde ! - Beta* :

1. Allez sur le site de la communauté *Les Sims 3* à l'adresse www.thesims3.com.
2. Dans le menu déroulant Jeux situé en haut de la page, choisissez *Les Sims 3 Créez votre monde !*. Votre navigateur ouvre la page de *l'Outil Les Sims 3 Créez votre monde ! — Beta*.
3. Cliquez sur le bouton TELECHARGER MAINTENANT et suivez les instructions à l'écran.

REMARQUE : vous devez avoir enregistré un exemplaire du jeu *Les Sims 3, Les Sims 3 Edition Collector* ou *Les Sims 3 Destination Aventure* pour télécharger l'outil.

DÉMARRER L'OUTIL

Pour démarrer l'outil :

Les jeux sont situés dans le menu **Démarrer > Jeux** sous Windows Vista™ et le menu **Démarrer > Programmes** (ou **Tous les programmes**) sous les versions antérieures de Windows™.

COMMANDES PRINCIPALES

RACCOURCIS WINDOWS

COMMANDES GÉNÉRALES

Nouveau monde	Ctrl-N
Ouvrir le monde	Ctrl-O
Sauvegarder le monde	Ctrl-S
Annuler/Répéter l'action	Ctrl-Z/Ctrl-Y

COMMANDES DE LA CAMÉRA — SOURIS

Faire tourner/ Zoom — Déplacer



COMMANDES DE LA CAMÉRA — CLAVIER

Avancer/reculer/aller à gauche/aller à droite	Flèches en haut/en bas/à gauche/à droite
Déplacer vers le haut/bas	Q/F
Zoom avant/arrière	Num +/Num - ou W/S

REMARQUE : vous pouvez modifier la direction de la caméra si vous le souhaitez. Dans le menu Affichage, choisissez PARAMETRES DE LA CAMERA > COMMANDE DE LA CAMERA. Vous pouvez inverser la rotation horizontale et la rotation verticale.

RACCOURCIS DES OUTILS

COMMANDES GÉNÉRALES

Quitter l'outil actuel	Echap
Supprimer l'objet sélectionné	Suppr

OUTIL OBJET

Cloner le terrain sélectionné	Maj
Faire tourner (si l'objet est en mode Rotation)	Maj

OUTIL MODIFIER LA ROUTE

Inverser la sélection de l'objet Route	Ctrl
Déconnecter les objets connectés	Maj

OUTIL FAIRE TOURNER LA ROUTE

Faire tourner de 15 degrés	Maj
----------------------------	-----

OUTIL DÉPLACER LE TERRAIN

Faire tourner	Maj
---------------	-----

OUTIL PEINTURE DU TERRAIN

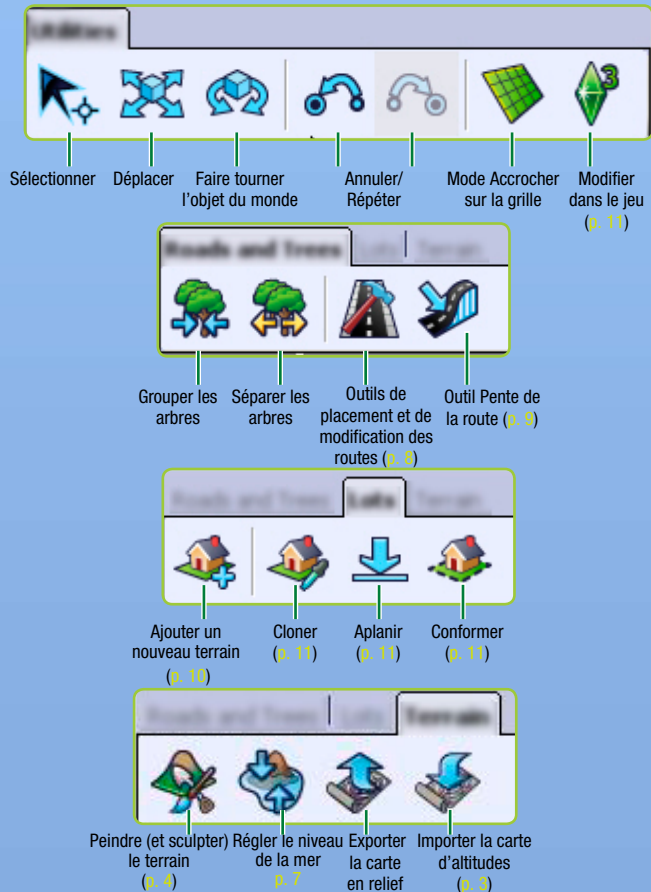
Mode Navigation	Alt
Peindre en lignes droites uniquement	Maj

REMARQUE : le mode Navigation est un très bon moyen d'éviter de peindre ou de sculpter accidentellement pendant que vous naviguez à proximité du panneau Rendu.

OUTIL PINCEAU DU TERRAIN

Mode Navigation	Alt
Augmenter/Réduire la taille du pinceau	Ctrl-PgUp/Ctrl-PgDn

BARRES D'OUTILS



DES MONDES À PORTÉE DE VOS MAINS !

Si vous aviez déjà l'impression de jouer le rôle de Dieu avec *Les Sims 3*, attendez un peu d'essayer cet outil ! *L'outil Les Sims 3 Créez votre monde ! — Beta* est un outil efficace vous permettant de créer et de personnaliser vos propres villes. C'est le même outil (avec quelques modifications) que celui qu'utilise notre équipe Conception du monde pour créer les villes que vous voyez dans le jeu de base ou le disque additionnel.

Les fenêtres de *L'outil Les Sims 3 Créez votre monde ! — Beta* sont modulables ; vous pouvez donc personnaliser la mise en page de l'outil pendant que vous travaillez. Néanmoins, les fenêtres reprennent leurs paramètres par défaut lorsque vous redémarrez l'outil.

De plus, cet outil est extensible ! Vous obtiendrez plus d'objets avec lesquels travailler à chaque fois que nous sortirons un disque additionnel, à condition que vous possédiez et installiez le disque additionnel.

CRÉER DE NOUVEAUX MONDES

Pour créer un nouveau monde :

1. Dans le menu Fichier, choisissez NOUVEAU MONDE. La fenêtre contextuelle Options du nouveau monde apparaît.
2. Cliquez sur le bouton Parcourir pour choisir un fichier d'image de terrain.
♦ Le fichier d'image de terrain est une carte en relief déterminant la taille et la forme de base du terrain.
3. Choisissez ensuite un climat désertique ou luxuriant (qui détermine les peintures de terrain disponibles par défaut dans votre monde), et définissez l'altitude maximale de la carte (Chaque fichier du répertoire Cartes en relief a un numéro dans son nom de fichier. Définissez votre carte en relief maximale sur ce numéro). Cliquez sur OK.

ASTUCE UTILISATEUR AVANCÉ : vous pouvez importer et exporter différentes cartes en relief pour créer/modifier vos terrains avec des programmes externes comme Adobe Photoshop ou World Machine, etc. Les fichiers de cartes en relief doivent être une image .PNG à échelle de gris 16 bits de l'un des formats suivants : 256x256, 512x512, 1024x1024 ou 2048x2048.

MODIFICATION DE TERRAIN

Que vous souhaitiez ajouter des montagnes ou des vallées, de l'herbe ou de l'asphalte, les outils du terrain vous permettent de façonner (et colorer) votre monde.



SCULPTER LE TERRAIN

Erigez des montagnes, creusez des vallées, sculptez des falaises et bien d'autres choses.

Pour sculpter le terrain :

1. Cliquez sur l'onglet TERRAIN puis choisissez l'option Outil Modification du terrain.
2. Sur le côté droit de l'écran, cliquez sur le bouton SCULPTER.
3. Choisissez un type de pinceau correspondant à la forme que vous souhaitez effectuer.
4. Réglez les paramètres du pinceau si nécessaire.
5. Déplacez le curseur sur l'endroit que vous souhaitez sculpter puis cliquez sur le bouton de la souris et maintenez-le enfoncé tout en déplaçant le pinceau sur le terrain.

PARAMÈTRES DU PINCEAU DE SCULPTURE

Taille	Déterminez l'étendue de la zone concernée par votre action.
Dureté	Définissez comment l'action sélectionnée affecte la zone. Plus la dureté est importante, plus l'action est amplifiée.
Atténuation	Plus l'atténuation est importante, plus l'effet ou l'action se réduit progressivement vers les bords du pinceau.

AFFICHER LE TERRAIN NON ROUTABLE

Cette option vous indique les zones escarpées du terrain qui doivent être peintes avec de la peinture Sims non routable (voir *Routage* p. 5). Veuillez noter que même s'il est recommandé de peindre l'eau en non routable, vous n'êtes pas obligé de le faire.



PEINDRE LE TERRAIN

Ajoutez de la terre, du sable, des dalles, de l'herbe, du béton et bien plus encore ! Ajoutez au maximum huit peintures de terrain différentes par bloc (section) de monde pour que votre monde s'exécute sans problème. Pour voir les sections du monde, allez dans Affichage > Afficher les limites des blocs. Vous pouvez modifier la distance du nombre de sections dont vous voyez le rendu en niveau de détail élevé en allant dans Affichage > Paramètres de la caméra et en changeant la distance de transition du niveau de détail.

Pour peindre votre terrain :

1. La section Peinture de la fenêtre de l'outil Modification du terrain contient quelques paramètres par défaut en fonction du type de terrain choisi lorsque vous avez commencé votre monde. Si vous souhaitez ajouter une autre peinture, cliquez sur AJOUTER pour ouvrir la fenêtre contextuelle et choisir une texture de terrain spécifique. Pour cela, cliquez sur le bouton Parcourir et sélectionnez la texture désirée (ex : sable, terre, béton, etc.).
2. Choisissez ensuite le type de terrain à partir du menu déroulant. Ce paramètre détermine le type d'effets sonores produits lorsque les Sims marchent sur le terrain sélectionné.

ASTUCE UTILISATEUR AVANCÉ : vous pouvez également créer vos propres peintures de terrain ! Créez simplement un fichier .tga ou .dds dans lequel la taille de l'image est une puissance de deux, avec une taille maximale de 1024 x 1024 pixels et une résolution de 72 pixels par pouce. Assurez-vous de ne pas réutiliser le même nom pour plusieurs textures car l'Outil Les Sims 3 Créez votre monde ! - Beta n'en reconnaîtra qu'une.

En plus de modifier la taille et l'atténuation dans vos paramètres de pinceau lors de la peinture du terrain, vous pouvez aussi régler les paramètres suivants :

Peinture automatique Sélectionnez les peintures de terrain de manière à ce qu'elles peignent automatiquement différentes hauteurs. La caractéristique Peinture automatique du terrain utilise la couleur de base (le niveau du terrain par défaut) et le suivant (niveau du terrain par défaut 2) pour peindre le terrain automatiquement en fonction de la hauteur. La hauteur la plus grande est peinte avec la texture de terrain par défaut 2.

Mode Niveau individuel Peignez en fonction de la hiérarchie des peintures dans votre fenêtre. Les peintures situées en bas de la liste sont ajoutées au dessus des peintures plus proches du haut. Dans ce mode, vous pouvez également définir le niveau de couleur. S'il est défini sur 0, vous effacez la couleur sélectionnée. Sur 255, l'intensité maximale de cette couleur est utilisée. Sur un nombre entre 0 et 255, cela mélange la peinture du terrain avec ce sous quoi la peinture se trouve et la couleur de peinture sélectionnée. Vous obtenez des résultats différents en fonction du canal alpha de la peinture de terrain.

Visualiser le niveau Affiche l'endroit où le niveau de peinture de terrain actuellement sélectionné se trouve dans le panneau Rendu, mais pas la couleur elle-même. En la sélectionnant, vous pouvez vous servir de cette option pour supprimer la peinture du terrain sur le niveau actuel à l'aide du pinceau du terrain lorsque cette case est cochée. Le niveau de terrain par défaut apparaît toujours sur toute la carte.

Forme Choisissez une forme de pinceau carrée ou circulaire.
Opacité Plus elle est élevée, moins vous pouvez voir à travers la peinture.
Opacité de routage Affiche ou masque les zones où les Sims et/ou la caméra ne peuvent pas se déplacer.

Cette flèche sous les paramètres du pinceau sauvegarde les paramètres de pinceau actuels vers la fenêtre Pinceaux juste au-dessus. Vous pouvez sauvegarder une partie d'entre eux pour une utilisation ultérieure.

ASTUCE UTILISATEUR AVANCÉ : si vous décidez ensuite que vous n'aimez pas vraiment l'apparence de l'une de vos peintures de terrain, vous pouvez choisir un nouveau fichier pour remplacer le fichier actuel (ce qui modifie toutes les instances de l'ancienne texture dans votre monde). Vous pouvez également cliquer dessus avec le bouton droit de la souris dans la fenêtre du niveau des outils de peinture du terrain et sélectionner SUPPRIMER. Toutes les instances de cette peinture sont également supprimées dans votre monde.

ASTUCE UTILISATEUR AVANCÉ : vous pouvez importer et exporter des niveaux de peinture du terrain. Cela vous permet de peindre une image à échelle de gris dans un programme d'illustration graphique puis de la réimporter dans votre monde. **Pour importer/exporter un niveau de peinture du terrain**, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la peinture du terrain dans la fenêtre Niveaux de peinture du terrain et choisissez IMPORTER ou EXPORTER. **Pour visualiser au préalable votre exportation d'un niveau particulier**, cliquez sur la case à cocher Visualiser le niveau.

ROUTAGE

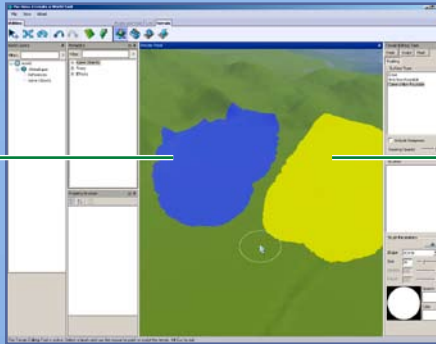
Le routage est un moyen de limiter les endroits où les Sims peuvent aller (marche, jogging, etc.) et où la caméra peut faire des panoramiques. Il fonctionne de la même manière que les outils de peinture du terrain.

SIMS

Vous pouvez déterminer où vos Sims peuvent aller et où ils ne le peuvent pas dans votre monde. Par exemple, vous pouvez vouloir empêcher les Sims d'aller dans les endroits où ils peuvent se retrouver coincés (comme les zones de forêts très denses), ou dans les endroits où cela serait étrange qu'ils aillent (ex : collines ou montagnes abruptes).

CAMÉRA

Vous pouvez souhaiter empêcher la caméra d'aller dans les endroits où vous n'avez pas envie que certaines choses se voient (comme le bord de votre monde). Veillez à ne créer aucun endroit où la caméra pourrait se coincer lorsque vous jouez.

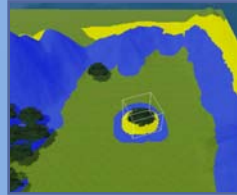


La zone bleue est celle où le routage des Sims n'est pas possible.

La zone jaune est celle où le routage de la caméra est impossible.



Cet écran montre une bonne utilisation de zone non-routable pour la caméra.



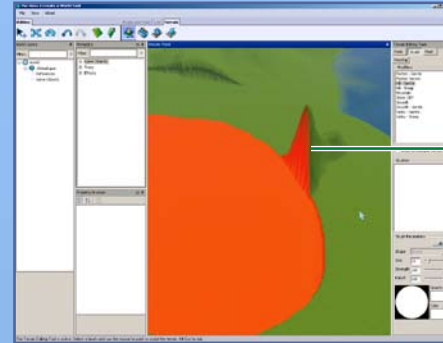
Cet écran est un mauvais exemple d'utilisation de la peinture Non-routable pour la caméra.

REMARQUE : vous ne pouvez pas définir le routage à l'intérieur des terrains.

- ◆ Vous pouvez modifier la forme et la taille du pinceau de routage pour les Sims et la caméra.

MASQUES

Ajoutez des masques à votre monde pour empêcher la peinture et la sculpture de la zone masquée. Cela fonctionne comme l'outil de peinture du terrain ; peignez simplement la zone que vous souhaitez masquer.

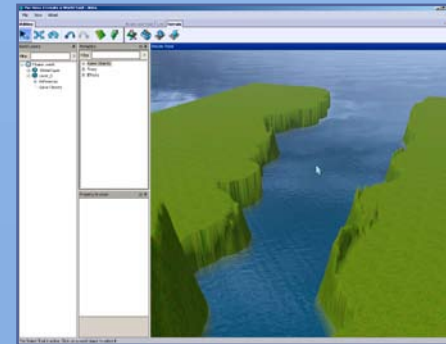


La zone en rouge est masquée et ne peut être modifiée.

NIVEAU DE LA MER

Votre mer avance trop loin et couvre trop de terre, ou votre monde est beaucoup trop sec ? Cet outil vous permet de définir à quel point le niveau de la mer est haut ou bas.

Pour régler le niveau de la mer, cliquez sur le bouton NIVEAU DE LA MER puis cliquez sur l'endroit de votre carte où vous souhaitez que la mer s'arrête. Toutes les zones sous ce niveau dans votre monde seront sous l'eau.



ROUTES ET TROTTOIRS

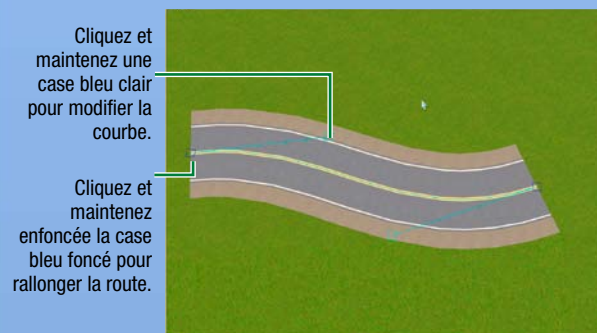
Les routes et trottoirs relient votre monde et ses Sims. Sans routes, vos Sims ne peuvent pas utiliser de voitures, vélos ou scooters. Vous pouvez créer des routes et des trottoirs ayant n'importe quelle forme ou pente imaginable.

Pour ajouter une route ou un trottoir :

1. Cliquez sur ROUTES. La fenêtre de l'outil Route s'ouvre alors sur votre carte.
2. Cliquez sur PLACER LA ROUTE (ou PLACER LE TROTTOIR) puis positionnez votre souris et cliquez à l'endroit où vous souhaitez commencer à dessiner votre route. Cela marque votre point de départ.
3. Faites glisser votre souris jusqu'au prochain point de votre route puis cliquez. Vous pouvez aussi la rallonger de nouveau à partir de ce point. Plus vous aurez de rallonges, plus vous pourrez manipuler votre route.

ASTUCE UTILISATEUR AVANCÉ : si vous maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris en faisant glisser la route vers l'extérieur, vous pouvez modifier la courbe de la route pendant que vous la placez. Relâchez le bouton de la souris pour créer un point d'ancrage, faites glisser la route jusqu'au prochain point, puis cliquez pour définir la route.

Pour déplacer une route (ou un trottoir), cliquez sur l'outil Déplacer l'objet du monde, puis cliquez ou faites glisser la case bleu foncé pour repositionner et étirer la route. Vous pouvez également cliquer et faire glisser les cases bleu clair pour modifier la courbe de la route.



Pour ajouter une intersection :

1. Cliquez sur ROUTES. La fenêtre de l'outil Route s'ouvre alors sur votre carte.
2. Cliquez sur PLACER L'INTERSECTION DE ROUTES (ou PLACER L'INTERSECTION DE TROTTOIRS).
3. Utilisez l'outil Déplacer l'objet du monde pour positionner l'intersection près de la fin de la route (ou du trottoir) à laquelle vous souhaitez la connecter. Elle est reliée une fois qu'elle « s'accroche » en place. Cela crée des lignes de passages piétons sur votre route.

REMARQUE : vous ne pouvez connecter des routes qu'à d'autres routes ou intersections de route et vous ne pouvez relier des trottoirs individuels qu'à d'autres trottoirs individuels ou intersections de trottoirs. Vous ne pouvez pas connecter une route à un trottoir individuel ou à une intersection de trottoirs.

REMARQUE : il est conseillé de placer vos intersections pendant le placement de vos routes. Vous ne pouvez pas ajouter d'intersection au milieu d'une route déjà existante. La manière la plus facile de le faire est de laisser un espace dans la route à l'endroit où vous souhaitez placer une intersection, finir de placer la ou les route(s) puis revenir en arrière et placer les intersections dans les espaces. Vous pouvez également supprimer une section de route et placer une intersection dans l'endroit vide puis reconnecter les routes.

REMARQUE : attention : si une de vos routes n'est pas connectée, les Sims sortiront de leur véhicule et marcheront jusqu'à la prochaine route, puis retourneront dans leur véhicule.

ROUTES EN PENTE

Si vos routes traversent des campagnes rudes (y compris des montagnes), vous aurez probablement besoin de routes en pente. Vous pouvez les lisser, limiter leur pente ou les aplanir. Chacune de ces actions sont décrites plus en détails ci-dessous.

Lisser

Rendez la route plus lisse sur un terrain rocailleux.

Limiter la pente de la route

Limitez la pente de votre route en saisissant un nombre de degrés dans la case Pente maximale.

Aplanir

Aplanit la route à la hauteur où vous cliquez.

Curseur

Appliquez vos modifications rapidement mais pas très précisément, ou plus lentement mais avec des résultats plus précis.

Vitesse/Qualité

Appliquez des modifications à une seule route ou à toutes les routes connectées. Appliquer les modifications à toutes les routes connectées garantit généralement une meilleure uniformité de vos routes.

Application

Déterminez comment votre route interagit avec le terrain adjacent. La largeur indique jusqu'à quelle distance de la route les modifications sont appliquées. Vous pouvez également choisir de lisser le terrain adjacent ou pas.

Pour appliquer ces paramètres, modifiez les paramètres désirés puis cliquez sur la partie de la route que vous souhaitez modifier.

ASTUCE UTILISATEUR AVANCÉ : vous pouvez modifier la texture des routes/trottoirs pour qu'elle corresponde à votre monde en créant des textures de route dans un programme externe.

TERRAINS

Vous devez placer des terrains pour que votre monde soit jouable. Vous pouvez placer des terrains commerciaux et résidentiels.

AJOUTER DE NOUVEAUX TERRAINS

Vous pouvez créer des terrains de n'importe quelle taille (jusqu'à 64 x 64) n'importe où dans le monde. Vous devez utiliser la caractéristique Modifier dans le jeu pour construire sur les terrains (voir p. 11).

REMARQUE : pensez à passer en mode Accrocher sur la grille lorsque vous placez des terrains. Pour vous aider, alignez les routes et alignez aussi les quartiers ; ainsi, ils sembleront plus cohérents et planifiés.

Pour ajouter un nouveau terrain :

1. Avant de pouvoir ajouter des terrains à votre monde, vous devez créer un nouveau niveau. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur MONDE dans la fenêtre Niveaux du monde puis choisissez AJOUTER UN NIVEAU.

REMARQUE : les niveaux sont fantastiques pour organiser votre monde : si vous avez beaucoup d'objets dans votre monde, il est beaucoup plus facile de trouver des objets spécifiques s'ils sont dans différents niveaux. Par exemple, si vous souhaitez sélectionner tous les arbres (ou terrains, ou routes) pour les supprimer et qu'ils sont tous sur un niveau, vous pouvez tout simplement supprimer le niveau. Cela facilite également le groupement des arbres. Les arbres sont groupés par type et par niveau. Si vous avez deux arbres du même type sur deux niveaux différents, ils seront groupés dans deux groupes séparés, ce qui est moins bon pour vos performances que de les avoir sur un seul niveau, groupés ensemble.

2. Cliquez sur le bouton Ajouter un nouveau terrain.
3. Cliquez sur un endroit dans le monde pour commencer à dessiner le premier côté de votre terrain puis cliquez à nouveau lorsque ce côté est de la longueur souhaitée.
4. Faites glisser la souris vers l'extérieur pour établir la taille totale du terrain puis cliquez à nouveau. Vous pouvez voir la taille des terrains en les dessinant en bas à droite de l'écran. La fenêtre contextuelle Informations sur le terrain apparaît.
♦ Si les lignes deviennent rouges, votre terrain ne peut pas être dessiné à cet endroit. Essayez de le faire plus petit ou recommencez-le ailleurs. Appuyez sur Echap et cliquez sur le bouton Ajouter un nouveau terrain pour recommencer à dessiner votre terrain.
5. Dans la fenêtre contextuelle, définissez le type de terrain et choisissez le sous-type de terrain (ex : lieu de pêche, plage ou cimetière). Vous placerez plus tard certains objets en modifiant le terrain dans le jeu (voir p. 10) afin que vos Sims puissent effectuer les activités appropriées.

REMARQUE : pour plus d'informations sur les objets que certains types de terrain nécessitent, consultez la page 11.

6. Définissez la valeur supplémentaire pour la propriété (elle est ajoutée au coût du terrain ; par conséquent, vous pouvez ajouter une valeur si la propriété est dans un endroit fantastique, ou enlever une valeur si ce n'est pas le cas) et l'état d'esprit Belle vue (cela augmente la probabilité que les Sims obtiennent l'état d'esprit Belle vue lorsqu'ils sont sur le terrain).
7. Nommez votre terrain (tous vos terrains doivent être nommés pour sauvegarder votre monde).

REMARQUE : vous pouvez modifier la plupart des informations saisies pour les terrains dans la fenêtre Navigateur des propriétés.

Les outils suivants sont utiles pour faire des ajustements à un terrain.

- | | |
|---------------------------------------|---|
| Cloner | Faites une copie de ce terrain. Vous ne pouvez cloner que les terrains vides et non modifiés. |
| Aplanir | Nivelez un terrain en pente, vallonné ou montagneux à l'élévation sur laquelle vous cliquez. |
| Conformer les bords du terrain | Cela vous permet de vous assurer que les bords sont compatibles avec les élévations entourant le terrain. Cette action supprime les « trous » créés dans votre terrain global lorsque vous déplacez les terrains. |

REMARQUE : si vous modifiez le sol sous un terrain vide, sélectionnez l'outil Déplacer et maintenez enfoncée la touche ALT en déplaçant légèrement le terrain. Cela conforme le terrain spécifique avec le terrain du monde.

REMARQUE : pour trouver un terrain ou objet que vous avez placé sur le terrain du monde dans votre panneau Niveaux, sélectionnez l'objet et cliquez sur la barre d'espace. Cela vous mène au nom de l'objet dans la fenêtre Niveaux. Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur un nom d'objet dans la fenêtre Niveaux et sélectionner TROUVER DANS LE PANNEAU RENDU. Cela sélectionne l'objet pour vous et déplace la caméra à cet endroit.

MODIFIER DANS LE JEU

Les modes Construction et Achat sont presque les mêmes que dans *Les Sims 3*, à quelques différences près. Les commandes de la caméra sont les commandes de *l'Outil Les Sims 3 Créez votre monde ! — Beta* ; vous ne pouvez pas entrer dans le mode Vie et vous pouvez vous déplacer de terrain en terrain. **Vous devez sauvegarder votre partie** avant de quitter Modifier dans le jeu pour que vos modifications apparaissent dans *l'Outil Les Sims 3 Créez votre monde ! — Beta*.

Pour modifier un terrain dans le jeu :

1. Une fois votre terrain créé, cliquez sur l'icône Modifier dans le jeu.
2. Une fois que la fenêtre du jeu apparaît, cliquez sur l'icône Options puis choisissez MODIFIER LA VILLE. L'écran s'actualise. Choisissez une des icônes de terrain pour modifier ce terrain.

OBJETS, EFFETS ET CRÉATEURS

Une fois que votre monde est sculpté et peint, vous pouvez commencer à placer des arbres, d'autres plantes et des effets spéciaux.

PLACEMENT ET MANIPULATION DES OBJETS

Pour placer un objet :

3. Cliquez sur l'option souhaitée du menu dans la fenêtre Métadonnées (Créateurs, Environnement, Arbres ou Effets).
4. Dans la liste, **double-cliquez** sur l'objet que vous souhaitez placer.
5. Déplacez votre curseur à l'endroit où vous souhaitez placer votre objet puis cliquez. Cliquez et maintenez le bouton enfoncé pour faire tourner l'objet avant de le verrouiller en place. Vous pouvez continuer à cliquer et placer autant de ces objets que vous le souhaitez.
6. Lorsque vous avez terminé le placement de ce type d'objet, appuyez sur **Echap** pour effacer votre curseur.

Pour déplacer un objet que vous avez déjà placé :

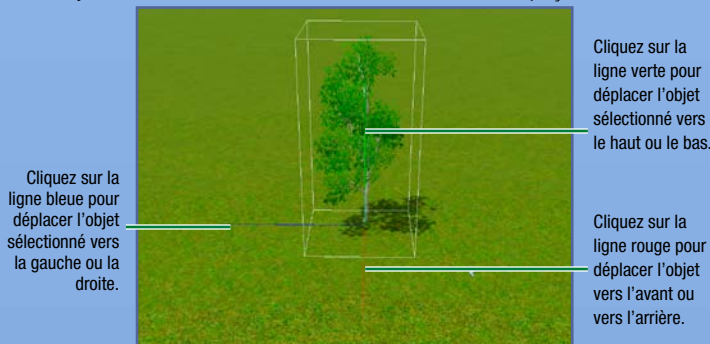
1. Cliquez sur l'icône Déplacer l'objet du monde puis sélectionnez l'objet que vous souhaitez ajuster (assurez-vous de relâcher le bouton de la souris après la sélection).
2. Cliquez sur l'objet lui-même pour le déplacer librement le long du sol. Cliquez sur la ligne rouge, bleue ou verte pour le déplacer le long de cet axe. Lorsque vous sélectionnez un axe spécifique, il devient jaune.

ASTUCE UTILISATEUR AVANCÉ : pour accrocher un objet sur la surface, appuyez sur CTRL et cliquez sur la ligne verte (la poignée de manipulation) pendant que vous êtes dans l'outil Déplacer.

REMARQUE : vous pouvez aussi déplacer l'objet verticalement, ce qui vous permet d'enfoncer des choses dans le sol ou de les faire flotter dans le ciel !

REMARQUE : vous pouvez également modifier l'emplacement d'un objet en modifiant son numéro dans la fenêtre Navigateur des propriétés.

REMARQUE : vous pouvez également déplacer un objet en cliquant sur un point central de l'objet en maintenant enfoncé le bouton de la souris tout en déplaçant la souris.



Pour faire tourner un objet que vous avez déjà placé :

3. Cliquez sur l'icône Faire tourner l'objet du monde puis sélectionnez l'objet que vous souhaitez ajuster (assurez-vous de relâcher le bouton de la souris après la sélection).
4. Cliquez sur l'objet lui-même ou la poignée de manipulation verte autour de lui pour le faire tourner.

Pour supprimer un objet que vous avez déjà placé, cliquez sur l'icône Sélectionner l'objet du monde, sélectionnez l'objet et appuyez sur **Suppr**.

EFFETS

Des nuages, des oiseaux, des insectes et bien plus encore ! Placez toutes sortes d'effets pour donner vie à votre monde ! Placez-les de la même manière que pour les objets.

REMARQUE : vous ne pouvez pas toujours voir les résultats de vos effets avant de voir votre monde créé dans *Les Sims 3*. Cependant, après que vous les ayez vus dans le jeu, certains effets apparaîtront dans *l'Outil Les Sims 3 Créez votre monde ! — Beta*.

En fonction de l'effet choisi, le résultat apparaît ou pas. Certains effets, comme l'arc-en-ciel, n'ont de chances d'apparaître que les jours ensoleillés et pendant les heures où il fait jour. D'autres, comme les créateurs, sont réglés différemment par les concepteurs ; d'autres, comme les oiseaux, sont totalement aléatoires. Enfin, certains effets, comme la montgolfière et les bateaux, sont persistants.

CRÉATEURS

Les créateurs font apparaître de manière irrégulière des objets à collectionner dans votre jeu, comme les poissons, les pierres précieuses, les pierres, etc. Placez-les de la même manière que vous placez des objets ou des effets.

REMARQUE : pour plus d'informations sur chaque créateur, voir p. 17.

PARTAGE

Partagez vos mondes sur l'Echange de la communauté *Les Sims 3* pour que les autres joueurs puissent jouer avec eux !

Pour partager un monde :

1. Ajoutez d'abord une description du monde et une icône en cliquant avec le bouton droit de la souris sur le niveau supérieur de votre monde. Choisissez AJOUTER/MODIFIER UNE DESCRIPTION. Votre image d'icône doit être un fichier .png au format 256 x 256.
2. Sauvegardez votre monde.
3. Dans le menu Fichier, choisissez SELECTIONNER LE MONDE A EXPORTER, puis sélectionnez le fichier de monde que vous souhaitez exporter. Choisissez OUVRIIR.
4. Enfin, chargez-le sur l'Exchange (par l'intermédiaire du lanceur *Les Sims 3*) de la même manière que pour un terrain ou une famille.

UTILISER VOTRE MONDE DANS LE JEU

Maintenant que vous avez créé un chef d'œuvre, il est temps d'offrir à vos Sims leur récompense dans le jeu.

Pour jouer avec le monde que vous avez créé :

1. Suivez les étapes 1 à 3 des instructions de partage ci-dessus.
2. Double-cliquez sur le fichier .Sims3Pack.

TRUCS ET ASTUCES

ASTUCES GÉNÉRALES

- ◆ Utilisez la grille rotative ! Elle facilite l'alignement des choses. Un bon alignement sur la grille rend le routage plus réaliste dans le jeu.
- ◆ Utilisez différents niveaux pour organiser plus facilement les objets/terrains/etc. du monde.
- ◆ Affichez votre monde en fil de fer pour placer des objets de manière plus précise.
- ◆ Les étendues d'eau sont stockées par défaut avec les poissons d'eau de mer. Si vous créez un fleuve, peuplez-le avec des poissons d'eau douce à l'aide des créateurs.

EMPLACEMENT DES TERRAINS ET ROUTAGE

- ◆ Vous ne pouvez pas mettre un terrain sur un autre terrain plus petit. Tenez-vous en à quelques tailles de terrain standards pour faciliter le partage et les déplacements. Gardez à l'esprit cette consigne pour les terrains communautaires et les terrains résidentiels.
- ◆ Les terrains doivent avoir un côté longeant la route pour permettre un routage plus fluide lorsque les Sims vont de leur maison à la route.
- ◆ Les contours de tous les objets interactifs doivent être complètement dessinés sur le terrain.
- ◆ Les zones non routables du monde doivent avoir l'air non routables. Les zones routables doivent clairement apparaître en tant que telles. Si vous avez une haute montagne avec des contreforts sur lesquels vous ne voulez pas que vos Sims se déplacent, ajoutez une clôture ou une rangée d'arbres le long de votre zone peinte comme non routable afin que l'on voie bien que les Sims ne peuvent pas y aller.
- ◆ Tous les porches doivent avoir des escaliers d'une largeur au minimum double afin que plusieurs Sims puissent les utiliser en même temps.
- ◆ Les porches doivent comporter assez d'espace pour qu'au moins deux Sims puissent discuter dessus. Si possible, laissez assez d'espace pour plus de deux Sims afin de pouvoir accueillir les invités d'une fête et les comités de bienvenue (en général trois Sims). Deux Sims discutant nécessitent une zone de 1x2 carrelages non bloquée par des traces de routage d'escalier ou de porte, ou des lampes murales.
- ◆ Les routes et trottoirs doivent toujours être terminés par une intersection. Sinon, les Sims ne peuvent pas faire demi-tour en voiture s'ils arrivent dans un cul-de-sac.
- ◆ Utilisez les ponts (fabriqués en fondations) avec parcimonie car les Sims préfèrent les contourner plutôt que de marcher dessus (car ils existent dans une «pièce» différente). De plus, ils ne sont pas esthétiques avec les murs vus d'en bas ou vus en coupe si le reste de votre terrain n'est pas aussi sur une fondation.

- ◆ Les objets du jeu placés sur le niveau du monde ne doivent jamais être posés sur le bord d'un terrain. Les Sims ne sauront pas qu'ils sont là et pourraient marcher dessus. Gardez les objets du jeu placés dans le monde à au moins un carrelage de l'extérieur du terrain.
- ◆ Les clôtures se trouvant sur le bord du terrain risquent d'être traversées par les Sims, surtout si elles sont épaisses. Pensez à mettre les clôtures à au moins un carrelage vers l'intérieur du périmètre du terrain.
- ◆ De nombreux objets et lieux d'activité sont de grande taille. Assurez-vous de créer des terrains assez grands pour les objets/bâtiments que vous souhaitez placer dessus.

PERFORMANCES

Ces astuces permettent à vos mondes de s'exécuter sans problème sur la plupart des ordinateurs.

- ◆ Grouper les arbres améliore les performances, surtout si vous avez beaucoup d'arbres dans votre monde.
- ◆ Limitez les plantes à quatre espèces et 30 plantes par terrain.
- ◆ Utilisez quatre peintures de terrain au maximum par terrain.
- ◆ N'utilisez pas plus de huit peintures de terrain dans le monde par bloc de 256 x 256.
- ◆ Utilisez avec prudence les murs doubles et les piliers de l'outil Mur. Ils créent de petits espaces que le système de routage doit calculer.
- ◆ Pour rendre les terrains plus esthétiques sur des ordinateurs moins perfectionnés, espacez davantage les terrains afin que seul un terrain très détaillé soit visible à la fois.

JOUABILITÉ ET ESTHÉTIQUE

- ◆ Placez des créateurs près des caractéristiques intéressantes de votre monde pour améliorer votre histoire globale.
- ◆ Organisez votre ville en petits quartiers uniques pour ajouter du réalisme et de la profondeur à votre monde.
- ◆ Gardez les groupes de quartiers alignés sur la même grille pour leur donner l'air plus cohérents.
- ◆ Modifiez l'heure du jour pour avoir un aperçu de l'endroit où le soleil se lève et se couche. Il vaut mieux le faire avant de commencer à modifier votre terrain.
- ◆ Si votre eau a un aspect bizarre après une modification du niveau de la mer, enfoncez légèrement le terrain avec l'un des outils de sculpture pour récupérer le rendu de l'eau.
- ◆ Gardez à l'esprit les problèmes d'angle de caméra lors de la construction pour éviter que les caméras se bloquent sur des murs de terrain abrupts (entre autres problèmes).
- ◆ Pensez aux heures de déplacement lorsque vous placez des terrains et concevez des routes. Si vous avez beaucoup de maisons d'un côté de votre monde et tous les lieux d'activité de l'autre côté, cela prendra beaucoup de temps aux Sims pour aller travailler.
- ◆ Mettez des paniers à pique-nique invisibles (qui se trouvent dans le menu BuyDebug si vous possédez le disque additionnel *Les Sims 3 Destination Aventure*) si vous souhaitez voir vos Sims pique-niquer de manière autonome à cet endroit.
- ◆ Pensez à inclure des terrains à bas prix afin que des Sims venant d'être créés puissent vivre quelque part.

- ◆ Pour un partage des terrains plus facile, essayez de faire la plupart des terrains carrés afin qu'ils puissent être tournés dans n'importe quelle direction. Dans les cas où ce n'est pas possible ou si vous ne le souhaitez pas, essayez d'être cohérent pour la direction du côté le plus court du terrain par rapport à la route et à la porte d'entrée. Les joueurs ne peuvent vraiment faire tourner un terrain rectangulaire que dans deux directions ; par conséquent, une bonne cohérence multiplie le nombre d'endroits possibles pour déplacer les terrains.
- ◆ Placez les terrains principalement sur un sol plat pour faciliter le partage des terrains et leur déplacement dans votre monde.
- ◆ Les portes d'entrée doivent avoir au moins un petit éclairage d'extérieur ; assurez-vous donc de vérifier l'apparence de vos maisons la nuit.
- ◆ Les poubelles d'extérieur et les boîtes aux lettres proches de la maison facilitent la sortie des poubelles et le paiement des factures.

ASTUCES TECHNIQUES

- ◆ Gardez à l'esprit que les lieux d'activité et endroits sur un même terrain ont tous une vignette, une adresse et une balise de plan. Les seuls avantages à partager un terrain unique sont que cela réduit le nombre total de terrains et que cela permet à une zone plus visible d'être en niveau de détail élevé lorsque la caméra est à proximité (n'oubliez pas que le nombre de terrains rendus en niveau de détail élevé à un moment précis est limité).
- ◆ Laissez autant d'espace autour d'un terrain que possible lorsque vous modifiez la grille et l'élévation.
- ◆ Orientation de la boîte aux lettres = orientation de la vignette. L'emplacement et la direction dans laquelle la boîte aux lettres est placée sur un terrain sont aussi ceux qu'utilise la caméra pour prendre la photo automatique du terrain qui servira de vignette du terrain.
- ◆ La porte la plus proche de la boîte aux lettres est considérée comme la porte d'entrée. La porte d'entrée est la porte principalement utilisée par les Sims pour entrer et sortir de la maison.
- ◆ Évitez de construire des terrains sur un sol vraiment escarpé. Cela augmente les chances de voir apparaître des lignes étranges le long des bords.
- ◆ Ne placez pas d'objets du monde sur les terrains car les joueurs ne pourront pas les supprimer et les Sims ne pourront pas les traverser.
- ◆ N'utilisez pas les trottoirs pour «peindre» des zones de type Patio (en plaçant plusieurs trottoirs les uns à côté des autres). Cela déstabilise le système de routage.

GLOSSAIRE

CANAL ALPHA

Paramètre définissant le degré de transparence d'une texture ou d'une partie de texture.

BLOC OU BLOC DE TERRAIN

Zone du terrain de format 256 x 256. La carte du terrain est divisée en blocs pour de meilleures performances. Les blocs les plus proches de la caméra sont rendus en niveau de détail élevé et les blocs plus éloignés en faible niveau de détail.

CARTE EN RELIEF

Une carte d'altitudes est une image en 2D utilisée pour calculer une surface en 3D.

NIVEAU DE DÉTAIL

Les objets et textures peuvent avoir différentes complexités visuelles. Les objets en niveau de détail élevé nécessitent plus de traitement pour être rendus que ceux en faible niveau de détail. Pour améliorer les performances, les objets proches de la caméra sont rendus en niveau de détail élevé tandis que les objets plus éloignés sont rendus en faible niveau de détail.

POIGNÉE DE MANIPULATION

Il s'agit des lignes ou cercles que vous pouvez saisir pour déplacer des objets lorsque vous sélectionnez les outils Déplacer l'objet du monde et Faire tourner l'objet du monde.

OPACITÉ

Degré de «non-transparence» d'une texture. Cela se réfère généralement à la texture globale.

PUISSANCE DE DEUX (EN RELATION AVEC LA TAILLE DE L'IMAGE)

La taille de l'image doit être divisible par deux et être l'un de ces nombres : 128, 256, 512, 1024, 2048, etc..

LIEU D'ACTIVITÉ

Bâtiment dans lequel les Sims peuvent aller pour faire diverses activités (ex : prendre des cours, aller au travail, aller à l'école, regarder un match). Il peut être placé par l'intermédiaire du mode Construction sur un terrain communautaire.

CRÉATEUR

Un objet placé par l'intermédiaire de l'outil Créez votre monde ! ou sur un terrain (par l'intermédiaire de BuyDebug) et qui crée des objets que les Sims peuvent collectionner, comme des papillons, des scarabées, des poissons, des pierres précieuses ou du métal.

NIVEAU DU MONDE

Dans l'outil Les Sims 3 Créez votre monde ! - Beta, c'est la zone sur laquelle vous peignez, sculptez et placez des objets, arbres ou créateurs. Dans Les Sims 3, c'est la zone entre les terrains.

CRÉATEURS ET LISTES D'OBJETS

Les objets indiqués en gras sont ceux qui ont le plus de chances d'être créés.

POISSONS

Nom du créateur	Objets susceptibles d'apparaître
De mer, Commun 1	Coffre à trésor, Anchois , Méduse , Hareng saur, Poisson-lune, Saumon, Espadon
De mer, Commun 2	Coffre à trésor, Anchois , Méduse, Hareng saur, Thon , Poisson-clown tragique, Requin, Homard
De mer, Insolite 1	Coffre à trésor, Poisson-chat de gouttière , Hareng saur , Poisson-clown tragique, Thon, Poisson-chat siamois , Requin , Homard
De mer, Insolite 2	Coffre à trésor, Méduse , Hareng saur, Poisson-lune , Ange de mer, Espadon
De mer, Rare	Coffre à trésor, Hareng saur, Poisson-clown tragique , Poisson-lune, Requin , Ange de mer
D'eau douce, Commun 1	Coffre à trésor, Vairon , Poisson rouge, Truite arc-en-ciel , Hareng saur, Poisson-chat siamois, Poisson rouge noir
D'eau douce, Commun 2	Coffre à trésor, Vairon , Poisson rouge , Hareng saur, Saumon , Ange de mer, Homard
D'eau douce, Insolite 1	Coffre à trésor, Poisson rouge, Truite arc-en-ciel , Hareng saur, Piranha , Requin, Homard
D'eau douce, Insolite 2	Coffre à trésor, Poisson-chat de gouttière , Truite arc-en-ciel , Hareng saur, Saumon, Ange de mer
D'eau douce, Rare	Coffre à trésor, Hareng saur, Piranha , Poisson rouge noir, Requin , Ange de mer , Poisson vampire, Homard
Poisson Robot	Coffre à trésor, Hareng saur , Poisson rouge noir , Poisson vampire, Poisson robot
Poisson Létal/Cimetière	Coffre à trésor, Hareng saur, Poisson vampire
Indicateur d'eau douce	Coffre à trésor, Vairon, Poisson rouge, Truite arc-en-ciel, Hareng saur, Saumon
Indicateur d'eau de mer	Coffre à trésor, Anchois, Méduse, Hareng saur, Thon, Saumon, Espadon, Poisson-clown tragique

Egypte, Oasis, Commun	Coffre à trésor, Grenouilles , Poisson-chat de gouttière , Hareng saur, Poisson-chat siamois, Crocodile
Egypte, Oasis, Rare	Coffre à trésor, Grenouilles, Poisson-chat de gouttière , Hareng saur, Poisson-chat siamois , Crocodile
Egypte, Fleuve, Commun	Coffre à trésor, Poisson-chat de gouttière , Hareng saur, Poisson-chat siamois, Saumon , Crocodile
Egypte, Fleuve, Rare	Coffre à trésor, Poisson-chat de gouttière, Hareng saur, Poisson-chat siamois , Saumon, Crocodile , Homard
Egypte, Poisson Momie	Coffre à trésor, Poisson momie
Chine, Commun	Coffre à trésor, Doitsu Koi , Poisson rouge, Hareng saur , Kawarimono Koi , Ange de mer
Chine, Insolite	Coffre à trésor, Hareng saur, Kawarimono Koi, Ochiba Koi , Poisson rouge noir , Ange de mer
Chine, Rare	Coffre à trésor, Hareng saur, Kawarimono Koi , Ochiba Koi, Poisson rouge noir , Tancho Koi , Poisson dragon
Chine, Koi 1	Coffre à trésor, Poisson rouge , Kawarimono Koi , Tancho Koi
Chine, Koi 2	Coffre à trésor, Doitsu Koi , Ochiba Koi , Tancho Koi
Chine, Poisson Dragon	Coffre à trésor, Tancho Koi, Poisson dragon
France, Commun 1	Coffre à trésor, Grenouilles , Truite arc-en-ciel , Hareng saur , Escargots, Ecrevisse
France, Commun 2	Coffre à trésor, Grenouilles , Truite arc-en-ciel, Hareng saur , Escargots , Ecrevisse
France, Insolite	Coffre à trésor, Grenouilles, Truite arc-en-ciel , Hareng saur, Escargots , Ecrevisse , Poisson rouge noir
France, Rare	Coffre à trésor, Grenouilles, Hareng saur, Escargots , Ecrevisse , Poisson rouge noir
France, Mare aux grenouilles	Coffre à trésor, Grenouilles , Vairon

Les Sims 3 Destination Aventure

INSECTES

PAPILLONS

Papillons de nuit	Papillon de nuit	
Monarques	Monarque	
Papillons - Faible quantité 1	Monarque, Rouge , Bleu	
Papillons - Faible quantité 2	Monarque, Or , Vert	
Papillons - Moyenne quantité 1	Or, Rouge , Vert, Mauve	
Papillons - Moyenne quantité 2	Or , Bleu, Argent	
Papillons - Grande quantité 1	Rouge, Bleu, Vert, Mauve , Argent, Zébré	
Papillons - Grande quantité 2	Or, Rouge, Mauve, Argent , Zébré, Volant	
Papillons - Epique	Papillon de nuit , Monarque, Or, Rouge, Bleu, Vert, Mauve, Argent, Zébré, Volant	
Papillons - Argent	Argent	
Papillons - Zébré	Zébré	
Papillons - Volant	Volant	
Les Sims 3 Destination Aventure	(Chine) - Bambou	Bambou
	(Chine) - Potanthus	Potanthus, Vert
	(Chine) - Mélange	Potanthus, Bambou
	(Egypte) - Papillon de crypte	Papillon de crypte, Papillon de nuit
	(Egypte) - Cléopâtre	Cléopâtre, Monarque
	(Egypte) - Mélange	Papillon de crypte, Cléopâtre, Papillon de nuit, Monarque
	(France) - Pacha	Pacha, Or
(France) - Luisant	Pacha , Luisant	

SCARABÉES

Cafards	Cafard	
Coccinelles	Coccinelle	
Japonais	Japonais	
Gyrin	Gyrin	
Lucioles	Luciole	
Rhinocéros	Rhinocéros	
Lucane	Japonais, Lucane	
A pois	Coccinelle, A pois	
Trilobite	Gyrin , Trilobite	
Arc-en-ciel	Luciole , Arc-en-ciel	
Tous	Coccinelle, Cafard , Japonais, Gyrin, Luciole, Rhinocéros, Lucane, A pois, Trilobite, Arc-en-ciel	
Les Sims 3 Destination Aventure	(Egypte) - Scarabée bousier	Scarabée bousier, Coccinelle
	(Chine) - Assassin	Assassin, Gyrin
	(France) - Capricorne	Capricorne , Luciole

PIERRES, PIERRES PRÉCIEUSES ET MÉTAUX

MÉTAL

Fer	Fer, Argent, Or
Argent	Fer, Argent , Or
Or	Fer, Argent , Or
Fer-Argent-Or	Fer, Argent , Or
Palladium	Fer, Argent, Or, Palladium
Plutonium	Argent, Or, Palladium, Plutonium
(Egypte) - Cuivre	Argent, Or, Cuivre , Momitmium
(Egypte) - Momitmium	Fer, Cuivre, Momitmium
(Egypte) - Mélange en faible quantité	Fer, Argent, Or, Cuivre , Momitmium
(Egypte) - Mélange en grande quantité	Or , Palladium, Cuivre, Momitmium
(Chine) - Platine	Cuivre, Argent, Platine
(Chine) - Mercure	Argent, Plutonium, Mercure
(Chine) - Mélange en faible quantité	Cuivre, Argent, Or , Palladium, Mercure , Platine
(Chine) - Mélange en grande quantité	Or, Plutonium, Mercure , Platine
(France) - Titane	Titane
(France) - Iridium	Iridium
(France) - Mélange en faible quantité	Argent, Or, Titane , Iridium
(France) - Mélange en grande quantité	Or, Palladium, Titane, Iridium
Compendium	Compendium
Supernovium	Supernovium

PIERRES

Petite météorite	Petite pierre spatiale
Météorite moyenne	Pierre spatiale moyenne
Météorites petites à moyennes	Petite pierre spatiale, pierre spatiale moyenne
Enorme météorite	Petite pierre spatiale, pierre spatiale moyenne, grande pierre spatiale

PIERRES PRÉCIEUSES

Pierres précieuses Bleu vert	Bleu vert
Pierres précieuses Faible quantité x5	Bleu vert, Émeraude, Jaune, Diamant
Pierres précieuses Faible quantité x3	Fumé, Rubis, Jaune, Tanzanite
Pierres précieuses Moyenne quantité 1	Bleu vert, Fumé, Diamant, Arc-en-ciel
Pierres précieuses Moyenne quantité 2	Émeraude, Rubis, Jaune, Tanzanite, Arc-en-ciel
Pierres précieuses Grande quantité	Jaune, Tanzanite, Diamant, Folle
Pierres précieuses Epique	Rubis, Tanzanite, Diamant, Rose
(Égypte) - Albâtre	Albâtre , Fumé
(Égypte) - Turquoise	Turquoise , Bleu vert, Tanzanite
(Égypte) - Mélange	Albâtre , Turquoise , Quartz , Bleu vert, Fumé, Arc-en-ciel
(Chine) - Lapis Lazuli	Lazuli, Émeraude
(France) - Citrine	Améthyste, Citrine , Jaune, Rose
(France) - Opale	Améthyste , Opale
(France) - Mélange	Améthyste , Citrine, Opale
Quartz	Quartz , Diamant, Arc-en-ciel
Tibérium - Faible quantité	Quartz , Tibérium, Bleu vert
Tibérium - Grande quantité	Quartz, Tibérium , Tanzanite, Folle
Paix de l'esprit	Paix de l'esprit , Diamant, Arc-en-ciel
Géode	Géode , Septaria
Géode + Septaria	Géode, Septaria
Septaria	Géode, Septaria

RARETÉ DES GRAINES ET PLANTES

Commun 1	Graines communes en grande quantité, Graines insolites en faible quantité, Pas de graine rare	Grande fréquence de création, Qualité moyenne
Commun 2	Graines communes en grande quantité, Graines insolites en quantité moyenne, Pas de graine rare	Grande fréquence de création, Qualité moyenne supérieure
Commun 3	Graines communes en grande quantité, Graines insolites en faible quantité, Graines rares en faible quantité	Fréquence de création moyenne, Bonne qualité
Commun 4	Graines communes en grande quantité, Graines insolites en faible quantité, Graines rares en faible quantité	Faible fréquence de création, Excellente qualité
Insolite 1	Graines communes en quantité moyenne, Graines insolites en quantité moyenne, Pas de graine rare	Grande fréquence de création, Qualité moyenne
Insolite 2	Graines communes en faible quantité, Graines insolites en grande quantité, Pas de graine rare	Fréquence de création moyenne, Bonne qualité
Insolite 3	Pas de graines communes, Graines insolites en grande quantité, Graines rares en faible quantité	Faible fréquence de création, Excellente qualité
Rare 1	Graines communes en faible quantité, Graines insolites en quantité moyenne, Graines rares en quantité moyenne	Fréquence de création moyenne, Bonne qualité
Rare 2	Pas de graine commune, Graines insolites en quantité moyenne, Graines rares en quantité moyenne	Fréquence de création moyenne, Bonne qualité
Rare 3	Pas de graine commune, Graines insolites en faible quantité, Graines rares en grande quantité	Faible fréquence de création, Excellente qualité
Spécial 1	Graines communes en faible quantité, Graines insolites en faible quantité, Graines rares en faible quantité, Graines spéciales en faible quantité	Fréquence de création moyenne, Bonne qualité
Spécial 2	Pas de graine commune, Graines insolites en faible quantité, Graines rares en faible quantité, Graines spéciales en quantité moyenne	Fréquence de création moyenne, Bonne qualité
Spécial 3	Pas de graine commune, Pas de graine insolite, Graines rares en faible quantité, Graines spéciales en quantité moyenne	Faible fréquence de création, Excellente qualité

Chine 1	Graines communes en faible quantité, Graines insolites en grande quantité, Graines rares en quantité moyenne	Grande fréquence de création, Bonne qualité
Chine 2	Pas de graine commune, Graines insolites en quantité moyenne, Graines rares en quantité moyenne, Graines spéciales en faible quantité	Grande fréquence de création, Excellente qualité
Egypte 1	Graines communes en faible quantité, Graines insolites en grande quantité, Graines rares en quantité moyenne	Grande fréquence de création, Bonne qualité
Egypte 2	Pas de graine commune, Graines insolites en quantité moyenne, Graines rares en quantité moyenne, Graines spéciales en faible quantité	Grande fréquence de création, Excellente qualité
France 1	Graines communes en grande quantité, Graines insolites en faible quantité	Grande fréquence de création, Bonne qualité
France 2	Graines communes en quantité moyenne, Graines insolites en quantité moyenne	Grande fréquence de création, Bonne qualité
France 3	Graines communes en quantité moyenne, Graines insolites en quantité moyenne, Graines spéciales en faible quantité	Grande fréquence de création, Excellente qualité
France 4	Graines communes en faible quantité, Graines insolites en quantité moyenne, Graines rares en faible quantité, Graines spéciales en faible quantité	Grande fréquence de création, Excellente qualité

RARETÉ DES PLANTES

Plant de tomate	Commun
Pommier	Commun
Vigne	Commun
Laitue	Commun
Oignon	Insolite
Pomme de terre	Insolite
Pastèque	Insolite
Limettier	Insolite
Poivron	Rare
Ail	Rare
Buisson à chrysanthèmes	Spécial
Arbre à simflouz	Spécial
Plante de vie	Spécial
Arbre à fruits flambés	Spécial
Vigne Cherimola	Commune
Vigne Renoit	Commune
Vigne Avornalino	Insolite
Vigne Meloire	Insolite
Vigne Gralladina	Rare
Vigne Carnerlet Nuala	Rare
Grenadier	Insolite
Prunier	Insolite
Pomélo	Rare
Cerisier	Rare

OBJETS RECOMMANDÉS PAR TYPE DE TERRAIN

TERRAINS RÉSIDENTIELS

Type de terrain	Description	Objets recommandés pour une fonctionnalité optimale	Objets recommandés
Résidentiel indéfini	Terrain résidentiel normal		
Résidentiel pour banlieusims uniquement <i>(Les Sims 3 Destination Aventure)</i>	Terrain résidentiel où seuls les banlieusims peuvent vivre.	Lit, réfrigérateur, cuisinière, plan de travail, table, chaise, toilettes, douche ou baignoire, évier, détecteur de fumée, éclairages, papier peint, revêtement de sol, toit, etc.	Miroir, bibliothèque, commode, objet de divertissement (télé, guitare, ordinateur, etc.)
Résidentiel pouvant être possédé par un joueur <i>(Les Sims 3 Destination Aventure)</i>	Terrain résidentiel dans une destination de vacances que votre Sim peut acheter.		

ENDROITS/TERRAINS COMMUNAUTAIRES

Type de terrain	Description	Objets requis pour une fonctionnalité optimale	Objets recommandés
Galerie d'art	Un endroit où voir des œuvres d'art.	Toiles et sculptures	N/A
Cimetière	Accueille les tombes et urnes des Sims décédés.	Lieu d'activité Mausolée (permet aux Sims de travailler à mi-temps comme spécialistes des enterrements), urne, etc.	N/A
Lieu de pêche	Un endroit où pêcher.	Eau	Tables de pique-nique, gril d'extérieur
Plage	Lieu où se déroule le concours de cuisine de la communauté.	Objet de plage (Parasol)	Gril d'extérieur
Bibliothèque	Un endroit où lire des livres.	Bibliothèque	Ordinateur

Type de terrain	Description	Objets requis pour une fonctionnalité optimale	Objets recommandés
Gymnase	Un endroit où s'entraîner.	Objet de sport (banc de musculation, tapis de course)	Chaîne hi-fi, télévision, piscine
Piscine	Un endroit où les Sims peuvent nager.	Piscine	N/A
Petit parc	Lieu où se déroulent le concours de cuisine de la communauté et le tournoi d'échecs. Le petit parc attire moins de Sims que le grand parc.	Banc de parc, Table à pique-nique	Gril d'extérieur, Balançoire, Echiquier
Grand parc	Lieu où se déroulent le concours de cuisine de la communauté et le tournoi d'échecs. Le grand parc attire plus de Sims que le petit parc.		
Div. - Visites autorisées	Ce terrain communautaire est ouvert. Les Sims utilisent les objets que vous placez ici.	Aucun	N/A
Div. - Aucune visite autorisée	Ces terrains communautaires ne sont là que pour des raisons esthétiques. Les Sims ne peuvent pas y aller.	Aucun	N/A

TYPES DE TERRAIN CACHÉS DU JEU DE BASE

Lorsque vous entrez dans Modifier la ville dans le jeu ou Modifier dans le jeu, vous pouvez modifier le type de terrain (résidentiel ou commercial) et le sous-type de terrain (gymnase, cimetière, etc.) Les terrains ci-dessous ne sont pas accessibles lorsque vous modifiez le sous-type de terrain. Vous ne pouvez les définir que dans l'outil *Les Sims 3 Créez votre monde !* — Beta.

Spa urbain	Cet emplacement est celui du lieu d'activité Spa urbain. Les Sims pourront y occuper les emplois à mi-temps Spécialiste en spa ou Réceptionniste.	Lieu d'activité Spa urbain	N/A
Restaurant	Cet emplacement doit accueillir le bistrot qui permettra aux Sims de se lancer dans une carrière culinaire.	Lieu d'activité Bistrot	N/A
Petit magasin	C'est un emplacement général pour tout lieu d'activité.	Tout lieu d'activité	N/A
Grand magasin	Cet emplacement doit être utilisé lorsque vous souhaitez placer plusieurs lieux d'activités sur le même terrain.	Lieux d'activité multiples	N/A
Hôpital	Cet emplacement est pour l'hôpital et permettra aux Sims de se lancer dans une carrière médicale.	Lieu d'activité Hôpital	N/A
Théâtre	Cet emplacement doit contenir le théâtre. Les Sims pourront se lancer dans une carrière musicale à cet endroit.	Lieu d'activité Théâtre	N/A
Stade	Ce terrain communautaire est pour le placement du stade. Il permettra aux Sims de se lancer dans une carrière sportive et accueille des concerts et des matchs.	Lieu d'activité Stade	N/A
Hôtel de ville	Ce terrain communautaire est pour l'hôtel de ville. Il permettra aux Sims de se lancer dans une carrière politique. Les Sims y feront également des manifestations.	Lieu d'activité Hôtel de ville	N/A

TERRAINS LES SIMS 3 DESTINATION AVENTURE

Ces terrains sont disponibles uniquement si vous avez installé *Les Sims 3 Destination Aventure*.

Marché	Lieu où les Sims peuvent acheter des objets spécifiques d'un endroit. Le grand marché attire plus de Sims que le petit marché.	Toute caisse enregistreuse	N/A
Petit marché	Lieu où les Sims peuvent acheter des objets spécifiques d'un endroit. Le grand marché attire plus de Sims que le petit marché.	Toute caisse enregistreuse	N/A
Dojo	Endroit où vos Sims peuvent pratiquer les arts martiaux.	Mannequin d'entraînement ou machine à tenir les planches	Banc de musculation, Tapis de course
Plantation	Lieu où les Sims peuvent acheter du nectar.	Caisse enregistreuse de la plantation	Machine à nectar
Jardin chinois	Terrain que peuvent visiter vos Sims pour faire des activités paisibles.	Objets de méditation (Pierres de l'érudit, Télescopes, Bibliothèques)	Machine à tenir les planches
Camp de base	Terrain utilisé comme terrain de la maison par vos Sims lorsqu'ils sont dans une destination de vacances.	Tentes, objets de cuisines, toilettes, tableau des emplois	Lits, objets de divertissement
Tombeau célèbre	Cette désignation doit être utilisée pour un tombeau (qui n'est pas déjà un lieu d'activité ou un endroit) si vous souhaitez que les autres joueurs y accèdent facilement dans votre monde. Il aura une balise de plan dans le mode Vue Plan du jeu.	Objets de tombeau (présents dans BuyDebug)	N/A
Tombeau caché	Cette désignation doit être utilisée pour un tombeau (qui n'est pas déjà un lieu d'activité ou un endroit) si vous souhaitez qu'il reste caché. Les joueurs devront alors le trouver. Il n'aura pas de balise de plan dans le mode Vue Plan du jeu.	Objets de tombeau (présents dans BuyDebug)	N/A

L'ACCEPTATION DU CONTRAT DE LICENCE D'UTILISATEUR FINAL, UNE CONNEXION INTERNET, UN COMPTE EA, L'ENREGISTREMENT DU JEU À L'AIDE DU NUMERO DE SÉRIE JOINT AU JEU PC LES SIMS 3, LES SIMS 3 AINSI QUE LA DERNIÈRE MISE A JOUR PAR PATCH SONT REQUIS. L'ENREGISTREMENT EST LIMITÉ À UN COMPTE EA PAR NUMERO DE SÉRIE ET N'EST PAS TRANSFÉRABLE. LES CONDITIONS GÉNÉRALES D'EA EN LIGNE SONT DISPONIBLES À L'ADRESSE www.ea.com. VOUS DEVEZ AVOIR AU MOINS 16 ANS POUR CRÉER UN COMPTE EA. EA PEUT FOURNIR UN CERTAIN CONTENU SUPPLÉMENTAIRE ET/OU DES MISES À JOUR SANS FRAIS SUPPLÉMENTAIRES SI ET LORSQUE CES ÉLÉMENTS SONT DISPONIBLES.

EA PEUT RETIRER LES SERVICES EN LIGNE APRÈS UN PRÉAVIS DE 30 JOURS PUBLIÉ SUR LE SITE www.ea.com.

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, le logo EA, Les Sims et le logo Les Sims 3 sont des marques commerciales ou marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux États-Unis et/ou dans les autres pays. Tous droits réservés. RenderWare est une marque commerciale ou une marque déposée de Criterion Software Ltd. Certaines parties de ce logiciel sont des œuvres protégées sous Copyright 1998-2009 de Criterion Software Ltd. et de ses bailleurs de licence. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif.



Utilise l'animation Granny. Copyright © 1999-2009 par RAD Game Tools, Inc.