



CREËER EEN WERELD-TOOL
- BETA

EA EINDGEBRUIKERSLICENTIE VOOR HULPMIDDELEN EN MATERIALEN

Electronic Arts Inc., haar licentiehouders en aangesloten maatschappijen wereldwijd (gezamenlijk "EA") geven u een niet-overdraagbare, niet-exclusieve licentie voor het downloaden en/of installeren en gebruiken van één versie van het softwarehulpmiddel ("Hulpmiddel") en/of materiaal ("Materiaal") (samen "Hulpmiddelen & Materialen"), alleen voor eigen niet-commercieel gebruik in verband met de producten van EA, volgens de voorwaarden hieronder.

EA bezit alle rechten, titels en belangen van de Hulpmiddelen & Materialen. Je mag de handelsmerken of logo's van EA niet verwijderen of wijzigen, noch de opmerkingen over de handelsmerken en het copyright van EA welke zijn opgenomen in of bij de Hulpmiddelen & Materialen of producten van EA. Je rechten op het gebruik van de Hulpmiddelen & Materialen is beperkt tot de hierboven gegeven Licentieverlening. Je mag de Hulpmiddelen & Materialen niet op een andere manier kopiëren, vertonen, distribueren, uitvoeren, publiceren, veranderen, bewerken of gebruiken. Zonder beperking van de voorgaande zin is het niet toegestaan de inhoud van de Hulpmiddelen & Materialen te wijzigen, reverse-engineeren, demonteren, in licentie te geven, over te dragen, distribueren, er afgeleide producten van te maken, het Hulpmiddel te verkopen of de Hulpmiddelen & Materialen te gebruiken voor welke commerciële doeleinden dan ook. Zonder beperking van het voorgaande mogen de Hulpmiddelen & Materialen niet worden gebruikt voor het promoten van een ander product of bedrijf. Ook mogen de Hulpmiddelen & Materialen niet worden gebruikt op een site waarop een server-emulator wordt uitgevoerd of aanbevolen.

Materiaal dat met de Hulpmiddelen & Materialen is gemaakt, mag je in het niet-commerciële belang van de EA-fancommunity op je persoonlijke, niet-commerciële website opnemen, op voorwaarde dat dit volgens EA ten voordele van het product is, en je daarbij op de webpagina('s) waarop het desbetreffende materiaal zich bevindt ook de volgende kennisgeving op je site vermeldt: "Deze site wordt niet onderschreven door en is niet gelieerd aan Electronic Arts of haar licentieverleners. Handelsmerken zijn het eigendom van de betreffende eigenaren. Spelcontent en -materialen zijn beschermd onder het auteursrecht van Electronic Arts Inc. en haar licentiehouders. Alle rechten voorbehouden." Het is niet toegestaan te suggereren dat je site aan EA of haar licentieverleners is gelieerd noch door ons of onze licentieverleners wordt onderschreven of is goedgekeurd. Evenmin is het toegestaan te suggereren dat enige andere inhoud van je site door EA of haar licentieverleners wordt onderschreven of is goedgekeurd, of aan deze partijen is gelieerd.

DEZE HULPMIDDELEN & MATERIELEN WORDEN GELEVERD “ZOALS DEZE ZIJN”, ZONDER GARANTIES, UITDRUKKELIJK VERMELD OF GEÏMPliceerd. EA WIJST MET NAME ALLE GARANTIES AF MET BETREKKING TOT GESCHIKTHEID VOOR EEN SPECIFIEK DOEL, VERHANDELBAARHEID EN NIET-OVERTREDING VAN RECHTEN.

JE GEBRUIKT DEZE HULPMIDDELEN & MATERIELEN GEHEEL OP EIGEN RISICO. EA GARANDEERT NIET DAT DEZE HULPMIDDELEN & MATERIELEN GEEN SCHADE AAN JE COMPUTERSYSTEEM, NETWERK, SOFTWARE OF ANDERE TECHNOLOGIE KAN AANBRENGEN.

EA BIEDT GEEN ONDERSTEUNING VOOR DEZE HULPMIDDELEN & MATERIELEN. BEL OF E-MAIL DE KLANTENSERVICE ALSJEBLIeft NIET OVER DEZE HULPMIDDELEN & MATERIELEN, WANT EA KAN HIER GEEN VRAGEN OVER BEANTWOORDEN.

EA KAN ONDER GEEN ENKELE OMSTANDIGHEID AANSPRAKELIJK ZIJN VOOR ENIGE DIRECTE, INDIRECTE, INCIDENTELE, SPECIALE, STRAFRECHTELIJKE OF ANDERE SCHADE, WELKE VOORTKOMT UIT OF BETREKKING HEEFT OP DEZE LICENTIE, ZELFS WANNEER EA GEWAARSCHUWD IS VOOR DE MOGELIJKHEID VAN DERGELIJKE SCHADE.

EA BEHOUDT ZICH HET RECHT VOOR OM DE BESCHIKBAARHEID VAN DEZE HULPMIDDELEN & MATERIELEN OP TE HEFFEN, OF OM ZE AAN TE PASSEN, OP IEDER GEWENST MOMENT, ZONDER VERPLICHTINGEN AAN WIE DAN OOK.

Op verzoek van EA ga je ermee akkoord om EA te verdedigen tegen, vrij te waken van en te beschermen tegen alle aansprakelijkheid, claims en kosten, waaronder advocaatkosten, die voort zouden kunnen komen uit de schending van deze Licentie door jou en/of jouw gebruik of misbruik van de Hulpmiddelen & Materialen.

EA kan de Hulpmiddelen & Materialen beschikbaar stellen op haar locaties in de Verenigde Staten en/of Canada en/of de Europese Unie. Jij bent volledig verantwoordelijk voor het kennen van en voldoen aan alle federale, landelijke en lokale wetten welke van toepassing kunnen zijn op je gebruik van de Hulpmiddelen & Materialen op je eigen locatie. Door de Hulpmiddelen & Materialen te downloaden, garandeer je dat je niet woonachtig bent in enig land, of de Hulpmiddelen & Materialen exporteert naar enige persoon of plaats, welke onder een goederenembargo vallen van de Verenigde Staten en/of Canada en/of de Europese Unie.

EA mag deze Licentie op ieder gewenst moment intrekken of beëindigen, met of zonder reden, in alle discretie. Na de beëindiging van de Licentie, moet je alle Hulpmiddelen & Materialen retourneren aan EA, of vernietigen. Deze Licentie valt onder de wetten van het auteursrecht van de Verenigde Staten en Californië (zonder in acht name van wettelijke bepalingen die hiermee strijdig zijn) en dit is de volledige overeenkomst tussen EA en jou met betrekking tot de Hulpmiddelen & Materialen.

INHOUD

DE TOOL INSTALLEREN.....	2
DE TOOL OPSTARTEN.....	2
TOETSCOMMANDO'S.....	3
SNELTOETSEN VOOR WINDOWS.....	3
SNELTOETSEN VOOR GEREEDSCHAP.....	3
GEREEDSCHAPBALKEN.....	4
DE WERELD LIGT AAN JE VOETEN!.....	5
NIEUWE WERELDEN CREËREN.....	5
TERREIN BEWERKEN.....	6
TERREIN VORMGEVEN.....	6
TERREIN SCHILDEREN.....	6
ROUTE VORMEN.....	8
ZEENIVEAU.....	9
WEGEN EN TROTTOIRS.....	10
KAVELS.....	12
NIEUWE KAVELS TOEVOEGEN.....	12
BEWERKEN IN SPEL.....	13
VOORWERPEN, EFFECTEN EN.....	14
BRONNEN.....	14
VOORWERPEN PLAATSEN EN MANIPULEREN.....	14
EFFECTEN.....	15
BRONNEN.....	15
DELEN.....	15
JE WERELD IN HET SPEL GEBRUIKEN.....	15
HINTS EN TIPS.....	16
ALGEMEEN.....	16
KAVELLOCATIE EN ROUTES VORMEN.....	16
PRESTATIES.....	17
GAMEPLAY EN ESTHETIEK.....	17
TECHNISCH.....	18
WOORDENLIJST.....	19
BRONNEN EN VOORWERPENLIJSTEN.....	20
VISSER.....	20
INSECTEN.....	22
STENEN, EDELSTENEN EN METAAL.....	24
VOORKOMENDE ZADEN EN PLANTEN.....	26
AANBEVOLEN VOORWERPEN PER KAVELTYPE.....	28
WOONKAVELS.....	28
BEDRIJVEN/OPENBARE KAVELS.....	29
VERBORGEN KAVELSOORTEN UIT HET BASISPEL.....	30
KAVELS UIT <i>DE SIMS 3 WERELDAVONTUREN</i>	31

DE TOOL INSTALLEREN

De Sims 3 Creëer een Wereld-tool - Beta installeren:

1. Ga naar de communitysite van *De Sims 3* via www.desims3.nl of www.desims3.be.
2. In het keuzemenu met games bovenaan de pagina kies je De Sims 3 Creëer een Wereld-tool. Je browser zal de pagina van *De Sims 3 Creëer een Wereld-tool - Beta* openen.
3. Klik op de knop **NU DOWNLOADEN** en volg de instructies op het scherm op.

LET OP: Je moet een geregistreerde versie van *De Sims 3*, *De Sims 3 Collector's Edition* of *De Sims 3 Wereldavonturen* hebben om de tool te kunnen downloaden.

DE TOOL OPSTARTEN

Zo start je de Tool op:

Onder Windows Vista™ vind je games onder het menu **Start > Games** en onder vroegere versies van Windows™ vind je games onder het menu **Start > Programma's** (of **Alle programma's**).

TOETS-COMMANDO'S

SNELTOETSEN VOOR WINDOWS

ALGEMEEN

Nieuwe wereld	Ctrl-N
Wereld openen	Ctrl-O
Wereld opslaan	Ctrl-S
Actie ongedaan maken / opnieuw	Ctrl-Z/Ctrl-Y

CAMERABESTURING—MUIS

Draaien (indrukken)/Zoomen (scrollen) — Verplaatsen



CAMERABESTURING—TOETSENBOORD

Vooruit/achteruit/naar links/naar rechts bewegen	Pijl omhoog/omlaag/links/rechts
Omhoog/omlaag bewegen	Q/F
Inzoomen/uitzoomen	Num +/Num - of W/S

OPMERKING: Je kunt als je wilt de richting van de camera wijzigen. Kies in het menu Beeld CAMERA-INSTELLINGEN > CAMERABESTURING. Je kunt de horizontale en verticale rotatie omdraaien.

SNELTOETSEN VOOR GEREEDSCHAP

ALGEMEEN

Huidig gereedschap sluiten	Esc
Geselecteerd voorwerp verwijderen	Del

VOORWERPGEREEDSCHAP

Geselecteerde kavel klonen	Shift
Draai laten verspringen (terwijl het voorwerp in de draaimodus staat)	Shift

WEGEN BEWERKEN

Selectie wegvoorwerp aan-/uitzetten	Ctrl
Verbonden voorwerpen losmaken	Shift

WEGEN DRAAIEN

Draai naar dichtstbijzijnde laten verspringen 15 graden	Shift
---	-------

KAVEL VERPLAATSEN

Draai laten verspringen	Shift
-------------------------	-------

TERREIN SCHILDEREN

Navigatiemodus	Alt
Aleen rechte lijnen schilderen	Shift

TERREINKWAST

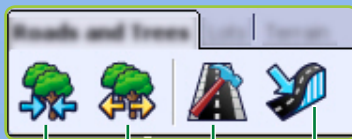
Navigatiemodus	Alt
Kwast groter of kleiner maken	Ctrl-PgUp/Ctrl-PgDwn

OPMERKING: Navigatiemodus is handig als je wilt voorkomen dat je per ongeluk iets schildert of vormgeeft.

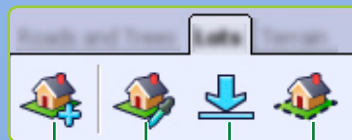
GEREEDSCHAPBALKEN



Selecteren Voorwerp verplaatsen Voorwerp Draaien Stap terug Opnieuw Aan raster vastplakken Bewerken in spel (p. 13)



Bomen groeperen Bomen losmaken Het plaatsen en bewerken van wegen (p. 10) Hellinggereedschap voor weg (p. 11)



Een nieuwe kavel toevoegen (p. 12) Klonen (p. 13) Egaliseren (p. 13) Hervormen (p. 13)



Terrein schilderen (en vormgeven) (p. 8) Zeeniveau aanpassen (p. 9) Hoogtekaart exporteren (p. 5) Hoogtekaart importeren (p. 5)

DE WERELD LIGT AAN JE VOETEN!

Dacht je al tijdens het spelen van *De Sims 3* dat je een god was? Dan moet je deze tool eens uitproberen! *De Sims 3 Creëer een Wereld-tool—Beta* is een krachtig hulpmiddel waarmee je je eigen steden kunt creëren en aanpassen. Het is vrijwel hetzelfde hulpmiddel (met enkele aanpassingen) als ons Wereldbouwteam gebruikt om de steden te bouwen die je in het basisspel of het uitbreidingspakket tegenkomt.

De vensters van *De Sims 3 Creëer een Wereld-tool* zijn modulair, zodat je de lay-out aan kunt passen terwijl je bezig bent. Maar de vensters worden weer hersteld als je de tool opnieuw start. Deze tool kan ook uitgebreid worden! Zo krijg je iedere keer dat we een uitbreidingspakket uitbrengen meer voorwerpen om mee te werken, mits je het uitbreidingspakket bezit en installeert.

NIEUWE WERELDEN CREËREN

Zo creëer je een nieuwe wereld:

1. Kies in het menu met bestanden NIEUWE WERELD. Er verschijnt een venster met opties voor de nieuwe wereld.
2. Klik op de zoekknop om een afbeeldingsbestand van een terrein te kiezen.
◆ Het afbeeldingsbestand van een terrein is een hoogtekaart waarmee je het basisformaat en de vorm van het terrein kunt bepalen.
3. Kies vervolgens een woestijnklimaat of een vochtig klimaat (hiermee bepaal je welke terreinverf standaard aanwezig zal zijn in je wereld) en stel de maximale kaarthoogte in. (Ieder bestand in de directory met hoogtekaarten bevat een getal in de bestandsnaam. Stel de maximale hoogtekaart in op dit getal). Klik vervolgens op OK.

TIP VOOR GEVORDERDE SPELERS: Je kunt verschillende hoogtekaarten importeren en exporteren om je terrein te creëren/bewerken met externe programma's, zoals Adobe Photoshop of World Machine, etc. De hoogtekaartbestanden moeten 16 bit .PNG-bestanden zijn in grijstinten en een van de volgende formaten hebben: 256x256, 512x512, 1024x1024, of 2048x2048.

TERREIN BEWERKEN

Of je nou bergen of valleien, gras of asfalt wilt toevoegen; met het terreingereedschap kun je je wereld vormen en kleur geven.



TERREIN VORMGEVEN

Bergen ophogen, dalen uitdiepen, kliffen vormen en meer.

Zo geef je het terrein vorm:

1. Klik op het tabblad TERREIN en kies vervolgens de optie 'Hulpmiddelen om het terrein te bewerken'.
2. Klik aan de rechterkant van het scherm op de knop VORMGEVEN.
3. Kies de kwast die past bij de bewerking die je uit wilt voeren.
4. Pas de parameters van de kwast aan, indien nodig.
5. Beweeg het pijltje over de plek die je wilt vormgeven. Klik en houd de muisknop vervolgens ingedrukt, terwijl je met de kwast over het terrein beweegt.

KWASTPARAMETERS

Omvang	Bepaal hoe groot het stuk omgeving is dat beïnvloed wordt door je actie.
Kracht	Bepaal op welke manier de geselecteerde actie van invloed is op de omgeving. Hoe groter de kracht, des te meer zal je actie uitvergroet worden.
Intensiteit aan buitenkant	Door een grotere intensiteit aan de buitenkant, zal de overgang aan de buitenkant van de kwast minder subtiel zijn.

TERREIN WAARVAN DE ROUTE NIET UITGEVOERD KAN WORDEN WEERGEVEN

Met deze opties kun je de steile stukken terrein bekijken die beschilderd zouden moeten worden met Ontoegankelijk voor Sims-verf (zie *Route vormen* op p. 8). Let op dat water niet beschilderd hoeft te worden als ontoegankelijk, terwijl dat wel wordt aangeraden.



TERREIN SCHILDEREN

Voeg aarde, zand, leisteen, gras, beton en meer toe! Als je wilt dat je soepel door je wereld kunt navigeren, kun je maar beter niet meer dan acht verschillende soorten terreinverf gebruiken per hoeveelheid (sectie). Om de secties van de wereld te bekijken, ga je naar Beeld > Grenzen hoeveelheden weergeven. Je kunt de afstand veranderen van het aantal secties dat je met het hoogste niveau van detail gerenderd wilt zien. Dit doe je door naar Beeld > Camera-instellingen te gaan en de 'Overgangsafstand detailniveau' te wijzigen.

Zo beschilder je het terrein:

1. Het schildergedeelte van het venster van het hulpmiddel om het terrein te bewerken bevat een aantal standaardinstellingen, afhankelijk van welke terreinsoort je gekozen had toen je begon met je wereld. Klik als je nog een soort verf toe wilt voegen op TOEVOEGEN. Er zal een venster verschijnen, waar je een specifieke terreinstructuur kunt kiezen. Dit doe je door op de zoekknop te drukken en de gewenste terreinstructuur te selecteren (bijv. zand, aarde, beton, etc.).

2. Stel vervolgens de terreinsoort in met behulp van het selectiemenu. Met deze instelling bepaal je welk geluidseffect te horen is als je Sims over het geselecteerde terrein lopen.

TIP VOOR GEVORDERDE SPELERS: Je kunt ook je eigen terreinverf maken! Creëer een .tga- of .dds-bestand waarbij de afmetingen van de afbeelding vierkant moet zijn. Het maximale formaat is 1024 x 1024 pixels, met een resolutie van 72 pixels per inch. Kijk uit dat je niet dezelfde naam gebruikt voor meerdere structuren, want de De Sims 3 Creëer een Wereld-tool zal er in dat geval slechts één herkennen.

Behalve het formaat van je kwast en de intensiteit aan de randen, kun je ook de volgende kwastparameters aanpassen tijdens het schilderen van het terrein:

Automatische schilderen

Selecteer terreinverf om het terrein op verschillende hoogten automatisch te schilderen. Dit hulpmiddel maakt gebruik van de basiskleur (de standaard terreinlaag) en de volgende (standaard terreinlaag 2) om het terrein automatisch te schilderen, afhankelijk van de hoogte van het terrein. Hogere gedeelten worden geschilderd met standaard terreinlaag 2.

Individuele laagmodus

Schilder het terrein afhankelijk van de hiërarchie van de verf in je venster. Verf die onderaan de lijst staat, wordt als bovenlaag toegevoegd aan de verf die hoger in de lijst staat. In deze modus kun je ook het kleurniveau instellen. Door deze in te stellen als 0, zal de geselecteerde kleur gewist worden. Met een waarde van 255 wordt de volledige intensiteit van die kleur gebruikt. Door een waarde te kiezen die tussen 0 en 255 ligt, wordt de terreinverf vermengd met de verf die eronder ligt in de geselecteerde verfkleur. Je zult verschillende resultaten zien, afhankelijk van het alfakanaal van de terreinverf.

Laag weergeven

Geeft aan waar de laag terreinverf die op dat moment geselecteerd is zich in het renderpaneel bevindt, maar geeft de kleur zelf niet weer. Wanneer deze optie geselecteerd is, kun je hiermee de terreinverf op de huidige laag wissen met behulp van de terreinkwast, als dit vakje aangevinkt is.

Vorm

Selecteer of de kwast vierkant of rond van vorm is.

Transparantie

Bij een hogere instelling zal de verf minder transparant zijn.

Route van

transparantie

Geeft de gebieden weer of verbergt de gebieden waar Sims en/of de camera niet kan komen.

Met die pijl onder de Kwastparameters worden je huidige kwastinstellingen opgeslagen in het venster erboven, waar Kwasten staat. Hier kun je er een aantal opslaan, zodat je die later kunt gebruiken.

TIP VOOR GEVORDERDE SPELERS: Als je later beslist dat het je niet echt bevalt hoe bepaalde terreinverf eruit ziet, dan kun je een nieuw bestand kiezen. Hiermee kun je het huidige bestand vervangen (zodat die structuur overal in je wereld vervangen wordt). Je kunt ook met de rechtermuisknop op het venster met lagen met hulpmiddelen om het terrein te schilderen te klikken en WISSEN kiezen. Die specifieke verf zal dan overal in je wereld gewist worden.

TIP VOOR GEVORDERDE SPELERS: Je kunt terreinverflagen importeren en exporteren. Dit is handig wanneer je een afbeelding in grijstinten wilt schilderen in een illustratieprogramma voor graphics en daarna in je wereld wilt importeren. Om een laag met terreinverf te importeren of te exporteren, klik je met de rechtermuisknop op de terreinverf in het venster met Terreinverflagen. Kies daarna IMPORTEREN of EXPORTEREN. Om te bekijken hoe het exporteren van een bepaalde laag eruit zal zien, klik je op het vakje Laag weergeven.

ROUTE VORMEN

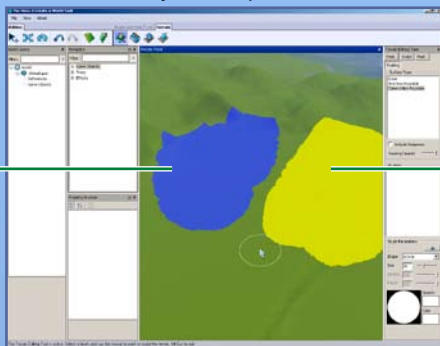
Door een route te vormen kun je bepalen waar Sims naartoe kunnen (lopend, joggend, etc.) en waar de camera naartoe zal bewegen. Het werkt net zoals de Hulpmiddelen om het terrein te schilderen.

SIMS

Je kunt bepalen waar je Sims wel en niet naartoe kunnen gaan in je wereld. Misschien wil je voorkomen dat Sims een bepaalde route gebruiken om naar een bepaalde plek te komen waar ze kans lopen om vast te komen te zitten (zoals bijvoorbeeld in dichtbegroeide bossen), of op plaatsen waar het er vreemd uitziet als je Sims er overheen lopen (zoals steile hellingen of bergen).

CAMERA

Misschien wil je voorkomen dat de camera een route aflegt naar bepaalde gebieden, die je liever niet ziet (zoals de rand van je wereld). Kijk uit dat je geen locaties creëert waar de camera vast kan komen te zitten tijdens het spelen.



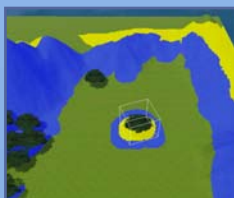
Het blauwe gebied geeft aan waar Sims niet kunnen komen.

Het gele gebied geeft aan waar de camera niet kan komen.

Dit scherm geeft aan hoe het beperken van de route van de camera goed is gebruikt.



Dit scherm geeft aan hoe het beperken van de route van de camera niet goed is gebruikt.

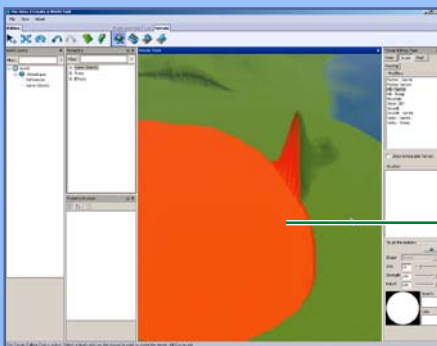


OPMERKING: Je kunt de route tussen kavels niet instellen.

- ◆ Je kunt de vorm en het formaat van de routekwast wijzigen voor zowel Sims als de camera.

MASKERS

Voeg maskers toe aan je wereld, om te voorkomen dat het gebied onder het masker beschilderd of aangepast wordt. Dit hulpmiddel werkt op dezelfde manier als het hulpmiddel om het terrein te schilderen, je moet simpelweg over het gebied waarover je een masker wilt trekken heen schilderen.

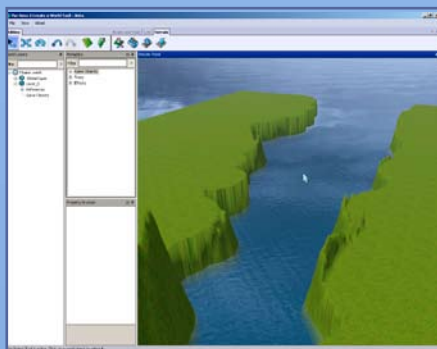


Het gebied dat rood wordt weergegeven is gemaskeerd en kan dus niet bewerkt worden.

ZEENIVEAU

Vind je dat je zee veel te ver landinwaarts komt en dat er dus veel te veel land verborgen ligt onder het water, of vind je je wereld juist te droog? Met dit hulpmiddel kun je instellen hoe hoog of laag het zeeniveau moet zijn.

Om het zeeniveau aan te passen, klik je op de knop ZEENIVEAU. Klik vervolgens op een plek op je kaart waar je de zee op wilt laten houden. Al het land in je wereld dat lager ligt dan dat punt, zal onder water komen te staan.



WEGEN EN TROTTOIRS

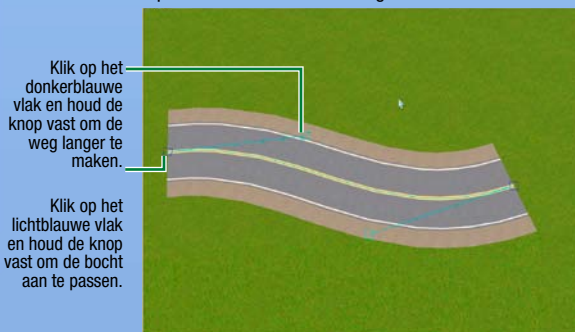
Met wegen en trottoirs in je wereld, wordt het voor je Sims makkelijker om zich te verplaatsen. Zonder wegen kunnen je Sims geen auto's, fietsen of scooters gebruiken. Je kunt wegen en trottoirs in alle soorten en maten creëren.

Zo voeg je een weg of trottoir toe:

1. Klik op WEGEN. Vervolgens zal het Weggereedschap in een venster op je kaart verschijnen.
2. Klik op WEG PLAATSEN (of TROTTOIR PLAATSEN) en breng je muis vervolgens naar het gewenste beginpunt. Klik op het punt waar je de weg wilt laten beginnen om je weg te kunnen tekenen. Hiermee leg je het beginpunt vast.
3. Sleep je muis naar het volgende punt van je weg en klik hierop. Vanaf dat punt kun je de weg ook weer verlengen. Door meerdere verlengingen te maken, kun je de weg beter manipuleren.

TIP VOOR GEVORDERDE SPELERS: Als je de linkermuisknop ingedrukt houdt terwijl je de weg aan het slepen bent, dan kun je de bocht van de weg aanpassen tijdens het plaatsen. Laat de muisknop los om een ankerpunt te creëren, sleep de weg naar het volgende punt en klik daarna om de weg vast te zetten.

Om een weg (of trottoir) te verplaatsen klik je op het hulpmiddel om een wereldvoorwerp te verplaatsen. Klik vervolgens op het donkerblauwe vlak of versleep het vlak om de weg te herpositioneren of uit te rekken. Je kunt ook op de lichtblauwe vlakken klikken en ze verslepen om de bocht van de weg te veranderen.



Zo voeg je een kruispunt toe:

1. Klik op WEGEN. Vervolgens zal het Weggereedschap in een venster op je kaart verschijnen.
2. Klik op KRUISING PLAATSEN (of TROTTOIRKRUISING PLAATSEN).
3. Gebruik het gereedschap om een wereldvoorwerp te verplaatsen om het kruispunt dicht bij het uiteinde van de weg (of het trottoir) te positioneren waaraan je het wilt verbinden. Zo gauw het kruispunt op z'n plek springt, weet je dat er een verbinding is gemaakt. Op deze manier worden er kruispuntlijnen aan je weg toegevoegd.

OPMERKING: Je kunt alleen wegen met andere wegen of kruispunten van wegen verbinden en je kunt alleen enkele trottoirs aan andere enkele trottoirs en kruispunten van trottoirs verbinden. Je kunt een weg niet aan een enkel trottoir of trottoirkruising verbinden.

OPMERKING: Je kunt de kruispunten het beste plaatsen tijdens het aanleggen van wegen. Je kunt geen kruispunt toevoegen aan het midden van een bestaande weg. De eenvoudigste manier om dit te doen, is door een gat open te laten in de weg, waar je later een kruispunt wilt plaatsen. Maak daarna je weg(en) af en ga vervolgens terug om de kruispunten in de gaten te plaatsen. Je kunt ook een stuk weg verwijderen en een kruispunt in het lege gat plaatsen en de wegen vervolgens aan elkaar te verbinden.

OPMERKING: Let op dat je de wegen goed aan elkaar verbindt. Als wegen niet aan elkaar verbonden zijn, zullen de Sims uit hun voertuig stappen of van hun voertuig afstappen en naar de volgende weg wandelen, om daar pas weer verder te rijden of te fietsen.

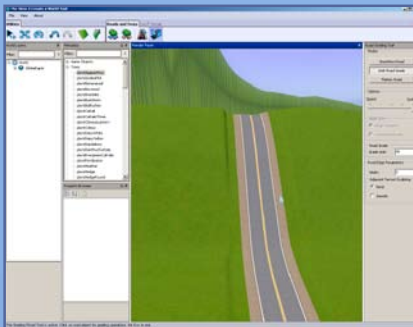
WEGEN OP HELLINGEN PLAATSEN

Als je wegen over het platteland heen kronkelen (bijvoorbeeld door de bergen heen), dan kun je ze onder een bepaalde hoek plaatsen. Je kunt wegen glad maken, de hellingshoek beperken of de weg helemaal egaliseren. Deze opties zullen hieronder verder uitgelegd worden.

Glad	Maak de weg gladder, als er een ruwe ondergrond onder ligt.
Helling weg begrenzen	Beperk hoe stijl je weg is door de hellingshoek in te stellen in het vak 'Hellingslimiet'.
Egaliseren	Egaliseer de weg op de hoogte waarop je klikt.
Schuifbalk voor snelheid/kwaliteit	Render je wijzigingen snel, maar met minder precisie, of juist langzamer, maar met preciezer resultaten.
Applicatie	Maak aanpassingen aan een enkel stuk weg, of aan alle verbonden wegen. Door wijzigingen aan te brengen aan alle verbonden wegen, zorg je er over het algemeen voor dat je wegen er uniformer uitzien.
Parameter voor wegrand	Bepaal hoe je weg omgaat met het omliggende terrein. De breedte geeft aan hoe ver van de weg de wijzigingen doorgevoerd worden. Je kunt ook kiezen of het omliggende terrein glad wordt gemaakt, of juist niet.

Om deze instellingen toe te passen, verander je de gewenste parameters en klik je vervolgens op het gedeelte van de weg dat je aan wilt passen.

TIP VOOR GEVORDERDE SPELERS: Je kunt de structuur van wegen/trottoirs bewerken, zodat ze beter bij je wereld passen. Dit kun je doen door in een extern programma structuur voor de wegen te creëren.



KAVELS

Om ervoor te zorgen dat je wereld speelbaar wordt, moet je kavels in je wereld plaatsen. Je kunt openbare kavels en woonkavels in je wereld plaatsen.

NIEUWE KAVELS TOEVOEGEN

Je kunt overal in de wereld kavels van verschillende formaten creëren (tot 64 x 64). Je moet het onderdeel 'Bewerken in spel' gebruiken om iets op de kavels te bouwen (zie [p. 11](#)).

OPMERKING: Overweeg om de modus 'Naar raster verspringen' aan te zetten tijdens het plaatsen van kavels. Zo kun je je wegen en buurten dusdanig plaatsen, dat ze eruit zien alsof er meer samenhang is en beter gepland zijn.

Zo voeg je een nieuwe kavel toe:

1. Voor je kavels aan je wereld toe kunt voegen, moet je eerst een nieuwe laag creëren. Klik met de rechtermuisknop op WERELD in het venster met Wereldlagen en kies vervolgens LAAG TOEVOEGEN.

OPMERKING: Lagen zijn ideaal voor het organiseren van je wereld. Als er een hoop voorwerpen in je wereld staan, dan is het veel eenvoudiger om specifieke voorwerpen te vinden wanneer deze zich in verschillende lagen bevinden. Als je bijvoorbeeld alle bomen (of kavels of wegen) wilt selecteren om ze te verwijderen, kun je ze eenvoudig allemaal in één keer verwijderen als je ze op één laag hebt gezet. Je hoeft dan alleen maar de laag te verwijderen. Het is ook handig bij het groeperen van bomen. Je kunt bomen per soort en per laag groeperen. Als er twee dezelfde soorten bomen op twee verschillende lagen staan, zullen ze in twee aparte groepen geclusterd worden. Voor de prestaties is het beter als ze allemaal op één laag staan, zodat ze samen gegroepeerd kunnen worden.

2. Klik op de knop 'Een nieuwe kavel toevoegen'.
3. Klik op een plek in de wereld om een begin te maken voor de eerste rand van je kavel. Klik vervolgens nogmaals als de rand de gewenste lengte heeft om de rand te tekenen.
4. Sleep de muis naar buiten om de totale omvang van de kavel te bepalen en klik dan nog een keer. Je kunt tijdens het tekenen rechtsonder in het scherm zien hoe groot je kavel wordt. Het venster 'Informatie kavel' zal verschijnen.
- ◆ Als de lijnen rood kleuren, kun je de kavel op die locatie niet tekenen. Maak je kavel als dat gebeurt iets kleiner, of begin op een andere plek. Druk op **ESC** en klik op de knop 'Een nieuwe kavel toevoegen' om opnieuw te beginnen met het tekenen van je kavel.
5. Stel in het venster in wat voor kavel het moet worden en kies daarna het subtype van de kavel, bijvoorbeeld een visstek, strand of kerkhof. Later kun je bepaalde voorwerpen op de kavel plaatsen, tijdens het bewerken van de kavel in de game (zie [p. 11](#)), zodat je Sims de bijbehorende activiteiten kunnen ondernemen.

OPMERKING: zie [p. 12](#) voor meer informatie over welke voorwerpen op bepaalde soorten kavels moeten staan.

6. Stel de 'Aanvullende waarde eigendom' in (dit wordt opgeteld bij de kosten van de kavel, dus voeg waarde toe als het om een geweldige locatie gaat, of breng de waarde naar beneden als dat niet het geval is) en stel de gemoedstoestand 'Prachtig uitzicht' in (om de kans dat Sims de gemoedstoestand 'Prachtig uitzicht' krijgen terwijl ze op de kavel zijn te vergroten).
7. Geef je kavel een naam (al je kavels moeten een naam hebben voor je je wereld opslaat).

OPMERKING: Je kunt de meeste informatie die je voor de kavels ingevoerd hebt aanpassen in het venster 'Eigendomszoeker'.

Met de volgende hulpmiddelen kun je handige aanpassingen maken aan een kavel.

- Klonen** Maak een kopie van deze kavel. Je kunt alleen lege kavels klonen, die nog niet aangepast zijn.
- Egaliseren** Maak een kavel met een helling, heuvels of bergen met de grond gelijk. De kavel wordt afgevlakt op de hoogte waarop je klikt.
- Randen hervormen** Zo kun je ervoor zorgen dat je randen passen bij de hoogte eromheen. Met deze actie worden 'gaten' in het terrein opgevuld, die ontstaan zijn tijdens het verplaatsen van kavels.

OPMERKING: Als je het terrein onder een lege kavel bewerkt, kun je het gereedschap om dingen te verplaatsen selecteren en **ALT** ingedrukt houden terwijl je de kavel een klein stukje verplaatst. Zo wordt het terrein van de kavel aangepast aan het terrein van de wereld.

OPMERKING: Om kavels of voorwerpen die je op het terrein van de wereld hebt geplaatst in je lagenpaneel te vinden, selecteer je het voorwerp en druk je op de spatiebalk. Hiermee krijg je de naam van het voorwerp te zien in het venster met Lagen. Je kunt ook met de rechtermuisknop op een voorwerpnaam klikken in het venster met Lagen en **ZOEKEN IN RENDERPANEEL** selecteren. Op deze manier wordt het voorwerp voor je geselecteerd. De camera zal er automatisch naartoe bewegen.

BEWERKEN IN SPEL

Bouwen en Kopen zijn vrijwel hetzelfde als in *De Sims 3*, op een paar verschillen na. De camerabesturing is de besturing in *De Sims 3 Creëer een Wereld-tool—Beta*. Leven is niet beschikbaar, maar je kunt wel van kavel naar kavel bewegen. **Je moet je game opslaan** voordat je 'Bewerken in spel' verlaat, anders zie je de wijzigingen niet in *De Sims 3 Creëer een Wereld-tool—Beta*.

Zo bewerk je een kavel in de game:

8. Klik op het icoontje 'Bewerken in spel' nadat je de kavel hebt gecreëerd.
9. Zo gauw je het spelvenster ziet, kun je op het icoontje 'Opties' klikken en vervolgens **STAD BEWERKEN** kiezen. Het scherm zal vernieuwd worden. Kies een van de kavelicoontjes om die kavel te bewerken.

VOORWERPEN, EFFECTEN EN BRONNEN

Nadat je je wereld hebt vormgegeven en geschilderd, kun je bomen en planten gaan plaatsen en speciale effecten toevoegen.

VOORWERPEN PLAATSEN EN MANIPULEREN

Een voorwerp plaatsen:

1. Klik op de gewenste optie in het menu in het Metadatenvenster (Bronnen, Omgeving, Bomen of Effecten).
2. In de lijst kun je **dubbelklikken** op het voorwerp dat je wilt plaatsen.
3. Beweeg je pijltje naar de plek waar je het voorwerp wilt plaatsen en klik met je muisknop. Klik en houd de muisknop ingedrukt om het voorwerp te draaien voor het vast komt te staan. Je kunt blijven klikken om zoveel voorwerpen als je wilt te plaatsen.
4. Als je klaar bent met de plaatsing van de voorwerpsort, kun je op **ESC** drukken om je cursor weer leeg te maken.

Zo verplaatst je een voorwerp dat je al geplaatst hebt:

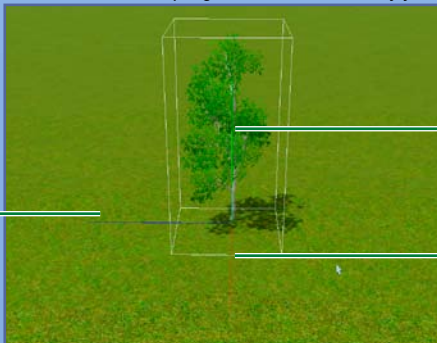
1. Klik op het icoontje 'Wereldvoorwerp verplaatsen' en selecteer vervolgens het voorwerp dat je aan wilt passen (zorg dat je de muisknop loslaat nadat je de keuze hebt gemaakt).
2. Klik op het voorwerp zelf om het vrij te kunnen verplaatsen en het overal op de grond te kunnen plaatsen. Klik op de rode, blauwe of groene lijn om het voorwerp over die as heen te bewegen. Als je een specifieke as selecteert, dan wordt die as geel.

TIP VOOR GEVORDERDE SPELERS: Om een voorwerp naar het oppervlak te laten verspringen, moet je CTRL ingedrukt houden en op de groene lijn klikken (de manipulatiehendel) terwijl je het hulpmiddel om voorwerpen te verplaatsen gebruikt.

OPMERKING: Je kunt het voorwerp ook vertikaal verplaatsen, waardoor het mogelijk wordt om voorwerpen de grond in te laten zakken, of ze door de lucht te laten zweven!

OPMERKING: Je kunt de locatie van een voorwerp ook wijzigen door het bijbehorende getal in het venster 'Eigendomszoeker' te veranderen.

LET OP: Je kunt een voorwerp ook verplaatsen door op een centraal punt op het voorwerp te klikken en de muisknop ingedrukt te houden terwijl je de muis beweegt.



Klik op de blauwe lijn om het geselecteerde voorwerp naar links of rechts te verplaatsen.

Klik op de groene lijn om het geselecteerde voorwerp naar boven of naar beneden te verplaatsen.

Klik op de rode lijn om het voorwerp naar achteren of naar voren te verplaatsen.

Zo draai je een voorwerp dat je al geplaatst hebt:

1. Klik op het icoontje 'Wereldvoorwerp draaien' en selecteer vervolgens het voorwerp dat je aan wilt passen (zorg dat je de muisknop loslaat nadat je de keuze hebt gemaakt).
2. Klik op het voorwerp zelf of op de groene manipulatiehendel eromheen om het voorwerp te draaien.

Om een voorwerp dat je al hebt geplaatst te verwijderen, klik je op het icoontje 'Wereldvoorwerp kiezen', selecteer je daarna het voorwerp en druk je op **Del**.

EFFECTEN

Wolken, vogels, insecten en meer: plaats verschillende effecten in je wereld om het geheel wat levendiger te maken! Plaats ze op dezelfde manier als dat je voorwerpen plaatst.

OPMERKING: Je kunt altijd het, eh, effect van je effecten zien tot je de wereld die je hebt gecreëerd bekijkt in *De Sims 3*. Maar sommige effecten zullen nadat je ze in de game hebt gezien te zien zijn in *De Sims 3 Creëer een Wereld-tool—Beta*.

Wanneer en of je een effect ziet hangt af van het effect zelf. Sommige effecten, zoals de regenboog, zul je alleen onder bepaalde omstandigheden zien; overdag op zonnige dagen. Andere effecten, zoals de bronnen, zijn op verschillende manieren afgesteld door de ontwerpers. Sommige effecten, zoals vogels, zijn totaal willekeurig. Andere effecten, zoals de luchtballon en de boten blijven voortdurend in beeld.

BRONNEN

Bronnen zullen sporadisch verzamelbare voorwerpen in de game creëren, zoals vissen, edelstenen, stenen en meer. Plaats ze op dezelfde manier als dat je voorwerpen en effecten plaatst.

OPMERKING: zie p. 13 voor meer informatie over de effecten van verschillende bronnen.

DELEN

Deel je werelden in *De Sims 3 Community Uitwisseling*, zodat andere spelers ook met je werelden kunnen spelen!

Zo deel je je wereld:

1. Voeg eerst een beschrijving en een icoontje aan je wereld toe. Dit doe je door met de rechtermuisknop op de bovenste laag van je wereld te klikken en daarna **BESCHRIJVING TOEVOEGEN/BEWERKEN** te kiezen. Je icoonafbeelding moet een .png-bestand zijn van 256x256.
2. Sla je wereld op.
3. Kies in het Bestandmenu **WERELD SELECTEREN EN EXPORTEREN**, blader naar het wereldbestand dat je wilt exporteren en kies **OPENEN**.
4. Upload het bestand tenslotte naar de Uitwisseling (via het *De Sims 3* Startprogramma), op dezelfde manier als je met een kavel of familie zou doen.

JE WERELD IN HET SPEL GEBRUIKEN

Nu je meesterwerk af is, wordt het tijd dat je Sims daar in het spel de vruchten van kunnen plukken.

Zo kun je in een wereld die je gecreëerd hebt spelen:

1. Volg stappen 1-3 van de instructies om de wereld te delen die hierboven staan op.
2. Dubbelklik op het .Sims3Pack-bestand.

HINTS EN TIPS

ALGEMEEN

- ◆ Gebruik het draaibare raster! Zo wordt het eenvoudiger om dingen in een rechte lijn te plaatsen. Als je dingen in een rechte lijn op het raster plaatst, worden de routes in de game realistischer.
- ◆ Gebruik verschillende lagen om de voorwerpen, kavels enz. in de wereld te organiseren.
- ◆ Bekijk je wereld in draadframe om voorwerpen preciezer te kunnen plaatsen.
- ◆ In open water komen automatisch zeevissen voor. Als je een rivier creëert, kun je daar zoetwatervissen in stoppen met behulp van bronnen.

KAVELLOCATIE EN ROUTES VORMEN

- ◆ Je kunt geen grotere kavel op een kleinere kavel plaatsen. Gebruik een beperkt aantal standaard kavelformaten om het delen en verplaatsen eenvoudiger te maken. Denk hieraan voor zowel openbare kavels als woonkavels.
- ◆ Je kunt het beste kavels met één zijde aan een weg leggen, om er zo voor te zorgen dat de route van het huis naar de weg voor je Sim goed toegankelijk is.
- ◆ De ondergrond van alle interactieve voorwerpen moet zich volledig op de kavel bevinden.
- ◆ Gebieden in de wereld waar geen routes doorheen lopen moeten er ook als zodanig uitzien. Gebieden waar routes doorheen lopen moeten er toegankelijk uitzien. Als je een hoge berg hebt met kleinere heuvels eromheen, waarvan je niet wilt dat je Sims er overheen zullen lopen, kun je dit voorkomen door aan de rand van de Ontoegankelijk voor Sims-verf een hek of bomen te plaatsen. Op die manier zal het eruit zien alsof je Sims daar niet doorheen kunnen wandelen.
- ◆ Alle veranda's moeten minstens trappen met een dubbele breedte hebben, zodat meerdere Sims tegelijkertijd de veranda op of af kunnen lopen.
- ◆ Veranda's moeten ruim genoeg zijn voor minstens twee Sims, zodat die daar met elkaar sociale interacties uit kunnen voeren. Zorg er als dat mogelijk is voor dat er voldoende ruimte is voor het onderbrengen van feestgenodigden en het welkomstcomité (dat meestal uit drie Sims bestaat). Voor twee kletsende Sims heb je een tegelgebied nodig van 1x2, dat niet geblokkeerd wordt door een trap of deurondergrond, of muurlampen.
- ◆ Wegen en trottoirs moeten altijd afgemaakt worden met een kruising. Als dat niet het geval is, kunnen Sims niet keren op de weg in hun auto bij een doodlopende weg.
- ◆ Gebruik bruggen (gemaakt van funderingen) met beleid, want Sims lopen er liever omheen dan eroverheen (omdat ze zich in een andere "kamer" bevinden) en ze zien er niet goed uit als de muren (gedeeltelijk) naar beneden zijn en de rest van je kavel ook op een fundering staat.
- ◆ Voorwerpen die op de wereldlaag staan mogen nooit over de rand van een kavel heen hangen. Sims weten niet dat ze er zijn en zouden er gewoon doorheen kunnen lopen. Zorg dat voorwerpen in de wereld minstens één tegel verwijderd zijn van de rand van de kavel.
- ◆ Sims zullen waarschijnlijk door hekken (vooral dikkere varianten) heen bewegen als ze aan de rand van een kavel staan. Overweeg daarom om hekken minstens één tegel binnen de rand van de kavel te plaatsen.
- ◆ Veel voorwerpen en ontoegankelijke locaties zijn groot. Zorg dat de kavels die je creëert groot genoeg zijn voor de voorwerpen of gebouwen die je erop wilt plaatsen.

PRESTATIES

Door deze tips op te volgen, kun je ervoor zorgen dat je soepel door de wereld kunt bewegen op de meeste machines.

- ◆ Door bomen te groeperen worden de prestaties beter, zeker als je veel bomen in je wereld hebt staan.
- ◆ Gebruik niet meer dan vier verschillende soorten planten en 30 planten in totaal op je kavel.
- ◆ Gebruik maximaal vier soorten terreinverf per kavel.
- ◆ Gebruik niet meer dan acht soorten terreinverf in de wereld per lap grond van 256 x 256.
- ◆ Probeer niet te veel dubbele muren en zuilen neer te zetten die met het muurgereedschap gemaakt zijn. Zo ontstaan er namelijk kleine kamers die het routesysteem moet berekenen.
- ◆ Om kavels er beter uit te laten zien op minder geavanceerde computers, kun je kavels verder uit elkaar plaatsen, zodat er slechts één gedetailleerde kavel tegelijkertijd zichtbaar is.

GAMEPLAY EN ESTHETIEK

- ◆ Plaats bronnen in de buurt van interessante onderdelen in je wereld, om zo het algemene verhaal te verbeteren.
- ◆ Organiseer je stad door unieke kleine buurten te maken. Zo wordt je wereld realistischer en interessanter.
- ◆ Zorg dat gegroepeerde buurten op één lijn op hetzelfde raster blijven staan, zodat ze er samenhangend uitzien.
- ◆ Pas de tijd aan, zodat je kunt zien waar de zon opkomt en onder gaat. Dit kun je het beste doen voor je het terrein gaat bewerken.
- ◆ Als je water er vreemd uitziet nadat je de zeespiegel hebt gewijzigd, kun je zachtjes op het terrein tikken met een van de vormgevingsgereedschappen, om er zo voor te zorgen dat het water opnieuw gerenderd wordt.
- ◆ Denk eraan dat er problemen kunnen ontstaan de camerahoek bij bijvoorbeeld steile hellingen.
- ◆ Denk aan de reistijd bij het plaatsen van kavels en het aanleggen van wegen. Als er veel huizen aan de ene kant van je wereld staan en veel ontoegankelijke gebouwen aan de andere kant, dan kan het een tijdje duren voor je Sims op hun werk zijn.
- ◆ Zet onzichtbare picknickmanden neer (deze kun je vinden in het 'BuyDebug'-menu als je het uitbreidingspakket *De Sims 3 Wereldavonturen* bezit) als je je Sims ergens automatisch wilt zien picknicken.
- ◆ Plaats zeker ook wat goedkopere kavels, zodat nieuwe Sims ook ergens kunnen gaan wonen.
- ◆ Om kavels beter te kunnen delen, kun je er het beste voor zorgen dat ze vierkant zijn, zodat ze eenvoudiger gedraaid kunnen worden. Als dit niet mogelijk is, of als je dit niet wilt, kun je er het beste voor zorgen dat de richting van de kortere zijde van de kavel ten opzichte van de weg en de voordeur steeds hetzelfde is. Spelers kunnen een rechthoekige kavel eigenlijk maar in twee richtingen draaien, zodat ze de kavel beter kunnen plaatsen.

- ◆ Probeer kavels zoveel mogelijk op een platte ondergrond te plaatsen, zodat het delen en verplaatsen van kavels in de wereld eenvoudiger wordt.
- ◆ Er moet in ieder geval een beetje verlichting bij de voordeur zijn, dus controleer hoe je huizen eruit zien als het donker is.
- ◆ Als je vuilnisbakken en brievenbussen dichterbij het huis plaatst, wordt het veel simpeler om het vuilnis buiten te zetten en de rekeningen te betalen.

TECHNISCH

- ◆ Denk eraan dat ontoegankelijke locaties en gebouwen die op dezelfde kavel staan, slechts één gedeeld plaatje, adres en kaartplaatje hebben. De enige voordelen van het delen van één enkele kavel zijn dat je in totaal minder kavels hebt en dat het gebied er gedetailleerder uit zal zien als de camera in de buurt is (denk eraan dat er op een bepaald moment een beperkt aantal kavels gedetailleerd wordt weergegeven).
- ◆ Houd rond je kavel zoveel mogelijk ruimte vrij wanneer je het raster en de hoogte aanpast.
- ◆ Brievenbusoriëntatie = plaatjesoriëntatie. De locatie en richting van de brievenbus bepaalt hoe de camera automatisch een foto maakt van de kavel. Deze afbeelding wordt gebruikt als plaatje van de kavel.
- ◆ De deur die zich het dichtst bij de brievenbus bevindt, wordt als voordeur gezien. De voordeur is de deur die Sims over het algemeen zullen gebruiken om het huis te verlaten en naar binnen te gaan.
- ◆ Probeer kavels niet op zeer steil terrein te plaatsen. De kans op vreemde naden aan de randen is dan groter.
- ◆ Plaats wereldvoorwerpen niet op kavels, want dan kunnen spelers ze niet verplaatsen. Bovendien zullen Sims er geen route dooraf kunnen leggen.
- ◆ Gebruik geen trottoirs om terrassen te creëren (door meerdere trottoirs naast elkaar te leggen). Dit is verwarrend voor het routesysteem.

WOORDENLIJST

ALPHA KANAAL

Hier wordt de mate van transparantie voor de gehele of gedeeltelijke structuur ingesteld.

HOEVEELHEID OF LAP TERREIN

Een lap grond van 256 x 256. De terreinkaart is verdeeld in lappen grond om de prestaties te verbeteren. De lappen grond die zich het dichtst bij de camera bevinden worden gerenderd met veel details en de stukken die verder weg liggen vertonen minder details.

HOOGTEKAART

Een hoogtekaart is een tweedimensionale afbeelding die gebruikt wordt om een driedimensionaal oppervlak te berekenen.

DETAILNIVEAU

Voorwerpen en structuren hebben verschillende zichtbare complexiteiten. Zeer gedetailleerde voorwerpen vragen meer van je processor dan voorwerpen met minder details, omdat gedetailleerdere voorwerpen moeilijker te renderen zijn. Om de prestaties te verbeteren, worden de voorwerpen die zich dicht bij de camera bevinden in met meer details gerenderd, terwijl de voorwerpen die verder weg liggen met minder details gerenderd zijn.

MANIPULATIEHENDEL

De lijnen of cirkels die je vast kunt grijpen om voorwerpen te verplaatsen met de hulpmiddelen 'Wereldvoorwerp verplaatsen' of 'Wereldvoorwerp selecteren' geselecteerd.

TRANSPARANTIE

Hoe (on)doorzichtig een bepaalde structuur is. Dit verwijst meestal naar de algemene structuur.

VIERKANT (MET BETREKKING TOT HET FORMAAT VAN AFBEELDINGEN)

De omvang van de afbeelding moet volledig vierkant zijn en een van de volgende afmetingen hebben: 128, 256, 512, 1024, 2048, etc.

ONTOEGANKELIJKE LOCATIE

Een gebouw dat je Sim kan betreden voor verschillende activiteiten (zoals lessen volgen, naar het werk gaan, naar school gaan, naar een wedstrijd gaan etc.), maar dat voor jou als speler verder niet toegankelijk is. Dit soort gebouwen kun je via Bouwen op een Openbare kavel plaatsen.

BRON

Een voorwerp dat via de Creëer een Wereld-tool of op een kavel (via 'BuyDebug') geplaatst kan worden en waarmee voorwerpen gecreëerd kunnen worden die Sims kunnen verzamelen; zoals vlinders, kevers, vissen, edelstenen of metalen.

WERELDLAAG

In *De Sims 3 Creëer een Wereld-tool* is dit het gebied dat je kunt beschilderen en vormgeven. Bovendien kun je hier voorwerpen, bomen en bronnen op plaatsen. In *De Sims 3* is dit het gebied dat tussen kavels in ligt.

BRONNEN EN VOORWERPENLIJSTEN

De voorwerpen die vetgedrukt zijn, zullen vaker gegeneerd worden.

VISSEN

Bronnaam	Dingen die hier waarschijnlijk gegeneerd zullen worden
Zee, Gewoon 1	Schatkist, Ansjovis , Kwal , Bokking, Kogelvis, Zalm, Zwaardvis
Zee, Gewoon 2	Schatkist, Ansjovis , Kwal, Bokking, Tonijn , Tragische clownvis, Haai, Kreeft
Zee, Ongewoon 1	Schatkist, Meerminval , Bokking , Tragische clownvis, Tonijn, Minof meerval , Haai , Kreeft
Zee, Ongewoon 2	Schatkist, Kwal , Bokking, Kogelvis , Engelvis, Zwaardvis
Zee, Zeldzaam	Schatkist, Bokking, Tragische clownvis , Kogelvis, Haai , Engelvis
Meer, Gewoon 1	Schatkist, Witvis , Goudvis, Regenboogforel , Bokking, Minof meerval, Zwarte goudvis
Meer, Gewoon 2	Schatkist, Witvis , Goudvis , Bokking, Zalm , Engelvis, Kreeft
Meer, Ongewoon 1	Schatkist, Goudvis, Regenboogforel , Bokking, Piranha , Haai, Kreeft
Meer, Ongewoon 2	Schatkist, Meerminval , Regenboogforel , Bokking, Zalm, Engelvis
Meer, Zeldzaam	Schatkist, Bokking, Piranha , Zwarte goudvis, Haai , Engelvis , Vampiervis, Kreeft
Robotvis	Schatkist, Bokking , Zwarte goudvis , Vampiervis, Robotvis
Doodsvis/Kerkhof	Schatkist, Bokking, Vampiervis
Zoetwaterontwerper	Schatkist, Witvis, Goudvis, Regenboogforel, Bokking, Zalm
Zoutwaterontwerper	Schatkist, Ansjovis, Kwal, Bokking, Tonijn, Zalm, Zwaardvis, Tragische clownvis

Egypte, Oase, Gewoon	Schatkist, Kikkers , Meerminval , Bokking, Minof meerval, Krokodil
Egypte, Oase, Zeldzaam	Schatkist, Kikkers, Meerminval , Bokking, Minof meerval , Krokodil
Egypte, Rivier, Gewoon	Schatkist, Meerminval , Bokking, Minof meerval, Zalm , Krokodil
Egypte, Rivier, Zeldzaam	Schatkist, Meerminval, Bokking, Minof Meerval , Zalm, Krokodil , Kreeft
Egypte, Mummievis	Schatkist, Mummievis
China, Gewoon	Schatkist, Doitsu koi , Goudvis, Bokking , Kawarimono koi , Engelvis
China, Ongewoon	Schatkist, Bokking, Kawarimono koi, Ochiba koi , Zwarte goudvis , Engelvis
China, Zeldzaam	Schatkist, Bokking, Kawarimono koi , Ochiba koi, Zwarte goudvis , Tancho koi , Drakenvis
China, Koi 1	Schatkist, Goudvis , Kawarimono koi , Tancho koi
China, Koi 2	Schatkist, Doitsu koi , Ochiba koi , Tancho koi
China, Drakenvis	Schatkist, Tancho koi, Drakenvis
Frankrijk, Gewoon 1	Schatkist, Kikkers , Regenboogforel , Bokking , Slakken, Rivierkreeft
Frankrijk, Gewoon 2	Schatkist, Kikkers , Regenboogforel, Bokking , Slakken , Rivierkreeft
Frankrijk, Ongewoon	Schatkist, Kikkers, Regenboogforel , Bokking, Slakken , Rivierkreeft , Zwarte goudvis
Frankrijk, Zeldzaam	Schatkist, Kikkers, Bokking, Slakken , Rivierkreeft , Zwarte goudvis
Frankrijk, Kikkerpoel	Schatkist, Kikkers , Witvis

INSECTEN

VLINDERS

Motten	Mot
Nachtvlinders	Nachtvlinder
Vlinders - Laag 1	Nachtvlinder, Rood, Blauw
Vlinders - Laag 2	Nachtvlinder, Goud, Groen
Vlinders - Medium 1	Goud, Rood, Groen, Paars
Vlinders - Medium 2	Goud, Blauw, Zilver
Vlinders - Hoog 1	Rood, Blauw, Groen, Paars, Zilver, Zebra
Vlinders - Hoog 2	Goud, Rood, Paars, Zilver, Zebra, Vlieger
Vlinders - Episch	Mot, Nachtvlinder, Goud, Rood, Blauw, Groen, Paars, Zilver, Zebra, Vlieger
Vlinders - Zilver	Zilver
Vlinders - Zebra	Zebra
Vlinders - Vlieger	Vlieger
(China) - Bamboe	Bamboe
(China) - Pijlvlinder	Pijlvlinder, Groen
(China) - Mix	Pijlvlinder, Bamboe
(Egypte) - Doodshoofdmot	Doodshoofdmot, Mot
(Egypte) - Cleopatra	Cleopatravlinder, Nachtvlinder
(Egypte) - Mix	Doodshoofdmot, Cleopatravlinder, Mot, Nachtvlinder
(Frankrijk) - Pashavlinder	Pashavlinder, Goud
(Frankrijk) - Lichtgevende vlinder	Paschavlinder, Lichtgevende vlinder

KEVERS

Kakkerlakken	Kakkerlak	
Lieveheersbeestjes	Lieveheersbeestje	
Japans	Japans	
Water	Water	
Glimwormen	Glimworm	
Neushoorn	Neushoorn	
Hertkever	Japans, Hertkever	
Gestippeld	Lieveheersbeestje, Gestippeld	
Trilobiet	Water , Trilobiet	
Regenboogkever	Glimworm , Regenboogkever	
Alles	Lieveheersbeestje, Kakkerlak , Japans, Water, Glimworm, Neushoorn, Hertkever, Gestippeld, Trilobiet, Regenboogkever	
De Sims 3 Wereldavonturen	(Egypte) - Mestkever	Mestkever, Lieveheersbeestje
	(China) - Roofkever	Roofkever, Water
	(Frankrijk) - Heldenbokkever	Heldenbokkever , Glimworm

STENEN, EDELSTENEN EN METAAL

METAAL

IJzer	IJzer , Zilver, Goud
Zilver	IJzer, Zilver , Goud
Goud	IJzer, Zilver, Goud
IJzer-Zilver-Goud	IJzer, Zilver, Goud
Palladium	IJzer, Zilver, Goud, Palladium
Plutonium	Zilver, Goud, Palladium, Plutonium
(Egypte) - Koper	Zilver, Goud, Koper , Mummitomium
(Egypte) - Mummitomium	IJzer, Koper, Mummitomium
(Egypte) - Mix laag	IJzer, Zilver, Goud, Koper , Mummitomium
Egypte) - Mix hoog	Goud , Palladium, Koper, Mummitomium
(China) - Platina	Koper, Zilver, Platina
(China) - Kwik	Zilver, Plutonium, Kwik
(China) - Mix laag	Koper, Zilver, Goud , Palladium, Kwik , Platina
(China) - Mix hoog	Goud, Plutonium, Kwik , Platina
(Frankrijk) - Titanium	Titanium
(Frankrijk) - Iridium	Iridium
(Frankrijk) - Mix laag	Zilver, Goud, Titanium , Iridium
(Frankrijk) - Mix hoog	Goud, Palladium, Titanium, Iridium
Compendium	Compendium
Supernovium	Supernovium

De Sims 3 Wereldavonturen

STENEN

Kleine meteor	Kleine ruimtesteen
Gemiddelde meteor	Gemiddelde ruimtesteen
Kleine tot gemiddelde meteor	Kleine ruimtesteen, Gemiddelde ruimtesteen
Enorme meteor	Kleine ruimtesteen, Gemiddelde ruimtesteen, Grote meteor

EDELSTENEN

Edelstenen aquamarijn	Aquamarijn
Edelstenen laag 5x	Aquamarijn, Smaragd, Geel, Diamant
Edelstenen laag 3x	Rookkwarts, Robijn, Geel, Tanzaniet
Edelstenen gemiddeld 1	Aquamarijn, Rookkwarts, Diamant, Regenboog
Edelstenen gemiddeld 2	Smaragd, Robijn, Geel, Tanzaniet, Regenboog
Edelstenen hoog	Geel, Tanzaniet, Diamant, Gek
Edelstenen episch	Robijn, Tanzaniet, Diamant, Roze
(Egypte) - Albast	Albast , Rookkwarts
(Egypte) - Turkoois	Turkoois , Aquamarijn, Tanzaniet
(Egypte) - Mix	Albast, Turkoois, Kwarts , Aquamarijn, Rookkwarts, Regenboog
(China) - Lapis Lazuli	Lapis Lazuli, Smaragd
(Frankrijk) - Gele kwarts	Amethist, Gele kwarts , Geel, Roze
(Frankrijk) - Opaal	Amethist , Opaal
(Frankrijk) - Mix	Amethist , Gele kwarts, Opaal
Kwarts	Kwarts , Diamant, Regenboog
Tiberium - Laag	Kwarts , Tiberium, Aquamarijn
Tiberium - Hoog	Kwarts, Tiberium , Tanzaniet, Gek
Zielenrust	Zielenrust , Diamant, Regenboog
Geode	Geode , Nodulesteen
Geode + Nodulesteen	Geode, Nodulesteen
Nodulesteen	Geode, Nodulesteen

VOORKOMENDE ZADEN EN PLANTEN

Gewoon 1	Veel gewone, Weinig ongewone, Geen zeldzame	Hoge bronfrequentie, Gemiddelde kwaliteit
Gewoon 2	Veel gewone, Gemiddeld veel ongewone, Geen zeldzame	Hoge bronfrequentie, Gemiddelde kwaliteit
Gewoon 3	Veel gewone, Weinig ongewone, Weinig zeldzame	Gemiddelde bronfrequentie, Goede kwaliteit
Gewoon 4	Veel gewone, Weinig ongewone, Weinig zeldzame	Lage bronfrequentie, Uitmuntende kwaliteit
Ongewoon 1	Gemiddeld veel gewone, Gemiddeld veel ongewone, Geen zeldzame	Hoge bronfrequentie, Gemiddelde kwaliteit
Ongewoon 2	Weinig gewone, Veel ongewone, Geen zeldzame	Gemiddelde bronfrequentie, Goede kwaliteit
Ongewoon 3	Geen gewone, Veel ongewone, Weinig zeldzame	Lage bronfrequentie, Uitmuntende kwaliteit
Zeldzaam 1	Weinig gewone, Gemiddeld veel ongewone, Gemiddeld veel zeldzame	Gemiddelde bronfrequentie, Goede kwaliteit
Zeldzaam 2	Geen gewone, Gemiddeld veel ongewone, Gemiddeld veel zeldzame	Gemiddelde bronfrequentie, Goede kwaliteit
Zeldzaam 3	Geen gewone, Weinig ongewone, Veel zeldzame	Lage bronfrequentie, Uitmuntende kwaliteit
Speciaal 1	Weinig gewone, Weinig ongewone, Weinig zeldzame, Weinig speciale	Gemiddelde bronfrequentie, Goede kwaliteit
Speciaal 2	Geen gewone, Weinig ongewone, Weinig zeldzame, Gemiddeld veel speciale	Gemiddelde bronfrequentie, Goede kwaliteit
Speciaal 3	Geen gewone, Geen ongewone, Weinig zeldzame, Gemiddeld veel speciale	Lage bronfrequentie, Uitmuntende kwaliteit
China 1	Weinig gewone, Veel ongewone, Gemiddeld veel zeldzame	Hoge bronfrequentie, Goede kwaliteit
China 2	Geen gewone, Gemiddeld veel ongewone, Gemiddeld veel zeldzame, Weinig speciale	Hoge bronfrequentie, Uitmuntende kwaliteit
Egypte 1	Weinig gewone, Veel ongewone, Gemiddeld veel zeldzame	Hoge bronfrequentie, Goede kwaliteit
Egypte 2	Geen gewone, Gemiddeld veel ongewone, Gemiddeld veel zeldzame, Weinig speciale	Hoge bronfrequentie, Uitmuntende kwaliteit
Frankrijk 1	Veel gewone, Weinig ongewone	Hoge bronfrequentie, Goede kwaliteit
Frankrijk 2	Gemiddeld veel gewone, Gemiddeld veel ongewone	Hoge bronfrequentie, Goede kwaliteit
Frankrijk 3	Gemiddeld veel gewone, Gemiddeld veel ongewone, Weinig speciale	Hoge bronfrequentie, Uitmuntende kwaliteit
Frankrijk 4	Weinig gewone, Gemiddeld veel ongewone, Weinig zeldzame, Weinig speciale	Hoge bronfrequentie, Uitmuntende kwaliteit

VOORKOMENDE PLANTEN

Tomatenplant	Gewoon
Appelboom	Gewoon
Druivenrank	Gewoon
Slaplant	Gewoon
Uienplant	Ongewoon
Aardappelplant	Ongewoon
Watermeloenplant	Ongewoon
Limoenboom	Ongewoon
Paprikaplant	Zeldzaam
Knoflookplant	Zeldzaam
Doodsbloemenstruik	Bijzonder
Geldboom	Bijzonder
Levensplant	Bijzonder
Vlamfruitplant	Bijzonder
Cherimoladruivenrank	Gewoon
Renoitdruivenrank	Gewoon
Avornalinodruivenrank	Ongewoon
Meloioredruivenrank	Ongewoon
Gralladinadruivenrank	Zeldzaam
Cranerlet Nualadruivenrank	Zeldzaam
Granaatappelboom	Ongewoon
Pruimenboom	Ongewoon
Pomeloboom	Zeldzaam
Kersenboom	Zeldzaam

AANBEVOLEN VOORWERPEN PER KAVELTYPE

WOONKAVELS

Kaveltype	Beschrijving	Voorwerpen die aanbevolen worden voor optimale functionaliteit	Aanbevolen voorwerpen
Ongedefinieerde woonkavel	Normale woonkavel		
Woonkavel alleen voor stadsbewoners <i>(De Sims 3 Wereldavonturen)</i>	Woonkavel waar alleen de stadsbewoners in kunnen wonen	Bed, Koelkast, Fornois, Aanrecht, Tafel, Stoel, Toilet, Douche of bad, Gootsteen, Brandmelder, Verlichting, Behang, Vloer, Dak	Spiegel, Boekenkast, Kledingkast, Vermaakvoorwerp (Televisie, Gitaar, Computer, etc.)
Woonkavel voor spelers <i>(De Sims 3 Wereldavonturen)</i>	Woonkavel op een vakantiebestemming die je Sim kan kopen		

BEDRIJVEN/OPENBARE KAVELS

Kaveltype	Beschrijving	Voorwerpen die vereist zijn voor optimale functionaliteit	Aanbevolen voorwerpen
Kunstgalerie	Een locatie waar kunst tentoongesteld wordt	Schilderijen en standbeelden	nvt
Kerkhof	Dit is de laatste rustplaats van je Sims, waar grafstenen en urnen staan.	Ontoegankelijke locatie Mausoleum (hier kunnen Sims part-time gaan werken als Begravenisondernemer), Urn	nvt
Visstek	Een plek om te vissen	Water	Picknicktafels, Buitenbarbecue
Strand	Hier vindt de Openbare Kookarena (de kookwedstrijd) plaats	Strandvoorwerp (Strandparasol)	Buitenbarbecue
Bibliotheek	Een plek om boeken te lezen	Boekenkast	Computer
Sportschool	Een plek om te sporten	Sportvoorwerp (Drukbank, Lopende band)	Stereo, Televisie, Zwembad
Zwembad	Een plek waar Sims kunnen zwemmen	Zwembad	nvt
Klein park	Hier vinden de Schaakwedstrijd en de Openbare Kookarena (de kookwedstrijd) plaats. Er komen minder Sims op dit park af dan op het Grote park.	Parkbank, Picknicktafel	Buitenbarbecue, Schommel, Schaakbord
Groot park	Hier vinden de Schaakwedstrijd en de Openbare Kookarena (de kookwedstrijd) plaats. Er komen meer Sims op dit park af dan op het Kleine park.		
Diversen - Bezoekers	Deze openbare kavel is oneindig. Sims kunnen hier ieder voorwerp plaatsen.	Geen	nvt
Diversen - Geen bezoekers	Deze openbare kavel is er alleen maar voor het oog; Sims worden hier niet naartoe getrokken.	Geen	nvt

VERBORGEN KAVELSOORTEN UIT HET BASISPEL

Als je 'Stad bewerken' of 'Bewerken' in het spel opent, kun je de Kavelsoort veranderen (in Woonkavel of Openbare kavel) en het subtype van de kavel (Sportschool, Kerkhof, etc.). De kavels hieronder zijn niet beschikbaar als je het subtype van de kavel wijzigt. Je kunt ze alleen instellen in *De Sims 3 Creëer een Wereld-tool—Beta*.

Kuuroord	Dit is de plek voor de ontoegankelijke locatie, het Kuuroord. Sims kunnen hier naar de parttime gaan werken als kuuroordspecialist of receptionist.	Ontoegankelijke locatie Kuuroord	nvt
Restaurant	Deze locatie zou de Bistro moeten bevatten, waar Sims een culinaire carrière kunnen starten	Ontoegankelijke locatie Bistro	nvt
Kleine winkel	Dit is een algemene locatie voor een willekeurige ontoegankelijke locatie	Willekeurige ontoegankelijke locatie	nvt
Grote winkel	Deze locatie kun je gebruiken als je meerdere ontoegankelijke locaties op één kavel wilt plaatsen	Meerdere ontoegankelijke locaties	nvt
Ziekenhuis	Dit is de locatie voor het Ziekenhuis, waar Sims een medische carrière kunnen starten	Ontoegankelijke locatie Ziekenhuis	nvt
Theater	Dit is de locatie voor een Theater. Sims kunnen hier een muzikale carrière beginnen.	Ontoegankelijke locatie Theater	nvt
Stadion	Op deze openbare kavel kun je het Stadion plaatsen. Hier kunnen Sims aan een professionele sportcarrière beginnen, concerten geven en naar sportwedstrijden gaan	Ontoegankelijke locatie Stadion	nvt
Gemeentehuis	Deze openbare kavel is voor het Gemeentehuis. Sims kunnen hier een politieke carrière beginnen. Sims kunnen hier ook protesten houden.	Ontoegankelijke locatie Gemeentehuis	nvt

KAVELS UIT DE SIMS 3 WERELDAVONTUREN

Deze kavels zijn alleen beschikbaar als je *De Sims 3 Wereldavonturen* geïnstalleerd hebt.

Markt	Hier kunnen Sims locatiespecifieke voorwerpen kopen. Er komen meer Sims op de Grote markt af dan op de Kleine markt	Een kassa	nvt
Kleine markt	Hier kunnen Sims locatiespecifieke voorwerpen kopen. Er komen meer Sims op de Grote markt af dan op de Kleine markt	Een kassa	nvt
Dojo	Hier kunnen je Sims de Oosterse vechtkunst leren en ontwikkelen	Trainingspop of Bordenbreker	Apparaat voor krachtraining, Lopende band
Nectarbrouwerij	Hier kunnen Sims Nectar kopen	Kassa voor Nectarbrouwerij	Nectarmaker
Chinese tuin	Sims kunnen deze kavel bezoeken om daar vredige dingen te doen.	Meditatievoorwerpen (Rots der Geleerden, Telescopen, Boekenkasten)	Bordenbreker
Basiskamp	De thuishavel die je Sims op de vakantiebestemming betrekken	Tenten, Kookspullen, Toiletten, Vacaturelijst	Bedden, Voorwerpen voor vermaak
Monumentale tombe	Deze bestemming kun je gebruiken als tombe (die geen ontoegankelijke locatie of bedrijf is), waarvan je wilt dat andere spelers in je wereld er eenvoudig toegang tot hebben. Er zal een Kaartplaatje verschijnen in 'Kaart bekijken'	Tombevoorwerpen (die je kunt vinden in 'BuyDebug')	nvt
Verborgene tombe	Deze bestemming kun je gebruiken als tombe (die geen ontoegankelijke locatie of bedrijf is), waarvan je wilt dat die verborgen blijft voor andere spelers. Er zal geen Kaartplaatje verschijnen in 'Kaart bekijken'	Tombevoorwerpen (die je kunt vinden in 'BuyDebug')	nvt

ACCEPTATIE VAN DE LICENTIEOVEREENKOMST VOOR EINDGEBRUIKERS, EEN INTERNETVERBINDING, REGISTRATIE VAN DE GAME MET BEHULP VAN DE SERIECODE DIE BIJ EEN DE SIMS 3 PC-GAME GELEVERD WORDT, DE SIMS 3 EN DE LAATSTE PATCH-UPDATE ZIJN VEREIST. REGISTRATIE IS BEPERKT TOT EEN ENKELE EA-ACCOUNT PER SERIECODE EN IS NIET OVERDRAAGBAAR. BEZOEK VOOR DE EA ONLINE VOORWAARDEN & BEPALINGEN WWW.ELECTRONICARTS.NL OF WWW.ELECTRONICARTS.BE. JE MOET 13 JAAR OF OUDER ZIJN OM JE TE REGISTREREN VOOR EEN EA-ACCOUNT. EA KAN BEPAALD AANVULLEND MATERIAAL EN/OF UPDATES BESCHIKBAAR STELLEN, ZONDER DAT HIERVOOR BIJBETAALD DIENT TE WORDEN, ALS DIT BESCHIKBAAR IS. EA KAN ONLINE DIENSTEN OPHEFFEN NA EEN OPZEGTERMIJN VAN 30 DAGEN, AANGEKONDIGD OP WWW.ELECTRONICARTS.NL OF WWW.ELECTRONICARTS.BE.

© 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.