



NARZĘDZIE  
STWÓRZ ŚWIAT –  
BETA

# LICENCJA UŻYTKOWNIKA EA TOOLS & MATERIALS (NARZĘDZI I MATERIAŁÓW EA)

Firma Electronic Arts Inc, oraz jej podmioty stowarzyszone i zależne i licencjodawcy („EA”) udzielają niewyłącznej, nieprzenoszalnej licencji na zainstalowanie i użytkowanie jednej kopii narzędzia programistycznego („Narzędzie”) i/lub powiązanych materiałów („Materiały”) (zbiorczo „Narzędzia i materiały”) wyłącznie do użytku prywatnego w połączeniu z produktami EA, zgodnie z postanowieniami następujących warunków.

EA jest właścicielem wszelkich praw, tytułu i wkładu w Narzędzia i materiały. Użytkownik nie może modyfikować żadnych znaków towarowych lub znaków graficznych, ani modyfikować lub usuwać żadnych znaków towarowych lub uwag o prawach autorskich zawartych w Narzędziu i materiałach oraz produktach EA bądź dołączonych do nich. Prawo Użytkownika do używania Narzędzi i materiałów jest ograniczone zgodnie z postanowieniami niniejszej Umowy i Użytkownik nie może w inny sposób kopiować, prezentować, dystrybuować, wykonywać, publikować, modyfikować, tworzyć dzieł na podstawie, ani używać dowolnej części Narzędzi i materiałów. Bez ograniczenia do powyższego Użytkownik nie może bez zastrzeżeń modyfikować, dokonywać dekompilacji, dezasemblacji, przekazywać, tworzyć dzieł pochodnych ani odsprzedawać Narzędzia ani używać Narzędzi i materiałów w innych celach handlowych. Bez ograniczenia do powyższego Użytkownik nie może używać Narzędzi i materiałów do promocji innego produktu lub przedsięwzięcia biznesowego ani dowolnego serwisu, który obsługuje lub promuje emulator serwera.

Użytkownik może załączyć materiały stworzone za pomocą Narzędzi i materiałów na swojej prywatnej, niehandlowej stronie internetowej dla pozbawionej cech handlowych korzyści społeczności fanów produktów EA i pod warunkiem, że zamieści poniższą notę na tej samej stronie (lub stronach) internetowej, na której znajdują się te materiały: „Niniejsza witryna nie jest obsługiwana przez Electronic Arts ani licencjodawców EA. Znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli. Zawartość gry i materiały objęte są ochroną praw autorskich należących do firmy Electronic Arts Inc., oraz jej licencjodawców. Wszystkie prawa zastrzeżone.”. Użytkownik nie może świadczyć, że jego witryna jest obsługiwana lub aprobowana lub związana z EA lub naszych licencjodawców, ani że jakkolwiek zawartość na tej witrynie jest obsługiwana, aprobowana lub związana z EA lub naszymi licencjodawcami.

NINIEJSZE NARZĘDZIA I MATERIAŁY SĄ DOSTARCZANE W DANEJ POSTACI, BEZ GWARANCJI POŚREDNICH LUB BEZPOŚREDNICH. EA NIE UDZIELA ŻADNYCH GWARANCJI SPRZEDAWALNOŚCI LUB PRZYDATNOŚCI DO JAKIEGOKOLWIEK CELU.

UŻYTKOWNIK UŻYWA NINIEJSZYCH NARZĘDZI I MATERIAŁÓW NA WŁASNE RYZYKO. EA NIE GWARANTUJE, ŻE NINIEJSZE MATERIAŁY I NARZĘDZIA NIE SPOWODUJĄ USZKODZEŃ SYSTEMU KOMPUTEROWEGO, POŁĄCZENIA SIECIOWEGO, OPROGRAMOWANIA LUB SPRZĘTU TECHNICZNEGO.

EA NIE ZAPEWNIĄ OBSŁUGI NINIEJSZYCH MATERIAŁÓW I NARZĘDZI. PROSIMY NIE DZWONIĆ ANI NIE WYSYŁAĆ E-MAILI DO OBSŁUGI KLIENTA EA W ZWIĄZKU Z NINIEJSZYMI NARZĘDZIAMI I MATERIAŁAMI, PONIEWAŻ EA NIE BĘDZIE W STANIE ODPOWIEDZIEĆ NA TE ZAPYTANIA.

W ŻADNYCH WYPADKU EA NIE PRZYJMUJE ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA BEZPOŚREDNIE, NIEBEZPOŚREDNIE, SPECJALNE, PRZYPADKOWE LUB ZAMIERZONE USZKODZENIA ZWIĄZANE Z NINIEJSZĄ LICENCJĄ, NAWET JEŚLI UŻYTKOWNIK ZOSTAŁ POINFORMOWANY O MOŻLIWOŚCI TAKICH SZKÓD.

EA ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO ZAPRZESTANIA ŚWIADCZENIA DOSTĘPNOŚCI NINIEJSZYCH NARZĘDZI I MATERIAŁÓW ORAZ DO ICH MODYFIKACJI W DOWOLNEJ CHWILI, BEZ ZOBOWIĄZAŃ WOBEC KOGOKOLWIEK.

Na życzenie EA Użytkownik zobowiązuje się do zwolnienia EA z wszelkiej odpowiedzialności z tytułu odszkodowań i kosztów, włącznie z wynagrodzeniem prawników, będących konsekwencją naruszenia niniejszej Umowy, wynikającą z nieprawidłowego używania Narzędzi i materiałów.

EA udostępni Narzędzia i materiały na swojej witrynie (witrynach) umiejscowionych w Stanach Zjednoczonych, Kanadzie i/lub Unii Europejskiej. Użytkownik odpowiada wszelkim prawom federalnym, stanowym i lokalnym, które mają zastosowanie wobec użycia Narzędzi i materiałów w miejscu przebywania Użytkownika. Pobierając dowolne Narzędzia i materiały Użytkownik oświadcza, że nie przebywa w kraju objętym embargiem przez Stany Zjednoczone, Kanadę, Unię Europejską lub inne kraje oraz nie przesyła Narzędzi i materiałów osobom lub w miejsca objęte embargiem.

EA zastrzega sobie prawo do odwołania lub anulowania niniejszej Umowy w dowolnej chwili, z dowolnego powodu lub bez podania powodu. Po odwołaniu Umowy Użytkownik jest zobowiązany zniszczyć lub odesłać do EA wszystkie Narzędzia i materiały. Niniejsza Umowa podlega prawom autorskim Stanów Zjednoczonych i prawu stanu Kalifornia (bez względu na moc przepisów kolizyjnych) i stanowi całość treści Umowy dotyczącej Narzędzi i materiałów, zawartej pomiędzy EA oraz Użytkownikiem.

# OSTRZEŻENIE PRZED EPILEPSJĄ (PADACZKĄ)

**Prosimy przeczytać przed uruchomieniem gry lub pozwoleniem dziecku na jej uruchomienie.**

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku padaczkowego lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tego ataku lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie niektórych gier komputerowych. Takie przypadłości mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie rozpoznano padaczki, lub które nigdy wcześniej nie doznały ataków padaczkowych. Jeżeli u użytkownika (lub kogoś z jego rodziny) wystąpiły kiedykolwiek objawy padaczki (ataki padaczkowe lub nagłe utraty przytomności) spowodowane migotaniem światła, przed rozpoczęciem gry należy zasięgnąć porady lekarza.

Zaleca się, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Gdyby u użytkownika lub jego dziecka wystąpiły podczas gry którekolwiek z następujących objawów: zawroty głowy, zaburzenia wzroku, skurcze mięśni oczu lub innych mięśni, utrata przytomności, zaburzenia błędnika, jakiegokolwiek mimowolne odruchy lub drgawki, należy NATYCHMIAST przerwać grę i skonsultować się z lekarzem.

## W CZASIE GRY NALEŻY ZACHOWAĆ NASTĘPUJĄCE ŚRODKI OSTROŻNOŚCI

- ◆ Nie siadaj zbyt blisko ekranu. Usiądź w takiej odległości, na jaką pozwala długość kabli.
- ◆ O ile to możliwe, graj na niezbyt dużym ekranie.
- ◆ Staraj się nie grać, jeśli odczuwasz zmęczenie lub senność.
- ◆ Upewnij się, że pomieszczenie, w którym grasz, jest dobrze oświetlone.
- ◆ Odpoczywaj co najmniej 10 do 15 minut na każdą godzinę gry.

# SPIS TREŚCI

<b>INSTALACJA NARZĘDZIA</b> .....	6
<b>URUCHAMIANIE NARZĘDZIA</b> .....	6
<b>NAJWAŻNIEJSZE KOMENDY</b> .....	7
SKRÓTY KŁAWISZOWE W WINDOWS .....	7
SKRÓTY KŁAWISZOWE NARZĘDZI .....	7
PASKI NARZĘDZIOWE .....	8
<b>CAŁY ŚWIAT W TWOICH RĘKACH!</b> .....	9
<b>TWORZENIE NOWYCH ŚWIATÓW</b> .....	10
<b>EDYCJA TERENU</b> .....	10
KSZTAŁTUJ TEREN .....	10
MALUJ TEREN .....	11
TRASOWANIE .....	14
POZIOM MORZA .....	15
<b>DROGI I CHODNIKI</b> .....	16
<b>PARCELE</b> .....	18
DODAWANIE NOWYCH PARCELI .....	18
EDYCJA W GRZE .....	20
<b>OBIEKTY, EFEKTY I ROZSIEWACZE</b> .....	21
UMIESZCZANIE OBIEKTÓW I MANIPULOWANIE NIMI .....	21
EFEKTY .....	22
ROZSIEWACZE .....	22
<b>UDOSTĘPNIANIE</b> .....	23
<b>UŻYCIĘ STWORZONEGO ŚWIATA W GRZE</b> .....	23
<b>WSKAZÓWKI I PODPOWIEDZI</b> .....	24
OGÓLNE .....	24
POŁOŻENIE I TRASOWANIE PARCELI .....	24
WYDAJNOŚĆ .....	25
ROZGRYWKA I ESTETYKA .....	26
TECHNICZNE .....	27
<b>SŁOWNICZEK</b> .....	28
<b>LISTA ROZSIEWACZY I OBIEKTÓW</b> .....	30
RYBY .....	30
OWADY .....	32
SKAŁY, KLEJNOTY I METALE .....	33
WYSTĘPOWANIE NASION I ROŚLIN .....	35
<b>ZALECANE OBIEKTY WEDŁUG TYPU PARCELI</b> .....	37
PARCELE MIESZKALNE .....	37
LOKAL/PARCELE PUBLICZNE .....	38
TYPY UKRYTYCH PARCELI Z GRY PODSTAWOWEJ .....	39

# INSTALACJA NARZĘDZIA

**Aby zainstalować *The Sims™ 3 Narzędzie Stwórz świat – Beta*:**

1. Przejdź na stronę społeczności *The Sims™ 3* pod adresem **[www.thesims3.com](http://www.thesims3.com)**.
2. W menu rozwijanym „Games” (Gry) na górze strony wybierz *The Sims 3 Create a World*. W przeglądarce otworzy się strona *The Sims™ 3 Narzędzie Stwórz świat – Beta*.
3. Kliknij na przycisku **DOWNLOAD NOW** (Pobierz teraz) i wykonaj instrukcje na ekranie.

**UWAGA:** Aby móc pobrać narzędzie, musisz mieć zarejestrowaną kopię gry *The Sims™ 3*, *The Sims™ 3 Edycja kolekcjonerska* lub *The Sims™ 3 Wymarzone podróże*.

# URUCHAMIANIE NARZĘDZIA

**Aby uruchomić Narzędzie:**

Gry w systemie Windows Vista™ znajdują się w menu Start > Gry menu a we wcześniejszych wersjach Windows™ w menu Start > Programy (lub Wszystkie programy).

# NAJWAŻNIEJSZE KOMENDY

## SKRÓTY KLAWISZOWE W WINDOWS

### OGÓLNE

Nowy świat	Ctrl-N
Otwórz świat	Ctrl-O
Zapisz świat	Ctrl-S
Cofnij/powtórz działanie	Ctrl-Z/Ctrl-Y

### STEROWANIE KAMERĄ – MYSZKA



### STEROWANIE KAMERĄ – KLAWIATURA

Ruch naprzód/w tył/w lewo/w prawo	strzałki góra/dół/lewo/prawo
Ruch w górę/w dół	Q/F
Zbliżenie/oddalenie	Num +/Num - lub W/S

**UWAGA:** Jeśli chcesz, możesz zmienić kierunek kamery. W menu Widok, wybierz USTAWIENIA KAMERY > STEROWANIE KAMERĄ. Możesz odwracać obroty w poziomie i w pionie.

## SKRÓTY KLAWISZOWE NARZĘDZI

### OGÓLNE

Wyłącz aktualne narzędzie	Esc
Usuń wybrany obiekt	Del

### NARZĘDZIE OBIEKTU

Duplikuj wybraną parcelę	Shift
Obróć o stały kąt (jeśli obiekt w trybie obrotu)	Shift

### NARZĘDZIE EDYCJI DROGI

Przełącz wybór obiektu drogi	Ctrl
Rozłącz połączone obiekty	Shift

## NARZĘDZIE OBROTU DROGI

Obrót do najbliższych  
15 stopni

Shift

## NARZĘDZIE PRZENOSZENIA PARCELI

Obrót o stały kąt

Shift

## NARZĘDZIE MALOWANIA TERENU

Tryb nawigacji

Alt

Maluj tylko prostymi liniami

Shift

**UWAGA:** Tryb nawigacji to wspaniały sposób, aby uniknąć przypadkowego malowania lub kształtowania podczas nawigacji wokół panelu renderowania.

## NARZĘDZIE PĘDZLA TERENU

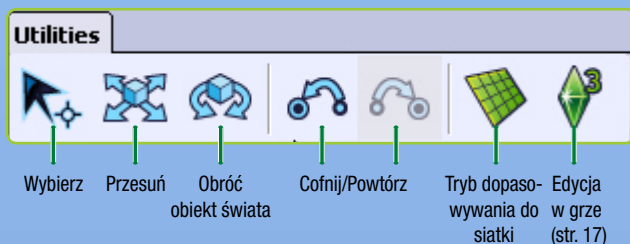
Tryb nawigacji

Alt

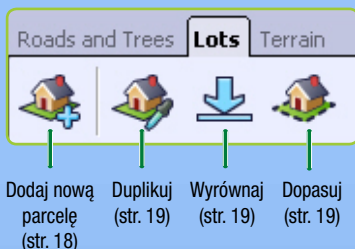
Zwiększ/zmniejsz rozmiar pędzla

Ctrl-PgUp/Ctrl-PgDwn

## PASKI NARZĘDZIOWE







## CAŁY ŚWIAT W TWOICH RĘKACH!

Jeśli podobało Ci się udawanie Boga w *The Sims™ 3*, wypróbuj to narzędzie! *The Sims™ 3 Narzędzie Stwórz świat – Beta* to potężne narzędzie, które umożliwi Ci tworzenie i przekształcanie własnych miast. To niemal to samo narzędzie (z kilkoma modyfikacjami), jakiego nasza Ekipa Budowy Świata używa do tworzenia miast, które dostajecie w grze podstawowej lub dodatku.

Okienka w *The Sims™ 3 Narzędzie Stwórz świat – Beta* są modułarne, zatem możesz podczas pracy dostosować układ narzędzi. Jednakże, po ponownym uruchomieniu narzędzia okienka powracają do pozycji domyślnych.

To narzędzie może być także rozbudowywane! Otrzymasz więcej funkcji do pracy za każdym razem gdy opublikujemy dodatek, o ile go zainstalujesz.

# TWORZENIE NOWYCH ŚWIATÓW

## Aby stworzyć nowy świat:

1. W menu Plik wybierz NOWY ŚWIAT. Pojawi się okno opcji Nowego Świata.
2. Kliknij na przycisku przeglądania, aby wybrać plik obrazu terenu.  
♦ Plik obrazu terenu to mapa wysokościowa, która decyduje o podstawowym rozmiarze i formie terenu.
3. Następnie wybierz klimat pustynny lub umiarkowany (co decyduje o domyślnych dostępnych kolorach terenu w Twoim świecie) i ustal maksymalną wysokość mapy. (Nazwa każdego pliku w folderze map wysokościowych zawiera liczbę. Ustal maksymalną wysokość mapy zgodnie z tą wartością). Kliknij na OK.

**PORADA DLA ZAAWANSOWANYCH:** Możesz importować i eksportować różne mapy wysokościowe, aby tworzyć/edytować swoje tereny w programach zewnętrznych, takich jak Adobe Photoshop lub World Machine, itp. Pliki map wysokościowych muszą być obrazem .PNG w 16-bitowej skali szarości, w rozmiarach: 256x256, 512x512, 1024x1024 lub 2048x2048.

# EDYCJA TERENU

Gdy chcesz dodać góry lub doliny, trawę lub asfalt, narzędzia terenu umożliwiają Ci kształtowanie – i malowanie – Twojego świata.



## KSZTAŁTUJ TEREN

Podnoś góry, formuj doliny, wycinaj klify i nie tylko.

### Aby kształtować teren:

1. Kliknij na zakładce TEREN, a następnie wybierz opcję Narzędzia Edycji Terenu.
2. Po prawej stronie ekranu kliknij na przycisku KSZTAŁTUJ.
3. Wybierz rodzaj pędzla, który odpowiada kształtowi, jaki chcesz uzyskać.
4. W razie potrzeby dostosuj parametry pędzla.
5. Przesuń kursor nad miejsce, które chcesz kształtować i kliknij oraz przytrzymaj wciśnięty przycisk myszki poruszając pędzlem nad terenem.

## PARAMETRY PĘDZLA KSZTAŁTOWANIA

<b>Rozmiar</b>	Ustal wielkość obszaru, który obejmują Twoje działania.
<b>Siła</b>	Ustal jak mocno wybrane działanie wpływa na obszar. Im większa siła, tym intensywniejsze działanie.
<b>Opad</b>	Im większy opad, tym bardziej efekt/działanie zanika w pobliżu krawędzi pędzla.

## POKAŹ TEREN NIETRASOWALNY

Ta opcja pokazuje strome fragmenty terenu, które powinny być pomalowane farbą nietrasowalności dla Simów (patrz *Trasowanie* na str. 14). Zauważ, że chociaż zalecane jest także pomalowanie nietrasowalną farbą wody, nie musisz tego zrobić.



Dodawaj piasek, bruk, trawę, beton i nie tylko! Jeśli chcesz, by Twój świat wyświetlał się płynnie, użyj nie więcej niż ośmiu różnych farb terenu na blok (sekcję) świata. Aby obejrzeć sekcje świata, wybierz Widok > Pokaż brzegi bloku. Możesz zmienić odległość, w której określona liczba sekcji renderowana jest z wysokim poziomem szczegółów (LOD), wybierając Widok > Ustawienia kamery oraz zmieniając Odległość odwzorowania LOD.

### Aby malować swój teren:

1. Sekcja malowania w oknie narzędzia edycji terenu zawiera kilka domyślnych ustawień, opartych o typ terenu, jaki wybrałeś/aś rozpoczynając swój świat. Jeśli chcesz dodać kolejną farbę, kliknij na DODAJ. Otworzy się okno, w którym możesz wybrać teksturę terenu klikając na przycisku przeglądania i wybierając żądaną teksturę terenu (np.: piasek, ziemia, beton, itd.).
2. Następnie ustal typ terenu w rozwijanym menu. To ustawienie decyduje jakiego rodzaju efekty dźwiękowe będą odtwarzane, gdy Simowie będą chodzili po wybranym terenie.

**PORADA DLA ZAAWANSOWANYCH:** Możesz także tworzyć własne farby terenu! Po prostu stwórz plik .tga lub .dds, w którym rozmiar obrazu jest potęgą dwójki. Maksymalny rozmiar to 1024 x 1024 pikseli przy rozdzielczości 72 pikseli na cal. Nie używaj tej samej nazwy do kilku tekstur, ponieważ Narzędzie The Sims™ 3 Narzędzie Stwórz świat – Beta rozpozna tylko jedną z nich.

**Oprócz zmiany rozmiaru i miękkości pędzla podczas malowania terenu możesz także dostosować ustawienia:**

**Malowanie automatyczne**

Wybierz farby terenu do automatycznego malowania różnych wysokości. Funkcja malowania automatycznego wykorzystuje kolor podstawowy (domyślną warstwę terenu) oraz następny (domyślną warstwę 2 terenu), aby automatycznie pomalować teren w zależności od jego wysokości. Wyższe wysokości zostaną pomalowane z użyciem domyślnej 2 tekstury terenu.

**Tryb warstwy indywidualnej**

Maluj zgodnie z hierarchią farb w oknie. Farby niżej na liście nakładane są na farby na szczycie listy. W tym trybie możesz także ustalić poziom koloru. Przy ustawieniu 0 wymazujesz wybrany kolor. Przy ustawieniu 255 kolor używany jest w pełnej sile. Po wybraniu dowolnej wartości między 0–255, farba terenu zlewa się z dowolną farbą poniżej oraz wybranym kolorem farby. Uzyskasz różne rezultaty w zależności od kanału alfa farby terenu.

**Wizualizacja warstwy**

Pokazuje gdzie aktualnie wybrana warstwa farby terenu znajduje się na panelu renderowania, ale nie sam kolor. Po wybraniu możesz jej użyć do usunięcia farby terenu na danej warstwie, używając pędzla terenu po zaznaczeniu tego pola wyboru. Domyślna warstwa terenu zawsze pojawia się nad całą mapą.

**Kształt**

Wybierz kształt pędzla: kwadratowy lub okrągły.

**Nieprzezroczystość**

Im wyższe jest to ustawienie, tym mniej farba prześwituje.

**Nieprzezroczystość trasowania**

Pokazuje lub ukrywa obszary, gdzie Simowie i/lub kamera nie mogą się przemieszczać.

Ta strzałka pod parametrami pędzla zapisuje aktualne ustawienia pędzla na oknie powyżej (Pędzle) i możesz zapisać ich kilka do późniejszego wykorzystania.

**PORADA DLA ZAAWANSOWANYCH:** Jeśli później stwierdzisz, że nie podoba Ci się wygląd jednego z Twoich terenów, możesz wybrać nowy plik, który zastąpi obecny (co zmieni wszystkie stare tekstury w Twoim świecie). Możesz także kliknąć prawym przyciskiem myszki na oknie warstwy narzędzi malowania terenu i wybrać USUŃ. Wszystkie instancje tej farby także zostaną usunięte z Twojego świata.

**PORADA DLA ZAAWANSOWANYCH:** Możesz importować i eksportować warstwy farby terenu. Pozwala to namalować obraz w skali szarości w programie graficznym, a następnie zaimportować go do Twojego świata. Aby importować/eksportować warstwę farby terenu, kliknij prawym przyciskiem myszki na farbie terenu w oknie warstw farb terenu i wybierz IMPORTUJ lub EKSPORTUJ. Jeśli chcesz zobaczyć, jak wygląda konkretna eksportowana warstwa, kliknij na polu Wizualizacja warstwy.

# TRASOWANIE

Trasowanie to sposób, by oznaczyć miejsca, które Simowie nie mogą przechodzić (iść, biegać, itd.) oraz gdzie nie może ustawiać się kamera. Działa podobnie jak narzędzia malowania terenu.

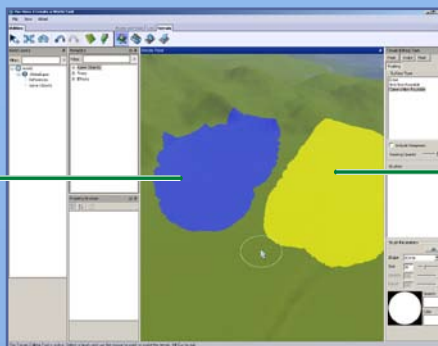
## SIMOWIE

Możesz ustalić, gdzie Simowie mogą, a gdzie nie mogą chodzić w Twoim świecie. Możesz uniemożliwić Simom przemieszczenie się do dowolnego miejsca, w którym mogą utknąć (na przykład w gęstym lesie) lub obszarów gdzie ruch Simów wyglądałby dziwnie (takich jak strome wzgórza lub góry).

## KAMERA

Możesz uniemożliwić przemieszczanie się kamery do miejsc, w których nie chcesz pokazywać pewnych rzeczy (takich jak brzeg Twojego świata). Uważaj, aby nie stworzyć miejsca, w którym kamera może utknąć podczas gry.

Niebieski obszar pokazuje gdzie nie mogą się przemieszczać Simowie



Żółty obszar pokazuje gdzie nie może się przemieszczać kamera

Ten ekran pokazuje dobre użycie ograniczenia trasowania kamery.



Ten ekran to przykład złego użycia farby nie-trasowania kamery.

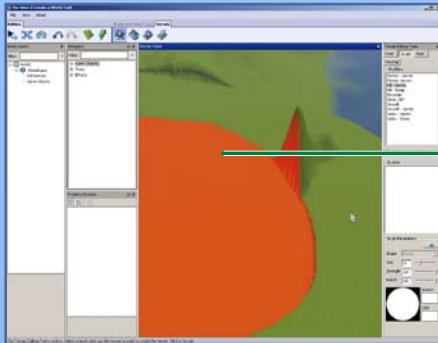


**UWAGA:** Nie możesz ustalać trasowania na parcelach.

- ◆ Możesz zmieniać kształt i wielkość pędzla trasowania, zarówno dla Simów, jak i dla kamery.

# MASKI

Dodawaj maski do swojego świata, aby uniemożliwić malowanie i kształtowanie na pokrytym maską terenie. To działa tak samo jak narzędzie malowania terenu. Po prostu pomaluj teren, który chcesz zamaskować.

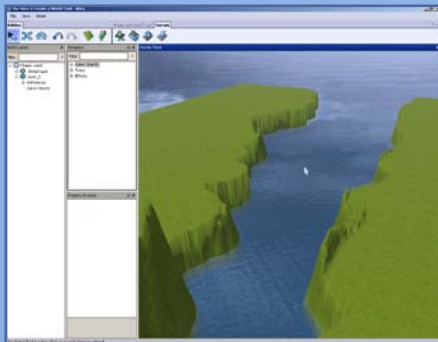


Pokazany na czerwono obszar jest zamaskowany i nie może być modyfikowany.

# POZIOM MORZA

Twoje morze za bardzo wdiera się w głąb lądu i pokrywa zbyt wiele terenu, albo Twój świat jest zbyt suchy? To narzędzie umożliwi wybranie, jak wysoki lub niski jest poziom morza.

Aby dostosować poziom morza, kliknij na przycisku POZIOM MORZA, a następnie kliknij na miejscu na mapie, w którym morze ma się zatrzymać. Wszelkie obszary poniżej tego terenu w Twoim świecie znajdują się pod wodą.



# DROGI I CHODNIKI

Drogi i chodniki łączą Twój świat i jego Simów. Bez dróg Simowie nie mogą używać samochodów, motorów lub skuterów. Możesz tworzyć drogi i chodniki wszelkich możliwych kształtów i stromości.

## Aby dodać drogę lub chodnik:

1. Kliknij na DROGI. Na mapie otworzy się narzędzie drogi.
2. Kliknij na UMIEŚĆ DROGĘ (albo UMIEŚĆ CHODNIK), a następnie przesuń kursor myszki w odpowiednie miejsce i kliknij tam gdzie chcesz zacząć rysować drogę. To utworzy punkt startowy.
3. Przeciągnij myszką do następnego punktu na drodze, a następnie kliknij. Możesz ponownie przedłużyć drogę od tego punktu. Im więcej masz przedłużeń, tym więcej możliwości manipulacji.

**PORADA DLA ZAAWANSOWANYCH:** Jeśli przytrzymasz wciśnięty lewy przycisk myszki podczas przeciągania drogi, możesz zmienić krzywiznę drogi, którą umieszczasz. Puść przycisk myszki, aby stworzyć punkt startowy, przeciągnij drogę do następnego punktu, a następnie kliknij, aby położyć drogę.

Aby przesunąć drogę (lub chodnik), kliknij na narzędziu obiektu przesuwania świata, a następnie kliknij lub przeciągnij ciemnoniebieski kwadrat, aby przesunąć i rozciągnąć drogę. Możesz także klikać i przeciągać jasnoniebieskie kwadraty, aby zmieniać krzywiznę drogi.

Kliknij i przytrzymaj jasnoniebieski kwadrat, aby zmienić krzywiznę.

Kliknij i przytrzymaj ciemnoniebieski kwadrat, aby przedłużyć drogę.



## Aby dodać rozgałęzienie drogi:

1. Kliknij na DROGI. Na mapie otworzy się narzędzie drogi.
2. Kliknij na UMIEŚĆ ROZGAŁĘZIENIE DROGI (albo UMIEŚĆ ROZGAŁĘZIENIE CHODNIKA).



3. Użyj narzędzia przesuwania obiektu świata, aby umieścić rozgałęzienie w pobliżu końca drogi (lub chodnika), do którego chcesz je dołączyć. Po połączeniu rozgałęzienie „wskoczy” na miejsce. Spowoduje to pojawienie się namalowanych pasów na drodze.

**UWAGA:** Możesz łączyć tylko drogi z innymi drogami lub ich rozgałęzieniami i możesz łączyć tylko pojedyncze chodniki z innymi chodnikami lub ich rozgałęzieniami. Nie możesz połączyć drogi z pojedynczym chodnikiem lub jego rozgałęzieniem.

**UWAGA:** Umieszczaj rozgałęzienia podczas umieszczania dróg. Nie możesz dodać rozgałęzienia na środku już istniejącej drogi. Najłatwiejszym sposobem, aby to zrobić, jest zostawienie przerwy w drodze, gdzie chcesz umieścić rozgałęzienie, dokończenie umieszczania drogi (dróg), a następnie powrót i umieszczenie rozgałęzień w przerwach. Możesz także usunąć odcinek drogi i umieścić rozgałęzienie na pustym miejscu, a następnie dołączyć do niego drogi.

**UWAGA:** Jeśli dowolna z dróg zostanie niepołączona, Simowie wyjdą z pojazdu i ruszą na piechotę do następnej drogi, aby tam powrócić do pojazdu.

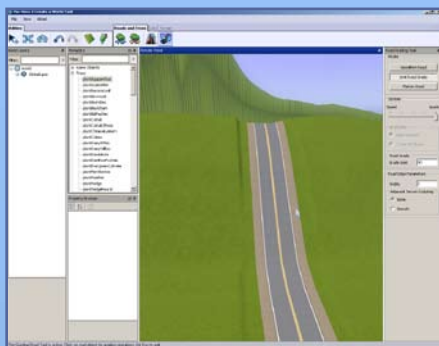
## NACHYLENIE DRÓG

Jeśli wytyczone przez Ciebie drogi będą biegły przez trudny teren (włącznie z górami), możesz je nachylić. Możesz je wygładzić, ograniczyć nachylenie albo wyrównać drogę. Wszystkie te działania wyjaśnione są poniżej.

<b>Wygładzenie</b>	Droga biegnąca przez trudny teren staje się gładzsza.
<b>Ogranicz nachylenie</b>	Możesz ograniczyć stromość swojej drogi ustalając stopień stromości w polu ograniczenia nachylenia.
<b>Wyrównaj</b>	Wyrównuje drogę do wysokości miejsca, na którym klikniesz.
<b>Suwak</b>	Generuje wprowadzone zmiany szybko, ale niezbyt precyzyjnie, albo wolniej ale z większą dokładnością.
<b>Tempo/Jakość</b>	
<b>Zastosowanie</b>	Wprowadź zmiany do jednego odcinka drogi lub do wszystkich połączonych dróg. Zastosowanie zmian do wszystkich połączonych dróg generalnie zapewnia, że Twoje drogi mają bardziej jednolity wygląd.
<b>Parametr brzegu drogi</b>	Ustal jak Twoje drogi wpływają na okoliczny teren. Szerokość ustala jak daleko od drogi wprowadzane są zmiany. Możesz także wybrać, czy okoliczny teren będzie wygładzany czy nie.

Aby zastosować te ustawienia, zmień wybrane parametry, a następnie kliknij na odcinku drogi, który chcesz zmienić.

**PORADA DLA ZAAWANSOWANYCH:** Możesz edytować teksturę dróg/chodników, aby dopasować je do swojego świata, tworząc tekstury dróg w programie zewnętrznym.



## PARCELE

Musisz umieścić w swoim świecie parcele, aby dało się w nim grać. Możesz umieszczać parcele komercyjne oraz mieszkalne.

## DODAWANIE NOWYCH PARCELI

Możesz tworzyć parcele dowolnych rozmiarów (do 64 x 64), gdziekolwiek na świecie. Musisz użyć funkcji edycji w grze, aby budować na parcelach (patrz str. 20).

**UWAGA:** Rozważ włączenie trybu dopasowywania do siatki, gdy umieszczasz parcele. Dzięki temu Twoje drogi i ich otoczenie będą sprawiały wrażenie bardziej uporządkowanych i przemyślanych.

### Aby dodać nową parcelę:

1. Zanim będzie można dodawać parcele do świata, musisz stworzyć nową warstwę. Kliknij prawym przyciskiem myszki na ŚWIECIE w oknie warstw świata, a następnie wybierz DODAJ WARSTWĘ.

**UWAGA:** Warstwy są świetnym sposobem na uporządkowanie Twojego świata – gdy masz mnóstwo obiektów w swoim świecie, znacznie łatwiej znaleźć określone obiekty, gdy znajdują się w różnych warstwach. Na przykład, jeśli chcesz wybrać wszystkie drzewa (lub parcele albo drogi) w celu ich usunięcia i wszystkie znajdują się na jednej warstwie,

możesz po prostu usunąć warstwę. Jest to także pomocne podczas skupiania drzew. Skupiaj drzewa według ich rodzaju i warstwy. Jeśli będziesz mieć dwa drzewa tego samego rodzaju na dwóch różnych warstwach, zostaną skupione w oddzielnych grupach, co powoduje większe obciążenie procesora niż skupienie ich w jednej warstwie, w jednej grupie.

2. Kliknij na przycisku Dodaj nową parcelę.
3. Kliknij na miejscu na świecie, aby zacząć rysowanie pierwszego brzegu swojej parceli, a następnie kliknij ponownie, gdy brzeg osiągnie zamierzoną długość.
4. Przeciągnij myszką, aby ustalić całkowite rozmiary parceli, a następnie kliknij ponownie. Możesz obejrzeć rozmiar rysowanej parceli w prawej dolnej części ekranu. Pojawi się okno informacji o parceli.
- ◆ Jeśli brzegi będą czerwone, Twoja parcela nie może zostać narysowana w tym miejscu. Spróbuj stworzyć mniejszą albo gdzieś indziej. Wciśnij ESC i kliknij na przycisku Dodaj nową parcelę, aby ponownie zacząć rysować swoją parcelę.
5. W oknie wyskakującym ustal typ parceli i wybierz jej podtyp, na przykład: łowisko, plaża albo cmentarz. Później możesz umieszczać określone obiekty podczas edycji parceli w grze (patrz str. 20), aby Twoi Simowie mogli podejmować odpowiednie zajęcia.

**UWAGA:** Aby uzyskać informacje o wymaganych obiektach na danej parceli, zajrzyj na str. 21.

6. Ustal dodatkową wartość parceli (wartość ta jest dodawana do kosztu parceli, zatem możesz zwiększyć jej wartość, jeśli jest położona we wspaniałym miejscu albo zmniejszyć ją w innym przypadku) oraz premię Piękny Widok (co zwiększa prawdopodobieństwo uzyskania przez Simów nastrójnika Piękny Widok, gdy przebywają na tej parceli).
7. Nazwij swoją parcelę (wszystkie Twoje parcele muszą być nazwane, aby mogły zostać zapisane w Twoim świecie).

**UWAGA:** Możesz zmienić większość informacji, które wprowadzasz dla parceli w oknie przeglądania cech.

Poniższe narzędzia przydadzą się podczas dokonywania poprawek na parceli.

- Duplikuj** Stwórz kopię tej parceli. Możesz duplikować tylko puste, niezmodyfikowane parcele.
- Wyrównaj** Wyrównaj nachyloną, pagórkowatą lub górzystą parcelę do poziomu miejsca, gdzie klikniesz.
- Dostosuj krawędzie** Zadbaj, aby krawędzie pasowały do poziomów otaczającego je terenu. To działanie naprawia „dziury” w terenie, które tworzą się, gdy przesuwasz parcele.

**UWAGA:** Jeśli modyfikujesz teren pod pustą parcelą, wybierz narzędzie przesuwania i przytrzymaj wciśnięty klawisz **ALT** podczas nieznacznego przesuwania parceli. To spowoduje dostosowanie terenu parceli do terenu świata.

**UWAGA:** Jeśli chcesz znaleźć parcelę lub obiekt umieszczony na terenie świata na panelu warstw, wybierz obiekt i wciśnij spację. Przeniesiesz się do nazwy obiektu w oknie warstw. Możesz także kliknąć prawym przyciskiem myszki na nazwie obiektu w oknie warstw i wybrać **ZNAJDŹ NA PANELU RENDEROWANIA**. Obiekt zostanie wybrany za Ciebie, a kamera przesunięta do tego miejsca.

## EDYCJA W GRZE

Tryby budowania i kupowania są niemal takie same, jak w *The Sims™ 3*, z kilkoma różnicami. Sterowanie kamerą odpowiada sterowaniu z *The Sims™ 3 Narzędzie Stwórz świat – Beta*, ale nie możesz włączyć trybu życia i możesz przemieszczać się między parcelami. Musisz zapisać grę zanim włączysz edycję w grze, aby zmiany pokazały się w *The Sims™ 3 Narzędzie Stwórz świat – Beta*.

### Aby edytować parcelę w grze:

1. Po stworzeniu parceli, kliknij na ikonie edycji w grze.
2. Gdy pojawi się okno gry, kliknij na ikonie opcji, a następnie wybierz **EDYTUJ MIASTO**. Ekran zostanie odświeżony. Wybierz jedną z ikon parceli, aby edytować tę parcelę.

# OBIEKTY, EFEKTY I ROZSIEWACZE

Gdy Twój świat został ukształtowany i pomalowany, możesz zacząć umieszczać drzewa, inne rośliny oraz efekty specjalne.

## UMIESZCZANIE OBIEKTÓW I MANIPULOWANIE NIMI

### Aby umieścić obiekt:

1. Kliknij na żądanej opcji menu w oknie metadanych (Rozsiewacze, Środowisko, Drzewa lub Efekty).
2. Wybierając z listy, kliknij podwójnie na obiekcie, który chcesz umieścić.
3. Przesuń kursor na miejsce, gdzie chcesz umieścić obiekt i kliknij. Kliknij i przytrzymaj, aby obrócić obiekt przed ustawieniem na miejscu. Możesz klikać i umieszczać tak wiele tych obiektów, jak chcesz.
4. Gdy skończysz umieszczanie obiektów tego typu, wciśnij **ESC**, aby uwolnić kursor.

### Aby przesunąć już umieszczony obiekt:

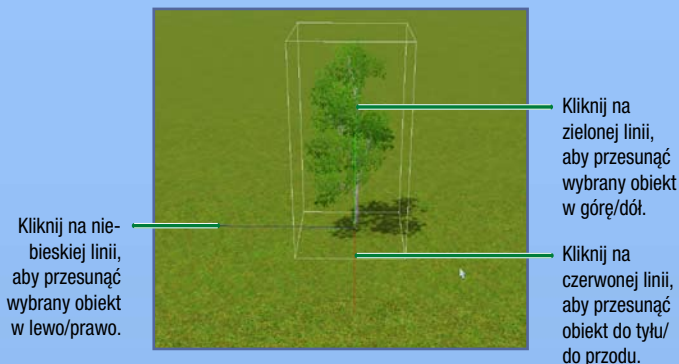
1. Kliknij na ikonie przesuwania obiektu świata, a następnie wybierz obiekt, który chcesz dostosować (nie zapomnij zwolnić przycisku myszki po wybraniu obiektu).
2. Kliknij na samym obiekcie, aby go swobodnie przesuwać nad podłożem. Kliknij na czerwonej, niebieskiej lub zielonej linii, aby przesuwać go tylko wzdłuż tej osi. Wybrana oś stanie się żółta.

**PORADA DLA ZAAWANSOWANYCH:** Aby ustawić obiekt na powierzchni, kliknij z wciśniętym klawiszem CTRL na zielonej linii (uchwyt manipulatora), gdy wybrane jest narzędzie przesuwania.

**UWAGA:** Możesz przesuwać obiekt także w pionie, co umożliwia chowanie obiektów pod ziemią lub zawieszanie ich w powietrzu!

**UWAGA:** Możesz także zmienić położenie obiektu, zmieniając jego numer w oknie przeglądania cech.

**UWAGA:** Możesz także przesuwać obiekt klikając na jego centralnym punkcie i przytrzymując wciśnięty przycisk myszki oraz poruszając myszką.



### Aby obrócić już umieszczony obiekt:

1. Kliknij na ikonie obrotu obiektu świata, a następnie wybierz obiekt, który chcesz dostosować (nie zapomnij zwolnić przycisku myszki po wybraniu obiektu).
2. Kliknij na samym obiekcie albo na zielonym uchwycie manipulatora, aby obrócić obiekt.

**Aby usunąć już umieszczony obiekt**, kliknij na ikonie wyboru obiektu świata, wybierz obiekt i wciśnij klawisz **Del**.

## EFEKTY

Chmury, ptaki, owady i nie tylko – umieszczaj różne efekty, aby ożywić swój świat! Umieszczaj je w ten sam sposób, w jaki umieszcza się obiekty.

**UWAGA:** Nie zawsze widoczne są, hmm, efekty efektów, dopóki nie obejrzysz stworzonego świata w grze *The Sims™ 3*. Jednak niektóre efekty, po zobaczeniu ich w grze, pojawiają się w *The Sims™ 3 Narzędzie Stwórz świat – Beta*.

Gdy i czy w ogóle pojawi się efekt, zależy od danego efektu. Niektóre efekty, takie jak tęcza, mają tylko procentową szansę na pojawienie się podczas słonecznych dni w godzinach dziennych. Inne, takie jak rozsiewacze, są ustawiane w różny sposób przez projektantów. Niektóre, takie jak ptaki, są całkowicie losowe, a inne, takie jak balon na gorące powietrze lub łodzie są stałe.

## ROZSIEWACZE

Rozsiewacze będą generowały co pewien czas obiekty do kolekcjonowania w grze, takie jak ryby, klejnoty, skały i nie tylko. Umieszczaj je w ten sam sposób, w jaki umieszcza się obiekty i efekty.

**UWAGA:** Informacje o tym, co generuje każdy rozsiewacz znajdziesz na str. 30.

## UDOSTĘPNIANIE

Dziel się swoimi światami na Giełdzie Wymiany *The Sims™ 3*, aby inni gracze wykorzystali je w swoich grach!

### Aby udostępnić świat:

1. Najpierw dodaj opis świata oraz ikonę, klikając prawym przyciskiem myszki na najwyższej warstwie Twojego świata i wybierając DODAJ/EDYTUJ OPIS. Obraz ikony musi być plikiem .png o rozmiarach 256x256.
2. Zapisz swój świat.
3. W menu Pliki kliknij na WYBIERZ ŚWIAT DO EKSPORTU, a następnie znajdź plik świata, który chcesz eksportować i wybierz OTWÓRZ.
4. Na koniec wyślij go na Giełdę (przez program startu gry *The Sims™ 3*) tak, jakby to była parcela lub rodzina.

## UŻYCIE STWORZONEGO ŚWIATA W GRZE

Teraz, gdy udało Ci się stworzyć arcydzieło, pora, by Twoi Simowie nacieszyli się nim w grze.

### Aby grać w stworzonym przez siebie świecie:

1. Wykonaj kroki 1–3 instrukcji udostępniania powyżej.
2. Kliknij podwójnie na pliku .Sims3Pack.

# WSKAZÓWKI I PODPOWIEDZI

## OGÓLNE

- ◆ Używaj obrotowej siatki! Dzięki niej łatwiej układać obiekty, a ustawianie ich według siatki sprawia, że trasowanie w grze wygląda bardziej realistycznie.
- ◆ Używaj różnych warstw, które pomagają w uporządkowaniu obiektów świata, parceli, itd ...
- ◆ Oglądaj swój świat w trybie szkieletowym, aby umieszczać obiekty z większą precyzją.
- ◆ Zbiorniki wodne są domyślnie zapełniane rybami oceanicznymi. Jeśli stworzysz rzekę, zapełnij ją rybami słodkowodnymi, za pomocą rozsiewaczy.

## POŁOŻENIE I TRASOWANIE PARCELI

- ◆ Nie można umieścić większej parceli na mniejszej. Trzymaj się kilku parceli standardowych rozmiarów, aby ich udostępnianie i przenoszenie były łatwiejsze. Pamiętaj, aby stosować się do tego przy parcelach publicznych, jak i mieszkalnych.
- ◆ Parcele powinny jedną stroną stykać się z drogą, co umożliwi łatwe trasowanie, gdy Simowie wychodzą ze swojego domu na drogę.
- ◆ Podcienie wszystkich interaktywnych obiektów powinny całkowicie zawierać się na parceli.
- ◆ Obszary nietrasowalne w świecie powinny na takie wyglądać. Obszary trasowalne powinny wyglądać na takie, które umożliwiają przechodzenie. Jeśli masz wysoką górę i nie chcesz, aby Simowie przechodzili u jej stóp, dodaj ogrodzenie lub ciąg drzew wzdłuż brzegów farby nietrasowanej, aby wyglądało na to, że Simowie nie będą mogli tamtędy przejść.
- ◆ Na wszystkie tarasy powinny prowadzić przynajmniej podwójne schody, aby wielu Simów mogło korzystać z nich jednocześnie.
- ◆ Tarasy powinny mieć dość miejsca na interakcję co najmniej dwójki Simów. W miarę możliwości zostaw miejsce dla ponad dwóch Simów, aby przyjmować gości przyjęć i grupy powitalne (zazwyczaj trójka Simów). Dwójka interaktywnych ze sobą Simów wymaga obszaru o wielkości 1x2 pola, których nie blokują schody ani drzwi lub kinkiety.



- ◆ Drogi i chodniki powinny zawsze kończyć się rozgałęzieniem. W przeciwnym przypadku Simowie nie będą mogli zawracać samochodami w ślepych zaułkach.
- ◆ Używaj mostów (wykonanych z fundamentów) z umiarem, ponieważ Simowie wolą chodzić wokół nich niż przez nie (gdyż mosty istnieją w innym „pokoju”) i nie wyglądają zbyt dobrze przy opuszczonych ścianach lub w przekroju ścian, gdy reszta parceli także nie wznosi się na fundamentach.
- ◆ Obiekty gry umieszczane na warstwie światła nigdy nie powinny wystawać ponad brzeg parceli. Simowie nie będą dostrzegali takich obiektów i mogą przez nie przechodzić. Ustawiaj obiekty w grze w odległości co najmniej jednego pola od zewnątrz parceli.
- ◆ Ogradzenia, szczególnie grube, które ustawione są na brzegu parceli mogą być przenikane przez Simów. Rozważ umieszczenie ogrodzeń w odległości co najmniej jednego pola od brzegów parceli.
- ◆ Wiele obiektów i dziupli ma znaczne rozmiary. Upewnij się, że parcele, które stworzysz są wystarczająco duże, aby pomieścić obiekty/budynki, które chcesz na nich umieścić.

## WYDAJNOŚĆ

Stosowanie się do tych porad zapewni płynną grę na większości komputerów.

- ◆ Skupianie drzew zwiększa wydajność, szczególnie, gdy w swoim świecie masz dużo drzew.
- ◆ Ogranicz rośliny do czterech gatunków i w sumie do 30 roślin na parceli.
- ◆ Używaj maksymalnie czterech farb terenu na parceli.
- ◆ Używaj nie więcej niż osiem farb terenu w świecie na blok o rozmiarach 256 x 256.
- ◆ Oszczędnie stosuj podwójne ściany i słupy budowane za pomocą narzędzia ścian. Te elementy tworzą małe pokoje, które system trasowania musi przeliczyć.
- ◆ Aby parcele wyglądały lepiej na słabszych komputerach, umieszczaj parcele w pewnej odległości od siebie, aby w danej chwili widoczna była tylko jedna parcela z dużą liczbą detali.

# ROZGRYWKA I ESTETYKA

- ◆ Umieszczaj rozsiewacze w pobliżu interesujących miejsc w swoim świecie, aby podkreślić ich klimat.
- ◆ Uporządkuj swoje miasto w unikalne małe sąsiedztwa, aby dodać realizmu i głębi swojemu światu.
- ◆ Trzymaj skupiska domów ustawione według tej samej siatki, dzięki czemu zachowają bardziej spójny wygląd.
- ◆ Zmieniaj porę dnia, aby przyrzeć się, gdzie wschodzi i zachodzi Słońce. Najlepiej zrobić to przed rozpoczęciem edycji terenu.
- ◆ Jeśli woda wygląda dziwnie po zmianie poziomu morza, lekko użyj na terenie jednego z narzędzi kształtowania, aby woda została ponownie zrenderowana.
- ◆ Pamiętaj o kwestiach kąta kamery podczas budowania, aby uniknąć kamer objających się o strome ściany terenu (między innymi).
- ◆ Pamiętaj o czasie podróży, gdy umieszczasz parcele i planujesz drogi. Jeśli masz dużo domów po jednej stronie swojego świata i wszystkie dziuple po drugiej, docieranie do pracy będzie zabierało Simom mnóstwo czasu.
- ◆ Umieszczaj niewidzialne kosze piknikowe (które można znaleźć w menu BuyDebug, jeśli masz dodatek *The Sims™ 3 Wymarzone Podróże*) w miejscach, gdzie Simowie mają samodzielnie piknikować.
- ◆ Pamiętaj, aby dołączyć kilka tanich parceli, dzięki czemu właśnie stworzonych Simów będzie stać na zakupienie domu.
- ◆ Jeśli chcesz ułatwić manipulacje parcelami, staraj się, aby większość z nich była kwadratowa, dzięki czemu mogą być obracane w dowolną stronę. W przypadkach, gdy nie jest to możliwe lub pożądane, staraj się konsekwentnie zachować ustawienie krótszego boku parceli w stosunku do drogi i drzwi frontowych. Gracze mogą obracać prostokątną parcelę tylko w dwóch kierunkach, zatem dzięki konsekwencji zwiększa się liczba miejsc, gdzie będą mogli umieszczać parcele.
- ◆ Umieszczaj parcele w większości na płaskim gruncie, aby udostępnianie i przemieszczanie parceli na świecie było łatwiejsze.
- ◆ Drzwi frontowe powinny mieć przynajmniej niewielkie oświetlenie zewnętrzne, więc sprawdź, jak Twoje domy wyglądają nocą.
- ◆ Zewnętrzne śmietniki i skrzynki pocztowe, które znajdują się blisko domu, ułatwiają wynoszenie śmieci i opłacanie rachunków.

# TECHNICZNE

- ◆ Pamiętaj, że dziuple i lokale znajdujące się na tej samej parceli mają jednakowy wizerunek, adres i znacznik na mapie. Jedyne korzyści z udostępniania pojedynczej parceli to zaoszczędzenie na sumie wszystkich parceli i umożliwienie wyświetlania większego obszaru przy wysokim stopniu detali, gdy kamera jest w pobliżu (pamiętaj, że w każdej chwili renderowana jest ograniczona liczba parceli o wysokiej rozdzielczości).
- ◆ Zostaw możliwie jak najwięcej miejsca wokół parceli, gdy zmieniasz siatkę i wysokość.
- ◆ Ustawienie skrzynki pocztowej decyduje o wyglądzie wizerunku parceli. Położenie i kierunek ustawienia skrzynki pocztowej na parceli określa ustawienie kamery, która wykonuje automatyczne zdjęcie parceli do użycia jako jej wizerunek.
- ◆ Drzwi najbliższe skrzynki pocztowej uważane są za drzwi frontowe. Drzwi frontowe będą najczęściej używane przez Simów wchodzących i wychodzących z domu.
- ◆ Unikaj budowania parceli na bardzo pochyłym terenie. W takim przypadku rośnie szansa na pojawienie się dziwnych linii wzdłuż krawędzi.
- ◆ Nie umieszczaj obiektów świata na parcelach, ponieważ gracze nie będą mogli ich usuwać, a Simowie nie będą mogli przez nie przechodzić.
- ◆ Nie używaj chodników do „malowania” patio (umieszczając kilka chodników obok siebie). Powoduje to utrudnienie pracy systemu trasowania.

# SŁOWNICZEK

## KANAŁ ALFA

Tu ustalany jest poziom przezroczystości wszystkich części tekstury.

## BLOK TERENU

Obszar terenu o wielkości 256 x 256. Mapa terenu podzielona jest na bloki, aby zapewnić płynniejsze działanie. Blok najbliższej kamery renderowany jest z wysokim poziomem detali, a dalsze bloki z mniejszym poziomem detali.

## MAPA WYSOKOŚCIOWA

Mapa wysokościowa to dwuwymiarowy obraz używany do obliczania powierzchni trójwymiarowej.

## POZIOM DETALI (LOD – LEVEL OF DETAIL)

Obiekty i tekstury mają różne poziomy detali. Obiekty o wysokim poziomie detali wymagają więcej mocy obliczeniowej niż obiekty o niskim poziomie detali. W celu poprawienia wydajności obiekty bliższe kamery renderowane są z wysokim poziomem detali, podczas gdy dalsze obiekty renderowane są z mniejszym poziomem detali.

## UCHWYT MANIPULATORA

Linie lub koła, które możesz chwytać, aby przesuwać obiekty po wybraniu narzędzi przesuwania lub obrotu obiektu świata.

## NIEPRZEZROCZYSTOŚĆ

Jak bardzo nieprzejrzysta (nieprzezroczysta) jest tekstura. Zwykle odnosi się to do tekstury ogólnej.

## POTĘGA DWÓJKI (W ODNIESIENIU DO ROZMIARÓW OBRAZU)

Rozmiar obrazu musi być podzielny przez dwa i wyrażać się w jednej z tych wartości: 128, 256, 512, 1024, 2048, itd.

## DZIUPLA

Budynek, do którego wchodzi Simowie, aby wykonywać różne działania (takie jak uczęszczanie na lekcje, chodzenie do pracy, oglądanie meczu sportowego). Mogą być umieszczane w trybie budowania na parceli publicznej.

## ROZSIEWACZ

Obiekt umieszczany w Stwórz Świat albo na parceli (przez opcję BuyDebug), który tworzy obiekty do kolekcjonowania przez Simów - na przykład motyle, ryby, klejnoty lub metale.

## WARSTWA ŚWIATA

W *The Sims™ 3 Narzędzie Stwórz świat – Beta* jest to obszar, który malujesz, kształtujesz i gdzie umieszczasz obiekty, drzewa, rozsiewacze. W *The Sims™ 3* jest to obszar między parcelami.

# LISTA ROZSIEWACZY I OBIEKTÓW

Obiekty wyróżnione tłustym drukiem mają większą szansę na pojawienie się.

## RYBY

Nazwa rozsiewacza	Obiekty rozsiewane
<b>Ocean, Pospolite1</b>	Skrzynia skarbów, Szprotka, Meduza, Śledź, Rozdymka, Łosoś, Miecznik
<b>Ocean, Pospolite2</b>	Skrzynia skarbów, Szprotka, Meduza, Śledź, Tuńczyk, Tragiczny błazenek, Rekin, Homar
<b>Ocean, Wyjątkowe1</b>	Skrzynia skarbów, Sum wąsaty, Śledź, Tragiczny błazenek, Tuńczyk, Sum syjamski, Rekin, Homar
<b>Ocean, Wyjątkowe2</b>	Skrzynia skarbów, Meduza, Śledź, Rozdymka, Ustniczek, Miecznik
<b>Ocean, Rzadkie</b>	Skrzynia skarbów, Śledź, Tragiczny błazenek, Rozdymka, Rekin, Ustniczek
<b>Jezioro, Pospolite1</b>	Skrzynia skarbów, Płotka, Złota rybka, Pstrąg tęczyowy, Śledź, Sum syjamski, Czarna złota rybka
<b>Jezioro, Pospolite2</b>	Skrzynia skarbów, Płotka, Złota rybka, Śledź, Łosoś, Ustniczek, Homar
<b>Jezioro, Wyjątkowe1</b>	Skrzynia skarbów, Złota rybka, Pstrąg tęczyowy, Śledź, Pirania, Rekin, Homar
<b>Jezioro, Wyjątkowe2</b>	Skrzynia skarbów, Sum wąsaty, Pstrąg tęczyowy, Śledź, Łosoś, Ustniczek
<b>Jezioro, Rzadkie</b>	Skrzynia skarbów, Śledź, Pirania, Czarna złota rybka, Rekin, Ustniczek, Ryba-wampir, Homar
<b>Ryba-robot</b>	Skrzynia skarbów, Śledź, Czarna złota rybka, Ryba-wampir, Ryba-robot
<b>Ryba śmierci/ Cmentarz</b>	Skrzynia skarbów, Śledź, Ryba-wampir
<b>Słodkowodne</b>	Skrzynia skarbów, Płotka, Złota rybka, Pstrąg tęczyowy, Śledź, Łosoś
<b>Woda morska</b>	Skrzynia skarbów, Szprotka, Meduza, Śledź, Tuńczyk, Łosoś, Miecznik, Tragiczny błazenek

<b>Egipt, Oaza, Pospolite</b>	Skrzynia skarbów, Żaby, Sum wąsaty, Śledź, Sum syjamski, Krokodyl
<b>Egipt, Oaza, Rzadkie</b>	Skrzynia skarbów, Żaby, Sum wąsaty, Śledź, Sum syjamski, Krokodyl
<b>Egipt, Rzeka, Pospolite</b>	Skrzynia skarbów, Sum wąsaty, Śledź, Sum syjamski, Łosoś, Krokodyl
<b>Egipt, Rzeka, Rzadkie</b>	Skrzynia skarbów, Sum wąsaty, Śledź, Sum syjamski, Łosoś, Krokodyl, Homar
<b>Egipt, Ryba-mumia</b>	Skrzynia skarbów, Ryba-mumia
<b>Chiny, Pospolite</b>	Skrzynia skarbów, Doitsu Koi, Złota rybka, Śledź, Kawarimono Koi, Ustniczek
<b>Chiny, Wyjątkowe</b>	Skrzynia skarbów, Śledź, Kawarimono Koi, Ochiba Koi, Czarna złota rybka, Ustniczek
<b>Chiny, Rzadkie</b>	Skrzynia skarbów, Śledź, Kawarimono Koi, Ochiba Koi, Czarna złota rybka, Tancho Koi, Smocza ryba
<b>Chiny, Koi1</b>	Skrzynia skarbów, Złota rybka, Kawarimono Koi, Tancho Koi
<b>Chiny, Koi2</b>	Skrzynia skarbów, Doitsu Koi, Ochiba Koi, Tancho Koi
<b>Chiny, Smocza ryba</b>	Skrzynia skarbów, Tancho Koi, Smocza ryba
<b>Francja, Pospolite1</b>	Skrzynia skarbów, Żaby, Pstrąg tęczy, Śledź, Ślimaki, Raki
<b>Francja, Pospolite2</b>	Skrzynia skarbów, Żaby, Pstrąg tęczy, Śledź, Ślimaki, Raki
<b>Francja, Wyjątkowe</b>	Skrzynia skarbów, Żaby, Pstrąg tęczy, Śledź, Ślimaki, Raki, Czarna złota rybka
<b>Francja, Rzadkie</b>	Skrzynia skarbów, Żaby, Śledź, Ślimaki, Raki, Czarna złota rybka
<b>Francja, Żabi staw</b>	Skrzynia skarbów, Żaby, Płotka

# OWADY

## MOTYLE

<b>Ćmy</b>	Ćma	
<b>Monarchy</b>	Monarch	
<b>Motyle – Mało 1</b>	<b>Monarch, Czerwony, Niebieski</b>	
<b>Motyle – Mało 2</b>	<b>Monarch, Złoty, Zielony</b>	
<b>Motyle – Średnio 1</b>	Złoty, Czerwony, Zielony, Purpurowy	
<b>Motyle – Średnio 2</b>	Złoty, Niebieski, Srebrny	
<b>Motyle – Dużo 1</b>	Czerwony, Niebieski, Zielony, Purpurowy, Srebrny, Zebra	
<b>Motyle – Dużo 2</b>	Złoty, Czerwony, Purpurowy, Srebrny, Zebra, Latawiec	
<b>Motyle – Epickie</b>	Ćma, Monarch, Złoty, Czerwony, Niebieski, Zielony, Purpurowy, Srebrny, Zebra, Latawiec	
<b>Motyle – Srebrne</b>	Srebrny	
<b>Motyle – Zebra</b>	Zebra	
<b>Motyle – Latawiec</b>	Latawiec	
<b>The Sims™ 3 Wymarzone Podróże</b>	<b>(Chiny) – Bambus</b>	Bambus
	<b>(Chiny) – Strzałka</b>	Strzałka, Zielona
	<b>(Chiny) – Miks</b>	Strzałka, Bambus
	<b>(Egipt) – Ćma grobowcowa</b>	Grobowiec, Ćma
	<b>(Egipt) – Kleopatra</b>	Kleopatra, Monarch
	<b>(Egipt) – Miks</b>	Grobowiec, Kleopatra, Ćma, Monarch
	<b>(Francja) – Sułtanek</b>	Sułtanek, Złoty
<b>(Francja) – Świetlisty</b>	Sułtanek, Świetlisty	

## ŻUKI

<b>Karaluchy</b>	Karaluch
<b>Biedronki</b>	Biedronka
<b>Japońskie</b>	Japoński
<b>Wodne</b>	Wodny
<b>Świetliki</b>	Świetlik
<b>Rohatyniec</b>	Rohatyniec
<b>Jelonek</b>	Japoński, Jelonek
<b>Çętkowane</b>	Biedronka, Çętkowana



<b>Trylobit</b>	Wodny, Trylobit	
<b>Tęczowe</b>	Świetlik, Tęczowy	
<b>Wszystkie</b>	Biedronka, Karaluch, Japoński, Wodny, Świetlik, Rohatyniec, Jelonek, Cętkowany, Trylobit, Tęczowy	
<b>The Sims™ 3 Wymarzone Podróże</b>	<b>(Egipt) – Skarabeusz</b>	Skarabeusz, Biedronka
	<b>(Chiny) – Pluskwiak</b>	Pluskwiak, Wodny
	<b>(Francja) – Kozioróg</b>	Kozioróg, Świetlik

## SKAŁY, KLEJNOTY I METALE

### METAL

<b>Żelazo</b>	Żelazo, Srebro, Złoto	
<b>Srebro</b>	Żelazo, Srebro, Złoto	
<b>Złoto</b>	Żelazo, Srebro, Złoto	
<b>Żelazo-Srebro-Złoto</b>	Żelazo, Srebro, Złoto	
<b>Palad</b>	Żelazo, Srebro, Złoto, Palad	
<b>Pluton</b>	Srebro, Złoto, Palad, Pluton	
<b>The Sims™ 3 Wymarzone Podróże</b>	<b>(Egipt) – Miedź</b>	Srebro, Złoto, Miedź, Mumiotorium
	<b>(Egipt) – Mumiotorium</b>	Żelazo, Miedź, Mumiotorium
	<b>(Egipt) – Miks mało</b>	Żelazo, Srebro, Złoto, Miedź, Mumiotorium
	<b>(Egipt) – Miks dużo</b>	Złoto, Palad, Miedź, Mumiotorium
	<b>(Chiny) – Platyna</b>	Miedź, Srebro, Platyna
	<b>(Chiny) – Rtęć</b>	Srebro, Pluton, Rtęć
	<b>(Chiny) – Miks mało</b>	Miedź, Srebro, Złoto, Palad, Rtęć, Platyna
	<b>(Chiny) – Miks dużo</b>	Złoto, Pluton, Rtęć, Platyna
	<b>(Francja) – Tytan</b>	Tytan
	<b>(Francja) – Iryd</b>	Iryd
	<b>(Francja) – Miks mało</b>	Srebro, Złoto, Tytan, Iryd
	<b>(Francja) – Miks dużo</b>	Złoto, Palad, Tytan, Iryd
<b>Kompendium</b>	Kompendium	
<b>Supernovium</b>	Supernovium	

## SKAŁY

<b>Mały meteoryt</b>	Mała kosmiczna skała
<b>Średni meteoryt</b>	Średnia kosmiczna skała
<b>Małe-średnie meteoryty</b>	Mała kosmiczna skała, średnia kosmiczna skała
<b>Duże meteoryty</b>	Mała kosmiczna skała, Średnia kosmiczna skała, Duża kosmiczna skała

## KLEJNOTY

<b>Klejnot jasnoniebieski</b>	Jasnoniebieski
<b>Klejnoty Mało 5x</b>	Jasnoniebieski, Szmaragd, Żółty, Diament
<b>Klejnoty Mało 3x</b>	Dymny, Rubin, Żółty, Tanzanit
<b>Klejnoty Średnio 1</b>	Jasnoniebieski, Dymny, Diament, Tęczowy
<b>Klejnoty Średnio 2</b>	Szmaragd, Rubin, Żółty, Tanzanit, Tęczowy
<b>Klejnoty Dużo</b>	Żółty, Tanzanit, Diament, Szalony
<b>Klejnoty Epickie</b>	Rubin, Tanzanit, Diament, Różowy
<b>(Egipt) – Alabaster</b>	Alabaster, Dymny
<b>(Egipt) – Turkus</b>	Turkus, Jasnoniebieski, Tanzanit
<b>(Egipt) – Miks</b>	Alabaster, Turkus, Kwarc, Jasnoniebieski, Dymny, Tęczowy
<b>(Chiny) – Lapis-lazuli</b>	Lazuli, Szmaragd
<b>(Francja) – Cytryn</b>	Ametyst, Cytryn, Żółty, Różowy
<b>(Francja) – Opal</b>	Ametyst, Opal
<b>(Francja) – Miks</b>	Ametyst, Cytryn, Opal
<b>Kwarc</b>	Kwarc, Diament, Tęczowy
<b>Tyberium – Mało</b>	Kwarc, Tyberium, Jasnoniebieski
<b>Tyberium – Dużo</b>	Kwarc, Tyberium, Tanzanit, Szalony
<b>Spokój duszy</b>	Spokój duszy, Diament, Tęczowy
<b>Geoda</b>	Geoda, Septaria
<b>Geoda + Septaria</b>	Geoda, Septaria
<b>Septaria</b>	Geoda, Septaria

# WYSTĘPOWANIE NASION I ROŚLIN

<b>Pospolite1</b>	Dużo Pospolite, Mało Wyjątkowe, Bez Rzadkich	Duża częstotliwość generacji, średnia jakość
<b>Pospolite2</b>	Dużo Pospolite, Średnio Wyjątkowe, Bez Rzadkich	Duża częstotliwość generacji, średnia+ jakość
<b>Pospolite3</b>	Dużo Pospolite, Mało Wyjątkowe, Mało Rzadkie	Średnia częstotliwość generacji, dobra jakość
<b>Pospolite4</b>	Dużo Pospolite, Mało Wyjątkowe, Mało Rzadkie	Mała częstotliwość generacji, świetna jakość
<b>Wyjątkowe1</b>	Średnio Pospolite, Średnio Wyjątkowe, Bez Rzadkich	Duża częstotliwość generacji, średnia jakość
<b>Wyjątkowe2</b>	Mało Pospolite, Dużo Wyjątkowe, Bez Rzadkich	Średnia częstotliwość generacji, dobra jakość
<b>Wyjątkowe3</b>	Bez Pospolitych, Dużo Wyjątkowe, Mało Rzadkie	Mała częstotliwość generacji, świetna jakość
<b>Rzadkie1</b>	Mało Pospolite, Średnio Wyjątkowe, Średnio Rzadkie	Średnia częstotliwość generacji, dobra jakość
<b>Rzadkie2</b>	Bez Pospolitych, Średnio Wyjątkowe, Średnio Rzadkie	Średnia częstotliwość generacji, dobra jakość
<b>Rzadkie3</b>	Bez Pospolitych, Mało Wyjątkowe, Dużo Rzadkie	Mała częstotliwość generacji, świetna jakość
<b>Specjalne1</b>	Mało Pospolite, Mało Wyjątkowe, Mało Rzadkie, Mało Specjalne	Średnia częstotliwość generacji, dobra jakość
<b>Specjalne2</b>	Bez Pospolitych, Mało Wyjątkowe, Mało Rzadkie, Średnio Specjalne	Średnia częstotliwość generacji, dobra jakość
<b>Specjalne3</b>	Bez Pospolitych, Bez Wyjątkowych, Mało Rzadkie, Średnio Specjalne	Mała częstotliwość generacji, świetna jakość

<b>Chiny 1</b>	Mało Pospolite, Dużo Wyjątkowe, Średnio Rzadkie	Duża generacja, dobra jakość
<b>Chiny 2</b>	Bez Pospolitych, Średnio Wyjątkowe, Średnio Rzadkie, Mało Specjalne	Duża generacja, świetna jakość
<b>Egipt 1</b>	Mało Pospolite, Dużo Wyjątkowe, Średnio Rzadkie	Duża generacja, dobra jakość
<b>Egipt 2</b>	Bez Pospolitych, Średnio Wyjątkowe, Średnio Rzadkie, Mało Specjalne	Duża generacja, świetna jakość
<b>Francja 1</b>	Dużo Pospolite, Mało Wyjątkowe	Duża generacja, dobra jakość
<b>Francja 2</b>	Średnio Pospolite, Średnio Wyjątkowe	Duża generacja, dobra jakość
<b>Francja 3</b>	Średnio Pospolite, Średnio Wyjątkowe, Mało Specjalne	Duża generacja, świetna jakość
<b>Francja 4</b>	Mało Pospolite, Średnio Wyjątkowe, Mało Rzadkie, Mało Specjalne	Duża generacja, świetna jakość

## WYSTĘPOWANIE ROŚLIN

<b>Pomidor</b>	Pospolite
<b>Jabłoń</b>	Pospolite
<b>Pnącze gron</b>	Pospolite
<b>Salata</b>	Pospolite
<b>Cebula</b>	Wyjątkowe
<b>Ziemniak</b>	Wyjątkowe
<b>Arbuz</b>	Wyjątkowe
<b>Drzewo limonowe</b>	Wyjątkowe
<b>Papryka</b>	Rzadkie
<b>Czosnek</b>	Rzadkie
<b>Krzak z kwiatami śmierci</b>	Specjalne
<b>Drzewo pienneżne</b>	Specjalne
<b>Życiodajna roślina</b>	Specjalne
<b>Płonąca roślina</b>	Specjalne

<b>Pnącze Cherimola</b>	Pospolite
<b>Pnącze Renoit</b>	Pospolite
<b>Pnącze Avornalino</b>	Wyjątkowe
<b>Pnącze Meloire</b>	Wyjątkowe
<b>Pnącze Gralladina</b>	Rzadkie
<b>Pnącze Cranerlet Nuala</b>	Rzadkie
<b>Drzewo granatu</b>	Wyjątkowe
<b>Śliwa</b>	Wyjątkowe
<b>Drzewo pomelo</b>	Rzadkie
<b>Wiśnia</b>	Rzadkie

## ZALECANE OBIEKTY WEDŁUG TYPU PARCELI

### PARCELE MIESZKALNE

Typ parceli	Opis	Zalecane obiekty dla optymalnej funkcjonalności	Zalecane obiekty
<b>Mieszkalne niezdefiniowane</b>	Normalna parcela mieszkalna	Łóżko, Lodówka, Kuchenka, Błat, Stół, Krzesło,	Lustro, Regał, Komoda, Obiekt rozrywkowy
<b>Tylko dla mieszkańca miasta</b>	Parcela mieszkalna tylko dla mieszkańców miasta	Toaleta, Prysznic lub wanna, Umywalka, Wykrywacz dymu, Lampy,	(Telewizor, Gitara, Komputer, itp.)
<b>Mieszkalna dla Gracza</b>	Parcela mieszkalna w miejscu zagranicznym, którą Twój Sim może kupić	Tapeta, Pokrycie podłogi, Dach	

# LOKAL/PARCELE PUBLICZNE

Typ parceli	Opis	Zalecane obiekty dla optymalnej funkcjonalności	Zalecane obiekty
<b>Galeria sztuki</b>	Miejsce do oglądania sztuki	Obrazy i rzeźby	nie dotyczy
<b>Cmentarz</b>	Miejsca nagrobki i urny zmarłych Simów.	Dziupla Mauzoleum (pozwala Simom zatrudnić się dorywczo jako grabarze), urna	nie dotyczy
<b>Łowisko</b>	Miejsce do wędkowania	Woda	Stoły piknikowe, zewnętrzny grill
<b>Plaża</b>	Tu mają miejsce publiczne konkursy gotowania	Obiekt plażowy (Plażowy parasol)	Zewnętrzny grill
<b>Biblioteka</b>	Miejsce do czytania książek	Regał	Komputer
<b>Siłownia</b>	Miejsce do ćwiczeń	Obiekt sportowy (Ławka do podnoszenia ciężarów, Bieżnia)	Stereo, Telewizor, Basen
<b>Basen</b>	Miejsce, gdzie Simowie mogą pływać	Basen	nie dotyczy
<b>Mały park</b>	Tu mają miejsce publiczne konkursy gotowania oraz turnieje szachowe. Mały park przyciąga mniej Simów niż duży park.	Ławka parkowa, Stół piknikowy	Zewnętrzny grill, Huśtawki, Szachownica
<b>Duży park</b>	Tu mają miejsce publiczne konkursy gotowania oraz turnieje szachowe. Duży park przyciąga więcej Simów niż mały park.		

<b>Różne – Goście</b>	Ta parcela publiczna jest otwarta. Simowie będą używali dowolnych obiektów, jakie tu umieścisz.	Brak	nie dotyczy
<b>Różne – Bez gości</b>	Te parcele publiczne mają znaczenie estetyczne – nie przyciągają Simów.	Brak	nie dotyczy

## TYPY UKRYTYCH PARCELI Z GRY PODSTAWOWEJ

Po włączeniu edycji miasta w grze lub edycji w grze możesz zmieniać typ parceli (mieszkalna lub komercyjna) oraz podtyp parceli (siłownia, cmentarz, itd.). Wymienione niżej parcele nie są dostępne gdy zmienisz podtyp parceli. Możesz je zobaczyć tylko w *The Sims™ 3 Narzędzie Stwórz świat – Beta*.

<b>Spa</b>	To lokacja dla dziupli Spa. Simowie będą mogli zatrudnić się dorywczo jako pracownicy spa lub recepcjoniści	Dziupla Spa	nie dotyczy
<b>Restauracja</b>	Ta lokacja powinna zawierać restaurację, która umożliwia Simom podjęcie kariery kulinarnej	Dziupla Bar	nie dotyczy
<b>Mały sklep</b>	To ogólna lokacja dla dowolnej dziupli	Dowolna dziupla	nie dotyczy
<b>Duży sklep</b>	Ta lokacja może być użyta, gdy chcesz umieścić kilka dziupli na tej samej parceli	Kilka dziupli	nie dotyczy
<b>Szpital</b>	To lokacja dla Szpitalu. Umożliwia Simom podjęcie kariery medycznej	Dziupla Szpital	nie dotyczy

<b>Teatr</b>	Ta lokacja powinna zawierać Teatr. Simowie będą mogli podjąć karierę muzyczną	Dziupla Teatr	nie dotyczy
<b>Stadion</b>	Na tej parceli publicznej można umieścić Stadion. Umożliwia Simom podjęcie zawodowej kariery sportowej oraz tu odbywają się koncerty i mecze sportowe	Dziupla Stadion	nie dotyczy
<b>Ratusz</b>	To parcela publiczna dla Ratusza. Umożliwia Simom podjęcie kariery politycznej. Simowie będą tu także organizowali protesty	Dziupla Ratusz	nie dotyczy

## PARCELE THE SIMS™ 3 WYMARZONE PODRÓŻE

Te parcele są dostępne tylko jeśli masz zainstalowane *The Sims™ 3 Wymarzone Podróże*.

<b>Targ</b>	Tu Simowie mogą kupować towary specyficzne dla lokacji. Duży targ przyciąga więcej Simów niż mały targ	Dowolna kasa	nie dotyczy
<b>Mały targ</b>	Tu Simowie mogą kupować towary specyficzne dla lokacji. Duży park przyciąga więcej Simów niż mały park.	Dowolna kasa	nie dotyczy
<b>Szkoła walki</b>	Miejsce, gdzie Twoi Simowie mogą ćwiczyć sztuki walki	Manekin treningowy lub Łamacz desek	Ławka do ćwiczeń, Bieżnia
<b>Nektarnia</b>	Tu Simowie mogą kupować nektar	Kasa Nektarowa	Wytwórca nektaru



<b>Chiński ogród</b>	Parcela, którą Twoi Simowie mogą odwiedzać, aby uspokoić nerwy.	Obiekty medytacyjne (Skały Uczzonego, Teleskopy, Regały)	Łamacz desek
<b>Baza wypadowa</b>	Parcela domowa, z której korzystają Twoi Simowie podczas wakacji	Namioty, Składniki do gotowania, Toalety, Tablica ogłoszeń o pracy	Łóżka, Obiekty rozrywkowe
<b>Grobowiec widokowy</b>	To miejsce powinno być użyte jako grobowiec (to nie jest dziupła ani lokal), do którego inni Gracze powinni mieć łatwy dostęp z Twojego świata. W trybie podglądu mapy w grze będzie mieć swój znacznik mapy	Obiekty grobowca (znajdowane przez BuyDebug)	nie dotyczy
<b>Ukryty grobowiec</b>	To miejsce powinno być użyte jako grobowiec (to nie jest dziupła ani lokal). Jego położenie jest ukryte i musi być znalezione przez Graczy. W trybie podglądu mapy w grze nie będzie mieć swojego znacznika mapy	Obiekty grobowca (znajdowane przez BuyDebug)	nie dotyczy

WYMAGA PRZYJĘCIA WARUNKÓW UMOWY UŻYTKOWNIKA, POŁĄCZENIA Z INTERNETEM, POSIADANIA KONTA EA, ZAREJESTROWANIA GRY Z UŻYCIEM KODU SERYJNEGO ZAŁĄCZONEGO DO GRY THE SIMS™ 3 NA PC, GRY THE SIMS™ 3 ORAZ ZAINSTALOWANIA NAJNOWSZEJ AKTUALIZACJI GRY. REJESTRACJA JEST OGRANICZONA DO JEDNEGO KONTA EA NA KOD SERYJNY I NIE PODLEGA PRZENIESIENIU.

WARUNKI ŚWIADCZENIA USŁUG SIECIOWYCH EA MOŻNA ZNALEŹĆ NA STRONIE [www.ea.pl](http://www.ea.pl). MUSISZ MIEĆ UKOŃCZONE 16 LAT, ABY ZAREJESTROWAĆ KONTO EA. FIRMA EA MOŻE ZAPEWNIĆ DODATKOWE MATERIAŁY I LUB AKTUALIZACJE BEZ DODATKOWEJ OPŁATY, GDY I JEŚLI BĘDĄ DOSTĘPNE.

EA ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO ZAPRZESTANIA ŚWIADCZENIA USŁUG SIECIOWYCH DO NINIEJSZEJ GRY Z 30-DNIOWYM WYPOWIEDZENIEM OPUBLIKOWANYM NA STRONIE [www.ea.pl](http://www.ea.pl).

©2009 Electronic Arts Inc. EA, logo EA, The Sims oraz logo The Sims 3 są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/ lub w innych państwach. Wszystkie prawa zastrzeżone. RenderWare jest znakiem towarowym lub zarejestrowanym znakiem towarowym Criterion Software Ltd. Część tego oprogramowania jest chroniona prawami autorskimi Copyright ©1998–2009 Criterion Software Ltd. oraz jego licencjobiorców. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

Gra wykorzystuje technologię Granny Animation. Copyright ©1999–2009 by RAD Game Tools, Inc.

