



YMPÄRISTÖJEN
LUONTI
(BETA)

EA:N OHJELMISTOTYÖKALUJEN JA MATERIAALIEN KÄYTTÖOIKEUSSOPIMUS

Electronic Arts Inc, sen tytäryhtiöt, toimipisteet ja lisensoijat (yhteisesti "EA") myöntävät käyttäjälle ei-yksinomaisen, ei-siirrettävän oikeuden ladata ja/tai asentaa ja käyttää yhtä kopiota tästä ohjelmistotyökäluä ("Ohjelmistotyökälu") ja/tai materiaaleista ("Materiaalit") (yhteisesti "Ohjelmistotyökälu ja materiaalit") yksinomaan EA:n tuotteiden yhteydessä tapahtuvaa henkilökohtaista, ei-kaupallista tarkoitusta varten ja alla mainittujen ehtojen mukaisesti.

EA omistaa kaikki Ohjelmistotyökälujen ja materiaalien omistus- ja muut oikeudet. Käyttäjä ei saa muuntaa mitään EA:n tavaramerkkejä tai tunnuksia eikä muuntaa tai poistaa mitään EA:n tavaramerkki- tai tekijänoikeusilmoituksia, jotka sisältyvät tai liittyvät Ohjelmistotyökäluihin ja materiaaleihin tai EA:n tuotteisiin. Käyttäjän Ohjelmistotyökäluja ja materiaaleja koskevat oikeudet rajoittuvat yllä mainittuun käyttöoikeuteen, ja käyttäjä ei saa muuten kopioida, näyttää, levittää, esittää, julkaista, muokata tai käyttää Ohjelmistotyökäluja ja materiaaleja tai mitään niiden osaa, eikä luoda siihen tai niihin perustuvia töitä. Rajoittamatta yllä mainittua, käyttäjä ei saa muokata, hajottaa, purkaa, lisensoida, siirtää, levittää tai myydä Ohjelmistotyökäluja, luoda siitä johdannaisveksia, tai käyttää Ohjelmistotyökäluja ja materiaaleja minkäänlaisen kaupalliseen tarkoitukseen. Rajoittamatta aiempaa, käyttäjä ei saa käyttää Ohjelmistotyökäluja ja materiaaleja mainostaa sen toista tuotetta tai yritystä, eikä yhdelläkään sivustolla, joka toimii palvelinmulaattorina tai mainostaa palvelinmulaattoria.

Käyttäjä saa lisätä Ohjelmistotyökäluun ja materiaalien avulla luotua materiaalia omalle ei-kaupalliselle verkkosivustolleen EA:n tuotteiden pelaaajayhteisölle ei-kaupalliselle edellyttäen, että näin tehtäessä käyttäjä lisää seuraavan ilmoituksen sille kyseisen sivuston sivulle, jolla mainitut materiaalit sijaitsevat: "Electronic Arts tai sen lisensoijat eivät tue tätä sivustoa tai liity siihen millään tavoin. Tavaramerkit ovat haltijoidensa omaisuutta. Pelisisältö ja materiaali © Electronic Arts Inc. ja sen lisensoijat. Kaikki oikeudet pidätetään." Käyttäjä ei saa ilmaista, että EA tai sen lisensoijat tukevat sivustoa tai hyväksyvät tai liittyvät siihen jollakin tavoin, tai että EA tai sen lisensoijat tukevat tai hyväksyvät mitään sivuston muusta sisällöstä tai liittyvät siihen millään tavoin.

NÄMÄ OHJELMISTOTYÖKALUT JA MATERIAALIT TOIMITETAAN "SELLAISINAAN" ILMAN MINKÄÄNLAISIA SUORIA TAI EPÄSUORIA TAKUUTA. EA ERITYISESTI KIELTÄÄ KAIKKI TAKUUT SOVELTUVUDESTA TIETYYN TARKOITUKSEEN TAI KAUPANKÄYNNIN KOHTEIKSI JA TAKUUT OIKEUKSIEN RIKKOMATTOMUDESTA.

KÄYTTÄJÄN KAIKKINAINEN OHJELMISTOTYÖKALUJEN JA MATERIAALIEN KÄYTTÖ ON TÄYSIN KÄYTTÄJÄN OMALLA VASTUULLA. EA EI TAKAA, ETTÄ NÄMÄ OHJELMISTOTYÖKALUT JA MATERIAALIT EIVÄT VAHINGOITA KÄYTTÄJÄN TIETOKONEJÄRJESTELMÄÄ, TIETOVERKKOJA, OHJELMISTOJA TAI MUITA LAITTEITA.

EA EI YLLÄPIDÄ ASIAKASTUKEA NÄILLE OHJELMISTOTYÖKÄLUILLE JA MATERIAALEILLE. KÄYTTÄJÄN EI PIDÄ SOITTAA EA:N ASIAKASPALVELUUN TAI LÄHETTÄÄ EA:N ASIAKASPALVELUUN NÄITÄ OHJELMISTOTYÖKÄLUJA JA MATERIAALEJA KOSKEVAA SÄHKÖPOSTIA, SILLÄ EA EI VASTAA NÄITÄ KOSKEVIIN KYSYMYKSIIN.

EA EI MISSÄÄN TAPAUKSESSA OLE VASTUUSSA MISTÄÄN SUORISTA, VÄLILLISISTÄ, EPÄSUORISTA, ERITYISISTÄ, RANGAISTUKSENLUONTEISISTA TAI MISTÄÄN MUISTA VAHINGOISTA, JOTKA JUONTUVAT TÄSTÄ SOPIMUKSESTA TAI LIITTYVÄT SIIHEN JOLLAKIN TAVALLA, VAIKKA EA OLISI SAANUT ILMOITUKSEN VAHINKOJEN MAHDOLLISUUDESTA.

EA PIDÄTTÄÄ OIKEUDEN POISTAA OHJELMISTOTYÖKÄLUJEN JA MATERIAALIEN SAATAVILTA JA MUOKATA NIITÄ MILLOIN VAIN ILMAN VELVOITTEITA MILLEKÄÄN TAHOLLE.

EA:n pyynnöstä käyttäjä myöntyy puolustamaan, suojaamaan ja vapauttamaan EA:n vastuusta kaikkien vahingonkorvausvaatimusten, muiden vaatimusten ja kulujen osalta, mukaan lukien asianajajapalkkiot, jotka aiheutuvat sellaisesta tämän Sopimuksen ehtojen rikkomisesta ja/tai Ohjelmistotyökälujen ja materiaalien käytöstä tai väärinkäytöstä, josta käyttäjä on vastuussa.

EA saattaa asettaa Ohjelmistotyökäluja ja materiaalit saataville sen Yhdysvalloissa ja/tai Kanadassa ja/tai Euroopan unionin alueella sijaitseville verkkosivustolleen. Käyttäjän omalla vastuulla on selvittää kaikki häntä ja hänen asuinalueitaan koskevat Ohjelmistotyökäluja ja materiaaleja ja niiden käyttöä koskevat valtiolliset, alueelliset ja paikalliset lait sekä noudattaa niitä. Kun käyttäjä lataa Ohjelmistotyökäluja ja materiaaleja, hän vakuuttaa, ettei ole sellaisessa maassa tai vie Ohjelmistotyökäluja ja materiaaleja sellaiselle henkilölle tai sellaiseen maahan, joka kuuluu Yhdysvaltojen ja/tai Kanadan ja/tai Euroopan unionin tai jonkin sen jäsenvaltion vientirajoitusten piiriin.

EA voi oman harkintansa mukaan peruuttaa tai irtisanoa tämän Sopimuksen milloin vain ja mistä tahansa syystä tai ilman eriteltyä syytä. Sopimuksen purkautuessa käyttäjän tulee välittömästi tuhota tai palauttaa EA:lle kaikki Ohjelmistotyökälu ja materiaalit. Tähän sopimukseen sovelletaan Yhdysvaltain tekijänoikeuslakia ja Kalifornian osavaltion lakia (huolimatta lakiristiriidoista), ja tämä sopimus sisältää kaiken sen, mitä EA:n ja käyttäjän välillä on sovittu Ohjelmistotyökäluja ja materiaaleista.

SISÄLTÖ

SOVELLUKSEN ASENTAMINEN	2
SOVELLUKSEN KÄYNNISTÄMINEN	2
KOMENNOT	3
WINDOWSIN PIKANÄPPÄIMET	3
TOIMINTOJEN PIKANÄPPÄIMET	3
TOIMINTOPALKIT.....	4
LUO OMA MAAILMA SIMEILLES!.....	5
LUO UUSIA YMPÄRISTÖJÄ	5
MAASTON MUOKKAAMINEN.....	6
MAASTON MUOKKAUS	6
MAASTON PINNAT.....	6
REITITTÄMINEN.....	8
MERENPINNAN TASO	9
TIET JA JALKAKÄYTÄVÄT	10
TONTIT	12
UUSIEN TONTTIEN LISÄÄMINEN.....	12
MUOKKAA PELISSÄ.....	13
KOhteet, TEHOSTEET JA LUOvat KOhteet	14
KOhteiden ASETTELU JA KÄSITTELY	14
TEHOSTEET.....	15
LUOvat KOhteet	15
JAKAMINEN	15
YMPÄRISTÖN KÄYTTÄMINEN PELISSÄ	16
VINKKEJÄ.....	16
YLEISET.....	16
TONTTIEN SIJAINTI JA REITITTÄMINEN.....	16
SUORITUSKYKY	17
PELATTAVUUS JA ESTETIIKKA	17
TEKNIikka.....	18
SANASTO.....	19
LUOvat KOhteet JA KOHDELUETTELOT	20
KALAT	20
HYÖNTEISET	21
KIVET, JALOKIVET JA METALLI	22
SIEMENTEN JA KASVIEN ESIINTYMINEN	24
SUOSITELLUT KOhteet (TONTIN TYYPIN MUKAAN)	26
ASUTUSTONTIT	26
TOIMINTAPAIKAT / YHTEISÖTONTIT.....	26
PERUSPELIN PIILOTETUT TONTTITYYPIT.....	27
THE SIMS 3 MAAILMANMATKAAJA -TONTIT	28

SOVELLUKSEN ASENTAMINEN

Näin asennat *The Sims 3 -ympäristöjen luonti (Beta) -sovelluksen*:

1. Siirry *The Sims 3* -yhteisösivulle osoitteeseen www.thesims3.com.
2. Valitse ruudun yläreunassa olevasta Pelit-valikosta *The Sims 3 -ympäristöjen luonti (Beta)*. Selainohjelmasi avaa *The Sims 3 -ympäristöjen luonti (Beta)* -sovelluksen sivut.
3. Napsauta LATAA NYT -painiketta ja noudata ruudulle tulevia ohjeita.

HUOM: Voit ladata sovelluksen vain, jos olet rekisteröinyt *The Sims 3* -peruspelin, sen *The Sims 3 Collector's Edition* -version tai *The Sims 3 Maailmanmatkaaja -lisäosan*.

SOVELLUKSEN KÄYNNISTÄMINEN

Näin käynnistät sovelluksen:

Windows Vista™ -käyttöjärjestelmässä pelit sijaitseva valikossa **Käynnistä > Pelit**.

Aiemmissa Windows™ -versioissa valikko on **Käynnistä > Ohjelmat** (tai **Kaikki ohjelmat**).

KOMENNOT

WINDOWSIN PIKANÄPPÄIMET

YLEISET

Uusi ympäristö	Ctrl-N
Avaa ympäristö	Ctrl-O
Tallenna ympäristö	Ctrl-S
Kumoa / tee uudelleen	Ctrl-Z/Ctrl-Y

KUVAKULMAN HALLINTA – HIIRI



KUVAKULMAN HALLINTA – NÄPPÄIMISTÖ

Liikuta eteen/taakse/vasemmalle/ oikealle	Nuolinäppäin ylös/alas/ vasemmalle/oikealle
Liikuta ylös/alas	Q/F
Lähennä/loitonna	Numeronäppäimistön +/- tai W/S

HUOM: Kuvakulmaa voi säätää vapaasti. Valitse näkymän valikosta KUVAKULMAN ASETUKSET > KUVAKULMAN HALLINTA. Kääntämisen vaaka- tai pystyakselilla voi asettaa käänteisiksi.

TOIMINTOJEN PIKANÄPPÄIMET

YLEISET

Poistu nykyisestä toiminnosta	Esc
Poista valittu kohde	Del

KOHTEIDEN KÄSITTELY

Kopioi valittu tontti	Shift
Käännä ruudukkoon (jos olet kääntämässä kohdetta)	Shift

TEIDEN MUOKKAAMINEN

Tiekohteen valitseminen / valinnan poistaminen	Ctrl
Katkaise kohteiden välinen liitos	Shift

TEIDEN KÄÄNTÄMINEN

Tiekohteen kääntäminen lähimpään 15 asteen kulmaan	Shift
--	-------

TONTIN SIIRTÄMINEN

Käänä ruudukkoon	Shift
------------------	-------

MAASTON MAALAAMINEN

Siirtyminen	Alt
Maalaa vain suorissa linjoissa	Shift


HUOM: Asettamalla toiminnot siirtymistilaan vältät muokkaamasta tai maalaamasta maastoa vahingossa, kun tarkastele renderöinti-ikkunan eri kohteita.

MAASTOSIVELLIN

Siirtyminen	Alt
Suurena/pienennä sivellintä	Ctrl-PgUp/Ctrl-PgDn

TOIMINTOPALKIT

Utilities




Valitse liikuta käännä ympäristön kohdetta Kumoa tai tee uudelleen Ruudukkoonsijoitus Muokkaa pelissä (s. 13)

Roads and Trees Lots Terrain



Ryhmitä puut / poista puiden ryhmitys Tien sijoitus ja muokkaus (s. 10) Tien kaltevuuden muokkaus (s. 11)

Roads and Trees **Lots** Terrain



Lisää uusi tontti (s. 12) Kopioi (s. 13) Tasoita (s. 13) Mukauta (s. 13)



LUO OMA MAAILMA SIMEILLES!

Nyt *The Sims 3* -pelimaailma tarjoaa aivan uuden kanavan luovuudellesi! *The Sims 3 ympäristöjen luonti (Beta)* on tehokas sovellus, jonka avulla voit luoda ja muokata omia kaupunkejasi. Tämä on lähes sama rakennussovellus, jolla pelistudio luo kaikki peruspelin ja lisäosien kaupungit.

The Sims 3 ympäristöjen luonti (Beta) on rakenteeltaan modulaarinen, joten voit muokata eri ikkunoiden asettelua haluamallasi tavalla. Asettelu kuitenkin palautuu oletusasetuksiin, kun sovellus käynnistetään uudelleen.

Sovellus on myös suunniteltu niin, että se laajenee pelisi mukana. Saat lisää esineitä ja kohteita jokaisen lisäosan myötä, jos olet hankkinut lisäosan ja asentanut sen tietokoneellesi.

LUO UUSIA YMPÄRISTÖJÄ

Uuden ympäristön luominen:

1. Valitse päävalikosta UUSI YMPÄRISTÖ. Esiin tulee uuden ympäristön asetusten ikkuna.
2. Napsauta selauspainiketta ja valitse maaston kuvatiedosto.
- ◆ Maaston kuvatiedosto on korkeuskartta, joka määrittää maaston peruskorkeudet ja -muodot.
3. Valitse sitten maastotyyppi joko rehevä tai aavikko (tämä vaikuttaa käytettävissä oleviin maastopintoihin). Aseta myös kartan maksimikorkeus. Korkeuskarttojen kansiossa jokaisen tiedoston nimessä on numero. Aseta se ympäristön maksimikorkeudeksi. Napsauta OK.

KONKARIN VINKKI: Voit tuoda ja siirtää maaston muokkaamiseen käytettäviä korkeuskarttoja sovelluksen ulkopuolisiin ohjelmistoihin. Korkeuskarttojen muokkaaminen sujuu esim. Adobe Photoshopilla tai World Machinella. Korkeuskartan tiedoston on oltava .PNG-muodossa tallennettu 16-bittinen harmaasävykuva. Hyväksyttävät kuvakoot ovat 256x256, 512x512, 1024x1024 ja 2048x2048.

MAASTON MUOKKAAMINEN

Maaston muokkauksesta löydät kaiken tarvittavan uuden kaupunkisi ympäristön luomiseen. Voit nostaa vuoria ja kaivertaa laaksoja, levittää ruohomattoja, vetää teitä ja niin edelleen.



MAASTON MUOKKAUS

Nosta vuoria, kaiva laaksoja ja veistä kiviä jyrkänteitä.

Muokkaaminen:

1. Napsauta MAASTO-välilehteä ja valitse sitten maaston muokkaaminen.
2. Napsauta ruudun oikealla laidalla sijaitsevaa VEISTÄ-painiketta.
3. Valitse tarkoitukseesi soveltuva sivellin.
4. Muokkaa tarvittaessa siveltimen asetuksia.
5. Liikuta osoitin kohteeseen, jota haluat muokata. Napsauta hiiren painiketta ja pidä sitä alhaalla, kun liikutat sivellintä maaston yllä.

SIVELTIMEN ASETUKSET

Koko	Määritä alue, johon valitsemasi toiminto vaikuttaa.
Voima	Määritä teho, jolla toiminto muokkaa vaikutusalueita. Mitä enemmän voimaa, sitä suurempi vaikutus.
Häivytytys	Kun häivytytsarvoa kohotetaan, toiminnon vaikutus heikkenee nopeammin siirryttäessä siveltimen keskeltä kohti reunaa.

NÄYTÄ MAASTOESTEET

Tällä asetuksella näet jyrkät maastokohtat, jotka tulisi merkitä simeille pääsemättömäksi alueeksi (ks. *Reititys*, s. 8). Huomaa, että vaikka sovellus kehottaa merkitsemään myös vesialueet pääsemättömiksi alueiksi, sinun ei kuitenkaan tarvitse tehdä niin.



MAASTON PINNAT

Lisää maastoon soraa, hiekkaa, kivikkoa, ruohikkoa, betonia tai mitä vain haluat. Yhdellä loholla (osiolla) tulisi käyttää enintään kahdeksaa eri pintaa, jotta ympäristön käyttäminen pysyy sujuvana. Ympäristön lohkoja voi tarkastella valitsemalla näkymien valikosta Näytä lohkon rajat. Ympäristön tarkalle renderöinnille voi asettaa rajat lohkojen perusteella (Yksityiskohtat). Valitse näkymien valikosta Kameran asetukset ja muokkaa sitten yksityiskohtien piirtoetäisyyksiä.

Maaston maalaaminen:

6. Maaston muokkaamisen ikkunassa on esillä muutamia oletuspintoja, jotka vaihtelevat alussa valitun ympäristön tyyppin mukaan. Jos haluat lisätä uusia pintoja, avaa ponnahdusikkuna napsauttamalla LISÄÄ. Valitse sitten haluamasi maastotekstuuri napsauttamalla selauspainiketta ja valitsemalla haluamasi maastotekstuuri (esim. hiekka, sora, betoni jne.).
7. Aseta sitten maaston tyyppi alasetusvalikosta. Tämän asetuksen perusteella luodaan äänitehosteet, kun sim kävelee valitulla maastolla

KONKARIN VINKKI: Voit myös luoda omia maastopintoja. Luo .tga- tai .dds-tiedosto, jonka kuvan koko on toisen potenssi. Maksimikoko on 1024x1024 pikseliä, kun resoluutio on 72 pikseliä per tuuma. Varmista, ettei useammalla tekstuurilla ole samaa nimeä. Muuten *The Sims 3 ympäristöjen luonti (Beta)* -sovellus tunnistaa niistä vain yhden.

Siveltimen koon ja häivytyksen lisäksi voit muokata seuraavia asetuksia:

Automaattinen maalaaminen	Aseta pinnat maalaamaan automaattisesti erikorkuisia maastoja. Automaattinen maalaaminen käyttää peruspintaa (maaston oletustaso) ja seuraavaa pintaa (oletuksena maaston toinen taso). Maasto maalataan automaattisesti korkeuden perusteella. Korkeampi maasto maalataan tason kaksi tekstuurilla.
Yksittäiset tasot	Maalaa ikkunan pintahierarkian mukaisesti. Luettelossa alempana olevat pinnat lisätään ylempänä olevien päälle. Yksittäisiä tasoja käyttäessäsi voit myös määrittää väritasot. Jos väritaso on 0, kyseinen väri pyyhitään pois. Jos taso on 255, maalaaminen tapahtuu täydellä teholla. Kun väritaso on jotakin muuta kuin 0 tai 255, väri sekoittuu alla olevaan sekä valittuun väriin. Lopputulos riippuu värin alfa-kanavan asetuksesta.
Visualisoi taso	Näyttää valitun maastopinnan tason renderöinti-ikkunassa, mutta ei näytä itse pintaa. Valitsemalla tämän asetuksen voit poistaa maastopinnan nykyiseltä tasolta käyttämällä maastosivellintä. Oletustaso kattaa aina koko kartan.
Muoto	Valitse kulmikas tai pyöreä sivellin.
Läpinäkyvyys	Mitä korkeampi arvo, sitä peittävämpi pinta.
Reitittämisen läpinäkyvyys	Piilota tai ota esiin merkinnät alueista, joihin simit ja/tai pelinäkyvä ei voi edetä.

Napsauttamalla siveltimen parametrien alla sijaitsevaa nuolikuvaketta voit tallentaa siveltimen asetukset. Asetukset tallentuvat parametrien yläpuolella sijaitsevaan Siveltimet-ikkunaan, jonne voit tallentaa siveltimiä myöhempää käyttöä varten.

KONKARIN VINKKI: Jos jokin maastopinnoista ei miellytä silmää, voit korvata pinnan nykyisen tiedoston uudella tiedostolla. Tällöin kaikki vanhat tekstuurit vaihtuvat automaattisesti uusiksi tekstuureiksi. Voit myös napsauttaa pintaa hiiren oikealla painikkeella maaston muokkaamisen Tasot-ikkunassa ja valita POISTA. Tämä poistaa pinnan koko luomastasi ympäristöstä.

KONKARIN VINKKI: Maastopintojen tasoja voi tuoda ja siirtää. Tämä on kätevää silloin, kun teet grafiikkaohjelmallasi harmaasävykuvan, jota käytät ympäristösi luomisessa. **Maastopinnan tason tuominen/siirtäminen:** Napsauta maastopintojen tasojen ikkunassa olevaa maastopintaa hiiren oikealla painikkeella ja valitse sitten TUO tai SIIRRÄ. **Siirrettävän tason tarkastelu:** Napsauta Visualisoi taso -toiminto käyttöön.

REITITTÄMINEN

Reitittäminen määrittää alueen, jolla simit voivat liikkua ja toimia ja joka voidaan esittää pelinäköymänä. Periaatteet ovat täsmälleen samat kuin maaston pinnoilla.

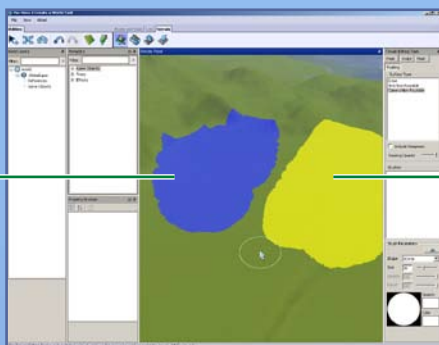
SIMIT

Voit määrittää, mille ympäristön alueille simit voivat mennä ja mitkä alueet ovat simeille pääsemättömissä. Kannattaa rajata simien toiminnan ulkopuolelle sellaiset alueet, joilla simit jäävät helposti jumiin (esim. tiheät metsät). Joitakin alueita on hyvä rajata simien reittien ulkopuolelle siksi, että simien kulku alueen kautta olisi hieman erikoista (esim. jyrkät kukkulat tai vuoret).

KUVAKULMA

Ympäristössäsi saattaa olla tiettyjä alueita, jotka haluat rajata pelinäköymän ulkopuolelle (esim. ympäristön reunat). Ole kuitenkin huolellinen, jotta et luo alueita, joille pelinäköymä jää jumiin pelin aikana.

Sininen väri näyttää alueen, jonka kautta simien reitit eivät voi kulkea.



Keltainen väri näyttää alueen, jonka kautta pelinäköymää ei voi reitittää.

Tässä on esimerkki hyvästä pelinäköymän rajaamisesta.



Tässä taas on esimerkki vähemmän onnistuneesta pelinäköymän rajaamisesta.

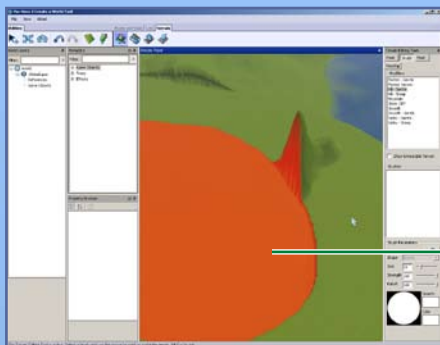


HUOM: Reitittämistä ei voi rajata tonttien alueilla.

◆ Voit muokata sekä simien että pelinäköymän reitittämisen siveltimen kokoa ja muotoa.

PEITTEET

Peitteiden kattamilla alueilla maaston muotoja ei voi muokata eikä maaston pintaa voi muuttaa. Peitteiden periaatteet ovat samat kuin maaston pinnoilla: maalaat vain alueen, jolle haluat luoda peitteen.

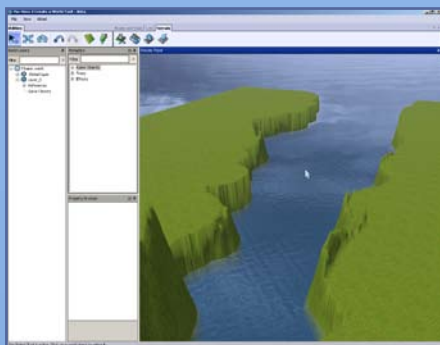


Peitteen kattama alue merkitään punaisella, ja tätä aluetta ei voi muokata.

MERENPINNAN TASO

Onko meri aivan liian korkealla? Vai vaikuttaako ympäristösi liian kuivakkaalta? Tämän toiminnon kautta voit vapaasti määrittää merenpinnan tason.

Merenpinnan tason muokkaaminen: Napsauta ensin MERENPINNAN TASO -painiketta ja sitten kartalla kohtaa, johon haluat merenpinnan ylettyvän. Kaikki tätä pistettä matalammalla sijaitsevat alueet jäävät merenpinnan alapuolelle.



TIET JA JALKAKÄYTÄVÄT

Tiet ja jalkakäytävät ovat ympäristösi elementtejä ja asukkaita yhdistäviä siteitä. Ilman teitä simit eivät voi käyttää autoja, polkupyöriä tai skoottereita. Voit vapaasti luoda aivan minkälaisia teitä ja jalkakäytäviä vain haluat.

Tien tai jalkakäytävän lisääminen:

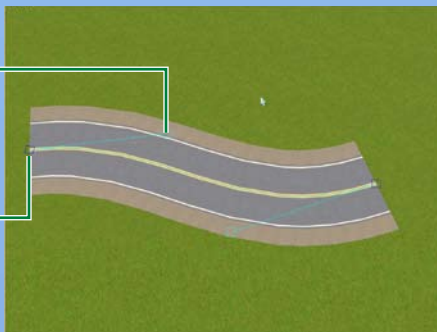
1. Napsauta TIET-painiketta. Esiin tulee teiden rakentamisen ikkuna.
2. Napsauta VEDÄ TIE- tai ASETA JALKAKÄYTÄVÄ -painiketta ja napsauta sitten jotakin ympäristön pistettä. Näin saat määritettyä tien/jalkakäytävän lähtöpisteen.
3. Vedä hiiren osoitin tien/jalkakäytävän seuraavaan pisteeseen ja napsauta uudelleen. Voit rakentaa tietä/jalkakäytävää eteenpäin tästä pisteestä. Mitä useampia jatko-osuuksia teet, sitä useampia osuuksia voit muokata.

KONKARIN VINKKI: Jos pidät tietä vetäessäsi hiiren vasemman painikkeen alhaalla, voit muokata tien kaartuvuutta jo vetämisen aikana. Luo kiinnityspiste vapauttamalla hiiren painike, vedä tie seuraavaan päätepisteeseen ja viimeistelemään tien vetäminen napsauttamalla.

Tien tai jalkakäytävän siirtäminen: Napsauta ympäristön kohteen siirtämistä ja siirrä/venytä tietä napsauttamalla tai vetämällä tummansinistä nelikulmiota. Voit myös muokata tien kaartuvuutta napsauttamalla ja vetämällä vaaleansinisiä nelikulmioita.

Tien kaartuvuutta voi muokata napsauttamalla vaaleansinistä nelikulmiota ja pitämällä painikkeen alhaalla.

Tietä voi jatkaa napsauttamalla tummansinistä nelikulmiota ja pitämällä painikkeen alhaalla.



Risteyksen lisääminen:

1. Napsauta TIET-painiketta. Esiin tulee teiden rakentamisen ikkuna.
2. Napsauta ASETA TIENRISTEYS- tai ASETA JALKAKÄYTÄVIEN RISTEYS -painiketta.
3. Aseta ympäristön kohteen siirtämisen avulla risteys lähelle tien tai jalkakäytävän päätepistettä. Risteys on liitetty, kun se "napsahtaa" paikoilleen. Samalla tien pintaan maalataan automaattisesti suojatie.

HUOM: Tien voi yhdistää vain toiseen tiehen tai tienristeykseen. Jalkakäytävän voi yhdistää vain toiseen jalkakäytävään tai jalkakäytävien risteykseen. Tietä ei voi yhdistää jalkakäytävään tai jalkakäytävien risteykseen.

HUOM: Risteykset olisi hyvä asettaa samalla, kun vedät ympäristösi tieverkon. Risteystä ei voi lisätä jo vedetyn tien keskelle. Helpointa on vetää ensin tiet ja jättää niihin aukot risteyksiä varten. Kun tiet on vedetty, voit lisätä risteykset asianmukaisesti aukkoihin. Tietysti voit myös poistaa pätkän tietä, asettaa sen paikalle risteyksen ja yhdistää sitten tiet uudelleen.

HUOM: Ota huomioon, että jos tiessä on katkos, simit nousevat autostaan, kävelevät seuraavan tien alkupisteeseen ja nousevat uudelleen autoonsa.

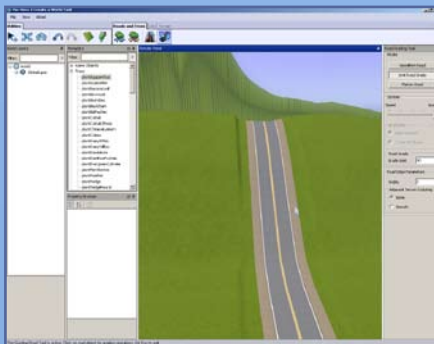
TEIDEN KALTEVUUS

Jos vedät teitä jyrkkään maastoon (mukaan lukien vuoret), voi tien kaltevuuden muokkaaminen olla paikallaan. Tiestä voi tehdä tasaisemman, kaltevuutta voi rajoittaa tai tien voi tasoittaa. Katso lisätietoja alta.

Tasainen	Tee jyrkässä maastossa kulkevasta tiestä tasaisempi.
Rajoita tien kaltevuus	Rajoita tien kaltevuuskulmaa määrittämällä kaltevuusrajat.
Tasoita	Tasoita tie napsauttamasi sijainnin korkeudelle.
Nopeus/laatu	Renderöi muutokset nopeasti (mutta epätarkemmin) tai hitaasti (mutta tarkemmin).
Soveltaminen	Sovella muutokset yhteen tieosuuteen tai kaikkiin muokattavaan osioon liittyviin teihin. Yleisesti ottaen tieverkosta tulee yhdenmukaisempi, jos muutoksia sovelletaan kaikkiin muokattavaan osioon liittyviin teihin.
Tien reunan parametrit	Määritä, miten tien reuna mukautuu ympäröivään maastoon. Leveysasetus määrittää tien tehtyjen muutosten vaikutusalueen. Voit myös valita, tasataanko tietä ympäröivää maastoa.

Saat muutokset käyttöön asettamalla haluamasi parametrit ja napsauttamalla sitten muokattavaa tieosuutta.

KONKARIN VINKKI: Teiden ja jalkakäytävien tekstuurit saa sopusointuun muun ympäristön kanssa luomalla tekstuurit jossakin grafiikkaohjelmassa.



TONTIT

Ympäristöön on sijoitettava tontteja, jotta sillä voi pelata. Voit sijoittaa sekä yhteisö- että asutustontteja.

UUSIEN TONTTIEN LISÄÄMINEN

Voit luoda uusia tontteja mihin vain haluat. Tontin maksimikoko on 64x64. Tonteille rakentaminen tapahtuu Muokkaa pelissä -toiminnolla (ks. s. 13).

HUOM: Tonttien sijoittelussa kannattaa usein käyttää Sijoita ruudukkoon -asetusta. Ruudukkoon sijoittaminen helpottaa teiden vetämistä ja samalla naapurustoista tulee yhteneväisempiä ja huolellisemmin suunnitellun näköisiä.

Uuden tontin lisääminen:

1. Ympäristöön on luotava uusi taso, ennen kuin voit lisätä tontteja. Napsauta Ympäristön tasot -ikkunassa YMPÄRISTÖ-painiketta hiiren oikealla painikkeella ja valitse sitten LISÄÄ TASO.

HUOM: Tasojen käyttäminen on oiva tapa järjestellä ympäristösi. Jos ympäristössäsi on paljon kohteita, halutun kohteen löytäminen on helpompaa, jos tietyyntyyppiset kohteet sijoitetaan aina tietylle tasolle. Jos esimerkiksi haluat poistaa kaikki tiet ja olet sijoittanut ne kaikki samalle tasolle, voit poistaa tiet yksinkertaisesti poistamalla niiden tason. Tasojen käyttäminen helpottaa myös puiden ryhmittelyssä. Puut ryhmittyvät puulajin ja tason mukaan. Jos kaksi saman lajin puuta on kahdella eri tasolla, ne ryhmittyvät eri ryhmiin. Pelin suorituskyky on parempi, jos puut ovat samalla tasolla, jolloin ne ryhmittyvät samaan ryhmään.

2. Napsauta Lisää uusi tontti -painiketta.
3. Napsauta tontin ensimmäisen sivun lähtöpistettä ja napsauta sitten pistettä, johon haluat tontin ulottuvan.
4. Vedä sitten tontti haluamasi kokoiseksi ja napsauta uudelleen. Piirrettävän tontin koko näkyy ruudun oikeassa alakulmassa. Esiin tulee Tontin tiedot -ikkuna.
- ◆ Jos tontin ääriviivat muuttuvat punaisiksi, tonttia ei voi piirtää kyseiselle paikalle. Piirrä pienempi tontti tai luo tontti johonkin toiseen paikkaan. Tontin piirtämisen voi aloittaa alusta painamalla ESC-näppäintä ja napsauttamalla Lisää uusi tontti -painiketta.
5. Tontin tiedot -ikkunassa määritetään tontin tyyppi ja alatyyppi. Tontti voi olla esimerkiksi kalapaikka, ranta tai hautausmaa. Myöhemmin tontille asetetaan tiettyjä kohteita Muokkaa pelissä -toiminnolla (ks. s. 13). Näitä kohteita tarvitaan, jotta simit voivat toimia tontilla.

HUOM: Lisätietoja jokaisen tontin vaatimista kohteista on sivulla 14.

6. Määritä myös tontin lisäarvo, joka vaikuttaa tontin hintaan. Esimerkiksi sijainniltaan mainiolla tontilla voi olla positiivinen lisäarvo ja kehnolla paikalla sijaitsevalla tontilla negatiivinen lisäarvo. Aseta myös tontin Kaunis näkymä -etu. Mitä suurempi etu on, sitä todennäköisemmin näkymä vaikuttaa positiivisesti tontilla olevan simin mielialaan.
7. Lopuksi sinun täytyy nimetä tontti. Ympäristöä ei voi tallentaa, jos jollakin tontilla ei ole nimeä.

HUOM: Suurinta osaa määritellyistä tiedoista voi muokata
Tonttien/asumusten selain -ikkunassa.

Seuraavassa on muutamia käteviä toimintoja tonttien muokkaamiseen:

Kopioi	Kopioi tontti. Vain tyhjiä, muokkaamattomia tontteja voi kopioida.
Tasoita	Tasoita kalteva, mäkinen tai jyrkkä tontti napsauttamaasi korkeuteen.
Mukauta rajat	Tällä toiminnolla voit varmistaa, että tontin rajat sulautuvat ympäröivän maaston korkeuseroihin. Toiminto korjaa automaattisesti kuopat, joita syntyy helposti, kun tontteja siirrellään.

HUOM: Jos muokkaat tyhjän tontin alla olevaa maastoa, valitse siirtäminen ja pidä **ALT**-näppäintä pohjassa samalla, kun siirrät tonttia hitusen. Tontin maasto sulautuu ympäröivään maastoon.

HUOM: Etsi sijoittamasi tontti tai kohde tasojen ikkunasta valitsemalla kohde ja painamalla välilyöntiä. Tasot-ikkuna näyttää kohteen nimen. Voit myös napsauttaa Tasot-ikkunassa kohteen nimeä hiiren oikealla painikkeella ja valita ETSI RENDERÖINTI-IKKUNASTA. Sovellus valitsee kohteen ja siirtää näkymän sen luokse.

MUOKKAA PELISSÄ

Rakentaminen ja ostaminen tapahtuu lähes samalla tavalla kuin *The Sims 3* -pelissä. Eroja on vain muutama. Kuvakulmaa hallitaan *The Sims 3 ympäristöjen luonti (Beta)* -sovelluksen komennoilla. Et voi pelata, mutta voit siirtyä tontilta toiselle. **Peli on tallennettava ennen kuin poistut pelissä muokkaamisessa, jotta muutokset näkyvät *The Sims 3 ympäristöjen luonti (Beta)* -sovelluksessa.**

Tontin muokkaaminen pelissä:

1. Kun tontti on luotu, napsauta Muokkaa pelissä -kuvaketta.
2. Peliruudun auetta napsauta Asetukset-kuvaketta ja valitse sitten KAUPUNGIN MUOKKAAMINEN. Peliruutu päivittyy. Valitse muokattavan tontin kuvake.

KOhteet, Tehosteet ja Luovat Kohteet

Kun maasto on valmis, voit ryhtyä asettelemaan puita, muita kasveja sekä tehosteita.

KOhteiden Asettelu ja Käsittely

Kohteen asettaminen:

1. Valitse haluamasi vaihtoehto Metatiedot-ikkunasta (luovat kohteet, ympäristö, puut tai tehosteet).
2. **Kaksoisnapsauta** luettelosta halumaasi kohdetta.
3. Napsauta hiirellä paikkaa, johon haluat asettaa kohteen. Esinettä voi kääntää ennen sijoittamista pitämällä hiiren painiketta pohjassa. Voit sijoittaa niin monta kohdetta kuin haluat.
4. Kun olet sijoittanut kaikki tarvitsemasi kyseisen kohdetyyppin kohteet, tyhjennä osoitin painamalla **ESC**-näppäintä.

Asetetun kohteen siirtäminen:

1. Napsauta Siirrä ympäristön kohde -kuvaketta ja valitse sitten siirrettävä kohde. Vapauta hiiren painike sen jälkeen, kun olet valinnut kohteen.
2. Napsauttamalla itse kohdetta voit siirtää sitä vapaasti. Napsauttamalla punaista, sinistä tai vihreää viivaa voit siirtää kohdetta kyseisellä akselilla. Valittu akseli muuttuu keltaiseksi.

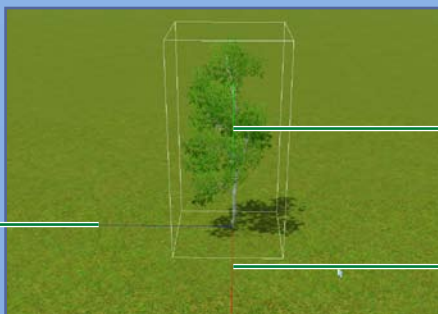
KONKARIN VINKKI: Kun olet siirtämässä kohdetta, sijoita kohde haluamallesi pinnalle pitämällä **CTRL**-näppäintä pohjassa samalla kun napsautat vihreää viivaa (käsittelykahva).

HUOM: Voit siirtää kohteita myös pystysuunnassa. Kohteita voi siis upottaa maaston sisään tai niitä voi asettaa leijumaan ilmassa.

HUOM: Kohteen sijaintia voi muuttaa myös muokkaamalla sen numeroa Tonttien/asumusten selain -ikkunassa.

HUOM: Voit siirtää kohdetta myös napsauttamalla sitä keskeisessä kohdassa ja pitämällä hiiren painiketta pohjassa samalla kun liikutat hiirtä.

Napsauta sinistä viivaa siirtääksesi kohdetta vasemmalle tai oikealle.



Napsauta vihreää viivaa siirtääksesi kohdetta ylös- tai alaspäin.

Napsauta punaista viivaa siirtääksesi kohdetta eteen- tai taaksepäin.

Asetetun kohteen kääntäminen:

1. Napsauta Käännä ympäristökohdetta -kuvaketta ja valitse sitten käännettävä kohde. Vapauta hiiren painike sen jälkeen, kun olet valinnut kohteen.
2. Käännä kohdetta napsauttamalla itse kohdetta tai sen ympärillä olevaa vihreää käsittelykahvaa.

Asetetun kohteen poistaminen: Napsauta Valitse ympäristön kohde -kuvaketta, valitse kohde ja paina sitten **DEL**-näppäintä.

TEHOESTEET

Tehosteita ovat mm. pilvet, linnut ja hyönteiset ja niiden avulla saat ympäristösi eloa. Tehosteita asetetaan samaan tapaan kuin kohteita.

HUOM: Tehosteiden vaikutusta ei välttämättä näe ennen kuin luotua ympäristöä tarkastellaan *The Sims 3* -pelissä. Tietyt tehosteet tosin ilmestyvät *The Sims 3 ympäristöjen luonti (Beta)* -sovellukseen, kun ympäristöä on ensin tarkasteltu itse pelissä.

Tehosteiden ilmestyminen riippuu aina tehosteen luonteesta. Jotkin tehosteet, kuten sateenkaari, ilmestyvät vain silloin tällöin ja ainoastaan aurinkoisina päivinä. Luovien kohteiden toiminnan määrittää suunnittelija. Eräät tehosteet ovat täysin satunnaisia (esim. linnut), toiset taas ovat aina esillä (esim. kuumailmapallo tai vene).

LUOVAT KOHTEET

Luovat kohteet luovat satunnaisin väliajoin kerättäviä kohteita, kuten kaloja, jalokiviä ja kiviä. Luovia kohteita asetetaan samaan tapaan kuin tavallisia kohteita ja tehosteita.

HUOM: Lisätietoja luovista kohteista on sivulla 20.

JAKAMINEN

Jaa luomasi ympäristöt *The Sims 3* -yhteisön Exchange-palvelussa, jotta muut pelaajat voivat käyttää ympäristöäsi omissa peleissään.

Ympäristön jakaminen:

1. Kirjoita ensin ympäristölle kuvaus ja lisää sille kuvake napsauttamalla ympäristön ylintä tasoa hiiren oikealla painikkeella ja valitsemalla LISÄÄ/MUOKKAA KUVAUSTA. Kuvakkeen on oltava .png-tiedosto, jonka koko on 256x256.
2. Tallenna ympäristö.
3. Valitse tiedostovalikossa VALITSE SIIRRETTÄVÄ YMPÄRISTÖ. Hae sitten siirrettävän ympäristön tiedosto ja valitse AVAA.
4. Siirrä lopuksi ympäristö Exchange-palveluun *The Sims 3* -käynnistyssovelluksen kautta aivan samaan tapaan kuin tontteja tai perheitä siirtäessäsi.

YMPÄRISTÖN KÄYTTÄMINEN PELISSÄ

Kun mestariteoksesi on valmis, päästä simisi nauttimaan työsi hedelmistä.

Pelaa luomallasi ympäristöllä:

1. Noudata yllä kuvatun Ympäristön jakamisen vaiheita 1–3.
2. Kaksoisnapsauta .Sims3Pack-tiedostoa.

VINKKEJÄ

YLEISET

- ◆ Käytä hyväksesi käännettävää ruudukkoa. Ruudukon avulla kohteiden sijoittelu on helpompaa, ja kohteiden sijoittaminen ruudukkoon tekee pelinaikaisesta reitityksestä luontevampaa.
- ◆ Käytä tasoja ympäristön esineiden, tonttien ja muiden kohteiden järjestämiseen.
- ◆ Ympäristön tarkasteleminen viivapiirroksena tekee sijoittelusta tarkempaa.
- ◆ Vesistöissä on aina perusasetuksena meressä viihtyviä kalalajeja. Jos luot joen, istuta makean veden kaloja käyttämällä sopivia kaloja luovia kohteita.

TONTTIEN SIJAINTI JA REITITTÄMINEN

- ◆ Suurempaa tonttia ei voi sijoittaa pienemmän tontin päälle. Käytä muutamaa standardikokoista tonttia, jotta tonttien jakaminen ja siirteleminen on helpompaa. Tämä pätee niin yhteisö- kuin asutustontteihin.
- ◆ Yhden tontin sivuista tulisi olla kiinni tiessä, jotta tontilta tielle siirtyvien simien reititys on luontevaa.
- ◆ Kaikkien käytettävien kohteiden tulisi sijaita kokonaan tontin rajojen sisäpuolella.
- ◆ Reitityksen pääsemättömissä olevien alueiden tulisi näyttää läpitunkemattomilta. Kulun sallivien alueiden tulisi näyttää helppokulkuisilta. Esimerkki: Ympäristössäsi on korkea vuori, jonka juurella on kukkuloita. Jos määrität vuoren ja kukkulat simien reitityksen ulkopuolelle, lisää reititykseltä suojatun alueen reunalle aita tai tiheä puurivi. Näin pelin aikanakin näyttää siltä, että simit eivät voi kulkea kyseisellä alueella.
- ◆ Rakenna kaikille kuisteille vähintään tuplaleveä portaikko, jotta siinä voi kulkea useampi sim samaan aikaan.
- ◆ Kuistilla tulisi myös olla riittävästi tilaa vähintään kahden simin jutustelulle. Parasta olisi, jos tilaa riittäisi useammalle kuin kahdelle simille. Esimerkiksi juhlissa on yleensä paljon vieraita, ja tervetulokomiteassakin usein ainakin kolme simiä. Kahden simin jutustelu vie 1x2 ruudun tilan, joka ei ole oven tai portaiden tiellä ja jolla ei ole seinälamppuja.
- ◆ Teiden ja jalkakäytävien tulisi aina päättyä risteykseen. Jos näin ei ole, simit eivät voi tehdä U-käännöstä umpikujaan päättyvällä tiellä.

- ◆ Käytä perustuksista muodostettuja siltoja säästeliäästi. Simit yleensä kävelevät perustusten ympäri, eivät niiden yli (perustukset ovat omassa "huoneessaan"). Lisäksi seinien ollessa läpinäkyviä tai piilossa tällainen ratkaisu ei näytä luontevalta, elleivät perustukset kata koko tonttia.
- ◆ Ympäristön tasolle asetetut pelikohteet eivät koskaan saisi roikkua osittain tontin rajan ulkopuolella. Tällöin simit eivät tunnista esinettä ja saattavat kävellä suoraan sen läpi. Jätä ympäristöön sijoitettujen kohteiden ja tontin rajan väliin vähintään yksi ruutu.
- ◆ Simit kulkevat herkästi eritoten aivan tontin reunalle sijoitettujen paksujen aitojen läpi. Yksi hyvä ratkaisu on jättää tontin rajan ja aidan väliin ainakin yksi ruutu.
- ◆ Monet kohteet ja toimintakohteet ovat suurikokoisia. Varmista, että luomillasi tonteilla on riittävästi tilaa kaikille kohteille ja rakennuksille.

SUORITUSKYKY

Seuraavien vinkkien avulla varmistat, että luomasi ympäristö toimii moitteetta useimmissa tietokoneissa.

- ◆ Puiden ryhmittäminen kohentaa suorituskykyä. Ryhmittäminen vaikuttaa erityisen paljon, jos puita on runsaasti.
- ◆ Rajoita kasvit neljään lajiin ja 30 kasviin per tontti.
- ◆ Käytä yhdellä tontilla enintään neljää eri maastopintaa.
- ◆ Käytä ympäristön yhdellä 256x256 loholla enintään kahdeksaa eri maastopintaa.
- ◆ Älä luo turhia kaksoisseiniä tai pylväitä. Ne luovat pieniä huoneita, jotka hidastavat reitittämisen laskentaa.
- ◆ Tontit näyttävät paremmilta heikompitehoisilla tietokoneilla, jos tonttien välimatkat ovat kohtuullisen suuria. Näin vain yksi tontti kerrallaan näytetään suurella tarkkuudella.

PELATTAVUUS JA ESTETIIKKA

- ◆ Aseta keräilykohteita luovat kohteet mielenkiintoisiin paikkoihin, jotta ympäristösi tarinasta tulee mielenkiintoisempi.
- ◆ Jaa kaupunkisi persoonallisiin pikkunaapurustoihin. Se lisää realismia ja syvyyttä.
- ◆ Järjestele naapurustot saman ruudukon mukaisesti. Näin naapurustot säilyvät yhteneväisinä kokonaisuuksina.
- ◆ Tarkastele ympäristöä eri kellonaikoina, jotta näet auringonlaskut ja -nousut. Nämä kannattaa tarkastaa ennen maaston muokkaamista.
- ◆ Jos vesistöt näyttävät oudoilta merenpinnan tason muuttamisen jälkeen, napsauta maastoa jollakin muokkaustoiminnolla. Kaikki vesialueet renderöidään uudelleen.
- ◆ Mieti kuvakulman käyttäytymistä, kun rakennat erilaisia kohteita. Kuvakulma saattaa esimerkiksi ponnahtaa suoraan ylös, jos maasto on hyvin jyrkkää.
- ◆ Tonttien sijoittelussa ja tieverkon suunnittelussa kannattaa pohtia myös simien matkustusaikoja eri paikkojen välillä. Jos kaikki asutus on ympäristön yhdellä laidalla ja kaikki toimintapaikat vastakkaisella laidalla, simeiltä kestää kauan päästä esimerkiksi työpaikalle.

- ◆ Jos haluat simien käyvän piknikeillä juuri tietyssä paikassa, sijoita paikkaan näkymättömiä piknik-koreja. Piknik-korit löytyvät debug-esineiden ostovalikosta, mikäli olet asentanut *The Sims 3 Maailmanmatkaaja* -lisäosan.
- ◆ Muista luoda myös muutamia halpoja tontteja, jotta juuri luotujen simien varat riittävät edes jonkinlaiseen asumukseen.
- ◆ Tonttien jakaminen on helpompaa, jos suurin osa niistä on neliöitä. Neliötonttia voi käänellä vapaasti. Jos et voi tai halua tehdä tonteista neliöitä, pidä lyhyen sivun suhde tiehen ja etuoveen järjestelmällisesti samanlaisena. Nelikulmaisia tontteja voi käytännössä käänellä vain kahteen asentoon, joten johdonmukaisesti suunnitelluille tonteille on helpompi löytää sijoituspaikkoja.
- ◆ Sijoita tontit pääasiassa tasaiseen maastoon. Se helpottaa tonttien jakamista ja siirtelyä.
- ◆ Etuovilla on yleensä ainakin pieni ulkovalo, joten tarkasta myös miltä talo näyttää yöaikaan.
- ◆ Lähelle taloa sijoitetut ulkoroskikset ja postilaatikot nopeuttavat laskujen maksamista ja roskien viemistä.

TEKNIikka

- ◆ Muista, että kaikilla yhteisötontilla olevilla kohteilla on sama pikkukuva, osoite ja karttamerkki. Ainoa hyöty yhden tontin jakamisesta on pienempi tonttien yhteismäärä sekä suurempi yksityiskohtaisesti renderöity alue. Muista, että yhtaikaa renderöidään vain rajallinen määrä tontteja.
- ◆ Kun muutat ruudukkoa tai maaston korkeutta, jätä tontin ympärille mahdollisimman paljon tilaa.
- ◆ Postilaatikon suuntaus = pikkukuvan suuntaus. Tontille asetetun postilaatikon sijainti ja suunta määrittävät tontista automaattisesti otettavan pikkukuvan.
- ◆ Lähimpänä postilaatikkoa sijaitseva ovi on etuovi. Talosta poistuvat ja taloon menevät simit käyttävät useimmiten etuovea.
- ◆ Vältä luomasta tontteja erittäin jyrkkään maastoon. Tällaisilla tonteilla saattaa grafiikassa näkyä outoja saumoja.
- ◆ Älä aseta ympäristön kohteita tonteille, sillä pelaajat eivät voi poistaa näitä kohteita, eivätkä simit osaa kulkea niiden läpi.
- ◆ Älä tee patioita jalkakäytävillä, eli sijoittamalla useampia jalkakäytäviä vierekkäin. Vierekkäiset jalkakäytävät sotkevat reititysjärjestelmän.

SANASTO

ALFA-KANAVA

Määrittää tekstuurin tai sen osan läpinäkyvyyden.

LOHKO TAI MAASTOLOHKO

Maastoalue, jonka koko on 256x256. Maastokartta on jaettu lohkoihin suorituskyvyn tehostamiseksi. Pelinäkömään etualalla olevat lohkot renderöidään tarkasti ja kauempana olevat vastaavasti epätarkemmin.

KORKEUSKARTTA

Korkeuskartta on kaksiulotteinen kuva, josta lasketaan kolmiulotteinen pinta.

YKSITYISKOHTIEN MÄÄRÄ

Kohteilla ja tekstuureilla voi olla eri määrä yksityiskohtia. Yksityiskohtaisten kohteiden renderöiminen vaatii enemmän prosessoritehoa kuin karkeampien kohteiden renderöiminen. Pelin suorituskyvyn tehostamiseksi pelinäkömään etualalla olevat kohteet renderöidään yksityiskohtaisesti ja kauempana olevat kohteet vastaavasti karkeammin.

KÄSITTELYKAHVA

Kohteen ympärillä olevat viivat tai ympyrät, joihin voit tarttua hiirellä siirtäessäsi tai kääntäessäsi ympäristön kohteita.

LÄPINÄKYVYYS

Tekstuurin läpinäkyvyys. Tämä viittaa yleensä koko tekstuuriin.

TOISEN POTENSIT (KUVAKOKO)

Kuvan koon on oltava jaollinen kahdella. Koon tulisi olla jokin seuraavista: 128, 256, 512, 1024, 2048 jne.

TOIMINTAKOHDE

Rakennus, johon sim voi mennä suorittamaan erilaisia toimintoja. Näitä toimintoja ovat esimerkiksi kursseilla käyminen, työskentely, koulunkäynti tai urheilutapahtuman seuraaminen. Toimintakohteita voi rakentaa yhteisötonteille.

LUOVA KOHDE

Ympäristön luonnin sovelluksella sijoitettu kohde, joka luo keräiltäviä kohteita (perhoset, kovakuoriaiset, jalokivet, metallit jne.). Tonteille luovia kohteita voi sijoittaa debug-esineiden ostovalikosta.

YMPÄRISTÖN KERROS

The Sims 3 ympäristöjen luonti (Beta) -sovelluksessa tämä on alue, johon muokataan maasto ja sijoitetaan erilaisia kohteita, puita, luovia kohteita ja niin edelleen. *The Sims 3* -pelissä ympäristön kerros on tonttien ulkopuolella sijaitseva alue.

LUOVAT KOHTEET JA KOHDELUETTELOT

Todennäköisimmin tuotetut kohteet on lihavoitu.

KALAT

Luovan kohteen nimi	Todennäköisesti luotu kohde
Meri, tavallinen 1	Aarrearkku, sardelli , voikala , silli, pallokala, lohi, miekkakala
Meri, tavallinen 2	Aarrearkku, sardelli , voikala, silli, tonnikala , traaginen pellekala, hai, hummeri
Meri, epätavallinen 1	Aarrearkku, maitomoni , silli, traaginen pellekala, tonnikala, miukumoni , hai , hummeri
Meri, epätavallinen 2	Aarrearkku, voikala , silli, pallokala , enkelikala, miekkakala
Meri, harvinainen	Aarrearkku, silli, traaginen pellekala , pallokala, hai , enkelikala
Järvi, tavallinen 1	Aarrearkku, mutu , kultakala, kirjolohi , silli, miukumoni, musta kultakala
Järvi, tavallinen 2	Aarrearkku, mutu, kultakala, silli, lohi, enkelikala, hummeri
Järvi, epätavallinen 1	Aarrearkku, kultakala, kirjolohi , silli, piraija , hai, hummeri
Järvi, epätavallinen 2	Aarrearkku, maitomoni , kirjolohi , silli, lohi, enkelikala
Järvi, harvinainen	Aarrearkku, silli, piraija , musta kultakala, hai , enkelikala , vampyyrikala, hummeri
Robottikala	Aarrearkku, silli, musta kultakala , vampyyrikala, robottikala
Kuolonkala/hautausmaa	Aarrearkku, silli, vampyyrikala
Makean veden merkki	Aarrearkku, mutu, kultakala, kirjolohi, silli, lohi
Suolaisen veden merkki	Aarrearkku, sardelli, voikala, silli, tonnikala, lohi, miekkakala, traaginen pellekala
Egypti, keidas, tavallinen	Aarrearkku, sammakot , maitomoni , silli, miukumoni, krokotiili
Egypti, keidas, harvinainen	Aarrearkku, sammakot, maitomoni , silli, miukumoni , krokotiili
Egypti, joki, tavallinen	Aarrearkku, maitomoni , silli, miukumoni, lohi , krokotiili
Egypti, joki, harvinainen	Aarrearkku, maitomoni, silli, miukumoni , lohi, krokotiili , hummeri
Egypti, muumiokala	Aarrearkku, muumiokala

Kiina, tavallinen	Aarreakku, Doitsu-koikarppi , kultakala, silli , Kawarimono-koikarppi , enkelikala
Kiina, epätavallinen	Aarreakku, silli, Kawarimono-koikarppi, Ochiba-koikarppi , musta kultakala , enkelikala
Kiina, harvinainen	Aarreakku, silli, Kawarimono-koikarppi , Ochiba-koikarppi, musta kultakala , Tancho-koikarppi , violettitokko
Kiina, koikarppi 1	Aarreakku, kultakala , Kawarimono-koikarppi , Tancho-koikarppi
Kiina, koikarppi 2	Aarreakku, Doitsu-koikarppi , Ochiba-koikarppi , Tancho-koikarppi
Kiina, violettitokko	Aarreakku, Tancho-koikarppi, violettitokko
Ranska, tavallinen 1	Aarreakku, sammakot , kirjolohi , silli , etanat, jokirapu
Ranska, tavallinen 2	Aarreakku, sammakot , kirjolohi silli , etanat , jokirapu
Ranska, epätavallinen	Aarreakku, sammakot, kirjolohi , silli, etanat , jokirapu , musta kultakala
Ranska, harvinainen	Aarreakku, sammakot, silli, etanat , jokirapu , musta kultakala
Ranska, sammakkolampi	Aarreakku, sammakot , mutu

HYÖNTEISET PERHOSET

Koit	Koi
Monarkit	Monarkki
Perhoset - Harvinainen 1	Monarkki , punainen , sininen
Perhoset - Harvinainen 2	Monarkki , kulta , vihreä
Perhoset - Melko tavallinen 1	Kulta, punainen , vihreä, lila
Perhoset - Melko tavallinen 2	Kulta , sininen, hopea
Perhoset - Tavallinen 1	Punainen, sininen , vihreä , lila , hopea, seepra
Perhoset - Tavallinen 2	Kulta, punainen, lila , hopea , seepra, leija
Perhoset - Mahtava	Koi , monarkki, kulta, punainen, sininen, vihreä, lila, hopea, seepra, leija
Perhoset - Hopea	Hopea
Perhoset - Seepra	Seepra
Perhoset - Leija	Leija

The Sims 3 Maailmanmatkaja	(Kiina) - Piippopaksupää	Piippopaksupää
	(Kiina) - Keltatäplähiipijä	Keltatäplähiipijä, vihreä
	(Kiina) - Satunnainen	Keltatäplähiipijä, piippopaksupää
	(Egypti) - Kryptakoi	Kryptakoi, koi
	(Egypti) - Pyramidi	Pyramidi, monarkki
	(Egypti) - Satunnainen	Kryptakoi, pyramidi, koi, monarkki
	(Ranska) - Sulттаani	Sulттаani, kulta
	(Ranska) - Hohto	Sulттаani , hohto

KOVAKUORIAISET

Torakat	Torakka	
Leppäkertut	Leppäkerttu	
Japanilaiset	Japaninturilas	
Vesi	Jättivedensuosija	
Jymyjääri	Jymyjääri	
Sarvikuonokkaat	Sarvikuonokas	
Tammihärkä	Japanilainen tammihärkä	
Rusopiilopää	Leppäkerttu, rusopiilopää	
Trilobiitti	Jättivedensuosija , trilobiitti	
Myskijääri	Jymyjääri , myskijääri	
Kaikki	Leppäkerttu , torakka , japaninturilas, jättivedensuosija, jymyjääri, sarvikuonokas, tammihärkä, rusopiilopää, trilobiitti, myskijääri	
The Sims 3 Maailmanmatkaja	(Egypti) - Pillerinpyörittäjä	Pillerinpyörittäjä, leppäkerttu
	(Kiina) - Petolude	Petolude, jättivedensuosija
	(Ranska) - Sankarikuoriainen	Sankarikuoriainen , jymyjääri

KIVET, JALOKIVET JA METALLI

METALLI

Rauta	Rauta , hopea, kulta
Hopea	Rauta, hopea , kulta
Kulta	Rauta, hopea, kulta
Rauta-Hopea-Kulta	Rauta, hopea, kulta
Palladium	Rauta, hopea, kulta, palladium
Plutonium	Hopea, kulta, palladium, plutonium

(Egypti) - Kupari	Hopea, kulta, kupari , muumiorium
(Egypti) - Muumiorium	Rauta, kupari, muumiorium
(Egypti) - Satunnainen (harvinainen)	Rauta, hopea, kulta, kupari , muumiorium
(Egypti) - Satunnainen (tavallinen)	Kulta , palladium, kupari, muumiorium
(Kiina) - Platina	Kupari, hopea, platina
(Kiina) - Elohopea	Hopea, plutonium, elohopea
(Kiina) - Satunnainen (harvinainen)	Kupari, hopea, kulta , palladium, elohopea , platina
(Kiina) - Satunnainen (tavallinen)	Kulta, plutonium, elohopea , platina
(Ranska) - Titaani	Titaani
(Ranska) - Iridium	Iridium
(Ranska) - Satunnainen (harvinainen)	Hopea, kulta, titaani , iridium
(Ranska) - Satunnainen (tavallinen)	Kulta, palladium, titaani, iridium
Kompleksiitti	Kompleksiitti
Hämmästiitti	Hämmästiitti

KIVET

Pieni meteoriitti	Pieni meteoriitti
Keskikokoinen meteoriitti	Keskikokoinen meteoriitti
Pienet/keskikokoiset meteoriitit	Pieni meteoriitti, keskikokoinen meteoriitti
Valtavat meteoriitit	Pieni meteoriitti, keskikokoinen meteoriitti, suuri meteoriitti

JALOKIVET

Jalokivet - merensininen	Merensininen
Jalokivet - Harvinainen (5x)	Merensininen, smaragdi, keltainen, timantti
Jalokivet - Harvinainen (3x)	Savu, rubiini, keltainen, tansaniitti
Jalokivet - Melko tavallinen 1	Merensininen, savu, timantti, sateenkaari
Jalokivet - Melko tavallinen 2	Smaragdi, rubiini, keltainen, tansaniitti, sateenkaari
Jalokivet - Tavallinen	Keltainen, tansaniitti, timantti, kumma
Jalokivet - Mahtava	Rubiini, tansaniitti, timantti, vaaleanpunainen

(Egypti) - Alabasteri	Alabasteri , savu
(Egypti) - Turkoosi	Turkoosi , merensininen, tansaniitti
(Egypti) - Satunnainen	Alabasteri , turkoosi , kvartsi , merensininen, savu, sateenkaari
(Kiina) - Lasuurikivi	Lasuurikivi, smaragdi
(Ranska) - Sitriini	Ametisti, sitriini , keltainen, vaaleanpunainen
(Ranska) - Opaali	Ametisti , opaali
(Ranska) - Satunnainen	Ametisti , sitriini, opaali
Kvartsi	Kvartsi , timantti, sateenkaari
Tiberium - Harvinainen	Kvartsi , tiberium, merensininen
Tiberium - Tavallinen	Kvartsi, tiberium , tansaniitti, kumma
Parantiini	Parantiini , timantti, sateenkaari
Geodi	Geodi , septaari
Geodi ja septaarikivi	Geodi, septaari
Septaarikivi	Geodi, septaari

SIEMENTEN JA KASVIEN ESIINTYMINEN

Tavallinen 1	Runsaasti tavallisia, vähän epätavallisia, ei harvinaisia	Paljon keräilykohteita, laatu keskiverto
Tavallinen 2	Runsaasti tavallisia, jonkin verran epätavallisia, ei harvinaisia	Paljon keräilykohteita, laatu hieman keskivertoa parempi
Tavallinen 3	Runsaasti tavallisia, vähän epätavallisia, vähän harvinaisia	Keskiverto määrä keräilykohteita, laatu hyvä
Tavallinen 4	Runsaasti tavallisia, vähän epätavallisia ja harvinaisia	Vähän keräilykohteita, laatu erinomainen
Epätavallinen 1	Jonkin verran tavallisia ja epätavallisia, ei harvinaisia	Paljon keräilykohteita, laatu keskiverto
Epätavallinen 2	Vähän tavallisia, runsaasti epätavallisia, ei harvinaisia	Keskiverto määrä keräilykohteita, laatu hyvä
Epätavallinen 3	Ei tavallisia, runsaasti epätavallisia, vähän harvinaisia	Vähän keräilykohteita, laatu erinomainen
Harvinainen 1	Vähän tavallisia, jonkin verran epätavallisia ja harvinaisia	Keskiverto määrä keräilykohteita, laatu hyvä
Harvinainen 2	Ei tavallisia, jonkin verran epätavallisia ja harvinaisia	Keskiverto määrä keräilykohteita, laatu hyvä
Harvinainen 3	Ei tavallisia, vähän epätavallisia, runsaasti harvinaisia	Vähän keräilykohteita, laatu erinomainen
Erikoinen 1	Vähän tavallisia, epätavallisia, harvinaisia ja erikoisia	Keskiverto määrä keräilykohteita, laatu hyvä
Erikoinen 2	Ei tavallisia, vähän epätavallisia ja harvinaisia, jonkin verran erikoisia	Keskiverto määrä keräilykohteita, laatu hyvä
Erikoinen 3	Ei tavallisia ja epätavallisia, vähän harvinaisia, jonkin verran erikoisia	Vähän keräilykohteita, laatu erinomainen

Kiina 1	Vähän tavallisia, runsaasti epätavallisia, jonkin verran harvinaisia	Paljon keräilykohteita, laatu hyvä
Kiina 2	Ei tavallisia, jonkin verran epätavallisia ja harvinaisia, vähän erikoisia	Paljon keräilykohteita, laatu erinomainen
Egypti 1	Vähän tavallisia, runsaasti epätavallisia, jonkin verran harvinaisia	Paljon keräilykohteita, laatu hyvä
Egypti 2	Ei tavallisia, jonkin verran epätavallisia ja harvinaisia, vähän erikoisia	Paljon keräilykohteita, laatu erinomainen
Ranska 1	Runsaasti tavallisia, vähän epätavallisia	Paljon keräilykohteita, laatu hyvä
Ranska 2	Jonkin verran tavallisia ja epätavallisia	Paljon keräilykohteita, laatu hyvä
Ranska 3	Jonkin verran tavallisia ja epätavallisia, vähän erikoisia	Paljon keräilykohteita, laatu erinomainen
Ranska 4	Vähän tavallisia, jonkin verran epätavallisia, vähän harvinaisia ja erikoisia	Paljon keräilykohteita, laatu erinomainen

KASVIEN YLEISYYS

Tomaattikasvi	Tavallinen
Omenapuu	Tavallinen
Köynnös	Tavallinen
Salaattikasvi	Tavallinen
Sipulikasvi	Epätavallinen
Peruna	Epätavallinen
Vesimeloni	Epätavallinen
Limettipuu	Epätavallinen
Paprikakasvi	Harvinainen
Valkosipuli	Harvinainen
Kalmankukkapensas	Erikoinen
Rahapuu	Erikoinen
Liekkikasvi	Erikoinen
Flamplanta	Erikoinen

Cherimola-köynnös	Tavallinen
Renoit-köynnös	Tavallinen
Avormalino-köynnös	Epätavallinen
Meloire-köynnös	Epätavallinen
Gralladina-köynnös	Harvinainen
Cranerlet Nuala -köynnös	Harvinainen
Granaattiomenapuu	Epätavallinen
Luumupuu	Epätavallinen
Pummelopuu	Harvinainen
Kirsikkapuu	Harvinainen

SUOSITELLUT KOHTEET (TONTIN TYYPIN MUKAAN)

ASUTUSTONTIT

Tontin tyyppi	Kuvaus	Parhaan toimintakyvyn takaamiseksi suositellut kohteet	Suosittelut kohteet
Määrittelemätön asutus	Normaali asutustontti		
Kaupunkitontti <i>(The Sims 3 Maailmanmatkaaja)</i>	Asutustontti, jolla voi asua vain paikallinen sim.	Sänky, jääkaappi, liesi, työtaso, pöytä, tuoli, vessa, suihku tai kylpyamme, pesuallas, palohälytyn, valot, tapetit, lattiapinnat, katto	Peili, kirjahylly, lipasto, hupiesine (TV, kitara, tietokone jne.)
Ostotontti <i>(The Sims 3 Maailmanmatkaaja)</i>	Lomakohteessa sijaitseva asutustontti, jonka sim voi ostaa lomakodiksi.		

TOIMINTAPAIKAT / YHTEISÖTONTIT

Tontin tyyppi	Kuvaus	Parhaan toimintakyvyn takaamiseksi vaaditut kohteet	Suosittelut kohteet
Taidegalleria	Galleria, jossa voi ihailla taidetta.	Maalaukset ja veistokset	-
Hautausmaa	Edesmenneiden simien maallisten jäänteiden loppusijoituspaikka.	Mausoleumi-toimintapaikka (jossa simit voivat olla osa-aikatyössä), uurnat	-
Kalapaikka	Kalaisa vesistö.	Vettä	Piknik-pöytä, ulkoilmagrilli
Ranta	Yhteisön kokkauskisojen näyttämö.	Rantaesineitä (rantavarjo)	Ulkoilmagrilli
Kirjasto	Rauhaisa paikka lukuhetkeä varten.	Kirjahyllyt	Tietokone

Kuntosali	Kunnon paikka kunnon treeneille.	Kuntoilulaitteet (painot, juoksumatto)	Stereot, TV, uima-allas
Allas	Vilvoittavia vesiä, joihin sim voi pulahtaa.	Allas	-
Pienpuisto	Yhteisön kokkauskisan ja shakkiturnauksen näyttämö. Pienpuistoon mahtuu vähemmän simejä kuin suurpuistoon.	Puistonpenkki, piknik-pöytä	Ulkoilmagrilli, keinu, shakkilauta
Suurpuisto	Yhteisön kokkauskisan ja shakkiturnauksen näyttämö. Suurpuistoon mahtuu enemmän simejä kuin pienpuistoon.		
Sekalaiset – Vierailijat	Tämä on vapaa yhteisötontti. Simit käyttävät kaikkia tontille sijoitettuja kohteita.	Ei mitään	-
Sekalaiset – Ei vierailijoita	Yhteisötontti, jolla on vain esteettinen funktio. Simit eivät vieraile tällä tontilla.	Ei mitään	-

PERUSPELIN PILOTETUT TONTTITYYPIT

Kun käytät pelin aikana Kaupungin muokkaaminen -toimintoa tai Muokkaa pelissä -toimintoa, voit muuttaa tontin tyyppin (asutus- tai yhteisötontti) ja alatyypin (kuntosali, hautausmaa jne.). Alla olevia tontteja ei voi muokata muuttamalla tontin alatyyppiä. Näitä tontteja voi käsitellä vain *The Sims 3 ympäristöjen luonti (Beta)* -sovelluksessa.

Kylpylä	Tälle tontille tulisi sijoittaa Kylpylä-toimintapaikka. Simit voivat hakea osa-aikatyötä kylpyläasian tuntijana tai vastaanottovirkailijana.	Kylpylä-toimintapaikka	-
Ravintola	Tässä sijainnissa tulisi olla ravintola, jossa simit voivat hakeutua ravintola-alalle.	Ravintola-toimintapaikka	-
Pienkauppa	Tämän on yleinen sijainti mille tahansa toimintapaikalle.	Mikä tahansa toimintapaikka	-
Suurkauppa	Tähän sijaintiin voi sijoittaa useampia toimintapaikkoja samalle tontille.	Useampia toimintapaikkoja	-
Sairaala	Tämä tontti varataan sairaalalle, jossa simit voivat ryhtyä lääkärin uralle.	Sairaala-toimintapaikka	-

Teatteri	Tällä tontilla tulisi olla teatteri. Teatterissa simit voivat ryhtyä muusikon uralle.	Teatteri-toimintapaikka	-
Stadion	Tälle yhteisötontille voi sijoittaa stadionin. Stadionilla simit voivat ryhtyä urheilu-uralle, minkä lisäksi stadionilla järjestetään konsertteja ja urheilutapahtumia.	Stadion-toimintapaikka	-
Kaupungintalo	Tämä on kaupungintalon yhteisötontti. Kaupungintalolla simit voivat ponnistaa poliitikon uralle. Kaikki mielenosoitukset järjestetään kaupungintalolla.	Kaupungintalo-toimintapaikka	-

THE SIMS 3 MAAILMANMATKAAJA -TONTIT

Nämä tontit ovat käytössä ainoastaan, jos *The Sims 3 Maailmanmatkaja* -lisäosa on asennettu.

Tori	Torilta simit voivat ostaa kohteen erikoisesineitä. Suurelle torille hakeutuu enemmän simejä kuin pienelle torille.	Mikä tahansa kassakone	-
Pieni tori	Torilta simit voivat ostaa kohteen erikoisesineitä. Suurelle torille hakeutuu enemmän simejä kuin pienelle torille.	Mikä tahansa kassakone	-
Taistelukoulu	Paikka, jossa simit voivat treenata taistelutaitojaan	Harjoitusnukke tai murskausteline	Kuntoilulaite, juoksumatto
Nektaritila	Nektaritalta voi ostaa nektaria	Nektaritalan kassakone	Nektarimasiina
Kiinalainen puutarha	Tontti, jolla sim voi etsiä sisäistä rauhaa.	Meditointiesineet (Valistuneen kivi, kaukoputket, kirjahyllyt)	Murskausteline
Tukikohta	Matkakohteessa oleskelevien simien koti.	Teltat, kokkausvälineet, vessat, ilmoitustaulu	Sängyt, hupiesineet

**Kuuluisa
hautaholvi**

Kuuluisaksi hautaholviksi tulisi merkitä tontti, jolle sijoitetaan hautaholvi (hautaholvi ei saa olla toimintapaikka tai muu julkinen paikka). Muut pelaajat pääsevät helposti tähän hautaholviin. Holvi merkitään kartalle karttamerkillä.

Hautaholvin kohteet -
(ks. debug-kohteiden
ostovalikko)

**Salainen
hautaholvi**

Salaiseksi hautaholviksi tulisi merkitä tontti, jolle sijoitetaan hautaholvi (hautaholvi ei saa olla toimintapaikka tai muu julkinen paikka). Muut pelaajat eivät hevin löydä salaista hautaholvia. Holvia ei merkitä kartalle karttamerkillä.

Hautaholvin kohteet -
(ks. debug-kohteiden
ostovalikko)

EDELLYTTÄÄ KÄYTTÖOIKEUSSOPIMUKSEN HYVÄKSYMISTÄ, INTERNET-YHTEYTTÄ, EA-TILIÄ, THE SIMS™ 3 -PELIN PC-VERSION REKISTERÖIMISTÄ SEN MUKANA TOIMITETUN SARJANUMERON AVULLA, THE SIMS™ 3 -PELIÄ JA VIIMEISINTÄ PELIPÄIVITYSTÄ. YHTÄ SARJANUMEROA KOHTI VOI REKISTERÖIDÄ VAIN YHDEN EA-TILIN, JA REKISTERÖINTIÄ EI VOI SIIRTÄÄ. EA ONLINE EHDOT JA SÄÄNNÖT OVAT SAATAVILLA OSOITTEESSA www.ea.com. VAIN YLJ 15-VUOTIAAT VOIVAT LUODA EA-TILIN. EA SAATTAA TARJOTA LISÄSISÄLTÖÄ JA/TAI OHJELMISTOPÄIVITYKSIÄ ILMAN ERILLISTÄ KORVAUSTA, JOS/KUN KYSEISTÄ SISÄLTÖÄ ON SAATAVILLA. EA VOI LOPETTAA TUOTTEEN VERKOPALVELUT, KUN ASIASTA ON ILMOITETTU 30 PÄIVÄN AJAN OSOITTEESSA www.ea.com.

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, EA-tunnus, The Sims ja The Sims 3 -tunnus ovat Electronic Arts Inc:n tavaramerkkejä tai rekisteröityjä tavaramerkkejä Yhdysvalloissa ja/tai muissa maissa. Kaikki oikeudet pidätetään. RenderWare on tavaramerkki tai rekisteröity tavaramerkki, jonka omistaa Criterion Software Ltd. Osa ohjelmistosta © 1998–2009 Criterion Software Ltd. ja sen lisenssinhaltijat. Kaikki muut tavaramerkit ovat oikeudenhaltijoidensa omaisuutta.

Käytössä Granny Animation. Tekijänoikeudet © 1999–2009 RAD Game Tools, Inc.

