



NÁSTROJI
TVOŘENÍ SVĚTA –
BETA-VERZI

LICENČNÍ SMLOUVA S KONCOVÝM UŽIVATELEM K NÁSTROJŮM A MATERIÁLŮM SPOLEČNOSTI EA

Electronic Arts Inc, a její dceřiné a sesterské společnosti a poskytovatelé licencí (společně dále jen jako „EA“), vám udělují nepřenositelnou, nevýhradní licenci ke stažení a/nebo instalaci a užití jedné kopie softwarového nástroje („nástroje“) a/nebo materiálů („materiály“) (společně dále jen jako „nástroje a materiály“) výhradně pro účely osobního nekomerčního užití ve spojení s produkty EA v souladu s níže uvedenými podmínkami.

EA náleží veškerá práva, nároky a podíly k nástrojům a materiálům. Nejste oprávněni pozměňovat ani odstraňovat jakékoli ochranné známky nebo loga EA nebo autorské výhrady, které jsou součástí nástrojů a materiálů nebo produktů EA nebo které jsou k nim připojeny. Vaše právo k užití nástrojů a materiálů je omezeno výše uvedenou licencí a nejste jinak oprávněni kopírovat, vystavovat, šířit, předvádět, uveřejňovat, upravovat, vytvářet díla odvozená nebo jinak nástroje a materiály užívat. Aniž by tím byla omezena předchozí věta, nejste oprávněni upravovat, provádět reverzní inženýrství, zpětný překlad, licencovat, převádět, šířit, vytvářet díla odvozená nebo prodávat nástroje či užívat nástroje a materiály jiným komerčním způsobem. Aniž by tím bylo omezeno výše uvedené, nejste oprávněni využívat nástroje a materiály k propagaci jiného produktu nebo podniku či jiných internetových stránek, které provozuje nebo propaguje serverový emulátor.

Jste oprávněni uvádět materiály vytvořené nástroji a materiály na svých osobních nekomerčních internetových stránkách k nekomerčnímu užití komunitou fanoušků produktů EA a za předpokladu, že tak učiníte, jste povinni umístit na vaše internetové stránky, na stejných internetových stránkách, kde se tyto materiály nacházejí, následující upozornění: „Tyto stránky nejsou podporovány ani nijak spojeny se společností Electronic Arts či jejími poskytovateli licencí. Ochranné známky jsou majetkem příslušných vlastníků. Herní obsah a materiály jsou chráněny autorským právem společnosti Electronic Arts Inc. a jejími poskytovateli licencí. Všechna práva vyhrazena.“ Nebudete prohlašovat, že jsou vaše internetové stránky podporovány, schváleny či jinak spojeny s EA a jejími poskytovateli licencí nebo že je EA a jejími poskytovateli licencí podporován či schválen, anebo že je s nimi spojen jakýkoli další obsah.

TYTO NÁSTROJE A MATERIÁLY SE POSKYTUJÍ „TAK JAK JSOU“ BEZ ZÁRUK JAKÉHOKOLI DRUHU, AŽ VÝSLOVNÝCH ČI KRYTÝCH. EA SE VÝSLOVNĚ ZŘÍKÁ JAKÝCHKOLI ZÁRUK VHODNOSTI KE KONKRÉTNÍMU ÚČELU, PRODEJNOSTI A NEZASAHOVÁNÍ DO CIZÍCH PRÁV.

JAKÉKOLI UŽITÍ, PRO NĚŽ SE V SOUVISLOSTI S TĚMITO NÁSTROJI A MATERIÁLY ROZHODNETE, JE VÝHRADNĚ NA VAŠE RIZIKO. EA VÁM NEZARUČUJE, ŽE TYTO NÁSTROJE A MATERIÁLY NEZPŮSOBÍ ŠKODU VAŠEMU POČÍTAČOVÉMU SYSTÉMU, SÍTI, SOFTWARE NEBO JINÉ TECHNOLOGII.

EA NEBUDE K TĚMTO NÁSTROJŮM A MATERIÁLŮM POSKYTOVAT PODPORU. V SOUVISLOSTI S TĚMITO NÁSTROJI A MATERIÁLY NEZASÍLEJTE PROŠÍM SVÉ DOTAZY (TELEFONICKY ČI E-MAILEM) ZÁKAZNICKÉ PODPOŘE SPOLEČNOSTI EA, NEBOŽ SPOLEČNOST EA VÁM NA TYTO DOTAZY NEBUDE SCHOPNA ODPOVÍDAT.

EA V ŽÁDNÉM PŘÍPADĚ NEODPOVÍDÁ ZA JAKOUKOLI PŘÍMOU, NÁSLEDNOU, NAHODILOU, ZVLÁŠTNÍ NEBO JINOU ŠKODU ČI NÁHRADU ŠKODY NAD BĚŽNOU KOMPENZACÍ, VYPLÝVÁJÍCÍ NEBO SOUVISEJÍCÍ S TOUTO LICENCÍ, A TO ANI V PŘÍPADĚ, ŽE EA BYLA O MOŽNOST TĚTO ŠKODY INFORMOVÁNA.

EA SI VYHRAZUJE PRÁVO KDYKOLI UKONČIT DOSTUPNOST TĚCHTO NÁSTROJŮ A MATERIÁLŮ NEBO JI UPRAVIT BEZ JAKÉHOKOLI ZÁVAZKU VŮČI KOMUKOLI.

Zavazujete se EA na její žádost hájit, odškodnit a chránit před veškerou odpovědností, nároky a výdaji, včetně nákladů na právní zastoupení, které vyplývají z porušení této licence a/nebo vaše používání či zneužívání těchto nástrojů a materiálů.

EA je oprávněna nástroje a materiály zpřístupnit na svých internetových stránkách ve Spojených státech amerických a/nebo v Kanadě a/nebo v Evropské unii. Vaší výhradní odpovědností je obeznámení se a dodržování veškerých federálních, státních a místních právních předpisů, které se mohou vztahovat k vašemu používání nástrojů a materiálů v místě vašeho pobytu. Stažením nástrojů a materiálů se zaručujete, že se nenacházíte v jakékoli zemi, nebo neuskutečňujete vývoz nástrojů a materiálů ve prospěch jakékoli osoby nebo na místo, na které Spojené státy americké a/nebo Kanada a/nebo Evropská unie nebo její členské státy uvalily embargo dovozu zboží.

EA je oprávněna tuto licenci kdykoli, dle vlastního uvážení, odebrat nebo ukončit, ať s udáním či bez udání důvodu. Po ukončení licence jste povinni nástroje a materiály EA zničit nebo vrátit. Tato licence se řídí autorským právem USA a kalifornským právem (aniž by tím dotčen konflikt práva) a v souvislosti s nástroji a materiály představuje mezi EA a vámi úplné ujednání.

VAROVÁNÍ PŘED EPILEPSIÍ

Následující informace si přečtěte dříve, než začnete hru používat, nebo ji umožníte používat vašim dětem.

Záblesky světla a blikající obrazce mohou u některých lidí vyvolávat epileptické záchvaty nebo ztrátu vědomí. K záchvatu může u takových lidí dojít i při sledování televizního obrazu, anebo při hraní určitých počítačových her. To se může stát i osobám, které ve svých lékařských záznamech nemají epilepsii uvedenou a nikdy epileptickými záchvaty netrpěly. V případě, že jste vy anebo někdo jiný z vaší rodiny někdy trpěli příznaky epilepsie (záchvaty nebo ztrátou vědomí) v důsledku světelných záblesků, je třeba se před tím, než budete hrát, poradit s lékařem.

Doporučujeme rodičům, aby během hraní počítačových her věnovali svým dětem náležitou pozornost. Pokud máte vy sami nebo vaše děti při hraní počítačových her jakékoliv z následujících příznaků – závrať, rozmazané vidění, cukání očí nebo svalů, ztrátu vědomí, ztrátu orientace, jakýkoliv nechtěný pohyb anebo křeč – je třeba hraní OKAMŽITĚ přerušit a poradit se s lékařem.

PREVENTIVNÍ OPATŘENÍ PŘI HRANÍ

- ◆ Neseďte příliš blízko obrazovky. Sedněte od ní v dostatečné vzdálenosti, jak to jen délka kabelů dovoluje.
- ◆ Při hraní je lepší používat malou obrazovku.
- ◆ Nehrajte, pokud jste unavení či nevyspalí.
- ◆ Zajistěte, aby místnost, v níž hrajete, byla dobře osvětlená.
- ◆ Při hraní počítačových her je třeba si každou hodinu udělat přestávku dlouhou alespoň 10–15 minut.

OBSAH

INSTALACE NÁSTROJE	6
SPUŠTĚNÍ NÁSTROJE	6
OVLÁDÁNÍ NA KLÁVESNICI	7
KLÁVESOVÉ ZKRATKY PRO WINDOWS	7
KLÁVESOVÉ ZKRATKY PRO NÁSTROJE	7
LIŠTY S NÁSTROJI	8
SVĚTY NA DOSAH VAŠÍ RUKY!	9
STVOŘTE NOVÉ SVĚTY	9
ÚPRAVA TERÉNU	10
TVAROVÁNÍ TERÉNU	10
VYBARVIT TERÉN	10
SMĚROVÁNÍ	12
ÚROVEŇ MOŘE	14
CESTY A CHODNÍKY	15
POZEMKY	18
PŘIDÁVÁNÍ NOVÝCH POZEMKŮ	18
UPRAVIT VE HŘE	19
OBJEKTY, EFEKTY A PLODITELÉ	20
UMÍSTOVÁNÍ OBJEKTŮ A MANIPULACE S NIMI	20
EFEKTY	21
PLODITELÉ	21
SDÍLENÍ	22
POUŽITÍ VLASTNÍHO SVĚTA VE HŘE	22
RADY A TIPY	22
OBECNÉ INFORMACE	22
UMÍSTĚNÍ A SMĚROVÁNÍ POZEMKU	23
VÝKON	24
HRA A ESTETIKA	24
TECHNICKÉ	25
SLOVNÍČEK	26
SEZNAMY PLODITELŮ A OBJEKTŮ	27
RYBY	27
HMYZ	29
SKÁLY, DRAHOKAMY A KOVY	31
VÝSKYT SEMÍNEK A ROSTLIN	33
DOPORUČENÉ OBJEKTY PODLE TYPU POZEMKU	36
OBYTNÉ POZEMKY	36
POZEMKY KOMUNITNÍ/MÍSTA DĚJŮ	36
SKRYTÉ TYPY POZEMKŮ ZÁKLADNÍ HRY	38

INSTALACE NÁSTROJE

Instalace betaverze nástroje Vytvořte svět pro hru *The Sims 3*:

1. Navštivte stránky herní komunity *The Sims 3* na adrese www.thesims3.com.
2. Z rozbalovací nabídky Hry v horní části stránky zvolte beta verzi nástroje Vytvořte svět pro hru *The Sims 3*. Poté budete přesměrováni na stránku nástroje.
3. Klikněte na tlačítko STÁHNOUT NYNÍ a postupujte dle instrukcí na obrazovce.

POZNÁMKA: Pro stažení nástroje musíte mít zaregistrovanou hru *The Sims 3*, *The Sims 3 Collector's Edition* nebo *The Sims 3 Cestovní horečka*.

SPUŠTĚNÍ NÁSTROJE

Spuštění nástroje:

Hry jsou v systému Windows Vista™ umístěny pod nabídkou **Start > Hry** a v dřívějších verzích systému

Windows™ pod nabídkou **Start > Programy** (nebo **Všechny programy**).

OVLÁDÁNÍ NA KLÁVESNICI

KLÁVESOVÉ ZKRATKY PRO WINDOWS

OBECNÉ INFORMACE

Nový svět	Ctrl-N
Otevřít svět	Ctrl-O
Uložit svět	Ctrl-S
Akce zpět/obnovit	Ctrl-Z/Ctrl-Y

OVLÁDÁNÍ KAMERY – MYŠ

Otočit pohled/ Zoom —  Pohyb

OVLÁDÁNÍ KAMERY – KLÁVESNICE

Pohyb dopředu/dozadu/ doleva/doprava	Šipky nahoru/dolů/vlevo/vpravo
Pohyb nahoru/dolů	Q/F
Přiblížit/oddálit	Num+/Num- nebo W/S

POZNÁMKA: Směr kamery můžete kdykoli změnit. V nabídce zobrazit zvolte **NASTAVENÍ KAMERY > OVLÁDÁNÍ KAMERY**. Zde pak můžete upravovat horizontální i vertikální pohyb kamery.

KLÁVESOVÉ ZKRATKY PRO NÁSTROJE

OBECNÉ INFORMACE

Opustit aktuální nástroj	Esc
Smazat vybraný objekt	Delete

NÁSTROJ OBJEKTŮ

Klonovat vybraný pozemek	Shift
Přepnout otáčení (pokud je objekt v režimu otáčení)	Shift

NÁSTROJ ÚPRAVA CESTY

Zapnout výběr objektu na cestě	Ctrl
Rozpojit spojené objekty	Shift

NÁSTROJ OTÁČENÍ CESTY

Přepnout otáčení na nejbližší 15° Shift

NÁSTROJ PŘESUN POZEMKU

Přepnout otáčení Shift

NÁSTROJ VYBARVENÍ TERÉNU

Režim navigace Alt

Obarvit pouze v přímých liniích Shift

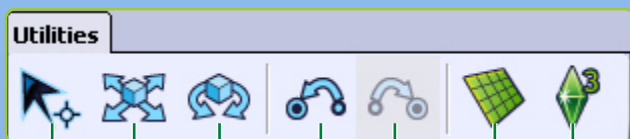
POZNÁMKA: Režim navigace je skvělý způsob, jak se vyhnout náhodnému obarvení nebo tvarování, když procházíte panel zobrazení.

NÁSTROJ TERÉNNÍ ŠTĚTEC

Režim navigace Alt

Zvětšit/zmenšit velikost štětce Ctrl-Page Up/Ctrl-Page Down

LIŠTY S NÁSTROJI



Vybrat objekt světa

Posunout

Otočit objekt světa

Zpět

Znovu

Přepnout na režim mřížky

Upravit ve hře



Seskupit stromy

Rozdělit stromy

Umísťování cest a nástroje pro úpravu (str. 15)

Nástroj srovnání silnice



Přidat nový pozemek

Klonovat

Uhladit pozemek

Přizpůsobit okraje



Nástroje pro
vybarvování
terénu

Změnit
úroveň
moře

Exportovat
výškovou
mapu

Importovat
výškovou
mapu (str. 9)

SVĚTY NA DOSAH VAŠÍ RUKY!

Pokud jste si při hraní hry *The Sims 3* připadali jako bohové, počkejte, až uvidíte tento nástroj! *The Sims™ 3 Nástroj Tvoření světa – Beta-verze* je výkonným nástrojem, pomocí kterého můžete vytvářet a upravovat svá vlastní města. Je to ten samý nástroj (s malými úpravami), který používá náš tým pro budování světa k vytváření měst, která máte v základní hře nebo rozšířeném balíčku.

Okna v beta verzi nástroje *The Sims™ 3 Nástroj Tvoření světa – Beta-verze* se skládají z modulů, takže si můžete upravovat rozvržení nástrojů při práci. Okna se nicméně navrátí do původního nastavení, když nástroj restartujete.

Tento nástroj se dá také rozšířit! Budete mít k dispozici více položek pokaždé, když vydáme rozšířený balíček, pokud si jej koupíte a nainstalujete.

STVOŘTE NOVÉ SVĚTY

Pro vytvoření nového světa:

1. Vyberte z nabídky souborů **NOVÝ SVĚT**. Objeví se vyskakovací okno Možnosti nového světa.
2. Klikněte na tlačítko procházet a vyberte soubor s obrázkem terénu.
- ◆ Soubor s obrázkem terénu je výšková mapa, která určuje základní velikost a tvar terénu.
3. Pak si vyberte buď pouštní anebo svěží klima (což určí přednastavené barvy terénu k dispozici ve vašem světě) a nastavte maximální výšku mapy. (Každý soubor v adresáři výškových map má číslo v názvu souboru. Nastavte maximální výšku mapy na toto číslo). Klikněte na tlačítko OK

RADA PRO UŽIVATELE: Můžete importovat a exportovat různé výškové mapy, abyste mohli vytvářet/upravovat svoje terény externími programy jako jsou Adobe Photoshop nebo World Machine apod. Soubor výškové mapy musí být .PNG obrázek v 16bitové šedé škále a mít jednu z následujících velikostí: 256x256, 512x512, 1024x1024 nebo 2048x2048.

ÚPRAVA TERÉNU

Ať už chcete přidávat hory nebo údolí, trávu nebo asfalt, nástroje pro terén vám umožní tvarovat – a vybarvovat – váš svět.



TVAROVÁNÍ TERÉNU

Zvětšuje hory, vyřezává údolí, vytesává útesy a více.

Pro vybarvení terénu:

1. Klikněte na záložku TERÉN a vyberte možnost Nástroje pro úpravu terénu.
2. Na pravé straně obrazovky klikněte na tlačítko UPRAVIT TVAR.
3. Vyberte typ štětce odpovídající tvarování, které chcete provádět.
4. Nastavte parametry štětce tak, jak je potřeba.
5. Posuňte kurzor na místo, které chcete tvarovat, a stiskněte a podržte tlačítko myši, zatímco pohybuje štětcem nad terénem.

PARAMETRY TVAROVACÍHO ŠTĚTCE

Velikost	Určuje, jak velká oblast bude ovlivněna vaší akcí.
Síla	Určuje, jak vybraná akce ovlivní oblast. Čím větší je síla, tím větší je akce.
Zmenšení	Čím je zmenšení větší, tím více se zužuje efekt/akce směrem k okrajům štětce.

UKÁZAT NESMĚROVATELNÝ TERÉN

Tato možnost ukazuje strmé oblasti terénu, které by měly být obarveny barvou Nesměrovatelní Simíci (viz *Směrování na str. 12*). Ačkoli je také doporučeno obarvit vodu jako nepřístupnou; nemusíte to dělat.



VYBARVIT TERÉN

Přidává hlínu, písek, dlažbu, trávu, beton a další! Měli byste přidávat maximálně osm různých barev terénu na jeden úsek (část) světa, aby svět fungoval hladce. Abyste viděli části světa, přejděte do nabídky Zobrazit> Ukázat hranice. Můžete měnit vzdálenost počtu částí zobrazujících se ve vysokém stupni detailu (SD) tím, že půjdete do nabídky Zobrazit> Nastavení kamery a změníte vzdálenost přechodu UD.

Pro vybarvení terénu:

1. Sekce pro vybarvování v okně nástroje na úpravu terénu obsahuje několik přednastavení na základě typu terénu, který jste si vybrali, když jste začínali se svým světem. Pokud chcete přidat další barvu, klikněte na položku PŘIDAT a otevře se vyskakovací okno, ze kterého můžete vybrat konkrétní texturu terénu tím, že kliknete na tlačítko procházet a vyberete texturu, kterou chcete (např. písek, hlína, beton apod.)
2. Pak vyberte typ terénu z rolovací nabídky. Toto nastavení určuje, jaké druhy zvukových efektů se budou ozývat, když bude Simík chodit po vybraném terénu.

RADA PRO UŽIVATELE: Můžete také vytvářet své vlastní barvy terénu! Stačí jen vytvořit soubor .tga nebo .dds, kde velikost obrázku je druhou mocninou, s maximální velikostí 1024x1024 pixelů a rozlišením 72 ppi. Nepoužívejte stejný název pro více textur, protože beta-verze nástroje *The Sims™ 3 Nástroj Tvoření světa – Beta-verze* rozpozná jen jeden z nich.

Kromě změny velikosti a zmenšení parametrů vašeho štětce, jej můžete ještě dále přizpůsobovat.

Automatické vybarvení Vyberte barvy terénu pro automatické vybarvení různých výšek. Funkce automatické vybarvení terénu používá základní barvu (standardně vrstva terénu) a další (standardně 2. vrstva terénu), aby automaticky obarvila terén podle výšky. Vyšší místa budou obarvena standardní texturou terénu 2.

Režim individuální vrstvy Vybarvuje podle posloupnosti barev ve vašem okně. Barvy na níže uvedeném seznamu jsou přidávány na barvy na výše uvedeném seznamu. V tomto režimu můžete také nastavovat úroveň barev. Pokud je nastavena hodnota 0, vybraná barva se smaže. Na 255 používá plnou sílu barvy. Pokud barvu nastavíte na jakékoli číslo mezi 0–255, promíchá se barva terénu s jakoukoli, která je pod ní a s vybranou barvou. Získáte různé výsledky v závislosti na alfa kanálu barvy terénu.

Vizualizace vrstvy Ukazuje, kde se nalézají právě vybrané vrstvy barvy terénu v panelu zobrazování, ale ne barvu samotnou. Když vyberete tuto funkci, můžete s ní smazat barvu terénu na aktuální vrstvě pomocí terénního štětce, pokud zaškrtnete toto políčko.

Tvar	Vyberte kulatý nebo čtvercový tvar štětce.
Neprůhlednost	Čím vyšší je nastavena, tím méně uvidíte skrz barvy.
Neprůhlednost směřování	Zobrazuje nebo skrývá oblasti, kam Simík a/nebo kamera nemůžou.

Šipka pod parametry štětce ukládá aktuální nastavení vašeho štětce do okna nahore s názvem Štětce a tak si můžete uložit spoustu různých velikostí štětců pro pozdější použití.

RADA PRO UŽIVATELE: Pokud se později rozhodnete, že se vám nelíbí, jak vypadá barva terénu, můžete si vybrat nový soubor, kterým nahradíte ten aktuální (což změní veškerou starou texturu ve vašem světě). Můžete také kliknout pravým tlačítkem myši na okno Vrstva v Nástrojích obarvení terénu a vybrat SMAZAT. Barva bude smazána ze všech míst, kde se ve vašem světě vyskytuje.

RADA PRO UŽIVATELE: Můžete importovat a exportovat vrstvy barev terénu. To je užitečné pro malování obrázků ve škále šedé v grafických ilustračních programech a následně pro importování zpět do vašeho světa. Pro importování/exportování vrstvy barev terénu, klikněte pravým tlačítkem myši na okno vrstev barev terénu a vyberte buď IMPORTOVAT anebo EXPORTOVAT. Pro vizualizaci toho, jak bude vypadat export konkrétní vrstvy, klikněte na políčko Vizualizace vrstvy.

SMĚROVÁNÍ

Směrování je způsob, jak omezit, kam může Simík jít (chodit, běhat apod.) a kam může přejíždět kamera. Funguje stejně jako nástroje pro obarvování terénu.

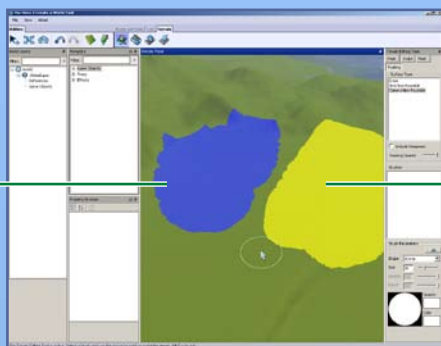
SIMÍCI

Můžete určit, kam ve vašem světě Simíci mohou chodit a kam ne. Asi budete chtít zabránit tomu, aby se Simík vydal na místo, kde se může zaseknout (jako je velice hustý les) nebo na místa, kde by to vypadalo divně (jako jsou příkré kopce a hory).

KAMERA

Možná budete chtít, aby kamera nemohla přejíždět na místa, která nechcete ukazovat (jako jsou hranice vašeho světa). Dejte si pozor, abyste nevytvořili žádná místa, kde by se kamera mohla během hraní hry zaseknout.

Modrá místa ukazují, kam nesmějí chodit Simici.



Žlutá místa ukazují, kam kamera nemá přístup.

Tato obrázka ukazuje dobré použití nesměrovatelnosti kamery.



Tato obrázka ukazuje špatný příklad nesměrovatelnosti kamery.

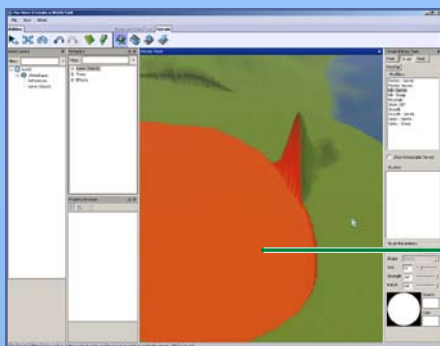


POZNÁMKA: Na pozemcích nemůžete nastavovat směrování.

◆ Můžete měnit velikost a tvar štětce při tvorbě směrování u Simíků i kamery.

MASKY

Přidávejte do svého světa masky, abyste zabránili vybarvování a tvarování v maskovaných oblastech. Funguje to stejně jako nástroj vybarvení terénu, stačí vybarvit terén, který chcete maskovat.

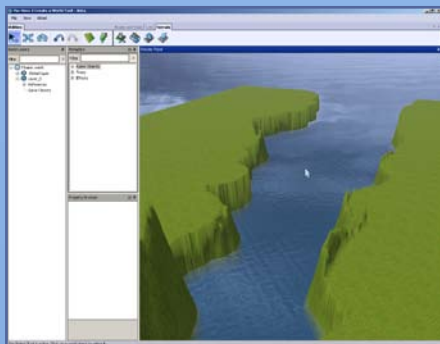


Červená oblast je maskovaná a nedá se měnit.

ÚROVEŇ MOŘE

Zasahuje vaše moře příliš do pevniny a pokrývá tak příliš mnoho země nebo je vaše země naopak příliš suchá? Tento nástroj vám umožňuje nastavit, jak vysoká nebo nízká bude úroveň moře.

Pro nastavení úrovně moře, klikněte na tlačítko ZMĚNIT ÚROVEŇ MOŘE a pak klikněte na místo na mapě, kde chcete, aby moře končilo. Všechna místa na mapě pod touto úrovní se tak ocitnou pod vodou.



CESTY A CHODNÍKY

Cesty a chodníky spojují váš svět a Simíky. Bez cest nemohou vaši Simíci používat auta, kola nebo skútry. Můžete vytvářet cesty a chodníky v jakémkoli představitelném tvaru nebo úrovni.

Pro přidání cesty nebo chodníku:

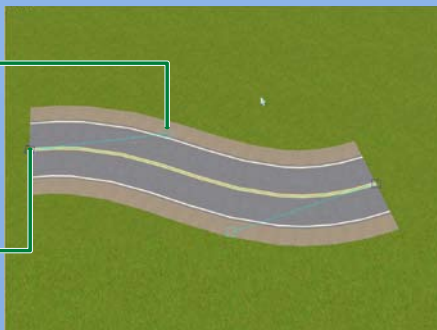
1. Klikněte na CESTY a na vaší mapě se otevře okno Nástroje pro cesty.
2. Klikněte na UMÍSTIT CESTU (nebo na UMÍSTIT CHODNÍK) a pak klikněte vaší myší na místo, odkud chcete začít kreslit cestu. To určí váš výchozí bod.
3. Táhněte myší na další bod vaší cesty a pak klikněte. Z tohoto bodu můžete cestu zase prodloužit. Čím více máte prodloužení, tím více můžete manipulovat s cestou.

RADA PRO UŽIVATELE: Pokud podržíte levé tlačítko myši, zatímco táhnete cestu, můžete změnit zakřivení cesty, když ji umísťujete. Pusťte tlačítko myši, když chcete vytvořit další výchozí bod, táhněte cestu do dalšího bodu a pak klikněte, abyste ji postavili.

Abyste přesunuli cestu (nebo chodník), klikněte na nástroj Přesunout objekt světa a pak klikněte na tmavě modré políčko nebo jej táhněte pro přemístění nebo natažení cesty. Můžete také kliknout na světle modrá políčka nebo je táhnout, abyste změnili zakřivení cesty.

Klikněte a podržte světle modré políčko pro změnu zakřivení cesty.

Klikněte a podržte tmavě modré políčko pro prodloužení cesty.



Pro přidání křižovatky:

1. Klikněte na CESTY a na vaší mapě se otevře okno Nástroje pro cesty.
2. Klikněte na UMÍSTIT KŘIŽOVATKU CEST (nebo UMÍSTIT KŘIŽOVATKU CHODNÍKŮ).
3. Použijte nástroj Přesunout objekt světa, abyste umístili křižovatku blízko konce cesty (nebo chodníku), se kterou jej chcete propojit. To, že jsou spojené, zjistíte tak, že „skočí“ na své místo. Toto vytváří přechody na vašich cestách.

POZNÁMKA: Můžete spojovat pouze cesty s ostatními cestami nebo křižovatkami cest a chodníky s jinými chodníky a křižovatkami chodníků. Nemůžete připojit cestu k chodníku nebo chodník ke křižovatce cest.

POZNÁMKA: Měli byste umisťovat křižovatky při umisťování cest. Nemůžete umístit křižovatku doprostřed již existující cesty. Nejsnadnější způsob, jak to udělat, je ten, že necháte mezi cestami mezeru tam, kde chcete umístit křižovatku, dokončíte umisťování cest a pak se vrátíte zpět k umisťování křižovatek do mezer. Můžete také kus cesty smazat a pak na prázdné místo umístit křižovatku a znovu cesty spojit.

POZNÁMKA: Dejte si pozor, pokud budou některé z vašich cest nepropojené, Simík vystoupí se svého vozidla, přejde pěšky na další cestu a pak zase nasedne do svého vozidla.

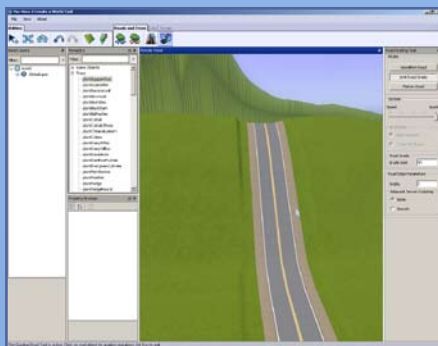
SROVNÁVÁNÍ VAŠICH CEST

Pokud vaše cesty procházejí skrz hrbolatou krajinu (včetně hor) možná je budete chtít srovnat. Můžete je uhladit, omezit sklon cesty nebo je vyrovnat. Každou z těchto akcí vysvětlíme níže.

- | | |
|-----------------------------------|---|
| Vyhladit | Uhladí cestu na hrbolatém terénu. |
| Omezit sklon cesty | Omezte prudkost cesty tím, že určíte stupně v políčku Omezení sklonu. |
| Vyrovnat | Vyrovná cestu na výšku, na kterou kliknete. |
| Posuvník kvality/rychlosti | Zobrazujte své změny rychle, ale ne tak přesně, nebo pomaleji a přesněji. |
| Aplikace | Mění jednotlivé části cest nebo všechny spojené cesty najednou. Pokud použijete změny na všechny spojené cesty obecně, budete si jisti, že jsou stejné. |
| Parametry okraje cest | Určuje, jak se bude vaše cesta navzájem ovlivňovat s přilehlým terénem. Šířka určuje, jak daleko od cesty se změny projeví. Můžete si také vybrat, jestli se uhladí přilehlý terén nebo ne. |

Abyste použili toto nastavení, změňte požadované parametry a pak klikněte na část cesty, kterou chcete změnit.

RADA PRO UŽIVATELE: Můžete upravovat textury cest/chodníků, aby ladily se světem tím, že vytvoříte textury cest v externím programu.



POZEMKY

Do svého světa musíte umístit pozemky, aby se v něm dalo hrát. Můžete umísťovat komerční a obytné pozemky.

PŘIDÁVÁNÍ NOVÝCH POZEMKŮ

Můžete vytvářet pozemky jakékoli velikosti (až do 64x64) kdekoli ve světě. Abyste mohli na pozemcích stavět, musíte použít funkci Upravit ve hře (viz str. 19).

POZNÁMKA: Zvažte zapnutí režimu Mřížka, když umísťujete pozemky.

Pomáhá vám přidávat cesty a také sousedství, takže vypadají více plánovaně a soudržně.

Pro přidání nového pozemku:

1. Než budete moci umísťovat pozemky do vašeho světa, musíte vytvořit novou vrstvu. Klikněte pravým tlačítkem na SVĚT ve světových vrstvách a pak vyberte PŘIDAT VRSTVU.

POZNÁMKA: Vrstvy jsou skvělé k organizaci vašeho světa – když máte hodně objektů, je mnohem snazší najít konkrétní objekty, pokud jsou v různých vrstvách. Například, když chcete vybrat všechny stromy (nebo pozemky nebo cesty) a vymazat je, jsou všechny v jedné vrstvě, stačí, když jednoduše smažete tuto vrstvu. Vrstvy také pomáhají se seskupováním stromů. Stromy se seskupují podle druhu a vrstvy. Máte-li dva stromy stejného druhu ve dvou různých vrstvách, seskupí se do dvou různých uskupení, což není tak dobré pro výkon, jako když je máte v jedné vrstvě seskupené dohromady.

2. Klikněte na tlačítko Přidat nový pozemek.
3. Klikněte na místo ve světě, abyste začali kreslit první stranu svého pozemku a pak klikněte zase, když je strana tak dlouhá, jak chcete.
4. Táhněte myší, abyste určili celkovou velikost pozemku a pak klikněte znovu. Velikost pozemku, když jej kreslíte, můžete vidět v pravém spodním rohu obrazovky. Objeví se vyskakovací okno s informacemi o pozemku.
- ◆ Pokud linka zčervená, nemůžete kreslit pozemek v dané oblasti. Zkuste jej zmenšit nebo začít někde jinde. Stiskněte **ESC** a klikněte na tlačítko Přidat nový pozemek, abyste začali kreslit svůj pozemek znovu.
5. Ve vyskakovacím okně nastavte typ pozemku a vyberte podtyp pozemku, například rybářské místo, pláž nebo hřbitov. Později přidáte konkrétní objekty, až budete upravovat pozemek ve hře (viz str. 17), aby váš Simík mohl provádět patřičné aktivity.

POZNÁMKA: Informace o objektech, které vyžadují specifické pozemky, najdete na str. 20.

- Nastavte dodatečnou hodnotu nemovitosti (ta je připočítána k hodnotě pozemku, takže můžete jeho hodnotu zvýšit, když je v atraktivní oblasti nebo snížit, když není) a hodnotu Krásný výhled (to zvýší pravděpodobnost toho, že Simík bude mít náladu Krásný výhled, když bude na pozemku).
- Pojmenujte svůj pozemek (abyste mohli svůj svět uložit, musíte mít pojmenované všechny pozemky).

POZNÁMKA: Většinu informací, které jste o pozemku zadali, můžete změnit v okně Prohlížeč nemovitosti.

Následující nástroje jsou užitečné pro změny na pozemku.

Klonovat	Kopíruje tento pozemek. Můžete klonovat pouze prázdné nezměněné pozemky
Uhladit pozemek	Zarovná stupňovitý, kopcovitý nebo hornatý pozemek na výšku, na kterou kliknete.
Přizpůsobit okraje	Tento nástroj vám umožní ujistit se, že jsou okraje slučitelné s úrovní terénu, který je obklopuje. Tato akce „opraví“ díry v terénu, které se vytvoří, když pohybuje pozemkem.

POZNÁMKA: Pokud měníte terén pod prázdným pozemkem, vyberte nástroj Přesunout objekt světa a podržte klávesu Alt, zatímco pozemek jemně přemístíte. To přizpůsobí terén pozemku terénu světa.

POZNÁMKA: Abyste našli pozemek nebo objekt, který jste umístili na terén světa v panelu vrstev, vyberte objekt a stiskněte mezerník. To vás přesune ke jménu objektu v okně Vrstvy světa. Můžete také kliknout pravým tlačítkem na jméno objektu v okně vrstev a vybrat HLEDAT V RENDEROVACÍM PANELU a to vybere daný objekt a posune na něj kameru.

UPRAVIT VE HŘE

Režim výstavby a nákupu jsou skoro stejné jako ve hře

The Sims 3 – jen s několika málo rozdíly. Ovládání kamery je ovládání z *The Sims™ 3 Nástroje Tvoření světa* – Beta-verze. Nemůžete vstoupit do režimu Život a můžete se pohybovat z pozemku na pozemek.

Hru musíte uložit dříve, než opustíte režim úprav, aby se změny projevil v *The Sims™ 3 Nástroji Tvoření světa* – Beta-verzi.

Pro úpravu pozemku ve hře:

- Když vytvoříte pozemek, klikněte na ikonu Upravit ve hře.
- Když se objeví herní okno, klikněte na ikonu Možnosti a pak vyberte UPRAVIT MĚSTO. Obrazovka se obnoví. Vyberte jednu z ikon pozemků, abyste daný pozemek mohli upravit.

OBJEKTY, EFEKTY A PLODITELÉ

Když máte svůj svět vytvarovaný a vybarvený, můžete začít umisťovat stromy, další rostliny a speciální efekty.

UMISŤOVÁNÍ OBJEKTŮ A MANIPULACE S NIMI

Pro umístění objektů:

1. Klikněte na požadovanou možnost v nabídce v okně Metadata (Ploditelé, prostředí, stromy nebo efekty).
2. V seznamu **dvakrát klikněte** na objekt, který chcete umístit.
3. Posuňte svůj kurzor na místo, kam chcete umístit svůj objekt a klikněte. Klikněte a podržte tlačítko myši, když chcete objekt otočit, než jej umístíte na místo. Tímto způsobem můžete umístit tolik objektů, kolik jen chcete.
4. Pokud jste s umisťováním tohoto typu objektu hotovi, stiskněte **ESC**, abyste vyprázdnili kurzor.

Pro posunutí již umístěného objektu:

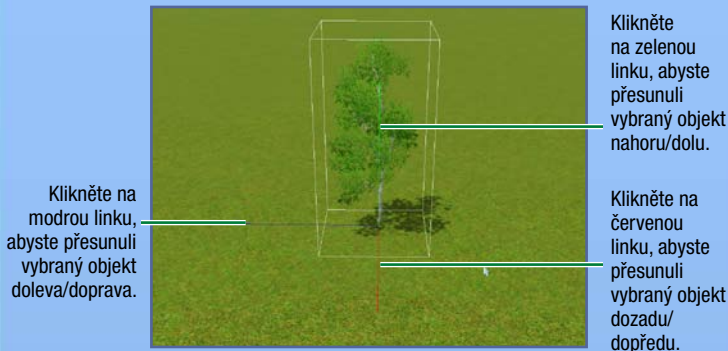
1. Klikněte na ikonu Přesunout objekt světa a vyberte objekt, který chcete upravit (nezapomeňte pustit tlačítko myši, až jej vyberete).
2. Klikněte na samotný objekt, abyste s ním mohli volně pohybovat po zemi. Klikněte na červenou, modrou nebo zelenou linku, aby se objekt mohl pohybovat jenom v dané ose. Když vyberete určitou osu, změně se na žlutou.

RADA PRO UŽIVATELE: Abyste připevnili objekt k povrchu, stiskněte **Ctrl** a klikněte tlačítkem myši na zelenou linku (manipulační rukojeť) když jste v nástroji Přesouvání.

POZNÁMKA: Objekty můžete také přesunovat vertikálně, takže můžete věci zabořit pod zem nebo je nechat létat na nebi!

POZNÁMKA: Můžete také měnit umístění objektu tím, že změňte jeho číslo v okně Prohlížeč nemovitosti.

POZNÁMKA: Objekt můžete rovněž přemístit kliknutím na středový bod objektu a následným podržením tlačítka myši během přemisťování objektu.



Pro otočení již umístěného objektu:

1. Klikněte na ikonu Otočit objekt světa a vyberte objekt, který chcete upravit (nezapomeňte pustit tlačítko myši, až jej vyberete).
2. Klikněte na objekt samotný nebo na zelenou manipulační rukojeť kolem objektu a otočte jej.

Pro smazání objektu, který jste již umístili, klikněte na ikonu Vybrat objekt světa, vyberte objekt a stiskněte klávesu **DEL**.

EFEKTY

Mraky, ptáci, hmyz a více – umístěte množství efektů, abyste přivedli váš svět k životu! Umístíte je stejným způsobem jako objekty.

POZNÁMKA: Nebudete moci vidět vliv vašich efektů, dokud si neprohlédnete svět, který jste stvořili, ve hře *The Sims 3*.

Ale některé efekty se poté, co si je prohlédnete ve hře, objeví v *The Sims™ 3 Nástroji Tvoření světa – Beta-verzi*.

Kdy a jestli se efekt objeví, závisí na typu efektu. Některé efekty jako duha, mají jistou šanci se objevit pouze za slunných dnů během denních hodin. Jiné, například ploditelé, jsou nastavené různě podle návrhářů, některé, jako ptáci jsou úplně náhodné, jiné, jako horkovzdušné balóny a lodě jsou stálé.

PLODITELÉ

Ploditelé budou ojedinele vytvářet sběratelské položky ve vaší hře, jako jsou ryby, drahokamy, kameny a více. Umístíte je stejným způsobem jako objekty a efekty.

POZNÁMKA: Informace o všech ploditelích naleznete na str. 27.

SDÍLENÍ

Sdílejte své světy ve Výměně komunity *The Sims 3*, aby si je ostatní hráči mohli zahrát ve svých hrách!

Sdílení světa:

1. Nejdříve přidejte popis světa a ikonu tím, že kliknete pravým tlačítkem na nejvrchnější vrstvu světa a vyberete PŘIDAT/UPRAVIT POPIS. Obrázek ikony musí být soubor .png o velikosti 256x256.
2. Uložte svůj svět
3. V nabídce Soubor, vyberte VYBRAT SVĚT PRO EXPORTOVÁNÍ a pak najdete soubor světa, který chcete exportovat a vyberte OTEVŘÍT.
4. Nakonec jej nahrajte do Výměny (přes spouštěč hry *The Sims 3*), jako byste to udělal s pozemkem nebo rodinou.

POUŽITÍ VLASTNÍHO SVĚTA VE HŘE

Nyní, když už jste stvořili ono veledílo, je na čase, aby jej vaši Simíci okusili na vlastní kůži.

Hra ve vámi vytvořeném světě:

1. Postupujte dle výše uvedených pokynů ke sdílení (1–3).
2. Dvakrát klikněte na soubor .Sims3Pack.

RADY A TIPY

OBECNÉ INFORMACE

- ◆ Používejte otočnou mřížku! Snadněji se tak organizují věci, a připojování věcí na mřížku činí trasování ve hře realističtější.
- ◆ Používejte různé vrstvy, což vám pomůže při organizaci světových objektů/pozemků/apod.
- ◆ Dívejte se na svůj svět skrze drátový model, abyste umisťovali objekty přesněji.
- ◆ Voda je standardně naplněna mořskými rybami. Pokud vytvoříte řeku, zaplňte ji sladkovodními rybami pomocí ploditelů.

UMÍSTĚNÍ A SMĚROVÁNÍ POZEMKU

- ◆ Nemůžete umístit větší pozemek na menší. Držte se standardních velikostí pozemků, aby bylo sdílení a přesunování pohodlnější. Platí to pro veřejné pozemky stejně jak pro obytné.
- ◆ Pozemky by měly být srovnané s cestou, aby měli Simíci snadnější přístup k cestě, když jdou ze svého domu.
- ◆ Stopy každého interaktivního objektu by měly být celé na pozemku.
- ◆ Nepřístupné oblasti by měly vypadat nepřístupně. Přístupné oblasti by měly vypadat zřetelně přístupně. Pokud máte vysoké hory s předhůřím, kam nechcete, aby Simíci chodili, přidejte na hranici nepřístupné barvy plot nebo řadu stromů, aby to vypadalo, že se tam Simíci nemohou dostat.
- ◆ Ke všem verandám by mělo vést schodiště široké aspoň pro dva Simíky, aby ho mohlo použít více Simíků najednou.
- ◆ Verandy by měly mít dost místa pro aspoň dva Simíky. Pokud je to možné, utvořte místo pro více než dva Simíky, aby se tam vešli hosté na večírek (obvykle tři Simíci). Dva Simíci, kteří spolu socializují, potřebují oblast o rozměrech 1x2, která není blokována schody nebo dveřmi nebo nástěnnými lampami.
- ◆ Cesty a chodníky by měly být vždy ukončeny kusem křižovatky. Pokud nejsou, Simíci se nemohou ve slepé ulici otočit zpět ve svých autech.
- ◆ Používejte mosty (vytvořené ze základů) opatrně, protože Simíci dávají přednost chodit kolem nich, než po nich (protože existují v jiném „prostoru“) a nevypadá dobře, když jsou stěny dole nebo oříznuté, pokud zbytek vašeho pozemku také není na základech.
- ◆ Herní objekty umístěné na světové vrstvě by nikdy neměly přesahovat okraje pozemku. Simíci nebudou vědět, že tam jsou a mohou chodit přímo skrz ně. Mějte herní objekty umístěné do světa aspoň jeden díl od okraje pozemku.
- ◆ Ploty, zvláště ty tlusté, které jsou přímo na okraji pozemku, Simíci spíše prorazí. Zvažte umístění plotu aspoň jeden díl od okraje pozemku.
- ◆ Mnoho objektů a pracovišť je velkých. Ujistěte se, že pozemky, které vytváříte, jsou dostatečně velké pro objekty/budovy, které tam chcete umístit.

VÝKON

Pokud se budete držet těchto rad, vaše světy budou fungovat hladce na většině strojů.

- ◆ Seskupení stromů zvyšuje výkon zvláště, když máte ve svém světě hodně stromů.
- ◆ Omezte rostliny na čtyři druhy a 30 rostlin na jednom pozemku.
- ◆ Používejte nejvíce čtyři druhy terénu na jednom pozemku.
- ◆ Nepoužívejte více než osm barev terénu na jeden úsek o rozměrech 256x256.
- ◆ Používejte dvojité stěny a sloupy pomocí nástroje stěna umírněně. Vytvářejí malé místnosti, které musí trasovací systém propočítat.
- ◆ Aby vypadaly pozemky dobře i na horších počítačích, dávejte pozemky dál od sebe, aby byl v jednu chvíli vidět v detailu jen jeden pozemek.

HRA A ESTETIKA

- ◆ Umísťujte ploditele (generátory) blízko zajímavých funkcí ve vašem světě, abyste pozdvihli celkový příběh.
- ◆ Uspořádejte své město do jedinečných malých sousedství, abyste svému světu přidali na hloubce a realismu.
- ◆ Mějte svá seskupená sousedství spojená na stejné mřížce, aby vypadala soudržněji.
- ◆ Měňte denní dobu, abyste ve svém světě měli západ a východ slunce. Je lepší to udělat dřív, než začnete upravovat terén.
- ◆ Pokud voda vypadá divně, když změníte úroveň moře, lehce poklepejte na terén jedním z nástrojů pro tvarování, abyste vodu znovu zobrazili.
- ◆ Mějte na paměti problémy s úhlem kamery během stavebních prací, abyste tak předešli tomu, že bude narážet na prudké stěny terénu (kromě jiných problémů).
- ◆ Mějte na paměti i čas na cestování když umísťujete pozemky a plánujete cesty. Pokud budete mít hodně domů na jedné straně světa a spoustu veřejných míst na druhé, bude Simíkům trvat dlouho dostat se do práce.
- ◆ Dejte do světa neviditelné piknikové košíky (které naleznete v nabídce Nákup vyladění, pokud máte rozšířený balíček *The Sims 3 Cestovní horečka*), aby zde vaši Simíci automaticky pořádali pikniky.
- ◆ Nezapomeňte vytvořit i pár levných pozemků, aby měli kde bydlet i nově vytvoření Simíci.

- ◆ Pro snadnější sdílení pozemků se snažte většinu z nich dělejte čtvercových, protože ty se dají otáčet na jakoukoli stranu. V případech, kdy to není možné nebo žádoucí, se snažte být důslední v shodném natočení kratší strany pozemku vůči cestě a vchodovým dveřím. Hráči mohou otáčet kruhové pozemky pouze ve dvou směrech, takže konzistence znásobuje počet míst, kam mohou pozemek přesunout
- ◆ Umísťujte pozemky na plochou zem, aby se snadněji sdílely a přesunovaly ve světě.
- ◆ Vchodové dveře by měli mít aspoň jedno venkovní osvětlení, abyste se mohli podívat, jak dům vypadá v noci.
- ◆ Pokud umístíte venkovní popelnice a poštovní schránky blíže k domu, bude vynášení odpadků a placení účtů mnohem pohodlnější.

TECHNICKÉ

- ◆ Pamatujte si, že veřejná místa a místa dějů, která jsou na stejném pozemku, mají stejnou miniaturu, adresu a značku na mapě. Jediná výhoda ve sdílení jednoho pozemku spočívá v tom, že šetří celkový počet pozemků a umožňuje viditelnějším oblastem, aby byly na vysoké UD, když se přiblíží kamera (pamatujte si, že zobrazujeme jen omezený počet pozemků ve vysoké UD v jednu chvíli).
- ◆ Když měníte mřížku a výšku, snažte se kolem pozemku udělat co nejvíce místa.
- ◆ Orientace poštovní schránky = orientace miniatury Umístění a nasměrování v jakém je na pozemku poštovní schránka určujte, jak bude kamera automaticky snímat pozemek jako miniaturu.
- ◆ Dveře nejbližší poštovní schránce jsou považovány za vchodové dveře. Vchodové dveře jsou nejvíce používané Simíky při odcházení a přicházení.
- ◆ Vyhněte se stavbě pozemků na opravdu prudkém terénu. Je zde větší šance výskytu podivných švů podél okrajů.
- ◆ Neumisťujte objekty světa na pozemky, protože hráči je nebudou moci odstranit a Simíci skrz ně budou chodit.
- ◆ Nepoužívejte chodníky k vytváření oblastí typu nádvoří (tím, že umístíte více chodníků vedle sebe.) Mate to trasovací systém.

SLOVNÍČEK

ALFA KANÁL

Zde se nastavuje stupeň průsvitnosti části nebo celé textury.

ÚSEK, NEBO ÚSEK TERÉNU

Oblast terénu o velikosti 256 x 256. Mapa terénu je rozdělena do úseků, aby se zajistil větší výkon. Úseky nejbližše kameře se zobrazují ve vysoké UD a úseky dále od kamery v nízké UD:

VÝŠKOVÁ MAPA

Výšková mapa je 2D obrázek, který se používá k vypočítání 3D povrchu.

ÚROVEŇ DETAILU (UD)

Objekty a textury jsou různě složité pro zobrazení. Objekty s vysokou UD jsou náročnější na procesor pro zobrazení, než objekty s nízkou UD. Aby se zvýšil, výkon, jsou objekty blízko kamery zobrazovány ve vysoké UD a objekty daleko od kamery v nízké UD.

MANIPULAČNÍ RUKOJEŤ

Linky nebo kruhy, za které můžete uchopit objekt, když vyberete nástroj Přesunout objekt světa nebo Otočit objekt světa.

NEPRŮHLEDNOST

Jak hutná (vs. průhledná) je textura. Obvykle odkazuje k celkové textuře.

MOCNINA DVOU (S OHLEDEM NA VELIKOST OBRÁZKU)

Velikost obrázku musí být dělitelná dvěma a měla by být jedním z těchto čísel: 128, 256, 512, 1024, 2048 atd.

VEŘEJNÁ MÍSTA

Budovy, kam chodí Simíci dělat různé aktivity (kurzy, práce, škola, sledování sportovních zápasů). Mohou být v režimu Stavbavýstavby umístěny na veřejný pozemek.

PLODITEL (GENERÁTOR)

Objekt umístěný prostřednictvím Vytvořte svět nebo na pozemek (prostřednictvím Nákupu vyladění), který vytváří objekty, které mohou Simíci sbírat – jako jsou motýli, brouci, ryby, drahokamy nebo kovy.

VRSTVA SVĚTA

V *The Sims™ 3 Nástroji Tvoření světa – Beta-verzi* je toto oblast, ve které můžete vybarvovat, upravovat a umisťovat objekty, stromy, ploditele apod. Ve hře *The Sims 3*, je to oblast mezi pozemky.

SEZNAMY PLODITELŮ A OBJEKTŮ

Zvýrazněné položky se budou generovat pravděpodobněji

RYBY

Název generátoru	Objekty s pravděpodobností generování
Oceán, běžné1	Truhla s pokladem, ančovička , medúza, sled', čtverzubec, losos mečoun
Oceán, běžné2	Truhla s pokladem, ančovička , medúza, sled', tuňák , tragický klaun, žralok, humr
Oceán, neobvyklé1	Truhla s pokladem, sumec , sled', tragický klaun, tuňák, siamský sumec , žralok , humr
Oceán, neobvyklé2	Truhla s pokladem, medúza , sled', čtverzubec , andělská ryba, mečoun
Oceán, vzácný	Truhla s pokladem, sled', tragický klaun , čtverzubec, žralok , andělská ryba
Jezero, běžné1	Truhla s pokladem, střevle , zlatá ryba, pstruh duhový , sled', siamský sumec, černá zlatá ryba
Jezero, běžné1	Truhla s pokladem, střevle , zlatá ryba , sled', losos , andělská ryba, humr
Jezero, neobvyklé1	Truhla s pokladem, zlatá ryba, pstruh duhový , sled', piraňa , žralok, humr
Jezero, neobvyklé2	Truhla s pokladem, sumec , pstruh duhový , sled', losos, andělská ryba
Jezero, vzácné	Truhla s pokladem, sled', piraňa , černá zlatá ryba, žralok , andělská ryba , upíří ryba, humr
Roboryba	Truhla s pokladem, sled', černá zlatá ryba , upíří ryba, roboryba
Mrtvá ryba/hřbitov	Truhla s pokladem, sled', upíří ryba
Indikátor sladké vody	Truhla s pokladem, střevle, zlatá ryba, pstruh duhový, sled', losos
Indikátor slané vody	Truhla s pokladem, ančovička, medúza, sled', tuňák, tragický klaun, žralok, humr

Egypt, oáza, obyčejné	Truhla s pokladem, žáby, sumec , sled', siamský sumec, krokodýl
Egypt, oáza, vzácné	Truhla s pokladem, žáby, sumec , sled', siamský sumec, krokodýl
Egypt, řeka, obyčejné	Truhla s pokladem, sumec , sled', siamský sumec, losos, krokodýl
Egypt, řeka, vzácné	Truhla s pokladem, sumec, sled', siamský sumec, losos, krokodýl, humr
Egypt, mumijová ryba	Truhla s pokladem, mumijová ryba
Čína, obyčejné	Truhla s pokladem, Doitsu Koi , zlatá ryba, sled', Kawarimono Koi , andělská ryba
Čína, neobvyklé	Truhla s pokladem, sled', Kawarimono Koi, Ochiba Koi, černá zlatá ryba, andělská ryba
Čína, vzácné	Truhla s pokladem, sled', Kawarimono Koi, OchibaKoi, černá zlatá ryba, Tancho Koi , dračí ryba
Čína, Koi1	Truhla s pokladem, zlatá ryba, Kawarimono Koi, Tancho Koi
Čína, Koi2	Truhla s pokladem, Doitsu Koi, Ochiba Koi, TanchoKoi
Čína, dračí ryba	Truhla s pokladem, TanchoKoi, dračí ryba
Francie, obyčejné1	Truhla s pokladem, žáby, pstruh duhový, sled', šneci, krab
Francie, obyčejné2	Truhla s pokladem, žáby, pstruh duhový, sled', šneci, krab
Francie, neobvyklé	Truhla s pokladem, žáby, pstruh duhový, sled', šneci, krab , černá zlatá ryba
Francie, vzácné	Truhla s pokladem, žáby, sled', šneci, krab, černá zlatá ryba
Francie, žabí rybníček	Truhla s pokladem, žáby, střevle

HMYZ

MOTÝLI

Můry	Můra	
Babočky	Babočka	
Motýli – málo 1	Babočka, červený, modrý	
Motýli – málo 2	Babočka, zlatý, zelený	
Motýli – středně 1	Zlatý, červený , zelený, nachový	
Motýli – středně 1	Zlatý , modrý, stříbrný	
Motýli – hodně 1	Červený, modrý, zelený, nachový , stříbrný, zebra	
Motýli – hodně 2	Zlatý, červený, nachový, stříbrný , zebra, drak	
Motýli – impozantní	Můra , babočka, zlatý, červený, modrý, zelený, nachový, stříbrný, zebra, drak	
Motýli – stříbrný	Stříbrný	
Motýli – zebra	Zebra	
Motýli – drak	Drak	
The Sims 3 Cestovní horečka	(Čína) – bambusový	Bambus
	(Čína) – šipkový	Šipkový, zelený
	(Čína) – mix	Šipkový, bambusový
	(Egypt) – kryptová můra	Krypta, můra
	(Egypt) – kleopatra	Kleopatra, babočka
	(Egypt) – mix	Krypta, kleopatra, můra, babočka
	(Francie) – ostruhák	Ostruhák, zlatý
	(Francie) – zářivý	Ostruhák , zářivý

BROUCI

Šváby	Šváb	
Berušky	Beruška	
Japonští	Japonští	
Vodní	Vodní	
Světlušky	Světlý	
Roháč	Roháč	
Rohatý	Japonský, rohatý	
Tečovaný	Beruška, tečkovaná	
Trilobit	Vodní , trilobit	
Duhový	Světlý , duhový	
Všichni	Beruška, šváb , japonský, vodní, světlý, roháč, rohatý, tečkovaný, trilobit, duhový	
The Sims 3 Cestovní horečka	(Egypt) – skarab	Skarab, beruška
	(Čína) – zákeřnice	Zákeřnice, voda
	(Francie) – tesařík	Tesařík , světlý

SKÁLY, DRAHOKAMY A KOVY

KOV

Železo	Železo, stříbro, zlato	
Stříbro	Železo, stříbro , zlato	
Zlato	Železo, stříbro, zlato	
Železo-stříbro-zlato	Železo, stříbro, zlato	
Palladium	Železo, stříbro, zlato, palladium	
Plutonium	Stříbro, zlato, palladium, plutonium	
The Sims 3 Cestovní horečka	(Egypt) – měď	Stříbro, zlato, měď , mummitomium
	(Egypt) – mummitomium	Železo, měď, mummitomium
	(Egypt) – mix málo	Železo, stříbro, zlato, měď , mummitomium
	(Egypt) – mix hodně	Zlato , palladium, měď, mummitomium
	(Čína) – platina	Měď, stříbro, platina
	(Čína) – rtuť	Stříbro, plutonium, rtuť
	(Čína) – mix málo	Měď , stříbro , zlato , palladium, rtuť , platina
	(Čína) – mix hodně	Zlato, plutonium, rtuť , platina
	(Francie) – titan	Titan
	(Francie) – iridium	Iridium
	(Francie) – mix málo	Stříbro, zlato, titan , iridium
	(Francie) – mix hodně	Zlato, Palladium, titan, iridium
	Kompendium	Kompendium
	Supernovium	Supernovium

SKÁLY

Malý meteorit	Vesmírný kámen malý
Střední Meteorit	Vesmírný kámen střední
Středně malé meteority	Vesmírný kámen malý, vesmírný kámen střední
Obrovské meteority	Vesmírný kámen malý, vesmírný kámen střední, vesmírný kámen velký

DRAHOKAMY

Drahokamy akvamarín	Akvamarín	
Drahokamy málo 5x	Akvamarín, smaragd, žlutý, diamant	
Drahokamy málo 3x	Zakouřený, rubín, žlutý, tanzanit	
Drahokamy středně 1	Akvamarín, zakouřený, diamant, duhový	
Drahokamy středně 2	Smaragd, rubín, žlutý, tanzanit, duhový	
Drahokamy hodně	Žlutý, tanzanit, diamant, výstřední	
Drahokamy imponantní	Rubín, tanzanit, diamant, růžový	
The Sims 3 Cestovní horečka	(Egypt) – alabastr	Alabastr , zakouřený
	(Egypt) – tyrkys	Tyrkys , akvamarín, tanzanit
	(Egypt) – mix	Alabastr , tyrkys , křemen , akvamarín, zakouřený, duhový
	(Čína) – lazurit	Lazurit, smaragd
	(Francie) – citrín	Ametyst, citrín , žlutý, růžový
	(Francie) – opál	Ametyst , opál
	(Francie) – mix	Ametyst , citrín, opál
	křemen	Křemen , diamant, duhový
	Tiberium – málo	Křemen , tiberium, akvamarín
	Tiberium – hodně	Křemen, tiberium , tanzanit, výstřední
	Klid v duši	Klid v duši , diamant, duhový
	Geoda	Geoda , septarián
	Geoda + septarián	Geoda, septarián
Septarián	Geoda, septarián	

VÝSKYT SEMÍNEK A ROSTLIN

Obyčejné1	Obyčejné hodně, neobvyklé málo, vzácné žádné	Častá generace, průměrná kvalita
Obyčejné2	Obyčejné hodně, neobvyklé středně, vzácné žádné	Častá generace, průměrná kvalita
Obyčejné3	Obyčejné hodně, neobvyklé málo, vzácné málo	Středně častá generace, dobrá kvalita
Obyčejné4	Obyčejné hodně, neobvyklé málo, vzácné málo	Méně častá generace, skvělá kvalita
Neobvyklé1	Obyčejné středně, neobvyklé středně, vzácné žádné	Častá generace, průměrná kvalita
Neobvyklé2	Obyčejné málo, neobvyklé hodně, vzácné žádné	Středně častá generace, dobrá kvalita
Neobvyklé3	Obyčejné žádné, neobvyklé hodně, vzácné málo	Méně častá generace, skvělá kvalita
Vzácné1	Obyčejné málo, neobvyklé středně, vzácné středně	Středně častá generace, dobrá kvalita
Vzácné2	Obyčejné žádné, neobvyklé středně, vzácné středně	Středně častá generace, dobrá kvalita
Vzácné3	Obyčejné málo, neobvyklé málo, vzácné hodně	Méně častá generace, skvělá kvalita
Zvláštní1	Obyčejné málo, neobvyklé málo, vzácné málo, zvláštní málo	Středně častá generace, dobrá kvalita
Zvláštní2	Obyčejné žádné, neobvyklé málo, vzácné málo, zvláštní středně	Středně častá generace, dobrá kvalita
Zvláštní3	Obyčejné žádné, neobvyklé žádné, vzácné málo, zvláštní středně	Méně častá generace, skvělá kvalita

Čína 1	Obyčejné málo, neobvyklé hodně, vzácné střední	Častá generace, dobrá kvalita
Čína 2	Obyčejné žádné, neobvyklé středně, vzácné středně, zvláštní málo	Častá generace, skvělá kvalita
Egypt 1	Obyčejné málo, neobvyklé hodně, vzácné středně	Častá generace, dobrá kvalita
Egypt 2	Obyčejné žádné, neobvyklé středně, vzácné středně, zvláštní málo	Častá generace, skvělá kvalita
Francie 1	Obyčejné hodně, neobvyklé málo	Častá generace, dobrá kvalita
Francie 2	Obyčejné středně, neobvyklé středně	Častá generace, dobrá kvalita
Francie 3	Obyčejné středně, neobvyklé středně, zvláštní málo	Častá generace, skvělá kvalita
Francie 4	Obyčejné málo, neobvyklé středně, vzácné málo, zvláštní málo	Častá generace, skvělá kvalita

VÝSKYT ROSTLIN

Rajče	Obyčejné	
Jabloň	Obyčejné	
Vinná réva	Obyčejné	
Salát	Obyčejné	
Cibule	Neobvyklé	
Brambory	Neobvyklé	
Meloun	Neobvyklé	
Limetka	Neobvyklé	
Sladká paprika	Vzácné	
Česnek	Vzácné	
Křoví Mrtvá květina	Zvláštní	
Penězovník	Zvláštní	
Rostlina života	Zvláštní	
Ohnivá rostlina	Zvláštní	
The Sims 3 Cestovní horečka	Vinná réva Cherimola	Obyčejné
	Vinná réva Renoit	Obyčejné
	Vinná réva Avornalio	Neobvyklé
	Vinná réva Meloire	Neobvyklé
	Vinná réva Gralladina	Vzácné
	Vinná réva Cranerlet	Vzácné
	Granátovník	Neobvyklé
	Švestka	Neobvyklé
	Pomelo	Vzácné
	Třešeň	Vzácné

DOPORUČENÉ OBJEKTY PODLE TYPU POZEMKU

OBYTNÉ POZEMKY

Typ pozemku	Popis	Objekty doporučené pro optimální funkčnost	Doporučené objekty
Obytný nedefinovaný	Normální obytný pozemek	Postel, lednice, sporák, pult, stůl, židle, záchod, sprcha nebo vana, umyvadlo, detektor kouře, světla, tapeta, podlahy, střecha	Zrcadlo, knihovna, šatník, objekty pro zábavu (televize, kytara, počítač apod.)
The Sims 3 Cestovní horečka	Pouze pro obyvatele města	Obytné pozemky, kde mohou žít pouze obyvatelé města	
	Obytný pozemek, který může vlastnit hráč	Obytný pozemek v prázdninové oblasti, který si může koupit váš Simík	

POZEMKY KOMUNITNÍ/MÍSTA DĚJŮ

Typ pozemku	Popis	Objekty doporučené pro optimální funkčnost	Doporučené objekty
Umělecká galerie	Místo, kde si můžete prohlížet umění	Malby a sochy	Není
Hřbitov	Domov pro náhrobní kameny a urny zemřelých Simíků	Mauzoleum (umožňuje Simíkům nechat se zaměstnat na poloviční úvazek jako pohřební specialista), urna	Není

Místo na rybaření	Místo na rybaření	Voda	Piknikové stoly, venkovní gril
Pláž	Zde se koná soutěž ve vaření	Plážový objekt (plážový slunečník)	Venkovní gril
Knihovna	Místo na čtení knih	Polička na knihy	Počítač
Tělocvična	Místo na cvičení	Sportovní objekty (posilovací stroje)	Přehrávač, televize, plavecký bazén
Bazén	Místo, kde mohou Simíci plavat	Bazén	Není
Malý park	Zde se konají závody ve vaření a šachové turnaje Malý park přitahuje méně Simíků než velký park.	Lavička, piknikový stolec	Venkovní gril, houpačky, šachovnice
Velký park	Zde se konají závody ve vaření a šachové turnaje Velký park přitahuje více Simíků než malý park		
Různé – návštěvníci	Tento komunitní pozemek není definovaný. Simíci používají jakékoli objekty, které sem umístíte.	Žádný	Není
Různé – žádní návštěvníci	Tento komunitní pozemek je zde z okrasných důvodů – Simíci sem nechodí	Žádný	Není

SKRYTÉ TYPY POZEMKŮ ZÁKLADNÍ HRY

Když vstoupíte do Úpravy města ve hře nebo do Úpravy ve hře, můžete měnit typ pozemku (obytný nebo komerční) a podtyp pozemku (tělocvična, hřbitov apod.) Pozemky níže nejsou přístupné, když měníte podtyp pozemku, můžete je pouze vidět v *The Sims™ 3 Nástroji Tvoření světa – Beta-verzi*.

Denní lázně	Tato oblast je pro Denní lázně. Simíci budou moci pracovat na poloviční úvazek jako specialisté denních lázní nebo recepční.	Denní lázně	Není
Restaurace	Tato oblast by měla obsahovat bistro, které umožní Simíkovi, aby se přidal ke kulinářské kariéře	Veřejné místo Bistro	Není
Malý obchod	Toto je obecná oblast pro jakékoli veřejné místo	Jakékoli veřejné místo	Není
Velký obchod	Tato oblast se používá, když chcete umístit více veřejných míst na jeden pozemek.	Více veřejných míst	Není
Nemocnice	Tato oblast je pro nemocnici a umožňuje Simíkům připojit se k lékařské kariéře	Nemocnice	Není
Divadlo	Tato oblast by měla obsahovat divadlo Simíci se budou moci vydat na dráhu hudebníka	Divadlo	Není
Stadion	Tento komunitní pozemek je určen pro stadion. To umožní Simíkům vydat se na kariéru sportovce a pořádat koncerty a sportovní utkání.	Stadion	Není
Radnice	Tento komunitní pozemek je pro radnici. To umožňuje Simíkům vydat se na dráhu politika. Simíci zde také budou protestovat	Radnice	Není

POZEMKY ROZŠÍŘENÍ *THE SIMS 3 CESTOVNÍ HOREČKA*

Tyto pozemky jsou k dispozici jen tehdy, máte-li nainstalované rozšíření *The Sims 3 Cestovní horečka*.

Trh	Zde mohou Simíci nakupovat položky specifické pro danou oblast. Velký trh přitahuje více Simíků než malý trh	Jakákoli pokladna	Není
Malý trh	Zde mohou Simíci nakupovat položky specifické pro danou oblast. Velký trh přitahuje více Simíků než malý trh	Jakákoli pokladna	Není
Dojo	Zde mohou Simíci cvičit bojová umění	Cvičný panák nebo přerážecí desek	Posilovací stroje
Výrobní nektaru	Zde si mohou Simíci koupit nektar	Pokladna pro výrobu nektaru	Stroj na výrobu nektaru
Čínská zahrada	Pozemek, který vaši Simíci mohou navštívit a dělat mírumilovné věci.	Meditativní položky (učencovy skály, dalekohledy, knihovny)	Přerážecí desek
Základní tábor	Domácí pozemek, který používá Simík, když je v prázdninové oblasti.	Stany, věci na vaření, koupelny, seznam prací	Postele, objekty pro zábavu
Paměť hodná hrobka	Tento název by měl být použit pro hrobku (není to veřejné místo nebo místo děje), u které chcete, aby k ní měli hráči ve vašem světě snadný přístup. Bude mít značku na mapě v režimu Pohled mapy ve hře.	Objekty do hrobky	Není
Skrytá hrobka	Tento název by měl být použit pro hrobku (není to veřejné místo nebo místo děje), u které chcete, aby zůstala skrytá ostatním hráčům, a ti ji museli hledat. Nebude mít značku na mapě v režimu Pohled mapy ve hře.	Objekty do hrobky (Naleznete v Nákupu vyladění)	Není

VYŽADUJE PŘIJETÍ PODMÍNEK LICENČNÍ SMLOUVY S KONCOVÝM UŽIVATELEM, PŘIPOJENÍ K INTERNETU, ÚČET EA, REGISTRACI HRY ZA POUŽITÍ SÉRIOVÉHO KÓDU, JENŽ BYL DODÁN SPOLU S POČÍTAČOVOU HROU *THE SIMS 3*, DÁLE HRU *THE SIMS 3* A NEJNOVĚJŠÍ OPRAVNÉ AKTUALIZACE. REGISTRACE JE OMEZENA JEDNÍM SÉRIOVÝM KÓDEM NA JEDEN ÚČET EA A JE NEPŘENOSNÁ. SMLUVNÍ PODMÍNKY EA ONLINE NALEZNETE NA STRÁNKÁCH www.ea.com. ZAREGISTROVAT SI ÚČET EA MOHOU POUZE HRÁČI STARŠÍ 13 LET. SPOLEČNOST EA MŮŽE POSKYTOVAT URČITÝ DODATEČNÝ OBSAH A/NEBO AKTUALIZACE ZDARMA, BUDOU-LI TAKOVÉ K DISPOZICI.

SPOLEČNOST EA MŮŽE UKONČIT POSKYTOVÁNÍ ONLINE SLUŽEB PO 30 DNECH OD PŘEDCHOZÍHO OZNÁMENÍ NA STRÁNKÁCH www.ea.com.

©2009 Electronic Arts Inc. EA, logo EA, The Sims a logo *The Sims 3* jsou ochranné známky či registrované ochranné známky společnosti Electronic Arts Inc. platné v USA a/nebo dalších zemích. Všechna práva vyhrazena. RenderWare je ochranná známka či registrovaná ochranná známka společnosti Criterion Software Ltd. Části tohoto softwaru ©1998–2009 Criterion Software Ltd. a její poskytovatelé licencí. Veškeré další ochranné známky jsou majetkem příslušných vlastníků

Používá Granny Animation. ©1999–2009 od společnosti RAD Game Tools, Inc.

