



CREA TU MUNDO

LICENCIA DE USUARIO FINAL DE MATERIALES Y UTILIDADES DE EA

Electronic Arts Inc. y sus subsidiarias, afiliados y licenciarios (colectivamente, "EA") le conceden una licencia intransferible y no exclusiva para descargar o instalar y utilizar una copia de los materiales ("Materiales") o del programa de utilidades ("Utilidades") ("Materiales y Utilidades" en su conjunto) exclusivamente para su utilización personal y no comercial junto con los productos de EA, de acuerdo con las siguientes condiciones.

EA posee cualquier derecho, propiedad y competencia en cuanto a estos Materiales y Utilidades. No se permite modificar ningún logotipo ni ninguna marca comercial de EA, ni modificar ni eliminar ningún aviso de propiedad intelectual o de marca comercial que se incluyan en estos Materiales y Utilidades ni en los productos de EA. Su derecho a utilizar estos Materiales y Utilidades se limita a la citada concesión de la licencia, y no se le permite de ningún modo copiar, exhibir, distribuir, representar, publicar, modificar, realizar obras derivadas ni reutilizar ninguno de estos Materiales y Utilidades. Sin limitarse a lo expuesto anteriormente, no podrá modificar, emplear ingeniería inversa, desembalar, licenciar, transferir, distribuir, realizar obras derivadas o vender las utilidades ni utilizar estos Materiales y Utilidades con otros fines lucrativos. Sin limitarse a lo expuesto a continuación, no podrá utilizar estos Materiales y Utilidades para promocionar producto o negocio alguno ni en ningún sitio Web que fomente o funcione con un emulador de servidor.

Se le permite incluir materiales creados a partir de estos Materiales y Utilidades en su sitio Web personal y no comercial para el uso y disfrute no lucrativo de la comunidad de aficionados a los productos de EA, siempre que al incluirlos se publique también en su sitio Web el siguiente aviso acerca de los sitios Web de origen de dichos materiales: "Este sitio Web no ha sido aprobado por Electronic Arts o sus licenciarios ni está vinculado a ellos. Las marcas comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios. Los derechos de autor del contenido del juego y los materiales pertenecen a Electronic Arts Inc. y a sus licenciarios. Todos los derechos reservados." No se dará a entender que su sitio Web, ni ningún otro contenido de su sitio Web, ha sido aprobado o respaldado por Electronic Arts, EA o sus licenciarios ni está vinculado a ellos.

ESTOS MATERIALES Y UTILIDADES SE LE PROPORCIONAN "TAL CUAL", SIN GARANTÍAS DE NINGUNA CLASE, EXPRESAS O IMPLÍCITAS. EA RENUNCIA EXPRESAMENTE A CUALQUIER GARANTÍA DE IDONEIDAD PARA UN DETERMINADO FIN, COMERCIALIZACIÓN Y NO CONTRAVENCIÓN.

CUALQUIER UTILIZACIÓN QUE HAGA DE ESTOS MATERIALES Y UTILIDADES ES RESPONSABILIDAD ABSOLUTA SUYA. EA NO GARANTIZA QUE ESTOS MATERIALES Y UTILIDADES NO CAUSEN DAÑO ALGUNO EN SU SISTEMA INFORMÁTICO, SU RED, SUS PROGRAMAS U OTRAS TECNOLOGÍAS.

EA NO PRESTARÁ SERVICIO TÉCNICO PARA ESTOS MATERIALES Y UTILIDADES. NO LLAME NI ENVÍE CORREOS ELECTRÓNICOS AL SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE DE EA EN RELACIÓN CON ESTOS MATERIALES Y UTILIDADES, PUESTO QUE EN EA NO PODREMOS DAR RESPUESTA A ESTA CLASE DE PREGUNTAS.

EN NINGÚN CASO EA SERÁ RESPONSABLE DE NINGÚN DAÑO DIRECTO, RESULTANTE, INCIDENTAL, ESPECIAL, PUNITIVO O DE CUALQUIER OTRA CLASE QUE PUDIERA PRODUCIRSE EN RELACIÓN CON ESTA LICENCIA AUN CUANDO EA HUBIERA SIDO INFORMADA DE LA POSIBILIDAD DE PRODUCIRSE TAL DAÑO.

EA SE RESERVA EL DERECHO DE INTERRUMPIR LA DISPONIBILIDAD DE ESTOS MATERIALES Y UTILIDADES O DE MODIFICARLOS EN CUALQUIER MOMENTO SIN QUEDAR OBLIGADA ANTE NADIE.

A solicitud de EA, usted acepta defender, indemnizar y exonerar a EA de cualquier responsabilidad, reclamación y gastos, incluyendo honorarios de abogados, que pudieran originarse del incumplimiento de esta licencia por su parte o por su uso o mal uso de estos Materiales y Utilidades.

EA podrá permitir el acceso a estos Materiales y Utilidades en sus sitios Web ubicados en Estados Unidos, Canadá o la Unión Europea. Usted es el único responsable de conocer y cumplir las leyes federales, estatales o locales que sean de aplicación al uso de estos Materiales y Utilidades en su localidad. Al descargar cualquiera de estos Materiales y Utilidades, usted garantiza que no se encuentra en ningún país donde se haya impuesto un embargo de bienes por parte de Estados Unidos, Canadá ni la Unión Europea o sus países miembros, y que no exportará estos Materiales y Utilidades a persona o lugar algunos.

EA podrá rescindir o dar por concluida esta licencia en cualquier momento, sea por la razón que fuera y a su criterio exclusivo. Tras la finalización, usted deberá destruir o devolver a EA todos estos Materiales y Utilidades. Esta licencia se regula por las leyes de propiedad intelectual de Estados Unidos y de California (sin consideraciones por conflictos legales), y constituye el único acuerdo entre usted y EA en relación a estos Materiales y Utilidades.

Haga clic en “Acepto” si está de acuerdo con los términos aquí expuestos, o “No acepto” para interrumpir el proceso. Si no acepta, no podrá utilizar estos Materiales y Utilidades.

ÍNDICE

INSTALACIÓN DE LA HERRAMIENTA	1
ACCESO A LA HERRAMIENTA.....	1
ACCIONES CLAVES	2
TECLAS DE ACCESO RÁPIDO DE VENTANAS.....	2
TECLAS DE ACCESO RÁPIDO DE HERRAMIENTAS	2
BARRAS DE HERRAMIENTAS	3
¡MODELA MUNDOS A TU GUSTO!	4
CREAR MUNDOS	4
EDITAR TERRENO	5
ESCULPIR TERRENO.....	5
PINTAR TERRENO	5
RUTAS.....	7
NIVEL DEL MAR.....	9
CAMINOS Y ACERAS.....	9
SOLARES	11
AÑADIR NUEVOS SOLARES.....	11
EDITAR EN EL JUEGO	13
OBJETOS , EFECTOS Y GENERADORES	13
COLOCAR Y MANIPULAR OBJETOS.....	13
EFECTOS	15
GENERADORES	15
COMPARTIR	15
UTILIZAR TU MUNDO	15
CONSEJOS Y TRUCOS.....	16
GENERAL	16
UBICACIÓN DE SOLARES Y RUTAS	16
RENDIMIENTO	17
JUEGO Y ESTÉTICA.....	17
ASPECTOS TÉCNICOS.....	18
GLOSARIO.....	18
LISTA DE GENERADORES Y OBJETOS	20
PECES.....	20
INSECTOS	22
ROCAS, GEMAS Y METALES.....	23
INCIDENCIA DE SEMILLAS Y PLANTAS.....	24
OBJETOS RECOMENDADOS SEGÚN EL TIPO DE SOLAR	27
SOLARES RESIDENCIALES.....	27
SOLARES COMUNITARIOS/LUGARES DE REUNIÓN.....	28
TIPOS BÁSICOS DE SOLARES OCULTOS EN EL JUEGO.....	29
SOLARES DE <i>LOS SIMS 3 TROTAMUNDOS</i>	30

INSTALACIÓN DE LA HERRAMIENTA

Para instalar la beta de la herramienta *Crea tu mundo de Los Sims 3*:

1. Visita la página web de la comunidad de *Los Sims 3* en www.thesims3.com.
2. Sitúa el cursor sobre Juegos, en la parte superior de la pantalla y, en el menú emergente, elige *Crea tu mundo de Los Sims 3*. Así, el navegador te llevará a la página de la beta de la herramienta *Crea tu mundo de Los Sims 3*.
3. Haz clic en el botón DESCARGAR AHORA y sigue las instrucciones en pantalla.

NOTA: debes disponer de una copia registrada de *Los Sims 3*, *Los Sims 3 Edición Coleccionista* o *Los Sims 3 Trotamundos* para descargar la herramienta.

ACCESO A LA HERRAMIENTA

Para acceder a la herramienta:

En Windows Vista™, los juegos están ubicados en **Inicio > Juegos**, y, en versiones anteriores de Windows™, en **Inicio > Programas** (o **Todos los programas**).

ACCIONES CLAVES

TECLAS DE ACCESO RÁPIDO DE VENTANAS

GENERAL

Nuevo mundo	Ctrl-N
Abrir mundo	Ctrl-O
Guardar mundo	Ctrl-S
Deshacer/Rehacer acción	Ctrl-Z/Ctrl-Y

CONTROLES DE LA CÁMARA—RATÓN



CONTROLES DE LA CÁMARA—TECLADO

Mover adelante/atrás/a la izquierda/a la derecha	Teclas de flecha arriba/abajo/izquierda/derecha
Mover arriba/abajo	Q/F
Acercar/Alejar vista	+/- (teclado numérico) o W/S

NOTA: puedes cambiar la dirección de la cámara, si lo prefieres. En el menú Ver, selecciona AJUSTES DE CÁMARA > CONTROL DE LA CÁMARA. Puedes invertir la rotación horizontal y vertical.

TECLAS DE ACCESO RÁPIDO DE HERRAMIENTAS

GENERAL

Salir de herramienta actual	Esc
Borrar objeto seleccionado	Supr

HERRAMIENTA OBJETO

Clonar solar seleccionado	Mayús
Ajustar rotación (si el objeto está en modo de rotación)	Mayús

HERRAMIENTA EDITAR CAMINO

Activar/Desactivar selección de objeto de camino	Ctrl
Desconectar objetos conectados	Mayús

HERRAMIENTA ROTAR CAMINO

Ajustar rotación (en intervalos de 15 grados)	Mayús
---	-------

HERRAMIENTA MOVER SOLAR

Ajustar rotación **Mayús**

HERRAMIENTA PINTAR TERRENO

Modo de navegación **Alt**

Pintar solo en líneas rectas **Mayús**

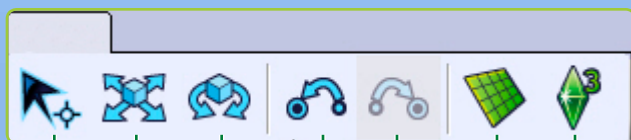
NOTA: el modo de navegación es una buena opción para no pintar ni esculpir accidentalmente mientras navegas por el panel de representación.

HERRAMIENTAS PINCEL DE TERRENO

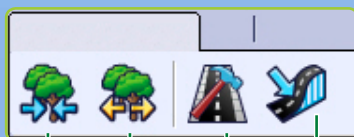
Modo de navegación **Alt**

Aumentar/Disminuir tamaño del pincel **Ctrl-Re Pág/Ctrl-Av Pág**

BARRAS DE HERRAMIENTAS



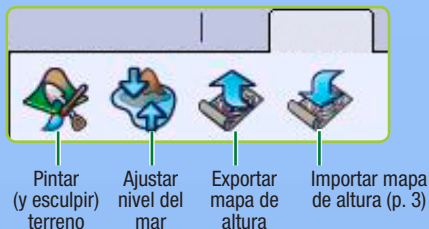
Seleccionar Mover Rotar objeto del mundo Deshacer Rehacer Ajustar a modo cuadrícula Editar en el juego (p. 12)



Agrupar árboles Desagrupar árboles Herramientas Colocar y Editar caminos (p. 8) Herramienta Inclinación del camino



Añadir un solar Clonar Alisar Corregir



¡MODELA MUNDOS A TU GUSTO!

¡Si ya te sentías un semidiós jugando a *Los Sims 3*, espera a probar esta herramienta! *La beta de Crea tu mundo de Los Sims 3* es una potente herramienta que te permitirá crear y personalizar tus propias poblaciones. Es la misma herramienta (con ciertas modificaciones) que nuestro equipo de creación del mundo del juego emplea para crear los pueblos del juego básico y las expansiones.

Las ventanas de *la beta de Crea tu mundo de Los Sims 3* son modulares, así que puedes personalizar el aspecto de la herramienta mientras la usas. Sin embargo, todo vuelve a su posición predeterminada al reiniciarla.

¡Además, esta herramienta es expandible! Conseguirás más elementos para trabajar con cada expansión que publiquemos, siempre que la adquieras y la instales.

CREAR MUNDOS

Para crear un mundo:

4. En el menú Archivo, selecciona NUEVO MUNDO. A continuación, se mostrarán las opciones de este menú.
5. Haz clic en el botón Examinar para elegir un archivo de imagen del terreno.
 - ◆ El archivo de imagen del terreno es un mapa de altura que determina la forma y el tamaño básicos del terreno.
6. Después, escoge entre clima desértico o exuberante para determinar las pinturas de terreno predeterminadas disponibles en tu mundo, y ajusta la altura máxima del mapa. Cada archivo del directorio de [mapas de altura](#) tiene un número en su nombre. Ajusta la altura máxima según este valor. Haz clic en Aceptar.

CONSEJO AVANZADO: puedes importar y exportar diferentes mapas de altura para crear y editar terrenos con programas externos como Adobe Photoshop, World Machine, etc. Los archivos de mapa de altura deben ser imágenes .png de 16 bits en escala de grises y ajustarse a uno de los siguientes tamaños: 256x256, 512x512, 1024x1024 y 2048x2048.

EDITAR TERRENO

¿Quieres añadir montañas, valles, hierba o asfalto? Con las herramientas de terreno, podrás dar forma y color a tu mundo.



ESCULPIR TERRENO

Crea montañas, talla valles, cincela acantilados... ¡y mucho más!

Para esculpir terreno:

1. Haz clic en la pestaña TERRENO y, a continuación, elige la opción Herramientas Editar terreno.
2. En el lado derecho de la pantalla, haz clic en la opción ESCULPIR.
3. Elige un tipo de pincel que vaya bien para la forma que quieras hacer.
4. También tendrás que ajustar los parámetros del pincel a tu gusto.
5. Sitúa el cursor en el punto que quieras esculpir, haz clic y mantén pulsado el botón del ratón mientras mueves el pincel sobre el terreno.

PARÁMETROS DEL PINCEL DE ESCULPIR

Tamaño	Determina el tamaño de la zona afectada por tu acción.
Fuerza	Ajusta la intensidad con la que tu acción afectará a la zona. Cuanta más fuerza configures, más magnificarás la acción.
Reducción	Cuanto mayor sea este valor, más se reducirá el efecto o la acción cerca de los bordes del pincel.

MOSTRAR TERRENO NO TRANSITABLE

Esta opción te muestra las zonas escarpadas de terreno que deberías marcar con la pintura "Sims sin posibilidad de ruta" (consulta *Rutas* en la p. 6). Ten en cuenta que, aunque te indiquen que es recomendable pintar el agua como zona no transitable, no es algo necesario.



PINTAR TERRENO

¡Añade tierra, arena, losas, hierba, cemento y muchas más cosas! Puedes añadir hasta un máximo de ocho pinturas de terreno distintas por tramo (sección) de mundo para que el juego funcione rápido y sin problemas.

Para ver las secciones del mundo, selecciona Ver > Mostrar bordes del tramo. Puedes determinar cuántos tramos visualizas con gran nivel de detalles en Ver > Ajustes de cámara y modificando el valor de la opción Distancia de transición del nivel de detalle.

Para pintar tu terreno:

1. La sección de pinturas de la herramienta Editar terreno contiene varias opciones predeterminadas según el tipo de terreno que elijas al iniciar el mundo. Si quieres añadir otra pintura, haz clic en AÑADIR para abrir una ventana emergente. Escoge una textura concreta del terreno haciendo clic en el botón Examinar y seleccionando la que quieras (arena, tierra, cemento, etc.).

2. A continuación, establece el tipo de terreno en el menú desplegable. Este ajuste determina qué tipo de efectos de sonido se reproducirán cuando los Sims pasen por el terreno seleccionado.

CONSEJO AVANZADO: ¡puedes crear tus propias pinturas de terreno! Solo tienes que crear un archivo .tga o .dds cuyo tamaño de imagen sea potencia de dos, con una talla máxima de 1024 x 1024 píxeles y una resolución de 72 píxeles por pulgada. ¡Mucho ojo con repetir nombre en varias texturas! La beta de la herramienta *Crea tu mundo de Los Sims 3* solo reconocerá una de ellas.

Para pintar terrenos, además de cambiar el tamaño y la reducción de tu pincel, puedes ajustar los siguientes valores:

Autopintar

Selecciona pinturas de terreno para pintar automáticamente varias alturas. Esta función usa el color básico (la capa de terreno predeterminada) y el siguiente (capa de terreno predeterminada 2) para pintar el terreno automáticamente según la altura. Las zonas de más altura se pintan con la textura de terreno predeterminada 2.

Modo de capa individual

Pinta de acuerdo a la jerarquía de pinturas de tu ventana. Las pinturas que figuran más abajo en la lista se añaden sobre las que están más arriba. En este modo, también puedes ajustar el nivel de color. Si el valor establecido es 0, estarás borrando el color seleccionado. En 255, empleas el color con su máxima potencia. Si configuras cualquier valor entre 0 y 255, se obtendrá la pintura del terreno mezclando la pintura que haya debajo y la seleccionada. Puedes conseguir diferentes resultados en función de la pintura de terreno del canal alfa.

Visualizar capa

Muestra la capa de pintura de terreno seleccionada en el panel de representación, pero no el color en sí. Si marcas este recuadro, podrás borrar la pintura del terreno de la capa actual usando el pincel de terreno. La capa de terreno predeterminada siempre aparece sobre todo el mapa.

Forma

Elige si prefieres un pincel circular o cuadrado.

Opacidad

Cuanto más alto sea este valor, menos podrás ver a través de la pintura.

Opacidad de la ruta

Muestra u oculta las zonas por las que los Sims y la cámara no pueden pasar.

La flecha que ves bajo Parámetros del pincel sirve para guardar la configuración del pincel en la ventana de arriba, Pinceles, que permite almacenar unos cuantos para usarlos más adelante.

CONSEJO AVANZADO: si, más adelante, decides que no te gusta cómo ha quedado alguna de las pinturas del terreno, puedes seleccionar un nuevo archivo que sustituya al actual, lo que modificará todas las apariciones de la antigua textura en tu mundo. También puedes hacer clic derecho en la ventana Capas de pintura de terreno y seleccionar BORRAR. Todas las apariciones de esa pintura quedarán eliminadas de tu mundo.

CONSEJO AVANZADO: puedes importar y exportar capas de pintura de terreno. Es una técnica útil para pintar una imagen en escala de grises en un programa de ilustración de gráficos y, a continuación, importarla de nuevo a tu mundo. **Para importar/exportar una capa de pintura de terreno**, haz clic derecho en la ventana Capas de pintura de terreno y selecciona IMPORTAR o EXPORTAR. **Para visualizar cómo quedará la exportación de una capa concreta**, marca el recuadro Visualizar capa.

RUTAS

Esta función permite limitar adónde pueden ir los Sims (andando, corriendo, etc.) y qué zonas puede recorrer la cámara. Funciona como las herramientas Pintar terreno.

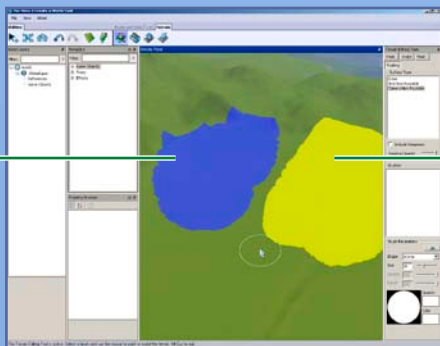
SIMS

Puedes determinar adónde pueden ir y no ir dentro de tu mundo. A lo mejor prefieres que los Sims no se aventuren a lugares de los que no sepan salir (como zonas de abundante vegetación), o zonas por las que sería raro que estuviesen (como colinas o montañas escarpadas).

CÁMARA

Puede que prefieras mantener la cámara al margen de ciertas zonas para que no se muestren (como el borde de tu mundo). Intenta no crear lugares en los que la cámara pueda atascarse durante el juego.

La zona azul es donde los Sims no pueden ir.



La zona amarilla indica el área a la que la cámara no puede acceder.

Esta pantalla muestra una limitación correcta del acceso de la cámara.



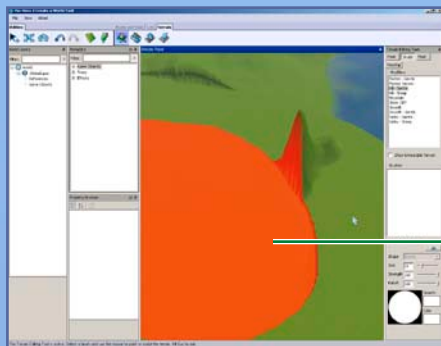
Esta pantalla es un ejemplo de uso incorrecto de la pintura de limitación de acceso.

NOTA: no puedes establecer rutas dentro de los solares.

◆ Modifica el tamaño y la forma del pincel de rutas para los Sims y la cámara.

MÁSCARAS

Añade máscaras a tu mundo para evitar pintar y esculpir en las zonas con máscaras. Funciona como la herramienta Pintar terreno; simplemente, pinta la zona a la que quieras añadir la máscara.

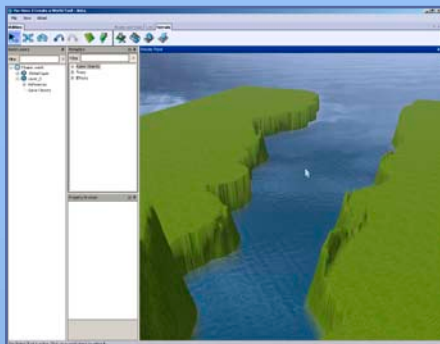


La zona que se muestra en rojo está enmascarada y no se puede modificar.

NIVEL DEL MAR

¿El mar cubre demasiado espacio de tu mundo, o, por el contrario, tu mundo es demasiado árido? Esta herramienta te permite determinar el nivel del mar.

Para ajustar el nivel del mar, haz clic en el botón NIVEL DEL MAR y, a continuación, haz clic en el punto del mapa que quieras establecer como límite del mar. Las zonas que estén por debajo de ese nivel quedarán sumergidas.



CAMINOS Y ACERAS

Los caminos y las aceras conectan tu mundo y a los Sims que lo habitan. Sin caminos, tus Sims no pueden usar coches, bicicletas ni motos. Puedes crear caminos y aceras con la forma e inclinación que elijas.

Para añadir un camino o acera:

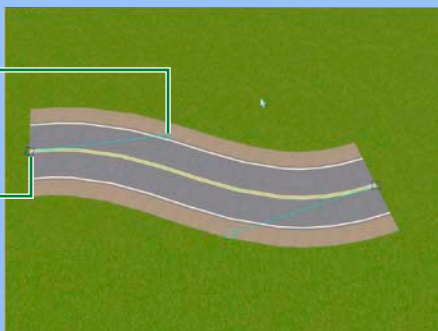
1. Haz clic en CAMINOS y se abrirá en tu mapa la ventana Herramienta Camino.
2. Haz clic en COLOCAR CAMINO (o COLOCAR ACERA), posiciona tu ratón y haz clic donde quieras empezar a trazarlo. Esto te ancla al punto de inicio.
3. Arrastra el ratón hasta el siguiente punto del camino y haz clic. Después, puedes volver a extenderlo desde ese punto. Cuantas más extensiones hagas, más fácil será manipularlo.

CONSEJO AVANZADO: si mantienes pulsado el botón del ratón mientras alargas el camino, puedes modificar su curvatura sobre la marcha. Suelta el botón del ratón para crear un punto de anclaje, alarga el camino hasta el siguiente punto y haz clic para fijarlo.

Para trasladar un camino (o acera), haz clic en la herramienta Mover objeto del mundo y, a continuación, haz clic en el recuadro azul oscuro o arrástralo para reposicionar y alargar el camino. También puedes hacer clic en los recuadros azul claro y arrastrarlos para modificar la curva del camino.

Haz clic en el recuadro azul claro y mantén pulsado el botón del ratón para cambiar la curvatura.

Haz clic en el recuadro azul oscuro y mantén pulsado el botón del ratón para extender el camino.



Para añadir una intersección:

1. Haz clic en CAMINOS y se abrirá en tu mapa la ventana Herramienta Camino.
2. Haz clic en COLOCAR INTERSECCIÓN DE CAMINO (o en COLOCAR INTERSECCIÓN DE ACERA).
3. Usa la herramienta Mover objeto del mundo para posicionar la intersección junto al final del camino (o acera) que quieras conectar. Sabrás que queda conectado cuando se ajuste en su sitio. Al colocar una intersección, aparece automáticamente un cruce.

NOTA: solo puedes conectar caminos con otros caminos o intersecciones de caminos y, en cuanto a las aceras sencillas, solo puedes conectarlas con otras iguales o intersecciones de acera. No puedes conectar un camino a una acera sencilla o una intersección de acera.

NOTE: deberías ir colocando intersecciones según creas caminos. No puedes añadir una intersección en mitad de un camino existente. La forma más fácil de hacerlo es dejar un hueco en el punto del camino en el que quieras poner una intersección, terminar de colocar el camino y, por último, volver y colocar intersecciones en los huecos. También puedes borrar un tramo del camino, colocar una intersección en el punto vacío y reconectar los caminos.

NOTA: mucho cuidado, porque si dejas sin conectar algún camino, los Sims saldrán de su vehículo, caminarán al siguiente camino y luego volverán a su vehículo.

INCLINACIÓN DE LOS CAMINOS

Si tus caminos atraviesan zonas de campo (como montañas), igual te interesa modificar la inclinación. Puedes suavizar la pendiente, limitar la inclinación o allanar el camino. A continuación, descubrirás cómo:

Suavizar Suaviza el camino sobre terreno desigual.

Limitar inclinación del camino Limita la inclinación del camino estableciendo los grados en el recuadro del límite de inclinación.

Alisar
Barra de desplazamiento
velocidad/calidad
Aplicación

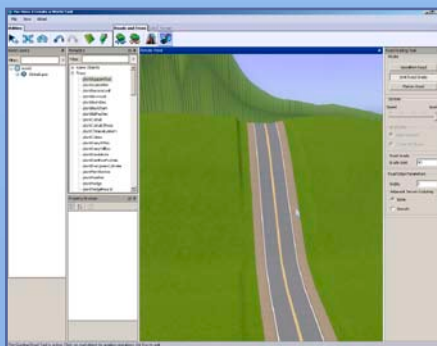
Allana el camino a la altura a la que hagas clic. Visualiza tus cambios rápidamente, pero con menos precisión, o más lentamente, pero con resultados más precisos. Haz cambios en un único tramo de camino o en todos los caminos conectados. Aplicar cambios a todos los caminos conectados suele servir para garantizar que tus caminos sean más uniformes.

Parámetros del borde del camino

Determina cómo interactúa tu camino con el terreno adyacente. La anchura establece a cuánta distancia del camino se aplican los cambios. También puedes decidir si suavizar el terreno adyacente o no.

Para aplicar esta configuración, cambia los parámetros que quieras y, a continuación, haz clic en la zona del camino que quieras modificar.

CONSEJO AVANZADO: puedes editar la textura de los caminos y las aceras para que encajen en tu mundo creando texturas en un programa externo.



SOLARES

Debes tener solares para que tu mundo sea jugable. Hay solares comerciales y residenciales.

AÑADIR NUEVOS SOLARES

Puedes crear solares de cualquier tamaño (hasta de 64x64) en cualquier lugar de tu mundo. Para construir en los solares, tendrás que usar la función Editar en el juego (consulta la p. 12).

NOTA: cuando estés colocando solares, considera la posibilidad de pasar al modo Ajustar a cuadrícula. Te ayudará a alinear los caminos y los vecindarios para que parezcan más cohesivos y planificados.

Para añadir un solar:

1. Antes de añadir solares a tu mundo, debes crear una nueva capa. Haz clic derecho en la opción MUNDO de la ventana Capas del mundo y selecciona AÑADIR CAPA.

NOTA: las capas son idóneas para organizar tu mundo. Si tienes muchos objetos en el mundo, es mucho más fácil localizarlos organizados en diferentes capas. Por ejemplo, si quieres seleccionar todos los árboles (o solares, o caminos) para borrarlos y están todos en una capa, puedes simplemente borrar esa capa. Esta técnica también facilita la agrupación de árboles. Los árboles se agrupan por tipo y por capa. Si tienes dos árboles del mismo tipo en dos capas diferentes, se agruparán en dos núcleos distintos, lo cual no favorece el rendimiento como tenerlos ambos en una sola capa, agrupados juntos.

2. Haz clic en el botón Añadir un solar.
 3. Haz clic en un punto del mundo para empezar a dibujar el primer lado de tu solar y, después, vuelve a hacer clic cuando el lado alcance la longitud que quieras darle.
 4. Arrastra el ratón para establecer el tamaño total del solar y vuelve a hacer clic. Puedes ver el tamaño del solar según lo dibujas en la parte inferior derecha de la pantalla. Verás aparecer el panel Información del solar.
- ◆ Si las líneas se vuelven rojas, no puedes trazar el solar en ese lugar. Prueba a hacerlo más pequeño o a empezar en otro sitio. Pulsa **Esc** y haz clic en el botón Añadir un solar para empezar de nuevo a dibujar el solar.
5. En el panel emergente, establece el tipo y el subtipo de solar; por ejemplo, un lugar de pesca, una playa o un cementerio. Más adelante, podrás poner ciertos objetos cuando edites el solar en el juego (consulta la p. 12) para que los Sims puedan realizar las actividades pertinentes.

NOTA: para obtener más información sobre qué objetos requiere cada tipo de solar, consulta la p. 12.

6. Ajusta el valor de la propiedad adicional (que se añade al coste del solar, por lo que podrá aumentar de valor si está en un buen sitio, o, en caso contrario, disminuir) y el estado de humor “Vista bonita” (que incrementa la posibilidad de que los Sims disfruten de “Vista bonita” en el solar).
7. Ponle nombre a tu solar. Todos los solares deben tener nombre para guardar tu mundo.

NOTA: puedes modificar la mayor parte de la información que introduzcas para los solares en la ventana Buscador de propiedades.

Las siguientes herramientas resultan útiles para hacer ajustes a un solar.

- Clonar** Haz una copia del solar seleccionado. Solo puedes clonar solares vacíos y sin modificar.
- Alisar** Nivelas un solar inclinado, escarpado o montañoso a la elevación que determines con un clic.
- Corregir bordes** Permite asegurar que los bordes sean compatibles con las elevaciones de alrededor. Esta función arregla “agujeros” del terreno que se hayan creado al trasladar solares.

NOTA: si modificas el terreno bajo un solar vacío, selecciona la herramienta Mover y mantén pulsada la tecla **Alt** mientras desplazas el solar ligeramente. Así ajustarás el terreno del solar al del mundo.

NOTA: para encontrar en el panel de capas un solar o un objeto que hayas colocado en el terreno del mundo, selecciónalo y pulsa la barra espaciadora. De este modo, irás al nombre del objeto en la ventana Capas. Otra posibilidad es hacer clic derecho en un nombre de objeto en la ventana Capas y seleccionar LOCALIZAR EN PANEL DE REPRESENTACIÓN. Así, el nombre del objeto quedará seleccionado y la cámara se desplazará allí.

EDITAR EN EL JUEGO

Los modos Construir y Comprar son casi idénticos a los de *Los Sims 3*, con un par de salvedades. Los controles de la cámara son controles de la beta de *Crea tu mundo de Los Sims*; no permiten acceder al modo Vivir, pero sí ir de un solar a otro. **Debes guardar tu partida** antes de salir de la función Editar en el juego para que los cambios se muestren en la beta de *Crea tu mundo de Los Sims 3*.

Para editar un solar en el juego:

1. Una vez creado un solar, haz clic en Editar en el juego.
2. Cuando se abra la pantalla de la partida, haz clic en el icono Opciones y elige EDITAR CIUDAD. La pantalla se actualizará. Escoge uno de los iconos de solares para editar el solar asociado.

OBJETOS, EFECTOS Y GENERADORES

Cuando tengas tu mundo esculpido y pintado, puedes empezar a añadir árboles y demás vegetación, y efectos especiales.

COLOCAR Y MANIPULAR OBJETOS

Para colocar un objeto:

1. En la ventana Metadatos, haz clic en la opción del menú que quieras (Generadores, Entorno, Árboles o Efectos).
2. De la lista mostrada, haz **doble clic** en el objeto que quieras usar.

3. Desplaza el cursor al lugar en el que quieras poner tu objeto y haz clic. Haz clic y mantén pulsado el botón del ratón para rotar el objeto antes de que se quede fijado. Puedes seguir haciendo clic y colocando todos los objetos que quieras.
4. Cuando hayas acabado de poner ese tipo de objeto, pulsa **Esc** para volver al cursor normal.

Para mover un objeto ya colocado:

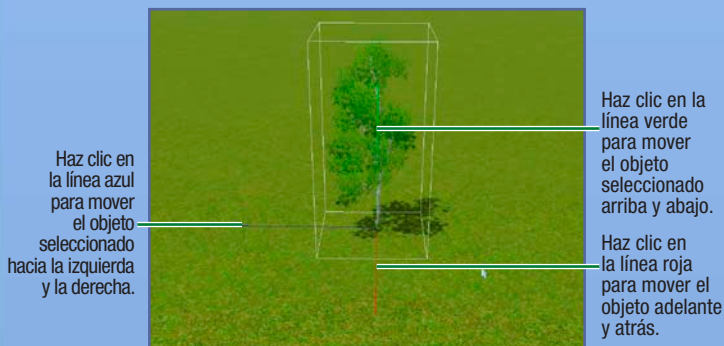
1. Haz clic en el icono Mover objeto del mundo y, a continuación, elige el objeto que quieras ajustar. Una vez seleccionado, acuérdate de soltar el botón del ratón.
2. Haz clic en el propio objeto para moverlo libremente por el suelo. Haz clic en la línea roja, azul o verde para moverlo sólo a lo largo de ese eje. Cuando seleccionas un eje específico, éste se vuelve amarillo.

CONSEJO AVANZADO: para ajustar un objeto a la superficie, mantén pulsada la tecla **Ctrl** y haz clic en la línea verde (el asa de manipulación) mientras usas la herramienta Mover.

NOTA: también puedes mover un objeto verticalmente, lo que te permite hundirlo en el suelo o que flote en el aire.

NOTA: para cambiar la ubicación de un objeto, modifica su número en la ventana Buscador de propiedades.

NOTA: también puedes mover un objeto haciendo clic en un punto central del mismo y manteniendo pulsado el botón del ratón mientras lo desplazas.



Para rotar un objeto que ya has colocado:

1. Haz clic en el icono Rotar objeto del mundo y, a continuación, elige el objeto que quieras ajustar. Una vez seleccionado, acuérdate de soltar el botón del ratón.
2. Haz clic en el propio objeto o en el asa de manipulación verde de alrededor para girarlo.

Para borrar un objeto ya colocado, haz clic en el icono Seleccionar objeto del mundo, escoge el objeto y pulsa **Supr**.

EFECTOS

Nubes, pájaros, insectos... ¡Usa los numerosos efectos para dar vida a tu mundo! Colócalos del mismo modo que harías con los objetos.

NOTA: no siempre podrás saber el... em, efecto de tus efectos hasta que visualices el mundo que has creado en *Los Sims 3*. Sin embargo, tras verlos en el juego, otros efectos se mostrarán ya en la *beta de Crea tu mundo de Los Sims 3*.

Que aparezcan o no depende de cada efecto. Algunos efectos, como el arco iris, solo tienen cierta probabilidad de darse en días soleados, durante las horas de luz. Otros, como los generadores, admiten personalización de los diseñadores. Algunos, como los pájaros, son totalmente aleatorios, mientras que otros, como los globos aerostáticos y los botes, son persistentes.

GENERADORES

Los generadores crearán esporádicamente elementos que puedes recoger en el juego, como peces, gemas, rocas... Colócalos del mismo modo que harías con los objetos y los efectos.

NOTA: para obtener más información sobre qué te ofrece cada generador, consulta la p. 19.

COMPARTIR

¡Comparte tus mundos en la sección Intercambio de la comunidad de *Los Sims 3* para que otros jugadores puedan incluirlos en sus partidas!

Para compartir un mundo:

1. En primer lugar, añade una descripción del mundo y un icono haciendo clic derecho en la capa superior de tu mundo y seleccionando AÑADIR/EDITAR DESCRIPCIÓN. La imagen de tu icono debe ser un archivo .png de 256x256.
2. Guarda tu mundo.
3. En el menú Archivo, elige SELECCIONAR MUNDO PARA EXPORTAR y, a continuación, examina el archivo del mundo que quieras exportar y selecciona ABRIR.
4. Por último, súbelo a Intercambio (con el lanzador de *Los Sims 3*) como harías con un solar o una familia.

UTILIZAR TU MUNDO

Ahora que has creado una obra maestra, es hora de que tu Sim obtenga su recompensa.

Para jugar al mundo que has creado:

1. Sigue los pasos 1-3 de las instrucciones sobre cómo compartir.
2. Haz doble clic en el archivo .Sims3Pack.

CONSEJOS Y TRUCOS

GENERAL

- ◆ ¡Usa la cuadrícula rotatoria! Facilita la alineación de objetos, fundamental para que las rutas sean más realistas.
- ◆ Usa diferentes capas para organizar mejor los objetos, solares, etc., de tu mundo.
- ◆ Visualiza tu mundo con estructura de alambre para colocar objetos con mayor precisión.
- ◆ Las masas de agua están, por defecto, repletas de peces marinos. Si creas un río, públalo con peces de agua dulce utilizando generadores.

UBICACIÓN DE SOLARES Y RUTAS

- ◆ No puedes poner un solar grande dentro de uno más pequeño. Cifñete a unos cuantos tamaños de solares para que sea más sencillo compartirlos y moverlos. Piensa que son necesarios tanto los solares comunitarios como los residenciales.
- ◆ Uno de los lados de cada solar debe dar a la calle para que sea fácil transitar de las viviendas de los Sims a los caminos.
- ◆ Las marcas de todos los objetos interactivos deben estar totalmente dentro del solar.
- ◆ Las zonas no transitables del mundo deben estar marcadas como tales. Las zonas transitables, por su parte, deben parecerlo inequívocamente. Si tienes una montaña alta con estribaciones adonde no quieres que tus Sims se aventuren, añade una valla o una hilera de árboles limitando la zona de pintura "Sims sin posibilidad de ruta" para que se vea claramente que los Sims no deben ir.
- ◆ Todos los porches deben tener escaleras del acceso el doble de anchas, al menos, para que varios Sims puedan utilizarlas a la vez.
- ◆ Los porches deben contar con espacio suficiente para que al menos dos Sims puedan socializar. Si es posible, haz sitio para más de dos; así podrás recibir invitados a tus fiestas y comités de bienvenida (de tres Sims, normalmente). Para socializar, dos Sims necesitan un recuadro de 1x2 que no esté bloqueado por marcas de escaleras o puertas, ni lámparas de pared.
- ◆ Los caminos y las aceras siempre deben acabar en una intersección. De lo contrario, los Sims no podrán dar media vuelta con el coche cuando lleguen a zonas sin salida.
- ◆ No abuses de los puentes (hechos de cimientos); los Sims prefieren rodearlos antes que recorrerlos (porque existen en una "estancia" distinta) y no siempre quedan bien con las opciones Sin paredes o Paredes recortadas si el resto de tu solar no está construido sobre cimientos.
- ◆ Los objetos del juego situados en la capa del mundo no deberían sobresalir mucho del borde. Si eso ocurre, los Sims no sabrían identificarlos y podrían pasar atravesándolos. Mantén los objetos del juego al menos una baldosa alejados del exterior del solar.

- ◆ Si pones vallas en el borde de un solar, es probable que los Sims las golpeen y atraviesen, sobre todo si ocupan mucho. Considera la posibilidad de instalar las vallas al menos una baldosa dentro del perímetro del solar.
- ◆ Muchos objetos y madrigueras son grandes. Asegúrate de que los solares que crees dispongan de suficiente espacio para los objetos y edificios que quieras poner dentro.

RENDIMIENTO

Seguir estos consejos te ayudará a conseguir que tus mundos funcionen sin problemas en la mayor parte de ordenadores.

- ◆ Agrupar árboles mejora el rendimiento, sobre todo si hay muchos en tu mundo.
- ◆ Limita las plantas a cuatro especies y un total de treinta plantas.
- ◆ Usa un máximo de cuatro pinturas de terreno por solar.
- ◆ No uses más de ocho pinturas de terreno en el mundo en cada tramo de 256x256.
- ◆ No te pases creando paredes dobles y columnas con la herramienta de paredes. Restan un espacio a las estancias que el sistema de rutas debe calcular.
- ◆ Para que los solares luzcan en ordenadores de bajo rendimiento, sepáralos entre sí para visualizar en pantalla un único solar detallado a la vez.

JUEGO Y ESTÉTICA

- ◆ Pon generadores cerca de elementos interesantes de tu mundo para realzar la trama general.
- ◆ Organiza tu ciudad en pequeños barrios únicos para añadir realismo y profundidad a tu mundo.
- ◆ Mantén las agrupaciones de barrios alineadas en la misma cuadrícula para dar impresión de unidad.
- ◆ Cambia la hora del día para saber por dónde sale y se pone el sol. Conviene hacerlo antes de empezar a editar tu terreno.
- ◆ Si el agua tiene un aspecto extraño después de modificar el nivel del mar, toca ligeramente el terreno con una de las herramientas de esculpir para activar la visualización del agua.
- ◆ Cuando construyas, ten en cuenta los posibles problemas con los ángulos de las cámaras para evitar, por ejemplo, los botes en paredes de terreno escarpado.
- ◆ Al colocar solares y diseñar caminos, no olvides los tiempos de viaje. Si tienes muchas casas en un extremo de tu mundo y todas las madrigueras en el otro, los Sims tardarán mucho en ir al trabajo.
- ◆ Deja cestas de picnic invisibles (las encontrarás en el menú "BuyDebug" de la expansión *Los Sims 3 Trotamundos*) si quieres que los Sims vayan por sí mismos a hacer picnic a un lugar.
- ◆ Asegúrate de incluir algunos solares baratos para que los Sims recién creados se puedan permitir vivir en algún sitio.

- ◆ Para compartir solares más fácilmente, intenta hacerlos cuadrados, de modo que puedas rotarlos en cualquier dirección. Si no es posible o no es lo que quieres, intenta ser consistente en la orientación del lado más corto del solar respecto a la calle y la puerta principal. Solo se puede rotar un solar rectangular en dos direcciones, así que la consistencia multiplica el número de espacios a los que puedes trasladarlos.
- ◆ Coloca solares principalmente en zonas llanas para que compartirlos y moverlos por el mundo sea más sencillo.
- ◆ Las puertas principales deben tener al menos una pequeña iluminación exterior para poder comprobar cómo están las casas de noche.
- ◆ Los cubos de basura y los buzones exteriores cerca de las casas hacen que tirar la basura y pagar las facturas resulte más cómodo.

ASPECTOS TÉCNICOS

- ◆ Ten en cuenta que las madrigueras y los lugares de reunión del mismo solar comparten miniatura, dirección y etiqueta en el mapa. Las únicas ventajas de compartir un solar son reducir su número en el cómputo total y visualizar más espacio a un nivel de detalle alto cuando la cámara está cerca. ¡Recuerda que solo visualizamos simultáneamente un número limitado de solares con un nivel de detalle alto!
- ◆ Dispón el máximo espacio posible alrededor de un solar cuando modifiques la cuadrícula o la elevación.
- ◆ Orientación del buzón = orientación de la miniatura. La ubicación y la dirección de un buzón en un solar es el punto de referencia desde el que la cámara hace la foto automática que servirá de miniatura del solar.
- ◆ La puerta más cercana al buzón es la que se considera la puerta principal. La puerta principal es la que más usan los Sims para entrar y salir de la casa.
- ◆ Evita construir en solares de terrenos muy escarpados. Hay más probabilidades de que se produzcan problemas de juntas en los bordes.
- ◆ No coloques objetos del mundo en los solares; los jugadores no podrán eliminarlos y los Sims pasarán atravesándolos.
- ◆ No uses aceras para “pintar” zonas tipo patio, colocando varias aceras una junto a otra. Provocarás confusiones en el sistema de rutas.

GLOSARIO

CANAL ALFA

Donde se establece el grado de transparencia de una textura, total o parcialmente.

TRAMO O TRAMO DE TERRENO

Un área de terreno de 256x256. El mapa del terreno está dividido en tramos para mejorar el rendimiento del juego. Los tramos más cercanos a la cámara se visualizan con un nivel de detalle alto, mientras que los más lejanos, los vemos con menos detalles.

MAPA DE ALTURA

Un mapa de altura en una imagen en 2D que se utiliza para calcular una superficie en 3D.

NIVEL DE DETALLE

Los objetos y las texturas tienen distintos niveles de complejidad. Visualizar objetos con un alto nivel de detalle requiere más potencia que los objetos con menos detalles. Para mejorar el rendimiento, los objetos más cercanos a la cámara se visualizan con un nivel de detalles alto, mientras que los objetos más lejanos se visualizan con menos detalles.

ASA DE MANIPULACIÓN

Son las líneas u objetos que puedes agarrar para mover objetos cuando seleccionas las herramientas Mover objeto del mundo y Rotar objeto del mundo.

OPACIDAD

Indica el grado de solidez de una textura, si se puede o no ver a través. Este valor suele hacer referencia a toda la textura.

POTENCIA DE DOS (EN RELACIÓN CON EL TAMAÑO DE LA IMAGEN)

El tamaño de una imagen debe ser divisible por dos y ajustarse a uno de estos valores: 128, 256, 512, 1024, 2048, etc.

MADRIGUERA

Un edificio al que los Sims acuden a realizar diversas actividades, como recibir clases, ir a trabajar, ir a la escuela, ver un partido... Se pueden crear con el menú Construir en un solar comunitario.

GENERADOR

Es un elemento que puedes colocar mediante la aplicación Crea tu mundo o a través del menú "BuyDebug", y que crea objetos que los Sims pueden recoger, como mariposas, escarabajos, peces, gemas o metales.

CAPA DEL MUNDO

En *Crea tu mundo de Los Sims 3*, es la zona que pintas, esculpes y en la que colocas objetos, árboles, generadores, etc. En *Los Sims 3*, es la zona que hay entre solares.

LISTA DE GENERADORES Y OBJETOS

Los elementos en **negrita** se generan con más frecuencia.

PECES

Nombre del generador	Objetos que puede generar
Océano, común 1	Cofre del tesoro, anchoa , medusa, arenque rojo, pez globo, salmón, pez espada
Océano, común 2	Cofre del tesoro, anchoa , medusa, arenque rojo, atún , pez payaso trágico, tiburón, langosta
Océano, poco común 1	Cofre del tesoro, barbo , arenque rojo , pez payaso trágico, atún, barbo siamés , tiburón, langosta
Océano, poco común 2	Cofre del tesoro, medusa , arenque rojo, pez globo , pez ángel, pez espada
Océano, raro	Cofre del tesoro, arenque rojo, pez payaso trágico , pez globo, tiburón , pez ángel
Lago, común 1	Cofre del tesoro, pececito , pez de colores, trucha arco iris , arenque rojo, barbo siamés, pez negro de colores
Lago, común 2	Cofre del tesoro, pececito , pez de colores , arenque rojo, salmón , pez ángel, langosta
Lago, poco común 1	Cofre del tesoro, pez de colores, trucha arco iris , arenque rojo, piraña , tiburón, langosta
Lago, poco común 2	Cofre del tesoro, barbo , trucha arco iris , arenque rojo, salmón, pez ángel
Lago, raro	Cofre del tesoro, arenque rojo, piraña , pez negro de colores, tiburón , pez ángel , pez vampiro, langosta
Pez robot	Cofre del tesoro, arenque rojo , pez negro de colores , pez vampiro, pez robot
Pez letal/Cementerio	Cofre del tesoro, arenque rojo, pez vampiro
Designador de agua dulce	Cofre del tesoro, pececito, pez de colores, trucha arco iris, arenque rojo, salmón

Designador de agua salada	Cofre del tesoro, anchoa, medusa, arenque rojo, atún, salmón, pez espada, pez payaso trágico
Egipto, oasis, común	Cofre del tesoro, ranas, barbo , arenque rojo, barbo siamés, cocodrilo
Egipto, oasis, raro	Cofre del tesoro, ranas, barbo , arenque rojo, barbo siamés, cocodrilo
Egipto, río, común	Cofre del tesoro, barbo , arenque rojo, barbo siamés, salmón, cocodrilo
Egipto, río, raro	Cofre del tesoro, barbo, arenque rojo, barbo siamés, salmón, cocodrilo, langosta
Egipto, pez momia	Cofre del tesoro, pez momia
China, común	Cofre del tesoro, doitsu koi , pez de colores, arenque rojo, kawarimono koi , pez ángel
China, poco común	Cofre del tesoro, arenque rojo, kawarimono koi, ochiba koi, pez negro de colores, pez ángel
China, raro	Cofre del tesoro, arenque rojo, kawarimono koi, ochiba koi, pez negro de colores, tancho koi , pez dragón
China, koi 1	Cofre del tesoro, pez de colores, kawarimono koi, tancho koi
China, koi 2	Cofre del tesoro, doitsu koi, ochiba koi, tancho koi
China, pez dragón	Cofre del tesoro, tancho koi, pez dragón
Francia, común 1	Cofre del tesoro, ranas, trucha arco iris, arenque rojo , caracoles, cangrejo de río
Francia, común 2	Cofre del tesoro, ranas , trucha arco iris, arenque rojo, caracoles , cangrejo de río
Francia, poco común	Cofre del tesoro, ranas, trucha arco iris , arenque rojo, caracoles, cangrejo de río , pez negro de colores
Francia, raro	Cofre del tesoro, ranas, arenque rojo, caracoles, cangrejo de río, pez negro de colores
Francia, estanque de ranas	Cofre del tesoro, ranas, pecesito

INSECTOS

MARIPOSAS

Polillas	Polilla
Monarcas	Monarca
Mariposas - Baja 1	Monarca, roja , azul
Mariposas - Baja 2	Monarca, oro , verde
Mariposas - Mediana 1	Oro, roja , verde, morada
Mariposas - Mediana 2	Oro , azul, plata
Mariposas - Alta 1	Roja, azul, verde, morada , plata, cebra
Mariposas - Alta 2	Oro, roja, morada, plata , cebra, cometa
Mariposas - Épica	Polilla , monarca, oro, roja, azul, verde, morada, plata, cebra, cometa
Mariposas - Plata	Plata
Mariposas - Cebra	Cebra
Mariposas - Cometa	Cometa
(China) - Bambú	Bambú
(China) - Dardo	Dardo, verde
(China) - Mezcla	Dardo, bambú
(Egipto) - Polilla de la cripta	Polilla de la cripta
(Egipto) - Cleopatra	Cleopatra, monarca
(Egipto) - Mezcla	Cripta, Cleopatra, polilla, monarca
(Francia) - Del madroño	Del madroño, oro
(Francia) - Luminosa	Del madroño , luminosa

ESCARABAJOS

Cucarachas	Cucaracha	
Mariquitas	Mariquita	
Japonés	Japonés	
Agua	Agua	
Bichos luminosos	Ligero	
Rinoceronte	Rinoceronte	
Ciervos	Japonés, ciervo	
Moteados	Mariquita, moteado	
Trilobites	Agua , trilobites	
Arco iris	Ligero , arco iris	
Todos	Mariquita, cucaracha , japonés, agua, ligero, rinoceronte, ciervo, moteado, trilobites, arco iris	
Los Sims 3 Tota- mundos	(Egipto) - Escarabajo	Escarabajo, mariquita
	(China) - Asesino	Asesino, agua
	(Francia) - Cerambyx	Cerambyx , ligero

ROCAS, GEMAS Y METALES

METALES

Hierro	Hierro , plata, oro	
Plata	Hierro, plata , oro	
Oro	Hierro, plata, oro	
Hierro-Plata-Oro	Hierro, plata, oro	
Paladio	Hierro, plata, oro, paladio	
Plutonio	Plata, oro, paladio, plutonio	
The Sims 3 World Adventures	(Egipto) - Cobre	Plata, oro, cobre , momitomio
	(Egipto) - Momitomio	Hierro, cobre, momitomio
	(Egipto) - Mezcla (gener. baja)	Hierro, plata, oro, cobre , momitomio
	(Egipto) - Mezcla (gener. alta)	Oro , paladio, cobro, momitomio
	(China) - Platino	Cobre, plata, platino
	(China) - Mercurio	Plata, plutonio, mercurio
	(China) - Mezcla (gener. baja)	Cobre, plata, oro , paladio, mercurio , platino
	(China) - Mezcla (gener. alta)	Oro, plutonio, mercurio, platino
	(Francia) - Titanio	Titanio
	(Francia) - Iridio	Iridio
	(Francia) - Mezcla (gener. baja)	Plata, oro, titanio , iridio
	(Francia) - Mezcla (gener. alta)	Oro, paladio, titanio, iridio
Compendio	Compendio	
Supernovio	Supernovio	

ROCAS

Meteoritos pequeños	Roca espacial pequeña
Meteoritos medianos	Roca espacial mediana
Meteoritos pequeños-medianos	Roca espacial pequeña, roca espacial mediana
Meteoritos enormes	Roca espacial pequeña, roca espacial mediana, roca espacial grande

GEMAS

Gemas aqua	Aqua
Gemas bajo 5x	Aqua, esmeralda, amarilla, diamante
Gemas bajo 3x	Ahumada, rubí, amarilla, tanzanita
Gemas medio 1	Aqua, ahumada, diamante, arco iris
Gemas medio 2	Esmeralda, rubí, amarilla, tanzanita, arco iris
Gemas alto	Amarilla, tanzanita, diamante, locura
Gemas épico	Rubí, tanzanita, diamante, rosa
(Egipto) - Alabastro	Alabastro , ahumada
(Egipto) - Turquesa	Turquesa , aqua, tanzanita
(Egipto) - Mezcla	Alabastro , turquesa , cuarzo , aqua, ahumada, arco iris
(China) - Lapislázuli	Lapislázuli, esmeralda
(Francia) - Citrino	Amatista, citrino , amarilla, rosa
(Francia) - Ópalo	Amatista , ópalo
(Francia) - Mezcla	Amatista , citrino, ópalo
Cuarzo	Cuarzo , diamante, arco iris
Tiberio - Bajo	Cuarzo , tiberio, aqua
Tiberio - Alto	Cuarzo, tiberio , tanzanita, locura
Paz del alma	Paz del alma , diamante, arco iris
Geoda	Geoda , nódulo septariano
Geoda + Nódulo septariano	Geoda, nódulo septariano
Nódulo septariano	Geoda, nódulo septariano

INCIDENCIA DE SEMILLAS Y PLANTAS

Común 1	Común alto, poco común bajo, sin raro	Frecuencia de generación alta, calidad media
Común 2	Común alto, poco común medio, sin raro	Frecuencia de generación alta, calidad media +
Común 3	Común alto, poco común bajo, raro bajo	Frecuencia de generación media, calidad buena
Común 4	Común alto, poco común bajo, raro bajo	Frecuencia de generación baja, calidad excelente
Poco común 1	Común medio, poco común medio, sin raro	Frecuencia de generación alta, calidad media
Poco común 2	Común bajo, poco común alto, sin raro	Frecuencia de generación media, calidad buena
Poco común 3	Sin común, poco común alto, raro bajo	Frecuencia de generación baja, calidad excelente
Raro 1	Común bajo, poco común medio, raro medio	Frecuencia de generación media, calidad buena
Raro 2	Sin común, poco común medio, raro medio	Frecuencia de generación media, calidad buena
Raro 3	Sin común, poco común bajo, raro alto	Frecuencia de generación baja, calidad excelente
Especial 1	Común bajo, poco común bajo, raro bajo, especial bajo	Frecuencia de generación media, calidad buena
Especial 2	Sin común, poco común bajo, raro bajo, especial medio	Frecuencia de generación media, calidad buena
Especial 3	Sin común, sin poco común, raro bajo, especial medio	Frecuencia de generación baja, calidad excelente

China 1	Común bajo, poco común alto, raro medio	Generación alta, calidad buena
China 2	Sin común, poco común medio, raro medio, especial bajo	Generación alta, calidad excelente
Egipto 1	Común bajo, poco común alto, raro medio	Generación alta, calidad buena
Egipto 2	Sin común, poco común medio, raro medio, especial bajo	Generación alta, calidad excelente
Francia 1	Común alto, poco común bajo	Generación alta, calidad buena
Francia 2	Común medio, poco común medio	Generación alta, calidad buena
Francia 3	Común medio, poco común medio, especial bajo	Generación alta, calidad excelente
Francia 4	Común bajo, poco común medio, raro bajo, especial bajo	Generación alta, calidad excelente

INCIDENCIA DE PLANTAS

Tomatera	Común
Manzano	Común
Vid	Común
Planta de la lechuga	Común
Planta de la cebolla	Poco común
Planta de la patata	Poco común
Planta de la sandía	Poco común
Limero	Poco común
Planta de pimiento morrón	Raro
Planta del ajo	Raro
Arbusto de flor de la muerte	Especial
Árbol del dinero	Especial
Planta de la vida	Especial
Planta flamígera	Especial

Vid de uva cherimola	Común
Vid de uva renoit	Común
Vid de uva avornalino	Poco común
Vid de uva meloire	Poco común
Vid de uva gralladina	Raro
Vid de uva cranerlet	Raro
Granado	Poco común
Ciruelo	Poco común
Árbol del pomelo	Raro
Cerezo	Raro

OBJETOS RECOMENDADOS SEGÚN EL TIPO DE SOLAR

SOLARES RESIDENCIALES

Tipo de solar	Descripción	Objetos recomendados para una funcionalidad óptima	Objetos recomendados
Residencial sin definir	Solar residencial normal.		
Residencial solo urbano (<i>Los Sims 3 Trotamundos</i>)	Un solar residencial donde solo pueden vivir los urbanitas.	Cama, nevera, cocina, encimera, mesa, silla, retrete, ducha o bañera, lavabo, detector de humo, luces, papel de pared, suelos, tejado	Espejo, estantería, cómoda, objeto divertido (televisor, guitarra, ordenador, etc.)
Residencial en propiedad (<i>Los Sims 3 Trotamundos</i>)	Un solar residencial en un destino vacacional que tu Sim puede adquirir.		

SOLARES COMUNITARIOS/LUGARES DE REUNIÓN

Tipo de solar	Descripción	Objetos necesarios para una funcionalidad óptima	Objetos recomendados
Galería de arte	Un lugar para contemplar arte.	Pinturas y esculturas	-
Cementerio	Aquí se depositan las tumbas y urnas funerarias de los Sims fallecidos.	Madriguera mausoleo (permite a los Sims trabajar a tiempo parcial como especialistas en entierros), urna	-
Lugar de pesca	Un enclave para ir a pescar.	Agua	Mesas de picnic, parrilla exterior
Playa	Donde se celebra el concurso de cocina local.	Objeto de playa (sombrialla de playa)	Parrilla exterior
Biblioteca	Un lugar para leer libros.	Estantería	Ordenador
Gimnasio	Un lugar para entrenar.	Objeto deportivo (banco de pesas, cinta de correr)	Equipo de música, televisor, piscina
Piscina	Donde los Sims van a nadar.	Piscina	-
Paque pequeño	Allí se celebran el concurso de cocina y el torneo de ajedrez locales. El parque pequeño atrae a menos Sims que el grande.	Banco de parque, mesa de picnic	Parrilla exterior, columpios, tablero de ajedrez
Parque grande	Allí se celebran el concurso de cocina y el torneo de ajedrez locales. El parque grande atrae a más Sims que el pequeño.		
Miscelánea – Con visitantes	Este solar comunitario no tiene un uso definido. Los Sims utilizarán los objetos que coloques dentro.	Ninguno	-
Miscelánea – Sin visitantes	Estos solares comunitarios solo responden a motivos estéticos. Los Sims no tendrán deseo alguno de visitarlos.	Ninguno	-

TIPOS BÁSICOS DE SOLARES OCULTOS EN EL JUEGO

Cuando entras en el modo Editar ciudad o Editar en el juego, puedes modificar el tipo de solar (Residencial o Comercial) y el subtipo (Gimnasio, Cementerio, etc.). Los siguientes solares no son accesibles cambiando de subtipo de solar; solo puedes configurarlos en la beta de *Crea tu mundo de Los Sims 3*.

Balneario	Este enclave es para la madriguera balneario. Los Sims podrán ejercer a tiempo parcial de especialista de balneario o de recepcionista.	Madriguera balneario	-
Restaurante	Este lugar debería contener el bistro, que permite a los Sims acceder a la profesión culinaria.	Madriguera bistro	-
Tienda pequeña	Es un enclave general para cualquier madriguera.	Cualquier madriguera	-
Gran tienda	Esta ubicación se utiliza cuando quieres asignar varias madrigueras al mismo solar.	Múltiples madrigueras	-
Hospital	Este enclave es para el hospital y permite a los Sims acceder a una profesión médica.	Madriguera hospital	-
Teatro	Este lugar es para instalar el teatro. Permite a los Sims acceder a la profesión musical.	Madriguera teatro	-
Estadio	Este solar comunitario es para alojar el estadio. Permite a los Sims embarcarse en la carrera deportiva profesional y organizar conciertos y partidos.	Madriguera estadio	-
Ayuntamiento	Este solar comunitario es para el ayuntamiento. Permite a los Sims acceder a la profesión política. Los Sims también organizan protestas aquí.	Madriguera ayuntamiento	-

SOLARES DE *LOS SIMS 3 TROTAMUNDOS*

Estos solares solo están disponibles si tienes *Los Sims 3 Trotamundos* instalado en tu ordenador.

Mercado	Aquí, los Sims pueden comprar mercancía específica. El mercado grande atrae a más Sims que el mercado pequeño.	Cualquier caja registradora	-
Mercado pequeño	Aquí, los Sims pueden comprar mercancía específica. El mercado grande atrae a más Sims que el pequeño.	Cualquier caja registradora	-
Dojo	Un lugar para que tus Sims practiquen artes marciales.	Muñeco de entrenamiento o soporte para romper tablas	Banco de ejercicios, cinta de correr
Néctar	Aquí, los Sims pueden acudir a comprar néctar.	Caja registradora de néctar	Máquina de néctar
Jardín chino	Un solar que tus Sims pueden visitar para actividades pacíficas.	Objetos de meditación (roca del erudito, telescopios, estanterías)	Soporte para romper tablas
Campo base	Un solar de casa que los Sims utilizan cuando van de vacaciones.	Tiendas, objetos de cocina, baños, tablón de empleo	Camas, objetos divertidos
Tumbas	Este nombre se utiliza para las tumbas (que no sean madrigueras ni lugares de reunión) a las que quieras que los otros jugadores accedan fácilmente en tu mundo. Viene marcada con una etiqueta en la vista del mapa del juego.	Objetos de tumbas (en el menú "BuyDebug")	-
Tumba escondida	Este nombre se utiliza para las tumbas (que no sean madrigueras ni lugares de reunión) que quieras que permanezcan ocultas, para que otros jugadores den con ellas. No viene marcada con una etiqueta en la vista del mapa del juego.	Objetos de tumbas (en el menú "BuyDebug")	-

REQUIERE ACEPTAR EL ACUERDO DE LICENCIA CON EL USUARIO FINAL, CONEXIÓN A INTERNET, UNA CUENTA EA, REGISTRAR EL NÚMERO DE SERIE INCLUIDO EN UN JUEGO PARA PC DE LOS SIMS 3, EL JUEGO DE LOS SIMS 3 Y LOS ÚLTIMOS PARCHES Y ACTUALIZACIONES. EL REGISTRO SE LIMITA A UNA CUENTA DE EA POR CÓDIGO DE SERIE Y ES INTRANSFERIBLE. LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES ONLINE DE EA ESTÁN DISPONIBLES EN www.ea.com. PARA REGISTRARTE EN EA DEBES SER MAYOR DE 16 AÑOS. EA PUEDE PROPORCIONAR CIERTO CONTENIDO EXTRA Y ACTUALIZACIONES SIN COSTE ADICIONAL, SIEMPRE QUE ESTÉN DISPONIBLES.

EA PUEDE DEJAR DE PRESTAR EL SERVICIO ONLINE 30 DÍAS DESPUÉS DE PUBLICAR UN AVISO EN www.ea.com.

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, el logotipo de EA logo, Los Sims y el logotipo de Los Sims 3 son marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los EE. UU. y/o en otros países. Todos los derechos reservados. RenderWare es una marca comercial o marca comercial registrada de Criterion Software Ltd. Algunas partes de este software son propiedad intelectual de Criterion Software Ltd. 1998-2009 y sus otorgantes de licencias. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.

Usa Granny Animation. Copyright © 1999-2009 por RAD Game Tools, Inc.

