



The Sims 3™



Предупреждение об эпилепсии

Прежде чем вы или ваш ребенок приступите к игре, прочтите внимательно!

Некоторые люди имеют предрасположенность к приступам эпилепсии и потере сознания под воздействием вспышек света или мелькающих изображений. Приступ может случиться во время просмотра телепередач или в ходе использования видеоигр, даже если ранее с человеком не случилось ничего подобного и ему не ставили диагноза эпилепсии. Если у вас или ваших родственников когда-либо наблюдались эпилептические симптомы под воздействием вспышек света, то, прежде чем приступать к игре, обязательно проконсультируйтесь с врачом.

Мы советуем родителям внимательно следить за состоянием ребенка во время игры. Если у вас или вашего ребенка в ходе игры замечен хотя бы один из следующих симптомов: головокружение, расплывчатое зрение, подергивание глазных или других мышц, потеря сознания, потеря ориентации, любые непроизвольные движения или конвульсии, - **НЕМЕДЛЕННО** прекратите игру и обратитесь к врачу.

Меры предосторожности

- ◆ Устройтесь настолько далеко от экрана, насколько позволяет длина кабеля.
- ◆ По возможности играйте на небольшом экране.
- ◆ Не стоит играть, если вы устали или не выспались.
- ◆ Играйте только в хорошо освещенном помещении.
- ◆ Делайте 10–15-минутные перерывы после каждого часа игры.

Содержание

Предупреждение об эпилепсии	1
Установка игры	3
Запуск игры	3
Команды для клавиатуры	4
Пусть вас ведет вдохновение!	6
Начало игры	7
Создание персонажа	8
Создание стиля	10
Уникальные персонажи	11
Живой мир	16
Режим жизни	18
Этапы жизни и старение	22
Режим покупки	23
Режим строительства	24
Дополнительные материалы	26
Изменение городка	29
Решение проблем	31
Техническая поддержка	32
Ограниченная гарантия на 12 месяцев	33



<http://ru.thesims3.com>

Установка игры

Примечание: системные требования перечислены на веб-сайте electronicarts.ru.

Установка на PC (для пользователей игр, поставляемых на дисках):

Поместите диск с игрой в дисковод и следуйте инструкциям, появляющимся на экране.

Установка на PC (для пользователей EA Store):

Примечание: дополнительная информация о приобретении загружаемых версий игр EA находится на веб-сайте www.eastore.ea.com. Щелкните на кнопке «Подробнее о прямой загрузке».

После загрузки игры с помощью программы EA Download Manager на экране появится пиктограмма установки. Чтобы установить игру, щелкните на пиктограмме и следуйте инструкциям на экране. Запустите игру (когда она будет установлена) из программы EA Download Manager.

Примечание: для установки приобретенной вами загружаемой версии игры на другой компьютер вначале установите на этот компьютер программу EA Download Manager, запустите ее и войдите в систему с использованием своей учетной записи EA. Выберите соответствующую игру в списке и щелкните на кнопке запуска, после чего начнется загрузка.

Установка на Macintosh:

1. Поместите диск с игрой в DVD-дисковод. На экране появится пиктограмма диска с игрой. Дважды щелкните на ней, чтобы включить программу запуска.
2. Выберите пиктограмму установки игры в нижней части окна запуска. Откроется меню установки.
3. Следуйте инструкциям на экране.

Установка на PC или Macintosh (для пользователей сторонних Интернет-ресурсов):

Получите инструкции по установке, загрузке и повторной установке игры у поставщика цифровой продукции, у которого вы приобрели данную игру.

Запуск игры

Для запуска игры:

На PC:

В Windows Vista™ игру можно запустить из меню **Start > Games**, в более ранних версиях Windows™ - меню «Пуск» > «Программы» («Все программы» для Windows XP).

Примечание: в Windows Vista при выборе классического меню Start данные игры хранятся в папке **Start > Programs > Games > Games Explorer**.

На Macintosh:

Откройте окно Finder, выберите Applications и дважды щелкните на пиктограмме игры.

Команды для клавиатуры

Команды управления в игре

Отмена/возврат	CTRL-Z/CTRL-Y
Отмена	ESC
Вкл./выкл. консоль для ввода кодов	CTRL-SHIFT-C
Скрытие/отображение интерфейса	F10

Создание персонажа

Вращение персонажа	, (запятая)/. (точка)
Масштабирование	Колесико мыши

Режимы строительства/покупки

Инструменты размещения объекта

Вращение объекта	, (запятая)/. (точка)
Удаление	DEL или BACKSPACE
Вкл. размещение вне сетки	ALT (удерживая или перемещая объект)
Вкл. вращение под углом	ALT (вращая объект при помощи мыши)
Перемещение объекта в следующую ячейку	M

Управление строительством

Создание комнаты	Инструмент стены + SHIFT + перетаскивание
Создание настенного/напольного покрытия	SHIFT + щелчок ЛКМ (применяя инструмент настенного/напольного покрытия)
Вращение плитки пола	Инструмент пола; , (запятая)/. (точка)
Выбор обычной/четвертной плитки	CTRL-F

Режим создания видеоролика

Вкл. режим создания видеоролика	TAB
Начало/конец видеозаписи	V
Камера выше/ниже	Q/E
Вращение камеры по часовой стрелке/против часовой стрелки	SHIFT-A/SHIFT-D
Выравнивание камеры	SHIFT-S
Установка фокусного расстояния	Z/X
Снимок	C

Режим жизни

Управление персонажем/семьей

Перейти к следующему персонажу в семье	ПРОБЕЛ
Переход к (выбранному) персонажу	Щелчок на пиктограмме персонажа
Слежение за персонажем	Щелчок правой кнопкой на пиктограмме персонажа
Центрирование камеры на выбранном персонаже	ВВОД
Журнал навыка	J
Багаж	I

Управление временем

Пауза	P, O, или `
Обычная/повышенная/высокая скорость	1/2/3 (или соответствующие клавиши на цифровой клавиатуре)
Быстрая перемотка	4

Управление обзором в доме

		MacBook
Следующий/предыдущий этаж	PG UP/PG DOWN	Fn + клавиша со стрелкой вверх/клавиша со стрелкой вниз
Следующий/предыдущий режим отображения стен	HOME/END	Fn + клавиша со стрелкой влево/клавиша со стрелкой вправо
Центрирование на участке персонажа	SHIFT-ENTER	

Управление камерой

Влево/вправо	Клавиша со стрелкой влево/клавиша со стрелкой вправо или клавиши A/D
Вперед/назад	Клавиша со стрелкой вверх/клавиша со стрелкой вниз или клавиши W/S
Ускорение движения	SHIFT + клавиши со стрелками или SHIFT + A/S/W/D
Масштабирование	Z/X или =/ , или + (цифр.)/ - (цифр.)
Вращение влево/вправо	, (запятая)/. (точка)
Сохранение положения камеры 1 - 5	CTRL-5 - 9
Выбор положения камеры 1 - 5	SHIFT - 5 - 9
Переход к положению камеры 1 - 5	5 - 9
Включение/выключение режима съемки	TAB
Включение/выключение просмотра карты	M

Режимы игры

Режим жизни	F1
Режим покупки	F2
Режим строительства	F3
Настройка	F5

Управление для Mac OS X

Выбор оконного или полноэкранного режима	Command-Enter
Свертывание игры в полноэкранном режиме	Command-Tab

Правая кнопка мыши и колесо прокрутки в Mac OS X

Некоторые действия в игре *The Sims™ 3* выполняются с помощью правой кнопки мыши и колеса прокрутки. Если используется Apple Mighty Mouse, откройте меню «Системные настройки» > «Клавиатура и мышь». С помощью пункта «ПРАВЫЙ ЩЕЛЧОК» назначьте соответствующие функции для БОКОВОЙ КНОПКИ.

Системы Macintosh поддерживают большинство USB-мышей, предназначенных для РС. Левая и правая кнопки, а также колесо прокрутки автоматически распознаются при первом подключении мыши.

Если используется однокнопочная мышь Apple или MacBook с сенсорной панелью, то для имитации правой кнопки щелкните единственной кнопкой мыши, нажав и удерживая клавишу Command.

Для имитации одновременного нажатия двух кнопок на однокнопочной мыши щелкайте кнопкой мыши, удерживая нажатыми клавиши Control и Command.

Пусть вас ведет вдохновение!

The Sims™ 3 дарит вам бесконечное разнообразие возможностей и невероятных открытий! Вы можете создать более миллиона уникальных персонажей с особыми чертами характера. Стройте дома вашей мечты - от роскошных особняков до простеньких коттеджей. Исследуйте постоянно меняющийся городок, встречайтесь с другими персонажами. Устройтесь работать на стадионе, получите массаж в салоне красоты, пригласите друзей в ресторан. Игровой процесс в *The Sims 3* отличается новыми, интересными особенностями. Только от вас зависит, исполнять ли мечты персонажей или махнуть на них рукой.

Обучение

Независимо от того, новичок ли вы в игре *The Sims* или давний поклонник, мы советуем сначала поиграть в *The Sims 3* в режиме обучения. Так вы познакомитесь с новыми особенностями игры.

Если вам потребуется помощь позже, вернуться к обучению можно через главное меню. В меню настройки можно включить «Уроки», чтобы узнать больше об игре *The Sims 3*.

Начало игры

Играть в *The Sims 3* очень просто. Можно начать с уже готовой семьи, а можно создать новую семью и новых персонажей.



Начало новой игры:

Выберите семью из всплывающего меню, подтвердите выбор - и эта семья будет загружена в игру. Начав новую игру, можно выбрать пункт СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА, чтобы играть собственными персонажами, либо ПОСЕЛИТЬ СЕМЬЮ, чтобы играть готовыми персонажами из библиотеки.

Подробнее о создании персонажей см. в разделе «Создание персонажа» на стр. 8.

Завершив обучение (или отключив его), можно ВЫБРАТЬ СЕМЬЮ и играть готовыми персонажами, которые живут в городке.

Для выбора готовой семьи щелкните на одной из синих кнопок с домами. Появится окно с описанием семьи, уровнем сложности, размером участка и семейным бюджетом. Щелкните на кнопке ВЫБРАТЬ в окне с описанием, чтобы начать игру с этой семьей.

Примечание: завершив обучение, вы можете выбрать пустой участок и построить дом для своих персонажей. Подробнее о строительстве см. в разделе «Режим строительства» на стр. 24.

Сохранение и загрузка

В сохраненной игре есть данные обо всем городке. Для сохранения игры выберите в меню «Настройка» пункт СОХРАНИТЬ. Введите название игры и щелкните на отметке для подтверждения. Вы всегда можете открыть главное меню и начать новую игру.

Чтобы загрузить игру, откройте главное меню и выберите нужную сохраненную игру.

Настройка

В меню «Настройка» можно выбирать параметры изображения, звука, игрового процесса, видеозаписи и музыкального оформления. Большинство параметров интуитивно понятны, но некоторые требуют объяснения.

Свобода воли

Сдвиньте бегунок влево, чтобы уменьшить свободу воли персонажей, или вправо - чтобы увеличить ее. Чем больше свободы у персонажей, тем более они самостоятельны. (Помните, что некоторые действия персонажи не смогут совершить самостоятельно - например, найти работу. Вам придется направлять их.)

Продолжительность жизни

Выберите, как долго проживет ваш персонаж (не считая несчастных случаев), установив бегунок на нужное количество дней.

Создание персонажа

Создавать персонажей теперь легче легкого! Выберите облик подопечного, изменяя все - от размера носа до формы тела. Выберите цвет волос, оттенок осветления и даже цвет блеска на помаде. Подберите гардероб, черты характера, любимую музыку, цвет и еду. Создавайте каких угодно персонажей!

Готовые персонажи

На экране «Создание персонажа» можно выбрать уже готовых персонажей, щелкнув на кнопке «Готовые персонажи» - . Можно отсортировать их по возрасту, полу и фигуре. Щелкните на выбранном персонаже, затем щелкните на отметке для подтверждения. Теперь можно играть! Если хотите изменить этого персонажа, щелкните на кнопках слева (см. ниже).

Если хотите полностью его изменить, щелкните на пиктограмме «Основное» .



Основное

Введите имя персонажа, выберите его пол, возраст, цвет кожи и тип фигуры (по полноте и мускулистости).



Прическа

Подберите прическу (или головной убор) и цвет волос, форму и цвет бровей, бороду и усы (для персонажей мужского пола). При желании можно назначить прическу для каждой категории одежды.



Внешность

Выберите форму головы персонажа, форму ушей, форму и цвет глаз, рот, нос, родинки и веснушки и подберите макияж.



Одежда

Подберите повседневную и официальную одежду, пижаму, спортивный и купальный костюмы. Каждая категория состоит из верхней и нижней частей одежды, костюмов, обуви и аксессуаров.

Примечание: для смены одежды в игре в доме должен быть комод или гардероб. У персонажа есть три вида нарядов для каждой категории.

Совет: изменяйте цвет одежды и узоры на ней. Увидев такую пиктограмму , щелкните на ней, чтобы применить стиль к выбранному предмету. Подробнее об изменении одежды (и других предметов), см. раздел «Создание стиля» на стр. 10.



Совет: частично можно менять внешность персонажа (прическу и макияж) с помощью зеркала.



Характер

Выберите черты характера, предпочтения и мечту всей жизни. Подробнее о чертах характера см. стр. 11, а о мечте всей жизни - стр. 14. Еще здесь можно выбрать голос и написать биографию.

Мелочей не бывает

Займитесь подробнее какой-нибудь частью персонажа. Например, щелкните на пиктограмме , чтобы выбрать цвет волос, осветление, цвет корней и кончиков волос. Или щелкните на пиктограмме , чтобы «поиграть» с носом: вздернуть кончик, расширить переносицу, удлинить ноздри. В разделе «Дополнительно» щелкните на одном из кругов, чтобы выбрать область для изменений.

Создание стиля

Новый редактор «Создание стиля» поможет менять стили и цвет одежды. Здесь же можно создавать дизайн обоев, краски для стен и пола, обивки и многое другое.



Копирование образца

Вы можете применить цвет или образец к нескольким объектам. Скажем, вы хотите, чтобы обувь вашего персонажа идеально подходила к его одежде. Щелкните на одежде, затем щелкните на образце одежды, который вы хотели бы использовать для обуви, и перетащите этот образец на обувь. Если обувь состоит из нескольких частей, вы можете выбрать, для какой из них применить данный образец. Щелкните на отметке для подтверждения.

Сохранив образец, вы можете перенести его на мебель, украшения и аксессуары в режиме строительства и покупки.

Сохранение дополнительных материалов и предметов



Уникальные персонажи

Вы можете создавать уникальных персонажей с совершенно разными характеристиками. Выберите до пяти черт характера из десятков возможных, предпочтения в еде, любимые цвета и музыка, и даже определенный тембр голоса.

Черты характера

Ваш подопечный может иметь не более пяти черт характера. Все желания, эмоции и поведение зависят от его черт характера. Например, те, кто любят природу, будут счастливы находиться на свежем воздухе. «Книжные черви» читают быстрее других и могут написать хороший роман. Персонажи быстрее сходятся с теми, у кого есть хотя бы одна сходная черта характера.

Персонажи обзаводятся чертами характера по мере взросления. Если ваш подопечный успешно прожил предыдущий жизненный этап, вы сможете сами выбрать новые черты характера. Если этот этап прошел обычно, то новые черты характера будут выбраны произвольно. А если жизнь подопечного складывалась неудачно, то в довесок он получит ужасные черты характера.

Хороший характер

Черты характера Эрики (выделенные полужирным шрифтом) влияют на ее личность по-разному и помогают понять, как она относится к окружающему миру:

Поскольку Эрика **одиночка**, ей не нужна компания, она прекрасно может проводить время в одиночестве. Как **трудоголик**, она любит ходить на работу (для нее это почти досуг!) и может работать дома на компьютере. Еще Эрика **перфекционистка**. Обычно она тратит на какие-либо действия много времени, зато выполняет их лучше прочих. Она **художница**, она может научиться рисовать, писать книги и играть на гитаре быстрее других персонажей. Ей нравится посещать картинную галерею. Поскольку Эрика **карьеристка**, она чаще остальных получает прибавку к зарплате и повышения. Правда, если ее долго не повышают, она начинает волноваться.

Можно выбирать из следующих черт характера.

Интеллект	Физические данные	Общение	Стиль жизни
Рассеянный	Спортсмен	Обаятельный	Карьерист
Художник	Храбрый	Нерешительный	Рыболов
Книжный червь	Неуклюжий	Не любит детей	Вечное дитя
Ненавидит искусство	Лежебока	Впечатлительный	Сорвиголова
Компьютерный гений	Трус	Кокетка	Злой
Восторженный	Соня	Дружелюбный	Примерный семьянин
Гений	Бойится воды	Шутник	Бережливый
Садовод	Недосоня	Любит целоваться	Добрый
Мастер на все руки	Счастливчик	Брюзга	Не любит природу
Безумный	Чистюля	Безнадежный романтик	Холерик
Кулинар	Стыдливый	Неприличный	Клептоман
Нервный	Неряха	Одиночка	Любит природу
Виртуоз	Несчастный	Неудачник	Эмоциональный
		Вредина	Перфекционист
		Попрошайка	Технофоб
		Без чувства юмора	Вегетарианец
		Душа компании	Трудоголик
		Сплетник	
		Скептик	
		Недотрога	

Предпочтения

Еще можно выбрать предпочтения вашего подопечного. Пусть его любимым блюдом будет жареный сыр, любимым цветом - оранжевый, а любимой музыкой - поп-музыка. Если будет выбор, персонажи примут решение по предпочтениям.

Голос

Выберите голос персонажа, установите высоту голоса.

Навыки

На протяжении жизни персонаж может развивать десять навыков. Чем выше уровень навыка, тем лучше он исполняет определенные задачи и действия. По мере развития навыка открывается доступ к новым занятиям. И, конечно, развивать навыки полезно для карьерного роста. Персонажу потребуются развивать разные навыки - в зависимости от профессии. Обычно для определенных профессий требуются соответствующие навыки. Например, чтобы стать легендарным кулинаром, необходимо развить навык кулинарии. Другие навыки не так очевидны: для карьеры в сфере охраны порядка нужна логика (расследование преступлений требует незаурядной смекалки!). Подробнее об этом рассказано в разделе «Карьера» на стр. 14.

Развивать навыки можно при чтении книг, выполняя соответствующие занятия или посещая семинары в городе. Нужную книгу можно найти в книжном шкафу, купить в книжном магазине или поискать в библиотеке.

Совет: в хорошем настроении персонаж развивает навыки быстрее, чем в плохом.

Где проходят занятия?

Ниже - список навыков и мест, где проходят занятия по изучению этих навыков.

Навык	Где проходят занятия
Спорт	Стадион
Обаяние	Ратуша
Кулинария	Быстро или закусочная
Рыбная ловля	Продуктовый магазин
Садоводство	Научный институт
Игра на гитаре	Театр
Механика	Военная база
Логика	Научный институт
Рисование	Школа
Писательство	Офис/пресс-центр

Журнал навыка

В журнале навыка хранится информация по каждому из навыков вашего подопечного, включая уровень на данный момент, статистику (например, сколько рецептов изучил подопечный) и цели, относящиеся к навыку.

♦ Чтобы открыть журнал, нажмите клавишу J или щелкните на кнопке журнала навыка на панели навыка.

Желания

У каждого персонажа есть мечта всей его жизни - то, к чему он будет всегда стремиться. Достижение такой цели потребует много времени и сил, но в результате принесет огромное удовлетворение. Создавая молодого (или старше) персонажа, вы выбираете мечту всей его жизни после определения черт характера. Мечту для младших подопечных можно выбрать в ходе игры, исходя из их деятельности и характера.

Помимо этого у персонажей есть и менее значимые повседневные желания. Например, найти нового друга, получить работу в определенной области или просто влюбиться. Вы можете пообещать персонажу исполнить до четырех желаний, либо попросить его забыть о них. В первом случае исполнение желания станет целью жизни персонажа. В случае успеха он получит дополнительные баллы счастья. Исполненные желания влияют на будущие желания персонажей.

Вы можете просмотреть доступные желания с помощью стрелок на панели желаний. Чтобы пообещать исполнить желание, щелкните на нем. Желание появится в одной из четырех соответствующих ячеек. Вы также можете отменить желание, щелкнув на нем правой кнопкой мыши (за этим не последует никакого наказания).

Эмоции

Панель настроения вашего подопечного отображает его настроение и эмоции. Эмоции - это временные факторы, оказывающие влияние на настроение и поведение персонажа. Эмоции представлены в виде различных пиктограмм - красных (негативное влияние на настроение), зеленых (положительное влияние) и синих (отсутствие влияния). Укажите курсором на пиктограмму, чтобы узнать, что она обозначает и как долго соответствующие эмоции будут оказывать влияние на персонажа. Эмоции и сила их воздействия зависят от характера персонажа.

Счастье всей жизни

Настроение вашего подопечного влияет на его счастье все жизни. Чем дольше персонаж находится в хорошем настроении, тем больше баллов счастья он приобретает. Чем лучше настроение, тем быстрее накапливаются баллы счастья. Вы можете использовать баллы счастья, чтобы приобрести награду. Для этого выберите закладку счастья на панели персонажа, а затем щелкните на кнопке НАГРАДЫ.

Карьера

Лучший способ раздобыть денег - устроиться на работу. Походы на работу заставляют персонажа шевелиться и заводить новых знакомых. Существует одиннадцать карьерных путей, требующих разнообразных знаний и навыков.

Некоторые карьеры разделяются на разные отрасли. Когда персонаж достигает определенного уровня в такой карьере, можно выбрать, каким путем продолжать карьерный рост. Например, карьера охраны порядка позволяет выбрать между профессией спецагента и криминалиста.

Чтобы найти работу, щелкните на газете, компьютере или посетите участок, где есть предложения работы (такие участки отмечены закладками на карте).

Успех в работе

Профессиональный успех зависит от многих факторов. Первый - настроение персонажа. Чем выше настроение, тем лучше персонаж работает. Подопечный отправится на работу в хорошем настроении, если он хорошо отдохнул, поел и развлекся в течение последних 24 часов.

Трудно придется тем, кто опаздывает на работу или уходит пораньше, - будьте внимательны. Если не мешать, персонажи обычно сами стремятся попасть на работу вовремя.

Некоторые черты характера помогают подниматься по карьерной лестнице. Например, спортсмен быстрее проявит себя в спортивной карьере или в некоторых отраслях охраны порядка.

На успех в работе влияют и другие факторы (см. ниже).

Панель карьеры

Чтобы узнать, что делает персонаж на работе, щелкните на закладке «Карьера» и откройте панель карьеры. Здесь указана должность персонажа, расписание, объем зарплаты и уровень успеха. И здесь же отражаются факторы, влияющие на успех в работе: настроение, навыки и отношения с начальником. Укажите курсором на фактор, чтобы узнать о нем подробнее. Чем лучше персонаж справляется с этими факторами, тем успешнее он работает. Если к концу рабочего дня успех максимален, персонаж получает повышение. Но если уровень успеха будет слишком низок, персонажа могут понизить в должности и даже уволить!

Например, должность подпевалы в политической карьере требует постоянного хорошего настроения и высокого уровня обаяния. И, конечно, отличных отношений с боссом.

Отправить персонажа в школу или на работу можно, щелкнув на кнопке, на которой изображен персонаж за столом, на панели карьеры. Эта кнопка активна лишь непосредственно перед началом рабочего или учебного времени.

Параметры действия

Теперь вы не только выбираете, что может сделать персонаж, но и каким образом он это сделает.

Когда вы выбрали действия с доступными вариантами, под пиктограммой в очереди действий появляется небольшое меню. Например, на работе персонаж может выполнить такие действия: ВСТРЕТИТЬСЯ С КОЛЛЕГАМИ, УПОРНО РАБОТАТЬ, БЕЗДЕЛЬНИЧАТЬ и другие. Разные действия ведут к наградам и наказаниям, поэтому выбирайте осторожно. Тем не менее всегда выгодней выбрать один из доступных вариантов.

Живой мир

Ваши персонажи живут в интересном и динамичном городе. Одним щелчком мыши вы можете отправить их обедать в закусочной, заниматься в библиотеке или ловить рыбу в местном пруду. В дополнение к возможности персонажей свободно перемещаться по городу игра *The Sims 3* представляет функцию «Развитие сюжета». Благодаря ей ваш город будет активно жить и процветать. При этом жизнь соседей ваших подопечных будет развиваться. Соседи могут переезжать, получать повышение на службе, заводить детей и даже умирать. То есть жизнь продолжается! Эта функция позволяет сбалансировать жизнь соседей.

Тем не менее вы можете ее отключить в меню настройки.

В режиме жизни щелкните на кнопке, похожей на силуэт города, (или нажмите клавишу **М**), чтобы просмотреть карту.



Закладки на карте

Ниже приведены некоторые закладки, которые можно увидеть на карте, с пояснениями. Укажите курсором на пиктограмму, чтобы увидеть название данного места.



Этой пиктограммой отмечен ваш дом.

Специальные участки

Когда персонаж попадает на специальный участок, вы не можете наблюдать за ним и управлять им. Но можете выбрать действие, которое доступно для этого места. Например, в продуктовом магазине персонаж может КУПИТЬ ПРОДУКТЫ, СТАТЬ ПАРТНЕРОМ, ПРОДАТЬ ФРУКТЫ И ОВОЩИ, ПОСЕТИТЬ ЗАНИТИЕ ПО РЫБАЛКЕ или УСТРОИТЬСЯ НА НЕПОЛНЫЙ РАБОЧИЙ ДЕНЬ.



Бистро



Полицейский участок



Салон красоты



Продуктовый магазин



Театр



Спортивный стадион



Книжный магазин



Школа



Закусочная



Больница



Офис/пресс-центр



Притон



Ратуша



Научный институт



Военная база



Место работы

Общественные участки

На общественных участках вы можете следить за персонажем и управлять им.



Общественный бассейн



Парк



Место для рыбалки



Библиотека



Спортзал



Пляж



Кладбище



Картинная галерея



Обычный общественный участок (только на экране изменения города)

Дом и семья

Щелкните на соседском доме, чтобы пойти в гости (даже если вы незнакомы). Пройдите по улице, чтобы встретить других персонажей или навестить друзей. Хозяева дома могут предложить войти внутрь или даже быть как дома!

Совет: когда вы укажете на соседский дом курсором, он изменится, в зависимости от того, живет ли там кто-нибудь или нет .

Общественные заведения

Есть множество заведений, включая магазины, парки, пляж, рестораны и многое другое. Некоторые заведения - это специальные участки, которые можно исследовать.

Например, можно пойти на кладбище. На кладбище можно устроиться на работу на неполный рабочий день, посетить мавзолей, исследовать катакомбы, скорбеть на могиле и даже выгравировать эпитафию на могильной плите.

Некоторые заведения - это места работы. По ним нельзя побродить, зато можно выбрать какое-либо действие, когда персонаж находится внутри (подробнее см. «Параметры действия» на стр. 15).

Режим жизни

Все действия совершаются в режиме жизни. В этом режиме персонаж ищет работу, заводит друзей и врагов, влюбляется, женится и т.д.

Интерфейс пользователя

Здесь приведены некоторые функции, но, чтобы узнать больше о пиктограмме, просто укажите на нее курсором.



Инструмент «Рука» в режиме жизни

В режиме жизни можно перемещать множество предметов. Можно вернуть книги на полку, выбросить мусор, достать вещи из багажа и многое другое.

Если, при наведении на предмет, курсор принимает вид руки, предмет можно взять.

Чтобы переместить предмет, щелкните на нем и, удерживая ЛКМ, перетащите в нужное место. Нельзя переместить предмет, который используется.

Багаж/багаж семьи

У каждого персонажа есть багаж. Когда персонаж что-то берет или приносит с работы, этот предмет можно найти в его багаже. Чтобы положить предмет в багаж или вынуть оттуда, щелкните на нем и перетащите куда нужно.

У каждой семьи тоже есть багаж. Некоторые предметы хранятся именно в семейном багаже. Чтобы открыть багаж семьи, перейдите в режим покупки и щелкните на пиктограмме с коробкой.

Мобильный телефон

У каждого персонажа (за исключением малышей и младенцев!) в багаже есть мобильный телефон. Если вашему подопечному звонят, щелкните на нем и выберите вариант ОТВЕТИТЬ. Чтобы сделать звонок, щелкните на пиктограмме телефона в багаже персонажа.

Один день жизни

Это гостиная со стандартной обстановкой. Посмотрите, как ваш персонаж может взаимодействовать с ними.



Общение

Общение персонажей можно разбить на несколько категорий: дружелюбное, романтическое, злое, смешное и особое. Выберите для своего подопечного тип взаимодействия, а затем - его конкретную форму в дополнительном меню. Посмотрите, как другой персонаж отвечает вам, — общение кажется ему забавным или неприятным? Будьте осторожны: выбирая одну и ту же форму взаимодействия, вы заставите другого персонажа скучать.

Особое взаимодействие

Черты характера персонажа определяют вид особого взаимодействия. Например, добрый персонаж позволяет ПОДНЯТЬ НАСТРОЕНИЕ кому-либо, в то время как злой персонаж будет совершенно нормально взаимодействовать с другими, но со злым уклоном.

Панель отношений

Отношения вашего персонажа отображаются на панели отношений. Если у него много знакомых, можно просматривать их всех вместе или по категориям: родственники, друзья, гости, коллеги.

Совет: щелкните на портрете на панели отношений, чтобы поговорить с соответствующим персонажем или пригласить его в гости.

Цель оправдывает средства

Цели - это возможность вашего подопечного продвинуться по службе или развить какие-либо навыки, занимаясь определенной деятельностью. Рабочие цели предоставляются персонажу, когда он находится на работе, а возможности развить навыки могут появляться время от времени в виде телефонных звонков. Особые цели можно найти, прочитав газету или заглянув в компьютер.

Если определенная цель принята, персонажу не будет предложена новая цель того же типа, пока он не выполнит первую, не откажется от нее или не потерпит неудачу. Вы можете отказаться от цели, щелкнув на ней (на панели целей) правой кнопкой мыши.

Для развития навыков требуется выполнять определенные задания, которые могут потребовать достаточно много времени - даже целую жизнь. Эти задания трудны, однако награда за их выполнение стоит приложенных усилий. Вы найдете задания в журнале навыка.

Для достижения многих целей отводится определенное количество времени. Для завершения цели ваш подопечный должен вернуться на работу или к тому персонажу, который эту цель задал.

Коллекционирование

Даже если ваш персонаж не любит находиться вне дома, он может заняться поисками удачных экземпляров для своей коллекции.

Бабочки и жуки

Персонаж может ловить бабочек и жуков. Поймав насекомое, можно поместить его в террариум, продать, дать ему имя или просто любоваться им. Каждое из этих созданий в зависимости от своей редкости имеет определенную цену.

Камни, драгоценные камни и металлы

Персонажи могут также находить камни, драгоценные камни и металлы. Обломки метеоритов, золота, изумруды - все найденные драгоценности можно обрабатывать, чтобы увеличить их ценность.

Чтобы отправить драгоценный камень на огранку, щелкните на нем в багаже и выберите пункт «ОГРАНИТЬ», а затем - желаемый вид огранки. Ваш подопечный отправит находку по почте, и получит обратно красивый ограненный камень.

Рыбалка

Вокруг города расположено много водоемов, в которых можно ловить рыбу. Если персонаж находится в подходящем месте, вы можете предложить ему «ИЗУЧИТЬ ВОДОЕМ» или «ЛОВИТЬ РЫБУ». Если ваш подопечный владеет навыком рыбной ловли, а в багаже есть фрукты или овощи, появится вариант «ВЫБРАТЬ НАЖИВКУ».

Из пойманной рыбы можно сделать чучело и выставить его в своем доме. Щелкните на рыбе в багаже и выберите пункт «ОТПРАВИТЬ ДЛЯ ИЗГОТОВЛЕНИЯ ЧУЧЕЛА». Еще можно приготовить рыбу или посадить ее в аквариум.

Садоводство

Чем больше баллов навыка садоводства наберет ваш персонаж, тем больше будет у него возможностей. Чтобы развивать навыки, он может записаться на занятия в научном институте или посмотреть тематический канал. Работа в саду тоже способствует развитию навыка.

Семена

Находясь на улице, ваш персонаж может найти семена. Любые из них можно принести домой и посадить. Можно посадить даже целый фрукт или овощ, чтобы потом собрать семена.

Кулинария

Персонаж может начинать готовить в подростковом возрасте (и даже раньше - на игрушечной плите). Чем чаще он готовит, тем больше развивается его кулинарный навык. Этому также способствует просмотр кулинарных передач, чтение книг по кулинарии и учебные занятия. По мере развития навыка персонаж изучает новые рецепты. Однако их можно и приобрести - в книжном магазине.

Запасы

Персонаж должен иметь на кухне запас продуктов. Для приготовления блюд по рецептам требуются различные ингредиенты, которые можно приобрести в продуктовом магазине. Если под рукой нет нужных продуктов для определенного блюда, персонаж все-таки сможет его приготовить, но ингредиенты будут стоить дороже, чем если бы вы запасли их заблаговременно. Еда, приготовленная без надлежащих ингредиентов, получается худшего качества.

Рецепты

Рецепты персонажа можно найти в кулинарном разделе журнала навыка. Здесь же вы узнаете, какую еду готовил персонаж, как часто он это делал, какое из блюд было самым лучшим и многое другое.

Сюрпризы в новом доме

Переезжая в пустой дом без мебели, персонаж может обнаружить, что он получил по сделке больше (или меньше!), чем предполагал... Например домашнее привидение или, хуже того, полчища грызунов! Агентство недвижимости может предложить позаботиться о подобных сюрпризах, но, если ваш подопечный на мели, он и сам справится с неприятностями.

Кто знает, может быть, устраняя проблему, персонаж сможет обнаружить и приятный сюрприз!

Выбор другой семьи

Чтобы выбрать другую семью в городке, в меню настройки выберите пункт «ИЗМЕНЕНИЕ ГОРОДА». Затем щелкните на кнопке «ВЫБРАТЬ ДРУГУЮ СЕМЬЮ». Варианты будут прежними: создать персонажа, играть готовой семьей или поселить семью.

Когда вы выберете другую семью, прежняя останется и будет меняться, как и все прочие жители города. Члены прежней семьи будут развивать навыки и отношения, искать работу и увольняться - жить своей жизнью. Вы всегда можете вернуться к прежней семье, но к этому времени у них произойдут изменения!

Этапы жизни и старение

Если вы не отключили старение (в меню настройки), ваши персонажи пройдут несколько этапов (в зависимости от того, в каком возрасте они были в начале игры). Теперь вы сами можете решать, готов ли персонаж перейти в следующую возрастную категорию. Ваш ребенок готов стать подростком? Купите именинный торт и устройте праздник! Долгое детство повышает шансы выбрать черты характера ребенка, но не слишком тяните с отмечанием дня рождения.

Младенец	Эта пора давно прошла, но некоторые до сих пор тоскуют о безмятежном младенчестве. А других охватывает ужас перед перспективой просто лежать в кроватке и пачкать пеленки.
Малыш	Дети могут играть, развивая некоторые навыки, но им по-прежнему нужна забота и ласка родителей.
Ребенок	Школьные годы - время, когда дети заводят друзей, изучают навыки и развивают характер. Учитесь хорошо, чтобы заслужить награды.
Подросток	Юные персонажи мечтают о независимости и могут в первый раз влюбиться. Подростки могут устроиться на работу на неполный день и начать зарабатывать деньги.
Молодой	Они готовы покорить весь мир. Молодежь добивается успехов в карьере, заводит прочные отношения и пытается пробиться в жизни, исследуя любые возможности.
Взрослый	Такие персонажи уже заводят семью и делают все возможное, чтобы добиться успехов в жизни. Сейчас - или никогда!
Пожилый	На закате жизни пора передать накопленный опыт внукам и как следует отдохнуть, например, приобрести новое хобби. Пожилые персонажи могут оставить работу и уйти на пенсию.

Генеалогическое древо

Персонажи могут наследовать не только внешность (мамыны глаза и цвет волос, папину форму носа), но и черты характера, если эти черты выбраны случайным образом. Генеалогическое древо персонажа можно увидеть, открыв панель Симологии.

Интересное в интересном положении

Беременность - большая нагрузка, будущая мать должна много отдыхать и хорошо питаться. Она также может испытывать тошноту и посещать ванную комнату чаще. Благополучная беременность не только позволит мамам пребывать в хорошем настроении, но и принесет пользу будущему ребенку. Поэтому будьте внимательны к беременным персонажам. Чтобы беременность протекала благополучно, поднимайте настроение будущей маме, пусть она читает книги по беременности и обращается к доктору за советами.

Совет: расслабляющий массаж облегчит боли в спине, поэтому, если кто-то может подарить вашему персонажу немного заботы и тепла, мама и ребенок от этого только выиграют.

Если персонаж хочет усыновить ребенка, то может позвонить по телефону в агентство по усыновлению и даже выбрать пол будущего чада. Можно определить и возраст - младенец, ребенок или малыш. Кстати, услуги агентства по усыновлению бесплатны!

Уход из жизни

Персонажи смертны, все они умирают (если только вы не отключили функцию старения). Те, кому посчастливилось дожить до глубокой старости, умирают естественной смертью. Однако некоторые персонажи становятся жертвами несчастных случаев и погибают. Будьте осторожны: ваш подопечный может погибнуть в пожаре или от удара током, умереть от голода или утонуть. Однако с его смертью история города не заканчивается. Другие ваши персонажи будут продолжать жить и оплакивать своего близкого. Даже если ваши персонажи умрут, в разделе «Изменение города» вы сможете выбрать новую семью.

Режим покупки

Здесь вы покупаете нужные и приятные вещи для своих персонажей. Любые товары на ваш выбор - предметы первой необходимости и роскошные штучки - все здесь.

Примечание: некоторые товары (книги и еда) покупаются только в магазинах.

Сортировка

Отсортировать каталог в режиме покупки можно по комнатам или по назначению. Купленные предметы можно увидеть в багаже семьи.

По комнатам

Отсортировав предметы по комнатам, вы увидите изображения вещей, которые обычно находятся в выбранной комнате. Щелкните на предмете, чтобы узнать его тип. Например, щелкнув на диване в гостиной, вы откроете список «Диваны и тахты», а щелкнув на картине - список картин и плакатов.

По назначению

Предметы отсортированы по тому, как они применяются в быту. Например, вам нужна мебель для отдыха. Щелкните на закладке «Стулья, кресла и диваны». Если вам некуда складывать стопки книг, выберите категорию «Шкафы и комоды».

Правила размещения предметов

В *The Sims 3* вы можете свободно строить и обставлять дома персонажей. С помощью нового инструмента сетки и возможности размещать вещи под углом вы создадите идеальный дом.

Вкл./Откл. сетку

В режиме строительства и покупки можно включить сетку, которая поможет при размещении предметов. Теперь вы можете установить диван точно напротив телевизора, повесить картину между окнами и многое другое.

Свобода меблировки

Вы можете размещать предметы под углом, чтобы сделать дом персонажей более уютным. Например, можно поставить два кресла под углом друг к другу или поместить комнатное растение в самый угол.

Примечание: будьте внимательны, размещая предметы без привязки к разметочной сетке: доступ к ним может быть затруднен. Старайтесь оставлять вокруг побольше свободного места.

Дома с меблировкой и без

Выбирая дом для своих персонажей на экране города, вы можете купить дом С МЕБЕЛЬЮ или БЕЗ МЕБЕЛИ.

В домах без мебели есть только самое необходимое - сантехника, тумбы и холодильник. Дома с мебелью стоят дороже, зато там уже есть своя обстановка.

Предметы первой необходимости

Вот предметы, которые должны быть в каждом доме. Даже если эти вещи будут не самого высшего качества, без них ваши персонажи никак не смогут обойтись.

- ◆ Холодильник
- ◆ Унитаз
- ◆ Кровать
- ◆ Ванна или душ

Режим строительства

В этом режиме вы создаете дома - от скромных пригородных коттеджей до роскошных особняков у моря.

Сортировка

Предметы здесь отсортированы по комнатам, как и в режиме покупки - по месту применения.

Необходимые инструменты

Назначение многих инструментов очевидно, но некоторые требуют пояснений. На них мы и остановимся.

Стены

Этот инструмент позволяет возводить стены, добавлять целые комнаты и покрывать стены обоями и краской.

Чтобы построить стену, щелкните на пиктограмме стены и выберите инструмент «Создать стену». Щелкните на земле или фундаменте в том месте, где хотите разместить начало стены, и, не отпуская кнопки мыши, растяните стену до нужной длины. Затем отпустите кнопку мыши.

Примечание: с помощью инструмента «Создать комнату» можно строить комнату целиком, тем же способом. Просто щелкните и, удерживая кнопку мыши, растяните комнату до нужного вам размера.

Совет: построили слишком маленькую комнату или установили стену не там, где надо? Просто используйте инструмент «Рука» и перетащите стену, куда вам нужно!

Окраска земли

Создайте перед домом изумрудную лужайку или луг, засеянный клевером. Покройте землю деревянной стружкой, песком, щебнем и многим другим.

Чтобы покрыть участок травой, выберите категорию «Краска», а затем - инструмент кисти. Выберите тип покрытия, которое вы собираетесь применить, из палитры в правой части экрана. Можно менять форму и размер кисти. Щелкните кистью на земле и, не отпуская кнопки мыши, покрасьте нужный участок.

Примечание: если использовать более четырех видов окраски, могут возникнуть сбои в игре.

Деревья, кусты и цветы

С помощью этих инструментов вы сможете включить в ландшафт все, что захотите, - будь то раскидистый дуб или грушевое дерево, роскошный розовый куст или вездесущий лебяжник.

Все эти предметы можно выбрать в режиме покупки. Просто выберите объект в каталоге и щелкните на том месте, где вы хотели бы его посадить.

Кувалда

Вы заложили фундамент и построили стены, но посмотрите-ка: дом стоит слишком близко к улице. Этот инструмент позволяет быстро удалять объекты.

Чтобы избавиться от объектов, выберите инструмент «Кувалда» и примените его к мешающим объектам. Чтобы удалить несколько объектов, выделите их рамкой, нажав и удерживая левую кнопку мыши.

Примечание: чтобы удалить несколько объектов в режиме строительства, сначала выберите тип объекта и перенесите его на остальные.

Дополнительные материалы

Создавайте видеоролики игры и выбирайте музыку для игры.

Вы также можете публиковать свои творения, чтобы поделиться ими со всем сообществом Sims. Вы с легкостью можете не только публиковать свои шедевры, но и загружать творения других игроков.

Видеозапись

Поведайте свои истории сообществу *The Sims 3* с помощью функции создания видеороликов и сетевого инструмента создания фильмов. О создании видеороликов и управлении камерой рассказано в разделе «Режим создания видеороликов».

Примечание: размер видеоматериалов не может превышать 1 Гб.

Примечание: видеоматериалы, созданные в самом высоком (без сжатия) разрешении, имеют очень большой размер. Вы можете изменить параметры видеоролика в меню настройки.

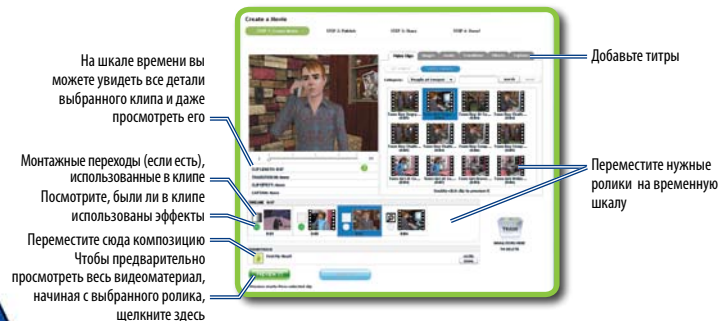
Инструмент создания фильмов

Воспользуйтесь инструментом создания фильмов в сообществе *The Sims 3*. Вы можете использовать как свои видеоролики, так и материалы из библиотеки клипов. Подбирайте музыкальное сопровождение, монтажные переходы, титры и многое другое!

Чтобы использовать свои видеоролики при создании фильмов:

Записав фрагмент игры, откройте программу запуска в меню настройки. Щелкните на кнопке «МОИ ПУБЛИКАЦИИ» и выберите видеоролики, которые хотели бы использовать, а затем щелкните на кнопке «ОТПРАВИТЬ». В появившемся окне введите название и описание видеоматериала. После этого щелкните на кнопке ОК.

Примечание: чтобы воспользоваться инструментом создания фильмов, вы должны войти в систему как зарегистрированный пользователь. В выпадающем меню «Видеоролики и другое» выберите пункт «ФИЛЬМ». ». Если вы публиковали свои видеоролики и снимки экрана, то увидите их в разделах «Видеоролики» и «Изображения». Можно также использовать материалы из предоставляемой библиотеки.



Важное примечание: пользователи системы Mac не смогут просматривать видеоматериалы из игры *The Sims 3* без проигрывателя, поддерживающего кодек VP6. Установив обновление для игры, пользователи системы Mac смогут создавать видеоматериалы и публиковать их на веб-сайте сообщества.

Для получения подробной информации обратитесь к файлу *Readme*.

Снимок экрана

Сделайте снимки экрана, чтобы запомнить самые значимые моменты жизни ваших персонажей.

♦ Чтобы сделать снимок экрана, нажмите клавишу C. Вы также можете щелкнуть на пиктограмме камеры на экране интерфейса.

Снимки экрана сохраняются в вашей папке с документами: **Electronic Arts\The Sims 3\Screenshots**. Снимки экрана (и видеоматериалы) автоматически появляются в разделе «Публикации» программы запуска.

Дополнительная музыка

Вы можете добавить свою музыку в папку дополнительной музыки: **Electronic Arts\The Sims 3\Custom Music**. Ваши персонажи смогут послушать эту музыку по радио.

Важное примечание: некоторые функции программы запуска для пользователей Mac и PC отличаются. Для доступа ко всем функциям игры *The Sims 3* для Mac перейдите на страницу обновления программного обеспечения в браузере.

Сохранение материалов

Изменив материалы, не закрывая редактора «Создание стиля», щелкните на пиктограмме с изображением папки в левой верхней части экрана. Может появиться всплывающее окно с запросом классифицировать данные материалы (например «Обои» или «Панели»). Выберите нужную категорию. Изображение вашего предмета появится в окне в левой верхней части экрана, с пиктограммой папки в углу.

Сохранив предмет, вы можете теперь его публиковать.

Публикация предметов

Вы можете опубликовать своих персонажей, семьи, участки, образцы, стили из редактора «Создание стиля» и стили покупки и строительства.

Для отправки и публикации через сообщество *The Sims 3*, щелкните здесь.

Появится всплывающее окно, где нужно указать название и описание предмета. Введя эти сведения, щелкните на отметке для подтверждения.

Затем откройте программу запуска *The Sims 3* и щелкните на кнопке ПУБЛИКАЦИИ. Отметьте ячейки с нужными объектами и щелкните на кнопке ОТПРАВИТЬ. Отправленный объект станет серым, а рядом появится пиктограмма.

Примечание: для публикации материалов в Интернете вы должны быть зарегистрированным пользователем.

На вступительном экране есть ссылки на службу обмена сообщениями, Службу обмена, The Sims 3 Store, последние новости о The Sims 3 и другое.

Устанавливайте и изменяйте дополнительные материалы

Просматривайте опубликованные видеоролики и снимки

Удаляйте и отменяйте дополнительные материалы

Загружайте обновления к игре



Публикуйте свои предметы, персонажей, участки и др.

Покупайте в магазине The Sims 3 Store

Больше хороших товаров

Вы можете получить гораздо больше предметов для ваших подопечных. Из программы запуска можно перейти в сообщество, в раздел Службы обмена и просмотреть дополнительные материалы, созданные другими игроками, или купить что-нибудь в The Sims 3 Store за баллы SimPoints.

Примечание: для загрузки предметов из интернет-магазина или Службы обмена требуется регистрация.

Загрузка материалов других игроков

На экране приветствия в программе запуска щелкните на разделе Служба обмена, затем - на ссылке «Перейти к Службе обмена». С помощью кнопок в левой части экрана выберите категорию материалов для загрузки. Выбрав категорию, вы можете отсортировать предметы. Найдя нужный предмет, щелкните на кнопке ДОБАВИТЬ В ИГРУ.

Покупки в магазине The Sims 3 Store

На экране приветствия в программе запуска щелкните на разделе THE STORE, затем - на ссылке «В магазин The Store» (или посетите Службу обмена, перейдя на веб-сайт <http://ru.store.thesims3.com>). Предметы отсортированы по режимам строительства и покупки или по категориям одежды и причесок. Щелкните на цветах и материалах, чтобы увидеть образцы, которые можно использовать в редакторе «Создание стиля».

Для покупки необходимы баллы SimPoints. Баллы SimPoints можно купить прямо на веб-сайте Sims Store с помощью кредитной карты или системы PayPal.

Управление материалами

Установите загружаемые материалы и опубликуйте в сообществе свои материалы. Можно удалить предметы, которые хранятся в диспетчере загрузок (если они уже установлены в игре или опубликованы в сообществе).

Изменение городка

Совершенствуйте город, чтобы порадовать персонажей. Возможно, стадион - очень важное место для ваших подопечных, и вы хотите перенести его в центр города. Или вам нравится общественный участок, и вы хотите превратить его в жилой. Теперь вам все доступно!

Выберите в главном меню пункт ИЗМЕНЕНИЕ ГОРОДА. Вид города изменится, появятся новые инструменты:

Инструмент «Выбрать»

Используйте инструмент «Выбрать» для выбора участков в городе. Закладки на карте показывают тип участка и список доступных действий.

В зависимости от типа выбранного участка вам доступны следующие действия:

Выселить	Перемещает всех жильцов в буфер обмена (скопировав их дом или нет).
Разделить	Перемещает в буфер обмена некоторых членов семьи.
Объединить	Объединяет одну семью с другой.
Сохранить в библиотеку	Размещает копию семьи или участка в библиотеке.
Публиковать	Сохраняет копию для публикации.
Смена типа участка	Изменяет тип участка - общественный и жилой.
Изменить детали	Изменяет название и описание семьи или участка.

Примечание: выселив всех персонажей выбранной семьи, вы не сможете ими играть. Вы можете изменять город, после вы должны выбрать кнопку ВЫБРАТЬ ДРУГУЮ СЕМЬЮ и продолжить игру уже с другой семьей. Если вы просто хотите переселить семью в другой дом, используйте телефон, компьютер или газету в режиме жизни.

Инструмент «Переместить участок»

С помощью этого инструмента можно взять любой участок в городе и поместить его на другой пустой участок.

Разместив участок, вы можете вращать его, подыскивая нужную позицию. Если на участке живет семья, в бюджете должно быть достаточно средств для покупки данного пустого участка.

Инструмент строительства/покупки

Этот инструмент позволяет изменять любой нежилой дом в игре или строить новые дома на пустых участках.

Инструмент «Снос»

Этот инструмент позволяет удалять все на участке, превращая его в пустой.

Примечание: нельзя ничего построить или снести на занятом семьей жилым участке. Чтобы изменить что-то на занятом участке, сначала необходимо выселить семью.

Примечание можно удалять и участки с местами работы, но это отрицательно скажется на карьерах. Например, если удалить научный институт, персонажи не смогут найти работу в научной сфере.

Буфер обмена

В левой части экрана находится буфер обмена - временное хранилище высланных персонажей. Персонажей из буфера обмена можно вернуть в свой дом, выбрав действие РАЗМЕСТИТЬ, или присоединить к другой семье, выбрав «ОБЪЕДИНИТЬ С...». Персонажи в буфере обмена сохраняют отношения с другими жителями города, из которого их выселили. Вы должны вернуть персонажей в город перед тем, как выйти из режима изменения города, потому что буфер обмена очистится.

Библиотека

Библиотека - постоянное хранилище семей и участков. В библиотеке все персонажи и участки доступны в любое время. Выберите «РАЗМЕСТИТЬ КОПИЮ», чтобы скопировать выбранный объект в город. Нельзя изменять объекты в библиотеке, зато их можно удалять и публиковать. Семьи, созданные в редакторе «Создание персонажа», автоматически появляются в библиотеке (как загруженные семьи и участки). Персонажи, сохраненные в библиотеку, теряют все отношения с другими горожанами.



Решение проблем

Обновление программного обеспечения Macintosh

При использовании устаревшей версии программного обеспечения MacOS X возможно возникновение проблем с производительностью игры. Чтобы убедиться, что у вас установлена последняя версия MacOS X, выберите Software Update... в меню Apple и следуйте указаниям по обновлению программного обеспечения.

Известные проблемы

- ◆ Убедитесь, что ваш компьютер соответствует минимальным системным требованиям для данной игры и на нем установлены последние версии драйверов видео- и звуковой карт. Драйверы для видеокарт NVIDIA можно загрузить с веб-сайта www.nvidia.ru. Драйверы для видеокарт ATI можно загрузить с веб-сайта www.ati.amd.com/ru.
- ◆ При использовании на PC версии игры, поставляемой на дисках, попробуйте переустановить программу DirectX с диска с игрой. Обычно она находится в папке DirectX. При наличии доступа в Интернет вы можете загрузить последнюю версию DirectX с веб-сайта www.microsoft.com.

Советы

- ◆ Если при использовании на PC игры, поставляемой на дисках, меню автозапуска не появляется автоматически, выберите «Мой компьютер», щелкните правой кнопкой мыши на пиктограмме дисковода, в котором находится диск с игрой, и выберите «Автозапуск».
- ◆ При недостаточной производительности игры попробуйте понизить значения некоторых параметров звука и изображения в меню настройки игры или уменьшите разрешение экрана.
- ◆ Для повышения производительности игры рекомендуется завершить работу фоновых и антивирусных программ (кроме программы EADM, если применимо).

Техническая поддержка

У вас есть проблемы или вопросы, связанные с нашими играми? Мы готовы вам помочь.

В интерактивном справочном файле EA Help содержатся ответы на наиболее часто встречающиеся вопросы и информация о решении проблем, возникающих в процессе работы с программой.

Для доступа к файлу EA Help (когда игра установлена):

В Windows Vista выберите **Start > Games**, щелкните правой кнопкой мыши на пиктограмме игры и выберите в выпадающем меню соответствующий пункт.

В более ранних версиях Windows щелкните на ссылке Technical Support в папке игры, расположенной в меню «Пуск» > «Программы» («Все программы» для Windows XP).

Для доступа к файлу EA Help (когда игра не установлена):

1. Поместите диск с игрой в DVD-дисковод.
2. Дважды щелкните на пиктограмме My Computer на рабочем столе Windows. (В Windows XP щелкните на кнопке «Пуск», затем на пиктограмме «Мой компьютер»).
3. Щелкните правой кнопкой на пиктограмме DVD-дисковода, в котором находится диск с игрой, и выберите вариант OPEN.
4. Откройте файл **Support > European Help Files > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Для доступа к файлу EA Help на Macintosh:

1. Поместите диск с игрой в DVD-дисковод.
2. Щелкните на пиктограмме Finder в Dock.
3. Откройте новое окно Finder, выбрав пункт New Finder Window в меню File.
4. Щелкните на пиктограмме диска с игрой в окне Finder.
5. Откройте файл **Support > Electronic Arts Technical Support.html**.

Если информация, приведенная в файле EA Help, не помогла вам решить проблему, вы можете также обратиться к специалистам нашей службы технической поддержки.

Служба технической поддержки EA в Интернете

При наличии доступа в Интернет посетите веб-сайт Службы технической поддержки EA <http://eusupport.ea.com>

Здесь вы найдете много полезных сведений о DirectX, контроллерах, модемах и сетях, а также о обслуживании и производительности систем. На нашем веб-сайте содержится наиболее полная и постоянно обновляющаяся информация о наиболее распространенных проблемах с разными играми и ответы на наиболее часто встречающиеся вопросы (FAQ). Именно этой базой данных пользуются наши специалисты, помогая вам решить проблемы с игрой. Веб-сайт технической поддержки обновляется ежедневно.

Контактная информация Центра поддержки

Вы можете обратиться в русскоязычную службу технической поддержки по телефону, набрав номер **+7 (495) 642 73 97**, а также вы можете написать на электронный адрес службы: support_russia@ea.com.

Служба работает с понедельника по пятницу с 11:00 до 19:00, по московскому времени.

Примечание: служба технической поддержки не дает советов и подсказок по прохождению игры.

Прежде чем обратиться в службу поддержки, воспользуйтесь утилитой DirectX и получите отчет о конфигурации вашего компьютера:

Щелкните на кнопке «Пуск», выберите «Выполнить...», введите dxdiag и щелкните на кнопке ОК. Чтобы сохранить копию отчета для последующего просмотра и распечатки, выберите SAVE ALL INFORMATION...

Ограниченная гарантия на 12 месяцев

Ограниченная гарантия Electronic Arts

Electronic Arts гарантирует покупателям оригинального продукта, что носитель, на котором записан программный продукт, и флэш-накопитель USB (далее совокупно - «Компоненты») не имеют материальных и технологических дефектов. Срок гарантии - 12 месяцев с даты покупки. В случае обнаружения дефектов Компонентов в течение 12 месяцев с момента покупки EA бесплатно заменит дефектный Компонент при предъявлении кассового чека в сервис-центре EA либо почтовым переводом при предъявлении доказательства совершения покупки. Electronic Arts оставляет за собой право заменить флэш-накопитель USB другим равноценным флэш-накопителем USB по своему выбору. Данная гарантия относится только к Компонентам, предоставленным Electronic Arts. Эта гарантия недействительна, если, по мнению Electronic Arts, дефекты были вызваны небрежным обращением или чрезмерным использованием Компонентов. Не подлежит замене носитель с любыми дефектами, полученными вследствие естественного износа во время его эксплуатации. Носитель также не подлежит замене в том случае, если на основании экспертизы, проведенной Электроник Артс, будет установлено, что появление дефектов связано с нарушением условий эксплуатации или хранения носителя, а также вследствие какого-либо намеренного или случайного физического воздействия на носитель.

Данная ограниченная гарантия замещает собой все прочие гарантии, устные или письменные, явные или неявные, включая любые гарантии коммерческой выгоды или соответствия определенным целям, и никакие другие претензии не будут иметь силы или обязывать Electronic Arts. В случае невозможности выполнения подобных гарантий, включая подразумеваемые гарантии коммерческой выгоды или соответствия определенным целям, они будут действовать в указанный период 12 месяцев. Компания Electronic Arts не несет никакой ответственности в случае специальных, случайных или непредумышленных повреждений, ставших результатом владения, использования или небрежного обращения с данным продуктом Electronic Arts, включая ущерб частной собственности, а также ущерб здоровью, даже если компания Electronic Arts была предупреждена о возможности подобного ущерба. Законы некоторых стран не допускают ограничения срока действия гарантии и/или исключения гарантии при случайном или неумышленном ущербе, поэтому указанные выше ограничения могут на вас не распространяться. В таких странах ответственность Electronic Arts должна быть ограничена, следуя принципу максимально расширенного толкования применимого законодательства. Гарантия предоставляет вам особые права. Вы также можете обладать другими правами, которые определяются страной, в которой вы живете.

ВОЗВРАТ ПО ИСТЕЧЕНИИ ГАРАНТИЙНОГО ПЕРИОДА

При возврате Компонента необходимо предоставить следующее: (1) копию чека с датой приобретения продукта, (2) краткое описание проблемы, с которой вы столкнулись, и (3) ваше имя, адрес и номер телефона. Все это необходимо отправить по указанному ниже адресу, в этом случае компания Electronic Arts произведет замену. Если повреждение произошло из-за неправильного использования или случайно, заменить Компонент можно на условиях возврата по истечении 12-месячного гарантийного периода. Мы настоятельно рекомендуем вам отправлять Компонент, используя способы доставки, надежность которых можно проверить. Компания Electronic Arts не несет ответственность за Компоненты, не находящиеся в ее собственности.

Гарантийная информация EA

Если дефект Компонента образовался в результате неправильного или небрежного использования или был обнаружен по истечении месяцев с даты покупки, вы можете получить инструкции по замене одним из следующих способов:

<http://www.electronicarts.ru/SupportCenter>

Гарантийный отдел EA:

Россия
121099 Москва,
Смоленская площадь 3, 10 этаж
000 «Электроник Артс»

ДЛЯ ЦИФРОВОЙ ЗАГРУЖАЕМОЙ ВЕРСИИ ИГРЫ *THE SIMS 3* ТРЕБУЕТСЯ СОЕДИНЕНИЕ С ИНТЕРНЕТОМ, СЕТЕВАЯ АВТОРИЗАЦИЯ И ПРИНЯТИЕ ЛИЦЕНЗИОННОГО СОГЛАШЕНИЯ С КОНЕЧНЫМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ. ДЛЯ ДОСТУПА К СЕТЕВЫМ КОМПОНЕНТАМ, ВКЛЮЧАЯ БАЛЛЫ SIMPOINTS, ТРЕБУЕТСЯ СОЕДИНЕНИЕ С ИНТЕРНЕТОМ, УЧЕТНАЯ ЗАПИСЬ EA И РЕГИСТРАЦИЯ ИГРЫ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ПРИЛАГАЮЩЕГОСЯ РЕГИСТРАЦИОННОГО НОМЕРА. РЕГИСТРАЦИОННЫЙ НОМЕР ПРИМЕНИМ ТОЛЬКО ДЛЯ ОДНОЙ РЕГИСТРАЦИИ И НЕ ПОДЛЕЖИТ ПЕРЕДАЧЕ. ЮРИДИЧЕСКАЯ ИНФОРМАЦИЯ EA НАХОДИТСЯ НА ВЕБ-САЙТЕ ПО АДРЕСУ www.ea.com. РЕГИСТРАЦИЮ МОГУТ ПРОЙТИ ПОЛЬЗОВАТЕЛИ В ВОЗРАСТЕ 14 ЛЕТ И СТАРШЕ. ПОЛЬЗОВАТЕЛЯМ MAC ДЛЯ ДОСТУПА К СЕТЕВЫМ КОМПОНЕНТАМ, ВКЛЮЧАЯ БАЛЛЫ SIMPOINTS, ТРЕБУЕТСЯ ОБНОВИТЬ ПРОГРАММУ ЗАПУСКА *THE SIMS 3*. EA ОСТАВЛЯЕТ ЗА СОБОЙ ПРАВО ПРЕДОСТАВЛЯТЬ ПОДДЕРЖКУ И/ИЛИ ОБНОВЛЕНИЕ СЕТЕВЫХ КОМПОНЕНТОВ БЕЗ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОПЛАТЫ ПРИ УСЛОВИИ ИХ НАЛИЧИЯ. Цифровая загружаемая версия ИГРЫ *The Sims 3* использует технологию защиты от копирования SecuROM предоставленную Sony DADC Austria AG. Подробнее см. веб-сайт по адресу <http://faq.securum.com/>.

EA ОСТАВЛЯЕТ ЗА СОБОЙ ПРАВО ПРЕКРАТИТЬ ПОДДЕРЖКУ СЕТЕВЫХ КОМПОНЕНТОВ ДЛЯ ДАННОГО ПРОДУКТА ЧЕРЕЗ 30 ДНЕЙ ПОСЛЕ ПУБЛИКАЦИИ СООТВЕТСТВУЮЩЕГО ОБЪЯВЛЕНИЯ НА ВЕБ-САЙТЕ www.ea.com.

© 2009 Electronic Arts Inc. Название и логотип EA, название The Sims, логотип The Sims 3 и элемент дизайна *Plumbob* являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Название *RenderWare* является товарным знаком или зарегистрированным товарным знаком Criterion Software Ltd. Компоненты данного программного обеспечения являются © 1998-2009 Criterion Software Ltd. и лицензиаров. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.



Используется технология Granny Animation. ©1999-2009 RAD Game Tools, Inc.
Версия для Macintosh: *TransGaming Inc.*

Используется технология Cider(tm) от TransGaming Inc. Cider(tm) является © 2000-2009 *TransGaming Inc.* Программные компоненты Cider C/C++ (msvcrt.dll, msvcrt71.dll и msvcrt71.dll, msvcrt80.dll и msvcrt80) включают компоненты библиотек Visual C++ 6.0 и Dinkum Compleat C/C++ Libraries. Программные компоненты Visual C++ 6.0 © 1999 Microsoft Corp. Компоненты *Dinkumware* © 1989-2006 P.J. Plauger и *Dinkumware Ltd.*

Компоненты Cider MFC & ATL (MFC42.dll, MFC71.dll) содержат компоненты Visual C++ 6.0 MFC & ATL.
Компоненты Visual C++ 6.0 MFC & ATL © 1992-1999 Microsoft Corp.

Технология Cider включает *libpng*, © 1995-2004 принадлежат авторам проекта *libpng* (полный список на веб-сайте по адресу <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt>).

В данном программном обеспечении использованы элементы работ Independent JPEG Group. Технология Cider включает *libjpeg*, © 1991-1998, Thomas G. Lane.

В технологии Cider используется набор инструментов NVIDIA Cg Toolkit, © 2002-2008, NVIDIA Corporation.
Технология Cider содержит *dmalloc*, © 2001-2006 Wolfram Gloger.

Технология Cider содержит CSRL *malloc*, © 1988, 1989, 1993 University of Toronto.

Технология Cider содержит SDL, © 2001-2007 принадлежат авторам проекта SDL (полный список на веб-сайте по адресу <http://libsdl.org/credits.php>). SDL предоставляется на условиях приведенного ниже сокращенного открытого лицензионного соглашения GNU (LGPL).

Технология Cider содержит The Better String Library (*bstring*) © 2002-2006 Paul Hsieh.

Компоненты данного программного обеспечения © 2006 Industrial Light & Magic, подразделения Lucasfilm Entertainment Company Ltd. Используемые компоненты и авторские права на них принадлежат указанным владельцам. Все права сохранены.

Компоненты *iniParser* © 2000 Nicolas Devillard.

Компоненты данного программного обеспечения © 1996-2000 The FreeType Project (www.freetype.org).
Все права сохранены.

Компоненты данного программного обеспечения © 2006 принадлежат Simon Brown и авторам проекта Squish (<http://sjbrowne.co.uk/?code=squish>). Все права сохранены.

Компонент *Cider libquartz.dylib* включает элементы *ffmpeg*, © 2000-2006 Fabrice Bellard и др.

Технология Cider и соответствующие компоненты распространяются на условиях лицензионного соглашения о технологии Cider и других лицензий, включая GNU LGPL. Условия лицензии изложены в Лицензионном соглашении с конечным пользователем.

Компоненты Cider © 2002-2006 принадлежат авторам проекта *ReWind* (полный список см. по адресу <http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind>).

Компоненты технологии Cider © 1993-2008 принадлежат авторам проекта Wine (полный список на веб-сайте по адресу: <http://source.winehq.org/source/AUTHORS>).

Исходный код предоставленных на условиях LGPL компонентов находится на веб-сайте по адресу: <http://transgaming.org/cvs/>

Другие компоненты Cider, предоставляемые посредством CVS, лицензированы отдельно на условиях, описанных в прилагающихся файлах ЛИЦЕНЗИОННОГО СОГЛАШЕНИЯ.

В данной игре используется технология, разработанная компанией IGA Worldwide Inc. («IGA») и предназначенная для временной загрузки рекламы на ваш компьютер или консоль, для демонстрации рекламы, а также изменения рекламного материала в ходе игры по сети. IGA сохраняет только данные, необходимые для доставки и подсчета рекламных объявлений с учетом вашего географического местоположения. Данные могут включать в себя IP-адрес, игровой псевдоним, сведения о размещении в игре, времени и количестве показов рекламы, объема рекламных материалов и ракурсе. По окончании игрового сеанса в сети IP-адрес удаляется. Вашей игре может быть присвоен идентификационный номер, хранящийся на ПК или консоли и используемый компанией IGA для оценки количества первичных и повторных показов рекламы. Идентификационный номер никак не связан с вашими личными данными. Предоставляемая вами информация не используется для вашей персональной идентификации. Данная технология интегрирована в игру. Если вы не желаете использовать данную технологию, не запускайте игру при подключении к сети Интернет. Правила соблюдения конфиденциальности изложены на веб-сайте по адресу privacy.ea.com.

