



The **SIMS**

**MEDIEVAL**



# 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 случалось 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

УСТАНОВКА ИГРЫ.....	2
ЗАПУСК ИГРЫ .....	3
КОМАНДЫ ДЛЯ КЛАВИАТУРЫ .....	4
СРЕДНЕВЕКОВЬЕ ЗОВЕТ!.....	6
НАЧАЛО ИГРЫ .....	7
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА .....	9
СОЗДАНИЕ СТИЛЯ.....	12
УНИКАЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ.....	14
КОРОЛЕВСТВО .....	16
РЕЖИМ ЖИЗНИ.....	24
РЕЖИМ МЕБЛИРОВКИ .....	30
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ.....	32
ОБНОВЛЕНИЕ ИГРЫ (ТРЕБУЕТСЯ СОЕДИНЕНИЕ С ИНТЕРНЕТОМ).....	32
РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ .....	33
ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА .....	34
ГАРАНТИЙНЫЙ СРОК .....	35



## УСТАНОВКА ИГРЫ

ПРИМЕЧАНИЕ: системные требования перечислены на веб-сайте [electronicarts.ru](http://electronicarts.ru).

### Установка на ПК

(для пользователей игр, поставляемых на дисках):

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

Если меню автозапуска не появляется автоматически, запустите программу установки самостоятельно. В Windows® 7, Windows® XP или Windows Vista® откройте

**Пуск > Выполнить**, введите **D:\AutoRun.exe** в окне для ввода текста и щелкните по кнопке ОК (используйте вместо D: букву, обозначающую ваш CD/DVD-ROM дисковод).

После установки игры ее можно запустить из меню автозапуска или из меню **ПУСК**.

### Установка на ПК (для пользователей EA Store):

ПРИМЕЧАНИЕ: дополнительная информация о приобретении загружаемых версий игр EA находится на веб-сайте [www.eastore.ea.com](http://www.eastore.ea.com). Щелкните по кнопке «Подробнее о прямой загрузке».

После загрузки игры с помощью программы EA Download Manager на экране появится пиктограмма установки. Чтобы установить игру, щелкните по 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 по 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 по 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 ПК 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 ПК:

В Windows Vista или Windows 7 игру можно запустить из меню **Пуск > Игры**, в более ранних версиях Windows — меню **«Пуск» > «Программы» («Все программы» для Windows XP)**. При запуске игры, приобретенной в магазине EA Store, требуется запустить программу EA Download Manager.

ПРИМЕЧАНИЕ: в Windows Vista при выборе классического меню Start данные игры хранятся в папке **Пуск > Программы > Игры > Список игр**.

### На Macintosh:

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

**ДЛЯ ИГРЫ НЕОБХОДИМО ПРИНЯТЬ УСЛОВИЯ ЛИЦЕНЗИОННОГО СОГЛАШЕНИЯ. EA ОСТАВЛЯЕТ ЗА СОБОЙ ПРАВО ПРЕДОСТАВЛЯТЬ ПОДДЕРЖКУ И/ИЛИ ОБНОВЛЕНИЕ СЕТЕВЫХ КОМПОНЕНТОВ БЕЗ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОПЛАТЫ ПРИ УСЛОВИИ ИХ НАЛИЧИЯ.**

**WWW.THESIMSMEDIEVAL.COM**

# КОМАНДЫ ДЛЯ КЛАВИАТУРЫ

КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ В ИГРЕ	
Отмена	ESC
Вкл./выкл. консоль для ввода кодов	CTRL + SHIFT + C
Скрытие/отображение интерфейса	F10
Выход	Q

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА	
Вращение персонажа	CTRL + A/CTRL + D
Масштабирование	Колесико мыши
Отмена/возврат	CTRL + Z/CTRL + Y

## РЕЖИМ МЕБЛИРОВКИ

ИНСТРУМЕНТЫ РАЗМЕЩЕНИЯ ОБЪЕКТА	
Вращение объекта	, (запятая)/. (точка)
Удаление	DEL/BACKSPACE
Вкл. размещение вне сетки	ALT (удерживая или перемещая объект)
Вкл. вращение под углом	ALT (вращая объект при помощи мыши)
Перемещение объекта на стене или потолке вверх/вниз	# или / (косая черта)
Перемещение объекта на стене или потолке влево/вправо	[ (левая скобка)/ ] (правая скобка)
Вернуть перемещенный объект на стене или потолке в центр	\ (обратная косая)
Отмена/возврат	CTRL + Z/CTRL + Y

## РЕЖИМ ЖИЗНИ

УПРАВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖАМИ	
Перейти к следующему персонажу задания	ПРОБЕЛ
Переход к выбранному персонажу	Щелчок на пиктограмме персонажа
Слежение за персонажем	Щелчок правой кнопкой на пиктограмме персонажа
Центрирование камеры на выбранном персонаже	ВВОД или N
Багаж	I
Заставить персонажа использовать объект	Щелчок ЛКМ на объекте
Заставить персонажа куда-нибудь идти	Щелчок ЛКМ на земле

УПРАВЛЕНИЕ ВРЕМЕНЕМ	
Пауза	P/O (ноль)/^ (тильда)
Обычная/повышенная/высокая скорость	1/2/3 (или соответствующие клавиши на цифровой клавиатуре)
Высокая скорость до конца текущего действия	4

УПРАВЛЕНИЕ ОБЗОРОМ В ДОМЕ	
Следующий/предыдущий этаж	Pg Up/Pg Dn

УПРАВЛЕНИЕ КАМЕРОЙ	
Перемещение влево/вправо	Клавиша со стрелкой влево/клавиша со стрелкой вправо или клавиши A/D
Перемещение вперед/назад	Клавиша со стрелкой вверх/клавиша со стрелкой вниз или клавиши W/S
Быстрое перемещение камеры	SHIFT + клавиши со стрелками или SHIFT + A/S/W/D
Масштабирование	Z/X или =/-, или + (цифр.) / - (цифр.)
Вращение влево/вправо	, (запятая)/. (точка)
Режим «Взгляд Смотрящего»	M
Режим «Следовать за моим персонажем»	N (см. Управление персонажами)
Переключение между участками	ALT + 1-5
Обзор интерьера	Щелчок ПКМ на фасаде здания
Переход к виду на участок	Щелчок ПКМ на земле



## РЕЖИМЫ ИГРЫ

Режим жизни	F1
Режим мебелировки	F2 (при обзоре интерьера здания)
Режим королевства	F3
Меню настройки	F5

## СРЕДНЕВЕКОВЬЕ ЗОВЕТ!

Слушайте, отважные искатели приключений! Вас ждет *The Sims™ Medieval*, новая увлекательная игра, в которой есть морские путешествия, заговоры, недовольные подданные и даже плотоядные шиншиллы! Выполняйте задания, расширяйте границы своих владений и стройте здания, чтобы привлечь новых подданных. Вы можете выбирать любых персонажей — монархов, рыцарей, шпионов, магов и других, которые, выполняя свои обязанности, прославят ваше королевство!

### МЫ ВСЕ УЧИЛИСЬ ПОНЕМНОГУ...

Мы всем рекомендуем пройти обучение. Здесь каждый узнает что-то новое — и новичок, и ветеран *The Sims*. Игровой процесс, особенности и режимы *The Sims Medieval* являются уникальными, их не было еще ни в одной игре серии *The Sims*. Это краткое вступление поможет разобраться в мире игры! Выберите ОБУЧЕНИЕ в меню настройки, чтобы узнать обо всех особенностях игры *The Sims Medieval*.

## НАЧАЛО ИГРЫ

Играть в *The Sims 3 Medieval* очень просто. Вы начинаете игру с небольшим королевством, которому нужен новый монарх. Щелкните, чтобы создать монарха в редакторе «Создание персонажа» или выбрать одного из готовых монархов. Когда выберете монарха, отправьте его выполнять задания, чтобы расширить границы ваших владений!



### Начало новой игры:

В ходе обучения вы познакомитесь с основами игрового процесса.

Выберите цель в главном меню. В начале доступна только одна цель — «Новые начинания». Не волнуйтесь, потом их будет больше! В этом случае задача вашего монарха — построить в королевстве несколько зданий и заселить их персонажами. Для начинающего правителя это самое главное.

Затем выберите НОВАЯ ИГРА, щелкните на пиктограмме «Играть» и выберите название для своего королевства. Кроме того, вы можете загрузить сохраненную игру, если она у вас есть.

Игра начинается в режиме королевства, стратегической карты вашей развивающейся страны. В королевстве еще нет монарха. Щелкните на круглой зеленой пиктограмме, расположенной над тронным залом, чтобы открыть окно информации. В открывшемся окне щелкните на пиктограмме, чтобы выбрать нового монарха. Выберите монарха из списка готовых персонажей или щелкните на кнопке СОЗДАТЬ МОНАРХА, чтобы подобрать подходящего правителя.


Затем перейдите в режим королевства. Здесь нужно выбрать задание, чтобы перейти в режим жизни. Не забывайте, что некоторые задания могут выполнить лишь определенные герои. Внимательно читайте описания заданий и выбирайте те, которые можете выполнить!

## СОХРАНЕНИЕ И ЗАГРУЗКА

Сохраненная игра включает все королевство. Чтобы сохранить игру, откройте меню настройки и выберите СОХРАНИТЬ. Королевство будет сохранено автоматически под тем названием, которое вы выберете для него в главном меню.

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

## НАСТРОЙКА

Чтобы открыть меню настройки, щелкните на пиктограмме , расположенной в левой нижней части экрана. Здесь вы можете сохранить игру, включить обучение, изменить параметры настройки, просмотреть список «горячих клавиш», вернуться в главное меню, сохранить игру и выйти, просто выйти из игры или открыть программу запуска.

На панели настройки выберите ПАРАМЕТРЫ, чтобы изменить параметры игры, видео и звука.

**Графика** Выбор основных и дополнительных параметров для вашего монитора.

**Звук** Выбор уровня громкости голосов, аудиозффектов, музыки, фоновых звуков, а также общего качества звука. Также можно изменить параметры динамиков, заглушить фоновые звуки или вернуться к настройкам по умолчанию.


**Настройка игры** Включение или отключение различных параметров игры. ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС позволяет выбрать степень свободы воли ваших персонажей с помощью бегунка. Чтобы повысить уровень самостоятельности, двигайте бегунок вправо. Чем выше уровень самостоятельности, тем чаще ваш персонаж будет действовать сам по себе. (Помните: персонаж никогда не будет совершать определенные действия самостоятельно — например выполнять обязанности или задания. В этих случаях вы должны управлять им). Наконец, вы можете ВКЛЮЧИТЬ или ОТКЛЮЧИТЬ обучение, вернуться к нему или установить все параметры по умолчанию.


**Запись видеоролика** Здесь можно выбрать размер видеоролика, включить или отключить запись звука и отображение элементов интерфейса, выбрать качество видеоролика, а также максимальную продолжительность записи.

## СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Если в королевстве появляется новая профессия, вы можете создать для нее особого персонажа. Выберите облик подопечного, изменяя все — от размера носа до формы тела. Выберите цвет глаз и волос персонажа, а также его костюм. Не забудьте указать черты характера и роковой порок!

### ГОТОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Чтобы выбрать готового персонажа, откройте редактор «Создание персонажа» и щелкните на пиктограмме «Готовые персонажи», расположенной в нижней части экрана (). Отсортируйте персонажей по полу и, когда будете готовы, щелкните на портрете персонажа, которого хотите выбрать. Чтобы продолжить работу с выбранным персонажем, щелкните на отметке подтверждения. Чтобы изменить персонажа, щелкайте на пиктограммах, расположенных в левой части экрана (см. ниже).

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




**Основное**

Выберите имя, пол и голос персонажа. Открывайте закладки, чтобы изменить цвет кожи, телосложение, выбрать черты характера и роковой порок.



**Прическа**

С помощью круглых кнопок над головой персонажа можно выбрать прическу или головной убор. Выбрав прическу (или головной убор) персонажа, подберите цвет. Открывая закладки в левой части экрана, выберите цвет и форму бровей, а также усы и бороду (только для мужских персонажей). Если при выборе волос, бровей, усов и бороды вы изменили их цвет, щелкните на пиктограмме «Сохранить цвет набора» () чтобы добавить данный цвет в набор.






### Внешний облик

Выберите форму головы, ушей, цвет и форму глаз, определитесь с формой рта и носа.





### Одежда

Выберите одежду для персонажа. Некоторые костюмы могут носить только представители определенных профессий. К примеру, одежда монарха более роскошная и яркая, чем костюм шпиона. Каждый костюм существует в нескольких цветовых вариациях. Изменить эти цвета можно в редакторе «Создание стиля».

**СОВЕТ:** Изменяйте цвет одежды. Щелкните по этой пиктограмме, , чтобы изменить стиль выбранного предмета одежды. Информация о том, как изменить одежду (и другие предметы), приведена в разделе «Создание стиля».

### МЕЛОЧЕЙ НЕ БЫВАЕТ

Щелкните на пиктограмме , чтобы подробнее заняться какой-нибудь частью внешнего вида вашего персонажа. Например, вы можете изменить цвет и освещение волос. Или «поиграть» с носом: вздернуть кончик, расширить переносицу, удлинить ноздри. Увидев такую пиктограмму , щелкните на ней, чтобы узнать, какие черты можно менять. В разделе «Дополнительно» щелкните на одном из кругов, чтобы выбрать область для изменений.

## СОЗДАНИЕ СТИЛЯ

В редакторе «Создание стиля» можно изменить цвет одежды, выбрать цветовую гамму для дома персонажа и многое другое.

### ЭКРАН ИГРЫ



- 1 Выберите вид образца (ткань, ковер, обои и т. д.)
- 2 Образец и цвета предмета
- 3 Щелкните на одном из образцов, чтобы увидеть, в какие цвета он раскрашен
- 4 Щелкните на одной из кнопок, чтобы вызвать палитру набора, цветовой круг или ввести обозначения цвета в RGB или 16-ричном формате.
- 5 Отменить/восстановить изменение
- 6 Подтверждает или отменяет изменения
- 7 Перемещая этот бегунок, можно менять оттенок/тон (или освещенность)
- 8 Перемещайте курсор по цветовому кругу, чтобы выбрать цвет
- 9 Щелкните здесь, чтобы увидеть только дополнительные материалы
- 10 Щелкните на одной из этих пиктограмм, чтобы удалить, скопировать или сохранить стиль

## ТОНКАЯ НАСТРОЙКА

Вы можете применить цвет или образец к нескольким объектам. Например, вы хотите подобрать занавески под цвет ковра. В редакторе «Создание стиля» щелкните по занавескам, чтобы выбрать их. Затем выберите на палитре образец занавесок и перетащите его на ковер. Если на ковре несколько образцов, выберите тот, который вы хотите заменить. Щелкните на отметке для подтверждения.

Сохранив образец, перетащите цвета и образцы на другие предметы мебели и интерьера в режиме меблировки.

## СОХРАНЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ МАТЕРИАЛОВ И ПРЕДМЕТОВ



Создав образец, который вам нравится, вы можете сохранить его для дальнейшего использования: просто щелкните на пиктограмме папки на панели категории материалов справа.





Чтобы сохранить определенный объект (или предмет одежды) как свой стиль, щелкните на пиктограмме папки в окне в левом верхнем углу экрана.

## УНИКАЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Чтобы сделать персонажа уникальным, выберите для него две черты характера и один роковой порок. Все черты характера и пороки влияют на поведение и пристрастия персонажа, так что выбирайте осторожно!

Каждый персонаж играет определенную роль. В вашем королевстве есть монарх, торговец, рыцарь, шпион и многие другие. Профессия влияет на то, какие задания может выполнить персонаж и какие действия он может предпринять.

### ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Выберите две черты характера и один роковой порок. Черты характера и пороки влияют на желания, чувства и поведение персонажа. К примеру, красноречивые персонажи несколькими словами могут убедить, вдохновить и утешить кого угодно, а жадины руководствуются только собственной выгодой. Кроме того, персонажи, у которых есть хотя бы одна общая черта характера, обычно находятся в хороших отношениях. Некоторые черты характера вступают в конфликт с другими, а некоторые комбинации недопустимы. Например, персонаж не может быть добрым и злым одновременно.

### РОКОВОЙ ПОРОК

У каждого персонажа должен быть роковой порок. Эти пороки могут быть поведенческими, как то: пьянство, обжорство, любовь к азартным играм, или физическими — например слабое телосложение или бессонница.

Пороки остаются с персонажем на всю жизнь и, если их не контролировать, они могут повлиять на сосредоточенность персонажа. Так, если распутные персонажи долго не занимаются сексом, у них падает настроение. И оно не улучшится до тех пор, пока они не вступят в интимные отношения с другим персонажем. Более подробная информация о настроении персонажей приведена в разделе «Настроение».

Персонаж может побороть свои пороки, если выполнит определенное задание, например «Состязание рыбаков» или «Фонтан Легенд». По выполнении задания порок персонажа превращается в легендарную черту характера. После этого вы можете выбрать одну из трех легендарных черт для своего персонажа или оставить все как есть (если вам так нравится порок вашего персонажа).

Ниже приведен список черт характера и пороков:

#### Черты характера

Любит приключения  
Рыцарственный  
Изобретательный повар  
Трудоголик  
Любит природу  
Красноречивый  
Злой  
Восторженный  
Дружелюбный  
Любит развлекаться  
Добрый  
Жадина  
Умеет торговаться  
Подающая надежды сирота  
Любит шутить  
Любит семью  
Любознательный  
Одиночка  
Неряха  
Самовлюбленный  
Сирота. Родителей сожрал кит

#### Роковые пороки

Кровожадный  
Азартный игрок  
Трусливый  
Жестокость  
Проклятый  
Пьяница  
Глупый  
Обжора  
Высокомерный  
Неуверенный  
Страдает бессонницей  
Распутный  
Мизантроп  
Мрачный  
Слабый  
Неуклюжий  
Обладает слабым организмом



# КОРОЛЕВСТВО

Королевство, в котором живут ваши персонажи, можно расширять. Для этого необходимы баллы королевства (БК), которые получают за выполнение заданий. В режиме королевства вы видите все ваши владения. По мере того как вы возводите новые постройки, появляется больше занятий, приключений и заданий для ваших персонажей. Они могут выпить в таверне, сесть на корабль и отправиться в плавание или устроить в приемном зале пир для заморских гостей.



- 1 На панели состояния королевства приведена основная информация о вашем королевстве. Щелкайте на стрелке в правом нижнем углу панели, чтобы узнать об уровне показателей королевства — Безопасности, Благополучия, Просвещения и Культуры. Пиктограмма в левой нижней части панели символизирует текущую цель вашего монарха. Щелкните на ней, чтобы получить информацию о цели.
- 2 На панели режима королевства можно изменить режим работы камеры, открыть меню настройки, включить режим жизни, выбрать задание, просмотреть список достижений и открыть карту государства.
- 3 Зеленые маркеры на карте показывают, где можно построить здания, потратив имеющиеся у вас в данный момент БК.
- 4 Красный маркер указывает на то, что в данном месте нельзя возвести здание — по крайней мере пока.
- 5 Уже построенные здания отмечены фиолетовыми маркерами, места, где можно что-то построить, — зелеными, а красными маркерами обозначены участки, где строить в данный момент нельзя. Щелкайте по закладкам, чтобы получить информацию о стоимости зданий, доступных должностях и влиянии, которое оказывает здание на показатели королевства.

## УЛУЧШЕНИЕ КОРОЛЕВСТВА

В начале игры во всем королевстве есть только тронный зал, городская площадь, пристань и Яма Правосудия (если не считать деревню и лес). Для строительства новых зданий нужны БК, которые можно получить за выполнение заданий.

Чтобы начать строительство, включите режим королевства и щелкните на одной из зеленых закладок. Затем щелкните на пиктограмме строительства. Один щелчок — и вы улучшили свое королевство! Уничтожить уже построенные здания нельзя. Более того, чем больше зданий вы строите, тем выше цена новых, поэтому выбирайте их тщательно и следите за тем, как они влияют на показатели королевства.

## ЧЕТЫРЕ ПОКАЗАТЕЛЯ

У вашего королевства есть четыре показателя. Чтобы повысить их максимальное значение, стройте определенные здания. Информация о том, на какие показатели влияет то или иное здание, приведена в его описании. После того как здание построено, вы можете повысить показатель, выполнив определенное задание. Если показатель достиг максимального значения, его цветной индикатор на панели состояния королевства заполнен.

Разные задания влияют на разные показатели королевства. Информация о том, какие показатели изменяются после выполнения того или иного задания, приведена в книге заданий, в разделе «Трофеи задания». Если задание уже выполнено, появляется пиктограмма !.

- |                     |   |
|---------------------|---|
| <b>Благополучие</b> | Данный показатель отражает общий уровень счастья и довольства ваших подданных. Он включает в себя как физическое, так и материальное благосостояние персонажей и королевства в целом.   |
| <b>Безопасность</b> | Этот показатель символизирует общий уровень безопасности и стабильности в вашем королевстве. Он включает в себя способность правительства следить за соблюдением законов, бороться с преступностью, оборонять границы государства и защищать обитателей королевства.  |
| <b>Культура</b>     | Данный показатель символизирует духовность ваших персонажей и их тягу к искусству. Он включает в себя склонность к написанию стихов и музыки, художественные способности, а также восхищение произведениями искусства. В области веры данный показатель означает, что персонажи верят в высший закон и смысл жизни. Фактически он отражает уровень добропорядочности граждан. |
| <b>Просвещение</b>  | Этот показатель отражает общий уровень образования жителей вашего королевства. Он учитывает уровень развития самых разных областей знаний, среди которых медицина, ремесла и математика.  |



## ВЫБИРАЯ ЦЕЛИ

Цели — это то, к чему стремится ваше королевство. В зависимости от выбранных вами целей вы можете увеличивать численность населения, расширять границы королевства, подчинять соседние страны — и многое другое. Первая цель в игре — это «Новые начинания». Вам нужно построить несколько зданий и увеличить численность населения. Как только эта цель будет выполнена, ваш уровень достижений Смотрящего увеличится. После этого вы сможете выбрать одну из двух новых целей — «Слава» и «Имперские амбиции». В первом случае вам нужно набрать как можно больше БК и повысить уровень признания, а во втором — захватить все остальные страны.

Всего в игре 12 целей, и какие из них будут осуществлены — решать вам!

## ВЫБОР ЗАДАНИЙ

Выбрать задания и отменить выбор можно в режиме королевства. Щелкните на пиктограмме заданий на панели режима королевства, чтобы открыть книгу заданий. Если в данный момент вы не выполняете задание, в книге заданий будут приведены все доступные задания. Если щелкнуть на одном из них, в правой части экрана появится описание задания. Щелкните на стрелке, расположенной в правом нижнем углу экрана, чтобы выбрать задание и разработать план его выполнения.

Значительную часть заданий можно выполнить несколькими способами, и для каждого требуются определенные персонажи-лидеры. Если в вашем королевстве нет нужного персонажа-лидера, вы не сможете выбрать определенный способ выполнения задания. Щелкните на названии способа, чтобы получить его описание, а также сведения о требованиях к персонажам и о наградах (трофеях задания).

Еще раз щелкните на стрелке в правом нижнем углу экрана, чтобы выбрать персонажа-лидера. В списке потенциальных лидеров может быть один герой или несколько — все зависит от того, какие персонажи обитают в вашем королевстве. Когда примете решение, щелкните на отметке, чтобы начать задание. Выбирая задание, вы тратите некоторое количество баллов заданий (БЗ). Для достижения каждой цели вы можете потратить только определенное количество БЗ.

Чтобы отказаться от выполнения текущего задания, откройте книгу заданий в режиме королевства и выберите ОТМЕНИТЬ ЗАДАНИЕ. Не забывайте: при отмене задания потраченные БЗ не возвращаются.

## ЗАДАНИЯ

Чтобы просмотреть список достижений королевства и персонажей, щелкните на пиктограмме «Книга достижений». Щелкайте на кнопках сортировки, расположенных в верхней части правой страницы, чтобы выбрать достижения определенного типа («Все», «Игра», «Королевство» и «Персонаж»). За каждое достижение полагается награда, и по мере того как вы получаете награды, индикатор достижений заполняется. Как только индикатор заполнился, вы получаете новый уровень достижений Смотрящего. Ваша первая задача — превзойти уровень «Слепыш». За переход на новый уровень вы получаете награду — например костюмы для редактора «Создание персонажа» и предметы для режима мебелировки!

## ПРОФЕССИИ

В королевстве есть 10 профессий. Первая из них — монарх. Он — неотъемлемая часть королевства, и поэтому его нужно выбрать еще до начала игры. Монарх устанавливает уровень налогообложения, принимает законы, выслушивает жалобы подданных и выносит приговоры. У монарха есть слуга и советник. Будучи правителем, монарх определяет внешнюю политику страны.

По мере того как ваши персонажи выполняют задания и набирают БК, вы сможете улучшать королевство, возводя здания на особых участках. Некоторые здания увеличивают число доступных профессий: например, казарма позволяет создавать рыцарей.

## ВЫБОР ПРОФЕССИИ

Если в королевстве есть незанятая должность, вы можете назначить на нее уже существующего персонажа или создать нового. Эти персонажи — герои. Герои, как и монарх, играют определенную роль в жизни королевства, у них есть определенные обязанности. Будут ли персонажи выполнять свои обязанности или нет, решать вам — но помните, что герой, который работает по профессии, приносит большую пользу королевству. Ведь только так персонажи могут повысить свой профессиональный уровень и выполнить определенные задания.

## ПРОФЕССИИ И ЗАДАНИЯ

Вы можете контролировать каждого персонажа, поручая ему задания. Некоторые задания можно выполнить разными способами. Результаты зависят от того, каким героям поручено то или иное задание. Например, задание «Крестьянский бунт» можно выполнить без кровопролития, если использовать барда или торговца. А шпион или рыцарь, наоборот, подавая бунт с помощью грубой силы.

Чем больше в королевстве персонажей разных профессий, тем больше способов выполнить задание!



## УРОВНИ ПРОФЕССИИ

Выполняя особые действия, связанные с его профессией, герой набирает баллы опыта (БО) и улучшает свои способности. Герои разных профессий выполняют особые действия. Чтобы узнать об этих действиях больше, исследуйте мир, управляя определенным персонажем. Маг, например, медитирует или применяет готовые заклинания. Кроме того, в ходе выполнения заданий герои получают БО.

## ПРОФЕССИИ И ЗДАНИЯ

Ниже приведен список профессий и необходимых для каждой профессии зданий.

### МОНАРХ

Это очень ответственная должность — ведь от решений монарха зависит судьба всего королевства. Монарх выслушивает прошения подданных, может предлагать указы и голосовать за них, может отправлять людей в Яму или колодки, может сражаться и охотиться, осваивает особые боевые приемы при повышении уровня.

**Здание** Тронный зал

**Значимые объекты** Трон, тактическая карта, письменный стол

### РЫЦАРЬ

Рыцари прекрасно умеют сражаться, а в свободное от сражений время они чаще всего заняты тренировками и подготовкой к грядущим сражениям. Особые способности рыцарей: бой, охота, изучение новых боевых приемов при повышении уровня, умение пользоваться тактической картой.

**Здание** Казармы и тренировочная площадка

**Значимые объекты** Тактическая карта и манекен

### ТОРГОВЕЦ

Торговцы ведут дела с чужими странами, а также внутри королевства. Благодаря им местное население может купить редкие товары. Торговцы получают прибыль при покупке и продаже товаров, умеют влиять на персонажей с целью продать свои товары, торгуют с иностранными государствами с помощью корабля.

**Здание** Рынок

**Значимые объекты** Лавка, корабль

### БАРД

Искусство редко приносит большие деньги, зато дарит чувство удовлетворения. Барды исполняют песни, играя на лютне, получают вдохновение от персонажей и окружающего мира, сочиняют поэмы и пьесы и исполняют их на сцене.

**Здание** Таверна

**Значимые объекты** Сцена, лютня, архив и письменный стол

### ЯКОВИТСКИЙ СВЯЩЕННИК

Яковитские священники должны жить в соответствии со строгим моральным кодексом, или пусть пеняют на себя! Они читают проповеди, отпускают грехи, обращают персонажей в яковитскую веру, размещают объявления, размышляют о Смотрящем, воздействуют Прикосновением Смотрящего и Благословением Смотрящего, а также освящают воду в колодце.

**Здание** Яковитский собор

**Значимые объекты** Кафедра и доска объявлений

### ПЕТЕРИАНСКИЙ СВЯЩЕННИК

Петерианские священники учат состраданию и пониманию, стараясь вдохновить прихожан жить по заветам Смотрящего. Они читают проповеди, распространяют петерианскую веру и обращают в нее людей, молятся, благословляют воду в колодце, воздействуют Благодатью Смотрящего, читают о Смотрящем, пишут с помощью Смотрящего. Кроме того, получают положительную эмоцию «Смотрящий рядом», если неподалеку находится петерианская церковь.

**Здание** Монастырь

**Значимые объекты** Кафедра, кафедра для проповедей, архив

### ШПИОН

Шпионы поддерживают тайные связи, помогают обнаружить или скрыть правду и зачастую выполняют крайне необходимую грязную работу, без которой в политике не обойтись. Способности шпионов: подкуп, карманные кражи, похищение денег из почтамтов, создание ядов, сбор трав, сражения, охота, изучение боевых приемов при повышении уровня, предложение указов у тактической карты, спасение персонажей из колодок.

**Здание** Шпионский двор

**Значимые объекты** Рабочий стол, манекен, тактическая карта и письменный стол



## МАГ

Магические способности — врожденные. Маги изучают и применяют заклинания, создают зелья и волшебные предметы, собирают травы и минералы, гадают, медитируют, могут применить заклинание «Переполнение» к городскому колодцу.

**Здание** Башня мага

**Значимые объекты** Тайная книга, рабочий стол и архив

## ЛЕКАРЬ

Лекари — главные и единственные борцы с болезнями, инфекциями и ранами! Их работа — осмотр, лечение ран и болезней, оказание первой помощи, сбор трав и пиявок, приготовление бальзамов и снадобий, очищение городского колодца.

**Здание** Лечебница

**Значимые объекты** Операционный стол, рабочий стол, архив

## КУЗНЕЦ

Кузнецы не только изготавливают мечи, доспехи и посохи, но и создают уникальные предметы. Они делают предметы с помощью горна и наковальни, добывают руду из открытых горных пород, продают свои изделия в лавке.

**Здание** Кузница

**Значимые объекты** Горн, наковальня и рыночная лавка

## ИССЛЕДОВАНИЕ НОВЫХ ЗЕМЕЛЬ

Щелкните на пиктограмме карты, чтобы осмотреть границы своего королевства и соседние страны. В начале игры видны только две сопредельные державы — Богатони и Мастерландия. Чтобы открыть новые земли, отправляйте туда корабли с пристани или устанавливайте дипломатические отношения, используя карту государства.

Выбрав страну в списке, вы узнаете ее статус, имя правителя, преимущества и проблемы, а также сведения о торговле.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** преимущества будут доступны, когда вы покорите эту страну. Если верность подданных слабеет, загляните в раздел «Проблемы» и узнайте, какое задание позволит добиться максимальной верности.

Когда королевство добьется определенного Признания, на карте появятся новые территории. Потратьте баллы Признания, и новые страны станут известными — то есть вы получите все сведения об этих государствах. Чтобы покорить чужую страну, выполните соответствующее задание, и вам будут доступны преимущества покоренной территории.



- 1 На карте отображаются флаги и цвета всех известных стран. Ваше королевство обозначено золотой короной на синем поле.
- 2 При выборе страны в правой части экрана появятся сведения о ней. В разделе «Состояние» показаны уровень верности и описание страны, в разделе «Правитель» — имя и портрет правителя, в разделе «Торговая информация» — товары, в разделе «Преимущества» — общий доход, в разделе «Проблемы» — сведения о заданиях, которые нужно выполнить, чтобы добиться максимальной верности.



## РЕЖИМ ЖИЗНИ

Все действия совершаются в режиме жизни. Персонажи выполняют задания, заводят друзей и врагов, влюбляются, заключают браки и производят на свет потомство, побеждают свои пороки или предаются им и так далее. Чтобы перейти в режим жизни в *The Sims Medieval*, нужно взяться за какое-нибудь задание.

## ИНТЕРФЕЙС ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Здесь описаны некоторые функции, но чтобы узнать больше, просто укажите на пиктограмму курсором.



- 1 Успешность выполнения задания
- 2 Выбранный персонаж
- 3 Следующая цель задания и подсказка для задания
- 4 Режим камеры («Следовать за моим персонажем», «Взгляд Смотрящего», «Внутренняя камера» и «Исследование»)
- 5 На этаж выше
- 6 Управление камерой
- 7 На этаж ниже
- 8 Переход в режим жизни, меблировки или королевства
- 9 Обязанности и оставшееся время
- 10 Индикаторы питания и бодрости
- 11 Количество симолеонов у персонажа
- 12 День и время — щелкните на одной из пиктограмм, чтобы выбрать скорость прокрутки (обычную, ускоренную или быструю); щелкните на последней пиктограмме для быстрой перемотки до конца выбранных действий. Щелкните на первой пиктограмме, чтобы приостановить время.
- 13 Индикатор сосредоточенности выбранного персонажа и его настроение
- 14 Щелкните на стрелке, чтобы развернуть панели (Симологии, отношений и багажа)


## СИМОЛОГИЯ, ОТНОШЕНИЯ И БАГАЖ

Чтобы развернуть панели Симологии, отношений и багажа для выбранного персонажа, щелкните на стрелке рядом с панелью настроения.

На панели Симологии находятся сведения о личности персонажа. Это название его профессии и уровень в ней, религия, черты характера и роковой порок. Наведите курсор на интересующий вас пункт меню, чтобы узнать все подробности.

На панели отношений приведены сведения об отношениях выбранного персонажа с другими. Если у него много знакомых, список можно отсортировать и просматривать отношения не со всеми персонажами, а только с родственниками или только с друзьями.

У каждого персонажа есть личный багаж. Подобранные на земле или полученные за выполнение заданий или обязанностей предметы попадают в багаж. Чтобы положить предмет в багаж или вынуть оттуда, щелкните на нем и перетащите, куда вам нужно.

У каждой семьи тоже есть багаж. Некоторые предметы хранятся именно в семейном багаже. Чтобы просмотреть багаж семьи в режиме меблировки, щелкните на .

## ОБЯЗАННОСТИ

У каждого героя есть обязанности, которые нужно выполнять на благо королевства.

Ежедневно в определенное время персонаж, выполняющий задание, получает две связанные с этим заданием обязанности. Обязанности могут быть самыми разными — уплата налога, исполнение песни и игра на скрипке, охота на чудовище. Некоторые обязанности связаны с профессией персонажа. Например, монарху может быть предложено свершить суд, а барду — написать пьесу.

Если персонаж не справится с обязанностями за отведенное время, у него понизятся настроение и сосредоточенность. А когда обязанности выполнены, настроение сразу же улучшается!



## НАСТРОЕНИЕ

На панели настроения отображаются индикатор сосредоточенности персонажа и его эмоции. Эмоции — это временные факторы, оказывающие влияние на настроение и поведение персонажа. Эмоции представлены в виде различных пиктограмм — красных (негативно влияют на настроение), зеленых (положительно влияют) и синих (не влияют). Укажите курсором на пиктограмму, чтобы узнать, что она обозначает и как долго соответствующие эмоции будут оказывать влияние на персонажа. Возможно, вы получите совет, как справиться с плохим настроением. Черты характера и пороки персонажа определяют, отчего и насколько сильно будет меняться его настроение.

### ВЛИЯНИЕ КОРОЛЕВСТВА

На сосредоточенность персонажа очень сильно влияют показатели королевства. Если дела в королевстве плохи, настроение у персонажа соответствующее. А если с показателями королевства все в порядке, то и настроение у персонажа отличное. Подробнее о показателях королевства рассказано в разделе «Четыре показателя».

## БЕРЕМСЯ ЗА ДЕЛО В РЕЖИМЕ ЖИЗНИ

В режиме жизни ваш персонаж взаимодействует с различными предметами и местами. Можно заглянуть на рынок, отправить послание с почтамта, сыграть на скрипке веселенький мотивчик — все, что вашей душе угодно!

Если вы видите над предметом или местом пиктограмму стрелы со звездочкой, это значит, что здесь ваш персонаж может совершить какое-то действие. Щелкните на этом предмете или месте, чтобы посмотреть перечень доступных действий, и щелкните на нужном варианте, чтобы добавить его в очередь действий вашего персонажа. Если действие отображается серым цветом, выбрать его невозможно. Чтобы узнать, почему это так, наведите на него курсор. Некоторые действия отмечены цветом, отражающим вероятность успеха: зеленый цвет — персонажу, скорее всего, удастся выполнить это действие, красный цвет — успех маловероятен, желтый цвет — вероятность успеха и неудачи одинакова.

## УСПЕХИ И НЕУДАЧИ ПРИ ВЫПОЛНЕНИИ ЗАДАНИЙ

Каждое задание требует от персонажа выполнения определенных действий. Они перечислены рядом с портретом персонажа и под индикатором выполнения задания. Получив задание, персонаж может делать все, что ему вздумается, — даже то, что с этим заданием никак не связано.

Наведите курсор на название действия, чтобы посмотреть его описание, и постарайтесь его выполнить. Например, если действие предполагает необходимость поговорить с советником, ваш персонаж должен отыскать советника, выбрать дружелюбное общение и пункт «Болтать». Персонажи, задействованные в задании, отмечены золотым маркером — так что у нужного вам советника тоже будет этот значок.

Некоторые действия можно совершить в любой момент, а некоторые — лишь в определенное время суток. Персонаж может активно взяться за выполнение задания или отвлекаться на другие действия. Но если игнорировать задание слишком долго, показатели его выполнения упадут. Когда индикатор выполнения задания опустеет, ваш персонаж будет арестован и даже, возможно, убит. Но если задание будет выполнено, это положительно скажется на общих показателях выполнения заданий.

Если участвующий в задании герой или не управляемый игроком персонаж погибнет, задание считается проваленным.

## ОБЩЕНИЕ

Общение персонажей можно разбить на несколько категорий: дружелюбное, романтическое, злое, смешное и особое — в зависимости от их черт, пороков и профессии. 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.

Общение воздействует на ваши отношения с другим персонажем — они могут улучшиться или ухудшиться. Вы можете стать друзьями, врагами, партнерами и т. п. Таким образом вы можете достигать своих целей, используя отношения с другими персонажами для выполнения заданий.



## ОСОБОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Черты характера персонажа определяют вид особого взаимодействия. Например, любитель приключений будет рассказывать о путешествиях в дальние страны, а изобретательный повар — упоенно говорить о кулинарии. Возможность особого взаимодействия персонажу также дает профессия. К примеру, бард может черпать вдохновение в окружающих его людях и пейзажах, а шпион, рыцарь или монарх — вызвать другого персонажа на поединок.

## ФАКТОР РОКОВЫХ ПОРОКОВ

Пороки персонажей также дают возможность особого взаимодействия. Так, персонаж, испытывающий тягу к азартным играм, может заключить пари, а неотесанный персонаж — отпустить скабрезную шуточку.

## СМОТРЯЩИЙ ВИДИТ ВАС

Хвала Смотрящему! Не знаете, кто это? Да вы, конечно, собственной персоной! В игре *The Sims Medieval* вы — Смотрящий, создатель королевства. Сначала ваши персонажи только догадываются о вашем существовании, но особая набожность им не свойственна. Но как только вы разместите яковитский собор или петерианский монастырь, служители Смотрящего начнут обращать персонажей в свою веру, и те станут вам поклоняться.

Став последователем петерианской церкви, персонаж сможет обращаться к Смотрящему с молитвой, срывать яковитские объявления и получить петерианский развод. Обращение в яковитскую веру позволит персонажу завести дружбу с другими яковитами, у него может возникнуть приятное чувство превосходства при общении с последователями другой конфессии, а также он может получить яковитский развод. При этом из ежедневного дохода петерианцев вычитается 5 %, а из дохода яковитов — 10 %.

## СОБИРАТЕЛЬСТВО

Порыскав среди кустов и камней, персонажи могут собирать разнообразные растения и минералы. Чтобы начать поиски, щелкните на сверкающем участке листвы или на скале с пиктограммой взаимодействия и выберите пункт «Обнаружить». Если персонаж найдет что-то стоящее, он может это подобрать. Все собранные предметы находятся в багаже персонажа. Некоторые предметы может найти и взять лишь определенный персонаж.

## ОХОТА

Хотясь в лесу, персонаж может добывать мясо, выполнять обязанности и задания. Щелкните на указателе в лесу и выберите пункт ОХОТА. Но помните — охота не всякий раз приносит трофеи! Персонаж может вернуться ни с чем, а то и пораниться. Чтобы добиться успеха, персонаж должен быть способен легко сосредоточиться, а также ему следует заранее потренироваться на манекене.

Мясо можно продать или приготовить. Также не забывайте, что охотиться могут лишь персонажи определенных профессий.

## ТОРГОВЛЯ

Продажа различных предметов на рынке или заморская торговля — отличный способ заработать. Продать предметы можно в деревенской лавке или через меню продажи. Щелкните на предметах, которые хотите обменять на деньги, и выберите действие ПРОДАТЬ. Если на городской площади есть рынок, персонажу не придется далеко ходить. Таким образом вы можете быстро продать те или иные предметы из багажа своего персонажа.

Заниматься торговлей могут лишь персонажи определенных профессий. Отправляйтесь на пристань и положите товары, предназначенные для торговли, в грузовой трюм. Затем выберите пункт ПЛЫТЬ ДЛЯ ТОРГОВЛИ, чтобы корабль повез товар в заморские страны.

## ГОТОВКА

Готовить еду умеет каждый, но для того чтобы состряпать нечто посложнее каши, придется раздобыть немало ингредиентов. Для этого можно собирать травы и охотиться в лесу. Если же ваш персонаж не может или не хочет охотиться, он найдет все необходимое для пиршества на рынке или в деревенской лавке.

Прежде чем отправлять персонажа на рынок, выясните полный перечень необходимых ингредиентов. Если чего-то будет не хватать, приготовить блюдо не получится.

Вам также придется прикупить некоторые предметы в режиме мебелировки. Все они предназначены для приготовления разных блюд: в котле хорошо тушить рагу, на вертеле — жарить мясо, в печи — печь румяные пироги.



## РЕЖИМ МЕБЛИРОВКИ

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 лавках

### СОРТИРОВКА

Предметы в каталоге режима мебелировки можно отсортировать по назначению и по коллекциям. Купленные предметы можно увидеть в багаже семьи.

### ПО НАЗНАЧЕНИЮ

Предметы отсортированы по тому, как они применяются в быту. Например, вам нужна мебель для отдыха. Щелкните на закладке «Отдых». Если вам некуда складывать стопки книг, выберите категорию «Шкафы и комоды». Есть даже категории по роду занятий персонажа, в которых можно подобрать предметы, соответствующие статусу вашего героя.

### ПО КОЛЛЕКЦИЯМ

Это удобно, если вы хотите оформить помещения в определенном стиле. Обустраиваете шпионское логово? Щелкните на закладке «Беднота» — и найдете набор предметов, подходящих по стилю и функции. Обстановку для торжественного зала приемов вы найдете в разделе «Знать» или «Война».

### ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ ПРЕДМЕТОВ

Украшайте и обставляйте помещения, как вам угодно. С помощью инструмента сетки и возможности размещать вещи под углом вы создадите идеальный дом.

### ВКЛ./ОТКЛ. СЕТКУ

В режиме мебелировки можно включить отображение сетки, которая поможет правильно разместить предметы. Сетка позволяет поместить вертел точно на середине обеденного стола, гобелен — на равном расстоянии от соседних колонн.

### СОВЕТЫ ПО МЕБЛИРОВКЕ

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.

### 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.

- ▶ Очаг или котел
- ▶ Кровать
- ▶ Атрибут профессии (например кузница для кузнеца или архивы для барда)
- ▶ Ванна или бадья

ПРИМЕЧАНИЕ: некоторые предметы (такие как кровать или очаг) ОБЯЗАТЕЛЬНО должны быть на участке, иначе вы не сможете выйти из режима мебелировки.



## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Вы можете делать снимки персонажей, записывать видеоролики в игре и многое другое.

### ВИДЕОЗАПИСЬ

Снимайте видеоролики о жизни своих подопечных!

**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.

**ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ:** пользователи системы Mac не смогут просматривать видеоматериалы из игры *The Sims Medieval* без проигрывателя, поддерживающего кодек VP6. Для получения подробной информации обратитесь к файлу Readme.

### СНИМКИ ЭКРАНА

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

► Чтобы сделать снимок экрана, нажмите клавишу **C**.

Снимки экрана сохраняются в вашей папке с документами:

**Electronic Arts\The Sims Medieval\Screenshots.**

## ОБНОВЛЕНИЕ ИГРЫ (ТРЕБУЕТСЯ СОЕДИНЕНИЕ С ИНТЕРНЕТОМ)

При обновлении в игру *The Sims Medieval* добавляются новые материалы и исправляются известные проблемы.

Если у вас отмечен пункт «Автоматическое обновление» на панели «Обновления», вам будут приходить сообщения о доступных обновлениях. Если пункт «Автоматическое обновление» не отмечен или вы хотите обновить игру позже, это можно сделать на панели «Обновления». Щелкните на кнопке «Обновить» для проверки доступных обновлений.

Номер версии установленной игры отображается в окне программы запуска.

## 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](http://www.nvidia.ru).  
Драйверы для видеокарт ATI можно загрузить с веб-сайта [www.ati.amd.com/ru](http://www.ati.amd.com/ru).
- При использовании на ПК 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](http://www.microsoft.com).

Для игры требуется соединение с Интернетом, подтверждение подлинности и принятие лицензионного соглашения с конечным пользователем.

### СОВЕТЫ

- Если при использовании на ПК версии игры, поставляемой на дисках, меню автозапуска не появляется автоматически, выберите «Мой компьютер», щелкните правой кнопкой мыши по пиктограмме дисковод, 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 или Windows 7 выберите **Пуск > Игры**, щелкните правой кнопкой мыши по пиктограмме игры и выберите в ниспадающем меню соответствующий пункт.

В более ранних версиях Windows перейдите по ссылке **Техническая поддержка** 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 по пиктограмме «Мой компьютер» на Рабочем столе (в Windows XP нажмите кнопку **«Пуск»** и выберите пиктограмму **«Мой компьютер»**).
3. Щелкните правой кнопкой мыши по пиктограмме DVD-дисковода, в котором находится диск с игрой и выберите **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 по пиктограмме Finder на панели Dock.
3. Откройте новое окно Finder, выбрав **New Finder Window** в меню **File**.
4. Щелкните по 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 ЕА В ИНТЕРНЕТЕ

При наличии доступа в Интернет посетите веб-сайт Службы технической поддержки ЕА по адресу:

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

Здесь вы найдете много полезных сведений о DirectX, контроллерах, модемах и сетях, а также об обслуживании и производительности систем. На нашем веб-сайте содержится наиболее полная и постоянно обновляющаяся информация о самых 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 **+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 по кнопке **«Пуск»**, выберите **«Выполнить...»**, введите dxdiag и подтвердите выбор. Чтобы сохранить копию отчета для последующего просмотра и распечатки, выберите **«Сохранить все сведения»** и сохраните отчет на рабочем столе вашего компьютера.

## ГАРАНТИЙНЫЙ СРОК

Гарантийный срок на носитель — 30 дней со дня продажи.

© 2011 Electronic Arts Inc. Название и логотип EA, название *The Sims* являются товарными знаками Electronic Arts Inc. Все прочие товарные знаки принадлежат соответствующим владельцам.