

The logo for 'The Sims 3 Deluxe' is centered on a large, green, diamond-shaped background. The text 'The SIMS 3' is in a large, white, blue-outlined font, with 'DELUXE' below it in a similar style. The number '3' is a large, green, 3D-style digit. The word 'The' is smaller and positioned to the left of 'SIMS'. The background features several diamond-shaped vignettes showing characters: a man in a brown jacket, a woman in a black dress with a magnifying glass, a man in a blue shirt, a woman in a purple and white striped shirt, and a firefighter. The EA logo is in the bottom right corner.

The SIMS 3TM
DELUXE



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 произвольные 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
ПУСТЬ ВАС ВЕДЕТ ВДОХНОВЕНИЕ!	6
<i>THE SIMS 3</i>	7
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА	8
СОЗДАНИЕ СТИЛЯ	11
УНИКАЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ	13
КАРЬЕРА	17
ЖИВОЙ МИР	18
РЕЖИМ ЖИЗНИ	20

ЭТАПЫ ЖИЗНИ И СТАРЕНИЕ	24
РЕЖИМ ПОКУПКИ	25
РЕЖИМ СТРОИТЕЛЬСТВА	26
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	28
ИЗМЕНЕНИЕ ГОРОДКА	32
<i>THE SIMS 3</i> КАРЬЕРА	34
РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ	41
НУЖНА ПОМОЩЬ?	42

УСТАНОВКА ИГРЫ

ПРИМЕЧАНИЕ: системные требования перечислены на веб-сайте 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 OK (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 Origin):

ПРИМЕЧАНИЕ: дополнительная информация о приобретении загружаемых версий игр EA находится на веб-сайте www.origin.com/ru.

После загрузки игры с помощью программы Origin на экране появится пиктограмма установки. Чтобы установить игру, щелкните по пиктограмме и следуйте инструкциям на экране.

Запустите игру (когда она будет установлена) из программы Origin

ПРИМЕЧАНИЕ: для установки приобретенной вами загружаемой версии игры на другой компьютер вначале установите на этот компьютер программу Origin, запустите ее и войдите в систему с использованием своей учетной записи Origin. 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

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 Origin, требуется запустить программу Origin.

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 И ОБНОВИТЬ ИГРУ THE SIMS 3 до последней версии. для доступа к сетевым компонентам, включая баллы SIMPOINTS и загружаемые материалы, требуется соединение с Интернетом, учетная запись EA/ORIGIN и регистрация игры с использованием прилагающегося регистрационного номера. регистрационный номер применим только для одной регистрации и не подлежит передаче. политику конфиденциальности и условия предоставления услуг можно найти на сайте по адресу www.electronicarts.ru. регистрацию могут пройти пользователи в возрасте 14 лет и старше. пользователям MAC для доступа к сетевым компонентам требуется обновить программу запуска THE SIMS 3 до последней версии. EA/ORIGIN может предоставлять пользователям дополнительные и/или обновленные компоненты игры без дополнительной оплаты при условии наличия таковых. содержит программное обеспечение, собирающее информацию для предоставления и отображения рекламы во всех продуктах серии THE SIMS 3, установленных ранее или впоследствии.

EA оставляет за собой право прекратить поддержку сетевых компонентов для данного продукта через 30 дней после публикации соответствующего объявления на сайте www.ea.com/1/service-updates.



RU.THESIMS3.COM

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

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
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 PC. 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 Deluxe 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 Deluxe* отличается новыми, интересными особенностями. Только от вас зависит, исполнять ли мечты персонажей или махнуть на них рукой.

THE SIMS 3



Новая игра

Выберите семью из всплывающего меню, подтвердите выбор. 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».

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. раздел «Режим строительства».

Сохранение и загрузка

В сохраненной игре есть данные обо всем городке. Для сохранения выберите в меню настройки СОХРАНИТЬ. Введите название игры и подтвердите выбор. Всегда можно вернуться к прежней игре или начать новую из главного меню.

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

Параметры

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.


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 внешний вид, подберите гардероб, черты характера, любимую музыку, цвет и еду. Вы можете создавать любых персонажей!

Готовые персонажи

Выберите уже готовых персонажей, щелкнув на соответствующей кнопке . Можно отсортировать их по возрасту, полу и фигуре. Щелкните на выбранном персонаже, затем щелкните на отметке для подтверждения. Если хотите изменить этого персонажа, щелкните на кнопках слева.

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



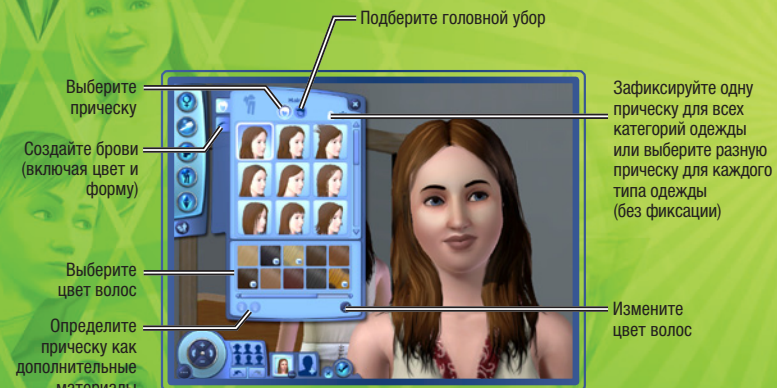
Основное

Введите имя персонажа, выберите его пол, возраст, цвет кожи и тип фигуры.



Прическа

Подберите прическу (или головной убор) и цвет волос, форму и цвет бровей, бороду и усы (для персонажей мужского пола).



Внешность

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

Поработайте над чертами лица персонажа

Чтобы придать произвольную внешность, щелкните здесь



Меняйте черты с помощью бегунков





Одежда



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



Характер

Выберите черты характера, предпочтения и мечту всей жизни. Еще здесь можно выбрать голос и написать биографию.

Мелочей не бывает

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

СОЗДАНИЕ СТИЛЯ

С помощью редактора создания стиля можно изменять образцы и цвета на одежде персонажей или создавать новый дизайн помещения, меняя стиль обоев, покраски и обивки мебели.



Щелкните здесь, чтобы увидеть только дополнительные материалы

Щелкните на одной из этих пиктограмм, чтобы удалить, скопировать или сохранить стиль

Щелкните на одном из образцов, чтобы увидеть, в какие цвета он раскрашен

Щелкните на одной из кнопок, чтобы вызвать палитру — цветовой круг, — или введите обозначения цвета в RGB или 16-ричном формате.

Перемещайте курсор по цветовому кругу, чтобы выбрать цвет

Перемещая этот бегунок, можно менять оттенок/тон (или освещенность)

Отменить/восстановить изменение

Подтверждает или отменяет изменения

Покрытие и цвета предмета

Выберите вид покрытия (ткань, ковер, краска, и т.д.)

Щелкните на одной из двух кнопок, чтобы подобрать цвета

Выбранный образец содержит два разных цвета

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



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 предмет одежды, щелкните на пиктограмме папки в левом верхнем углу экрана.

УНИКАЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Выберите до пяти черт характера из десятков возможных, предпочтения в еде, любимые цвета и музыку, и даже определенный тембр голоса.

Черты характера

Все желания, эмоции и поведение подопечного 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. Если этот этап прошел обычно, то новые черты будут выбраны произвольно. А если жизнь подопечного складывалась неудачно, то в довесок он получит ужасные качества характера.



Черты характера

ИНТЕЛЛЕКТ	ФИЗИЧЕСКИЕ ДАННЫЕ	ОБЩЕНИЕ	СТИЛЬ ЖИЗНИ
Рассеянный	Прирожденный спортсмен	Обаятельный	Карьерист
Прирожденный художник	Храбрый	Нерешительный	Прирожденный рыболов
Книжный червь	Неуклюжий	Не любит детей	Вечно дитя
Ненавидит искусство	Лежебока	Впечатлительный	Сорвиголовка
Компьютерный гений	Трус	Кокетка	Злой
Восторженный	Соня	Дружелюбный	Примерный семьянин
Гений	Бойтса воды	Шутник	Бережливый
Прирожденный садовод	Недосоня	Любит целоваться	Добрый
Мастер на все руки	Счастливчик	Брюзга	Не любит природу
Безумный	Чистюля	Безнадежный романтик	Холерик
Прирожденный 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

Выберите 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. Персонажу потребуется 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!).

Развивать навыки можно при чтении книг, выполняя соответствующие занятия или посещая семинары в городе.

Где проходят занятия?

Список навыков и мест, где проходят занятия по изучению этих навыков.

Навык	Где проходят занятия
Спорт	Стадион
Обаяние	Ратуша
Кулинария	Бистро 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 навыков

В журнале можно просмотреть все навыки, которыми владеет персонаж, уровень этих навыков, статистику и цели, которые доступны для данного навыка.

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

Желания

У всех взрослых персонажей есть мечта всей жизни, ее достижение требует много времени и сил, но приносит огромное удовлетворение. Создавая молодого (или старшего) 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. В первом случае исполнение желания станет целью жизни персонажа. В случае успеха он получит 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

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 на протяжении жизни

Чем дольше персонаж находится в хорошем настроении, тем больше баллов счастья он приобретает. Чем лучше настроение, тем быстрее накапливаются баллы счастья. Используйте 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. Некоторые карьеры разделяются на разные отрасли. Когда персонаж достигает определенного уровня в такой карьере, можно выбрать, каким путем продолжать карьерный рост.

Чтобы найти работу, щелкните на газете, компьютере или посетите участок, где есть предложения работы.

Униформу и профессиональные брошюры вы найдете в почтовом ящике после устройства на работу.

ПРИМЕЧАНИЕ: профессией овладеть может молодежь или более взрослые персонажи.

Успех в работе

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, прирожденный спортсмен быстрее проявит себя в спортивной карьере или в некоторых отраслях охраны порядка.

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!

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 делает. 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 ней 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 **M**), чтобы просмотреть карту.




Щелкните на одной из кнопок, чтобы ваш персонаж посетил соответствующее место, попробовал устроиться на учебу или работу и т.д.

Зеленая отметка показывает ваш дом, коричневая — дома ваших знакомых, синяя — место работы.

Щелкните на одной из кнопок сортировки, чтобы увидеть соответствующие участки.

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 ЗАНЯТИЕ ПО РЫБАЛКЕ или УСТРОИТЬСЯ НА НЕПОЛНЫЙ РАБОЧИЙ ДЕНЬ.

Общественные участки

На общественных участках (они отмечены синими пиктограммами) вы можете следить за персонажем и управлять им.

Дома и соседи

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

Общественные заведения

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

Некоторые заведения — это места работы. По ним нельзя побродить, зато можно выбрать какое-либо действие, когда персонаж находится внутри.



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.

Выберите своему подопечному книгу для чтения

Включите телевизор, посмотрите какой-нибудь канал или займитесь спортом

Включите музыку, займитесь спортом или потанцуйте



Полубойтесь картинами

Поиграйте в шахматы

Сядьте или вздремните на диване

Зажгите свечи

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. 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 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.

Цель оправдывает средства

Цели — это возможность вашего подопечного продвигаться 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.

Собирательство

Персонажи могут собирать все что угодно: от жуков до камней. Каждый экспонат коллекции можно по-разному использовать. Бабочек и жуков можно выставлять в террариуме, давать им имена, продавать и просто любоваться ими. Камни, драгоценные камни и металлы можно просто выставлять на обозрение. Драгоценные камни можно огранить. Из пойманной в водоеме рыбы можно сделать чучело и выставить его в своем доме. А еще рыбу можно запустить в аквариум или просто приготовить на обед.

Садоводство

Чем больше баллов навыка садоводства наберет ваш персонаж, тем больше будет у него возможностей. Чтобы развивать навык, он может записаться на занятия в научном институте, читать книги по садоводству или смотреть тематический канал. Работа в саду тоже способствует развитию навыка. Можно сажать семена, а также фрукты и овощи целиком.

Готовка

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 продуктовом магазине. Все рецепты персонажа можно найти в кулинарном разделе журнала навыка.

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). Этапы: младенец, малыш, ребенок, подросток, молодой, взрослый и пожилой персонаж.

Теперь вы сами можете решать, готов ли персонаж перейти в следующую возрастную категорию. Ваш ребенок готов стать подростком? Купите именные торты и устройте праздник! Долгое детство повышает шансы выбрать черты характера ребенка, но не слишком тяните с отмечанием дня рождения.

Генеалогическое древо

Персонажи могут наследовать не только внешность (мамины 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

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.

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.

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.

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.

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.

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 поместить 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.

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

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 клипов. 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.

Создание клипов

С помощью инструмента создания клипов The Sims 3 можно снимать собственные фильмы. 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 клипов:

Создав видеоролик из игры, откройте программу запуска в меню настройки. Щелкните на кнопке «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 клипов, вы должны войти в систему как зарегистрированный пользователь.

В ниспадающем меню «Видеоролики и другое» выберите пункт «СОЗДАТЬ КЛИП».

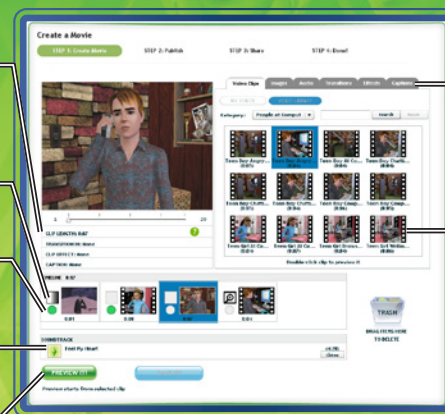
Опубликованные вами видеоролики и снимки экрана можно увидеть в закладках «Клипы» и «Изображения». Или же в соответствующей библиотеке.

На шкале времени вы можете увидеть все детали выбранного клипа и даже просмотреть его

Монтажные переходы (если есть), использованные в клипе

Посмотрите, были ли в клипе использованы эффекты

Переместите сюда композицию



Добавьте титры

Переместите нужные клипы на временную шкалу

Чтобы предварительно просмотреть весь видеоматериал, начиная с выбранного клипа, щелкните здесь

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 редактировать видеоматериалы и публиковать их на сайте сообщества. 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**. 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

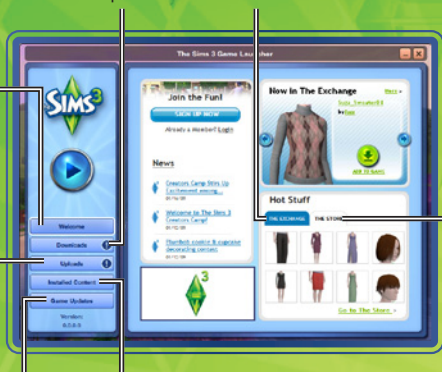
Вы можете добавить свою музыку в папку дополнительной музыки: **Electronic Arts\The Sims 3\Custom Music**. Ваши персонажи смогут послушать эту музыку по радио.

Устанавливайте и изменяйте дополнительные материалы

Делитесь предметами, снимками экрана и видеороликами с другими игроками.

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

Просматривайте опубликованные видеоролики и снимки



Загружайте обновления к игре

Удаляйте или отключайте дополнительные материалы

Покупки в магазине *The Sims 3* Store

ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: некоторые функции программы запуска пока недоступны для пользователей Mac. Для обновления версии игры *The Sims 3* для Mac и доступа ко всем функциям программы запуска откройте страницу «Обновления» и обновите игру.


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 уголке.

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.

Больше хороших товаров

Вы можете получить гораздо больше предметов для ваших подопечных. Из программы запуска можно перейти в Службу обмена на сайте сообщества 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 запустите 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 запустите щелкните на разделе THE STORE, затем — на ссылке «В магазине The Store» (или посетите The Store, перейдя на сайт <http://ru.store.thesims3.com>). Предметы отсортированы по режимам строительства и покупки или по категориям одежды и причёсок. 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. 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 выселенных 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.

THE SIMS 3 КАРЬЕРА

Каждый ребенок мечтает стать кем-нибудь, когда вырастет. Может, храбрым спасателем? Или охотником за привидениями? Благодаря «The Sims™ 3 Карьера» эти мечты могут исполниться! Новые профессии помогут вашим подопечным ощутить себя полным неудачником, «офисным планктоном» или преуспевающим карьеристом.

Начать новую игру «The Sims 3 Карьера» проще простого — как пробежаться от дома до работы. Выбрать профессию можно с помощью газеты или компьютера. Или поболтать с соседями и узнать о новых вакансиях.

Выбирая цели

Вы можете выбрать через главное меню уже существующую игру *The Sims 3*, когда установите дополнение «*The Sims 3 Карьера*».

После загрузки игры разместите в городке новые заведения. Эти заведения предоставляют рабочие места.

Профессии

Благодаря новым увлекательным профессиям каждый сможет найти работу себе по душе. Чем упорней вы трудитесь, тем больше заданий получаете и больше денег можете заработать. Используя индикаторы цели и работы, подыщите профессию, которая позволит вам быстро набрать опыт.

Спасатель

Став членами бригады, спасатели будут спешить на вызовы и помогать другим горожанам. Чтобы стать спасателем, отправляйтесь на местную пожарную станцию.

Спасатели обязаны находиться на станции в рабочее время постоянно, отлаживая оборудование и готовясь к вызову. Еще необходимо быть в хорошей форме и улучшать навык механики. И, наконец, нужно поддерживать дружеские отношения с коллегами. Друзья помогут вам не только на пожаре, но и в свободное от работы время.

Охотник за привидениями

Представители этой профессии берут призракобойку и отправляются изгонять призраков, духов и полтергейсты из домов и заведений городка. Опытные охотники используют свое оружие также для того, чтобы обнаруживать и ловить духов (как в рабочее, так и в свободное время). Чтобы стать охотником за привидениями, отправляйтесь в научный институт. Там же можно продавать пойманных духов. Отважным персонажам понравится эта профессия, но будьте осторожны — призраки такие жуткие!

Доктор

Иногда ваши подопечные стремятся помочь горожанам в качестве заботливого доктора. Доктора очень мало спят, у них ненормированный рабочий день, ведь их могут вызвать в любую минуту!

Не ждите пока ваш персонаж ломает руку, чтобы сходить в госпиталь. Именно в госпитале можно начать карьеру доктора! Вперед!

Сыщик

Сыщики мастерски умеют следить за подозреваемыми, искать улики на месте преступления и выводить преступников на чистую воду. Прячась за кустами, вы можете устроить слежку за кем угодно. И помните: далеко не все откажутся от взятки. А если у вас плохое настроение, можно прочитать чужие письма или вломиться к кому-нибудь в дом.

Дизайнер

Почему бы не сделать это профессией? Превратите дома соседей в такие же прекрасные дворцы, как у вас.

Купите вашему начинающему дизайнеру чертежный стол, чтобы совершенствовать нужные навыки. Каждый выполненный заказ пополняет портфолио. И не забывайте о фэншуйе!

Стилист

Став стилистом, вы сможете превратить целый город гадких утят в стаю прекрасных лебедей!

Чертежный стол поможет отточить свои навыки, за ним вы будете создавать экзисы модных новинок. Стилисты тоже должны пополнять свои портфолио. Просто сфотографируйте своих клиентов после того, как вы поработали над их имиджем. Приобретите мастерскую стилиста и приглашайте всех знакомых сменить внешность. А чтобы они охотнее соглашались, покажите свое портфолио. Достигнув уровня 3, вы сможете предлагать свои услуги стилиста

Индивидуальный предприниматель

Если вы умеете что-то делать и не хотите работать «на чужого дядю», станьте индивидуальными предпринимателями. Персонажи, владеющие навыками изобретательства, скульптуры, садоводства, рыболовства, рисования, писательства, нектароварения или фотографии могут превратить свое хобби в профессию.

Зарегистрируйтесь как индивидуальный предприниматель через телефон, выбрав пиктограмму «Работы и профессии». Затем отправляйтесь в ратушу и получите разрешение на работу.

ПРИМЕЧАНИЕ: для навыков нектароварения и фотографии требуется «The Sims 3 Мир приключений».

Досуг

Вашим подопечным скучать не придется. Некоторые увлечения помогают овладеть профессиями, другие — просто для удовольствия.

Изобретательство

Ваш персонаж умелый мастер? Для начала добудьте хлам — он может находиться в верстаке или на свалке. Создавайте разные предметы (например, игрушки), экспериментируйте с хламом, делая что-то новое или улучшая уже разработанные поделки. Достигнув высокого уровня в этом навыке, вы сможете добывать хлам, взрывая ненужные предметы. Только будьте осторожны, не взорветесь сами!

Скульптура

Создавайте прекрасные предметы искусства с помощью мастерской скульптора! Улучшайте навык и открывайте новые материалы и новые формы для скульптур, чтобы создавать большие и хорошие скульптуры.



Выглядит неплохо!

Заявить о своем уникальном внутреннем мире можно просто — с помощью подходящей татуировки! Помимо татуировок, в редакторе «Создание персонажа» появились новые наряды и стили.

Татуировки

Артистичные персонажи рады похвастаться красивыми татуировками. Хотя носить их на открытых всем взорам местах рискнет не каждый.

Обзавестись татуировкой можно либо при создании персонажа, либо в салоне. Прежде чем сажать персонажа в кресло татуировщика, помните о нескольких вещах. Во-первых, татуировку можно нанести почти на любую часть тела. Например, выбрав татуировку для спины, укажите, на какую именно часть будут делать наколку: шею, верхнюю часть спины, нижнюю или на всю спину.

Выбрав место на теле и рисунок, можно изменить цвета татуировки — так же, как и макияж. А еще можно поверх одного слоя с татуировкой поместить другой слой. Для этого выберите «ДОПОЛНИТЕЛЬНО» в правой нижней части экрана.

Данный режим позволит совмещать разные слои, превращая татуировку в уникальное произведение искусства. Такая наколка неизбежно будет привлекать внимание окружающих. Рисунок, размещенный в самом верхнем слое, окажется поверх остальных татуировок. Не забудьте выбрать размер и степень прозрачности татуировки.

Стирка

Если постоянно носить одну и ту же одежду, иногда необходимо ее стирать. Впрочем, стирать нужно и те вещи, которые надеваете время от времени. Для защитников природы предусмотрена экологичная сушка белья — на веревке. После такой сушки на белье может осесть пыль, и это повод пожаловаться окружающим!

После покупки стиральной машины грязная одежда при переодевании будет оставаться на полу в виде кучи белья. Купите корзину для грязного белья, чтобы складывать туда вещи, предназначенные для стирки. И постарайтесь не накапливать огромные горы, стирайте белье вовремя. Со стиркой связаны пиктограммы настроения: персонажам нравится надевать чистую одежду или спать на свежих простынях.

Общественные места

«The Sims 3 Карьера» предоставляет игрокам целый новый город, который предстоит изучить и улучшить! Исследуйте центр Твинбрука, там найдется немало интересных и полезных уголков, о которых вы не могли и мечтать. Вдруг вас ждет романтическая встреча в прачечной?



Комиссионный магазин

Хотите избавиться от старых, надоевших вещей? Плоды вашего творчества загромоздили весь дом? То, что для одного мусор, для другого — сокровище! Теперь можно пойти в комиссионный магазин, чтобы сдать туда все ненужное барахло или присмотреть что-нибудь для себя!

Продавайте в комиссионке все, что собрали или создали ваши подопечные — скульптуры, картины, овощи и фрукты, и даже рыбу!

Салон



В салоне вам нанесут татуировку или освежат макияж. Правда, маме может это не понравиться. Но что поделаешь, если очень хочется? Если ваш подопечный — стилист, поработайте в салоне на благо других горожан.

Свалка

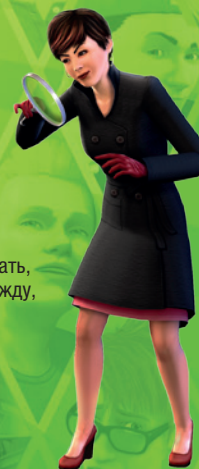


На свалке можно набрать сколько угодно хлама для будущих изобретений. А еще там можно просто побродить с другими любителями разного мусора. Покопайтесь в мусорных кучах, чтобы отыскать хлам!

Прачечная



Не хотите тратить симолеоны на покупку стиральной машины? Хотите узнать, что сегодня носят горожане? В прачечной можно не только постирать одежду, но и пообщаться с соседями, пока ваши вещи не будут постираны.



Пожарная станция



Спасатели дежурят на пожарной станции, общаются с коллегами, иногда выезжая на вызовы в ярко-красной машине. А еще они спускаются к машине по пожарному шесту.

Размещение участков

В «The Sims 3 Карьера» появятся новые заведения и места работы. Загружая сохраненную ранее игру, можно разместить новые участки в своем городке. Некоторые из этих участков позволяют начать карьеру в определенных профессиях. Например, на пожарной станции можно работать в качестве спасателя.



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.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.

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 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 Origin, если применимо).

НУЖНА ПОМОЩЬ?

Служба поддержки клиентов EA сделает все, чтобы вы получили максимум от своих игр — в любое время и в любом месте. Наши эксперты готовы помочь вам онлайн, на форумах, в чате или по телефону.



Служба поддержки онлайн

Справочные материалы и ответы на самые распространенные вопросы представлены на веб-сайте help.ea.com/ru. Обновления справочной базы проводятся ежедневно, поэтому здесь вы найдете наиболее актуальные решения и советы.



Служба поддержки по телефону

Вы также можете получить помощь 7 дней в неделю с 11:00 до 23:00 по московскому времени, позвонив по телефону **+7 (495) 642 73 97** (стоимость звонка рассчитывается в соответствии с обычными тарифами вашего оператора связи)

ПРИМЕЧАНИЕ: данная гарантия распространяется только на физический носитель продукта, приобретенного в розничном магазине. Данная гарантия не распространяется на цифровые продукты, приобретенные через Origin или третьих лиц.

Гарантийный срок на носитель — 30 дней со дня продажи.

The Sims 3 Deluxe © 2011 Electronic Arts Inc. Название и логотип EA, название The Sims и логотип The Sims 3 являются товарными знаками Electronic Arts Inc. RenderWare является товарным знаком или зарегистрированным товарным знаком Criterion Software Ltd. Авторские права 1998–2005 на компоненты программного обеспечения принадлежат Criterion Software Ltd. и ее лицензиарам. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.



Используется технология Granny Animation. ©1999–2010 RAD Game Tools, Inc.

Версия для Macintosh: TransGaming Inc.

В игре используется технология Cider™ компании TransGaming Inc., Cider™ © 2000–2009 TransGaming Inc.

Программные компоненты Cider C/C++ (msvcrt.dll, msvcrt71.dll и msvcrt71.dll, msvcrt80.dll и msvcrt80.dll) 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 библиотеку dmalloc, © 2001–2006 Wolfram Gloger.

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

Технология Cider содержит SDL © 2001–2007 принадлежат авторам проекта SDL (полный список см. 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 библиотеку The Better String (bstring) © 2002–2006 Paul Hsieh.

Компоненты данной технологии © 2006 Industrial Light & Magic, подразделению Lucasfilm Entertainment Company Ltd. Авторские права на некоторые поставляемые компоненты принадлежат указанным третьим сторонам. Все права сохранены.

Компоненты программы 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://sjbrown.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 к ним файлах ЛИЦЕНЗИОННОГО СОГЛАШЕНИЯ.

В данной игре используется технология, разработанная компанией IGA Worldwide Inc. («IGA») и предназначенная для временной загрузки рекламы на ваш компьютер или игровую консоль, а также изменения рекламных материалов при подключении к Интернету. Технология IGA сохраняет только данные, необходимые для подсчета предоставляемых рекламных объявлений, для подбора рекламных материалов, подходящих для вашего географического местоположения, и для определения подходящего для размещения рекламы этапа игры. Данные могут включать в себя IP-адрес, этап прохождения игры, продолжительность показа рекламы, объем рекламных материалов и ракурс. По окончании игрового сеанса в сети IP-адрес удаляется. Вашей игре может быть присвоен идентификационный номер, хранящийся на ПК или консоли и используемый технологией IGA для оценки количества первичных и повторных показов динамической 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-сайтах privacy.ea.com и <http://www.ingameadvertising.com/>.

MXR09209281MT