



The **SIMS**

MEDIEVAL



EPILEPSIAVAROITUS

Lue tämä varoitus huolellisesti ennen kuin aloitat pelaamisen tai annat lapsesi pelata.

Altistuminen tietynlaisille, arkielämän tilanteissakin tavanomaisille välkkyville valoille tai kuviolle voi laukaista joissakin ihmisissä epileptisen kohtauksen ja aiheuttaa jopa tajuttomuuden. Kuvaruudun katselu tai pelin pelaaminen saattaa laukaista tällaisen kohtauksen, vaikka henkilöllä ei olisi aiemmin todettu epilepsiaa eikä hän olisi koskaan aiemmin saanut epileptistä kohtausta. Jos sinulla tai jollakin perheenjäsenelläsi on joskus ollut epilepsiaan viittaavia oireita, kuten vilkkuvien valojen aiheuttamia lyhyitä kohtauksia tai tajunnan hämärtymistä, neuvottele lääkärin kanssa ennen pelaamista.

Aikuisten tulee aina valvoa lasten pelaamista. Jos huomaat sinulla tai lapsellasi pelaamisen aikana epilepsian oireita, kuten huimausta, näön hämärtymistä, silmälihasten tai muiden lihasten nykimistä, tajuttomuutta, epätietoisuutta ajasta ja paikasta, pakkoliikkeitä tai kouristuksia, keskeytä pelaaminen **VÄLITTÖMÄSTI** ja ota yhteyttä lääkäriin.

VAROTOIMET

- ▶ Älä istu liian lähellä kuvaruutua. Istu niin kaukana kuvaruudusta kuin laitteiston johdot sallivat.
- ▶ Pyri pelaamaan mahdollisimman pienellä kuvaruudulla.
- ▶ Vältä pelaamista väsyneenä tai huonosti nukutun yön jälkeen.
- ▶ Varmista, että pelitila on hyvin valaistu.
- ▶ Pidä jokaisen pelitunnin aikana 10–15 minuutin tauko.

SISÄLTÖ

PELIN ASENTAMINEN.....	2
PELAAMISEN ALOITTAMINEN	3
OHJAUSKOMENNOT	4
KAPSAHDA KESKIAJALLE!	6
ALKUTOIMET	7
SIMINLUONTI	9
TYYLINLUONTI	12
AINUTLAATUISET SIMIT	14
SUURI VALTAKUNTA.....	16
PELAAMINEN	24
KALUSTAMINEN (FURNISH MODE)	30
MUOKATTU SISÄLTÖ.....	32
PELIPÄIVITYKSET (EDELLYTTÄÄ INTERNET-YHTEYTTÄ)	32
VIKATILANTEET	33
ASIAKASPALVELU	34
TAKUU	36

PELIP ASEPTAMIPEN

HUOMAUTUS: Laitteistovaatimukset ovat nähtävissä osoitteessa electronicarts.co.uk.

Asentaminen PC-tietokoneella (pelilevyn käyttäjät):

Aseta pelilevy levyasemaan ja noudata ruudulle tulevia ohjeita.

Jos automaattinen käynnistysvalikko ei tule näkyviin, käynnistä asennus manuaalisesti: jos käyttöjärjestelmä on Windows® 7, Windows® XP tai Windows Vista®, valitse **Käynnistä > Suorita** ja kirjoita tekstiruutuun komento **D:\AutoRun.exe** (korvaa levyaseman tunnus tietokoneen CD/DVD-ROM-aseman tunnuksella).

Kun peli on asennettu, voit käynnistää sen pelin automaattisesta käynnistysvalikosta tai Windowsin **Käynnistä**-valikosta.

Asentaminen PC-tietokoneella (EA Storen asiakkaat):

HUOMAUTUS: Lisätietoja suoraladattavista peleistä ja ohjelmista ja niiden ostamisesta on osoitteessa www.eastore.ea.com.

Kun EA Download Manager on ladannut pelin, napsauta asennuskuvaketta ja noudata ruudulle tulevia ohjeita.

Asennuksen jälkeen voit käynnistää pelin suoraan EA Download Managerista.

HUOMAUTUS: Jos haluat asentaa ostamasi pelin toiseen tietokoneeseen, asenna tietokoneeseen EA Download Manager, käynnistä se ja kirjaudu sisään EA-tilisi avulla. Valitse sitten esiin tulevasta luettelosta haluamasi peli ja napsauta lopuksi aloituspainiketta, niin pelin lataus alkaa.

Asentaminen Macintoshilla:

1. Aseta pelilevy DVD-asemaan. Työpöydälle ilmestyy pelilevyn kuvake. Avaa pelin käynnistyssovellus tuplaklikkaamalla kuvaketta.
2. Valitse pelin asennuskuvake sovelluksen alareunasta, niin asennusvalikko avautuu.
3. Suorita asennus noudattamalla ruudulle tulevia ohjeita.

Asentaminen (verkkokauppojen asiakkaat):

Saat pelin myyjältä ohjeet, kuinka asennat pelin tai lataat sen uudelleen ja asennat toiseen tietokoneeseen.

PELAAMISEN ALOITTAMIPEN

Pelin käynnistäminen:

PC-käyttäjät:

Napsauta pelin kuvaketta, joka sijaitsee Windows Vista- ja Windows 7 -käyttöjärjestelmässä valikossa **Käynnistä > Pelit** ja aiemmissa Windows-versioissa valikossa **Käynnistä > Ohjelmat** (tai **Kaikki ohjelmat**). EA Storen käyttäjillä täytyy peliä käynnistettäessä olla käynnissä EA Download Manager.

HUOM: Windows Vistan perinteisessä Käynnistä-valikossa pelit sijaitsevat hakemistossa **Käynnistä > Ohjelmat > Pelit > Peliselain**.

Macintosh-käyttäjät:

Avaa Finder, valitse Ohjelmat ja tuplaklikkaa pelin kuvaketta.

PELAAMINEN EDELLYTTÄÄ KÄYTTÖOIKEUSSOPIMUKSEN HYVÄKSYMISTÄ. EA VOI TOIMITTAA KÄYTTÄJILLE LISÄSISÄLTÖÄ TAI PÄIVITYKSIÄ ILMAN ERILLISTÄ LISÄMAKSUA, JOS JA KUN TÄLLAISTA SISÄLTÖÄ ON SAATAVILLA.

WWW.THESIMSMEDIEVAL.COM

OHJAUSKOMENNOT

YLEISET KOMENNOT

Peruuta	ESC
Huijauskoodien ikkuna päälle/pois	CTRL + SHIFT + C
Ohjauspaneeli esiin/piiloon	F10
Lopeta peli	Q

SIMINLUONTI

Käännä simiä	CTRL + A/CTRL + D
Lähennä/loitonna	Hiiren rulla
Kumoa tai tee uudelleen	CTRL + Z/CTRL + Y

KALUSTAMINEN

ESINEIDEN ASETTELU

Käännä esinettä	, (pilkku)/. (piste)
Poista esine	DEL/ASKELPALAUTIN
Vapaa sijoittelu	ALT (kun kohdetta pidellään tai liikutellaan)
Vapaa kääntely	ALT (kun kohdetta käännellään hiirellä)
Siirrä asetettua seinää tai kattokohdetta ylös/alas	# tai / (vinoviiva)
Siirrä asetettua seinää tai kattokohdetta vasemmalle/oikealle	[(vasen hakasulje)/] (oikea hakasulje)
Palauta muokattu seinä tai kattokohde keskelle	\ (kenoviiva)
Kumoa tai tee uudelleen	CTRL + Z/CTRL + Y

PELAAMINEN

SIMIEN OHJAUSKOMENNOT

Tehtävän (Quest) seuraava sim	VÄLILYÖNTI
Vaihda tiettyyn simiin	Napsauta simin kuvaketta
Lukitse kuvakulma simiin	Napsauta simin kuvaketta hiiren oikealla painikkeella
Keskitä valittuun simiin	ENTER tai N
Tavaraluettelo	I
Ohjaa sim käyttämään kohdetta	Napsauta kohdetta hiiren vasemmalla painikkeella
Ohjaa sim kävelemään kohteeseen	Napsauta maankamaraa hiiren vasemmalla painikkeella

AJAN SÄÄTELY

Pysäytä peli	P/O (nolla)/ ` (gravis)
Normaali-/huippu-/hypermeganopeus	1/2/3 (tai numeronäppäimistön vastaava näppäin)
Nopeuta toiminnon päättymiseen	4

RAKENNUSTEN KOMENNOT

Seuraava/edellinen kerros	Pg Up/Pg Dn
---------------------------	-------------

KUVAKULMAN HALLINTA

Liikuta vasemmalle/oikealle	Vasen nuoli/oikea nuoli tai A/D
Liikuta eteen-/taaksepäin	Nuoli ylös/nuoli alas tai W/S
Siirrä kuvakulmaa nopeammin	SHIFT + nuolinäppäimet tai SHIFT + A/S/W/D
Lähennä/loitonna	Z/X tai =/- tai numeronäppäimistön +/-
Käännä vasemmalle/oikealle	, (pilkku)/. (piste)
Siirry Valvojan kuvakulmaan	M
Siirry seuraamaan simejä	N (ks. <i>Simien ohjaus komennot</i>)
Selaa sijainteja	ALT + 1 - 5
Tarkastele rakennuksen sisäosia	Napsauta rakennuksen ulkopintaa hiiren oikealla painikkeella
Lähennä ulkokohteeseen	Napsauta maankamaraa hiiren oikealla painikkeella

PELIMUODOT

Pelaa (Live Mode)	F1
Kalustaminen (Furnish Mode)	F2 (kun tarkastelet rakennuksen sisäosia)
Valtakunnan hallinta (Kingdom Mode)	F3
Asetusvalikko (Options)	F5

KAPSAHDA KESKIAJALLE!

Kuulkaa, te seikkailijat! Tulkaa kuulemaan *The Sims™ Medieval* -tarinoita. Edessä on täysin uusi The Sims -kokemus täynnä seikkailuja maalla ja merillä, juonittelevia sukulaisia, ailahtelevia alamaisia ja jopa simejä hotkivia tšintšilloja! Laajenna valtakuntaasi suorittamalla tehtäviä ja pystytä uusia rakennuksia, jotka houkuttelevat valtakuntaan yhä lisää alamaisia. Simisi ovat monarkkeja, ritareita, vakoojia, taikureita ja vaikka mitä. Päätät joko auttaa heitä suoriutumaan velvollisuuksistaan tai jättää heidät oman onnensa nojaan. Muista, että valtakunnan maine on kaikki kaikessa.

MUUTAMA OPPITUNTI

Olitpa sitten karaistunut *The Sims* -konkari tai uunituore tulokas, esittelypelin läpipelaaminen on suositeltavaa. *The Sims Medieval* sisältää pelitapahtumia, toimintoja ja pelitapoja, joita ei ole aiemmin nähty missään *The Sims* -pelissä. Nopean esittelypelin avulla saat pelistä kaiken hvin irti!

Valitse asetusvalikosta oppitunnit (LESSONS), niin pääset tutustumaan *The Sims Medieval* -pelin maailmaan.

ALKUTOIMET

Alkuun pääseminen on *The Sims Medieval* -pelissä erittäin helppoa. Aluksi sinulla on pieni valtakunta, joka kaipaa hallitsijaa. Luo ikioma kuninkaallisesi simienluonnissa tai valitse yksi valmiista hallitsijoista. Kun valtakunnan hallitsija on valittu, hyppää mukaan keskiaikaiseen menoon ja lähetä simisi suorittamaan tehtäviä, joilla laajennat valtakuntaasi!



Uuden pelin aloittaminen:

Pelin harjoitusosiot esittelevät pelaamisen perusteita.

Valitse haluamasi pyrkimys (Ambition) päävalikosta. Aluksi valittavana on vain Uusi alku (New Beginnings), mutta jostainhan jokaisen on aloitettava. Tämän pyrkimyksen puitteissa hallitsijasi halajaa valtakuntaansa lisää asukkaita ja rakennuksia. Pienestä se suurikin hallitsija ponnistaa.

Aloita seuraavaksi uusi peli valitsemalla NEW GAME, napsauta pelikuvaketta ja nimeä valtakuntasi. Jos olet pelannut jo aiemmin, voit valita pelitallennuksen.

Aluksi esiin avautuu valtakunnan hallinta (Kingdom Mode), jossa voit tarkastella koko valtakuntaa. Sillä ei vielä ole hallitsijaa. Napsauta valtaistuinsalin (Throne Room) yllä olevaa vihreää kuvaketta, niin saat lisätietoja. Rakennuksen ponnahdusikkunassa voit valita uuden hallitsijan napsauttamalla kuvaketta. Valitse hallitsija valmiiksi luoduista simeistä tai luo ikioma hallitsijasi valitsemalla Luo hallitsija (CREATE A MONARCH).


Kun uusi hallitsija on noussut vallankahvaan, valitse valtakunnan hallinnasta jokin tehtävä (Quest). Näin pääset pelaamaan. Kun valtakuntaan saapuu uusia sankareita (Hero Sims), kannattaa muistaa, että tehtävät vaativat aina sopivan sankarin. Lue tehtävien kuvaukset tarkasti ja valitse sankarisi viisaasti!

TALLENTAMINEN JA LATAAMINEN

Jokainen pelitallennus on yksi kokonainen valtakunta. Tallenna peli avaamalla asetusvalikko ja valitsemalla Tallenna (SAVE). Valtakunta tallennetaan automaattisesti nimellä, jonka annoit sille päävalikossa.

Jos haluat ladata aiemmin tallennetun pelin, siirry päävalikkoon ja valitse sieltä haluamasi pelitallennus.

ASETUKSET

Avaa asetusvalikko (Options) napsauttamalla ruudun vasemmassa alareunassa sijaitsevaa  -kuvaketta. Aetusvalikossa voit tallentaa pelin, tarkastella oppitunteja, muokata asetuksia, tarkistaa näppäinikotiet (Hot keys), palata päävalikkoon (Main menu), tallentaa ja lopettaa pelin (Save and quit) (tai vain lopettaa pelin) tai avata käynnistyssovelluksen (Launcher).

Avaa asetusruutu valitsemalla OPTIONS. Voit muokata pelin kuva-, ääni-, peli- ja videotallennusasetuksia.

Kuva (Graphics)

Ääni (Sound)

Valitse näytöllesi sopivat asetukset ja muokkaa muita kuva-asetuksia. Muokkaa liukusäätimillä puheäänten (Voices), äänitehosteiden (Sound effect), musiikin (Music) ja ympäristön (Ambient) äänten voimakkuutta. Voit myös muokata äänenlaatua (Audio quality). Lisäksi voit määrittellä kaiuttimet (Speaker setup), vaimentaa taustääänet (Mute) tai palauttaa oletusasetukset (Default).

Peliasetukset (Game Options)

Ota käyttöön tai poista käytöstä pelin eri elementtejä. Pelivalikon kohdassa GAMEPLAY voit liukusäätimellä määrittellä, kuinka itsenäisesti simisi toimivat. Jos siirrät säädintä vasemmalle, simit kaipaavat enemmän ohjausta. Siirto oikealle tekee simeistä itsenäisempiä. Mitä vapaampi tahto simeillä on, sitä enemmän he puuhaavat itseksensä silloin, kun et ole määritellyt heille mitään tekemistä. (Muista kuitenkin, että joitakin asioita simit eivät koskaan tee omin nokkineen. Näihin kuuluvat velvollisuuksien täyttäminen ja tehtävien suorittaminen. Näiden suorittamiseen simit kaipaavat aina ohjausta.) Pelin oppitunnit voivat olla käytössä (ON) tai poissa käytöstä (OFF). Pelin asetukset voi myös palauttaa oletusarvoihin.



Videotallennus (Video Capture)

Valitse videotallennuksen koko ja määritä äänien tallentaminen. Videotallennuksen käyttöliittymän voi pitää esillä tai piilottaa. Voit myös määrittellä videotallennuksen kuvanlaadun ja määrittää tallennuksen enimmäiskeston.

SIMINLUONTI

Aina kun valtakunnassasi avautuu paikka uudelle simille, voit halutessasi luoda sitä varten oman simisi. Voit muokata simien ulkonäköä mielesi mukaan valitsemalla yksityiskohdat aina nenän koosta vartalotyyppiin. Valitse simien väri, pistä hieman raitoja hiuksiin ja poimi sitten sopivat vaatteet. Äläkä unohda määrittellä simiesi luonteenpiirteitä ja heidän suurinta heikkouttaan.

VALMIIT SIMIT

Simienluonnissa voit valita valmiin simin napsauttamalla ruudun alalaidassa olevaa kuvaketta . Lajittele simit sukupuolen mukaan ja napsauta sitten sen simin kuvaa, jonka haluat nähdä simienluonnissa. Kun olet tehnyt valintasi, vahvista se ja jatka simin muokkaamista napsauttamalla hyväksymismerkkiä. Voit muokata simiä napsauttamalla vasemmalla olevia kuvakkeita (ks. alla). Jos haluat luoda täysin oman simin, aloita napsauttamalla simin tietojen kuvaketta .




Simin tiedot (Basics)

Nimeä sim ja määritä sukupuoli sekä ääni. Eri välilehdiltä voit muokata simin ihoa, määrittellä vartalo tyyppiä ja valita simin luonteenpiirteet (Traits) sekä suuren heikkouden (Fatal flaw).



Kampauus ja hiusten väri (Hair)

Ruudun yläreunan pyöreistä painikkeista voit valita hiustyylien ja hattujen kuvakkeet. Kampauksen (tai hatun) valitsemisen jälkeen voit määrittää värit. Vasemmalla sijaitsevilla välilehdillä muokataan simin kulmakarvojen muotoa sekä värejä ja mahdollista partaa ja/tai viiksiä. Partoja ja viiksiä on toki vain miespuolisilla simeillä. Kun valitset simin hiusten, kulmakarvojen, parran tai viiksien väriä, voit tallentaa uuden värin malliksi (Preset) napsauttamalla mallien kuvaketta .

Muokkaa simin kulmakarvoja (mukaan lukien kulmakarvojen muoto ja koko)

Valitse hiusten väri

Muuta hiusten väri



Valitse hattu tai muu päähine

Valitse hiustyyli



Ulkonäkö (Looks)

Valitse simin päänmuoto, muokkaa korvia, määrittele silmien muoto ja väri ja valitse suu sekä nenä.



Muuntele ja hio simin kasvojen yksityiskohtia

Valitse kasvojen yleinen muoto



Ympyröitä napsauttamalla voit muokata kasvojen kyseisen alueen yksityiskohtia

Liukusäätimillä voit muuttaa juuri tiettyjä piirteitä



Vaatteet (Clothing)

Pue sim haluamiisi vaatteisiin. Jokaisella ammattikunnalla on omat ominaiset asunsa. Kaikki simit eivät siis voi käyttää kaikkia vaatteita. Esimerkiksi kuninkaalliset vaatteet ovat huomattavasti näyttävämpiä kuin vakoojan huomaamattomat vetimet. Kaikkien vaatekokoelmien värejä voi muunnella. Se tapahtuu Tyylinluonnin (Create-A-Style) kautta.

VINKKI: Vaatteita voi muokata myös väreillä. Kun näet tämän kuvakkeen, voit napsauttaa sitä ja muokata kyseisen kohteen tyyliä. Katso lisätietoja vaatteiden ja muiden esineiden räätälöinnistä kohdasta *Tyylinluonti*.

JOSKUS KAIKKI ON KIINNI YKSITYISKOHDISTA

Napsauttamalla -kuvaketta voit muokata simisi tietyn osan yksityiskohtia. Yksi esimerkki on hiusten värin muuttaminen ja raitojen lisääminen hiuksiin. Tai voit muokata simisi nenää: tee siitä söpö nöpö, leveä aatelinenä tai hurja töpseli. Kun näet tyylikuvakkeen, napsauta sitä ja ota selvää, mitä kaikkea voit muokata. Lisävalintojen (Advanced) välilehdellä voit napsauttaa ympyröitä ja muokata eri alueita.

TYYLILUONNIT

Tyylinluonnin (Create-A-Style) kautta muokataan simin vaatteiden väritystä ja luodaan sopusointua huoneeseen koordinoimalla sen tapettien, lattiapinnan, kalusteiden ja muiden osien värit ja kuvat.

PELIRUUTU



- 1 Valitse kuvion tyyppi (esim. kankaat, matot tai maalit).
- 2 Valitut esineen kuvat ja värit.
- 3 Napsauta mallipalaa, jotta näet sen sisältämät värit.
- 4 Näitä painikkeita napsauttamalla esiin tulee valmis väripaletti, väriympyrä tai mahdollisuus syöttää RGB- tai heksanumero.
- 5 Kumoa/tee uudelleen edellinen toimenpide.
- 6 Vahvista tai peruuta muutokset.
- 7 Säädä värisävyä tällä liukusäätimellä.
- 8 Valitse haluamasi väri osoittamalla sitä väriympyrästä.
- 9 Tarkastele vain käyttäjäsäilytystä napsauttamalla tästä.
- 10 Näillä painikkeilla voit poistaa, jakaa tai tallentaa tyylin.

SEKOITTELU JA SOPUSOINTU

Väriä tai kuviota voi myös käyttää useampaan eri esineeseen. Sanotaanpa, että haluat verhojen natsaavan täydellisesti huoneen mattoon. Valitse verhot napsauttamalla niitä, kun olet luomassa tyyliä. Napsauta sitten verhon tyyliä olevaa kuviota ja vedä kuvio matolle. Jos matossa on useampia kuvioita, valitse korvattava kuvio. Vahvista tekemäsi muutokset napsauttamalla hyväksymismerkkiä.

Kun olet tallentanut kuvion, voit kalustaessasi vetää kuvioita ja värejä eri huonekaluihin, koriste-esineisiin ja muihin koristeisiin.

MUOKATTUJEN MATERIAALIEN JA ESINEIDEN TALLENTAMINEN



Kun olet tyytyväinen kuvioosi, voit tallentaa sen tulevia käyttökertoja varten. Napsautat vain oikealla sijaitsevan materiaalikategorian kansiokuvaketta.



Tallenna valitsemallasi tyylillä varustettu vaate tai esine napsauttamalla vasemman ylänurkan ikkunassa sijaitsevaa kansiokuvaketta.

AiNUTLAATVISET simit

Anna simillesi kaksi luonteenpiirrettä ja yksi suuri heikkous, joka tekee hänestä aidomman hahmon. Piirteet ja heikkoudet ohjaavat simiesi käyttäytymistä ja mielihaluja, joten tee valintasi huolella.

Jokaisella simillä on myös oma paikkansa valtakunnassasi. Ammattikuntia ovat mm. hallitseva monarkki, kauppias, ritari ja vakooja. Ammattikunta on tärkeä simin tehtävien ja tekemien toimien kannalta.

PIIRTEET

Valitse kaksi piirrettä ja yksi suuri heikkous. Piirteet ja heikkous vaikuttavat siihen, mitä sim haluaa, mikä hänen mielialansa on ja miten hän käyttäytyy. Esimerkiksi kaunopuheiset simit pystyvät vakuuttamaan, kannustamaan ja lohduttamaan muita simejä, kun taas ahneiden simien toimintaa siivittää rakkaus mammonaan. Sim myös tulee paremmin toimeen sellaisen simin kanssa, jolla on vähintään yksi sama piirre. Jotkin piirteet ovat ristiriidassa keskenään, ja tiettyjä piirreyhdistelmiä ei voikaan luoda. Sim ei esimerkiksi voi olla yhtäkästä sekä hyvää että paha.

SUURI HEIKKOUS

Jokaisella simillä on oltava heikkoutensa. Heikkouksia on erilaisia: pakkomieliteitä (juominen, uhkapelaaminen, ahmiminen) tai vaikkapa fyysisiä haittoja (vähäväkinen, heikko tai uneton). Heikkous koettelee simiä läpi koko hänen elämänsä, ja simin keskittyminen (Focus) saattaa kärsiä, jos heikkoudesta ei pidetä huolta. Esimerkiksi hillitön (Licentious) sim voi kärsiä, jos hän ei toviin pelehti kenenkään kanssa. Tällaisen simin mieli on maassa aina siihen saakka, kunnes hän pääsee mielipuhuhaansa toisen simin kanssa. Lisätietoja tehosteista (Buff) on osiossa *Tehosteet*.

Simit voittavat suuren heikkoutensa suorittamalla tiettyjä tehtäviä, kuten Kalastajan haasteen (The Fisherman's Challenge) tai Legendojen lähteen (Fountain of Legend). Kun tehtävä on suoritettu, sim etenee elämänvaiheeseen, jossa suuri heikkous muuttuu legendaariseksi piirteeksi (Legendary trait). Voit valita jonkin kolmesta tarjolla olevasta legendaarisesta piirteestä. Jos heikkous kuitenkin on enemmän mieleesi, voit tuki säilyttää sen.

Seuraavassa on lista piirteistä ja heikkouksista:

Piirteet

Seikkailunhaluinen (Adventurous)
 Ritarillinen (Chivalrous)
 Kokeileva kokki (Creative Cook)
 Asialleen omistautuva (Dedicated)
 Maanläheinen (Earthy)
 Kaunopuheinen (Eloquent)
 Paha (Evil)
 Herkästi innostuva (Excitable)
 Ystävällinen (Friendly)
 Hupailija (Fun-loving)
 Hyvä (Good)
 Ahne (Greedy)
 Tinkijä (Haggler)
 Toiveikas orpo (Hopeful Orphan)
 Hupaisa (Jokester)
 Perherakas (Loves Family)
 Oppinut (Scholarly)
 Yksinäinen (Solitary)
 Huolittelematon (Unkempt)
 Turhamainen (Vain)
 Valaan orpouttama (Whale Ate My Parents)

Suuret heikkoudet

Verenhimoinen (Bloodthirsty)
 Uhkapeluri (Compulsive Gambler)
 Pelkuri (Cowardly)
 Julma (Cruel)
 Kirottu (Cursed)
 Juoppo (Drunkard)
 Houkka (Fool)
 Mässäilijä (Glutton)
 Ylimielinen (Hubris)
 Epävarma (Insecure)
 Uneton (Insomniac)
 Hillitön (Licentious)
 Siminvihaaja (Misanthrope)
 Juro (Morose)
 Vähäväkinen (Puny)
 Karkea (Uncouth)
 Heikko (Weak Constitution)

SUURI VALTAKUNTA

Simisi elävät kasvavassa valtakunnassa, joka laajenee suoritettujen tehtävien myötä sekä resurssipisteitä (RP) ansaitsemalla. Valtakunnan hallinnasta näet koko valtakuntasi. Kun maat ja mannat täyttyvät uusista liikeyrityksistä ja rakennuksista, simiesi ulottuville tulee alati laajeneva kirjo erilaisia toimia, seikkailuja ja tehtäviä. Kolpakollinen rahvaan kanssa tavernassa, huima merimatka kaukaisiin maihin tai suuri juhlapäivällinen arvovieraille juhlasalissa.



- 1 Valtakunnan tila -ikkunassa on yhteenvedo valtakunnasta. Laatikon oikeassa alareunassa olevaa nuolta napsauttamalla voit tarkastella valtakunnan eri ominaispiirteitä: hyvinvointia (Well-Being), turvallisuutta (Security), kulttuuria (Culture) ja tietämystä (Knowledge). Vasemmassa alareunassa sijaitseva kuvake kertoo hallitsija-simin nykyisen pyrkimyksen. Pyrkimyksestä saa lisätietoja napsauttamalla sen kuvaketta.
- 2 Valtakunnan hallinnassa voit muuttaa kuvakulmaa, muokata asetuksia, siirtyä pelaamaan, valita tehtäviä, tarkastella saavutuksia (Achievements) ja avata aluekartan (Territory map).
- 3 Vihreät karttamerkit osoittavat paikkoja, joihin voit rakentaa simisi nykyisillä resurssipisteillä.
- 4 Punainen karttamerkki osoittaa paikan, johon sim ei vielä voi rakentaa.
- 5 Nykyiset rakennukset osoitetaan violeteilla karttamerkeillä, nykyisillä resurssipisteillä rakennettavat kohteet vihreillä karttamerkeillä ja tällä hetkellä ulottumattomissa olevat kohteet punaisilla karttamerkeillä. Napsauttamalla karttamerkkiä saat tietoa kohteen hinnasta, sen rakentamisen myötä simeille avautuvista paikoista ja kohteen vaikutuksista valtakunnan ominaispiirteisiin.

VALTAKUNNAN KEHITTÄMINEN

Uuden pelin alussa valtakunnassa on vain Suuri sali (Great Hall), keskustori (Town Square), satama (Docks) ja Tuomion monttu (Pit of Judgment). Näiden lisäksi valtakuntaan kuuluu metsää ja kylä. Uusia kohteita rakennetaan käyttämällä tehtävistä ansaittavia resurssipisteitä.

Aloitte rakentaminen valitsemalla valtakunnan hallinnassa jokin vihreistä karttamerkeistä. Valitse rakennuskuvake, niin valtakuntasi laajentuu yhdellä napsautuksella! Kun rakennus on kerran pystytetty, sitä ei voi enää purkaa. Lisäksi rakennuskustannukset nousevat rakennusten lukumäärän mukana, mikä nostaa sankarirakennusten hintaa. Valitse siis jokainen rakennusprojekti viisaasti ja mieti, miten se vaikuttaa valtakunnan ominaispiirteisiin.

NELJÄ OMINAISPIIRRETTÄ

Simisi valtakunnalla on neljä ominaispiirrettä. Ominaispiirteiden (Aspect) kapasiteetit kasvavat uusien rakennusten myötä. Tarkista rakennuksen tiedoista, miten se vaikuttaa eri ominaispiirteisiin. Voit sitten suorittaa tehtäviä sen mukaan, mikä ominaispiirre kaipaa kohennusta saavuttaakseen kapasiteettinsa. Kun ominaispiirre on saavuttanut kapasiteettinsa, se näkyy valtakunnan tiedoissa yhtenäisenä väripalkkina.

Eri tehtävät kehittävät eri ominaispiirteitä. Tarkista tehtäväopuksen (Quest Book) osio, jossa kerrotaan tehtävän saalis (Quest Loot). Siitä selviää, mitä ominaispiirrettä tehtävän suorittaminen kohentaa. Jos kyseinen ominaispiirre on jo enimmäisarvossaan, esillä on -kuvake.

Hyvinvointi Hyvinvointi käsittää valtakunnan simien yleisen onnellisuuden, mukavuuden ja (Well-Being) tyytyväisyyden. Se pitää sisällään kansalaisten ja valtakunnan sekä fyysisen että taloudellisen hyvinvoinnin.

Turvallisuus Turvallisuus kuvaa valtakunnan yleistä turvallisuustasoa ja tasapainoisuutta. (Security) Sen piirissä ovat hallinnon kyky ylläpitää lakia, estää rikoksia, puolustaa valtakunnan rajoja ja suojella kansalaisia.

Kulttuuri Kulttuuri edustaa simiesi omistautumista taiteelle ja henkisellem elämälle. (Culture) Estetiikan puolelta mukana ovat runojen, taideteosten ja musiikin luominen ja arvostaminen. Uskonnon saralla kulttuuria on usko korkeampaan lakiin ja elämän suurempaan tarkoitukseen, mikä muodostaa pohjan kansalaisten moraalille ja yhteisille arvoille.

Tietämys Tietämys heijastaa valtakunnan yleistä koulutustasoa. Se kattaa erilaisten alojen (Knowledge) ymmärryksen ja tutkimisen, mukaan lukien mm. lääketieteen, tarut ja matematiikan.

PYRKIMYS PAREMPAAN

Pyrkimysten avulla voit määrittää valtakuntasi tavoitteet. Pyrkimyksestä riippuen saatat keskittyä väestön kehittämiseen, valtakunnan laajentamiseen, alamaisten alistamiseen tai johonkin monista muista asioista. Ensimmäinen pyrkimyksesi on Uusi alku (New Beginning), jossa tarkoituksena on täyttää valtakuntasi ja pystyttää sinne uusia rakennuksia. Kun olet saavuttanut tämän pyrkimyksen, kehityt Valvojana (Watcher) ja voit valita haluamasi kahdesta uudesta pyrkimyksestä. Kuuluisuus (Fame) keskittää voimasi maineen ja resurssien haalimiseen, ja Keisarillinen valta (Imperial Domination) painottaa kaikkien vieraiden alueiden valloittamista. Pyrkimyksiä on yhteensä 12, joten voit vapaasti valita, mihin suuntaan haluat valtakuntaasi kehittää.

TEHTÄVIEN VASTAANOTTAMINEN

Tehtävät valitaan ja peruutetaan valtakunnan hallinnassa. Napsauta valtakunnan hallinnassa tehtäväkuvaketta, niin tehtäväopetus avautuu. Jos keskeneräisiä tehtäviä ei ole, opuksessa luetellaan saatavilla olevat tehtävät. Korosta haluamasi tehtävä, niin sen kuvaus tulee esiin oikealle. Valitse tehtävä napsauttamalla oikealla alhaalla olevaa nuolipainiketta, ja päästä sitten, miten haluat suorittaa tehtävän.

Yleensä tehtävät voi suorittaa useammalla kuin yhdellä tavalla. Jokaisella lähestymistavalla on omat pääasialliset sankarinsa (Primary Heroes), jotka voivat liittyä tehtävän suorittajiin. Jos valtakunnassasi ei ole sopivaa sankaria, et voi valita kyseistä sankaria edellyttävää lähestymistapaa. Napsauta lähestymistapaa, niin näet tehtävän kuvauksen, suorittajien vaatimukset sekä tehtävän saaliin (Quest Loot).

Valitse haluamaasi lähestymistapaa soveltuva pääasiallinen sankari napsauttamalla uudelleen oikeassa alalaidassa olevaa nuolta. Kaikki riippuu valtakunnassasi asustavista simeistä. Sinulla saatataa olla tehtävän johtajaksi vain yksi vaihtoehto. Kun olet tehnyt valintasi, aloita tehtävän suorittaminen napsauttamalla valmismerkkiä. Tehtävän valitseminen ja aloittaminen kuluttaa tehtäväpisteitä (Quest Points, QP). Jokaisesta pyrkimyksestä saa vain rajallisen määrän tehtäväpisteitä.

Jos haluat hylätä jo käynnissä olevan tehtävän, siirry valtakunnan hallintaan, avaa tehtäväopetus ja valitse tehtävän lopettaminen (QUIT QUEST). Huomaa, ettei saa keskeyttää tehtävään käyttämiäsi tehtäväpisteitä takaisin.

SAAVUTUKSET

Napsauta Saavutusopusta (Achievement Book), jotta näet kaikki valtakuntasi ja simiesi saavutukset. Sivun oikeassa yläkulmassa sijaitsevilla lajittelupainikkeilla voit valita haluamasi saavutukset: kaikki (All), peli (Game), valtakunta (Kingdom) ja sim (Sim). Jokaisella saavutuksella on oma palkintoarvonsa, ja palkintoja ansaitsemalla täytät saavutusmittariasi. Kun mittari on täynnä, kehityt Valvojana. Ensimmäinen askel on nousta tiirailijaa (Peepsmith) paremmaksi Valvojaksi. Kehittyessäsi Valvojana saat käyttöösi mm. uusia asuja simeille ja uutta sisältöä, jolla voit kalustaa rakennuksia.

AMMATTIKUNNAT

Valtakunnassasi on 10 erilaista ammattikuntaa. Ensimmäinen näistä on monarkki. Hän on valtakunnalle niin tärkeä, että monarkki on etsittävä heti pelin alussa. Monarkki vastaa veroista ja lakien säätämisestä, kuuntelee kansalaisten huolia ja jakaa tarvittaessa rangaistuksia. Monarkilla on apunaan palvelija ja neuvonantaja, ja hän on myös vastuussa suhteista muihin valtakuntiin.

Kun simit suorittavat tehtäviä ja ansaitsevat resurssipisteitä, voit laajentaa valtakuntaasi pystyttämällä rakennuksia sopiville tonteille. Osa rakennuksista kasvattaa valtakunnan ammattikuntien kirjoa. Esimerkiksi varuskunta (Barracks) tuo mukanaan ritarit.

ROOLIN TÄYTTÄMINEN

Valitse tai luo sim jokaista ammattikuntaa varten. Nämä ovat valtakunnan sankarisimejä. Monarkin tavoin muillakin ammattikunnilla on omat roolinsa ja velvollisuutensa. On täysin sinusta kiinni täyttävätkö simit paikkansa. Valtakunta kuitenkin hyötyy, jos eri ammattikuntien edustajat hoitavat oman alansa erikoisvaatimukset. Hommansa hoitavat simit kehittävät taitojaan ja pystyvät edistymään tietyissä valtakunnan tehtävissä.

AMMATTIKUNNAT JA TEHTÄVÄT

Voit hallita sankarisimejä asettamalla heidät suorittamaan tehtäviä. Osa tehtävistä saattaa ratketa monella eri tavalla. Kaikki riippuu siitä, minkä ammattikuntien edustajia valtakunnassa on. Esimerkiksi Talonpoikaikapina (Peasant Revolt) saattaa ratketa rauhanomaisesti, jos asialle laitetaan bardi (Bard) tai kauppias (Merchant). Vakooja (Spy) ja ritari (Knight) taas ratkaisevat tehtävän voimakeinoin.

Mitä laajempi ammattikuntien kirjo on, sitä enemmän valinnanvaraa on tehtävien suorittamisessa.

AMMATTIKUNTIEN TASOT

Sankarisimit kehittävät taitojaan suorittamalla ammattikunnalleen kuuluvia toimia. Näistä he keräävät kokemuspisteitä (Experience Points, XP). Jokaisella ammattikunnalla on omat toimintonsa, ja ne saa yleensä selville tutkimalla kyseisen simin ympäristöä. Esimerkiksi velho voi meditoida tai esitellä loitsujaan, kun valitset hänet. Sankarisimit keräävät kokemusta myös tehtävien suorittamisesta.

AMMATTIKUNNAT JA RAKENNUKSET

Alla on lista ammattikunnista ja rakennuksista, joita kukin ammattikunta edellyttää.

MONARKKI

Tämä sim kantaa raskasta vastuuta, sillä hänen päätöksensä vaikuttavat kaikkiin valtakunnan asukkaisiin. Monarkki kuuntelee kansalaisten murheita, laatii käskykirjeitä ja äänestää niistä, lähettää simejä jalkapuuhun tai monttuun, taistelee ja metsästää. Monarkki myös oppii kokemuksen myötä uusia, erikoisia taisteluliikkeitä.

Rakennus Valtaistuinsali (Throne Room)

Tärkeät kohteet Valtaistuin (Throne), taktinen kartta (Tactical map) ja kirjurin pöytä (Scribe table)

RITARI

Ritari ovat kaikenlaisten taistelutaitojen mestareita, jotka kamppailujen välillä treenaavat seuraavaa huimaa koitosta varten. Ritarit osaavat taistella, metsästää ja käyttää taktista karttaa. Kokemuksen karttuessa he oppivat uusia, erikoisia taisteluliikkeitä.

Rakennus Varuskunta (Barracks) ja treenikenttä (Training Yard)

Tärkeät kohteet Taktinen kartta ja treeninukke (Training dummy)

KAUPPIAS (MERCHANT)

Kauppiaat pitävät kauppareitit kaukaisiin maihin kunnossa ja tuovat paikallisille markkinoille harvinaisia ja epätavallisia tavaroita. Kauppias ansaitsee rahaa myymällä ja ostamalla, he lahjoivat simejä tekemään ostoksia ja käyvät laivakuljetusten avulla kauppaa vieraiden valtakuntien kanssa.

Rakennus Markkinat (Market)

Tärkeät kohteet Markkinakoju (Market stall) ja laiva (Ship)

BARDI (BARD)

Taiteelle omistettu elämä ei ehkä tuo maallista mammonaa, mutta se on muilla tavoin erittäin antoisaa. Bardi laulaa ja soittaa luuttua, hakee inspiraatiota muista simeistä ja ympäristöstään, kirjoittaa runoja ja näytelmiä ja esiintyy teatterilavalla.

Rakennus Taverna (Tavern)

Tärkeät kohteet Esiintymislava (Stage), luuttu (Lute), arkisto (Archive) ja kirjurin pöytä

JAKOBAANIPAPPI (JACOBAN PRIEST)

Jakobaanipapit hoitavat uskonnollisia velvollisuuksiaan erittäin tarmokkaasti, ja heidän on eletävä erittäin tiukan moraalijärjestelmän mukaisesti. Muuten heitä odottaa rangaistus! Nämä simit voivat saarnata, antaa synninpäästöjä, käännä muita simejä jakobaaneiksi, julkaista julistuksia, pohtia Valvojan asemaa, suoda simeille Valvojan kosketuksen ja siunauksen sekä pyhittää kaivoveden.

Rakennus Jakobaanien katedraali

Tärkeät kohteet Saarnatuoli (Pulpit) ja ilmoitustaulu (Proclamation board)

PETERAANIPAPPI (PETERAN PRIEST)

Peteraanipapit saarnaavat myötätunnosta ja ymmärryksestä sekä yrittävät rohkaista muita elämään Valvojan periaatteiden mukaisesti. He saarnaavat, johtavat herätysliikkeitä, käännättävät muita simejä peteraaneiksi, rukoilevat, pyhittävät kaivoveden, tuovat Valvojan suosion, tutkivat Valvojaa, kirjoittavat Valvojan innoittamina ja saavat voimaa Valvojan läheisyydestä (Watcher is Near -tehoste), kun ovat lähellä peteraanikirkkoa.

Rakennus Luostari (Monastery)

Tärkeät kohteet Saarnatuoli, herätyslava (Evangelism platform) ja arkisto

VAKOOJA (SPY)

Vakoojat ylläpitävät viestintäverkkoja, tonkivat totuuden esille (tai tarpeen vaatiessa hautaavat sen) ja hoitavat poliittisen kentän likaiset työt. Vakoojat osaavat lahjoa, tehdä taskuvarkauksia, varastaa rahaa postilaitokselta, valmistaa myrkyjä, kerätä yrttejä, taistella, metsästää, urkkia ja ehdottaa käskykirjeitä. He osaavat myös taistella ja oppivat kokemuksen karttuessa uusia, erikoisia taisteluliikkeitä. Vakoojien erikoistaitoja on taistelu ilman panssaria. Liukkaana kaverina vakooja voi myös vapauttaa jalkapuuheen joutuneen simin.

Rakennus Vakoojan majapaikka (Spy Quarters)

Tärkeät kohteet Työpöytä (Crafting table), harjoitusnukke, taktinen kartta ja kirjurin pöytä.

VELHO (WIZARD)

Velho ammentaa voimansa synnynnäisistä erikoiskyvyistään. Velho oppii taikoja ja taitaa loitsimisen, sekoittaa taikajuomia ja valmistaa taikaesineitä, kerää yrttejä ja mineraaleja, osaa kirjoittaa ja meditoita ja voi taikomalla saada kaivon tulvimaan (Overflow).

Rakennus Velhon torni

Tärkeät kohteet Taikakirja (Arcane tome), työpöytä ja arkisto

VÄLSKÄRI (PHYSICIAN)

Välskärit ovat valtakunnan ainoa keino taistella tauteja, tulehduksia ja vammoja vastaan. Välskäri tekee diagnooseja, hoitaa haavoja, parantaa sairauksia, antaa ensiapua, kerää yrttejä ja iilimatoja, sekoittaa terveysjuomia (Tonic) ja lääkkeitä ja pitää huolta kaupungin kaivosta.

Rakennus Klinikka (Clinic)

Tärkeät esineet Leikkauspöytä (Operating table), työpöytä, arkisto

SEPPÄ (BLACKSMITH)

Sepät valmistavat aseita, panssareita sekä erikoisia ja ainutlaatuisia esineitä. Seppä osaa valmistaa esineitä ahjon ja alasimen avulla, kaivaa malmia paljastuneista lohkarista ja voi myydä esineitä kojussaan.

Rakennus Sepän paja (Smithy)

Tärkeät kohteet Ahjo (Forge), alasin (Anvil) ja markkinakoju (Market stall)

UUSIEN ALUEIDEN TUTKIMINEN

Napsauta aluekartan kuvaketta, niin saat tarkasteltua valtakunnan rajoja ja naapurialueita. Aluksi näkyvissä ovat vain lähinaapurit Tredony ja Craethole. Uusia alueita voi etsiä lähemällä satamasta (Docks) tutkimusmatkalle. Diplomaattiset suhteet solmitaan sitten aluekartan kautta.

Valitse haluamasi maa, niin näet tietoja sen tilasta (Status), hallitsijasta (Leader), kaupankäynnistä (Trade info), eduista (Benefits) ja ongelmista (Pressing issues).

HUOM: Edut ilmenevät, kun liität alueen valtakuntaasi. Jos jonkin alueen lojaalisuus heikkenee, esiin tulee tietoa alueen ongelmista ja tehtävästä, jonka suorittaminen palauttaa alueen lojaaliksi.

Kartalle ilmestyy uusia alueita, kun valtakunnan maine kasvaa. Alueita voi tutkia käyttämällä resurssipisteitä. Tutkimusmatkan jälkeen käytettävissäsi ovat kaikki tiedot alueesta. Alue liitetään valtakuntaan suorittamalla vaadittu tehtävä. Alueen liittämisen myötä valtakunta saa alueelle ominaiset edut.



- 1 Kartalla näkyvät kaikkien tunnettujen valtakuntien liput ja värit. Omalla valtakunnallasi on kultainen kruunu sinisellä pohjalla.
- 2 Valitun valtakunnan tiedot näkyvät oikealla. Lojaalisuus ja kuvaus ovat alueen tilatiedoissa. Näkyvissä on myös nykyisen hallitsijan nimi ja kuva. Kauppatiedot käsittävät kaupankäyntiin soveltuvat tuotteet. Alueen hyvät puolet löytyvät etutiedoista, ja alueen liittämiseen vaadittava tehtävä puolestaan ongelmaticiedoista.

PELAAMINEN

Kaikkein merkittävin toiminta tapahtuu pelaamisen aikana. Simisi suorittavat tehtäviä ja saavat ystäviä ja vihamehiä. He rakastuvat, menevät naimisiin ja perustavat perheitä. Jotkut voivat tulla heikkoutensa, toiset eivät. Elämää siis piisaa. *The Sims Medieval* -pelissä jonkin tehtävän on oltava käynnissä, jotta voit siirtyä itse peliin.

KÄYTTÖLIITTYMÄKIEKKO

Osa toiminnoista esitellään alla, ja lopuista saat lisätietoja viemällä hiiren osoittimen toiminnon kuvakkeen päälle.



- 1 Tehtävän suoritusmittari
- 2 Valitun simin kuvake
- 3 Simin tehtävän seuraava osio ja tehtävän ohjeet
- 4 Kuvakulmat (seuraa simiä (Follow My Sim), Valvojan silmä (Eye of the Watcher), sijainnit (Locations Views))
- 5 Tarkastele ylem্পää kerrosta
- 6 Kuvakulman liikuttaminen
- 7 Tarkastele alem্পää kerrosta
- 8 Pelaa (Live Mode), kalusta (Furnish Mode) tai hallinnoi valtakuntaa (Kingdom Mode)
- 9 Nykyiset velvollisuudet ja jäljellä oleva aika
- 10 Nälkä (Hunger)- ja energiamittarit (Energy)
- 11 Valitun simin varat
- 12 Päivämäärä ja aika: Napsauttamalla kuvakkeita voit valita normaalin, huippu- tai hypermeganopeuden. Viimeisellä kuvakkeella voit vauhdittaa simin nykyistä toimintoa. Ajan voi pysäyttää napsauttamalla ensimmäistä kuvaketta.
- 13 Valitun simin keskittyminen (Focus) ja häneen vaikuttavat tehosteet (Buff).
- 14 Laajennusnuolia napsauttamalla esiin tulee simin tietoja (simologia (Simology), suhteet (Relationships) ja tavaraluettelo (Inventory)).


SIMOLOGIA, SUHTEET JA TAVARALUETTELO

Valitun simin simologia, suhteet ja tavaraluettelo tulevat näkyviin, kun napsautat tehosteiden vieressä sijaitsevaa nuolikuvaetta.

Simologiassa ovat kaikki simin henkilökohtaiset tiedot. Niitä ovat ammattikunta ja -taso, uskonto, piirteet ja simin suuri heikkous. Voit katsoa lisätietoja viemällä osoittimen kunkin vaihtoehdon päälle.

Simin henkilökohtaisia suhteita voi tarkastella suhdeikkunassa. Mikäli sim tuntee suuren joukon muita simejä, voit lajitella tiedot ja tarkastella vain esim. sukulaisia (Relatives) tai ystäviä (Friends).

Jokaisella simillä on oma tavaraluettelonsa. Kun sim poimii jonkin esineen tai saa sellaisen tehtävän tai velvollisuutensa takia, esine lisätään hänen tavaraluetteloonsa. Esineitä voi siirtää tavaraluetteloon ja sieltä pois yksinkertaisesti napsauttamalla ja vetämällä.

Jokaisella taloudella on myös oma tavaraluettelonsa. Tiettyjä esineitä ei sijoiteta henkilökohtaisiin tavaraluetteloihin, vaan ne ovat talouden tavaraluettelossa (Household Inventory). Talouden tavaraluetteloa voi käyttää kalustamisen yhteydessä napsauttamalla .

VELVOLLISUUDET

Jokaisella valtakuntasi sankarisimillä on omat velvollisuutensa. Joka päivä tiettyyn kellonaikaan jokaisen käynnissä olevan tehtävän suorittaja saa hoidettavakseen kaksi velvollisuutta.

Velvollisuuksia on erilaisia. Niitä voivat olla vaikkapa verojen maksaminen, viulun vinguttaminen tai mahtavan pedon metsästäminen. Osa velvollisuuksista liittyy suoraan simin ammattikuntaan. Esimerkiksi monarkin velvollisuus voi hovin pitäminen, kun taas bardi voi joutua kirjoittamaan näytelmää.

Jos sim ei hoida velvollisuuksiaan ajallaan, hän saa negatiivisen tehosteiden, joka haittaa keskittymistä. Mikäli sim hoitaa hommansa, tehoste on positiivinen.

TEHOSTEET

Valitun simin keskittymistiedoista näkyy heidän yleinen keskittymisensä sekä mahdolliset tehosteet (Buffs). Tehosteet ovat väliaikaisia tekijöitä, jotka vaikuttavat suoraan simisi keskittymiseen ja käyttäytymiseen. Tehosteet esitetään erilaisina kuvakkeina, ja niiden tausta on joko punainen (negatiivisesti vaikuttava tehoste), vihreä (positiivisesti vaikuttava tehoste) tai keltainen (neutraali tehoste). Viemällä osoittimen tehosteen kuvakkeen ylle saat lisätietoja ja samalla näet, kuinka kauan tehoste kestää. Voit jopa saada vihjeitä siitä, miten tehosteen vaikutusta voisi lieventää. Muista, että simin piirteet ja suuri heikkous määrittävät sitä, mitkä tehosteet heihin vaikuttavat ja kuinka suuria nuo vaikutukset ovat.

VALTAKUNNAN VAIKUTUS (AFFECT)

Valtakuntasi ominaispiirteet vaikuttavat suuresti simien keskittymiseen. Jos monessa ominaispiirteessä on toivomisen varaa, simit voivat olla päiväkausia tavallista tehottomampia. Mikäli ominaispiirteet taas ovat hyvässä kuosissa, simit ovat tehokkaampia. Katso lisätietoja valtakunnan omaispiirteistä osiosta *Neljä ominaispiirrettä*.

VARSINAINEN PELAAMINEN

Pelin aikana simit voivat käyttää moninaisia esineitä ja toimia monissa eri kohteissa. He voivat käydä markkinoilla kaupungin ulkopuolella, lähettää postia lähettipalvelun kautta, napata viulun ja vinkauttaa menevän rallin ja paljon, paljon muuta.

Kun osoitin on esineen tai kohteen yläpuolella ja näkyvissä on nuoli ja tähti, simit voivat suorittaa jonkin toiminnon. Suorittavat toiminnot näet napsauttamalla esinettä tai kohdetta. Kun toimintoa napsauttaa, se lisätään simin toimintojonoon. Himmennettyjä toimintoja ei voi valita. Syyn saat tietää pitämällä osoitinta tällaisen toiminnon yllä. Osa toiminnoista ilmaisee värillä, kuinka todennäköisesti sim onnistuu suoriutumaan toiminnosta kunnialla. Vihreät toiminnot onnistuvat hyvin todennäköisesti, kun taas punaisissa toiminnoissa on suuri epäonnistumisen vaara. Keltaisissa toiminnoissa onnistuminen ja epäonnistuminen ovat yhtä todennäköisiä.

TEHTÄVIEN SUORITTAMINEN (JA NIISSÄ EPÄONNISTUMINEN)

Jokaisessa tehtävässä sitä suorittavien simien on selvittävä tietyistä toiminnoista. Toiminnot on lueteltu simin kuvakkeen vieressä sekä tehtävän suoritusmittarin alapuolella. Kun simit ovat suorittamassa tehtävää, he voivat toimia aivan vapaasti. Kaikkien toimien ei tarvitse liittyä itse tehtävään.

Lue toiminnon kuvaus pitämällä hiiren osoitinta toiminnon päällä, ja mieti sitten, miten asia hoidetaan. Jos toimintona on esimerkiksi neuvonantajan kanssa jutteleminen, simin on etsittävä neuvonantaja, valittava ensin ystävällinen (Friendly) lähestymistapa ja sitten juttelu (CHAT). Tehtävän suorittamiseen liittyvät simit on merkitty kultaishalla sim-merkillä. Tässä tapauksessa merkki olisi siis neuvonantajalla.

Osa tehtävien toiminnoista on suoritettava tietyn ajan kuluessa tai vaikkapa tiettyyn aikaan, kun taas toisten aikataulu on täysin vapaa. Tehtävää suorittavat simit voivat yrittää aktiivisesti selvittää tehtävänsä, tai he voivat puuhastella muutakin. Jos tehtävä kuitenkin unohdetaan pitkäksi aikaa, sen suoritus heikkenee. Mikäli tehtävän suoritusmittari pääsee tyhjenemään kokonaan, sankarisimit pidätetään (tai äärimmäisessä tapauksessa he voivat jopa saada surmansa). Ja vastaavasti mitä paremmin tehtävä suoritetaan, sitä paremmat palkinnot.

Jos tehtävää suorittava sankarisim tai tärkeä, ei-pelattava sim kuolee tehtävän ollessa käynnissä, tehtävä epäonnistuu automaattisesti.

KANSSAKÄYMINEN

Useimmat simien sosiaalisista kanssakäymisistä kuuluvat johonkin näistä kategorioista: ystävällinen (Friendly), romanttinen (Romantic), ilkeä (Mean) tai hauska (Funny). Lisäksi piirteet, tapahtumat tai ammattikunnat saattavat mahdollistaa ominaisia tapojaan vuorovaikuttaa. Valitse ensin miten simisi suhtautuu toiseen simiin ja sitten alivalikosta varsinainen toiminto. Miten toinen sim reagoi? Onko simisi käytös hänen mielestään hauskaa vai karmivaa? Tylsistyminen alkaa vaania, jos toistat samaa toimintoa kerta toisensa jälkeen.

Jokainen kanssakäyminen vaikuttaa simien väliseen suhteeseen. Kun simien välinen suhde lämpenee tai kylmenee, suhteen luonne muuttuu. Simit voivat olla ystäviä (friends), vihollisia (enemies), kumppaneita (partners) jne. Yritä saavuttaa omat tavoitteesi simien välisissä suhteissa, ja muista hyödyntää kanssakäymistä tehtävissä.

ERIKOISTOIMINNOT

Simisi luonteenpiirteet saattavat mahdollistaa erikoisia toimintoja. Esimerkiksi seikkailunhaluinen sim voi jutella seikkailuistaan (TALK ABOUT ADVENTURES) ja kokeileva kokki voi vaahdota ruoanlaitosta (GUSH ABOUT COOKING). Simillä saattaa myös olla ammattikuntaan perustuvia erikoistoimintoja. Bardi voi hakea inspiraatiota ympäristöstään tai juttelemalla muille simeille, ja vakooja, ritari tai monarkki voi haastaa toisen simin kaksintaisteluun.

SUUREN HEIKKouden VAIKUTUS

Piirteiden tavoin myös suuri heikkous tuo muassaan erikoistoimintoja. Esimerkiksi uhkapeleihin sortuva sim voi lyödä vetoa, ja karkea sim voi kertoa sopimattoman kaskun.

VALVOJA VALVOO

Siunattu olkoon Valvoja! Kukahen se oikein on? Se olet sinä! *The Sims Medieval* -pelissä olet Valvoja, simien valtakunnan luoja. Alkuvaiheessa simit tiedostavat Valvojan olemassaolon, mutta eivät ole kovinkaan uskonnollisia. Kun rakennat jakobaanien katedraalin tai peteraanien luostarin, Valvojan palvelijat ryhtyvät käännättämään muita simejä palvomaan Valvojaa.

Peteraaniksi kääntyvä sim pystyy rukoilemaan ja repimään alas jakobaanien julistuksia. Peteraani pystyy myös hankkimaan peteraanien avioeron. Jakobaaniksi kääntynyt sim pystyy ystävystymään nopeammin muiden jakobaanien kanssa, ja silloin tällöin hän hyötyy ylemmydentunteesta (Superior) asioidessaan muiden kuin jakobaanien kanssa. Jakobaanit pystyvät myös hankkimaan jakobaanien avioeron. Peteraanien tulot ovat 5 % normaalia alemmat, ja jakobaanien peräti 10 % normaalia kehnommat.

KERÄILY

Paikallisten pusikoiden ja kivikoiden tutkimisen yhteydessä simit voivat keräillä kaikenlaisia kasveja ja mineraaleja. Aloita napsauttamalla kimmeltävää kasvia tai kivikkoa, jolla on toimintokuvake. Tutki kohde valitsemalla DISCOVER. Jos sim löytää jotakin hyödyllistä, esineen voi napata talteen napsauttamalla. Kaikki kerätyt esineet lisätään simin tavaraluetteloon. Simin ominaisuuksista riippuu, mitä kohteita hän voi kerätä.

METSÄSTÄMINEN

Metsästäminen tuo simeille riistaa ja samalla he voivat suorittaa velvollisuuksiaan ja tehtäviä. Napsauta metsässä olevaa opaskylttiä ja aloita metsästäminen valitsemalla HUNT. Jokainen metsästysreissu ei ole menestys, ja metsästävä sim voi myös loukkaantua. Varmista, että sim on hyvin keskittynyt ja että hän on treenannut taistelutaitoja harjoitusnukella. Nämä seikat auttavat onnistumaan metsästyksessä.

Riistan voi myydä, vaihtaa tai kokata. Muista, että vain tietyt ammattikunnat voivat metsästää.

MYYMINEN JA VAIHTAMINEN

Esineiden myyminen markkinoilla tai niiden kauppaaminen kaukomaille kauppa-alusten avulla on hyvä tapa ansaita varoja. Jos haluat myydä esineitä, vie ne valtakunnan laidalla sijaitsevan kylän kyläkauppaan (Village Shoppe) ja siirry myyntivalikkoon (Sell). Valitse myytävät esineet ja viimeistelee kauppa valitsemalla SELL. Jos kaupungin keskustorilla on markkinat, simit voivat käydä kauppaan lähempänä kotoa. Varoja voi ansaita myös myymällä esineitä suoraan simin tavaraluettelosta.

Vain tietyt ammattikunnat voivat käydä kaukokauppaa. Suuntaa satamaan ja aseta kaupattavat esineet aluksen ruumaan. Kun lasti on valmis, seilaa kaukomaille kauppaan tekemään valitsemalla SAIL TO TRADE.

RUOANLAITTO

Kaikki simit osaavat kokata, mutta perusvelliä parempaan murkinaan tarvitaan paljon erilaisia raaka-aineita. Sim voi hankkia raaka-aineita metsästäämällä ja keräämällä pensaikeita yrttejä. Jos moinen ei miellytä, markkinoilta ja kyläkaupasta saa kaikkea mahdollista juhla-ateriaa varten. Varmista, että sim tuntee tarvitsemansa raaka-aineet, ennen kuin hän lähtee metsälle tai kauppaan. Ruoan voi kokata vasta sitten, kun kaikki raaka-aineet ovat käsillä.

Ruoanlaittoa varten kalustettaessa vaihtoehtoja on paljon, mutta kaikkia tarvikkeita ei voi käyttää kaikkien ruokalajien valmistamiseen. Muhennos valmistuu helposti padassa, ja varras taas on omiaan grillaamiseen. Uuneissa puolestaan paistetaan leivoksia ja piirakoita.

KALUSTAMINEN (FURNISH MODE)

Tässä on ratkaisu, kun sin tarvitsee erilaisia tavaroita arkipäiväänsä ja juhlaansa. Valikoimissa on niin perustuotteita kuin luksustakin. Päätät siis itse, mitä sinisi haluaa (ja mihin hänellä on varaa). Huomio: Tiettyjä esineitä, kuten kirjoja ja ruokaa, voi ostaa vain markkinoilta. Näitä esineitä varten sinin on lähdettävä kauppareissulle.

LAJITTELU

Kalusteiden luettelot voi lajitella tyyppin tai kokoelman perusteella. Lisäksi voit tarkastella talouden tavaruettelossa olevia esineitä.

TYYPIN MUKAAN

Tämän suodattimen avulla voit hakea esineitä, jotka täyttävät ajankohtaisena pitämäsi tarpeen. Ehkäpä sinisi tarvitsee mukavan nurkkauksen, jossa voi rentoutua? Napsauta silloin mukavuussuodatinta (Comfort). Jos taas tarvitset säilytystilaa kaikille niille kirjoille, joita sinisi kantoi markkinoilta kotiin, napsauta säilytystilojen kategoriaa. Kohteet voi lajitella myös ammattikuntien mukaan, jotta löydät helposti kaikki sankarisimin ammattikuntaan liittyvät kohteet.

KOKOELMAN MUKAAN

Kun haluat tiettyä teemaa noudattavia ratkaisuja, kannattaa lajitella kohteet kokoelman mukaan. Meneekö vakoojan majapaikka uusiksi? Napsauta Talonpoika (Peasant) -vaihtoehtoa, niin lopputuloksena on sopiva sekoitus rustiikkia ja käytännöllisyyttä. Majesteettiseen vastaanottohalliin sopivia ratkaisuja ovat aateline (Noble) tai sotilaallinen (Military) sisustus.

ESINEIDEN SIOITTELUN SÄÄNNÖT JA ASETUKSET

Voit koristella, sijoitella ja kalustaa aivan oman mielesi mukaan. Sijoitteluruudukolla ja esineiden vinosijoittelulla saat varmasti luotua juuri sellaisen kämpän kuin haluat.

RUUDUKKO PÄÄLLE/POIS

Voit kalustaessasi käyttää ruudukkoa, joka helpottaa kohteiden asemoimista. Ruudukon avulla esineiden keskittäminen on helppoa, joten vartaan saa asetettua juuri ruokapöydän keskikohdalle, seinävaatteen täsmälleen pilareiden väliin jne.

VINOA KALUSTUSTA

Huonekaluja ja muita esineitä voi asetella myös vinottain, jos se tuntuu tuovan tilaan enemmän harmoniaa. Joten jos haluat asettaa pari tuolia vinosti vastakkain tai sijoittaa hienon kivikuvatuksen aivan huoneen nurkkaan, niin siitä vain.

HUOMIO: Jos esineitä sijoitellaan ja käännellään vapaasti, simit todennäköisemmin törmäävät em. esineisiin ja myös heidän reitinhakunsa saattaa häiriintyä. Ole siis huolellinen, jotta simeille jää tarpeeksi tilaa liikkua.

VÄLTÄMÄTTÖMYYDET

Jokaisen kodin tulisi sisältää alla luetellut välttämättömät esineet. Niiden ei tarvitse olla huippulaatua, mutta jos näitä perusasioita ei ole hoidettu, siniesi elo ja olo on hyvinkin tukalaa.

- ▶ Tulisija (Fireplace) tai pata (Cauldron)
- ▶ Sänky (Bed)
- ▶ Ammattikunnan esine (kuten sepän ahjo tai musikantin arkisto)
- ▶ Amme (Tub) tai pesuämpäri (Wash bucket)

HUOM: Tontilla on oltavat tietyt esineet (kuten sänky ja tulisija), ennen kuin voit lopettaa tontin kalustamisen.

MUOKATTU SISÄLTÖ

Ota kuvia simeistäsi, tallenna videopätkiä pelistä ja paljon muuta.

TAPAHTUMIEN TALLENTAMINEN

Kerro oma tarinasi videopätkillä!

HUOM: Videotiedostojen maksimikoko on 1 Gt.

HUOM: Tapahtumien tallentaminen suurimmalla näyttötarkkuudella tai pakkaamattomana saattaa tuottaa erittäin suuria tiedostoja. Tapahtumien tallentamisen asetuksia voi muokata asetusvalikossa.

TÄRKEÄÄ: Mac-tietokonetta käyttävät pelaajat eivät ehkä pysty katselemaan *The Sims Medieval* -pelistä tallennettuja tapahtumia, mikäli toisto-ohjelmisto ei tue VP6-koodikkia. Katso lisätietoja Lueminut-tiedostosta.

KUVIEN OTTAMINEN

Tallenna kaikki simiesi elämän ikimuistoiset hetkin kuviin.

► Kuvan voi napsaista painamalla **C**-näppäintä

Kuva tallennetaan omiin tiedostoihisi kansioon **Electronic Arts\The Sims Medieval\Screenshots**.

PELIPÄIVITYKSET (EDELLYTTÄÄ INTERNET- YHTEYTTÄ)

Ajoittain *The Sims Medieval* -peliin tarjotaan päivityksiä, joissa on uutta sisältöä tai jotka korjaavat tunnettuja ongelmia.

Päivityksestä tulee aina ilmoitus, jos olet hyväksynyt automaattiset päivitykset (Automatic Updates) käynnistyssovelluksen pelipäivitysvalikossa (Game Updates). Pelipäivitykset ovat saatavilla myös pelipäivitysten valikossa, jos päätät lykätä päivittämistä tai et käytä automaattisia päivityksiä. Tarkista uudet päivitykset napsauttamalla päivityspainiketta.

Asennetun pelin versio näkyy käynnistyssovelluksesta.

VIKATILANTEET

MACINTOSHIN JÄRJESTELMÄPÄIVITYKSET

Peli ei välttämättä toimi hyvin, jos käytössäsi on Mac OS X -käyttöjärjestelmän vanhentunut versio. Voit asentaa käyttöjärjestelmän uusimman version valitsemalla Apple-valikosta käyttöjärjestelmän päivityksen ja noudattamalla annettuja ohjeita.

JOS PELI EI KÄYNNISTY

- Varmista, että tietokoneesi vastaa pelin vähimmäisvaatimuksia ja siihen on asennettu uusimmat näyttöohjaimen ja äänikortin ajurit:
NVIDIA-näyttöohjainten uusimmat ajurit voit ladata osoitteesta www.nvidia.com.
ATI-näyttöohjainten uusimmat ajurit voit ladata osoitteesta www.ati.amd.com.
- PC-käyttäjät: Jos käytät pelilevyä, asenna DirectX-sovellus uudelleen levyiltä. Asennustiedosto on yleensä pelilevyn DirectX-kansiossa. Jos käytössäsi on Internet-yhteys, voit myös ladata uusimman DirectX-version osoitteesta www.microsoft.com.

YLEISIÄ VINKKEJÄ VIKATILANTEISIIN

- PC-käyttäjät: Jos käytät pelilevyä ja peli ei käynnisty automaattisesti, kun asetat levyn levyasemaan, avaa Oma tietokone, napsauta hiiren oikealla painikkeella levyaseman kuvaketta ja valitse automaattinen käynnistys.
- Jos peli toimii hitaasti, kokeile säätää kuvan ja äänen laatua alhaisemmaksi pelin asetuksista käsin. Kuvan tarkkuuden laskeminen parantaa usein suorituskykyä.
- Voit varmistaa parhaan mahdollisen suorituskyvyn sulkemalla kaikki ohjelmat, joita et tarvitse. Älä kuitenkaan sulje mahdollisesti käytössä olevaa EA Download Manageria.

ASIAKASPALVELU

Ota yhteyttä EA:n asiakaspalveluun peliin liittyvissä vikatilanteissa.

EA:n aputiedostossa on ratkaisut useimpiin ongelmiin ja vastauksia yleisimpiin kysymyksiin tuotteen käyttämisestä.

Näin käytät EA:n aputiedostoa (kun peli on jo asennettu):

Jos käyttöjärjestelmä on Windows Vista tai Windows 7, siirry hakemistoon **Käynnistä > Pelit**, napsauta pelin kuvaketta hiiren oikealla painikkeella ja valitse pudotusvalikosta sopiva tukivaihtoehto. Jos käytössä on aiempi Windows-versio, valitse **Käynnistä > Ohjelmat >** (tai **Kaikki ohjelmat**) ja valitse pelin hakemistosta **Tekninen tuki**.

Näin käytät EA:n aputiedostoa (kun peliä ei ole vielä asennettu):

1. Aseta pelilevy tietokoneesi DVD-asemaan.
2. Kaksoisnapsauta työpöydällä Oma tietokone -kuvaketta. (Jos käyttöjärjestelmä on Windows XP, on ehkä napsautettava ensin **Käynnistä**-painiketta ja sitten Oma tietokone -painiketta).
3. Napsauta hiiren oikealla painikkeella sitä DVD-asemaa, jossa pelilevy on ja valitse sitten AVAA.
4. Valitse **Support > EA Help** ja avaa **Electronic_Arts_Technical_Support.htm** -tiedosto.

Näin käytät EA:n aputiedostoa Macintosh-käyttöjärjestelmässä:

1. Aseta pelilevy tietokoneesi DVD-asemaan.
 2. Osoita Dockissa Finder-symbolia.
 3. Avaa uusi Finder-ikkuna valitsemalla Tiedosto-valikosta Uusi Finderin ikkuna.
 4. Osoita pelilevyn kuvaketta Finder-ikkunassa.
 5. Valitse **Support** ja avaa **Electronic Arts Technical Support.html** -tiedosto.
- Jos ongelma ei ratkea EA:n aputiedoston avulla, ota yhteyttä EA:n tekniseen tukeen.

EA:N ASIAKASPALVELU INTERNETISSÄ

Jos käytössäsi on toimiva Internet-yhteys, siirry EA:n teknisen tuen verkkosivuille osoitteeseen: <http://www.suomi.ea.com/tekninentuki>

Verkkosivuilla on paljon tietoa muun muassa DirectX-sovelluksesta, peliohjaimista, modeemeista ja verkosta. Lisäksi siellä annetaan ohjeet järjestelmän säännölliseen huoltoon ja suoritusnopeuden parantamiseen. Verkkosivuilla on ajankohtaista tietoa yleisimmistä ongelmatapauksista, pelikohtaisia ohjeita ja usein kysytyjä kysymyksiä. Näitä samoja tietoja teknisen tuen asiakaspalvelijat käyttävät ongelmien ratkaisemiseen. Teknisen tuen verkkosivuja päivitetään säännöllisesti ja sieltä avun saa välittömästi, joten kannattaa etsiä ratkaisua ongelmaan ensin verkkosivuilta.

ASIAKASPALVELUN YHTEYSTIEDOT

Jos muista keinoista ei ole löytynyt ratkaisua ja haluat puhua asiakaspalvelijan kanssa, ota yhteyttä asiakaspalveluun. Se palvelee maanantaista perjantaihin kello 9.00–18.00.

Puhelinnumero: 09 231 943 56

Sähköposti: <http://www.suomi.ea.com/tekninentuki>

HUOM: EA asiakaspalvelu tarjoaa teknistä tukea yksityishenkilöille ja pohjoismaissa myytävälle EA tuotteille. Asiakaspalvelu ei anna peliohjeita tai vinkkejä pelaamiseen.

Ongelman selvittäminen on helpompaa, kun luot ennen soittamista raportin järjestelmästäsi DirectX-diagnostiikkatyökalulla:

Paina **Windowspainike+R** pohjaan, kirjoita valintaikkunaan dxdiag ja napsauta OK-painiketta. Kun raportti on valmis, napsauta TALLENN A K A I K K I T I E D O T . . . ja tallenna raportti Windowsin työpöydälle.

TAKUU

HUOM: Seuraava takuu koskee vain kaupassa myytäviä ohjelmistoversioita. Takuu ei koske EA Storen tai kolmannen osapuolen kautta verkossa myytäviä versioita.

Rajoitettu takuu

Electronic Arts takaa tämän tietokoneohjelmiston alkuperäiselle ostajalle, että tallennusväline, jolle ohjelmisto on tallennettu, on materiaalin ja työn osalta virheetön. Tämä takuu on voimassa 12 kuukautta ostopäivästä lukien. Takuuajana viallinen tuote vaihdetaan uuteen, mikäli alkuperäinen tuote palautetaan Electronic Artsille alla mainittuun osoitteeseen. Palautettavan tuotteen mukaan tulee liittää päivämäärällä varustettu todiste ostotapahtumasta, kuvaus viasta, viallinen tallennusväline sekä asiakkaan osoite. Tämä takuu myönnetään kuluttajalle muiden laillisten oikeuksien lisäksi ja se ei heikennä niitä millään tavalla. Takuu ei koske itse tietokoneohjelmistoa, joka toimitetaan sellaisenaan, eikä tallennusvälinettä, jota on käytetty väärin, joka on vahingoittunut, tai joka kulunut liiallisessa käytössä.

Takuuajan jälkeiset palautukset

Electronic Arts vaihtaa käyttäjän vahingoittuneen ohjelmiston sen saatavuudesta riippuen, jos alkuperäisohjelmisto palautetaan ja mukaan liitetään 10 € shekkinä tai postiosoituksena kutakin pelilevyä kohden ja maksun vastaanottajaksi merkitään Electronic Arts Ltd. Lähetykseen tulee liittää täydellinen selvitys viasta, asiakkaan nimi ja osoite sekä mahdollisuuksien mukaan puhelinnumero, josta asiakkaan saa kiinni päiväsaikaan.

Electronic Artsin asiakaspalvelu vastaa tuotetta koskeviin kysymyksiin maanantaista perjantaihin kello 9.00–18.00.

Puhelinnumero: 09 231 943 56

Sähköposti: <http://www.suomi.ea.com/tekninentuki>

EA Finland Oy

PL 5250

00002 HELSINKI

Electronic Arts ei myönnä tuotteelle minkäänlaista takuuta, mikäli tuote on ostettu käytettynä ja ostaja ei ole tuotteen ensimmäinen käyttäjä.