



The **SIMS**

MEDIEVAL



ADVARSEL OM EPILEPSI

Læs venligst følgende, før du spiller spillet eller lader dine børn spille det.

Nogle mennesker er disponerede for epileptiske anfald eller tab af bevidsthed, når de udsættes for visse former for blinkende lys eller lysmønstre i dagligdagen. De kan risikere at opleve anfald, når de ser på fjernsynsbilleder eller spiller visse spil. Det kan endda ske, selvom personen ikke tidligere har oplevet epilepsianfald. Hvis du eller nogen i din familie nogensinde har haft epilepsirelaterede symptomer (anfald eller bevidsthedstab) efter at have været udsat for blinkende lys, bør I konsultere en læge, før I spiller.

Vi anbefaler, at forældre overvåger deres børns brug af spil. Hvis du eller dit barn oplever et eller flere af følgende symptomer – svimmelhed, synsforstyrrelser, ryk i øjne eller muskler, tab af bevidsthed, desorientering eller ufrivillige bevægelser og kramper – mens I spiller et spil, bør I stoppe ØJEBLIKKELT og søge lægehjælp.

FORHOLDSREGLER UNDER BRUG

- ▶ Undgå at sidde for tæt på skærmen. Sid et godt stykke væk – så langt væk, som muligt.
- ▶ Spil helst spillet på en lille skærm.
- ▶ Undgå at spille, hvis du er træt eller ikke har fået nok søvn.
- ▶ Sørg for, at rummet, du sidder i, er ordentligt oplyst.
- ▶ Hvil dig mindst 10 til 15 minutter per time, mens du spiller et spil.

INDHOLD

INSTALLATION AF SPILLET	2
SÅDAN STARTER DU SPILLET.....	3
TASTATURKOMMANDOER.....	4
DRAG TILBAGE TIL MIDDELALDEREN!.....	6
SÅDAN KOMMER DU GODT I GANG	7
LAV EN SIMMER	9
LAV EN STIL.....	12
UNIKKE SIMMERE.....	14
DET STORE KONGERIGE.....	16
LEV!.....	24
INDRETNING.....	30
BRUGERMATERIALE.....	32
SPILOPDATERINGER (KRÆVER INTERNETFORBINDELSE).....	32
TIPS TIL BEDRE YDELSE	33
KUNDESERVICE.....	34
GARANTI.....	36

INSTALLATION AF SPILLET

BEMÆRK: Gå til electronicarts.co.uk for at få information om systemkrav.

Installation på en pc (disk-brugere):

Sæt disken ind i dit disk-drev og følg instruktionerne på skærmen.

Hvis menuen Automatisk køre ikke bliver vist automatisk, skal du starte installationsprogrammet manuelt i Windows® 7, Windows® XP eller Windows Vista® ved at åbne **Start > Kør**, skrive

D:\AutoRun.exe i tekstfeltet og derefter klikke på OK (udskift med det korrekte bogstav for dit diskdrev, hvis det er et andet end „D:“).

Når spillet er installeret, kan du starte det via menuen Automatisk køre eller ved at finde det i **START**-menuen.

Installation på en pc (EA Store-brugere):

BEMÆRK: Hvis du vil have mere information om, hvordan du køber direkte downloads fra EA, skal du besøge www.eastore.ea.com og klikke på MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS.

Når spillet er blevet hentet af din EA Download Manager, skal du klikke på installations-ikonet, der kommer frem, og følge instruktionerne på skærmen.

Start spillet (når det er installeret) direkte fra din EA Download Manager.

BEMÆRK: Hvis du allerede har købt en titel og vil installere den på en anden pc, skal du først hente og installere en EA Download Manager på den anden pc. Start derefter applikationen, og log ind via din EA-konto. Vælg den ønskede titel fra listen, der kommer frem, og klik på startknappen for at begynde at downloade spillet.

Installation på en Macintosh:

1. Sæt spildisken i dit diskdrev. Et diskikon, der repræsenterer spillets disk, kommer frem på dit skrivebord. Dobbeltklik på ikonet for at åbne spillets startvindue.
2. Vælg spillets installationsikon i bunden af startvinduet for at gå til installationsmenuen.
3. Følg instruktionerne på skærmen for at fuldføre installationen.

Installation på en pc eller Macintosh (fra tredjeparts-forhandlere online):

Kontakt venligst den digitale forhandler, som du har købt spillet fra, for at få vejledning i, hvordan du installerer eller downloader og installerer endnu en kopi af titlen.

SÅDAN STARTER DU SPILLET

For at starte spillet:

På pc:

Spil er på Windows Vista eller Windows 7 placeret i menuen **Start > Spil**. På tidligere versioner af Windows findes de i menuen **Start > Programmer** (eller **Alle programmer**). (Brugere af EA Store skal have EA Download Manager kørende).

BEMÆRK: I den klassiske visning af startmenuen i Windows Vista vil spil kunne findes under **Start > Programmer > Spil > Spilcenter**.

På Macintosh:

Et Finder-vindue åbnes. Vælg Applications, og dobbeltklik på spillets ikon.

ACCEPT AF SLUTBRUGERLICENSÅFTALE PÅKRÆVET FOR AT SPILLE. EA FORBEHOLDER SIG RETTEN TIL AT UDGIVE VISSE FORMER FOR MATERIALE OG/ELLER OPDATERINGER UDEN AFGIFT, HVIS OG NÅR DE BLIVER TILGÆNGELIGE.

WWW.THESIMSMEDIEVAL.COM

TASTATURKOMMANDOER

GENERELT OM STYRING

Annulér	ESC
Åbn snydekodevinduet	CTRL + SHIFT + C
Skjul/Vis brugerflade	F10
Afslut spil	Q

LAV EN SIMMER

Rotér simmer	CTRL + A/CTRL + C
Zoom ind/ud	Musehjul
Fortryd/Gendan	CTRL + Z/CTRL + C

INDRETNING

REDSKABER TIL PLACERING AF GENSTANDE

Rotér genstand	, (komma)/. (punktum)
Slet genstand	DEL/BACKSPACE
Aktivér fri placering	ALT (mens du holder eller flytter en genstand)
Aktivér fri rotering	ALT (mens du roterer en genstand med musen)
Flyt væg- eller loftgenstand op/ned	# eller / (skråstreg)
Flyt væg- eller loftgenstand til venstre/højre	[(venstre firkantet parentes)/] (højre firkantet parentes)
Flyt ændret væg- eller loftgenstand tilbage til midten	\ (backslash)
Fortryd/Gendan	CTRL + Z/CTRL + Y

LEV!

SIMMERSTYRING

Skift til næste simmer i eventyret	MELLEMRUM
Skift til specifik simmer	Klik på simmerbillede
Fastlås kamera til simmer	Højreklik på simmerbillede
Centrér på aktiv simmer	ENTER eller N
Gå til inventarliste	I
Sæt simmer til at interagere med genstand	Venstreklik på genstand
Sæt simmer til at gå et sted hen	Venstreklik på gulvet

TIDSSTYRING

Pause	P/O (nul)/` (tilde-tasten)
Almindelig/Høj/Ultrahøj hastighed	1/2/3 (eller tilsvarende taster på det numeriske tastatur)
Spol frem til slutningen af interaktionen	4

HUSSTYRING

Næste/Forrige etage	Pg Up/Pg Dn
---------------------	-------------

KAMERASTYRING

Gå til venstre/højre	venstre pile tast/højre pile tast eller A/D
Gå fremad/tilbage	pile tast op/pile tast ned eller W/S
Bevæg kamera hurtigere	SHIFT + pile taster eller SHIFT + A/S/W/D
Zoom ind/ud	Z/X or +/- eller +/- på numerisk tastatur
Rotér til venstre/højre	, (komma)/. (punktum)
Skift til Vogterens øje	M
Skift til Følg min simmer	N (se Simmerstyring)
Skift mellem stedvisninger	ALT + 1-5
Vis bygningens inderside	Højreklik på bygningens yderside
Zoom ind på sted udenfor	Højreklik på jorden

SPILTYPER

Lev!	F1
Indretning	F2 (når du ser på bygningens inderside)
Kongeriget	F3
Menuen Options (Indstillinger)	F5

DRAG TILBAGE TIL MIDDELALDEREN!

Hør efter, alle eventyrlystne sjæle! Kom nærmere, og hør fortællingerne fra *The Sims™ Medieval*, en helt ny The Sims-oplevelse fyldt med eventyr på de syv verdenshave, intrigante slægtninge, omskiftelige befolkninger og simmerædende chinchillaer! Tag ud på eventyr for at udvide dit kongerige, og byg nye bygninger for at tiltrække flere simmere til dit rige. Dine simmere lever et liv som monark, ridder, spion, troldmand og meget andet, og du vælger selv, om de skal leve op til deres forpligtelser og gøre dit kongerige ære!

EN TING ELLER TO, DU SKAL VIDE

Uanset om du ikke har spillet *The Sims* før, eller du er en rutineret The Sims-entusiast, kan det anbefales at spille gennem denne træningssession. *The Sims Medieval* indeholder elementer, funktioner og spiltyper, du aldrig før har set i andre *The Sims*-spil. Denne hurtige introduktion vil hjælpe dig med at få mest muligt ud af spillet!

Vælg LESSONS (Vejledning) i menuen Indstillinger for at lære mere om alle de nye funktioner i *The Sims Medieval*.

SÅDAN KOMMER DU GODT I GANG

Det er dejligt nemt at komme i gang med at spille *The Sims Medieval*. Du starter på et nyt spil med et lille kongerige, der har brug for en hersker. Du kan vælge at lave din helt egen royale leder fra bunden i Lav en simmer, eller du kan vælge blandt en række allerede eksisterende monarker. Nu, hvor de kongelige er på plads, skal du være klar til at drage til middelalderen og sende din simmer ud på eventyr for at udvide riget!



Sådan starter du et nyt spil:

Spillet indbyggede hjælp fører dig gennem din første oplevelse med spillet.

Vælg en ambition, du vil spille efter, i Hovedmenuen. Til at begynde med kan du kun vælge ambitionen New Beginnings (En ny begyndelse), men alle simmere skal begynde et eller andet sted! Med denne ambition er din monarks mål at befolke sit kongerige med bygninger og simmere. Det er lige præcis, hvad en spirende hersker har brug for.

Herefter skal du vælge NEW GAME (Nyt spil), klikke på spilleikonet og give dit kongerige et navn. Hvis du har spillet tidligere, kan du også vælge at fortsætte på et gemt spil.

Spillet begynder i Kingdom Mode (Kongeriget) med et strategisk overblik over din blomstrende nation. Riget har endnu ikke nogen hersker. Klik på det runde grønne ikon over tronsalen for at åbne et informationsvindue. Klik på ikonet på bygningens pop op-information for at vælge en ny monark. Vælg en monark på en liste over allerede eksisterende simmere, eller vælg CREATE A MONARCH (Lav en monark) for at lave din egen hersker.


Når du har lavet din kongelige højhed, skal du gå til Kongeriget, hvor du skal vælge et eventyr for at gå til Lev! Efterhånden som du tilføjer nye heltesimmere, skal du huske på, at visse eventyr kun kan gennemføres af visse heltesimmere. Læs eventyrbeskrivelserne meget nøje, og vælg med omtanke!

OM AT GEMME OG INDLÆSE

Et enkelt gemt spil repræsenterer et helt kongerige. Hvis du vil gemme spillet, skal du åbne menuen Indstillinger og vælge SAVE (Gem). Kongeriget bliver herefter automatisk gemt med det navn, du valgte i Hovedmenuen.

Hvis du vil indlæse et gemt spil, skal du gå til Hovedmenuen og vælge det gemte spil, du vil spille.

INDSTILLINGER

Du kan åbne menuen Indstillinger ved at klikke på ikonet i skærmens nederste venstre hjørne . I denne menu kan du vælge at gemme, åbne træningssessioner, skifte genvejstaster, gå tilbage til Hovedmenuen, vælge at gemme og afslutte, blot afslutte eller åbne startprogrammet.

Du kan åbne fanen Indstillinger ved at vælge OPTIONS og skifte indstillinger for grafik, lyd, spil og videooptagelse.

Graphics (Grafik)

Angiv indstillinger for din skærm, og angiv detaljerede indstillinger for at justere, hvordan grafik bliver vist.

Sound (Lyd)

Du kan justere lydstyrke for stemmer, lydeffekter, musik, stemningslyd og lydkvalitet ved at flytte skyderne. Du kan også vælge højttalersætning, vælge at dæmpe baggrundslyde eller gendanne standarder.

Spilindstillinger

Her kan du tænde eller slukke for generelle spilindstillinger. Under GAMEPLAY (Spil) kan du justere på dine simmers selvstændighed/frie vilje ved at bruge skyderen. Flyt den til venstre for at formindske selvstændighed/fri vilje og til højre for at forøge den. Jo mere fri vilje, jo mere vil dine simmere vælge at handle på egen hånd, hvis du ikke giver dem handlinger. (Pas på: Der er visse handlinger, dine simmere ikke vil udføre på egen hånd, såsom at leve op til forpligtelser eller gennemføre eventyr. Du bliver selv nødt til at sætte dem til at udføre disse handlinger.) Endelig kan du vælge at slå træningssessioner ON (Til) eller OFF (Fra) samt nulstille træningssessioner eller gendanne alle standardindstillinger for spillet.


Video Capture (Filmoptagelser)



Vælg størrelse på filmoptagelser, slå optagelse af lyd til og fra, vis eller skjul brugerflade for filmoptagelser, angiv kvalitet for filmoptagelser, og justér maksimal optagelsestid.

LAV EN SIMMER

Hver gang der bliver en ny stilling ledig i kongeriget, kan du vælge at lave din egen simmer til at bemande den. Du kan justere deres udseende ved at vælge alt fra næsetip til kropstype. Du kan vælge øjenfarve, tilføje reflekser til håret og vælge påklædning. Glem ikke at vælge egenskaber og en alvorlig karakterbrist!

EKSISTERENDE SIMMERE

Du kan vælge en allerede eksisterende simmer ved at klikke på ikonet i bunden af skærmen i Lav en simmer  Du kan filtrere visningen efter køn og, når du er klar, klikke på portrættet af den simmer, du gerne vil se på Lav en simmer-podiet. Når du er tilfreds, skal du klikke på hakket for at fortsætte med at tilpasse den valgte simmer. Du kan justere din simmer yderligere ved at klikke på ikonerne i venstre side af skærmen (se nedenfor).

Hvis du vil lave en fuldstændigt tilpasset simmer, skal du begynde med at klikke på basisikonet  




Basics

Vælg din simmers navn, køn og stemme. Du kan skifte fane for at justere huddetaljer, vælge kropstype, angive egenskaber og vælge en alvorlig karakterbrist.



Hair (Frisure)

De runde knapper øverst på frisureskærmen skifter mellem frisure- og hatteikoner. Når du har valgt din simmers frisure (eller hat), kan du tilpasse farverne. Du kan vælge form og farve på øjenbryn og vælge skæg (kun for mandlige simmere) ved at skifte mellem fanerne til venstre. Når du vælger at skifte farve på din simmers frisure, øjenbryn eller skæg, kan du vælge ikonet Save Color Preset (Gem farveindstilling), , for at tilføje en ny farve til oversigten.



Looks (Udseende)

Du kan vælge din simmers hovedform, justere ørene, vælge farve og form på øjne samt vælge en mund og en næse.




Clothing (Tøj)

Vælg tøj til din simmer. Visse typer tøj er kun tilgængelige for specifikke professioner. For eksempel er monarktøj mere luksuriøst end diskret spiontøj. Hvert tøjsæt har forskellige farvevalg. Disse farver kan justeres i Create-A-Style (Lav en stil).

TIP: Du kan også tilpasse tøj ved at vælge farver og mønstre. Når du ser dette ikon, kan du klikke på det for at justere den valgte genstands stil. Læs afsnittet *Create-A-Style* for at få yderligere oplysninger om, hvordan du tilpasser tøj (og andre genstande).

DJÆVELEN LIGGER I DETALJEN

Klik på  for at justere detaljer på en specifik del af din simmer. Du kan for eksempel justere hårfarve og reflekser for din simmers frisure. Eller du kan justere din simmers næse: Vend spidsen lidt opad, gør ryggen bredere, eller forlæng næseborene. Når du ser dette ikon, kan du se, hvilke detaljer du kan lege med. På fanen Advanced (Avanceret) kan du klikke på en af cirklerne for at vælge at tilpasse et andet område.

LAV EN STIL

Med Lav en stil kan du skifte farve på dine simmerses tøj eller lave et koordineret rum ved at justere alle farver og mønstre på tapeter, gulve, møbelmaterialer og meget andet.

SPILSKÆRMEN



- 1 Vælg en mønstertype (for eksempel stof, tæpper og løbere osv.)
- 2 Den valgte genstands mønster og farver
- 3 Klik på en af de primære paletter for at se dens forskellige farver
- 4 Klik på en af disse knapper for at vise den foruddefinerede farvepalet, et farvehjul eller for at indtaste RGB- eller Hex-værdier
- 5 Fortryd/Gendan justeringer
- 6 Bekræft eller annullér dine ændringer
- 7 Flyt denne skyder for at ændre på nuance/ton (eller lysstyrke)
- 8 Bevæg markøren på farvehjulet for at vælge en farve
- 9 Klik her for kun at vise brugermateriale
- 10 Klik på et af ikonerne for at slette, dele eller gemme en stil

MIX OG BLAND

Du kan også anvende en farve eller et mønster på flere genstande. Du vil måske gerne have din simmers gardiner til at passe præcist til gulvtæppet. Vælg Lav en stil-redskabet, og klik på gardinerne for at vælge dem. Klik derefter på et mønster fra gardinernes stilpalet, og træk mønsteret over på tæppet. Hvis tæppet har mere end ét mønster, skal du vælge, hvilket mønster du vil udskifte. Klik på hakket for at bekræfte dine ændringer.

Når du har gemt et mønster, kan du trække farver og mønstre over på andre møbler, indretningsgenstande og tilbehør i Furnish Mode (Indretning).

SÅDAN GEMMER DU DINE EGNE MATERIALER OG GENSTANDE



Når du har lavet en stil for et mønster, du er tilfreds med, kan du gemme den, så du kan bruge den igen og igen – du skal bare klikke på mappeikonet i materialekategoripanelet til højre.



Hvis du vil gemme et specifikt stykke tøj (eller en genstand) i din tilpassede stil, skal du klikke på mappeikonet i vinduet i skærmens øverste venstre hjørne.

UNIKKE SIMMERE

Du kan tilpasse dine simmere med to egenskaber og en alvorlig karakterbrist for at skabe en særlig personlighed. Alle egenskaber og karakterbrister afgør, hvordan dine simmere opfører sig, og hvad synes godt om, så vælg med omtanke!

Alle simmere har også en rolle at spille i kongeriget. Disse professioner spænder over at være den herskende monark til at være købmand, ridder, spion og meget andet. Professionerne spiller en vigtig rolle for, hvilke eventyr dine simmere kan drage ud på, og hvilke handlinger de kan vælge.

EGENSKABER

Vælg til egenskaber og en alvorlig karakterbrist. Din simmers egenskaber og alvorlige karakterbrist påvirker, hvad han eller hun vil have, samt hvordan vedkommende har det og opfører sig. Simmere med Eloquent (Veltalende)-egenskaben har for eksempel evnen til at overtale, inspirere og trøste alle, mens simmere med Greedy (Grådig)-egenskaben er drevet af deres kærlighed til penge. Simmere har det med at komme bedst ud af det med simmere, der har mindst én af de samme egenskaber. Nogle egenskaber er i konflikt med andre, og visse kombinationer er ikke tilladt. For eksempel kan en simmer ikke være god *og* ond samtidig.

EN ALVORLIG KARAKTERBRIST

Alle simmere skal have en alvorlig karakterbrist. Disse karakterbrister rækker lige fra tvangsadfærd, såsom drikkeri, hasardspil eller spisning, til fysiske tilstande, såsom at være lille, have dårligt helbred eller lide af søvnløshed.

En alvorlig karakterbrist bliver hos simmeren gennem hele livet og kan påvirke Fokus (Fokus) negativt, hvis man ikke jævnligt tager sig af den. Simmere med den alvorlige karakterbrist Licentious (Udsvævende) kan for eksempel få en negativ humørstump, hvis de ikke har haft juhuu i et stykke tid. Simmeren vil have denne negative humørstump, indtil vedkommende har „lystigt“ samvær med en anden simmer. Læs afsnittet *Humørstumper* for at få yderligere oplysninger.

Simmere kan overvinde deres alvorlige karakterbrist ved at gennemføre visse eventyr, såsom The Fisherman's Challenge (Fiskerens udfordring) eller Fountain of Legend (Sagnkilden). Når din simmer gennemfører eventyret, kommer han eller hun til et punkt i livet, hvor den alvorlige karakterbrist udvikler sig til en legendarisk egenskab. Du kan vælge en legendarisk egenskab på en liste over tre forskellige – eller vælge at beholde din simmers alvorlige karakterbrist, hvis du er glad for den.

Her er de egenskaber og alvorlige karakterbrister, du kan vælge imellem:

Egenskaber

Adventurous (Eventyrlysten)
 Chivalrous (Ridderlig)
 Creative Cook (Kreativ kok)
 Dedicated (Engageret)
 Earthy (Jordnær)
 Eloquent (Veltalende)
 Evil (Ond)
 Excitable (Spændt)
 Friendly (Venligtsindet)
 Fun-loving (Munter)
 Good (God)
 Greedy (Grådig)
 Hagglor (Prispresser)
 Hopeful Orphan (Forhåbningsfuld forældreløs)
 Jokester (Spasmager)
 Loves Family (Elsker familie)
 Scholarly (Lærd)
 Solitary (Enspænder)
 Unkempt (Usøigneret)
 Vain (Forfængelig)
 Whale Ate My Parents (Hvalen åd mine forældre)

Alvorlige karakterbrister

Bloodthirsty (Blodtørstig)
 Compulsive Gambler (Spillefugl)
 Cowardly (Kujonagtig)
 Cruel (Grusom)
 Cursed (Forbandet)
 Drunkard (Drukkenbolt)
 Fool (Fjols)
 Glutton (Slughals)
 Hubris (Hybris)
 Insecure (Usikker)
 Insomniac (Søvnløs)
 Licentious (Udsvævende)
 Misanthrope (Misanthrop)
 Morose (Vranten)
 Puny (Splejset)
 Uncouth (Ukultiveret)
 Weak Constitution (Dårligt helbred)

DET STORE KONGERIGE

Dine simmere lever i en evigt voksende nation, der bliver udvidet, efterhånden som du gennemfører eventyr og optjener ressourcepoint. I Kingdom Mode (Kongeriget) ser du hele dit land foran dig. Efterhånden som du fylder landet med nye bygninger og forretninger, bliver flere og flere aktiviteter og eventyr tilgængelige for dine simmere. Du kan skåle med de almindelige folk på kroen, rejse til fremmede lande fra havnen eller hold et stort gilde for udenlandske besøgende i velkomstsalen.




- 1 Kongerigets statuspanel rummer en oversigt over kongerigets tilstand. Klik på pilen nederst til højre i kassen for at se kongerigets forskellige aspektniveauer: Well-Being (Velvære), Security (Sikkerhed), Culture (Kultur) og Knowledge (Viden). Ikonet nederst til venstre i kassen viser din monarksimmers nuværende ambition. Klik på ambitionsikonet for at se yderligere oplysninger.
- 2 Panelet Kingdom Mode (Kongeriget) lader dig skifte kameravisning, åbne menuen Indstillinger, gå til Live Mode (Lev!), vælge eventyr, se bedrifter og åbne områdekortet.
- 3 Grønne kortmarkører viser steder, hvor du kan bygge med din simmers nuværende beholdning af ressourcepoint.
- 4 En rød kortmarkør viser et område, hvor din simmer ikke kan bygge ... Endnu, i hvert fald.
- 5 Lilla kortmarkører viser, hvad du har bygget indtil videre, grønne markører viser steder, hvor du kan bygge med din simmers nuværende ressourcepoint, og røde markører viser steder, hvor du ikke kan bygge endnu. Klik på et af stedmærkerne for at se yderligere oplysninger om pris, ledige stillinger og hvilke af kongerigets aspekter, det påvirker.

SÅDAN FORBEDRER DU DIT KONGERIGE

I begyndelsen af et nyt spil er kongerigets eneste bygninger Great Hall (Storsalen), Town Square (Bypladsen), Docks (Havnen) og Pit of Judgment (Retfærdighedens hul), for ikke at glemme skoven og landsbyen. Du kan bygge nye steder ved at bruge ressourcepoint optjent på eventyr. Vælg et af de tilgængelige grønne mærker i kongeriget for at begynde at bygge. Vælg byggeikonet, så du kan udvide dit kongerige med et blot et enkelt klik! Når du har bygget noget, kan det ikke flyttes igen. Efterhånden som du bygger flere og flere bygninger, stiger prisen på heltebygninger, så vælg hvert byggeprojekt med omtanke, og husk på, hvilke af kongerigets aspekter det påvirker.

DE FIRE ASPEKTER

Din simmers kongerige har fire aspekter. Der bliver låst op for aspektkapacitet ved at bygge nye bygninger i kongeriget; du kan se i hver bygnings beskrivelse, hvilke aspekter der får forøget kapacitet. Du kan derefter gennemføre eventyr for at opfylde den tomme kapacitet for hvert aspekt. Du kan se, når et aspekt bliver opfyldt, ved at det bliver vist med solid farve i kongerigets statusfelt.

Hvert eventyr opfylder forskellige aspekter. Husk at kigge i afsnittet Quest Loot (Eventyrbytte) i Quest Book (Eventyrbogen) for at se, hvilke aspekter der bliver opfyldt. Hvis du allerede har opfyldt aspektet, vil dette ikon, , blive vist.

- | | |
|-----------------------------|---|
| Well-Being (Velvære) | Velvære repræsenterer dit kongeriges generelle lykke, komfort og tilfredshed. Det omfatter både dine simmers og hele rigets fysiske og økonomiske sundhed. |
| Security (Sikkerhed) | Sikkerhed repræsenterer dit kongeriges generelle sikkerhed og stabilitet. Det omfatter regeringens mulighed for at håndhæve love, forhindre forbrydelser, opretholde grænser og beskytte borgerne. |
| Culture (Kultur) | Kultur repræsenterer din simmers engagement i kunstneriske og åndelige aktiviteter. Inden for æstetik omfatter det skabelsen og beundringen af poesi, kunst og musik. Inden for religion indebærer det troen på en højere lov og et større formål med livet, og fungerer som basis for folkets fælles moral og værdier. |
| Knowledge (Viden) | Viden repræsenterer dit kongeriges generelle uddannelsesniveau. Det omfatter forståelse og lærde undersøgelser inden for så forskellige områder som medicin, almen lærdom og matematik. |

HØJE AMBITIONER

Ambitioner er de mål, du vælger at lade dit kongerige arbejde i retning af. Afhængigt af den ambition, du vælger, kan du forøge dit befolkningstal, udvide dine grænser, dominere dine undersåtter og meget andet. Den første ambition, du vælger, er New Beginning (En ny begyndelse), hvor dit mål er at befolke dit kongerige med bygninger og simmere. Når du har gennemført denne ambition, vil dit Vogter-bedriftsniveau stige og give dig mulighed for at vælge mellem to nye ambitioner – Fame (Berømmelse), der fokuserer på at generere et godt ry og ressourcepoint, og Imperial Domination (Kejserlig storhed), som fokuserer på at erobre alle fremmede områder. Der er i alt 12 ambitioner, og det er helt op til dig at vælge, hvilken retning dit kongerige skal bevæge sig i!

SÅDAN DRAGER DU PÅ EVENTYR

Du kan vælge og annullere eventyr i Kongeriget. Klik på ikonet Quests (Eventyr) i panelet Kingdom Mode (Kongeriget) for at åbne Quest Book (Eventyrbogen). Når du ikke er i gang med et eventyr, indeholder Eventyrbogen en række tilgængelige opgaver. Du kan vælge et af eventyrene for at se en beskrivelse til højre. Du kan klikke på pilen nederst til højre for at vælge eventyret og gå videre til at vælge din tilgang til det.

De fleste eventyr kan gennemføres på mere end én måde, og hver rute har sit eget sæt af primære helte, du kan vælge til eventyrgruppen. Hvis du ikke har den rigtige primære helt i dit kongerige, kan du ikke vælge denne specifikke tilgang. Du kan klikke på en eventyrtilgang for at se dens beskrivelse, gruppekrav og belønninger (Quest Loot).

Du skal klikke på pilen nederst til højre igen for at vælge den primære helt ud fra din valgte tilgang. Afhængigt af de simmere, du har i dit kongerige, vil du muligvis kun kunne vælge én eventyrleder. Når du har truffet din beslutning, skal du klikke på hakket for at starte på eventyret. Når du vælger at begive dig ud på et eventyr, vil du blive opkrævet Quest Points (Eventyrpoint). Du har kun en vis mængde eventyrpoint for hver ambition.

Hvis du vil annullere et igangværende eventyr, skal du åbne Eventyrbogen i Kongeriget og vælge QUIT QUEST (Afslut eventyr). Bemærk, at du ikke får refunderet eventyrpoint for at annullere eventyr.

BEDRIFTER

Klik på ikonet Achievement Book (Bedriftsbog) for at se en fuld oversigt over dit kongerige og dine simmeres bedrifter. Du kan klikke på filterknapperne i toppen af den højre side for at vise bedrifter, der svarer til filteret (All (Alle), Game (Spil), Kingdom (Kongerige) og Sim (Simmer)). Hver bedrift har en belønningsværdi, og din bedriftsmål bliver fyldt op, efterhånden som du modtager disse belønninger. Når måleren er fuld, bliver dit Vogter-bedriftsniveau opgraderet; dit første mål er at komme op over niveauet „Peepsmith“. Hver gang, dit Vogter-bedriftsniveau stiger, vil du låse op for belønninger, såsom tøj til Lav en simmer og genstande til Indretning!

PROFESSIONER

Der er ti forskellige professioner i kongeriget. Den første af disse professioner er monark, en væsentlig del af riget, som skal udfyldes, før spillet kan gå i gang. Monarken har ansvaret for at angive skatteniveau, vedtage love, lytte til folkets forlangender og udmåle straffe. Monarker har en tjener eller rådgiver til rådighed og styrer politiske relationer til andre områder.

Efterhånden som dine simmere gennemfører eventyr og modtager ressourcepoint, får du mulighed for at udvide dit kongerige ved at anbringe bygninger på udvalgte grunde. Nogle af disse bygninger medfører flere professioner; hvis du for eksempel bygger en Barracks (Kaserne), får du mulighed for at lave riddere.

FIND DIN ROLLE

Du kan vælge eller skabe forskellige simmere til hver af professionerne. Disse simmere er kongerigets heltesimmere. Ligesom monarken har de andre professioner hver især deres roller og forpligtelser. Om de opfylder dem eller ej, er helt op til dig, men der er fordele forbundet med at udføre opgaver, der er unikke for hver profession. Her kan du se, hvor dine simmere hæver deres professionsniveau og gør fremskridt på visse eventyr.

PROFESSIONER OG EVENTYR

Du kan tage kontrol over alle heltesimmere ved at sende dem ud på eventyr. Nogle eventyr kan gennemføres med forskellige resultater, afhængigt af hvilke professioner der er tilgængelige i kongeriget. For eksempel kan eventyret Peasant Revolt (Bondeoprøret) klares uden blodsudgydelser, hvis en skjald- eller købmandssimmer tager på eventyret, eller det kan klares med magt, hvis en spion- eller riddersimmer udfører det.

Jo flere professioner, der er tilgængelige i kongeriget, jo flere eventyrtyper er der at vælge mellem!

PROFESSIONSNIVEAUER

Hver heltesimmer forbedrer sine evner ved at udføre professionshandlinger for at optjene erfaringspoint. Disse handlinger er specifikke for hver rolle og kan findes ved at udforske verdenen rundt omkring simmere. For eksempel kan troldmandssimmere meditere eller vise forberedte besværgelser, når man vælger dem. Heltesimmere får også erfaringspoint, efterhånden som de gør fremskridt i deres eventyr.

PROFESSIONER OG STEDER

Herunder er en liste over professioner og de steder, der skal bygges for at få dem.

MONARCH (MONARK)

Der hviler et stort ansvar på denne simmers skuldre, eftersom hans eller hendes valg påvirker alle levende væsener i hele kongeriget. Monarken hører folkets bønner, udsteder og stemmer om love, sender simmere i gabestokken eller hullet, drager i krig, tager på jagt og opnår specielle angreb ved at stige i niveau.

Bygning Throne Room (Tronsal)
Vigtige genstande Trone, taktisk kort og skrivebord

KNIGHT (RIDDER)

Riddere er generelt eksperter i alle former for dødbringende kamp, og når de ikke er i krig, ser man dem typisk træne og forberede sig på fremtidige kampe. Riddere kan slås, tage på jagt, opnå specielle angreb ved at stige i niveau og bruge det taktiske kort.

Bygning Barracks (Kaserne) og Training Yard (Træningsplads)
Vigtige genstande Taktisk kort og træningsdukke

MERCHANT (KØBMAND)

Købmænd håndterer handel over store afstande, og bringer sjældne og usædvanlige varer til de lokale simmere. De tjener penge på at købe og sælge varer, bestikke simmere til at købe varer og handle med fremmede områder via deres skib.

Bygning Market (Marked)
Vigtige genstande Markedsbod og skib

BARD (SKJALD)

Et liv dedikeret til kunsten giver måske ikke mange penge, men tilfredsstillelsen er stor. Skjalden spiller sange på sin lut, samler inspiration fra simmere og verden, skriver digte og skuespil, og optræder på scenen.

Bygning Tavern (Kro)
Vigtige genstande Scene, lut, arkiv og skrivebord

JACOBAN PRIEST (JAKOBINERPRÆST)

Jakobinerpræster har det med at tage deres religiøse pligter meget alvorligt og må leve deres liv efter et meget strengt moralkodeks for ikke at blive straffet! Disse simmere holder prædikener, giver simmere syndsforladelse, konverterer simmere til jakobinertroen, udsteder proklamationer, reflekterer over Vogteren, giver Vogterens håndspålggelse og velsignelse til simmere, og helliggør brøndvand.

Bygning Jacoban Cathedral (Jakobinerkatedral)
Vigtige genstande Prædikestol og opslagstavle

PETERAN PRIEST (PETERSK PRÆST)

Peterske præster prædiker næstekærlighed og forståelse og forsøger at opfordre andre til at leve deres liv efter Vogterens principper. De holder prædikener, udspreder evangeliet, konverterer simmere til den peterske tro, beder, velsigner brøndvand, giver Vogterens gunst, studerer Vogteren, skriver sammen med Vogteren og får humørstumpen The Watcher is Near (Vogteren er nær), når de er i nærheden af den peterske kirke.

Bygning Monastery (Kloster)
Vigtige genstande Prædikestol, talepodie og arkiv

SPION (SPY)

Spioner opretholder kommunikationsnetværk, hjælper med at opdage (eller skjule) sandheden og udfører alt det beskidte politiske arbejde. Spioner kan bestikke og bestjæle simmere, stjæle penge fra budbringerposten, fremstille gift, samle urter, kæmpe, tage på jagt, få specielle angreb ved at stige i niveau, kæmpe mere effektivt uden rustning, smuglytte, foreslå love og befri simmere fra gabestokken.

Building Spy Quarters (Spionbolig)
Vigtige genstande Arbejdsbord, træningsdukke, taktisk kort og skrivebord

WIZARD (TROLDMAND)

Troldmænd får deres kræfter fra særlige evner, de er født med. Denne simmer kan lære og bruge besværgelser, fremstille eliksirer og magiske genstande, samle urter og mineraler, meditere og få byens brønd til at flyde over.

Bygning Wizard's Tower (Troldmandstårn)

Vigtige genstande Magibog, arbejdsbord og arkiv

PHYSICIAN (LÆGE)

Læger er det første, sidste og eneste forsvar mod sygdomme, infektioner og skader! De diagnosticerer, behandler sår, kurerer sygdom, giver førstehjælp, samler urter og igler, fremstiller helbredende drikke og medicin samt renser byens brønd.

Bygning Clinic (Klinik)

Vigtige genstande Operationsbord, arbejdsbord og arkiv

BLACKSMITH (SMED)

Smede er ansvarlige for at lave våben, rustninger samt usædvanlige og unikke genstande. Du kan fremstille genstande ved at bruge smedjen og ambolten, udvinde metal fra klippesten og sælge fremstillede varer på markedet.

Bygning Smithy (Smedje)

Vigtige genstande Smedeværksted, ambolt og markedsbod

UDFORSKNING AF NYE OMRÅDER

Du kan klikke på områdekort-ikonet for at se dit kongeriges grænser og nabolandene. Til at begynde med kan du kun se de to tilstødende lande Tredony og Craffhole. Du kan opdage nye områder ved at udforske fremmede lande fra havnen og etablere diplomatiske relationer til dem ved at bruge områdekortet.

Du kan vælge et af de tilgængelige lande for at se dets status, leder, handelsoplysninger, fordele og større problemer.

BEMÆRK: Du opnår fordele ved at annektere et område. Hvis loyaliteten falder, bliver Pressing Issues (Større problemer) vist sammen med oplysninger om, hvilket eventyr der kan genvinde folkets loyalitet.

Der bliver vist nye områder på kortet, når kongeriget opnår et vist ry. Du kan udforske dem ved at bruge ressourcepoint, hvilket lader dig se alle oplysninger om området. Du kan annektere dem ved at drage på et særligt eventyr, hvilket giver dig alle de fordele, der er tilknyttet området.



- 1 Kortet viser alle kendte kongeriges bannere og farver. Dit kongerige er mærket med en gylden krone på en blå baggrund.
- 2 Når du vælger en nation, bliver dens oplysninger vist til højre. Du kan se dens loyalitetsniveau og beskrivelse under Status, navnet på og et billede af den nuværende hersker under Leader (Leder), genstande til salg under Trade Info (Handelsoplysninger), generelle fortrin under Benefits (Fordele) samt oplysninger om det eventyr, der skal til for at genvinde folkets loyalitet, under Pressing Issues (Større problemer).

LEV!

Live Mode (Lev!) er stedet, hvor det hele sker. Dine simmere drager på eventyr, skaber venner og fjender, bliver forelskede, bliver gift og stifter familie, overvinder eller bukker under for deres karakterbrister og meget andet. I *The Sims Medieval* skal du være på et aktivt eventyr for at gå til Lev!

BRUGERFLADESKIVE

Nogle af funktionerne er beskrevet her, men du kan holde musen hen over alle ikoner for at se, hvad de gør.



- 1 Eventyrmåler
- 2 Aktiv simmer
- 3 Simmers næste opgave og eventyrhjælp
- 4 Kameratyper (Follow My Sim (Følg min simmer), Eye of the Watcher (Vogterens øje), Locations Views (Stedvisning))
- 5 Vis overetage
- 6 Kamerastyring
- 7 Vis underetage
- 8 Gå til Lev!, Indretning eller Kongeriget
- 9 Nuværende forpligtelser og resterende tid
- 10 Sult- og energimålere
- 11 Den valgte simmers rigssimoleonbeholdning
- 12 Dag og tidspunkt – Klik på et af ikonerne for at vælge almindelig, høj eller ultrahøj hastighed; klik på det sidste ikon for at spole hurtigt gennem den aktive interaktion i denne simmers handlingskø. Klik på det første ikon for at sætte tiden på pause.
- 13 Den valgte simmers fokusmåler og humørstumper
- 14 Klik på udvidelsespilene for at vise simmerpanelerne (Simologi (Simologi), Relationships (Forhold) og Inventory (Inventarliste))


SIMOLOGI, FORHOLD OG INVENTARLISTE

Din aktive simmers Simologi-, Forhold- og Inventarliste-paneler kan åbnes ved at klikke på udvidelsespilene ved siden af simmerens humørstumper.

Simologipanelet rummer alle din simmers personlige oplysninger. Professionsnavn og -niveau, religion, egenskaber, og den alvorlige karakterbrist er vist her. Du kan holde musen hen over hvert af punkterne for at se de fulde oplysninger om dem.

Du kan se din simmers forhold i Forholdspanelet. Hvis din simmer kender en masse andre simmere, kan du filtrere visningen for at se alle forhold, kun slægtinge eller kun venner.

Hver simmer har en personlig inventarliste. Når en simmer samler en genstand op eller modtager en genstand for et eventyr eller en forpligtelse, bliver den tilføjet til inventarlisten. Klik og træk for at flytte genstande ind og ud af simmerens inventarliste.

Hvert familie har også en inventarliste. Visse genstande bliver anbragt i Household Inventory (Familieinventarlisten) i stedet for i individuelle simmers inventarlistes. Du kan åbne familieinventarlisten i Indretning ved at klikke på .

FORPLIGTELSE

Alle heltesimmere har forpligtelser over for dit kongerige. På et fast tidspunkt hver dag bliver der uddelegeret til forpligtelser til simmere på det aktive eventyr. Disse forpligtelser kan spænde over alt fra at betale skat til at spille violinmelodier og tage på jagt efter et stort dyr. Visse forpligtelser er specifikke for simmerens profession. For eksempel kan monarker blive sat til at holde hof, mens en skjald kan blive sat til at skrive et skuespil.

Hvis dine simmere ikke udfører deres pligter inden for den tildelte tid, får de en negativ humørstump, der påvirker deres fokus. Men hvis de udfører deres forpligtelser, får de en positiv humørstump!

HUMØRSTUMPER

Din simmers Fokuspanel viser simmerens generelle fokus og et udvalg af humørstumper. Buffs (Humørstumper) er midlertidige vilkår, der direkte påvirker din simmers humør og adfærd. Humørstumper bliver vist som ikoner med forskellige billeder på og har enten røde baggrunde (hvis de påvirker din simmers fokus negativt), grønne baggrunde (for positive effekter) eller blå baggrunde (ingen effekt på fokus). Du kan holde musen hen over et humørstumpikon for at se, hvad det er, og hvor længe det vil påvirke din simmer. Du kan endda også få et tip til, hvordan du modvirker humørstumpens effekt. Husk på, at din simmers egenskaber og alvorlige karakterbrist ændrer på, hvilke humørstumper der påvirker ham eller hende, og hvor kraftige effekterne er.

KONGERIGEEFFEKTEN

Dit kongeriges aspekter har stor indvirkning på dine simmers fokus. Hvis dit land kun har få opfyldte aspekter, får simmere negative humørstumper, der kan vare i dagevis. Hvis der er masser af opfyldte aspekter, får simmere positive humørstumper. Læs afsnittet *De fire aspekter* for at få yderligere oplysninger om kongerigets aspekter.

SÅDAN GØR DU TING I LEV!

Der er mange genstande og steder, dine simmere kan interagere med i Lev! De kan besøge markedet uden for byen, sende beskeder ved budbringerposten, snuppe en violin og spille en melodi, og meget mere.

Når du ser et ikon med en pil og en stjerne, mens du holder musen over en genstand eller et sted, vil din simmer kunne udføre en interaktion. Klik på genstanden eller stedet for at se de tilgængelige handlinger, og klik på en af dem for at tilføje den til din simmers handlingskø. Handlinger, der er vist med gråt, kan ikke vælges – du kan holde musen hen over dem for at se, hvorfor du ikke kan vælge dem. Nogle handlinger er farvekodede for at vise sandsynligheden for, at din simmer har succes med sin handling: Grønne handlinger har stor chance for succes, røde handlinger vil formentlig ikke lykkes, og gule handlinger har lige stor chance for begge udfald.

SÅDAN GENNEMFØRER (OG FORFEJLER) DU EVENTYR

Hvert eventyr kræver, at de deltagende simmere udfører visse handlinger. Disse opgaver er vist ved siden af simmerikonet under eventyrmåleren. Når dine simmere er på et eventyr, kan de gøre lige, hvad de vil – også ting, der overhovedet ikke har noget med eventyret at gøre.

Du kan holde musen hen over en handling for at se en fuld beskrivelse og derefter finde ud af, hvordan du vil udføre opgaven. Hvis handlingen for eksempel er at snakke med en rådgiver, skal din simmer finde en rådgiver, vælge den sociale interaktion Friendly (Venlig) og vælge CHAT (Snak). Simmere, der er i gang med en eventyrhandling, bliver vist med en gylden simmermarkør. I dette tilfælde ville rådgiveren have dette mærke.

Nogle eventyrhandling er tidsbegrænsede og kan kun udføres på visse tidspunkter, mens andre opgaver kan udføres når som helst. Simmere på et eventyr kan vælge at deltage aktivt i eventyropgaver eller kaste sig over andre aktiviteter. Men hvis du bruger for meget tid væk fra eventyrets opgaver, går det ud over din eventyrpræstation. Hvis eventyrmåleren bliver helt tom, bliver dine heltesimmere arresteret – eller måske endda dræbt. Men hvis du gennemfører eventyret, vil belønningerne afspejle din generelle eventyrpræstation.

Hvis en deltagende heltesimmer eller vigtig ikke-spilbar simmer dør under et aktivt eventyr, vil eventyret automatisk mislykkes.

SOCIALISERING

De fleste sociale interaktioner mellem simmere befinder sig i en af følgende kategorier: Friendly (Venlig), Romantic (Romantisk), Mean (Ondskabsfuld), Funny (Sjov), eller andet baseret på egenskaber, situationer eller professioner. Vælg den type interaktion, du vil have din aktive simmer til at udføre på den anden simmer, og derefter en specifik interaktion i undermenuen. Se, hvordan den anden simmer reagerer på din simmers sociale interaktion – synes vedkommende, at den er underholdende eller skræmmende? Men pas på: Hvis du vælger den samme sociale interaktion igen og igen, risikerer du at kede den anden simmer.

Alle sociale interaktioner påvirker din simmers forhold til den anden simmer. Efterhånden som du forbedrer eller forværrer et forhold, opnår du en forholdsstatus i forhold til andre simmere (venner, fjender, partnere osv.). Du kan opnå dine egne mål i simmerforhold eller bruge sociale interaktioner for at gøre fremskridt på dine eventyr.

SPECIELLE INTERAKTIONER

Din simmers personlige egenskaber giver ham eller hende specielle interaktioner. For eksempel kan simmere med egenskaben Adventurous (Eventyrlysten) vælge TALK ABOUT ADVENTURES (Tal om eventyr), mens Creative Cook (Kreativ kok)-simmere kan vælge GUSH ABOUT COOKING (Fald i svime over madlavning). Din simmer har yderligere specielle interaktioner baseret på den valgte profession. For eksempel kan en skjald samle inspiration fra sine omgivelser eller ved at tale med andre simmere, mens en spion, ridder eller monark kan udfordre en anden simmer til en duel.

DEN ALVORLIGE KARAKTERBRIST

Ligesom egenskaber kan en simmer alvorlige karakterbrist også give vedkommende specielle interaktioner. En simmer med karakterbristen Compulsive Gambler (Spillefugl) får for eksempel mulighed for at lave væddemål, mens en simmer med karakterbristen Uncouth (Ukultiveret) kan komme med grove vitser.

VOGTEREN HOLDER ØJE

Velsignet være Vogteren! Og hvem er så det, tænker du nok? Det er såmænd dig! I *The Sims Medieval* er du Vogteren, skaberen af simmernes kongerige. Til at begynde med er dine simmere godt klar over din eksistens, men ingen af dem er særligt religiøse. Når du anbringer en jakobinerkatedral eller et petersk kloster, vil Vogterens tjenere begynde at konvertere andre simmere, og dine simmere vil begynde at tilbede dig.

Hvis din simmer bliver konverteret til den peterske tro, kan han eller hun bruge Pray (Bed)-interaktionen, rive jakobinernes opslag ned og få mulighed for petersk skilsmisse. Hvis din simmer konverterer til den jakobinske tro, bliver vedkommende hurtigere venner med andre jakobinere, får indimellem Superior (Overlegen)-humørstumpen ved socialisering med ikke-jakobinere og får mulighed for jakobinsk skilsmisse. Peterspræster får 5 procent mindre daglig indtægt, mens jakobinerpræster får 10 procent mindre.

INDSAMLING

Alle former for planteliv og mineraler kan indsamles, når du undersøger lokale buskadser og klipper. Du skal bare klikke på et glimtende sted med bevoksning eller en glimtende klippeformation med et interaktivt ikon og vælge DISCOVER (Opdag) for at gå i gang. Hvis din simmer finder noget værdifuldt, kan du klikke på det for at tage det. Alle indsamlede genstande bliver opbevaret i din simmers inventarliste. Kun visse simmere kan indsamle visse genstande.

JAGT

Jagt i skoven lader dine simmere samle kød, opfylde forpligtelser og gennemføre eventyr. Klik på skiltet i skoven, og vælg HUNT (Jagt) for at gå i gang. Det er ikke alle jagtture, der giver pote, og din simmer kan risikere at komme til skade. Sørg for, at din simmer har masser af fokus og har øvet sig i kamp på en træningsdukke, for det vil forbedre chancen for en vellykket jagt.

Kød kan sælges, handles med og tilberedes. Husk på, at det kun er visse professioner, der kan tage på jagt.

SALG OG HANDEL

Handel med genstande på markedet eller på havet er en fin måde at tjene rigssimoleoner på. Hvis du vil sælge genstande, skal du tage dem med til Village Shoppe (Landsbybutikken) i den fjernliggende landsby i udkanten af kongeriget, og gå ind i menuen Sell (Salg). Klik på de genstande, du vil sælge for penge, og vælg SELL (Sælg) for at afslutte handelen. Hvis du har et marked i byen, kan dine simmere også udføre samme opgave tættere på hjemmet. Du kan også tjene rigssimoleoner på at sælge genstande direkte fra din simmers inventarliste.

Det er kun specifikke professioner, der kan handle med varer. Tag hen til havnen, og anbring handelsvarer i skibets fragtrum. Når der er varer om bord, skal du klikke på SAIL TO TRADE (Handelssejlad) for at rejse til fremmede lande.

MADLAVNING (COOKING)

Alle simmere kan lave mad, men din simmer skal samle en stor liste af ingredienser for at lave mere end bare vælling. Du kan samle urter fra buskadser eller jage vildt for at samle ingredienser med din simmers egne hænder. De, der ikke kan, eller vil, jage, kan finde alt, hvad de skal bruge til et stort gilde, i landsbybutikken.

Før du tager til markedet eller ud i skoven, skal du sikre dig, at din simmer ved, hvilke ingredienser der skal bruges til den ønskede ret. Du kan kun lave en ret, når du har alle ingredienserne.

Du kan købe adskillige genstande i Indretning til at lave mad med, men det er ikke alle sammen, du kan lave de samme retter på. Det er nemt at lave en gryderet i en gryde, mens grillspyddet er perfekt til at stege kød med over åben ild. Ovne bruger man imidlertid til bagværk og kager.

INDRETNING

Her kan du købe ting, der kan gøre din simmers liv lidt sjovere. Hvad enten du køber almindelige og nødvendige genstande eller vil forkæle din simmer med nogle luksusvarer, kan du finde det hele her.

BEMÆRK: Nogle genstande, såsom bøger og mad, skal din simmer ind til butikkerne i midten af byen for at finde.

SORTERINGER

Du kan få vist genstande i kataloget Indretning efter funktion eller samling. Du kan også se genstande i familieinventarlisten.

EFTER FUNKTION

Denne sortering lader dig kigge på genstande i forhold til de behov, du skal have dækket. Måske har du brug for et behageligt sted, hvor din simmer kan slappe af? Så kan du klikke på Komfort-filteret. Hvis du leder efter et sted at opbevare alle din simmers nye bøger fra et indkøbsflip, kan du kigge på kategorien Opbevaring. Der er endda også en professionel kategori, hvor du nemt kan finde alle de genstande, der er unikke for heltesimmernes professioner.

EFTER SAMLING

Hvis du vil indrette ud fra et særligt tema, kan du overveje at sortere efter samlinger. Vil du gerne istandsætte spionslottet? Så klik på punktet Peasant (Bonde) for at finde den helt rette blanding mellem rustikt og funktion. Hvis du vil have en mere majestætisk velkomstsal, skal du klikke på punkterne Noble (Adelig) eller Military (Militær).

REGLER OG MULIGHEDER FOR PLACERING AF GENSTANDE

Du har friheden til at indrette, placere og møblere, som du vil. Med det nye gitterredskab kan du anbringe møbler i vinkler, så du får den helt rigtige indretning.

GITTER TIL/FRA

Du kan vælge at vise gitteret, når du er i Indretning, hvilket hjælper dig med at anbringe genstande. Dette lader dig centrere genstande, så du kan stille grillspyddet over for midten af spisebordet, hænge et vægtæppe op direkte mellem to søjler og meget andet.

GIV MØBLEREN LIDT KANT

Du kan også stille møbler og andre genstande i vinkler, der gør dit rum mere behageligt at se på. Så hvis du vil stille to stole over for hinanden eller anbringe en gargoil i et hjørne, kan du bare prøve dig frem.

BEMÆRK: Når du bruger fri placering af genstande og fri rotering af dem, er der større risiko for, at dine simmere går ind i genstande, eller at de ikke kan komme hen til visse steder og genstande. Sørg for at give dine simmere tilstrækkelig plads, så de kan bevæge sig rundt.

DE HELT NØDVENDIGE TING

Genstandene herunder er nødvendigheder, der bør være i ethvert hjem. Du behøver ikke at gå efter den højeste kvalitet, men uden mindst en simpel udgave af hver af disse genstande vil din simmer få en skidt tilværelse.

- ▶ Ildsted eller gryde
- ▶ Seng
- ▶ Professionel genstand (såsom en smedje til en smed eller et arkiv til en skjald)
- ▶ Badekar eller vaskespand

BEMÆRK: Nogle genstande (såsom senge og ildsteder) SKAL være på din grund, for at du kan forlade Indretning.

BRUGERMATERIALE

Tag billeder af dine simmere, optag film af spillet og meget andet.

FILMOPTAGELSE

Fortæl dine egne historier med filmoptagelser!

BEMÆRK: Alle film skal være på 1 GB eller mindre.

BEMÆRK: Optagelse af film i højeste og ukomprimeret opløsning resulterer i meget store filstørrelser. Du kan ændre indstillingerne for dine filmoptagelser i menuen Indstillinger.

VIGTIGT: Mac-brugere kan muligvis ikke få vist film, der er optaget i *The Sims Medieval*, på deres computere uden en filmafspiller, der understøtter VP6-codecet. Læs venligst ReadMe-filen for at få yderligere oplysninger.

SKÆRMBILLEDE

Du kan tage billeder af alle de mindeværdige stunder i din simmeres liv.

► Tryk på **C** for at tage et skærmbillede.

Når du tager et skærmbillede, bliver det gemt i din dokumentmappe under **Electronic Arts\The Sims Medieval\Screenshots**.

SPILOPDATERINGER (KRÆVER INTERNETFORBINDELSE)

Fra tid til anden vil *The Sims Medieval* tilbyde spilopdateringer med nyt materiale eller rettelser af fejl.

Du får besked, når en opdatering bliver tilgængelig, hvis du har aktiveret Automatic Updates (Automatiske opdateringer) i startprogrammets Game Updates (Spilopdateringer)-panel. Du kan også finde spilopdateringer i Spilopdateringer-panelet, hvis du vælger ikke at opdatere med det samme eller ikke har aktiveret automatiske opdateringer. Klik på knappen Genindlæs for at se, om der er kommet nye opdateringer.

Den installerede spilversion er vist i hovedvinduet i startprogrammet.

TIPS TIL BEDRE YDELSE

SOFTWARE-OPDATERINGER TIL MACINTOSH

En forældet version af din MacOS X-systemsoftware kan give problemer med spillets ydelse. Hvis du vil sikre dig, at du har den nyeste version af MacOS X, skal du vælge „Softwareopdatering ...” i Apple-menuen og følge vejledningen i, hvordan du opdaterer din systemsoftware.

PROBLEMER MED AT KØRE SPILLET

- Sørg for at opfylde systemets minimumskrav til spillet samt at have de nyeste drivere til dine grafik- og lydkort installeret:
Har du et grafikkort fra NVIDIA, skal du besøge www.nvidia.com for at finde og hente drivere.
Har du et grafikkort fra ATI, skal du besøge www.ati.amd.com for at finde og hente drivere.
- Pc-brugere skal, hvis de bruger diskversionen af spillet, forsøge at geninstallere DirectX fra disken. DirectX findes typisk i mappen DirectX i diskens rod. Hvis du har internetadgang, kan du besøge www.microsoft.com for at hente den seneste version af DirectX.

GENERELLE TIPS TIL PROBLEMLØSNING

- Pc-brugere, der har diskversionen af spillet, men hvor skærmen Automatisk afspilning ikke kommer frem for at starte installation/spil, skal højreklikke på ikonet for diskdrevet, der findes i Denne computer, og derefter vælge Automatisk afspilning.
- Hvis spillet kører langsomt, kan du prøve at reducere grafik- og lyd kvaliteten i spillets indstillingsmenu. En reducere af skærmløsningen kan tilsvarende ofte forbedre ydelsen.
- Slå andre baggrundsfunktioner fra (undtagen EADM-applikationen, hvis det er relevant) for at optimere spilydelsen.

KUNDESERVICE

EA's tekniske kundeservice kan hjælpe, hvis du har problemer med spillet.

I *EA's hjælpefil* er der løsninger og svar på de mest almindelige problemer og spørgsmål der vedrører korrekt brug af dette produkt.

Sådan får du adgang til EA's hjælpefil (med spillet installeret):

Brugere med Windows Vista og Windows 7 skal gå til **Start > Spil**, højreklikke på spilikonet og vælge det passende link til systemhjælp fra rullemenuen.

Brugere med tidligere Windows-versioner skal klikke på linket **Teknisk hjælp** i spilmappen placeret i **Start > Programmer** (eller **Alle Programmer**).

Sådan får du adgang til EA's hjælpefil (uden spillet installeret):

1. Indsæt spildisken i dit diskdrev.
2. Dobbeltklik på ikonet Denne computer på Skrivebordet. (Brugere af Windows XP kan være nødt til at klikke på **Start**-knappen og dernæst på ikonet Denne computer).
3. Højreklik på diskdrevet med spildisken og vælg Åbn.
4. Åbn filen **Support > European Help Files> Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Sådan får du adgang til EA's hjælpefil på en Macintosh:

1. Indsæt spildisken i dit diskdrev.
2. Klik på ikonet Finder på Dock-linjen.
3. Åbn et nyt Findervindue ved at vælge Nyt Findervindue fra menuen File.
4. Klik på ikonet for spildisken i Findervinduet.
5. Åbn filen **Support > Electronic Arts Technical Support.html**.

Hvis du stadig har problemer efter at have fulgt rådene i EA's hjælpefil, kan du kontakte EA's tekniske kundeservice.

EA'S KUNDESERVICE PÅ INTERNETTET

Prøv at besøge EA's webside vedrørende teknisk hjælp, hvis du har adgang til internettet. Adressen er:

<http://www.ea.dk/support>

Her kan du finde et væld af oplysninger om DirectX, controllere, modemmer og netværk samt oplysninger om generel systemydelse og -vedligeholdelse. Vores webside indeholder opdaterede oplysninger om de mest udbredte problemer, hjælp til specifikke spilproblemer og ofte stillede spørgsmål. Det er de samme oplysninger, vores servicearbejdere arbejder ud fra, når de forsøger at løse dine problemer. Vi opdaterer websiden dagligt, så kig venligst her først, når det gælder problemer, som du gerne vil have løst hurtigt.

KONTAKTOPLYSNINGER FOR KUNDESERVICE

Hvis du har brug for yderligere hjælp og ønsker at tale med en kunderådgiver, kan du ringe til vores kundeservice (9.00-18.00, mandag-fredag):

Telefonnr.: 70 14 23 67

OBS: Vores kundeservice er en teknisk support for privat personer på det nordiske sortiment af EA's produkter. Vi giver ikke tips og råd til at komme videre i spillet. Electronic Arts har ingen garanti for produkter som er købt brugte, er købt udenfor Norden eller hvis brugeren ikke er den første slubrunder af produktet. Vi erstatter heller ikke bortkomne eller stjålne produkter. Prisen pr. opkald afhænger af din teleudbyder. Kontakt venligst din teleudbyder for at få yderligere oplysninger.

Vær venlig at samle en detaljeret rapport om din pc ved hjælp af hjælpeprogrammet DirectX Diagnostic, før du kontakter os:

Klik på **Windows-knappen + R** (windows-knappen er den med et flag på) og indtast dxdiag i dialogfeltet. Klik derefter på OK og vent på at rapporten bliver færdig. Klik dernæst på **Gem Alle Informationer** for at gemme rapporten på Skrivebordet.

GARANTI

OBS: De følgende garantier gælder kun for produkter, der er solgt i butikker. Disse garantier gælder ikke for produkter, der solgt online via EA Store eller fra tredjeparter.

Begrænset garanti

Electronic Arts garanterer den oprindelige køber af dette computer-softwareprodukt, at det optagemedie, hvorpå softwareprogrammerne er optaget, vil være fri for defekter i materialer og kvalitet i de første 12 måneder fra købstidspunktet. I løbet af denne periode vil defekte medier blive udskiftet gratis, hvis hele det originale produkt leveres tilbage til Electronic Arts (se venligst adressen nedenfor) sammen med et dateret købsbevis samt en meddelelse, der beskriver defekterne, og din returadresse. Denne garanti er en tilføjelse til og påvirker på ingen måde dine lovmæssige rettigheder.. Denne garanti gælder ikke for softwareprogrammerne i sig selv, da de tilbydes i deres foreliggende form, og den gælder heller ikke for medier, som har været udsat for misbrug, skade eller overdreven slidtage.

Garantien gælder ikke hvis hardwaren har ødelagt mediet, men det kan stadigvæk byttes mod en administrativ afgift på 100 dkr. – dette gælder så længe lager haves.

Ombytning efter garantiudløb

Hvis titlen er på lager, vil Electronic Arts bytte brugerbeskadigede produkter efter garantiens udløb, hvis originalmediet returneres. Kontakt altid vores support (<http://www.ea.dk/support>) for at spørge, om spillet er på lager, før du returnerer dit spil. Vi opkræver en administrationsafgift på 100 dkr. for at bytte spil efter garantiens udløb. Husk at vedlægge fyldestgørende oplysninger om det beskadigede produkt samt navn, adresse og – hvis muligt – et telefonnummer, som vi kan kontakte dig på i dagtimerne.

ATT: CS

Electronic Arts Sweden AB

Katarinavägen 15, 9 tr

116 45 Stockholm

Sweden

OBS: Electronic Arts yder ingen garanti på produkter som er købt brugte, er købt udenfor Norden eller hvis brugeren ikke er den første slubrunder af produktet. Vi erstatter heller ikke bortkomne eller stjålne produkter.

© 2011 Electronic Arts Inc. EA, EA-logoet og *The Sims* er varemærker eller registrerede varemærker tilhørende Electronic Arts Inc. Alle andre varemærker tilhører deres respektive ejere.