



The Sims

ŚREDNIOWIECZE



OSTRZEŻENIE PRZED EPILEPSJĄ (PADACZKĄ)

Prosimy przeczytać przed uruchomieniem gry lub pozwoleniem dziecku na jej uruchomienie.

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku padaczkowego lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tego ataku lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie niektórych gier komputerowych. Takie przypadłości mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie rozpoznano padaczki, lub które nigdy wcześniej nie doznały ataków padaczkowych. Jeżeli u użytkownika (lub kogoś z jego rodziny) wystąpiły kiedykolwiek objawy padaczki (ataki padaczkowe lub nagłe utraty przytomności) spowodowane migotaniem światła, przed rozpoczęciem gry należy zasięgnąć porady lekarza.

Zaleca się, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Gdyby u użytkownika lub jego dziecka wystąpiły podczas gry którekolwiek z następujących objawów: zawroty głowy, zaburzenia wzroku, skurcze mięśni oczu lub innych mięśni, utrata przytomności, zaburzenia błędnika, jakiekolwiek mimowolne odruchy lub drgawki, należy NATYCHMIAST przerwać grę i skonsultować się z lekarzem.

SPIS TREŚCI

INSTALACJA GRY	2
URUCHAMIANIE GRY	3
NAJWAŻNIEJSZE KOMENDY	4
ODWIEDŹ ŚREDNIOWIECZE!	6
JAK ZACZAĆ	7
STWÓRZ SIMA	9
STWÓRZ STYL	12
UNIKALNI SIMOWIE	14
WIELKIE KRÓLESTWO	16
TRYB ŻYCIA	24
TRYB WYPOSAŻANIA	30
MATERIAŁY WŁASNE	32
AKTUALIZACJE GRY (WYMAGANE POŁĄCZENIE Z INTERNETEM)	32
PORADY DOTYCZĄCE WYDAJNOŚCI	33
CENTRUM POMOCY	34
GWARANCJA	36

W CZASIE GRY NALEŻY ZACHOWAĆ NASTĘPUJĄCE ŚRODKI OSTROŻNOŚCI

- ▶ Nie siadaj zbyt blisko ekranu. Usiądź w takiej odległości, na jaką pozwala długość kabli.
- ▶ O ile to możliwe, graj na niezbyt dużym ekranie.
- ▶ Staraj się nie grać, jeśli odczuwasz zmęczenie lub senność.
- ▶ Upewnij się, że pomieszczenie, w którym grasz, jest dobrze oświetlone.
- ▶ Odpoczywaj co najmniej 10 do 15 minut na każdą godzinę gry.

INSTALACJA GRY

UWAGA: Informacje na temat wymagań systemowych można znaleźć w witrynie www.ea.pl.

Instalacja na komputerze PC (wersja płytowa):

Aby zainstalować grę, umieść płytę w napędzie i postępuj zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie.

Jeśli menu automatycznego uruchamiania nie zostanie wyświetlone, należy uruchomić plik instalacyjny ręcznie. W systemach Windows® 7, Windows® XP oraz Windows Vista® należy kliknąć menu **Start**, wybrać opcję **Uruchom**, wpisać w wyświetlonym oknie **D:\AutoRun.exe** i kliknąć przycisk OK. Literę D: należy zastąpić literą przypisaną do napędu CD/DVD-ROM.

Po zainstalowaniu gry można ją uruchomić z menu automatycznego uruchamiania płyty lub z folderu umieszczonego w menu **Start**.

Instalacja na komputerze PC (gry zakupione przez EA Store):

UWAGA: Jeśli chcesz uzyskać więcej informacji na temat zakupu wersji cyfrowej gry EA, odwiedź stronę: www.eastore.pl i kliknij odnośnik do Centrum Pomocy.

Po pobraniu gry przez program EA Download Manager pojawi się ikona instalacji. Kliknij ją i postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie.

Gdy proces instalacji zakończy się, uruchom grę bezpośrednio z programu EA Download Manager.

UWAGA: Jeśli po zakupieniu gry chcesz ją zainstalować na innym komputerze, najpierw pobierz i zainstaluj na nim program EA Download Manager, a następnie uruchom aplikację i zaloguj się na swoje konto EA. Wybierz tytuł gry na wyświetlonej liście i kliknij przycisk Start, aby pobrać grę.

Instalacja na komputerach Macintosh:

1. Włóż płytę z grą do napędu DVD-ROM. Na pulpicie pojawi się ikona przedstawiająca płytę z grą. Kliknij dwukrotnie tę ikonę, aby uruchomić program startowy gry.
2. Wybierz ikonę instalatora gry w dolnej części programu startowego, aby wywołać menu instalacji.
3. Postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie, aby dokończyć instalację.

Instalacja na komputerach PC lub Macintosh (gry zakupione w sklepach internetowych firm trzecich):

Skontaktuj się z dystrybutorem cyfrowym, od którego kupiona została gra, aby uzyskać informacje na temat jej instalacji bądź pobrania oraz instalacji kolejnego egzemplarza.

URUCHAMIANIE GRY

Rozpoczęcie gry:

Komputery PC:

W Windows Vista i Windows 7 należy wybrać menu **Start > Gry**, a w starszych wersjach Windows menu **Start > Programs** (lub **Wszystkie programy**). (Użytkownicy EA Store muszą uruchomić program EA Download Manager).

UWAGA: W klasycznym menu Start systemu Windows Vista gry znajdują się w menu **Start > Programy > Gry > Eksplorator gier**.

Komputery Macintosh:

Otwórz okno programu Finder, wybierz Aplikacje i dwukrotnie kliknij ikonę gry.

DO GRY NIEZBĘDNE JEST ZATWIERDZENIE WARUNKÓW UMOWY UŻYTKOWNIKA. EA MOŻE DOSTARCZAĆ OKREŚLONE MATERIAŁY DODATKOWE I (LUB) AKTUALIZACJE BEZ DODATKOWEJ OPŁATY, JEŚLI I KIEDY BĘDĄ DOSTĘPNE.

WWW.SREDNIOWIECZE.COM

NAJWAŻNIEJSZE KOMENDY

STEROWANIE OGÓLNE

Anulowanie	ESC
Przełącz widok okna kodów	CTRL + SHIFT + C
Ukryj/Pokaż interfejs użytkownika	F10
Wyjście z gry	Q

STWÓRZ SIMA

Obróć Sima	CTRL + A/CTRL + D
Zbliżenie/Oddalenie	Pokrętko myszki
Cofnij/Powtórz	CTRL + Z/CTRL + Y

TRYB WYPOSAŻANIA

NARZĘDZIA USTAWIANIA OBIEKTÓW

Obróć obiekt	, (przecinek)/. (kropka)
Usuń obiekt	DEL/BACKSPACE
Włącz swobodne ustawianie	ALT (trzymając lub poruszając obiekt)
Włącz swobodne obracanie	ALT (obracając obiekt za pomocą myszki)
Przesuń ustawioną ścianę lub obiekt sufitowy w górę/dół	# lub / (kreska ukośna)
Przesuń ustawioną ścianę lub obiekt sufitowy w lewo/prawo	[(lewy nawias)/] (prawy nawias)
Przywróć na środek zmienioną ścianę lub obiekt sufitowy	\ (ukośnik)
Cofnij/Powtórz	CTRL + Z/CTRL + Y

TRYB ŻYCIA

STEROWANIE SIMEM

Przełącz na następnego Sima w Misji	SPACJA
Przełącz na określonego Sima	Kliknij portret Sima
Zablokuj kamerę na Simie	Kliknij prawym przyciskiem portret Sima
Wypośrodkuj widok na aktywnym Simie	ENTER lub N
Otwórz wyposażenie	I
Nakaż Simowi interakcję z obiektem	Kliknij lewym przyciskiem obiekt
Nakaż Simowi gdzieś pójść	Kliknij lewym przyciskiem podłogę

STEROWANIE UPŁYWEM CZASU

Pauza	P/0 (zero)/ (tylda)
Tempo normalne/szybkie/super	1/2/3 (lub odpowiednie klawisze na klawiaturze numerycznej)
Szybki przeskok na koniec aktualnej interakcji	4

STEROWANIE W DOMU

Wyższe/Niższe piętro	Pg Up/Pg Dn
----------------------	-------------

PORUSZANIE KAMERĄ

Ruch w lewo/prawo	strzałka w lewo/strzałka w prawo lub A/D
Ruch do przodu/tyłu	strzałka w górę/strzałka w dół lub W/S
Szybzy ruch kamery	SHIFT + strzałki lub SHIFT + A/S/W/D
Zbliżenie/Oddalenie	Z/X lub +/- lub + (klawiatura numeryczna) / - (klawiatura numeryczna)
Obrót w lewo/prawo	, (przecinek)/. (kropka)
Przełącz na widok Oka Wszechwidzącego	M
Przełącz na widok Śledź Mojego Sima	N (patrz Sterowanie Simem)
Przełączaj między widokami lokacji	ALT + 1-5
Obejrzyj wnętrze budynku	Kliknij prawym przyciskiem zewnętrzne budynku
Przybliżenie widoku na lokację zewnętrzną	Kliknij prawym przyciskiem ziemię

TRYBY ROZGRYWKI

Tryb Życia	F1
Tryb Wyposażania	F2 (mając widok na wnętrze budynku)
Tryb Królestwa	F3
Menu Opcji	F5

ODWIEDŹ ŚREDNIOWIECZE!

Witajcie, poszukiwacze przygód! Zbliżcie się i posłuchajcie opowieści o *The Sims™ Średniowiecze*, całkowicie nowej grze z serii The Sims wypełnionej przygodami na dalekich morzach, spiskującymi krewiakami, krnąbrną ludnością, a nawet szynszylami-simojadami! Weź udział w misjach, by powiększyć swoje królestwo i wznosić nowe budynki, które przyciągną więcej Simów do Twojego dominium. Twoi Simowie prowadzą życie monarchy, rycerza, szpiega, magika i nie tylko, gdy Ty decydujesz czy i kiedy wypełnią swoje obowiązki oraz okryją się chwałą w imieniu Twojego królestwa!

NAUKA TEGO I TAMTEGO

Bez względu na to, czy grasz po raz pierwszy w grę z serii *The Sims*, czy należysz do doświadczonych miłośników Simów, bardzo zalecamy rozebranie samouczka. *The Sims™ Średniowiecze* zawiera rozgrywkę, cechy oraz tryby nigdy wcześniej nie spotykane w żadnej innej grze z serii *The Sims*. To szybko wprowadzenie z pewnością pomoże Ci czerpać największą satysfakcję z gry!

Wybierz LEKCJE w menu opcji, aby dowiedzieć się więcej o cechach gry *The Sims™ Średniowiecze*.

JAK ZACZAĆ

Rozpoczęcie gry w *The Sims™ Średniowiecze* może być naprawdę łatwe. Zaczynij nową grę z niewielkim królestwem, które potrzebuje monarchy. Zdecyduj, czy chcesz stworzyć swojego własnego królewskiego przywódcę od zera w aplikacji Stwórz Sima, czy wybrać jednego z gotowych monarchów. Gdy Twój władca jest już wybrany, przygotuj się do podróży w Wieki Średnie i wysyłaj swojego Sima na misje, by powiększał Twoje ziemie!



Aby rozpocząć nową grę:

Samouczek w grze przeprowadzi Cię przez początkowe etapy gry.

W menu głównym wybierz ambicję, z którą chcesz grać. Początkowo dostępna jest jedynie ambicja Nowe Początki, ale przecież każdy Sim musi od czegoś zaczynać! W tej ambicji celem Twojego monarchy jest zapełnienie królestwa budynkami i Simami. Właśnie tego potrzebuje nowy władca.

Następnie wybierz opcję NOWA GRA, kliknij ikonę GRAJ oraz nadaj swojemu królestwu dowolną nazwę, jaką tylko chcesz. Gracze powracający do gry mogą wybrać poprzednio zapisaną grę.

Gra rozpoczyna się w Trybie Królestwa, strategicznym widoku na Twoją rosnącą nację. Królestwo nie ma jeszcze monarchy. Kliknij okrągłą zieloną ikonę nad Salą Tronową, aby otworzyć okno informacji. W wyskakującym oknie szczegółowych informacji o budynku kliknij ikonę, by wybrać nowego monarchę. Wybierz monarchę z listy gotowych Simów albo wybierz opcję STWÓRZ MONARCHĘ, jeśli chcesz stworzyć nowego władcę.


Gdy Twoja królewska wysokość jest już przygotowana, przejdź do Trybu Królestwa, gdzie musisz wybrać misję, aby przejść do Trybu Życia. Po dodaniu nowych Simów-Bohaterów pamiętaj, że niektóre misje mogą być wykonywane tylko przez określonych Bohaterów. Czytaj uważnie opisy misji i wybieraj mądrze!

ZAPISYWANIE I WCZYTYWANIE

Pojedynczy zapis gry reprezentuje całe królestwo. Aby zapisać grę, otwórz menu opcji i wybierz ZAPISZ. Królestwo zostanie wtedy automatycznie zapisane pod nazwą wybraną przez Ciebie w menu głównym.

Aby wczytać zapisaną grę, przejdź do menu głównego i wybierz zapis gry, w którą chcesz grać.

OPCJE

Otwórz menu opcji, klikając ikonę  w lewym dolnym rogu ekranu. W tym menu możesz zapisać grę, otworzyć lekcje, dostosować opcje, przejrzeć skróty klawiszowe, powrócić do menu głównego, wybrać zapis gry i wyjście lub po prostu wyjście z gry albo możesz otworzyć program startu gry.

Otwórz panel opcji, wybierając OPCJE, gdzie możesz zmienić ustawienia grafiki, dźwięku, rozgrywki oraz zapisywania filmów.

Grafika Wybierz ustawienia ekranu dla swojego monitora i dostosuj szczegółowe ustawienia, aby ustalić sposób wyświetlania grafiki.

Dźwięk Używaj suwaków, aby dostosować poziom głośności głosów, efektów dźwiękowych, muzyki, tła oraz jakości dźwięku. Możesz także wybrać układ głośników, wyciszyć dźwięki tła lub przywrócić ustawienia domyślne.


Opcje gry Możesz włączać lub wyłączać ogólne opcje rozgrywki. Pod opcją ROZGRYWKA używaj suwaka, aby dostosować poziom autonomii, czyli wolnej woli Twoich Simów. Przesuń go w lewo, aby zmniejszyć autonomię, lub w prawo, aby ją zwiększyć. Im więcej wolnej woli mają Twoi Simowie, tym częściej będą podejmowali działania na własną rękę, o ile nie nakażesz im wykonać jakiegoś zadania. (Uważaj: są pewne działania, których Twoi Simowie nie będą wykonywali z własnej woli, takie jak wypełnianie obowiązków lub celów misji. Musisz pokierować Simami, aby wykonali jakieś akcje.) I wreszcie, możesz WŁĄCZYĆ lub WYŁĄCZYĆ lekcje lub je zresetować, albo przywrócić wszystkie domyślne ustawienia gry.


Zapis filmów Wybierz wielkość zapisywanych filmów, włącz lub wyłącz nagrywanie dźwięku, schowaj lub pokaż interfejs użytkownika, ustal jakość zapisywanych filmów oraz dostosuj maksymalny czas nagrania.

STWÓRZ SIMA

Za każdym razem, gdy w królestwie pojawia się nowa posada do objęcia, możesz zdecydować się na stworzenie własnego Sima, który weźmie tę robotę. Ustal jego wygląd, wybierając wszystko od wielkości nosa do kształtu ciała. Wybierz kolor oczu Sima, dodaj pasemka w jego włosach i wybierz strój. Nie zapomnij ustalić jego cech i fatalnej wady!

GOTOWI SIMOWIE

W aplikacji Stwórz Sima możesz wybrać gotowego Sima, klikając ikonę gotowych Simów na dole ekranu (). Filtruj widok według płci i kliknij portret Sima, którego chcesz zobaczyć na podium aplikacji Stwórz Sima. Gdy wybierzesz Sima, kliknij haczyk, by kontynuować personalizację wybranego Sima. Dostosowuj dalej swojego Sima, klikając ikony po lewej stronie ekranu (patrz niżej).

Jeśli chcesz stworzyć całkowicie spersonalizowanego Sima, zacznij od kliknięcia ikony Podstawy ().




Podstawy

Wybierz imię, płeć oraz głos swojego Sima. Przełączaj zakładki, aby dostosować detale jego skóry, ustalić typ ciała, wybrać cechy oraz fatalną wadę.



Fryzura

Okrągłe przyciski na górze wyboru fryzur przełączają między fryzurami a nakryciami głowy. Po wybraniu fryzury (lub kapelusza) swojego Sima, dostosuj kolory. Przełączanie między zakładkami po lewej stronie pozwoli Ci ustalić kształt i kolor brwi oraz wybrać zarost twarzy (tylko dla męskich Simów). Gdy zdecydujesz się zmienić kolor włosów, brwi lub zarostu swojego Sima, wybierz ikonę zapisania ustawień koloru () aby dodać nowy kolor do gotowej palety.




Twarz

Wybierz kształt głowy swojego Sima, popraw jego uszy, ustal kolor i kształt oczu, wybierz usta oraz nos.




Odzienie

Wybierz ubranie dla swojego Sima. Niektóre stroje dostępne są tylko dla określonych profesji. Na przykład, strój monarchy jest wytworniejszy niż niepozorne odzienie szpiega. Każdy zestaw ubrania ma paletę kilku opcji kolorystycznych. Te kolory można dostosowywać w aplikacji *Stwórz Styl*.

PODPOWIEDŹ: Możesz także modyfikować ubrania, wybierając ich kolory. Gdy zobaczysz tę ikonę: , kliknij ją, aby dostosować styl wybranego elementu. Aby uzyskać informacje o modyfikowaniu odzienia (oraz innych obiektów), przeczytaj punkt *Stwórz Styl*.

CZASEM NAJWAŻNIEJSZE SĄ SZCZEGÓŁY

Kliknij ikonę , aby poprawić szczegóły określonej części Twojego Sima. Na przykład, możesz poprawić kolor włosów oraz pasemek we włosach Twojego Sima. Albo możesz zmienić nos Sima: unieść nieco jego koniec, poszerzyć grzbiet nosa albo powiększyć nozdrza. Gdy zobaczysz tę ikonę, kliknij ją, aby sprawdzić, jakimi detalami możesz manipulować. Na zakładce „Zaawansowane”, kliknij jedno z kółek, aby wybrać inny obszar do modyfikacji.

STWÓRZ STYL

Używaj aplikacji Stwórz Styl, aby zmieniać kolor odzienia Twoich Simów albo stworzyć spójną wizualnie komnatę, dostosowując kolory i wzory tapet, pokrycia podłogi, tapicerki mebli i nie tylko.

EKRAN GRY



- 1 Wybierz typ wzoru (tj.: materiały, pokrycie podłóg i dywany, tapetę, itd.)
- 2 Wzór i kolory wybranego elementu
- 3 Kliknij jedną z głównych palet, aby obejrzeć inne kolory na tej palecie
- 4 Kliknij jeden z tych przycisków, aby wywołać paletę gotowych kolorów, koło barw albo w celu wpisania wartości liczbowych kolorów w formacie RGB lub układzie szesnastkowym
- 5 Cofnij/Powtórz każdą kolejną zmianę
- 6 Potwierdź lub anuluj dokonane zmiany
- 7 Przesuń ten suwak, aby zmienić odcień/ton (jasność)
- 8 Przesuń kursor myszki nad koło barw, aby wybrać kolor
- 9 Kliknij tu, aby obejrzeć tylko materiały zmodyfikowane
- 10 Kliknij jedną z tych ikon, aby usunąć albo zapisać styl

MIESZANIE I DOPASOWYWANIE

Weź kolor lub wzór i zastosuj go na wielu obiektach. Powiedzmy, że chcesz, by zasłony Twojego Sima dokładnie pasowały do kobierca. Po wybraniu narzędzia Stwórz Styl kliknij zasłony, aby je wybrać. Następnie kliknij wzór z palety stylów zasłony i przeciągnij ten wzór na kobierzec. Jeśli kobierzec ma więcej niż jeden wzór, wybierz, który wzór na kobiercu chcesz zastąpić. Kliknij haczyk, aby potwierdzić dokonane zmiany.

Gdy zapiszesz wzór, w Trybie Wyposażania przeciągaj kolory i wzory na inne meble, obiekty dekoracyjne oraz dodatki.

ZAPISYWANIE ZMODYFIKOWANYCH MATERIAŁÓW I OBIEKTÓW



Gdy masz już zadowalający styl wzoru, zapisz go do wielokrotnego używania – kliknij ikonę folderu na panelu kategorii materiałów po prawej stronie.



Aby zapisać konkretny element ubrania (albo obiekt) w ustalonym przez Ciebie stylu, kliknij ikonę folderu w oknie w lewej górnej części ekranu.

UNIKALNI SIMOWIE

Personalizuj swoich Simów za pomocą dwóch cech i jednej fatalnej wady, aby nadać im unikalną osobowość. Wszystkie cechy i wady decydują o tym, jak Twój Simowie zachowują się i co lubią robić. Wybieraj zatem rozważnie!

Każdy Sim ma rolę do odegrania w królestwie. Są to różne profesje, od rządzącego monarchy, przez kupca, rycerza, szpiega i tak dalej. Profesje mają istotne znaczenie w doborze misji, w których biorą udział Twój Simowie, oraz wpływają na dostępne dla nich działania.

CECHY

Wybierz dwie cechy oraz jedną fatalną wadę. Cechy i fatalna wada Twojego Sima wpływają na to, czego Sim chce, jak się czuje i jak się zachowuje. Na przykład Simowie z cechą Wygadany mają możliwość przekonywania, inspirowania lub pocieszania innych, podczas gdy Simami z cechą Chciwy kieruje ich uwielbienie dla pieniędzy. Simowie zwykle także dogadują się lepiej z innymi Simami, którzy mają przynajmniej jedną taką samą cechę. Niektóre cechy kłócą się z innymi i są pewne niedozwolone ich połączenia. Na przykład Sim nie może być jednocześnie dobry *oraz* zły.

FATALNA WADA

Każdy Sim musi mieć fatalną wadę. To mogą być różne wady, od natręctw, takich jak opilstwo, pociąg do gier losowych lub jedzenia, do warunków fizycznych, takich jak bycie mizerotą, słaba budowa ciała lub cierpienie na bezsenność.

Fatalna wada zostaje z Simem przez całe jego życie i może wywierać negatywny wpływ na jego Skupienie, jeśli Sim nie zajmuje się nią regularnie. Na przykład, Simowie z fatalną wadą Wyuzdany otrzymują negatywną Premię, jeśli długo z kimś nie „figlowali”. Ta negatywna Premia będzie się utrzymywała, dopóki nie zaspokoją swoich pragnień z innym Simem. Aby uzyskać więcej informacji o Premiach, przeczytaj punkt *Premie*.

Simowie pokonują swoje fatalne wady, wypełniając pewne misje, takie jak Wyzwanie Rybaka albo Legendarna Fontanna. Po udanym ukończeniu misji Twój Sim osiągnie taki punkt w swoim życiu, gdzie jego fatalna wada przemienia się w cechę legendarną. Wybierz jedną cechę legendarną z listy trzech cech albo, jeśli szczególnie podoba Ci się fatalna wada Twojego Sima, zostaw ją.

Oto cechy i fatalne wady, spośród których możesz wybierać:

Cechy

Poszukiwacz Przygód
Rycerski
Kreatywny Kucharz
Gorliwy
Dziecko Ziemi
Wygadany
Zły
Łatwo się ekscytuje
Przyjazny
Zabawowy
Dobry
Chciwy
Wytrawny Nabywca
Niezlomna Sierota
Żartowniś
Kocha rodzinę
Uczony
Samotnik
Zaniedbany
Próżny
Wieloryb Pożarł Moich Rodziców

Fatalne Wady

Krwiożerczy
Nałogowy Hazardzista
Tchórzliwy
Okrutny
Przekłęty
Opijus
Głupiec
Żarłok
Pycha
Niepewny
Bezsenny
Wyuzdany
Mizantrop
Pośpreny
Mizerota
Nieokrzesany
Słabo Zbudowany

WIELKIE KRÓLESTWO

Twoi Simowie żyją w stale rosnącej nacji, którą można rozwijać, gdy wypełniane są misje i zdobywane Punkty Zasobów (PZ). Twoja kraina rozciąga się przed Tobą w Trybie Królestwa. W miarę jak wypełniasz ziemię nowymi budynkami i przedsiębiorstwami, Twoi Simowie uzyskują dostęp do coraz to nowych zajęć, przygód i misji. Napij się z pospólstwem w Karczmie, wyrusz w podróż do zagranicznych krain z Doków lub urządź wielką ucztę dla przyjezdnych dygnitarzy w Sali Przyjęć.



- 1 Panel Stanu Królestwa zawiera podsumowanie sytuacji w królestwie. Kliknij strzałkę w prawym dolnym rogu okna, aby sprawdzić poziomy Aspektów królestwa: Dobrobyt, Ochronę, Kulturę oraz Wiedzę. Ikona w lewym dolnym rogu okna pokazuje aktualną ambicję Twojego Sima-Monarchy. Kliknij ikonę ambicji, aby zobaczyć dalsze szczegóły.
- 2 Panel Trybu Królestwa umożliwia przełączanie widoku kamery, dostęp do menu opcji, włączenie Trybu Życia, wybór misji, oglądanie osiągnięć oraz otwarcie mapy terytoriów.
- 3 Zielone wskaźniki mapy pokazują lokacje, gdzie możesz budować przy aktualnej sumie PZ Twojego Sima.
- 4 Czerwony wskaźnik mapy wskazuje obszar, na którym Twój Sim nie może budować... W każdym razie jeszcze nie.
- 5 Purpurowe wskaźniki map pokazują Twoje aktualnie zbudowane lokacje, zielone wskaźniki wskazują lokacje, które mogą być zbudowane za aktualne PZ Twojego Sima, natomiast czerwone wskaźniki oznaczają lokacje, które jeszcze nie mogą być zbudowane. Kliknij jedną z metek lokacji, aby obejrzeć więcej informacji o koszczie, otwartych posadach oraz wpływie na określone aspekty królestwa.

ROZWÓJ KRÓLESTWA

Na początku nowej gry jedynymi konstrukcjami w całym królestwie są: Wielka Sala, Rynek Miejski, Doki oraz Padół Osądu, nie wspominając o lesie i wiosce. Nowe lokacje budowane są przez wydawanie PZ zarobionych na misjach.

Aby rozpocząć budowę, wybierz jeden z dostępnych zielonych wskaźników w Trybie Królestwa. Wybierz ikonę budynku i za pomocą jednego kliknięcia rozbudujesz swoje królestwo! Gdy coś zostanie zbudowane, nie może być usunięte. Co więcej, gdy stawiasz coraz więcej konstrukcji, koszty budynków związanych z bohaterami rosną, więc wybierz projekt budowlany mądrze i weź pod uwagę jego wpływ na wszystkie aspekty królestwa.

CZTERY ASPEKTY

Królestwo Twojego Sima ma cztery aspekty. Potencjał Aspektu odblokowywany jest przez budowanie nowych struktur w królestwie; zobacz opis każdego budynku, by sprawdzić, który aspekt zwiększy swój potencjał. Możesz potem wykonywać misje, aby wypełniać pusty potencjał każdego aspektu. Aspekt jest zapełniony, gdy wyświetlany jest w jednolitym kolorze w oknie stanu królestwa.

Aspekty, które zapełnia każda misja, różnią się od siebie. Pamiętaj zajrzeć do sekcji Łupy z Misji w Księdze Misji, aby zobaczyć, jakie aspekty będą zapełniane. Jeśli Aspekt jest już zapełniony, pojawi się ta ikona: !.

- | | |
|-----------------|---|
| Dobrobyt | Dobrobyt reprezentuje ogólne szczęście, komfort i zadowolenie Twojego królestwa. Zawiera w sobie kondycję zdrowotną, a także finansową Simów oraz królestwa jako całości. |
| Ochrona | Ochrona reprezentuje ogólne bezpieczeństwo i stabilność Twojego królestwa. Zawiera w sobie zdolność władz do utrzymywania prawa, zapobiegania przestępczości, strzeżenia granic oraz chronienia własnych obywateli. |
| Kultura | Kultura reprezentuje poświęcenie się Twoich Simów kwestiom artystycznym i duchowym. W sensie estetycznym zawiera w sobie tworzenie i uwielbienie poezji, sztuki oraz muzyki. W sensie przekonań oznacza wiarę w wyższe prawo i głęboki sens życia oraz służy jako podstawa moralności i wartości podzielanych przez cały lud. |
| Wiedza | Wiedza reprezentuje ogólny poziom edukacji królestwa. Zawiera w sobie zdolność pojmowania oraz uczone badania w dziedzinach tak różnych jak medycyna, wiedza o świecie i matematyka. |

WIELKIE AMBICJE

Ambicje to cele, które wybierasz, aby Twoje królestwo dążyło do ich osiągnięcia. W zależności od wybranej ambicji, możesz zwiększyć zaludnienie, poszerzać granice, dominować nad poddanymi i nie tylko. Pierwszą ambicją, jaką wybierzesz, są Nowe Początki, gdzie Twoim celem jest zapewnienie królestwa budynkami i Simami. Gdy wypełnisz tę ambicję, wzrośnie Twój poziom osiągnięcia Wszechwidzącego i będziesz mógł wybierać spośród dwóch nowych ambicji: Sławy, która skupia się na zdobyciu wielkiego rozgłosu i PZ, oraz Imperialnej Dominacji, która skupia się na podbiciu wszystkich zagranicznych terytoriów.

Jest w sumie 12 Ambicji i kierunek, w jakim poprowadzisz swoje królestwo, zależy tylko od Ciebie!

ZAPISY NA MISJE

Misje są wybierane i anulowane w Trybie Królestwa. Kliknij ikonę misji na panelu Trybu Królestwa, aby otworzyć Księgę Misji. Gdy nie bierzesz udziału w misji, Księga Misji zawiera listę dostępnych zadań. Podświetlaj dowolne misje, by oglądać ich opis po prawej stronie. Kliknij strzałkę w prawym dolnym rogu, aby wybrać misję i przejść do ustalenia podejścia do niej.

Większość misji ma więcej niż jedną ścieżkę rozwiązania, a każda ścieżka ma własny zestaw Głównych Bohaterów, którzy mogą przystąpić do drużyny na misję. Jeśli nie masz odpowiedniego Bohatera Głównego w swoim królestwie, nie będzie można wybrać określonego podejścia. Kliknij podejście do misji, aby obejrzeć jego opis, wymagania drużyny oraz nagrody (Łupy z Misji).

Kliknij ponownie strzałkę w prawym dolnym rogu, aby wybrać Głównego Bohatera w oparciu o wybrane przez Ciebie podejście. W zależności od tego, jakich Simów masz w królestwie, wybór przywódcy misji może być ograniczony do jednej osoby. Gdy już podejmiesz decyzję, kliknij haczyk, aby rozpocząć misję. Gdy wybierzesz misję i wyruszysz na nią, pobrane zostaną Punkty Misji (PM). Możesz dostać tylko określoną liczbę PM na każdą ambicję.

Aby porzucić trwającą misję, otwórz Księgę Misji w Trybie Królestwa i wybierz opcję PORZUĆ MISJĘ. Pamiętaj, że nie otrzymasz zwrotu PM za porzuconą misję.

OSIĄGNIĘCIA

Kliknij ikonę Księgi Osiągnięć, aby otworzyć pełną listę osiągnięć Twojego królestwa oraz Simów. Klikaj przyciski filtra na górze strony po prawej, aby zobaczyć tylko te osiągnięcia, które odpowiadają danemu filtrowi (Wszystko, Gra, Królestwo oraz Sim). Każde osiągnięcie ma przypisaną sobie wartość nagrody i gdy zdobywasz te nagrody, wypełnia się Twój pasek osiągnięć. Gdy pasek będzie pełny, wzrośnie Twój poziom osiągnięcia Wszechwidzącego; Twoim pierwszym celem jest awansowanie z poziomu „Łypacza”. Za każdym razem, gdy rośnie Twój poziom osiągnięcia Wszechwidzącego, odblokowujesz nagrody, takie jak odzienie do aplikacji Stwórz Sima oraz obiekty do Trybu Wyposażania!

PROFESJE

W królestwie dostępnych jest 10 profesji. Pierwszą z tych profesji jest monarcha, jako integralna rola w królestwie, która musi być zajęta, by gra mogła się rozpocząć. Monarchowie mogą ustalać poziom podatków, wydawać prawa, słuchać skarg ludu oraz wyznaczać kary. Monarcha ma do swojej dyspozycji służę i doradcę oraz zajmuje się politycznymi relacjami z zagranicznymi terytoriami.

Gdy Twoi Simowie wypełniając misje zdobędą PZ, będziesz mógł rozbudowywać swoje królestwo, stawiając budynki na określonych parcelach. Niektóre z tych budynków wprowadzają dalsze profesje; na przykład budowa Koszarów pozwala na dołączenie Rycerza.

ZAJMOWANIE RÓL

Możesz wybrać lub stworzyć innego Sima do zajęcia każdej profesji. Ci Simowie są Bohaterami królestwa. Podobnie jak w przypadku monarchy, każda pozostała profesja ma własne role i obowiązki. To, czy Simowie będą je wykonywali, zależy od Ciebie, ale dopełnianie unikalnych zadań każdej profesji zapewnia korzyści. To w ten sposób Twoi Simowie powiększają swój poziom profesji i zapewniają postęp w określonych misjach.

PROFESJE I MISJE

Przejmij kontrolę nad każdym Simem-Bohaterem, wysyłając go na misje. Niektóre misje mogą być wypełnione z różnymi rezultatami, zależnie od tego, jakie profesje są dostępne w królestwie. Na przykład, misja Rewolta Wieśniaków może zostać rozwiązana bez rozlewu krwi, jeśli misję wykonuje Sim Bard lub Kupiec, albo można ją rozwiązać z użyciem siły, jeśli misję wykona Sim Szpieg lub Rycerz.

Im więcej dostępnych profesji ma królestwo, tym więcej będzie opcji misji do wyboru!

POZIOMY PROFESJI

Każdy Sim-Bohater rozwija swoje możliwości, wykonując działania związane z profesją, aby zdobywać Punkty Doświadczenia (PD). Te działania są specyficzne dla każdej roli i można je znaleźć, zwiedzając świat wokół tego Sima. Na przykład, Simowie-Czarodzieje medytują lub pokazują przygotowane zaklęcia, gdy są wybierani. Simowie-Bohaterowie otrzymują PD także w miarę postępu w ich misjach.

PROFESJE I LOKACJE

Poniższa lista wymienia profesje i lokacje, które trzeba zbudować, by je otrzymać.

MONARCHA

Wielka odpowiedzialność spoczywa na tym Simie, ponieważ jego wybory wpływają na życie wszystkich istot w Królestwie. Monarcha wysłuchuje petycji ludu, proponuje i głosuje na edykty, wysyła Simów w dyby lub do Padolu, bierze udział w walce, wyrusza na polowania i zdobywa specjalne manewry bojowe osiągając kolejne poziomy.

Budynek Sala Tronowa

Ważne obiekty Tron, mapa taktyczna oraz stół skryby

RYCERZ

Rycerze generalnie są skuteczni we wszystkich formach zabójczej walki, a gdy nie walczą, można ich często zobaczyć, jak trenują i przygotowują się do przyszłych walk. Rycerze mogą brać udział w walce i polowaniu, zdobywają specjalne manewry bojowe osiągając kolejne poziomy i mogą używać mapy taktycznej.

Budynek Koszary i Plac Ćwiczebny

Ważne obiekty Mapa taktyczna i manekin ćwiczebny

KUPIEC

Kupcy zajmują się handlem na wielkie odległości i sprowadzają rzadkie oraz niezwykle towary dla miejscowej ludności. Mogą zarabiać na kupnie i sprzedaży obiektów, przekupywać Simów, by kupowali ich towary, i handlować towarami z zagranicznymi krainami, używając statku.

Budynek Targ

Ważne obiekty Stragan oraz statek

BARD

Życie poświęcone sztuce może oznaczać niskie zarobki, ale wielkie spełnienie osobiste. Bard wykonuje piosenki na lutni, szuka inspiracji u innych Simów i na świecie, komponuje wiersze i sztuki oraz występuje na scenie.

Budynek Karczma

Ważne obiekty Scena, lutnia, archiwum oraz stół skryby

KAPŁAN JAKUBIŃSKI

Kapłani Jakubińscy zwykle zajmują się krzewieniem religii z wielką zapalczywością i muszą prowadzić życie zgodnie z surowym kodeksem moralnym, inaczej czeka ich kara! Ci Simowie wygłaszają kazania, rozgrzeszają Simów, nawracają Simów na Wiarę Jakubińską, ogłaszają orędzia, rozmyślają o Wszechwidyjącym, udzielają Simom Dotyku Wszechwidyjącego i Łaski Wszechwidyjącego oraz święcą wodę w studni.

Budynek Katedra Jakubińska

Ważne obiekty Kazalnica oraz tablica na orędzia

KAPŁAN PIOTREAŃSKI

Kapłani Piotreańscy nawołują do współczucia i zrozumienia oraz próbują zachęcać innych, aby żyli zgodnie z przykazaniami Wszechwidyjącego. Wygłaszają kazania, głoszą prawdy wiary, nawracają Simów na Wiarę Piotreańską, modlą się, błogosławią wodę w studni, udzielają Łaski Wszechwidyjącego, badają Wszechwidyjącego, piszą z Wszechwidyjącym i otrzymują pozytywną premię „Wszechwidyjący jest blisko“, gdy znajdują się w pobliżu kościoła piotreańskiego.

Budynek Klasztor

Ważne obiekty Pulpit, kazalnica oraz archiwum

SZPIEG

Szpiedzy utrzymują sieci komunikacyjne, pomagają ujawniać (lub ukrywać) prawdę i wykonują brudną robotę związaną z polityką. Szpiedzy mogą wręczać łapówki, okradać Simów, wykradać fundusze ze Skatuli Pocztovej, wytwarzać trucizny, zbierać zioła, brać udział w walce i łowach, zdobywają specjalne manewry bojowe, osiągając kolejne poziomy, walczą skuteczniej bez zbroi, podsłuchują, proponują edykty oraz uwalniają Simów z dybów.

Budynek Kwatery Szpiega

Ważne obiekty Stół roboczy, manekin ćwiczebny, mapa taktyczna oraz stół skryby

CZARODZIEJ

Moc Czarodzieja wynika ze specjalnych zdolności, z którymi się rodzi. Ten Sim uczy się i rzuca zaklęcia, wytwarza eliksiry i obiekty magiczne, zbiera zioła i minerały, wieszczy, medytuje oraz rzuca Przepelnienie na studnię miejską

Budynek Wieża Czarodzieja

Ważne obiekty Księga tajemna, stół roboczy oraz archiwum

MEDYK

Medycy to pierwsza, ostatnia i jedyna linia obrony przeciwko chorobom, infekcjom i ranom! Diagnozują, leczą rany i choroby, udzielają pierwszej pomocy, zbierają zioła i pijawki, wytwarzają oleum i medykamenty oraz nadają własności lecznicze studni miejskiej.

Budynek Lecznica

Ważne obiekty Stół operacyjny, stół roboczy oraz archiwum

KOWAL

Kowale są odpowiedzialni za tworzenie zbroi i broni oraz niezwykłych obiektów jedynych w swoim rodzaju. Wytwarzaj obiekty, używając kuźni i kowadła, wydobywaj rudę z odkrytych skał oraz sprzedawaj wyroby na straganie.

Budynek Kuźnia

Ważne obiekty Kuźnia, kowadło oraz stragan

ODKRYWANIE NOWYCH KRAIN

Kliknij ikonę mapy terytoriów, aby obejrzeć granice swojego królestwa oraz sąsiednich krajów. Na początku widoczne są tylko dwie sąsiednie krainy: Kupczyce i Rękodzielce. Odkrywaj nowe terytoria, wyruszając na badanie obcych ziem z Doków, oraz nawiązuj relacje dyplomatyczne, używając mapy terytoriów.

Wybierz dowolny z dostępnych krajów, aby zobaczyć jego status, przywódcę, informacje handlowe, zapewniane korzyści oraz nagłace sprawy.

UWAGA: Korzyści pojawią się, gdy przyłączysz dane terytorium. Jeśli lojalność zmaleje, Nagłace Sprawy pojawią się wraz z informacją o misji wymaganej dla odzyskania lojalności tej krainy.

Nowe terytoria pojawiają się na mapie, gdy królestwo osiągnie określoną sławę. Mogą być badane przez wydanie PZ, po czym zobaczysz wszystkie informacje o danym terytorium. Przyłączaj je, wyruszając na określone misje. Po przyłączeniu terytorium otrzymasz powiązane z nim korzyści.



- 1 Mapa pokazuje sztandar i barwy wszystkich znanych królestw. Twoje królestwo oznaczone jest złotą koroną w niebieskim polu.
- 2 Gdy wybierzesz nację, informacje o niej wyświetlą się po prawej stronie. Status pokazuje ocenę lojalności terytorium i jego opis. Przywódca pokazuje imię i wizerunek aktualnego władcy. Informacje handlowe wymieniają towary, jakimi handluje terytorium. Korzyści pokazują ogólne zyski z tego terenu. Nagłace Sprawy podają informacje o misji wymaganej do odzyskania lojalności.

TRYB ŻYCIA

Większość działań odbywa się w Trybie Życia. Twoi Simowie biorą udział w misjach, zdobywają przyjaciół i wrogów, zakochują się, biorą śluby i zakładają rodziny, przezwyciężają swoje wady lub poddają się im, i tak dalej. W *The Sims™ Średniowiecze* musisz brać aktywny udział w misji, jeśli chcesz włączyć Tryb Życia.

GŁÓWNY PANEL INTERFEJSU UŻYTKOWNIKA

Niektóre funkcje zostały tu opisane, ale możesz przesunąć kursor myszki nad dowolną ikonę, aby zobaczyć za co odpowiada.



- 1 Wskaźnik oceny Misji
- 2 Ikona aktywnego Sima
- 3 Następne zadanie misji Sima oraz wskazówka misji
- 4 Style kamery (Śledź Mojego Sima, Oko Wszeczwidzącego, Widoki Lokacji)
- 5 Obejrzyj wyższe piętro
- 6 Sterowanie kamerą
- 7 Obejrzyj niższe piętro
- 8 Włącz Tryb Życia, Tryb Wyposażania lub Tryb Królestwa
- 9 Aktualne obowiązki i pozostały czas
- 10 Wskaźniki Głodu i Energii
- 11 Aktualna suma simoli wybranego Sima
- 12 Dzień i czas – kliknij jedną z tych ikon, aby wybrać tempo normalne, szybkie lub super; kliknij ostatnią ikonę, aby szybko wykonać aktualne działanie w kolejce działań Sima. Kliknij pierwszą ikonę, aby zatrzymać upływ czasu.
- 13 Wskaźnik Skupienia wybranego Sima oraz wpływające na niego Premie
- 14 Kliknij ikonę strzałki rozwinięcia, aby wywołać panele Sima (Simologię, Związki oraz Wyposażenie)

SIMOLOGIA, ZWIĄZKI ORAZ WYPOSAŻENIE

Panele Simologii, Związków oraz Wyposażenia Twojego aktualnego Sima możesz wywołać, klikając ikonę strzałki rozwinięcia obok Premii.

Panel Simologii zawiera wszystkie informacje osobiste o Twoim Simie. W menu wymieniona jest nazwa i poziom profesji, religia, cechy oraz fatalna wada. Przesuwaj kursor myszki nad każdą opcję, aby obejrzeć jej pełne szczegóły.

Na panelu Związków swojego Sima możesz obejrzeć jego relacje z innymi osobami. Jeśli Twój Sim zna wielu Simów, możesz filtrować widok, by obejrzeć wszystkie związki, tylko krewnych albo tylko przyjaciół.

Każdy Sim ma osobiste wyposażenie. Gdy Sim podnosi obiekt albo otrzymuje przedmiot, wykonując misję lub obowiązek, ta rzecz jest dodawana do wyposażenia Sima. Klikaj i przeciągaj, aby wkładać obiekty do wyposażenia lub je stamtąd wyciągać.

Każdy dom także ma własne wyposażenie. Pewne obiekty mogą trafić do wyposażenia Domostwa, zamiast do indywidualnego wyposażenia Sima. Możesz otworzyć Wyposażenie Domostwa w Trybie Wyposażania, klikając

OBOWIĄZKI

Każdy Sim-Bohater ma obowiązki, które musi wykonywać dla Twojego królestwa. Każdego dnia o określonej porze dwa obowiązki wyznaczane są Simom przydzielonym do aktualnej misji. Obowiązki mogą być różne, od płacenia podatków, przez granie na gęślach, do łowów na wielką bestię. Niektóre obowiązki przypisane są danej profesji Sima. Na przykład, monarchowie mogą być proszeni o udzielanie audiencji, podczas gdy bard może być poproszony o napisanie sztuki.

Jeśli Twoi Simowie nie wykonają swoich obowiązków w danym czasie, otrzymają negatywną Premię, która wpływa na ich Skupienie. Jednakże, gdy Twoi Simowie wypełnią swoje obowiązki, otrzymają pozytywną Premię!

PREMIE

Panel Skupienia Twojego Sima pokazuje jego ogólne Skupienie oraz różne Premie. Premie to tymczasowe czynniki, które bezpośrednio wpływają na Skupienie i zachowanie Twojego Sima. Premie są wyświetlane jako ikony z różnymi obrazkami i mogą mieć czerwone tło (jeśli wpływają negatywnie na Skupienie Twojego Sima), zielone tło (dla efektów pozytywnych) albo niebieskie tło (brak wpływu na Skupienie). Przesuń kursor myszki nad ikonę Premii, aby zobaczyć co to jest i jak długo będzie wpływało na Twojego Sima. Możesz nawet uzyskać odpowiedź, jak przeciwdziałać efektem Premii. Pamiętaj, że cechy i fatalna wada Twojego Sima decydują o tym, jakie Premie na niego wpływają i jak silne są te efekty.

WPLYW KRÓLESTWA

Aspekty Twojego królestwa znacząco wpływają na Skupienie Twoich Simów. Jeśli Twój kraj ma niewiele wypełnionych aspektów, Simowie otrzymają negatywne Premie, które mogą utrzymywać się przez kilka dni. Jeśli jest mnóstwo wypełnionych aspektów, Simowie otrzymają pozytywne Premie. Aby uzyskać więcej informacji o aspektach królestwa, przeczytaj punkt *Cztery Aspekty*.

DO DZIEŁA W TRYBIE ŻYCIA

Jest wiele obiektów i lokacji, z którymi Twoi Simowie mogą dokonywać interakcji w Trybie Życia. Mogą odwiedzić targ pod miastem, wysłać wiadomości w szkatule pocztowej, złapać za gęśle i zagrać piosenkę oraz wiele więcej.

Gdy zobaczysz ikonę przedstawiającą strzałkę z gwiazdą, gdy przesuniesz kursor myszki nad obiekt albo lokację, Twój Sim może wykonać interakcję. Kliknij obiekt albo lokację, aby obejrzeć dostępne działania i kliknij jedno z nich, by dodać je do kolejki działań Twojego Sima. Zaciemnione działania nie mogą być wybrane – przesuń nad nie kursor myszki, aby dowiedzieć się, dlaczego nie mogą być wybrane. Niektóre działania są oznaczone kolorystycznie w celu wskazania prawdopodobieństwa, że Twojemu Simowi powiedzie się wykonanie danej akcji: zielone działania mają wysokie prawdopodobieństwo sukcesu, wykonanie czerwonych działań jest mało prawdopodobne, natomiast złote działania mają taką samą szansę na powodzenie lub porażkę.

SUKCES (LUB PORAŻKA) MISJI

Każda misja wymaga, by biorący w niej udział Simowie wykonywali pewne działania. Te zadania wymienione są obok ikony Sima i poniżej wskaźnika oceny misji. Gdy Twoi Simowie są na misji, mogą swobodnie robić wszystko, co chcą, nawet brać udział w zajęciach, które nie mają żadnego związku z misją.

Przesuń kursor myszki nad działanie, aby zobaczyć jego pełny opis oraz dowiedzieć się, jak wykonać to zadanie. Na przykład, jeśli działanie mówi, by porozmawiać z doradcą, Twój Sim musi znaleźć doradcę, wybrać Przyjacielską interakcję towarzyską oraz opcję ROZMAWIAJ. Simowie biorący udział w wykonywaniu działań misji oznaczeni są złotym wskaźnikiem Sima. Zatem w tym przypadku, doradca będzie miał taki wskaźnik.

Niektóre działania misji należy wykonać w określonym czasie lub można je wykonać w określonej porze dnia, podczas gdy inne zadania mogą być wykonywane w dowolnej chwili. Simowie na misji mogą brać aktywny udział w zadaniach misji albo zajmować się innymi zajęciami. Jeśli jednak zbyt dużo czasu zostanie spędzone bez zajmowania się misją, ucierpi na tym ocena misji. Jeśli wskaźnik oceny misji opróżni się całkowicie, wówczas Twoi Simowie-Bohaterowie zostaną aresztowani, a mogą nawet zostać zabici. Ale jeśli wykonasz misję, otrzymane nagrody zależą od jej ogólnej oceny.

Jeśli biorący w niej udział Sim-Bohater albo ważny niezależny Sim umrze, gdy misja jest aktywna, oznacza to automatyczną porażkę misji.

KONTAKTY TOWARZYSKIE

Większość interakcji towarzyskich między Simami należy do jednej z tych kategorii: Przyjacielskie, Romantyczne, Wredne, Zabawne albo Specjalne. Zależy to od cech, wad albo profesji. Wybierz typ interakcji, którą Twój aktywny Sim ma zastosować wobec innego Sima, a następnie wybierz konkretną interakcję z pod-menu. Obserwuj, jak inny Sim reaguje na interakcję towarzyską Twojego Sima – czy uważa ją za zabawną, czy może przerażającą? Uważaj: jeśli będziesz stale wybierać tę samą interakcję, drugi Sim może się znudzić.

Każda interakcja towarzyska wpływa na związek Twojego Sima z innym Simem. Gdy poprawiasz lub pogarszasz związek, zmieniasz status związku z Simami (przyjaciele, wrogowie, partnerzy, itd.). Osiągaj swoje własne cele w związkach Sima albo użyj interakcji towarzyskich, by zapewnić postęp w misjach.

INTERAKCJE SPECJALNE

Cechy osobowości Twojego Sima dają mu dostęp do specjalnych interakcji. Na przykład, Simowie z cechą Poszukiwacz Przygód mogą wybrać interakcję ROZMAWIAJ O PRZYGODACH, podczas gdy Kreatywny Kucharz może wybrać interakcję OPIEWAJ GOTOWANIE. Twój Sim ma dodatkowe interakcje specjalne w zależności od swojej profesji. Na przykład, bard może szukać inspiracji w swoim otoczeniu albo rozmawiając z innymi Simami, podczas gdy szpieg, rycerz lub monarcha mogą wyzwać innego Sima na pojedynek.

WPŁYW FATALNEJ WADY

Podobnie jak cechy, fatalna wada Sima także zapewni mu pewne interakcje specjalne. Zatem, Sim z wadą Nałogowy Hazardzista ma opcję obstawienia zakładu, podczas gdy Sim z wadą Nieokrzesany ma możliwość opowiedzenia frywolnego dowcipu.

WSZECHWIDZĄCY PATRZY

Niech będzie błogosławiony Wszechwidzący! Zastanawiasz się, kto to taki? No cóż, to właśnie Ty! W *The Sims™ Średniowiecze* Ty jest Wszechwidzącym, twórcą królestwa Simów. Na początku Twoi Simowie są w pewnym stopniu świadomi Twojego istnienia jako Wszechwidzącego, ale żaden z nich nie jest szczególnie religijny. Gdy postawisz Katedrę Jakubińską lub Klasztor Piotreański, słudzy Wszechwidzącego zaczną nawracać innych Simów i Twoi Simowie zaczną oddawać Ci cześć. Nawrócenie na Wiarę Piotreańską daje Twojemu Simowi interakcję modlitwy, możliwość zdzierania orędzi jakubińskich i dostępny stanie się piotreański rozwód. Nawrócenie na Wiarę Jakubińską pozwoli Twojemu Simowi szybciej zaprzyjaźniać się z innymi Jakubinami, czasami wymaga Premii Czuję się Lepszy(a) podczas kontaktów z nie-Jakubinami oraz dostępny stanie się jakubiński rozwód. Jednakże, Piotreanie otrzymują o 5% mniejsze dochody dzienne, podczas gdy Jakubini dostają o 10% mniejsze dochody dzienne.

ZBIERACTWO

Podczas badania miejscowych krzaków i skał można zbierać różnego rodzaju okazy roślin oraz minerały. Aby rozpocząć, kliknij połyskującą kępę roślinności albo formację skalną opatrzoną ikoną interakcji i wybierz opcję ODKRYJ. Jeśli Twój Sim znajdzie coś cennego, możesz kliknąć, aby to zabrać. Wszystkie zebrane obiekty przechowywane są w wyposażeniu Twojego Sima. Pewne obiekty mogą zbierać tylko niektórzy Simowie.

ŁOWY

Łowy w lesie umożliwiają Twoim Simom zdobywanie mięsa, wykonywanie obowiązków oraz wypełnianie misji. Kliknij drogowskaz w lesie i wybierz opcję ŁOWY, aby zacząć. Nie każda wyprawa zapewni zdobycie mięsa, a ponadto Twój Sim może odnieść ranę. Upewnij się, że Twój Sim ma wysokie Skupienie i ćwiczył umiejętności walki na manekinie ćwiczebnym, co może zwiększyć jego szanse na udane łowy.

Mięso może być sprzedawane, wymieniane na inne towary lub przyrządzane. Pamiętaj, że tylko niektóre profesje mogą polować.

SPRZEDAŻ I WYMIANA HANDLOWA

Sprzedawanie obiektów na targach lub handlowanie na dalekich morzach to świetny sposób, by zarobić trochę simoli. Jeśli chcesz sprzedać obiekty, przynieś je do Kramu Wiejskiego w odległej wiosce na skraju królestwa i otwórz menu Sprzedaj. Kliknij obiekty, które chcesz wymienić na gotówkę, i wybierz opcję SPRZEDAJ, aby dokonać transakcji. Jeśli masz targ na Rynku Miejskim, Twoi Simowie mogą wykonywać to samo zadanie bliżej domu. Zarób trochę simoli, wyprzedając obiekty bezpośrednio z wyposażenia Twojego Sima.

Handlować mogą tylko określone profesje. Wybierz się do Doków i umieść przedmioty na handel w ładowni. Gdy masz gotowy ładunek, kliknij opcję POŻEGLUJ NA HANDEL, aby wyruszyć do innych krajów.

GOTOWANIE

Każdy Sim może gotować, ale jeśli chcesz przyrządzić cokolwiek poza kaszą, Twój Sim musi zebrać pokaźną listę składników. Zbieraj zioła z krzaków i poluj na dziczyznę, aby zebrać składniki rękami Twojego Sima. Albo, w przypadku tych, którzy nie mogą lub nie chcą polować, targ oraz Kram Wiejski mają wszystko, czego Twój Sim potrzebuje, by urządzić ucztę.

Przed wyruszeniem na targ albo do lasu, upewnij się, że Twój Sim zna składniki potrzebne do potrawy, którą chce przygotować. Simowie mogą przyrządzać potrawy tylko wtedy, gdy mają pod ręką wszystkie potrzebne składniki.

Jeśli chodzi o gotowanie, jest kilka obiektów, które możesz kupić w Trybie Wyposażania, ale nie wszystkie pozwalają na przyrządzanie tych samych potraw. Użycie kotła do ugotowania gulaszu jest łatwe, podczas gdy rożen nadaje się idealnie do pieczenia mięsiwa. Z drugiej strony pieczone używane są do wyrobu pieczywa i pasztetów.

TRYB WYPOSAŻANIA

Tu możesz kupować rzeczy, które sprawią, że życie Twoich Simów stanie się odrobinę lepsze. Gdy musisz kupić jakieś podstawowe produkty albo chcesz wykosztować się na dobra luksusowe, wszystko to znajdziesz właśnie tutaj.

UWAGA: W przypadku niektórych obiektów, takich jak księgi i strawa, Twój Sim musi wyruszyć na targ, aby dostać to, co jest mu potrzebne.

SORTOWANIE

Możesz oglądać obiekty w katalogu Trybu Wyposażania posortowane według funkcji albo według kolekcji. Możesz także oglądać obiekty w wyposażeniu Domostwa.

WEDŁUG FUNKCJI

To sortowanie umożliwia przyjrzenie się obiektom pogrupowanym w zależności od potrzeby, z jaką są związane. Szukasz wygodnego miejsca, gdzie Twój Sim mógłby odpoczywać? Zatem kliknij filtr wyposażenia komfortowego. Jeśli szukasz miejsca na wszystkie nowe księgi zakupione przez Twojego Sima, kliknij kategorię pojemników. Jest nawet kategoria zawodowa, która pozwala Ci szybko znaleźć wszystkie przedmioty specyficzne dla profesji danego Sima-Bohatera.

WEDŁUG KOLEKCJI

Kiedy chcesz ozdobić wnętrze według określonego motywu, pomoże Ci w tym sortowanie według kolekcji. Przerabiasz Twierdzą Szpiega? Kliknij opcję Wieśniacze, by znaleźć odpowiednią mieszankę rustykalnego stylu i funkcji. Aby uzyskać bardziej majestatyczną Salę Przyjęć, klikaj opcje Szlacheckie lub Wojskowe.

ZASADY I OPCJE USTAWIANIA OBIEKTÓW

Możesz swobodnie dekorować, ustawiać oraz wyposażać, jak tylko chcesz. Używaj narzędzia siatki oraz możliwości ustawiania mebli pod kątem, aby uzyskać oczekiwany wygląd.

SIATKA WŁ./WYŁ.

Możesz włączyć pokazywanie siatki, gdy jesteś Trybie Wyposażania, co pomoże Ci w ustawianiu obiektów. To umożliwi wysośrodkowywanie obiektów, więc możesz umieścić rozeń pośrodku stołu biesiadnego, gobelin między dwoma kolumnami i tak dalej.

WYPOSAŻANIE POD INNYM KĄTEM

Możesz także ustawiać meble i inne obiekty pod różnymi kątami, aby nadawać swoim komnatom przyjemniejszy wygląd. Jeśli chcesz ustawić dwa krzesła pod kątem do siebie albo postawić gargulca w kącie – nie ma problemu.

UWAGA: Gdy stosujesz swobodne ustawianie i obracanie obiektów, Simowie mogą częściej wchodzić na obiekty albo nie być w stanie dotrzeć do jakiegoś miejsca lub obiektu. Staraj się zostawiać dość miejsca dla Simów, aby mogli poruszać się bez utrudnień.

NIEZBĘDNE WYPOSAŻENIE

Obiekty wymienione poniżej to niezbędne wyposażenie, jakie powinien mieć każdy dom. Nie muszą być najwyższej jakości, ale bez przynajmniej podstawowego modelu każdego z tych obiektów, życie Twoich Simów będzie bardzo żałosne.

- ▶ Palenisko albo kociołek
- ▶ Łoże
- ▶ Przedmiot zawodowy (jak kuźnia dla kowala albo archiwa dla barda)
- ▶ Wanna albo miednica do mycia

UWAGA: Niektóre obiekty (takie jak łóża lub paleniska), **MUSZĄ** się znajdować na parceli, aby można było opuścić Tryb Wyposażania.

MATERIAŁY WŁASNE

Rób zdjęcia swoich Simów, nagrywaj filmy z rozgrywki i nie tylko.

NAGRYWANIE FILMÓW

Opowiadaj swoje własne historie za pomocą nagranych filmów!

UWAGA: Wszystkie filmy nie mogą przekraczać wielkości 1 GB.

UWAGA: Nagrywanie filmów w najwyższej rozdzielczości lub bez kompresji powoduje powstawanie bardzo dużych plików. Zmieniaj ustawienia nagrywania plików w menu opcji.

WAŻNA UWAGA: Użytkownicy komputerów Mac mogą nie być w stanie oglądać filmów nagranych w *The Sims™ Średniowiecze* na swoich komputerach bez odtwarzacza plików wideo, który obsługuje kodek VP6. Więcej informacji znajdziesz w pliku Przeczytaj.

ZDJĘCIA EKRANU

Fotografuj wszystkie godne zapamiętania chwile z życia Twoich Simów.

► Aby zrobić zdjęcie, wciśnij klawisz **C**.

Wykonane zdjęcie zostanie zapisane w folderze dokumentów w podkatalogu

Electronic Arts\The Sims Medieval\Screenshots.

AKTUALIZACJE GRY (WYMAGANE POŁĄCZENIE Z INTERNETEM)

Od czasu do czasu gra *The Sims™ Średniowiecze* będzie proponowała aktualizację, która wprowadzi nowe materiały lub naprawi znane problemy.

Otrzymasz powiadomienie, gdy będzie dostępna aktualizacja, o ile masz zaznaczoną opcję Automatyczne Aktualizacje na panelu Aktualizacji Gry programu startu. Aktualizacje gry są dostępne także na panelu Aktualizacji Gry, jeśli nie zdecydujesz się na aktualizację w danej chwili albo nie jest zaznaczona opcja Automatyczne Aktualizacje. Kliknij przycisk odświeżenia, aby sprawdzić, czy są dostępne nowe aktualizacje.

Wersja aktualnie zainstalowanej gry jest wyświetlona na głównym panelu programu startu.

PORADY DOTYCZĄCE WYDAJNOŚCI

AKTUALIZACJA OPROGRAMOWANIA MACINTOSH

Starsze wersje oprogramowania systemu MacOS X mogą spowodować problemy z wydajnością gry. Aby upewnić się, że posiadasz najnowszą wersję systemu MacOS X, wybierz opcję „Aktualizacja oprogramowania...” z menu Apple i postępuj zgodnie ze wskazówkami w celu zaktualizowania systemu.

PROBLEMY PODCZAS GRY

- Upewnij się, że Twój komputer spełnia minimalne wymagania systemowe gry oraz że masz zainstalowane najnowsze sterowniki karty graficznej i karty dźwiękowej: Jeśli masz kartę graficzną NVIDIA, odwiedź stronę www.nvidia.pl, aby pobrać sterowniki. Jeśli masz kartę graficzną ATI, odwiedź stronę www.ati.amd.com, aby pobrać sterowniki.
- Jeśli korzystasz z wersji płytowej gry, spróbuj zainstalować biblioteki DirectX z płyty. Zazwyczaj można je znaleźć w folderze DirectX w głównym katalogu na płycie. Jeśli masz dostęp do Internetu, możesz odwiedzić stronę www.microsoft.com i pobrać najnowszą wersję bibliotek DirectX.

OGÓLNE WSKAZÓWKI PRZY ROZWIĄZYWANIU PROBLEMÓW

- Jeśli korzystasz z wersji płytowej niniejszej gry i ekran autoodtwarzania nie pojawia się samoczynnie po włożeniu płyty do napędu, kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę napędu w oknie „Mój komputer” i wybierz autoodtwarzanie.
- Jeśli gra działa powoli, spróbuj zmienić niektóre ustawienia dźwięku i grafiki w menu opcji gry. Zmniejszenie rozdzielczości ekranu umożliwia zwykle zwiększenie wydajności gry.
- W celu uzyskania optymalnej wydajności możesz wyłączyć inne aplikacje działające w tle (oprócz programu EA Download Manager, jeżeli jest on konieczny do uruchomienia gry), w tym również program antywirusowy (z zachowaniem odpowiednich środków ostrożności).

CENTRUM POMOCY

W razie kłopotów z niniejszą grą skontaktuj się z Centrum Pomocy EA.

Ponadto w pliku *pomocy EA* znajdziesz rozwiązania najczęstszych problemów i odpowiedzi na pytania dotyczące prawidłowego używania tego produktu.

Aby otworzyć plik pomocy EA (gdy gra jest już zainstalowana):

W przypadku systemu Windows Vista lub Windows 7: przejdź do menu **Start > Gry**, kliknij ikonę gry prawym przyciskiem myszy i wybierz odpowiednią pozycję w menu podręcznym.

W przypadku wcześniejszych wersji systemu Windows: kliknij pozycję **Pomoc techniczna** w grupie gry w menu **Start > Programy** (lub **Wszystkie programy**).

Aby otworzyć plik pomocy EA (gdy gra nie jest jeszcze zainstalowana):

1. Włóż płytę z grą do napędu optycznego.
2. Kliknij dwukrotnie ikonę „Mój komputer” na pulpicie (w przypadku systemu Windows XP konieczne może być kliknięcie przycisku Start, a następnie ikony „Mój komputer”).
3. Kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę napędu, w którym znajduje się płyta z grą, a następnie wybierz opcję „Otwórz”.
4. Otwórz plik **Support > European Help Files> Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Aby otworzyć plik EA Help na komputerach Macintosh:

1. Włóż płytę z grą do napędu DVD-ROM.
2. Kliknij ikonę programu Finder.
3. Otwórz nowe okno programu Finder wybierając opcję „Nowe okno Findera” w menu Plik.
4. Kliknij ikonę płyty z grą w oknie Findera.
5. Otwórz plik **Support > Electronic Arts Technical Support.html**.

Jeśli pomimo informacji zawartych w pliku pomocy EA wciąż napotykasz problemy, skontaktuj się z Centrum Pomocy EA.

CENTRUM POMOCY EA W INTERNECIE

Jeśli masz dostęp do Internetu, odwiedź stronę Centrum Pomocy EA pod adresem:

<http://pomoc.ea.pl>

Znajdziesz tu wiele informacji na temat DirectX, kontrolerów gry, modemów i sieci, a także informacje o bieżącej konserwacji systemu oraz wydajności. Nasza strona zawiera aktualne informacje dotyczące najczęściej występujących problemów, pomoc związaną z daną grą oraz odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania (FAQ). Z tych samych informacji korzystają nasi technicy podczas rozwiązywania problemów z działaniem gry. Aktualizujemy naszą stronę pomocy codziennie, jeśli zatem szukasz szybkiego rozwiązania, zajrzyj najpierw tam.

KONTAKT Z CENTRUM POMOCY

Jeśli mimo to wciąż potrzebujesz pomocy, skontaktuj się z naszym zespołem (od poniedziałku do piątku w godzinach 9:00–17:00).

E-mail: pomoc_techiczna@ea.com

UWAGA: Centrum Pomocy nie oferuje informacji dotyczących kodów, sposobu przejścia danej gry itp.

Aby pomóc nam lepiej zdiagnozować dany problem, przed skontaktowaniem się z nami wygeneruj raport diagnostyczny DirectX Twojego komputera:

Kliknij **Start > Uruchom...** i wpisz dxdiag. Kliknij OK, a następnie, gdy raport będzie już gotowy, kliknij **ZAPISZ WSZYSTKIE INFORMACJE...** i zapisz raport na pulpicie Windows.

GWARANCJA

UWAGA: poniższe gwarancje mają zastosowanie jedynie do produktów w wersji pudełkowej. Nie odnoszą się do produktów sprzedawanych w sieci, za pośrednictwem EA Store lub firm trzecich.

Ograniczona gwarancja

Electronic Arts gwarantuje nabywcy oprogramowania, że nośnik, na którym oprogramowanie zostało zapisane, będzie wolny od wad mechanicznych i wykonania przez 12 miesięcy od daty zakupu. Przez ten czas uszkodzone nośniki będą wymieniane pod warunkiem odesłania oryginalnego nośnika wraz z dowodem zakupu, opisem uszkodzenia i adresem zwrotnym do Electronic Arts Polska, ul. Łżecka 26, 02-135 Warszawa. Niniejsza gwarancja jest dodatkowa i w żaden sposób nie ogranicza praw ustawowych. Niniejsza gwarancja nie obejmuje samego oprogramowania, które jest dostarczane bez gwarancji, jak i nośnika, jeśli był używany niewłaściwie, został uszkodzony, bądź był nadmiernie eksploatowany.

Electronic Arts nie obejmuje gwarancją produktów zakupionych z drugiej ręki (gdy konsument nie jest pierwszym użytkownikiem produktu).