



The **SIMS**

MEDIEVAL



PILEPSZIA VESZÉLY!

Kérjük, olvassa el figyelmesen ezt a részt, mielőtt Ön vagy gyermekei játszani kezdenének a termékkel!

Néhány ember a mindennapi életben hajlamos epilepsziás rohamokra, vagy eszméletvesztésre, mikor hirtelen fényvillanásokkal, fényhatásokkal kerül szembe. Hasonlóképpen ezekhez, a televízió-nézés, illetve a videojátékok is okozhatnak ilyesfajta rohamokat. Ez a veszély akkor is fennáll, ha az illető eddig még nem produkált ilyen rohamokat, esetleg még hajlamot sem mutatott rá. Ha az Ön családjában bárkinek valaha is volt valamilyen epilepsziás tünete (pl. roham, eszméletvesztés) a villanó fényektől, kérjük, forduljon kezelőorvoshoz a program további használatát illetően.

Kérjük a szülőket, hogy fokozott figyelemmel kísérjék gyermekeiknek a videojátékokkal való időtöltését! Ha Ön, vagy gyermeke észreveszi magán az alább felsorolt tünetek valamelyikét a játékkal töltött idő alatt, AZONNAL függessze fel a tevékenységet és forduljon orvoshoz! Ilyen tünetek például: szédülés, homályos látás, szem vagy izomgyengeség, eszméletvesztés, helytelen tájékozódás, önkéntelen mozgás vagy izomrángás.

ÓVINTÉZKEDÉSEK A HASZNÁLAT KÖZBEN:

- ▶ Ne üljön túl közel a képernyőhöz! Tartsa meg a megfelelő távolságot, legalább annyira, amennyire a vezetékek ezt lehetővé teszik!
- ▶ Inkább kisebb méretű képernyőt használjon!
- ▶ Kialvatlanság vagy fáradtság esetén ne üljön le játszani!
- ▶ Bizonyosodjon meg róla, hogy a szoba, ahol játszik, elég világos!
- ▶ Tartson szünetet a játék közben, óránként legalább 10-15 percet!

TARTALOM

A JÁTÉK TELEPÍTÉSE	2
JÁTÉKMENET	3
LEGFONTOSABB PARANCSONK	4
IRÁNY A KÖZÉPKOR!	6
AZ ELSŐ LÉPÉSEK	7
SIM LÉTREHOZÁSA (CREATE-A-SIM)	9
STÍLUS LÉTREHOZÁSA (CREATE-A-STYLE)	12
EGYEDI SIMEK	14
VIRÁGZÓ KIRÁLYSÁG (A GRAND KINGDOM)	16
ÉLŐ MÓD (LIVE MODE)	24
BERENDEZÉS MÓD (FURNISH MODE)	30
FELHASZNÁLÓI TARTALOM (CUSTOM CONTENT)	32
JÁTÉK FRISZÍTÉSEK (INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES)	32
TELJESÍTMÉNYTIPPEK	33
TERMÉKTÁMOGATÁS	34
GARANCIA	36

A JÁTÉK TELEPÍTÉSE

MEGJEGYZÉS: Rendszerkövetelmények, lásd: www.electronicarts.hu.

Telepítés PC-n (lemez használata esetén):

Helyezd a lemezt a meghajtóba, és kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat!

Ha nem jelenik meg automatikusan az Automatikus futtatás menü, manuálisan is elindíthatod a telepítést Windows® 7, Windows® XP vagy Windows Vista® alatt, ha megnyitod a **Start > Futtatás programot**, a szövegdobozba beírod a **D:\AutoRun.exe** parancsot, majd az OK gombra kattintasz. (Ha nem a „D:” a CD/DVD-ROM meghajtód, értelemszerűen a helyes betűt kell megadnod.)

A telepítést követően a játék Autorun menüjéből, illetve a **START** menüből indíthatod el az alkalmazást.

Telepítés PC-n (EA Store használata esetén):

MEGJEGYZÉS: Ha további információra van szükséged az EA közvetlen letöltéseiről, látogass el a www.eastore.ea.com honlagra, és kattints a MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS (további információk a közvetlen letöltésről) pontra!

Ha a játékot letöltötted az EA Download Manager segítségével, kattints a telepítés ikonjára, és kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat!

A játék (telepítés után) közvetlenül az EA Download Manager segítségével indítható el.

MEGJEGYZÉS: Ha már megvásároltál egy játékot és egy másik számítógépre kívánod azt telepíteni, töltsd le és telepítsd a másik gépre az EA Download Managert, majd miután elindítottad, jelentkezz be az EA fiókkal! Válaszd ki a megjelenő listából a kívánt játékot, és kattints a start (kezdés) gombra a letöltéshez!

Telepítés Macintosh-on:

1. Helyezd a lemezt a DVD-ROM meghajtóba! Az asztalon felbukkan a játékot jelző DVD ikon. Kattints duplán az ikonon, hogy elindítsd a játék indítómenüjét!
2. Válaszd ki a játék telepítő ikonját az indítómenü alján, hogy megnyisd a telepítő menüt!
3. Kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat a telepítés befejezéséhez!

Telepítés PC-n vagy Macintosh-on (online viszonteladóktól származó termék esetén):

Ha információra van szükséged arról, hogyan telepítsd a játékot vagy hogyan szerezhetsz belőle másikat példányt, lépj kapcsolatba a viszonteladóval, akitől a terméket vásároltad!

WWW.ELECTRONICARTS.HU/SIMSMEDIEVAL

JÁTÉKMENET

A játék megkezdése:

PC esetén:

Windows Vista vagy Windows 7 esetén a játékok a következő útvonalon érhetőek el: **Start > Games (Játékok)** menü, a Windows korábbi változatai esetén ez **Start > Programs (Programok)** vagy **All Programs (Minden program)** menü. (Az EA Store használóinál szükséges az EA Letöltéskezelő futtatása)

MEGJEGYZÉS: Klasszikus Start menüvel használt Windows Vista esetén a játékok helye: **Start > Programok > Játékok > Játéktallózó menü**.

Macintosh esetén:

Nyiss meg egy Finder ablakot, válaszd az 'Applications' menüt, és kattints duplán a játék ikonján!

A JÁTÉK A VÉGFELHASZNÁLÓI LICENCSZERZŐDÉS ELFOGADÁSÁHOZ KÖTÖTT. AZ EA TOVÁBBI TARTALMAKAT ÉS/VAGY FRISSÍTÉSEKET BOCSÁTHAT A FELHASZNÁLÓK RENDELKEZÉSÉRE INGYENESEN, AMENNYIBEN ÉS AMIKOR AZOK ELÉRHETŐVÉ VÁLNAK.

LEGFONTOSABB PARANCSONK

ÁLTALÁNOS IRÁNYÍTÁS

Mégse	ESC
Csalásablak behívása	CTRL + SHIFT + C
Felhasználói felület elrejtése/megmutatása	F10
Kilépés a játékból	Q

SIM LÉTREHOZÁSA (CREATE-A-SIM)

Sim forgatása	CTRL + A/CTRL + D
Közelítés/Távolítás	Egérgörgő
Visszavonás/Újra	CTRL + Z/CTRL + Y

BERENDEZÉS MÓD (FURNISH MODE)

TÁRGYELHELYEZÉSI ESZKÖZÖK

Tárgy forgatása	, (vessző)/. (pont)
Tárgy törlése	DEL/BACKSPACE
Szabad elhelyezés engedélyezése	ALT (a tárgyat megfogva, illetve mozgatva)
Szabad forgatás engedélyezése	ALT (a tárgy egérrel történő mozgatása közben)
Elhelyezett fal vagy tárgy fel-le mozgatása	# vagy / (törtvonal)
Elhelyezett fal vagy tárgy jobbra-balra mozgatása	[(bal kapcsos zárójel)/] (jobb kapcsos zárójel)
Elmozdított fal vagy tetőobjektum visszarendezése	\ (backslash)
Visszavonás/Újra	CTRL + Z/CTRL + Y

ÉLŐ MÓD (LIVE MODE)

SIM VEZÉRLÉS

Váltás a következő simre a küldetés során	SZÓKÖZ
Váltás egy bizonyos simre	Kattintás a sim portréjára
Sim követése a kamerával	Jobb kattintás a sim portréjára
Kamerafókusz az aktív simre	ENTER vagy N
Eszköztár behívása	I
Közvetlen interakció sim és tárgy között	Bal kattintás a tárgyra
Sim adott helyre irányítása	Bal kattintás a talajra

IDŐVEZÉRLÉS

Szünet	P/O (zéró)/' (tilde)
Normál/gyors/ultragyors sebesség	1/2/3 (vagy a Num Pad megfelelő billentyűi)
Gyorsítás az interakció végéig	4

HÁZVEZÉRLÉS

Következő/Előző emelet	Pg Up/Pg Dn
------------------------	-------------

KAMERAVEZÉRLÉS

Balra/jobbra mozgás	balra nyíl/jobbra nyíl vagy A/D
Előre/hátra mozgás	felfelé mutató nyíl/lefelé mutató nyíl vagy W/S
Gyorsabb kameramozgatás	SHIFT + nyílak vagy SHIFT + A/S/W/D
Közelítés/Távolítás	Z/X vagy =/- vagy Num Pad +/- Num Pad -
Forgatás jobbra/balra	, (vessző)/. (pont)
Váltás Az Őriző tekintete (Eye of the Watcher) nézetre	M
Váltás Kövesd a simet (Follow My Sim) nézetre	N (lásd: <i>Sim vezérlés</i>)
Helyszín nézetek váltogatása	ALT + 1-5
Épületbelső nézet	Jobb kattintás az épületre
Ráközelítés külső helyszínre	Jobb kattintás a talajra

JÁTÉKMÓDOK

Élő mód (Live Mode)	F1
Berendezés mód (Furnish Mode)	F2 (épület belsejében)
Királyság mód (Kingdom Mode)	F3
Beállítások menü (Options menu)	F5

IRÁNY A KÖZÉPKOR!

Üdv néked, kalandor! Ím, jöjj s lásd a *The Sims™ Medieval* játékot, a vadonatúj Sims élményt, tele nagy földrajzi felfedezésekkel, cselszövő rokonokkal, tudatlan lakosokkal és sim-evő csincsillákkal! Teljesíts küldetéseket, hogy királyságod növekedjen, és emelj új épületeket, hogy egyre több sim telepedjen meg a földeden! Simjeid ezúttal uralkodók, lovagok, spionok, varázslók és hasonló szerzetek mindennapjait élik; rajtad áll, hogyan teszik (vagy nem teszik) a dolgukat, és naggyá a királyságot!

Bevezető tanácsok

Akár újonc vagy a *The Sims* játékban, akár dörzsölt simista, azt ajánljuk, szentelj pár percet az oktató módra! A *The Sims Medieval* tele van olyan funkciókkal, játékelemekkel és módokkal, amelyek egyetlen korábbi *The Sims* játékban sem szerepeltek. A gyors bevezetés nagyot dob az élvezeti értéken. Csak győzd kívánni!

Válaszd a LESSONS (Leckék) pontot a beállítások menüből, és tekintsd át a *The Sims Medieval* újdonságait!

AZ ELSŐ LÉPÉSEK

Te magad döntöd el, hogyan szeretnéd elkezdni a kalandozást a *The Sims Medieval* világában. A játék kezdetén az országnak égető szüksége van egy uralkodóra. Hozd létre saját koronás fődet a Sim létrehozása (Create-A-Sim) segítségével, vagy válassz egyet az előre elkészítettek közül! Most, hogy uralkodód már van, merülj el a középkorban, és adj küldetéseket simjeidnek, hogy azok felvirágoztassák országot!



Új játék megkezdése:

A beépített oktató mód segíti eligazodásodat a játék világában.

Első lépésként válassz egy törekvést (ambition) a főoldalon! Először csak az Új kezdethez (New Beginnings) férsz hozzá, de hát minden sim jön valahonnét. E törekvés esetében az uralkodó célja a királyság épületekkel és simekkel való benépesítése. Épp kezdő koronás főknek való.

Most válaszd a ÚJ JÁTÉK (NEW GAME) opciót, kattints a játék ikonra, és nevezd el királyságodat! A visszatérő játékosok itt választhatják ki a korábban mentett állást.

A játék Királyság módban (Kingdom Mode) indul, az irányításod alatt álló terület távlati képével. A trón ekkor még szabad. Kattints a kerek, zöld ikonra a trónterem mellett, hogy megnyisd az információs ablakot! Az épület részletes felugró menüjéből válaszd ki az új uralkodót! Választhatod az előregyártott simek bármelyikét, vagy a KIRÁLY LÉTREHOZÁSA (CREATE A MONARCH) opcióval testre szabhatod az uralkodódat.


Mihelyt ő királyi felsége elkészül, térj vissza a Királyság módba! Most választanod kell egy küldetést, hogy Élő módba (Live Mode) kerülj. Mikor újabb hős-simekre teszel szert, ne feledd: egy sincs köztük, aki az összes küldetés végrehajtására egyformán alkalmas. Gondosan olvasd el a küldetés leírását, és fontold meg jól, kit választasz!

MENTÉS ÉS BETÖLTÉS

Az egész királyság elmenthető egyetlen mentett állás formájában. Mentéshez nyisd meg a beállítások menüt, és válaszd a MENTÉS (SAVE) opciót. A játék ekkor automatikusan elmenti a királyságot a főmenüben megadott néven.

Ha mentett játékállást szeretnél betölteni, lépj be a főmenübe, és válaszd ki a mentett állást, amellyel játszani kívánsz!

BEÁLLÍTÁSOK (OPTIONS)

Nyisd meg a beállítások menüt a képernyő alján lévő  ikonra kattintva! Ebből a menüből elmentheted a játékot, megnyithatod a leckéket, módosíthatod a beállításokat, visszatérhetsz a főmenübe, menthetsz és kiléphetsz, vagy megnyithatod az indítópanelt.

A beállítások panelt az OPTIONS menüpont kiválasztásával nyithatod meg; itt módosíthatsz a grafikai, a hang, a játékmenet és a videorögzítés opcióin.

Grafika (Graphics) Válaszd ki a monitorodnak leginkább megfelelő beállítást, és igazíts ízlésed szerint a részletek megjelenítésén.

Hang (Sound) Használd a csúszkákat a beszéd, az effektek, a zene és a zaj hangerejének módosításához. Kiválaszthatod hangrendszered típusát, elnémíthatod a háttérzörejekeket vagy visszaállíthatod az eredeti állapotot is.


Játékbeállítások (Game Options) Itt tudod módosítani a játék alapbeállításait. A Játékmenet (Gameplay) alatti csúszkával növelheted-csökkentheted a simek autonómiáját. Ha balra tolod, szabad akaratauk gyengébb, ha jobbra, erősebb lesz. Minél erősebb a simek szabad akarata, annál többször cselekszenek önállóan, ha nem kapnak tőled utasítást. (Vigyázat: vannak dolgok, amiket egyetlen sim sem tesz meg magától. A feladatok és küldetések teljesítése is közéjük tartozik. Ezekhez mindig szükségük lesz az útmutatásodra.) Végezetül KI-BE kapcsolhatod a leckéket, vagy visszaállíthatod az összes opciót alapértelmezettre.


Videorögzítés (Video Capture) Válaszd ki a rögzítendő videó méretét, kapcsold ki-be a hangrögzítést, a felhasználói felület elrejtését, határozd meg a minőséget, és a felvétel maximális időtartamát!

SIM LÉTREHOZÁSA (CREATE-A-SIM)

Valahányszor egy bizonyos feladatot kell elvégezni a királyságban, létrehozatsz hozzá egy kedvedre való egyedi simet. A legapróbb részletekig kialakíthatod a külsejét, az orra méretétől kezdve a testalkatáig. Válaszd ki a szeme színét, adj sajátos fényt a hajának és dönts az öltözkézkéről! Ne feledd el meghatározni jellemvonásait és legfőbb hibáját!

SIM SABLONOK

Válassz egy előregyártott simet a Sim Létrehozásban (Create-A-Sim) úgy, hogy a képernyő alján lévő előregyártott sim ikonra kattintasz . Korlátozd a listát a kívánt nemre, majd kattints a választott sim portréjára, hogy megtekinthesd őt a Sim létrehozása platformon! Ha valóban megfelel, kattints a pipára, hogy folytathasd a testreszabását! A sim további alakítása a képernyő bal oldalán lévő ikonokkal történik (lásd alább).


Ha egy minden részletében egyedi simet szeretnél létrehozni, kattints az Alapok (Basics) ikonra .



Alapok (Basics) Válaszd meg simed nevét, nemét és hangját. A fülek közt változtatva beállíthatod bőrszínét, meghatározhatod testalkatát, tulajdonságait és fő hibáját.



Haj (Hair)

A hajválasztó tetejének kerek gombjaival váltogathatsz a frizurák és fejfedők ikonjai között. Ha már választottál simednek frizurát (vagy fejfedőt), megváltoztathatod a színét. A bal oldali fülek közt változtatva meghatározhatod szemöldöke formáját és színét, illetve (sim férfiak esetében) az arcszőrzet típusát. Ha megváltoztatod egy sim hajának, szemöldökének vagy arcszőrzetének színét, válassz az egyedi színbeállítás elmentése (save color preset) ikont , hogy a választott szín bekerüljön az előre meghatározottak közé!




Arcvonások (Looks)

Határozd meg simed fej- és fülformáját, szemszínét és -formáját, válassz neki száját és orrot!




Ruházat (Clothing)

Válassz öltözéket a sim számára! Egyes ruhadarabok csak meghatározott foglalkozású simek számára elérhetők. Egy uralkodó öltözéke például sokkal színpompásabb, mint egy szerény spioné. Minden ruhadarabhoz tartozik egy adott színválaszték. A színeket a Stílus létrehozása (Create-a-style) segítségével tudod megváltoztatni.

TIPP: A színek megváltoztatásával is egyedivé teheted a ruhákat. Amikor ezt az ikont látod: , rákattintva átalakíthatod a kiválasztott holmi stílusát. Ruhadarabok és más tárgyak testreszabása: *Stílus létrehozása (Create-a-style)*.

AZ ÖRDÖG A RÉSZLETEKBEN BÚJIK MEG

Kattints a  ikonra, ha szerkeszteni szeretnéd simed egy bizonyos testtájának részleteit! Például beállíthatod a sim hajának és fényének színét. Simed orrán is babrálhatsz egy keveset: tedd egy leheletnyit piszábbé, szélesíts az orrnyergén, vagy tedd hosszúkabbá az orrlyukait! Ha meglátod ezt az ikont, kattints rá, hogy megtudhassd, mely részletekkel játszadhatsz el egy kicsit! Kattints egy tetszőleges körre a Haladó (Advanced) fülön, ha másik területet szeretnél szerkeszteni!

STÍLUS LÉTREHOZÁSA (CREATE-A-STYLE)

Ebben a menüben módosíthatod simed ruházatának színeit, és hozzáigazíthatod otthona belsejét is: a berendezés választékát és anyagait, a falvédők és kárpitok árnyalatát, és sok egyebet.

JÁTÉKKÉPERNYŐ



- 1 Minta típusának kiválasztása (például: anyagok, burkolatok és szőnyegek, falikárpit, stb.)
- 2 A kiválasztott tárgy színei és mintái
- 3 A fő palettákra kattintva megnézheted a színválasztékot
- 4 Ha rákattintasz valamelyik gombra, behívható a színpalettákat, a színekereket, illetve megadhatasz RGB vagy hexadecimális kódokat is
- 5 Az egymás után következő módosítások visszavonása/újbolí alkalmazása
- 6 A változtatások megerősítése vagy elvetése
- 7 Ezzel a csúszkával módosíthatod a színerősséget/tónust (illetve a világosságot)
- 8 Vidd az egeredet a színekerek fölé és válassz ki egy színt
- 9 Ha ide kattintasz, csak a felhasználói tartalmak jelennek meg
- 10 Ezekre az ikonokra kattintva elmentheted, megoszthatod vagy törölheted a stílusokat

KEVERÉS ÉS PÁROSÍTÁS

Az egyes színeket vagy mintákat egyszerre több tárgyra is alkalmazhatod. Tegyük fel, hogy azt szeretnéd, ha simed szőnyege és függőnye passzolna egymáshoz. Válaszd ki a Stílus létrehozását, és kattints benne a függőnyre! Eztán válassz egy mintát a függöny stíluspalettájáról, és húzd át a szőnyegre! Ha a szőnyegnek többféle mintázata is van, kiválaszthatod, melyiket akard közülük lecserélni. A pipára kattintva megerősítheted a változtatásokat.

Miután elmentetted a mintát, húzz át színeket és mintákat a bútordarabokra, dísztárgyakra és a kiegészítőkre Berendezés (Furnish) módban!

EGYEDI ANYAGOK ÉS TÁRGYAK ELMENTÉSE



Ha elégedett vagy a munkád végeredményével, elmentheted, hogy újra és újra felhasználj: csak kattints a mappa ikonra a képernyő jobb oldalán látható Anyagkategória (material category) ablakban!



Ha szeretnéd elmenteni az érintett ruhadarab (illetve tárgy) átalakított változatát, kattints a mappa ikonra a képernyő bal felső sarkában látható ablakban!

EGYEDI SIMEK

Simjeid személyiségét két jellemvonás és egy jellemhiba kombinációja határozza meg. A választások mindegyike hatással lesz a sim viselkedésére és szemléletére, úgyhogy légy óvatos! Minden simnek meghatározott feladata van a királyságban. Ezek köre az uralkodástól a kereskedésen és a katonáskodásig és a kémkedésig terjed. A foglalkozások határozzák meg, mely küldetésekre alkalmas valamely sim, és hogy mire használható.

SZEMÉLYISÉGJEGYEK (TRAITS)

Válassz két jellemvonást és egy súlyos hibát! A három tényező együttes hatása szabja meg, mit akarnak, hogyan éreznek és viselkednek a simek. A simulékony simek például képesek meggyőzni, inspirálni vagy megnyugtítani bárkit, míg a kapzsi simeket csak a pénz iránti vágy motiválja. A simek alapvetően jobban kijönnek azokkal a társaikkal, akikkel legalább egy közös vonásuk van. Egyes jellemvonások persze kizárják egymást, ezért vannak meg nem engedett kombinációk. Egyetlen sim sem lehet *egyszerre* jó és gonosz.

SÚLYOS HIBA (A FATAL FLAW)

Minden simnek van egy súlyos hibája. Ezek lehetnek megrögzött rossz szokások, például iszákosság, szerencsejáték-függés vagy falánkság, de akár fizikai fogyatékosságok is: nyápictság, betegség vagy álmatlanság.

A hiba egész életükön végigkíséri a simeket, és károsan befolyásolhatja összpontosításukat, ha nem ügyelnek rá. A szegénytelen simeket például negatív módosítóval sújtja, ha hosszabb ideig nem etyepetyélnék. Ez a negatív módosító addig marad meg, míg bűnös flörtölésbe nem kezdenek egy másik simmel. A módosítókról bővebb információt a *Módosítók (Buffs)* alatt találsz.

A simek le is győzhetik hibájukat bizonyos küldetések teljesítésével, amilyen a Halászok kihívása (Fisherman's Challenge) vagy a Legendák kútja (Fountain of Legend). A küldetés sikeres teljesítésekor az érintett sim olyan fordulóponthoz ér életében, mikor súlyos hibája legendás képességgé változik. Válassz egy legendás képességet a három közül! Ha ragaszkodsz simed hibájához, persze meg is tarthatod.

A jellemvonások és hibák választéka:

Jellemvonások (Traits)

Adventurous (Merész)
Chivalrous (Lovagias)
Creative Cook (Ihletett szakács)
Dedicated (Elkötelezett)
Earthy (Józan)
Eloquent (Simulékony)
Evil (Gonosz)
Excitable (Heves)
Friendly (Barátságos)
Fun-loving (Bulizós)
Good (Jólelkű)
Greedy (Kapzsi)
Haggler (Kicsinyes)
Hopeful Orphan (Kis árva)
Jokester (Tréfamester)
Loves Family (Családszerető)
Scholarly (Tudós elme)
Solitary (Magányos)
Unkempt (Ápolatlan)
Vain (Hiú)
Whale Ate My Parents
(Cethal nyelte el a szüleimet)

Súlyos hibák (Fatal Flaws)

Bloodthirsty (Vérszomjas)
Compulsive Gambler (Szerencsejáték-függő)
Cowardly (Gyáva)
Cruel (Kegyetlen)
Cursed (Átkozott)
Drunkard (Korhely)
Fool (Ostoba)
Glutton (Falánk)
Hubris (Szétszórt)
Insecure (Befolyásolható)
Insomniac (Álmatlan)
Licentious (Szegénytelen)
Misanthrope (Embergyűlölő)
Morose (Mogorva)
Puny (Nyápic)
Uncouth (Közönséges)
Weak Constitution (Göthös)

VIRÁGZÓ KIRÁLYSÁG (A GRAND KINGDOM)

Simjeid egy sokasodó nemzet tagjai, melynek terjeszkedését a küldetésekért járó Nyersanyag pontok (Resource Points, RP) teszik lehetővé. Királyság módban madártávlatból látod országodat. Ahogy birtokon újabb és újabb épületek és vállalkozások nőnek ki a földből, simjeidnek is egyre több lesz a tenni-, bekalandozni- és elvégeznivalója. Dobj be egy italt a cimborákkal a tavernában, utazz idegen országokba a kikötőből, vagy rendezz fényes lakomát a hozzád látogató előkelőségeknek a fogadóteremben!



- 1 A királyság státuszpanel rövid összefoglalót nyújt országod közállapotairól. Kattints a nyílra a jobb alsó sarokban, hogy láthatóvá váljon a boldogulás négy aspektusa: a Jólét (Well-Being), a Biztonság (Security) a Kultúra (Culture) és a Műveltség (Knowledge). A keret bal alsó sarkában látható ikon sim-uralkodó jelenlegi törekvése. További részletekért kattints a törekvés ikonra!
- 2 A Királyság mód (Kingdom Mode) panelben változtathatsz a kameranézetet, innen érheted el a beállításokat, az Élő módot (Live Mode), itt választhatsz küldetést, itt nézheted meg a célkitűzéseket és az áttekintő térképet.
- 3 A zöld szín a térkép azon területeit jelöli, melyeket a simek RP keretéből beépíthetsz.
- 4 A vörös szín a térkép azon területeit jelöli, melyeket simjeid nem építhetnek be... egyelőre.
- 5 A lila szín a térkép azon területeit jelöli, melyeket már beépítettél, a zöld azokat, amiket beépíthetsz simjeid jelenlegi RP-jéből, a vörös pedig azokat, amiket még nem. A létesítményekre kattintva láthatóvá válik, mennyibe kerülnek, kiknek adnak elfoglaltságot, és a királyság mely aspektusára hatnak.

A KIRÁLYSÁG FELVIRÁGOZTATÁSA

A játék elején a királyságnak csak trónterme, főtere, kikötője és vesztőhelye van... az erdőről és a faluról nem beszélve. Új épületeket a küldetésekkel keresett RP-ből lehet felhúzni.

Az építkezés megkezdéséhez válaszd ki a zöld területek egyikét Királyság módban! Kattints az építés ikonra, és láss csodát: máris tétlét valamit az országodért. Ha egyszer valami megépült, többé nem lehet elmozdítani. Az építkezések előrehaladtával a hős-épületek költsége emelkedik. Gondold meg jól, mibe fogsz bele, és vedd számításba a királyság aspektusaira gyakorolt hatást is!

A NÉGY ASPEKTUS

A simek királyságának négy aspektusa van. Az egyes aspektusok nagyságát új épületek felhúzásával növelheted. Hogy melyik melyiket és mennyivel növeli, megtalálható az épületek leírásában. Az aspektusokat ezt követően küldetések teljesítésével tudod kitölteni. A maximumot elért aspektusok a királyság státuszpaneljén átlátszatlan színsávként jelennek meg.

Minden küldetés sikere más-más mértékben hat az egyes aspektusokra. A Küldetésnapló (Quest Book) Jutalom (Quest Loot) szekciójában megtalálod, melyik küldetés mely aspektus feltöltéséhez járul hozzá. A már teljesített küldetések mellett ez az ikon látható:

Jólét (Well-Being) A királyságodon belüli közhangulat, az elégedettség és jó közérzet mértéke határozza meg. A királyságot benépesítő simek testi és lelki egészsége egyaránt kifejeződik benne.

Biztonság (Security) Birodalmad általános közbiztonságának és stabilitásának mértéke. Azt fejezi ki, milyen mértékben képes az uralkodó fenntartani a rendet, visszaszorítani a bűnözést, megővni a határokat és megvédeni alattvalóit.

Kultúra (Culture) Azt fejezi ki, hogyan viszonyulnak a simek a kreatív szellemi tevékenységhez. Irodalmuk, képző- és zeneművészetük színvona mellett esztétikai fejlettségükről is képet ad. A hit azt fejezi ki, mennyire hisz a népesség önnön küldetésében egy jobb jövőért, szebb életért, és milyen mértékben határozza meg az a köznapi simek erkölcsseit.

Műveltség (Knowledge) A birodalmad lakosságára jellemző iskolázottság és tájékozottság mértéke. Számos rész tudomány (orvoslás, hagyományismeret, matematika) fejlettségére lehet következtetni belőle.

TÖREKVÉSEK

A törekvések azok a célok, melyeket királyságod számára megvalósításra kijelölsz. Választott törekvéseidtől függően növelheted a lélekszámot, kitolhatod a határokat, elnyomhatod alattvalóidat... és hasonlók. Első törekvésed az Újrakezdés (New Beginning) lesz, melynek célja a királyság épületekkel és simekkel való benépesítése. Miután sikerrel jársz, magasabb Őriző (Watcher) szintre lépsz, és két újabb törekvés közül választhatsz: ott a Hírnév (Fame), mely az ismertségre és az RP-re helyezi a hangsúlyt, és a Terjeszkedés (Imperial Domination), melynek fókuszában a környező területek meghódítása áll.

Összesen 12 törekvés létezik; hogy milyen irányba indulsz el, csak rajtad múlik.

KÜLDETÉSEK FELVÉTELE

Küldetéseket felvenni és leadni Királyság módban lehet. Kattints a küldetés ikonra Királyság módban, hogy megnyisd a Küldetésnaplót (Quest Book)! Ha épp nem vagy küldetésben, itt az összes elérhető feladat látható. Válaszd ki bármelyik küldetést, és a jobb oldalon megjelennek a részletei. Kattints a nyílra a jobb alsó sarokban a küldetés kiválasztásához, majd láss munkához!

A legtöbb küldetést nem csak egyféleképpen lehet végrehajtani, és minden megoldási lehetőséghez tartozik egy sor elsődleges hős. Ha királyságodnak még nincs elsődleges hős, azokat az opciókat, amikhez ilyenre van szükség, nem is látod. Kattints egy küldetésre a leírás, a csapattal szembeni elvárások és a várható jutalom megtekintéséhez!

Kattints a jobb alsó sarokban lévő nyílra a kiválasztott stratégiádhoz tartozó elsődleges hős kiválasztásához! Megeshet, hogy a királyságodban élő simek összetétele miatt a választási lehetőségeid egyetlen vezetőre korlátozódnak. Ha meghoztad a döntéseket, kattints a pipára a küldetés megkezdéséhez! Minden küldetés bizonyos számú Küldetés pontba (Quest Point, QP) kerül. Minden törekvéshez csak korlátozott mennyiségű QP áll rendelkezésre.

Küldetés feladásához nyisd meg a Küldetésnaplót Királyság módban, és válaszd a Küldetés feladása (QUIT QUEST) opciót! Vigyázz: a küldetések feladásakor az érték fizetett QP nem jár vissza.

CÉLKITŰZÉSEK (ACHIEVEMENTS)

Kattints a Célkítűzés napló (Achievement Book) ikonra királyságod és simjeid összes célkítűzéséért! Kattints a szűrőgombokra a jobb oldali lap felső részén, hogy csak a vonatkozó célkítűzéseket lásd (Összes, játék, királyság, sim). Minden célkítűzésnek értéke van; ahogy sorra teljesíted őket, az eredményesség csik lassan megtelik. Ha a skála megtelt, Őriző eredményesség szintet (Watcher achievement level) megnövekszik. Első célkítűzésed: túlmedkedni a „tétlen szemlélő” (Peepsmith) szerepén. Valahányszor Őriző eredményesség szintet megnövekszik, jutalmat kapsz – például új ruhákat a Sim létrehozásához, vagy tárgyakat a Berendezés módhoz.

FOGLALKOZÁSOK (PROFESSIONS)

A királyság lakói tízféle foglalkozást űzhetnek. Az első ezek közül az uralkodó; nélküle nincs királyság, úgyhogy az állását már a játék legelején be kell tölteni. Az ő hatáskörébe tartozik az adóztatás, a törvényhozás, a nép sirámainak meghallgatása és a büntetés is. Az uralkodónak van egy szolgája és tanácsnoka, akire mindig számíthat. Ami jó, mert a külpolitikai ügyek sok bosszúsággal járnak.

Ahogy simjeid küldetéseket teljesítenek és RP-t szereznek, az üres telkek beépítésével továbbfejlesztheted királyságodat. Az épületek némelyike új foglalkozásokat ad; a kaszánya például lehetővé teszi, hogy lovagokat képezz ki.

MEGFELELÉS

Minden foglalkozáshoz más simet kell választanod illetve létrehoznod. Ezek a simek királyságod hős-simjei. Az uralkodóhoz hasonlóan nekik is megvan a maguk szerepe és feladatköre. Hogy hogyan teljesítenek a maguk posztján, rajtad is múlik, de a legjobban akkor jársz, ha minden feladatot az arra legalkalmasabb személlyel végeztetsz el. Simjeid így léphetnek felsőbb szintre a maguk szakmájában, és vihetnek sikerre egyes küldetéseket.

FOGLALKOZÁSOK ÉS KÜLDETÉSEK (PROFESSIONS AND QUESTS)

Adj munkát hős-simjeidnek: hajtass végre velük küldetéseket! Az egyes küldetések kimenetele aszerint is különböző lehet, hogy milyen foglalkozások érhetők el épp a királyságban. A Parasztfelkelés (Peasant Revolt) küldetés például vérontás nélkül is megoldható, ha egy bárd vagy kalmár sim kapja, de elkerülhetetlenül erőszakhoz vezet, ha egy spion vagy lovag sim vagy neki.

Minél több a foglalkozás a királyságban, annál több lehetőségből választhatsz egy-egy küldetés előtt.

FOGLALKOZÁS SZINTEK (PROFESSION LEVELS)

Minden hős-sim képességei javulnak attól, ha szakmájába vágó tetteket hajt végre, melyekért tapasztalati pontokat (Experience Points, XP) kap. Ezek foglalkozásonként különböznek; ennél többet csak a sim környezetének felderítésével tudhatsz meg. A varázsló simek például meditálnak vagy kipróbálnak egy begyakorolt bűbajt, ha kiválasztod őket. A hős-simek a küldetéseken nyújtott teljesítményért is XP-t kapnak.

FOGLALKOZÁSOK ÉS HELYSZÍNEK (PROFESSIONS AND LOCATIONS)

Alább található a foglalkozások és a megszerzésükhöz szükséges helyszínek listája.

URALKODÓ (MONARCH)

Ez a sim komoly nyomás alatt dolgozik: döntései a királyság összes lakójára kihatnak. Az uralkodó meghallgatja az alattvalói folyamodványokat, megalkotja és kihirdeti a rendeleteket, börtönbe vagy bitóra küld másokat, csatázik, vadászik, és szintlépéssel különleges harci fogásokra tesz szert.

Épület Trónterem
Jellemző tárgyak Trón, taktikai térkép, írópult

LOVAG (KNIGHT)

A lovagok egyedien jártasak a fegyveres harc minden formájában. Amikor épp nem harcolnak, többnyire gyakorlással és felkészüléssel mulatják az időt. A lovagok értenek a harchoz és a vadászathoz, a szintlépéssel speciális harci fogásokat kapnak, és jól kiismerik magukat a taktikai térképen.

Épület Kaszárnya és gyakorlótér
Jellemző tárgyak Taktikai térkép és pofozóbáb

KALMÁR (MERCHANT)

A kalmárok szállítják külföldre a királyság portékáit, és messzi tájak termékeit kínálják a helybélieknek. Pénzüket adás-vételből, más simek fogyasztásra való rábeszéléséből és kereskedőhajók külföldre küldéséből szerzik.

Épület Piac
Jellemző tárgyak Piaci stand és hajó

BÁRD (BARD)

Művészetnek szentelt életének fókuszában nem a pénz, hanem az önmegvalósítás áll. A bárd kobzon játszik, más simekből és a világból merít ihletet, verseket, színdarabokat ír, és színészkedik is.

Épület Taverna
Jellemző tárgyak Pódium, koboz, fóliáns, írópult

JAKOBITA PAP (JACOBAN PRIEST)

A jakobita papok nagyon komolyan veszik a hitbéli dolgokat, és életüket is szigorú erkölcsi szabályok szerint élik. Ha vétének ellenük, keményen megbűnhődnek érte! Misét celebrálnak, feloldoznak és jakobita hitre térítik a simeket, proklamációkat tesznek közzé, nyilatkoznak az Őrizőről, az Ő áldását kéri és adják a simekre, és megtisztítják a kútvizet.

Épület Jakobita katedrális
Jellemző tárgyak Pulpitus és proklamációs tábla

PETRIÁNUS PAP (PETERAN PRIEST)

A petriánus papok az együttérzés és a megértés prédikátorai; arra igyekeznek rávezetni sim-társaikat, hogy éljenek az Őrizőnek tetsző életet. Prédikációt tartanak, szentírást magyaráznak, petriánus hitre térítik a simeket, megáldják a kútvizet, kedvessé tesznek az Őriző szemében, tanulmányozzák az Őrizőt, a petriánus templomok közelében pedig megkapják a pozitív „Közelebb hozzád, Őrizőm (The Watcher is Near)” módosítót.

Épület Monostor
Jellemző tárgyak Pulpitus, szószék és anyakönyv

SPION (SPY)

A spionok működtetik a hírszolgálatot, segítenek felfedni (vagy elkendőzni) a valót, és elvégzik a politikában nélkülözhetetlen piszkos munkát. A spionok zsarolnak, zsebelnek, pénzt lopnak, mérget kevernek, növényeket gyűjtenek, csatáznak, vadásznak, szintlépéssel különleges harci fogásokra tesznek szert, hatékonyabbak a harcban páncél nélkül, hallgatóznak, ediktumokat javasolnak, és kiszabadítják a fogságból sim-társaikat.

Épület Kémfészek
Jellemző tárgyak Munkapad, pofozóbáb, taktikai térkép és írópult

VARÁZSLÓ (WIZARD)

A varázslók születésüktől fogva különleges hatalmat birtokolnak. Az effajta sim bűbájt tanul és használ, varázssitalokat és varázstárgyakat készít, növényeket és ásványokat gyűjt, medítál és túlcsofordítja a közkutatókat.

Épület

Varázslótorony

Jellemző tárgyak

Varázskönyv, munkapad és archívum

KIRURGUS (PHYSICIAN)

A kirurgusok országod első (és utolsó) mentővái a járványok, sérülések és egyéb nyavalyák ellen. Kivizsgálják, ellátják a sebeket, kúrálják a nyavalyákat, elsősegélyt nyújtanak, növényeket és piócákat gyűjtenek, tinktúrát és patikaszert készítenek, illetve fertőtlenítik a közkutatókat.

Épület

Ispótló

Jellemző tárgyak

Műtőasztal, munkapad és archívum

KOVÁCS (BLACKSMITH)

A kovácsok nem csupán fegyvert és páncélt készítenek, de olykor ritka vagy egyedi tárgyakat is. Munkájukhoz üllőt és kalapácsot, nyersanyagként sziklából nyert ércet használnak, termékeiket a standon értékesítik.

Épület

Kovácsműhely

Jellemző tárgyak

Kemence, üllő és piaci stand

ÚJ TERÜLETEK FELFEDEZÉSE

Kattints az áttekintő térképre a királyság határainak és szomszédjainak megtekintéséhez! Eleinte csak a két legközelebbit, Tredóniát (Tredony) és Iparalját (Crafthole) látod közülük. További területek felfedezéséhez indíts hajókat a kikötőből, és létesíts diplomáciai kapcsolatokat az áttekintő térkép segítségével!

Válaszd ki a már látható országokat, és részletes tájékoztatást kapsz állapotukról, vezetőjükről, kereskedelmükről, pozitív módosítókról és legsúlyosabb gondjairól.

MEGJEGYZÉS: A pozitív módosítókat a terület birtokba vételével szerezheted meg. Ha a lojalitás csökken, megjelennek a sürgős ügyek, és láthatóvá válik, milyen küldetés végrehajtásával nyerhető vissza a jónép bizalma.

Az új területek akkor jelennek meg a térképen, ha királyságod hírneve elér egy bizonyos szintet. Ezeket RP ráfordításával felderítheted, az információkat pedig jó pénzért eladhatod. Annektálható is őket az erre kihegyezett küldetéssel, melynek sikere esetén az adott területre vonatkozó pozitív módosítót a továbbiakban te élvezed.



- 1 A térképen az összes ismert királyság lobogója és színe látható. A te királyságodat két mezőben arany korona jelképezi.
- 2 Ha kiválasztasz egy nemzetet, a kapcsolódó információk a jobb oldalon jelennek meg. Az alattvalói hűség mutatója és a királyság leírása (Status), a jelenlegi uralkodó neve és képmása (leader), kereskedelmi cikkei (trade info) és általános értékei (benefits) mellett arról is információt kaphatsz, mely küldetések teljesítésével szerezheted vissza alattvalóid ragaszkodását (Pressing issues).

ÉLŐ MÓD (LIVE MODE)

Élő módban zajlanak a játékbeli cselekmények. Simjeid küldetéseket teljesítenek, barátokat és ellenségeket szereznek, szerelembe esnek és megházasodnak, boldogulnak vagy belebuknak személyes gyengéjükbe... és így tovább. A *The Sims Medieval* játékban aktív küldetésre van szükséged az Élő mód eléréséhez.

FŐ KEZELŐFELÜLET (MAIN USER INTERFACE PUCK)

A funkciók egy részét itt összefoglaljuk, de bármelyik ikonra rámutathatsz a kurzorral, és látni fogod, mi mire való.



- 1 Küldetésben nyújtott teljesítmény
- 2 Aktív sim ikon
- 3 A sim következő küldetése és annak leírása
- 4 Keraszögek (Kövess a simet, Őriző tekintete, Helyszínek nézet)
- 5 Emelet nézet
- 6 Kamerakezelés
- 7 Földszint nézet
- 8 Belépés Élő, Berendezés vagy Királyság módba
- 9 Jelenlegi feladat és hátralévő idő
- 10 Éhség- és energiaszint
- 11 A választott sim simolái
- 12 Éjjel és nappal – az ikonokra kattintva választhatsz normál, gyors és ultragyors sebesség között, az utolsó ikon segítségével pedig felgyorsíthatod az akciósor aktuális elemének a lefolyását. Kattints az első ikonra az idő megállításához.
- 13 A választott sim fókuszmérője és járulékos módosítói
- 14 Kattints a széttartó nyíl ikonra a sim panelek (Simológia – Simology, Kapcsolatok – Relationships és Eszköztár – Inventory) megnyitásához!

SIMOLÓGIA, KAPCSOLATOK ÉS ESZKÖZTÁR (SIMOLOGY, RELATIONSHIPS AND INVENTORY)

Jelenlegi simed Simológia, Kapcsolatok és Eszköztár paneljeit a módosítók melletti széttartó nyíl ikonra kattintva nyithatod meg.

A Simológia panel tartalmazza a simjeidre vonatkozó személyes információkat. A menüben szerepel foglalkozásuk és szintjük, vallásuk, jellemvonásaik és súlyos hibájuk is. Vidd a kurzort bármelyik opció fölé, és megjelennek a részletek.

Simed személyes viszonyainak alakulását a Kapcsolat panelen tudod nyomon követni. Ha simed sok simet ismer, szűrheted is a megjelenített kapcsolatokat: eldöntheted, hogy minden ismerőst szeretnél látni, csak a rokonokat, vagy csak a barátokat.

Minden sim rendelkezik saját eszköztárral. Ha egy sim felvesz egy tárgyat, amit talált, illetve küldetés vagy munka közben kapott, az az eszköztárba kerül. Az eszköztár tartalmát a tárgyak ki-be rakásával (kattintás és húzás) módosíthatod.

A háznak is van eszköztárjuk. Bizonyos tárgyak ide, a házi eszköztárba kerülnek, nem pedig az egyes simok eszköztárba. A háztartás eszköztárát a Berendezés (Furnish) módban érheted el, ha erre kattintasz:

FELADATOK (RESPONSIBILITIES)

Minden hős-simnek megvan a maga dolga a királyságban. A küldetéssel megbízott simok naponta, ugyanabban az időpontban, két feladatot kapnak egy, az adófizetéstől a dévaj nóták előadásán át a helyi dúvad elejtéséig terjedő skáláról. Bizonyos feladatokat csak egyes foglalkozások képviselői hajthatnak végre. Az uralkodó például tarthat fogadónapot, a bárd pedig írhat színdarabot.

Ha simjeid a rendelkezésre álló idő alatt nem teljesítik feladatukat, negatív módosító sújtja őket, mely csökkenti összpontosításukat. A kötelesség időbeni teljesítéséért természetesen pozitív módosító jár.

MÓDOSÍTÓK (BUFFS)

Simed Fókusz (Focus) panelje megmutatja, milyen szintű összpontosításra képes, és milyen módosítók hatnak rá. A módosítók átmeneti hatások, amelyek közvetlenül hatnak simed fókuszszintjére és viselkedésére. A módosítók ikonokként jelennek meg, és mindegyiken egy-egy kép látható. A háttérük lehet piros (ha negatív hatással vannak simed fókuszszintjére), zöld (pozitív hatás esetén), illetve sárga (ha nincs hatás). Vidd a kurzort a módosító ikonja fölé, hogy megtudd, hogyan és mennyi ideig hat simedre! Még segítséget is kaphatsz egy-egy módosító közböbsítéséhez. Ne feledd: simed adottságaitól és hibájától is függ, kifejtik-e hatásukat a módosítók, és ha igen, milyen mértékben.

A KÖRNYEZET HATÁSA (THE KINGDOM AFFECT)

Királyságod állapota nagyban befolyásolja simed fókuszáltságát. Ha királyságodnak kevés a kielégített aspektusa, a simeket napokig tartó, negatív módosítók sújtják. Megfelelő mennyiségű kielégített aspektus esetén pozitív módosítókkal számolhatsz. Bővebben a környezeti hatásairól: *Négy aspektus*.

A FELADAT ELVÉGZÉSE ÉLŐ MÓDBAN

Rengeteg tárgy és helyszín van, melyekkel a simek Élő módban interakcióba léphetnek. Felkereshetik a város szélén lévő piacot, üzenetet küldhetnek a futárral, elhúzzhatják egymás nótáját... és más effélék.

A tárgyak vagy helyszínek felett lebegő nyílás csillag ikon azt jelenti, hogy simjeid interakcióba léphetnek velük. Kattints a tárgyra vagy helyszínre az elérhető lehetőségek megjelenítéséhez, és kattints rá valamelyikre, hogy az bekerüljön simed tennivalóinak listájába. A kiszűrített műveletek nem választhatók. Tartsd felettük a kurzort, és megtudod, miért nem. Egyes műveletek színekódolva vannak – kiderül belőlük, mekkora az esélye az adott simnek a sikeres végrehajtásukra. A zöld valószínű siker, a vörös csaknem bizonyos kudarcot jelent. A sárgával jelölt műveletek vagy sikerülnek, vagy nem.

A KÜLDETÉSEK SIKERE ÉS KUDARCA

A küldetések teljesítéséhez a simeknek bizonyos tetteket kell végrehajtaniuk. Ezek a teendők a sim ikon mellett, a küldetés teljesítménycsíkja alatt találhatók. Míg simjeid küldetésben járnak, csinálhatnak bármit, amit kedvük tartja; olyasmit is, aminek köze sincs az elérendő célhoz.

Tartsd a kurzort a művelet felett, hogy megjelenjen a részletes leírása, és találd ki, hogyan is kellene végrehajtanod a feladatot. Ha például a feladat az, hogy csevegj el a tanácsadóval, a simnek meg kell keresnie a tanácsadót, kiválasztania a barátságos (Friendly) interakciót, majd a CSEVEGÉS (CHAT) opciót. A küldetés befejezéséhez vezető művelethez kötődő simeket arany szimbólum jelzi. Az említett esetben a tanácsadót is.

Némelyik küldetéssel kapcsolatos feladat időkorlátos, csak bizonyos napszakban végezhető el. A többibe bármikor belefoghatsz. A küldetésben járó simek eldönthetik, csak a sikert szolgáló feladatokkal törődnek-e, vagy egyéb tevékenységeket is végeznek. Ha túl sokáig halogatják egy-egy küldetés befejezését, azt a teljesítményük sinyli meg. Ha a küldetés teljesítménycsíkja teljesen kiürül, hős-simedet bebörtönzik, adott esetben akár ki is végezhetik. Ha gyorsan végzed a dolgod, a teljesítményed jobb, a jutalmad busásabb lesz.

Ha egy hős-sim vagy egy fontos mellék-sim valamely küldetés során elhalálozik, a küldetés automatikusan kudarcra zárul.

TÁRSAS ÉRINTKEZÉS (SOCIALIZATION)

A simek közötti társas interakciók legtöbbször az alábbi kategóriák valamelyikébe sorolható: barátságos (Friendly), romantikus (Romantic), gonosz (Mean), vicces (Funny) vagy speciális (Special – az adott sim jellemvonásai, hibája vagy hivatása alapján). Válaszd ki azt a típust, amelyet el szeretnél végeztetni az aktív simeddel, majd kattints a megfelelő opcióra az almenüben! Figyeld, hogyan reagál rá a másik sim – szórakoztatónak találja, netán ijesztőnek? Légy óvatos: ha sokáig ismételteted ugyanazt az interakciót, a másik sim beleunhat.

A társadalmi érintkezés minden formája kihat a simek közti kapcsolatra. Ahogy kapcsolatuk javul vagy romlik, a simek különféle szociális státuszokba sorolják egymást (barát, ellenség, társ, stb.) Váltsd valóra vágyaidat, vagy használd a társas kapcsolatokat a küldetések sikerének előmozdítására!

KÜLÖNLEGES INTERAKCIÓK (SPECIAL INTERACTIONS)

A simek jellemvonásai különleges interakciókat tesznek elérhetővé a számukra. A kalandvágyó simek példának okáért választhatják a TALK ABOUT ADVENTURES (ADOMÁZGATÁS KALANDOKRÓL), a kreatív szakácsok pedig a GUSH ABOUT COOKING (KÉRKEDEÉS A FŐZTJÉVEL) opciót. A simeknek, foglalkozásuktól függően, más különleges interakcióik is lehetnek. A bárd például inspirációt meríthet környezetéből vagy a többi simmel való társalgásból, a spion, a lovag és az uralkodó pedig párbajra hívhat más simeket.

AZ ACHILLES-SAROK FAKTOR (THE FATAL FLAW FACTOR)

Személyiségjegyeihez hasonlóan jellemhibája is egyedi interakciókat ad a simnek. Például ha egy sim megszállott szerencsejátékos, fogadást köthet, a közönséges pedig elsülhet egy disznó viccet.

AZ ŐRIZŐ MINDENT LÁT

Áldott legyen a neve! Hogy ki ő? Hát te magad! A *The Sims Medieval* játékban te vagy az Őriző (Watcher), a simek birodalmának teremtménye. A simek az első pillanattól tisztában vannak az Őriző létezésével, de nem tekinthetők igazán vallásosnak. Miután megépíted a jakobita katedrális vagy a petriánus monostort, az Őriző szolgálai elkezdik téríteni felebarátaikat, a simek pedig imádni kezdenek téged.

A petriánus hitre tért simek megkapják az ima interakciót, a képességet, hogy leszaggassák a jakobita proklamációkat, és elérhetővé válik számukra a petriánus válás. A jakobita hitre tért simek hamarabb összebarátkoznak jakobita hittestvéreikkel, alkalmanként megkapják a Felsőbbrendűség (Superior) módosítót a nem-jakobitákkal való társalgás során, és elérhetővé válik számukra a jakobita válás. Azonban a petriánus simek napi bevétele 5 százalékkal, a jakobitáké 10 százalékkal esik vissza.

GYÚJTÖGETÉS

Rengeteg növényt és ásványi anyagot gyűjthetsz be, ha átfésülteted a környező bozótosokat és sziklákat simjeiddel. A kutatás megkezdéséhez kattints a növényzet vagy szikla csillámló részére, melyen interakció ikont látsz, és válaszd MEGVIZSGÁL (DISCOVER) opciót! Ha simjeid valami érdekesre bukkannak, kattintásra felvehetik. A begyűjtött tárgyak a sim eszköztárába kerülnek. A különféle foglalkozású simek más-más dolgokat gyűjthetnek.

VADÁSZAT

Az erdei vadászat során a simek élelmet gyűjthetnek, feladatokat teljesíthetnek és küldetéseket hajthatnak végre. Kattints az erdőben az útjelzőre, és válaszd a VADÁSZAT (HUNT) opciót! Nem minden vadászat sikeres persze, és simed akár meg is sérülhet. Ügyelj rá, hogy simed kellőképp fókuszált legyen, és hogy eleget gyakoroljon a harci pofozóbábon! Mindkettő növeli a sikeres vadászat esélyét.

A hús eladható, elcserélhető vagy elkészíthető. Ne feledd: nem minden foglalkozás képviselői vadászhatnak.

ELADÁS ÉS KERESKEDEÉS

A tárgyak értékesítése a piacon vagy a tengerentúli kikötőkben remek bevételi forrás. Ha eladni akarsz, szállítsd az árut a királyság peremén álló település boltjába (Village Shoppe), és nyisd meg az eladás (Sell) menüt. Kattints a készpénzre váltandó tárgyakra, majd a ELADÁS (SELL) opcióra az alku megkötéséhez! Ha van piac városod főterén, a simek otthonukhoz közelebb is üzlethelhetnek. Gyors simolakereseti lehetőség a tárgyak eladása közvetlenül simed eszköztárából. Csak bizonyos szakmák képviselői kereskedhetnek. Menj a kikötőbe, és tedd el az eladásra szánt portékát a hajó rakterébe! Ha összegyűlt a rakomány, kattints a KIHAJÓZÁS (SAIL TO TRADE) gombra, hogy a hajó útra keljen.

FŐZÉS

Minden sim tud főzni, de hogy a végeredmény ne csupán zabkása legyen, egy sor hozzávalóra van szükség. Gyűjts simeddel fűszernövényeket és ejts el vadakat, míg össze nem jön mindaz, ami kell! Azok, akik nem tudnak vagy nem akarnak vadászni, a piacon vagy a boltban megtalálják mindent, amire a lakomakészítéshez szükségük lehet.

Mielőtt a piacra vagy az erdőbe indulsz, nem árt, ha simed utánanézt, milyen hozzávalók kellenek a kívánt ételhez. A főzést csak akkor lehet elkezdni, ha minden hozzávaló kéznél van.

Annak, aki főzni akar, Berendezés (Furnish) módban is szüksége lesz pár dologra. Kis tűzással minden ételhez külön felszerelés kell. A pörköltfőzéshez üst való, a hússütéshez azonban jobb a nyárs. A kemencébe a sütemények és a lepények valók.

BERENDEZÉS MÓD (FURNISH MODE)

Itt vehetsz különféle holmikat simednek, hogy megkönnyítsd az életét. Akár alapvető bútordarabokra van szükséged, akár fényűző cikkekkel kényeztetnéd magad, itt mindent megtalálasz.

MEGJEGYZÉS: Bizonyos tárgyak, például a könyvek és az ételek csak a piacon vásárolhatóak meg, így simed kénytelen odamenni értük.

RENDEZÉSI MÓDOK

A Berendezés mód tárgyait a katalógusban funkció vagy gyűjtemény szerint rendezheted. A háztartási eszköztárban is megnézheted a holmikat.

FUNKCIÓ SZERINT (BY FUNCTION)

Ez a rendezési mód a tárgyakat az általuk kielégített szükségletek alapján csoportosítja. Meglehet például, hogy simednek nagy szüksége van egy kényelmes helyre, ahol lazíthat. Ilyen esetekben a kényelem (comfort) szűrőre kattintasz. Ha egy olyan helyre van szükséged, ahová simed elpakolhatja a legutóbbi bevásárló körútján szerzett könyveket, a tárolás (storage) kategóriával érdemes próbálkoznod. Van professzionális (professional) kategória is, ahol könnyen megtalálhatod a hősi foglalkozású símeknek fenntartott holmikat.

GYŰJTEMÉNY SZERINT (BY COLLECTION)

Ha simed lakhelyét egy bizonyos stílusban akarod berendezni, ajánlatos a tárgyakat gyűjtemény szerint rendezned. Tatarozod a spion rejtekhelyét? Kattints a Peasant (Paraszt) opcióra, hogy a hatás kellőképp rusztikus és praktikus legyen! A fenséges fogadóteremhez válassz inkább a Noble (Nemes) és a Military (Katonai) gyűjteményekből!

A TÁRGYELHELYEZÉS SZABÁLYAI ÉS LEHETŐSÉGEI

A lakótereket úgy rendezheted el, be és át, ahogy jónak látod. Próbáld ki a rács eszközt (grid tool), és használd ki a különféle elhelyezési szögek nyújtotta lehetőségeket a neked tetsző végeredmény kialakítása érdekében!

RÁCS BE/KI (GRID ON/OFF)

Berendezés módban bekapcsolhatsz egy térrácsot, mely segít az objektumok elhelyezésében. Ennek köszönhetően minden eddiginél pontosabb lehetsz a közép-re elhelyezésben, így a nyárs pont a vacsoraasztal közepére kerül majd, a kárpit két oszlop közé, és így tovább.

BERENDEZÉSI SZEMPONTOK

A bútorokat és egyéb tárgyakat olyan szögekben kell elhelyezned, hogy a szobák otthonosak legyenek. Így ha szeretnél két széket bizonyos szögben elhelyezni, esetleg egy vízköpőt a sarokba tenni – csak tessék!

MEGJEGYZÉS: Ha szabad tárgyelhelyezést, illetve forgatást alkalmazol, a símek nagyobb eséllyel ütköznek bele a tárgyakba, és az is megeshet, hogy nem jutnak el oda, ahová szeretnének. Ügyelj arra, hogy simjeidnek elég helye legyen közlekedni!

LÉTMINIMUM

A lent felsorolt tárgyak egyetlen otthonból sem hiányozhatnak. Nem szükséges mindenből rögtön a legjobbat megvenned, de ha nem biztosítasz a számára legalább egy alapmodellt, simed élete meglehetősen nyomorúságos lesz.

- ▶ Tűzhely vagy üst
- ▶ Derékalj
- ▶ Foglalkozási kellék (pl. kovácsnak üllő, bárdnak archívum)
- ▶ Dézsa vagy mosdótál

MEGJEGYZÉS: Bizonyos tárgyaknak (ágy, tűzhely) MUSZÁJ a helyükre kerülniük, hogy kiléphess a Berendezés (Furnish) módból.

FELHASZNÁLÓI TARTALOM (CUSTOM CONTENT)

Készíts videofelvételt simjeidről, a játék folyamatáról vagy bármiről, amiről akarsz.

VIDEÓ RÖGZÍTÉSE (VIDEO CAPTURE)

Mondd el saját történeteidet rögzített videókkal!

MEGJEGYZÉS: A videók mérete nem haladhatja meg az 1 GB-ot.

MEGJEGYZÉS: Ha a legmagasabb felbontás mellett, illetve tömörítetlenül rögzítesz videókat, nagyon nagy fájlméretre számíthatsz. A Beállítások (options) menüben módosíthatod a videofelvétel beállításait.

FONTOS MEGJEGYZÉS: Előfordulhat, hogy a Mac felhasználók nem tudják megnézni a *The Sims Medieval* játékban felvett videókat, ha nem rendelkeznek a VP6 kodeket támogató videolejátszóval. Kérjük, nézd át az Olvassal állományt további információkért!

KÉPERNYŐMENTÉS

Készíts képeket simjeid életének minden jeles eseményéről!

► Képernyőmentés készítéséhez nyomd meg a **C** gombot!

Az így készített képek a Dokumentumok mappában **Electronic Arts\The Sims Medieval\Screenshots** almappjába kerülnek.

JÁTÉK FRISSÍTÉSEK (INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES)

A *The Sims Medieval* alkalmanként frissítést ajánl fel, hogy új tartalommal bővítsa a meglévőt, vagy javítsa annak hibáit.

Értesítést kapsz a frissítések megjelenéséről, ha a játékindító Frissítések (Game Updates) menüjében engedélyezed az Automatikus frissítés (Automatic Updates) funkciót. A frissítéseket később is megtalálod a Frissítések menüben, ha a megjelenéskor nem akarsz frissíteni, vagy nem engedélyezted az Automatikus frissítést. kattints a „frissítés” gombra, hogy ellenőrizd, megjelentek-e időközben új játékfrissítések.

A gépedre telepített játék verziószámát az indítóablakban találod.

TELJESÍTMÉNYTIPPEK

MACINTOSH SZOFTVERFRISSÍTÉS

A MacOS X rendszerszoftver elavultabb verziói problémát okozhatnak a játék teljesítményében. Válaszd a „Software Update...” pontot az Apple menüből, és kövesd az utasításokat, hogy frissítsd MacOS X rendszerszoftveredet.

PROBLÉMÁK A JÁTÉK FUTTATÁSAKOR

- Bizonyosodj meg arról, hogy géped eleget tesz a játék futtatásához szükséges minimális követelményeknek, valamint arról, hogy telepítetted a legfrissebb illesztőprogramokat hangkártyádhoz és videokártyádhoz:
NVIDIA videokártya használata esetén látogasd meg a www.nvidia.com honlapot és töltsd le a megfelelőt.
ATI videokártya használata esetén látogasd meg a www.ati.amd.com honlapot és töltsd le a megfelelőt.
- Ha a játék lemezes verzióját használod, próbáld meg újratelepíteni a DirectX programot a lemezről. Ez általában a lemez DirectX mappájában található. Ha rendelkez internet-hozzáféréssel, látogasd meg a www.microsoft.com programot és töltsd le a DirectX legújabb változatát.

ÁLTALÁNOS HIBAEELHÁRÍTÁSI TIPPEK

- Ha a játék lemezes változatával rendelkezel és telepítéskor / játék közben nem jelenik meg automatikusan az **Automatikus lejátszás** képernyő, kattints az egér jobb gombjával a lemezmeghajtó ikonjára a My Computer (Sajátgép) mappában és válaszd az **Automatikus lejátszás** pontot.
- Ha a játék futása lassú, próbáld alacsonyabbra állítani a videó és hangbeállításokat az opciók menüjében. A képfelbontás csökkentése szintén javíthatja a teljesítményt.
- Ha játék közben az optimális teljesítmény elérésére törekszel, javasolt, hogy a Windows összes háttérben futó funkcióját kikapcsold (kivéve az EADM alkalmazást).

TERMÉKTÁMOGATÁS

Ha problémák lépnek fel a játékkal kapcsolatban, az EA terméktámogatás lesz segítségédre.

Az *EA Help* (Súgó) fájl a legtöbb, gyakran előforduló problémára megoldást kínál és tanácsokat tartalmaz a termék megfelelő használatával kapcsolatban.

Az EA Help (súgó) fájl elérési útvonala (a játék telepítése után):

Windows Vista vagy Windows 7 esetén nyisd meg a **Start > Games (Játékok)** menüt, jobb kattintás a játék ikonján, majd válaszd a megfelelő support (támogatás) hivatkozást a lenyíló menüből.

A Windows régebbi változatai esetén kattints a **Technical Support (technikai támogatás)** hivatkozásra a játék mappájában a következő menüben: **Start > Programs (Programok)** vagy **All Programs (Minden program)**.

Az EA Help (súgó) fájl elérési útvonala (a játék telepítése után):

1. Helyezd a lemezt a DVD-ROM meghajtóba.
2. Kattints kétszer a My Computer (Sajátgép) ikonra az asztalon. Windows XP esetén kattints a **Start** gombra, majd a My Computer (Sajátgép) ikonra.
3. Kattints az egér jobb gombjával a DVD-ROM meghajtóra, amely a játék lemezét tartalmazza, majd válaszd az **Open (MEGNYITÁS)** opciót.
4. Nyisd meg a **Support > EA Help > Electronic_Arts_Technical_Support.htm** fájlt.

Az EA Help (súgó) fájl elérési útvonala Macintosh esetén:

1. Helyezd a lemezt a DVD-ROM meghajtóba!
2. Kattints a Finder ikonra a Dockon.
3. A File menüből válaszd ki a „New Finder Window” pontot egy új Finder ablak létrehozásához.
4. Kattints a játéklemez ikonjára a Finder ablakban!
5. Nyisd meg a **Support > Electronic Arts Technical Support.html** fájlt.

Ha az EA Help (Súgó) fájlban foglalt információk nem segítenek a probléma megoldásában, kapcsolatba léphetsz az EA technikai támogatásával.

EA TERMÉKTÁMOGATÁS AZ INTERNETEN

Ha rendelkezel internet-hozzáféréssel, látogasd meg az EA technikai támogatásának honlapját a következő címen:

<http://termektamogatas.electronicarts.hu>

Itt számos információt találhatsz a DirectX alkalmazásról, a játék vezérlőiről, a modemekről, a hálózatokról, valamint a rendszer karbantartásáról és a teljesítményről. Honlapunk naprakész információkat adhat a leggyakrabban fellépő problémákról, segítséget nyújthat a játékmennel kapcsolatos kérdések esetén és válaszokat ad a leggyakrabban feltett kérdésekre. Ezek megegyeznek azokkal az információkkal, amelyeket közönségszolgálatunk munkatársai adnak a teljesítménnyel kapcsolatos kérdésekre. Támogató honlapunkat rendszeresen frissítjük, így célszerűbb először odalátogatnod, ha gyors megoldásokat szeretnél.

TERMÉKTÁMOGATÁS MAGYARORSZÁGON

Ha további segítségre van szükséged, lépj kapcsolatba a terméktámogatással (munkanapokon 9:00 – 17:00)

Email: termektamogatas@ea.com

MEGJEGYZÉS: A támogatóközpont nem ad ki sem kódokat, sem tippeket.

A probléma megoldása érdekében, hívás előtt készíts jelentést a gépeden a DirectX futásáról. Ezt a következőképpen teheted meg:

Kattints a **Start > Run...** (Futtatás) menüre, majd írd be a következőt: dxdiag. Kattints az OK gombra, majd ha a jelentés elkészült, a Save all informations... (**MINDEN ADAT MENTÉSE**) pontra, és mentsd el a jelentést a Windows asztalra.

GARANCIA

MEGJEGYZÉS: Az alábbi garancia csak viszonteladótól vásárolt termék esetén érvényes. Ezen garancia nem vonatkozik az EA online boltjában vagy harmadik féltől vásárolt termékekre.

Korlátozott garancia

Az Electronic Arts az eredeti termékek vásárlói számára garantálja, hogy ez a PC szoftver termék, a médiahordozó, amin ez a szoftver található és rögzített, mentes a gyártási, előállítási és anyaghibáktól. A garancia a vételi időponttól számított 12 hónapig érvényes. Ez alatt az idő alatt, az Electronic Arts az esetlegesen hibás termékeket kicseréli, amennyiben a hibás médiahordozót a reklamáló elküldi az alább található címre, a vételi számlával, a hiba leírásával és a visszaküldési cím feltüntetésével. A garancia ezeken túl semmilyen más formában nem befolyásolja az egyéb vásárlói jogokat. A garancia nem érvényes magára a szoftverre, önmagában került átadásra, és nem érvényes azon médiahordozókra, amelyek sérültek, elhasználódtak, avagy nem megfelelő módon voltak felhasználva.

Visszatérítési garancia

Az Electronic Arts kicseréli a sérült médiahordozót, amennyiben a jelenlegi árukészlet ezt lehetővé teszi és amennyiben az eredeti médiahordozót visszaküldi az EA csomagoláson feltüntetett postacímre a vásárlást igazoló számlával együtt: Electronic Arts s.r.o. Gemini building, Na Pankráci, 1683/127, Prága 4, 140 00, Csehország. A küldeményben tüntesse fel a hiba részleteit, nevét, címét, és amennyiben lehetséges, egy telefonszámot, amelyen munkaidőben felvehetjük a kapcsolatot Önnel.

Az Electronic Arts semmiféle garanciát nem vállal, ha a terméket a vásárló másodkézből vásárolta és nem az első végfelhasználó.