



The SIMS MEDELTIDEN



ΕΠΙΛΕΨΙΒΑΡΠΙΣΗ

Läs igenom det här stycket innan du börjar spela eller låter dina barn göra det.

Vissa personer kan råka ut för epilepsiliknande anfall eller sänkt medvetandenivå när de utsätts för vissa typer av blinkande ljus eller ljusmönster. Dessa personer kan drabbas av epilepsiliknande anfall när de ser på TV-bilder eller spelar vissa datorspel. Detta kan inträffa även om personen ifråga inte lider av epilepsi, eller tidigare haft den typen av problem. Om du själv eller någon i din familj har drabbats av epilepsiliknande symtom (kramper eller medvetslöshet) vid exponering för blinkande ljus bör du kontakta en läkare innan du börjar spela.

Vi rekommenderar att föräldrar bör hålla barn som spelar datorspel under uppsikt. Om du eller ditt barn upplever ett epilepsiliknande symtom (yrsel, synrubbingar, ögon- eller muskelryckningar, sänkt medvetandegrad, desorientering, ofrivilliga muskelrörelser eller muskelsammandragningar) när du spelar ett datorspel, bör du OMEDELBART sluta spela och uppsöka läkare.

ΦΡΟΣΙΓΤΙΓΗΤΣΑΤΓΑΡΔΕΡ ΒΙΔ ΑΝΒΑΝΔΝΙΝΓ

- ▶ Sitt inte för nära din bildskärm. Håll dig på så långt avstånd från skärmen som sladdens längd tillåter.
- ▶ Spela helst spelet på en dator med liten skärm.
- ▶ Undvik att spela om du är trött eller har sovit dåligt.
- ▶ Se till att rummet där du spelar är väl upplyst.
- ▶ Vila under minst 10 till 15 minuter per timme då du spelar ett spel.

ΙΠΠΕΗΑΛΛ

INSTALLERA SPELET	2
STARTA SPELET	3
TANGENTKOMMANDON	4
HÄNG MED TILL MEDELTIDEN!	6
STARTA SPELET	7
SKAPA-EN-SIM	9
SKAPA-EN-STIL	12
UNIKA SIMMAR	14
ETT PAMPIGT KUNGADÖME	16
BOENDELÄGET	24
INREDNINGSLÄGET	30
EGET INNEHÅLL	32
SPELUPPDATERINGAR (KRÄVER EN INTERNETANSLUTNING)	32
PRESTANDATIPS	33
KUNDTJÄNST	34
GARANTI	36

INSTALLERA SPELET

OBS! Mer information om systemkrav finns på electronicarts.co.uk.

Installera spelet på en Windows-dator (från en skiva):

Sätt i skivan i CD-läsaren och följ instruktionerna på skärmen.

Om autostartmenyn inte visas automatiskt startar du installationsprogrammet manuellt i Windows® 7, Windows® XP, eller Windows Vista® genom att öppna **Start > Kör**, skriver in **D:\AutoRun.exe** i textfältet och klickar på OK (byt ut **bokstaven "D"** mot den som stämmer överens med din skivlåsare).

När spelet är installerat kan du starta det från spelets autostartmeny eller genom att hitta det på **START**-menyn.

Installera spelet på en Windows-dator (från EA Store):

OBS! Om du vill ha mer information om hur du kan köpa spel online från EA kan du gå till www.eastore.ea.com och klicka på **MER OM DIREKTA NEDLADDNINGAR**.

När du har hämtat spelet med EA Download Manager klickar du på installationsikonen som visas och följer instruktionerna på skärmen.

Starta spelet (när du har installerat det) direkt från EA Download Manager.

OBS! Om du redan har köpt ett spel och vill installera det på en annan dator, börjar du med att hämta och installera EA Download Manager på den datorn. Starta sedan programmet och logga in med ditt EA-konto. Välj spelet i listan som visas och klicka på startknappen för att hämta spelet.

Installera spelet på en Macintosh:

1. Sätt in skivan i DVD-ROM-enheten. En ikon som representerar spelet visas på skrivbordet. Dubbelklicka på ikonen för att öppna spelets installationsfönster.
2. Klicka på installationsikonen längst ned i fönstret för att öppna installationsmenyn.
3. Följ instruktionerna på skärmen för att slutföra installationen.

Installera på en Windows- eller Macintosh-dator (andra onlineanvändare):

Kontakta den webbutik eller återförsäljare som du köpte spelet av, och be om instruktioner för hur du installerar spelet eller hämtar och installerar en kopia till.

STARTA SPELET

Så här startar du spelet:

Windows-datorer:

Spel på Windows Vista och Windows 7 finns under **Start > Spel**. På tidigare Windows-versioner finns spel under **Start > Program** (eller **Alla program**). (Om du har hämtat spelet från EA Store måste du ha EA Download Manager igång.)

OBS! I Windows Vistas klassiska vy för Start-menyn finns spel på menyn **Start > Program > Spel > Spelutforskaren**.

Macintosh-datorer:

Öppna ett fönster i Finder, klicka på 'Program' och dubbelklicka på spelets ikon.

GODKÄNNANDE AV LICENSAVTAL FÖR SLUTANVÄNDARE KRÄVS FÖR ATT SPELA. EA KAN SENARE KOMMA ATT TILLHANDAHÅLLA VISSA TILLÄGG OCH/ELLER UPPDATERINGAR UTAN EXTRA AVGIFT.

WWW.THESIMSMEDIEVAL.COM

ТАПГЕПТКОММАНДОП

ALLMÄNNA KONTROLLER

Avbryt	ESC
Aktivera fuskfönster	CTRL + SHIFT + C
Visa/dölj gränssnitt	F10
Avsluta spelet	Q

SKAPA-EN-SIM

Vrid sim	CTRL + A/CTRL + D
Zooma in/ut	Mushjul
Ångra/gör om	CTRL + Z/CTRL + Y

INREDNINGSLÄGET

VERKTYG FÖR FÖREMÅLSPLACERING

Vrid föremål	, (komma)/. (punkt)
Radera föremål	DEL/BACKSTEG
Aktivera fri föremålsplacering	ALT (medan du håller eller flyttar ett föremål)
Aktivera fri föremålsvridning	ALT (medan du vrider ett föremål med musen)
Flytta placerat vägg- eller takföremål upp/ner	# eller / (snedstreck)
Flytta placerat vägg- eller takföremål åt vänster/höger	[(vänster hakparentes)/] (höger hakparentes)
Centrera placerat vägg- eller takföremål	\ (bakstreck)
Ångra/gör om	CTRL + Z/CTRL + Y

BOENDELÄGET

SIMKONTROLLER

Växla till nästa sim i uppdraget	MELLANSLAG
Växla till specifik sim	Klicka på simmens porträtt
Lås kamera på sim	Högerklicka på simmens porträtt
Centrera på aktiv sim	ENTER eller N
Öppna katalogen	I
Säg åt sim att interagera med föremål	Vänsterklicka på föremålet
Säg åt sim att gå någonstans	Vänsterklicka på marken

TIDSKONTROLLER

Pausa spelet	P/O (noll)/' (tildetecken)
Normal/snabb/ultrasnabb	1/2/3 (eller motsvarande tangenter på sifvertangentbordet)
Snabbspola till slutet av aktuell interaktion	4

HUSKONTROLLER

Nästa/föregående våning	Pg Up/Pg Dn
-------------------------	--------------------

KAMERARÖRELSER

Flytta vänster/höger	vänsterpil/högerpil eller A/D
Framåt/bakåt	uppåtpil/nedåtpil eller W/S
Flytta kameran snabbare	SKIFT + piltangenter eller SKIFT + A/S/W/D
Zooma in/ut	Z/X eller =/- eller sifvertangentbord +/-
Vrid åt vänster/höger	, (komma)/. (punkt)
Växla till Väktarens öga-vyn	M
Växla till Följ min sim-vyn	N (se <i>Simkontroller</i>)
Växla mellan platsvyer	ALT + 1-5
Visa insida av byggnad	Högerklicka på utsidan av byggnaden
Zooma in på utomhusplats	Högerklicka på marken

SPELLÄGEN

Boendeläget	F1
Inredningsläget	F2 (när du tittar på insidan av en byggnad)
Kungadömesläget	F3
Alternativmenyn	F5

HÄNG MED TILL MEDELTIDEN!

Lystring, ni äventyrliga själar! Stig fram och bevittna berättelserna ur *The Sims™ Medeltiden*. En helt ny Simsupplevelse, full av äventyr till havs, ränkessmidande släktingar, nyckfulla invånare, ja till och med simätande chinchillor! Delta i uppdrag för att utvidga ditt kungadöme och res nya byggnader för att locka fler simmar till ditt rike. Dina simmar lever ett liv som monark, riddare, spion, trollkarl eller något annat medan du väljer om de ska uppfylla sina plikter för att tillföra ditt kungadöme heder och ära!

LÄR DIG ETT OCH ANNAT

Vare sig du är en nybörjare när det gäller *The Sims* eller om du är en erfaren Simsentusiast, så rekommenderar vi att du spelar igenom övningsavsnittet. *The Sims Medeltiden* innehåller en spelstil, funktioner och spellägen som du aldrig sett i något tidigare *The Sims*-spel.

Den här snabba presentationen hjälper dig att få ut det mesta av ditt spel!

Välj LEKTIONER i alternativmenyn om du vill veta mer om funktionerna i *The Sims Medeltiden*.

STARTA SPELET

Att komma igång med *The Sims Medeltiden* är inte svårare än du gör det. Börja en ny spelomgång med ett litet kungadöme i behov av en monark. Välj om du vill skapa din egen kungliga ledare från grunden i Skapa-en-sim, eller välj en av de färdiga monarkerna. Med kungligheten på plats förbereder du dig på att ta dig an Medeltiden och skicka din sim på uppdrag för att utvidga ditt rike!



Så här startar du en ny spelomgång:

Övningsavsnitten i spelet leder dig igenom början av spelet.

Välj en ambition på huvudmenyn att sträva efter. I början finns bara ambitionen "Ny begynnelse" tillgänglig, men alla simmar måste börja nånstans! Med den här ambitionen är din monarks mål att befolka sitt kungadöme med byggnader och simmar. Det är precis vad en lovande regent behöver.

Därefter väljer du NYTT SPEL, klickar på spelaikonen och ger ditt kungadöme vilket namn du vill. Återkommande spelare kan välja en sparad spelomgång.

Spelet börjar i kungadömesläget, en strategisk vy över din spirande nation. Kungadömet har ingen monark än. Klicka på den runda gröna ikonen ovanför tronrummet för att öppna ett informationsfönster. I byggnadens detaljerade informationsruta klickar du på ikonen för att välja en monark. Välj en monark i listan med färdiga simmar, eller välj SKAPA EN MONARK för att skapa en ny härskare.


När din kungliga höghet är färdig fortsätter du till kungadömesläget, där du måste välja ett uppdrag för att komma in i boendeläget. När du lägger till nya hjältesimmar måste du tänka på att vissa uppdrag bara kan utföras av vissa hjältesimmar. Läs uppdragsbeskrivningarna noga och välj klokt!

SPARA OCH LADDA

En sparad spelomgång motsvarar ett helt kungadöme. Om du vill spara öppnar du alternativmenyn och väljer SPARA. Kungadömet sparas då automatiskt under det namn som du valde på huvudmenyn.

För att ladda en sparad spelomgång, går du till huvudmenyn och väljer den sparade spelomgång som du vill spela.

ALTERNATIV

Öppna alternativmenyn genom att klicka på -ikonen längst ner till vänster på skärmen. I den här menyn kan du välja att spara, öppna lektioner, ändra inställningar, visa snabbtangenter, återgå till huvudmenyn, välja att spara och avsluta eller öppna startprogrammet.

Öppna alternativmenyn genom att välja ALTERNATIV och ändra inställningar för grafik, ljud, spelstil och filminspelning.

Grafik Välj skärminställningar till din bildskärm och ändra detaljerade inställningar för att finjustera hur grafiken visas.

Ljud Använd skjutreglagen för att ändra volymen på röster, ljudeffekter, musik, bakgrund och ljudkvalitet. Du kan även välja högtalartyp, tysta bakgrunds ljud eller återställa grundinställningarna.


Spelalternativ Välj att sätta på eller stänga av vissa spelfunktioner. Under SPELSTIL använder du skjutreglaget för att justera dina simmars självbestämmande/fria vilja. Flytta det åt vänster för att minska självbestämmande/fri vilja eller åt höger för att öka det. Ju mer fri vilja, desto oftare väljer dina simmar att göra något när du inte har gett dem en uppgift. (Var försiktig: det finns vissa handlingar som dina simmar inte utför av sig själva, som att ta hand om sina plikter eller utföra uppdragsuppgifter. Du måste styra dem för att de ska klara av vissa saker.) Till sist kan du välja att sätta PÅ eller stänga AV lektionerna och välja att nollställa lektioner eller återställa alla spelinställningar till grundinställningen.


Filminspelning Välj filminspelningsstorlek, välj om du ska aktivera eller stänga av ljudinspelning, dölj eller visa gränssnittet, ställ in filmkvalitet och ändra maximal inspelningstid.

SKAPA-EN-SIM

Varje gång det blir ett nytt jobb tillgängligt i kungadömet kan du välja att skapa en egen sim till det jobbet. Du kan ändra deras utseende genom att välja allt från storleken på deras näsa till deras kroppsform. Välj deras ögonfärg, lägg till slingor i håret och välj deras kläder. Glöm inte att bestämma deras egenskaper och bedrövliga brist!

FÄRDIGA SIMMAR

I Skapa-en-sim väljer du en färdig sim genom att klicka på ikonen för den färdiga simmen längst ner på skärmen (). Filtrera efter kön och när du är klar klickar du på porträttet av den sim som du vill ha upp på plattformen i Skapa-en-sim. När du är nöjd klickar du på bockmarkören för att fortsätta att anpassa den valda simmen. Ändra din sim genom att klicka på ikonerna till vänster på skärmen (se nedan).

Om du vill skapa en helt egen sim klickar du på grundikonen ().




Grunder

Välj din sims namn, kön och röst. Byt flik för att ändra huddetaljer, bestämma kroppstyp, ange egenskaper och välja en bedrövlig brist.



Hår

De runda knapparna längst upp på hårväljaren växlar mellan ikoner för frisyrier och hattar. När du har valt din sims frisyr (eller hatt) kan du anpassa färgerna. Om du växlar mellan flikarna till vänster kan du välja ögonbrynsform och färg, samt välja ansiktsbehåring (bara manliga simmar). När du väljer att ändra färgen på din sims hår, ögonbryn eller ansiktshår kan du markera ikonen för "spara förvald färg" () så hamnar den nya färgen bland de förvalda.



Utseende

Välj din sims huvudform, ändra öronen, bestäm ögonfärg och form, välj en mun och välj en näsa.




Ändra och förfin din sims ansiktsdetaljer

Välj en generell ansiktsform




Kläder

Välj kläder åt din sim. Vissa kläder är bara tillgängliga för vissa yrken. Monarkens kläder är till exempel mycket mer överdådiga än de diskreta spionkläderna. Varje klädset har ett urval av olika färger. De här färgerna kan även ändras i Skapa-en-stil.

TIPS: du kan också anpassa kläderna genom att välja färger. När du ser den här ikonen, , kan du klicka på den för att ändra stil på det markerade föremålet. Mer information om hur du anpassar kläder (och andra föremål) finns under Skapa-en-stil.

IBLAND HANDLAR ALLT OM DETALJERNA

Klicka på -ikonen för att justera detaljerna för en viss del av din sim. Du kan till exempel ändra hårfärg och slingor i din sims hår. Eller så kan du justera din sims näsa: höj nästippen lite, bredda näsbryggan eller vidga näsborrarna. När du ser den ikonen kan du klicka på den för att se vilka detaljer du kan leka med. På fliken avancerat klickar du på en av cirkarna för att välja ett annat område att anpassa.

SKAPA-EN-STIL

Använd Skapa-en-stil för att ändra färg på din sims kläder eller skapa ett koordinerat rum genom att ändra färger och mönster på tapeter, golv, möbelmateriell, med mera.

SPELSKÄRMEN



- 1 Välj en mönstertyp (dvs. materiell, golv & mattor, tapet, etc.)
- 2 Mönster och färg på det valda föremålet
- 3 Klicka på en av huvud-provkartorna för att se vilka färger den innehåller
- 4 Klicka på en av dessa knappar för att visa den förinställda färgpaletten, färghjulet, eller för att ange RGB- eller Hex-siffror
- 5 Ängra/upprensa varje på varandra följande förändring
- 6 Bekräfta eller avbryt ändringarna
- 7 Flytta reglaget för att ändra färgnyans/ton (eller ljusstyrka)
- 8 Flytta markören på färghjulet för att välja en färg
- 9 Klicka här för att endast visa eget innehåll
- 10 Klicka på en av dessa ikoner för att ta bort eller spara en stil

BLANDA OCH MATCHA

Ta en färg eller ett mönster och applicera den på flera föremål. Säg att du vill att din sims gardiner ska matcha mattan exakt. Med Skapa-en-stil markerat klickar du på gardinerna och väljer dem. Sen klickar du på ett mönster i gardinens stilpalett och drar det mönstret till mattan. Om mattan har mer än ett mönster väljer du vilket mönster på mattan du vill ersätta. Klicka på boken för att bekräfta dina ändringar.

När du har sparat ett mönster drar du färgerna och mönstren till andra möbler, inredningsföremål och accessoarer i inredningsläget.

SPARA EGNA MATERIAL OCH FÖREMÅL



När du har skapat en mönstertyp som du är nöjd med kan du spara den och använda den om och om igen – du klickar bara på mappikonen på panelen för materialkategori till höger.



Om du vill spara ett speciellt föremål (eller klädesplagg) i din egen stil klickar du på mappikonen i fönstret i det övre vänstra hörnet av skärmen.

UNIKA SIMMAR

Anpassa dina simmar med två egenskaper och en bedrävlig brist för att ge dem en utpräglad personlighet. Alla egenskaper och brister avgör hur dina simmar beter sig och vad de gillar att göra, så välj försiktigt!

Varje sim har även en roll att spela i kungadömet. Dessa yrken varierar från den styrande monarken, till handelsmannen, riddaren, spionen och så vidare. Yrken spelar en stor roll för vilka uppdrag dina simmar blir inblandade i och vilka handlingar de kan utföra.

EGENSKAPER

Välj två egenskaper och en bedrävlig brist. Dina simmars egenskaper och deras bedrävliga brist påverkar vad de vill, hur de mår och hur de beter sig. Simmar med den våltaliga egenskapen har till exempel förmågan att övertyga, inspirera eller trösta någon, medan simmar med den giriga egenskapen drivs av sin kärlek till pengar. Simmar brukar även komma bättre överens med andra simmar som delar minst en av deras egenskaper. Vissa egenskaper står i konflikt med varandra och det finns vissa kombinationer som inte är tillåtna. En sim kan till exempel inte vara god och ond på samma gång.

EN BEDRÄVLIG BRIST

Varje sim måste ha en bedrävlig brist. Dessa brister kan vara allt från tvångsmässiga fixeringar, som att dricka, spela eller äta, till fysiska brister, som att vara ynkelig, ha dålig fysik eller lida av sömnlöshet.

En bedrävlig brist följer med simmen genom hela livet och kan ha en negativ effekt på simmens fokus om den inte hanteras regelbundet. Simmar med den bedrävliga bristen "liderlig" får till exempel en negativ effekt om de inte har fått "myspysa" på ett tag. De har kvar denna negativa effekt tills de har haft lustfyllt umgänge med en annan sim. Du hittar mer information om effekter i avsnittet *Effekter*.

Simmar kan övervinna sina bedrävliga brister genom att klara av vissa uppdrag, som "Fiskarens utmaning" eller "Legendariska fontänen". När uppdraget är avklarat når din sim en tidpunkt i livet där simmens bedrävliga brist utvecklas till en legendarisk egenskap. Du kan välja en legendarisk egenskap i listan med tre alternativ, eller behålla simmens bedrävliga brist om du är väldigt förtjust i den.

Här är de egenskaper och bedrävliga brister du kan välja mellan:

Egenskaper

Äventyrlig
Ridderlig
Kreativ kock
Hängiven
Jordnära
Våltalig
Ond
Ivrig
Vänlig
Nöjeslysten
God
Girig
Prutare
Hoppfull föräldralös
Skämtare
Älskar familj
Lärd
Eremit
Oborstad
Fåfång
Valen åt upp mina föräldrar

Bedrävliga brister

Blodtörstig
Speldjävulens offer
Ynkrygg
Grym
Förbannad
Fyllbult
Dåre
Frossare
Hybris
Osäker
Sömnlös
Liderlig
Misanthrop
Butter
Ynkelig
Ohyfsad
Svag fysik

ETT PAMPIGT KUNGADÖME

Dina simmar bor i en ständigt växande nation som kan utökas när uppdrag blir avklarade och du tjänar resurspoäng (RP). I kungadömesläget ligger ditt land utsträckt framför dig. När du fyller landet med nya byggnader och verksamheter blir fler och fler aktiviteter, äventyr och uppdrag tillgängliga för dina simmar. Ta ett glas med bönderna på vårdshuset, res till fjärran länder från hamnen eller anordna en stor fest för besökande dignitärer i mottagningssalen.



- 1 Kungadömet statuspanel visar en sammanfattning av kungadömet tillstånd. Klicka på pilen längst ner i rutan för att visa kungadömet aspektnivåer: välbefinnande, säkerhet, kultur och kunskap. Ikonen längst ner till vänster i rutan visar din monarksims aktuella ambition. Klicka på ambitionsikonen om du vill veta mer.
- 2 Det är i kungadömeslägets panel som du kan byta kameravy, öppna alternativmenyn, växla till boendeläget, välja uppdrag, visa avklarade prestationer och öppna områdeskartan.
- 3 Gröna kartmarkörer visar en plats där du kan bygga med din sims nuvarande antal RP.
- 4 En röd kartmarkör visar en plats där din sim inte kan bygga ... inte än i alla fall.
- 5 Lila kartmarkörer visar dina bebyggda platser, gröna markörer visar platser där du kan bygga med din sims nuvarande RP och röda markörer visar platser där du inte kan bygga än. Klicka på en av platsmarkörerna för att få mer information om kostnad, arbetsmöjligheter och vilka kungadömesaspekter som påverkas.

FÖRBÄTTRA KUNGADÖMET

I början av en ny spelomgång är dessa platser de enda som finns i kungadömet: tronrummet, stadens torg, hamnen och Domedagshålet, samt skogen och byn. Du bygger nya platser genom att använda RP som du får av att göra uppdrag.

Om du vill börja bygga markerar du en av de tillgängliga gröna markörerna i kungadömesläget. Markera byggnadsikonen så kan du bygga ut ditt kungadöme med ett enda klick! När du har byggt något går det inte att ta bort. När du placerar ut fler och fler byggnader stiger även priset för hjältebyggnader, så välj varje byggnadsprojekt med eftertanke och tänk på vilka aspekter det påverkar.

DE FYRA ASPEKTERNA

Din sims kungadöme har fyra aspekter. Aspektkapaciteten låses upp genom att bygga nya byggnader i kungadömet. Byggnadsbeskrivningen visar vilka aspekter som får ökad kapacitet av byggnaden. Sen kan du klara av uppdrag för att fylla aspektens tomma kapacitet. Du ser när en aspekt blir uppfylld när den står med som en solid färg i rutan för kungadömet status.

Olika aspekter uppfylls av olika uppdrag. Glöm inte att kolla under "Uppdragsbelöningar" i uppdragsboken för att se vilka aspekter som kommer att uppfyllas. Om den angivna aspekten redan är uppfylld visas följande ikon, !.

- | | |
|----------------------|---|
| Välbefinnande | Välbefinnande representerar den övergripande lyckan, komforten och tillfredsställelsen i ditt kungadöme. Det omfattar både fysiskt och ekonomiskt välbefinnande hos dina simmar och kungadömet som helhet. |
| Säkerhet | Säkerhet representerar den allmänna säkerheten och stabiliteten i ditt kungadöme. Det omfattar den styrande maktens förmåga att upprätthålla lagar, förebygga brott, bevara sina gränser och skydda sina invånare. |
| Kultur | Kultur representerar hängivenhet för konsten och andliga ärenden. Inom estetik omfattar det skapandet och hyllandet av poesi, konst och musik. Inom religionen innebär det tron på en högre makt och ett större syfte med livet. Det fungerar som en grund för befolkningens moral och värderingar. |
| Kunskap | Kunskap representerar den allmänna utbildningsnivån i ditt kungadöme. Det omfattar förståelse och akademiska sysselsättningar inom områden som medicin, läroämnen och matematik. |

HÖGA AMBITIONER

Ambitioner är mål som du sätter upp för kungadömet att sträva efter. Beroende på vilken ambition du väljer, så kan du öka befolkningen, vidga gränserna, dominera dina undersåtar, med mera. Den första ambitionen du väljer är "Ny begynnelse", där ditt mål är att befolka kungadömet med byggnader och simmar. När du har klarat denna ambition ökar din Väktarprestationsnivå och du kan välja mellan två nya ambitioner, "Berömmelse" som fokuserar på hög ryktbarhet och många RP, och "Imperieherravälde" som fokuserar på att erövra alla utländska områden.

Det finns totalt 12 ambitioner och vilken riktning ditt kungadöme tar är upp till dig!

ANTA UPPDRAG

Du väljer och avbryter uppdrag i kungadömesläget. Klicka på uppdragsikonen på kungadömeslägets panel så öppnas uppdragsboken. När du inte håller på med ett uppdrag innehåller uppdragsboken en lista med tillgängliga uppgifter. Markera något av uppdragen för att få fram en beskrivning till höger. Klicka på pilen längst ner till höger för att välja ett uppdrag och gå vidare till att välja en metod.

De flesta uppdrag går att utföra på mer än ett sätt och varje väg har sin egen uppsättning med primära hjältar till uppdragsgruppen. Om du inte har rätt primär hjälte i ditt kungadöme så kan du inte välja den metoden. Klicka på en uppdragsmetod för att få fram en beskrivning, gruppkraav och belöningar (Uppdragsbelöningar).

Klicka en gång till på pilen längst ner till höger för att välja en primär hjälte, baserat på din valda metod. Beroende på vilka simmar du har i kungadömet kanske du bara har en uppdragsledare att välja på. När du har valt färdigt klickar du på bockmarkören för att starta uppdraget. När du har valt och startat ett uppdrag dras ett antal uppdragspoäng (UP) av. Du får bara ett visst antal UP för varje ambition.

Om du vill ge upp ett pågående uppdrag öppnar du uppdragsboken i kungadömesläget och väljer AVBRYT UPPDRAG. Tänk på att du inte får tillbaka några UP om du avbryter ett uppdrag.

PRESTATIONER

Klicka på ikonen för prestationsboken för att öppna en fullständig lista med ditt kungadömes och dina simmars prestationer. Klicka på filteringsknapparna längst upp till höger på sidan för att visa prestationer som stämmer in på detta filter (alla, spel, kungadöme och sim). Varje prestation har ett belöningsvärde och när du får dessa belöningar fylls prestationsmätaren på. När mätaren är full höjs din Väktarprestationsnivå. Ditt första mål är att ta dig förbi nivån "Tittsmed". Varje gång din Väktarprestationsnivå ökar låser du upp belöningar som kläder i Skapa-en-sim och föremål till inredningsläget!

YRKEN

Det finns 10 yrken tillgängliga i kungadömet. Det första av dessa yrken är monarken, en väsentlig del av kungadömet som måste fyllas för att starta spelet. Monarken ansvarar för att sätta skatter, införa lagar, lyssna på folkets klagan och dela ut bestraffningar. Monarker har en tjänare och en rådgivare till sitt förfogande och sköter de politiska relationerna till utländska områden.

När dina simmar klarar av uppdrag och får RP kan du bygga ut kungadömet genom att placera ut byggnader på speciella tomter. Vissa av dessa byggnader ger nya yrken. Om du bygger baracker kan du till exempel skaffa en riddare.

SPELA RÄTT ROLL

Du väljer eller skapar en sim som fyller varje yrkesroll. Dessa simmar är kungadömet's hjältesimmar. Precis som monarken har de andra yrkena olika roller och ansvarsområden. Det är upp till dig om de ska sköta dem, men det finns fördelar med att utföra uppgifter som är unika för varje yrke. Det är så dina simmar förbättrar sin yrkesnivå och kommer vidare i vissa uppdrag.

YRKEN OCH UPPDRAG

Du tar kontroll över olika hjältesimmar genom att använda dem i uppdrag. Vissa uppdrag kan utföras med olika resultat beroende på vilka yrken som är tillgängliga i kungadömet. Uppdraget "Bondeuppror" kan till exempel lösas utan blodspillan om en bard eller handelsman tar hand om uppdraget, eller lösas med våld om en spion eller riddare får ta hand om saken.

Ju fler yrken kungadömet har tillgängliga, desto fler uppdragsalternativ finns det att välja bland!

YRKESNIVÅER

Varje hjältesim förbättrar sina färdigheter genom att utföra yrkeshandlingar och få erfarenhetspoäng (EP). Dessa handlingar är specifika för varje roll och du hittar dem genom att undersöka världen omkring den simmen. Trollkarlssimmar kan till exempel meditera eller visa förberedda besvärjelser när du markerar dem. Hjältesimmar får även EP när de tar sig igenom ett uppdrag.

YRKEN OCH PLATSER

Här följer en lista med yrken och de platser som måste byggas för att få tillgång till dem.

MONARK

Den här simmen har ett stort ansvar eftersom hans eller hennes val påverkar alla levande varelser i kungadömet. Monarken lyssnar på petitionärer, föreslår och röstar om påbud, skickar simmar till stocken eller hålet, deltar i strider, går på jakt och får speciella stridstekniker av att öka i nivå.

Byggnad	Tronrum
Kännetecknande föremål	Tron, taktikkarta och skrivarbord

RIDDARE

Riddare är generellt skolade i alla former av dödlig strid och när de inte strider brukar de ofta träna och förbereda sig inför kommande strider. Riddare kan strida, jaga, får speciella stridstekniker av att öka i nivå och kan använda taktikkartan.

Byggnad	Baracker och träningsgård
Kännetecknande föremål	Taktikkarta och träningsdocka

HANDELSMAN

Handelsmän idkar handel över stora avstånd och förser lokalbefolkningen med ovanliga och sällsynta handelsvaror. De tjänar pengar på att köpa och sälja varor, övertalar simmar att köpa varor och byter varor med utländska områden med hjälp av fartyget.

Byggnad	Marknad
Kännetecknande föremål	Marknadsstånd och fartyg

BARD

Ett liv tillägnat konsten kan vara fattigt när det gäller pengar, men rikt när det gäller tillfredsställelse. Barden framför visor på sin luta, samlar inspiration från simmar och omvärlden samt skriver dikter och pjäser som framförs på scenen.

Byggnad	Värdshus
Kännetecknande föremål	Scen, luta, arkiv och skrivarbord

SIMONITPRÄST

Simonitpräster brukar utöva sina religiösa plikter med stor kraft och måste leva sina liv efter strikta moraliska lagar, annars blir de bestraffade! Dessa simmar predikar, ger simmar absolution, konverterar simmar till den simonitiska tron, anslår kungörelser, begrundar Väktaren, ger simmar Väktarens beröring och Väktarens välsignelse samt helgar brunnens vatten.

Byggnad	Simonitkatedral
Kännetecknande föremål	Predikostol och kungörelsetavla

PETRIANPRÄST

Petrianpräster predikar om barmhärtighet och förståelse, och försöker få andra att leva sina liv i enlighet med Väktarens principer. De predikar, evangeliserar, konverterar simmar till petrianismen, ber, välsignar brunnens vatten, ger Väktarens ynnest, studerar Väktaren, skriver med Väktaren och får effekten "Väktaren är nära" när de är nära den petrianska kyrkan.

Byggnad	Kloster
Kännetecknande föremål	Predikostol, väckelseplattform och arkiv

SPION

Spioner upprätthåller hemliga kommunikationsnätverk, hjälper till att avslöja (eller dölja) sanningen och utför det smutsigaste arbetet inom politiken. Spioner kan muta, utföra ficktjuveri, stjäla pengar från anslagspelaren, tillverka gifter, samla örter, ge sig in i strid, jaga, får speciella stridstekniker av att gå upp i nivå, strider effektivare utan rustning, tjuvlyssnar, föreslår påbud och kan befria simmar från stocken.

Byggnad	Spionbostad
Kännetecknande föremål	Arbetsbänk, träningsdocka, taktikkarta och skrivarbord

TROLLKARL

En trollkarls makt kommer ifrån särskilda medfödda färdigheter. Den här simmen lär sig och kastar besvärjelser, tillverkar elixir och magiska föremål, samlar örter och mineraler, spår, mediterar och kan kasta "Överflöda" på stadens brunn.

Byggnad	Trollkarlstorn
Kännetecknande föremål	Trolldomsbok, arbetsbänk och arkiv

LÄKARE

Läkare är det första, sista och enda försvaret mot sjukdomar, infektioner och skador! De diagnostiserar, behandlar sår, botar sjukdomar, ger första hjälpen, samlar örter och iglar, tillverkar tonikum och mediciner, samt medicinerar stadens brunn.

Byggnad	Klinik
Kännetecknande föremål	Operationsbord, arbetsbänk och arkiv

SMED

Smeder ansvarar för att tillverka vapen, rustningar samt ovanliga och unika föremål. Tillverkar föremål med ässjan och städet, utvinner malm från blottade stenar och säljer tillverkade varor i ståndet.

Byggnad	Smedja
Kännetecknande föremål	Ässja, städ och marknadsstånd

UTFORSKA NYA OMRÅDEN

Klicka på områdeskartan så kan du se ditt kungadömes gränser och de angränsande länderna. I början kan du bara se de närliggande länderna Byttköping och Vidslövda. Du upptäcker nya områden genom att utforska främmande länder från hamnen och etablerar diplomatiska relationer med hjälp av områdeskartan.

Markera något av de tillgängliga länderna så får du upp information om landets status, ledare, handel, fördelar och viktiga ärenden.

OBS! Fördelar dyker upp när du annekterar ett område. Om lojaliteten sjunker dyker "Viktiga ärenden" upp med mer information om det uppdrag som krävs för att återfå deras lojalitet.

Nya områden dyker upp på kartan när kungadömet har uppnått en viss ryktbarhet. Sedan kan du spana av dem genom att använda RP, och därefter får du upp all information om området. Annektera dem genom att ge dig ut på ett visst uppdrag, så får du dra nytta av fördelarna som det området medför.



- 1 Kartan visar alla kända kungadömens flagga och färger. Ditt kungadöme är markerat med en gyllene krona på en blå bakgrund.
- 2 När du markerar ett land visas all information om det till höger. Du hittar lojalitetsnivå och en beskrivning under "Status", namnet och en bild på den nuvarande regenten under "Ledare", handelsföremål under "Handelsinfo", generella meriter under "Fördelar" och information om uppdraget som krävs för att återfå lojaliteten under "Viktiga ärenden".

BOENDELÄGET

Boendeläget är där allt händer. Dina simmar deltar i uppdrag, skaffar vänner och fiender, blir kära, gifter sig och skaffar familj, övervinner eller ger efter för sina brister och mycket mer. I *The Sims Medeltiden* måste du vara ute på ett uppdrag för att komma åt boendeläget.

GRÄNSSNITTSPUCKEN

Några av funktionerna beskrivs här men du kan hålla markören över en ikon för att se vad den gör.



- 1 Uppdragsprestation-mätare
- 2 Aktiv simikon
- 3 Simmens nästa uppdragsuppgift och uppdragsvägledning
- 4 Kamerastilar (följ min sim, Våktarens öga, platsvyer)
- 5 Visa övervåningen
- 6 Kamerakommandon
- 7 Visa undervåningen
- 8 Aktivera boendeläget, inredningsläget eller kungadömesläget
- 9 Aktuella plikter och kvarvarande tid
- 10 Hunger- och energimätare
- 11 Markerad sims aktuella simdalertilgångar
- 12 Dag och tid – Klicka på en av ikonerna för att välja normal, snabb, eller ultrasnabb hastighet. Klicka på den sista ikonen för att snabbspola igenom den aktuella handlingen i simmens kö. Klicka på den första ikonen för att pausa tiden.
- 13 Den markerade simmens fokusmätare och bidragande effekter
- 14 Klicka på utökningspilen för att få fram simpanelerna (simologi, relationer och katalogen)


SIMOLOGI, RELATIONER OCH KATALOGEN

Du öppnar din aktuella sims paneler för simologi, relationer och katalogen genom att klicka på utökningspilen bredvid simmens effekter.

Simologipanelen innehåller all personlig information om din sim. I menyn hittar du yrkesnamn och nivå, religion, egenskaper och bedräglig brist. Håll markören över varje alternativ för att visa alla detaljer.

På relationspanelen ser du din sims relationer. Om din sim känner en massa simmar så kan du filtrera vyn för att få fram alla relationer, bara släkt eller bara vänner.

Varje sim har en personlig katalog. När en sim plockar upp ett föremål eller får ett föremål under ett uppdrag eller genom en plikt, så hamnar den i simmens katalog. Klicka och dra för att flytta föremålet till eller från simmens katalog.

Varje hus har också en katalog. Vissa föremål hamnar i hushållets katalog istället för i den enskilda simmens katalog. Du kommer åt hushållets katalog genom att klicka på  i inredningsläget.

PLIKTER

Varje hjältesim har plikter som han eller hon måste utföra åt kungadömet. Varje dag vid en viss tid blir den sim som har hand om det aktuella uppdraget tilldelad två plikter. Plikter varierar från att betala skatter till att framföra visor på fiol eller jaga ett stort odjur. Vissa plikter är specifika för simmens yrke. Monarker kan till exempel bli ombedda att hålla hov medan en bard får i uppgift att skriva en pjäs.

Om dina simmar inte utför sina plikter inom den tilldelade tiden får de en negativ effekt som påverkar deras fokus. Men om dina simmar utför sina plikter får de en positiv effekt!

EFFEKTER

Din sims fokuspanel visar simmens generella fokus och olika effekter. Effekter är tillfälliga omständigheter som direkt påverkar din sims fokus och beteende. Effekter visas som ikoner med olika bilder på och har antingen röd bakgrund (om de har en negativ inverkan på din sims fokus), grön bakgrund (för positiva effekter), eller gul bakgrund (ingen fokuseffekt). Dra markören över en effektkon för att se vad det är och hur länge det påverkar din sim. Du kan till och med få ett tips om hur du motverkar effektens inverkan. Tänk på att din sims egenskaper och bedrägliga brist kan förändra vilka effekter som påverkar simmen och hur kraftig effekten blir.

KUNGADÖMETS INVERKAN

Ditt kungadömes aspekter har stor inverkan på din sims fokus. Om ditt rike har få fyllda aspekter får simmarna negativa effekter som kan hålla i sig i dagar. Om det finns gott om fyllda aspekter får simmarna positiva effekter. Du hittar mer information om kungadömes aspekter i avsnittet *De fyra aspekterna*.

KOMMA TILL SKOTT I BOENDELÄGET

Det finns många föremål och platser som dina simmar kan interagera med i boendeläget. De kan besöka marknaden utanför staden, skicka meddelanden via anslagspelaren, hämta en fiol och börja spela, och mycket mer.

När du ser en ikon som har en pil och en stjärna ovanför ett föremål eller en plats så kan din sim utföra en interaktion. Klicka på föremålet eller platsen så får du upp de tillgängliga handlingarna och kan klicka på en av dem för att lägga till den i din sims handlingskö. Gråmarkerade handlingar går inte att välja – håll markören över handlingen så får du veta varför den inte går att välja. Vissa handlingar är färgkodade för att visa hur stor chans din sim har att lyckas med handlingen: gröna handlingar har stor chans att lyckas, röda handlingar kommer troligtvis att misslyckas och gula handlingar har ungefär lika stor chans att lyckas som att misslyckas.

AVKLARADE (OCH MISSLYCKADE) UPPDRAG

Varje uppdrag kräver att de deltagande simmarna utför vissa handlingar. Dessa uppgifter finns i en lista bredvid simikonen under uppdragsutförande-mätaren. När dina simmar är på ett uppdrag är de fria att göra vad de vill, även aktiviteter som inte har någonting med uppdraget att göra.

Håll markören över handlingen så får du upp en fullständig beskrivning så att du kan ta reda på hur du ska utföra uppgiften. Om handlingen till exempel säger att du ska prata med en rådgivare så måste din sim leta reda på rådgivaren, välja den vänliga sociala interaktionen och välja PRATA. Simmar som är inblandade i fullföljandet av ett uppdrag är markerade med en gyllene sim-markör. Så i det senaste exemplet skulle rådgivaren ha en sån markör.

Vissa uppdragshandlingar är tidskänsliga och kan bara utföras vid en viss tidpunkt på dagen, medan andra kan utföras när som helst. Simmar på ett uppdrag kan välja att aktivt engagera sig i uppdragsuppgifterna, eller delta i andra aktiviteter. Men om de tillbringar väldigt lång tid med annat än uppdraget blir uppdragsutförandet lidande. Om uppdragsutförande-mätaren töms helt blir dina hjältesimmar arresterade och kanske till och med avrättade. Men klara av uppdraget så reflekterar belöningen det generella uppdragsutförandet.

Om en deltagande hjältesim eller viktig icke spelbar sim dör under ett aktivt uppdrag så misslyckas uppdraget automatiskt.

SOCIALT UMGÄNGE

De flesta sociala interaktioner mellan simmar hamnar i en av följande kategorier: vänlig, romantisk, elak, rolig eller speciell baserad på egenskaper, händelser eller yrke. Välj vilken typ av interaktion du vill att din aktiva sim ska ha med den andra simmen och välj sedan en specifik interaktion från undermenyn. Titta på hur den andra simmen reagerar på din sims sociala interaktion – tycker simmen det är roligt eller läskigt? Var försiktig: om du väljer samma sociala interaktion om och om igen, kan den andra simmen bli uttråkad.

Varje social interaktion påverkar din sims relation till den andra simmen. När relationer förbättras eller försämrats får du en relationsstatus till simmar (vänner, fiender, livspartner, etc). Uppnå dina egna mål med simrelationer eller använd sociala interaktioner för att komma vidare med dina uppdrag.

SPECIELLA INTERAKTIONER

Din sims personlighetsegenskaper ger simmen speciella interaktioner. Simmar med den äventyrliga egenskapen kan till exempel välja att PRATA OM ÄVENTYR, medan kreativa kocksimmar kan SVAMLA OM MATLAGNING. Din sim har speciella interaktioner baserade på simmens yrke. En bard kan till exempel samla inspiration från sin omgivning eller genom att prata med andra simmar, medan en spion, riddare eller monark kan utmana andra simmar på den duell.

BEDRÖVLIGA BRISTERS BETYDELSE

Bedrövliga brister ger, precis som egenskaper, simmarna tillgång till speciella interaktioner. Så en sim med bristen "Speldjävulens offer" har möjlighet att slå vad, medan en sim med bristen "Ohyfsad" kan välja att berätta ett obscen skämt.

VÄKTAREN VAKTAR

Välsignad vare Väktaren! Vem är det, undrar du? Det är ju du! I *The Sims Medeltiden* är du Väktaren, skaparen av simmarnas kungadöme. Till en början har simmarna en begränsad kännedom om din existens som Väktare, men ingen av dem är särskilt religiös. När du har placerat ut en simonitkatedral eller ett petriankloster börjar Väktarens tjänare att konvertera sina medsimmar och simmarna börjar tillbe dig.

En konvertering till den petrianska tron ger din sim interaktionen att be, möjligheten att riva ner simonitkungörelser och petrianska skilsmässor blir tillgängliga. En konvertering till den simonitiska tron gör att din sim snabbare blir vän med andra simoniter, ibland får effekten "Överlägsen" vid umgänge med jcke-simoniter och simonitiska skilsmässor blir tillgängliga. Men petrianer får 5 % lägre dagsinkomst och simoniter får 10 % lägre dagsinkomst.

SAMLA

Du kan samla alla möjliga sorters växter och mineraler efter att ha undersökt de lokala buskarna och stenarna. Börja med att klicka på en glittrande buske eller stenformation med en interaktionsikon och välj UPPTÄCK. Om din sim hittar något intressant kan du klicka för att samla in det. Alla insamlade föremål lagras i din sims katalog. Det är bara vissa simmar som kan samla in vissa föremål.

JAKT

När de jagar i skogen kan dina simmar samla in kött, uppfylla plikter och klara av uppdrag. Klicka på vägskylden i skogen och välj JAGA för att börja. Det är inte säkert att varje jakt ger kött och din sim kan bli skadad. Se till att din sim har hög fokus och har tränat sig i strid på träningsdockan, det kan förbättra simmens chans till en lyckad jakt.

Kött kan säljas, bytas eller tillagas. Tänk på att det bara är vissa yrken som kan jaga.

SÄLJA OCH BYTA

Att sälja föremål på marknaden eller byta dem till havs är några bra sätt att tjäna simdaler. Om du vill sälja föremål tar du med dem till byns handelsbod i byn som ligger i utkanten av kungadömet och öppnar försäljningsmenyn. Klicka på föremål som du vill byta mot kontanter och välj SÄLJ för att fullfölja affären. Om du har en marknad på stadens torg kan dina simmar göra samma sak lite närmare hemmet. Tjäna några simdaler genom att sälja saker direkt från din sims katalog.

Det är bara vissa yrken som kan idka byteshandel. Gå ner till hamnen och lägg bytesvarorna i fartygets lastutrymme. När det finns en last klickar du på SEGLA FÖR ATT IDKA HANDEL för att åka till fjärran länder.

MATLAGNING

Alla simmar kan laga mat, men för att göra något bättre än välling måste din sim samla på sig olika ingredienser. Samla örter från buskar och jaga vilt för att få tag på ingredienser med simmens egna händer. För de som inte kan, eller vill, jaga har marknaden och byns handelsbod allt din sim behöver för att laga till en festmåltid.

Innan du beger dig till marknaden eller skogen bör du se till att din sim vet vilka ingredienser som krävs för att laga den önskade rätten. De kan bara laga maträtten när de har alla ingredienser tillgängliga.

När det gäller matlagning finns det flera föremål att köpa i inredningsläget, men alla lagar inte samma rätter. Det är lätt att använda en kittel för att röra ihop en gryta, medan ett spett är perfekt att grilla kött med. Ugnar används i sin tur till att baka bröd och pajer.

INREDNINGSLÄGET

Detta är platsen där du köper saker som gör din sims liv lite bättre. Oavsett om du behöver köpa något utan krusiduller eller vill slå på stort med lyxvaror, så hittar du allt här.

OBS! För vissa föremål, till exempel böcker och mat, måste din sim bege sig till marknaden för att få vad han eller hon behöver.

SORTERA

Du kan visa föremål i inredningsläget efter funktion eller samling. Du kan också visa föremål i hushållets katalog.

FUNKTION

Denna sortering visar dig föremål utifrån ett behov som du behöver tillgodose. Du kanske behöver en bekväm plats där din sim kan slappna av. Då klickar du på komfort-filtret. Om du letar efter ett ställe att stuva in din sims alla nya böcker från shoppingturen klickar du på kategorin förvaring. Det finns även en yrkeskategori för att du lätt ska kunna hitta alla föremål som är unika för hjältesimmarnas yrken.

SAMLING

När du vill inreda med ett speciellt tema i åtanke är en sortering efter samling perfekt för dig. Ger du spionfortet en ny look? Klicka på alternativet "Lantlig" för att hitta rätt blandning av lantlighet och funktion. Vill du ha en mer majestätisk mottagningssal klickar du på "Adel" eller "Militär".

REGLER OCH ALTERNATIV FÖR FÖREMÅLSPLACERING

Du kan inreda, placera och möblera precis som du vill. Använd det nya placeringsnät-verktyget och förmågan att placera möbler i vinkel för att få precis rätt look.

PLACERINGSNÄT PÅ/AV

Du kan välja att visa ett rutnät i inredningsläget som hjälp när du ska placera ut föremål. Då kan du centrera föremål så att du kan placera spettet mitt emot middagsbordet, en gobeläng mellan två pelare och så vidare.

INREDNING UR EN NY VINKEL

Du kan placera möbler och andra föremål i vinkel för att ge rummet ett mer tilltalande utseende. Vill du placera två stolar vinklade mot varandra eller ställa en krukväxt i ett hörn – kör på bara.

OBS! När du använder fri föremålsplacering och fri föremålsrotation är dina simmar mer benägna att gå in i saker eller att inte kunna nå en viss plats eller ett föremål. Var noga med att lämna tillräckligt med utrymme för simmen att röra sig på.

DET ALLRA NÖDVÄNDIGASTE

Föremålen nedan är det nödvändigaste varje hem bör ha. Du behöver inte skaffa bästa kvalitet men åtminstone ha en grundläggande modell för var och en av dessa. Annars kommer din sim att leva ett bedrövt liv.

- ▶ Eldstad eller kittel
- ▶ Säng
- ▶ Yrkesföremål (som en ässja för smeden eller arkiv för barden)
- ▶ Badkar eller tvätthink

OBS! Vissa föremål (som sängar och eldstäder) MÅSTE finnas på din tomt för att du ska kunna lämna inredningsläget.

EGET INNEHÅLL

Ta skärmdumpar med dina simmar, spela in film när du spelar och mycket mer.

FILMINSPELNING

Berätta dina egna historier med filminspelningen!

OBS! Alla filmer måste vara 1 GB eller mindre.

OBS! Att spela in film i högsta eller okomprimerad upplösning leder till mycket stora filstorlekar. Du kan ändra dina filminställningar i alternativmenyn.

VIKTIGT: Mac-användare kanske inte kan visa filmer tagna i The Sims Medeltiden på sina datorer utan en videospelare som stöder VP6-codec. Titta i Readme-filen om du vill veta mer.

SKÄRMDUMPAR

Ta bilder av alla de minnesvärda händelserna i din sims liv.

► För att ta en bild, trycker du på **C**.

När du tar en skärmdump sparas den i din dokumentmapp under **Electronic Arts\The Sims Medeltiden\Screenshots**.

SPELUPPDATERINGAR (KRÄVER EN INTERPETSATION)

Ibland erbjuder *The Sims Medeltiden* speluppdateringar som kan införa nytt innehåll eller lösa kända problem.

Du får ett meddelande när en uppdatering är tillgänglig, förutsatt att du har kryssat i "Automatiska uppdateringar" på panelen för speluppdateringar i startprogrammet. Speluppdateringarna är även tillgängliga via panelen för speluppdateringar om du väljer att inte uppdatera just då eller inte har kryssat i "Automatiska uppdateringar". Klicka på uppdateraknappen om du vill se ifall några nya uppdateringar är tillgängliga.

Den installerade spelversionen visas i startprogrammets huvudfönster.

PRESTANDATIPS

UPPDATERA MACINTOSH-PROGRAMVARAN

Om du använder en gammal version av Mac OS X-systemprogramvaran kan du få problem med spelets prestanda. Du kan kontrollera att du använder den senaste versionen av Mac OS X genom att klicka på "Programuppdatering" på Apple-menyn och sedan följa instruktionerna för att uppdatera operativsystemet.

PROBLEM NÄR DU KÖR SPELET

- Kontrollera att datorn uppfyller spelets minimikrav och att du har installerat de senaste drivrutinerna för grafikkortet och ljudkortet:
Om du använder ett NVIDIA-baserat kort finns drivrutinerna på www.nvidia.com.
Om du använder ett ATI-baserat kort finns drivrutinerna på www.ati.com.
- Om datorn är Windows-baserad och om du kör spelet från en skiva, kan du försöka att installera om DirectX från skivan. Komponenterna finns oftast i mappen DirectX under skrivans rotkatalog. Om du har tillgång till Internet kan du gå till www.microsoft.com och hämta den senaste versionen av DirectX.

ALLMÄNNA FELSÖKNINGSTIPS

- Om du använder Windows och kör spelet från en skiva, och om spelets startbild inte visas automatiskt, kan du högerklicka på skrivans ikon under Den här datorn och klicka på Spela upp automatiskt.
- Om spelet går långsamt kan du sänka kvalitetsnivån på grafik- eller ljudinställningarna från alternativmenyn i spelet. Om du minskar skärmapplösningen kan det ofta ge bättre prestanda.
- Om du vill ha maximal prestanda kan du försöka med att stänga av alla andra program som körs i bakgrunden (utom EA Download Manager om du använder det programmet).

KUNDTJÄNST

Om du har problem med det här spelet kan EA kundtjänst hjälpa till.

EA Help-filen innehåller lösningar till de vanligaste problemen och svar på de vanligaste frågorna om hur man ska använda den här produkten.

För att öppna EA Help-filen (när spelet redan är installerat):

Användare av Windows Vista och Windows 7 öppnar **Start > Spel**, högerklickar på spelikonen och väljer lämplig supportlänk i menyn.

Användare som har tidigare versioner av Windows, klicka på länken **Technical Support** i spelets mapp via menyn **Start > Program** (eller **Alla Program**).

För att öppna EA Help-filen (utan att ha installerat spelet):

1. Stoppa in spelskivan i din DVD-ROM enhet.
2. Dubbelklicka på ikonen Min dator på skrivbordet. (Med Windows XP kan du behöva klicka på Start-knappen och sen på ikonen Min dator).
3. Högerklicka på den enhet som innehåller spelskivan och välj Öppna.
4. Öppna filen **Support > European Help Files > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

För att öppna EA Help-filen på en Macintosh:

1. Stoppa in spelskivan i din DVD-ROM enhet.
2. Klicka på Finder-ikonen i Dockan.
3. Öppna ett nytt Finder-fönster genom att välja "Nytt Finderfönster" i Filmenyn.
4. Klicka på spelskivan i Finder-fönstret.
5. Öppna filen **Support > Electronic Arts Technical Support.html**.

Om du fortfarande upplever problem efter att ha använt informationen i hjälpfilen kan du kontakta EA teknisk support.

EA KUNDTJÄNST PÅ INTERNET

Om du har tillgång till Internet, besök EA:s sida för teknisk support på:

<http://www.electronicarts.se/support>

Där finns mängder av information om DirectX, spelkontroller, modem och nätverk, samt information om systemunderhåll och prestanda. Vår webbsajt innehåller aktuell information om de vanligaste svårigheterna, spelspecifik hjälp och vanliga frågor (frequently asked questions (FAQ)). Det är samma information som våra supporttekniker använder för att hjälpa dig med dina prestandaproblem. Vi uppdaterar supportsajten dagligen. Titta där först, så kanske du finner en lösning utan att behöva vänta.

SUPPORTCENTRETS KONTAKTINFORMATION

Om du behöver ytterligare assistans och helst vill tala med en tekniker, ring vår Kundsupport vardagar mellan 9.00-18.00.

Telefon: 0775 700 270

OBS! Vår kundtjänst är en teknisk support för privatpersoner på det nordiska sortimentet av EA produkter. Vår support gäller inte om produkten köpts begagnad, importerats eller om konsumenten inte är slutanvändaren av produkten. EA ersätter inte stulna eller bortslarvade produkter. Vi ger inte tips eller råd på hur man spelar.

För att hjälpa oss **diagnostisera** problemet, var god använd verktyget dxdiag för att samla in data om din dators maskinvara innan du ringer oss:

1. Tryck på Windows-tangenten + R (Windows-tangenten är tangenten med flagga), skriv in **dxdiag** och klicka på OK.
2. Klicka på SPARA ALL INFORMATION och spara rapporten på ditt skrivbord.

GARANTI

OBS! Följande garantier gäller endast produkter sålda via återförsäljare. De gäller inte produkter som sålts online via EA Store eller tredje part.

Begränsad garanti

Electronic Arts garanterar den ursprungliga köparen av denna programvara att det media på vilken programvaran är inspelad är fri från material- och tillverkningsfel under 12 månader från inköpsdagen. Under denna period kommer felaktigt media att bytas ut om originalprodukten returneras till Electronic Arts tillsammans med ett daterat inköpskvitto, en beskrivning av defekten, det felaktiga mediet och din adress. Denna garanti är ett tillägg och påverkar inte dina lagstadgade rättigheter på något sätt. Denna garanti gäller ej programvaran i sig, vilken tillhandahålls "i befintligt skick", och ej heller media som har utsatts för missbruk, skador eller extremt slitage.

Garantin gäller inte om hårdvaran förstört produkten, men kan ändå bytas ut mot en administrativ avgift på 100 kr så länge lagret räcker.

Returer efter garantin

Electronic Arts kommer (så länge lagret tillåter) att byta ut produkt som skadats av användaren även efter det att garantitiden gått ut om originalskivan återsänds. För närvarande tar vi ut en administrativ avgift om 100 kr för att byta spel efter garantitidens utgång.

För mer information om hur man går tillväga för att byta ut den skadade skivan ber vi dig att kontakta Electronic Arts kundservice. På <http://www.electronicarts.se/support> kan du läsa mer om hur du kan kontakta oss via e-mail. Har du inte tillgång till Internet kan man ringa oss på 0775-700 270, måndag till fredag, 9.00–18.00.

OBS! Electronic Arts garanti för produkten gäller inte om den köpts begagnad, importerats utanför Norden eller om konsumenten inte är den första slutanvändaren av produkten. Electronic Arts ersätter inte stulna eller bortslarvade produkter.