



The **SIMS**

MEDIEVAL



EPILEPSIADVARSEL

Vennligst les gjennom informasjonen før du lar barna dine bruke spillet.

Enkelte mennesker er spesielt utsatt for epileptiske anfall eller tap av bevissthet når de utsettes for blinkende lys eller lysmønstre i dagliglivet. Disse menneskene kan få anfall når de ser på TV eller spiller spesielle videospill. Dette kan skje uavhengig av om epilepsi ligger i familien eller om man aldri før har hatt epileptiske anfall. Hvis du eller noen i familien noen gang har hatt symptomer forbundet med epilepsi (anfall eller tap av bevissthet) etter å ha blitt utsatt for blinkende lys bør lege oppsøkes før du/dere spiller.

Vi anbefaler at foreldre overvåker barnas bruk av videospill. Hvis du eller barnet ditt opplever noen av følgende symptomer under bruk av videospill, må du/dere slutte å spille UMIDDELBART og oppsøke lege. Symptomene inkluderer svimmelhet, uklart syn og ufrivillige øye- eller muskelrykninger.

FORHOLDSREGLER FOR BRUK

- ▶ Ikke stå for nær skjermen. Sitt et godt stykke fra skjermen, helst så langt som ledningen tillater.
- ▶ Spill på en så liten skjerm som mulig.
- ▶ Ikke spill dersom du er trøtt eller har fått for lite søvn.
- ▶ Pass på at rommet du spiller i er godt opplyst.
- ▶ Ta pause i 10 til 15 minutter hver time når du spiller.

INNHOLD

INSTALLERE SPILLET.....	2
STARTE SPILLET	3
TASTATURKOMMANDOER.....	4
KJØR MIDDELALDER!.....	6
KOMME I GANG	7
CREATE-A-SIM (SIMSKAPEREN).....	9
CREATE-A-STYLE (STILSKAPEREN)	12
UNIKE SIMMER.....	14
ET STORSLAGENT KONGERIKE.....	16
LIVE MODE (LEVEMODUS).....	24
FURNISH MODE (MØBLERINGSMODUS).....	30
SPECIALINNHold	32
SPILLOPPDATERINGER (KREVER TILKOBLING TIL INTERNETT).....	32
YTELSESTIPS.....	33
KUNDESTØTTE	34
GARANTI.....	36

INSTALLERE SPILLET

MERK: Gå til electronicarts.co.uk for å se systemkrav.

Installasjon på PC (diskbrukere):

Sett disken inn i diskstasjonen og følg instruksjonene på skjermen.

Hvis autokjørmenyen ikke vises automatisk, kjører du installeringsprogrammet manuelt i Windows® 7, Windows® XP eller Windows Vista® ved å åpne **Start > Kjør**, skrive **D:\AutoRun.exe** i tekstboksen og klikke på OK (bytt ut D-en hvis CD/DVD-stasjonen ikke heter D:).

Når spillet er installert, kan du kjøre det fra spillets autokjørmeny eller ved å finne det i **START**-menyen.

Installasjon på PC (EA Store-brukere):

MERK: Hvis du vil ha mer informasjon om hvordan man kjøper direktnedlastinger fra EA kan du gå til www.eastore.ea.com og klikke på MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS.

Når spillet er ferdig nedlastet via EA Download Manager kan du klikke på installasjonsikonet som dukker opp og følge instruksjonene på skjermen.

Når spillet er installert kan du kjøre det direkte fra EA Download Manager.

MERK: Hvis du allerede har kjøpt et spill og vil installere det på en annen PC må du først laste ned og installere EA Download Manager på denne PCen. Deretter starter du programmet og logger inn på din EA-konto. Velg tittelen fra listen som dukker opp og klikk på start-knappen for å begynne nedlastingen.

Installasjon på Macintosh:

1. Sett spilldisken inn i DVD-ROM-stasjonen. Et DVD-ikon med spilldisken dukker opp på skrivebordet ditt. Dobbeltklikk på ikonet for å åpne spillets startskjerm.
2. Velg spillets installasjonsikon på bunnen av startskjermen for å få opp installasjonsmenyen.
3. Følg instruksjonene på skjermen for å fullføre installasjonen.

Installasjon på PC eller Macintosh (tredjeparts onlinebrukere):

Vennligst kontakt den digitale forhandleren du kjøpte spillet gjennom for å få hjelp med å installere spillet eller for å laste ned og gjeninstallere et nytt eksemplar.

STARTE SPILLET

Starte spillet:

På PC:

Spill i Windows Vista eller Windows 7 finnes i menyen **Start > Spill**, og på tidligere versjoner av Windows i menyen **Start > Programmer** (eller **Alle Programmer**). (EA Store brukere må ha EA Download Manager åpen.)

MERK: I klassisk Start-meny i Windows Vista ligger spillene på menyen **Start > Programmer > Spill > Spillutforsker**.

På Macintosh:

Åpne et Finder-vindu, velg «Applications» og dobbeltklikk på spillikonet.

DU MÅ GODTA LISENSAVTALEN FOR Å KUNNE SPILLE. EA KAN KOMME TIL Å TILBY INNHOLD OG/ELLER OPPDATERINGER UTEN EKSTRA VEDERLAG, HVIS OG NÅR DETTE BLIR TILGJENGELIG.

WWW.THESIMSMEDIEVAL.COM

TASTATURKOMMANDOER

GENERELLE KONTROLLER

Avbryte	ESC
Ta frem/fjerne juksevidu	CTRL + SHIFT + C
Skjule/vise brukergrensesnitt	F10
Avslutte spill	Q

CREATE-A-SIM (SIMSKAPEREN)

Rotere sim	CTRL + A/CTRL + D
Zoome inn/ut	Musehullet
Angre/gjenta	CTRL + Z/CTRL + Y

FURNISH MODE (MØBLERINGSMODUS)

PLASSERINGSVERKTØY

Rotere gjenstand	, (komma)/. (punktum)
Slette gjenstand	DEL/BACKSPACE
Skru på fri plassering	ALT (mens du holder eller beveger en gjenstand)
Skru på fri rotering	ALT (mens du roterer en gjenstand med musen)
Bevege plassert vegg- eller takgjenstand opp eller ned	# eller / (skråstrek)
Bevege plassert vegg- eller takgjenstand til venstre eller til høyre	[(venstre flatparentes)/] (høyre flatparentes)
Flytte vegg- eller takgjenstand tilbake til senter	\ (backslash)
Angre/gjenta	CTRL + Z/CTRL + Y

LIVE MODE (LEVEMODUS)

SIM-KONTROLLER

Bytte til neste sim i oppdraget	MELLOMROM
Bytte til bestemt sim	Klikk på portrett av sim
Låse kamera på sim	Høyreklikk på portrett av sim
Sentrere på aktiv sim	ENTER eller N
Åpne utstysliste	I
Be sim om å samhandle med gjenstand	Venstreklikk på gjenstand
Be en sim om å gå et sted	Venstreklikk på gulvet

TIDSKONTROLLER

Sette spillet i pause	P/O (null)/^ (tilde)
Vanlig/høy/ultrahøy hastighet	1/2/3 (eller tilsvarende taster på Num Pad)
Spole frem til slutten av samhandling	4

HUSKONTROLLER

Neste/forrige etasje	Pg Up/Pg Dn
----------------------	-------------

KAMERABEVEGELSER

Bevegelse venstre/høyre	Pil venstre/pil høyre eller A/D
Fremover/bakover	Pil opp/pil ned eller W/S
Bevege kameraet fortere	SHIFT + piler eller SHIFT + A/S/W/D
Zoome inn/ut	Z/X eller +/- eller Num Pad +/Num Pad -
Rotasjon venstre/høyre	, (komma)/. (punktum)
Bytte til gudevisning	M
Bytte til følg sim-visning	N (se Sim-kontroller)
Bytte mellom stedsvisninger	ALT + 1-5
Se inne i en bygning	Høyreklikk på utsiden av bygningen
Zoome inn på eksteriør	Høyreklikk på bakken

SPILLMODUSER

Live mode (levemodus)	F1
Furnish Mode (møbleringsmodus)	F2 (når du ser deg rundt inne i en bygning)
Kongerikemodus	F3
Innstillingsmeny	F5

KJØR MIDDLEALDER!

Hør, hør, alle eventyrlystne sjeler! Stig frem og delta i eventyret i *The Sims™ Medieval*, en helt ny The Sims-opplevelse fylt med eventyr på de sju hav, onde slektninger, lunefulle bekjente og til og med chinchillaer som spiser simmer! Kast deg ut i oppdrag for å utvide kongeriket og sett opp nye bygninger for å få flere simmer til å flytte til landet ditt. Simmene kan leve livet til en monark, en ridder, en spion, en magiker og andre figurer, og du kan velge om du vil utføre pliktene deres og få et skinnende, stolt kongerike. Eller la være.

ET PAR TING DU BØR VITE

Om du er ny i *The Sims* eller en vaskeekte *The Sims*-veteran, kan det lønne seg å spille gjennom opplæringen. *The Sims Medieval* har spillmekanikk, funksjoner og spillvarianter du aldri før har sett i et *The Sims*-spill. Denne kjappe innledningen kan hjelpe deg med å få mest mulig ut av spillet!

Velg LESSONS (opplæringer) fra innstillingsmenyen for å få vite mer om alle funksjonene i *The Sims Medieval*.

KOMME I GANG

Å komme i gang med *The Sims 3 Medieval* er så lett som du vil at det skal være. Start et nytt spill med et lite kongerike som trenger en monark. Velg om du vil lage din egen kongelige leder fra scratch i Create-A-Sim (simskaperen), eller velg en som er laget på forhånd. Når du har en monark på plass, er du klar til å kaste deg ut i alt middelalderen har på lager og sende simmene dine ut på oppdrag for å utvide landet!



Starte et nytt spill:

Opplæringene i spillet styrer deg gjennom begynnelsen på spillopplevelsen.

Velg en ambisjon på hovedmenyen. Til å begynne med er det bare ambisjonen New Beginnings (en ny start) som er tilgjengelig, men alle simmer må begynne et sted! Med denne ambisjonen, er monarkens mål å befolke kongeriket med bygninger og simmer. Det er akkurat det en kommende stor hersker trenger.

Så velger du NEW GAME (nytt spill), klikker på Spill-ikonet og gir kongeriket ditt et navn du liker. Hvis du har spilt før, kan du fortsette der du slapp med et spill du har lagret.

Spillet begynner i Kingdom Mode (kongerikemodus), en strategisk visning av landet ditt. Kongeriket har foreløpig ikke noen monark. Klikk på det runde grønne ikonet over tronsalen for å åpne et informasjonsvindu. I dette detaljerte vinduet, klikker du på ikonet for å velge en ny monark. Velg en monark på listen over simmer som er laget på forhånd, eller velg CREATE A MONARCH (lag en monark) for å tilpasse din egen hersker.


Når hans eller hennes kongelige høyhet er skapt, fortsetter du i kongerikemodus, der du må velge et oppdrag for å få tiden til å begynne å gå. Etter du har lagt til nye heltesimmer, må du huske at enkelte oppdrag bare kan utføres av bestemte heltesimmer. Les oppdragsbeskrivelsene nøye og tenk deg om før du velger!

LAGRE OG LASTE

En lagringsfil representerer hele kongeriket. Hvis du vil lagre, åpner du innstillingsmenyen og velger SAVE (lagre). Kongeriket lagres automatisk med navnet du valgte på hovedmenyen.

Du laster inn et lagret spill ved å gå til hovedmenyen og velge det lagrede spillet du vil spille.

INNSTILLINGER

Du får tilgang til innstillingsmenyen ved å klikke på  ikonet nederst til venstre på skjermen. Fra denne menyen kan du velge å lagre, åpne opplæringer, justere innstillinger, sjekke hurtigtaster, gå tilbake til hovedmenyen, lagre og avslutte, bare avslutte eller åpne startprogrammet.

Åpne innstillingspanelet ved å velge OPTIONS (innstillinger), og endre grafikk, lyd, spillmekanikk, og videoopptaksinnstillinger.

Graphics (grafikk) Velg skjermoppløsning for skjermen din og juster detaljerte innstillinger for hvordan grafikken vises.

Sound (lyd) Bruk glidebryterne til å justere volum for stemmer, lydeffekter, musikk, bakgrunnslyder og lyd kvalitet. Du kan også velge høyttaleroppsett, dempe bakgrunnslyder eller tilbakestille til standard.


Spillinnstillinger Velg å skru på eller av generelle spillinnstillinger. Under GAMEPLAY (spillmekanikk), bruker du glidebryteren til å justere den frie viljen til simmene dine. Beveg den til venstre for å gi dem mindre fri vilje, og til høyre for å gi dem mer. Jo mer fri vilje simmene har, jo mer velger de på egen hånd, hvis ikke du har bedt dem om å gjøre noe. (Advarsel: Det er bestemte handlinger simmene dine ikke utfører selv, som å utføre plikter eller nå oppdragsmål. Noen handlinger må du rett og slett gi dem ordre om å utføre.) Du kan skru opplæringer ON (på) eller OFF (av) og tilbakestille alle spillinnstillinger til standard.



Video Capture (videoopptak) Velg størrelse på videoene du tar opp, skru på eller av lydopptak, vis eller skjul brukergrensesnittet, bestem kvaliteten på videoene du tar opp og maks opptakstid.

CREATE-A-SIM (SIMSKAPEREN)

Hver gang det er en ny viktig stilling ledig i kongeriket, får du anledning til å lage en egen sim til å ta jobben. Du kan justere utseendet til simmene ved å velge alt fra størrelsen på nesen til kroppsformen. Velg farge på øynene, lag striper i håret og velg antrekk. Ikke glem å velge traits (personlighetstrekk) og fatal flaw (hovedsvakhhet)!

FORHÅNDSLAGE SIMMER

I Create-A-Sim (simskaperen) kan du velge en forhåndslaget sim ved å klikke på ikonet for forhåndslagde simmer nederst på skjermen (). Filtrer visningen etter kjønn, og klikk på portrettet av simmen du vil ha på plattformen. Når du er fornøyd, klikker du på hakemerket for å fortsette med simmen du har valgt. Juster simmene ytterligere ved å klikke på ikonene på venstre side av skjermen (se under).


Hvis du vil lage en helt egen sim, kan du begynne med å klikke på basics-ikonet (/ ).



Basics
(det mest grunnleggende)
Hair (hår)



Velg simmens navn, kjønn og stemme. Bytt fane for å justere hud, kroppstype, personlighetstrekk og hovedsvakhhet.

De runde knappene øverst bytter mellom frisyrer og hodeplagg. Etter du har valgt frisyre til simmen (eller hodeplagg), kan du tilpasse fargene. Når du bytter mellom fanene til venstre, kan du avgjøre formen og fargen på øyebrynene og velge ansiktshår (kun for mannlige simmer). Når du velger å endre farge på håret, øyebrynene eller ansiktshåret til simmene dine, kan du velge å lagre fargekombinasjonen, () så du kan hente den frem senere.




Looks (utseende)

Velg hodeform, juster ører, bestem øyefarge og -form, velg en munn og finn frem en nese.




Clothing (klær)

Velg klær til simmen. Enkelte antrekk er bare tilgjengelige for bestemte yrker. Klærne til en konge er for eksempel mer overdådige enn klærne til en spion. Alle settene med klær har flere fargekombinasjoner. Disse fargene kan justeres i Create-A-Style (stilsakeren).

TIPS: Du kan også tilpasse klær ved å velge farger. Når du ser dette ikonet , kan du klikke på det for å justere stilen til det du har valgt. Hvis du vil ha mer informasjon om å tilpasse klær (og andre spillelementer), kan du se under *Create-A-Style* (stilsakeren).

AV OG TIL ER DET DETALJENE SOM TELLER

Klikk på -ikonet for å justere detaljene på en bestemt del av simmen din. Du kan for eksempel justere hårfargen og stripene i håret til simmen. Eller du kan endre nesen: dra tuppen litt opp, utvid neseryggen eller forleng neseborene. Når du ser ikonet, kan du klikke på det for å se hvilke detaljer du kan justere. På Advanced-fliken kan du klikke på en av sirklene for å velge et annet område å tilpasse.

CREATE-A-STYLE (STILSKAPEREN)

Bruk Create-A-Style (stilskaperen) til å endre farger på klærne til simmene eller til å lage et fargekoordinert rom ved å justere farger og mønstre på tapet, gulv, møbler og annet.

SPILLSKJERM



- 1 Velg en mønstertype (f.eks. stoff, tepper, tapeter osv.)
- 2 Mønsteret og fargen på det du har valgt.
- 3 Klikk på en av palettene for å få opp de ulike fargene.
- 4 Klikk på en av disse knappene for å ta frem den forhåndsbestemte fargepaletten, fargehjulet eller for å skrive inn RGB- eller Hex-verdier.
- 5 Angre/gjenta justeringer
- 6 Bekreft eller avbryt endringer
- 7 Beveg denne glidebryteren for å endre fargetonen.
- 8 Beveg markøren på fargehjulet for å velge en farge.
- 9 Klikk her for å bare vise spesialinnhold.
- 10 Klikk på et av disse ikonene for å slette, dele eller lagre en stil.

STILKOORDINERING

Du kan også ta en farge eller et mønster og bruke det på flere elementer. La oss for eksempel si at du vil at simmenes gardiner skal matche teppet. Med Create-A-Style (stilskaperen) valgt, klikker du på gardinene for å velge dem. Så klikker du på et mønster fra gardinets stilpalett og drar mønsteret til teppet. Hvis teppet har mer enn ett mønster, velger du hvilket mønster på teppet du vil erstatte. Klikk på hakemerket for å bekrefte endringene.

Når du har lagret et mønster, kan du dra farger og mønstre til andre møbler, pyntegjenstander og tilbehør i Furnish Mode (møbleringsmodus).

LAGRE TILPASSEDE MATERIALER OG ELEMENTER



Når du har en mønsterstil du er fornøyd med, kan du lagre den og bruke den igjen og igjen – det er bare å klikke på mappeikonet i materialekategoripanelet på høyre side.



Når du vil lagre en gjenstand (eller et plagg) i din egen stil, klikker du på mappeikonet i vinduet øverst til venstre på skjermen.

UNIKE SIMMER

Tilpass simmene dine med to personlighetstrekk og en hovedsvakhhet for å gi dem en distinkt personlighet. Personlighetstrekkene og svakheter avgjør hvordan simmene oppfører seg og hva de liker å gjøre, så her gjelder det å tenke seg nøye om!

Alle simmer har en rolle å spille i kongeriket. Disse yrkene kan være monark, ridder, spion og masse annet. Yrkene spiller en stor rolle i forhold til hvilke oppdrag simmene får tilbud om og hva de foretar seg.

PERSONLIGHETSTREKK

Velg to personlighetstrekk og en hovedsvakhhet. Simmens personlighetstrekk og hovedsvakhhet påvirker hva de vil, hvordan de føler seg og hvordan de oppfører seg. Simmer som har personlighetstrekket Eloquent (veltalende) kan inspirere, overbevise eller trøste andre simmer, mens simmer som har personlighetstrekket Greedy (grådig) drives av kjærligheten til penger. Simmene har også en tendens til å gå bedre overens med simmer som har minst ett tilsvarende personlighetstrekk. Noen personlighetstrekk er i konflikt med andre, og det er noen kombinasjoner som rett og slett ikke går an. En sim kan for eksempel ikke være god og ond samtidig.

HOVEDSVAKHET

Alle simmene må ha en hovedsvakhhet. Disse svakheter varierer fra besettelser, som å drikke, gamble eller spise, til fysiske svakheter som å være liten, ha dårlig helse eller ikke få sove.

Simmene har hovedsvakheten sin hele livet og kan ha negativ virkning på simmenes konsentrasjon, hvis ikke du går til nødvendige tiltak på jevnlig basis. Simmer som har hovedsvakheten Licentious (litterlig) vil få seg en knekk hvis ikke de får «woohoo» («årnings» i norske The Sims-spill) på en stund. Den negative virkningen vil vedvare til de får kost seg med en annen sim. Hvis du vil ha mer informasjon om dette, kan du se under *Humørelementer*.

Simmene bekjemper hovedsvakheter sine ved å fullføre bestemte oppdrag, som The Fisherman's Challenge (fiskerens utfordring) eller Fountain of Legend (legendens fontene). Når de fullfører oppdraget, kommer simmene til et punkt i livet der hovedsvakheten gjøres om til et legendarisk personlighetstrekk. Velg et legendarisk trekk fra en liste med tre alternativer. Hvis du har blitt spesielt glad i hovedsvakheten til simmen din, kan du velge å beholde den.

Dette er personlighetstrekkene og hovedsvakheterne du kan velge mellom:

Personlighetstrekk

Adventurous (eventyrlysten)
Chivalrous (galant)
Creative Cook (kreativ kokk)
Dedicated (engasjert)
Earthy (jordnær)
Eloquent (veltalende)
Evil (ond)
Excitable (lettbevegelig)
Friendly (vennlig)
Fun-loving (elsker moro)
Good (god)
Greedy (grådig)
Haggler (pruter)
Hopeful Orphan (håpefull foreldreløs)
Jokester (vitsemaker)
Loves Family (elsker familie)
Scholarly (akademisk)
Solitary (ensom)
Unkempt (ustelt)
Vain (forfengelig)
Whale Ate My Parents
(en hval spiste foreldrene mine)

Hovedsvakheter

Bloodthirsty (blødtørstig)
Compulsive Gambler (spilleavhengig)
Cowardly (feig)
Cruel (grusom)
Cursed (forhekset)
Drunkard (fyllik)
Fool (narr)
Glutton (fråtser)
Hubris (overmodig)
Insecure (usikker)
Insomniac (søvnløs)
Greedy (grådig)
Licentious (litterlig)
Misanthrope (misantrop)
Morose (gretten)
Puny (ynkelig)
Uncouth (udannet)
Weak Constitution (svak helse)

ET STORSLAGEPÅ KONGERIKE

Simmene dine lever i en stadig voksende nasjon som kan utvides etter hvert som oppdrag fullføres og du får flere Resource Points (RP) (ressurspoeng). I Kingdom Mode (kongerikemodus) har du kongeriket for dine føtter. Etter hvert som du fyller landet med nye bygninger og virksomheter, blir stadig flere aktiviteter, eventyr og oppdrag tilgjengelige for simmene. Ta en drink med allmuen på kroa, dra til fremmede land fra havna, eller arranger en stor fest for andre kongelige som kommer på besøk fra andre steder i mottakelseshallen.



- 1 Kongerikestatuspanelet har et sammendrag av hvordan det står til i kongeriket. Klikk på pilen nederst til høyre for å sjekke kongerikets velferd, sikkerhet, kultur og kunnskap. Ikonet nederst til venstre viser monarkens ambisjon for øyeblikket. Klikk på ambisjonsikonet for å få flere detaljer.
- 2 I kongerikemoduspanelet kan du bytte kameravisning, åpne innstillingsmenyen, bytte til Live Mode, velge oppdrag, sjekke prestasjoner og åpne territoriekartet.
- 3 Grønne kartmarkører viser steder der du kan bygge med simmens gjeldende RP.
- 4 Røde kartmarkører indikerer områder der simmen din ikke kan bygge, i hvert fall ikke foreløpig.
- 5 Lilla kartmarkører viser hvor du har bygget, grønne markører viser steder der du kan bygge med gjeldende RP og røde markører viser steder der du ikke kan bygge ennå. Klikk på et av merkene for å få mer informasjon om kostnader, jobber og hvilke aspekter ved kongeriket stedet påvirker.

FORBEDRE KONGERIKET

På begynnelsen av et nytt spill, er de eneste bygningene i kongeriket Great Hall (storsalen), Town Square (torget), Docks (havna) og Pit of Judgment (dommedagsjuvet). Du har også en skog og en landsby. Nye steder bygges ved å bruke RP du får av å utføre oppdrag.

Du begynner konstruksjon ved å velge et av de grønne merkene i kongerikemodus. Velg byggeikonet, og med bare ett eneste klikk, har du utvidet kongeriket! Når noe først er bygget, kan det ikke fjernes. Og når du plasserer flere bygninger, blir heltebygningene dyrere, så det gjelder å være nøye med hvilke bygninger du velger og tenke på alle aspektene ved kongeriket.

DE FIRE ASPEKTENE

Kongeriket til simmen din har fire aspekter. Aspektpasiteten låses opp ved å lage nye strukturer i kongeriket. Sjekk bygningsbeskrivelsene for å se hvilket aspekt som får høyere kapasitet. Så kan du fullføre oppdrag for å fylle den kapasiteten til hvert aspekt. Du ser når et aspekt er fylt når det har fast farge i kongerikestatusboksen.

Aspektet som fylles av oppdragene varierer. Husk å sjekke Quest Loot-delen (oppdragsbytte) av Quest Book (oppdragsboken) for å se hvilke aspekter som fylles. Hvis listen allerede er fylt, kommer dette ikonet frem.

- | | |
|-----------------------------|--|
| Well-Being (velferd) | Velferd representerer hvor fornøyde folk er, om de har det bra og om de er fornøyd med kongeriket. Dette er et mål på både den fysiske og den økonomiske velferden til simmene og kongeriket. |
| Security (sikkerhet) | Sikkerheten representerer den generelle tryggheten og stabiliteten i kongeriket. Dette omfatter egenskapen styresmaktene har til å håndheve lovene, forhindre kriminalitet, opprettholde grensene og beskytte innbyggerne. |
| Culture (kultur) | Kultur representerer simmens fokus på alt som er kunstnerisk og spirituell. På den estetiske siden inkluderer dette å lage og nyte poesi, kunst og musikk. Når det gjelder tro, har simmene tro på at det er noe som bestemmer over simmene og at alle har et mål i livet. Dette fungerer som basis for moralen og verdiene som er vanlige blant folket. |
| Knowledge (kunnskap) | Kunnskap representerer det generelle utdanningsnivået til kongeriket ditt. Den reflekterer forståelse og hvor langt landet har kommet innen medisin, historie og matematikk. |

VÆR AMBISIØS

Ambisjoner er mål du setter som kongeriket ditt kan jobbe mot. Avhengig av ambisjonen du velger, kan du forbedre befolkningen, utvide grensene, dominere undersåttene dine og masse annet. Den første ambisjonen du velger er New Beginning (en ny begynnelse), der målet er å fylle kongeriket med bygninger og simmer. Når du har fullført dette, økes nivået ditt som Watcher (Vokteren), og du kan velge mellom to nye ambisjoner Fame (berømmelse), som fokuserer på å bli kjent og få mye RP, og Imperial Domination (dominans), som fokuserer på å erobre alle utenlandske territorier.

Det er totalt 12 ambisjoner, og retningen du velger for kongeriket ditt er opp til deg!

MELDE SEG TIL OPPDRAG

Oppdragene velges og avbrytes i kongerikemodus. Klikk på oppdragsikonene fra kongerikepanelet for å åpne oppdragsboken. Når du ikke er opptatt med et oppdrag, inneholder oppdragsboken en liste over tilgjengelige oppgaver du kan påta deg. Marker et av disse oppdragene for å få opp en beskrivelse til høyre. Klikk på pilen nederst til høyre for å velge oppdraget og gå videre til å avgjøre hvordan du løse det.

De fleste oppdrag har mer enn én måte å fullføres på, og hver vei har bestemte Primary Heroes (hovedhelter) som kan brukes. Hvis ikke du har en passende hovedhelt i kongeriket ditt, kan du ikke velge en løsning som krever nettopp denne helten. Klikk på et oppdrag for å få opp en beskrivelse og hvilke belønninger du får når du utfører det.

Klikk på pilen nederst til høyre en gang til for å velge hovedhelten basert på hvilken angrepsvinkel du har valgt. Avhengig av simmene du har i kongeriket, kan det hende du bare har én oppdragsleder som passer. Når du har valgt, klikker du på hakemerket for å begynne oppdraget. Når du har valgt og gitt deg ut på et oppdrag, blir du belastet Quest Points (QP). Du får bare et bestemt antall QP for hver ambisjon.

Hvis du vil avslutte et oppdrag som foregår, åpner du oppdragsboken i kongerikemodus og velger QUIT QUEST (avslutt oppdrag). Vær oppmerksom på at du ikke får refusjon for QP når du trekker deg fra et oppdrag.

PRESTASJONER

Klikk på prestasjonsbokikonet for å få en full liste over kongeriket og simmenes prestasjoner. Klikk på filteringsknappene øverst på den høyre siden for å vise prestasjonene som gjelder det aktuelle filteret (All (alt), Game (spill), Kingdom (kongerike) og Sim (sim)). Hver prestasjon har en belønningsverdi, og når du får disse belønningene, fylles prestasjonsmåleren. Når måleren er full, blir vokternivået ditt oppgradert, det første målet er å komme seg forbi nivået Peepsmith. Hver gang vokternivået ditt går opp, låser du opp belønninger, som antrekk til simskaperen og ting til møbleringsmodus!

YRKER

Det er 10 yrker i kongeriket. Det første yrket er monark, en viktig del av kongeriket, som må fylles for å starte spillet. Monarken bestemmer skatter og lover, hører på hva folket har å si og bestemmer straff til dem som fortjener det. Monarker har en tjener og en rådgiver og bestemmer alt som har med politiske forbindelser til andre territorier å gjøre.

Etter hvert som simmene dine fullfører oppdrag og får RP, kan du utvide kongeriket ved å plassere bygninger på bestemte steder. Noen av disse bygningene gir deg flere yrker, du vil for eksempel kunne rekruttere en ridder hvis du bygger en kaserne.

FYLLE ROLLENE

Du velger eller lager forskjellige simmer til hvert yrke. Disse simmene er kongerikets heltesimmer. Som monarken, har de andre yrkene roller og ansvarsområder. Om simmene utfører pliktene sine eller ikke er opp til deg, men det er fordeler forbundet med å utføre oppgavene som er spesifikke for hvert yrke. Det er slik simmene går opp i yrkesnivå og får fremdrift i bestemte oppdrag.

YRKER OG OPPDRAG

Ta kontroll over heltesimmene ved å gi dem oppdrag. Noen oppdrag kan utføres med ulike resultater, avhengig av hvilke yrker som er tilgjengelige i kongeriket. Peasant Revolt-opdraget (bondeopprør) kan løses uten vold hvis en skald eller en handelssim utfører det, eller med makt hvis du gir jobben til en spion eller en ridder.

Jo flere yrker du har i kongeriket, jo flere valgmuligheter har du!

YRKESNIVÅER

Heltesimmer får bedre ferdighetsnivåer ved å utføre yrkeshandlinger som gir erfaringspoeng (XP). Disse handlingene er unike for hver rolle, og kan oppdages ved å utforske verdenen rundt simmen. Trollmannssimmer kan for eksempel meditere eller vise formler de har forberedt når de velges. Heltesimmer får også XP etter hvert som de jobber seg gjennom oppdragene sine.

YRKER OG STEDER

Nedenfor har du en liste over yrkene og stedene som må bygges for å bruke dem.

MONARCH (MONARK)

Denne simmen har stort ansvar. Valgene monarken tar påvirker alle i kongeriket. Monarken hører på forslag fra folket og bestemmer seg for hva som skal gjøres, gir simmer straff, deltar i kamp, går på jakt og får spesielle egenskaper ved å gå opp i nivå.

Bygning Tronsal

Viktige gjenstander Trone, taktisk kart, skrivebord

KNIGHT (RIDDER)

Ridderne er gode i alle former for kamp, og når de ikke slåss, trener de til kommende kamper. Riddere slåss, går på jakt, lærer spesielle kampteknikker når de går opp i nivå og bruker det taktiske kartet.

Bygning Kaserne og treningsplass

Viktige gjenstander Taktisk kart og treningsdukke

MERCHANT (HANDELSMANN)

Handelsmenn gjør handel over store avstander enklere og tilbyr spesielle varer til lokalbefolkningen. De tjener penger på å kjøpe og selge ting, bestikke simmer til å kjøpe ting og bytte varer med andre territorier med skipet.

Bygning Marked

Viktige gjenstander Markedsbod og skip

BARD (SKALD)

Man tjener kanskje ikke så mye på et liv viet sang og spill, men det kan likevel være givende å være skald. Skalden synger sanger og spiller lutt, henter inspirasjon fra andre simmer og verden rundt seg, skriver dikt og spiller skuespill.

Bygning Kro

Viktige gjenstander Scene, lutt, arkiv og skrivebord

JACOBAN PRIEST (JAKOBINERPREST)

Jakobinerprester vier livene sine til religion, og har en streng moralkodeks. Ellers vanker det straff! Disse simmene holder prekener, gir tilgivelse til simmer, omvender simmer til den jakobinske tro, poster opprop, reflekterer over Vokteren, gir Vokterens velsignelse til simmer og vigsler brønnvann.

Bygning Jakobinerkatedral

Viktige gjenstander Prekestol og oppslagstavle

PETERAN PRIEST (PETERSPREST)

Petersprester preker med medfølelse og forståelse, og prøver å oppfordre andre til å leve livene sine i henhold til Vokterens læresetninger. De holder prekener, evangeliserer, konverterer simmer til troen sin, ber, vigsler brønnvann, studerer Vokteren, skriver med Vokteren og får det positive humørelementet The Watcher is Near (Vokteren er nær) når de er i nærheten av en peterskirke.

Bygning Kloster

Viktige gjenstander Prekestol, evangeliseringsplattform og arkiv

SPY (SPION)

Spioner har kommunikasjonsnettverk, hjelper til med å avdekke (eller skjule) sannheten og utfører alle de skitne handlingene som må til i politikken. Spioner kan bestikke, drive med lommetyveri, stjele, lage eliksirer, samle urter, slåss, gå på jakt, lære seg spesielle kampteknikker ved å gå opp i nivå, kjempe mer effektivt uten rustning, lytte til samtaler, foreslå forordninger og få simmer ut av gapestokken.

Bygning Spionhus

Viktige gjenstander Arbeidsbord, treningsdukke, taktisk kart og skrivebord

WIZARD (TROLLMANN)

En trollmann har evnene sine fra fødselen. Denne simmen bruker formler, lager eliksirer og magiske gjenstander, samler urter og mineraler, skriver, mediterer og får byens brønn til å ha nok vann til alle.

Bygning Trollmannens tårn
Viktige gjenstander Svartekunstabok, arbeidsbord og arkiv

PHYSICIAN (LEGE)

Legene er det eneste forsvaret mot sykdom, infeksjoner og skader! De stiller diagnose, behandler sår, gir førstehjelp, kurerer syke, samler urter og igler, lager medisiner og gjør vannet fra byens brønn mulig å drikke.

Bygning Klinik
Viktige gjenstander Operasjonsbord, arbeidsbord og arkiv

BLACKSMITH (SMED)

Smeder er ansvarlige for å lage våpen, rustninger og diverse andre ting. De lager ting med ambolt og grue, de utvinner malm fra steiner og selger ting de har laget i markedsboden.

Bygning Smie
Viktige gjenstander Grue, ambolt og markedsbod

UTFORSKE NYE LAND

Klikk på territoriekartikonet for å se grensene til kongeriket ditt og landene som ligger rundt. Først er det bare de to landene Tredony og Craffthole som synes. Oppdag nye territorier ved å utforske fremmede land fra havna, og etabler diplomatiske forbindelser ved hjelp av territoriekartet.

Velg et av de tilgjengelige landene for å sjekke status, leder, handelsinfo, fordeler og viktige saker.

MERK: Fordelene du får vises når du overtar et territorium. Hvis lojaliteten synker, vil det komme opp en liste over viktige saker, sammen med informasjon om oppdraget som må utføres for å gjenvinne lojaliteten.

Nye territorier vises på kartet når kongeriket har kommet til et bestemt nivå. Du kan sjekke dem ut ved å bruke RP, for å få opp all informasjonen som finnes om territoriet. Overta et område ved å dra på et spesielt oppdrag. Når du har overtatt det, får du fordelene som er forbundet med området.



- 1 Kartet viser alle kjente kongerikers bannere og farger. Kongeriket ditt markeres med en gullkrone i et blått felt.
- 2 Når du velger en nasjon, kommer det opp informasjon om den på høyre side. Sjekk lojalitetsrangeringen og beskrivelsen under Status, navnet og bildet av herskeren under Leader, varer som kan handles med under Info, fordeler under Benefits og informasjon om oppdraget som kreves for å få tilbake lojaliteten under Pressing issues.

LIVE MODE (LEVEMODUS)

Levemodus er der det skjer. Simmene dine deltar i oppdrag, får venner og fiender, blir forelsket, gifter seg og får familie, overvinner eller gir etter for svakheter og masse annet. I *The Sims Medieval* må du være på et aktivt oppdrag for å få tilgang til levemodus.

HOVEDBRUKERGRENSESNITT

Noen av funksjonene er beskrevet her, men du kan holde musmarkøren over hvilket som helst ikon for å se hva det gjør.



- 1 Oppdragsprestasjonsmåler
- 2 Ikon for aktiv sim
- 3 Simmens neste oppgave og oppdragsveiledning
- 4 Kamerastiler (følg simmen, gudeperspektiv, stedsperspektiv)
- 5 Se etasjen over
- 6 Kamerakontroller
- 7 Se etasjen under
- 8 Gå til Live Mode (levemodus), Furnish Mode (møbleringsmodus) eller Kingdom Mode (kongerikemodus)
- 9 Gjeldende ansvar og tiden som gjenstår
- 10 Målere for sult og energi
- 11 Simoler tilhørende valgt sim
- 12 Dag og tid – klikk på et av ikonene for å velge vanlig hastighet, høy hastighet eller ultrahøy hastighet. Klikk på det siste ikonet for å se gjennom gjeldende handling i handlingskøen til simmen. Klikk på det første ikonet for å sette tiden i pause.
- 13 Konsentrasjonsmåleren til simmen du har valgt og humørelementene som bidrar
- 14 Klikk på utvidelsespilen for å få frem simpanelene (Simology (simologi), Relationships (forhold) og Inventory (utstyrsliste))


SIMOLOGY (SIMOLOGI), RELATIONSHIPS (FORHOLD) OG INVENTORY (UTSTYRSLISTE)

Du får frem panelene for simologi, forhold og utstyrsliste for simmen du har valgt ved å klikke på utvidelsespilen ved siden av humørelementene.

Simologipanelet inneholder all den personlige informasjonen om simmen din. Her ser du yrke, navn, nivå, religion, personlighetstrekk og hovedsvakhhet. Hold musen over hvert av valgene for å få opp mer informasjon.

Sjekk simmens forhold i forholdspanelet. Hvis simmen din kjenner mange simmer, kan du filtrere for å se alle forhold, bare slektninger eller bare venner.

Hver sim har en personlig utstyrsliste. Når en sim plukker opp en gjenstand eller får noe etter et oppdrag, blir denne lagt til i utstyrslisten. Klikk og dra gjenstander inn og ut av utstyrslisten.

Hver husstand har også en utstyrsliste. Bestemte elementer havner i familiens utstyrsliste istedenfor simmenes individuelle utstyrslister. Du får tilgang til husstandens utstyrsliste i møbleringsmodus ved å klikke på .

ANSVAR

Alle heltesimmer har ansvar for kongeriket. Hver dag på et bestemt tidspunkt, blir to ansvarsområder tildelt simmer som jobber med et oppdrag. Dette kan være alt fra å betale skatt til å spille sanger til å jakte på et stort dyr. Noen ansvar er spesielt tilknyttet simmens yrke. Monarker kan for eksempel holde hoff, mens en skald kan bli bedt om å skrive et skuespill.

Hvis simmene dine ikke gjør det de har ansvar for før tiden er ute, får de et negativt humørelement som påvirker konsentrasjonen deres. Hvis simmene utfører pliktene sine, får de et positivt humørelement!

HUMØRELEMENTER

Simmens konsentrasjonspanel viser total konsentrasjon og et utvalg humørelementer. Humørelementer er midlertidige forhold som påvirker konsentrasjonen og oppførselen til simmene direkte. Humørelementene vises som ikoner med forskjellige bilder på, og har enten rød bakgrunn (hvis de påvirker konsentrasjonen til simmen i negativ retning), grønn bakgrunn (hvis de påvirker konsentrasjonen til simmen i positiv retning) eller blå bakgrunn (hvis de ikke har noen innvirkning på konsentrasjonen i det hele tatt). Hold musen over et humørelementikon for å se hva det er og hvor lenge det har innvirkning på simmen. Du kan til og med få et hint om hvordan du kan motvirke virkingen av humørelementet. Husk at simmens personlighetstrekk og hovedsvakheter påvirker hvilke humørelementer de blir påvirket av og hvor kraftig virkingen er.

KONGERIKEEFFEKTEN

Aspektene ved kongeriket ditt påvirker simmenes konsentrasjon. Hvis landet ikke har fylte aspekter, får simmer negative humørelementer som kan vare i flere dager. Hvis det er mange oppfylte aspekter, får simmene positive humørelementer. Hvis du vil vite mer om kongerikets aspekter, kan du se under *De fire aspektene*.

TING Å GJØRE I LIVE MODE (LEVEMODUS)

Det er mange ting og steder simmene kan samhandle med i levemodus. De kan dra på markedet utenfor byen, sende meldinger til hverandre, spille fele og masse annet.

Når du ser et ikon med en pil og en stjerne som svever over en gjenstand eller et sted, kan simmen din utføre en samhandling. Klikk på gjenstanden eller stedet for å få frem de tilgjengelige handlingene, og klikk på en for å legge den til i handlingskøen. Handlinger som vises i grått kan ikke velges – hold musemarkøren over dem for å finne ut hvorfor du ikke kan velge dem. Noen handlinger er fargekodet for å indikere sannsynligheten for at simmen din kan klare å utføre dem. Grønne handlinger har stor sannsynlighet for suksess, røde er usannsynlige og gule er fifty-fifty.

LYKKES OG MISLYKKES MED OPPDRAG

Alle oppdrag krever at simmene som deltar utfører bestemte handlinger. Disse oppgavene er listet opp ved siden av sim-ikonet og under oppdragsprestasjonsmåleren. Mens simmene dine er på oppdrag, er de fri til å gjøre hva de vil, selv aktiviteter som ikke har noe med oppdraget å gjøre. Hold markøren over en handling for å få frem en full beskrivelse, og finn ut hvordan du skal løse oppgaven. Hvis det for eksempel står at du må snakke med en rådgiver, må simmen din først finne rådgiveren, så velge vennlig samhandling og til slutt velge CHAT (prat). Simmer som holder på med å fullføre oppdragshandlinger er markert med en gullmarkør. I det siste eksempelet, ville rådgiveren hatt en slik markør.

Noen oppdragshandlinger er tidsavhengige og kan kun fullføres på bestemte tidspunkter på dagen, mens andre kan utføres når som helst. Simmer på oppdrag kan velge å ta del i oppdragshandlinger direkte, eller gjøre andre ting. Men hvis man bruker for lang tid borte fra oppdraget, vil oppdragsprestasjonen synke. Hvis oppdragsprestasjonsmåleren blir helt tom, blir simhelten arrestert og kanskje til og med drept. Men hvis du fullfører oppdraget, vil belønningene reflektere den totale oppdragsprestasjonen.

Hvis en heltesim som deltar eller en annen viktig ikke-spillbar sim dør i løpet av et oppdrag, er oppdraget automatisk mislykket.

SOSIALISERING

De fleste sosiale samhandlinger mellom simmer faller i en av følgende kategorier: vennlig, romantisk, slem, morsom eller spesiell, basert på personlighetstrekk eller yrker. Velg typen samhandling du vil at den aktive simmen din skal ha med den andre simmen, og velg en bestemt samhandling fra undermenyen. Se hvordan den andre simmen reagerer på samhandlingen – synes han det er morsomt eller skummelt? Vær forsiktig! Hvis du velger den samme samhandlingen flere ganger på rad, kan den andre simmen begynne å kjede seg.

Alle sosiale samhandlinger påvirker simmenes forhold til den andre simmen. Etter hvert som du får bedre eller dårligere forhold til simmen, får dere ulike forholdsstatuser, som venner, fiender, partnere osv. Nå dine egne mål i forholdene simmene imellom, eller bruk sosiale samhandlinger til å komme deg videre i oppdrag.

SPESIELLE SAMHANDLINGER

Simmenes personlighetstrekk gir dem spesielle samhandlinger. Simmer som er eventyrlystne kan for eksempel velge TALK ABOUT ADVENTURES (snakk om eventyr), mens kreative kokkesimmer kan velge GUSH ABOUT COOKING (vær begeistret over matlaging). Simmen din får spesielle samhandlinger basert på yrket sitt. En skald kan for eksempel hente inspirasjon fra omgivelsene eller ved å snakke med andre simmer, mens en spion, en ridder eller en monark kan utfordre andre simmer til duell.

HOVEDSVAKHETSFAKTOREN

Som med personlighetstrekk, gir simmenes hovedsvakhhet dem spesielle samhandlingsmuligheter. En sim som er spilleavhengig kan vedde, mens en sim som er udannet kan fortelle groviser.

VOKTEREN FØLGER MED

Ære være Vokteren! Hvem Vokteren er, sier du? Det er deg! I *The Sims Medieval* er det du som er Vokteren, skaperen av simmenes kongerike. Til å begynne med er simmene oppmerksomme på at du eksisterer, men ingen av dem er spesielt religiøse. Når du plasserer en jakobinsk katedral eller et peterskloster, begynner Vokterens tjenere å omvende simmene, som begynner å tilbe deg. Hvis simmer konverterer til peterstroen, kan de be, rive ned jakobinske opprop og får muligheten til petersk skilsmisse. Hvis simmer konverterer til den jakobinske troen, blir de fortere venn med andre jakobinere, får humørelementet Superior (overlegen) når de sosialisere med andre ikke-jakobinere og får muligheten til jakobinsk skilsmisse. Peterstilhengere tjener 5 % mindre enn normalt per dag, mens jakobinere tjener 10 % mindre enn normalt per dag.

SANKING

Alle typer planter og mineraler kan sankes inn når du utforsker buskaset rundt omkring. Du begynner med å klikke på et sted i omgivelsene som glitrer og som har et samhandlingsikon. Velg DISCOVER (oppdag). Hvis simmene finner noe som er verdt å ta med seg, kan de klikke på det. Alt de får med seg lagres i utstyrslisten. Enkelte ting er det bare noen spesielle simmer som kan samle inn.

JAKT

Når simmene jakter i skogen, kan de få tak i kjøtt, oppfylle plikter og fullføre oppdrag. Klikk på skiltet i skogen og velg HUNT (jakt) for å begynne. Det er ikke alltid man får tak i kjøtt, og det kan hende at simmen din blir skadd. Sørg for at simmen din har høy konsentrasjon og har trent på kamperferdighetene med en treningsdukke, da dette kan være det som skiller mellom en vellykket og en mislykket jakt.

Kjøtt kan selges, byttes og tilberedes. Husk at det bare er simmer med bestemte yrker som kan dra på jakt.

SALG OG BYTTE

Å selge ting på markedet eller bytte varer på de sju hav er supre måter å tjene simoler på. Hvis du vil selge ting, tar du dem med til landsbybutikken ved kanten av kongeriket og går til selgemenyen. Klikk på elementene du vil bytte mot penger, og velg SELL (selg) for å gjennomføre handelen. Hvis du ha et marked på bytorget, kan simmene gjøre det samme nærmere der de bor. Tjen noen simoler ved å selge ting direkte fra utstyrslisten.

Det er bare simmer med bestemte yrker som kan bytte og drive handel. Dra til havna og plasser ting du vil handle med i lasterommet. Når det er varer i lasterommet, klikker du på SAIL TO TRADE (seil for å handle) for å dra til fremmede land.

MATLAGING

Alle simmer kan lage mat, men hvis de skal greie å lage noe som er spesielt godt å spise, må de ha en rekke ingredienser. Samle urter fra busker og jakt på ville dyr for å skaffe ingredienser med simmens egne hender. For simmer som ikke kan eller ikke vil dra på jakt, har markedet og landsbybutikken alt man trenger for å lage i stand til fest.

Før du drar til markedet eller skogen, må du sørge for at simmen vet hvilke ingredienser som skal til for å lage ønsket rett. De kan bare lage en rett hvis de har alle ingrediensene som kreves.

Når det gjelder matlaging, er det flere gjenstander å kjøpe i møbleringsmodus, men alle kan ikke brukes til å lage de samme rettene. Det er lett å bruke en kjele til å lage stuing, mens du må ha et spyd for å grille kjøtt. Ovner brukes til å lage brød og paier.

FURNISH MODE (MØBLERINGSMODUS)

Dette er stedet der du kjøper greier som kan gjøre livene til simmene dine litt bedre. Om du trenger å kjøpe viktige ting til huset, eller er ute etter å bruke penger på luksus, er det her du finner det.

MERK: Noen gjenstander, som bøker og mat, må simmene dra til markedet for å skaffe seg.

SORTERING

Du kan sortere det som finnes i møbleringsmoduskatalogen etter funksjon eller samling. Du kan også se på ting i husstandens utstyrsliste.

ETTER FUNKSJON

Med denne sorteringen ser du på elementer som kan brukes til å tilfredsstille bestemte behov. Kanskje du trenger et komfortabelt sted der simmene dine kan slappe av. Da bør du klikke på komfortfilteret. Hvis du er ute etter et sted å stue alle bøkene til simmene, kan du klikke på lagringsikonet. Det er til og med en yrkeskategori du kan bruke til å finne ting som er unike for heltesimyrker.

ETTER SAMLING

Når du vil pynte etter et bestemt tema, kan du sortere etter samling. Pusse opp i spionhuset? Klikk på Peasant (bonde) for å finne en bra miks av rustikk stil og funksjonalitet. Hvis du vil pynte opp i mottakelseshallen til kongen, kan det være en idé å prøve Noble (adel) eller Military (militær).

REGLER OG INNSTILLINGER FOR PLASSERING AV GJENSTANDER

Du kan pynte, plassere og møblere akkurat som du vil. Bruk rutenettverktøyet og muligheten til å plassere møbler i bestemte vinkler for å få akkurat riktig look.

RUTENETT PÅ/AV

Du kan vise et rutenett når du er i møbleringsmodus. Dette hjelper deg når du plasserer gjenstander. På denne måten sentrerer du gjenstander, så du kan plassere spydet rett over midten på spisebordet, et teppe midt mellom to søyler på veggen osv.

MØBLER I VINKEL

Du kan også plassere møbler og andre gjenstander i vinkel for å gi rommet et mer behagelig utseende. Så hvis du har lyst til å plassere to stoler i vinkel mot hverandre eller sette et steinmonster i et hjørne, er det bare å sette i gang.

MERK: Når du bruker fri plassering og rotasjon av ting, er det mer sannsynlig at simmene støter sammen med ting eller blir forhindret i å nå bestemte steder eller gjenstander. Prøv å la det være nok plass til at simmene kan bevege seg fritt rundt.

DET MEST NØDVENDIGE

Tingene under er helt nødvendige, noe alle hjem bør ha. Du behøver ikke gå for høyest kvalitet, men uten minst en enkel variant av hver av disse, kommer livet til simmene til å bli nesten ulevelige.

- ▶ Ildsted eller heksegryte
- ▶ Seng
- ▶ Yrkesgjenstand (som en grue for smeden eller et arkiv for en skald)
- ▶ Badekar eller vaskebøtte

MERK: Noen ting (som senger og ildsteder), MÅ være på tomten for at du skal få gå ut av møbleringsmodus.

SPESIALIPPHOLD

Ta bilder av simmene dine, ta opp video av spillet og annet.

VIDEOOPPTAK

Fortell dine egne historier med videoopptak!

MERK: Videoene må ikke være større enn 1 GB.

MERK: Hvis du tar opp video på den høyeste, ukomprimerte oppløsningen, får du veldig store filer. Du kan endre videoopptaksinnstillingene i innstillingsmenyen.

VIKTIG MERKNAD: Det kan hende Mac-brukere ikke kan se videoer som er tatt opp i *The Sims Medieval* på datamaskinene sine uten en videospiller som støtter VP6-kodeken. Sjekk Readme-filen for å få vite mer.

SKJERMBILDER

Ta bilder av alt det spennende som skjer i livet til simmene dine.

► Du tar et bilde med **C**.

Når du tar et skjermbilde, blir det lagret i Dokumenter-mappen din, under **Electronic Arts\The Sims Medieval\Screenshots**.

SPILLOPPDATERINGER (KREVER TILKOBLING TIL INTERNETT)

Av og til kommer det oppdateringer til *The Sims Medieval*, som kan ha nytt innhold eller fikse problemer.

Du får beskjed når en oppdatering er tilgjengelig, hvis du har automatiske oppdateringer valgt i spilloppdateringspanelet i startprogrammet. Spilloppdateringer er også tilgjengelige fra spilloppdateringspanelet, hvis du bestemmer deg for å vente med å oppdatere eller ikke har huket av for automatiske oppdateringer. Klikk på oppdater-knappen for å se om det har kommet noen nye oppdateringer.

Gjeldende installert versjon vises i startprogrammet.

YTELSESTIPS

PROGRAMVAREOPPDATERING TIL MACINTOSH

En foreldet versjon av MacOS X kan føre til problemer med spillets ytelse. Du kan sjekke at du har den nyeste versjonen av MacOS X ved å velge «Programvareoppdatering» fra eplemenyen. Følg instruksjonene for å oppdatere systemprogramvaren.

PROBLEMER MED Å KJØRE SPILLET

- Sjekk at systemet ditt tilfredsstiller spillets minimumskrav og at du har de nyeste driverne til grafikkortet og lydkortet installert.
Hvis du har et NVIDIA-grafikkort, kan du gå til www.nvidia.com for å finne dem og laste dem ned.
Hvis du har et ATI-grafikkort, kan du gå til www.ati.amd.com for å finne dem og laste dem ned.
- PC-brukere som kjører diskversjonen av spillet kan prøve å installere DirectX på nytt fra disken. Du finner vanligvis DirectX i rotkatalogen på disken. Hvis du har tilgang til Internett, kan du gå til www.microsoft.com for å laste ned den nyeste versjonen av DirectX.

GENERELLE FEILSØKINGSTIPS

- PC-brukere som bruker diskversjonen av spillet og opplever at spillet ikke starter automatisk med Autokjør, kan høyreklikke på diskikonet under Min datamaskin (Datamaskin) og velge Autokjør.
- Hvis spillet kjører sakte, kan du prøve å redusere kvaliteten på grafikken og lyden i spillets innstillingsmeny. Du kan ofte få bedre ytelser hvis du reduserer den grafiske oppløsningen.
- Det kan lønne seg å lukke bakgrunnsoppgaver når du spiller for å få optimale ytelser (bortsett fra EADM, hvis det er aktuelt).

KUNDESTØTTE

Hvis du har problemer med spillet, kan kundestøtte hos EA hjelpe deg.

EAs *produktstøtteguide* har forslag til løsninger og svar på vanlige spørsmål, og beskriver hvordan du bør bruke produktet på mest mulig hensiktsmessig måte.

Slik får du tilgang til EAs produktstøtteguide (med spillet installert):

Hvis du bruker Windows Vista eller Windows 7, går du til **Start > Spill**, høyreklikker på spillikonet og velger Teknisk brukerstøtte fra rullegardinmenyen.

Hvis du bruker en tidligere versjon av Windows, klikker du på **Teknisk brukerstøtte**-koblingen i spillets mappe. Denne finner du under **Start > Programmer** (eller **Alle programmer**).

Slik får du tilgang til EAs produktstøtteguide (uten spillet installert):

1. Sett inn spilldisken i CD/DVD-ROM-stasjonen.
2. Dobbeltklikk på Min datamaskin på skrivebordet. (I Windows XP kan du klikke på **Start**-knappen og så klikke på Min datamaskin-ikonet).
3. Høyreklikk på DVD-ROM-stasjonen som inneholder spilldisken og velg ÅPNE.
4. Åpne **Teknisk brukerstøtte > Europeisk hjelpefiler > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**-filen.

Slik får du tilgang til EAs produktstøtteguide på Macintosh:

1. Sett inn spilldisken i CD/DVD-ROM-stasjonen.
2. Klikk på Finder-ikonet i Docken.
3. Åpne et Finder-vindu ved å velge «Nytt Finder-vindu» fra Arkiv-menyen.
4. Klikk på spilldiskikonet i Finder-vinduet.
5. Åpne **Støtte > Electronic Arts Technical Support.html**-filen.

Hvis du fremdeles har problemer etter å ha brukt informasjonen i EAs produktstøtteguide, kan du kontakte teknisk brukerstøtte hos EA.

EAS TEKNISKE BRUKERSTØTTE PÅ NETTET

Hvis du er tilkoblet Internett, kan du sjekke EAs tekniske brukerstøtte på:

<http://www.eanorge.no/support>

Her finner du informasjon om DirectX, spillkontrollere, modemer og nettverk, i tillegg til informasjon om systemvedlikehold og ytelser. Nettsidene våre har oppdatert informasjon om de mest vanlige problemene som inntreffer, spesifikk spillhjelp og en liste over vanlige spørsmål. Dette er den samme informasjonen vi bruker til å løse problemer. Kundestøttesidene oppdateres daglig, så det kan lønne seg å sjekke disse først.

KONTAKTINFO FOR BRUKERSTØTTE

Hvis du trenger hjelp og vil snakke med en teknisk kyndig medarbeider, kan du ringe kundestøtte mandag til fredag mellom kl 9.00 og 18.00:

Telefon: 21 03 33 97

MERK: Du får ingen koder eller hint fra kundestøtte.

Samtalene belastes etter lokalsatser. Kontakt telefonselskapet du bruker for å få mer informasjon.

Du kan hjelpe oss med å diagnostisere problemet ved å generere en

DirectX-diagnoserapport på PC-en din før du ringer:

Klikk på **Start > Kjør...** og skriv «dxdiag». Klikk på OK. Når rapporten er fullført, klikker du på «Lagre all informasjon...» for å lagre rapporten på skrivebordet.

GARANTI

MERK: Følgende garantier gjelder alle produkter som selges i fysiske butikker. Disse garantiene gjelder ikke produkter som selges på nettet via EA Store eller tredjeparter.

Begrenset garanti

Electronic Arts garanterer den opprinnelige kjøperen av denne programvaren at opptaksmediet programvaren er lagret på er fritt for skader i materialer og utførelse i 12 måneder etter kjøpsdato. I løpet av denne perioden vil defekte opptaksmedier erstattes hvis originalproduktet sendes til Electronic Arts på adressen nedenfor, sammen med et datert kjøpsbevis, en beskrivelse av skaden, det ødelagte mediet og adressen din. Denne garantien kommer i tillegg til rettigheter regulert av loven, og påvirker ikke loven på noen måte. Denne garantien gjelder ikke selve programvaren, som tilbys som den er. Den gjelder heller ikke opptaksmedier som har vært utsatt for misbruk, skade eller overdreven bruk.

Erstatning etter garantiens utløp

Electronic Arts erstatter opptaksmedier som er skadet av brukeren hvis dette finnes på lager, og hvis originalmediet sendes tilbake sammen med en sjekk eller postanvisning pålydende NOK 100 per disk, skrevet ut til Electronic Arts Ltd. Husk å legge ved en beskrivelse av hva som er feil, navnet ditt, adressen og hvis det er mulig, et telefonnummer vi kan kontakte deg på.

Electronic Arts Sweden AB

Katarinavägen 15, 9 tr

116 45 Stockholm

Sweden

Electronic Arts fraskriver seg alt erstatningsansvar hvis produktet er kjøpt brukt og forbrukeren ikke er den første brukeren av produktet.