

The Sims 2

Pełna Kolekcja

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

The Sims 2

Pełna Kolekcja

autorzy: Emerald & Beti

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8050-584-1

Producent EA Maxis / Maxis Software, Wydawca Electronic Arts Inc., Wydawca PL Electronic Arts Polska
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

S p i s t r e ś c i

Wprowadzenie	7
THE SIMS 2 – PODSTAWY	8
Wybór otoczenia	8
Pierwsze kroki	8
Miłowo, Dziwnowo, Werona	9
Własne otoczenie	11
Widok otoczenia	13
Tworzenie nowego sima	14
Informacje wstępne	14
Krok I	15
Krok II	17
Krok III	18
Krok IV	20
Krok V	22
Krok VI A	26
Krok VI B	28
Zakładanie nowej rodziny	30
Wiadomości ogólne	30
Poszerzanie rodziny	32
Drzewo genealogiczne	33
Modernizacja otoczenia	35
Wiadomości ogólne	35
Zakładanie parceli	36
Kupno posiadłości	38
Budowa domu	39
Budowa domu	41
Przygotowanie terenu	41
Ściany	44
Drzwi i okna	46
Podłogi	48
Pokrycia ścian	49
Schody	50
Kolejne piętra	51
Fundamenty i tarasy	52
Ogród	53
Dach	54
Różne	57
Przedmioty	60
Wiadomości ogólne	60
Funkcja	61
Pomieszczenia	65
Styl	69
Tworzenie nowej kolekcji	72
Podstawowe wymagane przedmioty	74

THE SIMS 2 – ROZWÓJ SIMA	75
Kierowanie Simem	75
Wiadomości podstawowe	75
Jak płacić rachunki?	78
Starzenie się Simów; Choroba	79
Powiększanie rodziny	81
Ciąża	81
Poród	83
Małe dziecko	84
Telefon	85
Możliwości telefonu	85
Sim, Usługi	86
Pomoc, Dostawa, Transport	88
Aspiracje	89
Rodzaje aspiracji; Pragnienia i obawy	89
Wskaźnik aspiracji	91
Nagrody aspiracji	92
Nagrody aspiracji cd.	94
Potrzeby	97
Katalog potrzeb; Wskaźnik potrzeb	97
Głód	98
Komfort	99
Pęcherz	100
Energia	100
Zabawa	101
Towarzystwo	101
Higiena	102
Wystrój	102
Umiejętności	103
Wprowadzenie	103
Gotowanie, Technika	104
Charyzma	104
Kondycja	105
Logika	105
Kreatywność	106
Sprzątanie	106
Związki – Informacje ogólne; Wskaźniki związków	107
Praca – Poszukiwanie pracy	109
Kariera	111
Wprowadzenie	111
Nauka	112
Stróż prawa	113
Armia	114
Sportowiec	115
Przestępca	116
Medycyna	117
Polityka	118
Gastronomia	119
Obibok	120
Biznes	121
Szkoła – Wiadomości ogólne; Zdobywanie ocen	122
Simologia	123
Osobowość	123
Zainteresowania	124
Wspomnienia	125

THE SIMS 2: NA STUDIACH	126
Kilka wskazówek na dobry początek	126
Panel	129
Kierunki studiów	130
Nagrody zawodowe	131
Postępy w nauce	132
Pieniądze	132
Rozrywka	133
THE SIMS 2: NOCNE ŻYCIE	136
Nowe obiekty budowlane	136
Nowe obiekty trybu zakupów – Samochody	139
Nowe obiekty trybu zakupów – Meble	140
Nowe obiekty trybu zakupów – Dekoracje	144
Nowe obiekty trybu zakupów – Oświetlenie	148
Nowe obiekty trybu zakupów – Inne	150
Obiekty dla parceli społecznych	151
Nowy image Simów	153
Nowe postaci niezależne	154
Nowa aspiracja – Poszukiwanie przyjemności	156
Nocne życie Simów	158
Dzielnice rozrywki	158
Lokacje Przedmieścia	160
Przewodnik nocnego łazika	162
Randki	164
Restauracje w różnych stylach	167
Sztuczki architektoniczne	170
THE SIMS 2: WŁASNY BIZNES	174
Informacje ogólne – pierwsze kroki	174
Nowe style	175
Nowe umiejętności związane z prowadzeniem własnego biznesu	175
Jak otworzyć własny biznes – wybór miejsca i rodzaj działalności	176
Nowe przedmioty	178
Czym handlować?	180
Zatrudnianie pracowników – zarządzanie – wynagradzanie - rangi	181
Pierwsi klienci – sprzedaż i obsługa klienta	183
Kontrolowanie poziomu przedsiębiorstwa – panel przedsiębiorstwa	184
Premie i nagrody	185
THE SIMS 2: ZWIERZAKI - PORADNIK	188
Jak stać się właścicielem zwierząt?	189
Tworzenie psów	190
Tworzenie kotów	192
Potrzeby zwierząt	193
Nowe przedmioty	195
Zachowania, tresura i interakcje	196
Rozmnażanie zwierząt	198
Praca oraz kariera zwierząt	199
Panel zwierząt	200
Podsumowanie	201

THE SIMS 2: CZTERY PORY ROKU	202
Zmiany	202
Zmiany globalne	202
Cztery pory roku - wstęp	205
Narzędzie do zmiany pogody	206
Wiosna	209
Lato	213
Jesień	217
Zima	220
Dopasowanie ubioru	223
Temperatura ciała	224
Ścieżki kariery	226
Kariera gracza	226
Kariera poszukiwacza przygód	228
Kariera muzyka	230
Kariera prawnika	232
Kariera dziennikarza	234
Kariera w edukacji	236
Ogród	238
Podstawowe założenia	238
Uprawa roślin i użyźnianie gleby	240
Ogrodnictwo – rozwijanie umiejętności	245
Klub ogrodnika	246
Szkłarnie	249
Zraszacze	250
Inwentarz oraz sokowirówka	251
Łowienie ryb	253
Mutacje	256
THE SIMS 2: CZAS WOLNY	257
Nowe dzielnica	257
Dolina Niezbędna	257
Parcele publiczne	258
Hobby	263
Informacje ogólne	263
Nauka	264
Fitness	265
Kulinaria	266
Natura	267
Sztuka i rzemiosło	269
Film i literatura	271
Sport	273
Gry	274
Muzyka i taniec	276
Majsterkowanie	277
Ścieżki kariery	278
Oceanografia	278
Architektura	279
Taniec	280
Wywiad	281
Rozrywka	282
Aspiracje	283
Inne	285

THE SIMS 2: OSIEDLOWE ŻYCIE	286
Otoczenie	286
Nawigacja po nowej dzielnicy	286
Parcele publiczne	293
Parcele ukryte	302
Osiedla	305
Podstawowe wiadomości	305
Sąsiedzi i współlokatorzy	311
Inne atrakcje	322
Simy	332
Najważniejsze nowości	332
Mniej istotne kwestie	349
Przedmioty	356
Przedmioty codziennego użytku	356
Elementy konstrukcji	366
Pozostałe	369
Magia	371
Informacje wstępne	371
Rozwój umiejętności magicznych	377
Czary	382
Informacje dodatkowe	390

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie



The Sims 2 to kontynuacja bardzo sławnej i lubianej gry od tym samym tytułem. Gracz mógł w niej stworzyć wirtualną rodzinę i kierować jej losami, symulując rzeczywistość. Druga część jest bardzo rozbudowana - przede wszystkim poprawiono wygląd graficzny, teraz mamy do czynienia z pełnym trójwymiarem. Wprowadzono wiele nowości, zmian i udogodnień. Jednak nie można oprzeć się czasami wrażeniu, że to ciągle te same, lubiane Simsy.

Poradnik do gry The Sims 2 został podzielony na trzy części. W pierwszej znajduje się opis podstaw, dzięki którym dowiecie się jaki teren do zamieszkania wybrać, jak stworzyć pierwszego Sima i jaki dom najlepiej dla niego zbudować. W drugiej natomiast znajduje się szczegółowy opis rozwoju Sima - od dziecka, po emeryta. Trzecia zaś to zbiór wszystkich wydanych na przestrzeni lat dodatków do tej kultowej gry.

Emerald, Beti, Stranger, Mal, Major Doktor Upiorna (www.gry-online.pl)