

The Sims 3

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

The Sims 3

autor: Psycho Mantis

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8054-712-4

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	3
Otoczenie	4
Początkowe uwagi	4
Edycja miasta	5
Tworzenie Sima	8
Podstawy	8
Włosy	10
Twarz	13
Strój	16
Osobowość	19
Uwagi końcowe	24
Dom Sima	26
Rozgrywka rodziną mieszkającą w mieście	26
Wprowadzenie rodziny	26
Kupno działki z domem	27
Kupno pustej działki - budowa domu	27
Rozbudowa domu	34
Urządzanie domu	38
Podsumowanie	42
Simowie	43
Poruszanie się	43
Osobowość	45
Wiek	46
Potrzeby	47
Nastrójniki	51
Pragnienia i cel życiowy	52
Punkty szczęścia życiowego	54
Umiejętności	54
Rozgrywka	64
Miasto	64
Kontakty pomiędzy Simami	68
Dziecko	70
Telefon	73
Działania w mieście	74
Inne działania i wydarzenia	78
Praca	81
Kariery zawodowe	85
Wstęp	85
Kulinarna	86
Dziennikarska	88
Przedsiębiorcza	91
Polityczna	93
Przestępcza	95
Medyczna	98
Wojskowa	100
Naukowa	102
Sportowa	104
Stróża prawa	106
Muzyczna	110

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 GRY-OnLine.

www.gry-online.pl



Wprowadzenie

The Sims 3 to kolejna odsłona zapoczątkowanej w roku 2000 serii, która stała się jedną z najbardziej popularnych w historii. To gra, która w sprytny sposób przedstawia ludzkie życie, od narodzin, przez dzieciństwo i dorosłość aż po starość i w końcu śmierć. Nie ma ona konkretnego celu nie licząc spełniania marzeń Simów oraz ich celów życiowych, a także codziennego wypełniania ich potrzeb fizjologicznych czy społecznych. Oczywiście w grę wchodzi także praca, w której – dzięki rozwijaniu umiejętności – Simowie awansują zarabiając coraz więcej pieniędzy w grze zwanych simoleonami.

W poradniku znajdziesz opis poszczególnych elementów gry – tworzenie Sima, budowa i urządzenie domu, działania Simem w tym tworzenie relacji z innymi, rozwijanie umiejętności oraz rozwój wszystkich karier zawodowych wraz z zarobkami.

Kolorem **niebieskim** oznaczyłem wszystkie sprzęty i potrzebne obiekty np. lodówkę, czy sztalugę. Kolorem **pomarańczowym** zaznaczone są etapy życia Simów (nastolatek, emeryt). Natomiast koloru **brązowego** użyłem, aby zaznaczyć miejsca na mapie np. stadion, ratusz oraz jednocześnie pomieszczenia w domu.

Maciej „Psycho Mantis” Stępnikowski

Otoczenie

P o c z ą t k o w e u w a g i



001



002

Po uruchomieniu gry będziesz musiał wybrać środowisko, w którym chcesz grać. Po zainstalowaniu gry jest tylko jedno miasto **[001]** (drugie możesz ściągnąć z Internetu po zarejestrowaniu gry). Gdy wybierzesz miasto zostanie ci ono pokazane **[002]**, a na dole pojawi się interfejs gry.



003

W *The Sims 3* możesz kierować jedynie jedną rodziną. Oznacza to że np. dwóch graczy posiadających swoje domy nie może zamieszkiwać w tym samym mieście i grać jednocześnie (tak jak miało to miejsce w poprzednich odsłonach). Wynika to z tego, że czas gry dla całego miasta będzie tak samo. Oczywiście dwie czy też więcej osób może grać w grę korzystając z zapisu stanu gry lub też zmiany aktualnie aktywnej rodziny na jednym save'ie.

Trzy kropki w lewym dolnym rogu dają dostęp do różnych elementów gry m.in. zmiana opcji (dźwięk, grafika itp.), lekcje (czyli opis poszczególnych elementów rozgrywki), zminimalizowanie do pulpitu, zapisanie stanu gry (włączając w to „Zapisz jako” co wraz z nadaniem nazwy pozwoli ci potem łatwiej zidentyfikować save'y), a także edycja miasta oraz zmiana ustawień rozgrywki (m.in. dotyczące wolnej woli Simów, czy długości ich życia).

Po uruchomieniu gry masz dwie możliwości – później dojdzie jeszcze trzecia **[003]**. Możesz stworzyć własną rodzinę, w której skład wejdzie jeden bądź więcej Simów lub też wybrać jedną z rodzin znajdujących się w tzw. bibliotece i wprowadzić ją do któregoś z niezamieszkałych domów lub też wybudować jej dom według własnego uznania na jednej z pustych działek. Później trzecia możliwość to wybranie rodziny, która zamieszkuje już w mieście i rozpoczęcie nią gry.

Edycja miasta



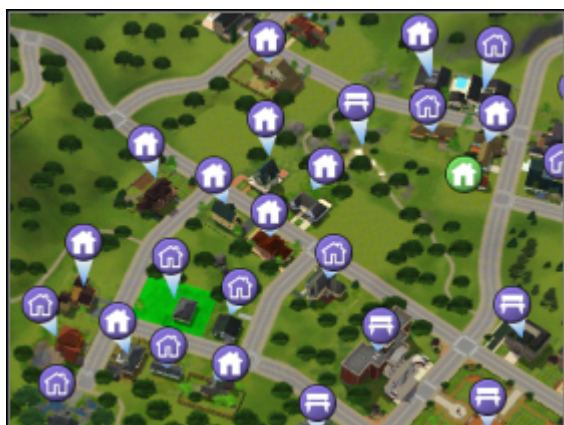
004



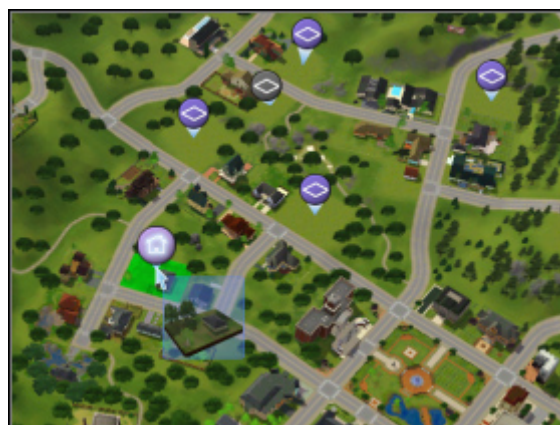
005

Możesz edytować miasto [004], jednak jest to ograniczone w porównaniu do *The Sims 2* (nie możesz wyznaczać terenów pod nowe działki, a jedynie korzystać z tych istniejących). Po wejściu w edycję widzisz całe miasto wraz z ikonkami obiektów zarówno publicznych jak i mieszkalnych. Na dole znajduje się panel [005] za pomocą którego edytujesz parcele, przenosisz domy na inne działki czy też wyburzasz te stojące. Po prawej znajduje się biblioteka rodzin (które możesz umieszczać w domach), biblioteka pustych domów oraz obiektów publicznych.

Przenoszenie domu na inną parcelę

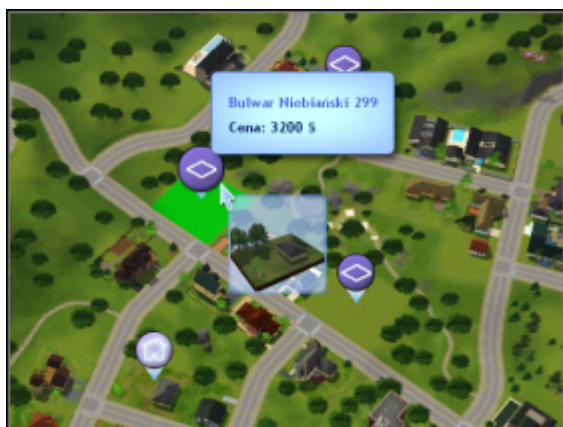


006



007

Aby przenieść dom na inną parcelę (zarówno pusty jak i zamieszkały) na panelu po lewej kliknij ikonkę dłoni, a następnie z mapy miasta wybierz dom [006], który chcesz przenieść – możesz przenieść także dom ze swoją rodziną (zielona ikonka domu). Kliknij na nim a ukaże ci się mapa miasta z pustymi działkami [007]. Ikonki podświetlone na fioletowo to wystarczająco duże działki by pomieścić przenoszony obiekt. Wielkość działki na którą przenosisz budynek musi być przynajmniej taka sama – nigdy mniejsza nawet jeśli dom zajmuje część powierzchni dotychczasowej działki.



008



009

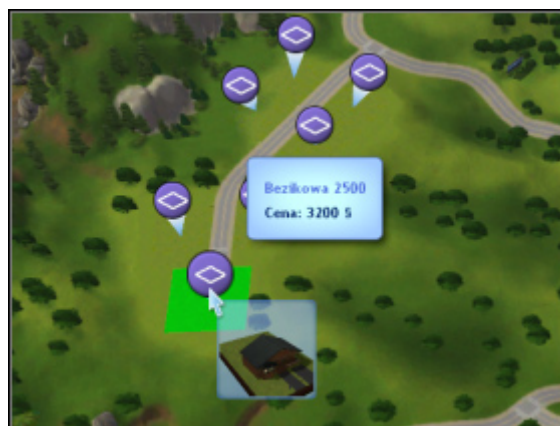
Wybierz parcelę [008], a następnie za pomocą narzędzi do obracania umieść dom w odpowiedniej pozycji (tak by wyjście znajdowało się w kierunku drogi) [009].

Umieszczanie pustych domów

W mieście znajduje się sporo pustych działek. Korzystając w bibliotece pustych domów możesz sprawić, żeby miasto nie było tak opustoszałe (przynajmniej jeśli chodzi o budynki).



010



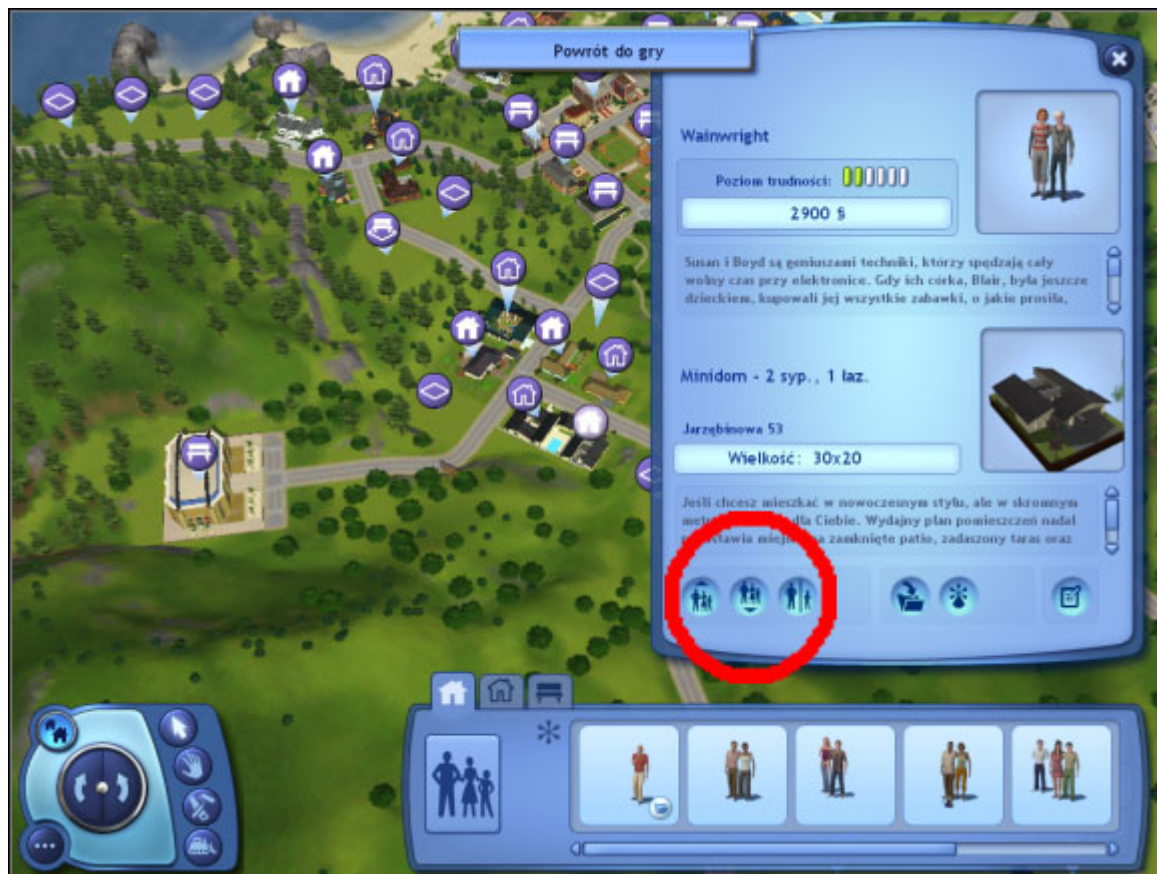
011

Z biblioteki pustych domów na dole wybierz interesujący cię budynek i kliknij „umieść kopię” [010]. Następnie wybierz działkę, na której chcesz go umieścić [011]. Pamiętaj o wymaganej minimalnej wielkości działki – nie wszystkie domy umieścisz wszędzie. Następnie tak jak w przypadku przenoszenia domu za pomocą strzałek po lewej i prawej obróć budynek tak, aby wejście do niego znajdowało się od strony ulicy.

Wyburzanie

Wybierając na panelu ikonę spychacza burzysz jednym kliknięciem cały dom i zrównujesz działkę do poziomu gruntu.

Dzielenie i łączenie rodzin



012

Także w edycji miasta masz możliwość dzielenia czy też łączenia rodzin zamieszkujących oddzielne domy [012]. Wtedy decydujesz w którym domu zamieszka nowopowstała rodzina oraz co dzieje się z majątkiem.