

The Sims 3: Kariera

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

The Sims 3: Kariera

autor: Psycho Mantis

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8054-936-4

Producent Electronic Arts Inc., 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.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Otoczenie	4
Początkowe uwagi	4
Edycja miasta	4
Tworzenie Sima	9
Twarz	9
Simowie	12
Umiejętności	12
Dom Sima	20
Budowa domu	20
Rozgrywka	22
Miasto	22
Działania w mieście	25
Inne działania i wydarzenia	32
Praca	34
Kariery zawodowe	37
Nowe typy karier - profesje	37
Samozatrudnienie	67
Stare typy karier	69

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: Kariera to kolejny dodatek do wydanej w 2009 roku gry *The Sims 3*. Najnowsze rozszerzenie oferuje przede wszystkim rozwinięcie karier zawodowych Simów włączając w to zupełnie nowe zawody i umiejętności. Ale dodatek to także dziesiątki nowych mebli, elementów dekoracyjnych domu, strojów Simów etc.

Z poradnika dowiedzie się jak wygląda praca i zarabianie simoleonów w ramach pięciu nowych karier zwanych profesjami oraz jednej nowej kariery starego typu. Prócz tego zobaczycie jak uczyć się rzeźbiarstwa i wynalazczości, jak żyć na samozatrudnieniu, robić pranie, korzystać z nowych obiektów w mieście oraz rzecz jasna dowiecie się jak wygląda nowe miasto Twinbrook i co oferuje.

Kolorem **niebieskim** oznaczyłem wszystkie sprzęty i obiekty np. pralkę, a koloru **brązowego** użyłem, aby zaznaczyć miejsca na mapie np. remizę strażacką, salon urody, ratusz.

Maciej „Psycho Mantis” Stępnikowski (www.gry-online.pl)

Otoczenie

P o c z ą t k o w e u w a g i



001



002

Pierwsza podstawowa kwestia, na którą od razu zwrócisz uwagę chcąc rozpocząć nową grę, to nowe miasto – **Twinbrook** [001]. Jeżeli wcześniej pobrałeś za darmo w Internecie **Riverview** to wraz z **Sunset Valley** możesz obecnie bawić się w aż trzech miastach. **Twinbrook** [002] wyraźnie różni się od tych poprzednich przede wszystkim tym, że posiada nowe typy parceli publicznych.

E d y c j a m i a s t a



003



004

W *The Sims 3: Kariera* zdecydowano rozbudowano możliwość edycji miasta. Nie tylko możesz zmieniać typy parceli (społecznościowa bądź mieszkalna) oraz jej nazwę, ale przede wszystkim sam możesz kasować działki i umieszczać nowe według własnego uznania i wskazanej wielkości.

Otwórz menu i wybierz „edytuj miasto” [003]. Ujrzysz całe miasto z dolnym menu, dzięki któremu możesz wszystko zmieniać [004].

Zarządzanie pustymi parcelami



005

Kliknij na ikonkę „edytor świata” – w pierwszej zakładce zobaczysz wielkości parceli, które możesz umieścić [005].



006



007

Ważne aby umieszczając parcelę znaleźć dla niej odpowiednie miejsce. Nie może się ona oczywiście pokrywać z drogami czy innymi parcelami. Najlepiej umieścić ją tuż przy jezdni [006]. Umieszczane parcele możesz dowolnie obracać, a ikonką buldożera (z dolnego panelu) możesz je usuwać. Nie ma problemu gdy masz zakręt drogi czy też w miejscu umieszczenia parceli znajdują się drzewa bądź inne elementy [007].



008

W kolejnych zakładkach znajdują się najróżniejsze elementy: krzewy, głązy [008], drzewa oraz inne „dekoracyjne”, które możesz umieszczać w mieście jak i usuwać.



009



010

Owe obiekty dekoracyjne to m.in. wrak samochodu, śmietniki, kotły, posągi z Chin [009]. W razie potrzeby zmieniaj położenie nawet znaków na drogach. Klikając na działkę możesz zmienić jej typ [010].



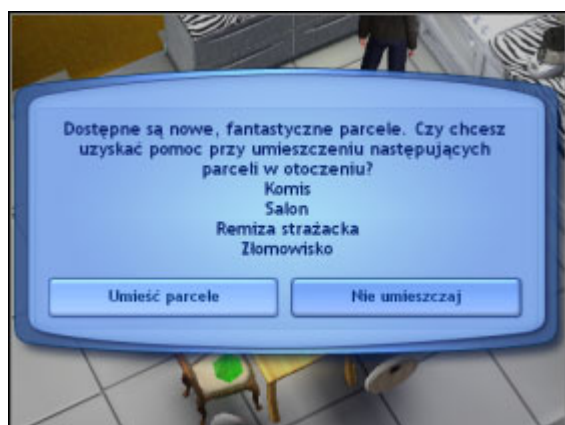
011



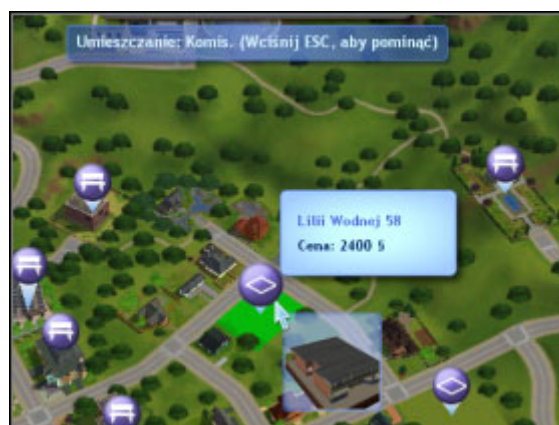
012

Masz dwie możliwości: po pierwsze ustalasz że jest to parcela mieszkalna przeznaczona dla jakiejś rodziny [011]. Po drugie możesz też uczynić ją miejscem publicznym wybierając jednocześnie czym ma być [012] – w ten sposób w „starych” miastach możesz stworzyć **salon**, **wysypisko**, **pralnię** itd. Wystarczy potem edytować daną parcelę i umieścić na niej obiekty konieczne do funkcjonowania danego typu obiektu.

Umieszczanie nowych parceli publicznych



013

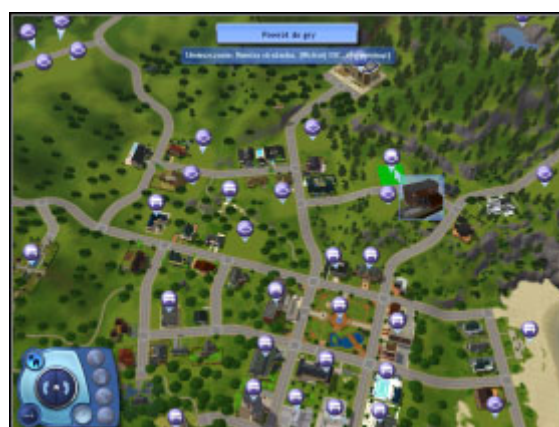


014

Wraz z dodatkiem przybyło nam kilka nowych parcel. W nowym mieście **Twinbrook** znajdziesz je od razu. Jednak gdy wczytasz swój stan gry sprzed dodatku gra od razu zapyta cię czy chcesz umieścić nowe parcele w swoim mieście [013]. Po wybraniu „umieść parcele” przeniesiesz się do edycji miasta i po kolei będziesz wybierał działki, gdzie mają trafić kolejne nowe budynki. Na górze ekranu będziesz widzieć dla jakiego budynku obecnie szukasz działki, a przy kursorze znajdzie się mały obrazek pokazujący wygląd budynku [014].



015



016

Po wybraniu działki odpowiednio obróć jeszcze budynek w kierunku jezdni [015]. Po umieszczeniu **komisu**, przyjdzie czas na **salon**, a następnie na **remizę strażacką**. Wybieraj miejsca rozsądnie pamiętając o tym, że mogą to być twoje potencjalne miejsca pracy [016].