

The Sims: Gwiazda

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

The Sims Gwiazda

autor: Beata „Beti” Swaczyna

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Tworzenie sima	4
Zakwaterowanie	5
Praca	6
Zaspokajanie potrzeb	6
Przedmioty	7
Wyposażenie domu i ogrodu	10
Kontakty	11
Jak zostać gwiazdą?	12
Skróty klawiszowe	16
Kody do gry	18
Udogodnienia	19

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



Wstęp

The Sims – Gwiazda to tytuł kolejnego dodatku jaki powstał po sukcesach dotychczasowych przebojów z tej serii. Za jego sprawą Wasi bohaterowie będą mogli robić karierę w dziedzinie showbiznesu, wznosić się na szczyty sławy i rozdawać autografy. Studia nagraniowe, stacje telewizyjne, agencje mody, gabinety odnowy... inaczej dzielnica showbiznesu. Po raz pierwszy gracz może oglądać swojego podopiecznego w miejscu pracy i kierować nim. W swojej karierze spotkamy nowe postacie, dzięki którym możemy stać się sławni. Dyktator mody, producent nagraniowy, czy reżyser filmowy to osoby, które zapewnią nam sławę a wierny kamerdyner, specjalista od przyrządzania sushi czy masażysta zadbają o nasze samopoczucie. Pojawią się tłumy wielbicieli, wszędobylscy paparazzi czy rzesza fanów.

Tworzenie sima



Sama gra zaczyna się typowo. Trzeba wybrać rodzinę, którą będziemy prowadzić lub stworzyć nową. Jeśli wybieramy nowych simów, a jest w czym wybierać bo doszło dużo nowych postaci, to należy nadać im nazwisko imię, wybrać płeć oraz podzielić 25 punktów na 5 cech osobowości lub po prostu przypisać oznak zodiaku.

Zakwaterowanie

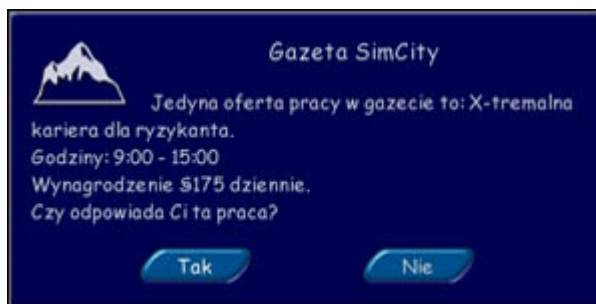
Kiedy już dokonacie wyboru zabierzcie się za zakwaterowanie go gdzieś. Możecie kupić gotowy dom, na ekranie okolicy macie jeszcze kilka niezamieszkałych do wyboru lub możecie kupić działkę na której postawicie jakiś domek dla Waszego sima.



Jeżeli wybór padł na zakup parceli, przełączcie się w **tryb budowania** i zacznijcie od wyrównania terenu, a następnie wejdźcie w opcje – „ściany i płoty” wybierzcie ścianę i postawcie ją na działce. Aby to zrobić należy kliknąć i przeciągnąć ją na dowolną długość. Możemy w ten sam sposób kliknąć i przeciągnąć żeby uzyskać gotowy prostokąt, klawiszem **shift**. Jeżeli chcemy usunąć ścianę z jakiegoś powodu, np. chcemy ją powiększyć, lub postawić ukośnie (uwaga: na skośnych ścianach nie umieścimy okien ani drzwi) musimy kliknąć w ikonkę ściana, ustawić kursor w tym miejscu ściany, którą chcemy usunąć i z klawiszem **ctrl** przeciągnąć na taką długość jakiej chcemy się pozbyć. W środku oczywiście też możemy postawić ściany, wydzielić osobno kuchnię, łazienkę, pokój sypialny, jadalnię, pokój gościnny itp.

Starajcie się raczej nie łączyć sypialni z pokojem, gdzie ogląda się telewizor, bo gdy zapomnicie wyłączyć pudło wasz sim nie będzie mógł spokojnie spać. Teraz musimy zapewnić naszemu simowi swobodne poruszanie się po domu. Najpierw musimy zadbać o drzwi. Pod ikonką ścian i płotów mamy opcję drzwi. Kupujemy je oczywiście i umieszczamy na ścianie zewnętrznej, w miejscu gdzie chcemy aby znalazło się wejście do domu oraz na każdej ścianie, prowadzącej do jakiegoś pomieszczenia. Nasz bohater musi swobodnie poruszać się po całym domu, jeśli zapomnimy umieścić drzwi na ścianie prowadzącej do łazienki nie będzie mógł spełniać swoich potrzeb fizjologicznych i higieny. Teraz zadbajmy o odpowiednią ilość światła w domu. W **trybie budowania** tuż obok drzwi znajdują się okna, które możemy zakupić i podobnie jak drzwi zamontować na ścianach.

Praca



Kolejnym czynnikiem ważnym do życia jest praca. Możecie jej poszukać za pomocą gazety, która codziennie pojawia się przed domem (jedna oferta dziennie) albo za pomocą komputera (3 oferty dziennie). Aby sim mógł dobrze ją wykonywać będzie do tego potrzebował dobrego nastroju oraz kształcenia się. W panelu pracy, będziecie mieli opisane jakie umiejętności będą potrzebne dla danego zawodu. Stosujcie się do tego, a wtedy zwiększą się szanse na awans no i oczywiście podwyżkę. Do pracy będzie Was woził samochód, który codziennie podjeżdża, starajcie się nie spóźnić, bo po godzinie odjedzie. A kiedy dopuścicie się nieobecności w pracy więcej niż dwa razy, czeka Was wylotka.

Zaspokajanie potrzeb

Teraz, jak już Wasz sim ma pracę i dobrze zarabia możecie zająć się odpowiednimi zakupami do domu. Ponieważ bardzo dużą rolę w grze odgrywa nastrój sima, musicie o niego odpowiednio zadbać. W panelu znajduje się spis potrzeb jakie musicie spełniać. Zaopatrzenie Waszego bohatera w przedmioty, które je zaspokoją. A więc np. wygodne łóżko, dla podwyższenia energii i komfortu, artykuły gospodarstwa domowego dla zaspokojenia głodu, sanitariaty by utrzymać na odpowiednim poziomie higienę oraz załatwiać potrzeby fizjologiczne, telefon, by utrzymać kontakty z innymi simami itp.

Nie zapomnijcie o przedmiotach, dzięki którym Wasz bohater będzie się rozwijał swoje umiejętności:

- **CHARYZMA** - ćwiczenie przemówień we wszystkich dostępnych lustrach
- **GOTOWANIE** - czytanie książek z biblioteczki
- **INWENCJA** - malowanie obrazów lub gra na instrumentach
- **KONDYCJA** - ćwiczenie na przyrządzie lub pływanie w basenie
- **LOGIKA** - gra w szachy, przyrządzanie mikstur w 'Zestawie młodego chemika', oglądanie gwiazd przez teleskop
- **TECHNIKA** - czytanie książek z biblioteczki lub rzeźbienie krasnali ogrodowych

Przedmioty

Oprócz tych przedmiotów, które poznaliście już wcześniej, czyli zabawki dla dzieci, zestaw sztucznych ogní, luneta,

Antyczna Lampa Oliwna - mieszka w niej Dżin. Możecie go wezwać- tylko raz, ale zawsze możecie kupić nową lampę. Wezwany duch spełni dla was jedno życzenie, które jest jak ślepy los. Wszystko zależy od humoru, jaki ma Dżin. Możecie dostać- garniec pieniędzy, kochankę, czekoladę lub mieć- w domu awarię, pożar czy inne nieszczęścia.

Teleskop Podwórkowy „Star Track” - pozwala na obserwowanie nieba, przez co Sim rozwija w sobie „Naukę”. Ale uwaga: zbyt długie gapienie się w niebo może spowodować, że przylecą Obcy i porwą waszego Sima. Co prawda oddadzą go nam, ale zwracam na to uwagę.



Kryształowa Kula Madame Blahbotfry - przepowiada przyszłość.

Stół stolarski „młot i dłuto” – pozwala rozwijać technikę, a dodatkowo może przyozdobić dom lub ogród własnoręcznie wykonanymi krasnalami. Taki stół podobnie jak sztaluga może przynieść Wam też zysk. Wykonane działa możecie sprzedawać. Kwota jaką dostaniecie oczywiście zależy będzie od umiejętności, tak więc im bardziej rozwinięta technika, tym więcej kasy.

