

The Sims:

Historie z życia wzięte

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

The Sims: Historie z życia wzięte

autor: Jacek „Stranger” Hałas

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

Wprowadzenie	3
Scenariusz 1	4
Rozdział 1	4
Rozdział 2	10
Rozdział 3	15
Rozdział 4	22
Rozdział 5	27
Rozdział 6	33
Rozdział 7	37
Rozdział 8	40
Rozdział 9	45
Rozdział 10	49
Rozdział 11	52
Rozdział 12	56
Scenariusz 2	66
Rozdział 1	66
Rozdział 2	72
Rozdział 3	78
Rozdział 4	84
Rozdział 5	90
Rozdział 6	96
Rozdział 7	102
Rozdział 8	105
Rozdział 9	110
Rozdział 10	114
Rozdział 11	118
Rozdział 12	124
Dodatkowe wskazówki	131

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

Witaj w nieoficjalnym poradniku do gry „The Sims: Historie z życia wzięte” („The Sims: Life Stories”). Tekst ten w dość znacznym stopniu będzie różnił się od innych poradników do gier z tej serii, a to dlatego, iż do rozegrania mamy tym razem dwa gotowe scenariusze. W każdym ze scenariuszy do wykonania są ściśle określone zadania (quests), które będą pojawiały się w formie dokładnie opisanych celów. Każde z tych zleceń będę starał się bardzo szczegółowo omówić, tak aby można było przystąpić do rozwiązywania kolejnych problemów. Zadania nie są szczególnie skomplikowane, ale mimo wszystko radziłbym zapoznać się z zawartymi w tym poradniku opisami. Jednocześnie pragnąłbym zaznaczyć, iż wszystkie sprawy związane z opiekowaniem się Simami, utrzymaniem domu, czy zarabianiem pieniędzy przeniesiono w praktycznie niezmienionej postaci. Osoby, które miały do czynienia z pierwszą lub drugą częścią gry nie powinny mieć żadnych problemów z poznaniem (a raczej przypomnieniem sobie) tych zależności. Ponadto w grze zawarto rozbudowany samouczek, z którym wypadłoby się zapoznać. Lekcje treningowe podzielono na dwie grupy. Na początek radziłbym ukończyć wszystkie zadania z grupy Podstawy, gdyż to właśnie tu dowiemy się najważniejszych rzeczy. Jeśli chodzi o same scenariusze, przez znaczną część zabawy dysponujemy oczywiście bardzo dużą swobodą działania. Ja postarałem się skoncentrować w głównej mierze na wykonywaniu wspomnianych już wcześniej zadań.

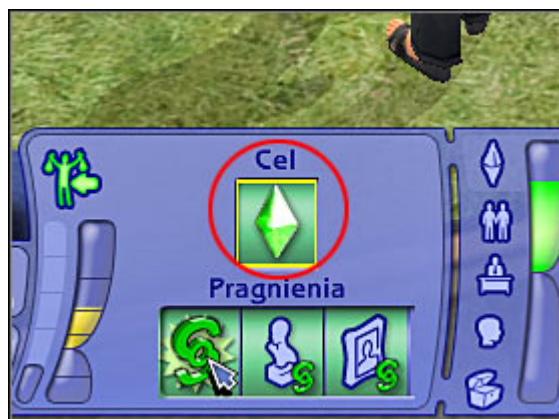
Życzę udanej gry!

Jacek „Stranger” Hałas

Scenariusz 1

R o z d z i a ł 1

Uwaga! W celu przeglądania aktualnie zleczanych zadań należy otwierać okno aspiracji. Znajduje się tu pole, które oznaczono jako Cele (screen). Po najechaniu na ikonkę możesz oczywiście zapoznać się bliżej z zadaniem a także przewidywaną liczbą punktów aspiracji, które za jego wykonanie można otrzymać. Wszystkie zadania (w przeciwieństwie do pragnień) są obowiązkowe, ale jak już wcześniej pisałem, z ich wykonaniem nie ma zazwyczaj dużych problemów.



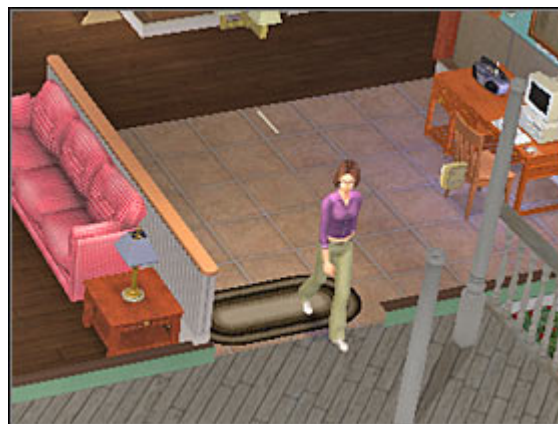
Cel: Zbliżyć się do domu (250 punktów aspiracji)

Po obejrzeniu krótkiego filmiku znajdziesz się przed domem zamieszkiwanym przez ciotkę głównej bohaterki (#1). Pojawi się tu pierwszy cel, z wykonaniem którego nie powinieneś mieć żadnych problemów. Jedyne co musisz zrobić, to podejść bliżej do domu. Po chwili ze środka wyjdzie wspomniana kobieta. Zwróć uwagę na okienko rozmowy, które pojawi się w prawym górnym rogu ekranu (#2). Informacje te warto oczywiście czytać. Po chwili gra wyświetli też okno z podpowiedziami. Dowiesz się więcej na temat kolejnego celu.



Cel: Objąć ciocię Szarlotę (250 punktów aspiracji)

Teraz będziesz musiał objąć ciocię. Zgodnie z wyświetloną przez grę podpowiedzią, będziesz musiał (już po kliknięciu na tej osobie) wybrać **Obejmij**, a następnie **Przyjaźnie** (#1). Po krótkiej chwili będziesz mógł wejść do domu. Otrzymasz tu nowe wskazówki. Z racji tego, iż ciocia wychodzi z domu (#2), będziesz miał więcej czasu żeby rozejrzeć się po okolicy. Wykonamy też oczywiście kilka kolejnych zadań.



Cel: Przygotować posiłek (250 punktów aspiracji)

To kolejne bardzo proste zadanie. Tym razem będziesz musiał kliknąć na znajdującej się w kuchni lodówce (#1). Masz tu do wyboru wiele różnych opcji. Najlepiej będzie przygotować jakiś gotowy posiłek, a następnie udać się z nim w stronę kuchennego stołu (#2). Po wykonaniu tej czynności powinieneś otrzymać kolejne zlecenie.



Cel: Wybrać sobie nowe ubranie (250 punktów aspiracji)

Tym razem będziesz musiał udać się w stronę szafy lub komody, tak wybrać dla głównej bohaterki nowe ubranie. Niezbędną do wykonania tego zadania szafę będziesz mógł odnaleźć w sypialni (#1). Wybierz jedną z dwóch dostępnych czynności. Ciekawiej będzie oczywiście zaprojektować własny strój. W tym celu gra załączy nowy ekran, na którym będziesz mógł ustalić szczegóły (#2). Wszystko powinno być bardzo czywiste, tak więc nie muszą chyba dokładnie tych opcji opisywać.



Cel: Poprawić makijaż (250 punktów aspiracji)

To kolejne proste zadanie. Tym razem będziesz musiał udać się do łazienki i skorzystać ze znajdującego się tu lustra (#1). Wybierz oczywiście opcję zmiany wyglądu. Musisz poczekać na załadowanie nowego okna (#2). Po raz kolejny będziesz miał w czym wybierać. Dostępne zakładki to między innymi makijaż, brwi czy okulary. Co ciekawe, wybór makijażu nie wpłynie na rozwiązanie tego zadania, tak więc nie musisz się szczególnie martwić o odpowiedni dobór komponentów (np. szminki).



Cel: Przywitać gości (1000 punktów aspiracji)

Kolejny cel załączy się dopiero za chwilę, tak więc nie przestrasz się chwilowym przestojem. Będziesz musiał przywitać sąsiadów, którzy pojawili się przed domem (#1). Możesz to zrobić na dwa sposoby – wciskając klawisz G, bądź też wybierając opcję (po kliknięciu na Sima) **Powitaj wszystkich**. Tak czy siak, będziesz miał okazję do poznania kilku ciekawych osób (#2). Rozmowa z czasem powinna przenieść się do domu. Radziłbym z każdą z osób spędzić co najmniej krótką chwilę, ucinając sobie pogawędkę, grając w darty, czy wspólnie tańcząc.



Od gości otrzymasz ponadto prezent (#1). Jeśli skierujesz się do ukazanego przez grę okna nagród, dowiesz się, iż jest to ekspres do kawy. Obiekt ten warto oczywiście wybrać z inwentarza, a następnie postawić gdzieś w kuchni (#2). Normalnie za obiekt ten musiałbyś zapłacić. Darmowe prezenty są zawsze mile widziane. :-)

