

The Sims:

Historie ze świata zwierząt

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

The Sims

Historie ze świata zwierząt

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
Psie zawody	5
Rozdział 1 – Wstęp	5
Rozdział 2 – Nadzieja matką...	13
Rozdział 3 – Psia randka	23
Rozdział 4 – Jeden dzień z życia	28
Rozdział 5 – Trening	36
Rozdział 6 – Miejscowe zawody psów	40
Rozdział 7 – Tajemnice Psiej Łapy	47
Rozdział 8 – Porwanie psa	51
Rozdział 9 – Cisza przed burzą	58
Rozdział 10 – Ostatnia okazja do treningu	63
Rozdział 11 – Finał zawodów	68
Rozdział 12 – Szczenięca miłość	77
Nocna maskarada	82
Rozdział 1 – Wstęp	82
Rozdział 2 – Specjalna przesyłka	92
Rozdział 3 – Gwidonie, poznaj Pusię	99
Rozdział 4 – Szykuj się na tańce	105
Rozdział 5 – Najgorsze zdjęcia świata	111
Rozdział 6 – Tradycja	119
Rozdział 7 – Wchodzę w to	128
Rozdział 8 – Łaps: 1, Swojak: 0	137
Rozdział 9 – Kto słucha?	142
Rozdział 10 – Łap Łapsa!	149
Rozdział 11 – Jedyne, prawdziwy Król	156
Rozdział 12a – Romantyczne ustronie	166
Rozdział 12b – Życie to szereg wyborów	169

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 ze świata zwierząt” (oryginalny angielski tytuł tej gry to „The Sims: Pet Stories”). Jest to druga część wydawanej przez Electronic Arts nowej serii produktów, wyróżniających się przede wszystkim zawarciem pełnoprawnych wątków fabularnych. W przypadku tej produkcji w centrum zainteresowania znajdują się oczywiście tytułowe zwierzątka. Podobnie jak w „Historiach z życiach wziętych”, do rozegrania są dwa scenariusze. Każdy z nich podzielony został na dwanaście różnych rozdziałów. W celu ukończenia danego rozdziału należy wykonywać ustalone przez grę czynności (czy, jak kto woli, questy). Będą się one pojawiały w formie dość dobrze przedstawionych celów. Poradnik ten będzie się właśnie w głównej mierze skupiał na dokładnym opisanie każdego z dostępnych wyzwań. Postaram się objaśnić co należy robić w celu wypełnienia danego polecenia. Nie będą to szczególnie skomplikowane zadania, lecz niektóre z przedstawianych w grze rozwiązań mogą się okazać dla gracza zupełnie nowe, a to dlatego, że będą się one koncentrowały na wchodzeniu w interakcje ze wspomnianymi już zwierzątkami. Oczywiście wszystko postaram się przedstawić w taki sposób, żeby gracz nie musiał zastanawiać, jak powinien w danym momencie zabawy się zachować. Sprawy związane z prowadzeniem domu, zaspokajaniem potrzeb Sima, czy udawaniem się do pracy ograniczyłem do rozsądnego minimum, a to dlatego, że wszystkie te zależności miłośnikom podstawowej wersji „The Sims 2” powinny być doskonale znane. Ponadto jeszcze przed rozpoczęciem właściwej rozgrywki pojawia się możliwość przystąpienia do krótkiego samouczka, dzięki któremu można przypomnieć sobie parę podstawowych spraw na temat gry. Gorąco zachęcam do wypróbowania tej opcji, tym bardziej, iż ukończenie tutoriala zajmie jedynie kilka minut. Warto też pamiętać, iż z wykonywaniem przedstawianych zadań zazwyczaj nie trzeba się śpieszyć. Zawsze można też sobie zostawić dany problem na kolejny dzień.

Nie pozostaje mi już nic innego, jak tylko życzyć udanej gry!

Stranger

Cenne wskazówki do scenariusza Alicji:

- Najwięcej wolnego czasu powinieneś oczywiście spędzać ze zwierzakiem głównej bohaterki, tym bardziej, iż psy generalnie w tej grze wymagają większego zainteresowania ze strony właściciela od kotów. Przykładowo, opiekując się psem będziesz musiał w dość równych odstępach czasu wychodzić na spacer. Podobnych utrudnień jest zresztą więcej. W rezultacie w mniejszym stopniu skup się na głównej bohaterce, a w większym na zwierzęciu.

- Psa regularnie powinno się oczywiście szkolić. Warto byłoby pominąć w tym miejscu przyrządy ćwiczebne, gdyż będą one w całości powiązane z konkretnymi zadaniami tego scenariusza. Skup się natomiast na komendach, gdyż właściwie tylko jednej z nich pies zostanie automatycznie nauczony. Ponadto nie zapomnij o systemie gania i chwalenia zwierzaka. Ganić Ciapka należy między innymi za wrogość wobec innych, gryzienie sprzętów, oddawanie potrzeb na terenie mieszkania, czy głośne szczekanie. Nagradzać należy natomiast w głównej mierze za czynności o przeciwnej specyfice, czyli np. za unikanie gryzienia sprzętów, czy pozytywne nastawienie do Simów (w tym głównej bohaterki). Pojawiają się tu też jednak inne opcje. Zwierzaka możesz chwalić między innymi za spożywanie karmy, wykorzystywanie odpowiedniego materaca, czy zabawę.

- Jak zapewne zauważyłeś, Alicja przez całą grę dysponuje bardzo niewielką liczbą Simoleonów, tak więc nie radziłbym decydować się na żadne niepotrzebne wydatki. Nie będziesz musiał szukać pracy, ale ogranicz się do podstawowych potrzeb. Prawdopodobnie tylko raz będziesz musiał zdecydować się na poważniejszy wydatek, a mianowicie zamówić kuriera z dodatkowymi zapasami żywności. Jeśli chodzi o zabawki dla Ciapka, możesz zdecydować się na kilka najtańszych przedmiotów (np. gryzak). Cenniejsze objekty otrzymasz w prezencie.

Cenne wskazówki do scenariusza Stefana:

- Ucieszy cię z pewnością informacja, że kotek подарowany przez kuzynkę głównego bohatera nie wymaga aż tak dużego zainteresowania ze strony właściciela, jak miało to miejsce w przypadku Ciapka. Zwierzę jest właściwie samowystarczalne, jeśli można byłoby to tak ująć. Z kotkiem nie musisz przede wszystkim wychodzić na spacer, gdyż problem załatwi niezbyt droga w zakupie i prosta w utrzymaniu kuweta. Tak na dobrą sprawę jedynie co parę dni musisz czyścić zwierzakowi miskę i napełniać ją jedzeniem. Pojawia się tu jednak pewien haczyk. O ile bowiem zwierzak Alicji był już na starcie do niej pozytywnie nastawiony, o tyle Pusię musisz dłużej do siebie przekonywać. Należy więc spędzać więcej czasu z tym zwierzakiem, głównie na zabawach i pieszczotach. Z racji tego, iż Stefan nie cierpi na brak gotówki, będziesz też mógł dość szybko zakupić niezbędne zabawki. Mimo wszystko, niektóre z tych obiektów otrzymasz w prezencie lub w lepszej wersji.

- Pusię będziesz mógł w bardzo zbliżony sposób ganić i chwalić, jak miało to miejsce w przypadku dalmatyńczyka Alicji. Generalnie większość czynności będzie się pokrywała. Musisz więc ganić zwierzątko za głośne miauczenie, czy niszczenie sprzętów. Pojawiają się tu też jednak nowe akcje. Kota musisz też ganić między innymi za wylegiwanie się na sprzętach domowych, ze szczególnym uwzględnieniem łóżka. To samo tyczy się wyjadania jedzenia Simów, lecz podobne akcje pojawiają się głównie w zadaniach. Zwierzaka będziesz też mógł uczyć nieco innych komend. Podobnie jak w przypadku scenariusza Alicji, tylko jedno z zadań będzie wymagało opanowania określonej sztuczki. Reszta będzie już zależała wyłącznie od Ciebie.

- Scenariusz Stefana wydaje się być zdecydowanie prostszy i bardziej relaksujący, a to dlatego, że nie będziesz musiał przejmować się brakiem gotówki. W rezultacie wszystkie potrzebne przedmioty będziesz mógł sobie już na starcie zakupić. Minusem jest to, że Stefan będzie posiadał pracę, z której nie należy rezygnować. Wiele zadań będzie się więc rozpoczynało w godzinach popołudniowych, kiedy to Stefan będzie dość mocno wyczerpany. Możesz też postarać się o awans w pracy, lecz nie będzie to konieczne do ukończenia całego scenariusza. Jedynie w kilku miejscach będziesz musiał podciągnąć umiejętność gotowania, ale nie powinno ci to zająć zbyt dużo czasu.

Psie zawody

R o z d z i a ł 1 – W s t ę p



Uwaga! W celu przeglądania aktualnie zleczanych zadań należy otwierać okno aspiracji. Znajduje się tu pole, które oznaczono jako Cel (screen). Po najechnaniu 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.



Zabawa rozpocznie się od ukazania niezbyt długiej scenki przerywnikowej (#1). Tego typu cut-scenki są nowym elementem tej serii. Warto w tym miejscu zauważyć, iż w trakcie ich rozgrywania będziesz mógł dowolnie poruszać kamerą. Nie jest to oczywiście obowiązkowe. Jeszcze przed dodaniem pierwszego zadania gra wyświetli też parę prostych wskazówek (#2), podobnych do tych, które pojawiły się w samouczku. Zadbaj jednak o to żeby z zawartością wszystkich tych okienek się zapoznać. Dwie ostatnie wskazówki będą bowiem dotyczyły założeń tego scenariusza, w tym Ciapka, psa głównej bohaterki (Alicji Gwizdek).



Cel: Dopieścić Ciapka (250 punktów aspiracji)

To pierwsze zadanie tego scenariusza, tak więc będzie ono stosunkowo proste. W pierwszej kolejności będziesz musiał zlokalizować Ciapka, czyli dalmatyńczyka głównej bohaterki. Zwierzak powinien stać obok. Kliknij na nim i wybierz menu **Dopieść** (#1). Możesz się teraz zdecydować na jedną z trzech możliwych akcji – **Podrap bo brzuchu**, **Pogłaszcz** lub **Daj przysmak** (odejmie to 1 Simoleona z Twojego stanu konta). Niezależnie od wybranej akcji będziesz mógł zaliczyć to zadanie (#2). Oczywiście jeśli chcesz możesz wypróbować wszystkie trzy akcje, tym bardziej, że nie musisz się śpieszyć z wykonywaniem poleceń.



Cel: Przebrać się (250 punktów aspiracji)

Komodę odnajdziesz w sypialni, tak więc musisz w tamto miejsce skierować kamerę. Kliknij na komodzie (#1). Możesz wybierać pomiędzy dwoma akcjami. Jeśli chcesz przyspieszyć ten proces, wybierz opcję **Przebierz się**. Następnie będziesz musiał wybrać jedną z kilku dostępnych kategorii ubrań. Ciekawsza jest jednak druga opcja, a mianowicie **Zaprojektuj ubranie**. Wybierz gatunek ubrania (najlepiej **Ubranie codzienne**), a następnie zaczekaj aż Alicja się tu zjawi. Otworzy się nowe okno, dzięki czemu będziesz mógł dopasować ubranie według własnych upodobań (#2).



Cel: Zmienić wygląd (250 punktów aspiracji)

Tym razem główna bohaterka będzie musiała się udać do łazienki, gdyż to właśnie tam odnajdziesz potrzebny do wykonania tego zadania obiekt. Kliknij na lustrze i wybierz **Zmień wygląd** (#1). Zaczekaj aż Alicja się tu zjawi. Po raz kolejny wyświetlone zostanie nowe okno (#2). Będziesz mógł zmodyfikować wygląd głównej bohaterki zgodnie ze swoimi preferencjami. Po wykonaniu tych akcji zamknij to okno.

