GRYOnline.pl
PORADNIKI DO NAJLEPSZYCH GIER
1106

The Sims: Średniowiecze

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

The Sims:
Średniowiecze

autor: Hed

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8055-129-9

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.

Spis treści

Wprowadzenie 4
Ambicje 5
- **Porady ogólne** 5
- **Nowe Początki** 7
- **Imperialna dominacja** 9
- **Tylko dla zuchwałych** 11
- **Chwała** 13
- **Bezpieczni i Zdrowi** 14
- **Ciężka Robota** 15
- **Myśli i Modlitwy** 17
- **Najlepszy Władca** 18
- **Prawdziwe Legendy** 19
- **Efektywny Ekspansjonista** 20
- **Pełne Kufry** 21
- **Majętna Populacja** 23

Misje 24
- **Porady – postacie i medale** 24
- **Arcydzieło Kultury** 26
- **Awans Dramatopisarza** 29
- **Bezsenność w Chrapkowicach** 32
- **Chcemy Ksiąg, Nie Wojny** 33
- **Czas Wolny** 34
- **Czeladnik Kowala** 35
- **Dzień Bibelotów** 36
- **Dzień Zagłady!** 38
- **Ewolucja Szynszyli** 40
- **Futro** 44
- **Gastrofestiwal albo Katastrofa** 46
- **Gildia Gildii** 48
- **Głodna, godna Jagłódka** 50
- **Głodowa Gorączka** 53
- **Herb Rodzinny** 55
- **Inkwizycja** 56
- **Kamień Filozoficzny** 58
- **Konfrontacja z Konstelacją** 59
- **Krabi Bandyta** 60
- **Król na jeden dzień** 62
- **Królewskie Wakacje** 64
- **Krzyżowcy Kultury** 66
- **Legenda o Gadającej Żabie** 69
- **Legendarna Fontanna** 71
- **Łowy dla nagrody: Dziki Dzik** 73
- **Małżeństwo Polityczne** 74
- **Misja Mięsna IV** 77
- **Następca Tronu** 78
- **Nie czuję się zbyt dobrze** 79
- **Niebezpieczne Umysły** 82
- **Niezrównane Ostrze** 83
- **Nowe Gangi Korsarzyny** 86
- **Nowy Wspaniały Świat** 89
- **O, Fortuna** 89
- **O Stworze, Mój Stworze** 91
- **Odwracanie Kota Ogonem** 93
- **Palenie Ksiąg** 95
- **Pielęgniarka z Klątwą** 97
- **Pierwsze Kroki** 99
- **Plaga Wiewiórek** 99

Prastare Tajemnice 102
Preludium Zarazy 103
Przegląd Królewski 106
Rewolta Wieśniaków 108
Silna władza 113
Smok z Miasta ... 114
Sprawa Zaginionego Monarchy 125
Stary Pokaz Magii 126
Śmierć Awatara 128
Święta Kontrola 130
Trefniś 131
Turniej Honoru 134
Wesele 136
Wesoły Doktor Miłości 138
Wędrowny Prorok 141
Wiedźma Powróciła 145
Wschodnie Obietnice 149
Wyprawa Jakubina 151
Wyprawa Jakubina 2: Katastrofalna Pielgrzymka 152
Wysyp Chamstwa 155
Wyzwanie Rybaka 159
Zaginione Dziecko 160
Zawartość: Dżin 161
Zawody Wojenne 164
Złowieszczy Czarnoksiężnik 166
Zniewolnik 171
Zwariowane Golemy 176

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek 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

Bycie królem lub królową to niełatwa sprawa – na śmiałków, którzy podejmą się tego wyzwania czeka wiele zagrożeń, decyzji i wyzwań. Tak jest w *The Sims Średniowiecze*, grze przenoszącej akcję do pełnych niebezpieczeństw „czasów średnich".

Poradnik został podzielony na dwie części, opisujące elementy, które mogą sprawiać największe problemy. Pierwsza z nich dotyczy „ambicji", czyli nadrzędnych scenariuszy. Łącznie jest ich kilkanaście, a każdy z nich stanowi nie lada wyzwanie na kilka godzin zabawy.

Drugi rozdział poradnika poświęcono misjom, a więc częściom składowym każdej „ambicji". Wiele z nich jest dość prosta sama w sobie i nie sprawi problemów wyjadaczom. W prawie każdym zadaniu pojawiają się jednak wybory i podchwytliwe wyzwania.

Z poniższym poradnikiem żadna „ambicja", „misja", czy inne „średniowieczne" wyzwania nie będą Wam straszne.

Szymon „Hed" Liebert (www.gry–online.pl)

Ambicje

P o r a d y o g ó l n e

Ambicje to nadrzędne kampanie w *The Sims Średniowiecze*, w których wypełniamy najróżniejsze zadania. W każdej z nich otrzymujemy pewną pulę punktów misji. **Misje** to składowe części ambicji, stawiające przed nami ciekawe wyzwania rozgrywające się w obrębie jednego królestwa.

W sumie twórcy przygotowali 12 scenariuszy – żeby odblokować kolejne musimy spełnić określone warunki. Przykładowo w „**Nowych początkach**" stawiamy budynki – jeśli zbudujemy ich odpowiednio dużo to odblokujemy powiązane ambicje „**Imperialna Dominacja**" oraz „**Tylko dla zuchwałych**".

Zanim przystąpimy do kolejnej ambicji warto sprawdzić, co trzeba zrobić, aby odblokować powiązane z nią scenariusze. W poniższych podrozdziałach znajdziecie czytelne porady odnośnie tego, jak zaliczyć daną ambicję na maksimum i tym samym odblokować kolejne warianty zabawy.

Aby ukończyć daną ambicję musimy **wykorzystać wszystkie Punkty Misji** dostępne w jej ramach. Jeśli zostanie nam 1 lub 2 punkty to będziemy mogli wydać je na dowolną z dostępnych misji.

Same zadania są bardzo często dobierane losowo – wiele z nich jest jednak powiązanych z konkretnymi wydarzeniami. Jeśli przykładowo nawiążemy stosunki z nowym państwem, to pojawi się misja, w której będziemy mogli przejąć nad nim kontrolę.

Warto zaznaczyć, że w każdej kolejnej ambicji tworzymy królestwo od podstaw. Nasi bohaterowie stworzeni wcześniej (w poprzednich ambicjach) będą dostępni tylko w podstawowych, nierozwiniętych wersjach. Wyjątkiem jest od tej reguły jest podjęcie misji „**Nowy wspaniały świat**", która powinna być dostępna po ukończeniu danej ambicji. Za pośrednictwem tego zadania będziemy mogli uczynić z jednego bohatera króla w kolejnym scenariuszu.

Aby odblokować ambicje „**Prawdziwe Legendy**!", „**Efektywny Ekspansjonista**" oraz „**Najlepszy Władca**" musimy wypełnić zadania z dwóch sąsiadujących z nimi scenariuszy.

Pierwszą i najważniejszą poradą w zaliczaniu celów ambicji jest jak najszybsze przyłączenie do naszego Królestwa państwa **Przygodzin** – aby to zrobić nawiązujemy kontakty z krajem („zawiąż sojusz" na Mapie Terytorium), a później wykonujemy misję **Turniej Honoru**. Posiadanie tego państwa powoduje, że koszt misji za 3–4 punkty spadnie o 1. W ten sposób będziemy mogli wykonać ich nieco więcej w danej ambicji.

N o w e P o c z ą t k i

Punkty misji: 50

Cel: Zbuduj odpowiednią liczbę budynków

- Brązowy medal – Wioska – 6 budynków
- Srebrny medal – Osada – 8 budynków
- Złoty medal – Zamek – 11 budynków
- Platynowy medal – Twierdza – 13 budynków

Jak osiągnąć: Wykonujemy misje, które dają nam jak największą liczbę punktów zasobów, a następnie wydajemy na nowe budowle.

Lekceważymy rozwój postaci, czy zarabianie pieniędzy, ale mimo tego staramy się wykonywać misje jak najlepiej – lepsze medale dają więcej punktów zasobów. Zdobycie Platynowego medalu jest czasochłonne, ale w ten sposób dostaniemy pokaźny bonus.