

The Sims: Wakacje

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

The Sims Wakacje

autor: Beata „Beti” Swaczyna

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

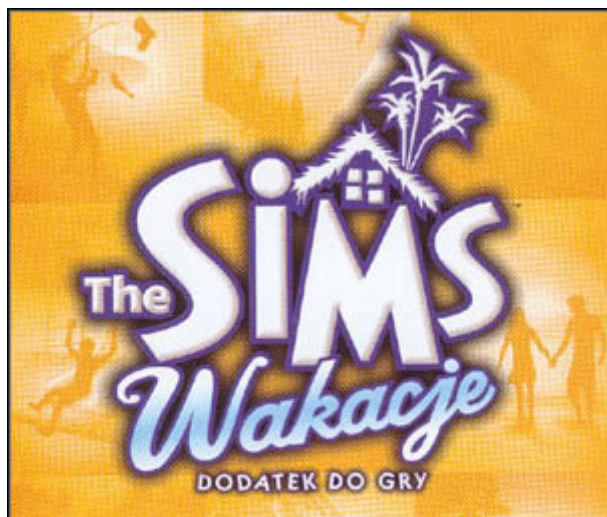
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Tworzenie sima	4
Zakwaterowanie	5
Praca	6
Przedmioty	7
Wyposażenie domu i ogrodu	9
Wakacje	10
Skróty klawiszowe	14
Kody do gry	16
Udogodnienia	17

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

Nasi bohaterowie po raz kolejny nie mogą narzekać na nudę. Otóż firma Maxis wydała kolejny dodatek, który pozwala simom oderwać się od codziennych czynności, nie tylko spędzając czas w sklepach kawiarniach czy restauracjach ale poprzez wypad na wakacje.

The sims: Wakacje wnosi do życia naszych ulubieńców wyspę wakacyjną wypełnioną przeróżnymi atrakcjami. Będą karuzele, zjeżdźalnie, bałwany ze śniegu, plażowa siatkówka i wiele innych. Spotkają tam innych turystów, nawiążą nowe przyjaźnie, nie zapominając o starych, tym mogą wysłać pocztówkę z pozdrowieniami czy przywieść pamiątkę z urlopu.

Dodatek ten jest zdecydowanie wart zakupu. Nowe atrakcje dla umilenia czasu Waszych pupilów, możliwość wyrwania się z domu i to nie tylko do miasta, ale i poza nie. Któż nie marzy o leniuchowaniu na plaży czy zabawie i sportach zimowych po ciężkiej pracy? Coraz więcej nowych pomysłów na uatrakcyjnienie czasu naszych bohaterów. Po prostu super, wciąga z niesamowitą siłą, zresztą pewnie zauważyliście już, że każdy dodatek jest lepszy od poprzedniego, ale wakacje dla simów, to już naprawdę oryginalny pomysł.

Tworzenie sima

Po zainstalowaniu gry, wybierzcie lub stwórzcie rodzinę. Tak jak w poprzednich wersjach nadajcie Waszemu simowi imię, nazwisko oraz określcie cechy charakteru lub znak zodiaku.



Mamy do przydzielenia 25 punktów na 5 cech osobowości jakimi są:

SCHLUDNOŚĆ

PRZEBOJOWOŚĆ

AKTYWNOŚĆ

USPOSOBIENIE

NASTAWIENIE

Następnie wybierzcie płeć, twarz, sylwetkę oraz ubiór i zaakceptujcie wybór. Wasza rodzina nie musi się składać z jednego sima. Możecie od razu wybrać żonę/męża i dzieci. Jeśli tego nie zrobicie nie martwcie się na zapas, bowiem simowie mogą poznać kogoś ciekawego i się zakochać. A jeśli tak się stanie w kontaktach pojawi się Wam opcja „oświadczyć się”

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.



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. Zaopatrźcie 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:

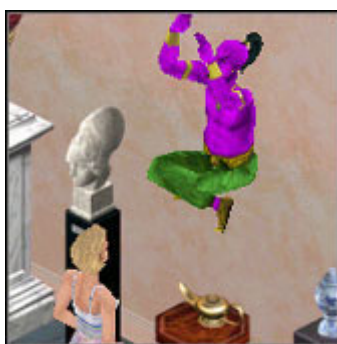
- **CHARYZMA** - ćwiczenie przemówień we wszystkich dostępnych lustrach
- **GOTOWANIE** - czytanie książek z biblioteczki
- **INWENCJA** - malowanie obrazów lub gra na instrumentach
- **KONDYCJA** - ćwiczenie na przyrządzie lub pływanie w basenie
- **LOGIKA** - gra w szachy, przyrządzanie mikstur w 'Zestawie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

Przedmioty

Zwróćcie uwagę, na ogromną ilość nowych przedmiotów, które przyniósł nam ten dodatek. Mamy do dyspozycji bardzo wiele nowych szafek, łóżek, nie zabrakło nowych urządzeń sanitarnych.

Będą znaczące przedmioty, które pojawiły się już wcześniej, np. zabawki dla dzieci, zestaw sztucznych ognia, 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, czekić 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 dzieła możecie sprzedawać. Kwota jaką dostaniecie oczywiście zależy będzie od umiejętności, tak więc im bardziej rozwinięta technika, tym więcej kasy.

Stół doświadczalny „Alchemik” - dzięki niemu sim może przygotowywać mikstury, a oto ich działanie:

- **niebieska** - orzeźwia całe ciało, dodaje 4 punkty nastroju
- **żółta** - zmiana osobowości na zupełnie przeciwną
- **czerwona** - losowo wybrany Sim zakochuje się w tym, który wypił miksturę
- **pomarańczowa** - Sim staje się niewidzialny
- **jasny fiolet** - zamienia się w Frankenstaina i niszczy wszystkie sprzęty w domu, ale potem staje się z powrotem Simem
- **limonowa** - Sim czuje się fatalnie
- **zielona** - pojawia się klon, a po jakimś czasie znika

Sztaluga - która nauczy nas kreatywności. A przy okazji, malowane obrazy możemy sprzedawać.

Lustro - nauczy nas charyzmy