

Catz (2006)

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Catz 2006

autor: Marcin „jedik” Terelak

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.

[Kup książkę](#)

S P I S T R E Ś C I

Wstęp	3
Wybór pupila	4
Kot abisyński	4
Kot syjamski	5
Maine Coon	6
Kot bengalski	7
Kot birmański	8
Atrybuty i ich znaczenie	9
Potrzeby i ich znaczenie	10
Sklep i ekwipunek	11
Opieka nad pupilem	13
Tresura	22
Trening	33
Konkursy	34

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

Mamo kup mi kotka. Nie! Mamoo ja chcę kotka! Powiedziałam, nie! Mamusiu, a dostanę kotka? Zapytaj tatę. Tato kupisz mi małego mrućka? Zapytaj mamę! Oto sytuacja, która każdego dnia ma miejsce w niejednym mieszkaniu na całym globie. Znają ją szczególnie ci, którzy wychowują co bardziej wrażliwą pociechę. Zwieraczkę czają się wszędzie. Wystarczy wyjść z dzieckiem na spacer, otworzyć książkę z bajkami, czy nieopatrznie pozwolić na obejrzenie reklamy kociego lub psiego pokarmu. Zagrożenie czyha wszędzie i może uderzyć w każdej chwili. Gdy to nastąpi zaczynają się prośby, błagania, żądania, szantaże, aż powstaje konflikt. Czy rodzice zawsze muszą być tymi złymi i odmawiać często w słusznej pobudce? Bynajmniej! A co z ludźmi uczulonymi na sierść psa lub kota? Chcieliby mieć u siebie coś puchatego, ale mogłaby być to przyjemność, która zaprowadziłaby ich prosto do grobu. I dla nich znajdzie się ratunek. Podobnie jak i dla ludzi, którzy myślą o czworonożnym pupilu, ale nie mają czasu, by o niego zadbać. Co jest tym złotym środkiem? Bliźniacze gry Ubisoft o wdzięcznym tytule Catz & Dogz 2006!

Catz i Dogz należą do serii symulacyjnych gier, które już od kilku lat trafiają na półki sklepów całego świata. Pierwsza z nich umożliwia opiekę nad uroczym małym kociakiem. Kupując drugą możemy stać się właścicielem równie słodkiego psiaka. Jako, że piksele nie uczulają, nie brudzą i nie wymagają obowiązków, trudno o lepszy trening przed prawdziwą puchatą adopcją lub o lepszy środek do uspokojenia dziecka opętanego myślą o włochatej kulce. Ten poradnik dedykuję zarówno młodszym czytelnikom, jak i ich rodzicom. Być może dzięki poradom zawartym w tekście hodowla wirtualnego pupila będzie jeszcze większą przyjemnością...

Marcin „jedik” Terelak

Wybór pupila

Catz umożliwia graczowi przygarnięcie zwierzaka należącego do jednej z 5 ras. Dla każdej z ras można wybrać trzy rodzaje umaszczenia. Jako, że wybór rasy jest decyzją rzutującą w dużym stopniu na to jak będzie zachowywał się mały mieszkaniec wirtualnego domu, warto jest dobrze się zastanowić przed jego dokonaniem. Poniżej znajdziecie opis każdej kociej rasy dostępnej w grze, wraz z atrybutami. Zapraszam.

K o t a b i s y ñ s k i



Jest to bardzo charakterystyczny kot, którego cechą rozpoznawczą są oryginalne uszy. Jego dużym atutem jest inteligencja. Dzięki swojemu niepospolitemu rozumkowi szybko przyswaja sztuczki. Jest też bardzo sprawny, dzięki czemu nie będzie musiał długo trenować, by wykonać najtrudniejsze zadania. Niestety nie jest zbyt posłuszny, przez co może odmówić wykonania triku mimo, że będzie miał go opanowanego w małym pazurku.

ATRYBUTY:

Obedience (Posłuszeństwo): 13

Intelligence (Inteligencja): 25

Agility (Zręczność): 23

Stamina (Kondycja): 26

K o t s y j a m s k i



Jest to jedna z bardziej znanych kici w skali całego świata. Znana jest z tego, iż lubi chadzać swoimi drogami, co odbija się na relacjach ze zbyt wymagającym właścicielem. Jest też jednak bardzo inteligentna i niezwykle zręczna oraz całkiem wytrzymała. Dzięki temu, gdy ma ochotę z gracją wykonuje nawet najtrudniejsze stójki i niewiele się przy tym męczy. Gdyby umiała mówić zapewne powiedziałaby: „dużo mogę i chętnie się tego nauczę, tylko najpierw mnie do tego namów!”.

ATRYBUTY:

Obedience (Posłuszeństwo): 8

Intelligence (Inteligencja): 24

Agility (Zręczność): 30

Stamina (Kondycja): 22

M a i n e C o o n



Maine Coon to rasa, która przepada za ludźmi. Są to bardzo grzeczne i zarazem inteligentne zwierzęta. Ich jedynym problemem jest to, że o wiele bardziej wolą poleżeć na kolanach swojego pana lub pani niż angażować się w trudne i tak bardzo męczące sztuczki. Zresztą kto widział żeby mały śliczny kotek turlał się podłogę jak szalony. Od tego są cyrkowcy w telewizorze, prawda? Tak czy siak dzięki bardzo przyjaznemu charakterowi kotka tego można łatwo namówić do bardzo owocnej współpracy.

ATRYBUTY:

Obedience (Posłuszeństwo): 26

Intelligence (Inteligencja): 24

Agility (Zręczność): 22

Stamina (Kondycja): 16

K o t b e n g a l s k i



Jest to jeden z najdzikszych kotków, no przynajmniej z wyglądu. Jeśli zdecydujecie się go przygarnąć to będziecie mogli wybrać umaszczenie, które uczyni go prawdziwym tygrysiem. Na tym jednak kończą się podobieństwa do dzikich kuzynów. Zwierzaki tej rasy są raczej łagodne i chętnie współpracują ze swoim panem lub panią. Nie muszą się też wstydzić swojego kociego rozumku. Zapewniam Was, że pojmują dużo więcej niż tylko to, że świeża rybka jest lepsza od suchego pokarmu. Niestety mają kłopoty ze zręcznością i kondycją. Jednakże jeśli poświęćcie im trochę czasu na ukochanie i trening to mogą stać się gwiazdą niejednego kociego konkursu.

ATRYBUTY:

Obedience (Posłuszeństwo): 23

Intelligence (Inteligencja): 24

Agility (Zręczność): 17

Stamina (Kondycja): 18