

House Flipper

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

House Flipper

autor: Patrick “YxU” Homa

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-530-7

Producent Empyrean, Wydawca PlayWay, wydawca PL Cenega S.A.

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

Spis treści

Wprowadzenie	3
Podstawy gry	6
Porady na start	6
Umiejętności	10
Rodzaje prac budowlanych	13
Instalacje i montaż, typy awarii	19
FAQ	21
Jak idealnie remontować domy?	23
Sterownie PC	25
Tryb swobodny	26
Podstawowe informacje o inwestycjach	26
Charakterystyka kupujących	29
Chang Choi	31
Dolan Trusk	32
Gorio Shanua	33
Jimmy Traitor	34
Rafael Erko	35
Opis przejścia zleceń fabularnych	36
Zlecenia i interfejs	36
Zlecenie Sandra Zur (Sara Lewis)	38
Zlecenie Karolina Kowalska (Caroline Smith)	40
Zlecenie Jacek Grahamek (Jack Graham)	41
Zlecenie Marek Mydełko (Mat Marlow)	43
Zlecenie Amanda Jonson	45
Zlecenie Wacław Szpara (Nick Flow)	46
Zlecenie Janusz Sikala (Antony Gray)	48
Zlecenie Tomasz Zgrzybiewicz (Thomas Johnson)	49
Zlecenie Mariola Konieczna (Mandy Clow)	50
Zlecenie Robert Pacha (Robert Moon)	51
Zlecenie Michael Burzycki (Michael Brand)	52
Zlecenie Andżelika Wywłoka (Amy Johnson)	53
Zlecenie Eryk Sobel (Erik Camel)	55
Zlecenie Edward Wielobączki (Jack Roobins)	56
Zlecenie Tymon Gwiazdny (Tim Star)	57
Zlecenie Maks Gamoń (Max Jonson)	58
Zlecenie Ann Denis	59
Zlecenie Maria Strachowska	60
Zlecenie Steve Mariner	62

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 GRYOnline.pl.

www.gry-online.pl

Wprowadzenie

House Flipper (Generalne remonty domów) to symulator robót budowlanych. Wcielając się w budowlańca - przedsiębiorcę, podejmiesz się wielu zadań w trybie fabularnym, a za zarobione pieniądze będziesz mógł inwestować w domy do remontu wedle własnych preferencji i dostosowując się do wymagań rzeczoznawców. W tym poradniku znajdziesz podstawowe informacje na temat gry oraz wskazówki i informacje z bardziej zaawansowanych etapów gry.

Tryb swobodny

Trybem swobodnym nazywamy domy, których remontu podejmujesz się na własną rękę zakupując je za własne pieniądze i po remoncie odprzedaży dla potencjalnych klientów.

1. **Podstawowe informacje** - dowiedz się o zasadach, jakimi rządzi się tryb swobodny i na co zwracać uwagę.
2. **Typy pomieszczeń** - w mieszkaniach możesz dowolnie burzyć i budować ściany, tworząc i usuwając pomieszczenia. Dowiedz się, jakie są wymagania, by utworzyć pokój o określonym typie, zgodnie z preferencjami odbiorców.
3. **Rzeczoznawcy** - reprezentują oni potencjalnych klientów i wyceniają mieszkania zgodnie z własnymi preferencjami; twoim zadaniem jest zaspokoić ich potrzeby i wymagania.

Solucja

Ten rozdział opisuje dostępne zadania fabularne, które występują w formie zleceń od właścicieli domów. Nierzadko mogą one przysporzyć wielu trudności.

1. Zlecenia i interfejs - podstawowe informacje na temat zleceń, których podejmować się będziesz w początkowych fazach gry.

Porady na start

Przed rozpoczęciem rozgrywki warto zapoznać się z rozdziałem **Porad**. Znajdziesz tam wskazówki, jak od początku gry skutecznie zarabiać i jak ułatwić sobie niektóre z prac remontowo-budowlanych.

1. Nigdy nie zostawiaj napoczętych puszek farby na podłodze po skończonej pracy. Sprzedaj je z zyskiem.
2. Usuwałeś ściany? Sprawdź, czy przypadkiem nie leżą na podłodze elementy ze ścian, np. stare przełączniki światła - te będą wtedy traktowane jako śmieci.
3. Zawsze i w każdym domu: pozbądź się brudu, załataj ściany tynkiem i zamontuj / napraw wszystkie oznaczone na mini-mapie na czerwono urządzenia. To podstawa zysku ze sprzedaży mieszkania.
4. Zleceń fabularnych nie musisz kończyć w 100%. Dostaniesz jednak wtedy więcej pieniędzy. Jeśli jednak robota jest wyjątkowo wymagająca, np. kładzenie płytek bez rozwiniętych Perków, lepiej sobie ją podarować.
5. W grze występuje tryb dnia i nocy - jeśli cię drażni, możesz go wyłączyć w opcjach gry.
6. Gra posiada tryb zapisu, gdy ją zamykasz, oraz gdy przenosisz się do swojego biura. W inny sposób nie możesz zapisać gry ręcznie.
7. Gra posiada jeden profil gracza - po ukończeniu fabuły i remoncie wszystkich budynków formalnie kończysz grę.

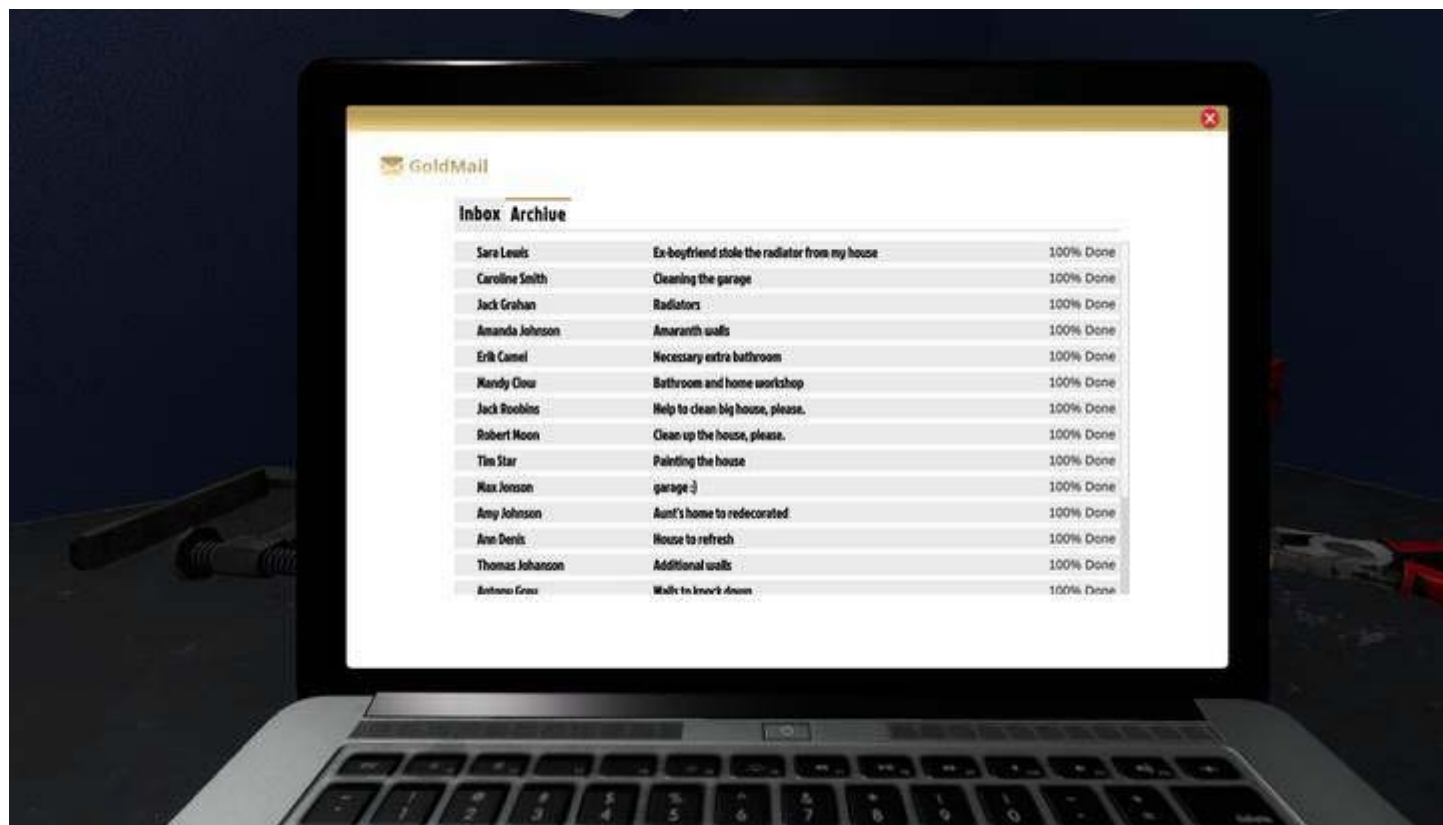
Podstawy gry

W tej kategorii umieszczone zostały ogólne informacje, do których sięgać możesz przez całą rozgrywkę, lecz przede wszystkim pomogą ci przy pierwszym kontakcie z grą. Opisuja one podstawową mechanikę gry *House Flipper* oraz prawa, którymi się rządzi.

1. Opis umiejętności - znajdziesz tu opis dostępnych Perków, na co możesz liczyć po ich odblokowaniu oraz sugestie, które wybierać jako pierwsze. Podzielone są one na 6 grup: Sprzątanie, Malowanie, Demolka, Budowanie, Negocjacje oraz Złota rączka. Punkty otrzymujesz za ilość wykonanych prac w każdej z kategorii.
2. Rodzaje prac - informacje ogólne na temat różnych prac budowlanych i porządkowych, które będziesz przeprowadzać podczas remontów. Innymi słowy, są to odpowiedzi na pytania: jak pomalować pokój, jak naprawić ściany, czy jak nakleić płytki na ścianę.

System zleceń

Zlecenia w *House Flipper* odnajdziesz jako maile na swoim laptopie, który znajduje się w twoim biurze. Po odczytaniu wiadomości kliknij przycisk *Akceptuj*, by zadanie trafiło na listę zleceń do wykonania. Po zaakceptowaniu misji zostaniesz przeniesiony do docelowej lokacji.

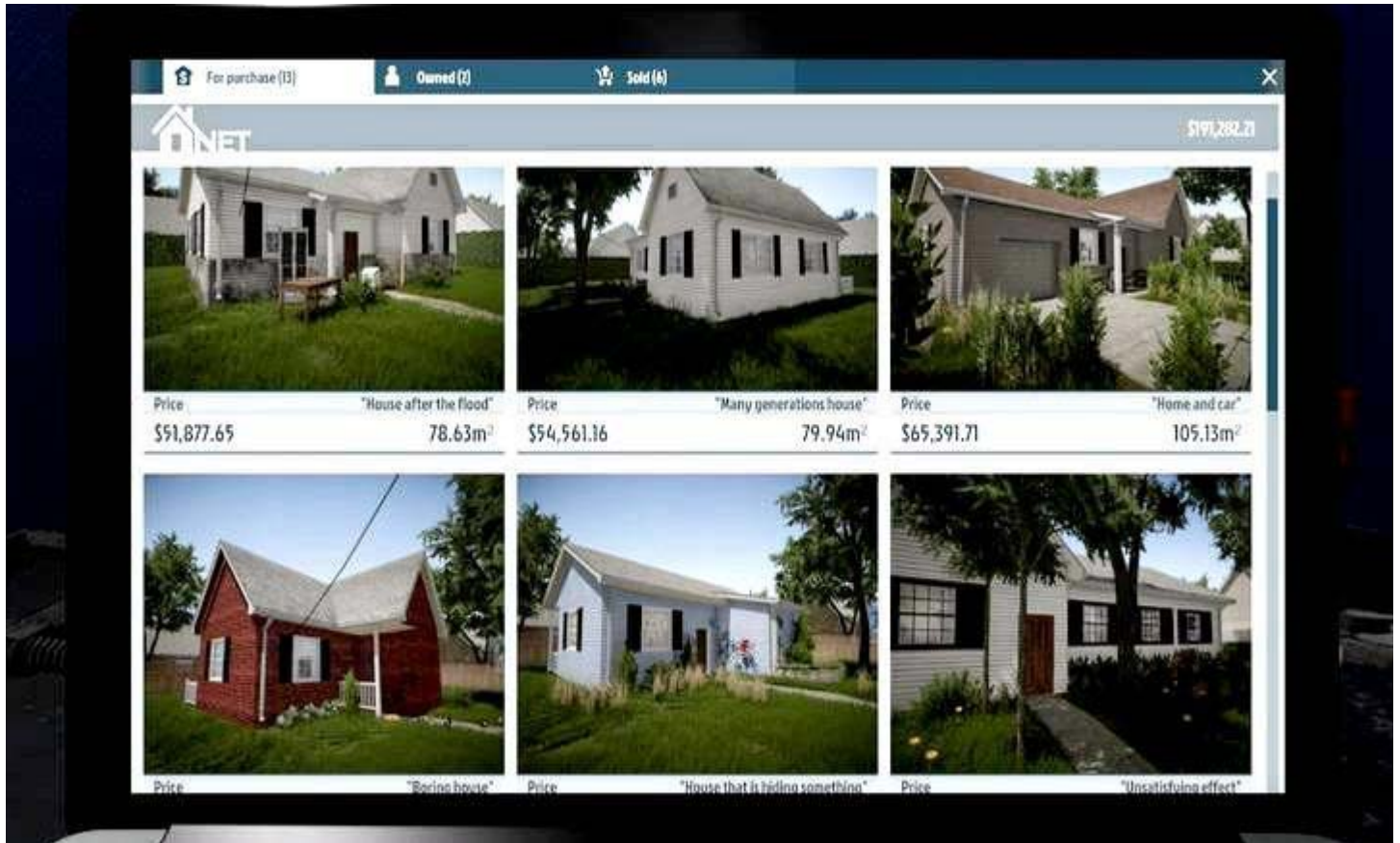


Zlecenia możesz przeglądać na swoim laptopie, a także powtarzać je

Aby zakończyć zadanie nie musisz wykonywać 100% wymogów zlecenia. Jest to jednak zalecane, aby uzyskać pełne wynagrodzenie za wykonaną pracę. Otrzymujesz bowiem dolary za każdy procent ukończenia prac. Aby zakończyć zadanie naciśnij *Esc* i wybierz opcję "zakończ zlecenie". Możesz także w każdej chwili przenieść się na powrót do swojego biura zapisując bieżące postępy - możesz później powrócić do zlecenia ponownie wybierając przeczytanego maila, zadanie będzie kontynuowane tam, gdzie je przerwałeś.

Tryb swobodny - zakup nieruchomości

Trybem swobodnym nazywamy domy, których remontu podejmujesz się na własną rękę zakupując je za własne pieniądze i po remoncie odprzedając dla potencjalnych klientów. W *House Flipper* do dostępnych jest 20 nieruchomości, o różnym stopniu wykończenia, czy zaniedbania, o różnym metrażu czy ilości pomieszczeń.



Korzystając z komputera w biurze możesz przeglądać oferty mieszkań do zakupu

Kluczem do sukcesu jest poznanie swoich kupujących, ich charakteru i wymagań, a dzięki temu chętniej zapłacą oni wyższą cenę za mieszkanie dostosowane idealnie do ich cech osobowości.

1. Podstawowe informacje o inwestycjach - dowiedz się o zasadach, jakimi rządzi się tryb swobodny i na co zwracać uwagę.
2. **Rodzaje pomieszczeń - wyposażenie wnętrz** - w mieszkaniach możesz dowolnie burzyć i budować ściany, tworząc i usuwając pomieszczenia. Dowiedz się, jakie są wymagania, by utworzyć pokój o określonym typie, zgodnie z preferencjami odbiorców. Typy pomieszczeń zależą od umieszczonego w nich meblowania.
3. Charakterystyka kupujących -to potencjalni klienci. Wyceniają mieszkania zgodnie z własnymi preferencjami; twoim zadaniem jest zaspokoić ich potrzeby i wymagania. Lista zawarta w tym poradniku pozwala ci na poznanie cech charakteru i upodobań nabywców, aby z jak największą dokładnością trafiać w ich gusta, a co za tym idzie - zarobić większe pieniądze.

Patrick "YxU" Homa (www.gry-online.pl)

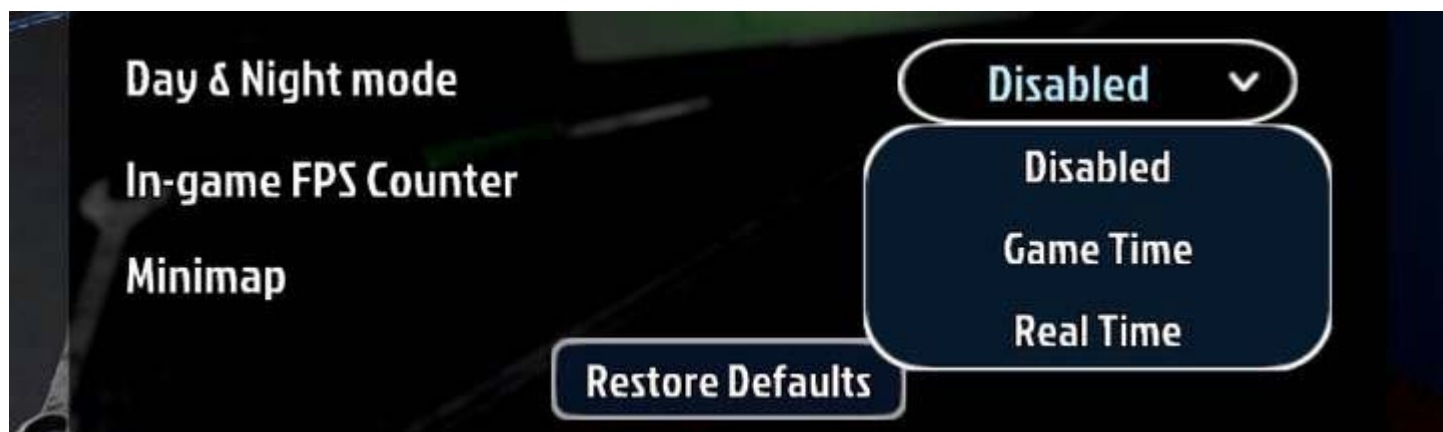
Podstawy gry

Porady na start

W tym rozdziale umieszczone zostały porady dla nowych graczy, które pozwolą ci lepiej zacząć rozgrywkę, zaoszczędzić więcej i lepiej zorganizować swoją pracę. Podzielone zostały na trzy kategorie, by lepiej odnaleźć potrzebne informacje.

Porady ogólne

Tu znajdziesz porady ogólne, które dotyczą każdego trybu rozgrywki w *House Flipper*. Część z nich tłumaczy mechanikę gry, niektóre wykorzystują ukryte niedopracowania lub błędy gry, więc mogą zostać usunięte w przyszłych aktualizacjach.



- W grze występuje tryb dnia i nocy. Nie ma on wpływu na rozgrywkę poza efektem wizualnym. Możesz go dezaktywować w opcjach gry lub ustawić pobieranie czasu systemowego, aby otrzymać porę dnia taką, jak za oknem twojego pokoju.
- Jeśli przeprowadzasz gruntowny remont mieszkania, będziesz zapewne sprzedawał większość znalezionych mebli. Zauważysz wtedy zapewne, że z użyciem urządzenia do sprzedawania przedmiotów możesz pozbywać się również śmieci. Nie należy jednak tego robić - tak w przypadku sprzątania jak i używania urządzenia wystarczy jedno kliknięcie, by pozbyć się śmieci, a robiąc to rękami, zwiększasz swój poziom Sprzątania i szybciej otrzymasz nowe Perki.



Obecnie są to dwa niezależne pomieszczenia, dopóki "oddziela" je pół ścianka nad przejściem

- Pokoje nie potrzebują drzwi. Możesz pozostawić puste przestrzenie między nimi, a jeśli szerokość zostanie zachowana, nadal będziesz miał dwa niezależne pomieszczenia.
- Nie musisz sprzedawać starych mebli z domu. Znajdź klienta, który się nimi zadowoli, rozmieść je i opcjonalnie dokup parę rzeczy, a sprzedaj dom z zyskiem przy minimalnym nakładzie pracy i wkładu finansowego.
- Każdy zakupiony dom powinien być idealnie wysprzątać i umyć okna, załatać dziury, pozbyć się insektów i zamontować / naprawić wszystkie urządzenia elektryczne i hydrauliczne oznaczone na czerwono na mini-mapie. Jeśli tego nie zrobisz, znacznie zaniżasz wartość budynku. Postęp tych prac w trybie swobodnym możesz sprawdzić wracając do swojego biura korzystając z menu lub furtki, otwierając laptop i przechodząc w przeglądarkę swoich nieruchomości.



Przy burzeniu ścian zwracaj uwagę, czy jakieś przedmioty z nich przy okazji nie spadają. Np. odczepione przełączniki światła traktowane są bowiem potem jako śmieci.