

Singles 2: Triple Trouble

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Singles 2 Triple Trouble

autor: Malwina „Mal” Kalinowska

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](#)

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Porady ogólne	4
Potrzeby	4
Umiejętności	5
Relacje z innymi	6
Zakupy	7
Finanse	7
Gra swobodna	8
Solucja	9
Początek	10
Sekrety Josha	11
Kolacja przy świecach	12
Romantyczne nagranie	13
Mike Davis	14
Impreza	15

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

„Singles 2” należy do odmiany strategii ekonomicznych zwanej symulatorem życia. Główną treścią gry są bowiem relacje międzyludzkie i dobre samopoczucie jednostek. By im to zapewnić, oprócz udanych związków tworzy się wspaniałe i komfortowe mieszkania, ponieważ urozmaicone otoczenie sprzyja zacieśnianiu więzi międzyludzkich.

Gra składa się z czterech scenariuszy: sfabularyzowanej misji „Story”, oraz trzech możliwości podjęcia gry swobodnej. Misja „Apartment” dostępna jest od razu, lecz by zagrać w „Backyard” i „Penthouse”, należy najpierw doprowadzić „Story” do szczęśliwego końca. Gra swobodna polega na kierowaniu życiem trzech osób w jednym mieszkaniu z możliwością przestawiania się z jednej postaci na drugą. W „Story” kontroluje się tylko jednego bohatera i wypełnia przydzielane mu sukcesywnie zadania.

Ten poradnik, oprócz porad przydatnych w każdym trybie rozgrywki, zawiera dokładny opis przejścia przez misję fabularną. Jej treść to istne grzęzawisko skłębionych uczuć. Życzę szczęścia przy zagłębianiu się w zakręty losu!



Jest jeden scenariusz fabularny i trzy tryby gry swobodnej do wyboru.

Porady ogólne

P o t r z e b y

Każdy z Singlów ma **9 rodzajów potrzeb**. Ich zaspokojenie jest warunkiem dobrego samopoczucia. Staraj się nie dopuszczać do sytuacji, w której poziom zaspokojenia którejś z nich spada do zera. W najgorszym razie można żyć bez romantyczności i erotyki, ale nie sposób zrezygnować z pozostałych.

Poniżej wymienione są wszystkie potrzeby wraz z najprostszymi sposobami ich zaspokajania:

Hunger. Posiłki z lodówki, posiłki ugotowane na kuchence, przekąski z lodówki lub talerza z owocami.

Energy. Spanie w łóżku, drzemka na kanapie.

Hygiene. Kąpiele, mycie zębów i rąk, wizyty w toalecie.

Fun. Czytanie, granie na instrumentach, malowanie, taniec, opowiadanie i słuchanie dowcipów, lub wykorzystanie innych humorystycznych opcji dialogowych.

Comfort. Siedzenie lub leżenie na wygodnych meblach (łóżkach, kanapach, fotelach, krzesłach).

Room. Przebywanie w czystych, elegancko urządzonych wnętrzach.

Friendship. Prowadzenie rozmów z zakresu przyjaźni, także rozmowy przez telefon, dawanie i przyjmowanie prezentów.

Romance. Prowadzenie romantycznych rozmów i wykorzystanie innych opcji dialogowych z tego zakresu.

Eroticism. Flirtowanie i uprawianie seksu przy wykorzystaniu opcji dialogowych z tego zakresu.



Ekskluzywne wyposażenie sprzyja zaspokajaniu potrzeb.

U m i e j ę t n o ś c i

Umiejętności usprawniają wykonywanie rozmaitych zajęć. By móc podnieść postać na kolejny poziom doświadczenia i uzyskać punkty, które można dowolnie przydzielać do wybranych umiejętności należy zacieśniać związki z innymi Singlami. Udaane rozmowy, żarty i flirty owocują otrzymaniem **punktów doświadczenia**. Dzienny bilans sukcesów towarzyskich i przydział punktów odbywa się w nocy, podczas snu.

Oto lista dostępnych umiejętności z krótkimi opisami efektów ich podniesienia:

Friendship. Osoba jest bardziej lubiana i łatwiej zawiera przyjaźnie.

Romance. Większe sukcesy na polu romantyki.

Erotic. Większe sukcesy w erotyce.

Creativity. Bardziej efektywne działania twórcze i więcej radości z seksu.

Repair. Szybsze naprawianie urządzeń domowych.

Cleaning. Szybsze i bardziej efektywne sprzątanie i mycie obiektów.

Cooking. Szybsze przyrządzanie posiłków oraz możliwość gotowania lepszych dań na kuchence.

Slacking. Skrócenie czasu spędzanego w pracy.



Umiejętności kryją się pod ikoną żarówki.

R e l a c j e z i n n y m i

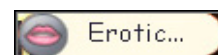
By efektywnie prowadzić rozmowy i flirty dbaj, by twoja postać miała **zaspokojone podstawowe potrzeby**. W przeciwnym wypadku będzie się rozpraszać i kontakt z innym Singlem nie przyniesie efektów. Nie należy na interlokutorów wybierać osób, które właśnie zamierzają jeść lub idą do łazienki, dlatego postać od razu po obudzeniu lub powrocie z pracy nie jest dobrym partnerem do rozmowy. Warto zaczekać, aż się trochę pozbiera.



Rozmowa zadowolonych ludzi zwiększa ich zażyłość.

Nowe znajomości najlepiej zaczynać od wyboru opcji „Small talk”. Im większa bliskość dwóch postaci, tym większa ilość dostępnych możliwości rozmowy. Osobę smutną najlepiej z miejsca zaatakować dowcipem. Jeśli twój bohater cierpi na niedobór zabawy, to dobrze jest znaleźć kogoś, komu można opowiedzieć kawał. Obie strony bawią się wówczas równie dobrze.

Tych, z którymi łączy cię już jakaś przyjaźń można **telefonicznie zaprosić do domu**. Nie musisz zajmować się gościem przez cały czas, jednak unikaj sytuacji, w której wypraszasz kogoś od siebie, bo to niszczy wzajemną sympatię. Gość w końcu pójdzie sobie sam.



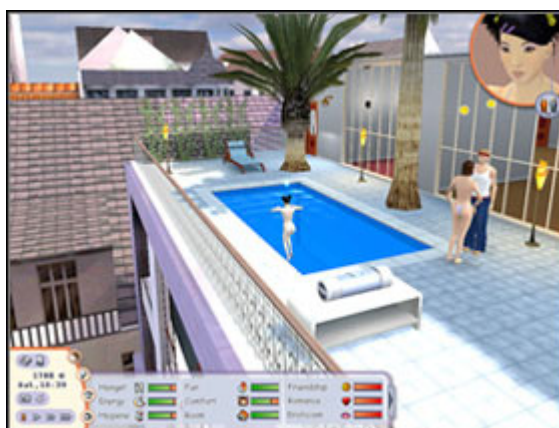
Pod każdym tematem rozmów kryją się liczne opcje dialogowe, niektóre z nich zaspokajają kilka potrzeb jednocześnie, na przykład komplementy syca zarówno romantycznością, jak i przyjaźnią.

Z a k u p y

Warto nabyć kilka kreacji na różne okazje zwłaszcza, jeśli ma się szafę do przechowywania ich. Należy też **nabyć pralkę**, by od czasu do czasu odświeżyć swoje stroje.

Meble i inne przedmioty kupuj w miarę potrzeby. Zwracaj uwagę na opisy przedmiotów. Cyfry z plusami w ramce opisu mówią, jak bardzo dany obiekt będzie zdobił wybrane wnętrze. Szczytem doskonałości jest wybierać rzeczy o najwyższych parametrach (np. +10) w możliwie najniższej cenie.

Rewolucja w mieszkaniu czasem się przydaje. Możesz usunąć lub dostawić ściany, drzwi i okna w dowolnym miejscu pod warunkiem, że dzieje się to **na terenie twojego mieszkania**. Gdy masz dość współlokatorów i wystarczająco dużo gotówki, możesz wynająć lokal obok.



Na tarasie można zbudować pływalnię, bar, ogród, dyskotekę albo wszystko na raz!

F i n a n s e

By zdobywać pieniądze należy **chodzić do pracy**. Pod symbolem żarówki kryje się okno umiejętności i zawodu. Są tam też godziny, jakie dany Singiel powinien spędzić w firmie. Standardowo praca zaczyna się o dziewiątej. Gdy bije dziewiąta, w lewym górnym rogu ekranu ukazuje się posępny **znaczek fabryki**. Wówczas wyślij bohatera do wyjścia, gdzie dostępna jest już opcja pójścia do pracy. Wyjątek stanowią weekendy. W ciągu tygodnia można samowolnie zrobić sobie dzień urlopu, jednak owocuje to wydłużeniem czasu pracy przy najbliższej bytności w firmie o pół godziny. Zarobki wszystkich współlokatorów sumują się i **zasoby finansowe są wspólne**.

Innym sposobem zdobywania gotówki jest wyprzedawanie się z mebli i innych urządzeń domowych. Opłaca się to robić przy wymianie gratów na lepsze.

Utrzymanie kosztuje i przez cały czas pieniądze z wolna i dyskretnie „uciekają”. Najbardziej jest to widoczne przy robieniu posiłków, bo produkty mają swoją cenę. Każdego poniedziałku z rana ukazuje się **tygodniowy bilans** zysków i strat.