

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.

[Kup książkę](#)

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: Dzikie 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 Kłątą	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 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

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

Porady ogólne



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. Zdobyć Platynowego medalu jest czasochłonne, ale w ten sposób dostaniemy pokaźny bonus.