

The Sims: Zwierzaki

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

The Sims Zwierzaki

autor: Beata „Bet” 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.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Tworzenie sima	4
Zakwaterowanie	5
Praca	6
Przedmioty	7
Wyposażenie domu i ogrodu	9
Kontakty	10
Zwierzaki	11
Jak ukształtować osobowość zwierzaka?	13
Porady końcowe	14
Skróty klawiszowe	15
Kody do gry	17
Udogodnienia	18

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek 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

Zwierzaki, to kolejny dodatek jaki zaserwowała nam firma Maxis, po szczytowych osiągnięciach The Sims, oraz dotychczasowych dodatkach. Gra osiągnęła prawie że fenomen wszechczasów, nic więc dziwnego, że producenci zasypują nas kolejnymi pakietami. Co więc nowego wniesie nam ten dodatek? Np. dodatkową okolicę, a wraz nią możliwość zadecydowania czy chcecie aby dana parcela była dostępna dla całej społeczności czy też wolicie osiedlić tam rodzinę Simów.

Dzięki przyciskom znajdującym się w górnej części ekranu można zmieniać przeznaczenie każdej parceli. Działki dostępne dla wszystkich simów będą oferować zupełnie inny zestaw obiektów i możliwości niż ta używana w grze The Sims, na której mieszkają simowie. Ponadto do gry została wprowadzona ogromna ilość zwierząt, którymi simy mogą się opiekować. Są to nie tylko psy i koty, ale też ptaki, żółwie, iguany czy rybki. Dochodzą nowe postacie, przedmioty, materiały do pokrycia podłóg i ścian, rośliny itp. W każdym razie wybór jest olbrzymi, a kombinacje mogą być różne.

Tworzenie sima

Zacznijmy więc grę. Oczywiście najpierw wybierzcie lub stwórzcie rodzinę jeżeli oczywiście chcecie wprowadzić nowych simów. Ma to swoje plusy, bo rozbudowujemy okolicę, a tym samym dajemy stałym mieszkańcom możliwość powiększenia dotychczasowych znajomości.



Wybierzcie więc opcję wybierz lub stwórz rodzinę. Jeśli już kiedyś tworzyliście rodzinę, a nie zakwaterowaliście jej możecie to zrobić teraz wybierając ją z okienka, jeśli chcecie utworzyć całkiem nowych simów, na samym dole wybierzcie - **Tworzenie nowej rodziny**.

Teraz trzeba załatwić formalności, a więc nadać swojej rodzinie nazwisko, imię, oraz przypisać 25 punktów na 5 cech osobowości czyli:

SCHŁUDNOŚĆ

PRZĘBOJOWOŚĆ

AKTYWNOŚĆ

USPOSOBIENIE

NASTAWIENIE

Możecie też po prostu wybrać dowolny znak zodiaku, a wtedy Wasz sim otrzyma cechy charakterystyczne dla tego znaku. Teraz możecie się zająć wyborem twarzy, sylwetki oraz ubrania.

Zauważyliście już ile macie nowych możliwości? Jeśli nie chcecie aby Wasza rodzina liczyła więcej niż jednego sima, kliknijcie w okienko – **Zrobione**. W przypadku kiedy chcecie aby rodzina była większa, kliknijcie w okienko znajdujące się po prawej stronie – dodaj nowego sima i analogicznie wykonajcie te same czynności.

W drugim przypadku, kiedy chcecie kontynuować sprawowanie opieki i rozwijanie sima, którego stworzyliście wcześniej, po prostu kliknijcie na jego dom. Tutaj pozostaje Wam rozwijać jego umiejętności, wymieniać stare, zużyte przedmioty na nowe, lepsze itp.

Zakwaterowanie

Kiedy jednak wprowadzamy nową rodzinę to następnym krokiem jaki musicie zrobić będzie zakwaterowanie jej. I znowu możecie kupić albo gotowy dom, albo działkę i wtedy trzeba będzie zbudować jakieś przytulne gniazdko dla Waszego sima.

A więc przełączmy się w **tryb budowania (F3)**



Pierwszy rysunek z łopatką pozwoli Wam ukształtować teren. Zanim powstanie dom, trzeba zadbać o to aby postawić go na równym terenie (możliwość wyrównania terenu, obniżania lub podnoszenia). W tym celu należy kliknąć i przeciągnąć myszką przez teren który chcemy zmodyfikować. Jeśli będziecie chcieli umieścić swój dom na skarpie pojawi się informacja, że jest to niemożliwe. Jeżeli już teren będzie przygotowany, można przejść do postawienia ścian.

W tym dodatku pojawia się nowe narzędzie układania trawnika. Dzięki niemu możecie stworzyć piękne trawniki, doskonale nadające się na piknik. Wybieramy trzeci rysunek – ściany i płoty. Pierwsza ikonka przedstawia ścianę. Aby ją postawić 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. No to do dzieła.

Oczywiście jeżeli zamontujecie już okna, drzwi, nałożycie tapety i pokrycia podłóg, a w międzyczasie spodoba się Wam coś innego i postanowicie zmienić, to nic straconego. Wybieracie przedmiot który chcecie usunąć. Np. drzwi, najeżdżacie kursorem i przytrzymujecie klawisz **crtl**. I co, dało się? No jasne, teraz możecie zmieniać.

Praca

Nie zapomnijcie jednak, że każdy remont czy zakupy wymagają kasy. Proponuję więc poszukać Waszemu simowi pracy. Możecie to zrobić, albo dzięki gazecie, znajdującej się koło skrzynki na listy (jedna oferta dziennie) albo za pomocą komputera (trzy oferty dziennie).



W tym dodatku pojawiają się nowe dziedziny, w jakich można znaleźć zatrudnienie:

Moda – sprzedawca w domu towarowym (umiejętności: charyzma, inwencja, kondycja).

Edukacja – cieć boiskowy (umiejętności: logika, charyzma, inwencja).

Opieka nad zwierzętami – wyprowadzacz psów (umiejętności: charyzma, kondycja, logika).

Branża kulinarna – Zawodowy zmywak (umiejętności: gotowanie, technika, inwencja).

Cyrk – sprzedawca prażonej kukurydzy (umiejętności: kondycja, charyzma, inwencja).

Ogrodnictwo – uprawa warzyw i owoców. Nasiona można kupić na targu Starego Miasta.

Niech Wasz bohater do pracy chodzi wypoczęty. Sprawdzajcie też w panelu pracy, jakie umiejętności musi zdobyć, aby dostać awans i podwyżkę. Simów do pracy zabiera samochód, który przyjeżdża codziennie. Postarajcie się aby nie musiał długo czekać. Po godzinie odjedzie, a sim po dwóch nieobecnościach będzie miał wylotkę.

Przedmioty

Teraz przełączmy się w **tryb kupowania**. Zaopatrzyć dom przede wszystkim w niezbędne przedmioty, służące do zaspakajania potrzeb Waszego Sima. Koniecznie kupcie mu wygodne łóżko, lodówkę, toaletę, komfortową wannę, telewizor, telefon itp. Na panelu możecie sprawdzać jakie potrzeby musi w danej chwili zaspokoić bohater.



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

Proponuję też zakup takich przedmiotów jak:

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 działa możecie sprzedawać. Kwota jaką dostaniecie oczywiście zależeć będzie od umiejętności, tak więc im bardziej rozwinięta technika, tym więcej kasy.