

The Sims 3: Po Zmroku

OFICJALNY POLSKI PORADNIK DO GRY



Oficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

The Sims 3: Po Zmroku

autor: Maciej „Psycho Mantis” Stępnikowski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent EA Games, 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	3
Tworzenie Sima	4
Podstawy	5
Osobowość	6
Dom Sima	7
Apartament w wieżowcu	7
Budowa domu – nowe elementy	11
Simowie	17
Simologia	17
Umiejętności	18
Rozgrywka	26
Miasto	26
Wampiry	30
Lokaj	38
Zespół	41
Nocne życie	45
Nocne lokale	50
Osobistości	58
Praca	67
Kariery zawodowe	68

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

The Sims 3: Po Zmroku to trzeci dodatek do wydanej w 2009 roku gry *The Sims 3*. W poradniku znajdziesz informacje dotyczące wszelkich nowości, które pojawiają się w dodatku. Opisane jest w nim nocne życie Simów wraz ze wszystkimi dostępnymi lokalami, opis nowej kariery filmowej, opisy czterech nowych umiejętności, tworzenia zespołu i występowania z nim. Nie zabrakło też opisów jak zatrudnić lokaja oraz dlaczego warto go posiadać, jak przemienić Sima w wampira, a także czym są poziomy osobistości Simów, jak je zdobywać i jak z nich korzystać. Ponadto przeczytacie o tym jak mieszka się w apartamencie w wieżowcu, o nowych elementach budowy domu oraz przede wszystkim o całkiem nowym mieście.

Kolorem **niebieskim** oznaczyłem wszystkie sprzęty np. lodówkę, gazetę, komputer czy sztalugę. Koloru **brązowego** użyłem, aby zaznaczyć nazwę otoczenia (Sunset Valley, Bridgeport), miejsca na mapie np. stadion, ratusz oraz pomieszczenia w domu np. kuchnia, sypialnia dla lokaja.

Maciej „Psycho Mantis” Stępnikowski (www.gry-online.pl)

Tworzenie Sima

Przy tworzeniu Sima pojawiło jak zawsze w przypadku każdego dodatku wiele nowych fryzur, ubrań etc. Biorąc pod uwagę samo kreowanie Sima dodano pewne elementy oraz zmieniono istniejące.

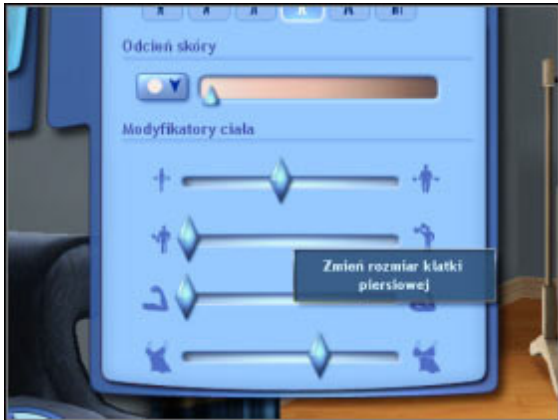


001

P o d s t a w y

Modyfikatory ciała

W modyfikatorach pozostawiono dwa znane wcześniej elementy, czyli masę ciała oraz masę mięśni. Dodano natomiast możliwość zmiany umięśnienia [001]. Za pomocą trzeciego suwaka decydujesz jak bardzo wyrzeźbione będzie ciało Sima – jak wyraziste będą jego mięśnie.



0



0

Dodatkowo w przypadku kobiet dodano czwarty modyfikator dotyczący klatki piersiowej [002]. Umożliwia on ustalenie rozmiaru piersi Simki od skrajnie płaskich do sztucznie olbrzymich [003].

O s o b o w o ś ć

Pragnienie życiowe



004



005

Nie licząc dodania nowych cech w zasadach tworzenia osobowości Simów nie zmieniło się nic. Dalej masz do dyspozycji (coraz dłuższą dzięki dodatkom) listę cech osobowości. Wybierając daną cechę automatycznie zostaje zablokowany wybór cechy jej przeciwstawnej o ile istnieje np. wybierając „dusza towarzystwa” nie możemy wybrać cechy „samotnik”.

Twórcy natomiast w kwestii wyboru pragnienia życiowego Sima zerwali z zasadą, że wybrane pięć cech Sima determinuje listę pięciu pragnień życiowych, z których wybierasz jedno. Co prawda dalej te „zalecane” pragnienia życiowe są wyświetlane, ale pojawiła się szóstą możliwość [004]. Możesz teraz wybrać pragnienie życiowe swojego Sima z pełnej liczącej kilkadziesiąt pozycji listy [005].

Z n a k i z o d i a k u



006



007

Do świata trzeciej części Simów wprowadzono znaki zodiaku – znajdują się one w nowej, trzeciej zakładce panelu „Osobowość” [006]. Do wyboru masz jeden z dwunastu tradycyjnych, znanych nam znaków zodiaku [007].

Dom Sima

A p a r t a m e n t w w i e ż o w c u

Wszystkie poniższe uwagi dotyczą wszelkich wielorodzinnych budynków (nawet 1-2 piętrowych).

Kupno lub przeprowadzka



008



009

Rozpoczynając nową grę po stworzeniu Sima lub wybraniu jednego z dostępnych gotowych do umieszczenia w mieście wystarczy wybrać lokal, który cię interesuje. Z pewnością znajdą się wolne apartamenty **[008]** – pamiętaj tylko o ograniczonych środkach pieniężnych. Rozpoczynając nową grę możesz także wybrać już istniejącą i mieszkającą w mieście rodzinę **[009]**.

W i n d a



010



011

Wysokie budynki, a już w szczególności wieżowce **[010]**, są wyposażone w windy natomiast nie mają one klatek schodowych biegnących przez wszystkie piętra. Windy znajdują się na dole w hallu, niedaleko od wejścia do budynku **[011]**.