

The Sims

Abrakadabra

PORADNIK DO GRY



The Sims

NIEOFICJALNY
PORADNIK DO GRY
The Sims Abrakadabra



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

The Sims Abrakadabra

autor: Beata „Betii” 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.

SPIS TREŚCI

Wstęp	4
Tworzenie Sima	5
Zakwaterowanie	6
Praca	7
Wyposażenie domu i ogrodu	8
Przedmioty	9
Magia	11
Kontakty	13
Abrakadabrowo	14
Porady końcowe	16
Skróty klawiszowe	17
Kody do gry	19
Udogodnienia	20

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



Wstęp

The Sims: Abrakadabra jest ostatnim dodatkiem jaki ukazał się przed The SIMS 2. Pozwoli on naszym bohaterom stać się prawdziwymi magikami poprzez rzucanie zaklęć oraz da im niesamowite moce, dzięki którym, będą mogli zmieniać obiekty lub ludzi.

Jedynym warunkiem będzie zaopatrzenie Sima w magiczne urządzenia i akcesoria, oraz wypracowanie magicznego talentu. W grze pojawi się nowa dzielnica, w której Simy będą mogły zaopatrywać się w różne przedmioty czy składniki, zdobywać nagrody wykonując niezwykle sztuczki lub biorąc udział w pojedynkach.

Tworzenie Sima

Grę zaczyna się typowo, tak jak w poprzednich dodatkach. Najpierw wybierzcie lub stwórzcie rodzinę (pojawia się nowe postacie oraz stroje magików i nie tylko).



Nadajcie Waszemu simowi imię, nazwisko oraz określcie cechy charakteru lub znak zodiaku.

Mamy do przydzielenia 25 punktów na 5 cech osobowości jakimi są:

SCHLUDNOŚĆ

PRZEBÓJOWOŚĆ

AKTYWNOŚĆ

USPOSOBIENIE

NASTAWIENIE

Następnie wybierzcie płeć, twarz, sylwetkę oraz ubiór i zaakceptujcie wybór. Wasza rodzina nie musi się składać z jednego sima. Możecie od razu wybrać żonę/męża i dzieci. Jeśli tego nie zrobicie nie martwcie się na zapas, bowiem simowie mogą poznać kogoś ciekawego i się zakochać. A jeśli tak się stanie w kontaktach pojawi się opcja "oświadczyć się" i już powiększa się rodzina. Później możecie jeszcze „dorobić” się potomstwa.

Zakwaterowanie

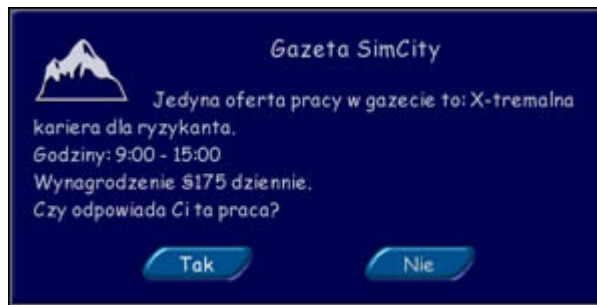
Kiedy już dokonacie wyboru zabierzcie się za zakwaterowanie gdzieś Waszego bohatera. Możecie kupić gotowy dom, na ekranie okolicy macie jeszcze kilka niezamieszkałych do wyboru lub możecie kupić działkę na której postawicie jakiś domek dla Waszego sima.

Jeżeli wybór padł na zakup parceli, przełączcie się w **tryb budowania** i zacznijcie od wyrównania terenu, a następnie wejdźcie w opcje – „ściany i płoty” wybierzcie ścianę i postawcie ją na działce. Aby to zrobić 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.

Praca



Kolejnym czynnikiem ważnym do życia jest praca. Możecie jej poszukać za pomocą gazety, która codziennie pojawia się przed domem (jedna oferta dziennie) albo za pomocą komputera (3 oferty dziennie). Aby sim mógł dobrze ją wykonywać będzie do tego potrzebował dobrego nastroju oraz kształcenia się. W panelu pracy, będziecie mieli opisane jakie umiejętności będą potrzebne dla danego zawodu. Stosujcie się do tego, a wtedy zwiększą się szanse na awans no i oczywiście podwyżkę. Do pracy będzie Was woził samochód, który codziennie podjeżdża, starajcie się nie spóźnić, bo po godzinie odjedzie. A kiedy dopuścicie się nieobecności w pracy więcej niż dwa razy, czeka Was wylotka.

