

 XBOX ONE

The SIMSTM 4





OSTRZEŻENIE: przed rozpoczęciem rozgrywki należy zapoznać się z ważnymi informacjami na temat bezpieczeństwa i ochrony zdrowia, znajdującymi się w instrukcji obsługi Xbox One oraz dołączonych akcesoriów. www.xbox.com/support.

Wpływ na twoje zdrowie: Ataki wywołane szkodliwym działaniem obrazu

Niewielki odsetek osób może być narażony na dolegliwości wywołane określonymi obrazami, w tym migającym światłem lub układami obrazów, które mogą pojawiać się w grach wideo. Na dolegliwości wywołane szkodliwym działaniem obrazu w zetknięciu z grami wideo mogą być narażone nawet osoby, które nigdy nie miały tego typu problemów, ale mają niezdiagnozowaną chorobę wywołującą ataki epilepsji. Symptomy mogą być różne, w tym mroczone, problemy ze wzrokiem, drganie powiek lub twarzy, drganie lub trzęsienie rąk albo nóg, dezorientacja lub okresowa utrata koncentracji, utrata świadomości lub konwulsje, które z kolei mogą prowadzić do obrażeń spowodowanych upadkiem lub uderzeniem o przedmioty znajdujące się w pobliżu. **Jeśli wystąpi którykolwiek z tych objawów, należy natychmiast przerwać grę i skonsultować się z lekarzem.** Rodzice powinni obserwować dzieci i pytać, czy nie występują u nich wymienione objawy. Dzieci i nastolatki są bardziej narażone na te ataki niż dorośli. Ryzyko wystąpienia ataków można ograniczyć, poprzez siadanie w większej odległości od ekranu; korzystanie z mniejszego ekranu; granie w dobrze oświetlonym pomieszczeniu; unikanie grania w stanie senności lub zmęczenia. W stwierdzonych uprzednio przypadkach ataków epilepsji wywołanych wyświetlanymi obrazami przed przystąpieniem do gry należy skonsultować się z lekarzem.

SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE	03	RÓŻNE SPOSOBY NA GRĘ	29
TWORZENIE SIMA	03	GWARANCJA	33
TRYB BUDOWANIA	09	POTRZEBUJESZ POMOCY?	34
TRYB ŻYCIA	14		

WPROWADZENIE

Witaj w świecie Simów!

Chcesz, aby twoja rodzina odnosiła sukcesy w pracy i na uczelni? A może masz ochotę na prowadzenie otwartego domu, w którym Simowie znajdą przyjaciół, miłość, a może nawet wrogów? Czy też interesuje cię sianie chaosu i zniszczenia? To życie twojego Sima, więc wszystko jest w twoich rękach.

Ten podręcznik nauczy cię, jak stworzyć pierwszą rodzinę, zbudować dla niej dom i poprowadzić Simów przez życie. Dalszy ciąg opowieści zależy jednak tylko od ciebie!

TWORZENIE SIMA

Sterowanie tworzeniem Sima

STEROWANIE	
Opcje katalogu	A / X
Modyfikuj sylwetkę	A (przytrzymaj) + +
Wstecz	B
Zmieniaj kategorie strojów	LB / RB
Cofnij	LT
Powtórz	RT
Przeglądaj sterowanie	Y
Włącz menu/grę	Przycisk Podglądu
Menu pauzy	Przycisk Menu

Ekran tworzenia Sima, panel osobowości



IMIĘ I NAZWISKO

Nadaj Simowi imię i nazwisko. Nazwisko pierwszego Sima w rodzinie stanie się domyślnym nazwiskiem dla rodziny, ale można je zmieniać i tak.

PŁEĆ

Wybierz, czy Sim ma być kobietą czy mężczyzną. Lista rozwijalna służy do dostosowywania ustawień płci. Wpłyną one na wygląd fizyczny, styl ubioru, płodność czy preferencje higieniczne.

WIEK

Wybierz wiek: małe dziecko, dziecko, nastolatek, młody dorosły, dorosły, senior. Wiek wpływa na wygląd, dostępność cech oraz aspiracji i wiele innych elementów.

STYL CHODU

Tutaj ustawić można styl chodu Sima. Nie ma on bezpośredniego wpływu na osobowość Sima.

GŁOS

Wybierz jeden z sześciu głosów lub ręcznie ustaw głos Sima przy pomocy suwaka.

ZWIĄZKI

Jeśli w rodzinie jest więcej niż jeden Sim, tutaj możesz edytować związki między nimi. Na dostępne relacje ma wpływ wiek.

ASPIRACJE

Tutaj wyświetlane są aspiracje Sima. Na dostępne aspiracje ma wpływ wiek.

CECHY

Wybierz cechy Sima, które będą miały wpływ na jego osobowość. Wiek ma wpływ na to, jakie cechy można wybrać oraz ile może ich być.

RODZINA

Na tej zakładce widoczni są wszyscy członkowie rodziny. Na zielono zaznaczony jest Sim, który jest w tej chwili modyfikowany. Wybierz przycisk „Dodaj Sima”, aby stworzyć nowego członka rodziny. Wybierz opcję „Dodaj nowego Sima”, aby stworzyć postać od początku lub też „Baw się genami”, aby stworzyć Sima genetycznie podobnego do rodziny.

LOSOWO

Nie chce ci się tworzyć własnego Sima? Wybierz przycisk „Losowo”, aby stworzyć losowy wygląd. Możesz też wybrać, które z elementów, takich jak ubrania, sylwetka, fryzury, mają być losowane.

Ekran tworzenia Sima



SIM

Na środku ekranu wyświetlany jest Sim, który w tej chwili jest edytowany. Wybierz części ciała Sima, aby bezpośrednio zmieniać ich rozmiary.

TWARZ

Wybierz twarz Sima, aby określić jej cechy, w tym przygotowane wcześniej cechy, karnację, detale skóry i zębów, jak również kolor włosów i fryzurę. Możesz również wybrać makijaż oraz akcesoria, takie jak kapelusze, okulary czy biżuterię.

MIĘŚNIE I WAGA

Przesuwaj panele w górę lub dół, aby dostosować wagę i masę mięśniową Sima. Po potwierdzeniu wyglądu Sima waga oraz mięśnie zmieniać się będą jako rezultat stylu życia.

SYLWETKA

Wybierz tę opcję, aby bezpośrednio wpływać na wygląd fizyczny Sima. Możesz wybrać karnację lub wcześniej utworzoną sylwetkę. Możesz też wybrać dla Sima tatuaże.

GOTOWE STYLE

Tutaj możesz wybierać spośród wielu stylów i schematów kolorystycznych strojów.

OPCJE UBRAŃ

Jeśli chcesz dokonać konkretnych zmian wyglądu stroju Sima, możesz tego dokonać przez wybieranie opcji ubrań: góry, całego ciała, dołu, akcesoriów oraz butów. Wybierz konkretniejsze kategorie, aby zawęzić wyszukiwanie lub też użyj opcji górnej, aby przejrzeć wszystkie dostępne ubrania.

PANEL FILTRÓW

Dostępne ubrania, akcesoria oraz makijaż będą automatycznie filtrowane na podstawie wybranej płci oraz kategorii ubrań. Panel filtrów służy do usuwania lub dodawania kategorii filtrowania.

KATEGORIA UBIORÓW

Każdy Sim ma sześć strojów: codzienny, wizytowy, sportowy, do snu, imprezowy oraz strój kąpielowy. Możesz zmienić te stroje teraz lub też modyfikować je przez wybieranie garderoby lub lustra. Dla każdego stylu można zapisać pięć różnych wersji ubioru.

Wiek

Młodość nie trwa wiecznie. Simowie przez jakiś czas pozostają w tym samym wieku, a następnie przechodzą do kolejnego etapu życia. Grupy wiekowe wpływają na opcje ubioru, dostępne cechy oraz umiejętności, opcje dialogowe, ścieżki kariery i inne elementy. Starzenie się można dostosować w „Opcjach gry” w zakładce „Rozgrywka”.

Wiek Sima można automatycznie zmienić przez zorganizowanie przyjęcia urodzinowego. Zajrzyj do Simologii Sima, aby sprawdzić postępy w przechodzeniu do następnego wieku.

UWAGA: Długość życia można ustawić na krótką, standardową lub długą. Można też w ogóle wyłączyć starzenie się!

NIEMOWLĘ

Niemowlęta nie da się stworzyć przy pomocy narzędzia do tworzenia Simów. Niemowlę pojawia się w rodzinie poprzez adopcję lub narodziny, jeśli Simowie mogą je spłodzić. Niemowlęta trzeba myć, karmić i obdarzać mnóstwem miłości, więc upewnij się, że dom jest na nie gotowy! W rozdziale Niemowlęta i dzieci znajduje się więcej informacji.

MAŁE DZIECKO

Małe dziecko nie może wybrać aspiracji, ale posiada jedną cechę. Cechy małych dzieci są unikalne dla ich wieku i mają wpływ na ich osobowość oraz rozwój umiejętności. Małe dzieci mogą poruszać się po świecie, ale o ich potrzeby musi dbać dorosły. Pamiętaj, aby twój dorosły Sim zajmował się dzieckiem, gdyż w przeciwnym wypadku w drzwiach pojawi się pracownik socjalny! Dorośli Simowie otrzymują pozytywne nastrójniki przez wchodzenie w interakcję z małymi dziećmi, więc korzystaj dobrze z tych wspaniałych momentów.

Z czasem małe dzieci uczą się, jak spełniać własne potrzeby, a umiejętności, które opanują w tym wieku wzmacniają umiejętności dziecięce. W rozdziale Umiejętności małych dzieci znajduje się więcej informacji.

DZIECKO

Dzieci posiadają jedną aspirację i jedną cechę. Dzieci są bardziej niezależne od małych dzieci. Same dbają o własne potrzeby, chodzą do szkoły i zaczynają tworzyć skomplikowane relacje. Wciąż potrzebują pomocy dorosłych przy bardziej skomplikowanych działaniach, takich jak gotowanie czy zarabianie pieniędzy.

Umiejętności, których Sim nauczy się jako dziecko wzmocnią jego umiejętności dorosłego, podobnie jak w przypadku umiejętności małego dziecka. W rozdziale Umiejętności dzieci znajduje się więcej informacji.

NASTOLATKI

Nastolatki znajdują się wiekowo pomiędzy dziećmi a dorosłymi. Nastolatki mają dostęp do aspiracji dorosłych i mogą mieć dwie cechy. Mogą też wykonywać skomplikowane działania oraz wybierać proste kariery (w rozdziale Kariery nastolatków znajduje się więcej informacji), ale wciąż w tygodniu muszą chodzić do szkoły. Nastolatki bywają również humorzaste.

MŁODY DOROSŁY, DOROSŁY, SENIOR

Jako młodzi dorośli Simowie mogą cieszyć się już wolnością, jaką daje dorosłość. Mogą wyprowadzić się z domu, rozpoczynać kariery i wchodzić w zobowiązujące relacje. Dorośli mają do wyboru szeroki wachlarz aspiracji i mogą posiadać do trzech cech. Młodym dorosłym i dorosłym dłużej zajmuje starzenie się do następnej grupy wiekowej, więc mają więcej czasu na spełnianie aspiracji oraz celów kariery.

Seniorzy różnią się odrobinę od dorosłych. Mogą przejść na emeryturę, ale nie mogą wykonywać wymagających fizycznie prac ze względu na ryzyko dla zdrowia. Mogą też umrzeć ze starości w każdym momencie, więc nie trwój cennego czasu, który im pozostał.

Cechy

Cechy określają osobowość Sima. Każdy Sim musi mieć jedną cechę, ale dorośli mogą mieć ich aż trzy. Cechy wpływają na nastrój, opcje dialogowe, radość z aktywności oraz reakcję na konkretnych ludzi i środowiska.

Małe dzieci mają unikalne cechy, zaś dostęp do cech dorosłych jest ograniczony w przypadku dzieci i nastolatków. Pamiętaj! Po wybraniu cechy nie można jej zmienić, więc zastanów się dwa razy!

UWAGA: Niektóre cechy nie łączą się. Na przykład Sim nie może być jednocześnie Ponury i Wesoły, nie może być i Smakoszem, i Żartakiem.

TRYB BUDOWANIA

Świat

Sim jest już stworzony, więc teraz trzeba znaleźć mu jakieś miejsce do życia. Sim może wprowadzić się do jednego z trzech światów: Wierzbowej Zatoki, Oazy Zdrój lub Newcrest. W każdym ze światów występują inne budynki, rodziny oraz dostępne domy i parcele. Simowie mogą w dowolnym momencie odwiedzić inny świat, aby cieszyć się zróżnicowanymi obiektami lub spotykać nowych ludzi.

Wprowadzanie się

Po wybraniu świata musisz zdecydować się, gdzie rodzina ma zamieszkać. Wybierz budynek na sprzedaż lub parcelę, na której zbudujesz własny dom. Jeśli zdecydujesz się na istniejący dom, możesz wybrać, czy ma być już umeblowany. Koszt parceli uzależniony jest od jej umiejscowienia, rozmiaru oraz zawartości.

Na początku w budżecie masz 20 000 Simoleonów i otrzymujesz 2 000 na każdego dodatkowego Sima, więc kupuj rozważnie. Rodzinę możesz przeprowadzić później, kiedy już Simowie zdobędą więcej pieniędzy.

Sterowanie w trybie budowania

STEROWANIE W MENU

Potwierdzenie	
Wstecz	
Szukaj (w niektórych menu)	
W prawo	
W dół	
W lewo	
W górę	
Przeglądaj sterowanie	
Włącz menu/grę	Przycisk podglądu
Menu pauzy	Przycisk menu

STEROWANIE W GRZE

Wybierz	
Wstecz	
Przesuń kamerę	 (przytrzymaj) + 
Szybki zakraplacz	
Szybkie narzędzie projektowania	
Przesuń kursor	
Przybliż/Obracaj kamerę	
Cofnij	
Powtórz	
Przeglądaj sterowanie	

STEROWANIE W GRZE

Przełącz siatkę	
Włącz widok z góry	
Niższe piętro	
Przełączaj widoki przekroju ścian	
Górne piętro	
Włącz menu/grę	Przycisk podglądu
Menu pauzy	Przycisk menu

Ekran budowania



INFORMACJE O PARCELI

Nazwij parcelę i wybierz jej dane, na przykład liczbę sypialni i łazienek. Możesz również przejrzeć wymiary i wartość parceli.

CECHY PARCELI

Parcele, podobnie do Simów, mają swoje cechy. Mogą one wpływać na nastrój Simów na parceli lub zachęcać (lub zniechęcać) innych Simów do wizyt. Pamiętaj, aby wybór cech parceli uzależnić od Simów, którzy będą na niej mieszkać.

NARZĘDZIA ZAAWANSOWANE

Narzędzi tych używa się do określania konkretnych sekcji parceli lub edytowania całości domu. W celu bezpośredniego edytowania umiejscowienia przedmiotów lub wyglądu należy wybrać narzędzia wyboru, zakraplacza, projektu lub młotka. Możesz też zapisać parcelę do „Biblioteki”, przesuwać dom na parceli lub kompletnie wyburzyć każdy obiekt na parceli. Ostatnie narzędzie służy do zmiany pory dnia i sprawdzania, jak parcela prezentuje się nocą lub dniem.

INNE NARZĘDZIA

Tryb życia przełącza grę z trybu budowania. Otwórz „Bibliotekę”, aby wybrać przygotowane wcześniej opcje. Tablica powiadomień zawiera wszelkie ważne informacje na temat rodziny.

SZUKAJ

Użyj opcji „Szukaj”, aby przejść bezpośrednio do sekcji lub obiektu, którego szukasz, jeśli wiesz, co chcesz znaleźć.

BUDUJ

Element „Buduj” dzieli dostępne meble i obiekty według typów i jest najbardziej przydatny podczas tworzenia wnętrza, czyli na przykład dodawania drzwi, okien czy tapet. Użyj tego narzędzia do tworzenia fundamentów i ścian, basenów, sadzenia drzew czy stawiania ogrodzeń. Stworzone pokoje można zapisać lub też skorzystać z przygotowanych wcześniej wnętrza.

OBIEKTY WG POKOJÓW

Kiedy już chcesz zacząć dekorowanie, wybierz tę opcję, aby posortować dostępne meble według typów pokoi. Na przykład, jeśli chcesz kupić kuchenkę mikrofalową, wybierz zakładkę „Kuchnia”, a „Pokój dziecięcy”, jeśli chcesz kupić przedmioty dla niemowląt, małych dzieci i dzieci.

OBIEKTY WG FUNKCJI

Wybierz tę opcję, aby posortować dostępne meble według funkcji. Na przykład, jeśli chcesz lepiej oświetlić pokój, wybierz opcję „Oświetlenie”, aby przejrzeć dostępne lampy, lub wybierz „Aktywności i umiejętności”, aby przejrzeć interaktywne przedmioty dla domu.

WYPOSAŻENIE RODZINY

Znajdziesz tutaj wszystkie przedmioty rodziny, które nie są umieszczone na parceli. Trafiają tu również przedmioty zagubione podczas przesuwania pokoi i obiektów. Simowie mogą zyskiwać przedmioty podczas kariery i spełniania aspiracji. Aby je odebrać, wejdź do ekwipunku rodziny.

Budowanie i utrzymywanie domów

Możesz zbudować dowolny dom, ale jeśli chcesz, aby Simowie byli szczęśliwi i zdrowi, musisz zadbać o życiowe podstawy. Łóżko, własna łazienka, piekarnik czy kuchenka mikrofalowa spełnią podstawowe wymagania, ale trzeba czegoś więcej, aby Simowie naprawdę dobrze żyli. Jednym ze sposobów na to jest wybranie opcje „Obiekty według pokoi”. Posiadanie przynajmniej jednego przedmiotu z danego typu w pokojach to dobry początek.

Podczas umieszczania ścian i obiektów pamiętaj, że Simowie muszą mieć przestrzeń do przemieszczania się. Każdy pokój musi mieć drzwi, a obiekty umieszczone w korytarzach zablokują przejście.

OZDOBY

Pamiętaj o dekoracji wnętrza. Służy to nie tylko upiększaniu domu, ale zapewnia też pasywne wzmacnianie nastrojów Simów.

WYTRZYMAŁOŚĆ OBIEKTÓW

Obiekty tańsze szybciej się psują. Zepsute obiekty psują nastrój Simów, chyba że lubią oni bałagan. Z zepsutych obiektów nie można korzystać, więc lepiej jest się nimi zająć wcześniej, niż później.

Jeśli coś się zepsuje, istnieje kilka metod na poradzenie sobie z tym problemem. Możesz zapłacić za zastąpienie obiektu lub wezwać majstra. Simom można również kazać naprawić obiekt samodzielnie, co zwiększy ich umiejętność Majsterkowania, ale pamiętać należy, że samodzielne naprawy brudzą Simów i mogą prowadzić do niebezpiecznych sytuacji.

Jeśli obiekty psują się za często, warto pomyśleć o kupnie lepszego ich modelu. Jeśli Majsterkowanie Sima jest na wysokim poziomie, może on sprawić, że obiekt będzie bardziej wytrzymały.

PŁACENIE RACHUNKÓW

Pamiętaj o płaceniu rachunków! Im większy jest dom i im więcej ma obiektów, tym wyższe będą rachunki. Rachunki można opłacać w komputerze, przez telefon lub skrzynkę na listy. Jeśli nie będziesz płacić rachunków na czas, prąd zostanie odcięty od parceli.

Tworzenie biznesów

Po zbudowaniu domu dla Simów możesz też stworzyć firmy w mieście, które będą oni mogli odwiedzać, takie jak bary, siłownie, biblioteki, itd. To dobry sposób na umieszczenie przydatnych obiektów w pobliżu Simów bez potrzeby płacenia za ich obecność w domu.

TRYB ŻYCIA

Sterowanie w trybie życia

STEROWANIE W MENU	
Potwierdzenie	
Wstecz	
Zmniejsz prędkość gry	
Zwiększ prędkość gry	
W prawo	
W dół	
W lewo	
W górę	
Przeglądaj sterowanie	
Włącz menu/grę	Przycisk podglądu
Menu pauzy	Przycisk menu

STEROWANIE W GRZE

Wybierz	
Przesuń kamerę	 (przytrzymaj) + 
Anuluj obecną akcję	
Przeciągnij przedmiot	
Przesuń kursor	
Przybliż/Obracaj kamerę	
Zmniejsz prędkość gry	
Zwiększ prędkość gry	
Przełącz na Sima w lewo	
Przełącz na Sima w prawo	
Przeglądaj sterowanie	
Wł./wył. śledzenie kamerą	
Wybierz następnego Sima	
Niższe piętro	
Przełączaj widoki przekroju ścian	
Górne piętro	
Włącz menu/grę	Przycisk podglądu
Menu pauzy	Przycisk menu

Ekran trybu życia



PANEL SIMÓW

Tutaj możesz przeglądać aktualne działania oraz nastroje Simów.

CZYNNOŚCI

Tutaj znaleźć możesz listę obecnych oraz przyszłych czynności Simów. Czynności wyświetlone obok Sima są wykonywane w tej chwili, zaś wyświetlone nad panelem Sima zostaną przeprowadzone w przyszłości. Niektóre czynności mogą być wykonywane jednocześnie. W tym miejscu można również anulować większość czynności.

NASTROJE I NASTRÓJNIKI

Tutaj przeglądać można aktualne nastroje oraz nastrójniki Simów. Trzy najsilniejsze nastrójniki wyświetlą się na górze listy, zaś te mniej ważne widoczne będą w formie skróconej. Najedź na nastrójnik, aby o nim przeczytać.

KAPRYSY

Sim może mieć do trzech kaprysów jednocześnie w zależności od nastroju, cech, aspiracji, kariery, itd. Spełniaj kaprysy, aby zdobywać punkty satysfakcji. Można również przypinać/usuwać kaprysy.

FUNDUSZE DOMOWE

To całkowita liczba Simoleonów do dyspozycji twojej rodziny. Simoleony zdobywa się poprzez pracę, sprzedaż przedmiotów, itd. Funduszy tych używa się do kupowania obiektów czy płacenia rachunków.

WYPOŚRODKUJ NA AKTUALNEJ PARCELI

Ikona ta służy do ustawienia kamery nad twoją parcelą.

TELEFON

Wybierz tę ikonę, aby wyciągnąć telefon Sima. Telefony służą do wielu rzeczy, takich jak płacenie rachunków, dzwonienia do innych Simów czy podróżowania.

RODZINA

Tutaj znajduje się lista członków twojej rodziny. Wybierz Sima, aby nim sterować. Możesz tu również wybrać tryb pracy.

CZAS

Możesz tutaj zobaczyć aktualną porę dnia i datę, wstrzymywać i kontynuować grę albo też przyspieszać tempo rozgrywki. Pamiętaj, nie da się przewijać wstecz!

ASPIRACJE

Listy z podsumowaniami aspiracji Sima zawierają aktualne aspiracje, postępy i cele. Są tu również wyświetlane punkty satysfakcji oraz sklep z nagrodami. Aby wybrać nową aspirację, wybierz gwiazdkę.

KARIERA

Tutaj przeglądać można informacje o karierze Sima, w tym harmonogram pracy, efektywność, zadania długoterminowe oraz dzienne.

UMIEJĘTNOŚCI

Znajdziesz tutaj umiejętności Sima, ich poziomy oraz aktualne postępy. Najedź na umiejętność, aby poznać szczegóły. Pamiętaj, że na liście znajdują się tylko umiejętności, których nauczył się Sim.

ZWIĄZKI

W tym miejscu możesz przejrzeć relacje Sima. Opcje przeglądania dotyczą wszystkich, przyjacielskich, rodzinnych i romantycznych relacji. Wybieraj osoby z listy, aby do nich zadzwonić.

EKWIPUNEK

Ekwipunek prezentuje to, co Sim ma przy sobie, choćby pracę domową, jedzenie czy książki. Można tu również przeglądać kolekcję rodzinną.

SIMOLOGIA

Podstawowe podsumowanie Sima, w tym imię i nazwisko, wiek, cechy, genealogia czy statystyki.

POTRZEBY

Zaglądaj do tej zakładki, aby upewniać się, że Sim jest zdrowy i szczęśliwy, jako że wyświetla ona sześć potrzeb oraz ich stany.

Nastroje/Emocje

W zależności od osobowości, otoczenia oraz aktywności Sima będą na niego wpływać różne emocje lub nastroje. Emocje mają wpływ na umiejętności, otwierają opcje rozmów i działań czy umożliwiają Simowi awans zawodowy. Ogólnie rzecz biorąc emocje pozytywne wpływają dobrze na Sima, zaś negatywne – źle. Jeśli nie zajmiesz się emocjami negatywnymi, mogą one zepsuć relacje Sima, zniszczyć karierę albo nawet doprowadzić do jego śmierci.

Emocje, jeśli zostaną rozwinięte przez nastrójniki, przybierają formę intensywniejszą. W większości wypadków przybiera to formę dodatkowego słowa „bardzo”, na przykład „bardzo szczęśliwy” albo „bardzo niespokojny”. Kiedy tak się stanie, wpływ emocji będzie odpowiednio większy.

NASTRÓJNIKI

Nastrójniki to zakładki, które pojawiają się w panelu Sima, wskazując na to, które działania i elementy otoczenia wpływają na nastrój Sima. Nastrójniki trwają przez określony czas, ale mogą też istnieć tak długo, jak Sim jest wystawiony na działanie określonego elementu otoczenia. Nastrójniki dodają punkty emocji, zaś największa pula danej emocji wpływa na nastrój Sima.

Świadomość tego, jak uruchamiać pozytywne nastrójniki i jak usuwać nastrójniki negatywne to klucz do utrzymywania Sima w dobrym nastroju. Na przykład, ładnie udekorowany dom zapewnia pasywną premię do szczęścia rodziny, zaś posprzątanie bałaganu sprawi, że Sim będzie krócej czuł się nieswojo. Działania mogą dodawać nastrójniki (mycie zębów, na przykład, zwiększa pewność siebie) lub skracać czas trwania nastrójników (na przykład umycie się, gdy Sim jest obolały).

RODZAJE EMOCJI

POGODNY

Neutralny stan emocjonalny Sima.

EMOCJE POZYTYWNE

Emocje pozytywne zapewniają premie do umiejętności. Niektóre wpływają na wszystkie umiejętności, zaś inne tylko na konkretne. Mogą one odblokować specjalne interakcje i działania lub też usprawniają realizację zadań.

PEWNY SIEBIE

Pewność siebie pojawia się, gdy Sim zakończy działanie rozwojowe. Można tego dokonać przez mycie zębów, nakręcanie się przed lustrem lub bycie dobrym uczniem. Pewność siebie wpływa na wszystkie umiejętności, ale ma największy wpływ na charyzmę.

POBUDZONY

Pobudzeni Simowie gotowi są do spalenia energii ćwiczeniami! Umiejętności fizyczne zostają wzmocnione.

FLIRCIARSKI

Sim ma ochotę na flirty. To świetny moment na flirtowanie z obecnym lub przyszłym partnerem. Oznacza to również, że Sim będzie bardziej rozproszony, więc przydać się może zimny prysznic. Wzmacnia charyzmę.

SKUPIONY

Po zakończeniu zadania, takiego jak gra w szachy, szukanie informacji w sieci czy zakończenie pracy w domu, które wymaga pracy intelektualnej, Sim może stać się skupiony. Umiejętności intelektualne zostają bardzo wzmocnione.

SZCZĘŚLIWY

Sim czuje się świetnie! Szczęście można uzyskać przez wykonywanie przyjemnych czynności takich jak miła rozmowa, zjedzenie dobrego posiłku czy spełnienie potrzeby. Szczęście może również wynikać z otoczenia, choćby przez dobrą muzykę czy ładnie udekorowany pokój. Podczas gdy Sim jest szczęśliwy, wzmocnione są wszystkie umiejętności.

ZAINSPIROWANY

Sim może stać się zainspirowany poprzez prace kreatywne (jak malowanie, czytanie czy jedzenie) lub przez interakcję z obiektami kreatywnymi (jak sztuka, drzewa bonsai lub muzyka). Podczas gdy Sim jest zainspirowany, warto coś stworzyć, jako że wszelkie umiejętności kreatywne uzyskują premię.

ROZBAWIONY*

Sim ma ochotę na wygłupy, więc dlaczego nie skorzystać z tej okazji? Wygłupiaj się ze znajomymi i rodziną albo weź udział w zabawnej aktywności, aby jeszcze bardziej rozbawić Sima. Emocja ta zapewnia premię do charyzmy i wysoką premię do umiejętności komediowych.

*Jest to jedyna pozytywna emocja, które może mieć poważne negatywne konsekwencje. Wygłupy są fajne do momentu, kiedy Sim nie wpadnie w histerię.

EMOCJE NEGATYWNE

Emocje negatywne źle wpływają na wiele, jeśli nie wszystkie, umiejętności. W większości przypadków dobrze jest pozbywać się tych emocji najszybciej, jak to możliwe i szukać sposobów na uniknięcie ich w przyszłości.

Emocje oznaczone * mogą prowadzić do śmierci, jeśli wzrastają i nie zwraca się na nie uwagi.

ROZGNIIEWANY*

Coś zirytowało twojego Sima. Może mieć ochotę pokrzyczeć sobie albo coś rozwalić, ale są też produktywne sposoby na zmniejszanie gniewu, takie jak bieganie lub zimny prysznic. Sprawność fizyczna czy złośliwość otrzymują wzmocnienie, ale wszystkie inne umiejętności się pogarszają.

ZNUDZONY

Jeśli Sim wykonuje ciągle te same działania lub jeśli w pracy lub szkole nic się nie wydarzyło, może stać się znudzony. Spróbuj czegoś fajnego, na przykład rozmowy z innym Simem, aktywności, które Sim lubi lub relaksu przed ekranem telewizora. Podczas znudzenia pogarszają się wszystkie umiejętności.

OSZOŁOMIONY

Oszołomienie zazwyczaj spowodowane jest przez niebezpieczną sytuację, taką jak porażenie prądem, kłótnia czy bycie ofiarą zabójczego dowcipu. Twój Sim powinien odpoczywać w tym stanie, jako że kontynuowanie niebezpiecznej aktywności może mieć zabójcze skutki. Wszystkie umiejętności pogarszają się podczas oszołomienia.

ZAWSTYDZONY

Jeśli w życiu Sima wydarzyło się coś poniżającego, stanie się on zawstydzony. Jeśli zbierze się zbyt wiele nastrójników zawstydzenia, może prowadzić to do zażenowania oraz śmierci. Warto pozwolić Simowi na chwilę relaksu w samotności lub wysłać go do łóżka. Podczas zawstydzenia pogarszają się umiejętności społeczne.

SMUTNY

Sim ma nos na kwintę? Smutek zapewnia premię do umiejętności kreatywnych, ale wpływa negatywnie na wszystkie inne umiejętności. Aktywności, które prowadzą do szczęścia, szczególnie działania kreatywne, są świetnym sposobem na pozbycie się smutku. Kolejnym sposobem na radzenie sobie ze smutkiem jest rozmowa z innymi osobami, tak jak w prawdziwym życiu!

SPIĘTY

Sim jest zestresowany, więc pora na chwilę relaksu. Zorganizuj Simowi relaksującą kąpiel lub posadź go przed telewizorem. Pomoże też rozmowa z przyjacielem lub członkiem rodziny, lub motywacyjna gadka przed lustrem. Umiejętności spiętego Sima są nieznacznie pogorszone.

NIESWÓJ

Emocja ta zazwyczaj wynika z niskiego poziomu kilku potrzeb, takich jak głód, pęcherz, energia czy higiena. Sim może czuć się nieswojo w pobliżu brudnego podłoża lub pokoju. Rozwiązywanie tych problemów wpływa na tę emocję. Gdy Sim czuje się nieswojo, wszystkie jego umiejętności są nieznacznie pogorszone.

WSKAZÓWKI

CECHY A EMOCJE

Osobowość Sima może wpływać na jego nastrój. Na przykład schludny Sim może złościć się w pobliżu brudu, zaś Sim, który kocha przebywać na zewnątrz może spać się, jeśli zbyt długo pozostaje w czterech ścianach.

AURY OBIEKTÓW

Niektórym obiektom można nadać aurę, która automatycznie zmieni nastrój Sima w pobliżu. Włącz aurę, aby szybko, pasywnie wpłynąć na nastrój Sima.

HERBATA

Prostym sposobem na zmianę nastroju Sima jest kupienie zaparzacza do herbaty. Różne gatunki herbaty wpływają na różne pozytywne emocje Simów.

Aspiracje

Aspiracje to długoterminowe cele niezależne od kariery, takie jak zostanie kulturystą, zarobienie mnóstwa pieniędzy czy znalezienie miłości. Podczas wybierania aspiracji pamiętaj o sprawdzeniu potencjalnych ścieżek wewnątrz kategorii aspiracji. Na przykład „Natura” ma trzy ścieżki: Badacz przyrody, Kustosz i Wybitny wędkarz. Spełnianie aspiracji zapewnia punkty satysfakcji, które można wymienić na przydatne nagrody.

Aby optymalizować wykorzystanie czasu Sima, dobrze jest łączyć aspiracje i kariery. Na przykład, Sim, który pracuje jako „Sportowiec” i ma aspirację do zostania „Kulturystą” może jednocześnie realizować obydwa cele. Pamiętaj jednak, że wszechstronny Sim to szczęśliwy Sim, więc wybieraj takie aspiracje i kariery, jakie ci się podobają.

Aspiracje można wybierać w dowolnym momencie, nie tracąc przy tym postępów. Cele aspiracji powiązane są z życiem Sima, więc jeśli wybierzesz nową aspirację, niektóre jej cele mogą zostać już osiągnięte. Na przykład, jeśli spełniono już aspirację i grano w grę wideo przez przynajmniej 4 godziny, przy wybieraniu aspiracji „Eksperta komputerowego” spełniony zostanie pierwszy cel.

ASPIRACJE DZIECIĘCE

Dzieci i dorośli mają inne aspiracje. Choć aspiracje dziecięce nie przenoszą się do dorosłości, spełnianie ich zapewnia bonus do odpowiednich aspiracji i umiejętności dorosłych. Na przykład, aspiracja „Fenomen artystyczny” u dziecka zwiększać będzie szybciej umiejętności kreatywne dorosłego.

CECHY-NAGRODY

Spełnienie aspiracji wymaga czasu i poświęceń, ale odblokowuje cechę-nagrodę. Mogą one być niesamowicie przydane. Mogą na przykład wydłużać życie Sima, przywracać innych Simów z martwych, zapewniać nigdy niepsujące się posiłki czy zapewnić Simowi niewrażliwość na ogień! Po odblokowaniu cech-nagród pozostaną one przypisane do Sima, nawet, jeśli wybierzesz mu nowe aspiracje.

Kariery

Kariery to świetny sposób na zarabianie pieniędzy czy rozwijanie umiejętności. Karierę wybrać można przy pomocy komputera lub telefonu. Jest wiele ścieżek kariery, a dodatkowo dzielą się one na dwie drogi po uzyskaniu kilku awansów. Każda kariera wymaga rozwijania konkretnych umiejętności.

Istnieje wiele karier do wyboru, a każda z nich ma swoje plusy i minusy. Zawód może zapewniać pieniądze albo więcej wolnego czasu. Jeszcze inna kariera może łączyć się z aspiracjami Sima, ale nie z cechami czy nastrojami. Pamiętaj rozważyć odpowiednio wszystkie plusy i minusy kariery.

AWANSE

W zakładce kariery można przejrzeć zadania długoterminowe, codzienne oraz idealny nastrój. Informacje te możesz wykorzystać do zdobywania awansów w karierze. Realizacja celów długoterminowych prowadzi do awansu Sima, ale musi on kończyć zadania codzienne i pracować w idealnym nastroju, aby do niego doszło.

Awanse przynoszą różne rodzaje plusów. Oprócz tego, że uszczęśliwiają Sima, prowadzą do zwiększenia wypłaty i skracania czasu pracy. Po uzyskaniu konkretnych awansów, odblokowane zostaną wyjątkowe przedmioty.

DNI WOLNE

Na początku kariery Sim ma trzy dni wolne i zdobywa ich więcej w miarę rozwoju zawodowego. Podczas dnia wolnego Sim zarabia, przebywając w domu. Korzystaj dowolnie z dni wolnych, ale pamiętaj – Sim straci dni wolne, jeśli zmieni karierę. Wolne załatwia się dzień wcześniej lub rano.

UWAGA: Można zakumulować maksymalnie 99 dni wakacji. Po przekroczeniu tego limitu nowe dni nie będą dodawane. Pamiętaj, aby raz na jakiś czas robić sobie wolne.

SZKOŁA

„Kariera” dzieci i nastolatków odbywa się w szkole. Chodzenie do szkoły według harmonogramu oraz kończenie codziennych zadań domowych lub dodatkowych polepsza oceny dziecka lub nastolatka. Skończenie szkoły z wysokimi ocenami daje przewagę na początku kariery. Niewykonywanie pracy domowej lub chodzenie na wagary pogarsza oceny. Gorsze oceny mogą prowadzić do zawstydzenia lub nawet wizyty pracownika socjalnego.

Codziennym zadaniem uczniów jest praca domowa. Zabiera ona trochę czasu, ale możesz go zmniejszyć, jeśli pomaga w niej dorosły. Praca domowa kończona jest szybciej, jeśli masz wysokie umiejętności.

Dzieci i nastolatki mogą korzystać z dni wolnych, jeśli poproszą o nie dzień wcześniej lub rano.

KARIERY NASTOLATKÓW

Podobnie jak w przypadku dorosłych, nastolatki mogą mieć kariery i pracować na awans i podwyżkę. Mogą one jednak pracować tylko na część etatu, gdyż ich podstawową karierą jest szkoła. Niektóre kariery oznaczają pracę w weekendy, inne wymagają aktywności przed lub po szkole. Każda kariera ma inne wymagania godzinowe. Kariery nastolatków mogą prowadzić do stresu, szczególnie, jeśli nastolatek chce jeszcze skończyć pracę domową, spotkać się ze znajomymi i rodziną czy uprawiać hobby, ale to świetny sposób na zdobywanie dodatkowych Simoleonów i trenowanie umiejętności.

TRYBY PRACY

Kiedy Sim jest w pracy lub szkole, możesz dla niego wybrać tryb pracy dla danego dnia. Standardowo Sim ustawiony jest na tryb normalny, ale możesz to zmienić, aby spełnić pewne potrzeby lub emocje.

EMERYTURA

Simowie mogą zrezygnować z pracy i zostać seniorami. Oznacza to, że będą zarabiać dwa razy mniej pieniędzy, ale nie będą musieli pracować. Sim może pracować po przejściu na emeryturę, aby zarobić dodatkowo. Przed przejściem na emeryturę dobrze jest zyskać jak najwięcej awansów, aby uzyskać jak największe wpływy na emeryturze.

Potrzeby

Simowie mają sześć potrzeb: pęcherz, zabawa, głód, towarzystwo, energia i higiena. Jedynie ignorowanie głodu może prowadzić do śmierci. Jeśli jednak chcesz uniknąć stresujących lub wstydliwych sytuacji, pamiętaj o pozostałych potrzebach.

Potrzeby wyświetlane na zielono są zaspokojone. Kolor żółty oznacza, że niebawem trzeba zająć się potrzebą, zaś czerwony wskazuje, że będzie ona miała wpływ na nastrój i zachowanie. Zaspokajanie potrzeb Simów przekłada się na nastrój i pozytywnie.

WSKAZÓWKI NA TEMAT ZASPOKAJANIA POTRZEB

Kiedy jest to tylko możliwe, Simowie zajmują się sami swoimi potrzebami (chyba że są niemowlętami lub małymi dziećmi). Przejęcie sterów nad Simem jest jednak świetnym sposobem na zarządzanie czasem i zmniejszenie potrzeby, zanim stanie się problematyczna.

Pamiętaj zajmować się potrzebami Sima, zanim pójdzie do pracy lub szkoły, albo też zanim pójdzie spać. Niektóre, ale nie wszystkie, potrzeby są zaspokajane, gdy nie masz na nie wpływu.

Kluczem do utrzymywania potrzeb na poziomie zielonym jest zarządzanie czasem oraz, w miarę możliwości, rozwiązywanie kilku problemów za jednym razem. Na przykład wspólny posiłek z innym Simem działa na głód i potrzebę towarzystwa jednocześnie. Możesz też zajmować się potrzebą podczas pracowania nad kaprysem, aspiracją czy karierą. Na przykład myślenie pod prysznicem zaspokaja potrzebę higieny i inspiruje Sima, choćby w celu dokończenia obrazu.

TYPY POTRZEB

Jest sześć typów potrzeb i każda z nich zaspokajana jest inaczej. Zajmiemy się teraz poszczególnymi potrzebami oraz tym, jak należy sobie z nimi radzić.

Pęcherz

Zew natury. Choć potrzeba ta nie jest sama w sobie niebezpieczna, to ignorowanie jej może prowadzić do... wstydliwych sytuacji. Zawstydzenie może przejść w zażenowanie, które *może* prowadzić do śmierci.

Zabawa

W przeciwieństwie do innych potrzeb, zaspokajanie potrzeby zabawy uzależnione jest od Sima. Mole książkowe, na przykład, uwielbiają czytać, podczas gdy inni Simowie wolą ćwiczyć. Istnieje wiele sposobów na zaspokajanie potrzeby zabawy, od oglądania telewizji, przez granie, czytanie po tańczenie. Sim, który nie bawi się dobrze, stanie się spięty, co pogarsza jego umiejętności.

Głód	Podobnie jak ludzie, Simowie muszą jeść, by żyć. Jest to jedyna potrzeba, której zignorowanie może prowadzić do śmierci, ale na szczęście jest sporo czasu, zanim głód doprowadzi do niebezpiecznej sytuacji. Pamiętaj, szybkie posiłki (jak chipsy czy płatki) sprawdzają się w kryzysowych sytuacjach. Sim może też napić się wody z kranu.
Towarzystwo	Potrzeba towarzystwa może zostać spełniona przez rozmowy z innymi przez komputer lub telefon, ale najlepszym sposobem jest spotkanie twarzą w twarz. Spraw, by Sim wyszedł z domu i spotkał innych lub porozmawiaj z członkiem rodziny. Zapraszanie Simów do siebie lub spotykanie się w obszarach wspólnych to również świetne sposoby na potrzebę towarzystwa.
Energia	Energia to siła fizyczna Sima. Regeneruje się ona podczas snu. Energia kończy się wraz z upływaniem dnia. Zużywa się szybciej, jeśli Sim wykonuje pracę fizyczną. Jeśli energia jest na niskim poziomie, Sim będzie miał ochotę tylko na zaspokojenie tej potrzeby, więc pamiętaj o odpowiednim odpoczynku. Drzemki czy kawa to świetny sposób na zwiększenie energii w razie potrzeby.
Higiena	Poziom higieny Sima zmniejsza się z czasem, a spadek przyspiesza podczas wykonywania konkretnych działań fizycznych. Niska higiena wpływa na nastrój i umiejętności społeczne. Może również uniemożliwić awans. Najlepszym sposobem na zadbanie o higienę jest przysnć lub kąpiel.

Umiejętności

Umiejętności to indywidualne zdolności Sima. Polepszają się one wraz z praktyką. Poziomy umiejętności często powiązane są z celami aspiracji lub kariery, więc pamiętaj o zwiększaniu ich w wolnych chwilach. Umiejętności pojawiają się na liście dopiero po ich odkryciu. Upewnij się, że twój Sim próbuje różnych aktywności, aby odblokowywać nowe zdolności.

Poziom umiejętności można zwiększyć przez praktykowanie jej, ale pomagają też w tym podręczniki umiejętności. Książki te znajdziesz w bibliotekach lub kupisz w sieci. Niektóre umiejętności rozwijają się szybciej przy odpowiednim nastroju.

UMIEJĘTNOŚCI MAŁYCH DZIECI

Niemowlęta mają 5 unikalnych umiejętności: komunikację, poruszanie się, myślenie, wyobraźnię oraz korzystanie z nocnika.

Zwiększanie umiejętności niemowlaka przynosi dwie korzyści. Im wyższy poziom umiejętności niemowlęcia, tym bardziej jest ono samodzielne i zdolne. Na przykład, niemowlę z rozwiniętą umiejętnością poruszania się będzie wspinać się po schodach czy biegać, zaś wysoki poziom umiejętności korzystania z nocnika sprawi, że same skorzysta z toalety.

Po drugie, zwiększanie poziomu umiejętności niemowlęcia zapewnia premię do umiejętności dziecięcych podczas dojrzewania. Komunikacja wpływa na umiejętności społeczne, poruszanie się na motorykę, myślenie na umiejętności umysłowe, zaś wyobraźnia na kreatywność. Korzystanie z nocnika nie wpływa na żadną umiejętność dziecięcą, ale zmniejsza ryzyko wypadków i ułatwia zmienianie pieluszek.

UMIEJĘTNOŚCI DZIECKA

Istnieją 4 unikatowe umiejętności dziecięce: społeczne, umysłowe, kreatywne i motoryczne. Podobnie jak w wypadku umiejętności niemowlęcia, umiejętności dziecka wpływają na odpowiednie umiejętności kolejnego etapu. Umiejętności społeczne wpływają na charyzmę, umiejętności komediowe czy złośliwość; umysłowe wpływają na logikę czy nauki kosmiczne; kreatywne na granie na gitarze czy malowanie, zaś motoryczne na umiejętności fizyczne/zręcznościowe, takie jak sprawność fizyczna czy programowanie.

UMIEJĘTNOŚCI DOROSŁYCH

Umiejętności niemowlęce i dziecięce wpływają na umiejętności dorosłych. Nastolatkom mają dostęp do większości tych umiejętności.

Charyzma	Wzmacnia przyjaźń i związki. Przydatna w wielu karierach.
Umiejętności komediowe	Ćwicz tę umiejętność przez opowiadanie dowcipów, szukanie żartów w sieci czy wykonywanie skeczy. Przydatne, jeśli Sim chce zostać satyrykiem.
Gotowanie	Nieważne, czy Sim chce zostać szefem kuchni, czy gotować w domu, rozwijanie tej umiejętności odblokowuje nowe przepisy i polepsza jakość posiłków.
Wędkowanie	Rozwijaj tę umiejętność przez praktykę lub czytając książki. Zapewnia rodzinie ryby do gotowania.
Sprawność fizyczna	Polepszaj zdrowie Sima przez rozwijanie tej umiejętności na różne sposoby: biegając, robiąc pompki, pływając, itd. Może pozytywnie wpłynąć na karierę.

Ogrodnictwo	Rozwinięcie tej umiejętności umożliwia uprawę roślin. Plony z ogrodu można gotować w domu.
Gra na gitarze	Rozwijaj tę umiejętność przez naukę i praktykę, aby odblokować umiejętność pisania piosenek, która umożliwia zarabianie dodatkowych pieniędzy.
Majsterkowanie	Aby rozwijać tę umiejętność, Sim powinien naprawiać zepsute meble. Z czasem może nauczyć się poprawiać ich jakość. Po dokonaniu napraw pamiętaj o szukaniu pozostałych części.
Logika	Czytaj książki i graj w szachy, aby polepszać umiejętności logicznego myślenia, które przydatne są w wielu interakcjach i karierach.
Złośliwość	Rozwijanie tej umiejętności umożliwia robienie Simom żartów i złośliwe działania, takie jak korzystanie z lalki voodoo.
Miksologia	Rozwijaj tę umiejętność, aby robić świetne drinki i tworzyć na nie przepisy. Miksologia sprawdza się podczas imprez i w niektórych karierach.
Malarstwo	Kup sztalugę, aby pracować nad umiejętnościami malarskimi. Obrazy można sprzedawać lub dodawać do nich aury.
Gra na pianinie	Ćwicz tę umiejętność lub czytaj książki o grze na pianinie, aby pisać piosenki i zarabiać na tantiemach.
Programowanie	Programowanie sprawdza się w wielu karierach i można je wykorzystać do zarabiania dodatkowych Simoleonów. Rozwijaj umiejętność przez korzystanie z komputera lub czytanie podręczników programowania.
Nauki kosmiczne	Umiejętność kluczowa dla kariery astronauty. Aby ją rozwijać, musisz posiadać rakietę kosmiczną.
Granie w gry wideo	Rozwijaj tę umiejętność na komputerze, przez systemy grania ruchowego, tablety lub telefon. Granie w gry wideo wpływa pozytywnie na wiele karier. Jak wszyscy wiemy, granie w The Sims jest szczególnie przydatne w życiu.
Granie na skrzypcach	Umiejętność ta rozwijana jest przez ćwiczenie na skrzypcach i czytanie podręczników gry na skrzypcach. W pewnym momencie Sim może zacząć pisać piosenki, które przyniosą pieniądze z tantiem.

Kaprysy

Sim może posiadać do trzech kaprysów jednocześnie w zależności od nastroju, aspiracji, kariery, otoczenia i cech. Spełniaj zachcianki, aby zdobywać punkty satysfakcji i uczyć się podstaw grania w *The Sims 4*.

Kaprysy zmieniają się z czasem. Jeśli chcesz koniecznie spełnić jakiś kaprys, pamiętaj o usunięciu niechcianych kaprysów, aby szybciej pojawiły się nowe. Kaprys można również przypiąć, aby spełnić go później.

Satysfakcja

Punkty satysfakcji przyznawane są za spełnianie kaprysów i aspiracji. Punkty te można wykorzystać do zakupu ulepszeń w sklepie z nagrodami. Niskopoziomowe ulepszenia zapewniają natychmiastowe wzmocnienie potrzeb czy nastrojów, zaś te z wyższej półki zapewniają potężne cechy. Ulepszenia mogą na przykład sprawić, że Sim przestanie być głodny lub nie będzie mu spadać poziom energii, albo też wzmocnią rozwój umiejętności. Pamiętaj o przeglądaniu potencjalnych nagród za satysfakcję i oszczędzaniu punktów!

Śmierć

Nie da się żyć wiecznie. Simowie umierają z wielu powodów: przez zignorowane potrzeby i emocje, wypadki (jak pożary) lub ze starości. Po ich śmierci Mroczny Kosiarz przybywa, aby przynieść urnę lub nagrobek. Jeśli uda ci się go złapać, możesz błagać o zmianę zdania! Nie płacz jednak po śmierci Sima. Być może powróci on jako duch, wędrując podczas mrocznych, strasznych nocy po korytarzach domu...

RÓŻNE SPOSOBY NA GRĘ

Życie to nie tylko praca i obowiązki. Oto kilka z elementów rozgrywki, które sprawiają, że Simowie żyć będą pełnią simowego życia!

Związki

Nieważne, czy szukasz krótkiego romansu, związku na całe życie czy najlepszego przyjaciela – komunikacja to klucz. Możesz pozwolić Simom porozumiewać się ze sobą w naturalny sposób lub też pokierować rozmową. Jeśli obecna strategia nie działa, spróbuj alternatywnego planu.

Związki, zarówno romantyczne i platoniczne, psują się z czasem, jeśli się o nie nie dba. Telefony i smsy niewiele znaczą, więc pamiętaj o zapraszaniu Simów do domu lub spotykaniu się z nimi w miejscach publicznych, aby rozwijać relacje. Pamiętaj, paski romansu i przyjaźni nie są ze sobą związane, co oznacza, że możesz je rozwinąć od siebie niezależnie.

PRZYJAŹNIE

Przyjaźń tworzy się, gdy dwoje Simów wchodzi ze sobą w interakcję. Najlepszym sposobem na polepszenie przyjaźni jest wspólne spędzanie czasu i wiele różnych, pozytywnych tematów do rozmów.

ROMANS

Interakcja z większością Simów wpływa na poziom przyjaźni, ale istnieje też specjalna relacja romantyczna. Wybierz opcję „Rozmowy romantycznej”, aby flirtować z innym Simem, ale nie spiesz się za bardzo, aby uniknąć przykrych niespodzianek! Pamiętaj, przyjaźń jest tak samo dobra (jeśli nie lepsza) od ryzykownego romansowania, więc dobrze jest dać sprawom toczyć się w swoim tempie. Podobnie jak w przypadku interakcji społecznych, przyda się rozwinięta charyzma.

Pamiętaj zwracać uwagę na nastrój Sima. Nastroje pozytywne (szczególnie flirciarski, szczęśliwy lub pewny siebie) korzystnie wpłyną na umiejętność flirtowania, zaś negatywne (szczególnie rozgniewany, znudzony lub spięty) tylko przeszkadzają.

RANDKI I MAŁŻEŃSTWO

Kompatybilni Simowie mogą zacząć randkować, a jeśli zechcą, wziąć ślub. Randki to świetny sposób na rozwijanie związku lub zdobywanie nagród.

WROGOWIE

Nie każdy związek musi być pozytywny. Relacje można rozwijać, ale również zniszczyć. Rozwinięcie wrednych umiejętności społecznych pozwoli ci ogłosić Sima swoim wrogiem.

Niemowlęta i dzieci

Młodych Simów (niemowlęta, dzieci lub nastolatków) możesz tworzyć, ale jeśli chcesz, by twój Sim rozwijał rodzinę w naturalny sposób, jest na to kilka sposobów.

ADOPCJA

Simowie mogą adoptować niemowlęta, małe dzieci oraz dzieci do rodziny przy pomocy komputera. Otrzymasz listę kandydatów do adopcji. Wybierz odpowiednią kandydaturę, zapłać 1 000 Simoleonów, a twój Sim wyjdzie, aby wrócić z nowym członkiem rodziny!

CIAŻA

Jeśli Sim, który może zająć w ciążę, dogaduje się z Simem, który do ciąży może doprowadzić, mogą stworzyć niemowlę przez wybranie opcji „Postaraj się o dziecko”. Potencjalnie ciężarny Sim może kupić test ciążowy (15 Simoleonów) w toalecie lub dowiedzieć się o ciąży później.

Ciąża trwa trzy dni, podczas których Sim będzie chory i obolały. Do narodzin może dojść w domu lub w szpitalu, a Sim będzie czuć się *bardzo* nieswojo. Pamiętaj, żeby przygotować dla dziecka łóżeczko!

Istnieją sposoby na wpłynięcie na płeć dziecka lub zwiększenie szansy na bliźniaki lub trójczki. Uważnie ich wyglądaj!

TWORZENIE SIMA

Możesz oczywiście w każdym momencie dodać Sima do rodziny przez tworzenie. Nie można jednak tworzyć niemowlaków. Tworzenie możliwe jest dopiero dla małych dzieci.

Wyprowadzanie się i wprowadzanie

Nastolatek dorósł i chce się wyprowadzić; Sim jest w związku i zaprasza do siebie partnera; brudny współlokator musi poszukać sobie nowego domu – jest wiele powodów do przeprowadzki. Zarządzanie rodziną umożliwia dodanie istniejących Simów do rodziny lub odejście Simów do własnego lokum.

Aby przesunąć Sima, wejdź do zarządzania światami. Wybierz rodzinę, którą chcesz edytować, a następnie przycisk „...” i opcję zarządzania rodziną. Tutaj możesz edytować, dodawać lub usuwać Simów z rodziny przez narzędzie tworzenia, przesuwać rodzinę na nową parcelę lub przesuwać Simów między rodzinami.

Podróżowanie

Czasami trzeba po prostu wyjść na chwilę z domu. Wyciągnij telefon, zaprosz znajomych i odkrywajcie razem świat. Aby odwiedzić nowe miejsca w świecie, takie jak bary, sale, siłownie, muzea, trzeba się do nich udać. Rób to, aby rozwijać umiejętności, poznawać nowych Simów lub spełniać kaprysy.

GRUPY

Simów można grupować, aby razem przeprowadzali działania. W jednej grupie może znajdować się do ośmiu Simów, zaś każdy z nich ma nad głową unikalny symbol. Grupy mogą składać się z członków rodziny lub Simów, których napotkano, więc warto skorzystać z tej okazji, aby rozwijać relacje.

Podróżujący Simowie automatycznie tworzą grupę. Tak samo stanie się, gdy Sim uda się na randkę.

Wydarzenia towarzyskie

Zrób u siebie imprezę! Planuj wydarzenia w telefonie i zapraszaj, kogo tylko chcesz. Możesz zrobić z imprezy „Prestiżowe wydarzenie”, które zapewni serię celów do wykonania, a w nagrodę otrzymasz punkty satysfakcji oraz, potencjalnie, przedmioty.

Przyjęcie domowe Najfajniejsi ludzie chodzą na najlepsze imprezy. Zamów jedzenie, stwórz drinki, włącz dobrą muzykę i zaprosz najfajniejszych ludzi w mieście. Zdobycie złotego poziomu prestiżowego wydarzenia odblokowuje nowy przedmiot elektroniczny.

Uroczysta kolacja Jedzenie to podstawa dobrej, uroczystej kolacji. Zamów catering lub upiecz coś w domu. Zdobycie złotego poziomu prestiżowego wydarzenia odblokowuje nowy przedmiot kuchenny.

Przyjęcie urodzinowe Przyjęcia urodzinowe to świetny sposób na świętowanie ważnego wydarzenia w życiu! Upiecz tort, przynieś prezenty i baw się dobrze. Zdobycie złotego poziomu prestiżowego wydarzenia odblokowuje nowy przedmiot do sypialni.

Wesele Nie ma to jak wesele! Doprowadź do małżeństwa Simów i znakomicie się przy tym baw! Zdobycie złotego poziomu prestiżowego wydarzenia odblokowuje nowy przedmiot AGD.

GWARANCJA

UWAGA: niniejsza gwarancja nie dotyczy produktów pobranych przez internet.

Ograniczona gwarancja

Electronic Arts gwarantuje nabywcy tego produktu będącego oprogramowaniem komputerowym, że nośnik, na którym oprogramowanie jest nagrane, jest wolny od wad materiałowych i produkcyjnych przez okres 90 dni od daty zakupu. W tym okresie wadliwe nośniki będą wymieniane, jeśli oryginalny produkt zostanie zwrócony na adres: **Electronic Arts Polska sp. z o.o., 02-672 Warszawa, Domaniewska 34A; Polska**, wraz z datowanym potwierdzeniem zakupu, opisem wady, wadliwym nośnikiem i adresem zwrotnym nadawcy. Gwarancja ta nie ma zastosowania do oprogramowania jako takiego, które dostarczane jest „tak jak jest”, ani do nośników, które zostały nieprawidłowo użyte, zniszczone lub zużyte.

POTRZEBUJESZ POMOCY?

Zespół pomocy technicznej EA jest zawsze dostępny - w każdym miejscu i o każdej porze. Kontakt z naszymi ekspertami jest możliwy zarówno w sieci, jak i za pośrednictwem forów społecznościowych, czatów oraz przez telefon.

Pomoc w sieci

Artykuły pomocy oraz Najczęściej Zadawane Pytania (FAQs) dostępne są na stronie **help.ea.com/pl**. Strona jest codziennie aktualizowana, toteż warto odwiedzać ją w sprawie najświeższych problemów i rozwiązań.

Pomoc telefoniczna

Konsultanci telefoniczni dostępni są od poniedziałku do piątku w godzinach 12:00 – 21:00 pod numerem **+48 223 970 840** (opłata zgodna z cennikiem operatora).