



THE SIMS 3

Cena brutto	40,00 zł
Cena netto	40,00 zł
Dostępność	Dostępny
Numer katalogowy	X360-GU0602
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

The Sims 3 to kolejna część bestsellerowej serii zapoczątkowanej w 2000 roku. Gra stanowi symulację ludzkiego życia, począwszy od narodzin aż po samą śmierć z zachowaniem towarzyszących temu procesowi wydarzeń (pierwszy pocałunek, małżeństwo, przejście na emeryturę etc.).

Developerzy poczynili wiele usprawnień w stosunku do tego, co zaoferowano w *The Sims 2* i jego dodatkach. W „trójce” podczas tworzenia nowego bohatera gracz z puli niemalże stu różnych cech określających osobowość wybiera pięć. Decyzję tę warto przemyśleć, ponieważ wskazane elementy mają niemały wpływ na rozgrywkę, np. Sim odznaczający się mądrością zdecydowanie szybciej uczy się, w konsekwencji czego ma większe szanse na awans w pracy. Zredukowano liczbę pasków potrzeb z ośmiu do sześciu. Simowie posiadają swego rodzaju humorki - ich samopoczucie zależy od tego czy doświadczają pozytywnych czy negatywnych zdarzeń w postaci zarówno codziennych działań jak i bardzo rzadkich (np. narodziny dziecka czy śmierć osoby bliskiej).

Wraz z *The Sims 3* do rozgrywki zostaje wprowadzony system marzeń, podobny do pragnień z „dwójki”. Kupując dziecku teleskop można sprawić, że zacznie ono śnić o karierze astronoma. Poznając atrakcyjną osobę Sim może postanowić, że zaprzyjaźni się z nią. Warto zaznaczyć, że za niezrealizowane postanowienia i marzenia nie ma żadnych kar - zwyczajnie zostają one zapomniane i zastąpione przez inne.

Drobne zmiany dotknęły również sfery zawodowej. Użytkownik jest w stanie w pewnym sensie kontrolować godziny pracy - zdecydować o wcześniejszym wyjściu lub zostaniu po godzinach. Może on także określić swój stosunek do przełożonego - chcąc w łatwy sposób zdobyć awans należy zwyczajnie podlizywać się mu. Z karierą bezpośrednio został związany system okazji, który można wyjaśnić poprzez następujący przykład: kiedy w restauracji, w której popsuje się zmywarka, Sim dostaje szansę wykazania się poprzez umycie sterty brudnych talerzy.

Niemniej największym novum w stosunku do wydanych wcześniej pozycji jest brak granic pomiędzy parcelami. Poszczególne lokacje nie są już wyciętymi fragmentami wirtualnego świata, lecz stanowią jedną całość. Dzięki temu Sim bez problemu może przechadzać się po ulicach miasteczka czy odwiedzać sąsiadów. Co więcej opuszczając granice własnej działki czas nie zatrzymuje się w miejscu dla pozostałych członków rodziny - wirtualny świat żyje własnym życiem, a postacie sterowane przez użytkownika są częścią większej całości. Niemniej jednak decyzje podjęte przez gracza wywierają większy lub mniejszy wpływ na losy mieszkańców okolicy.

W porównaniu do pecetowej wersji hitu, EA zaproponowało nabywcom konsolowych wersji *The Sims 3* szereg dodatkowych elementów. Znalazły się w nich zatem tzw. Moce Karmy, które gracz może zesłać na kontrolowanych przez siebie Simów. Dzięki nim uzyskują na parę chwil specjalne cechy - zarówno pozytywne, w tym wyjątkowe szczęście lub oszałamiające piękno, jak i negatywne, np. wyjątkowego pecha. Korzystając z Mocy Karmy musimy mieć jednocześnie na uwadze fakt, że bardzo często mogą one przynieść efekt zupełnie inny od oczekiwanego, więc używanie ich wymaga od gracza sporej rozważa.

Gracze mogą się tu wymieniać się przez Sieć zaprojektowaną przez siebie zawartością (wymagana synchronizacja z EA Online Account oraz rejestracja kodu, który jest dołączany do pudełka z grą). Dodatkowo dzieło The Sims Studios oferuje wsparcie dla Facebooka - realizując zadania i wykonując wyzwania gracze otrzymują nagrody i trofea, który mogą pochwalić się swoim znajomym w najpopularniejszym serwisie społecznościowym.

Film: <https://www.youtube.com/watch?v=o6gXiw5URNM>

Stan: **UŻYWANA**

Ilość Graczy: **1**

Wersja Językowa: **A**

Multiplayer: **NIE**