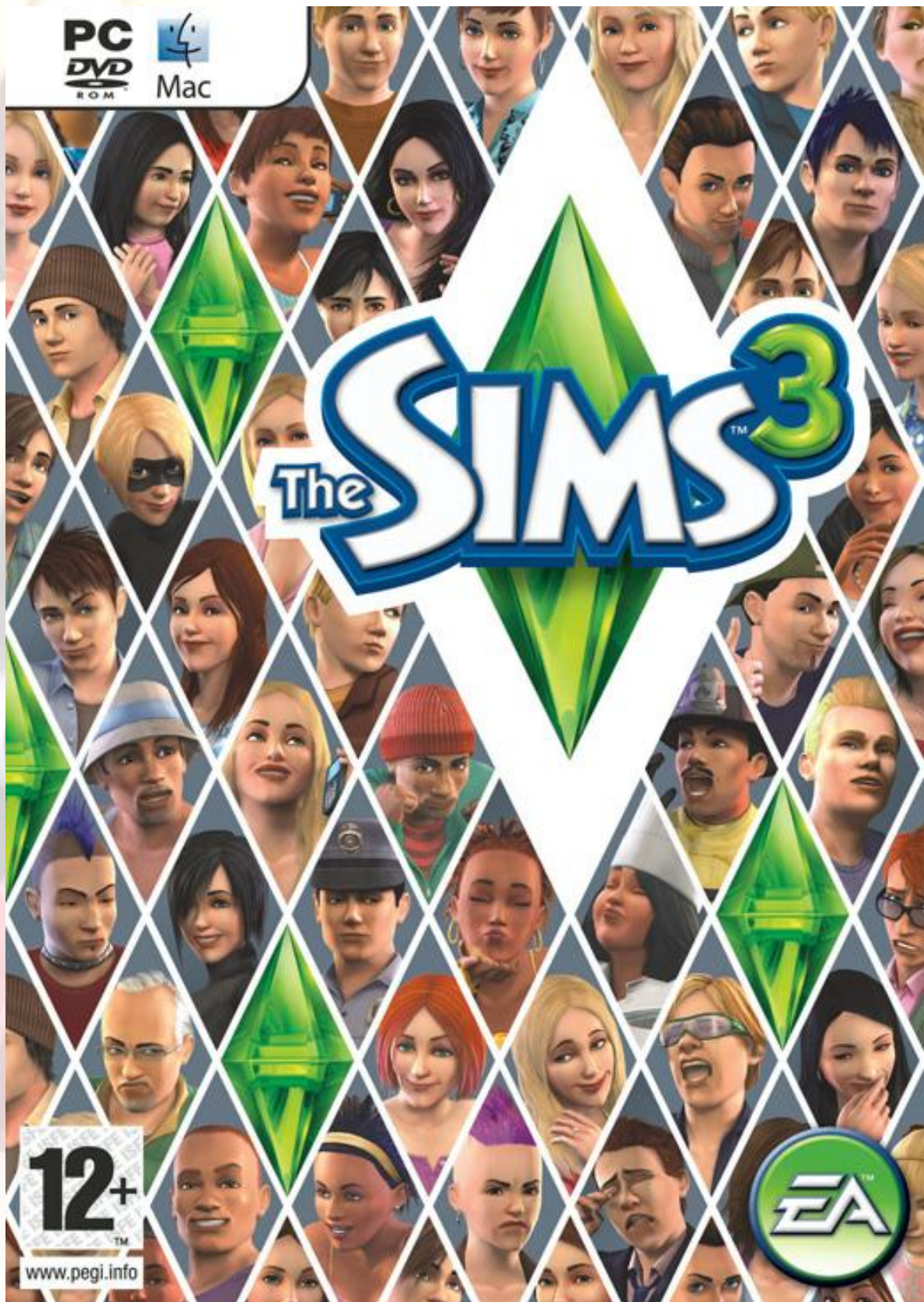


The Sims 3 - 1. oldal
Platform: PC
Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: EA Games

theSOURCE
www.thesource.hu



GUIDE

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:
Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

The Sims 3 - 2. oldal
Platform: PC
Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: EA Games

theSOURCE
www.thesource.hu

SZERZŐI JOGI INFORMÁCIÓK

A **theSOURCE.hu**-n közzé tett összes végigjátszást, képet- és videóanyagot, valamint a weboldalon megjelenő egyéb információkat, dokumentumokat, szöveges elemeket, eredeti szöveget, fényképeket, grafikákat a szerzői jogi és más törvények védik, tulajdonjogukkal kizárólag a jogtulajdonos rendelkezik, ezért azok sem egészében, sem részeiben nem másolhatók, kereskedelmi forgalomba nem hozhatók. Az ehhez fűződő jogok gyakorlására kizárólag a Red Panda Bt. jogosult.

A Red Panda Bt. előzetes írásbeli engedélye nélkül tilos a weboldalak tartalmának egészét vagy részeit bármilyen formában felhasználni, reprodukálni, átruházni, terjeszteni, átdolgozni vagy tárolni, bármilyen médiában megjeleníteni, vagy bármely letöltött dokumentumot, szöveget vagy képanyagát módosítani. A Red Panda Bt. ugyanakkor megengedi, hogy Ön ezen oldalak tartalmát vagy kivonatait - saját személyes használatra - számítógépén szabadon tárolja, vagy akár ki is nyomtassa.

A theSOURCE.hu szöveges anyagainak összes fordítása a **theSOURCE.hu** kizárólagos tulajdona. Felhívjuk figyelmét, hogy az általános feltételeinktől eltérő, engedély nélküli használat szerzői, polgári és büntetőjogi következményekkel járhat. A jogsértőkkel szemben a Red Panda Bt. fellép.

A szerkesztőség **theSOURCE.hu**-n megjelenő dokumentumokat kizárólag tájékoztatás céljából teszi közzé, ezért ezek ismeretszerzés és személyes felhasználás célját szolgálják.

A theSOURCE és a Red Panda logó a Red Panda Bt. kereskedelmi védjegye. Az oldalakon található egyéb logók, termék- és márkanevek azok tulajdonosainak kizárólagos védjegyei, ezeket csak az illetékes gyártó, szervezet illetve cég engedélyével lehet felhasználni.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:
Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

The Sims 3 - 3. oldal
Platform: PC
Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: EA Games

theSOURCE
www.thesource.hu

1.

A SIMEKRŐL



További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:
Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

The Sims 3 - 4. oldal
Platform: PC
Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: EA Games

theSOURCE
www.thesource.hu

1.1 Sim létrehozása

Új játék indításakor kiválaszthatod, hogy saját simeket kreálsz, vagy már meglévőt költöztetsz be egy telekre/házra. Ha utóbbi, ugorj a kettes fejezethez.

Tehát, ha saját simet akarsz készíteni, bekerülsz az isteni gépezetbe, ahol a végletekig részletbe menően hozhatod létre karakteredet. Mindenekelőtt meg kell adnod az alapvető tulajdonságait – név, nem, kor, bőrszín (több szín közül választhatsz, akár zöld, kék, piros, és a sötétséget is beállíthatod), valamint testalkat (ezen belül zsírréteg és izomzat).



6 különböző életkor van – tipegő, gyerek, kamasz, fiatal felnőtt, felnőtt, és öreg. Természetesen egy tipegővel nem tudsz játékot indítani, hiszen az morbid lenne, ha ő lenne a háztartás legidősebbje; házba költözni is csak legalább egy fiatal felnőttel tudsz.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:
Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

The Sims 3 - 5. oldal
Platform: PC
Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: EA Games

theSOURCE
www.thesource.hu

Ezek után beállíthatod a frizurát (és fejen hordható ruhaneműket – sapka, kendő, de akár egy virágot is bele lehet tűzni), majd ezt egy lakat segítségével beállíthatod minden ruhasztílushoz, vagy a kioldásával minden viselethez külön hozzáillő haját tudsz kiválasztani. A másik fület kiválasztva még a szempillák méretét és kinézetét is beállíthatod, és az arcszörzetet is, feltéve, hogy hímnemű a sim.



Természetesen a szörzet színét is beállíthatod, többféle árnyalat van, de ha akarsz, befestheted pink-neonzöld-pirosra is szegény pára haját. Haj és szörzet színe lehet azonos, vagy különböző is, például ősz haj, festett barna bajusz.

A soron következő ablak maga a fej tulajdonságai.

Itt változtathatod az arc és fül, a szemek, orr, és száj alakját előre elkészített minták közül választva, de akár saját magad is meghatározhatod az egyes részek magasságát, szélességét, helyzetét.

Ezeket a kis képen látható körökre kattintva érhetjük el.

Ezen az ablakon belül lehetőségünk van még szépségpöttyöket, szeplőket és sminket felrakni, vagy arcfestést (nem csak) gyerekeknek.



További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:
Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

The Sims 3 - 6. oldal
Platform: PC
Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: EA Games

theSOURCE
www.thesource.hu

Utolsó előtti menüpont az öltözködés. Öt fő kategóriát állíthatunk be: mindennapi, elegáns, alvó, sportos és fürdő öltözet. Itt lehetőségünk van vagy külön-külön kiválasztani alsót-felsőt, lábbelit és kiegészítőket, vagy itt is előre elkészítettek közt válogathatunk.



A ruhánk színeit és mintáját kedvünk szerint változtathatjuk, minden részét külön befesthetjük, így igazán egyedi darabokat össze lehet hozni, amiket el is lehet menteni, és megosztani a neten.

S végül, de a sim elkövetkezendő életére legjobban kiható megadható opciók: a jellemvonások és az életcél. Típegőknek 2, gyerekeknek 3, fiatal felnőtteknek 4, onnantól felfele pedig 5 belső tulajdonságot adhatunk simünknek.

Elég sok van belőlük, pozitív és negatív dolgok is - négy csoportba oszthatóak.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:
Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

JELLEMVONÁSOK			
szellemi	fizikai	társasági	életmód
ezeremester	bátor	barátságos	ambiciózus
ingerlékeny	gyáva	buliórült	családközpontú
izgulékony	hétalvó	csókkirály	fenegyerek
kertész	mázlista	csóró	forrófejű
könyvmoly	naplopó	elkötelezettségi problémák	gonosz
művész	nyugtalanul alvó	flörtölő	gyerekes
művészetellenes	peches	gyermekkerülő	jó
számítógépszeni	rendszerető	humortalan	kleptomániás
szétszórt	ruhapárti	jó humorú	maximalista
született szakács	sportos	karizmatikus	munkamániás
virtuóz	trehány	kellemetlen	pecás
zseni	víziszonyos	könnyen lenyűgözhető	takarékos
őrült	ügyetlen	magányos farkas	technofób
-	-	mogorva	természetbolond
-	-	reménytelenül romantikus	természetgyűlölő
-	-	rosszindulatú	túl érzelmes
-	-	sznob	vegetáriánus
-	-	talpnyaló	-
-	-	vesztes	-
-	-	visszafogott	-

Ezekből kiválasztva a neked tetszőket a játék folyamán ezek befolyásolják a sim életét, adott helyzetben való viselkedését. Ebből az öt tulajdonságból „átlagolva” a gépezet még ad öt életcél (kamasz és fiatal felnőtt korban): ezek közül választhatsz egyet, csak egyet, amit úgy érzel, hogy lenne is hozzá kedved, és teljesíteni is tudnád egy élet alatt. A játék folyamán feljönnek kisebb részcélok, ezekért kaphatsz pontokat, amik segítségével vehetsz „életre szóló jutalmakat” – erről később lesz szó; az életcél teljesítése adja ezekhez a legnagyobb bónuszt (többnyire 30.000 pontot, kisebb-nagyobb különbségekkel).

A 32 életcél listája, amik közül öt adottból egyet kell választanod:

ÉLETCÉL	
<i>neve</i>	<i>feladata, azaz a legfőbb álom</i>
A barkácsolás mestere	Max. ezermasterség és logika
A gonosz császára	Bűnözői hivatás 10. szint
A művészetek mestere	Max. festés és gitártudás
A szabad világ vezetője	Politikai hivatás 10. szint
Aranyásó	Látni a dúsgazdag házastárs szellemét
Családi körben	5 csecsemőt felnevelni tinédzsernek
Dinamikus DNS modellező	Rendfenntartó hivatás 10. szint (törvényszéki szakértő ág)
Édes szavak, fürge ujjak	Max. karizma és gitártudás
Egy mamutvállalat ügyvezető igazgatója	Üzleti pályán ügyvezető igazgató
Élőlény-robotkeresztesző kutató	Tudományos pálya 9. szint
Ép testben ép lélek	Max. logika és erőnlét
Fényűző élet	100.000\$ nettó háztartási vagyon
Filmzeneszerző	Zenészi hivatás 10. szint (szimfonikus ág)
Hírolvasó sztár	Újságírói hivatás 10. szint
Hivatásos író	Heti 4.000\$ jogdíjat kapni
Két lábon járó szakácskönyv	Megtanulni minden receptet
Kiváló szerző	Max. íráskészség és technika
Közönségkedvenc	20 sim barátot szerezni
Mestertolvaj	Bűnözői hivatás 10. szint (tolvaj ág)
Nemzetközi szuperkém	Rendfenntartó pálya 10. szint (titkosügynöki ág)
Polihisztor	5. szint elérése legalább 4 hivatásban
Reneszánsz sim	3 különböző tulajdonság tökéletesítése
Rocksztár	Zenészi hivatás 10. szint (rock ág)
Sakklegenda	Max. logika, sakknagymesterré válni
Szívtipró	10 különböző simmel járni
Szupersztár sportoló	Profi sportolói hivatás 9. szint
Tökéletes kert	8 növényfaj tökéletes példányának felnevelése
Tökéletes magánakvárium	13 tökéletes halfajta kifogása akváriumba
Úszni a pénzben	50.000\$ káépában
Ünnepelt 5 csillagos szakács	Konyhaművészeti hivatás 10. szint
Úrhajós	Katonai hivatás 10. szint
Világhírű sebész	Gyógyászat 10. szint

Láthatod, hogy már itt el kell döntened, hogyan szeretnéd embereid életét levezetni, ezért fontos, hogy jól dönts.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:
Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

The Sims 3 - 9. oldal
Platform: PC
Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: EA Games

theSOURCE
www.thesource.hu

A leges-legutolsó fület kiválasztva beállíthatod simed hangját és annak magasságát, kedvenc kajáját, zenestílusát és színét.



Egy létrehozott emberből tudsz másolni, azaz ikret csinálni (akár nyolcat is); két megfelelő korú és ellentétes nemű sim között pedig a genetikával játszadozva rájuk hasonlító gyermeket alkothatsz, ha ki akarod hagyni a gyermeknemzést a játékból.

Család készítése esetén csak alul kattints a „+” gombra, és kezdheted előlről a procedúrát.



További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:
Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

1.2 Sim életmenet

Szerencsére a simék alapigényeire nem kell akkora figyelmet fordítani, mint az előző részekben – nem járnak kétpercenként vécére, enni, fürdeni. Sokkal inkább odafigyelhetsz a fejlődésükre, a szociális kapcsolataikra, és realisabb igényeikre.

Miután beléptél a gyermekkorba, automatikusan és folyamatosan elkezd számlálni jutalompontokat – ezeket levásárolhatod, s így jelentős extrákra tehetsz szert, amik még inkább megkönnyítik simed irányítását. Persze csak ha így juthatnál hozzá ezekhez a pontokhoz, elég lassú lenne, mire összegyűjtenél belőle több tízezret, ezért lehetőségünk van teljesíteni részcélokat.



Erről említést tettem az előző fejezet részben – ugyanúgy működik, mint az életcél, csak sokkal kevesebb jelentősége van, és ugyanennyivel kevesebb pontot kapsz. Szóval ezek a részcélok a játék folyamán jelennek meg egy kis külön

ablakban, s ezekből választhatsz ki mindig négyet.

Ha valamelyiket teljesítetted, választhatsz a helyére újat, de ha nincs kedved, vagy nem fog sikerülni, akkor is, miután kitörölted. Akkor is jönnek mindig újak, ha már 4 ki van választva, ezért mindig érdemes belegondolnunk, hogy mit lehetne gyorsan teljesíteni. Lehetnek kapcsolatosak más simékkel, munkával, fejlesztésekkel, stb., és párszáz pontot lehet értük kapni.



További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:
Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Ha sok pont összegyűlt, ezeket vásárolhatod le:

ÉLETRE SZÓLÓ JUTALMAK		
Pont	Név	Leírás
5000	Legendás házigazda	Mindenki eljön a bulijaidra, és jól érzik magukat
5000	Irodai hős	Jobb kapcsolat a kollegáiddal a munkahelyen
5000	Gyorstakarító	Kétszer gyorsabb a takarítás
5000	Megfigyelő	Kétszer gyorsabb jellemfelismerés más simeknél
5000	Tiszteletbeli vendég	Ingyen színházlátogatás
5000	Professzionális léhűtő	Otthon maradhatsz anélkül, hogy kirúgnának a munkahelyedről
5000	Olcsó vacsora	Ingyenes étkezés éttermekben
5000	Gyors anyagcsere	Nem hízol el
10000	Sosem unalmas	A többi sim mindig viccesnek és érdekesnek tart
10000	Könyvesbolti alkusz	Olcsóbb könyvek
10000	Életre szóló kívánság megváltoztatása	Megváltoztathatod az életre szóló kívánságod (csak egyszer!)
10000	Opportunista	Nagyobb jutalom az elérhető célokért
10000	Termékenységi kezelés	Nagyobb esély az ikrekre és hármast ikrekre
10000	Többfókuszú	Jobb a munkában és otthon
10000	Acélhólyag	Soha többet nem kell végézni mened
15000	Vonzó	Még jobban tetszel más simeknek
15000	Alkudozó	Olcsóbb minden
15000	Vakációzó	Vakáció munkaidőben anélkül, hogy bárki észrevenné
15000	Gyors tanuló	Gyorsabb tanulás és szintlépés
15000	Maszatálló	Sokkal lassabban leszel koszos
20000	Távol élő barát	A kapcsolatok lassabban romlanak
20000	Kapuzárási pánik	Megváltoztathatod a jellemvonásaidat
20000	Szuperkertész	Legjobb növényeket termesztheted
25000	Alig éhes	Negyed olyan gyakran leszel éhes
30000	Testszobrász	Megváltoztathatod a testalkatod (izomzat, zsír)
30000	Elismert szerző	Minden általad írt könyvért többet kapsz
30000	Kiemelkedően kreatív	Magasabb kreativitási szint
40000	Gyűjtemény-rendező	Megjelennek a térképeden a gyűjthető dolgok
50000	Kajaklónozó	Gyorsabb ételkészítés
60000	Hangulatjelző-kezelő	Megváltoztathatod simék hangulatát
75000	Teleportpad	Elteleportálhatsz bárhova a városban

Mi legelsőnek az „acélhólyag” fejlesztést ajánljuk, így a végézést már le is tudhatod a továbbiakban az életedből. Második, illetve harmadiknak a „maszatállót” és az „alig éhes” jutalmakat választanánk, és ezáltal csak a fejlődésre és kapcsolatokra kell majd figyelned. További pontjaid használd belátásod szerint, több mint valószínű, hogy egy sim öltő alatt nem fogod tudni megszerezni mindet – de ez nem is baj, egy másik karakterednél más dolgokat próbálhatsz ki.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Természetesen a simék alapigényei ugyanazok: ne haljanak éhen, legyenek tiszták, legyen jókedvük és ne legyenek magányosak (tisztelet a kivételnek, ez függhet a jellemvonásoktól is). Fejlődniük is kell, főleg, ha munkát vállalnak – összesen 10 jártasság van, plusz 3 a tipegőknek.

<i>Tipegőknek</i>	<i>Idősebbeknek</i>
Beszélés	Atlétika
Bilihasználat	Ezermesterség
Járás	Festés
-	Főzéstudomány
-	Gitár
-	Horgászat
-	Írás
-	Karizma
-	Kertészkedés
-	Logika

Minden jártasság fejlesztése 10-es szintig lehetséges, illetve e felett elérhető két-három-négy speci kiegészítés, ezek hasonlóak, mint a célok, és ezekért is kapsz jutalmat.

Atlétika

Testedet sokféleképp fejlesztheted – a súlyzó és futópad mellett a tévé és a hifi segítségével is edzhetsz. Lehetőséged van rendes edzésre és kardio-edzésre is, valamint kocogásra, bárhol a városban.

A speciális célok:

1. Testépítő
60 óra izomfejlesztés után a további gyúrásokkor nem fog elfáradni a sim
2. Maratoni futó
500 kilométer lefutása után valamivel tovább él a sim
3. Fitnesz-őrült
75 óra kardio-edzés után a továbbiakban nem fárad el a sim

Ezermesterség

A kézügyesség szerzése fontos dolog, mivel viszonylag gyakran elromlanak a legdrágább berendezések is. Bizonyos szintek elérése után ezeket felfejlesztheted egyedi képességekkel is (ezekből egyszerre csak egyet használhatsz adott eszközön):

Automata begyűjtő	Kályha
Automatalocsoló	Locsoló
Több adó	TV
Tűz színének változtatása	Kályha
Egyedi csengőhang	Ajtó
Gyorsabb sütés	Mikró
Tűzbiztos	Kályha, sütő
Étel minőségének javítása	Sütő
Hangszórók fejlesztése	Hifi
Jobb préselőerő	Szemétprés
Szebb grafika	Számítógép
Több hely	Turmix
Tökéletes teleportálás	Teleporter
Öntisztító	WC, kád, mosdó, sütő
Halk futás	Mosogatógép
Törhetetlen	Hifi, teleporter, TV, számítógép, mosogatógép, szemétprés
Ház bedrótozása hangszórókkal	Hifi

1. Elektroműszerész
10 eszköz feljavítása után nem fogja megrázni őket többet az áram
2. Vívezeték-szerelő
10 konyhai vagy fürdőszobai eszköz feljavítása után soha többet nem romlanak el a hasonló eszközök
3. Ezermester
10 fejlesztés végrehajtása bármin

Horgászat

A horgászás szórakoztató sportág (?), és nem utolsó sorban a kifogott dolgokat jobb esetben meg is főzhetjük vacsorára. A sim megfigyelheti a vizet, hogy milyen halak vannak benne, és 3-as szinttől csalit is választhat. Néha egy ládat halászik ki embered, ebben változatos dolgok lehetnek elrejtve – egy laptop, pénzfa-mag, halálfa-mag, szülinapi torta, stb.

1. Amatőr halbiológus
Minden halfajtából legalább egy kifogása után a sim nagyobb halakat fog
2. Hivatásos horgász
Legalább 350 halat fogtak ki

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Festés

Festened tudnod kell, ha helyszínelő vagy művész akarsz lenni. Készíthetsz portrét, csendéletet, mesterművet, és a mobillal lefotózott képeket is lemásolhatod (de véletlenszerűen akár a Spore borítóját is!). A kész festményeket eladhatod, kiteheted a falra, vagy szimplán elteheted a zsebedbe – így idővel az értéke nőni fog.

1. Az ecset mestere
30 kép festése után sokkal gyorsabb a folyamat
2. Profi festő
Legalább 6 briliáns kép festése
3. Festőművész
Legalább 5 remekmű készítése

Főzéstudomány

Főzni minden családayának tudnia kell, de természetesen a hímneműeknél sem okoz gondot egy kis kulináris tudomány. Nagyon sokféle kaját lehet készíteni, amiket TV-ből, vagy boltban vett receptkönyvből tanulhatsz meg.

1. Sztárséf
50 fogás elkészítése után finomabbak az ételek
2. Világklasszis séf
75 fogás elkészítése után gyorsabb a készítésük
3. Menümester
Minden recept tudása után a legjobb minőségű ételek készítése

Gitár

Mivel más hangszer (a xilofonon kívül) nincs a játékban, ezért minden zenésznek tudnia kell gitározni – az emberek imádni fogják. Pengetheted a húrokat csak magadnak, adhatsz szerenádót, vagy tanulhatsz új számokat a boltban vásárolt kottákból.

1. A gitár mestere
Minden művet ismernek, és kapnak egy mesterszámot is
2. Gitárcsillag
10 szórakozóhelyen való játék után több pénzt kapnak ilyenkor
3. Pénzgyáros
25000\$ összegitározása

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Írás

Simed rengeteg műfajú könyvet írhat, és ez függ a jellemvonásoktól is – például a romantikus simek írhatnak ilyen regényeket, a gyerekesek és családorientáltak meg gyerekkönyveket.

1. Gyorsíró
30000\$ jogdíj szerzése után sokkal gyorsabb az írás folyamata
2. Termékeny író
20 könyv írása után még több bestsellert fog eladni
3. Szakíró
Adott szakterületen legalább 5 könyv írása

Karizma

A karizmatikus simek sokkal gyorsabban és könnyebben teremthetnek és fejleszthetnek kapcsolatokat, de ehhez szükségesek a már meglévő barátok és ismerősök is. Lehet gyakorolni a tükör előtt, de más simekkel való beszélgetés során is nő a mérce.

1. Híresség
25 ismerős után gyorsabb kapcsolatépítés
2. Idomuló
50 jellemvonás felismerése után az új simeknél ez gyorsabb lesz
3. Szuperbarátságos
20 barát szerzése után a kapcsolatok nem romlanak
4. Mindenki legjobb barátja
10 legjobb barát szerzése után sima barátaid is legjobbakká válnak
5. Komédiás
100 vicc mesélése

Kertészkedés

A szép kert jó, főleg, ha pénzt termelő virágok vannak benne elültetve. Vagy olyan, ami megment a haláltól!

1. Palántázóguru
Minden virágból legalább egy példány elültetése után nem nő a gaz
2. Botanikaművész
75 tökéletes zöldség és gyümölcs betakarítása után ezek már nem romlanak meg
3. Földművész
650 zöldség és gyümölcs betakarítása után hatékonyabb a kert működése

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

The Sims 3 - 16. oldal

Platform: PC

Kiadó: Electronic Arts

Fejlesztő: EA Games

theSOURCE

www.thesource.hu

Logika

Ez mindenkinek jól jön, főleg ha orvos vagy, vagy csak ki akarsz tűnni a tömegeből. Fejlesztheted sakkozással, vagy a galaxis kutatásával – így akár űr-objektumokat is felfedezhetsz, amiért elnevezhetsz, és pénzjutalmat kaphatsz.

1. Nagymester
5. szint elérése sakkozásban
2. Égi felfedező
20 égi objektum felfedezése
3. Nagyszerű tanerő
20 óra korrepetálás után ez hatékonyabb lesz
4. Jártasságok doktora
30 óra korrepetálás után hatékonyabb lesz a jártasságok oktatása



További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Gyűjtögetés

Ugyan ez nem jártasság, de valamelyest ide tartozik; a városokban rengeteg elrejtett tárgy vagy élőlény van, amit megtalálása után megtarthatasz, vagy eladhatod. Találhatsz köveket, bogarakat és lepkéket, sőt még lehulló meteoritdarabokat is felszedhetsz, ha sokat használod a teleszkópod. Azonnali eladásuk előtt azonban érdemesebb megvizsgálni őket – meteoritoknál sokkal nagyobb értéket is rendelhet hozzá ezután; nyers fémeket pedig megéri elküldeni lemetszeni – nemcsak szebb, de értékesebb lesz ez is.

Ugyanezeket halakkal is megteheted, mármint elküldheted őket kipreparálni, s aztán a falra kitéve a szoba szép dísze lehet.

Ne csüggedj, ha nem találsz az „eszméletlen ritka” dolgokat, hiszen nem véletlen azok – előfordulhat, hogy csak több száz, gyakoribb kő vagy bogár megszerzése után látsz meg egy ilyet. Annál nagyobb lesz az öröm!

Nyers kő	Előfordulása	Max érték	Vágat
Kék topáz	Hétköznapi	\$21	Smaragd
Füstös kvartz	Hétköznapi	\$25	
Smaragd	Hétköznapi	\$30	Kerek
Rubin	Hétköznapi	\$35	Gyöngy
Sárga zafír	Nem gyakori	\$60	Függő
Tanzanit	Nem gyakori	\$95	Márki
Gyémánt	Ritka	\$200	Kristálygömb
Holdkő	Ritka	\$350	
Szivárványkő	Eszméletlen ritka	\$700	Briliáns
Pink gyémánt	Eszméletlen ritka	\$1650	Szív alakú

Fém	Előfordulás	Max nyers érték	Max öntött érték
Vas	Hétköznapi	\$20	\$35
Ezüst	Hétköznapi	\$35	\$61
Arany	Nem gyakori	\$120	\$210
Palladium	Ritka	\$500	\$875
Plutónium	Eszméletlen ritka	\$1800	\$3150

Lepke fajtája	Előfordulás	Max érték
Moly	Hétköznapi	\$5
Monarchia	Hétköznapi	\$10
Szellő	Hétköznapi	\$25
Vörös admirális	Hétköznapi	\$35
Kék küldetés	Nem gyakori	\$55
Zöld hattyúfarok	Nem gyakori	\$100
Királylila	Nem gyakori	\$150
Ezüstpöttyös kapitány	Ritka	\$400
Zeboramintás	Ritka	\$750
Szivárvány	Eszméletlen ritka	\$1400

Bogár fajtája	Előfordulás	Max érték
Csótány	Hétköznapi	\$1
Katica	Hétköznapi	\$10
Japán	Hétköznapi	\$15
Vízipók	Hétköznapi	\$30
Szentjános	Nem gyakori	\$50
Rinocérosz	Nem gyakori	\$100
Szarvas	Nem gyakori	\$210
Pöttyös	Ritka	\$500
Trilobit	Ritka	\$750
Szivárvány	Eszméletlen ritka	\$1400

1.3 Simek közti kapcsolat

Simjeidnek szüksége van szociális kapcsolatra minden esetben, még ha magányos farkas jellemvonással rendelkezik is. Első talán a családdal való összetartozás, aztán a szomszédság, majd a munkahely.

Nyilvánvaló, hogyha családdal kezded a játékot, a szülők közt a lehető legszorosabb a kapcsolat, és ha vannak gyerekek, az is genetikai, nem csak érzelmi kötődés. Ezzel szemben a többi polgár csak ismerősöd, és barátod lehet.

Sajnos, nem sajnós, itt sem tart sokáig összeházasodni valakivel – akár egy délután alatt összehozható. Miközben simed beszélget egy másikkal, folyamatosan ismeri fel annak jellemvonásait: mint neked, a számítógép által irányítottaknak is megvannak a saját tulajdonságai, s így lehetőséged van mérlegelni, hogy valóban meg szeretnél-e barátkozni az adott taggal. A társasági jellemvonásokkal elérhető vokális témák a beszélgetési interakciók között egy külön, „Különleges” feliratú menüpont alatt érhetők el – a karizmatikus jellem segítségével például bemutatkozhatunk udvariasan, viccesen, mély benyomást keltve stb.; illetve a simet jóval inkább figyelembe veszik, szeretik, ahogy kifejezi magát. A flörtölő, vagy csókkirály sokkal gyorsabban tud párt szerezni; a munkamániások beszélgethetnek a munkáról, úgy, hogy még javul is a kontaktus. Hasonló belső tulajdonságú simekkel hamarabb össze lehet barátkozni, de persze a többivel sem sokkal nehezebb.

Munkában fontos, hogy jól ismerd őket, és jóban legyél a munkatársaiddal, akik később a beosztottjaid lesznek. Társaloghatsz velük munkaidő alatt is, de érdemesebb inkább utána felhívni őket a mobilodon, csevegni velük, és már barátok is. A főnököddel különösen fontos az ismertség, legyen ő az egyik legjobb barátod.

Nem utolsó sorban szolgáltatókkal is lehet beszélni, megismerheted a szobalányt, az újságkihordót, a tűzoltókat is.

Ha egy kapcsolatot sokáig hanyagolsz, egyre inkább romlik, míg végül ismét csak ismerős lesz az illető. Ezt jobb elkerülni, főleg, ha karizma jártasságra mérsz, hiszen ott fontos, hogy sok barátod és ismerősöd legyen.

The Sims 3 - 19. oldal
Platform: PC
Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: EA Games

theSOURCE
www.thesource.hu

2.

A VÁROSRÓL, ÉS A HÁZAKRÓL



További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:
Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Simed kész, végre szeretnél beköltözni egy házba – na de alig van kezdőtőkéd. Két lehetőség van: telket veszel, vagy házat. Mindkettő értéke az elhelyezkedésétől, és a szomszédságtól függ, értelemszerűen nagy paloták melletti, vagy tengerparti telek nem túl olcsó mulatság.

A háznál is ugyan ez a helyzet, de itt választhatunk, hogy bútorozottan, vagy bútorozatlanul vesszük meg. Bútorozottan sokkal szebb az összehatás, hiszen ezt a Maxis fejlesztőgárdája csinálta meg, de viszonylag sok a felesleges tárgy, ami nem szolgálja simünk fejlődését – ezért érdemesebb először bútorozatlan házat venni, s magunk berendezni, eleinte csak a legfontosabb, és legolcsóbb dolgokat.

A személyes területen kívül vannak közösségi területek is – éttermek, parkok, tengerpart, horgásztavak, boltok, kórház, stadion, és egyéb, hasonló helyek. Ezekbe bármikor elmehetsz, egyedül, vagy egy másik simmel; az épületekbe nem látsz be, csak azt, ahogy bemennek az emberek (persze a szabad területeket bejárhatod). Az uszodákban és gyúrdákban gyorsabban fejlődsz, de pénz ellenében.

A városban rengeteg munkát vállalhatsz, vagy az állást adó épületet felkeresve, vagy az újságban, illetve interneten keresve. A felnőttek teljes, a kamaszok és nyugdíjasok részmunkaidőst vállalhatnak. A munkahelyek épületeiben adott jártasságot tanulhatsz, szintén gyorsabban és fizetség ellenében.

A karrier listáját a 3. fejezetben találod.

Ha netán nincs saját simed, választhatsz előre létrehozott családokat, vagy egyéneket – több tag, nehezebb játékmenet.

Új játék indításakor két város - Sunset Valley és Riverview - közül választhatunk, mi az előbbi kiismeréséhez nyújtunk némi segítséget a játékkalauzunkban.

2.1. Sunset Valley



Munkahelyek

- A – Díszpolgár Raktárak Kft.; bűnözés
- B – Medicina Közkórház; gyógyászat
- C – Gyeng Erőd katonai támaszpont; katonaság
- D – O. Lajos sütöde és vendéglő, és Kis Korzikai kifőzde; konyhaművészet
- E – Városháza; politika
- F – Lámaláz emlékstadion; sportoló
- G – Rendőrőrs; rendfenntartó
- H – Landgraab kutatóintézet; tudomány
- I – Ba Lek céges felhőkarcolók; újságíró és üzletember
- J – Márió Nett közösségi színház; zenész
- K – Tehetségek köziskolája; tanuló

Közösségi telkek

- | | |
|-----------------|-----------------|
| 1 – Temető | 7 – Könyvesbolt |
| 2 – Park | 8 – Uszoda |
| 3 – Gyúrda | 9 – Galéria |
| 4 – Városi Park | 10 – Tengerpart |
| 5 – Könyvtár | 11 – Gyógyfürdő |
| 6 – Bolt | 12 – Uszoda |

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:
Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

2.2. Házépítés

A játékban megmaradt a három fő csoport: az „életmód”, a „berendezési mód” és az „építési mód”. A házépítésnél az második kettőre lesz szükséged.

Fontos: a házépítés szubjektív dolog ☺

Építési mód

Új ház építéskor először erre lesz szükséged, hiszen itt lehet felhúzni a falakat, nyílászárókat behelyezni, amik a legfontosabbak. A lényeg ugyanaz, mint az előző részekben, de sokkal több és változatosabb dolgokat hozhatunk létre.

Mindenekelőtt érdemes a telket elsimítani, hacsak nem spéci, hegyre épített házat szeretnénk, lépcsőfeljáróval. Ezek után vázlatosan megjelölni a kert és a ház, esetleg a medence határait, majd a szobák méreteit. Így már látni fogjuk, hogy tetszik-e, amit létrehoztunk – ha nem, még mindig nem nagy munka újratekenni.



Ezután logikus lenne a kertet megépíteni – kerítés a telek lehető legkülső kerületére; a gyep lefestése egyenletesre, majd a virágok, fák, esetleg kis halastavacska elhelyezése. Lehetőségünk van az egész házat talapzatra építeni, így az egész magasabb és stabilabb lesz, és rakhatunk elé szép lépcsőfeljárót is.

A ház beltére legyen nyitott, és világos: a bejárati ajtó legyen nagy és fenséges, mellé magas ablakokat; a teraszra néző falra mindenképp nagy, egész falas teraszajtót tegyünk; a konyha és a nappali legyen a legnagyobb, egybeépített szoba. Aztán lerakhatjuk a járólapokat és a parkettát, befesthetjük a belső és külső falakat. Ha akarsz, építhetsz több emeletet is, így viszont mindenképp nagyobb költségekkel kell számolnod.

S végül a tető, ami mint korona teszi királyivá házunkat, legalábbis kívülről. Választhatunk sokféle szint és anyagot, de fontosabb az alakja. Az automata tető elég csili-csálé, ezért érdemesebb magad meghúzni a határvonalakat, ahogy neked szépen mutat az összehatás.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:
Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Berendezési mód

Végre megtervezheted a saját házad belsejét! Kezdd a konyhával. Rakd körbe pultokkal, ezekbe építsd be a szemetest és mosogatógépet, közéjük a sütőt, szélére a hűtőt. A nappali fele néző pultok pultszigetek legyenek, amihez odatehetsz székeket, ez plusz étkezőhelyeket jelent. A plafonra mehet az eszköztartó, pár lámpa kíséretében.

A konyhaszigettől pár kockára helyezz el egy legalább négy férőhelyes étkezőasztalt, hozzá való székekkel körberakva.

Érdeemes a konyhához közel, szembe berendezni a fürdőt, de inkább, hogy minden helyről elérhető legyen. A hálószobák mehetnek a leghátsó sarokba, vagy akár az emeletre is.

A dolgozószoba kisméretű legyen; ha akarsz, egy kis gyúrótermet is kialakíthatsz.

A nappali a legfontosabb, ez legyen a legnagyobb területű helyiség. Nagyban dobja a hangulatot egy kandalló, amivel átellenesen létrehozatsz egy szórakoztató sarkot, kanapékkal, nagy tévével, játékkonzolokkal. Gitárt is vegyél ide, meg teleszkópot; esetleg csocsóasztalt.

A terasz szintén fontos, ide tegyél kerti padot, mellé bárpultot és grillsütőt, bográcsot. A medencét rakd körül nyugágakkal, létrákkal és földbe illesztett spotlámpákkal, és kapcsold össze a terasszal, így szabadon lehet majd átjárkálni. A lényeg, hogy először olyanra költsd el a pénzed, ami valóban szolgálja simed igényeit.



További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

The Sims 3 - 24. oldal
Platform: PC
Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: EA Games

theSOURCE
www.thesource.hu

3.

A MUNKÁKRÓL



További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:
Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

A Sims 3 világában 11 főmunkaidős, és 5 részmunkaidős állás közül választhatsz. Előbbit csak fiatal felnőttek és felnőttek, míg utóbbit az előző kettővel együtt kamaszok és nyugdíjasok választhatják.

Fő hivatások: - bűnözői
- gyógyászati
- katonai
- konyhaművészeti
- politikai
- profi sportoló
- rendfenntartó
- tudományos
- újságírói
- üzleti
- zenészi

Másodállások: - bolti alkalmazott
- könyvtári alkalmazott
- temetői alkalmazott
- uszodai alkalmazott
- uszodai recepció

A főállások 10, a részállások pedig 3 szintből állnak, ezeken feljebb haladni az idő múlásával és kemény munkával lehet, illetve az elvárások teljesítésével. Ezek minden hivatásban más tulajdonságok, így pl. ha sokat gitározta már, felesleges rendőrnek menned.

Néhány munka egy bizonyos szintje elérése után többfelé ágazódik: ekkor választanod kell, hogyan szeretnéd folytatni, attól függően, hogy például a pénz a fontos számodra, vagy az, hogy sok szabadidőd legyen.

A munkák igazán változatosak mind a tevékenység, mind a fizetség és munkaidő tekintetében. Fontos, hogy jól válassz, de akár lehetőséged van felmondani majd másik pályán újrakezdeni, de ez nem mindig a legjobb megoldás. A legfelső szinten a bűnözői hivatás tolvaj ága fizet legjobban, de a legelső szinten a tudományos labor. Attól függ, hogy hosszútávon tervezel-e: csak magasabb indulótökével szeretnél kezdeni, vagy kibírod sokáig egy putriban, aztán építeni egy házat.

Ha gyermeket vállaltok, érdemes csak a férjet dolgozni küldeni, a nőt pedig otthon hagyni házimunkákra, illetve a gyerek felügyeletére.

Íme, a fő munkák táblázatba szedve:



BŰNÖZŐI HIVATÁS

#	Megnevezés	Kompenzáció		Munkaidő		Elvárás
		Fizetés (\$/óra)	Előléptetési jutalom (\$)	Időtartam	Szabadnap	
1	Csali	17	-	10.00-16.00	HK S C P S V	Atlétika 3
2	Zsebtolvaj	24	301	10.00-16.00	HK S C P S V	Atlétika 4
3	Gengszter	32	548	21.00-03.00	HK S C P S V	Atlétika 6
4	Sofőr	40	793	21.00-03.00	HK S C P S V	Atlétika 7
5	Futár	52	957	21.00-03.00	HK S C P S V	Atlétika 8
6	Szélhámos	63	1263	21.00-03.00	HK S C P S V	Atlétika 9
GONOSZ ÁG						
7	Csatlós	109	2147	21.00-03.00	HK S C P S V	Atlétika 9
8	Büntárs	140	3000	21.00-03.00	HK S C P S V	Atlétika 10 Logika 4
9	Szuper-gazember	238	3792	21.00-02.00	HK S C P S V	Atlétika 10 Logika 6
10	A gonosz császára	418	6144	21.00-02.00	HK S C P S V	Atlétika 10 Logika 10
TOLVAJ ÁG						
7	Széfrobbantó	96	1560	21.00-02.00	HK S C P S V	Atlétika 9
8	Bankrabló	128	2448	21.00-02.00	HK S C P S V	Atlétika 10
9	Besurranó	225	3985	21.00-01.00	HK S C P S V	Atlétika 10
10	Mestertolvaj	565	7588	21.00-01.00	HK S C P S V	Atlétika 10

Nem szép dolog lopni, csalni, rossznak lenni, de valakinek ezt is el kell vállalnia (bár ha ezt akarod, politikai hivatást is vállalhatsz ☺). A munkahely a városi polgári „elhagyatott” raktár - javarészt éjjel kell dolgozni, de sok szabadidőd lehet napközben; persze van rá esély, hogy elkapnak a rendőrök. Ekkor börtönbe kerülsz, ahol gyúrhatsz, szerezhetsz haverokat vagy dominózhatsz. Nem szép munka, de a legjobban fizető.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>



GYÓGYÁSZATI HIVATÁS

#	Megnevezés	Kompenzáció		Munkaidő		Elvárások
		Fizetés (\$/óra)	Előléptetési jutalom (\$)	Időtartam	Szabadnap	
1	Szervdonor	22	-	9.00-15.00	HKSCP SV	Logika 3
2	Ágytál-mosó	25	264	9.00-15.00	HKSCP SV	Logika 4
3	Rohammentős	28	300	9.00-16.00	HKSCP SV	Logika 5
4	Belgyógyász	33	336	9.00-19.00	HKSCP SV	Logika 6
5	Rezidens	78	432	9.00-18.00	HKSCP SV	Logika 7
6	Sebész	102	972	7.00-15.00	HKSCP SV	Logika 8
7	Génterapeuta	192	1260	9.00-14.00	HKSCP SV	Logika 9
8	Fertőző kórok kutatója	210	2568	9.00-14.00	HKSCP SV	Logika 10
9	Agysebész	225	3156	9.00-17.00	HKSCP SV	Logika 10
10	Világhírű sebész	480	3336	9.00-14.00	HKSCP SV	Logika 10

Szép dolog az emberek gyógyítása, még ha nem is ez a legkifizetőbb állás. Szinttől függően változik a munkaidő, ami egyébként nem olyan hosszú és sűrű, mint a való életben. Igazán értelmessé fejlesztheted magadat, ha el akarod érni a legfelső szintet, ami jót tehet a kapcsolataidnak. A munkahely természetesen a városi kórház.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:
 Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&
 Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>



KATONAI HIVATÁS

#	Megnevezés	Kompenzáció		Munkaidő		Elvárások
		Fizetés (\$/óra)	Előléptetési jutalom (\$)	Időtartam	Szabadnap	
1	Latrinapucoló	40	-	7.00-14.00	H K S C P S V	Erőnlét 3
2	Kantinos	44	480	7.00-15.00	H K S C P S V	Erőnlét 5
3	Baka	49	528	7.00-15.00	H K S C P S V	Erőnlét 6 Ezermesterség 3
4	Rajvezető	94	588	7.00-14.00	H K S C P S V	Erőnlét 7 Ezermesterség 5
5	Repülőstiszt	108	1128	7.00-14.00	H K S C P S V	Erőnlét 8 Ezermesterség 6
6	Táskás futár	145	1488	7.00-15.00	H K S C P S V	Erőnlét 9 Ezermesterség 7
7	Vadászpilóta	167	1932	9.00-13.00	H K S C P S V	Erőnlét 9 Ezermesterség 8
8	Repülőőrnagy	192	2004	9.00-13.00	H K S C P S V	Erőnlét 10 Ezermesterség 9
9	Top Gun	265	2304	9.00-12.00	H K S C P S V	Erőnlét 10 Ezermesterség 10
10	Űrhajós	334	3180	9.00-13.00	H K S C P S V	Erőnlét 10 Ezermesterség 10

Tűzoltó leszek s katona... melyik gyermek fejében nem fordult még meg, hogy szeretne repülni, főleg az űrbe? Itt a remek lehetőség, megerősödsz, megügyesedsz, elképzeltetetlen élményben lesz részed, világhírű leszel, és csak hétfőn kell dolgozni menni a katonaság telephelyére. Jó, mi?

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:
 Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&
 Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>



KONYHAMŰVÉSZETI HIVATÁS

#	Megnevezés	Kompenzáció		Munkaidő		Elvárások
		Fizetés (\$/óra)	Előléptetési jutalom (\$)	Időtartam	Szabadnap	
1	Mosogatófiú	25	-	15.00-21.00	HK S C P S V	Főzés 3
2	Fűszerfutár	32	300	15.00-21.00	HK S C P S V	Főzés 3
3	Zöldségszeletelő	39	384	15.00-21.00	HK S C P S V	Főzés 6
4	Hozzávaló kóstoló	57	482	15.00-21.00	HK S C P S V	Főzés 6
5	Kukta	87	600	15.00-20.30	HK S C P S V	Főzés 8
6	Cukrász	108	1281	15.00-20.30	HK S C P S V	Főzés 9
7	Alszakács	124	2105	15.00-20.30	HK S C P S V	Főzés 9
8	Főszakács	150	3019	15.00-20.00	HK S C P S V	Főzés 10
9	Konyhafőnök	210	4822	15.00-20.00	HK S C P S V	Főzés 10
10	5 csillagos szakács	350	5710	15.00-19.00	HK S C P S V	Főzés 10

Mindenki szereti azokat a simeket, akik jó ételleket tesznek le az asztalra, a család elé. Munkahely a helyi étterem, ahova sok vendég jár, így mindenki tudni fog rólad és aktuális ételminőségedről, illetve a gyorskajálda, ami nem olyan elegáns, de itt is vannak lehetőségeid.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:
 Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&
 Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>



POLITIKAI KARRIER

#	Megnevezés	Kompenzáció		Munkaidő		Elvárások
		Fizetés (\$/óra)	Előléptetési jutalom (\$)	Időtartam	Szabadnap	
1	Pódiumfényesítő	24	-	9.00-15.00	H K S C P S V	Karizma 3
2	Szavazócédula számláló	31	288	9.00-15.00	H K S C P S V	Karizma 4
3	Belföldi kampányoló	33	372	9.00-16.00	H K S C P S V	Karizma 6
4	Igenember	49	444	9.00-15.00	H K S C P S V	Karizma 7
5	Városi tanácsstag	69	624	9.00-14.30	H K S C P S V	Karizma 8
6	Helyi képviselő	91	828	9.00-14.30	H K S C P S V	Karizma 9
7	Polgármester	142	1236	9.00-14.00	H K S C P S V	Karizma 9
8	Kormányzó	173	2440	9.00-14.00	H K S C P S V	Karizma 10
9	Alelnök	279	4180	9.00-13.30	H K S C P S V	Karizma 10
10	A szabad világ vezetője	423	5191	9.00-13.30	H K S C P S V	Karizma 10

A politikusokat sokan nem szeretik, de mégis kellene a város (vagy az ország és világ) vezetéséhez. A ranglétrán feljebb lépkedve egyre nagyobb területek kerülnek a kezéd alá, feltéve, hogy az emberek elfogadják megszorításaid és egyéb, politikai hivatással járó unszimpatikus dolgaid.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:
 Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&
 Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>



PROFI SPORTOLÓI KARRIER

#	Megnevezés	Kompenzáció		Munkaidő		Elvárások
		Fizetés (\$/óra)	Előléptetési jutalom (\$)	Időtartam	Szabadnap	
1	Fanatikus rajongó	13	-	15.00-21.00	H K S C P S V	Erőnlét 3
2	Hot dog-árus	25	109	15.00-21.00	H K S C P S V	Erőnlét 4
3	Gyerekjáték-vezető	33	253	15.00-21.00	H K S C P S V	Erőnlét 6
4	NBII-es	43	490	15.00-21.00	H K S C P S V	Erőnlét 7
5	Újonc	77	654	15.00-20.00 15.00-18.00	H K S C P S V	Erőnlét 8
6	Kezdő	134	1057	15.00-20.00 15.00-18.00	H K S C P S V	Erőnlét 9
7	Csapatkapitány	201	2753	15.00-20.00 15.00-18.00	H K S C P S V	Erőnlét 9
8	NBI-es	241	3658	15.00-20.00 15.00-18.00	H K S C P S V	Erőnlét 10
9	Szupersztár	385	4398	15.00-20.00 15.00-18.00	H K S C P S V	Erőnlét 10
10	Sportlegenda	462	5987	15.00-18.00	H K S C P S V	Erőnlét 10

A sportolók erősek, és jó a testük, de nem túl okosak. Ezt vedd figyelembe, mielőtt elindulnál ezen a pályán – az viszont biztos, hogyha egyszer a csúcra kerülsz, senki sem fog elfelejteni.

A piros időpontok a versenyek időpontját jelölik.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:
 Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&
 Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>



RENDFENNTARTÓ HIVATÁS

#	Megnevezés	Kompenzáció		Munkaidő		Elvárás
		Fizetés (\$/óra)	Előléptetési jutalom (\$)	Időtartam	Szabadnap	
1	Besúgó	40	-	9.00-15.00	HK S C P S V	Logika 3
2	Aktakukac	47	480	9.00-15.00	HK S C P S V	Logika 4
3	Közlekedési rendőr	55	564	9.00-15.00	HK S C P S V	Logika 5
4	Járőrtiszt	73	756	9.00-15.00	HK S C P S V	-
5	Hadnagy	94	984	9.00-15.00	HK S C P S V	-
TITKOSÜGYNÖKI ÁG						
6		147	1128	9.00-14.00	HK S C P S V	Erőnlét 5
7	Beépített szakértő	172	1860	9.00-14.00	HK S C P S V	Erőnlét 6
8	Titkosügynök	202	2040	9.00-14.00	HK S C P S V	Erőnlét 7
9	Hármasügynök	293	2520	9.00-13.00	HK S C P S V	Erőnlét 8 Logika 6
10	Nemzetközi szuperkém	477	4116	9.00-13.00	HK S C P S V	Erőnlét 10 Logika 10
TÖRVÉNYSZÉKI SZAKÉRTŐ ÁG						
6	Telefonos lehallgató	135	1164	9.00-15.00	HK S C P S V	Logika 5
7	Bűnügyi helyszín technikus	159	1860	9.00-15.00	HK S C P S V	Logika 6
8	Fantomkép művész	245	2148	9.00-14.00	HK S C P S V	Logika 7 Festés 6
9	3d helyszínmodellező	285	2940	9.00-14.00	HK S C P S V	Logika 8 Festés 9
10	Dinamikus DNS modellező	397	4125	9.00-14.00	HK S C P S V	Logika 10 Festés 10

A rend urai jók, megvédnek a betörőktől, és biztonságot sugároznak. Ráadásul helyszínelőként még okosak is! Azért ha te vagy a tolvaj, jobb távol tartani magad tőlük.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>



TUDOMÁNYOS HIVATÁS

#	Megnevezés	Kompenzáció		Munkaidő		Elvárások
		Fizetés (\$/óra)	Előléptetési jutalom (\$)	Időtartam	Szabadnap	
1	Tesztalany	44	-	9.00-14.30	HKSCP SV	Kertész 3
2	Labortechnikus	53	528	9.00-14.30	HKSCP SV	Kertész 4
3	Hasztalan készülékmanipulátor	63	636	9.00-14.30	HKSCP SV	Kertész 5 Ezeremesterség 4
4	Trágyaanalizáló	97	756	9.00-14.00	HKSCP SV	Kertész 6 Ezeremesterség 5
5	Húsevőnövény-etető	117	1164	8.00-14.00	HKSCP SV	Kertész 7 Ezeremesterség 5
6	Vízi ökörendszer-alkító	140	1404	9.00-14.00	HKSCP SV	Kertész 8 Ezeremesterség 6 Horgászat 6
7	Génkutató	208	1884	9.00-13.30	HKSCP SV	Kertész 9 Ezeremesterség 8 Horgászat 7
8	Szigorúan titkos kutató	273	2832	9.00-13.30	HKSCP SV	Kertész 9 Ezeremesterség 9 Horgászat 8
9	Élőlény-robotkeresztelő kutató	316	3276	9.00-13.30	HKSCP SV	Kertész 10 Ezeremesterség 9 Horgászat 9
10	Őrütl tudós	481	4621	8.00-13.30	HKSCP SV	Kertész 10 Ezerem. 10 Horgászat 10

A tudósok elvont, maguknak való örütl emberek – de muszáj, hogy legyenek, mert akkor nem fejlődik világunk. És még jól is kereső állás, bár a többihez képest nem olyan kevés a munkaidő. Helyszíne a labor, ami jól néz ki, már csak azért is érdemes lenne itt dolgozni.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>



ÚJSÁGÍRÓI HIVATÁS

#	Megnevezés	Kompenzáció		Munkaidő		Elvárások
		Fizetés (\$/óra)	Előléptetési jutalom (\$)	Időtartam	Szabandnap	
1	Újsághordó	38	-	8.00-14.00	HKSCPSV	Írás 3
2	Helyesírás-ellenőrző ellenőrző	44	608	8.00-14.00	HKSCPSV	Írás 3
3	Szabadúszó író	50	704	8.00-14.00	HKSCPSV	Írás 4
4	Professzionális blogger	76	800	8.00-14.00	HKSCPSV	Írás 6
5	Névtelen forrásnyújtó	97	1216	8.00-12.00	HKSCPSV	Írás 7 Karizma 4
6	Nyomozóriporter	126	1780	8.00-13.00	HKSCPSV	Írás 8 Karizma 6
7	Időjárás-jelentő	151	2016	8.00-13.00	HKSCPSV	Írás 9 Karizma 7
8	Vezető riporter	189	2998	8.00-13.00	HKSCPSV	Írás 9 Karizma 8
9	Főszerkesztő	236	4102	8.00-13.00	HKSCPSV	Írás 10 Karizma 9
10	Hírolvasó sztár	383	5641	8.00-12.00	HKSCPSV	Írás 10 Karizma 10

Az újságírók jó emberek, mert kellene a ropegós pletykák. Viszont egyből megváltozik a véleményünk, ha rólunk írnak valami gonosztat... Előtted is nyitva áll a lehetőség, még a tévében is leszel gyakran. Az iroda közös épületben van az üzleti állás helyszínével.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:
 Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&
 Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>



ÜZLETI KARRIER

#	Megnevezés	Kompenzáció		Munkaidő		Elvárások
		Fizetés (\$/óra)	Előléptetési jutalom (\$)	Időtartam	Szabadnap	Tudás
1	Kávépincér	27	-	8.00-14.00	HKSCPSV	-
2	Irattáros	45	372	8.00-14.00	HKSCPSV	-
3	Jelentésfeldolgozó	61	468	8.00-14.00	HKSCPSV	-
4	Céges zombi	74	732	8.00-14.00	HKSCPSV	-
5	Részlegvezető	91	888	8.00-15.00	HKSCPSV	-
6	Osztályvezető	114	1092	8.00-15.00	HKSCPSV	-
7	Alelnök	143	1368	8.00-15.00	HKSCPSV	-
8	CEO (ügyvezető igazgató)	254	1716	8.00-14.00	HKSCPSV	-
9	Bizottsági elnök	302	3048	8.00-14.00	HKSCPSV	-
10	Power Bróker	331	3624	8.00-11.00	HKSCPSV	-

Lehetsz gazdag, sznob üzletember is, bár meglepően gyengébb a fizetsége mintha tolvaj lennél – mindenesetre itt is lehetőség van rá, és alig kell dolgoznod. Az épület közös az újságíró irodával.



ZENÉSZI HIVATÁS

#	Megnevezés	Kompenzáció		Munkaidő		Elvárás
		Fizetés (\$/óra)	Előléptetési jutalom (\$)	Időtartam	Szabadnap	
1	Rajongó	21	-	15.00-21.00	HK S C P S V	Gitár 3
2	Roadie	25	252	15.00-21.00	HK S C P S V	Gitár 4
3	Színpad-technikus	30	300	16.00-22.00	HK S C P S V	Gitár 6
4	Banda manager	48	360	16.00-21.30	HK S C P S V	Gitár 7
5	Tehetségkutató	57	576	17.00-22.30	HK S C P S V	Gitár 8
ROCK ÁG						
6	Dalszöveg-író	97	719	18.00-23.00	HK S C P S V	Gitár 9
7	Vokálos	126	1294	19.00-00.00	HK S C P S V	Gitár 9
8	Gitárvirtuóz	182	2470	20.00-00.30	HK S C P S V	Gitár 10
9	Pop ikon	286	3540	21.00-01.00	HK S C P S V	Gitár 10
10	Rocksztár	454	4907	-	HK S C P S V	Gitár 10
SZIMFONIKUS SZAKÉRTŐ ÁG						
6	Kvartettzenész	93	684	15.00-20.30	HK S C P S V	Gitár 9
7	Zenekari tag	111	1020	15.00-20.30	HK S C P S V	Gitár 9
8	Zenekari vezető	144	2200	15.00-20.30	HK S C P S V	Gitár 10 Logika 3
9	Karmester	206	3128	15.00-20.30	HK S C P S V	Gitár 10 Logika 6
10	Filmzeneszerző	361	4561	13.00-18.00	HK S C P S V	Gitár 10 Logika 10

A zenészeket mindenki szereti (főleg a nők), ha a nagyközönségnek játszanak, ha meg filmbetéteket készítenek, mindenki elismeri őket. Izgalmas pálya, hiszen rocksztárként minden nap szabadnap, mégis dől a lé és világhírű vagy!

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Itt pedig az 5 másodállás:

BOLTI ALKALMAZOTT					
#	Megnevezés	Kompenzáció		Munkaidő	
		Fizetés (\$/óra)	Előléptetési jutalom (\$)	Időtartam	Szabadnap
1		30	-	16.00-19.00	HKSCPSV
2	Képfény kijelölő	50	300	16.00-19.00	HKSCPSV
3	Bolti zene DJ	80	600	16.00-19.00	HKSCPSV

KÖNYVTÁRI ALKALMAZOTT					
#	Megnevezés	Kompenzáció		Munkaidő	
		Fizetés (\$/óra)	Előléptetési jutalom (\$)	Időtartam	Szabadnap
1	Pénztáros specialista	30	-	16.00-19.00	HKSCPSV
2	Könyv-rendezgető	50	300	16.00-19.00	HKSCPSV
3	Könyvklub moderátor	80	600	16.00-19.00	HKSCPSV

TEMETŐI ALKALMAZOTT					
#	Megnevezés	Kompenzáció		Munkaidő	
		Fizetés (\$/óra)	Előléptetési jutalom (\$)	Időtartam	Szabadnap
1	Temetkezési specialista	33	-	18.00-21.00	HKSCPSV
2	Halottfelügyelő	55	330	18.00-21.00	HKSCPSV
3	Sírfelirat-író	88	660	16.00-19.00	HKSCPSV

USZODAI ALKALMAZOTT					
#	Megnevezés	Kompenzáció		Munkaidő	
		Fizetés (\$/óra)	Előléptetési jutalom (\$)	Időtartam	Szabadnap
1	Ruhahajtogató	33	-	16.00-19.00	HKSCPSV
2	Próbafulke-őr	55	330	16.00-19.00	HKSCPSV
3	Uszodai csomageladó	88	660	16.00-19.00	HKSCPSV

USZODAI RECEPCIÓS					
#	Megnevezés	Kompenzáció		Munkaidő	
		Fizetés (\$/óra)	Előléptetési jutalom (\$)	Időtartam	Szabadnap
1	Italbáros	33	-	16.00-19.00	HKSCPSV
2	Látogatóhívó	55	330	16.00-19.00	HKSCPSV
3	Telefon felvevő	88	660	16.00-19.00	HKSCPSV

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:
 Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&
 Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>