

# Poradnik dla początkujących

Stworzone przez The Center, przetłumaczone przez **MMS Poland**

Witamy w grze **Sim Companies**. Ten przewodnik pomoże Ci zrozumieć niektóre kluczowe mechanizmy gry i jej symulację ekonomiczną. Sugerujemy, abyś najpierw zapoznał się z Samouczkiem, który pokaże Ci jak rozpocząć produkcję, kupować i sprzedawać przedmioty. W tym poradniku przyjrzymy się temu bliżej.

Ważne jest, aby pamiętać, że nie ma złego sposobu na grę... Nie ma "najlepszego" przemysłu, strategii, czy układu mapy. Ekonomia gry nie jest stała, więc to co działało świetnie dla kogoś 6 miesięcy temu, może nie działać teraz. Ucz się jak to wszystko działa, baw się dobrze, wyznaczaj własne cele i zobacz jak małe zmiany mogą mieć znaczący wpływ na resztę.

## Pierwsze kroki

Pierwszym celem Twojego biznesu będzie generowanie przychodów. Istnieją przede wszystkim dwa sposoby ich generowania.

Możesz produkować towary za pomocą budynków produkcyjnych (np. Farma, Ranczo), a następnie handlować z zyskiem z innymi firmami poprzez Giełdę lub kontrakty (Poziom 5 i wyżej). Alternatywnie, możesz sprzedawać produkty końcowe za pomocą budynków handlowych (np. Sklep spożywczy), które zamieniają je na gotówkę.

Zarówno produkcja, jak i handel detaliczny mają swoją własną, unikalną mechanikę i możesz zdecydować, czy skupić się na produkcji, handlu detalicznym, czy na mieszance obu - wszystko zależy od tego jaki masz pomysł na swój biznes. Jeśli potrzebujesz czasu, aby zrozumieć grę, zaleca się posiadanie zarówno sklepu spożywczego, jak i farmy/ranczo, aby "poczuć" zarówno produkcję, jak i handel detaliczny. Zapewni to na samym początku, że będziesz w stanie bezpiecznie generować przychody własnymi środkami.

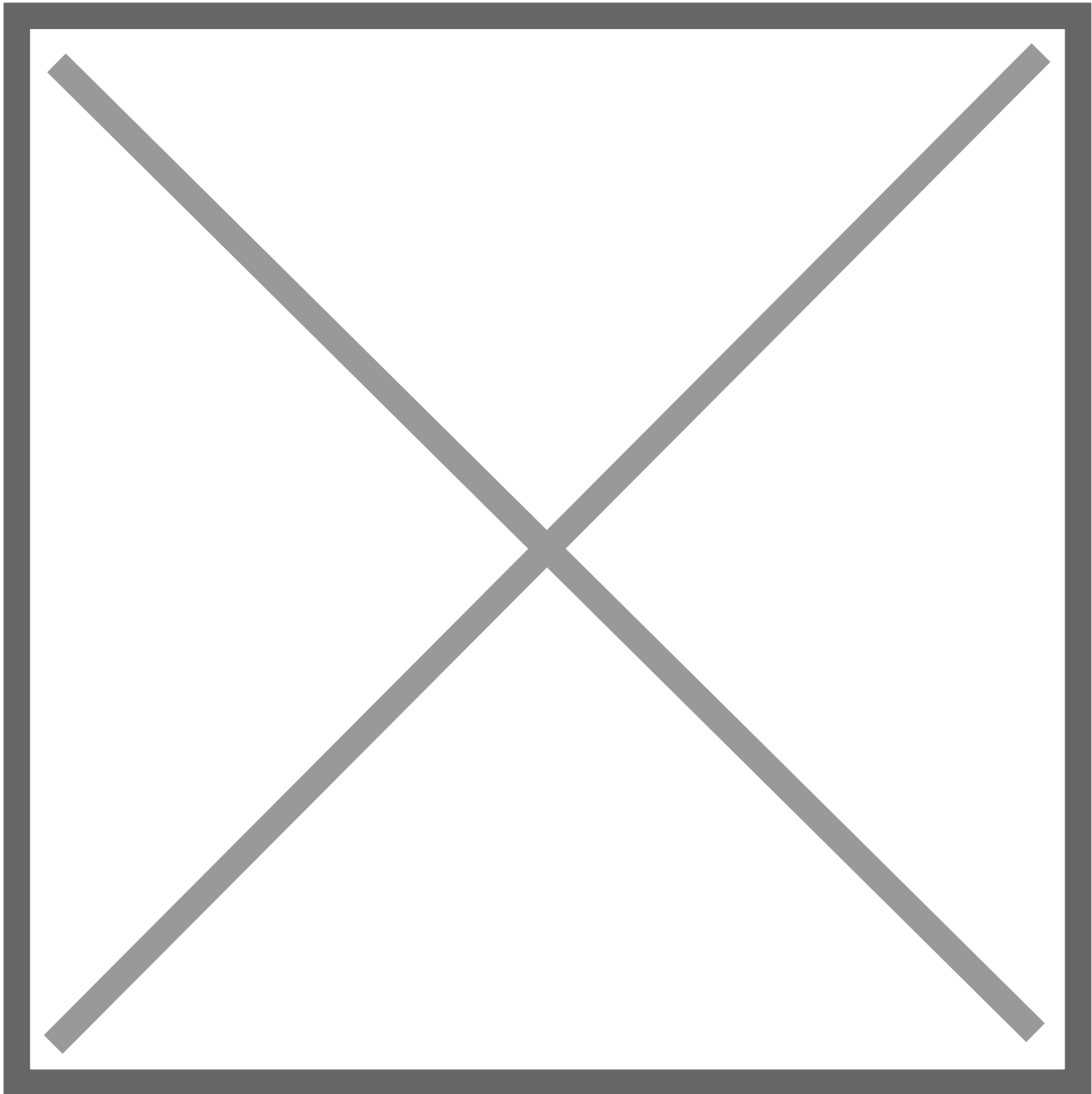
Na początku, firmy na niższych poziomach nie mogą składać zamówień długoterminowych. Czas budowy będzie się wydłużał w miarę zdobywania kolejnych poziomów. Jeśli odpowiedzialnie podejdziesz do prowadzenia biznesu, tak długo jak będziesz przynosił zyski, jesteś na dobrej drodze.

---

## Budynki handlu detalicznego

Sprawdź, co możesz sprzedać w sklepie spożywczym, klikając na budynek i które z produktów mają największy popyt.

- Możesz ustawić zlecenie sprzedaży, podając ilość i cenę produktu. Średni zysk na sztukę i całkowity czas zostaną wyświetlone na podstawie wprowadzonych danych.
  - Średnia cena określa, po jakiej cenie sprzedają inni.
  - Szybkość sprzedaży określa, ile czasu potrzeba na sprzedaż detaliczną produktów. Czas ten przekłada się na koszty operacyjne w postaci wynagrodzeń.
  - Na szybkość sprzedaży wpływają dwa czynniki - popyt i jakość. Wyższy popyt/jakość = szybsza sprzedaż.
  - Cena sprzedaży wyznacza pożądaną marżę zysku każdego produktu. Zauważ, że wyższa cena sprzedaży obniża tempo sprzedaży i odwrotnie, możesz obliczyć optymalną cenę, aby zmaksymalizować zysk na godzinę.
  - Wskazówka - średni zysk na jednostkę jest dobrym czynnikiem do przemyślenia. Czasami, ustawienie niższej ceny może zaowocować większym zyskiem na koniec dnia (przykład poniżej) :
1. sprzedając 60 jednostek z zyskiem \$2,5 / sztuka w tempie 1 minuta / sztuka - daje w sumie \$150 dolarów zysku w ciągu 1 godziny
  2. sprzedając 40 jednostek z zyskiem \$3 / sztuka w tempie 1,5 minuty / sztuka daje nam w sumie \$120 dolarów zysku w ciągu 1 godziny



Nie musisz zwracać zbytnej uwagi na średnią cenę - to tylko informacja o tym, po jakiej cenie sprzedają inni. Popyt jest ważny, ponieważ decyduje o tym, jak szybko sprzedasz towar i jaki będzie Twój zysk jednostkowy. Zwróć uwagę, że jabłka i winogrona cieszą się teraz dużym popytem.

---

## **Zdobywanie doświadczenia**

Zdobywasz punkty doświadczenia, gdy budynki pracują; aby szybko awansować, staraj się nie mieć bezczynnych budynków. Budowa nowych budynków oraz poszukiwanie zasobów w kamieniołomach, platformach wiertniczych oraz kopalniach również dają punkty doświadczenia.

---

# BUDYNKI

Budynki stanowią rdzeń firmy. Mogą zostać **zbudowane** i/lub **ulepszone**, by wzmocnić wartość Twojej firmy. Oprócz różnorodnych budynków produkcyjnych i handlowych, istnieją dwa (2) stałe budynki, których nie można ulepszać, zburzyć ani przenosić: **Kwatera Główna (HQ)** i **Giełda**.

---

## Budowa/Modernizacja budynków

Budowanie nowych budynków to sposób, w jaki Twoja firma się rozwija i zdobywa na wartości. Każdy budynek pozwala Ci produkować inne przedmioty lub sprzedawać przedmioty, które zostały wyprodukowane.

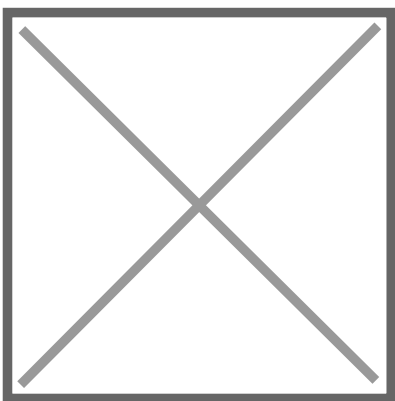
Ulepszanie budynków pozwala Ci produkować więcej lub sprzedawać szybciej na każdy kolejny poziom.

Jeśli popełnisz błąd lub zmienisz swoje plany, możesz zburzyć budynki. Ta czynność zwróci Ci materiały budowlane, które wykorzystałeś do budowy budynku, dzięki czemu będziesz mógł zbudować lub ulepszyć inną budowlę.

**Uwaga:** Budynki, które są na poziomie 1 i 2 zwrócą **wszystkie** materiały budowlane. Jakikolwiek budynek na poziomie 3+ zaczyna tracić materiały budowlane przy rozbiórce. (Więcej informacji na ten temat znajdziesz w [przewodniku po branży budowlanej](#)).

---

## Kwatera główna (HQ)



Budynek kwatery głównej to ten z nazwą Twojej firmy na mapie. Zawiera on wszystkie informacje finansowe. Możesz w nim śledzić wartość swojej firmy (CV), przepływy pieniężne i transakcje. Otrzymasz również codzienną aktualizację swojego rachunku zysków i strat. W miarę zdobywania

kolejnych poziomów, odblokujesz Obligacje (poziom 10) i Dyrektorów (poziom 15).

---

Istnieją dwa sposoby, aby uzyskać dostęp do zakładki Księgowość. Wybierz **siedzibę główną** na mapie lub kliknij **gotówkę** u góry. Następnie wybierz **Księgowość**, aby zobaczyć informacje finansowe swojej firmy.

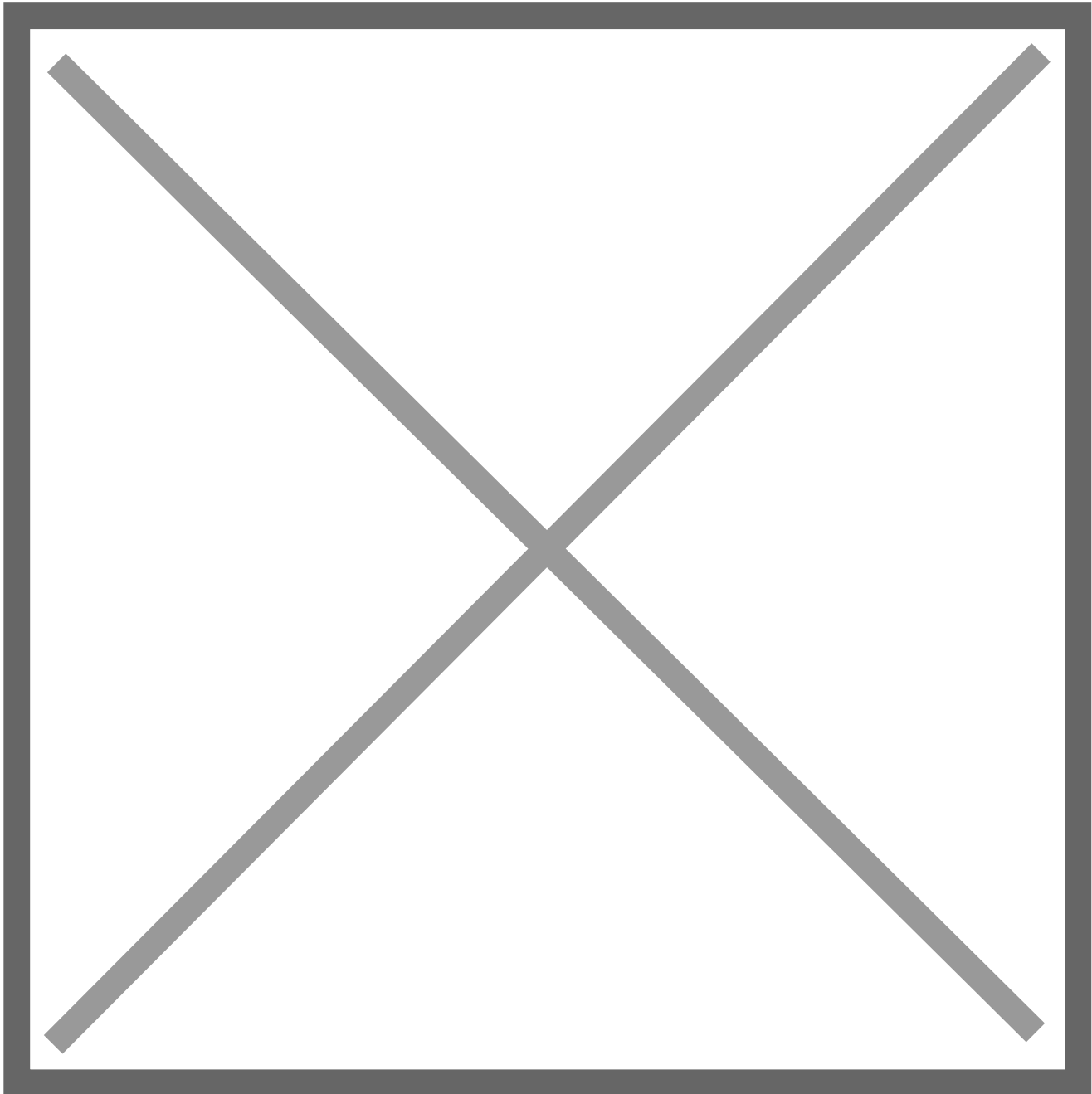
---

0ab1d2ce-e668-4761-90cd-db6550130c05.gif

---

Magazyn również znajduje się wewnątrz Twojej kwatery.

Magazyn jest miejscem, gdzie przechowywane są Twoje zapasy i szczegóły na ich temat. Klikając na jedną z pozycji w magazynie, zobaczysz ile posiadasz danego produktu i o jakiej jakości oraz szczegóły kosztów dla tej pozycji - z podziałem na koszty pracy, administracji i komponentów. Możesz także wybrać, czy chcesz wystawić towary na giełdzie, wysłać kontrakt (poziom 5), wyświetlić je na swoim profilu, czy też zablokować je, aby zapobiec niezamierzonemu użyciu. Możesz również zobaczyć 5 pierwszych zleceń rynkowych i wszystkie ostatnie transakcje, które przeprowadziłeś. Gwiazdki obok ilości oznaczają jakość produktu, w tym przypadku Q2.

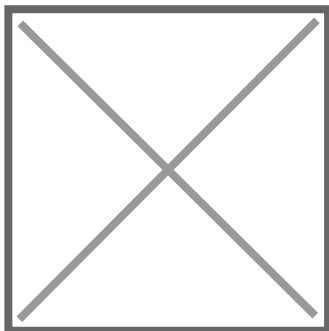


Ważną rzeczą, na którą należy zwrócić uwagę jest transport. Jednostki transportowe są niezbędne do umieszczenia towarów na giełdzie oraz przy wysyłce kontraktów. W tym przypadku 1 beczka ropy naftowej wymaga 1 jednostki transportowej (niebieska ikona przy ikonie ropy). Ilość potrzebnych jednostek transportowych dla każdego towaru można znaleźć w magazynie lub w encyklopedii. Kontrakty wymagają połowy podanego zapotrzebowania na jednostkę transportową.

Niezależnie od tego, czy zdecydujesz się na handel na giełdzie czy poprzez kontrakty, pamiętaj o uwzględnieniu ukrytych kosztów transportu, ponieważ nie pojawiają się one w przepływach pieniężnych.

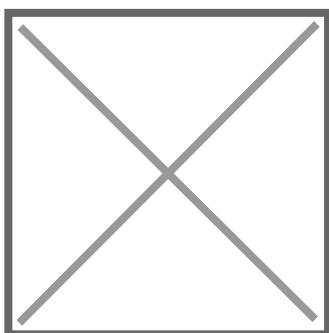
**Uwaga:** Nie potrzebujesz jednostek transportowych, aby sprzedawać w budynkach handlu detalicznego.

**Wskazówka:** Szybki sposób na dostęp zarówno do kwatery głównej, jak i magazynu to kliknięcie zielonego paska z ilością gotówki w prawym górnym rogu przy nazwie firmy.



---

## Giełda



---

Giełda jest miejscem, gdzie kupujący i sprzedający handlują towarami.

Upewnij się, że sprzedając produkty na giełdzie, podajesz cenę za jednostkę, a nie cenę całkowitą.

Przedmioty na giełdzie są wyszczególnione z najniższą ceną na górze. Przedmioty o wyższej jakości będą miały również pierwszeństwo przed przedmiotami o niższej jakości w tej samej cenie.

Podobnie, gdy produkty na giełdzie są kupowane, te na górze są sprzedawane w pierwszej kolejności. Zmiana minimalnej jakości (złote gwiazdki) spowoduje przefiltrowanie listy produktów do podanej jakości lub wyższej.

Zauważ, że opłata rynkowa w wysokości 3% całkowitej wartości sprzedaży będzie stosowana dla towarów, które są sprzedawane przez giełdę. Na przykład, wystawienie 1 jabłka w cenie \$2.00 będzie obciążone opłatą w wysokości \$0.06 i przybliżonym kosztem transportu \$0.35, pozostawiając Ci około \$1.59 zwrotu ze sprzedaży. Opłaty rynkowe wpływają na rzeczywistą wartość zysku każdego produktu, dlatego należy pamiętać o uwzględnieniu kosztów opłat rynkowych w kosztach przy podejmowaniu decyzji o cenie sprzedaży, zwłaszcza w przypadku przedmiotów, które są wyceniane niżej (np. piasek).

Możesz zrezygnować z zamówienia giełdowego poprzez odnalezienie swojego produktu na liście i kliknięcie "x" obok niego. Jeśli anulujesz zlecenie przed upływem 48 godzin od momentu

wystawienia, zostaniesz obciążony 3% opłatą rynkową. Po upływie 48 godzin nie będą naliczane żadne opłaty rynkowe. niesprzedane przedmioty na giełdzie zostaną automatycznie zwrócone do Twojego magazynu po 2 tygodniach.

Odwiedź [Najczęściej zadawane pytania](#), aby dowiedzieć się, jak sprzedawać przedmioty na giełdzie.

---

# KONTRAKTY

Czym są kontrakty? Kontrakt jest wymianą towarów pomiędzy dwoma (2) graczami. Aby móc zawierać kontrakty (wysłać lub otrzymywać) musisz mieć co najmniej 5 poziom. Kontrakty są również sugerowaną metodą handlu między firmami, ponieważ nie ma opłaty rynkowej w wysokości 3% jak na giełdzie, a transport wynosi połowę tego, co jest wymienione dla tego produktu w Encyklopedii (patrz poniżej).

Gracze mają kilka opcji w grze, aby znaleźć kontrahentów.

1. [Polski](#) i [Angielski](#) czat sprzedaży, to czaty tylko dla sprzedaży i są jednym z pierwszych miejsc, gdzie można znaleźć kupców/sprzedawców.
2. Tagi firm to sposób na wyszukiwanie graczy sprzedających lub kupujących wszystkie produkty w grze (patrz [Porady dotyczące interfejsu "Oznaczanie firm"](#)).
3. Giełda, możesz zobaczyć kto sprzedaje konkretne produkty.

Kiedy już znajdziesz potencjalnego partnera handlowego, skontaktuj się z nim poprzez Prywatną Wiadomość; wynegocjujesz z nim cenę i ilość dla twojego kontraktu(ów).

Gdy umowa zostanie zawarta, kontrakty mogą być jednorazowe lub codzienne.

Odwiedź [Najczęściej Zadawane Pytania](#), aby dowiedzieć się, jak sprzedawać przedmioty poprzez kontrakty.

---

**Uwaga:** w Sim Companies obowiązuje zasada "kupuj ostrożnie". Oznacza to, że gracze mogą zostać oszukani. Zawsze weryfikuj ceny kontraktów podczas negocjowania cen i weryfikuj ceny otrzymywanych kontraktów. Każdy może odrzucić lub anulować umowę. Jeśli firma wysłała towar w niewłaściwej cenie, skontaktuj się z nią za pośrednictwem prywatnej wiadomości, aby potwierdzić wynegocjowaną cenę. Każdy ma prawo użyć funkcji "Ignoruj firmę" w profilu danej firmy, jeśli otrzymane ceny nie spełniają standardów Twojej firmy. Korzystanie z funkcji ignorowania blokuje przychodzące kontrakty oraz wiadomości prywatne.

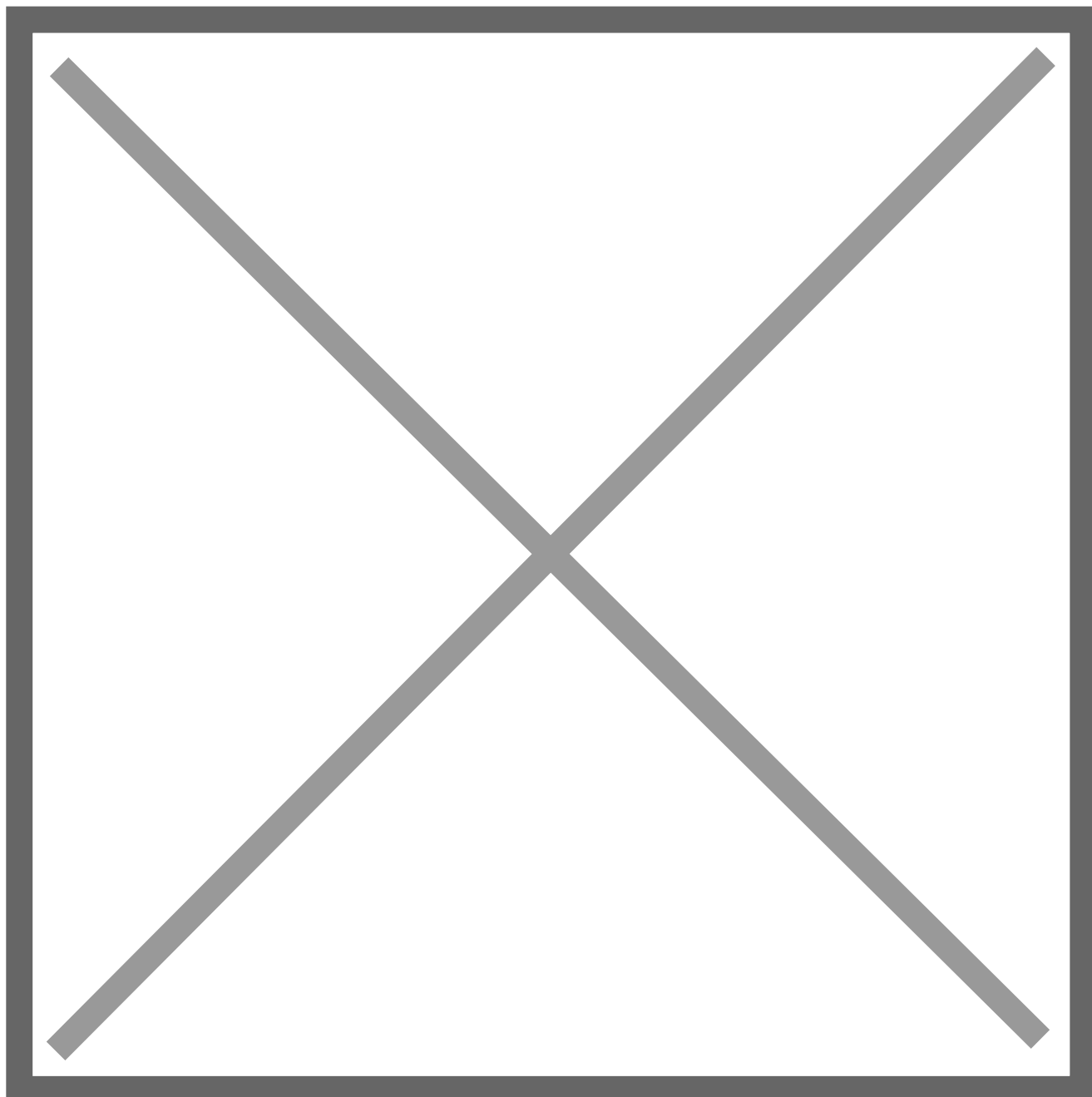
---

# ENCYKLOPEDIA

Encyklopedia jest Twoim przyjacielem. Zawiera mnóstwo informacji na temat produktów w grze. Naucz się jej używać, a częste zagłębienie do niej pomoże Ci podejmować mądre decyzje.

Poniższy zrzut ekranu pokazuje, co początkujący gracz zobaczy w przypadku jabłek. W miarę jak będziesz się rozwijał i zdobędziesz dobrego CFO, zobaczysz również informacje w Kalkulatorze zysków.

---



# Jak czytać Encyklopedię:

Na górze zobaczysz wymagania do produkcji przedmiotów. W tym przypadku, na każde jabłko potrzeba 3 wody i 1 nasiona. 100 jabłek będzie wymagało 300 wody i 100 nasion.

Dalej znajduje się "budynek", który produkuje jabłka - Farma, jak również to, co zużywa jabłka - Sklep spożywczy.

Następny w kolejności jest Kalkulator produkcji. Dzięki niemu dowiesz się, ile możesz wyprodukować i jak bardzo ulepszenia budynku zwiększą produkcję. Baw się ustawieniami, aby zobaczyć, jak zmieniają się produkcja i koszty. Produkty kopalni, kamieniołomu i platformy wiertniczej będą miały czwartą zmienną - zasobność. Im wyższa zasobność, tym łatwiej jest wydobywać. Kopalnie, kamieniołomy i wiertnice tracą zasobność na poziomie 0.032% dziennie. Młode firmy na początku powinny zadowolić się zasobnością na poziomie 85% lub wyższym ze względu na niższe koszty administracyjne, ale później większość graczy szuka 95% lub więcej. Im dłużej planujesz utrzymywać taki budynek, tym wyższą obfitość chcesz mieć na początku.

Kalkulator sprzedaży jest podobny do Kalkulatora produkcji, ale odnosi się do budynku sprzedaży (w tym przypadku będzie to "Sklep spożywczy"). Pobaw się tymi ustawieniami, aby zobaczyć, jak ulepszenie budynku zwiększy szybkość sprzedaży. Kalkulator ten jest dostępny tylko dla produktów, które mogą być sprzedawane w sklepie.

Wykres pokazuje historię cen detalicznych i popytu. W tym przypadku popyt na jabłka był bardzo stabilny, ale cena detaliczna wahała się między 3,80\$ a 4,10\$.

---

## INNE

---

## Aktualizacje i Aktualności w grze

### Lista Zmian

Gracze mogą w dowolnym momencie uzyskać dostęp do **Listy Zmian** za pośrednictwem biblioteki. Lista zmian obejmuje aktualizacje gry wymienione według Daty.

#### Aktualności

Główne aktualizacje gry są ogłaszane w [Sim Companies Times](#) przez [Patrika](#), twórcę gry. Każdy gracz otrzymuje co tydzień wiadomość od Osobistego Asystenta o artykułach w Sim Times. Zwracaj

uwagę na wszystko, co napisał Patrik, aby być na bieżąco z aktualizacjami gry.

## Asystentka (PA)



---

Czy zastanawiasz się nad asystentem? Twój Asystent będzie Cię informował o następujących sprawach:

1. Kontrakty odrzucone przez inne firmy.
2. Aktualizacje dotyczące obecnych i potencjalnych Dyrektorów.
3. Zmiany aktualnej fazy ekonomicznej.

Na początku gry Twój Asystent przedstawi Ci serię zagadnień, z którymi powinien zmierzyć się szef firmy. To, jak na nie odpowiesz, zależy wyłącznie od Ciebie, ale Twój wybór niesie ze sobą korzyści lub konsekwencje. Mają one na celu pomóc Ci zarobić dodatkowe pieniądze i podejmować dobre decyzje biznesowe. Jeśli masz problem z tymi zadaniami, możesz zobaczyć [ściąge z odpowiedziami](#) dla danej sytuacji, która znajduje się na forum.

Upewnij się, że odpowiedziałeś na każde zadanie. Czasami gracze nie dostają kolejnych zadań, bo zapomnieli odpowiedzieć na ostatnie zadanie, które otrzymali od asystenta.

Uwaga: W pewnym momencie nie będziesz otrzymywał kolejnych zadań dopóki nie rozwinięsz swojej firmy lub nie spełnisz pewnych wymagań, którymi są np. :

- Krótki czas gry.
- Ilość gotówki, którą Twoja firma może potencjalnie stracić (\$50,000).
- Brak Dyrektorów (od poziomu 15).

---

## SIM BOOSTY



---

Czym są Sim Boosty? Sim Boosty to niebieskie gwiazdki, które można zdobyć za darmo poprzez codzienne logowanie i produkcję/sprzedaż. Mogą również zostać kupione za prawdziwą walutę. Za gotówkę zarobioną w grze nie można kupić Sim Boostów. Są one używane do (w zalecanej kolejności użycia) :

1. Odblokowania czterech (4) miejsc na budynki (50, 100, 500, 500);
2. Zmiany obecnej premii do szybkości produkcji na premię do szybkości sprzedaży i odwrotnie (Kwatera główna → Simboosty);
3. Odblokowania dodatkowych miejsc dla Dyrektorów (50, 100, 200, 400, 500);
4. Utrzymania budynków rekreacyjnych: park, jezioro, zamek (40 na tydzień).

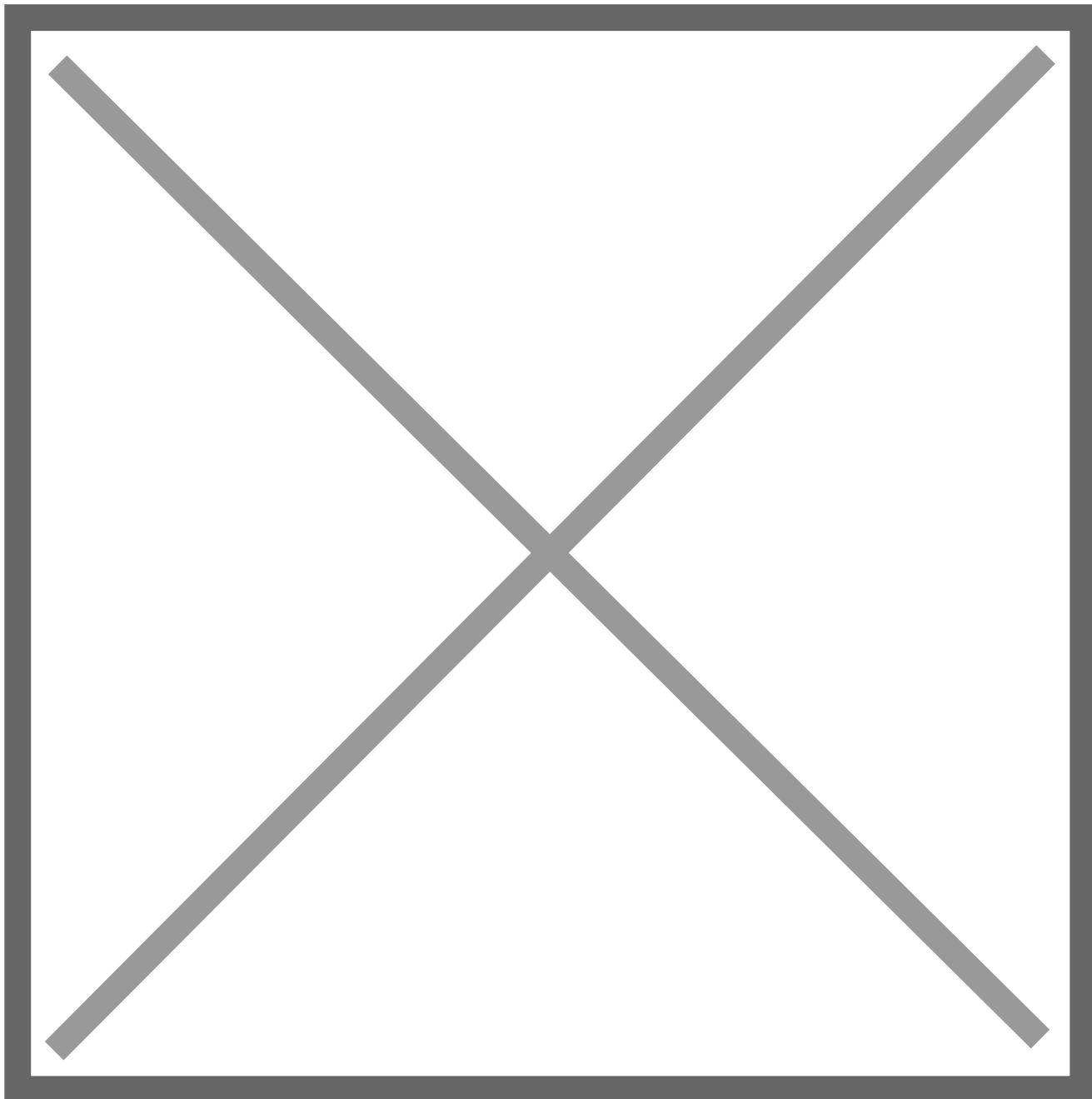
Inne zastosowania Sim Boostów : (bez szczególnej kolejności)

- Reklama swojej firmy w czasopiśmie Sim Companies Times;
- Przyspieszanie budowy i modernizacji budynków - to oznacza, że nie musisz czekać na zakończenie budowy i modernizacji;
- Przyspieszanie szkolenia Dyrektorów oraz ich zatrudnianie;
- Wymiana Sim Boostów na pieniądze w grze - ograniczone do 10.000\$ dziennie;
- Odblokowanie miejsca w galbocie, gdzie możesz pokazać swoje certyfikaty, inwentarz i osiągnięcia.

---

Odblokuj cztery (4) miejsca na budynki (koszt Sim Boost: 50, 100, 500, 500)

---

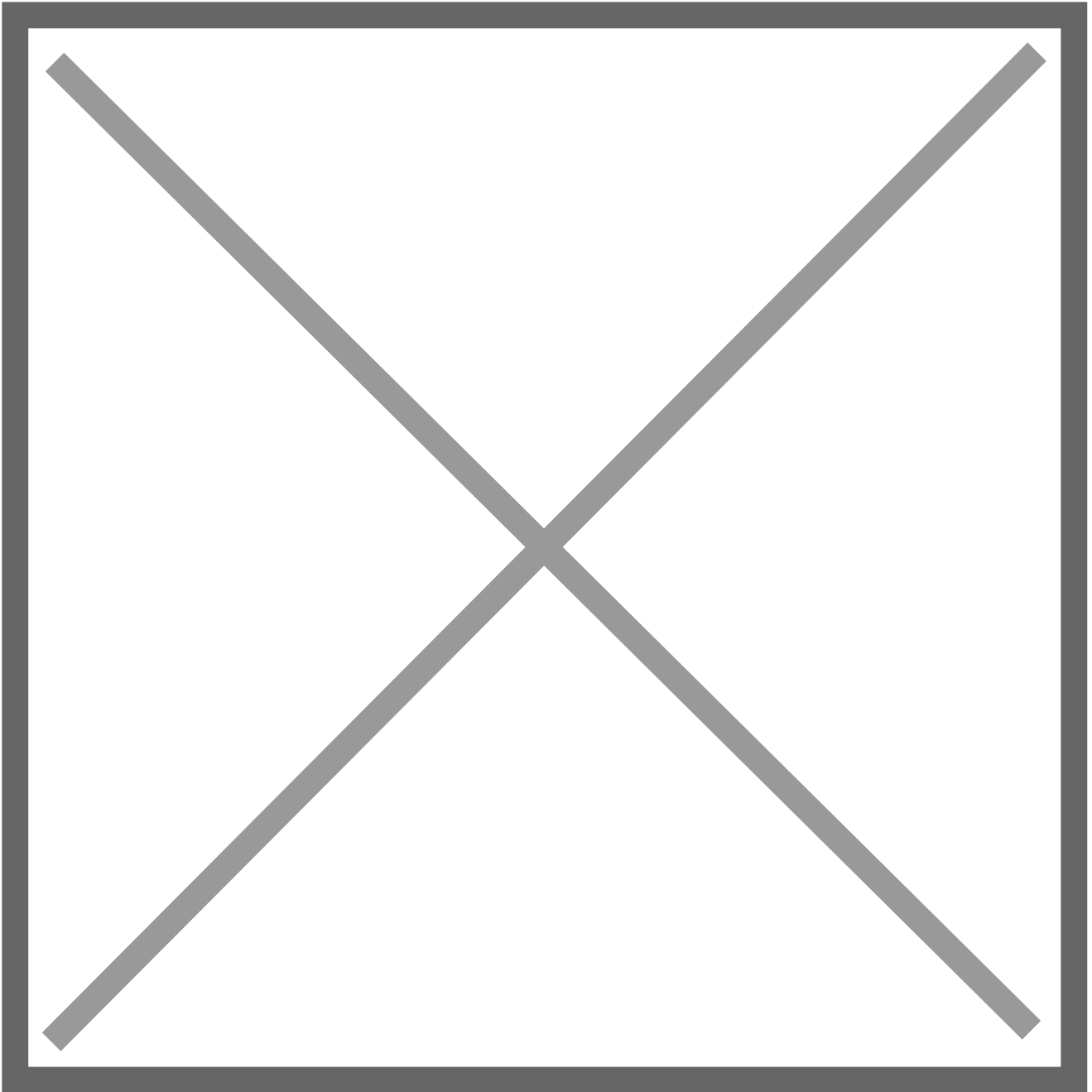
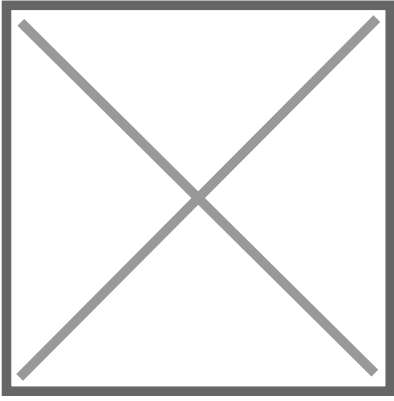


---

## **Przyspieszenie dla początkującego gracza**

Kiedy dopiero rozpocząłeś przygodę z grą, produkcja Twojego budynku jest potrjana na pierwsze 12 godzin, a następnie podwajana na 24 godziny, aby pomóc Ci w dobrym starcie. Skorzystaj z tego i utrzymuj swoje budynki zajęte, jak to tylko możliwe. Jest to świetny sposób na produkcję tanich materiałów lub stawianie różnego rodzaju budynków w krótkim czasie.

---



**Uwaga:** czas pokazany na obrazku jest oparty na czasie, kiedy ten zrzut ekranu został zrobiony.  
Twój czas może być inny.

---

# Zakładanie więcej niż jednego konta, aby osiągnąć przewagę?

Myślenie nieszablonowe, prawda? Nowe firmy otrzymują znaczące bonusy na start, aby gra była przyjemna na początku. Niestety, niektórzy gracze próbują tego nadużywać, aby uzyskać nieuczciwą przewagę nad uczciwymi graczami.

Dlatego właśnie posiadanie więcej niż jednego konta jest **surowo zabronione**.

Również małe firmy są bardziej ograniczone, jeśli chodzi o ceny, po jakich mogą sprzedawać zasoby lub wysyłać kontrakty.

Istnieją mechanizmy monitorujące. Bardzo łatwo można sprawdzić, czy kontrakty lub zlecenia rynkowe, które otrzymuje firma, są znacznie niższe niż średnia cena w grze za dany towar. To samo, jeśli firma sprzedaje innym graczom po znacznie wyższych cenach niż średnia.

Jeśli spróbujesz tego podejścia, na pewno zostaniesz złapany.

---

## Ten poradnik powinien wystarczyć do osiągnięcia przez Ciebie poziomu 10.

Poświęć ten czas na naukę, przeczytaj poradniki, a następnie wróć i przeczytaj je ponownie. Ta gra jest skomplikowana, nie oczekuj, że nauczysz się wszystkiego od razu. Podobnie jak w prawdziwym biznesie, potrzeba czasu, aby się rozwinąć. Zadania od Asystenta pomogą Ci na początku i dadzą Ci nagrody. Częste zagłądanie do Encyklopedii pomoże Ci zrozumieć wzajemne zależności pomiędzy produktami.

Jeśli utrzymywałś swoje budynki na poziomie 2 lub niższym, możesz je złomować za pełną wartość i spróbować czegoś innego, oczywiście jeśli tego chcesz. W pewnym momencie jednak będziesz chciał wybrać branżę i się w niej wyspecjalizować. Prąd jest jedną z najłatwiejszych, a Lotnictwo jest najbardziej skomplikowaną. Jest też wiele innych opcji pomiędzy. Po prostu wybierz to, co brzmi interesująco, pasuje do Twojego stylu i spróbuj tego przez jakiś czas.

Cokolwiek wybierzesz, trzymaj się tego i optymalizuj przepływ środków. Potrzebujesz dużej gotówki, aby móc eksperymentować i odkrywać inne branże. Jeśli jesteś producentem, możesz spróbować znaleźć kogoś, kto będzie przyjmował Twoje towary przez kontrakty, dzięki czemu zaoszczędzisz na opłatach rynkowych. Dobrze jest mieć stabilizację.

Podobnie, jeśli jesteś sprzedawcą detalicznym, znajdź stabilnego dostawcę(ów) z cenami lepszymi niż na giełdzie.

---

# Poradniki

W [Bibliotece](#) znajduje się wiele przydatnych poradników (aktualnie tylko ten jest w języku polskim). Czytając czasopisma, również możesz odnaleźć wiele poradników. Zaleca się ich przeczytanie. Zrozumiesz dzięki temu mechanikę gry. [Forum](#) jest również świetnym źródłem informacji.

---

## Po przeczytaniu tego poradnika sprawdź niektóre z innych poradników wymienionych w bibliotece (język angielski):

[Często zadawane pytania \(FAQ\)](#) - Lista pytań i odpowiedzi, które są najczęściej zadawane przez nowych graczy.

[Porady dotyczące interfejsu](#) - Jak korzystać z wielu funkcji gry. Pasek nawigacji, czat, wartości produkcji, magazyn, giełda, kwatera główna (HQ), budynki, notatki i wykresy.

[Przewodnik badawczy](#) - Omawia czym są badania i jakość oraz jak je zdobyć.

[Przewodnik budowy](#) - Omawia budowę i to, co jest potrzebne do wznoszenia nowych budynków oraz jak działa wyburzanie.

[Przewodnik po obligacjach](#) - Omawia czym są obligacje i jak można zdobyć kapitał potrzebny do rozwoju firmy.

[Przewodnik o Dyrektorach](#) - Omawia kim są Dyrektorzy i jakie korzyści przynoszą Twojej firmie.

[Tabela czasowa](#) - Jest to lista godzin, w których obliczane są funkcje gry. Sprawdź listę dla swojego lokalnego czasu.

## Linki do pomocnych artykułów z Sim Times (język angielski):

[Co teraz? \(część 1 i 2\)](#) - Przewodnik dla średniozaawansowanych w planowaniu biznesu.

[Co robić, a czego nie robić w górnictwie](#)

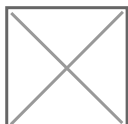
Żargon gry - Identyfikuje wiele akronimów i skrótów używanych w grze

### Linki do forum (język angielski):

- [Korzystanie z encyklopedii \(produkcja\)](#)
- [Zadania osobistego asystenta](#)
- [Certyfikaty](#)
- [Sprzedaż detaliczna i popyt](#)
- [Zasobność - krótki przegląd](#)
- [Podział osiągnięć](#)
- [Podnoszenie poziomu](#)
- [Simboosty - Przewodnik efektywnego wykorzystania](#)
- [Zaktualizowany Przewodnik Osiągnięć](#)
- [Moja wersja "polowania na osiągnięcia"](#)

---

Jeśli masz problemy ze znalezieniem tego, co chcesz, pasek wyszukiwania jest użytecznym narzędziem. Możesz wyszukiwać Firmy (graczy), Produkty, Budyńki, Przewodniki i Czasopisma Sim Times.



Jeśli masz więcej pytań, zapytaj na [Czacie Pomocy](#) Dobrym rozwiązaniem może być również śledzenie przez jakiś czas tego, o co ludzie pytają. To świetny sposób na poznanie gry. Dołącz również do Czatu Gra - do dyskusji na temat gry.

Link do oryginalnego poradnika dla początkujących w języku angielskim: [Oryginał](#)

---

**Zastrzeżenie:** Wszystkie artykuły (i posty na forum) napisane przez graczy są opiniami (redakcyjnymi) danego autora i nie odzwierciedlają opinii ani przekonań Sim Companies lub jej podmiotów stowarzyszonych (deweloperów, moderatorów, redaktorów).

---

Revision #1

Created 27 July 2025 16:59:58 by The Center

Updated 27 July 2025 17:00:15 by The Center