



0. Spis treści

NAZWA DZIAŁU	KOD
Nota autora	NAU1
Jak to się zaczęło	JTS2
Bohaterzy	BOH3
Przedmioty	PRZ4
Dobra do sprzedania	DDS5
Pory roku / Pogoda	PRP6
Festiwale	FES7
Lokacje	LOK8
Hodowla trzody	HOT9
Modyfikacja zabudowania	MZ10
Dziewczyny	DZ11
Przepisy	PRZ12
Fotografie	FG13
Ważne sekrety	WS14
Power Nut	PN15
Sekrety	SK16
FAQ	FQ17
Credit	STORMS

1. Nota autora

NAU1

Witam w gospodarczym świecie Harvest Moon. Do napisania tej solucji zainspirował mnie pobyt na wsi oraz czas wakacyjny. Na początek powiem, że "każdy orze jak może" więc to jak zagospodarujecie farmę zależy od was samych. Ja mogę dać wam kilka wskazówek do których stosować się wcale nie musicie. W grze obowiązuje cykl 3-letni z nieskończoną liczbą lat. Jednak zachodzą w grze pewne stałe zmiany np. śmierć babci Elli. Gra z pewnością zajmie was na jakiś czas.

2. Jak to się zaczęło...

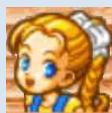
JTS2

Dawno, dawno temu w odległej galaktyce eee... nie! Raczej odległej wiosce żył sobie pewien dziadziuś. Miał największą farmę i był dobrze we wsi znany. Niestety zmarło się staruszkowi pewnego dnia. Jego syn nie zainteresował się spadkiem gdyż był "zajęty" pracą w mieście. Losy farmy spadły na barki wnuka nieboszczyka. Mały chłopiec nad którym to WY przejmiecie kontrolę w grze. To czy farma stanie się "fabryką kasy" zależy od was, a więc do dzieła!

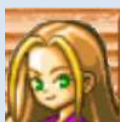
3. Bohaterowie

BOH3

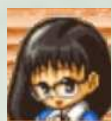
Jack - to jest główny bohater. Ale wy możecie go nazwać jak wam się żywnie podoba. Mały chłopiec w czapce z daszkiem, który zasuwa od świtu do nocy w pocie czoła na swojej farmie (no tak to też zależy od was). Urodzony 25 dnia, porę roku wybieracie sami.



Ann - córka zarządcy "Green Ranch" (Zielone Ranczo). Ta rudowłosa panienka uwielbia zwierzęta. Urodziła się w lecie.



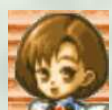
Karen - córka zarządcy "Vineyard" (Winiarnia). Urodzona w zimę uwielbia berries, które rosną w górach na wiosnę i jesień. Stanie się miłą postacią gdy przyniesiecie jej dużo darów. Zwykle przesiaduje w barze po nocach. Jeżeli się nią trochę nie zajmiecie to ucieknie i nigdy nie wróci.



Maria - córka burmistrza miasta. Jest osobą na pewno dobrze wykształconą, która lubi dużo czytać. Pracuje w bibliotece wiejskiej, gdzie zwykle można ją znaleźć. Lubi kapustę (cabbage), a nawet oglądać robaczki.



Popuri - córka zarządcy sklepu ogrodniczego. Uwielbia kwiaty i zwykle kręci się w górach lub w pobliżu rodzinnego interesu.



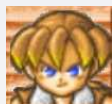
Elli - córka piekarza którego w grze nie mamy możliwość poznać. Otrzymała w spadku biznes który rozkręca. Prawdziwą podporą dla niej jest babcia, która niestety pewnego dnia odchodzi. Zwykle siedzi w piekarni (bakery).



Rick - postać dla nas bardzo ważna. Sprzedaje różne wynalazki, które pomagają nam na farmie. Sprzeda nawet niebieskie pióro. Jego sklep zamknięty jest we środy (wednesday) i weekendy. Dobrze jest zachować trochę kasy na jego "stuffy" (czyt. towary).



Harris - listonosz który kręci się po mieście w zależności od godziny. Wstydzi się rozmawiać z Marią ale wyjdzie za nią. Oczywiście jeżeli wy nie wybieriecie jej na swoją wybraną.



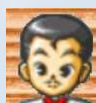
Cliff - wędrowniczek który jest nową twarzą we wsi. Żyje w górach. Lepiej żebyście trochę żarcia przechowali u siebie w torbie bo pewnego dnia zastuka do was i należy go czymś wzmocnić. I mam tu na myśli żarło!



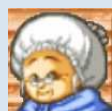
Ksiądz - w każdej społeczności istnieje osoba duchowna i tu nie ma wyjątku. Odpowiada za śluby, pogrzeby i coś w stylu "stowarzyszenia żywego różańca" (spoko to tylko moje zdanie). Zawsze w kościele lub przed nim.



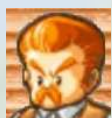
Burmistrz - taki starszy pan z wąsem i czerwonym ubiorem. Wałęsa się po mieście i jest na każdym festiwalu organizowanym w jego społeczności.



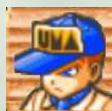
Piekarz - nawet gustownie wyglądający facio. Pracuje dla Elli w piekarni, a wolne dni spędza łowiąc rybki w górach.



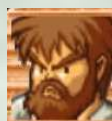
Babcia Elli - prawdopodobnie najstarsza postać w grze. Siedzi na swoim krzesełku przed piekarnią gdy nie pada. Pewnego dnia umiera i to jest najsmutniejszy chyba moment w grze. Chodź jej zgon można ominąć nie rozmawiając z nią owego feralnego dnia.



Ojciec Ann - na swoim "Green Ranch" sprzedaje wam zwierzęta oraz potrzebne do ich utrzymania towary. Zawsze bywa na swoim ranczu.



Gray - brat Ann. Żadna postać w grze nie jest tak do was nienawistna jak on. Oczywiście gdy będziecie mu dawać różne podarki jego stosunek do was się zmieni i powie coś więcej niż tylko "..." i takie pomruki.



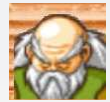
Ojciec Karen - zarządca Winiarni. Ma w nosie co dzieje się z córką i raczej mało interesuje się rodziną. Wygląda jak burak i pijak. Do was również nie odczuwa sympatii.



Mama Karen - wiecznie smutna kobieta. Wie że coś trapi jej córkę!



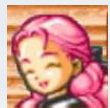
Żona Burmistrza - cóż można powiedzieć o tej kobiecie. Zawsze jest w swoim domku. Matka Marii.



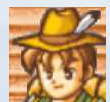
Saibara- sprzedaje w sklepie pamiątkowym, sąsiadującym ze sklepem Rick'a. Jednak jego jedynym produktem na sprzedaż jest okaryna.



Sprzedawca w aptece - starszy człowiek w czerwonej czapce. Przynieście mu jakieś zioła z gór to może się wam za to kiedyś odwdzińczy.



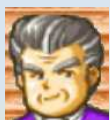
Lillia - matka Popuri sprzedaje w sklepie ogrodniczym. Ma różne nasiona w zależności od pory roku.



Basil - ojciec Popuri, który jest w grze na kilka tygodni, a potem rusza w podróż. I tak co rok. Przynosi rzadkie nasiona i raczej nie ma znaczenia w grze.



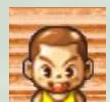
Midwife - znaczy "położna". To grubsza starsza pani, która odbierze poród gdy wasza żona będzie przy nadziei.



Pracownik baru - i jego główny zarządca raczej. Tylko u niego zdobędziecie wprawę w "piciu".



Cieśle - żyją w górach i oferują rozbudowę twojego mieszkania. Oczywiście za bardzo dużą sumę pieniędzy i drewna. Pewnej zimy zaoferują pomoc przy budowie gorącego źródła.



Stu, Kent, May - dzieciaki we wsi. Zwykle to oni służą najlepszą pomocą lecz nie zawsze.



Elfy - może raczej krasnale. Żyją w jaskini w górach (należy podejść do dziury i wcisnąć przycisk „A” w jaskini). Jest wymagane aby zaprzyjaźnić się z nimi poprzez dary. Początkowo mówią w swoim języku ale z czasem przestawia się na wasz gdy będziecie dla nich dobrzy.



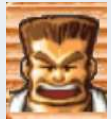
Greg - wioskowy wędkarz. Oddaje wam do dyspozycji wędkę. Raczej mało ważna osobistość.



Zarządcy restauracji - To stare (bardzo) małżeństwo żyjące niemalże pod szczytem góry. Ich przodkami były chyba kozice!! Nie dają nic oprócz przepisu na jakieś danie.



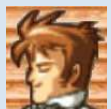
Kupiec - przychodzi do was każdego wieczora. I zamienia towary, które umieściliście w skrzyniach na kasę. W skrócie jest waszym kantorem i sprzedaje czasem coś na festiwalach.



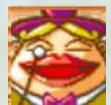
Sprzedawca - uwaga na niego. To oszust i drań, który ubiera się w czarny strój i okulary. Jedynym przedmiotem, który musicie od niego kupić jest "power nut" na festiwalu wiosny.



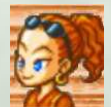
Kai – nie, to nie ten z Mortal Kombat. Ale też nosi fioletowy strój i pracuje w Winiarni.



Fotograf - strzela do was z aparatu fotograficznego. Znaczą się upamiętnia ważne momenty i przesyła pocztą fotografie po jakimś czasie.



Jura - czyli ten od podejmowania decyzji na konkursach. Jest najgrubszą postacią i podobno rozmowa z nim daje większe szanse na zwycięstwo. Ale czy aby na pewno?



Publika - czyli reszta świata, która nie ma znaczenia w grze. Ich obecność jest epizodyczna.

4. Przedmioty

PRZ4



Topór (Axe) - służy do zbierania drewna (lumber). Tak jak każdy przedmiot fermowy ma możliwość wzmocnienia trzykrotnego. Tnie się nim pozostałości po wyciętym drzewie.



Motyka (Hoe) – niezbędny do pracy w polu, pozwala przygotować grunt pod uprawę. W zimie za jego pomocą fedrujecie w kopalni w górach.



Młot (Hammer) - służy do rozbijania kamieni na waszym polu. Jedyne powód dla którego warto wzmocnić to narzędzie jest możliwość zdobycia "power nut".



Kosa (Sickle) - z nazwy wynika, że nie służy do niczego innego jak koszenia waszej trawy.



Konewka (Watering Can) - służy do podlewania waszych roślin. Można ją wzmocnić! A napełnia się ją w małym jeziorze na skraju farmy.



Szczotka (Brush) - nie do wzmocnienia, ale do wykupienia od Rick'a. Służy do czyszczenia waszej trzody. Zalecane aby ją kupić gdyż szorowanie dobrze wpływa na zwierzynek.



Dojarka (Milker) - do kupienia od Ricka po zakupie krowy. Gdy wasza krowa osiągnie odpowiedni wiek produkcyjny. Tym urządzeniem będziecie ją doić.



Nożyce (Clippers) - do kupienia od Ricka po zakupie owcy. Służy do strzyżenia dorosłej owcy w celu uzyskania wełny.



Wędka (Fishing Rod) - służy do połowu ryb w rzece. Trzymacie przycisk „A” do czasu, aż wędka zacznie się trząść i szybko puszczaacie aby złapać rybę. Wymaga trochę wprawy.



Butelka (Bottle) - do kupienia od Ricka podczas festiwalu wiosny. Dużo kosztuje ale potem możecie kupować w Aptece.



Cudowny napój (Miracle Potion) - służy do "zapłodnienia" dorosłej krowy. Krówki spodziewamy się po kilku dniach, a sam napój kupujemy na "Green Ranch".



Dzwonek (Bell) - do zwoływania krów lub owiec aby można było je wypchnąć na pastwisko. Jako bonus przy zakupie któregoś z wymienionych wyżej zwierząt.



Ziarenka (Chicken feed) - pokarm dla kur do zakupienia na "Green Ranch".



Lekarstwo (Medicine) - uleczy chore zwierzątko. Do zakupienia na "Green Ranch".



Okaryna (Ocarina) - do nabycia od starego człowieka obok sklepu Ricka. Jednak na ten towar trzeba czekać do jesieni, a służy jedynie do zagrania na pewnym festiwalu.



Torba na medale (Medal bag) - bonus przy zdobyciu jakiegoś medalu, można wymienić je na nawet niezłe rzeczy, ale tylko podczas gonitw.



Mapa (Map) - siedzi w drzewie na waszym ranczu prowadzi do zakopanego "Music Boxa".

Karty (Cards) - można otrzymać karty od Piekarni i Ogrodniczego. Można otrzymać parę pierdólek do domostwa pod warunkiem, że dużo się kupowało w tych sklepach.





5. Dobra do sprzedania

DDS5

Sprzedaż - oznacza ile dostaniecie za towar Kupno - oznacza wydanie kasy na nasiona

	Rodzaj	Sprzedaż	Kupno	Opis
	Kapusta (Cabbage)	90G	200G	Do nabycia wiosną
	Ziemniak (Potatoes)	80G	200G	Do nabycia wiosną
	Rzodkiewka (Turnips)	60G	200G	Do nabycia wiosną
	Kukurydza (Corn)	120G	300G	Do nabycia latem
	Pomidor (Tomatoes)	100G	300G	Do nabycia latem
	Bakłażan (Eggplant)	80G	300G	Do nabycia jesienią
	Truskawki (Strawberries)	150G	500G	Do nabycia po wybudowaniu szklarni

Te dobra poniżej odnajdujemy w górach o danej porze roku.

	Rodzaj	Sprzedaż	Opis
	Wiosenna Jagoda (Spring Berry)	40G	Do znalezienia wiosną
	Jadalne zioła (Edible Herbst)	30G	Do znalezienia wiosną w jaskini
	Lecznicze zioła (Medicine Herbst)	70G	Do znalezienia wiosną w jaskini i w górach
	Orzech (Walnut)	70G	Do znalezienia latem



Owoc tropikalny
(Tropical Fruit)

40G

Do znalezienia w pobliżu jaskini i mostu. Tylko latem



Dzikie Winogrona
(Wild Grapes)

40G

Do znalezienia jesienią



Grzyb (Mushroom)

70G

Do znalezienia jesienią



Trujący Grzyb
(Poisonous M.)

40G

Do znalezienia jesienią

Dobra do wydobywania w kopalni, wyłącznie zimą.

Rodzaj

Sprzedaż



Moneta (Coin)

10G



Ruda żelaza (Iron Ore)

100G



Kamień księżycowy (Moonlight stone)

500G



Niebieski kamień (Blue stone)

700G



Rzadki minerał (Rare mineral)

1000G

Inne dobra które się sprzedaje.

	Rodzaj	Sprzedaż	Opis
	Jajko (Egg)	50G	„Jajka znoszę boso chodzę, czemu TAK czemu TAK?” - kura
	Mała ryba (Small fish)	30G	
	Średnia Ryba (Medium fish)	100G	Ryby do złowienia przy połowie ryb nad rzeką lub nad morzem
	Duża Ryba (Large fish)	180G	
	Małe mleko	100G	
	Średnie mleko	150G	Do łaciatego wchodzi zielone, a wychodzi białe. Tak oto w telegraficznym skrócie wygląda produkcja tego pożywnego napoju
	Duże mleko	300G	
	Złote mleko	500G	Takie złociste mleko da się wycisnąć tylko z krowy która wygrała festiwal
	Wełna	900G – 1800G	Cena wełny jest uzależniona od jej jakości

Tak jak w świecie realnym wyróżniamy 4 pory roku.

Wiosna

1. Wasza plantacja dość szybko się rozrasta, a w górach jest dużo dobrego towaru.
2. Oczekujcie deszczowych dni w tej sesji.
3. Kwiaty można spotkać na każdym niemal kroku w górach
4. Kapusta to najlepszy biznes na tą porę.
5. Teraz najlepiej kupić krowę aby była gotowa na swój festiwal jesienią.
6. Wykonajcie pastwisko dla krowy siejąc trawę i otaczając ją drewnem (ogrodzenie)
7. Wzmacniajcie swoje przedmioty najszybciej jak się da aby zdążyć przed zimą.
8. Możecie wykonać ogrodzenie z kamieni ale wtedy nie będziecie mogli takowego przeskoczyć. Drewniane natomiast niszczy się częściowo po ulewnych dniach.
9. Pamiętajcie o festiwalu wiosny na który potrzeba mieć duży wór pieniędzy, gdyż na festiwalu wystawione są na sprzedaż ważne rzeczy (power nut, słoik). Jeżeli nie kupicie ich pierwszego roku będą w następnym.
10. Możecie obdarowywać swoją wybrankę tak aby z czasem was polubiła.

Lato

1. Rozwój plantacji zabiera dużo czasu. Zatem nie sądźcie że uda wam się uczestniczyć w festiwalu warzyw.
2. Wierzcie lub nie ale kukurydza to prawdziwe złoto na ten okres.
3. Podczas lata jest dość dużo zabaw wiejskich.
4. Szaleje czasem najgorsza rzecz z możliwych - tajfun (o tym niżej).
5. Dbajcie o krowę. Szorujcie ją i dójcie aby była w jak najlepszym stanie na jesień.
6. Po sesji wiosennej powinno wam pozostać niewiele kasy, więc używajcie jej tylko gdy musicie.
7. ZAWSZE oglądajcie prognozę pogody, aby ocalić trzodę (jeżeli jest na zewnątrz) przed tajfunem.

Jesień

1. Od jedzenia trujących muchomorów możecie się rozchorować, więc lepiej tego unikajcie.
2. Zamiast kupować coś waszym obiektom pożądanego lepiej pozbierać coś w górach.
3. Pomagajcie cieślą jeżeli was o to poproszą.
4. Bakłazany to smutna dola. Są jedynymi roślinami do zajęcia się jesienią i dają mało dochodu.
5. Zbierajcie drewno ze wzgórza póki jeszcze jest. Zimą tym terenem zajmą się cieśle.
6. Nie kupujcie trzody, bo po co skoro nadchodzi zima?
7. Jesień to ostatni dzwonek na wzmocnienie waszych przedmiotów użytkowych.
8. Z czasem gdy będziecie już bogaci zainwestujcie w szklarnie tak aby na zimę była gotowa.

Zima

1. Mając szklarnie ten okres sprawi że będziecie bardzo zajęci. Brak szklarni może spowodować, że będzie to dla was najnudniejszy okres roku.
 2. Bądźcie gotowi na kilka festiwali pod koniec sesji.
 3. Ścinajcie pnie przez pierwszych osiem dni.
 4. Łapcie wprawę w piciu aby pokonać wszystkich w nowy rok o głowę.
 5. Korzystajcie z kopalni kiedy tylko możecie. W najlepszym przypadku można zarobić ponad 5000G!
 6. Pomagajcie cieślom przy budowie gorącego źródła. Dają wam za to sporo kasy.
 7. Nie kupujcie trzody ani nie wyprowadzajcie ją na zewnątrz.
-

W grze wyróżniamy 4 warunki atmosferyczne:

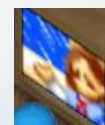
Słonecznie

Przez 85% roku króluje na niebie słońce. Oznacza to dzień roboczy nie zależnie czy to niedziela czy festiwal na mieście. Zawsze jest świetna pogoda gdy wypada w tym dniu festiwal.



Deszczowo

Kolejne 8% stanowią dni deszczowe. Przebywanie na takiej pogodzie może się zakończyć chorobą. To też niektóre dziewczyny możecie odwiedzić w ich pokojach. Oczywiście gdy są chore. Plusem pogody jest samoczynne podlanie się roślin. Nie dotyczy szklarni.



Opady śniegu

5% roku stanowią częste opady śniegu w zimę. Ryzyko zachorowania jest mniejsze, chodzi mi o was gdyż zwierzęta w ogóle nie powinny być na dworze zimą.



Tajfuny

Ostatnie 2% należą do najczarniejszej pogody w grze. Tajfuny przypadają na lato i zdarzają się po trzy lub dwa takie dni, lub jeżeli sprzyja szczęście tajfun się nie pojawi. Dzień z tajfunem to dzień wykreślony z kalendarza. Nie można wyjść tego dnia na zewnątrz można jedynie przespać ten dzień. Następnego dnia zwykle jest szacowanie strat. Część z waszych upraw zostaje zniszczona, a drewniane ogrodzenia ulegają zniszczeniu. Zachoruje trzoda, którą wystawiliście na działanie pogody tego feralnego dnia. Nawet trzymanie ich w stajni czasem nie pomaga. Najgorszą rzeczą jaką może was pozbawić tajfun jest szklarnia.

Czym są festiwale?

Nie muszę nikomu tłumaczyć co to jest zbiorowa zabawa. W grze padają ważne dni świąteczne i te mniej ważne. Jakkolwiek uczestnictwo w zabawach sprawia, że bardziej zżyjecie się z wioską.

* - oznacza święto ciekawostkę



** - święto na którym jest do wygrania jakaś nagroda





*** - ważne święto na którym powinniśmy być obecni





Liczba oznacza dzień pory roku w którym odbywa się dany festyn.






Festiwal odbywa się

	Wiosną
	Latem
	Jesienią
	Zimą

	Dzień pory roku	Opis
	8*	(Planting Festival) Święto Sadzenia jest uroczystością wybrania króla roku. Nie liczone na to, że zostaniecie nim już w 1 roku. Do tego trzeba niestety trochę zaprzyjaźnić się z mieszkańcami wioski. W sumie jeżeli zostaniecie wybrani powinniście też otrzymać fotosa.
	17**	(Horse Race) - Wyścigi wbrew pozorom są ważnym wydarzeniem. Będąc na trybunach można obstawiać na zwycięzcę i ewentualnie brać nagrody w przypadku wygranej, jest to jednak rzadkie zjawisko. Wspomnieć należy, że wasz koń w pierwszym roku gry nie będzie na siłach aby wziąć udział w wyścigu. W kolejnych latach możecie się już ścigać (dzień wcześniej przyjdzie "rudowłósy" i się o to zapyta). Wystarczy walić cały czas A! Praktycznie jeżeli nie trenowaliście konia i nie szorowaliście go, to nie macie szans. Konia najlepiej trenować od zimy.

	23***	(Flower Festival) - Tak jakby wybory Miss. Aby zagłosować na własną Kwiatową Miss należy wrzucić głos do urny, która od 20 dnia stoi na placu. I jeżeli jest to wasza wybranka możecie zatańczyć z nią pod warunkiem, że jesteście wybrani na króla (do tego jest inny festiwal). W innym wypadku po prostu pogadajcie z burmistrzem i innymi.
	1*	(Fireworks) - Porozmawiajcie ze swoją dziewczyną oraz obejrzyjcie wieczorem sztuczne ognie.
	9**	(Vegetable Festival) - Festiwal Warzyw. Nie macie szans na uczestnictwo jeżeli nie macie szklarni. W lecie na zewnątrz rośliny pomału rosną i to jest głównym powodem niewyrobienia się w terminie. Jeżeli nie uczestniczycie w festiwalu to po prostu degustujcie się towarami.
	17*	(Firefly Festival) - Festiwal Światełków jest jakby trochę sztywny. Odbywa się nad morzem i w którym oprócz tradycyjnej pogawędki wrzucacie kwiatki na wodę.
	24**	(Sea Festival) - Odbywa się nad morzem i wbrew nazwie (festiwal morza) jest to wyścig w którym naciskamy tylko A ile wlezie. W nagrodę otrzymamy foto i coś eee... cokolwiek to jest służy jako wystrój w waszym mieszkaniu. W kolejnych latach nagrodą jest drewno.

	4***	<p>(Cow Festival) - Festiwal Krów jest ważnym (jeśli nie najważniejszym) wydarzeniem w roku. Wygranie go w pierwszym roku mija się z powołaniem. Krowa musi być duża i musi dawać mleko (najlepiej już e(L)kę czyli duży słój). O samą krowę należy dbać już dużo wcześniej. Dzień przed imprezą przybędzie "rudowłosa" po waszą krowę. Po co warto walczyć? A no nie tylko dla fotografii (choć to później) ale również i przede wszystkim dlatego, że po tym krowa daje złote mleko, za które otrzymacie więcej kasy. Jeżeli zdecydowaliście się nie brać w tym udziału pozostaje wam degustacja.</p>
	12**	<p>(Harvest Festival) - Festiwal Zbiorów. Najważniejszym jego aspektem jest wybór króla. Jest to sytuacja losowa. Król może tańczyć z królową w wiosennej odmianie zabawy. Pod koniec imprezy wybieracie dziewczynę do tańca niezależnie czy jesteście królem czy nie.</p>
	20**	<p>(Egg Festival) - Festiwal jajka. Polega na odszukaniu w pudełkach porozstawianych w mieście jajka koloru takiego jaki pokazał burmistrz. Jeżeli znajdziecie je nim czas upłynie, pokażcie burmistrzowi. Jak dla mnie impreza-banał, a w nagrodę będzie wzmacniający owoc (1 rok) lub złotych do wystroju mieszkania (2 rok).</p>
	28**	<p>Tego dnia po raz drugi w roku odbywają się wyścigi Koni.</p>

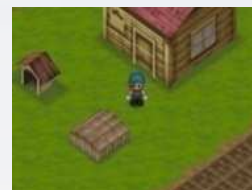
	10*	<p>(Thanksgiving Day) - Święto Dziękczynienia. Mimo pozorom nie będzie indyka ani ojców pielgrzymów. Po prostu od zwykłego dnia różni się przybywaniem zaprzyjaźnionych mieszkańców (głównie dziewczyn) do twojej farmy i ofiarowaniem ci ciasta. Może więc przybyć ich cała masa (zależy od godziny) lub nikt (jeżeli nosa i podarków nie wystawiliście żadnej kobiecie przez cały rok).</p>
	19*	<p>(Dog Race) - Potraktowałem gonitwy psów jako ciekawostkę. Czy macie szanse wygrać? Nie wiem, do tego raczej trzeba dawać od ponad miesiąca coś psu do miski i gwizdać na niego czasem. Mimo że używa się tych samych medalów co podczas końskiego odpowiednika tej zabawy to wydarzenie różni się nagrodami za te medale. No i pamiętajcie, że taki wyścig jest tylko raz do roku. A więc czy macie szanse kupić psu nową budę?</p>
	24*	<p>(Starry Night) - Kolejna ciekawostka to Gwieździsta Noc. Polega na spędzeniu wieczoru z waszą dziewczyną. Popuri będzie na górze, a Karen samotna nad morzem. Resztę świata znajdziecie w kościele.</p>
	27*	<p>(Spirit Festival) – Festiwal Duszy. W pierwszym roku jak zwykle nic nie robicie. Gdy zostaliście królem jesienią i kupiliście okarynę wasza praca lekko się zmienia. Wybierzcie trzech waszych najlepszych przyjaciół i potem wszyscy założą maski i będą jakieś ludowe śpiewy.</p>
	30/1*	<p>(New Year's Eve) - Nowy rok spędzi jak kto woli. 30 idziemy do kościoła. 1 dnia na głównym placu rozegrają się zawody w piciu (teraz wiem dlaczego gry robią źle z ludźmi). Aby pokazać wszystkim, że ma się twardą głowę należy zdobywać wprawę w barze przez cały rok. Nie mam tu na myśli picia darmowej wody tylko coś z alkoholem. Jeżeli nie odwiedzaliście baru zbyt często nie zdziwcie się jak "urwie wam się film".</p>

8. Lokacje

LOK8

Farma

Tu spędzicie większość czasu (albo i nie). Wyróżniamy tu pole, mały akwen (woda) z którego nabieracie wodę do konewki i drzewo oraz zabudowania. Dom możecie później modyfikować.



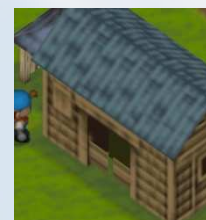
Dom

Tu macie telewizor w którym oglądacie pogodę. Szafę i skrzynie do przechowania rzeczy, łóżko, wasz pamiętnik i kalendarz w którym zaznaczać możecie ważne rzeczy np. urodziny żony. A no tak nie zapominajmy o stole. Możesz zmodyfikować to miejsce ale o tym więcej w dziale 10.



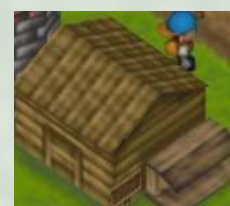
Stajnia

Tam przetrzymujecie trzodę (barany, krowy) podczas zagrożenia na zewnątrz (tajfuny, zima, deszcz). Macie możliwość przetrzymywania do 8 zwierząt. W prawym górnym rogu znajduje się miejsce gdzie dojdzie do narodzin nowego zwierzątka w tym celu należy żarło dawać nie tam gdzie zwierzak stoi tylko tam gdzie teraz się znajduje. Sianko bierzecie z tego żelaznego "kranu".



Kurnik

Jak nazwa wskazuje domek dla kur. Są miejsca dla sześciu kur. Podwyższenie w rogu to inkubator. Gdy kura da jajo połóżcie je w tym miejscu, a za kilka dni wyskoczy pisklę.



Droga główna



Góra Księżycowa: Wejście

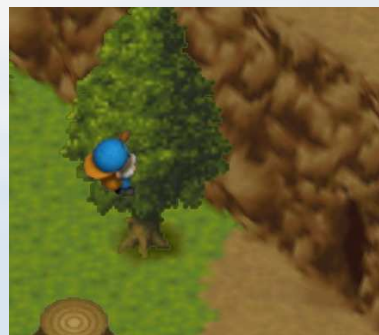
Mamy tu rzekę przy której zwykle łowi wędkarz i wy. Mostek prowadzi do cieśli, a wejście na górę do gorących źródeł (jeżeli wybudowane).

Góra Księżycowa: Gorące Źródła

Początkowo do zimy będzie tu główne miejsce otrzymywania drewna. Po wybudowaniu gorących źródeł to miejsce stanie się po prostu punktem rekreacyjnym. Jest tu jedyna droga powrotna. Ale pewnego dnia cieśle zdecydują się na budowę mostu który prowadzić będzie na szczyt.

Góra Księżycowa: Tereny cieśłów

Mamy tu dom cieśłów oraz wejście do sekretnej łąki i wejścia do jaskini. Możemy wspiąć się na drzewo obok wejścia do jaskini aby dostać się na szczyt góry.



Góra Księżycowa: Sekretna łąka

Może nie tyle sekretna co dość mała. Zdarzy się tu parę rzeczy, które trafią do waszego albumu, np. pielęgnowanie specjalnego kwiatka po zakupie w sklepie ogrodniczym pewnego nasiona.

Góra Księżycowa: Szczyt

Droga na szczyt zabiera sporo czasu. Mieszka tu tylko stare małżeństwo, które zajmuje się prowadzeniem restauracji. Ale na pewno klientów nie widzieli tak jak my ich w mieście.

Góra Księżycowa: Jaskinia

W niej znajdziemy krasnoludki i dużo ziół. Poza tym w zimę otwierane są tutejsze drzwi do fedrowania kopalni, a za skrzatem w ścianie gdzie jest dziura należy wcisnąć „A”, by się dostać do ich domu.

Góra Księżycowa: Dom Skrzatów

Teren potraktujcie jako zwykłe urozmaicenie planszy. Nic tu niema oprócz domowników.



Góra Księżycowa: Dom Cieśli

Tu możecie zamówić modyfikacje waszego domu. Wystarczy rzucić okiem na plakat na ścianie i wybrać opcje jeżeli was oczywiście stać. Czynne od 8-18 bez wtorków.

Winiarnia

Tu mieszka Karen. Możemy podziwiać tu plantacje i odwiedzać budynki.



Winiarnia : Dom

Nic poza zwykłą smutną matką Karen i schodami do zawsze zamkniętego pokoju jej córki.

Winiarnia : Magazyn

Pełno tu beczek z winem. Mając słoik możecie skraść trochę wina z piwnicy.

Wyższa część Miasta

To jest główne centrum. Znajdziecie tu kościół, bar, piekarnie, sklep Rick'a i dziadka, ogrodnicy oraz schody do centralnego placu i oczywiście drogę do niższej części miasta.



Sklep Ogrodniczy

Tu kupicie nasiona do uprawy. Czynne od 9-17 bez niedziel.

Piekarnia

Robocze godziny: 9 - 17 zamknięte w poniedziałki. Tu kupicie słodkości jeżeli na miejscu to weźcie menu w rogu na stoliku, a jeżeli na wynos to wybierzcie coś z lady.

Kościół

Opatrzność czuwa od poniedziałku do piątku jako szkoła dla dzieci. W niedziele naturalnie jest ceremonia mszalna, a w soboty wbrew pozorom, że Dom Boga czynny dla wszystkich 24h jest zamknięty.

Sklep z pamiątkami

Sąsiaduje ze sklepem Ricka. Czynny od 9 - 17 bez poniedziałków. Jediną rzeczą jaką można tu kupić jest okaryna ale pojawia się z czasem.

Sklep Rick'a

Sąsiadujący z powyższym. Otwarty od 10 do 18. Zamknięty w środy i weekendy (sobota, niedziela). Kupimy tu większość przydatnych przedmiotów. Rick zamyka również w dni z opadami deszczu i śniegu.

Bar

Bar czynny jest w nocy, a dokładniej od 18 do 24/00. Możecie tu kupować drinki i wprawiać się w picie. Znajdziecie tu także większość ludności wsi w zależności od dnia. Zamknięty w niedziele.

Niższa część Miasta

Osobiście za często tu nie zaglądam. Jest tu biblioteka, dom burmistrza, położnej i medyka oraz przykre miejsce – cmentarz.



Biblioteka

Miejsce gdzie spotkacie Marie. Czynna jest od 9 do 17 bez poniedziałków. Poczta otrzymacie informacje w których dniach biblioteka będzie zamknięta. przez tydzień lub więcej, a o tym jesteście informowani listownie.

Apteka

9 - 17 zamknięta w weekendy. Kupicie tu leki od staruszka pod warunkiem, że macie butelkę. Drzwi prowadzą do części mieszkalnej w której jedna z kołder przypomina Pikachu.

Dom położnej

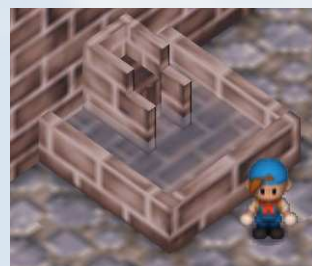
Nie macie tam żadnego interesu. Ale to jedyne miejsce gdzie możecie pogadać z położną.

Dom burmistrza

Otwarty gdy ktoś w domu jest obecny. Zazwyczaj pierwsza dama wioski i poza nią raczej nic innego tu nie ma.

Główny plac

Prowadzą do niego schody z wyższej części miasta. Tu odbywa się większość hucznych imprez, a drzwi otwierają się tylko podczas gonitw.



Tor wyścigowy

Otwierany tylko podczas psich lub konnych wyścigów. Cóż mogę więcej dodać? Może że siedzą tu ludzie których nie spotkamy nigdzie indziej?

Zielone Ranczo

Na ranczu jest tylko jedna droga prowadząca nad morze (zaraz po wejściu w ten teren drogą w prawo). To tu odbywa się Festiwal Krów i to tu możecie kupić trzodę oraz pokarm dla nich.



Zielone Ranczo: Magazyn

Czasem jest tu brat Ann i parę towarów, więc pozycja raczej jako ciekawostka.

Zielone Ranczo: Stajnia

Mają dużo zwierząt i w zasadzie zwykle jest tu brat Ann.

Zielone Ranczo: Dom

Zamykany w czwartki, a czynny od 8-17. Kupicie tu żywność dla trzody jak i samą trzodę (w tym celu pogadajcie z właścicielem). Do kupienia bywa również lekarstwo dla trzody i zapładniający napój. Są tu też drzwi prowadzące do zwykle zamkniętego pokoju Ann no chyba że jest chora.

Plaża

Tu odbędą się dwa festiwale latem i tu na moło możecie także połowić ryby. Czasem można spotkać tu Karen.



Pies

Nie je, nie pije, a chodzi i żyje. Pies to zadziwiające stworzenie ale nie mające zbytniego znaczenia. Jedyny powód który sprawi że się nim zajmiecie to psie gonitwy.

HODOWLA: Pies nie wymaga żadnych objaw troski. Jego utrzymanie jest darmowe oraz dochód zerowy.

TRENING: Psa należy trenować na zimowe wyścigi. Najlepiej zacząć z ostatnim dniem lata i początkiem jesieni. Należy mu dawać do miski jakieś jedło może to być coś z gór. Ale najlepszy efekt mają twoje własne plony i ryby. W dni wahań pogodowych psa najlepiej trzymać w domu. Gwizdać na niego od czasu do czasu aby gonił po farmie.

Koń

Koń to standard widoczny na wsi. Aby mieć własnego konia należy odwiedzić na początku gry "Green Farm".

HODOWLA: Koń tak jak pies nie wymaga pokarmu. Koń wymaga jedynie troski i trochę szorowania.

TRENING: Konia należy używać i to dłuższy czas aby miał większą staminę. Jeżeli macie duże pole to wystarczy wezwać konia i wrzucać mu do toreb wasze dobra. Używajcie szczotki do polerowania waszej pociechy.

Krowa

Krowa jest symbolem wsi i każdy szanujący się farmer ma krowę. Na początek wystarczy jedna ale gdy rozwinięcie skrzydła warto pomyśleć o kolejnych.

HODOWLA: Potrzeba wam jest dojarka (Kupicie od Ricka) i dzwonek (dostaniecie z pierwszą krową) ewentualnie można jeszcze korzystać ze szczotki (Rick). Po zakupie krowy (która jest dość droga) wystarczy, że będziecie ją karmić i sprawdzać czy jest w dobrym stanie przez rozmowę z nią. Dorosłą krowę warto wyprowadzać za pomocą dzwonka na pastwisko (jeżeli zrobiliście takowe). Po prostu zadzwoncie przy wyjściu ze stajni i przepchnijcie ją przez wejście, a potem doprowadźcie do pastwiska. Pamiętajcie aby sprawdzać pogodę – zmiany pogodowe są niekorzystne dla zwierząt, a choroba oznacza słabą wydajność i dość wysokie koszty zakupu lekarstwa z Green Ranch. Mimo tego na 100% pewnego dnia krowa wam zachoruje nawet będąc w stajni. Zdarzało mi się to zwykle po tajfunach. Krowa daje mleko gdy korzystacie na niej z dojarki.

S - to początkowe mleko mała butelka

M - to oznacza dobry stadium krowy. Średnia butla.

L - to oznacza gotowość do festiwalu. Duża Butla.

GOLD - to specjalne mleko daje tylko krowa, która wygrała na festiwalu.

TRENING: Tak jak napisałem wyżej. Dodatkowo należy ją szorować rozmawiać i doić, a gdy zachoruje jak najszybciej leczyć i wyprowadzać na pastwisko. Kiedy jest na pastwisku nie zostawiajcie jej siana w stajni.

Owca

Owca to drogie, a zarazem wydajne stworzenie.

HODOWLA: Podobnie jak krowy należy je czyścić dla lepszej wełny i karmić jak każde zwierze. Owca to droga inwestycja, zarówno pod względem zakupu sprzętu (w sklepie Ricka) jak i samej owcy. Co prawda wełna nieźle się sprzedaje – od 900 w górę, ale owcy potrzeba cały tydzień aby ponownie odrosła jej wełna. Mimo kosztów na dłuższy okres powinno się opłacić.

TRENING: Na szczęście nie ma festiwalu owiec zatem wystarczy je uważnie hodować.

Kura

Kura jest dobra na początek gry. Później lepiej jest ją po prostu sprzedać.

HODOWLA: Po zakupie kurki karmcie je w kurniku. Dla kur należy kupować specjalne jado za 10G. Kury dają jajko warte 50G, a więc wielkiej z tego kasy i tak nie zrobicie. Najlepszą opcją jest po zniesieniu jajka przez kurę umieszczenie go w inkubatorium. Gdy kura się narodzi i da pierwsze jajko to sprzedajcie starą kwokę. Gdy kupicie pierwszą krowę/owcę to sprzedajcie wszystkie posiadane kury. Kury można wypuszczać na pastwisko, ale pamiętajcie o ogrodzeniu w przeciwnym wypadku jajka jak i kury mogą być wszędzie. O kury także nie musicie dbać.

TRENING: Nie dotyczy.

Inne

Inne zwierzęta znajdujemy w górach. Nie można ich zatrzymać, ale można je złapać i pokazywać ludziom dla ich reakcji.

HODOWLA I TRENING: NIE DOTYCZA

Porady

- Karmcie zwierzęta! Kury nie znoszą jajka jeżeli jednego dnia zapomnicie dać im ziarenek. Owce i krowy będą chore po dniach głodu. Wyjątek stanowi pies którego nieobowiązkowe jest dożywianie i koń którego w ogóle się nie karmi.
- Pastwisko najlepiej wykonać na wprost stajni i otoczyć je drewnianymi belkami.
- Pamiętajcie o zmianie przedmiotów bo nieraz można się pomylić i zamiast wydoić krowę, przywalić jej z młotka. To boli zwierzę i tylko pogarsza sprawę.



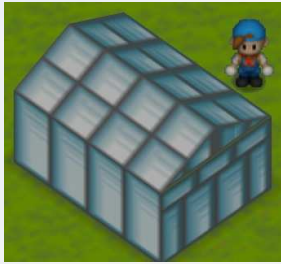
Są trzy możliwości zmodyfikowania terenu zurbanizowanego (czyt. twój dom). Pierwsza to zamówienia u cieśli, druga to wygrane w niektórych festiwalach, loteriach cukierni i sklepu ogrodniczego, które odbywają się zwykle zimą. Trzecia natomiast polega na zaopatrywaniu się w sklepie Ricka.

Możliwość pierwsza - cieśle

To bardzo droga sprawa ale raczej warta świeczki.

Typ rozbudowy	Złoto	Drewno
Kuchnia	5000	450
Łazienka	3000	300
Schody	2000	250
Szklarnia	30000	580
Altanka	7000	350
Kołyska	1000	150
SUMA	48000	2080

	<p>Kuchnia - kuchnia jest najlepszą zaraz po szklarni modyfikacją. W lodówce możecie przechowywać jedzenie i będzie ono długo świeże. Na ścianie jest książka kucharska do której kolekcjonujemy przepisy (ale i tak z nich nie skorzystamy). Oraz plakat z drzewem symbolizującym ilość posiadanych "power nut".</p>
	<p>Łazienka - łazienka ma takie samo zastosowanie jak gorące źródło w górach. Dodatkowo można skorzystać z WC ale nie daje to nic oprócz trochę humoru. Kranu nie używa się.</p>
	<p>Schody - prowadzą prosto na dach. Nie mają żadnego zastosowania i są według mnie bez sensu. Korzystałem z nich aby zasnąć na dachu. bo po za wejściem nie służą nikomu i niczemu.</p>



Szklarnia - wymagane jest aby w nią zainwestować. W pierwszy rok najlepiej jednak odstawić kupno i skoncentrować się na zarabianiu i wiązaniu znajomości. Szklarnia to dodatkowe pole na którym nie upływa czas tylko energia. Oczywiście zimą odgrywa rolę podstawowego pola. Po wybudowaniu szklarni pojawi się w ogrodniczym wiele nasion dostępnych w danym sezonie + nasiona truskawek. Szklarnia posiada własny akwen, a ze względu na zadaszenie należy podlewać rośliny nawet w deszczowe dni. Naturalnie to niemożliwe aby utrzymać tonę roślin wewnątrz i na zewnątrz. Jednak np. kukurydze czy truskawki warto zasadzić. Waszą szklarnie wartą tyle kasy może zniszczyć tajfun. Zatem najlepiej abyście budować zaczęli po sesji letniej.

Altanka - zwykle zadaszenie ze stoliczkiem. Tu odbędzie się impreza jeżeli wykonacie 100% gry.

Kołyska - mając żonę pamiętajcie, że nie da wam potomka póki nie będzie kołyski.

Możliwość druga - festiwale

To dość trudna sprawa dostać niektóre z nich np. 3000 medali z wyścigów na nowy stół.

Nowy stół - do wymiany za 3000 medali podczas wyścigów konnych/psich.

Nowa buda - do wymiany za pewną ilość medali podczas psich gonitw.

Żółw - taki wystrojowy żółw na telewizor do nabycia jako nagroda w festiwalu jajek drugiego roku.

Obrus - do nabycia podczas loterii.

Kubek - do wystroju kuchni wygrana podczas loterii.

Invincible Katori - oryginalna nazwa tego czegoś co wygrywamy podczas festiwalu morza.

Talerze - jako wystrój kuchni do wygrania w loterii.

Poduszka - kolejny prezent z loterii.

Pieczętki - do waszego kalendarza. Więcej pieczętek można nabyć jak zwykle w loterii.

Miód - napęlnia twoją butelkę i regeneruje siły. Również loteria.

Kwiatowe kryształy - coś do łazienki aby szybciej regenerowały wasze siły. Jak zwykle loteria.

Możliwość trzecia - Sklep Ricka

Przedmioty te pojawiają się z czasem w sklepie u Ricka. Gdy będą dostępne pojawi się stosowna informacja w naszej skrzynce na listy.

Mimo wszystkiego dobrze zrobić z każdej z tych dziewczyn dobrego przyjaciela. Ale wybrać na żonę można tylko jedną.

Atrakcyjność

Chcecie wiedzieć jak bardzo was lubi dziewczyna. Wystarczy z nią porozmawiać, a znacznik przy tekście będzie się zmieniał wraz z poziomem zaawansowania uczucia do was.



Biały (Neutralny) –Poziom startowy, trudno oczekiwać większych przejawów sympatii szczególnie od Karen. Przed wami masa roboty.



Niebieski (Przyjaźń) - Do tego trzeba się trochę przyłożyć, a wypadałoby aby każda dziewczyna niezależnie czy to wasza opcja na przyszłość miała taki poziom. Nie zmieniajcie frontu i nadal dawajcie dary i zajmujcie się nią na festiwalach.



Zielony (Flirt) - Tu już coś zaczyna się dziać. Dla dziewczyny z zielonym wydajecie się już atrakcyjnym okazem ale to jeszcze sporo pracy przed wami.



Żółty (Zauroczenie) - To ostateczny stopień jakim powinniście pozostawić inne dziewczyny. Swoją wybranką musicie się nadal zajmować, gdyż żółte serce oznacza że miłość wisi w powietrzu.

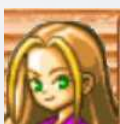


Czerwony (Miłość) - Najwyższy możliwy stopień. Dajcie takowej niebieskie pióro, a w najbliższą niedzielę zostanie członkiem rodziny.

Randkowanie

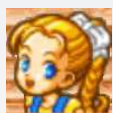
No może to nie do końca randka ponieważ wy tylko obdarowujecie dziewczyny i ewentualnie bawicie się z nimi podczas festiwalów. Możecie wybrać jedną z 5 kobiet. Każdą z nich odwiedzajcie w deszczowe dni niektóre mogą być chore, a wasza obecność poprawi wam kontakty.





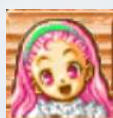
Karen

Bardzo lubi jagody zbierane w górach wiosną i jesienią. Dobrze jest też pokonać ją w picu w święto nowego roku – polubi was za to. Nie trujcie ją warzywami tylko tańczcie gdy jest okazja.



Ann

Wystarczy jej często pokazywać waszego psa. Lubi dobrej jakości wełnę i nie gardzi mlekiem. Trudniej jest natomiast zaprzyjaźnić się z jej bratem.



Popuri

Przynieście jej kwiaty najlepiej te które sami zasialiście. Bądźcie mili dla jej matki i ojca.



Maria

Trudny orzech do zgryzienia. Przynieście jej co bądź tylko nic żywego. Siedzi w bibliotece lub w kościele czasem widziana w górach. Lubi o dziwo robaczki.



Elli

Najtrudniejsza do wyrwania. Należy kupować od niej ciasta i można jej też dawać. Być miłym dla jej babci póki żyje i sprzedawcy również. Od braku funduszy zadowolili się prostym jajkiem lub smaczną rybką.

Dodatkowym bonusem jest szafa grająca (o tym w dziale sekrety), którą możecie ofiarować swojej wybrance serca. Jej upodobanie do was wzrośnie.



Pamiętajcie!! Nie żęćcie się mówią mi osoby zameżne. W grze nie grozi wam żaden rodzinny kryzys, ale zostawcie małżeństwo na dużo później. Jeżeli zbyt szybko się zniewolicie nie będziecie mogli skompletować albumu.

Jak powiedzieć "Czy wyjdiesz za mnie?"

Zasada jest prosta, jeżeli któraś dziewczyna ma już czerwone symbol serca po czasie w sklepie Ricka powinno pojawić się niebieskie pióro. Kupcie je i dajcie (w sumie obsypcie) nim swoją wybraną. Ślub odbędzie się w najbliższą niedzielę (no nie w sobotę). Ot i cała filozofia!

Pożycie małżeńskie

Życie z żoną nie jest wcale trudniejsze. W zależności od wybranki czasem może wam ona pomóc.

Elli - karmi kury i deponuje jajka

Ann - karmi kury i rzadko deponuje jajka

Popuri - częściej podleje niektóre roślinki niż zdeponuje jajka, ale tak – też to robi

Maria - czasem zajmie się jajkami lub terenem

Karen - wrzuci jajka ale niejednokrotnie się zdarza, że jakieś upuści

Krach w związku

Nie jestem tego pewny ale według niektórych informacji jeżeli zbyt często przychodzicie późno do domu lub co gorsza śpicie na dworze, może to się źle odbić na waszym małżeństwie. Nie wiem jakie są środki zaradcze gdy "wróci do mamy". Prawdopodobnie trzeba dużo darów przynieść aby jakoś wytłumaczyć sprawę.

Dziecko

Nie przestawajcie obdarowywać żony! Po jakimś czasie stwierdzi, że się dziwnie czuje i to oznacza, że nadchodzi ten czas, aż pewnego dnia PLUM i macie syna.

PAMIĘTAJCIE!!! Aby mieć dziecko należy mieć również kołyskę, którą wykonają dla was cieśle za drobną opłatą.

Dorastanie syna

Jako swoją pierwszą formę dziecko lepiej zostawić w kołysce. Gdy zmieni się na drugie możecie go pokazywać ludziom jak psa. Z trzecim już nic nie zrobicie i on też nic nie zrobi. Będzie się pałętał i ani myśli wam pomóc, więc nie oczekujcie od niego wiele!



Co to są przepisy?

Przepisy kucharskie w normalnym życiu są poradnikiem do wykonania dania. W tej jednak zapomnijcie, że będziecie gotować jak Scheller czy Kuroń, a Pascala zostawmy w spokoju!

Do czego służą?

Przepisy kucharskie potraktujcie jako ciekawostkę. Nie można nic na ich podstawie gotować ale można je po prostu kolekcjonować. To co udało wam się zebrać zapisuje się w książce w waszej kuchni.

Jak je zdobyć?

Należy dać pewien produkt danej osobie, a wtedy ona poda wam przepis z użyciem tego składnika. Niekiedy bywa, że dajemy odpowiedni przedmiot odpowiedniej osobie lecz nic nie otrzymujemy w zamian. Prawdopodobnie jest to spowodowane brakiem zaprzyjaźnienia się z tą osobą.

Wymagane?

Gra nie zmusza do ich szukania i zbierania. Jednak gdy do was przybywa ojciec pyta się różnych ludzi o różne rzeczy. Wyczytałem raz od Grubego Jury, że mam "bogată kolekcję przepisów". Być może jednak mają one jakieś znaczenie?

Spis

Spis zawiera 33 przepisów które sporządziłem w oparciu o własne doświadczenie i informacje z innych źródeł.

1. Strawberry Jam - Dajcie Popuri truskawkę
2. Tomato Soup - Należy dać pomidora osobie duchownej (czyt. Ksiądz, pastor)
3. Walnut Cake - Dajcie orzecha (walnut) babci Elii zanim umrze i zabierze przepis do grobu
4. Grilled Trout with Cheese - Rybka dla szefa cieśli i już macie przepis

5. Corn Fritters - dajcie kukurydze rudowłosemu właścicielowi "Green Ranch"
6. Simple Tomato Stew - pomidory ponownie dla księdza
7. Spa-poached Egg - Kay da wam przepis na jajko za jajko
8. Stuffed Omelet - Ponownie jajko tym razem do Grey'a
9. Fried Potatoes and Bacon - Ziemniak ma polecieć prosto do burmistrza.
10. Tomato Cream Soup - Dajcie pomidora temu twardzielowi w barze któremu oddajecie plony.
11. Potato Pancakes - Mała dziewczynka May oczekuje na waszego ziemniaka
12. Miso Soup - dajcie dziadkowi z apteki jadalne zioło (nie pomylcie z leczniczym ziołem)
13. Mushroom Rice - dajcie cieślom grzyba oczywiście byle jadalnego
14. Hunter's Tea - dajcie Cliffowi (ten z lisim ogonem na głowie) jajko zanim ucieknie ze wsi
15. Garlic Potato Beef - ziemniak dla listonosza!
16. Rolled Cabbage - kapusta dla Mari
17. Cinnamon Milk Tea - dajcie mleko pracownikowi ciastkarni
18. Eggplant with Miso Paste - bakłażan dla pani Położnej
19. Fried Char - przepis odda wam wędkarz za dużą rybę
20. Handmade Butter - dać maselka Rick'owi
21. Twice Cooked Tomatoes and Greens - ofiarujcie Lili ziemniaka
22. Bread Pudding – po prostu dajcie Elli mleko (obojętnie jak duże)
23. Mushroom Salsa - dajcie muchomorka Elfom w jaskini
24. Strawberry Champagne - truskawki dla Karen za przepis
25. Hot Spicy Wine - trochę dzikich winogron dla zarządcy baru
26. Herb Rice Cake - oddajcie jadalne zioło kobiecie w restauracji na szczycie góry
27. Cream of Turnip Stew - rzepa dla mamy Marii
28. Steam Clams with Whine - trochę dzikiego winogrona oddajcie tatusiowi Karen
29. Twice Cooked Sesame Greens - oddajcie lecznicze zioło dziadkowi ze sklepu obok Ricka
30. Mashed Potatoes - wystarczy dać pyrę (czyt. ziemniaka) Ann
31. Tomato Rice - dajcie pomidora mamie Karen
32. Veryberry Wine - Kay + dzikie winogrono = przepis
33. Corn Pasta - Ojcu Popuri dajcie trochę kukurydzy

Po co i dlaczego i takie tam...

Fotografie nie są obowiązkowe – to po pierwsze. Są to chwile życia uchwycone polaroidem. Zresztą zamiast łać wodę napisze jak je zdobyć.

Z dziadkiem - tą fotografię otrzymujecie na początek gry. To jedyny dowód na wygląd dziadka.

Zwycięzca festiwalu morza - jak w tytule należy wygrać w zawodach w pływaniu.

Ślub - fotografia przybywa do was dzień lub więcej po ślubie

Dzidziuś - gdy małżonka urodzi dziecko

Kwiat Popuri - gdy pojawi się okazja w ogrodniczym do nabycia niebieski kwiat (blue mist) kupcie go. Popuri pokaże wam gdzie go zasiać, a wy go codziennie podlewajcie aż coś się wydarzy

Zmodyfikowany dom - po ukończeniu wszystkich dodatków oferowanych przez cieśli (dział 10)

Wygrany wyścig - gdy wygracie wyścig koni.

Wygrana gonitwa - gdy wygracie psią gonitwę.

Ukończone gorące źródła - otrzymacie po ukończeniu prac nad gorącym źródłem w górach

Zwycięska krowa - po wygranej w festiwalu krów wystawcie ją na pastwisko przybędą dziewczyny sfotografować się z nią

Biały królik - gdy z Ann jesteście w żółtym lub wyżej kolorze przyjdzie ona do was zimą i wam pokaże to zwierze

Esencja Moondrop - Elli musi was naprawdę lubić aby was zabrać jesienią

Taniec wróżek - odnowicie winiarnie (patrz: 14 dział) tylko jesienią.

Noc świetlików - gdy jesteście za pan brat z Marią przed festiwalem świetlików przyjdzie po was

100% Foto - najtrudniejsza do zdobycia i bądźcie pewni że w pierwsze 3 lata na pewno 100% wam się nie uda wykonać.

Dlaczego „ważne”?

Dlatego że mają pewne ważne znaczenie w grze. W sumie są trzy, ale jeden z nich "Power nut" opisuje dział niżej.

Szafa grająca

1. Wciśnijcie „A” na drzewie na waszej farmie (innego drzewa i tak niema).
2. Odkopcie w lato zgodnie z mapą skarb, który zwykle leży na skrzyżowaniu linii od drzewa i budy psa.
3. Dajcie znalezisko Rickowi w sklepie, a odnowi wam grata na szafę grającą.
4. Nie można nic z niej słuchać, ale można ofiarować dziewczynie aby poprawi c wasze relacje.

Winiarnia

1. Musicie być dobrymi przyjaciółmi z Elfami i właścicielem baru (to może zabrać sporo czasu)
 2. Gdy się skumplujecie pewnego dnia otrzymacie stare wino od barmana.
 3. Podobnie jak z barmanem wasze relacje z Elfami muszą być dobre żeby zapytały się was o wino.
 4. Skierujcie się z jakimkolwiek warzywem do sekretnej części góry
 5. Wrzućcie warzywo do miejsca skąd uchodzi woda, a pojawi się wróżka
 6. Poproście ją o odnowę winiarni.
- 4, 5, 6 - najlepiej zrobić to jesienią aby po tym pojawiła się fotografia z Karen



Co to jest?

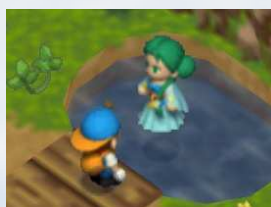
Power nut to taki owoc (mimo że "nut" znaczy orzech) który was wzmacnia. Występuje on również pod nazwą "Power Berry" ale nazwa nie ma znaczenia. Ilość zebranych wzmacniaczy widoczna jest na plakacie w kuchni (gdy takową wybudujecie).

1 - należy przekopać całe swoje pole, a w pewnym miejscu możecie go znaleźć (miejsce jest losowe)

2 - potrzeba wam do tego złotego młota (3 lvl) który rozgromi skałę w tym małym jezioru obok namiotu wędkarza. Do zrobienia tylko zimą!!



3 - wygrać festiwal jajek



4 - gdy zacznie się dzień i zanim cokolwiek zrobicie, weźcie warzywo i wrzucie do miejsca skąd uchodzi woda w sekretnym miejscu w górach. Pojawi się wróżka i poproście ją o siłę (strength) skoro macie pełną moc to da wam wzmocnienie. Podkreślam zanim cokolwiek zrobicie danego dnia! Uwaga tak jak w przypadku owoców 7, 8 wrzucajcie dary po godzinie 9:00.

5 - kupcie ją jako jedyną rzecz od Tajniaka (koleś w czarnym stroju) podczas Festiwalu Wiosny

6 - bardzo rzadki okaz. Gdy macie wysoki poziom motyki powinniście zimą w kopalni od czasu do czasu trafiać na dziury, które powodują zejście na niższe kondygnacje. Prawdopodobnie na trzeciej jest owoc. Ciężko na niego trafić, kwestia szczęścia.



7, 8 – wrzucie dużą rybę do akwenu za namiotem rybaka, następnego dnia wrzucie średnią.

9 - gdy dostaniecie kulki (marbles) oddajcie je Elfom. (jak zdobyć patrz: dział 16)

Marbles - Kulki

Aby zdobyć kulki należy mieć sporo kwiatów w ogrodzie i być dobrymi znajomymi z Stu i dziećmi, a przybędzie on latem (pewno drugiego roku) i poprosi o wymianę.

Żywa babcia Elli

Nie rozmawiajcie z nią nigdy (chyba że pierwszego roku po przepis). Gdy pobierzecie się z Elli babcia już nie umrze.

Niebieska waza

Dajcie niebieski kamień Rickowi, który urzęduje w sklepie. Kamień można znaleźć w kopalni jednak raczej nie na pierwszej kondygnacji.

Niezniszczalna szklarnia

Podobno jest sposób, który mówi o umieszczeniu psa dzień przed tajfunem w szklarni. W ten sposób szklarnia powinna być niezniszczalna, gdyż gra nie powinna pozbawiać cię psa!!

Q - pytanie

A - odpowiedź

FAQ

Q- Gdzie listonosz wsadza listy?

A- Listonosz ładuje listy do skrzynki w pobliżu wyjścia z farmy. Sprawdzaj ją codziennie.

Q- Dlaczego tajfun może zniszczyć farmę?

A- Z tego samego powodu pytanie powinno brzmieć: Czemu pada deszcz? Farma nie legnie w gruzach, ale poniesiesz z pewnością stratę finansową.

Q- Po jakie lichy mi medale z wyścigów?

A- Na nagrodę w postaci dodatków do domu.

Q- Kiedy najlepiej spać?

A- Najlepiej jak załatwisz wszystko na farmie i podrzucisz podarki dowolnej osobie.

Q- Jak sprawdzić czy ktoś już mnie lubi? Nie dotyczy dziewcząt!

A- Sprawa z innymi osobami jest trudniejsza. Po prostu musisz dawać podarki, a z czasem będą uprzejmi. Ewentualnie rozwinie się między wami dłuższy dialog.

Q- Jak dostać się na wyścigi?

A- Pierwszego roku można tylko podziwiać i obstawiać. W następnych latach dzień przed będzie was odwiedzał rudowłosey i to on weźmie konia.

Q- Cliff odszedł z miasta co zrobić?

A- Cóż w tym wypadku nic nie poradzimy. Ile żyłem w tej grze tak jeszcze on nie opuścił wioski. Jedynym skutkiem jego odejścia będzie to, że Ann zostanie starą panną (czyt. bezpartyjna).

Q- Nie mogę znaleźć żadnej dziury w kopalni jest na to sposób?

A- Prawdopodobnie motyka powinna być złota, a ty musisz mieć trochę szczęścia.

Q- Dlaczego 4 kanał jest niedostępny można go odblokować?

A- To jest ciekawe! Niestety jest to kanał startowy tak jakby i ja go zawsze włączałem, a potem wyłączałem telewizor. Chodziły też pogłoski, że reperują go Elfy ale wierz mi – to brednie!

Q- Gostek z apteki mówi, że jego lek uleczy mnie i zwierzęta. Jednak nic takiego nie robi.

A- Jeżeli chodzi ci o ciebie to się mylisz jeżeli chodzi o zwierzęta to masz rację. Po prostu błąd tekstowy.

Q- Jak można gotować?

A- Niestety nic nie można gotować. Mimo że żona czasem mówi, że coś upichci to też nic nie robi.

Q- Można mieć drugie dziecko?

A- Niestety nie!

Q- Czy dorosły syn robi coś na farmie?

A- Szkoda naprawdę, ale nic takiego nie robi. Po prostu się błąka po farmie.

Q- Czy gra ma tylko 3 lata trwania?

A- Nie! Grać można w nieskończoność znam zapaleńców którzy osiągnęli wynik 30 lat. Po prostu co trzeci rok w pierwszy dzień lata przybywa twój ojciec aby sprawdzić jak sobie radzisz. Właściwie 100% można osiągnąć w 6 lat.

Q- Czy to zawsze musi być syn?

A- Tak! O dziwo w grze nie ma wyboru pomiędzy bohaterem męskim czy żeńskim lub synem i córką. Jakoś twórcy zapomnieli o równouprawnieniu. :D

Q- Zgubiłem gdzieś psa jak go odnaleźć?

A- Musisz gwizdać od strefy do strefy i jeżeli usłyszysz szczeknięcie to znaczy, że jest w pobliżu. Sam kiedyś zostawiłem go na szczycie góry.

Q- Gdzie jest ta plaża?

A- Po wejściu na Green Ranch kierujcie się wzdłuż drogi po prawej. Wiercie sam jej długo szukałem. Ale wtedy nie korzystałem z solek!

Q- Lilia powiedziała, że wysłała mi nasiona do domu gdzie je znajdę?

A- Leżą w kufrze z którego bierzesz narzędzia ogrodnicze.

Jedyną osobą jakiej mogę podziękować za cokolwiek jesteś ty użytkowniku.

Z poradników nie czerpie absolutnie żadnych korzyści materialnych.

W razie gdyby jakiś tekst zawarty w poradniku nie był zgodny z prawdą można zapytać o korektę błędu.

Podziękowania dla Axi0maTa, za spędzenie masy czasu nad korektą i upiększeniem tej pracy.

Poradnik wykonał StormS kontakt przez:

szpakenhoffen@wp.pl

lub

GG: 3028459

Wykonano dla



Pozdrawiam serdecznie!
