

# 7 Sins

## PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **7 Sins**

**autor: Malwina „Mal” Kalinowska**

**GRYOnline.pl**

**Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.**

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

## SPIS TREŚCI

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Porady ogólne</b>	<b>4</b>
<b>Poziomy napięcia</b>	<b>4</b>
<b>Mini gry</b>	<b>5</b>
<b>Tematy rozmów</b>	<b>7</b>
<b>Zacieśnianie związków</b>	<b>9</b>
<b>Solucja</b>	<b>10</b>
<b>Misja 1. SUKS</b>	<b>10</b>
<b>Misja 2. EDEN CLUB</b>	<b>12</b>
<b>Misja 3. EASTWING</b>	<b>14</b>
<b>Misja 4. KOMBAT KLUB</b>	<b>16</b>
<b>Misja 5. L'ESCARGOT</b>	<b>18</b>
<b>Misja 6. TRUST CORP</b>	<b>20</b>
<b>Misja 7. THE DREAM</b>	<b>22</b>

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.  
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.  
[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)



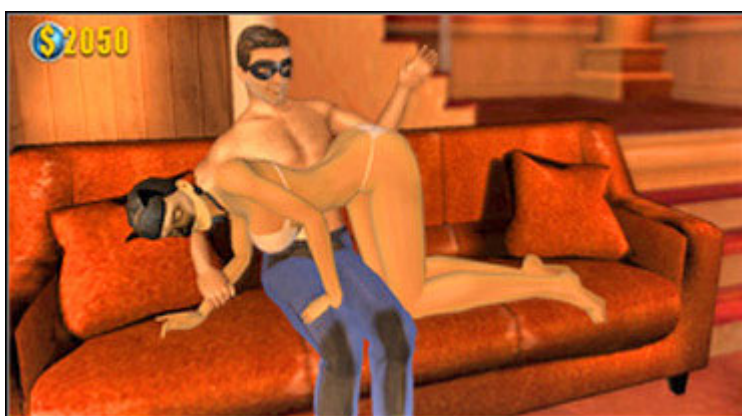
### Wprowadzenie

Na pozór jest to po prostu gra erotyczna. Jednak mimo wszystko zawiera pewną głębię. Fabuła kręci się wokół siedmiu grzechów głównych: pychy, chciwości, nieczystości, zazdrości, gniewu, nieumiarkowania w jedzeniu i piciu oraz lenistwa. Bohater, skrajny cynik, poznaje i wykorzystuje ludzkie słabości do osiągnięcia własnych celów.

Do głównych działań w grze należy zacieśnianie związków z napotkanymi osobami, a także udział w licznych mini grach, gdzie o powodzeniu decyduje szybkość.

Bodaj największą zaletą gry jest humor, który rozładowuje grzeszną atmosferę.

Ten poradnik zawiera ogólne sposoby rozwiązywania problemów, oraz dokładny opis przejścia poszczególnych misji z uwzględnieniem tematów rozmów preferowanych przez główne postacie. Ten ostatni czynnik w większości zadań ma największy wpływ na osiągnięcie sukcesu. Misji jest siedem - tyle, co grzechów głównych, a motywem przewodnim zawsze jest jeden z nich.



Grzeszenie rozpustą nie jest bynajmniej jedynym sposobem szerzenia zła.



## P o z i o m y   n a p i ę c i a

Bohatera charakteryzują cztery statystyki: **Zło** (oznaczone symbolem **widel**), **Podniecenie** (**kolor różowy**), **Stres** (**kolor niebieski**) oraz **Irytacja** (**kolor czerwony**). Bohater jest w najlepszej formie, gdy **wszystkie te poziomy wskazują zero**. Wykonywanie pewnych czynności i rozmowy z ludźmi podnoszą poziomy napięć. Gdy któreś napięcie staje się wysokie, najlepiej wycofać się na pewien czas i zredukować je do bezpiecznego poziomu. Służą do tego celu rozmaite czynności, niektóre z nich związane są z zabawą w **mini gry**. Przy tematach rozmów lub dostępnych czynnościach pojawia się często jedno – lub wielokolorowe **kółeczko, którego barwy informują o rodzaju napięcia, jakie można danym sposobem zredukować**. Niestety, owe czynności podnoszą poziom **Zła**. Gdy stanie się on maksymalny, postać nie będzie mogła dalej obniżyć napięć. Warto wówczas poruszyć w rozmowie temat, lub wykonać czynność z zakresu **Dobra** (oznaczoną symbolem **aniołka**), by znów mieć otwarte konto.

Osiągnięcie ekstremalnego poziomu któregoś z napięć powoduje natychmiastowe zakończenie gry.



W każdej toalecie można zagrać w „Pearl Harbor” dla zredukowania napięcia.

## M i n i g r y

Oto **lista mini gier** pomagających zredukować napięcia, wraz z opisem **miejsc i sytuacji**, w których można je zastosować, **sterowaniem**, oraz **sposobami grania**:

<b>Zwierzątko</b>	akwarium, klatka	strzałki	Gdy nadlatuje ptak: strzałka w górę, gdy kot: strzałka w prawo, gdy chomik lub wąż: w dół
<b>Wielka giwera</b>	toaleta	strzałki	Przy pomocy strzałek ustawiać celownik na poszczególne owady
<b>Jestem najlepszy</b>	lustro	strzałki i mysz	Zapamiętać położenie obrazków i w dwóch kolejnych kliknięciach wybierać identyczne
<b>Owczarnia</b>	sen	strzałki	Owca podskakuje, gdy używa się strzałki, jaką jest oznaczona; między przeszkodami trzeba zrobić kilka kroków
<b>Erotyczny sen</b>	sen	mysz	Szybko klikać w miejscach, gdzie pojawia się żółty trójkąt z wykrzyknikiem
<b>Świat bielizny</b>	sen	strzałki	Najlepiej jest kierować postać dookoła zewnętrznej krawędzi budynku. Na niższych poziomach wystarcza stanie bez ruchu
<b>Żarłacz puddingowy</b>	stół restauracyjny	strzałki i mysz	Najefektywniej jest klikać bez przerwy lewym klawiszem i tylko sterować odchyleniem głowy w prawo lub w lewo
<b>Tetris</b>	lodówka	strzałki i mysz	Układaj obiekty tak, by pozostawić miejsce na ich uzupełnienie; tabletki nie dają punktów
<b>Wodospady Niagara</b>	bar	strzałki	Lekko wciśnij prawy kursor, a po dotarciu do czwartej – piątej kreski natychmiast cofaj w lewo
<b>Pociąg do Rygi</b>	Lodówka, bufet	strzałki	Szybko naciskaj odpowiednie strzałki gdy najedzie na nie pionowa kreska
<b>Cios w nos</b>	walka	mysz	Ruch przeciwnika: unik – klikaj możliwie wysoko; twój ruch: jasno żółty – zwód, ciemno żółty – cios, czerwony – cios perfekcyjny

<b>Kieszonkowiec</b>	wiszące ubrania	strzałki	Kiedy nikogo nie ma w pobliżu, szybko powtórzyć ukazaną sekwencję strzałek
<b>Kradzież</b>	Rozmowa, kasa	strzałki	Szybko powtórzyć ukazaną sekwencję strzałek
<b>Podglądacz</b>	rozmowa	strzałki	Stale nakierowywać celownik na kółeczko
<b>Jestem bogatszy</b>	rozmowa	strzałki	Wskazywać strzałkami obiekty w zaprezentowanej wcześniej kolejności, kończyć wskazując miejsce, gdzie ukazał się pierwszy obiekt
<b>Seks seks seks</b> rozbudzanie	seks	mysz	Szybko klikać wzdłuż krawędzi postaci, gdzie pojawiają się żółte gwiazdki
<b>Seks seks seks</b> szukanie punktu G	seks	strzałki i mysz	Mała strzałka przy kółku wskazuje kierunek, przesuwać kółko w kierunku jego rośnięcia; klikać, gdy kółko staje się czerwone

## T e m a t y   r o z m ó w

By skutecznie zacieśniać znajomości, należy **wybierać w rozmowie motywy interesujące dla partnerki lub partnera**. Na początku preferencje rozmówcy nie są znane. Trafienie na właściwy temat przejawia się pojawieniem nad głową rozmówcy odpowiedniego symbolu. Każdą osobę interesuje od jednego do pięciu tematów. Ich ilość można sprawdzić wciskając klawisz **F1** w trakcie rozmowy. **Każdy „trafiony” wątek utrwała się na stałe w oknie danej postaci**.



Każda postać przejawia wrażliwość na określone tematy.

Niektóre tematy wywołują wrogość nagabywanych osób, chociaż na późniejszym etapie znajomości mogą okazać się nawet pozytywne. **Tematy Erotyczne interesują wszystkich od poziomu Seksu**. Tematy neutralne dla danej osoby nie wywołują żadnej reakcji, lub nieco podnoszą zażyłość. Neutralnym, lecz zawsze lekko **korzystnym wątkiem rozmowy jest Dobro**. Tematy i działania z zakresu Zła mogą przynieść korzyść jedynie głównemu bohaterowi.