

Bully:

Scholarship Edition

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Bully: Scholarship Edition

autor: Daniel „Thorwalian” Kazek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

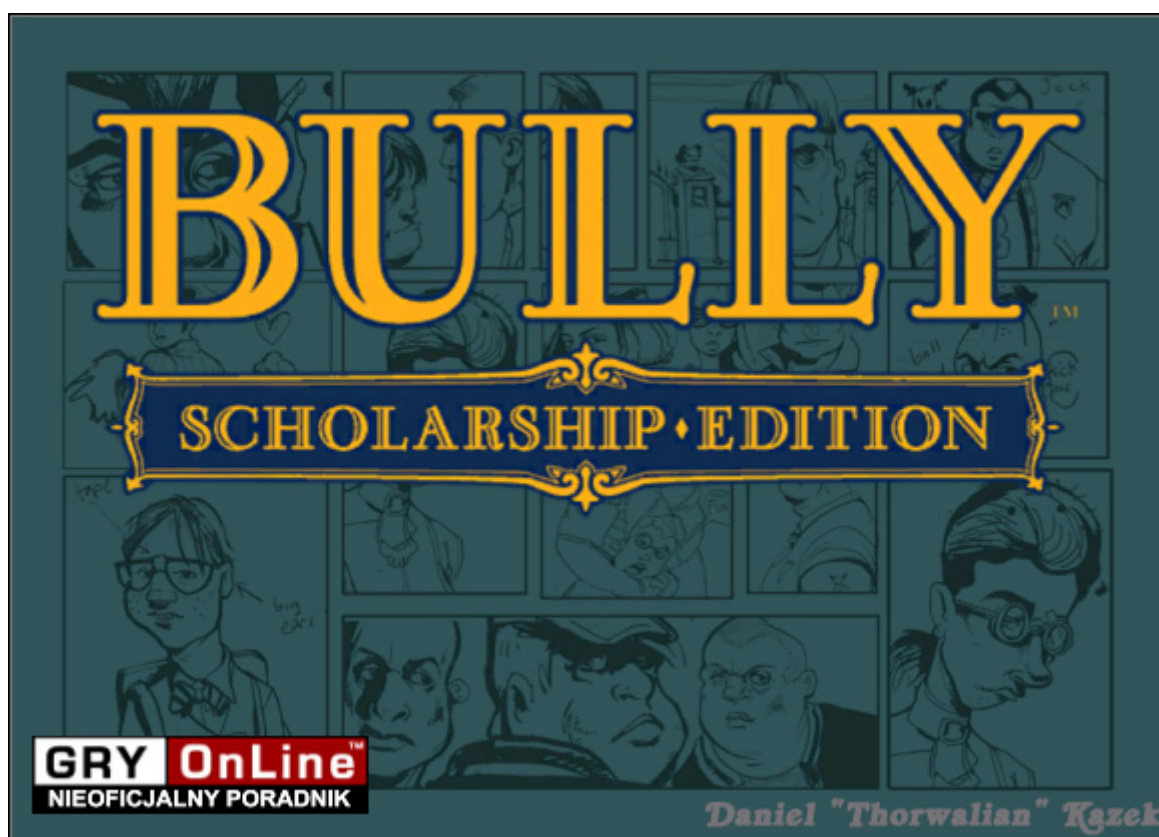
Producent Rockstar Games, Wydawca Rockstar Games, Wydawca PL Cenega
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wstęp	3
Podstawy	4
Szacunek	4
Prawo i porządek	6
Zdrowie	8
Zegar	9
Bronie	11
Środki transportu	15
Sklepy	17
Opis przejścia	18
Rozdział I	18
Rozdział II	35
Rozdział III	49
Rozdział IV	70
Rozdział V	86
Zajęcia szkolne	105
Chemia	105
J. angielski	107
Sztuka	110
Gimnastyka	112
Biologia	114
Muzyka	116
Warsztat	118
Geografia	120
Matematyka	123
Fotografia	126
100%	130
Gumki	134
Karty G&G	137
Gnomy	139
Tranzystory (A Little Help)	141
Nagrobki	143
Dynie	145
Errands	147
Praca	160
Wyścigi rowerowe	163
Wyścigi gokartowe	167
Gry arcade	169
Wesołe miasteczko	172
Yearbook	175
Mini-gry	182
Room Thrphies	185

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



Wstęp

Witam w poradniku poświęconym *Bully: Scholarship Edition*. Powstał on w oparciu o angielską wersję programu i jest kompleksowym przewodnikiem po grze.

Tekst został podzielony na pięć głównych rozdziałów. W pierwszym zapoznasz się z informacjami podstawowymi, mającymi wprowadzić Cię w realia rozgrywki. To tam opowiadam o znaczeniu szacunku, zagrożeniach czyhających na gracza, formach obrony przed nimi, zobaczysz też przegląd broni, środków transportu, poznasz rolę zegara oraz sposoby na wieczną młodość.

Rozdział drugi to faktyczne rozwiązanie gry, czyli opis każdej napotkanej w grze misji. Zadania nie są ułożone w kolejności, ponieważ jest to niemożliwe. Ukończenie jednego czasami odblokowuje nawet kilka kolejnych naraz, a niektóre pojawiają o wybranych porach dnia. Porządek fabularny mimo wszystko postarałem się zachować.

Późniejszy dział to prezentacja przedmiotów szkolnych i stawianych tam wymagań, kluczowego elementu wpływającego na ogólne wrażenia płynące z gry. Na koniec coś dla oddanych graczy - przepis na 100% ukończenia gry.

Bardzo często opisowi danego zagadnienia towarzyszy słowo **nagroda**. W ten sposób zdradzam co dostaniesz za zaliczenie misji, klasy, czy też jakiegokolwiek innego wyzwania. Znaczenie Room Trophies, czyli trofeów stawianych w Twojej szkolnej sypialni, wyjaśniłem na samym końcu, w króciutkim rozdziale piątym.

Daniel „Thorwalian” Kżek



Podstawy

S z a c u n e k

Akademia w Bullworth to miejsce szczególne, przekonasz się o tym już niebawem. Na razie jesteś tu nowy i musisz liczyć się z tym, że z tym szacunkiem to jest teraz ciężko.

W szkole młodzi ludzie zorganizowali się w pięć grup. Każda wyznaje swoje własne zasady i każda z byka patrzy na pozostałe. Pod koniec gry poznasz jeszcze jedną frakcję, czyli łącznie jest ich sześć. W zasadzie przez cały poradnik będę posługiwał się oryginalnym, angielskim oznaczeniem tychże klik, co jak mam nadzieję też przyznasz, z powodu braku sensownych polskich odpowiedników jest najlepszym rozwiązaniem. Oto jak przedstawia się warstwa społeczna Bullworth Academy:



Bullies: szkolni tyrani stale szukający słabszych do dręczenia. To oni na początku lubią się czepiać Jimmiego. Ubrani w białe koszulki najchętniej przesiadują na szkolnym parkingu, niemniej jeżeli masz z nimi na pieńku, to nigdzie nie możesz się czuć bezpiecznie.

Nerds: kujony, frajerzy, zwał jak zwał, wiadomo o kogo chodzi. Ubierają się w zielone kubraczki, uczą się na potęgę i namiętnie grają w RPG pt. Grottos & Gremlins. Ich ostoją jest biblioteka. Szczerze nienawidzą jocków za nieskomplikowane rozumowanie i gnębienie.

Preppies: niemożliwe zdobyć ich względów, jeżeli należy się do klasy pracującej. A że bogaty nie jesteś to szacunek trzeba będzie sobie wywalczyć i to w pełnym tego słowa znaczeniu. Ten zlepek snobów uwielbia organizować między sobą turnieje walk bokserskich. W strojach dominuje niebieskawy odcień.



Greasers: skórzana kurtka i żel we włosach to dla nich prawdziwa wartość człowieka. Czas zabijają na poprawianiu kołnierza najczęściej w pobliżu szkolnych warsztatów. Nienawidzą preppies z wzajemnością pewnie dlatego, że różni ich niemal wszystko.

Jocks: trener do dla nich jedyny autorytet. Sportowa bluza a pod nią mieśnię na mięśniu, który jak sądzą kujony wyrósł im także pod czaszką. Futbolisci gromadzą się w sąsiedztwie kompleksu sportowego, skąd pewnie by najchętniej nigdy nie wychodzili.

Townies: mieszkańcy dzielnicy przemysłowej. Nie chodzą do szkoły, bo albo zostali wyrzuceni albo zwyczajnie nie stać ich na czesne. Chętnie obijają każdego ucznia żeby urozmaić swoją szarą egzystencję. Długo nie będziesz miał z nimi nic wspólnego.



Celem rozgrywki jest podporządkowanie sobie wszystkich grup, czemu służyć ma wypełnianie zadań podstawionych przez program. Aktualny poziom respektu możesz sprawdzić w ostatniej zakładce w menu mapy. Im jest on niższy, tym większa szansa, że nawet bez ostrzeżenia zostaniesz zaatakowany przez jakiegokolwiek reprezentanta danej paczki. Szacunkiem manipulujesz zaliczając misje.

P r a w o i p o r z ą d e k

Całe to przedstawione wyżej towarzystwo jak widzisz jest bardzo rozbrykane. W ryzach stara się ich trzymać specjalna komórka powołana do życia przez władze szkoły. To tzw. prefekci, patrolujący placówkę w dzień i w nocy.

Strażników porządku rozpoznasz na podręcznej mapce po czerwonych kropkach. Są to bardzo silne chłopcy, które w mig reagują na wszelkie oznaki łamania regulaminu. W mieście taką samą rolę pełnią policjanci.



Lista możliwych do popełnienia wykroczeń, czy nawet pełnoprawnych przestępstw jest bardzo długa. Dla przykładu można wymienić bicie małych uczniów, włamywanie się do szafek kolegów, naciąganie im gumek w majtkach, akty wandalizmu, malowanie graffiti, kradzieże, itp. itd. Szybko zauważysz, że jest jednak jeszcze coś. Nazywa się to znalezieniem się w nieodpowiednim miejscu w nieodpowiednim czasie.

W pełna bezwzględnością będziesz więc ścigany za wagarowanie, czyli świadome opuszczanie zajęć lekcyjnych. Karalne jest również przybywanie w miejscach dla Ciebie zakazanych, czyli np. w żeńskich sypialniach, czy w budynku szkoły kiedy ta jest już zamknięta. Obowiązuje ponadto godzina policyjna, za której lekceważenie również Ci się dostanie.



Sankcje jakie mogą Cię spotkać, to w zależności od sytuacji doprowadzenie do klasy albo sypialni. Pamiętaj, że policja współpracuje z akademią i przy wpadce od razu doprowadzi Cię przed jej bramy. Za przewinienia wymienione wcześniej, typu niszczenie mienia, atakowanie uczniów czy przechodniów, wędrujesz do dyrektora na rozmowę, ewentualnie na posterunek policji. W takim przypadku tracisz wszystkie bronie poza procą i kilkoma gadżetami. Jeżeli będziesz notorycznie łapany przez prefektów na czynach zabronionych, w końcu zostaniesz skazany na przymusową pracę społeczną jak koszenie trawnika lub odśnieżanie - taka ciekawostka.

Naturalnie możesz się bronić. Nie zalecam bić się z władzą, bo bardzo trudno tu wygrać ale można skutecznie uciec i ukryć się przed sprawiedliwością. W grze za kryjówki służą kosze na śmieci, szafki, szafy, a nawet mobilne toalety widoczne w niektórych częściach miasta. Rzecz jasna musisz dopilnować, aby ścigający Cię nie zauważyli jak się chowasz, bo wiadomo jak to się skończy. Prześladowcy w przeciwieństwie do Jimmiego po pewnym czasie lubią przystanąć i złapać oddech, co powinieneś wykorzystać do oddalenia się w bezpieczne miejsce, albo do skoku w śmieci. Skutecznym azylem są ponadto sklepy, ewentualnie inne pomieszczenia do których nikt za Tobą nie wejdzie.



Kiedy zostaniesz złapany przez prefekta albo policjanta możesz spróbować mu się wyrwać. Do tego musi być spełniony jeden warunek. Mianowicie wskaźnik kłopotów widziany po prawej stronie mini-mapki, nie może być koloru czerwonego. Jeżeli niestety jest o takim zabarwieniu, zostajesz natychmiast powalony na ziemię.