

Chłopaki nie płaczą

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Chłopaki nie płaczą

autor: Bartosz „Bartolomeo” Czajkowski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

S P I S T R E Ś C I

Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
Prolog	4
Akt I	5
Akt 2	11
Akt 3	17

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



Wprowadzenie

Jako że Bóg nie mógł znieść myśli, że stworzył takiego nieudacznika i bluźniercę, postanowił dać Fredowi jeszcze jedną szansę i wskrzesił go. Tajemniczy Facet Z Brodą, jak się wydaje wysłannik Boga, powierza mu zadanie, w którego wykonaniu ma mu pomóc Grucha – tak się składa, że w momencie, w którym Fred wstaje z martwych, ten właśnie wychodzi z więzienia. Kozacy z Wybrzeża muszą wspólnymi siłami zdobyć pewną... a z resztą, sami zobaczcie.

Poradnik do, opartej na motywach kultowego filmu, gry *Chłopaki nie płaczą* zawiera kompletny opis przejścia całego dramatu – zarówno prologu jak i wszystkich trzech aktów.

Opis przejścia

PROLOG

Zabierz wbitą w ziemię łopatę i przejdź do prowadzącej na pole ścieżki. Podnieś leżący przy stercie gałęzi patyk i wracaj na polanę.



Sprawdź, czy przypadkiem niczego nie zostawiłeś w grobie. Ha! Są tam kluczyki od fury. Wystarczy użyć patyka i są Twoje. Przejdź teraz do ścieżki prowadzącej w stronę szosy. Wyjmij kluczyki i wskakuj do zaparkowanej na poboczu szatańskiej fury. Włóż kluczyk do stacyjki i jazda po Gruchę.



AKT I

Ze schowka w furze wyjmij tupecik, a z bagażnika zabierz gaśnicę.



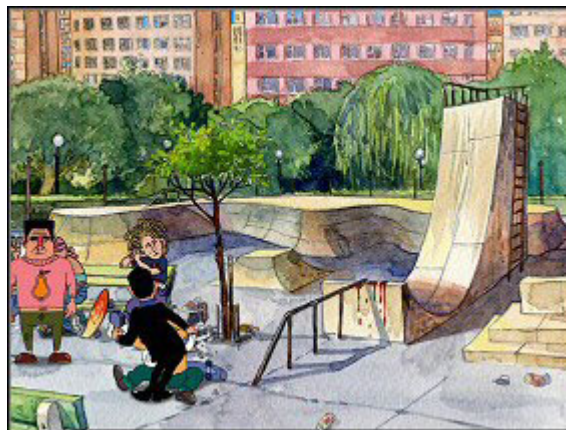
Spróbuj teraz dogadać się ze stróżem, żeby ten pozwolił zostawić na parkingu samochód. Zgodzi się, ale pod warunkiem, że odnajdziesz jego wnuczka. Idź więc pod bramę skejtparku i pogadaj z czającym się tam dilerem. Kiedy ten po argumentach Freda spier... ekhm, spiesznie się oddali, podnieś z chodnika hot-doga.



Wejść do środka i pogadać z przesiadującymi na ławce Ziomami. Drugi z nich okaże się być poszukiwanym wnukiem, ale żeby zgodził się pójść, trzeba jakoś wzbudzić jego zaufanie. Wróć na parking i przyjrzyj się psu. Daj mu hot-doga, a potem spenetruj budkę stróża – zabierz z apteczki bandaże i wodę utlenioną.



Teraz rzucić okiem, czy nie ma czegoś interesującego w śmietniku – znajdziesz w nim puszkę oleju silnikowego, a tuż obok silnik od golarki elektrycznej. Biegnij z powrotem do skejtparku. Wysmaruj rampę śmigającemu na desce Flowerowi, a gdy ten dotkliwie się potłucze, opatrz go sprzętem z apteczki. W ten sposób udało Ci się zdobyć zaufanie wnuczka – pogadać z nim, żeby czym prędzej poszedł do dziadka. Stróż jest wdzięczny, a fura stoi bezpiecznie zaparkowana. Pora iść w okolice kościoła.



Facet Z Brodą zleci Ci tu misję – musisz złapać dwóch baronów narkotykowych. Zerknij na mapę i skocz do centrum handlowego. Pogadaj z tłumem stojącym przy Tońku Jastrzębiu, a potem z Panem Waldemarem z elektronicznego. Przyjrzyj się leżącemu na półce jego sklepu kadłubowi od golarki i zapytaj o możliwość jej kupienia.



Na koniec wizyty w centrum zamień jeszcze kilka słów z Panią Jolą z tekstylnego. Teraz idź do liceum i porozmawiaj z pilnującym bramy ochroniarzem. Po tym, jak Fred użyje swojej siły perswazji, ochroniarz wspomni o pobliskiej kafejce internetowej.

