

Lula 3D

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Lula 3D

autor: Bartosz „Mr Error” Weselak

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.

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Opis przejścia	4
Beverly Hills	4
San Fran Streets	7
San Fran Club	10
Highway	13
Las Vegas	15
MT Rushmore	18
Colorado Creek	20
Beauty Farm	22
Nowy Orlean	25
Lokalizacja „zakochanych” par w grze	30

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 wszystkich grających lub zamierzających grać w tą erotyczną przygodówkę z elementami zręcznościowymi!

Gra zawiera wiele humorystycznych dialogów i gagów. Muszę tu niestety was zmartwić – nie zawarłem ich wszystkich w tym opisie przejścia. Polecam jednak interakcję z różnymi przedmiotami i osobami by je samemu odkryć – nie przejmujcie się, one nie mają wpływu na przebieg fabuły.

A teraz pozytywna wiadomość: zamieściłem w tym poradniku opis miejsc, w który będziemy świadkami scen szczególnie miłych dla oka (a zwłaszcza tego męskiego :D).

Życzę wam miłej zabawy.

Bartosz „Mr Error” Weselak

Opis przejścia

B e v e r l y H i l l s



Zaczynasz od rozmowy z Brianem. Dowiadujesz się, że w pokoju trojaczek panuje niezły bałagan, ale ich samych tam nie ma. Po rozmowie Odwracasz się i wchodzisz po schodach na górę **[obrazek 1]**.

Na górze najpierw kierujesz się w prawo, podchodzisz do stolika i zabierasz magazyn „Chcę twojego soku cz. 2”. Następnie biegniesz do pokoju trojaczek **[obrazek 2]**.

Po drodze można (nie jest to obowiązkowe) jeszcze wstąpić do „łazienki dla gości” (choć na łazienkę to to nie wygląda). Podchodzisz do łóżka – leży na nim wibrator. Używasz go by zobaczyć ciekawą scenkę z Lulą w roli głównej :D



W pokoju trojaczek zabierasz zapalniczki spod stolika **[obrazek 1]** i klucz z za łóżka **[obrazek 2]**. Gdy już je podniesiesz wychodzisz z pokoju. Przed wyjściem Lula zwraca uwagę na uszkodzoną kamerę. Następnie schodzisz na dół i biegniesz w lewo. Wychodzisz na dwór przez duże podwójne drzwi. Mijasz fontannę i ruszasz w stronę bramy wjazdowej.



Używasz kluczyka znalezionego w pokoju trojaczek, żeby wejść do pomieszczenia ochrony **[obrazek 1]**. W środku zabierasz kabel i dwie kasety leżące na podłodze. Najpierw używasz kabla na magnetowidzie następnie odtwarzasz dwie kasety **[obrazek 2]**.

Teraz Lula już jest pewna, że to było porwanie. Wracasz do wili, podchodzisz do Briana i wybierasz kwestię „zapytaj o porwanie!”. Następnie używasz zapalek znalezionej w pokoju trojaczek na Brianie i wybierasz opcję: „Pokaż zapalniczki z klubu „Wild Chicken””, a następnie: „Spytaj o Lesa Spandau – operatora kamery”.



Teraz używasz telefonu (znajdziesz jeden na szklanym stoliku w „salonie” – **obrazek 1**). Wybierasz opcję: „Wypróbuj numer Spandaua”. Lulę jednak spotyka zawód. Wracasz do Briana i prosisz go o numer telefonu do Spandaua, chwilę później ponownie prosisz go o ten numer. Po kolejnej bez skutecznej próbie uzyskania numeru od producenta wychodzisz do ogrodu.

Możesz tu skorzystać z basenu, aczkolwiek jest to tylko okazja by po raz kolejny popodziwiać krągłości Luli :D

Podbiegasz do Lisy Luju (to ta leżąca na leżaku). W rozmowie wybierasz opcję: „Porozmawiaj o dużych cychkach”, a następnie „Poproś o numer telefonu do Spandaua”. Po uzyskaniu informacji, jeśli wcześniej użyłeś wibratora na piętrecie, możesz teraz ten wibrator użyć na Lisie.

Na drewnianym stole na lewo od lisy leży telefon komórkowy. Weź go. Teraz biegniesz z powrotem do wili i ponownie używasz zwykłego telefonu. Dzwonisz do Spandaua. Następnie rozmawiasz z Brianem i mówisz mu o automatycznej sekretarce Spandaua, by chwilę później wybrać opcję: „Jedź do San Francisco!”.

Po zakończeniu rozmowy wychodzisz z wili frontowymi drzwiami i kierujesz się w stronę garażu **[obrazek 2]**. Podchodzisz do lewych drzwi Chevrolet'a i próbujesz je otworzyć. Wracasz z powrotem do Briana i prosisz go o kluczyki do auta. Następnie idziesz do altanki w ogródku i rozmawiasz z zabawiającą się tam parą. Teraz wracasz do wili i wchodzisz do łazienki na parterze. Idziesz w stronę prysznicza i prosisz lesbijki o klucze. Ponownie idziesz do Briana i znowu prosisz go o kluczyki. Teraz wracasz z kluczykami do garażu i używasz ich na lewych drzwiach Chevrolet'a.

S a n F r a n S t r e e t s



Tu najpierw wchodzisz do sklepu „Dickson&Son”. Ze sklepu zabierasz baterię do komórki. Wychodzisz i idziesz w boczną uliczkę w stronę czarnego vana **[obrazek 1]**. Otwierasz tylne drzwi i zabierasz stamtąd kolczyk. Mijasz ciężarówkę i schodzisz dalej na dół. Rozmawiasz z Hankiem **[obrazek 2]**. Zaczynasz od pozdrowienia, a potem wypytyujesz o pracę klub i o niego samego. Jak skończysz z nim rozmawiać to próbujesz wejść do budynku (przez drzwi po schodkach na górę). Hank Ci zabrania.



Idź do żebraka **[obrazek 1]**. Pozdrów go i zapytaj o poszukiwania. Po ostrej wymianie zdań porozmawiaj jeszcze raz z żebrakiem. Teraz zapytaj o Lornę, o czarną furgonetkę i o torbę. Wróć do głównej ulicy i porozmawiaj z Kiki w kasie biletowej. Następnie podejdź do Marlin (pani w białej sukience). Przywitaj się i zapytaj o pracę. Następnie poproś ją o pomoc, zaproś na kawę i zapytaj o Spandaua. Następnie podejdź do Sary (ubrana na czerwono). Pozdrów ją, zapytaj o pracę, o Stanleya. Następnie poproś ją o pomoc. Odpowie, że potrzebuje dowodu. Daj jej ucho z kolczykiem i zaproś na kawę.