

The Simpsons: Hit & Run

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

The Simpsons Hit & Run

**autor: Daniel „Kami” Bieńkowski
Uczeń Zespołu Szkół nr2 w Warszawie**

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

Wprowadzenie	3
Level 1	5
Misje	5
Karty kolekcjonerskie	8
Przebrania	11
Pszczoly (Bee Cameras)	13
Gagi	14
Level 2	15
Misje	15
Karty kolekcjonerskie	18
Przebrania	21
Pszczoly (Bee Cameras)	23
Gagi	24
Level 3	25
Misje	25
Karty kolekcjonerskie	27
Przebrania	30
Pszczoly (Bee Cameras)	32
Gagi	33
Level 4	34
Misje	34
Karty kolekcjonerskie	36
Przebrania	39
Pszczoly (Bee Cameras)	41
Gagi	42
Level 5	43
Misje	43
Karty kolekcjonerskie	45
Przebrania	48
Pszczoly (Bee Cameras)	50
Gagi	51
Level 6	52
Misje	52
Karty kolekcjonerskie	54
Przebrania	57
Pszczoly (Bee Cameras)	59
Gagi	60
Level 7	61
Misje	61
Karty kolekcjonerskie	63
Przebrania	66
Pszczoly (Bee Cameras)	68
Gagi	69

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

Historia

Mieszkańcy Springfield stają się nieufni. W mieście pojawiają się czarne vany i pszczoły z kamerą obserwujące ludzi. A wszystko przez nowy napój – Buzz Cola. Simpsonowie ruszają do walki...

Gra

Gra podzielona jest na 7 leveli. W każdym z nich kierujemy inną postacią i mamy do wykonania inne misje. Jako dodatkową trudność i fajną zabawę, programiści zrobili możliwość zbierania wielu ciekawych rzeczy. A są to karty kolekcjonerskie, pszczoły (bee cameras), samochody i przebrania. Za dwa ostatnie musimy zapłacić (o czym dalej).

Menu główne

New Game – rozpoczęcie nowej gry.

Resume Game – szybki start z ostatniej zapisanej gry.

Load Game – załadowanie gry.

Scrapbook – w niej wypisane są nasze statystyki. Ilość zebranych ubrań itp.

Options – opcje. Możemy tu zmienić klawiszologie, dźwięki, zobaczyć cut-scenki, zobaczyć czołówkę.

Bonus – jest to bonusowa gra dla 4 osób.

Zdobynamy pieniądze

Jest wiele sposobów na zdobycie pieniędzy. Oto one:

1. Przy wielu punktach np. sklep czy stacja benzynowa są automaty Buzz coli (screen 1). Możemy je rozwalić co da nam trochę grosza.
2. Wiele zwykłych punktów np. skrzynka pocztowa (screen 2), drzewa, pola czy groby na cmentarzy można zniszczyć, po czym wzbogacimy się.
3. Pszczoły (Bee cameras) dają nam pokaźną sumę – oczywiście po unicestwieniu.
4. Pieniądze także możemy spotkać... na ulicy (screen 3).
5. Po kopnięciu lub przejechaniu przez szklaną reklamę z Krustym także dostajemy pieniądze (screen 4).



screen 1



screen 2



screen 3



screen 4

Level 1

M i s j e

Turtorial (misja treningowa): The Cola Caper

Co zrobić: Pojechać do Kwik-e-martu i kupić Cole i lody.

Opis: Wsiądź do samochodu i jedź zgodnie ze strzałkami aż dojedziesz do Kwik-e-martu. Zaparkuj samochód w niebieskim okręgu i wejdź do sklepu.

Po wejściu pójdz i pogadaj z Apu. Po rozmowie zabierz zakupy i wyjdź ze sklepu.

Po wyjściu wsiądź do samochodu i wróć zgodnie ze strzałkami do domu. Pogadaj z Mardge aby rozpocząć kolejną misję.

Misja # 1: S - M - R - T

Co zrobić: Wyrzedź Skinnera i daj Lisie projekt.

Opis: Weź projekt Lisy i wsiądź do samochodu. Jedź zgodnie ze strzałkami aż do wyścigu ze Skinnerem.

W czasie wyścigu używaj skrótów (np. ten z szybą). Wyścig nie jest zbyt skomplikowany. Meta jest tuż przed szkołą.

Wejdź do szkoły i oddaj Lisie projekt (pogadaj z nią).

Wróć teraz do domu i wejdź do środka i pogadaj z Marge aby rozpocząć następną misję.

Misja # 2: Petty Theft Homer

Co zrobić: Zebrać 6 zgubionych przez Neda rzeczy.

Opis: Wyjdź z domu i pójdz do różowego domu Flandersów. Pogadaj z Nedom aby zacząć misję. Po czym wsiądź do samochodu.

Kieruj się strzałkami. Najpierw najedź na pierwszą rzecz – Flander’s Tuxedo. Potem na – Flander’s Law Mower, pogadaj z Barneyem (trzeba wysiąść z samochodu) po czym zbierz zamrażarkę i wsiądź do samochodu. Następnie zabierz Flander’s Chair, potem Flander’s Family Portrait. Jedź według strzałek i dojedź do Kwik-e-martu. Wskocz na Duff Truck i zabierz Rod’s Inhaler. Potem pojedź do domu Flandersów i pogadaj z Nedom.

Następnie pójdz do domu i pogadaj z Marge.

Misja # 3: Office Spaced

Co zrobić: Zniszcz samochód Smithersa zanim dojedzie do Elektrowni Atomowej.

Opis: Żeby wykonać to zadanie musisz zebrać 150 monet i kupić Plov King. Jeśli już zebrałeś daną sumę pojedź na stację benzynową i pogadaj z Barneyem. Po wejściu do samochodu rozpocznie się misja.

Pojedź do Kwik-e-martu zgodnie ze strzałkami i spotkasz samochód Smithersa. Na szczęście Smithers ma wolny samochód i łatwo go można dogonić. Misja nie stoi na wysokim poziomie. Wystarczy pare razy walnąć w samochód i po paru chwilach nic z niego nie zostanie.

Potem jedź zgodnie ze strzałkami do Elektrowni Atomowej. A tam wejdź do pomieszczenia oznaczonego niebieskim kółkiem – to twoje biuro.

Misja #4: Blind Big Brother

Co zrobić: Zniszczyć wszystkie panele mocy.

Opis: W tej misji musisz zniszczyć 9 paneli. Nie jest to trudne. Żeby zacząć wyjdź z biura.

Panel 1 – Pierwszy panel jest tuż niedaleko biura. Wystarczy wskoczyć na platformę i go kopnąć.

Panel 2 – Naciśnij guzik i pojeźdź na górę windą. Tam czeka na ciebie drugi panel.

Panel 3 – Zejdź z windy. Trzeci panel jest na podeście.

Panel 4 – Ten panel jest chyba najtrudniejszy. Trzeba uważać na zapadnie w rogu. Za nią jest czwarty panel.

Panel 5 – Pojeźdź windą. Przejdź kawałek. Piąty panel jest przed tobą.

Panel 6 – Ten panel jest trochę dalej od poprzedniego.

Panel 7 – Idź prosto i przejdź przez rampę. Siódmy panel jest za nią.

Panel 8 – Ten panel jest nawet ciężki. Musisz uważać na mostek. Za nią jest ósmy panel.

Panel 9 – Ten panel jest kawałek dalej za poprzednim.

Wróć do biura Homera żeby wykonać zadanie. Po czym wróć do domu i rozpocznij kolejną misję.

Misja #5: Flowers By Irene

Co zrobić: Podążaj za czarnym vanem. Nie zgub go!

Opis: Wyjdź z domu i wsiądź do samochodu (jeśli nadal masz Plov Kind zmień go na Family Sedan).

Misja polega na śledzeniu czarnego vana. Trzymaj się go blisko. Misja nie jest łatwa. Trasa kończy się za Elektrownią Atomową.

Żeby skończyć misję musisz dojechać do posiadłości pana Burnsa. Następna misja zaczyna się w Grocery Store.

Misja #6: Bonestorm Storm

Co zrobić: Uderzaj w wóz dostawczy i zbieraj gry Bonestorm zanim czas się skończy.

Opis: Musisz zebrać 10 gier Bonestorm z wozu dostawczego.

Misja jest dość prosta. Wystarczy spychać wóz dostawczy lub rozpędzać się i uderzać w niego z całą siłą, po czym zbierać wypadające paczki. Na marginesie powiem że w misji kierujemy Cayonero Marge i jest on niezniszczalny.

Po zebraniu 10 paczek wróć do domu żeby zakończyć misję.

Potem pójdz do budki i wybierz samochód i pojeźdź do Elektrowni Atomowej.

Misja #7: The Fat and Furious

Co zrobić: Wyrzedź Smithersa do rezydencji pana Burnsa.

Opis: Jak będziesz w Elektrowni pogadaj z Karlem. Następnie wsiądź do samochodu i rozpocznij wyścig. Misja ta jest nawet trudna. W każdym razie najtrudniejsza w tym levelu.

Żeby wygrać używaj wszelkich skrótów i ścinaj zakręty. Jak będziesz u progu bram pana Burnsa, wsiądź z samochodu i pogadaj z nim. Tak o to kończy się misja i 1 level.

Misja bonusowa #1: This Old Shanty

Co zrobić: Zbierz wszystkie tyczki do pomidorów i wbij je w czasie 2:30.

Opis: Pojedź do uboższej części miasta (na wieś). Tuż za stacją gazową i mostem jest dom Cletusa. Pogadaj z nim i zaakceptuj misję.

Musisz zebrać 5 tyczek do pomidorów. To jest ta łatwiejsza część zadania. Jak to zrobisz pojeźdź szybko na pole i powbijaj te tyczki na polu. Ja to zrobisz wróć do Cletusa. Misja jest dość trudna. Porozmawiaj z nim aby ukończyć misję i wygrać dodatkowy samochód.

Wyścig uliczny #1: Time Trial

Co zrobić: Dojeżdź do mety zanim czas minie. Nie zniszcz samochodu !

Miejsce: Camping – biedniejsza część miasta. Pogadaj z Milhousem.

Okrążenia: 5

Limit: 1:36

Opis: Okrążenia są dosyć małe co ułatwia zadanie. Najważniejsze jest nie obijanie się o barierki i nie zachaczanie o odstające elementy. Wyścig ten jest dosyć prosty.

Wyścig uliczny #2: Circuit Race

Co zrobić: Przejedź wszystkie okrążenia i bądź 1. Nie zniszcz samochodu !

Miejsce: Stacja gazowa – niedaleko rezydencji pana Burnsa. Pogadaj z Nelsonem.

Okrążenia: 3

Limit: Brak

Opis: Dosyć trudny wyścig. Jedyne trudności na które trzeba uważać to żeby nie pomylić trasy (za wcześniej zawrócić), zderzenie czołowe z autobusem i uderzenie w słup. Poza tym to elementy są proste. Polecam Honor Rollera jako samochód.

Wyścig uliczny #3: Checkpoint Race

Co zrobić: Przejedź wszystkie checkpointy i bądź 1. Nie zniszcz samochodu !

Miejsce: Kościół. Pogadaj z Ralphem.

Okrążenia: Brak

Limit: Brak

Opis: Wyścig jest prosty. Musisz tylko znać skrót i to wszystko. Gdy dojedziesz od mety wygrasz Electaurusa (jeśli wygrałeś dwa poprzednie).