

Włatcy Móch: Wrzód na dópie

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Włatcy Móch: Wrzód na dópie

autor: Daniel „Thorwalian” Kazek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent i Wydawca PL Nicolas Games
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
Część 1	4
Część 2	6
Część 3	7
Część 4	9
Część 5	10
Część 6	12
Część 7	13
Część 8	14
Część 9	15
Część 10	16
Część 11	18

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



W s t ę p

Poradnik do *Włatcy Móch: Wrzód na dópie*, który widzisz przed sobą jest szczegółowym rozwiązaniem gry. Znajdziesz tu wszystkie niezbędne informacje na temat jej przejścia.

Jako, że przygoda w głównej mierze opiera się na szukaniu i używaniu przedmiotów, w opisie zaznaczone one zostały kolorem **zielonym**. Dotyczy to tylko i wyłącznie obiektów, które można podnieść oraz w pewien sposób powiązać, np. między sobą albo z elementami tła. Cyfry podane w nawiasie odpowiadają tym na obrazkach i z reguły wskazują położenie przedmiotów w środowisku gry, dzięki czemu szybko i łatwo je odnajdziesz.

Daniel „Thorwalian” Kązek

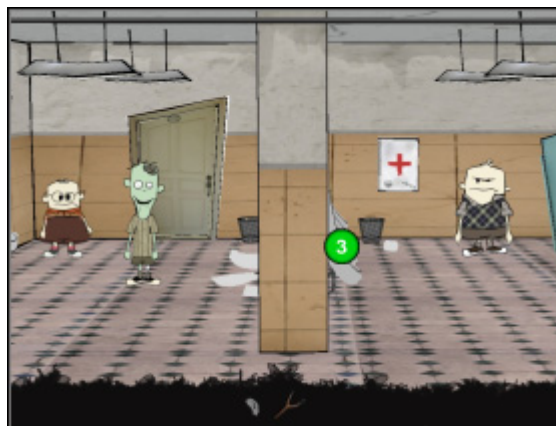
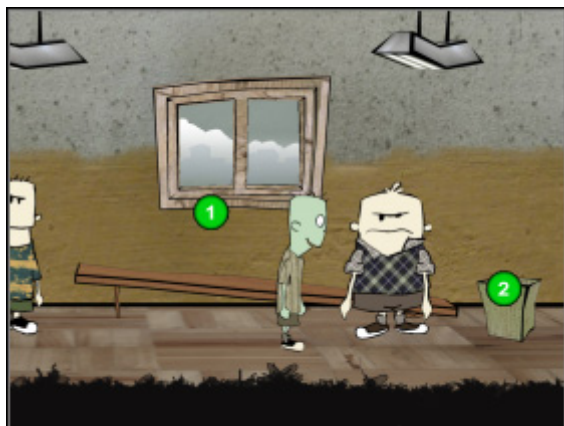
O p i s p r z e j ś c i a

Część 1

Anusiak, Konieczko, Maślana i Czesio – czterech łobuziaków z II b wraca po przerwie wakacyjnej do szkoły. Kolejny rok edukacji nie zapowiada się jednak zbyt atrakcyjnie. Wszystkiemu winne nowe, dość restrykcyjne zasady, które zaczęły obowiązywać w placówce. Na ich straży oczywiście zamierza stać pani Frał, zainfekowana podczas prac nad nowym dziennikiem obcą formą życia.

O tym zaskakującym fakcie nasi bohaterowie jeszcze nie wiedzą, skupiając się obecnie na próbie wydostania się ze znienawidzonej szkoły. Problemem jest tylko szpiegowska kamera ustawiona nad drzwiami wyjściowymi. Jeśli więc nie chcemy by nasi podopieczni musieli przychodzić na drugi dzień z rodzicami, trzeba coś wykombinować.

Przygodę z Włatcami Móch rozpoczynamy od kierowania postacią Czesia. Przesuń widok trochę bardziej w prawo, tak abyś mógł zobaczyć okno i kosz na śmieci. Zwróć uwagę, że pod parapetem znajduje się jakaś szara substancja (1). To **guma do życia**, którą najwidoczniej ktoś nie miał dość siły wyrzucić do śmietnika. Podnieś ją, a z pobliskiego kosza (2) wyjmij **patyk**.



Przejdź do następnego ekranu klikając strzałkę w prawo. Korytarz ten prowadzi do pokoju Higienistki, choć teraz jak szybko zauważysz, jej obowiązki przejął bezduszny cyborg. Nie ma tu nic do roboty poza oglądaniem obiektów, tak więc mknij dalej w prawo. Klasa jest zamknięta ale ubikacja już nie. Wejdź do środka i skieruj się do pisuarów po drugiej stronie wewnętrznej ścianki. Kliknij na nie (3) by przybliżyć sobie widok.

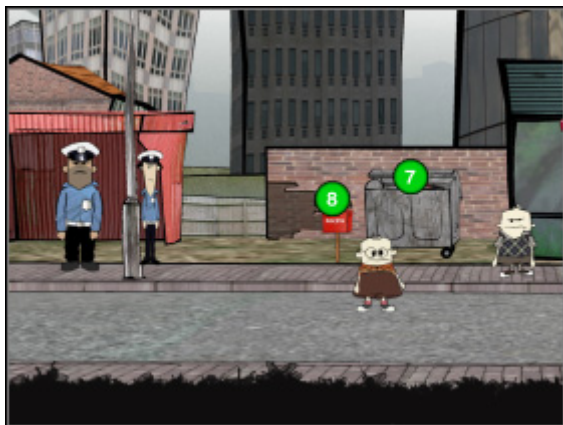
Wyjmij **gumę** z inwentarza, po czym włóż ją do środka muszli (**4**). Jak na porządnisia przystało spuść wodę klikając przycisk u góry (kursor zmieni się w strzałkę) (**5**). Schowaj namokniętą **gumę** z powrotem do kieszeni. Wyjdź z toalety przechodząc do ostatniego już ekranu ze sklepikiem i pokojem nauczycielskim.



Kliknij stojącą na korytarzu Andżelikę. Dzięki brutalnej i perwersyjnej interwencji Czesia, zyskasz trzeci przedmiot - **gumkę z majtek**. Masz już wszystko czego potrzebowałeś. Połącz niedawną własność Andżeliki z **patykiem** i do skonstruowanej **procy** dodaj mokrą **gumę**. Gotowe. Wróć do startowej lokacji z kamerą, zaklejając jej obiektyw (**6**) wystrzałem z miniaturowej armaty.

Część 2

Skoro zrezygnowaliśmy z pouczających lekcji, wypadałoby jakoś zorganizować sobie wolny czas, np. grą w Magicznych Wojowników. Szkopuł w tym, że trójka bohaterów (Czesio poszedł tresować muchy) natknęła się na policjantów, którzy za wagary zdążyli już zgarnąć dwóch lokalnych urwisów.



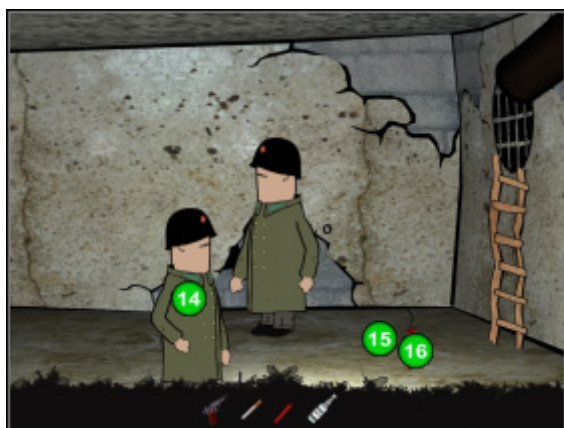
Szczęśliwie się złożyło, że w pobliskim sklepie dochodzi właśnie do przestępstwa na tle rabunkowym. To powinno zainteresować stróżów prawa. Podejdź więc do kosza na śmieci i wyciągnij ze środka **łom** (7). Przypatrz się zaraz luźnej cegłównie położonej nad skrzynką pocztową (8). Ręką nie da się jej wyciągnąć ale od czego jest nasz przed chwilą zdobyty przedmiot? Za łom chwyci Anusiak i wygrzebie upartą **ceglę**, którą najlepiej od razu użyć na szybie od sklepu (9). Bandydzi wybiegną w popłochu, wtórować im będą policjanci, a my zyskamy spokojną drogę do domu.

Część 3

Tymczasem Czesio mówi Pułkownikowi i Marcelowi o nakazie noszenia mundurków w szkole, co wywołuje u tego pierwszego syndrom wspomnień wojennych. Wcielając się z miejsca w postać weterana, uczestniczymy więc w partyzanckiej misji wycelowanej w Armię Czerwoną. Chodzi o wysadzenie transportu radzieckich uniformów.



Z lokacji w jakiej się znalazłeś, możesz iść w lewo, prawo oraz do góry. Na początek wybierz się w lewo. Pod zakratkowanym kanałem zaraz przy wejściu leży **laska dynamitu (10)**. Weź ją i złap za **saperkę** będącą już na wyposażeniu Pułkownika. Siarczystym uderzeniem dziel nią „kacapskie ścierwo” (**11**). Z padniętego żołnierza wyleci **pistolet (12)** oraz **papieros (13)**. Zabierz te rzeczy i idź dwa ekrany w prawo, do kolejnej komnaty z radzieckimi strażnikami.



Zabij (**14**) duet wartowników posługując się zdobytym przed momentem **gnatem**. Z udostępnionej lokacji pod drabiną podnieś **śrubokręt (15)** plus dwie **laski dynamitu (16)**. Wróć na skrzyżowanie, a następnie pomknij kościstymi kończynami do góry. Zainteresuś się leżącą na ziemi **taśmą klejącą (17)** oraz **radiem (18)**, przy którym trochę pogmeraj **śrubokrętem**. Iskry polej **wódką**, co spowoduje, że urządzenie zacznie trawić ogień. Wyjmij **papieros** i zapal go od płomienia. Wróć do lokacji z dwoma zastrzelonymi strażnikami.