

PC CD-ROM

FEATURING
**BOUNCIN'
BOOBS**
Technology

Lula 3D



www.lula3d.de

Poradnik do gry.

Lula 3D

Autor

Emilio

Data publikacji

Luty 2012 r.

PrzygodoMania.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

Spis treści:

WSTĘP

BEVERLY HILLS - WILLA LULI

SAN FRANCISCO

KLUB WILD CHICKEN

HIGHWAY (AUTOSTRADA)

LAS VEGAS

GÓRA RUSHMORE

COLORADO CREEK

BEAUTY FARM

NEW ORLEAN

GORRRRĄCE SCENY

WSTĘP

Pierwsze uruchomienie gry rozpoczyna się animacją, która nie ma żadnego wpływu na fabułę gry (przybliżyła nam jedynie to, że gra jest o treści mocno erotycznej). W animacji poznajemy również psa tytułowej Luli – równie zboczonego, co ona sama. Lula – bohaterka, w którą się wcielamy jest gwiazdą porno – blond sex bomba o biuście o wymiarach ... a są takie wymiary? Sterowanie w grze jest dość proste – myszka i klawisze W, S, A, D (tu proponuję zmienić na strzałki), spacja (domyślnie widok z pierwszej perspektywy) oraz klawisz SHIFT (domyślnie bieganie). Wszystkie znalezione przedmioty Lula chowa do stanika – widocznie musi mieć niezły rozmiar. Dodam jeszcze, że gra jest przygodówką z elementami zręcznościowymi. Na szczęście nie ma ich dużo – kilka podczas rozgrywki, ale cały ostatni rozdział to pięć mini gier „strzelanek”. Na końcu solucji wcisnąłem opis miejsc, w których będziemy świadkami śmiałych scen, miłych dla oka (głównie męskiego). A więc do dzieła.

BEVERLY HILLS - WILLA LULI

Na początku rozmawiamy z Brianem. Podczas rozmowy dowiadujemy się, że w pokoju sióstr trojaczek panuje bałagan, a one same zniknęły. Idziemy schodami na górę. Tam skręcamy w prawo i idziemy do pokoju. Ze stołu zabieramy „świerszczyka” o dumnym tytule „Chcę twojego soku – cz.2”. wychodzimy z pokoju i korytarzem idziemy do pierwszych drzwi. To łazienka dla gości (choć łazienki to nie przypomina). Wprawdzie tu nic nie zdziałyśmy, ale podchodząc do łóżka znajdziemy wibrator. Jeśli go użyjemy mamy miły przerywnik (miły rzecz jasna dla mężczyzn). Po całej akcji wychodzimy z pomieszczenia i udajemy się do ostatniego pokoju – pokoju siostrzyczek (mijany pokój dla gości jest zamknięty). Faktycznie niezły bajzel. Najpierw podchodzimy do łóżka (po lewej). Za nim zabieramy klucze.



Przy łóżku, z podłogi podnosimy „sercową” poduszkę i podchodzimy do stołu. Stamtąd bierzemy popielniczkę i zapalaki, a obok z podłogi wiśniowy biustonosz.



Wychodząc z pokoju zwracamy uwagę na uszkodzoną kamerę (telewizja

przemysłowa, a może...). Schodzimy na dół i nie zwracając uwagi na Briana kierujemy się w lewo – do drzwi. Wychodzimy z budynku i biegniemy na wprost (mijając fontannę) do domku Freda – przy bramie głównej posesji.



Drzwi otwieramy kluczem znalezionym w pokoju siostrzyczek. Wchodzimy do środka. Z podłogi zabieramy 2 kasety video i przewód do magnetowidu.



Podchodzimy do magnetowidu i montujemy przewód (kabel). Następnie na magnetowidzie oglądamy obie znalezione kasety VHS. Teraz mamy pewność, że było to porwanie. Biegniemy do willi, do Briana. W rozmowie wybieramy opcję rozmowy: „Zapytaj o porwanie”. Następnie pokazujemy mu znalezione zapalki (używamy zapalki na Brianie) i wybieramy „Pokaż zapalki z klubu Wild chicken”. Kolejna opcja rozmowy to „Spytaj o Lesa Spandau – operatora kamery”. Po skończonej rozmowie podejdź do telefonu (na parterze w salonie, na szklanym stoliku). Tu wybieramy opcję „Wypróbuj numer Spandau’a”. No i lipa. Podejdź ponownie do Briana i „Poproś ponownie o numer telefonu Spandau’a”. I znowu nic. Wyjdź do ogrodu szklanymi drzwiami. Stoisz w okolicach luksusowego basenu. Możesz w nim popływać – nie ma to wpływu na rozgrywkę, ale walory Luli warte są grzechu ☺. Podejdź do laski leżącej na leżaku. To Lisa Liju. Podczas rozmowy najpierw wybierz opcję „Porozmawiaj o dużych cyckach” następnie „Poproś o numer telefonu do Spandau’a”. Gdy obok Lisy będzie się kręcił koleś o dziwnym imieniu Long Dong John Dong i nie będziesz w stanie z nią porozmawiać – biegnij w kierunku basenu i obserwuj gościa. Gdy ten odejdzie – podbiegnij do Lisy i zacznij rozmowę. Po rozmowie masz okazję wykorzystać na niej wibrator z łazienki (to również nie ma wpływu na dalszą grę). W końcu mamy ten numer.

Fajne cyfry ☺. Obok Lisy, na drewnianym stoliku leży telefon komórkowy. Zabieramy go. Ponownie biegniemy do willi, do szklanego stołu i używamy telefonu. W klawisze stukamy numer Spandau'a. Po „rozmowie” z automatyczną sekretarką podchodzimy do Briana i informujemy go o automatycznej sekretarce i że udajemy się do San Francisco. Po zakończonej rozmowie wychodzimy głównym wyjściem z willi i biegniemy w stronę garażu.



Podchodzimy do lewych drzwi samochodu „Chevrolet rocznik 57” – to ten różowy. Jak przystało na blondi (bez obrazy), nie mamy kluczyków. Wracamy do Briana i prosimy go o te właśnie kluczyki. Po rozmowie udajemy się do altanki – wychodzimy szklanymi drzwiami. Kierujemy się w prawą stronę.



Tam zagadujemy „Bzykającą się parę”. Prosimy o kluczyki do samochodu. Po rozmowie o „jagodach” (czyli JA – GUT... hi hi) udajemy się znowu do willi, do łazienki na parterze (pierwsze drzwi po prawej od wejścia przez szklane drzwi). Tam rozmawiamy z dwiema lesbijkami pod prysznicem o kluczykach. Lekko wkur... zdenerwowana Lula biegnie do Briana i „ponownie prosi o kluczyki do samochodu”. No i znowu biegniemy do różowej bryki i kluczykami otwieramy drzwi (lewe oczywiście). Na animacji pakujemy się do samochodu, bierzemy psinę i w drogę do San Francisco.

SAN FRANCISCO

Rozdział zaczyna się animacją. Wchodzimy do sklepu DICKSON & SON (po prawej stronie) – „1”. Tam bierzemy baterię do komórki (na ladzie) i udajemy się w boczną uliczkę – „2”, tam gdzie stoi czarny van.



Po drodze Lula zauważy „Wild Chicken Club”. Podchodzimy do vana od tyłu i zabieramy stamtąd kolczyk Chery. Idź dalej w dół uliczki. Z przodu samochodu stoi Hank. Porozmawiaj z nim – najpierw go pozdrów, następnie zapytaj o klub i jego pracę. Po rozmowie spróbuj wejść do klubu tylnymi drzwiami. Niestety mięśniak nam na to nie pozwoli. Podejź do żebraka siedzącego na białym samochodzie. Rozmowę zacznij od pozdrowienia, następnie zapytaj o poszukiwania. Po ostrej wymianie zdań, ponownie podejmij rozmowę. Zapytaj o Lornę, czarną furgonetkę i o torbę. Teraz idziemy na główną ulicę i zagadujemy Kikky. Siedzi ona w kasie biletowej przy głównym wejściu do klubu. Niestety nie chce nas wpuścić do środka. Podejź do Marilyn (biała sukienka – nie sposób jej nie zauważyć). Zapytaj ją o pracę, poproś o pomoc, zaproś na kawę, następnie zapytaj o Spandau’a. Po rozmowie poszukaj Sarę (to laska w czerwonej sukience).



Panienkę najpierw pytamy o jej pracę, o Stanley' a i poprosz o pomoc. Tu dowiesz się, że potrzebuje dowodu. Pokaż jej kolczyk z uchem i zaprosz na kawę. W kafejce poprosz Sarę o Kartę wstępu do klubu. Podejdz do baru, do Philipa. Przywitaj go i zamów drinki dla dziewcząt. Podejdz do pary (trochę zajętej) przy ostatnim stoliku i zabierz pikantny sos chilli. Ponownie podchodzimy do Sary i pytamy o kartę wstępu. Po otrzymaniu karty wychodzimy z baru i biegniemy w prawą stronę wzdłuż jezdni do momentu, aż Lula stwierdzi, że w pobliżu mieszka Spandau. Podchodzimy do drzwi na klatkę schodową.



Wchodzimy do środka i udajemy się na ostatnie piętro – do domu Hammeta (drzwi po prawej stronie). Ze stołu (tam gdzie śpi Hammet) podprowadzamy pustą butelkę oraz ramkę ze zdjęciem ładnej kobiety. Jak się okaże to zdjęcie Lorny. Podchodzimy do kuchni i ze stołu (przy oknie) bierzemy perukę (tu Lula samoczynnie ją założy) a z lodówki pomidory. Czas dać żebrakowi zdjęcie żony (Lorny). Po drodze możesz odebrać telefon (budka). Żebrak z wrażenia upuści swój anyżek a my rzecz jasna go bierzemy. Wracamy na główną ulicę i idziemy do sklepu monopolowego Willego.



Tam porozmawiaj z Willym o alkoholu. Po zakończeniu rozmowy ponownie do niego zagadaj i daj mu butelkę zwędzoną u Hammeta. I znowu z nim porozmawiaj – zapytaj o „twórczą miksturę”. Ten typ jest mało domyślny . Podaj mu anyżek a po chwili dostaniesz butelkę specjalnego absyntu. Wracamy do bloku, gdzie mieszka Hammet, ale nie wchodzimy jeszcze do jego mieszkania. Piętro niżej jest mieszkanie Spandau’a (mieszkanie nr 2). Próbujemy je otworzyć (słychać tylko miałczenie kotów). Idziemy na górę. Po przeciwnej stronie mieszkania Hammeta możemy dyskretnie podejrzeć bzykającą się parkę. W mieszkaniu Hammeta dajemy mu butelkę absyntu Willego. Po nagłym olśnieniu zapytaj go o Spandau’a, koty, obrazy i o chęć fotografowania Luli. Po sesji zdjęciowej dostajesz klucze do domu Spandau’a. Schodzimy do domu Lesa. Podchodzimy do kota i musimy na niego spojrzeć, następnie „bawić się z kotami”. Podchodzimy do stołu i odsłuchujemy automatyczną sekretarkę. Wejdz do kuchni, z szafki zabierz kocie jedzenie i napełnij tym niebieską miskę (stoi na podłodze, przy lodówce). Gdy kotek zacznie pałaszować zabierz mu obrozę z kluczem. Podchodzimy do metalowej szafki i kluczem z obrozą otwieramy prawe drzwi.



Stamtąd bierzemy kasetę wideo. Otwieramy lewe drzwi (bez klucza) i bierzemy baterię i stary list. Ponownie podchodzimy do prawej szafki. Do profesjonalnej kamery wkładamy znalezione baterię i kasetę VHS. Po projekcji Lula zadzwoni do Briana. Teraz udajemy się do klubu Wild Chicken. Idziemy do Hanka, pokazujemy mu kartę wejściową Sary i wchodzimy do środka.

KLUB WILD CHICKEN

Rozpoczynamy kolejny rozdział. Wchodzimy do środka przez metalowe drzwi. Udajemy się do sali głównej na parterze. Tu powita nas animacja. Schodzimy na sam dół. Ze stolika zabieramy pustą szklankę – stół po lewej stronie. Podchodzimy do baru. Tam stoi kubek z grogiem. Wlewamy do niego sos chilli. Gdy barman to wypije poleci do WC, my w tym czasie wchodzimy za bar, bierzemy grzałkę do wody i wkładamy ją do zlewu. Wychodzimy zza baru i czekamy aż biedak wróci z kibelka. Dajemy mu do umycia szklankę zabraną ze stołu. Poparzony zacznie się wydziierać, co spowoduje nadejście bramkarza, który pilnował wejścia na górne piętro. Wykorzystując to wychodzimy z sali gościnnej i biegniemy na górę po drewnianych schodach (zбочzony pies Dusty zostanie).

Możemy wejść do pokoju westchnień (scenka ☺) i podchodzimy do stolika przy oknie. Tam oglądamy kartę czasową Susan Dikes. Idziemy teraz korytarzem (po prawej stronie). Znajdują się tam dwie pary drzwi. Otwieramy najpierw te znajdujące się dalej (łazienka) ale nie wchodzimy do środka – „1”. Następnie otwieramy bliższe drzwi – „2”.



Tu podsłuchujemy rozmowę Stanley’ a ze Spandau’ em i gorylem. Po skończonej rozmowie szybko musimy wbiec do otwartej wcześniej łazienki. W tym czasie Dusty wyjdzie z sali dla gości. I znowu otwieramy drzwi do biura i podglądamy szefa. Po rozmowie telefonicznej Stanley postanawia opuścić biuro. My znowu wbiegamy do łazienki obok. Na animacji widzimy, że szef zbliża się do posągu Nagiej Prostytutki. Biuro jest puste więc wchodzimy. Zaraz po wejściu odbieramy naszą komórkę. Po rozmowie z Brianem podejdz do biurka i weź spis adresów.



Tam znajdziesz adres w Las Vegas. Wychodzimy z biura i biegniemy do posągu. Tam Stanley położył klucze, które my oczywiście zabieramy. Nimi otwieramy Pokój jęków (na wprost korytarza). Wchodzimy i rozmawiamy z Dominą Susan Dykes o zegarze. Ta spanikowana wychodzi a my przejmujemy „kontrolę” nad senatorem Clark’iem. Z wieszaka na ścianie bierzemy patelnię i okładamy nią polityka. Ten z „wrażenia” zemdleje. Z jego lewej ręki zabieramy kajdanki. Schodzimy na dół, używamy kajdanek na Hanku i wychodzimy z klubu. Wsiadamy do naszej różowej bryczki i spadamy z San Francisco.

HIGHWAY (AUTOSTRADA)

Początek nowego rozdziału to oczywiście krótka wstawka filmowa. Jesteśmy na autostradzie. Udajemy się do stacji benzynowej.



Podchodzimy do lady i rozmawiamy z Benem, zamawiamy kawę. Gdy przyniesie napój do stolika pytamy go o podejrzanych ludzi, następnie rozmawiamy o problemach małżeńskich. Na osłodę pokazujemy mu piersi. Ben jest tak sfrustrowany, że na widok kobiecego ciała ucieka, gubiąc przy tym nóż. Lula wychodzi z budynku i podnosi go. Przy przyczepie z podobizną uśmiechniętego kota skręcamy w prawo i idziemy do czarnego vana. Tu proponuję zrobić SAVE'A, ponieważ przed nami pierwsza zrzęnościówka. Nożem przebijamy oponę (przednia prawa). Z motelu obok wyjdzie Mike. No i nadszedł czas na zrzęnościówkę. Najpierw jednak kilka słów objaśnień.

- W lewym górnym rogu widzimy ilość życia Luli (serduszka).
- W prawym górnym rogu – ilość życia przeciwnika (lub przyjaciela – o tym później).
- Prawy dolny róg – aktualnie używana broń, lub liczba amunicji. Używając pistoletu trzeba pamiętać o jego przeładowywaniu.

Każdorazowe trafienie uszczupla stan życia o pół ikonki (bez względu, czy to Lula, czy przeciwnik). Aby uniknąć trafienia należy się chować. W potyczce z Mikiem chowamy się za vanem po lewej stronie, zaś w walce z policją – za betonowym słupem po prawej stronie. Gdy Lula zostanie trafiona, jej celowanie się pogorszy,

czyli im mniej życia tym celność gorsza. W ostatnim rozdziale oprócz przeciwników będziemy mieli także przyjaciół. Podczas walk NIE MOŻEMY W NICH CELOWAĆ ANI ZRANIĆ. Dwukrotne zranienie przyjaciela – GAME OVER.

Po wygranej walce z Mikiem pamiętaj o ponownym zapisaniu gry! Idziemy do baru Cosmo (przy twoim samochodzie). Wchodzimy do środka i napotykamy Ginę. Tu kolejny save. Próbujecie odjechać, ale pojawia się policja. Zaczyna się strzelanina. Zasady walki są takie same jak z Mikiem. Pamiętajmy o przeładowywaniu pistoletu. Do pokonania mamy dwóch gliniarzy. Po wygranej, animacja przenosi nas do Las Vegas.

LAS VEGAS

Idziemy w prawo – do sklepu fotograficznego pana Wonga.



Trudno – zamknięte. Wracamy do samochodu i skręcamy przy nim w uliczkę. Tam

mieszka pani Schreiber, niewielka szaro – zielona kamieniczka, ze schodami przed wejściem.



Przyciskasz dzwonek, ale paniusia chyba go nie słyszy. Zejdź ze schodów i stań na środku ulicy. Tu SAVE. Stamtąd spójrz na okno pani Schreiber i „rzuc czymś w okno”. Uruchomi się zręcznościówka. Twoim zadaniem będzie rzucanie pomidorami w okno. Wybierz siłę rzutu 90 – 100 %, wyceluj nad różową strzałką i ...ognia. Pamiętaj, że masz ograniczoną liczbę amunicji (10 pomidorów). Jeśli one się skończą – wczytaj ostatniego SAVE’A i zaczynaj od nowa.

Nieźle głucha kobitka hehe. W końcu jednak rzuca nam klucze. Wchodzimy do środka. Na parterze wchodzimy do pokoju po prawej. W środku ze ściany zabieramy zdjęcie „miasteczka westernowego”. Wchodzisz dalej do kuchni. Z lodówki bierzesz aparat słuchowy i idziesz na piętro. Tam (nieopodal stojącego zegara) ze ściany zabierasz „zdjęcie Góry Rushmore”. Na tym piętrze wchodzimy do pokoju i zaczynamy rozmowę ze staruszką. Niestety rozmowa nie jest zbyt udana. Dajemy kobiecie aparat słuchowy i zadaj ”kilka pytań”. Będzie to długa rozmowa. Spytaj również o sklep fotograficzny pana Wonga , o nr telefonu do

niego i o punkt zaczepienia. Ponownie spytaj o punkt zaczepienia i w końcu mamy nr telefonu Wonga. Zejdź na dół i zadzwoń do niego. Telefon stoi z tyłu schodów. Po rozmowie biegnij do sklepu Wonga. Wejdź do środka i stuknij w złoty dzwonek barowy na ladzie. Porozmawiaj z nim o godzinach pracy, o zdjęciach ślubnych i zapytaj o panią Schreiber. Pokaż mu zdjęcie góry Rushmore. Ślepy chińczyk słabiotko widzi. Obok, na ladzie leżą jego okulary. Użyj tego zdjęcia na okularach. Biegnij do pani Schreiber i powiedz jej o swoim odkryciu. Po rozmowie i animacji wyjeżdżamy autkiem do kolejnego rozdziału.

GÓRA RUSHMORE

Porozmawiaj z Giną i biegnij w dół – zgodnie ze znakami – do sklepu z pamiątkami.



Tam porozmawiaj ze sklepikarzem – pozdrów go i zapytaj o pomnik. Po przeciwnej stronie stoją trzy teleskopy. Podejdź do jednego działającego – po prawej. Spójrz przez niego. Niestety. Wróć do sklepikarza i sprzedaj mu

świerszczyk – „Chcę twojego soku-cz2”. Z zarobioną 25-cio centówką wróć do teleskopu, wrzuć monetę. Teraz biegnij w lewo – na taras widokowy. Tam spotkasz parkę w akcji. Pogadaj z nimi. Podejdź do teleskopu bez tabliczki (po przeciwnej stronie) i spójrz przez niego. Gdy się rozleci spójrz na gniazdko. Teraz wróć do sklepu i porozmawiaj ze sklepikarzem o „muszej kupie” i katapultce. Podejdź do Giny i ją też zapytaj o katapultę. Wróć na parking i przy pomocy noża otwórz bagażnik różowego Dolfy. Zabierz katapultę i wróć na taras widokowy. Tam mocujemy katapultę na uchwycie teleskopu. No i postrzelamy naszym psiakiem w nos prezydenta. Zasada podobna jak do „pomidorowej”. Celownik najwyżej jak się da nad różową strzałkę, następnie nieco w dół (kilka milimetrów), siła – 100% i wystrzel Dustiego prosto w nos. Po trzech celnych strzałach nos odpadnie a Dusty przyniesie ci lalkę. Biegnij do Giny i pokaż jej lalkę, a właściwie papier z lalki. Podejdź do sklepikarza, pokaż mu zdjęcie „miasteczka westernowego”. Nie chce z nami gadać. Daj więc zdjęcie Ginie, niech ona go wypyta. Wiemy już wszystko. Lula teraz musi zapytać co powiedział właściciel sklepu. Po rozmowie ze sklepikarzem na parkingu, udajemy się do Colorado Creek.

COLORADO CREEK

Jak zwykle w nowy rozdział wprowadza nas animacja. W rozmowie z Lymphem pytasz o trojaczki, kiedy je widział ostatni raz i o pistolety. Wyjdź z salonu i udaj się w kierunku namiotów (w prawo, za operatorem kamery). Podejdź do Gwen, spytaj ją o film, następnie o trojaczki. Te same tematy porusz w rozmowie z astronautą. Po rozmowie biegnij do kościoła (muisz przebiec przez mostek). Spróbuj otworzyć drzwi – wiadomo zamknięte. Przejdź ponownie przez mostek – do sklepu z bronią. Przed nim obejrzyj sylwetkę Indianina, następnie ze skrzynki zabierz wkrętarcę.



Wróć do salonu i spytaj Jack'a o to, gdzie jest Dave i Gina. Wejdz za bar i podejdz do listwy zasilajacej (na samym koncu). Tam naladuj wkrętarke i idz w kierunku kościoła. Na drzwiach użyj naladowanej wkrętarke i wejdz do środka. Tam podejdz do Giny i Dave'a i porozmawiaj z nimi. Podnieś klucz, który Dave upuścił na podłogę. Biegniemy do przyczepy Dave'a (znajduje się z tyłu biura szeryfa – SHERIFF'S OFFICE). Tu miła niespodzianka. Biegniemy w stronę salonu. Tam stoi już Gina. Rozmawiamy z nią i wybieramy opcję „przyrowadź Ginę”. Po oddaniu celnego strzału przez Lulę małopka znajdzie kolejną lalkę. Zabierz lalkę i pokaż ją Ginie. Tu zadzwoni telefon, następnie pojawi się policja a my przenosimy się do...

BEAUTY FARM

No to jest nas już trójka. Wejdz po schodach. Po prawej stronie drzwi jest skrzynka z kablami. Najpierw spojrz na nią, następnie umocuj wolny kabel. Zbiegnij ze schodów do momentu aż drzwi się otworzą. Teraz wbiegnij do środka. Gdy drzwi się zamkną podejdz do Giny i poproś ją aby stanęła przy czujniku ruchu na latarni. Teraz spokojnie i bez nerwów możesz wejść do środka. Podejdz do recepcji i

porozmawiaj z panią Hanson o mamie trojaczek i o zepsutym czujniku ruchu. Teraz idź na basen. Gdy Lula popływa – męskie oko się nacieszy ☺. Proponuję również wziąć prysznic. Podchodzimy do baronowej (jest na leżaku) od tyłu i odpinamy jej złote zapięcie do bikini. gdy pracujący przy kaloryferze hydraulik się na nią zapatrzy, z jego skrzynki narzędziowej bierzemy śrubokręt. Przy pomocy śrubokręta otwieramy szafkę (stoi przy wiszącym kole ratunkowym) i zabieramy trzecią lalkę. Pokazujemy ją Ginie. Następnie wchodzimy za biurko recepcjonistki, która poszła (prawdopodobnie naprawia czujnik ruchu) i bierzemy klucz wiszący na ścianie. Biegniemy na górę, tam otwieramy kluczem drzwi do gabinetu operacyjnego – pierwsze drzwi po prawej.



Tu spotykamy starego znajomego, ale chyba nie cieszymy się z tego spotkania.

NEW ORLEAN

W tym rozdziale mamy pięć zręcznościówek. Zasady są takie same jak na autostradzie podczas pojedynków. Tutaj też pojawiają się przyjaciele.

MINIGRA 1

Tutaj rzucasz nożami w dwóch bramkarzy z Wild Chickem Club. Zaczynamy od tego z prawej strony. Pamiętaj, aby nie rzucić w pana Wonga ani w panią Schreiber. Gdy któraś z tych osób oberwie dwa razy – GAME OVER!

MINIGRA 2

Tu czeka cię strzelanka. Pistolet w dłoń i ognia. Do wykończenia masz dwóch policjantów. Pierwszego likwidujemy tego w garażu. Pamiętaj o przeładowywaniu broni. Nie strzelaj w Hanka i Ninę. Do dzieła!

MINIGRA 3

Strzelanina na cmentarzu. Tu dwóch bramkarzy. Na końcu musisz załatwić szkieletora (po lewej). Wprawdzie on nic ci nie zrobi, ale musisz go ustrzelić. Tu uważamy na p. Wonga i p. Schreiber.

MINIGRA 4

I kolejna strzelanka – tym razem na bagnach. Do przeciwników strzelamy na zmianę – raz w jednego, raz w drugiego. Tu również uważamy na p. Wonga i p. Schreiber. Na koniec zabijamy kościotrupa.

MINIGRA 5

No i ostatnia strzelanina. Tu mamy trzech przeciwników. Nie musisz uważać na inne osoby. Niestety przeciwnicy mają szybkostrzelne Uzi. Tym razem nie będzie tak prosto ich wykończyć, ale nie poddawaj się – ja dopiero uporałem się z nimi za 12-tym razem. A więc jest ich trzech – po lewej (najbardziej widoczny), pośrodku (jest wyżej – w okolicach drzewa) i po prawej (ukrywa się za krzakami). Aby wszystkich załatwić musimy obrać plan działania. Na samym początku minigry od razu się chowamy (lewa strzałka), wsłuchujemy się w odgłosy strzałów przeciwników i KONIECZNIE obserwujemy wychylającego się łysego gościa po prawej stronie (będzie on mało widoczny). Gdy łysy się wychyli będzie słychać

salwę. Po chwili gdy odgłosy strzałów ucichną (a łysy będzie widoczny) wychylamy się i strzelamy do gościa po lewej – tego najbardziej widocznego. Gdy dostanie, my od razu się chowamy i czekamy na ponowną sytuację opisaną powyżej. Gdy w końcu go wykończymy, w ten sam sposób bierzemy się za typa z łysinką z prawej strony. Ten będzie już łatwiejszy w wykończeniu. Po nim zabieramy się za środkowego. Po wykończeniu całej trójki przebudzamy się. Po przebudzeniu – animacja i wracamy do willi w Beverly Hills wraz z odnalezionymi trojaczkami. Czekamy, aż załaduje się kolejna animacja... i wszyscy żyli długo, szczęśliwie i namiętnie. Może w końcu padnie ten pierwszy klaps filmu. Koniec.

GORRRRĄCE SCENY

BEVERLY HILLS

- altana w ogrodzie
- łazienka na parterze

SAN FRANCISCO

- zamknięty sklep z zabawkami (obok kafejki Philipa)
- pokój naprzeciwko mieszkania Hammeta

WILD CHICKEN CLUB

- tancerka na rurze na sali głównej
- pokój westchnień na piętrze

HIGHWAY

- budynek motelu (po lewej na parterze i piętrze, po prawej na piętrze)

LAS VEGAS

- piętrowy parking za sklepem Wonga

RUSHMORE

- taras widokowy

COLORADO CREEK

- salon na piętrze
- kościół
- szopka obok sklepu z bronią
- przyczepa Lympha
- za przyczepą Lympha – na dworze

BEAUTY FARM

- piętro – korytarzem, drugie drzwi po prawej stronie

NEW ORLEAN

- sceny końcowe