

PC CD-ROM

ZWIERZĘTA Z ELEKTROWNI

18

gra od lat 18

KINOWA
POLSKA
WERSJA

Poradnik

ND
GAMES

2 CD



??????



STALKER



PANDA



IZOTOP



BIELKA

Poradnik do gry.

Zwierzęta z elektrowni

Autor

Emma

Data publikacji

Styczeń 2013 r.

PrzygodoMania.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

DOM - PODWÓRKO:

Obejrzyj wszystko, co aktywne: WC, łapę - katapultę, nogi pana i samochód. Idź w prawą stronę, zajrzyj do lodówki i zabierz ekstrakt z feromonów. Weź też wiszącą myszkę na parasolu. Połącz ze sobą myszkę i feromony i umieść ją w norce za lodówką.



Gdy wyjdzie napalona mysza, zabierz ją i umieść w ręcznym dynamo. Pogadaj z kumplem przez komputer. Podejdź do Batii, ale ten nie będzie chciał dobrowolnie oddać kluczyków do auta. Zabierz z drzwi WC gazetę, a z lodówki truciznę i jogurt. Zażyj truciznę (kliknij nią na Bruno), a następnie zabierz garnek z kupą z WC i zastosuj na łapce z katapultą. Gdy śmierć zniknie, zabierz z ziemi kosę.



Zetnij nią trawkę rosnącą z prawej strony mysiej norki. Połącz trawkę z gazetą, robiąc skręty i poczęstuj nimi Batię. Kliknij kluczykami na auto.

CZERNOBOBRUJSK:

Skieruj się maksymalnie na prawo, pogadaj z typkiem, który nie przyjmie cię dość ciepło, dopóki nie dasz mu skręta - ot, taki materialista jak większość. Musisz pogadać z nim tak długo, aż wskaże ci dziurę w płocie. Niestety, nie będą to odpowiednie gabaryty dla Bruna. Znowu skieruj się do Stalkera - da ci nożyce. Przecięcie siatki pod prądem nie będzie takie proste. Ponownie poproś o pomoc Stalkera, tym razem podaruje ci granatnik. Rozwal nim szafę elektryczną. Następnie zabierz lizusowi jabłko i wrzuć owoc do rozwalonej szafy. Jak lizus będzie się prażył w prądzie, przetnij siatkę i wejdź do środka.



ZONA - ŚWIAT ZA SIATKĄ:

Idź na prawo, zaraz na wysokości białego budynku zerwij grzyba LSD. Idź dalej na prawo i porozmawiaj z bramkarzem, ale ten nie będzie cię chciał wpuścić. Zerwij wiszący z lewej strony plakat i zabierz zielony śluz ciekący z rury po prawej stronie. Posmaruj nim swoje zdjęcie i naklej je na plakat. Pokaż przerobiony plakat bramkarzowi. Wpuści cię do środka, ale dopiero jak się ściemni. Do tego czasu możesz sobie zafundować odlot, zażywając grzybki.

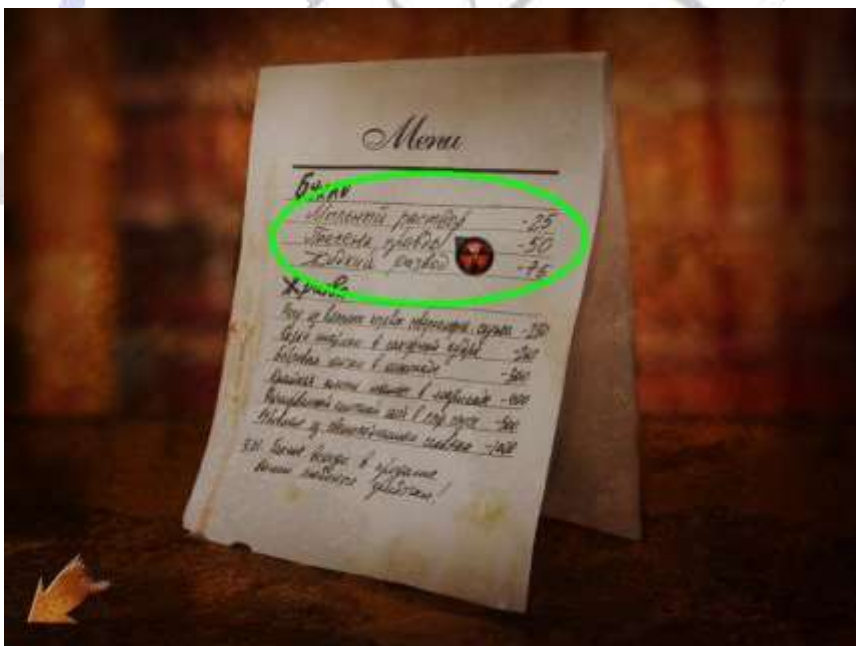
DYSKOTEKA "ŚWIT FAUNY":

Gdy się zrobi ciemno, wejdź do środka knajpy. Możesz pogadać z dziewczyną przy rurze go go. Rozejrzyj się po sali, przeczytaj kartę menu, pogadaj z barmanem, ale brakuje ci pieniędzy. Podejdź

do automatu z prawej strony i pociągnij kilkakrotnie za rączkę, aż odpadnie, a następnie wsadź ją do otworu na monety.



Przyjrzyj się jeszcze raz karcie menu i zamów po kolei trzy pierwsze pozycje.



WIĘZIENIE:

Porozmawiaj z wisielcem, możesz z podłogi podnieść dzieła wybrane W.I. Lenina, misia i kalosz. Koniecznie weź papier toaletowy i miskę z jedzeniem bobra. Miskę kliknij na ptaka i złap go. Ptakiem przetnij trzy liny, a uwolnisz w ten sposób Stalkera.



Porozmawiaj z nim, dowiesz się jak opuścić więzienie.

PIERWSZA MINI - ZRĘCZNOŚCIÓWKA

Złap kurdupla, poruszając się strzałkami z klawiatury. Gdy ci się to uda, będziesz musiał wskoczyć do jego tyłka. Zrób to, wykorzystując papier toaletowy.

Save 01

ZONA - ŚWIAT ZA SIATKĄ:

Porozmawiaj z bramkarzem tak długo, aż dowiesz się, gdzie jest barman. Idź na lewo i wydostań się dziurą w płocie.

CZERNOBOBRUJSK:

Pogadaj ze Stalkerem - wymień mapę na papier toaletowy. Ułóż mapę z podartych kawałków (to jedna z dwóch zagadek, które mi się podobały).



Save 02

Kliknij na mapę, a następnie na najwyższą ikonkę z prawej strony. Znajdziesz się przed szkołą.



KRAINA KWIATAMI I ŚNIEGIEM PŁYNAĆA:

Porozmawiaj ze stworem - Dantesem. Idź w lewo, możesz sobie pogadać też z nagą Mileną. Wejdź do szkoły No 69. Zamień kilka słów z typkim z za biurka.

GRA - STRZELANKA - musisz zdobyć 1000 pkt w ciągu 3

minut.

Save 03



Wejź do otwartych drzwi i wyciągnij wtyczkę z kontaktu (żeby to zrobić, musi być w pokoju zgaszone światło, przy zapalonym nie da się tego zrobić). Podejź do szklanej szafki, zabierz oliwę z oliwek i wazelinę, idź w prawo, i podnieś gazetę z podłogi. Wyłącz telewizor, wylej na niego oliwę. Włóż wtyczkę do kontaktu. Wróć na korytarz i powiedz gościowi, że się zepsuł telewizor. Gdy odejdziesz, zabierz klucze z tablicy i butelkę sake ze stołu. Zajrzyj do środkowych drzwi, otwierając je kluczem, ale chwilowo barman cię pogoni. Wyjź na zewnątrz i spróbuj od Dantesa pożyczyć broń, ale nie będzie chciał się zgodzić. Stale będzie powtarzał żale związane z Puszkinem. Zaglądnij więc do ostatniego pomieszczenia (wykorzystaj klucze) i zabierz z manekina strój Puszkina. Możesz też pogadać z dziwolągami w klatce po prawej, ale ignorując to, niczego nie stracisz. Wyjź na zewnątrz, zabierz tom i kliknij strojem Puszkina na Dantesa. Wróć do szkoły, otwórz kluczem środkowe drzwi i pogadaj z barmanem, wykorzystując do tego argument kałacha. Przeszukaj zwłoki barmana. Znajdziesz kartę dostępu i komórkę. Skorzystaj z mapy i przenieś się do:

ZONA - ŚWIAT ZA SIATKĄ:

Zerwij grzybek LSD, udaj się na prawo do dyskoteki i używając karty dostępu, wejź do środka drzwiami dla VIP-ów. Zabierz trzy butelki z półek (bimber, whiskey i siki osła). Otwórz drzwi z lewej strony baru. Czeka cię teraz druga normalna i sympatyczna zagadka typu "MEMORY". Ułóż ją, odkrywając pary przedmiotów, nie podaję rozwiązania, bo zagadka jest losowa i na dodatek bajecznie prosta.



Save 04

Po rozwiązaniu zadania znajdziesz się w tajnym pomieszczeniu. Zapal światło, pociągając za dźwignię znajdującą się pod czerwonym światelkiem. Podejdź do szafy z lewej strony - zabierz kwas i klucz maszynowy. Wlej do butelki z kwasem: bimber, siki ośła i whiskey. Mieszanką polej sejf, otrzymasz jogurt i balony. Ale włączy się alarm, a z sufitu zaczną wychodzić ostre pręty. Podejdź do kratki w podłodze z prawej strony i kluczem maszynowym odkręć śrubę. W przeciwnym razie Bruno straci życie. Wychodzisz przed dyskotekę. Udaj się teraz na lewo, po drodze możesz zagadnąć Stalkera, i spróbuj przejść przez dziurę w siatce. Dostajesz jednak informacje o porwaniu Drużoka. Stalker obiecuje ci pomoc, choć będziesz musiał pozbyć się Misia sprzed dyskoteki. Spróbuj dać Misiowi sake, ale on pogardzi takim trunkiem. Skorzystaj z mapy.

KRAINA KWIATAMI I ŚNIEGIEM PŁYNĄCA:

Obok resztek Dantesa stoi pusta butelka po wódce - zabierz ją i przelej do niej sake.

ZONA - ŚWIAT ZA SIATKĄ:

Wróć do Misia za pomocą mapy i daj mu "przerobioną wódkę", dodaj też balony, ale najpierw trzeba je nadmuchać. Idź na lewo, przejdź przez siatkę i przekręć kluczem zawór w rurze z prawej strony. udaj się do:



KRAINA KWIATAMI I ŚNIEGIEM PŁYNAĆA:

Przekręć kluczem zawór znajdujący się z prawej strony budynku, a następnie nadmuchaj balony gazem wydobywającym się z dziury w rurze z lewej strony.



ZONA - ŚWIAT ZA SIATKĄ:

Podejdź do Misia i daj mu balony. Misiu zrobi odlot, a ty leć do Stalkera i powiedz, że teren jest już czysty. Pogadaj znów ze Stalkerem, zaznaczy ci na mapie swoją bazę. Kliknij na nią.

ZRĘCZNOŚCIÓWKA - przeskakuj kupy i zbieraj papiery toaletowe.

Save 05

BAZA STALKERA:

Zastosuj łom na pomniku, odpadnie trąba słońca - zabierz ją i posmaruj wazeliną. Włóż ją słońcowi w tyłek. Idź na lewo i wejdź do środka, przejdź przez mostek i porozmawiaj z uszatkiem w czerwonej koszuli w kratkę. Dowiesz się od niego, gdzie jest Drużok, dostaniesz też krótkofalówkę. Kliknij na mapę i skieruj się do elektrowni.

ELEKTROWNIA:

Idź w prawo, zagadaj do robota w czerwonej czapce, ale cię pogoni. Da się przekonać dopiero, jak mu dasz gazetkę porno zabraną ze szkoły. Połącz się z Biełką, klikając komórką na kartkę z jej numerem telefonu i oddaj komórkę robotowi. Kiedy ten się oddali, wejdź do elektrowni i skieruj się maksymalnie na lewo. Spotkasz Drużoka, ale ten zajęc okaże się świnią i żmiją. Po jego wyjściu wyciągnij wtyczkę z kontaktu. Pogadaj z kurduplem - przyjmujesz na siebie misję ratowania świata. Udaj się na lewo, włącz czerwony przycisk i wejdź do świetlnego tunelu po schodach. Jeśli Bruno nie będzie chciał za pierwszym razem, spróbuj jeszcze raz.



KRAINA NIE Z TEGO ŚWIATA:

Wejść do otworu, którym przyszedłeś, kombinuj z otworami tak długo, aż się dostaniesz do dziewczyny. Porozmawiaj z nią i zabierz miecz. Znowu kombinacja z otworami, masz się dostać do obracającego się "tunelu".



ELEKTROWNIA:

Idź na górę po drabinie, a następnie w prawo. Musisz się zmierzyć z Drużokiem.

ZRĘCZNOŚCIÓWKA - Walka na miecze...



Save 06

Teraz musisz tylko użyć krótkofalówki na detonatorze i reszta się wyklaruje...



KONIEC