

Sąsiedzi z Piekła Rodem 2

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Neighbours From Hell 2

autor: Daniel „Kami” Bieńkowski

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.

S P I S T R E Ś C I

Wstęp i porady	3
Opis przejścia	4
Odcinek 1 – Wszyscy na pokład	4
Odcinek 2 – Tajemniczy wielbiciel	6
Odcinek 3 – Zajęte!	8
Odcinek 4 – Komu dzwoni gong	10
Odcinek 5 – Ping-Pong Fucjusz	12
Odcinek 6 – Grunt to rodzina!	14
Odcinek 7 - Maminsynek	16
Odcinek 8 – Bujając w obłokach	18
Odcinek 9 – Popiół i Zamęt	20
Odcinek 10 - Oświecenie	22
Odcinek 11 – Sąsiad za burtą!	24
Odcinek 12 - Akcja!	26
Odcinek 13 – Jedz i bądź jedzony	28
Odcinek 14 – Bez paniki	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 i porady

Neighbours From Hell 2 to następcza *Neighbours From Hell*. Obie gry są bardzo podobne. Bohater gry, Woody, musi tym razem psocić w Chinach, Indiach i Meksyku.

Gra nie należy do trudnych, ale należy pamiętać, że:

- Jeśli chcesz szybciej przechodzić grę możesz wyłączyć tzw. trick camera w opcjach.
- Nie daj się złapać. Najważniejsza sprawa podczas przechodzenia gry. Za każde „potknięcie” tracisz tysiąc punktów.
- Jeżeli to możliwe, próbuj robić „psikusy” na okrągło, to znaczy: żeby twój Sąsiad miał ciągle napięty poziom zdenerwowania.
- Jeżeli nie będziesz mógł użyć przedmiotu, to będziesz go musiał użyć gdzie indziej lub spróbować później.
- I chyba najważniejsze, pamiętaj: Mamuśka nienawidzi ciebie tak samo jak Sąsiad z piekła rodem. :-/

Opis przejścia

Odcinek 1 – Wszyscy na pokład

Ta misja jest formą treningu. Na początek, zgodnie z kolejnością, podnieś mydło ze skrzyni i wejdź po schodach. Połóż je w kałuży i zejdź na dół. Poczekaj, aż Sąsiad przejdzie na drugą stronę, ty w tym czasie weź spinkę ze skrzynki na leżaku i otwórz nią skrzynkę na ścianie.



Wejdź szybko na górę (schodami po lewej) i użyj scyzoryka na stole. Zejdź na dół i poczekaj, aż Grubas się oprze. Ty wtedy skorzystaj z sytuacji i weź po raz drugi mydło. Połóż je tam, gdzie początkowo – w kałuży na dolnym pokładzie. Dodatkowo kluczem francuskim otwórz barierkę.



Zejdź na dół i wejdź na górę wejściem po lewej. Podnieś spaghetti z garnka i połóż je na kapeluszu. Robiąc wszystko po kolei i w odpowiednim czasie, powinieneś ujrzeć niezbyt zadowoloną minę Sąsiada.

Odcinek 2 – Tajemniczy wielbiciel

Idź na początku w lewo i podnieś płetwę rekina z kosza na śmieci. Zejdź na dół do śpiącej Olgi, gdzie podnieś rybę-piłkę ze znaku, wodorosty z brzegu i wiaderko koło schodów. Następnie wróć na górę i użyj wiaderka na akwarium, by zdobyć węże elektryczne.



Przejdź teraz na mostek i wrzuć do sadzawki węże elektryczne, po czym łbem ryby-piły odpiłuj poręcz. Niedaleko mostku ułam trzcinę, którą wsadź w gniazdo krabów. Wyjmiesz w ten sposób kraba.



Położ go w lodówce Sąsiada, po czym wyjmij z piasku grabie i na odwróconych grabiach połóż wodorosty. Wróć na plażę, gdzie przesiaduje Olga, a tam użyj płetwy rekina na okręcie podwodnym sterowanym radiem. W takiej kolejności powinieneś cieszyć się 100% wykonaniem odcinka.