

# 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](http://www.gry-online.pl)

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

## S P I S   T R E Ś C I

|                                   |          |
|-----------------------------------|----------|
| <b>Wstęp i porady</b>             | <b>3</b> |
| <b>Opis przejścia</b>             | <b>4</b> |
| 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](http://www.gry-online.pl)



### Wstęp i porady

*Neighbours From Hell 2* to następca *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-piłę 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.