

The Hardy Boys: The Hidden Theft

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

The Hardy Boys: The Hidden Theft

autor: Antoni „HAT” Józefowicz

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent XPEC Entertainment, Wydawca Dreamcatcher / The Adventure Comp.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Wstęp	3
Porady ogólne	3
Opis przejścia	4
Biznes jak zawsze (Bussines as usual)	4
Brat przeciw bratu (Brother against Brother)	7
To jest we krwi (It's In the blood)	20
What goes around, comes around	34

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

Wprowadzenie



W s t ę p

Witam w nieoficjalnym poradniku do gry przygodowej *The Hardy Boys: The Hidden Theft*. Tekst ten przeprowadzi Cię krok po kroku przez wszystkie etapy zabawy i poda rozwiązania wszystkich występujących w niej łamigłówek.

Antoni „HAT” Józefowicz

P o r a d y o g ó l n e

- W grze sterujemy dwoma braćmi Hardy – Frankiem i Joe. Niektóre czynności wymagają ich współdziałania. Przełączamy sterowanie pomiędzy nimi za pomocą interfejsu w prawym górnym rogu ekranu. Jest tam także opcja, dzięki której możemy sterować obydwoma naraz – co ma miejsce przez 90% czasu gry. Jeżeli w poradniku napisane jest „idź” – dotyczy to obu braci. Jeżeli trzeba ich rozdzielić, padają ich imiona.
- Gdy w poradniku napisane jest „porozmawiaj z X”, oznacza to, że należy zadać X wszystkie dostępne pytania. Jakby nie było, jest to śledztwo i każda informacja się przyda.
- Możesz wykorzystywać mapę do zmiany lokacji. Są trzy rejony: Bayport, gdzie zaczynasz, rezydencja Spencera oraz Manhattan. W Bayport możesz odwiedzić dom Hardy'ch, szkołę, posterunek policji oraz deptak. W rezydencji Spencera: rezydencję, dom Thomasa (Caretaker's Residence), ambulatorium (Nursery Station), szopę (Utility Shed), zachodnie skrzydło. Manhattan to sklep z rekwizytami (Masquerade Emporium), teatr oraz szpital św. Ambrożego (St. Ambrose). Dostęp do nich pojawia się w miarę rozwoju wydarzeń.
- Nie wszystkie znajdowane w grze rzeczy mają zastosowanie.

Opis przejęcia

B i z n e s j a k z a w s z e (B u s s i n e s a s u s u a l)

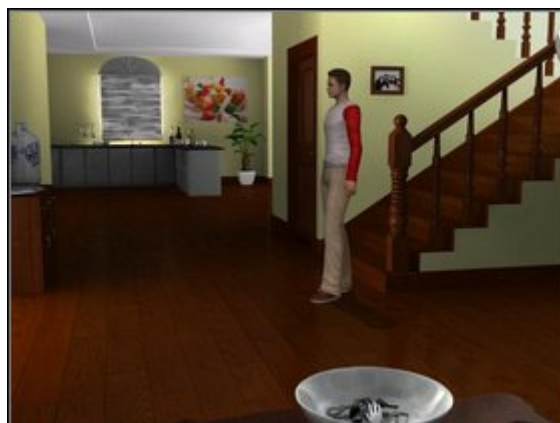
Rozpoczynamy od animowanego wstępu, a właściwie „kazania”, jakie wygłasza braciom ich matka – Laura. Ponoć młodzieńcy narobili kłopotów, jeżdżąc na motocyklach – prezentach od rodziców. Co prawda chłopcy nie mają pojęcia, o co chodzi, ale zaraz zjawia się policjant nazwiskiem Piedmont. Jak się okazuje, motory to tylko pretekst do odwiedzenia ich w celu poproszenia o pomoc. Jaką? Wszystkiego dowiedzą się z płyty CD. Piedmont – naprawdę agent ATAC (Americian Teenagers Against Crime) – zostawia im ją i znika. I tu wkraczamy do akcji.



Kliknij na zestaw audio-video w pokoju, a potem na konsolę. Użyj na niej otrzymanej płyty CD i wysłuchaj informacji.



Musisz zdobyć telefon komórkowy, pechowo zostawiony w garażu. Wyjdź na korytarz i idź w prawo, do końca. Niestety, zaraz po zejściu na parter matka odeśle braci do ich pokoju. Wróć na piętro i podejdźcie do okna na końcu korytarza. Przełącz na Joego i kliknij na drzewo za oknem.



Teraz wróć Frankiem do zejścia na parter – ale nie schodź po schodach. Przełącz na Joego i idź nim do garażu. Niestety, bagażniki motocykli są zamknięte, a kluczyki do nich leżą na komódce na parterze. Musisz zastosować sztuczkę – niech Joe podesjdzie do drzwi wejściowych i użyje dzwonka. Gdy tylko Laura podesjdzie do drzwi, przełącz się na Franka, zbiegnij na dół, chwyć kluczyki i biegnij na górę.



Rzuć kluczyki bratu z okna wspólnego pokoju. Potem niech Joe użyje ich na bagażniku motocykla. Niestety, sukces to połowiczny – w aparacie wyczerpała się bateria.



Przełącz na Franka. Niech weźmie papugę imieniem Playback i poda ją przez okno bratu. Przełącz na Joego. W inwentarzu połącz papugę z telefonem.



Następnie kliknij na ostatnie okno po prawej na 1. piętrze. Gdy pojawi się w nim Frank, użyj na nim papugi połączonej z telefonem. Przełącz na Franka i otwórz inwentarz, a następnie kliknij dwa razy, aby rozdzielić Playback i telefon. Aparat podłącz do ładowarki stojącej koło zestawu audio-video.



Chłopiec automatycznie wykona telefon do ojca. Potem scenka z matką, rozmowa braci przed garażem i już zmierzają do rezydencji Spencera.

B r a t p r z e c i w b r a t u (B r o t h e r a g a i n s t B r o t h e r)



Podejdź pod drzwi frontowe. Tu scenka animowana z oficerem Rileyem oraz samym panem Spencerem.



Po jej skończeniu skieruj się na prawo od wejścia i porozmawiaj z właścicielem rezydencji, poruszając wszystkie możliwe tematy. Potem wejdź do budynku i porozmawiajcie z Lily.



Gdy pojawi się Thomas, czeka Cię kolejna rozmowa. Potem skieruj się w prawo, ku widocznemu zegarowi szafkowemu i przyjrzyj mu się – pokazuje godzinę trzecią, zaś koło drzwi leży odbojnik. Weź go.