

Tony Tough 2: A Rake's Progress

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Tony Tough 2 A Rake's Progress

autor: Katarzyna „kassiopestka” Pestka

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.

[Kup książkę](#)

S P I S T R E Ś C I

Wstęp	3
Opis przejścia	4
Szkoła - 7 września, 8:25	4
Szpital – 7 września, 13:24	7
Ulice – 7 września, 13:42	9
Porwanie - 7 września, 15:45	18
Mały przestępca - 7 września, 19:00	22
Na ratunek Cornelii - 7 września, 20:24	26

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

Typowy dzień Tony'ego Tougha nastoletniego mieszkańca miasteczka Washington w stanie Nowy Meksyk zaczyna się od... wyrzucenia budzika przez okno. Potem następuje nerwowe bieganie po mieszkaniu, omyłkowe zabranie drugiego śniadania ojca, spóźnienie się na szkolny autobus i... pięć tysięcy kłopotów, w jakie zaraz wpakuje się nasz mały koleżka. Nie wierzycie...? Ha, nie znacie jeszcze jego możliwości!

Sterowanie owym przesympatycznym bohaterem jest w zasadzie proste i intuicyjne, warto jedynie zaznaczyć, że pojawiająca się obok chmurki (rozmowa) i lupy (informacja) ikonka ręki służy tylko i wyłącznie do podnoszenia znalezionych przedmiotów, natomiast otwieranie drzwi, wysuwanie szuflad, telefonowanie i wszystkie pozostałe interakcje wykonujemy, klikając na obrazek klucza francuskiego. PPM dokonujemy wyboru czynności, LPM zatwierdzamy go. Inwentarz ulokowany jest u góry ekranu (F5), a oprócz oglądania, łączenia i wyjmowania zeń przedmiotów, możemy też użyć ich na Tony'ym, za pośrednictwem występującej przy każdym z nich ikonki jego pyzatej buzi. Nacisnąwszy raz jeszcze klawisz F5, otrzymamy okienko gry w postaci wygodnej do błyskawicznego ściągania na pasek. LPM przewiniemy dialogi, a dwukrotne kliknięcie zachęci naszego łobuziaka do biegu. Wszystkie przedmioty, które powinny trafić do jego przepastnej torby wyróżnione są tekście kolorem pomarańczowym.

Gotowi na szybką jazdę bez trzymanki? To zaczynamy...

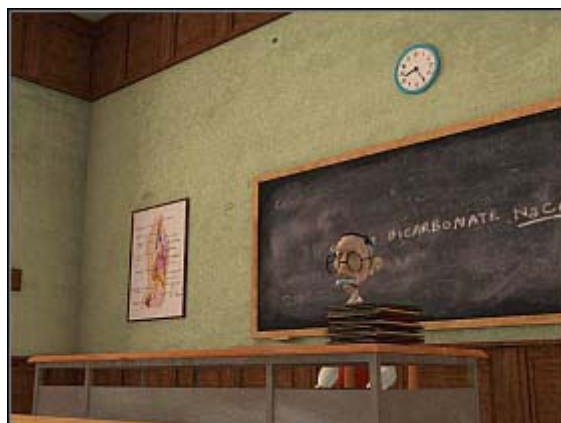
Opis przejścia

S z k o ł a - 7 w r z e ś n i a , 8 : 2 5

Miłe złego początki...



Tony wpada do klasy spóźniony i na dzień dobry musi wytłumaczyć się dlaczego (zepsuty budzik vel problemy gastryczne). Następnie okazuje się, że nie odrobił zadania i tu również trzeba szybciotko podać przyczynę (np. zwalić winę na psa). Wreszcie po dość długim kazaniu nauczyciela smyk ląduje w ławce obok swego koleżki Seymoura Biddle'a. Trwa lekcja chemii i dzieci przeprowadzają doświadczenie. Jednak ponieważ Tony nie brał w zajęciach udziału od początku, nie ma zielonego pojęcia, co robić i nie ma nawet kompletnych materiałów.



Przed chłopcem stoi menzurka z węglanem sodu (składnik proszku do pieczenia). Substancja, z którą Tony niewątpliwie powinien coś zdziałać, jest biała, podczas gdy u kolegi zdążyła już zamienić się w jasnoróżową ciecz. Malec zagaduje Seymoura, ale ten nie wykazuje ochoty, by podzielić się zawartością próbowki, zresztą nauczyciel szybko ich ucisza. Tony jest coraz bardziej zestresowany. Na dodatek nachalny belfer co chwilę dopytuje się, jak też nasz delikwent sobie radzi.



Z braku lepszego pomysłu Tony otwiera leżące na ławce pudełko z drugim śniadaniem. Wyjmuje z niego butelkę **lemoniady** (która automatycznie ląduje w ekwipunku u góry ekranu) i wylewa ją na próbkę substancji przed sobą. Hmm... nie jest to zbyt przemyślane posunięcie, gdyż soda, kwasek cytrynowy i bąbelki, czyli dwutlenek węgla - robią swoje i następuje mała eksplozja. Tu cierpliwość nauczyciela dobiega kresu i Tony dostaje szlaban na popołudnie, tzn. musi zostać po lekcjach.

Trzy godziny w kozie siedział, a to było tak...



Po skończonych zajęciach chłopak zostaje poinformowany, że czekają go teraz trzy godziny w towarzystwie nauczyciela. Pan van Horn rozsiada się za stolikiem, a mały rozrabiaka wędruje na koniec klasy. Tu na blacie obok umywalki dostrzega kartonowe pudełko, a podniósłszy je, odkrywa pod spodem terrarium z prawdziwą **ropuchą**. Nie namyślając się wiele, pakuje ją do swojej torby.



Obok po lewej stoi szafa, a jej dolna szuflada daje się otworzyć. W środku Tony znajduje [linkę](#), kilka [pinezek](#) i słoik [kleju](#), niestety wyschniętego na proszek. Od czego jednak ma pod nosem umywalkę? Dolawszy wody do słoika, po chwili otrzymuje klej o prawidłowej konsystencji.



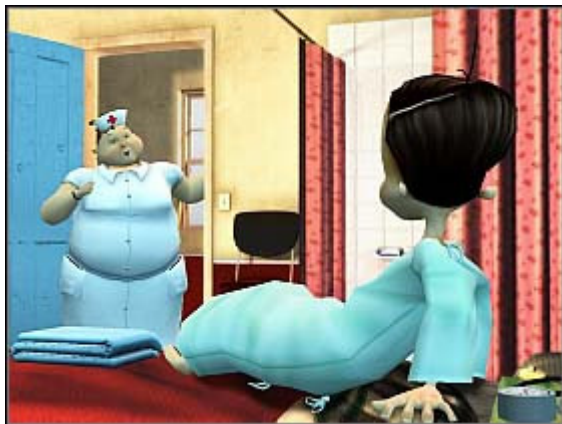
Gdy chłopiec kieruje się w stronę tablicy, pan van Horn opuszcza klasę, a Tony zyskuje większe pole do popisu. Podchodzi do nauczycielskiego stolika i smaruje krzesło klejem, a ponieważ to go nie zadowala, rzuca na lepiające się siedzisko garść pinezek. Po chwili nauczyciel powraca, siada za biurkiem i... jakby nigdy nic zaczyna czytać książkę. Tony jest bardziej niż rozczarowany.



Czas dłuży mu się niemiłosiernie i jakoś brak pomysłów na szybsze opuszczenie klasy. W tej sytuacji nasz desperat podejmuje bohaterską decyzję. Wyciąga z torby żabę i... połyka ją żywcem (wybierz ikonkę „Tony'ego” na żabie w inwentarzu). Jak należało się spodziewać, nie wychodzi mu to na dobre. Pada jak długi na ziemię, ale jego pozalekcyjne godziny nadliczbowe nareszcie ulegają pożądanemu skróceniu.

S z p i t a l - 7 w r z e ś n i a , 1 3 : 2 4

Bezczynność to nie moja specjalność...



Tony budzi się na szpitalnym łóżku, a do sali zagląda soczysta pielęgniarza – siostra Lorraine. Ponieważ tatuś chłopca jest tu lekarzem, a za chwilę zaczyna się obchód, nieuchronnego spotkania nie da się raczej uniknąć, choć oczywiście nasza ofiara niewłaściwego odżywiania jak najbardziej, by sobie tego życzyła. Jednak Lorraine jest w tej kwestii nieugięta. Informuje małego pacjenta, że w razie potrzeby może przywołać ją dzwonkiem i wychodzi. W związku z tym nasz zuch samodzielnie podejmuje decyzję o zakończeniu swego leczenia. Wyskakuje z krępującej koszuli i nakłada „cywilne” ciuchy. Teraz tylko musi wykombinować, jak opuścić przybytek Hipokratesa.



Niewielkiego okienka (po lewej) nie sposób otworzyć. Chłopiec postanawia więc posłużyć się - stojącym obok łóżka obandażowanym niemal jak mumia drugiego pacjenta - szpitalnym wózkiem. Jednak nie może w ogóle ruszyć go z miejsca. Podchodzi więc do umywalki (w rogu po prawej) i łapie za **mydło**. Niestety, to wyslizguje mu się z rąk i ląduje na szafie. Najwyraźniej dziś nie jest szczęśliwy dzień Tony'ego...