

Midnight Nowhere

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Midnight Nowhere

**autor: Daniel „Kami” Bieńkowski
Uczeń Zespołu Szkół nr2 w Warszawie**

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

Część 1: SZPITAL	3
Część 2: KOMISARIAT POLICJI	14

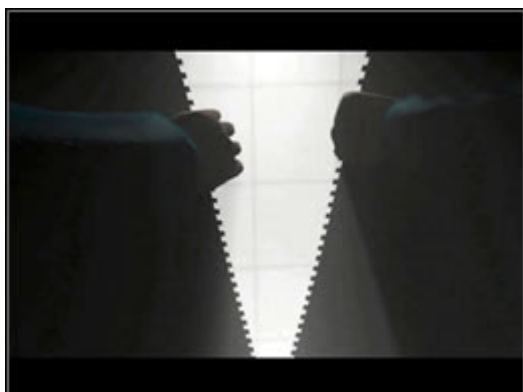
Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. 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

MIDNIGHT NOWHERE

Część 1: SZPITAL

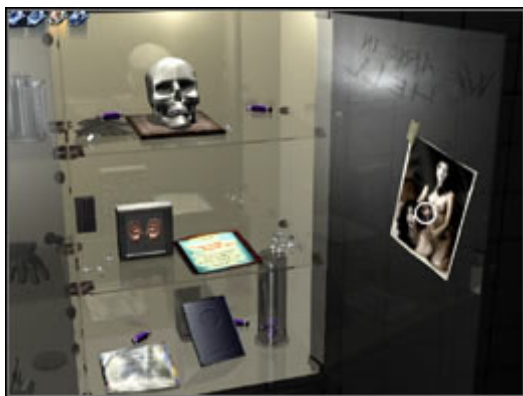
[Szpital] Kostnica:



Po dość dziwnym początku wydostajesz się z celofanowej torby. Nie wiesz, co się dzieje, nie wiesz gdzie jesteś, i najgorsze - nie wiesz, kim jesteś. Twoim pierwszym celem jest opuszczenie kostnicy.



Spróbuj otworzyć drzwi - niestety, zamknięte. Podejdź do stolika z mikroskopem. Zabierz go i rozbij nim szybę, aby zdobyć siekiere. Podnieś rozbite szkło i podejdź do „lodówki”. Odetnij wystający kabel siekiarą, po czym wróć się do truposzy.



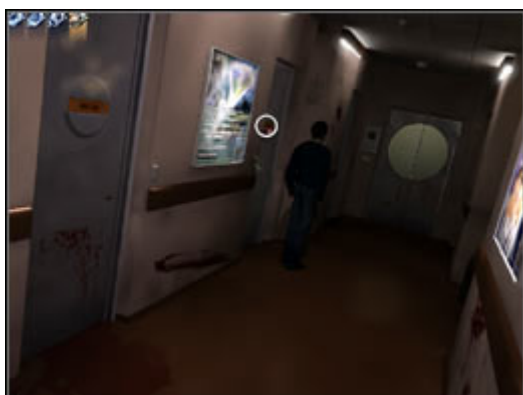
Pozaglądaj do każdej z toreb. Jest tam młoda kobieta, ale interesuję cię mężczyzna w środku. Ma na ręku tatuaż: „Ariel”. To twoja pierwsza poszlaka.



Obejrzyj jeszcze, co kryje się w pierwszej torbie. Jest tam pielęgniarz. Rusz jego ręką (czwarta ikonka u góry ekranu) i odetnij mu kciuka siekierą. Podejdź do szklanej szafki i otwórz jej prawe drzwiczki. Kliknij na „ładną panią” i zapamiętaj kod ochrony - 654321.



Podjedź do drzwi i siekierą otwórz skrzynkę. Weź z inwentarza odłamek szkła i kliknij na 4 ikonkę u góry ekranu. Połącz szkło z drutem z inwentarza. Użyj tak skonstruowanego przewodu na przerwie w panelu.

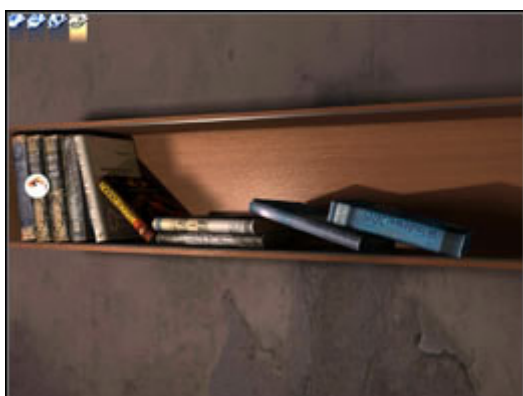


Możesz teraz otworzyć drzwi i przejść do następnego pomieszczenia. Wciśnij guzik, aby wsiąść do windy i użyj 4 ikonki, aby wcisnąć przycisk. Pojedziesz na wyższe piętro. Przejdź się do przedostatnich drzwi po lewej stronie i otwórz je przykładając kciuk do panelu.

[Szpital] Biuro:



Z podłogi ponieś klucz (a). Koło lampy na biurku leży drugi kluczyk (b). Popatrz teraz dokładnie na biurko, a znajdziesz szufladę, którą otworzysz siekierą. Przeczytaj dokument i ponieś niebieską kartę.



Popatrz teraz na półkę z książkami. Przeczytaj drugą książkę od lewej. Zabierz czerwoną kartę. Wyjdź z pokoju.

[Szpital] Biuro doktora:

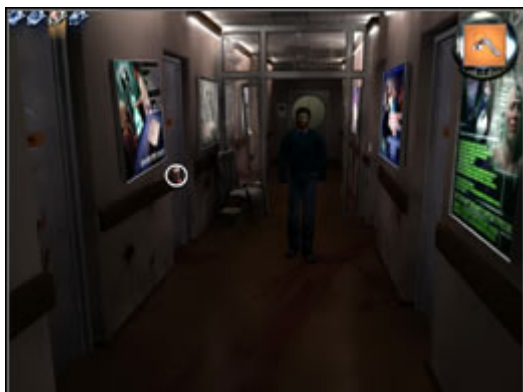


Po wyjściu wejdź w korytarz po prawej. Otwórz drzwi, aby wejść do biura doktora.

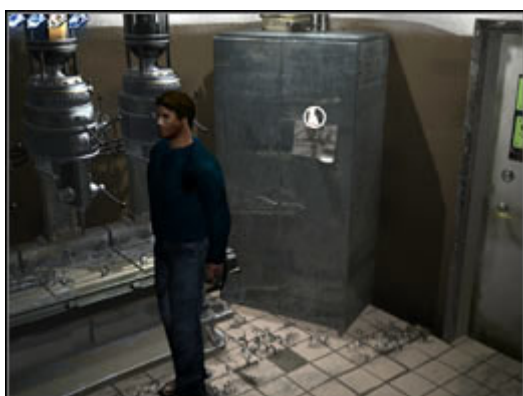


Podejdź do faksu i wciśnij guzik „auto”. Podejdź do doktora i pchnij go. Przeszukaj go, a znajdziesz żółtą kartę. Przed wyjściem przeczytaj notatkę leżącą na biurku.

[Szpital] Pokój otwierany kluczem z biurka:

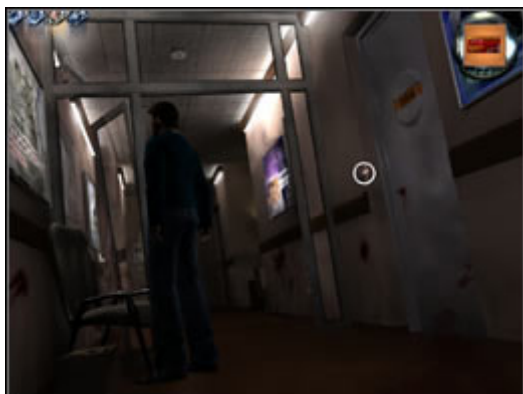


Wróć na początek korytarza i otwórz kluczem zabranym z biura (**b**) drugie od dołu drzwi z lewej.



Przeszukaj płaszcz laboratoryjny i zabierz latarkę. Przeszukaj pokój i podnieś z biurka śrubokręt. Przeczytaj notkę na szafie po lewej stronie pokoju i zabierz podkowę. Opuść pomieszczenie.

[Szpital] Pokój otwierany czerwoną kartą:



Po wyjściu z poprzedniego pokoju pójdz prosto i otwórz czerwoną kartą drzwi z prawej. Popatrz na ekran i wpisz kod: ARIEL (ten z tatuażu).



Wchodź we wszystkie foldery. Głównie będzie cię interesował kod do szafki: 928374. Wyjdź z pomieszczenia.

[Szpital] Pokój otwierany kluczem z podłogi:



Naprzeciwko pokoju otwieranego kluczem z biurka jest pokój z ciemnią otwierany kluczem zabranym z podłogi biura (a).



Pójdź tam i otwórz go. Obejrzyj magnetowid i zabierz kasetę. Wyjdź z pokoju.

[Szpital] Szatnia:



Obok korytarzu z biurem doktora są drzwi, które otwórz niebieską kartą. Obejrzyj kanapę i zabierz pilota do TV. Podejdź do telewizora i użyj na nim pilota. Włóż kasetę do magnetowidu (stoi na półce z lewej) i obejrzyj jak pielęgniarka wpisuje kod, musisz go zapamiętać – 260731.



Użyj śrubokrętu na zegarku (budziku) i weź baterię. Użyj podkowy na kalendarzu - Victoria Lollipop, aby zdobyć klucz. Otwórz nim szafkę Koyla. Otwórz szkatułkę i weź wyłącznik. Wyjdź z pokoju i skieruj się do drzwi z filmu na kasecie. Otwórz śrubokrętem skrzynkę i wsadź wyłącznik. Wpisz w panelu kod - 260731. Wejdź w otwarte drzwi. Czeka na ciebie teraz kolejny korytarz i nowe drzwi.