

Runaway: Przewrotny Los

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Runaway: Przewrotny Los

autor: Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Pendulo Studios, Wydawca Focus Home Interactive, Wydawca PL TopWare Poland.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
Rozdział 1: Brian Basco nie żyje	4
Rozdział 2: Sztuka uciekania	11
Rozdział 3: Rzekome samobójstwo	16
Rozdział 4: Nieoczekiwany sojusznik	22
Rozdział 5: Dekonstrukcja Briana	27
Rozdział 6: Nadchodzi koniec	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



Wprowadzenie

Poradnik do gry *Runaway: A Twist of Fate* zawiera kompletny opis przejścia. Składa się on z sześciu części, odpowiadających poszczególnym rozdziałom przygody Giny i Briana.

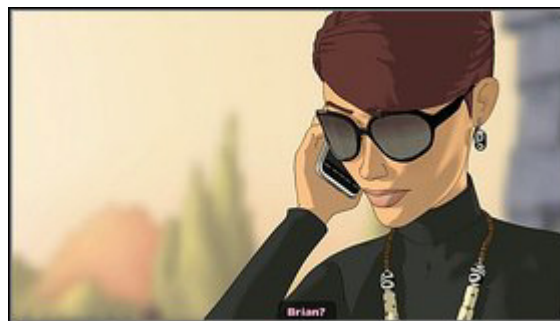
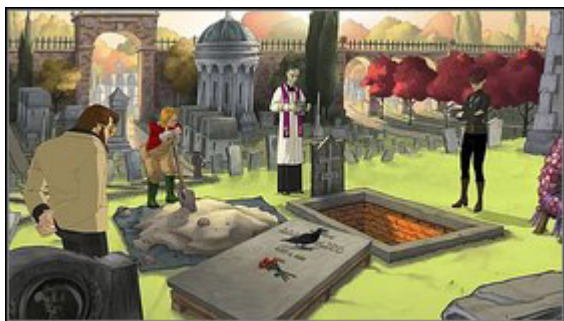
W grze funkcjonują trzy kontekstowe ikonki (oko, ręka, usta) – pomiędzy którymi przełączasz się PPM – oraz czerwona strzałka oznaczająca zmianę lokacji. Dwukrotne kliknięcie LPM przyspiesza poruszanie się bohatera, pojedyncze przewija dialogi, a klawisz Esc – scenki przerywnikowe, zaś pod spacją kryje się pauza.

Najechawszy kursorem w górę ekranu, odnajdziesz następujące opcje: pomoc (żarówka), podgląd aktywnych obiektów (oko), inwentarz (walizka), dziennik (notatnik) i wejście do menu (trybik). Każdą z tych zakładek opuszczasz nacisnąwszy klawisz Esc lub kliknąwszy zgiętą strzałkę, która pojawia się po przesunięciu kursora w górę planszy (również wtedy, kiedy wyjmujesz coś z ekwipunku). Każdy przedmiot w inwentarzu możesz obejrzeć w trójwymiarowym zbliżeniu. Wszystkie „znajdźki” wyróżnione są w tekście kolorem **czerwonym**, a istotne wskazówki **pogrubieniem**. Przed rozpoczęciem zabawy trzeba z dostępnej planszy wybrać awatar, wpisać login i wprowadzić hasło.

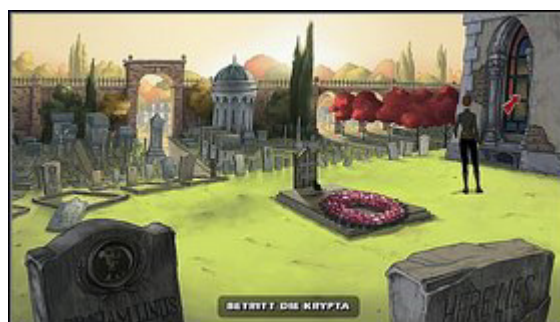
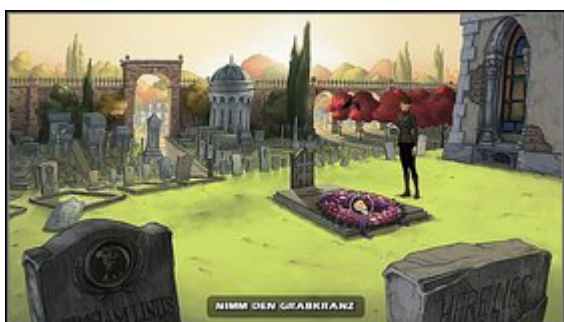
Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

Opis przejścia

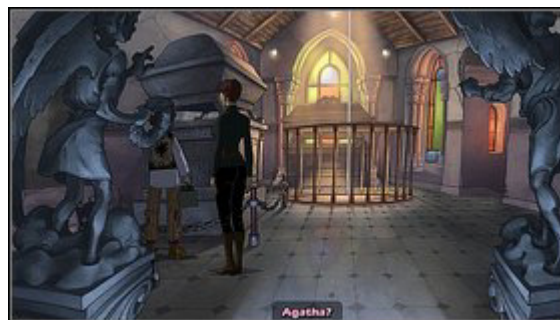
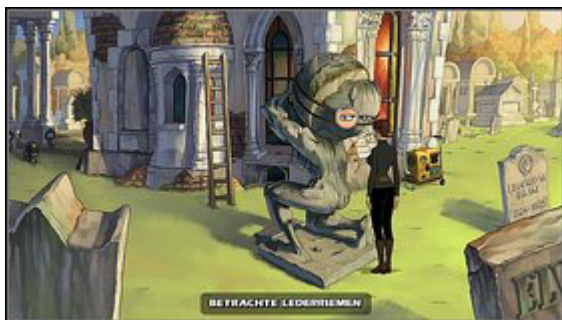
Rozdział 1: Brian Basco nie żyje



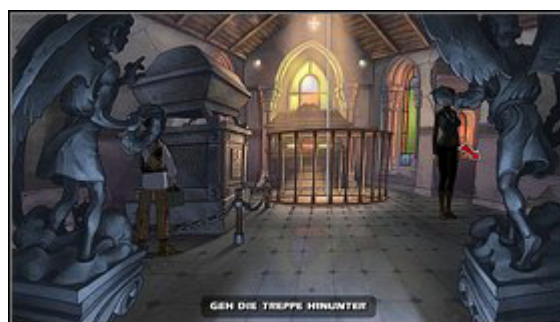
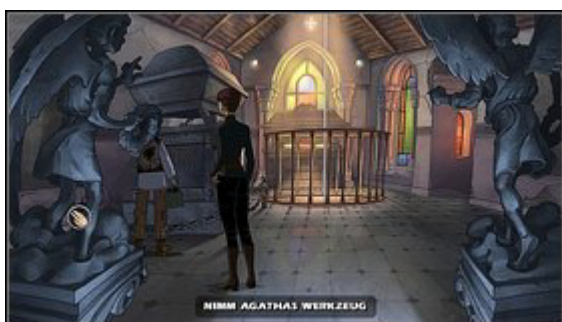
Po skończonej uroczystości pogrzebowej dzwoni telefon. To Brian, którego pochówek dopiero co miał miejsce. Po chwili Gina dostaje jeszcze esemesa. Jej przyjaciel domaga się, by wyciągnęła go z grobu, nie zawiadamiła nikogo i uważała na czających się przy wyjściu z cmentarza morderców. Niezwykła wiadomość kończy się dziwnym słowem: banana.



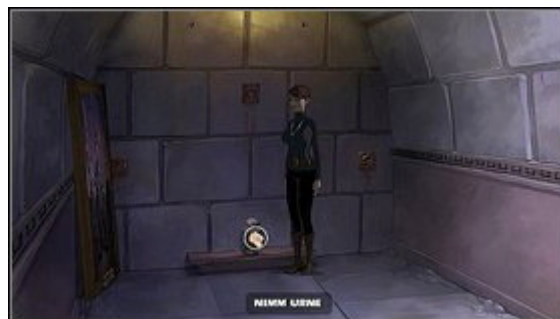
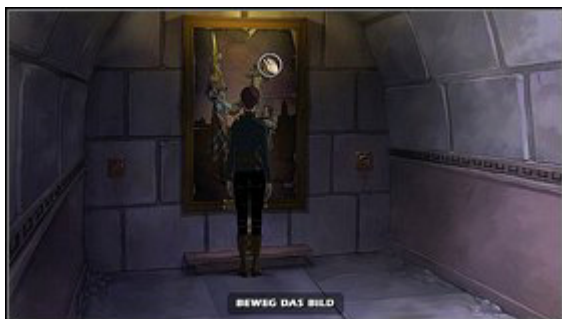
Przyjrzyj się wieńcowi nagrobnemu i spróbuj go zabrać (klikając PPM, zmienisz ikonkę z oka na dłoń). Jednak Gina zdecyduje się wziąć tylko zdobiacą go fioletową **plastikową wstążkę**. Rzuć też okiem na płytę nagrobną, której nie sposób odsunąć bez zwracania uwagi. Przejdź do krypty (po prawej).



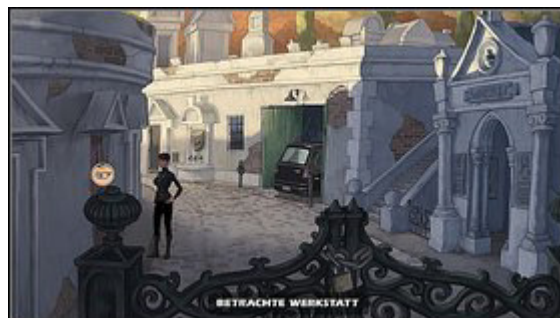
W środku uwagę Giny zwróci zwisający z kopuły kabel. Kobieta (automatycznie) wyjdzie na zewnątrz, gdzie z dachu kaplicy zagadnie ją Agatha Szafran von Rubinstein, profesor parapsychologii. Po skończonej konwersacji przyjrzyj się posagowi Atlasa, który dźwiga na ramionach pękniętą kamienną kulę obwiązaną skórzanym rzemieniem. Jego końce połączone są małymi haczykami, których Ginie nie uda się rozpiąć (rzemień jest zbyt mocno naprężony). Wróć do krypty (w lewo), by kontynuować dialog z Agathą. Porozmawiaj z nią o poltergeistach straszących wielbionego McCormicka, o historii braci Kilgore i o parabiotermicznym kablu zwisającym z dachu. Wypytaj też kobietę, czy nie słyszała jakichś dziwnych odgłosów – okaże się, że tak i jak się nietrudno domyślić, było to wołanie Briana.



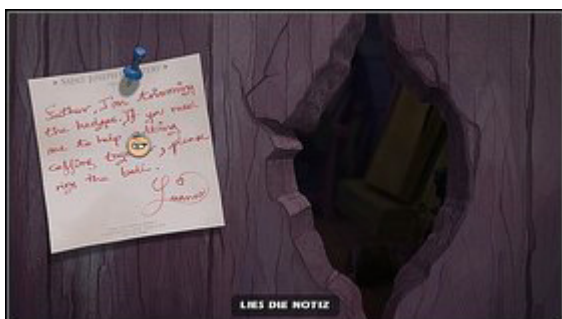
Po skończonej konwersacji przyjrzyj się narzędziom Agathy (pomiędzy nogami posągu anioła po lewej). Ginę zainteresuje **latarka**, którą zabierze (kliknij narzędzia ikonką ręki), po czym zapyta (automatycznie) parapsycholożkę o zgodę. Przejdź w głąb krypty i schodami po prawej zejźdź do piwnicy. Tam skieruj się w tunel na wprost wejścia. Na jego końcu na ścianie wisi obraz przedstawiający jednego z braci Kilgore. Gina uzna, że właśnie za tą ścianą mieści się grób Briana.



Zdejmij więc obraz ze ściany (bohaterka automatycznie odstawi go na bok). Za nim znajduje się kamienny blok z metalowym pierścieniem, identycznym jak dwa inne po bokach. Zabierz stojącą poniżej **urnę**. Wróć do sąsiedniego pomieszczenia, przejdź do krypty i wyjdź na zewnątrz.



Skieruj się w lewo i zjedź w niższą część cmentarza, okalającą duże czerwone drzewo. Sprawdź drzwi po lewej, wisi na nich karteczka informująca, że jeśli wielebny uzna, iż Luanne powinna zająć się składaniem trumien, ma wezwać ją biciem dzwonu. Zajrzyj przez otwór w drzwiach, przekonasz się, że za nimi mieści się coś w rodzaju warsztatu.



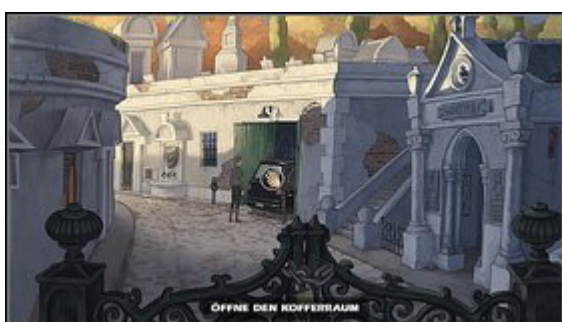
Zajdź teraz do kapliczki po prawej, gdzie zwróć uwagę na niedużą okratowaną wnękę okienną (po prawej). Niestety kratka jest zamknięta na klucz. Zajrzyj pod leżącą na posadzce wycieraczkę. Okaże się, że jest pod nią kłapa, po uniesieniu której można ze schowka w podłodze zabrać przybrudzoną gumową **rękawicę**.



Rzuć też okiem na skrzyneczkę na półce nad okratowanym oknem. Teraz, kiedy kłapa w podłodze jest uniesiona, Gina może dosięgnąć **skrzynki**. Zdejmij ją więc. Zajrzyj do niej w ekwipunku, a znajdziesz **klucz**.



Oczywiście otwórz nim kratę. Z wnętrza za nią zabierz **kolektor**, z bardzo długim trzonkiem. Pociągnij też za wiszącą tam linę, a rozlegnie się dźwięk dzwonu (dzięki czemu Luanne wróci do warsztatu).



Wyjdź z kaplicy i przejdź w stronę widocznego w otwartym garażu karawanu. Odemknij bagażnik, Gina zabierze z samochodu **skórzany rzemień**. Przejdź w głąb garażu, dziewczyna przekona się, że w stacyjce jest kluczyk i w każdej chwili można skorzystać z auta. Maszeruj dalej uliczką i podejź do fontanny. Płynącą z niej wodą napełnij gumową rękawicę.



Przejdź na drugą stronę ulicy i zajdź do warsztatu (po lewej). Porozmawiaj z Luanne. Dziewczyna ma kłopot, bowiem wielebny pogania ją ze składaniem trumien, a instrukcja, jaką dysponuje, jest po szwedzku. Kiedy Gina ofiaruje się z pomocą, Luanne przekaze jej **instrukcję montażu**. Dziewczyna bardzo się spieszy, jest bowiem umówiona z niedawno poznanym chłopakiem Erniem, który bardzo się jej podoba. Wypytaj ją też o jej narzędzia, przechowywane, za przesuwanymi drzwiami po lewej, przekonasz się, że bojowo nastawiona Luanne nie da ich tknąć.