

Goin' Downtown

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Goin' Downtown

autor: Antoni „HAT” Józefowicz

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Silver Style, Wydawca The Games Company, Wydawca PL IQ Publishing
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
Porady ogólne	4
Opis przejścia	5
Rozdział pierwszy	5
Rozdział drugi	7
Rozdział trzeci	9
Rozdział czwarty	11
Rozdział piąty	13
Rozdział szósty	16
Rozdział siódmy	18
Rozdział ósmy	20
Rozdział dziewiąty	24
Rozdział dziesiąty	26
Rozdział jedenasty	29

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

Akcja gry *Goin' Downtown* toczy się Nowym Jorku w przyszłości, wcielamy się w policjanta imieniem Jake. Będziesz więc mieć okazję do odwiedzenia wielu interesujących miejsc, poznasz ciekawych ludzi i wykorzystasz zdobycze ówczesnej techniki. W poradniku znajdziesz kompletny, ilustrowany opis przejścia.

Antoni „HAT” Józefowicz

Porady ogólne

- Jeśli zapomnisz, jakie masz zadania do wykonania, możesz sprawdzić to w notatniku bohatera.
- Prawego przycisku myszki (PPM) używamy do oglądania przedmiotów, lewego (LPM) – do interakcji.
- Niektóre postaci możesz spotkać za dnia, inne wyłącznie w nocy (na przykład **Isabel**) – pamiętaj o tym!
- Kompas w inwentarzu umożliwia otwarcie mapy. Podwójne kliknięcie LPM na niej powoduje przeniesienie się bohatera we wskazane miejsce.

Opis przejścia

R o z d z i a ł p i e r w s z y

Śmierć Rose



Obejrzyj pomieszczenie, a następnie wyjdź z apartamentu drzwiami po prawej. Znajdziesz się na ulicy. Po drugiej stronie leży kobieta – podejź do niej. Kliknij na nieprzytomnej LPM.



Gdy znajdziecie się w apartamencie Jake'a, kliknij na **łóżko**. Gdy dziewczyna usiądzie, weź **filiżankę** ze zlewu i napełnij ją – kliknij ponownie na zlew. Podaj filiżankę wody uratowanej – przedstawi się jako **Rose**. Kliknij na łóżku – zasiądziesz koło niej. Gdy otworzysz oczy, okaże się, że znikła. Została jednak jej **torebka**. Podnieś ją i zajrzyj do środka – znajdziesz **złoty przedmiot** i **zdjęcie Rose**.



Wyjdź na ulicę. Tu zauważysz przykryte ciało. Porozmawiaj z **Isabel**. Wypytaj ją o szczegóły śmierci **Rose**. Potem podejź do **sanitariusza** i przeprowadź konwersację. Następnie zajrzyj pod płachtę okrywającą ciało, aby upewnić się, że to **Rose**. Wróć do apartamentu.



Kliknij na **bankomat** przy drzwiach wejściowych – Jake pobierze 2000 dolarów. Następnie wyjmij **Hand-Com** z inwentarza i użyj go na panelu ComStation. Wyjdź więc na zewnątrz, wsiądź na motor i wybierz na mapie komisariat.

R o z d z i a ł d r u g i

Znikąd pomocy nie widać



Przełącz czas z nocy na dzień. Jak zauważysz, od razu pojawiają się ludzie. Przejdź w prawo i porozmawiaj z **Edwardem**. Potem przejdź w lewo i obejrzyj **stojak z bronią**. Gdy to zrobisz, będziesz mógł go przesunąć, co też uczynić.



Podejdź do biurka **Isabel** i zabierz z niego **kabel**. Połącz go z Hand-Comem. Teraz podłącz gotowy do ComStation między biurkami. Poproś o akta **Rose**. Wykorzystaj także inne opcje rozmowy. Za każdym razem musisz podłączyć się ponownie!