

Life is Strange **Out of Time**

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Life is Strange (Out of Time)

autor: Jacek "Ramzes" Winkler

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-200-7

Producent DONTNOD, Wydawca Square-Enix / Eidos

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	4
Rozdział 2	7
Rozdział 3	11
Rozdział 4	15
Rozdział 5	18
Wybory i decyzje	20
Ważne wybory	20
Decyzje	25
Zdjęcia	31

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 GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie



Out of Time to drugi już odcinek epizodycznej przygodówki studia *DONTNOD*, która powstała we współpracy ze *Square Enix*. W grze wcielasz się w osiemnastoletnią dziewczynę imieniem Max, która zмага się z codziennym szkolnym życiem nastolatki. Podczas rozgrywki odkryjesz w sobie nadprzyrodzone zdolności cofania się w czasie, co pomoże Ci manipulować decyzjami i wydarzeniami, na które wcześniej nie miałbyś wpływu. Pierwszy epizod gry wprowadzi cię w świat przedstawiony przez autorów, zapoznasz się z podstawową mechaniką rozgrywki a także poznasz otaczających cię rówieśników, którzy uczęszczają z tobą do tej samej szkoły. Niniejszy poradnik pomoże ci przebrnąć przez fabułę oraz skupi się na wyjaśnieniu najważniejszych kwestii gry. Znajdziesz w nim także szczegółowy opis ważnych wyborów oraz ich ewentualnych konsekwencji. Zwieńczeniem poradnika jest spis wszystkich zdjęć, które możesz kolekcjonować w trakcie rozgrywki.

Poradnik do *Out of Time*, drugiego epizodu gry *Life is Strange* zawiera:

- Opis przejścia gry
- Szczegółowe omówienie kwestii decyzji wraz z ich ewentualnymi konsekwencjami
- Wskazówki pomocne do znalezienia wszystkich znajdziek

Jacek "Ramzes" Winkler (www.gry-online.pl)

Opis przejścia

Rozdział 1



Żeby się przebudzić musisz najechać celownikiem na widoczny na ekranie okrąg i przeciągnąć. Żeby wstać z łóżka, naciśnij pojawiający się na ekranie przycisk. W tym momencie znajdziesz swoją pierwszą decyzję. Podejdź do rośliny pod oknem i podlej ją. Jak wykonasz ten etap obróć się i podejdź do szafy by wziąć z niej kosmetyki.



Po ich zebraniu wyjdź ze swojego pokoju i udaj się w stronę pryszniców. Po drodze będziesz mijał pokój Kate, dlatego warto zetrzeć obelgę napisaną na jej tabliczce przed drzwiami. Po przejściu korytarzem zauważysz także jak ktoś z toalety wyrzuca rolkę papieru toaletowego i trafia nią w głowę Alyssy. Możesz ją ostrzec poprzez cofnięcie się w czasie Alyssa - Warn.



Po wykonanej czynności skieruj się do łazienki i skorzystaj ze środkowego prysznica. Po obejrzeniu kilku scenek przerywnikowych, wyjdź spod prysznica i podejdź do lustra z adresem strony internetowej. Żeby pomóc Kate, zetrzyj widoczny adres (Erase).

Sprawdź swój telefon a dowiesz się między innymi, że Kate potrzebuje książki, którą pożyczyła ci jakiś czas temu. Książkę znajdziesz w swoim pokoju dlatego wyjdź z łazienki i udaj się w stronę twojego pokoju. Przed wejściem zetrzyj obraźliwy tekst na swojej tabliczce.

Po wejściu do pokoju, rozejrzyj się po pomieszczeniu. Po lewej stronie, obok łóżka znajdziesz stolik, na którym leżeć będzie książka. Po rozlaniu coli, musisz cofnąć się w czasie i odsunąć szklankę przed wzięciem książki (Move).



Jak tylko znajdziesz książkę, podejdź do szafy i ubierz się po czym wyjdź z pokoju i udaj się do Kate. Po wejściu do pokoju będziesz mógł wykonać zdjęcie królikowi w klatce. Będzie to pierwsze zdjęcie do twojej kolekcji w dzienniku. Po jego wykonaniu możesz porozmawiać z Kate. Niezależnie od tego jak potoczy się rozmowa będziesz musiał zostawić książkę obok jej torby na ziemi. Podejdź do niej i włóż książkę do plecaka. Po wykonaniu czynności staniesz przed ważnym wyborem. Będziesz mógł poradzić Kate by poszła na policję lub wstrzymała się do czasu zebrania dowodów.

Rozdział 2



Niezależnie od wybranej przez ciebie opcji gra potoczy się tak samo. Wyjdź z pokoju Kate i udaj się na podwórko akademika. Zanim przejdziesz w dalszą jego część, podejdź do prawej ławki a znajdziesz tu kosz na śmieci z wyrzuconym jedzeniem. Weź z niego kawałek batonika i połóż na ławce obok. Żeby wiewiórka podeszła do jedzenia, musisz oddalić się na bezpieczną odległość. Jak tylko zauważysz, że wiewiórka zaczyna ucztę, podejdź do niej i wykonaj drugie zdjęcie do swojej kolekcji w dzienniku.

Po wykonaniu zdjęcia możesz udać się także do zaplecza woźnego a znajdziesz tam kilka ciekawych rzeczy (jak zdjęcia Rachel). Możesz o nie zapytać woźnego, który siedzi na ławce i karmi ptaki.