

Observer

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Observer

autor: Jacek “Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-436-2

Producent Bloober Team, Wydawca Aspyr Media Inc, Wydawca PL Techland.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Podstawy rozgrywki	4
Porady ogólne Podstawy rozgrywki	4
Sterowanie Podstawy rozgrywki	5
Wymagania sprzętowe Podstawy rozgrywki	8
Opis przejścia	10
Sprawa #405: Odnalezienie Adama (Finding Adam)	10
Odnalezienie mieszkania Adama Opis przejścia	10
Zbadanie miejsca zbrodni w mieszkaniu 007 Opis przejścia	12
Przesłuchanie sąsiadów i zidentyfikowanie dzwoniącej osoby Opis przejścia	15
Zbadanie mieszkania Heleny Nowak i umysł Amira Nowaka Opis przejścia	19
Odnalezienie Heleny Nowak Opis przejścia	22
Zbadanie miejsca zbrodni w salonie tatuażu i włamanie się do umysłu Heleny Nowak	23
Tajne przejście w salonie tatuażu i zbadanie sekretnego pokoju Opis przejścia	28
Wydostanie się z piwnicy Opis przejścia	32
Zbadanie mieszkania 210 Opis przejścia	34
Wytropienie mordercy Opis przejścia	37
Zbadanie zwłok mordercy i włamanie się do jego umysłu Opis przejścia	41
Przywrócenie zasilania do generatora Opis przejścia	43
Odnalezienie i zbadanie kryjówki mordercy Opis przejścia	46
Odnalezienie Sanktuarium i skontaktowanie się z Adamem Opis przejścia	50
Wizyta w starym hotelu Opis przejścia	53
Finałowa konfrontacja z Adamem i wybór zakończenia gry Opis przejścia	59
Sprawa #628: Dziwna mała dziewczynka (Strange Little Girl)	62
Odblokowanie sprawy i zbadanie zamkniętego mieszkania Opis przejścia	62
Włamanie się do umysłu Piety Sagan Opis przejścia	64
Sprawa #776: Wścibscy sąsiedzi (Nosy Neighbors)	67
Odblokowanie sprawy i zbadanie mieszkania 205 Opis przejścia	67
Zbadanie komórki piwnicznej handlarza organami Opis przejścia	69
Osiągnięcia i trofea	72
Lista trofeów Osiągnięcia i trofea	72

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

Nieoficjalny poradnik do *Observer* zawiera **szczegółowy opis przejścia gry**, który zestawia wszystkie czynności niezbędne do jej ukończenia. W poradniku znalazły się informacje na temat **zaliczania kolejnych fragmentów głównego śledztwa** (tego związanego z odnalezieniem Adama), **odnajdywania i analizowania dowodów rzeczowych**, **przepytывania postaci niezależnych** oraz **rozgrywania scen z zaglądania do umysłów podejrzanych**. Opis przejścia głównego wątku fabularnego wzbogacony został **omówieniami dodatkowych śledztw**, których podjęcie się nie jest wymagane do ukończenia gry.

Ważną część niniejszego poradnika stanowi **rozdział o osiągnięciach gry *Observer***, w którym znajduje się **zestawienie wszystkich 20 trofeów** (w tym platynowego zarezerwowanego wyłącznie dla wersji na PS4). Całość uzupełniają rozdział z **podstawowym zestawem porad** oraz strony poświęcone **sterowaniu i wymaganiom sprzętowym**.

Observer to horror psychologiczny rozgrywany z perspektywy pierwszej osoby, w którym przenosimy się do roku 2084 i wcielamy się w rolę tytułowego Obserwatora. Główny bohater gry, Daniel Lazarski, jest detektywem neuronowym zdolnym do hakowania umysłów podejrzanych i pozyskiwania w ten sposób unikalnych informacji pomocnych w rozwiązywaniu śledztw. Sama gra kładzie duży nacisk na eksplorację otoczenia i badanie kolejnych miejsc zbrodni. Detektywowi oprócz wspomnianej zdolności włamywania się do umysłów innych osób pomagają również futurystyczne gadżety takie jak chociażby bioskaner do analizowania ludzkiej tkanki i śladów krwi.

Jacek "Stranger" Hałas (www.gry-online.pl)

Podstawy rozgrywki

Porady ogólne | Podstawy rozgrywki

Poniżej znajduje się szereg ogólnych wskazówek i odpowiedzi do gry *Observer*. Wiedza o nich może znacząco ci ułatwić prowadzenie śledztw oraz pomyślnie dotarcie do finału całej przygody. *Observer* nie jest bardzo złożoną grą pod względem mechaniki rozgrywki, aczkolwiek zawiera kilka mniej oczywistych zależności, o których dobrze jest wiedzieć od samego początku gry.

1. *Observer* nie jest typem gry, w której musisz śpieszyć się czy nieustannie dbać o utrzymywanie głównego bohatera przy życiu. Przez zdecydowaną większość gry możesz na spokojnie badać otoczenie i analizować kolejne miejsca zbrodni. Nie oznacza to, że przez cały czas możesz czuć się pewnie, gdyż sterowana postać w kilku miejscach może zginąć i pojawi się wtedy ekran Game Over. Dotyczy to w szczególności niektórych scen z zagładania do umysłów podejrzanych, w trakcie których bada się nękające ich koszmary. Tego typu niebezpieczne miejsca zaznaczone zostały w opisie przejścia i pilnuj się w nich jeśli nie chcesz zaprzepaścić swoich szans na zdobycie osiągnięcia *Unbreakable*.
2. Większość wykonywanych czynności jest obowiązkowych do posunięcia głównego wątku fabularnego do przodu, ale w grze pojawiają się także opcjonalne. Warto przede wszystkim bardzo dokładnie badać wszystkie miejsca zbrodni, bo możesz dzięki temu odnaleźć dodatkowe ślady. Rozważ także zajęcie się dodatkowymi, mniejszymi sprawami śledczymi, które stają się dostępne w dalszej części gry.
3. Po zaliczeniu kilku początkowych scen odblokowywany jest dostęp do kilkupiętrowego bloku mieszkalnego, w którym toczy się znaczna część gry. Dobrze jest wykorzystać okazję i od razu dokładnie zbadać wszystkie piętra z zamiarem przepytania lokatorów (sprawdź wszystkie interkomy), odnalezienia interaktywnych obiektów (np. komputerów) czy wejścia w posiadanie nowych znajdziek. Dobrze jest również wiedzieć, że niektóre obszary slumsów, np. piwnica i strych, staną się dostępne dopiero po tym jak dostatecznie awansujesz w grze. Nie przejmuj się tym, że początkowo nie będziesz mógł ich jeszcze zbadać.
4. Podczas eksploracji otoczenia staraj się regularnie używać wszystkich trzech dostępnych trybów wizji. Tryb EM Vision jest pomocny w lokalizowaniu i skanowaniu różnorodnych urządzeń elektronicznych. Tryb Bio Vision wykorzystuje się w głównej mierze do odnajdywania i skanowania ludzkiej tkanki oraz śladów krwi. Noktowizja może ci z kolei przyjsć z pomocą w tych lokacjach, które są bardzo ciemne i gdzie łatwo jest przez to przegapić jakiś dowód rzeczowy czy sekret.
5. Główny bohater cierpi na przypadłość, która wymusza wykonywanie synchronizacji w regularnych odstępach czasu. Do wykonywania tych akcji potrzebny jest lek o nazwie synchrozyna i dobrą wiadomością jest to, że odnajduje się go w wielu spośród badanych lokacji gry (zaglądaj przede wszystkim do łazienek, aczkolwiek synchrozyna może też leżeć na stole czy na biurku). Nie powinno dzięki temu dojść do sytuacji wyczerpania zapasu synchrozyny. Nie próbuj natomiast ignorować synchronizacji, gdyż postępujące zniekształcenia obrazu będą znacząco utrudniały ci eksplorację i zwiększały ryzyko pominięcia jakichś ważnych śladów.

Sterowanie | Podstawy rozgrywki

Na stronie znajdują się informacje na temat sterowania w grze *Observer*. Nie jest ono bardzo skomplikowane, choć np. w różny sposób aktywuje się dostępne tryby wizji pomocne w odnajdywaniu różnych typów śladów i dowodów rzeczowych.

PC

	Poruszanie się
	Rozglądanie się
	Spojrzenie w górę
	Spojrzenie w dół
	Obrócenie się w prawo
	Obrócenie się w lewo
	Interakcja
	Przybliżenie obrazu
	Okno statusu
	Tryb EM Vision (elektromagnetycznej wizji)
	Tryb Bio Vision (bio wizji)

	Tryb noktowizji
	Bieg
	Kucanie

PlayStation 4

	Ruch
	Bieg
	Rozglądanie się
	Tryb noktowizji
	Tryb Bio Vision (bio wizji)
	Przybliżenie obrazu
	Kucanie
	Okno statusu
	Interakcja
	Tryb EM Vision (elektromagnetycznej wizji)
	Pauza

Xbox One

	Ruch
	Bieg
	Rozglądanie się
	Tryb noktowizji
	Tryb Bio Vision (bio wizji)
	Przybliżenie obrazu
	Kucanie
	Okno statusu
	Interakcja
	Tryb EM Vision (elektromagnetycznej wizji)
	Pauza