

Overclocked:

Historia o przemocy

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Overclocked

A Story of Violence

autor: Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent House of Tales Entertainment GmbH, Wydawca dtp AG / Anaconda, Wydawca PL Nicolas Games
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

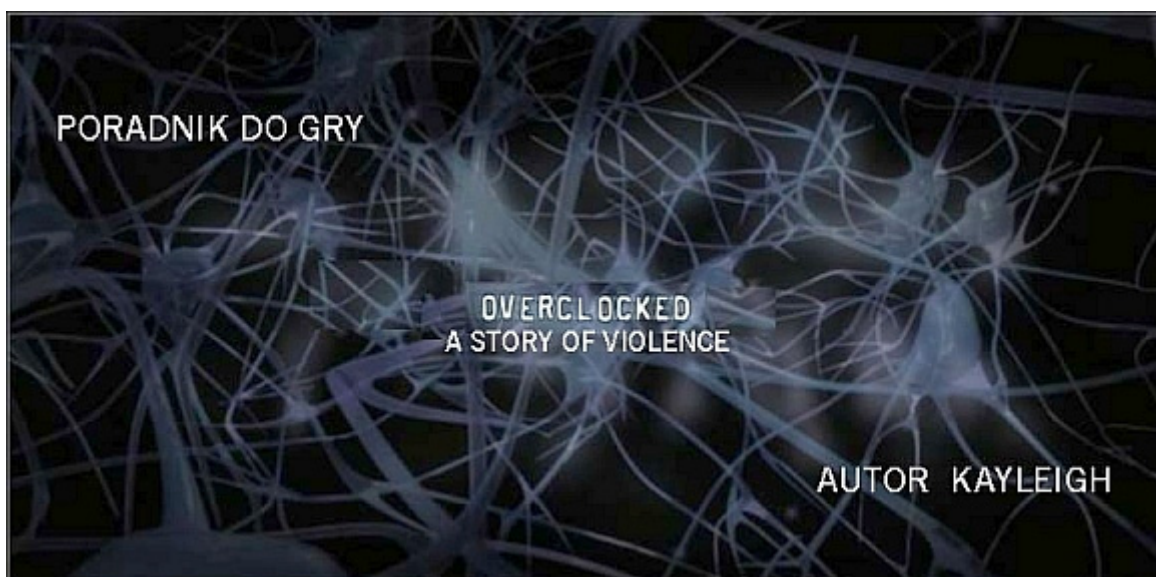
[Kup książkę](#)

Spis treści

Wstęp	3
Opis przejścia	4
Rozdział 1 – Rozbite szkło	4
Niedziela, 11.11.2007, przedpołudnie	4
Niedziela, 11.11.2007, popołudnie	9
Niedziela, 11.11.2007, wieczór	10
Rozdział 2 - Rany	15
Poniedziałek, 12.11.2007, przedpołudnie	15
Poniedziałek, 12.11.2007, popołudnie	22
Poniedziałek, 12.11.2007, wieczór	26
Rozdział 3 - Przeciwnik	37
Wtorek, 13.11.2007, przedpołudnie	37
Wtorek, 13.11.2007, popołudnie	38
Wtorek, 13.11.2007, wieczór	48
Rozdział 4 - Pograżony	50
Środa, 14.11.2007, przedpołudnie	50
Środa, 14.11.2007, popołudnie	51
Środa, 14.11.2007, wieczór	55
Rozdział 5 - Zagubiony	57
Czwartek, 15.11.2007, przedpołudnie	57
Czwartek, 15.11.2007, popołudnie	58
Czwartek, 15.11.2007, wieczór	59
Piątek, 16.11.2007, wczesny ranek	62

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



Wstęp

Były psychiatra wojskowy, David McNamara zostaje wezwany z Waszyngtonu do Nowego Jorku w sprawie piątki młodych ludzi, którzy z nieznanego powodu znaleźli się na ulicach miasta na wpół nadzy, uzbrojeni i w stanie ewidentnego szoku. Żadne z nich niczego nie pamięta, nawet tego kim jest i jak się nazywa. To właśnie ma odkryć nasz bohater, któremu, nawiasem mówiąc, ów nieoczekiwany wyjazd jest mocno nie na rękę – jego sprawy osobiste nie układają się pomyślnie, a dokładnie – jego małżeństwo przeżywa bardzo poważny kryzys.

Gra wyposażona jest w szereg ciekawie zaprojektowanych ikon kontekstowych. Najechawszy na jakikolwiek aktywny obiekt (również na przedmiot w ekwipunku), widzisz ikonkę ręki i dopiero kliknięcie jej ujawnia wszystkie dostępne możliwości. Oprócz tradycyjnego „obejrzyj” i „weź” przedstawionych w postaci mrugającego oka i zaciskającej się dłoni, dostępnych jest wiele innych akcji, które są bardzo konkretnie zobrazowane, nazwane i zanimowane. Tak więc od razu wiadomo, czy w danym miejscu David ma się wspiąć, przeczołgać, otworzyć drzwi czy np. odsłuchać automatyczną sekretarkę. Po zabraniu jakiegoś przedmiotu jego wizerunek na moment wyświetla się w prawym górnym rogu ekranu. Pojawia się tam też rysunek koperty (w momencie nadejścia smsa) lub taśmy magnetofonowej (gdy dana sytuacja jest nagrywana). Z kolei każdy przedmiot wyjęty z inwentarza i używany w danej chwili będzie widoczny w lewym górnym rogu ekranu. By stamtąd znikł, czyli przestał być aktywny, wystarczy kliknąć PPM. Przez grę poprowadzą Cię białe strzałki zmieniające ujęcia kamery i przemieszczające bohatera w obrębie danej lokacji oraz kursory kierunkowe wysyłające go do następnej miejscówki i dokładnie informujące dokąd. Wielokrotnie wystąpi także możliwość uzyskania zbliżenia (lupa), z którego wyjdiesz, klikając ikonkę lupy ze strzałką (na obrzeżach minilokacji).

Bohater wyposażony jest w PDA, którego używa do telefonowania, obierania smsów i odtwarzania nagranych sesji terapeutycznych. Posługiwanie się palmtopem jest raczej nieskomplikowane, poza tym każdą z dostępnych funkcji objaśniam w poradniku dokładnie w tym momencie, w którym David powinien z niej skorzystać.

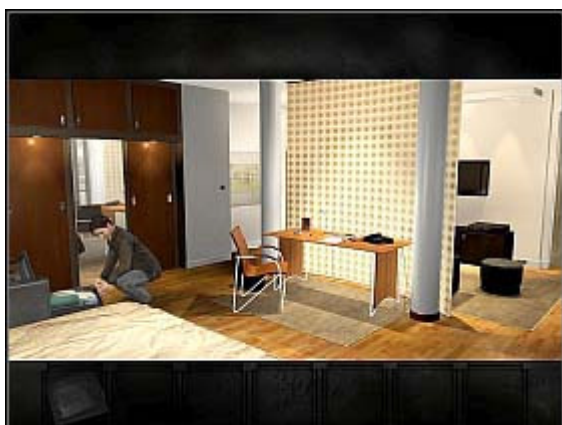
Jaką szokującą prawdę uda się odkryć naszemu psychiatrze podczas sesji z piątką pacjentów? Czy zdoła uratować swoje małżeństwo? Z kim przyjdzie mu się zmierzyć? Kto jest przyjacielem, a kto wrogiem? Tego musisz dowiedzieć się sam...

Opis przejścia

R o z d z i a ł 1 – R o z b i t e s z k ł o

Hotel Skyline, Nowy Jork

Niedziela, 11.11.2007, przedpołudnie



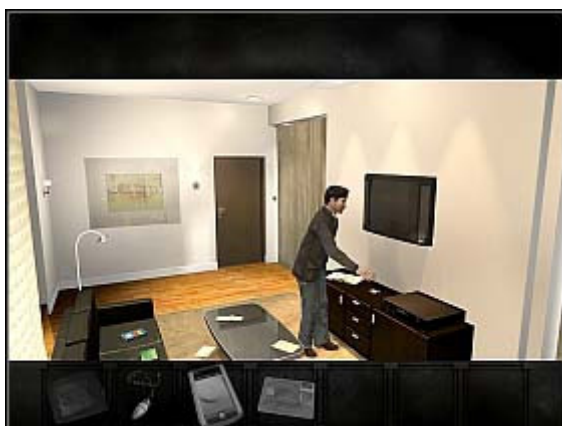
Dave McNamara w paskudny deszczowy poranek budzi się w pokoju hotelowym. Wstaje z łóżka, przegląda leżącą tuż za nim otwartą walizkę i stwierdza, że zapomniał zabrać płaszcz. Sprawdza też zawartość portfela (w ekwipunku – ikonka oka, a następnie ręki). Brak w nim jakiegokolwiek gotówki, ale przynajmniej jest karta kredytowa. (Przyjrzenie się jej, skutkuje automatycznym pojawieniem się numeru telefonu do banku w palmtopie Dave'a).



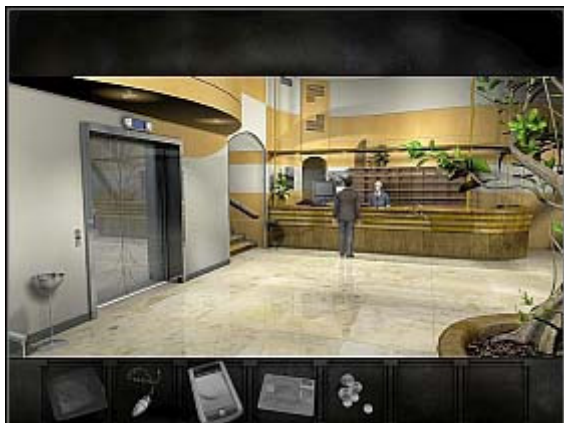
Mężczyzna podchodzi do stojącego pod ścianą stolika i odsłuchuje nagranie z automatycznej sekretarki usytuowanego z prawej telefonu. Ma dwie wiadomości. Pierwszą od detektywa Morettiego, który umawia się z nim na Staten Island. Drugą (trzeba ponownie kliknąć telefon) od nie wiadomo kogo – rozmówca nie zdecydował się odezwać. Dave zabiera leżące na stoliku srebrne wahadełko oraz swój nowy PDA (po lewej).



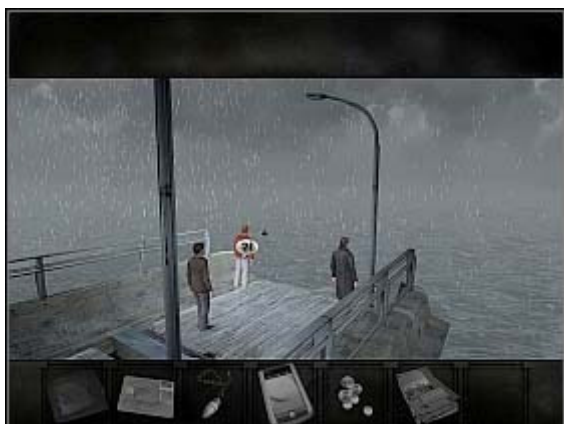
Ten ostatni ogląda uważnie (w ekwipunku) i wysłuchuje krótkiej informacji na temat dostępnych w nim funkcji. Jak na razie ma w swojej bazie danych tylko trzy kontakty: do banku, żony i adwokata. Dave wykonuje dwa krótkie telefony (zaznacz nazwisko rozmówcy, po czym kliknij podświetloną żółto słuchawkę – pierwszą u dołu, z lewej). Najpierw do Kim, która nie bardzo chce z nim rozmawiać. Potem do Terry'ego, z którym umawia się na pogawędkę wieczorem.



W trakcie telefonowania Dave przechodzi do drugiej części pokoju, skąd kieruje się do drzwi (kliknij strzałkę wskazującą dół ekranu, by zmienić widok na prezentujący wyjście). Zanim jednak opuści pokój, zabiera ze stojącej po prawej komody garść drobnych.



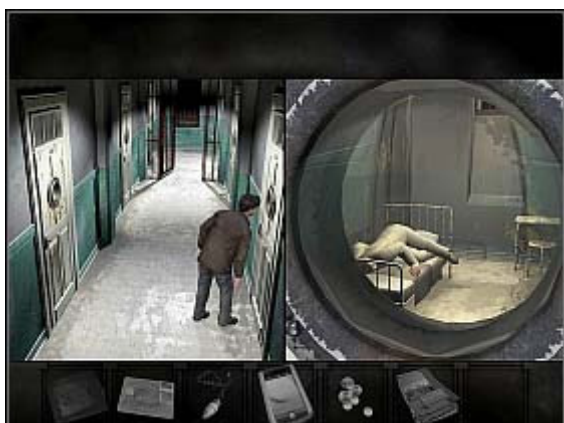
W holu hotelowym podchodzi do kontuaru i odbywa krótką rozmowę z recepcjonistą. Po wstępnych uprzejmościach na temat pobytu i minionej nocy McNamara zahacza Flynna jeszcze o kilka spraw (kliknij znak zapytania, by pozyskać dalsze informacje). Wypytuje go zatem o pieniądze i bankomat, knajpki, burzę, a przede wszystkim o szpital na Staten Island, do którego potrzebuje się dostać. W tym momencie pojawia się kolejna kwestia – planu miasta, który po chwili ląduje w kieszeni Dave'a. Mężczyzna odchodzi od lady (wyjdź ze zbliżenia, kliknąwszy ikonkę lupy ze strzałką) i kieruje się ku wyjściu z hotelu (w prawo).



Znalazłszy się na ulicy, zostaje znenacka napadnięty przez niesioną podmuchem wiatru gazetę. Pozbywszy się jej (kliknij u góry szpalty), wędruje w lewo, w stronę przystani promu. Tu wchodzi na szeroki pomost i kolejno zagaduje dwu stojących na jego końcu mężczyzn: na temat paskudnej burzowej pogody i promu. Wreszcie, widząc nadpływający prom, wraca na ulicę i kieruje się ku wejściu do poczekalni promowej. I po chwili dociera na Staten Island.



Trafiwszy pod budynek kliniki, podchodzi do bramy. U góry po prawej zauważa kamerę, natomiast na lewo od bramy widnieje interkom. Dave naciska guzik i informuje damski głos po drugiej stronie, że przybył z Waszyngtonu na umówione spotkanie z doktorem Youngiem. Brama zostaje otwarta i McNamara wchodzi na teren kliniki. Zmierza ku schodom, u szczytu których widać oczekującą go pielęgniarkę. Ta wprowadza go do budynku i udaje się na poszukiwania doktora Younga. David kieruje się w lewo, a następnie w korytarz po prawej. Tu zamienia parę zdań z Youngiem, po czym wypytuje go jeszcze o kilka dodatkowych kwestii. Ostatecznie panowie umawiają się, że w oczekiwaniu na spóźniającego się detektywa Dave rozejrzy się nieco, a potem zajrzy do Younga, do kabiny w holu.



McNamara zostaje w korytarzu i przez wizjery umieszczone na drzwiach szpitalnych cel zagląda do ich wnętrza (konkretnie do dwu pierwszych). Dotarłszy na koniec korytarza, słyszy głos detektywa, który właśnie pojawił się w holu. Wyjaśniwszy sobie małe nieporozumienie co do osoby Dave'a, panowie rozmawiają chwilę w korytarzu, a gdy wrzaski któregoś z pacjentów stają się zbyt głośne, Moretti proponuje, by przeszli do holu. Tam (na lewo od usytuowanej przed schodami kabiny) kontynuuje wprowadzanie naszego psychiatry w sprawę. McNamara dowiadywa się więc dalszych szczegółów na temat pięciu bezimiennych osób, które z nieznanych powodów wybiegły z bronią na ulicę. Każda z nich wyposażona była w automatyczny pistolet, każda cierpi na amnezję i wszystkie są w stanie silnej histerii. Pierwszy taki wypadek miał miejsce w piątek (dziewczyna, cela nr 2), ostatni dziś rano (dziewczyna, cela nr 4). Detektyw podejrzewa, że przyszli pacjenci McNamary mogą należeć do jakiejś sekty, być może byli pod wpływem narkotyków. W każdym razie jest przekonany, że są oni ze sobą w jakiś sposób powiązani. Zobowiązuje psychiatrę do utrzymania wszystkiego w ścisłej tajemnicy. McNamara wypytuje go o dalsze kwestie: jego staż w policji i doświadczenie z podobnymi przypadkami, a także: dlaczego nie chciał rozmawiać w obecności Younga i wreszcie o jakieś namiary, by panowie mogli być w kontakcie. Obiecuje informować go na bieżąco o przebiegu terapii.