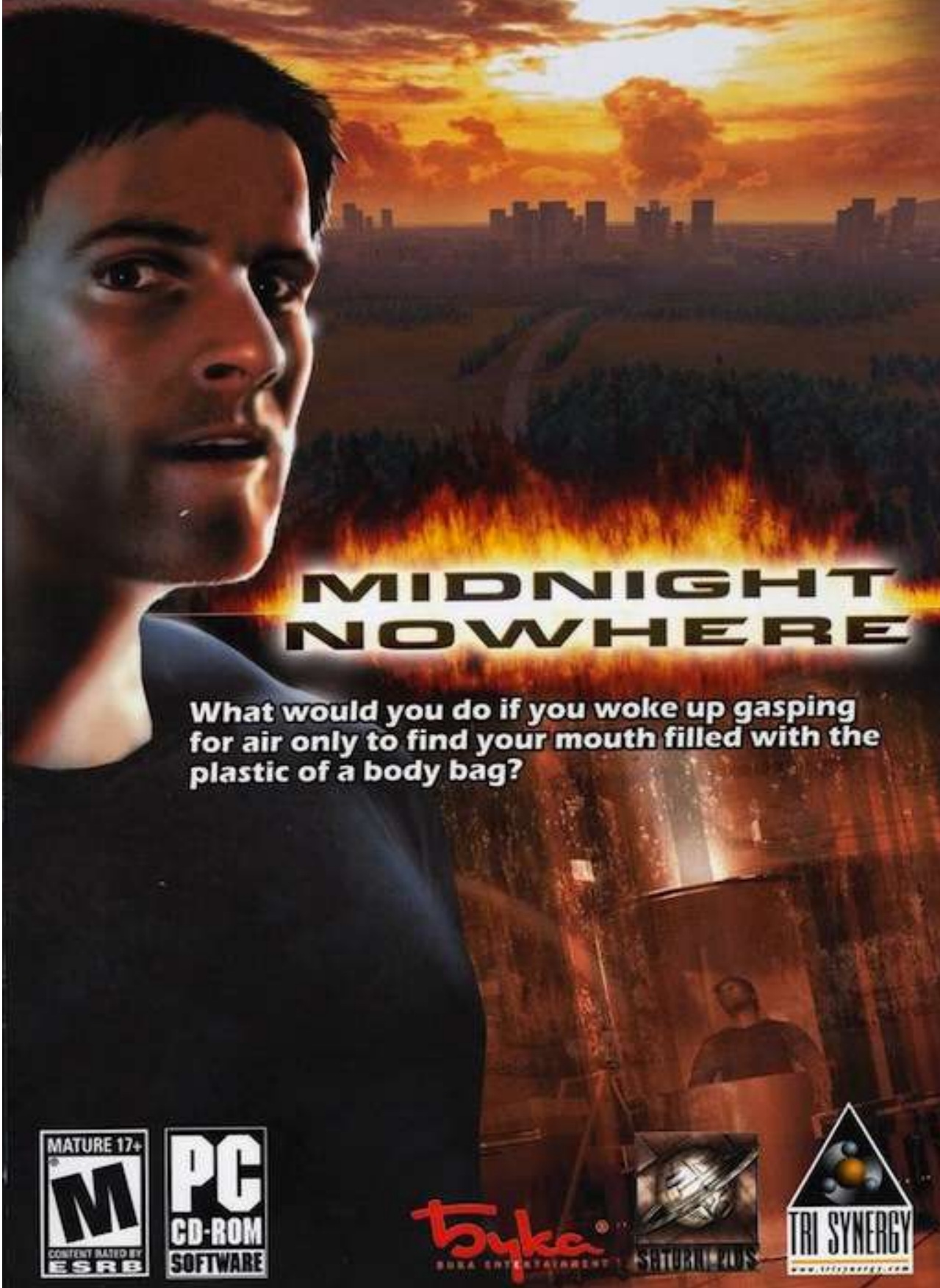


PC CD-ROM



MIDNIGHT NOWHERE

What would you do if you woke up gasping for air only to find your mouth filled with the plastic of a body bag?



Poradnik do gry.

Midnight Nowhere

Autor

Urszula

Data publikacji

Kwiecień 2014 r.

PrzygodoMania.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

Spis treści:

Szpital - Prosektorium

Szpital III piętro

Szpital II piętro

Szpital III piętro

Szpital II piętro

Szpital III piętro

Szpital II piętro

Szpital III piętro

Szpital II piętro

Szpital I piętro

Komisariat

Karcer

Więzienny korytarz

Pomieszczenia biurowe

Komisariat i więzienie

Wstęp

Wszystkie czynności na przedmiotach wykonujesz za pomocą 4 ikon widocznych w lewym górnym rogu ekranu. Sprawdzaj używając wszystkich ikon, aby niczego nie pominąć.

Pierwsza ikona służy do oglądania przedmiotów, druga do prowadzenia dialogu, trzecia potrzebna jest do zabrania przedmiotu, czwarta do wykonania czynności z danym przedmiotem. W ekwipunku zanim wykonasz działanie z przedmiotem, musisz najpierw użyć ikony trzeciej a potem czwartej. W trakcie grania mogą się pojawić kłopoty z dźwiękiem, wyłącz przyspieszenie karty muzycznej – suwak maksymalnie na lewo.

Szpital - Prosektorium

- Zapamiętaj numer worka, w którym byłeś zamknięty. **(270871)**



- Sprawdź trzy pozostałe worki ze zwłokami.
- Sprawdź rękę, jednego z denatów, ma wytatuowane imię Ariel.
- Przeczytaj notatki leżące na biurku.
- Zabierz mikroskop i użyj go na szybie (po prawej stronie biurka).
- Zabierz toporek i kawałek szkła.
- Podejdź do oszklonej, trzydrzwiowej szafy po lewej.
- Otwórz drzwiczki po prawej, odklej zdjęcie i zapisz sobie kolejny numer **(654321)** – to hasło awaryjne.



- Sprawdź pozostałe przedmioty znajdujące się w szafie.
- Spróbuj wyjść z pomieszczenia – drzwi zamknięte.
- Przy pomocy toporka, otwórz panel przy drzwiach.
- Zabierz zepsuty bezpiecznik.
- Podejdź do lodówki i toporkiem odetnij kabel przy podłodze.
- Odcięty kabel spróbuj użyć w miejsce bezpiecznika.
- Izolację z kabla, usuń odłamkiem szkła.
- Odizolowany przewód użyj w miejsce bezpiecznika, użyj przycisku otwierającego drzwi. Przeczytaj plan godzin pracy w prosektorium.



- Przeczytaj przyczepioną kartkę, nad rozkładem godzin pracy w prosektorium.
- Spójrz na palarnię nazwaną magazynem.
- Przejdź głębiej, po lewej stronie jest winda.

Szpital III piętro

- Użyj windy by dostać się na III piętro.
- Idź wzdłuż korytarza i sprawdzaj drzwi – są zamknięte.
- Pierwsze po lewej zabezpieczone sznurkiem - potrzebujesz czegoś by go przeciąć.
- Przy końcu korytarza skręć na prawo.
- Wejź do pomieszczenia, gdzie znajdziesz zwłoki lekarza.
- Obejrzyj ciało, a potem je przesuń. Przeszukaj kieszenie – zdobędziesz wizytówkę.
- Obejrzyj wizytówkę w ekwipunku – zanotuj numer faksu **9-45-11**.
- Przesłuchaj wiadomości nagrane na automatycznej sekretarce.
- Podejź do biurka i użyj faksu, ustawiając jego pracę na auto. Opuść pomieszczenie.
- Podejź do drzwi na wprost- potrzebny jest odcisk palca.
- Wróć do prosektorium i przy pomocy toporka, odetnij kciuk (zwłoki w pierwszym worku).



- Wróć na górę do zabezpieczonych drzwi.
- Użyj na drzwiach, odciętego kciuka.



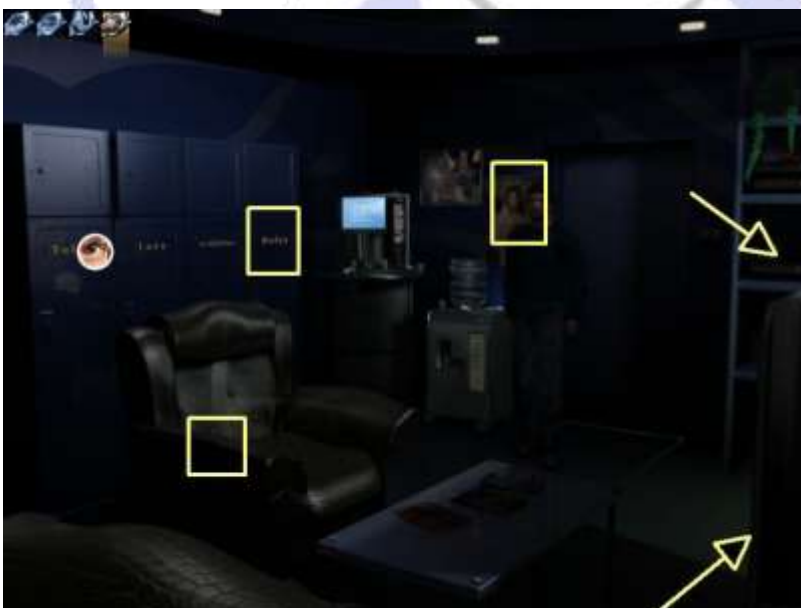
- Sprawdź książki na półce – znajdziesz czerwoną kartę.
- Pod abażurem znajduje się klucz - zabierz go.
- Sprawdź biurko, a szufladę otwórz przy pomocy toporka.
- Przeczytaj papier znajdujący się w szufladzie i zabierz kartę.
- Spójrz na podłogę i rozcięcie w wykładzinie. Zabierz klucz.
- Sprawdź drzwi zabezpieczone kodem.
- Opuść pomieszczenie i przejdź do drzwi koło windy.
- Użyj na drzwiach klucza – trafisz do pokoju monitorującego.
- Przeczytaj instrukcję postępowania na wypadek pożaru.



- Przejdź w głąb pomieszczenia i zabierz kasetę video – jest pod pierwszym monitorem po prawej. Wyjdź z pomieszczenia.
- Podejdź do kolejnych drzwi (po lewej) i otwórz je przy pomocy klucza.



- Z białego kitla zabierz latarkę. Sprawdź latarkę w ekwipunku – brakuje baterii.
- Przejdź w głąb pokoju i ze stołu zabierz śrubokręt.
- Przejdź na prawo i przeczytaj kartkę przyklejoną do szafy.
- Spójrz na szafę jeszcze raz i zabierz magnes – wyjdź na korytarz.
- Na kolejnych drzwiach użyj karty zabranej z szuflady.
- Spójrz na stolik, a potem na fotel.

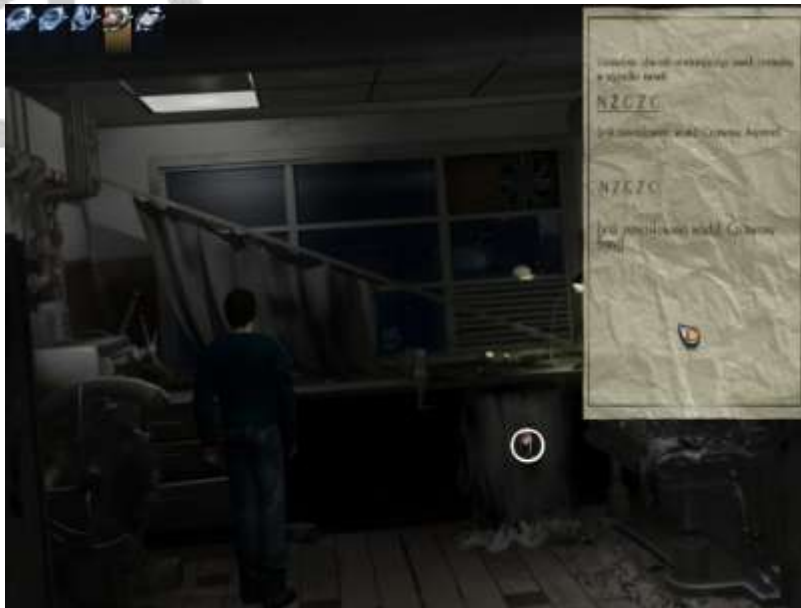


- Użyj na fotelu ikony trzeciej, a zdobędziesz pilota do telewizora.
- Użyj pilota na telewizorze.
- Użyj kasyty video, na półce po lewej stronie.
- Zapamiętaj kod, jaki wprowadza pielęgniarka (**260731**).
- Sprawdź szafki za fotelami – dwie z nich są zamknięte.
- Użyj magnesu na kalendarzu z panienką zdobędziesz klucz.
- Użyj klucza na pierwszej szafce od prawej – ze skrzyneczki zabierz bezpiecznik.
- Przejdź na prawo i spójrz na zegar, zabierz baterię z zegara.
- Użyj baterii na latarce – potrzebujesz jeszcze jednej.
- Wyjdź z pomieszczenia i wejdź do następnego przy pomocy karty.
- Podejdź do komputera i wprowadź hasło: Ariel.
- Wybierz bieżące hasła i zapisz sobie hasło do przechowalni (**928374**).
- Opuść pomieszczenie i przejdź do pokoju, otwieranego przy pomocy odcisku.
- Spójrz na monitor i klawiaturę.



- Spójrz na ziemię i spod wycieraczki, zabierz klucz.
- Popatrz na stół i stojący zielony kubek. Odsuń kubek i zabierz kolejny dziwny klucz.
- Użyj obu kluczy na klawiaturze, w miejscu czerwonych lampek.
- Kliknij na monitor.
- Wybierz prosekatorium i drugie nazwisko od góry.
- Wprowadź kod, jaki widziałeś koło worka z twoim ciałem. (**270871**).
- Przeczytaj swoje dane, a potem wybierz „rzeczy osobiste”.
- Z otwartej skrytki zabierz notes i długopis – masz jeszcze jedną ikonę.

- Przeczytaj wycinki z gazet.
- Użyj swojego długopisu w ekwipunku – zrobisz wytrych.
- Wróć do pomieszczenia, gdzie znalazłeś latarkę.



- Odsuń zasłonkę pod stolikiem i na kasie użyj własnego wytrycha.
- Sprawdź zawartość i zabierz karteczkę.
- Przeczytaj karteczkę w ekwipunku.
- Przejdź do drzwi na końcu korytarza, użyj śrubokrętu na panelu.
- Zamontuj nowy bezpiecznik i wprowadź kod widziany na filmiku (**260731**).

Szpital II piętro

- Kliknij na zwłoki, leżące w drzwiach windy.
- Przejdź do pomieszczenia z tabliczką, kardiologia – jest zbyt ciemno.
- Drzwi naprzeciwko są zamknięte.
- Przejdź w prawo i sprawdź kolejne drzwi.
- Znow idź w prawo i wejdź do kolejnego, otwartego pomieszczenia.
- Spójrz na zwłoki przykryte prześcieradłem – odsuń prześcieradło.
- Zabierz skalpel wbity w szyję.
- Przejdź na lewo i przeszukaj zwłoki pielęgniarki, Lary – zabierz klucz zawieszony na szyi oraz prezerwatywę z ręki.
- Wróć do góry.

Szpital III piętro

- Wejdź do pokoju z telewizorem i użyj klucza na szafce Laury.
- Użyj śrubokręta na wibratorze i wyjmij baterię.
- Zejdź na dół do pokoju kardiologicznego.

Szpital II piętro

- Spójrz na zwłoki ochroniarza, przejdź na drugą stronę i zabierz magazynek z jego ręki.
- Przeszukaj dokładnie kurtkę, a znajdziesz klucz do sejfu.
- Wróć na trzecie piętro.

Szpital III piętro

- Przejdź do pokoju z monitoringiem.
- Użyj klucza ochroniarza na sejfie koło drzwi.
- Zabierz dyskietkę z sejfu.
- Przejdź do pokoju z komputerem.
- Użyj dyskietki na stacji dyskietek – pod popielniczką.



- Użyj komputera i wpisz hasło **Ariel**.
- Wybierz faks i podaj jego numer z karty doktora (**94511**).
- Przejdź do pokoju lekarza i odbierz faks.



- Wróć do drzwi zawiązanych sznurkiem.
- Użyj na drzwiach skalpela i wejdź do środka.
- Spójrz na tablicę po drugiej stronie wielkiego wentylatora – przewody są na wierzchu.
- Trzeba go jakoś wyłączyć.
- Zejdź na drugie piętro.

Szpital II piętro

- Idź na koniec korytarza, do ostatnich drzwi po prawej.
- W łazience, odkręć kran i napełnij prezerwatywę wodą.
- Wróć na trzecie piętro.

Szpital III piętro

- Wejdź do pokoju z wentylatorem.
- Użyj na tablicy prezerwatywy z wodą.



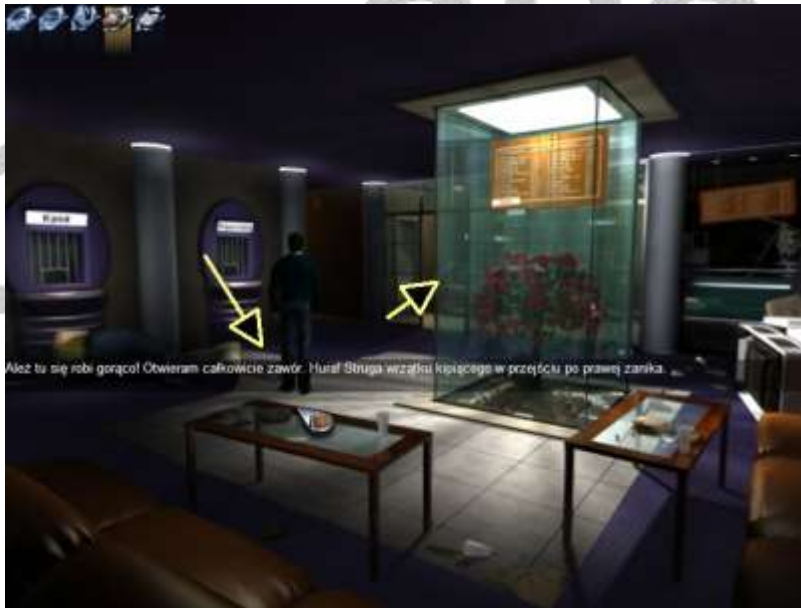
- Przejdź po wentylatorze na drugą stronę.
- Przeszukaj zwłoki i zabierz pistolet oraz kartę identyfikacyjną.
- Wróć na drugie piętro.

Szpital II piętro

- Wejdź do windy.
- Na panelu użyj karty doktora.
- Podaj numer z faksu (**9994**), a potem **hasło awaryjne (654321)**.
- Wciśnij przycisk piętro I.

Szpital I piętro

- Przejdź na prawo do oszklonego pomieszczenie.
- Spójrz na szafę, jest zabezpieczona kodem.
- Spójrz na pękniętą rurę.
- Wyjdź z pomieszczenia i przejdź naprzeciw.
- Spójrz na wykładzinę i mężczyznę z zaklinowaną głową w okienku.
- Idź do drzwi na wprost windy – są zamknięte.
- Załaduj broń w ekwipunku i użyj jej na zamkniętych drzwiach.
- Wejdź do pomieszczenia i użyj okna na zaklinowanej głowie.
- Wróć do poprzedniego pomieszczenia i kliknij na dywanik.



- Użyj zaworu, znajdującego się pod dywanikiem.
- Wróć do pomieszczenia z szafą zamkniętą na kod. Przejdź w głąb pomieszczenia.
- Zbadaj dokładnie zwłoki w wannie, a w twoim notesie zapisze się kod do drzwi (**MM=2000**).



- Użyj kodu na szafie. Z wiszącego ubrania w szafie, zabierz kluczyk.
- Opuść pomieszczenie i koło okienek przejdź do wyjścia głównego.
- Użyj kluczyka na panelu po prawej stronie drzwi.
- Na otwartym panelu, wpisz od góry do dołu kod znaleziony na trzecim piętrze (**NŻCZC**).



- Otwórz drzwi i wyjdź na zewnątrz. Animacja.

Komisariat

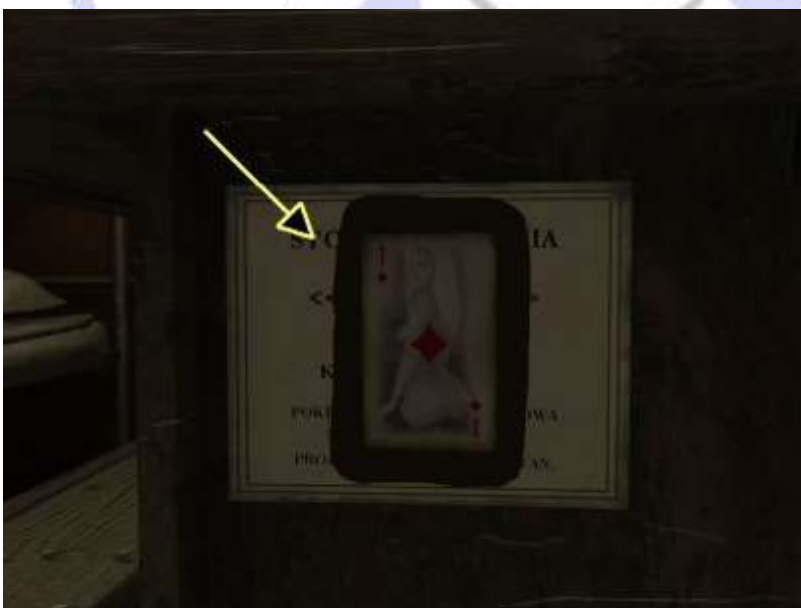
- Porozmawiaj z więźniami grającymi w karty.
- W zbliżeniu kliknij na wszystkie prycze – wszystkie należą do „Wieprza”.
- Ponownie porozmawiaj z „Wieprzem” – zapytaj o miejsce do spania.
- Powiedz, że nie lubisz mięczaków – animacja.
- Porozmawiaj z więźniem leżącym na prycy. Spójrz w zbliżeniu na kaloryfery.



- Kliknij na wszystkie kromki (czwartą ikonką), a zdobędziesz żyłkę.
- Kliknij na poduszkę leżącą na pryczy, na której siedzi więzień.
- Zabierz nitkę z poduszki.
- Kliknij na materac łóżka poniżej.



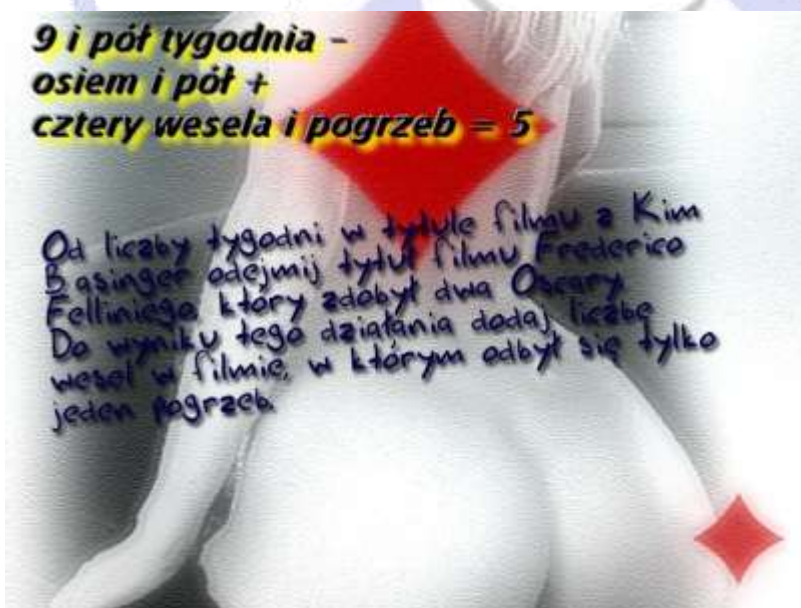
- Pod materacem znajdziesz, kawałek drucika.
- W ekwipunku wygnij drucik i połącz z nitką.
- Przeszukaj cele w poszukiwaniu kart potrzebnych do rozwiązania zagadki.
- Spójrz w zbliżeniu na nogę stołu i tabliczkę.
- Użyj na tabliczce żyłki – zdobędziesz kartę.



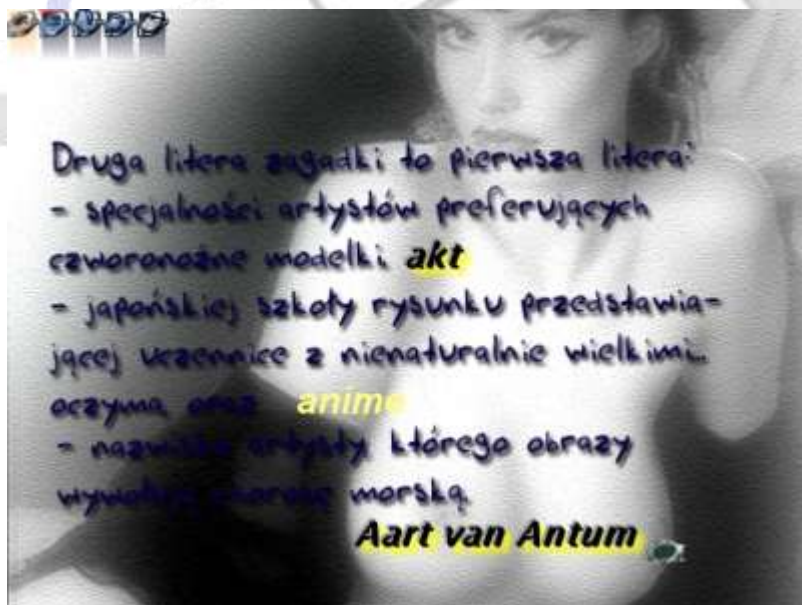
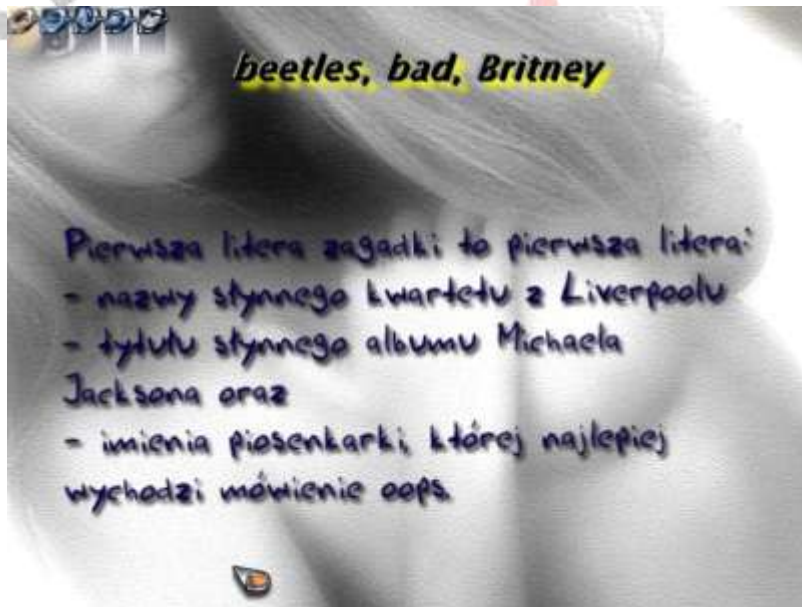
- Spójrz niżej i koło nogi znajdziesz kolejną kartę – właściwą bohater sam zabierze.
- Podejdź do umywalki.
- Zabierz kurek.
- Użyj kurka na obu rurach umiejscowionych w rogu przy ścianie.



- Kliknij na spłuczkę, i spuść wodę.
- Odkręć pływak i użyj drucika z nitką, a zdobędziesz sześć kart.
- Kliknij na umywalkę (zbliżenie), przekręć kran i ponownie użyj drucika z nitką na wylewce.
- Podejdź do „Pejcza” i pokaż mu kartę: As caro - odpowiedź 5.



- Kliknij na kartę **Walet pik** – karta jest nieczytelna.
- Porozmawiaj z więźniem i poproś o okulary.
- Zanim dostaniesz okulary, musisz odpowiedzieć na pytanie dotyczące kart ze spłuczki.
- Na każdą kartę spójrz w zbliżeniu i rozwiąż zagadki.





Terminator, Titanic, Tarantino

Traecia litera zagadki to pierwsza litera:
- tytułu filmu w którym Arnold Schwarzenegger mówi Hasła la vista Camera
- nazwy statku zatopionego przez Jamesa Camerona
- nazwiska reżysera Pulp Fiction

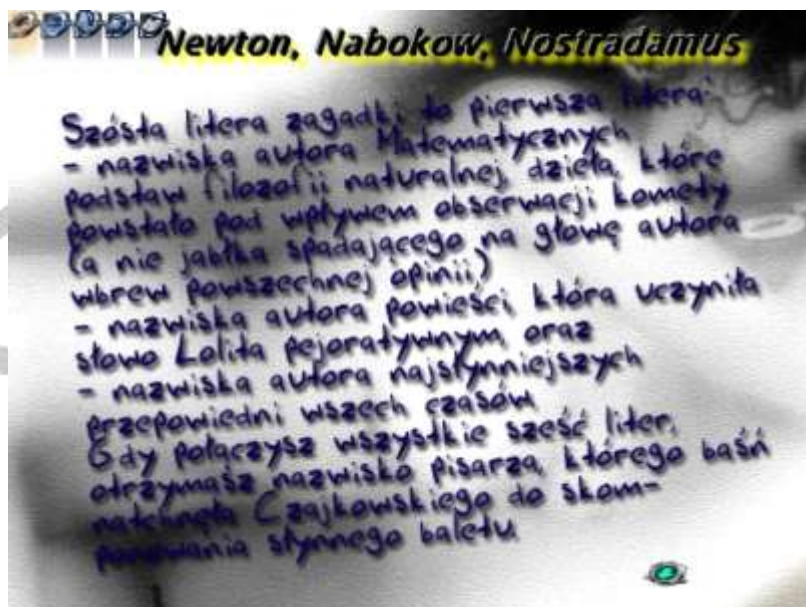


Moskwa, Madagaskar, Malboro

Czwarta litera zagadki to pierwsza litera:
- nazwy stolicy Rosji
- nazwy największej afrykańskiej wyspy (nie samej Afryki) oraz
- legendarnego kraju gdzie mieszkają jedynie kowboje-palacze



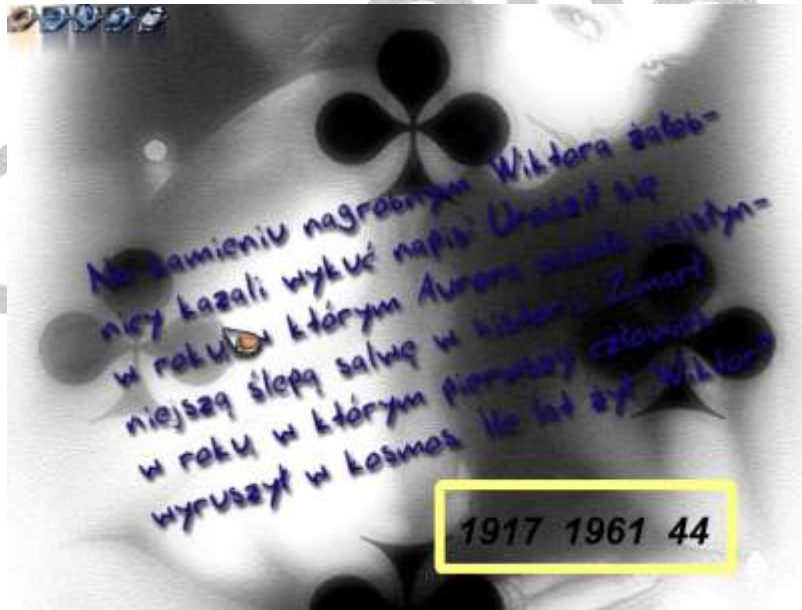
Piąta litera zagadki to pierwsza litera:
- marki samochodów, której symbolem są cztery pierścienie **audi**
- klasy najmniejszych mercedesów **a klasa**
- aut ulubionej marki agenta 007 **aston martin**



- Kliknij na więźnia kartą z waletem, wyjętą z wylewki i odpowiedź – **Batman**.
- Otrzymasz okulary, przeczytaj zagadkę na karcie **Walet pik**.



- Kliknij kartą na więźnia i odpowiedź – **Balzac**.
- Podaj 8 trefl i odpowiedź **44**.



- Podejdź do drzwi i klikaj na nie rozmawiając ze strażnikiem do momentu, aż zostaniesz zabrany z celi.

Karcer

- Zza krat zabierz nożyczki i bandaż.
- Użyj nożyczek na materacu – zabierz wełnę.



- Przesuń kosz na śmieci. Stań na kosz, sięgnij do kratki wentylacyjnej.
- Zabierz gumowe rękawiczki wypełnione ciecżą.

- Zegnij pozostałości po nożyczkach i połącz z bandażem.
- Użyj haczyka na broni za kratami.
- Połącz wełnę z ciecżą z rękawiczek i użyj na zamku w kratkach.
- Użyj broni na kratkach i wyjdź z celi.

Więzienny korytarz

- Kliknij na zwłoki oficera i przeszukaj 4x apteczkę.



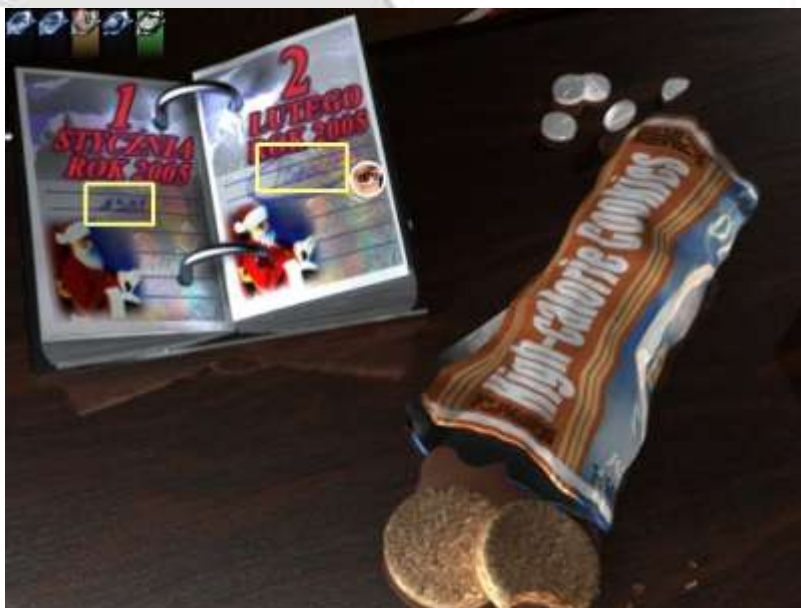
- Podejdź do gaśnicy i zdejmij ją ze ściany.
- Wejdź do celi, w której siedziałeś.
- Zabierz nóż wbity w więźnia koło ściany.
- Przejdź do kolejnej celi i z ręki zabierz telefon.
- Wejdź w przejście po lewej.
- Na czerwonym guziczku użyj gaśnicy.
- W korytarzu zabierz formularz daktyloskopijny **A-44**.



- Wciśnij kolejny czerwony guzik.

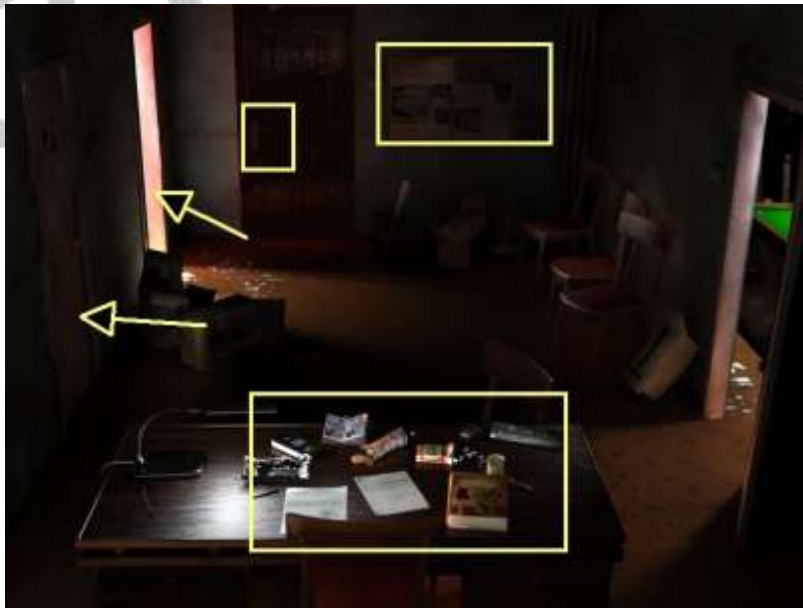
Pomieszczenia biurowe

- Zabierz ze stołu kij bilardowy. Przeczytaj wszystkie plakaty.
- Kliknij na zabezpieczone drzwi po lewej – w notatniku pojawi się **kod 30461**.
- Przejdź w górę ekranu.



- Sprawdź dokładnie biurku, i zapamiętaj zapisany w kalendarzu **kod 8381 oraz Florafle**.

- Przejdź w lewo do łazienki i przeszukaj zwłoki w kabinie, a zdobędziesz klucz.
- Wróć do pomieszczenia biurowego.
- Kliknij na gazetę przyczepioną do ściany – przeczytaj i zabierz ją.



- Kliknij na drzwi przeszuchań.
- Podłóż pod drzwi gazetę, a sztyyletem wypchaj klucz.
- Użyj klucza na drzwiach i wejdź do pomieszczenia.
- Przeszukaj zwłoki i przejdź przez kolejne drzwi i sprawdź kurtkę agenta, a zdobędziesz kartę magnetyczną.
- Wróć do biura i przejdź na lewo.
- Sprawdź kolejne pomieszczenie.
- Kliknij na komputer, potrzebujesz więcej danych.
- Wróć do sali z bilardem i przejdź na prawo.
- Przeszukaj obydwa biurka.
- Przeczytaj dokładnie wszystkie papiery.
- Przeczytaj tabliczkę na biurku i zapamiętaj nazwisko właściciela biurka.
- Podejdź do drzwi z migającą lampką i użyj na nich karty magnetycznej.
- W środku przeczytaj dokumenty znajdujące się w kasie pancernej.
- Spójrz na biurko i użyj na tuszu formularza do odcisków palców.
- Wróć do pokoju ze skanerem.
- Użyj na skanerze formularza z odciskami.
- Podejdź do komputera i wybierz skaner, a potem otwórz skrzynkę pocztową i wyślij do Maslova, **scan numer 49**.

- Wróć do pokoju z biurkami.
- Przejdź w głąb pomieszczenia i podejź do krat zabezpieczonych kodem.
- Wpisz na nich kod z kalendarza **83 81** – panel na kod spali się.
- Kliknij po prawej stronie na przyciski na biurku (między prętami).



- Na guzikach użyj kija bilardowego – otworzysz kratę.
- Kliknij na monitor.
- Wybierz logowanie na profil **Maslova**. Wpisz hasło – **Floralife**.
- Sprawdź skrzynkę pocztową i przeczytaj wiadomość.
- Scan odcisku numer **49 zapisz na dysku**.
- Wejź w internat w podany link, a potem przeczytaj plik – przesuważ tekst strzałkami, aż w twoim notatniku zapisze się hasło: **TOWAR**.
- Cofnij się i wejź w profil: **KARASKO**, podaj hasło **17653007** i wpisz hasło **TOWAR**.
- Wybierz analizę odcisków i **scan numer 49**.
- Przeczytaj swoje pełne dane i zapamiętaj numer **17789006**.
- Cofnij się o jeden ekran i wybierz profil: **Gorin**, wpisz poznany numer **17789006** oraz hasło: **ELDORADO**.
- Na panelu odblokuj drzwi do **Black Lake** → **Komenda Policji** → hasło to: **30461**.
- Odblokuj również komórkę **Roja Markowicza Gołowana**.
- Wróć do pomieszczenia z bilardem i otwórz drzwi po lewej.

Komisariat i więzienie

- Trafisz na rannego Pejcza.
- Użyj na nim amoniaku, a potem leków przeciwbólowych.
- Przejdź w lewo do kolejnego pomieszczenia.
- Przyciągnij kijem torebkę zza krat i przeszukaj kilka razy.



- Wróć do rannego „Pejcza” daj mu skręta i zapalniczkę.
- Wróć i przejdź drzwiami po lewej.
- Spójrz na kolejnego denata.



- Zabierz dyskietkę oraz kartkę papieru z kodem **GRDA25**.
- Spójrz na rękę i znajdujący się na niej zegarka. Zapisz sobie kod z zegarka **2308**.

- Przejdź do pomieszczenia po lewej.



- Zabierz papier z faksu i zapisz kolejny kod: **KAY52**.
- Przeszukaj zwłoki na ziemi.
- Podejdź do biurka i przeszukaj zwłoki na krześle, zabierz z ust baterię.
- Połącz baterię z telefonem. Podejdź do odtwarzacza i zabierz płytę CD.
- Opuść ten pokój i przejdź w korytarzu na prawo.
- Przejdź przez obracane przejście i odbierz kilka razy telefon.



- Wróć do obrotowego przejścia i idź w lewo.
- Użyj klucza na pierwszych drzwiach po lewej. Wejdź do środka.



- Sprawdź na biurku karteczkę oraz odsłuchaj cztery wiadomości.
- Kliknij na stolik za plecami – zdobędziesz woreczek z narkotykami.
- Wyjdź z pomieszczenia i kliknij na kolejne drzwi, są zamknięte.
- Spójrz na tabliczkę zawieszoną na drzwiach - toaleta.
- Odsuń tabliczkę, znajdziesz panel z miejscem na wpisanie kodu.
- Wróć do „Pejczy” i daj mu narkotyki – poznasz numer telefonu (24343).
- Użyj komórki i wybierz podany numer.
- Wróć do drzwi zabezpieczonych kodem – koło wydziału antynarkotykowego.
- Na tabliczce wpisz kod z zegarka (2308).



- Kliknij na komputer, wpisz hasło **GRDA25**.
- Wybierz nazwisko Bielów i wpisz hasło **KAY52**.
- Zapisz hasło do procedury rozmrażania – **8032000**.
- Za plecami kliknij na otwartą szafkę trzecią ikoną.
- Zobacz w ekwipunku na **kolor pojemnika**.
- Zadzwoń do Stupoka podaj kolor pojemnika (pomarańczowy z żółtym pasem).
- Wróć do celi **102**.
- Porozmawiaj ze siedzącym w środku strażnikiem.
- Kliknij na stół i gazetę.
- Przeczytaj hasło w krzyżówce.
- Kliknij na strażnika i podaj rozwiązanie krzyżówki: **Nabuchodonozor**.
- Skieruj się w dół ekranu, a potem w górę.
- **Animacja i koniec gry.**