

Amnesia: A Machine for Pigs

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Amnesia A Machine for Pigs

autor: Łukasz „Salantor” Pilarski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent thechineserom, Wydawca Frictional Games
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Rezydencja, część pierwsza	4
Rezydencja, część druga	8
Piwnica	12
Biura i magazyn	17
Kościół	22
Fabryka	24
Mieszacz płynów	28
Kanały	33
Stacja kontroli pomp	37
Reaktor	39
Zdrada!	42
Londyn w płomieniach	46
Kontratak	47
Elektrownia	49
Wieża i świątynia	51
Znajdźki	53
Rezydencja, część pierwsza	53
Rezydencja, część druga	57
Piwnica	60
Biura i magazyny	62
Kościół	65
Fabryka	67
Mieszacz płynów	70
Kanały	73
Stacja kontroli pomp	76
Reaktor	76
Zdrada!	78
Londyn w płomieniach	80
Kontratak	83
Wieża i świątynia	85

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

Amnesia: A Machine for Pigs to połączenie przygodówki i survival-horroru. Gracz wciela się w Oswalda Mandusa, żyjącego w roku 1899 przedsiębiorcę, który budzi się w swojej rezydencji z amnezją i niejasnymi wspomnieniami tajemniczej maszyny. Poradnik zawiera **kompletny opis przejścia gry** wraz z **lokalizacją wszystkich znajdziek**.

Oznaczenia użyte w tekście:

- **Zielony** – obiekty istotne dla fabuły,
- **Brazowy** – aktualizacje dziennika,
- *Tekst pochylony* – tytuły notatek, fragmentów dzienników i innych znalezionych w grze tekstów,
- **[1]** – odnośnik do ilustracji.

Porady ogólne:

- Gra jest bardzo ciemna, więc nie zdziw się, jeśli czegoś nie zdołasz zobaczyć.
- W czasie gry kursor zmienia swój kształt tylko w momencie, gdy możliwe jest podniesienie, przesunięcie albo użycie przedmiotu. W odpowiednich momentach gra będzie wyświetlała podpowiedzi, więc w razie potrzeby spójrz na górną część ekranu.
- Ważne dla fabuły przedmioty będą domyślnie podświetlone, póki nie zmienisz tego w opcjach gry.
- Pamiętaj, że nie możesz jednocześnie trzymać przedmiotu i otwierać drzwi. Czasem będziesz musiał opuścić trzymaną rzecz, by otworzyć przejście.
- Lokacje, w których toczy się gra, są dość małe. W razie zagubienia przejdź się po pomieszczeniach, a na pewno zorientujesz się, gdzie jesteś.
- Gra jest dość liniowa, większość drzwi i szaf jest zamknięta na głucho, więc nie powinieneś mieć problemu z wybraniem właściwej ścieżki.
- Większość zagadek możesz rozwiązać przez sprawdzenie dziennika bohatera, dostępnego pod klawiszem J. Zawarte w nim podpowiedzi powinny być pomocne, nawet jeśli będą odrobinę niejasne.
- Latarnia może przyciągnąć potwory, więc nie zapominaj jej czasem wyłączać z pomocą klawisza F.
- Mrugająca latarnia oznacza, że w pobliżu czai się niebezpieczeństwo (niesprawna lampa na ścianie, wyładowania elektryczne albo potwór).
- Postać może przed śmiercią otrzymać kilka ciosów (siedem od słabych wrogów, do trzech od najsilniejszych). Nie przejmuj się, jeśli otrzymałeś cios albo dwa. Wciąż możesz uciec przed przeciwnikiem. Jedynym widocznym skutkiem będzie zaciemnienie obrazu.
- Postać leczy się jak w grach FPS. Ukryj się i poczekaj, aż wróci do pełni sił.
- Nie martw się, że po śmierci będziesz musiał wczytywać stan gry. *Amnesia* cofnie cię, ale tylko trochę.

Łukasz „Salantor” Pilarski (www.gry-online.pl)

Rezydencja, część pierwsza



Na początek czeka cię kilka cutscenek, zakończonych pojawieniem się nazwy gry. Po chwili zyskasz kontrolę nad postacią. Wyjdź przez jedyne drzwi.

Dowiadujesz się, że powinieneś znaleźć swoje dzieci (**A Fever Dream**). Po wyjściu z sypialni idź prosto i w prawo, a potem schodami na górę **[1]**.



Będąc na górze skręć w prawo i idź do drzwi na końcu korytarza. Na suficie zobaczysz rączkę **[1]**. Pociągnij za nią. Wejdź po schodach na górę.



Skręć w prawo. Zobaczysz **latarnię [1]**. Weź ją.



Idź prosto i w lewo. Pociągnij skrzynię do tyłu. Jeśli wciąż będzie przeszkadzała, pchnij ją w zagłębienie w murze. Kucnij i wejdź w tunel. Blokującą drogę skrzynię odsuń na prawo.



Po wyjściu z tunełu zjedź schodami w dół, do olbrzymiego pomieszczenia. Nie przejmuj się drzwiami po drodze, wszystkie są zamknięte. Będąc na dole przejdź na koniec pomieszczenia. Po prawej znajdziesz jedyne możliwe do otworzenia drzwi [1].





Przejdź do końca kolejnego korytarza, do jedynych uchylonych drzwi. W środku podejdź do wiszących na ścianie **karabinów** i użyj **wiszącego najniżej [1]**. Przesuń go w górę. Jeśli wszystko zrobiłeś dobrze, usłyszysz dźwięk i otworzysz tajne przejście. Aktualizacja dziennika (**The Weeping Rooms**).



Idź korytarzem. Jeśli chcesz, użyj dźwigni po prawej dla zamknięcia tajnego przejścia. Dojdiesz do kolejnej dźwigni **[1]**. Przesuń ją, by otworzyć tajne przejście. Idź korytarzem w prawo. Jedyne niezablokowane drzwi zaprowadzą cię do kolejnego obszaru.