



The Witness

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

The Witness

autor: Łukasz "Salantor" Pilarski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-326-4

Producent Thekla, Inc., Wydawca Thekla, Inc.

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

Spis treści

Wprowadzenie	4
Podstawy	5
Porady ogólne	5
Mapa wyspy	7
Fort	10
Opis przejścia	10
Rozwiązania zagadek	13
Sekrety	16
Okolice fortu	29
Opis przejścia	29
Rozwiązania zagadek	32
Sekrety	36
Warsztat na nabrzeżu	37
Opis przejścia	37
Rozwiązania zagadek	39
Sekrety	42
Skała	44
Opis przejścia	44
Rozwiązania zagadek	49
Sekrety	59
Ogród	60
Opis przejścia	60
Rozwiązania zagadek	62
Świątynia słońca	65
Opis przejścia	65
Rozwiązania zagadek	70
Sekrety	82
Kapliczka	93
Opis przejścia	93
Rozwiązania zagadek	97
Bagna	101
Opis przejścia	101
Rozwiązania zagadek	110
Szklarnia	124
Opis przejścia	124
Rozwiązania zagadek	128
Sekrety	135
Domki na drzewach	136
Opis przejścia	136
Rozwiązania zagadek - szare i żółte	146
Rozwiązania zagadek - fioletowe	152
Rozwiązania zagadek - pomarańczowe 1	158
Rozwiązania zagadek - zielone	166
Rozwiązania zagadek - pomarańczowe 2	170
Sekrety	178

Kamieniołom _____	183
Opis przejścia _____	183
Rozwiązania zagadek _____	196
Las _____	209
Opis przejścia _____	209
Rozwiązania zagadek _____	214
Sekrety _____	225
Dżungla _____	227
Opis przejścia _____	227
Rozwiązania zagadek _____	231
Sekrety _____	237
Zamek _____	238
Opis przejścia _____	238
Rozwiązania zagadek _____	243
Sekrety _____	248
Miasteczko _____	250
Opis przejścia _____	250
Rozwiązania zagadek _____	262
Sekrety _____	273
Góra _____	275
Opis przejścia _____	275
Rozwiązania zagadek 1 _____	287
Rozwiązania zagadek 2 _____	297
Sekrety _____	310
Dodatkowe sekrety _____	316
Wrak _____	316
Wyzwanie _____	320
Audiolog na morzu _____	328
The Witness - wymagania sprzętowe _____	329

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



Poradnik do gry *The Witness* zawiera wszystko czego potrzebujesz, żeby ukończyć tę trudną grę logiczną. Nie znajdziesz w nim jednak wyłączeni prostych rozwiązań łamigłówek. Poradnik zawiera przede wszystkim opisy reguł rządzących poszczególnymi zagadkami, dzięki czemu będziesz mógł sam uporać się z większością zadań, bez zastanawiania się nad ich zasadami. Oczywiście jeśli mimo podpowiedzi niektóre łamigłówki nadal okażą się zbyt trudne, w poradniku znajdziesz również ich dokładne rozwiązania. Tekst zawiera także lokalizację wszystkich ukrytych w świecie *The Witness* audiologów, które pomogą ci w poznaniu tajemniczej fabuły gry. *The Witness* to gra przygodowa z mocno rozbudowanymi elementami logicznymi, opracowana przez twórcę gry *Braid* i stworzone przez niego studio Number None. Akcja gry osadzona została na sporej wielkości zagadkowej wyspie, z której z niewyjaśnionych przyczyn nagle zniknęli wszyscy ludzie. Zabawa sprowadza się do eksploracji rozległego świata, rozwiązywania zagadek logicznych oraz odnajdywania rozmaitych tropów i wskazówek, które pozwolą nam wyjaśnić kolejne sekrety tego miejsca.

Łukasz "Salantor" Pilarski (www.gry-online.pl)

Podstawy

Porady ogólne

Przespaceruj się po wyspie. Tuż po opuszczeniu **fortu** przejdź się po wyspie. Zignoruj wszystkie napotkane łamigłówki i skoncentruj się na lokacjach. Odwiedź każdą z nich i zapamiętaj, gdzie się znajdują. Sprawdź prowadzące do nich drogi oraz zablokowane skróty. Zwróć szczególną uwagę na mosty, schody i wąskie przejścia. Sprawdź jakiego typu łamigłówki blokują drogę do każdej lokacji. Jeśli chcesz, rozrysuj mapę okolicy wraz z symbolami zadań. Zaznacz na niej te, które już potrafisz rozwiązać i te, których jeszcze nie rozumiesz. Pomoże ci to w wyborze kolejności ich rozwiązywania.

Sam wybierz kolejność rozwiązywania zagadek. Od początku gry cała wyspa stoi przed tobą otworem. Możesz rozwiązywać rozrzucone po niej łamigłówki w dowolnej kolejności. W wielu przypadkach będziesz musiał, gdyż mają one różny stopień trudności. Może się zdarzyć, że w okolicy **fortu** trafisz na łamigłówkę przekraczającą twoje możliwości, a po drugiej stronie wyspy taką, którą uznasz za banalnie prostą. Jeśli więc masz problem z jakąś zagadką, zostaw ją na później. Istnieje szansa, że klucz do jej rozwiązania znajdziesz w innym miejscu.

Rób notatki. Wiele zagadok wymaga skopiowania rozwiązania z innej, znajdującej się niedaleko zagadki. Inne wymagają zerkania w dwa różne miejsca jednocześnie albo zastosowania lustrzanego odbicia. Czasem podpowiedź znajduje się na tyle daleko od łamigłówki albo jest tak skomplikowana, że szybko o niej zapomnisz. Z tego powodu znacznym ułatwieniem okażą się kartka oraz długopis. Zapisuj ważne rzeczy, szkicuj rozwiązania zagadek i notuj miejsca, do których będziesz miał wrócić później. Dotyczy to zwłaszcza luźnych podpowiedzi znajdujących od czasu do czasu. Mogą się one okazać przydatne dopiero wiele godzin po ich odnalezieniu.

Rozglądaj się. Wiele podpowiedzi znajdziesz dookoła siebie. Zwracaj uwagę na kształt przedmiotów wokół zagadki. Patrz na panele pod różnymi kątami i z różnych perspektyw - z góry, z boku, od tyłu, zza innego przedmiotu, z bliska albo z daleka. Porównuj zagadkę z okolicą i szukaj podobnych elementów. Prędzej czy później odkryjesz w ten sposób klucz do rozwiązania zagadki.

Przed wszystkim jednak zwracaj uwagę na to, gdzie znajduje się zagadka. Jeśli znalazłeś ją w ruinach świątyni słońca, to istnieje spora szansa, że do jej rozwiązania będziesz potrzebował słońca. Jeśli w miejscu zacienionym, to spróbuj wykorzystać pobliskie cienie. Jeśli na tle skał o różnej wysokości, to spróbuj dopasować jedno do drugiego i tak dalej. Większość podpowiedzi znajdziesz dosłownie kilka kroków od sprawiającej ci problemy łamigłówki.

Zwracaj uwagę na to, gdzie stoisz. Rozwiązywać zagadki możesz tylko wtedy, gdy dany panel nie jest niczym zasłonięty. Nie możesz przeciągać linii przez przeszkody takie jak deski albo gałęzie, ani tym bardziej poza krawędź ekranu. Innymi słowy musisz cały czas stać przed danym panelem, a w przypadku kilku łamigłówek za nim lub obok niego, tak by nic nie przeszkodziło ci w rysowaniu linii.

Nie przejmuj się porażkami. Do każdej zagadki możesz podchodzić nieskończoną liczbę razy. Prędzej czy później na pewno uda ci się ją rozwiązać. Nie przejmuj się również, jeśli przez nieprawidłowe rozwiązanie zagadki z jednego z zestawów będziesz musiał zresetować wcześniejszą. Zdarza się to rzadko, plus rozwiązanie poprzedniej wciąż będzie widoczne.

Wyreguluj czułość myszki. Wszystkie łamigłówki wymagają wytyczenia ścieżki w labiryncie. Przy wysokiej czułości łatwo o liczne pomyłki, zwłaszcza kiedy labirynt składa się z ukośnych linii.

Rób sobie przerwy. Trudność wielu zadań polega na nieznanym sposobu ich rozwiązania. Stosowna podpowiedź często znajduje się w pobliżu, nierzadko naprzeciw łamigłówki, ale odnalezienie jej może sprawiać problemy. Jeśli masz kłopoty z rozwiązaniem zagadki albo znalezieniem klucza, który pozwoliłby ją rozgryźć, przerwij grę. Nie myśl o niej i zajmij się czymś innym - przejdź do innej sekcji, rozejrzyj się dookoła, w ostateczności wyłącz grę. Istnieje szansa, że rozwiązanie zagadki przyjdzie do ciebie samo.

Mapa wyspy



Miejsce akcji gry podzielone jest na kilkanaście samodzielnych lokacji. Od momentu opuszczenia **fortu** otrzymujesz dostęp do nich wszystkich. Wszystkie lokacje są samodzielne, więc znajdujące się w nich zagadki możesz wykonywać w dowolnej kolejności. Poza zagadkami pozwalającymi na odblokowanie laserów niezbędnych do ukończenia gry, natrafisz również na małe zestawy łamigłówek ćwiczebnych. Z ich pomocą poznasz reguły wszystkich typów zagadek.