

Amnesia: Mroczny Obłąd

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Amnesia: Mroczny Obłąd

autor: Szymon „Hed” Liebert

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Frictional Games, Wydawca 1C / Cenega, Wydawca PL Cenega Poland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

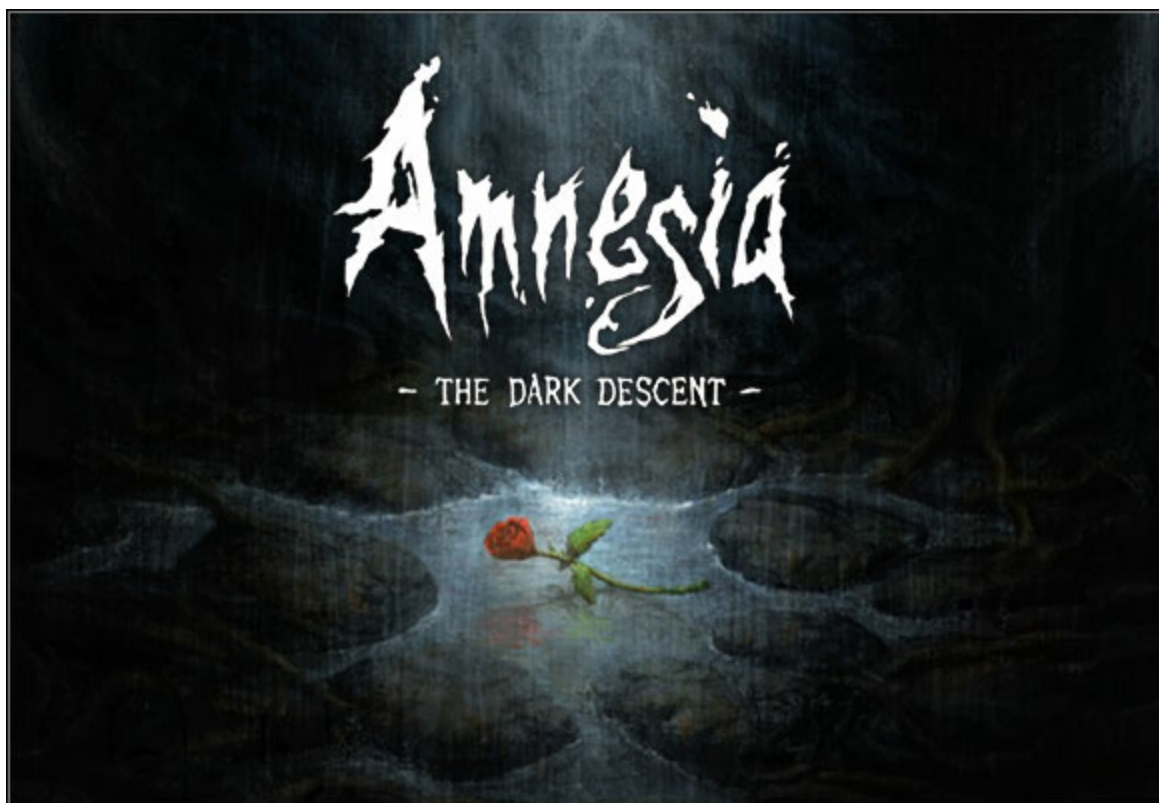
[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
Prolog	4
Old Archives	6
Entrance Hall - Laboratory	8
Entrance Hall - Archives	10
Entrance Hall - Wine Cellar	14
Laboratory	17
Entrance Hall - Refinery	18
Cellar Archives	21
Archive Tunnels	23
Back Hall - Study	24
Guest Room	26
Back Hall - Storage	28
Back Hall - Machine Room	32
Back Hall - Prison (Southern Block)	35
Prison (Northern Block)	38
Entrance to the Cistern I	43
Control Room	44
Entrance to the Cistern II	47
Entrance to the Cistern III	50
Morgue	51
Sewers	53
Nave I	56
Choir	58
Nave II, Transcept	61
Nave III	63
Chancel, Cells	64
Nave IV	66
Chancel	69
Inner Sanctum	71
Zakończenia	73

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

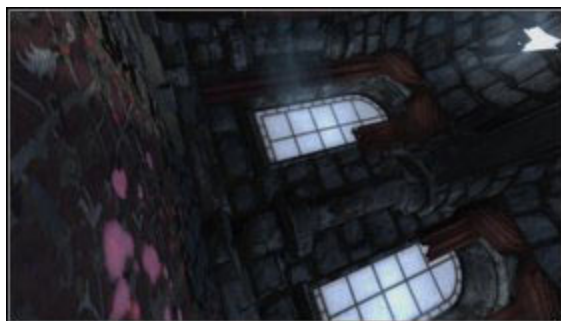
Amnesia: Mroczny Obłąd to nowy horror szwedzkiego studia **Frictional**, które odpowiada za serię *Penumbra* i inspirowane jest twórczością H.P. Lovecrafta. W produkcji wcielamy się w człowieka próbującego przedostać się przez mroczny zamek i szukającego odpowiedzi na wiele pytań.

W odróżnieniu od większości współczesnych horrorów *Amnesia* stawia na klimat, mroczną fabułę oraz mieszankę przerażających wydarzeń i zagadek. W tym poradniku dowiedziecie się jak krok po kroku przemierzyć korytarze tonące w mrokach. Rozwiązujemy w nim wszystkie zagadki, mówimy o różnych zakończeniach gry i ujawniamy każdą z tajemnic.

Szymon „Hed” Liebert (www.gry-online.pl)

Opis przejścia

P r o l o g



W pierwszej scenie nasz bohater będzie próbował dojść do siebie – musimy po prostu **iść przed siebie**. [1] Gdy znajdziemy się na podłodze wstajemy – wciskając klawisz poruszania się (domyślnie **W**). [2]



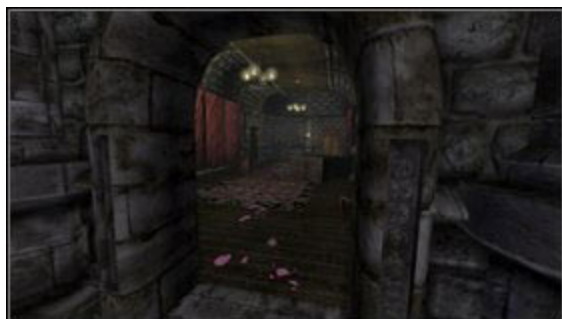
Rozglądamy się w poszukiwaniu **drzwi** – za nimi w pomieszczeniu znajdziemy **pudełko zapalek**. [1] Teraz wyruszamy **czerwonym śladem** na korytarz i kierujemy się w stronę dwóch zbroi w oddali (w stronę dużych drzwi). [2]



Przechodzimy z korytarza **w lewo** – zobaczymy **szafę**. Otwieramy ją i zabieramy **pudełko**. [1] Naprzeciw szafy są drzwi a za nimi małe pomieszczenie ze stołem. Znajdziemy na nim kolejne **zapalki**. [2]



Wracamy do poprzedniego korytarza i skręcamy w prawo – zaglądamy do **drugiej szafy** [1] a następnie przechodzimy **drzwiami**, do których prowadzi **czerwony ślad**. Za nimi są schody w górę i korytarz – udajemy się nim. [2]



W pewnym momencie bohater zasłabnie, [1] ale szybko się pozbiera. W końcu dotrzemy do **korytarza z kilkoma przedmiotami**. [2]

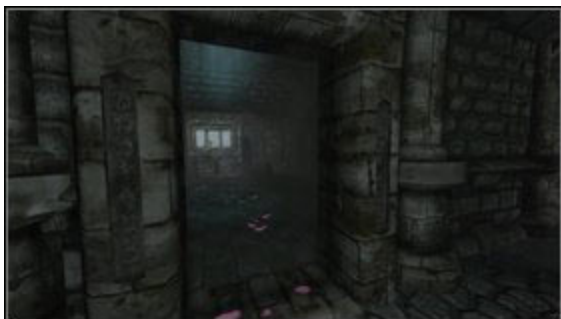


Zanim przejdziemy dalej zaglądamy do **ciemnego pomieszczenia po prawej** (przed przewróconą szafą) – na jednej z półek są **zapałki**. [1] Teraz możemy **minąć leżący mebel i skręcić w lewo** – droga wiedzie w dół schodami. [2] Na dole przechodzimy przez czerwone drzwi do **Starych Archiwów (Old Archives)**.

O l d A r c h i v e s



Podążamy przed siebie – jedno z drzwi nagle otworzą się. Wchodzimy do tego pomieszczenia i zgarniamy z półki na wprost **dwa pudełka zapalek**. [1] Idziemy korytarzem, który zakręca w lewo. [2]



Za zakrętem wchodzimy do **pomieszczenia po lewej**. [1] Tutaj bierzemy **lampę**, która leży pod stołem. [2]



Ze skrzyni stojącej nieopodal bierzemy **zapałki** [1] a potem udajemy się do **mrocznego korytarza** (drugie wyjście z pomieszczenia). [2]



Wspomagając się lampą przechodzimy przez **drzwi** po drugiej stronie ciemnego pomieszczenia. [1]
Znajdziemy się w pokoju **zapalonym piecykiem** – w szafie koło niego są **zapalaki**. [2]



Po zebraniu zapalek **otwieramy następne drzwi** (przez nimi widać czerwone ślady). [1] Za nimi trafimy na biurko i szafki z miksturami – z biurka zbieramy **olej** i **list**. [2]



Rozglądamy się po pokoju – na jednej ze ścian bocznych jest mały **przełącznik**. [1] Używamy go i przechodzimy drogą za odsuniętym regałem. [2] Wchodzimy do **Sali Powitalnej (Entrance Hall)**.