

Piła

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Saw: The Video Game

autor: Łukasz „Terrag” Znojek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Zombie Inc., Wydawca Konami
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
Porady ogólne	4
Opis przejścia	6
Amanda	6
Jennings	18
Melissa	30
Oswald	43
Obi	53
Jeff	63
Tapp	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

Poradnik do gry *Saw: The Video Game* zawiera dokładny opis przejścia, połączony ze szczegółowym ukazaniem wszystkich pomieszczeń i przeciwników. Znalazło się tu także miejsce dla przedstawienia lokalizacji dokumentów, a także napotykanych zagadek.

Łukasz „Terrag” Znojek

Porady ogólne

Rozwiązywanie zagadek

W trakcie naszej przygody napotkamy kilka rodzajów łamigłówek z czego znakomita większość jest niestety losowa (losowe elementy w losowych miejscach). Na dobrą sprawę tylko zagadki w których zatrzymujemy trujący gaz (układanie pierścieni na rurach), oraz te, które rozwiązujemy przy uwalnianiu ofiar (acz nie wszystkich), są zawsze takie same i w związku z tym, możemy w pełni polegać na rozwiązaniu przytoczonym w tekście. W pozostałych przypadkach pomoże nam zamieszczony w poradniku opis postępowania przy rozwiązywaniu danej układanki.

Pokonywanie przeciwników

Przeciwnicy których napotkamy w świecie gry (podobnie jak kilka innych jej elementów), zostali rozmieszczeni w pewnym stopniu losowo. Innymi słowy mogą występować pewne odstępstwa między tym co widzimy na ekranie, a tym co mówi nam poradnik. Nie irytujmy się więc zbytnio, jeśli w danym pokoju nie wypadnie na nas osiłek z pałką... jak nie w tym, to w następnym.

Kolekcjonowanie przedmiotów

Podobnie jak zagadki i przeciwnicy – rozmieszczone w meblach i ciałach przedmioty, również są w pewnym stopniu losowe. W pewnym stopniu, ponieważ jeśli w pokoju mamy zagadkę do której potrzebny będzie zawór, czy złączka, to tak czy inaczej – znajdziemy ją tam. Jeśli nie w szafie, to w biurku, ale znajdziemy. Idąc za ciosem – czasami zdarzy się zapewne, że miast opisanego przedmiotu natrafimy na inny... niestety ciężko tu prorokować. Warto tu podkreślić, że chociaż w tekście poniżej z uwielbieniem ograniczam się do określenia „szafki”, mam na myśli wszelkiej maści meble jakie tylko przeszukać możemy, więc czasem taką „szafką” może być stół, a innym razem gablotka. Chociaż staram się regularnie przypominać o przeszukiwaniu pomieszczeń, dobrze wypracować sobie taki odruch za każdym razem, kiedy wchodzimy do nowej lokacji.

Podkładanie bomb

Przedmiotów, które nazywam w poradniku bombami, mamy trzy rodzaje – ogłuszające, gazowe i wybuchowe. Aby użyć takowej, musimy najpierw znaleźć odpowiedni schemat jej budowy, następnie stosowne przedmioty wchodzące w jej skład, a na końcu – odpowiednią aparaturę do jej sklecenia. Kiedy już ustrojstwo wyląduje w naszym plecaku, musimy wybrać odpowiedni typ bomby klawiszem [6], przytrzymać [shift] i nacisnąć [spację]. Nasz śmiałek pozostawi wtedy uzbrojoną pułapkę na ziemi.

Przemierzanie kładek

Balansowanie nad przepaściami (tudzież „elektryzującą” podłogą, lub kolcami) może irytować. Aby uniknąć zbędnych nerwów, powinniśmy przytrzymać jedną ręką podkładkę myszy, a drugą poruszyć delikatnie gryzoniem do przodu. Delikatnie i powoli, a nie szybko i zdecydowanie. W tym drugim przypadku mamy bowiem większą szansę na to, że detektyw przechyli się niebezpiecznie w bok i w mgnieniu oka wyzionie ducha.

Rodzaje oświetlenia

W kilku miejscach możemy zmienić nasze podręczne źródło oświetlenia. Tych mamy trzy – towarzyszącą nam od samego początku – zapalniczkę, oślepiający i niezbyt praktyczny aparat, oraz latarkę. Zdecydowanie nie polecam irytującego aparatu – błyski jego lampy męczą oczy i są nad wyraz niewygodne. Jeśli zależy nam na odpowiednim klimacie – dobrym wyjściem będzie latarka rzucająca ograniczony strumień światła. Jednak według mnie najciekawszym rozwiązaniem jest zapalniczka – przynajmniej jeśli chodzi o robienie zrzutów ekranu ^^.

Odzyskiwanie zdrowia

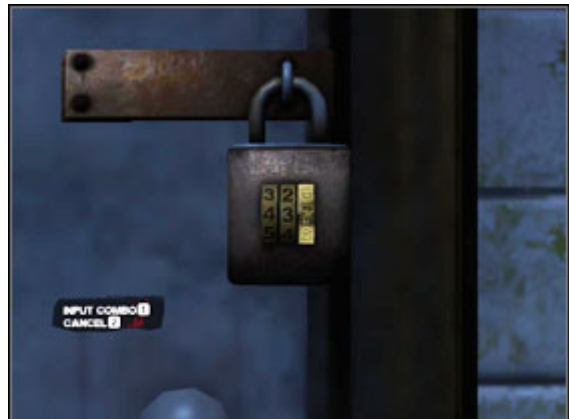
Przemierzając kolejne pomieszczenia, będziemy mieli kilka sposobów na podbudowanie własnego zdrowia. Najczęściej spotykanym przedmiotem, który nam w tym pomoże są strzykawki (max. 4 w plecaku) wypełnione leczniczą substancją (niejednokrotnie zamknięte są one w szafkach, które otworzymy po rozegraniu mini-gry). Często natrafimy również na bandaże odnawiające odrobinę naszego zdrowia na miejscu (nie możemy ich magazynować). Na identycznej zasadzie działają butelki z wodą, oraz zestawy do szycia. Ostatnim, marnym sposobem na odnowienie energii jest picie wody z dozowników na ścianach. Są one raczej rzadkie, a ilość życia którą przywraca każdy łyk jest po prostu niedorzeczna. Musimy poważnie się nawciskać ([1]), żeby odbudować chociażby milimetr paska.

Opis przejścia

A m a n d a



Już na samym początku zostajemy rzućni na głęboką wodę. Musimy działać szybko. Wykonujemy myszką szybkie, okrężne ruchy **#1**. Jednocześnie przyglądamy się naszej stalowej masce. Co kilka sekund powinna pojawiać się na niej kolorowo podświetlona cyfra **#2**. Ilekroć ją odczytamy – szybko naciskamy odpowiedni numer na klawiaturze (z zakresu 1-4). Na koniec kilka ruchów „góra – dół” myszką i jesteśmy wolni.



Zamykamy drzwi od toalet i odwracamy się do lustra **#1**. Odczytujemy numer **437** (tak – **7**, a nie jak można by pomyśleć – 1). Podchodzimy do drzwi i używając myszki – wprowadzamy kombinację do zamka kłódki **#2**. Korytarz doprowadzi nas do nowego pomieszczenia.



Po scenie przerywnikowej rusza wskaźnik czasu na ścianie przy drzwiach **#1**. Odwracamy się w kierunku toalet i otwieramy drugą od lewej. Podchodzimy do muszli i zanurzamy w niej rękę **#2**. Musimy naprowadzić myszką dłoń Tappa na bezpiecznik pływający pośród strzykawek, a następnie nacisnąć na klawiaturze klawisz [1]. Umieszczamy bezpiecznik w mechanizmie wiszącym na ścianie, pod czerwonym licznikiem czasu. Po wciśnięciu przycisku otworzą się przed nami drzwi.



Przechodzimy przez raniące nas fragmenty szkła. Z szafki pod ścianą wyciągamy strzykawkę z medykamentem. W głębi korytarza, z pomocą klawisza [4]- wyciągamy zapalniczkę, która oświetli nam drogę. Powinniśmy dotrzeć do pokoju z krwawym napisem na ścianie i drabiną **#1**, która zaprowadzi nas na górę. Na śmietniku po prawej spoczywają dokumenty, które możemy przeczytać. W dużej hali, nieopodal ciała **#2** (w kieszeni - apteczka) po prawej – odnajdujemy kasetę z nagraniem. Możemy przejrzeć dokumenty leżące na stoliku pod drzwiami przez które przechodzimy.