



Alan Wake
Osiągnięcia Xbox 360
PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Alan Wake

(Osiągnięcia)

autor: Maciej „Sandro” Jałowiec

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Remedy Entertainment, Wydawca Microsoft Game Studios, Wydawca PL Microsoft
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Pełna lista osiągnięć	4
Osiągnięcia	6
Postępy w grze - Ogólne	6
Eksploracja – Stosy puszek	10
Eksploracja – Skrzynie z zaopatrzeniem	13
Eksploracja – Strony maszynopisu	20
Eksploracja – Termosy	42
Eksploracja – Stacje radiowe	65
Eksploracja – Programy telewizyjne	68
Walka	80
Inne - Różne	83
Inne – Wyścig z czasem	87
Inne – Uroczę miasteczko	99
Inne – Bezbronny cud	104

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



Poradnik pomoże Ci w odblokowaniu wszystkich Osiągnięć dostępnych w grze. Nie zawiera on opisu przejścia, który znajduje się w osobnym poradniku.



Wprowadzenie

W niniejszym poradniku znajdziesz różnego rodzaju informacje i wskazówki dotyczące osiągnięć (Achievements), jakie można zdobyć grając w *Alan Wake*. Poradnik został podzielony na kilka sekcji, z których każda zajmuje się osiągnięciami innego typu. Oto one.

Pełna lista osiągnięć – tabela, w której znajdziesz nazwy osiągnięć w języku polskim i angielskim, wysokość nagród punktowych (tzw. Gamescore) i informację, w której sekcji tego artykułu można znaleźć dodatkowe wskazówki.

Postępy w grze – porady dotyczące osiągnięć związanych z przechodzeniem kolejnych odcinków, punktów zwrotnych fabuły i ukończeniem gry na różnych poziomach trudności.

Eksploatacje – tu opisano osiągnięcia związane z odszukiwaniem przedmiotów poukrywanych w świecie gry, czyli termosów, stron z maszynopisu, skrzyń, puszek, programów telewizyjnych i radiowych, itd.

Walka – dział o osiągnięciach dotyczących eliminowania wrogów z wykorzystaniem konkretnego uzbrojenia, w określony sposób.

Inne – osiągnięcia, które nie pasują do żadnej z powyższych kategorii.

Maciej „Sandro” Jałowicz (www.gry-online.pl)

Pełna lista osiągnięć

Nazwa polska	Nazwa angielska	Punkty	Sekcja w poradniku
Idź w stronę światła	Follow the Light	10	Postępy w grze
Nordic Walking	Nordic Walking	10	Postępy w grze
Najlepsze w Bright Falls	Bright Falls' Finest	20	Postępy w grze
Boob Tube	Boob Tube	5	Inne
Tuż pod skórą	Under a Thin Layer of Skin	10	Postępy w grze
Strażnik leśny	Park Ranger	15	Postępy w grze
Heavy Metal	Heavy Metal	10	Inne
Stalowy rumak	Iron Horse	10	Inne
Ukryte motywy	Wheels Within Wheels	20	Postępy w grze
Diagnoza	Medical Opinions	10	Inne
Child of the Elder God	Child of the Elder God	10	Inne
Przypadkowy sen	Perchance to Dream	20	Postępy w grze
Oba do dna!	Drink 'Em Both Up	10	Inne
Portier	Gatekeeper	10	Postępy w grze
Pani Światła	The Lady of The Light	20	Postępy w grze
Jeździec tornado	Tornado Wrangler	20	Postępy w grze
Odjazd	Departure	40	Postępy w grze
Cyniczny pisarz	Hardboiled Writer	40	Postępy w grze
Alan, zbudź się	Alan, Wake Up	50	Postępy w grze
Jeśli lata, to i płonie	If It Flies, It Burns	20	Walka
Juuuuuu są!	They're Heeeeeere!	20	Walka
Skryba-rewolwerowiec	The Six-Gun Scribe	20	Walka
Sezon polowań na Opętanych	Taken Season	20	Walka
Nie tylko maszyny do pisania	It's Not Just a Typewriter Brand	20	Walka
Blask za oknem	What Light Through Yonder Window	20	Walka
Błyskawica i grom	Thunder and Lightning	20	Walka
Rzeź niewiniątek	Collateral Carnage	20	Walka
Razem raźniej	Come One, Come All	10	Walka
Huk i chaos	Sound and Fury	10	Walka
Dwa w cenie jednego	Two For the Price of One	10	Walka
Cofnij się! Cofnij się, mówię!	Back! Back, I Say!	10	Inne
Niczym motyl na wietrze	Float Like a Butterfly	15	Inne
Jak kulą w płot	Missed by a Mile	25	Inne

Naładowany!	Energized!	10	Inne
Niech stanie się światło	Let There Be Light	10	Postępy w grze
Kuglarz	Carny	10	Eksploracje
Wyścig z czasem	Meet the Deadline	30	Inne
Urocze miasteczko	An Idyllic Small Town	30	Inne
Bezbronny cud	Gunless Wonder	30	Inne
Z drogi!	Right of Way	10	Walka
Znalezione nie kradzione	Finders Keepers	20	Eksploracje
Wszystkie zakamarki	Every Nook and Cranny	30	Eksploracje
Niech pan to przekartkuje, Wake	Paging Mr. Wake	20	Eksploracje
Czyścioszek	Picking Up After Yourself	30	Eksploracje
Wydanie kolekcjonerskie	Collector's Edition	50	Eksploracje
Cholernie smaczna ta kawa	Damn Good Cup of Coffee	20	Eksploracje
Za dużo kofeiny	Hypercaffeinated	30	Eksploracje
KBF-FM	KBF-FM	30	Eksploracje
Szklana pogoda	Couch Potato	30	Eksploracje
Pasjonat Bright Falls	Bright Falls Aficionado	30	Eksploracje

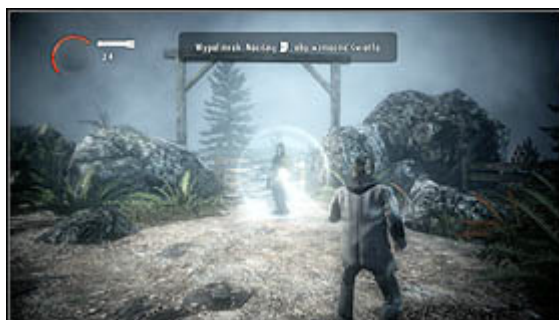
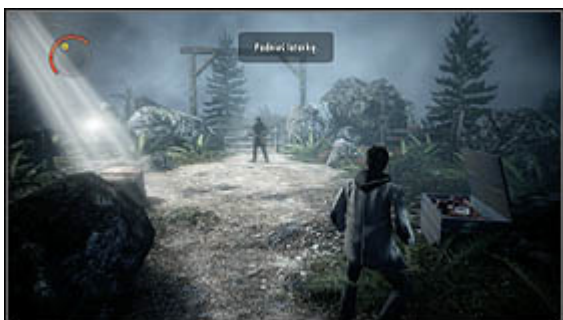
Osiągnięcia

Postępy w grze - Ogólne

Idź w stronę światła (Follow the Light)

Nagroda: 10G

Opis: osiągnięcie przyznawane jest za ukończenie treningu na początku pierwszego odcinka, na dowolnym poziomie trudności. Odblokujesz je po pierwszym użyciu broni palnej. Moment ten opisany został poniżej.

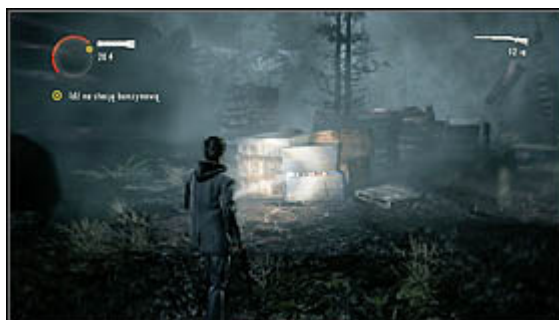
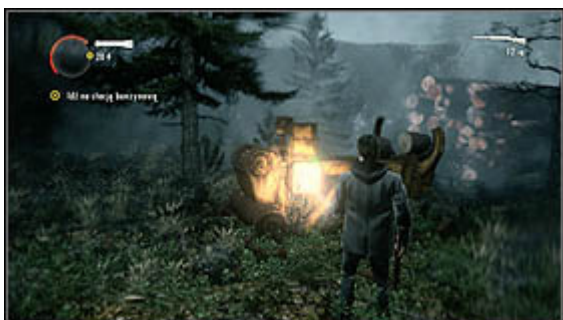


Gdy schody przed Tobą złożą się w jedną całość, zjeżdż po nich i ruszaj dalej w kierunku latarni. Po raz kolejny natkniesz się na przeciwnika z siekierą. Podnieś latarkę leżącą na pniaku po lewej, skieruj jej światło na wroga i przytrzymaj **[LT]**, by wypalić z niego mrok. Następnie podnieś z pniaka rewolwer i zastrzel oponenta naciskając **[RT]**. Pamiętaj, że w pobliżu znajduje się skrzynka z amunicją.

Nordic Walking (Nordic Walking)

Nagroda: 10G

Opis: nagroda przyznawana za zabicie Carla Stucky'ego w tartaku w pierwszym odcinku. Oto opis tej walki.



W środku tartaku znajdziesz po lewej stronie maszynę. Skorzystaj z przełącznika na niej i ruszaj dalej. Dotrzesz do skrzyni z amunicją i kilku baterii. Wyposaż się należycie i ruszaj dalej. Zaatakuj Cię spora grupa wrogów. Jeśli masz flary, polecam z nich skorzystać. Jeśli nie, łap za strzelbę i - trzymając wrogów na dystans - pozbydź się oponentów. Nie potrafią oni rzucać bronią, więc masz w walce z nimi spore szanse. Jednym z wrogów będzie sam Stucky. Jest on uzbrojony w siekierę, nie umie rzucać i jeden wyjątkowo szybki. Istnieje jednak szansa, że zablokuje się na bramie tartaku - w takim wypadku wystarczy po prostu wziąć go na muszkę i nafaszerować ołowiem. Jeśli tak się nie stanie, świeć w jego stronę latarką ilekroć się zatrzyma. Po kilku takich atakach stanie się podatny na broń palną. Wtedy go zastrzel.

Najlepsze w Bright Falls (Bright Falls' Finest)

Nagroda: 20G

Opis: osiągnięcie przyznawane za ukończenie pierwszego odcinka na dowolnym poziomie trudności. Pierwszy odcinek jest zarazem początkiem całej gry, kończy się w momencie, w którym Alan korzysta z telefonu na stacji benzynowej.

Tuż pod skórą (Under a Thin Layer of Skin)

Nagroda: 10G

Opis: nagroda przyznawana za wyeliminowanie strażnika leśnego, Rusty'ego, w drugim odcinku. Poniżej zamieszczono opis tej walki.



Potraktuj latarką wszystkie plamy na ziemi i wejdź do budynku, w którym zostawiłeś Rusty'ego. Zobaczysz wielką dziurę w ścianie obok. Wyjdź przez nią na podwórko. Rusty za chwilę do Ciebie dołączy, ale tym razem jako przeciwnik. Jest on bardzo szybki i bardzo twardy, ale jednak stosunkowo łatwo go pokonać. Atakuj go światłem latarki ilekroć stanie w miejscu. Po kilku takich atakach będzie można go spokojnie zastrzelić. Na szczęście, Rusty nie ma żadnej obstawy. Po walce uzupełnij zapas amunicji do rewolweru, koło bariereki ogradzającej teren walki stoi skrzynia z nabojami.

Strażnik leśny (Park Ranger)

Nagroda: 15G

Opis: osiągnięcie przyznawane za ukończenie drugiego odcinka na dowolnym poziomie trudności. Drugi odcinek zaczyna się na posterunku policji, a kończy się wybiciem ptaków krążących nad chatką, w której siedzi Barry.

Ukryte motywy (Wheels Within Wheels)

Nagroda: 20G

Opis: osiągnięcie przyznawane za ukończenie trzeciego odcinka na dowolnym poziomie trudności. Trzeci odcinek zaczyna się na polu kempingowym, a kończy się spotkaniem z porywaczem nad brzegiem Cauldron Lake.

Przypadkowy sen (Perchance to Dream)

Nagroda: 20G

Opis: osiągnięcie przyznawane za ukończenie czwartego odcinka na dowolnym poziomie trudności. Czwarty odcinek zaczyna się w zakładzie psychiatrycznym Emila Hartmana, a kończy się na farmie braci Andersonów.