



Alan Wake

Wersja PC

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Alan Wake

autor: Artur „Arxel” Justyński

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Remedy Entertainment, Wydawca Nordic Games Publishing, Wydawca PL CD Projekt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Porady ogólne	4
Odcinek 1: Koszmar	5
Sen pisarza	5
Witamy w Bright Falls	10
Przebudzenie w środku koszmaru	14
Odcinek 2: Opętany	25
Biuro szeryfa w Bright Falls	25
Park Narodowy Elderwood	28
Odcinek 3: Okup	49
Ścigany	49
Mirror Peak	62
Odcinek 4: Prawda	83
Cauldron Lake Lodge	83
Farma Andersonów	91
Zaczęło się tamtej nocy	104
Odcinek 5: Pstrykacz	105
Nocne życie Bright Falls	105
Elektrownia Bright Falls	114
Odcinek 6: Odjazd	127
W drodze nad Cauldron Lake	127
Leże Mroku	144
Odcinek specjalny 1: Sygnał	146
Odcinek specjalny 2: Pisarz	162
Maszynopis	177
Odcinek 1: Koszmar	177
Odcinek 2: Opętany	180
Odcinek 3: Okup	185
Odcinek 4: Prawda	190
Odcinek 5: Pstrykacz	194
Odcinek 6: Odjazd	197
Przedmioty kolekcjonerskie (DLC)	199
Budziki	199
Teksturalne sylwetki	202
Gry z serii Night Springs	204
Wyposażenie	207
Broń palna	207
Broń miotana i dodatki	208
Przeciwnicy	209
Opętani	209
Inni	211

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

Niniejszy poradnik dotyczy gry *Alan Wake*, autorstwa fińskiego studia Remedy Entertainment, twórców serii *Max Payne*. Artykuł zawiera ogólne porady dotyczące zasad rządzących rozgrywką, kompletny opis przejścia wszystkich sześciu odcinków, a także spis uzbrojenia, wyposażenia i przeciwników występujących w świecie Alana Wake'a.

Dla osób chcących dogłębnie poznać fabułę tej produkcji, przygotowano rozdział zatytułowany „Maszynopis”, w którym zamieszczono spis wszystkich kartek z maszynopisu (w tym również i tych dostępnych na najwyższym poziomie trudności) wraz ze wskazówkami, jak je znaleźć.

Poradnik powstał w oparciu o polską wersję językową gry, jest on skierowany głównie do osób, które dopiero zaczynają swoją przygodę z gatunkiem gier akcji, i w związku z tym dotyczy on niższych poziomów trudności. Dokładny opis słowny, liczne wskazówki i sugestie oraz całe mnóstwo obrazków z pewnością ułatwią zrozumienie rozgrywki i znalezienie wyjścia z każdej kłopotliwej sytuacji, z jaką można się zetknąć w trakcie zabawy.

Poradnik został uzupełniony o opis przejścia dwóch dodatkowych odcinków specjalnych – *Sygnal* i *Pisarz*, jak również opisu lokalizacji ukrytych w tych odcinkach przedmiotów kolekcjonerskich.

Uzupełnienie i poprawki w wersji PC: **Artur „Arxel” Justyński** (www.gry-online.pl)

Autor: **Maciej „Sandro” Jałowiec** (www.gry-online.pl)

Porady ogólne

1. Zbieraj wszystko, co tylko znajdziesz na swojej drodze. W grze nie ma przedmiotów nieprzydatnych lub zaśmiecających Twój ekwipunek. Baterie, amunicja i broń zawsze mogą się przydać.
2. Światło Twojej latarki jest niezwykle przydatne. Służy ono nie tylko do eliminowania wrogów, ale i do wyszukiwania pułapek (siidla błyszczą w świetle) oraz składów amunicji (droga do nich jest oznaczona fluorescencyjną farbą). Używaj jej często, aczkolwiek pamiętaj że skupianie światła latarki (za pomocą **prawego przycisku myszy** lub klawisza **[LT]** jeżeli grasz na padzie) nie zawsze jest konieczne do osiągnięcia pożądanego celu.
3. Bateria w latarce rozładowuje się pod wpływem skupiania światła za pomocą **prawego przycisku myszy** lub klawisza **[LT]** (jeżeli grasz na padzie). Naciskając **[Q]** (lub **[Y]** na padzie), możesz wkładać do latarki kolejne baterie, przedłużając jej „żywołność”. Jest to szczególnie przydatne w walce z mocnymi przeciwnikami. Jeżeli jednak nie masz lub nie chcesz tracić baterii, wiedz że jej poziom regeneruje się samoczynnie, gdy nie skupiasz światła latarki w jednym miejscu.
4. Światło jest jak zbawienie w świecie Alana Wake'a. Pod świecącymi latarniami możesz regenerować swoją energię, a wrogowie nie mogą Cię atakować w ich świetle. Stanowią więc swego rodzaju azyl. Jeśli tylko jest to możliwe, staraj się uruchamiać stojące na Twojej drodze latarnie, lampy, itd. Źródła światła o słabszej mocy (reflektory, latarka, itd.) pomagają natomiast w odpędzaniu od siebie przeciwników.
5. W trakcie walki staraj się trzymać swoich wrogów na dystans. Większość z nich nie potrafi atakować Alana na odległość. Oznacza to, że masz zawsze szansę ich wykończyć nim do Ciebie podejda i Cię zaatakują. Wyjątkiem są tylko ci Opętani, którzy mogą rzucać nożami i innymi ostrymi narzędziami w bohatera gry. Tych staraj się eliminować w pierwszej kolejności.
6. Staraj się unikać lecących w Twoim kierunku noży i innych narzędzi. Możesz to robić albo zwyczajnie robić krok w bok lub wykonując unik z użyciem przycisku **[Shift]** (klawisz **[LB]** na padzie). Gdy uciekasz przed przeciwnikami, staraj się biec zygzakiem, by nie dostać ostrzem w plecy.
7. Gdy Alan ucieka sprintem przed przeciwnikami, męczy się i biegnie coraz wolniej. Przeciwnicy nie męczą się, a zatem na dłuższym dystansie zawsze dopadną oni pisarza. By utrudnić wrogom pościg, od czasu do czasu odwracaj się i świeć w ich stronę latarką. Dzięki temu zatrzymasz ich, a sam trochę odsapniesz i zyskasz nieco sił do dalszego biegu.
8. Gdy zostajesz otoczony przez wrogów, najlepiej jest odpalić racę sygnałową. Przedmiot ten raczej nie sprawdza się w walce, ale za to swoim światłem skutecznie odpędza wrogów. Opcjonalnie można też użyć raketnicy lub granatu błyskowego (strzel/rzuć sobie pod nogi, by przegonić lub zabić przeciwników).

Odcinki specjalne:

Podczas gry zapoznasz się z mocą słów – gdzieniegdzie będą wyświetlane w powietrzu słowa, które możesz aktywować wypalając je latarką. Mają one różne zastosowanie – natrafisz na powiązane bezpośrednio z grą (na przykład utworzenie mostu itp.) jak również wspomagające Cię w walce (wybuch, fajerwerki) oraz standardowo takie z narzędziami (baterie, amunicja itp.).

Odcinek 1: Koszmar

S e n p i s a r z a



Gdy obejmiesz kontrolę nad postacią, spójrz na źródło światła nad Alanem. Zdecyduj, czy chcesz zmienić ustawienia sterowania wybierając odpowiednią opcję. Ruszaj przed siebie. Musisz dostać się do latarni. Z głównej drogi wejdź na kładkę po prawej stronie i kontynuuj wędrówkę.



Po drobnym przerywniku ruszaj wciąż przed siebie. Droga jest prosta i bardzo wąska, nie sposób się tutaj zgubić. W pewnej chwili pojawi się upiór z Twojej powieści, który zacznie niszczyć kładkę, po której stąpasz – biegnij cały czas przed siebie. Kawałek dalej natkniesz się na belkę, którą możesz przeskoczyć naciskając **[spację]** (klawisz **[A]** na padzie).



Następnie natkniesz się na wroga uzbrojonego w siekiere. Korzystając z przycisku **[Shift]** oraz przycisków ruchu wykonaj kilka uników nim dosięgnie Cię siekiera przeciwnika (klawisz **[RB]** i lewa gałka analogowa na padzie). Zjawa zniknie i będzie można kontynuować podróż do latarni.



Znajdująca się nieopodal furka otworzy się. Skorzystaj z tego faktu i ruszaj dalej. Po chwili za Tobą utworzy się wir otchłani – biegnij przed siebie, aż trafisz na mostek. Przebiegnij na drugą stronę do Clay'a.



Wejść do chatki Clay'a i obejrzyj przerywnik filmowy. Gdy się skończy, poczekaj chwilę, a tylne drzwi chatki otworzą się i będzie można kontynuować rozgrywkę. Twoja postać trochę na tym ucierpi – aby zregenerować energię musisz wejść w światło latarni.



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