

# Penumbra: Przebudzenie

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Penumbra: Przebudzenie**

**autor: Artur „Arxel” Justyński**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

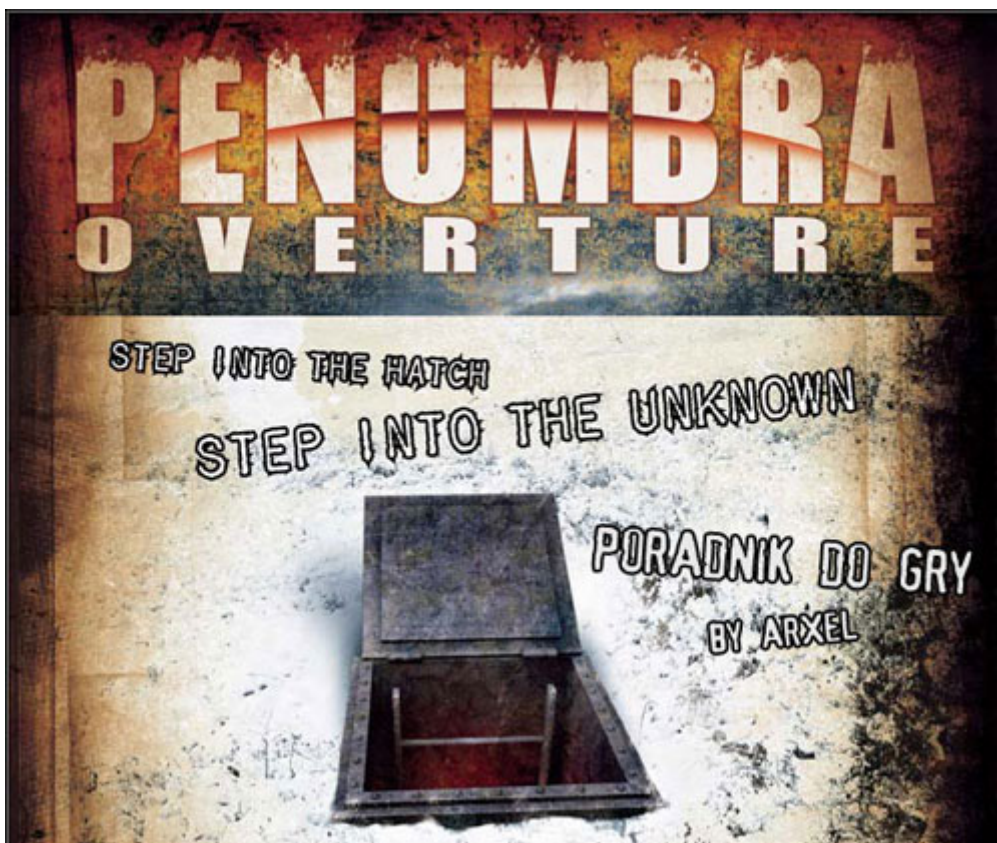
Producent Frictional Games, Wydawca Lexicon Entertainment, Wydawca PL CD Projekt  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

## Spis treści

<b>Wstęp</b>	<b>3</b>
<b>Porady</b>	<b>4</b>
<b>Prolog</b>	<b>6</b>
<b>Rozdział I</b>	<b>9</b>
<b>Rozdział II</b>	<b>18</b>
<b>Rozdział III</b>	<b>31</b>
<b>Rozdział IV</b>	<b>39</b>

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](http://www.gry-online.pl)



## Wstęp

Witaj w poradniku do gry *Penumbra: Przebudzenie*. Znajdziesz w nim szczegółowy opis przejścia całej gry. Tekst podzielony jest na kilka rozdziałów, by można było łatwiej wszystko ogarnąć i nie pogubić się. Każdy poziom kopalni posiada swój własny rozdział. Wszystkie dokumenty oraz przedmioty, które będziesz musiał zebrać podczas gry, wyróżnione są w treści poradnika kolorem **niebieskim**. Aby dokładnie poznać całą historię, w którą planujesz się wplątać – czytaj uważnie wszystkie notatki. Dostarczają one bowiem ogromnej ilości informacji o fabule gry.

Jeżeli jesteś gotów – wstąp w nieznanne...

**Artur „Arxel” Justyński**

# Porady

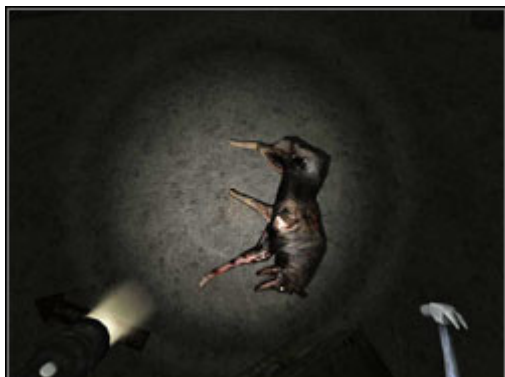
## Porady wstępne

Nim wkroczysz w przerażający i mroczny świat gry, zapoznaj się z kilkoma dość istotnymi i przydatnymi poradami:

- Oszczędzaj latarkę – baterie dość szybko się wyczerpują. Zwróć na to uwagę zwłaszcza w drugim rozdziale, gdyż to w nim jest najciemniej. W następnych nieco się rozjaśni i latarki będziesz używał tylko sporadycznie. Lepszym rozwiązaniem są flary, których w grze jest zdecydowanie więcej niż baterii do latarki. Masz do dyspozycji także pałeczkę neonową, która nie zgaśnie nigdy.
- Gdy kucasz i się nie poruszasz, ekran zmienia kolor na niebieski, dzięki czemu widzisz w ciemności.
- Wrogowie nie dostrzegą Cię, jeśli będziesz kucał, nie poruszał się i nie patrzył w ich stronę – gdy patrzysz, po chwili czujesz lęk, ekran zaczyna się trząść, po czym zostajesz dostrzeżony przez wroga.
- Staraj się zawsze być w pełni sił, jednakże używaj środków przeciwbólowych rozsądnie, gdyż ich zapas może się dość szybko wyczerpać.
- Czytaj wszystkie notatki, które zbierasz – zawierają one informacje potrzebne do ukończenia gry.
- Do zapisu stanu gry służą Artefakty, na które będziesz natykać się co jakiś czas. Staraj się zapisywać stan gry jak najczęściej. Ponadto gra czasem sama robi autosave.

## Eksterminacja przeciwników

W całej grze spotkasz tylko trzy rodzaje wrogów, z czego tylko dwa będziesz mógł zgładzić.



Pies jest jednym z najczęściej spotykanych przeciwników w grze. Najprostszym sposobem pozbycia się go jest zadawanie ciosów np. beczką czy skrzynią itp. Pies nie sięgnie tak wysoko, a uderzenia będą w niego trafiały. Musisz uważać – po trafieniu pies będzie zawyć, czym przywoła inne psy do pomocy. Gdzieś tam znajdziesz także specjalne klatki – możesz zapędzić do nich psa, uderzyć go, po czym szybko wyjść, zamykając wejście (otwiera się do wewnątrz, więc pies nie wyjdzie). Następnie wystarczy uruchomić parę w klatce – a pies po chwili zginie.



Wstrętne i denerwujące pajęczki. Boją się światła latarki. Nie jest łatwo je trafić. Musisz wyczekać odpowiedni moment, kiedy skoczą w Twoim kierunku.



Ogromny robak – spotkasz tylko dwa w całej grze. Jedynym sposobem na nie jest... ucieczka.

# Prolog

Grę rozpoczynasz w kabinie statku **#1**. Podnieś leżący na stole **Notes**, od tej chwili wszystkie dokumenty, które znajdziesz oraz zapiski własne (bohatera) będą w nim składowane. Po lewej stronie w skrzyni **#2** leży pierwszy list – **List miłosny do rybaka od jego żony**.



W szufladzie biurka stojącego tuż obok łóżka **#1** znajdziesz **Latarkę**. W swoim ekwipunku znajdziesz klucz do kłódki, którym otworzysz szafkę **#2**. W środku znajdziesz **Baterie** do latarki oraz **Pałeczkę neonową**. Kiedy już wszystko zbierzesz, możesz udać się do wyjścia.



Czas na małą przechadzkę po świeżym powietrzu. Staraj się przejść ten dość krótki lodowy epizodzik w miarę szybko, gdyż mróz negatywnie działa na bohatera, co objawia się zmianą koloru ekranu co pewien czas. Idź prosto, na małej górcie natrafisz na kilka kamieni # 1 , weź jeden i udaj się dalej. Dojdiesz do wjazdu, który będzie przymarznięty. Uderz w kawałek lodu kamieniem # 2 , by ten się roztrzaskał, po czym odkręć wąż i klikając nań, wejdź do środka.



Spadniesz ze sporej wysokości, na szczęście nie odniesiesz poważnych obrażeń. Powoli rozpoczyna się prawdziwa rozgrywka – jest ciemno. Staraj się jednakże oszczędzać baterie w latarce. Podejdź do przodu, po lewej znajdziesz **Metalowy pręt #1**, natomiast w skrzyni po prawej – **Flare** (musisz odsunąć wieczko). Drugą **Flare** znajdziesz za beczkami stojącymi w rogu pomieszczenia #2 – czyli za Tobą.

