

Slender: The Arrival

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Slender The Arrival

autor: Daniela „Sybi” Nowopolska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Parsec Productions, Wydawca Parsec Productions
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

| | |
|-------------------------------------|-----------|
| Wstęp | 3 |
| Sterowanie – PC | 4 |
| Prolog | 5 |
| Rozdział I – The Eight Pages | 7 |
| Rozdział II – Into The Abyss | 10 |
| Rozdział III – Flashback | 13 |
| Rozdział IV – The Arrival | 15 |
| Easter Eggs i bonusy | 16 |
| Osiągnięcia | 16 |
| Dodatkowe rozdziały | 17 |
| Kody | 19 |

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

Wstęp

Poradnik do gry *Slender: The Arrival* zawiera wskazówki przydatne podczas zabawy w ten przygodowy survival horror. Rozgrywka opiera się tu na manipulacji przedmiotami, znajdowaniu dokumentów i ciągłej ucieczce przed przerażającym Slender Manem. Wcielasz się w postać ściganej przez potwora Lauren, a w retrospekcji także w jej przyjaciółkę Kate. Uzbrojony jedynie w latarkę i kamerę musisz odkryć, co tak naprawdę przydarzyło się Kate. Uważaj – niebezpieczeństwo czyha wszędzie.

Tytuł oferuje dwa poziomy trudności: normalny lub hardcore, z tym że ten drugi dostępny jest dopiero po ukończeniu gry. Zagrożenie atakiem Slendera okazuje się w nim większe, ponadto bateria latarki ma określoną żywotność i nigdy nie wiadomo, kiedy się wyczerpie. Najlepiej więc poruszać się po omacku, włączając ją jedynie wtedy, gdy jest to niezbędne – np. do oślepienia The Proxy. Tryb hardcore nagradza Cię bonusem – nieco dłuższym i wyjaśniającym więcej zakończeniem.









W głównym menu znajdziesz także album z wszystkimi zebranymi dotychczas dokumentami. Jest ich łącznie 26, podzielonych na listy w liczbie 13 oraz pozostałe dokumenty – notatki, ulotki czy plakaty. Ich lokalizacje podane zostały w stosownych rozdziałach, przy czym listy wyróżnione są kolorem **brązowym**, a reszta dokumentów **pomarańczowym**. Pomijając przedmioty trafiające do albumu, nie zbierasz żadnych innych znajdziek z wyjątkiem latarek (oznaczonych w poradniku na **zielono**). Natomiast pojawiające się w grze osiągnięcia oznaczone są kolorem **niebieskim**.

Jeśli masz ochotę, możesz skorzystać z kodów. Dostępny są między innymi tryb boga oraz mistrza (oferujący to samo co tryb boga, czyli nieśmiertelność, a dodatkowo nieskończoną wytrzymałość i przyspieszone tempo biegania). Za pomocą kodu odblokujesz także wszystkie sceny. Szerzej na ten temat w rozdziale o kodach.

Wspomniany wyżej The Proxy to istota kontrolowana przez Slender Mana. Opisy ataków obydwu postaci i tego, jak z nimi postępować, znajdują się w odpowiednich częściach poradnika.

Daniela „Sybi” Nowopolska (www.gry-online.pl)

Sterowanie – PC

| | |
|---|--|
|  | Przesuwanie widoku z kamery, podnoszenie przedmiotów, otwieranie/zamykanie drzwi i okien |
|  | Wejście do konsoli z kodami |
|  | Poruszanie się |
|  | Kucnięcie |
|  | Bieg |
|  | Zoom kamery |
|  | Latarka |
|  | Wzmocnione światło latarki |

Prolog

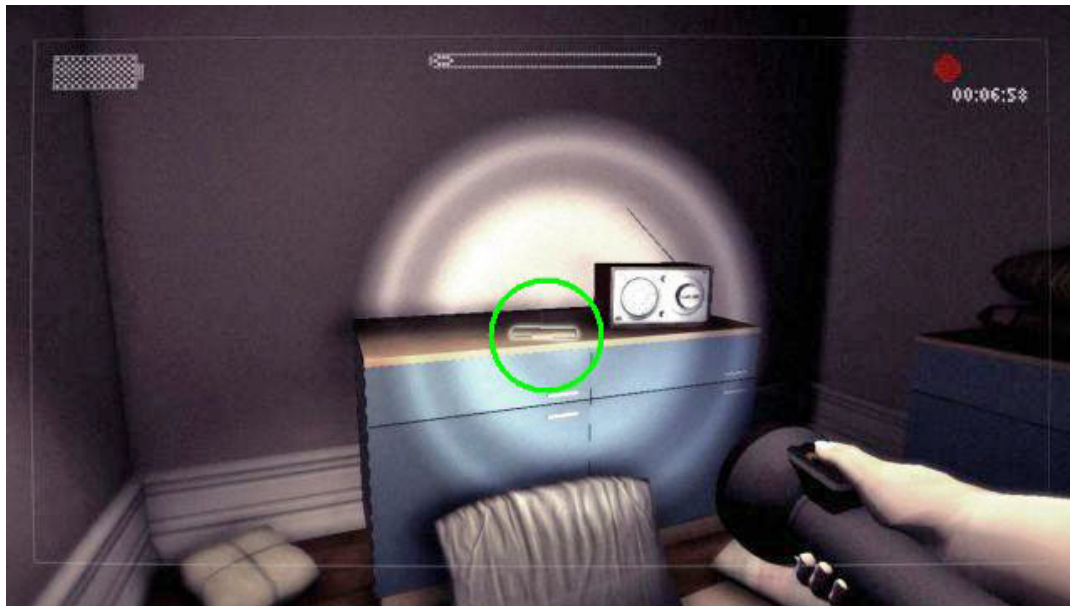


Gdzie jesteś, Charlie?

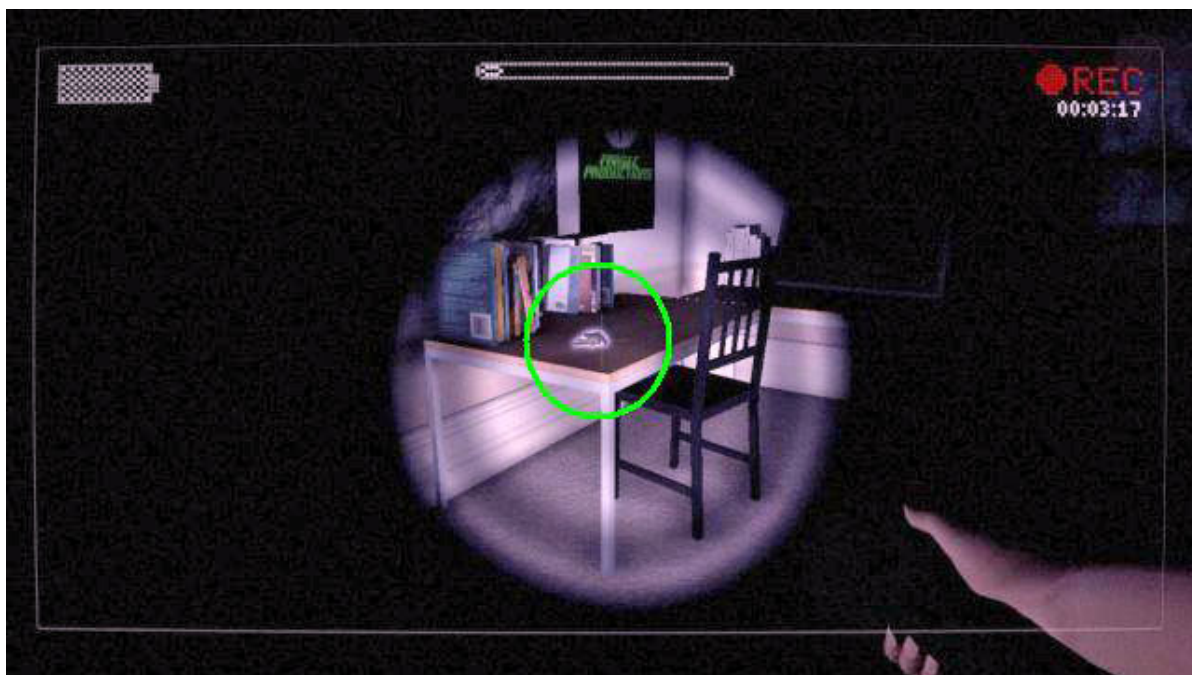
Grę rozpoczynasz w lesie. Obróć się w lewo i omijając zwałony pień, zejźdź na ścieżkę. Powędruj nią w dół i dalej w lewo. Miniesz samochód, a im bliżej będziesz domu Kate, tym większy zacnie zapadać zmrok. Zanim wejdiesz do domu, zwróć uwagę na wiszący na drzewie (naprzeciwko wejścia do garażu) **plakat zaginionego chłopca nazwiskiem Charlie Matheson Jr (1)**. Plakat trafi do Twojego albumu z wycinkami. Skieruj się w stronę domu i podejźdź do kryjących się w mroku huštawek – Lauren przypomni sobie, jak bawiła się tam w dzieciństwie z Kate. Pchnij uchylone drzwi frontowe, wejźdź do budynku i zamknij za sobą drzwi. Na półeczce, na lewo od schodów, znajdziesz **list nr 1**, przeczytaj go, a wyląduje w ekwipunku.



Przejźdź przez drzwi po lewej prowadzące do salonu. Rozglądaź się za **latarką** – jej lokalizacja jest losowa, zazwyczaj jednak pojawia się na parterze, np. koło paczki cygar w pokoju muzycznym, obok telefonu w kuchni lub **listu nr 2** w łazience. Natomiast w salonie na stole znajdziesz **notatkę (2)**. Następne pomieszczenie to pokój muzyczny, a kolejne to kuchnia. Na lodówce przyczepiona jest jeszcze jedna **notatka (3)**, a na stole **zawiadomienie o pogrzebie (4) Beth Hayes**.

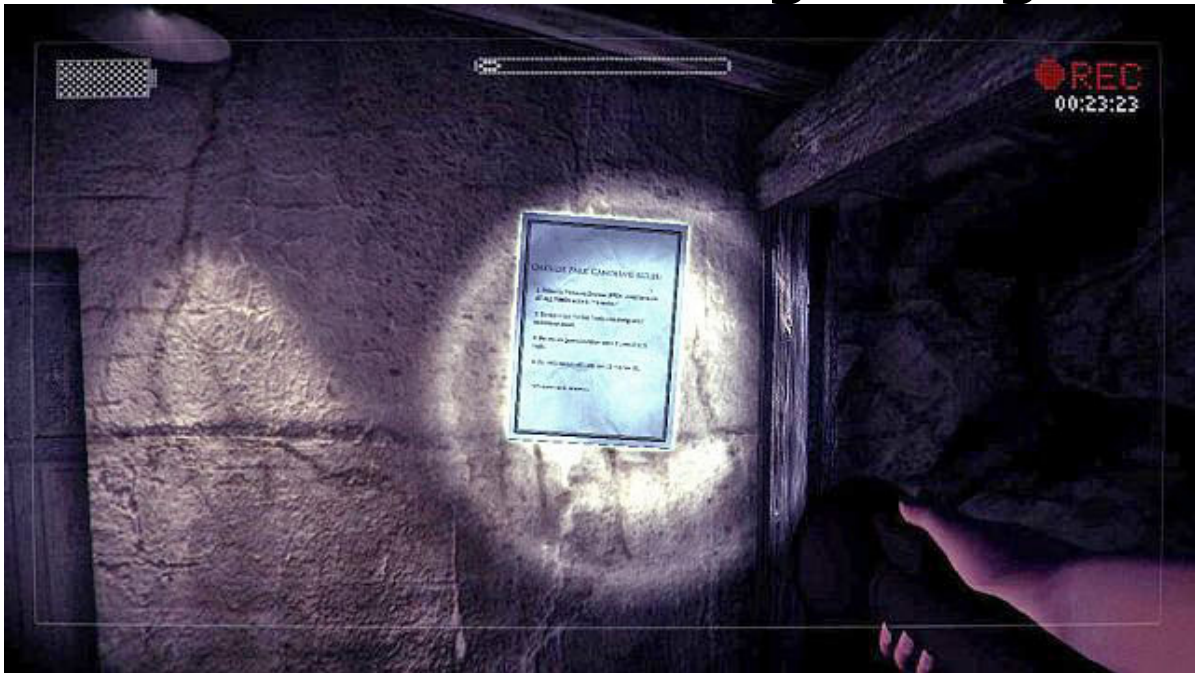


Przejdź przez korytarz i przez uchylone drzwi po lewej wejdź do łazienki. Na komodzie obok radia (które możesz włączyć, jeśli chcesz) leży **list nr 2**. Krążąc po domu, zapewne zauważyłeś już za oknem Slender Mana. O tym, że jest gdzieś w pobliżu, świadczą zakłócenia kamery, a także zmiana muzyki. Radzę nie zbliżać się za bardzo do okien i nie przyglądać potworowi, ale zagrożenie na tym etapie gry jest bardzo niewielkie.



Wróć na schody i wejdź na piętro. Ostatni pokój w korytarzu po prawej to pokój Kate i jest on zamknięty. Potrzebujesz kluczy, które znajdziesz w jednym z pozostałych pokoi – pojawiają się tam losowo; najczęściej leżą na biurku w pierwszym pokoju korytarza po prawej lub na łóżku w pokoju na lewo od schodów. Otwórz pokój Kate i rozejrzyj się. Zwróć uwagę na napisy na ścianach i kartki na podłodze. Podejdź do biurka i zabierz **notatkę**. Usłyszysz krzyk – wyrzuj przez okno, a ujrzysz bramę prowadzącą do lasu. Opuść dom, ale zanim podążysz w kierunku bramy, zatrzymaj się przy placu zabaw. Przy zjeżdżalni leży **list nr 3**. Wejdź na podest zjeżdżalni i zjedź z niej (po prostu spróbuj po niej zejść, a automatycznie zsuniesz się w dół), otrzymasz w zamian tzw. Easter egg (**osiągnięcie – Playing on a slide in a horror game**).

Rozdział I – The Eight Pages



Zasady muszą być przestrzegane...

W tej części rozgrywki zabawa w dużym stopniu zależy od opanowania gracza. Wylądujesz bowiem w jednej z czterech losowych lokacji startowych, z których każda wygląda nieco inaczej. Obadaj ściany i wejście do szopy. Znajdziesz tu **znak (5)** wypożyczenia kajaków, **ulotkę na temat parku (6)**, a także **regulamin danego miejsca (7)**.

Teraz czeka Cię eksploracja całego parku – musisz odszukać 8 kartek zgubionych przez Kate. Ukształtowanie terenu pozostaje niezmiennie, jednakże punkty orientacyjne w liczbie 10 rozlokowane są losowo. Kartki także mogą leżeć w różnych miejscach. Twoim zadaniem jest odnaleźć owych 8 stron, zanim dopadnie Cię Slender Man. To, że może się do Ciebie zbliżyć, sygnalizują zakłócenia pracy kamery, zmiana muzyki, a także dziwne, niewytłumaczalne hałasy i dźwięki oraz wyraźny, ciężki oddech. Niekiedy słychać też jego kroki.

Jeśli spotkasz się oko w oko ze Slenderem, musisz natychmiast uciekać. Nie wolno wpatrywać się w jego sylwetkę, bo grozi to ściągnięciem na siebie jego uwagi i śmiercią. Na widok Slendera po prostu bierz nogi zapas – Lauren umie nie tylko chodzić, ale także i biegać, jednak ponieważ jej wytrzymałość nie jest nieskończona, należy zachować siły właśnie na takie okazje. Slender Man potrafi znieacka teleportować się w pobliżu Lauren czy pojawiać nieoczekiwanie, jednakże najczęściej po prostu czai się gdzieś nieopodal, podążając za graczem. Z tego powodu lepiej nie oglądać się za siebie. Poziom zagrożenia wzrasta też w miarę odnajdywania kolejnych kartek – im więcej ich masz, tym częściej atakuje Cię Slender.