

Alan Wake's
American Nightmare
PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Alan Wake's American Nightmare

autor: g40st

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Remedy Entertainment, Wydawca Remedy Entertainment
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
Act I – The Mechanic	4
Act I – The Scientist	16
Act I – The Curator	22
Act II – Setback	28
Act II – Progress	33
Act II – Relapse	37
Act III – Resolved	41
Act III – Completed	45
Act III – United	48
Strony manuskryptu	53
Act I – The Mechanic	53
Act I – The Scientist	58
Act I – The Curator	61
Act II – Setback	64
Act II – Progress	68
Act II – Relapse	71
Act III – Resolved	75
Act III – Completed	78
Act III – United	79
Skrzynie z bronią	81
Rest Stop	81
Observatory	82
Drive-In Theater	83
Audycje radiowe	84
Rest Stop	84
Observatory	84
Drive-In Theater	85
Telewizory	86
Rest Stop	86
Observatory	86
Drive-In Theater	87

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 przeznaczony do gry *Alan Wake's American Nightmare* zawiera opis przejścia całego wątku fabularnego, składającego się z dziewięciu sekwencji rozgrywających się w trzech lokacjach. Na główną część poradnika składa się opis tego, co należy wykonać, by pomóc głównemu bohaterowi wydostać się z pętli czasowej. Dzięki pozostałym rozdziałom gracz pozna:

- położenie wszystkich **stron manuskryptu** poszerzającego wiedzę o wydarzeniach rozgrywających się w dodatku;
- położenie wszystkich **skrzyń z bronią**, do otwarcia których niezbędne jest odszukanie stron manuskryptu;
- miejsce lokalizacji wszystkich **odbiorników radiowych i telewizyjnych**, dzięki którym gracz lepiej pozna motywację Mr. Scratcha oraz kapelę Old Gods of Asgard.



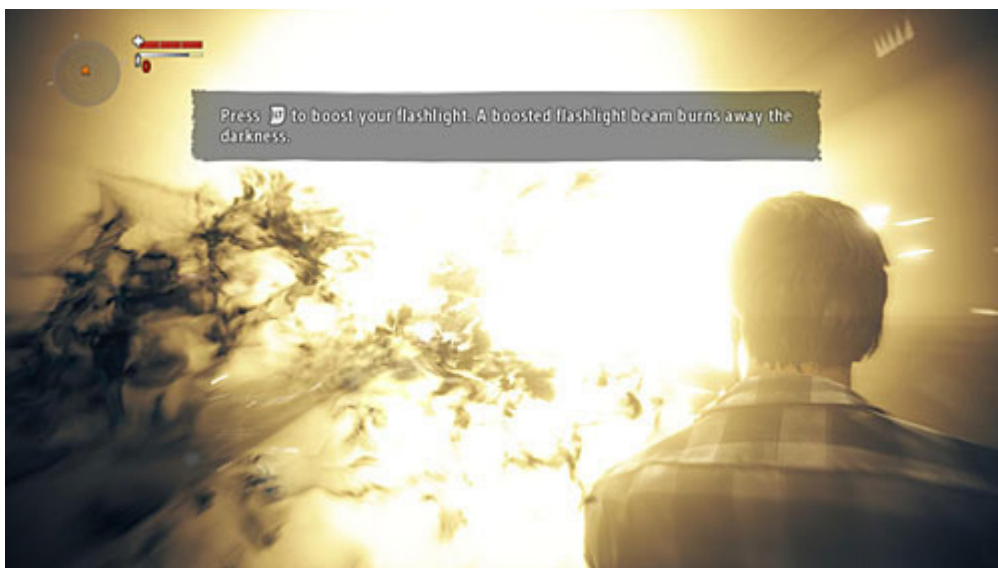
Alan Wake's American Nightmare jest samodzielnym dodatkiem do gry *Alan Wake*, prezentującym historię niezwiązaną bezpośrednio z fabułą podstawowej edycji. Akcja koncentruje się wokół głównego bohatera, który wpada w pętlę czasową, całość zaś stylizowana jest na jeden z klasycznych odcinków popularnych programów przedstawiających niesamowite opowieści związane z mrocznymi tajemnicami.

g40st (www.gry-online.pl)

Act I – The Mechanic



Podnieś latarkę. Leży ona nad brzegiem jeziora, kilka kroków przed Alanem.



Kierując promień światła z latarki na obiekty zagrażające przejściu zniszczysz je.



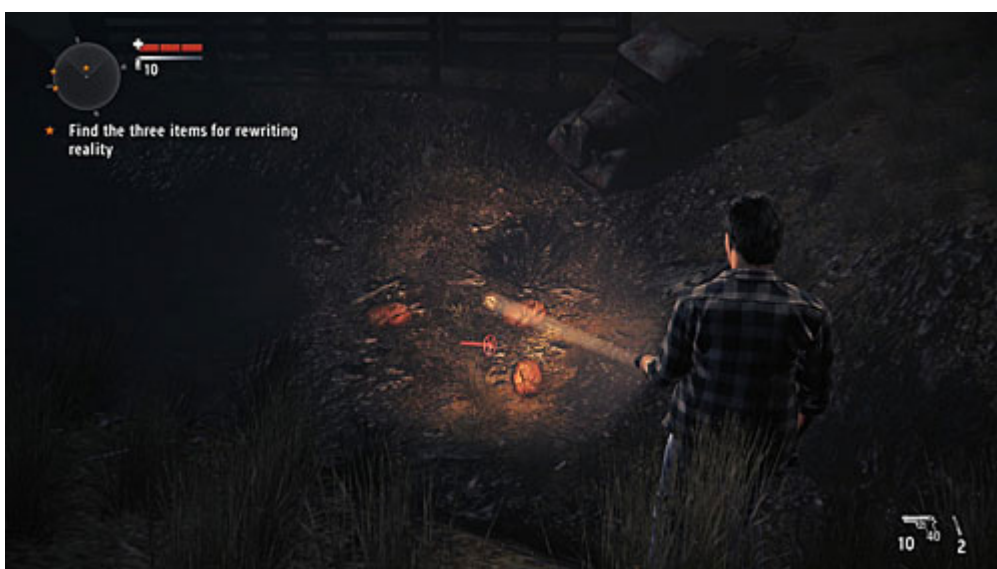
Podnieś leżący obok kaktusa pistolet. Pojawi się przeciwnik. Skieruj na niego promień światła z latarki i poczekaj, aż nastąpi coś w rodzaju małego wybuchu, dzięki czemu wróg stanie się wrażliwy na obrażenia. Zastrzel go, a chwilę później jeszcze jednego, po czym opuść kanion.



Omiń wieżę wiertniczą i zacznij iść w kierunku motelu. Po chwili pojawią się demony. Nie ma sensu z nimi walczyć, więc sprintem biegnij do najbliższej latarni ulicznej przy wejściu do motelu. Tu możesz chwilę odpocząć, a przeciwnicy się wycofają.



Przejdź na dziedziniec motelu i wejdź do garażu, by porozmawiać z Emmą. Porozmawiaj z nią wyczerpując wszystkie opcje dialogowe. Na jednej z półek znajdziesz pistolet na gwoździe (**nailgun**).



Musisz odszukać trzy przedmioty niezbędne do zmiany rzeczywistości. Miejsca, w których się one znajdują zostały oznaczone gwiazdkami na mini-mapie. Tuż obok garażu możesz przejść na jego tyły, gdzie zobaczysz przyczepę kempingową. Za nią, w wyschniętym kanale leży pierwszy z przedmiotów – zawór (**valve**). Kiedy zejdziesz do rowu zostaniesz zaatakowany, więc przygotuj się na walkę na dość bliskim dystansie i nie zapomnij stosować uników.



Drugi z przedmiotów, płytę CD, znajdziesz w magazynie przy torach. Do środka wejdiesz tylnymi drzwiami, zanim jednak tego dokonasz, Alana zaatakują przeciwnik klonujący się w świetle latarki. Im częściej się sklonuje, tym klony stają się słabsze, dlatego wyczekaj aż z jednego wroga zrobi się czterech i dopiero wtedy zacznij strzelać. W magazynie znajdziesz też amunicję oraz karabin (**carbine rifle**).



Na pace żółtego samochodu terenowego stojącego przed przejazdem przez tory znajdziesz pistolet sygnałowy (**flare gun**).