

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

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.

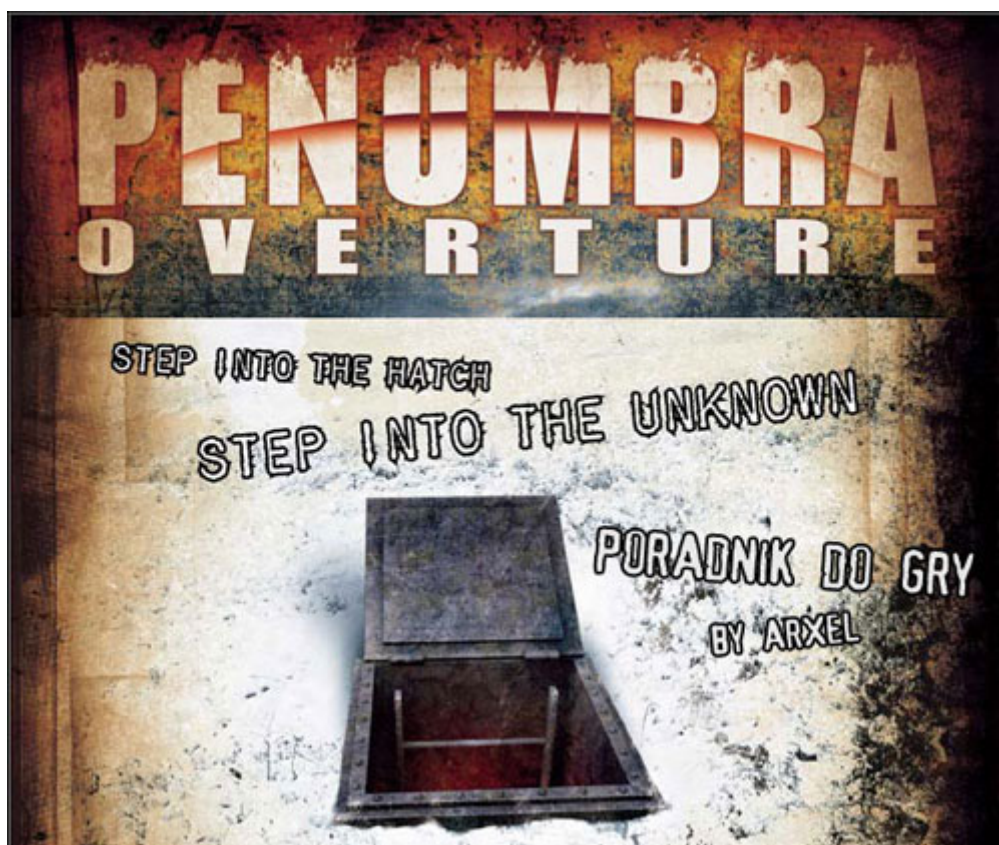
[Kup książkę](#)

Spis treści

Wstęp	3
Porady	4
Prolog	6
Rozdział I	9
Rozdział II	18
Rozdział III	31
Rozdział IV	39

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

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 nieznane...

Artur „Arxel” Justyński

Porady

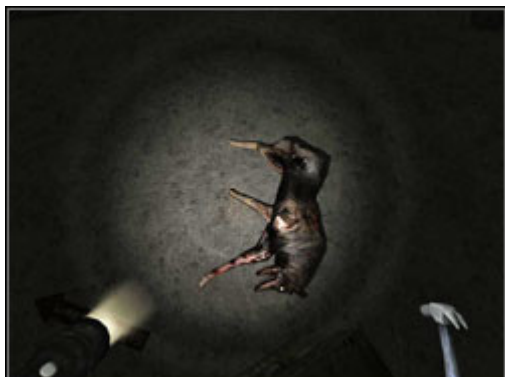
Porady wstępne

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. Jedyne sposoby na niego 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 włazu, który będzie przymarznięty. Uderz w kawałek lodu kamieniem **# 2**, by ten się roztrzaskał, po czym odkręć właz 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.

