



ALAN WAKE II

Cena brutto	150,00 zł
Cena netto	150,00 zł
Numer katalogowy	PS5-GU0088
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Alan Wake 2 to survival horror, a zarazem kolejna odsłona [cyklu](#) zapoczątkowanego w 2010 roku przez Remedy Entertainment – studio znane z takich tytułów jak [Max Payne](#) oraz [Control](#). W przeciwieństwie do poprzednich części, w tym przypadku **twórcy postanowili skupić się na fabule oraz atmosferze grozy, zmniejszając jednocześnie nacisk na akcję.**

Wśród inspiracji wymienianych przez autorów znalazła się twórczość pisarza Stephen Kinga oraz serial Detektyw.

Fabula

Produkcja zabiera nas na północno-zachodnie wybrzeże Stanów Zjednoczonych, do miasteczka Bright Falls w stanie Waszyngton – **tym pozornie idyllicznym miejscem wstrząsa fala zbrodni na tle rytualnym.** Na miejsce wysłana zostaje Saga Anderson, profilerka FBI, która jest ekspertką od spraw trudnych do rozwiązania.

Na miejscu bohaterka natrafia na strony horroru, które zdają się wpływać na otaczającą ją rzeczywistość. **Ich autorem jest pisarz Alan Wake, oficjalnie uznany za zaginionego w 2010 roku.** Mężczyzna od trzynastu lat jest więźniem Leża Mroku i przez cały ten czas walczy o zachowanie zdrowych zmysłów, jednocześnie szukając sposobu na wydostanie się z pułapki.

Kiedy losy dwójki bohaterów w końcu się ze sobą zetkną, oboje spróbują uporać się z koszmarem nękającym miasteczko.

Mechanika

Dzieło Remedy Entertainment jest trzecioosobową produkcją, w której **odkrywamy mroczną historię Bright Falls z perspektywy dwójki grywalnych postaci.** W trakcie zabawy eksplorujemy wspomniane miasteczko, a także sąsiednią, zapuszczoną miejscowość Watery czy okolice wulkanicznego jeziora Cauldron Lake. **Przeniesiemy się również do onirycznego Leża Mroku, będącego wypaczonym odbiciem Nowego Jorku rodem z powieści pisanych przez Alana Wake'a.** W obu rzeczywistościach natkniemy się na przerażające lokacje, w których naszym zadaniem będzie zbieranie przedmiotów, rozwiązywanie zagadek środowiskowych (m.in. znalezienie odpowiedniego kodu czy naprawienie instalacji elektrycznej) oraz walka.

W drugiej odsłonie cyklu akcji jest mniej, ale nadal **napotykamy na naszej drodze agresywnych przeciwników w mniejszym lub większym stopniu przypominających ludzi.** Naszym podstawowym narzędziem do walki z nimi jest światło latarki (a także flar i granatów błyskowych), które osłabia wrogów i czyni ich wrażliwymi na broń konwencjonalną (pistolet, rewolwer, strzelbę, etc.). Jeśli jednak zdołają oni dotrzeć do nas na odległość ciosu, zrobimy użytek z uniku.

Dzięki wprowadzeniu drugiej grywalnej postaci, twórcy mogli zaprezentować nowe mechaniki dostosowane do każdej z nich. Dla przykładu **agentka Saga Anderson w dowolnym momencie może przenieść się do „miejsca w umyśle”,** czyli niewielkiej lokacji o wnętrzu przypominającym chatkę. Bohaterka może w nim wykorzystać zdobyte przedmioty, by ulepszyć swoją broń, a także przyrzeć się mapie oraz przeanalizować materiał dowodowy. **Wykorzystamy w nim profilarskie umiejętności protagonistki,** by zrozumieć pewne wydarzenia, a nawet dokonać przełomu w śledztwie.

Warto wspomnieć, że obie postacie otrzymały własny zestaw misji, które możemy przechodzić przełączając się między wątkami bohaterów lub przez dłuższy czas towarzyszyć jednemu z nich.

Kwestie techniczne

Grę *Alan Wake 2* napędza silnik Northlight, który powstał z myślą o generowaniu wirtualnych światów. Ten autorski zestaw narzędzi został wcześniej wykorzystany przez Remedy Entertainment w takich tytułach jak [Quantum Break](#) oraz *Control*.