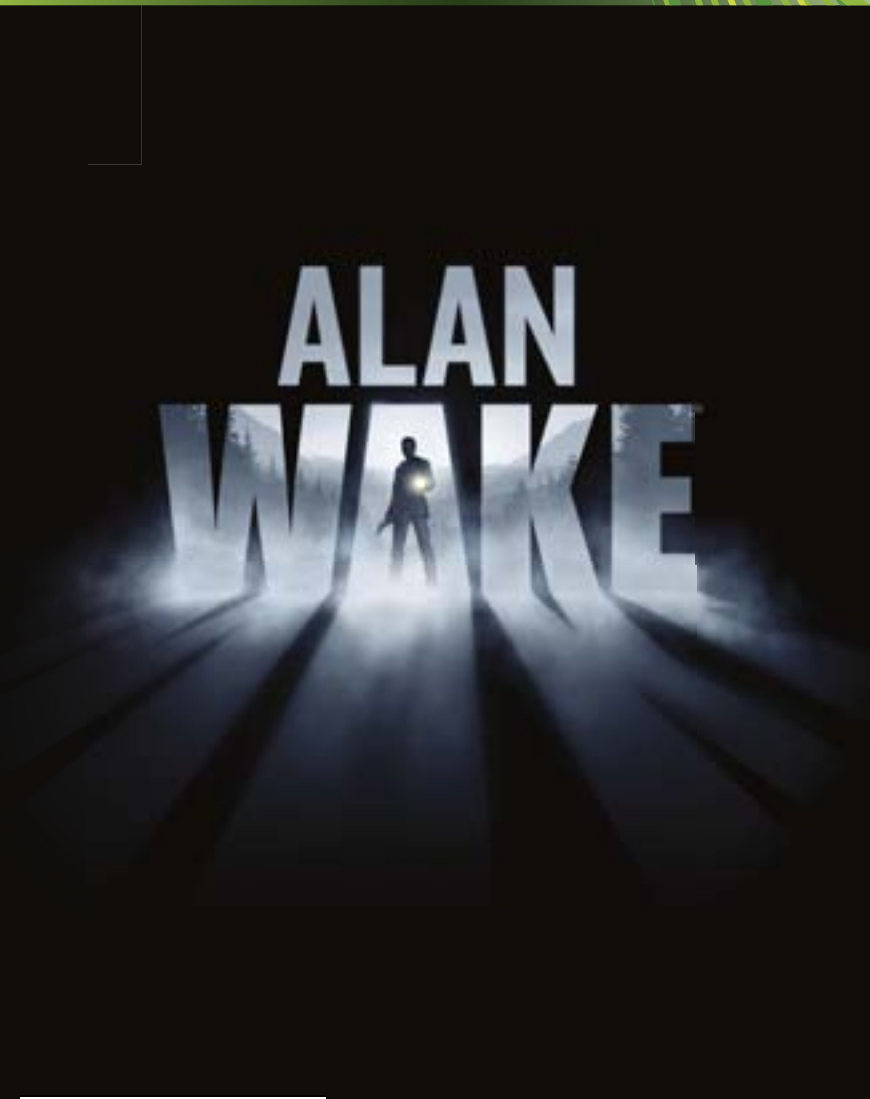
XBOX 360



16 NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 ANOS
Tema: Ação
Contém: Assassinato e Vítima em estado de agonia

ADVERTÊNCIA Antes de jogar este jogo, leia os manuais do console e acessórios do Xbox 360® para obter informações importantes sobre segurança e saúde. Guarde os manuais para referência futura. Para obter novos manuais do console e acessórios, visite **www.xbox.com/support**.

Advertências de Saúde Importantes sobre Video Games

Ataques decorrentes da fotossensibilidade
Uma pequena parcela da população pode apresentar ataques epiléticos ou convulsões quando exposta a certas imagens visuais, incluindo os flashs das luzes ou padrões que aparecem nos video games. Mesmo as pessoas que não têm histórico de ataques ou epilepsia podem ser portadoras de condição não diagnosticada que pode causar tais "ataques epiléticos convulsivos" ao se expor aos video games.

Esses ataques podem apresentar vários sintomas, incluindo vertigem, visão alterada, movimentos abruptos ou tremor nos braços ou pernas, desorientação, confusão ou perda momentânea da consciência. Os ataques também podem causar perda da consciência ou convulsões que podem ocasionar ferimentos em decorrência de queda ou choque contra objetos.

Pare imediatamente de jogar e procure um médico se você tiver algum desses sintomas. Os pais devem ficar atentos ou perguntar às crianças sobre esses sintomas—crianças e adolescentes são mais suscetíveis que os adultos a esses ataques. O risco de ataques epiléticos pode ser reduzido tomando-se algumas precauções: sentar-se mais longe da tela; usar uma tela menor, jogar em uma sala bem iluminada; e não jogar quando estiver se sentindo sonolento ou cansado.

Se você ou qualquer membro da sua família tiver histórico de ataques ou de epilepsia, consulte um médico antes de jogar.



SUMÁRIO

BEM-VINDO A BRIGHT FALLS
2

INTRODUÇÃO
3

CONTROLES
4

TELA DO JOGO
6

PERSONAGENS
8

INIMIGOS
10

LUTANDO COM A LUZ
12

PONTO SEGURO
13

ARMAS DE LUZ
14

ARMAS CONVENCIONAIS
16

PRESTE BASTANTE ATENÇÃO EM...
17

CARROS
18

MAPA DE BRIGHT FALLS
19

BEM-VINDO A BRIGHT FALLS

Alan Wake tem um problema e isso pode matá-lo. Wake é um escritor de best-sellers de suspense, ele e sua esposa Alice, alugaram uma cabana isolada fora de Bright Falls, uma pequena cidade pitoresca, no coração do Noroeste do Pacífico. Deveria ser o refúgio perfeito, uma chance para Wake e Alice se reaproximarem, e para Wake superar o bloqueio de criatividade que lançou sua carreira e seu casamento em uma espiral sem controle. Contudo, Bright Falls esconde um segredo obscuro e a charmosa cabana no lago não é o que parece. Quando Alice desaparece, a busca desesperada de Wake por ela o levará para as profundezas da floresta escura e o deixará à beira da loucura.

INTRODUÇÃO

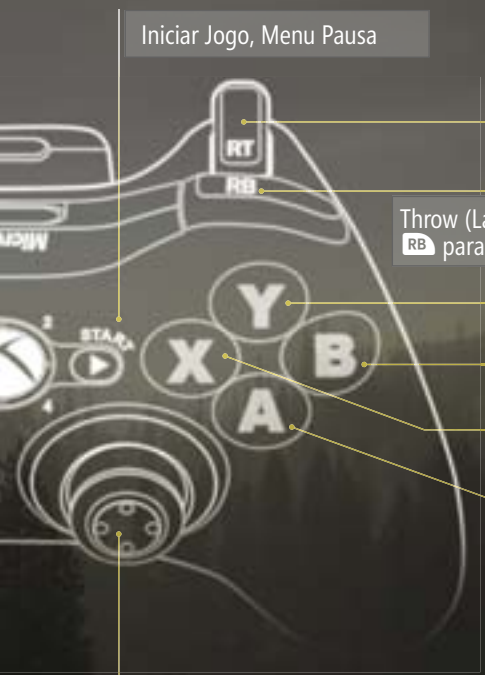
Na Tela Inicial, pressione START para abrir o **Main Menu (Menu Principal)**.

Para começar a jogar, selecione **New Game** (Novo Jogo), e selecione o dispositivo de armazenamento para o jogo salvo. Em seguida, escolha o seu nível de dificuldade: **Normal** ou Hard (Difícil).

Após completar o jogo, desbloqueie o nível de dificuldade **Nightmare** (Pesadelo), no qual você será verdadeiramente testado.

CONTROLES


Menu Manuscript Page
(Página Manuscrita)
Mirar, Boost (Dínamo)
Sprint (Correr), Dodge
(Desviar)
Move (Movimentar),
Focus (Foco) (clique)
Troca de Armas
LT
LB
BACK



OBSERVAÇÃO: O layout do controlador padrão pode ser modificado usando o menu **Options** (Opções).

TELA DO JOGO


Medidor de Força Vital
Número de baterias disponíveis
Bússola
Carga da lanterna restante
10
Cross the transformer yard
Objetivo atual
Seletor de armas


Número de sinalizadores disponíveis ou flashbangs
Arma selecionada e munição disponível
42
20
42
Luz da lanterna atua como retículo
Páginas manuscritas
Posse da chave

PERSONAGENS



ALAN WAKE

Um escritor de best-sellers de suspense, Alan vem sofrendo de bloqueio de criatividade há mais de dois anos. Sem poder escrever, sem poder dormir, Alan é um homem volátil cujo casamento está em perigo. Diante do incentivo da esposa, Alice, eles deixaram a cidade de Nova York e foram para as florestas do noroeste para umas férias tão necessárias.



ALICE WAKE

Uma fotógrafa de sucesso e uma mulher de beleza natural, Alice é a esposa e confidente de Wake. Profundamente preocupada com as tendências destrutivas de Alan, ela iniciou a viagem para Bright Falls. Dedicada ao seu marido, Alice tem seus próprios demônios: um profundo terror do escuro.



BARRY WHEELER

O amigo de infância e agente literário de Alan, Barry, é um nova-iorquino tenso, enérgico, que supera feito máquina, todos os obstáculos da vida. Alérgico a poeira, grama, pólen e cidades pequenas, Barry é um peixe fora d'água na bucólica Bright Falls, mas ele viaja para lá sem hesitar, quando sente que Alan precisa dele.



XERIFE SARAH BREAKER

Principal responsável pelo cumprimento da lei em Bright Falls, Sarah é uma mulher jovem, inteligente e autoritária que usa um distintivo, mas este não a define. Confiante ao pilotar um helicóptero ou ao colocar um lenhador bêbado na cadeia, Sarah não se deixa influenciar pela fama de Alan, e nada a impedirá de investigar o mistério a fundo.



DR. EMIL HARTMAN

Um psiquiatra brilhante, e autor de *The Creator's Dilemma* (O Dilema do Criador), Hartman é especialista em tratamentos de longo prazo de artistas problemáticos em seu Cauldron Lake Lodge. Considerado frio e arrogante pelas pessoas da cidade, os métodos de Hartman não são ortodoxos e seus resultados são incertos. Depois de uns poucos meses, alguns dos pacientes retornam às suas vidas artísticas anteriores, enquanto outros permanecem sob os seus cuidados durante anos, sem melhoria.

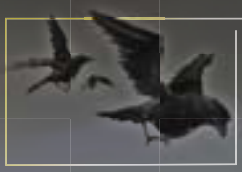
INIMIGOS

TAKEN (SOMBRIOS)

Os Taken (Sombrios) são humanos que foram possuídos pela presença sombria. Enquanto eles ainda mantêm muito de sua aparência anterior, eles são assassinos, marionetes sem vontade própria e não podem ser salvos. Um Taken (Sombrio) é protegido de ferimentos por um manto de escuridão. Para derrotá-los, você deve primeiro destruir a escuridão com uma fonte de luz. Depois disso, os Taken (Sombrios) podem ser mortos com armas convencionais. Quando destruídos, os Taken (Sombrios) desaparecem sem deixar rastro.

Existem muitas variedades de Taken (Sombrios). Normalmente, os pequenos se movem mais rapidamente, mas não suportam muitos ferimentos, enquanto os maiores são mais lentos, mas podem aguentar punições mais pesadas. Alguns Taken (Sombrios) aparentemente podem se teletransportar por curtas distâncias, atacando quase sem aviso. Os danos que um Taken (Sombrio) pode causar são proporcionais ao tamanho de suas armas. Sejam armas de mão ou de mira, o Taken (Sombrio) virá atacá-lo com tudo, desde marretas e picaretas a martelos, foices e até serras elétricas.

Alguns Taken (Sombrios) têm sombras mais sólidas e protetoras do que outros e essas sombras podem se regenerar se não forem completamente destruídas.



CORVOS

Da mesma forma que os Taken (Sombrios), alguns corvos são possuídos pela escuridão. Apesar de não serem muito perigosos individualmente, eles têm força quando estão agrupados. Os Corvos normalmente atacam em bandos e podem representar uma ameaça real, especialmente em caminhos estreitos da montanha ou quando você está sendo atacado por um Taken. Os Corvos são difíceis de acertar com armas convencionais, mas podem ser destruídos com o dínamo de luz de uma lanterna, ou melhor ainda, um tiro de sinalizador.



OBJETOS POLTERGEIST

A escuridão pode dominar objetos inanimados como barris, portões e mobília, transformá-los em armas a serem levitadas e arremessadas contra você. Ela pode até assumir o controle de carros, tratores e debulhadoras na tentativa de derrotá-lo. Use uma fonte de luz para destruí-los.



LUTANDO COM A LUZ

As fontes de luz são essenciais para vencer todos que são Taken. Quando você lança uma luz sobre um Taken (Sombrio), verá uma irradiação de luz que fica cada vez menor conforme a escuridão é exaurida. Quando você vê um clarão, significa que a escuridão protetora foi removida completamente e você pode usar uma arma convencional para destruir o Taken (Sombrio).



PONTO SEGURO

A luz pode ser usada para infringir ferimentos aos Taken, mas ela também pode oferecer um Ponto Seguro no qual o Taken (Sombrio) não pode entrar. O Ponto Seguro normalmente vem na forma de iluminação das ruas, mas esteja alerta quanto a fontes de luz alimentadas por gerador. Quando estiver com poucos recursos e enfrentar números esmagadores, a melhor opção é correr para a fonte de luz mais próxima.

Se você puder evitar sofrer ferimentos, sua força vital irá recarregar lentamente por si mesma. Os Pontos Seguros, no entanto, restauram a força vital de um jogador ferido rapidamente.

Os geradores normalmente são conectados a fontes de luz acopladas, ou fornecem energia para postes de luz. Fique de olho quanto a luzes verdes piscantes, que podem indicar a presença de um gerador. Pressione B para dar partida no gerador. Quando o volante aparecer, pressione A, e aguarde até que o volante circule pela zona verde toda vez, antes de pressionar o botão A novamente.

ARMAS DE LUZ

Luzes portáteis são uma parte essencial de combate aos Taken (Sombrios). Cada uma pode ter o dínamo acionado pressionando LT. Isso irá destruir a escuridão mais rapidamente, mas também irá esgotar suas baterias bem mais rápido. Todas as lanternas e faroletes recarregam lentamente quando o dínamo não está em uso.



LANTERNA

A lanterna comum ilumina seu caminho pelas florestas escuras e destrói Bright Falls e quando necessário, queima o manto de escuridão que protege os Taken (Sombrios)..



LANTERNA GRANDE

A maior capacidade da bateria da lanterna grande permite dínamos mais prolongados, tornando-as mais eficazes na destruição da escuridão dos Taken (Sombrios).



FAROLETE

O farolete é mais poderoso do que a lanterna grande, mas ele tem capacidade de dínamo limitada.



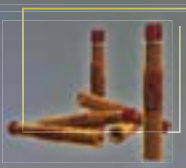
FAROLETE TOCHA

Faça o upgrade para o farolete tocha e você terá a mais poderosa das fontes de luz portáteis. Ela não somente lança uma luz mais forte, mas tem também a capacidade adicional de sustentar um dínamo mais prolongado.



HOLOFOTE

A fonte de luz mais poderosa, os holofotes são poucos e estão distantes uns do outros, portanto, aproveite-os bem quando encontrá-los. Os holofotes são capazes de destruir até os maiores e mais poderosos Taken (Sombrios).



SINALIZADORES

Os sinalizadores queimam emitindo muita luz, mas por pouco tempo. Especialmente eficazes quando você está rodeado de numerosos Taken (Sombrios), eles fornecem segurança temporária para você enquanto drenam a escuridão protetora dos Taken (Sombrios). Os sinalizadores são eficazes contra objetos poltergeist que só podem ser destruídos por luzes. Para limpar o próprio caminho, você pode segurar os sinalizadores acesos mantendo pressionado RB.



REVÓLVER SINALIZADOR

O revólver sinalizador causa danos tremendos a todos os inimigos e pode destruir Taken (Sombrios) mais fracos instantaneamente. Ao lutar com múltiplos Taken (Sombrios) ou objetos poltergeist, ele tem a vantagem de causar danos à distância. É claro que o revólver sinalizador vem bem a calhar no combate aos bandos de pássaros Taken (Sombrios), que explodem como fogos de artifício. O revólver sinalizador é uma arma de disparo único que precisa ser recarregada entre os tiros.



GRANADAS DE FLASHBANG

Os Flashbangs explodem com um clarão de luz ofuscante que desintegra os Taken (Sombrios) instantaneamente. Ela é uma arma de disparo único que você pode aproveitar quando estiver cercado de múltiplos Taken (Sombrios).

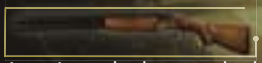
ARMAS CONVENCIONAIS

A não ser que a luz seja excepcionalmente intensa, como a de um revólver sinalizador, de um holofote ou de um flashbang, apenas a luz não é suficiente para destruir um Taken (Sombrio) e você deve completar a ação com uma arma convencional.



REVÓLVER

Sua arma mais básica, o revólver pode dar seis tiros. Ele pode eliminar os Taken (Sombrios) mais fracos com um único tiro, mas inimigos mais poderosos requerem diversos tiros antes de serem abatidos.



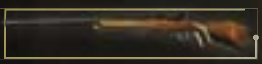
ESPINGARDA

A espingarda de cano duplo pode dar dois tiros. Ela causa significativamente mais danos do que o revólver, e os dois canos podem ser disparados em rápida sucessão, mas ela precisa ser constantemente recarregada. É possível atingir diversos inimigos com um único tiro, usando a espingarda e a espingarda pump.



ESPINGARDA PUMP

A espingarda pump causa o mesmo dano que a espingarda de cano duplo comum e também é capaz de atingir diversos inimigos com um único tiro. Apesar de ter uma velocidade de tiro menor, ela tem capacidade para oito cartuchos de munição, portanto, requer menos recarga.



RIFLE DE CAÇA

A arma convencional mais poderosa do jogo é capaz de eliminar a maioria dos inimigos com um único tiro. Ela tem capacidade para cinco cartuchos de munição.

PRESTE BASTANTE ATENÇÃO EM...



ARMADILHAS PARA URSOS

As florestas são lugares perigosos e junto com lenhadores Taken (Sombrios), tratores possuídos e um agente do FBI rápido no gatilho, você terá de estar atento para armadilhas para ursos. Elas podem ser difíceis de enxergar, mas são frequentemente colocadas em grupos. Use sua lanterna para ver o revelador brilho do metal. Se você for pego em uma armadilha, ficará preso até que possa soltar sua perna. Pressione Ⓐ rapidamente para forçar a abertura da armadilha.



TEXTO SENSÍVEL À LUZ

Há mais usos para essa lanterna do que matar um Taken (Sombrio). Lance o feixe de luz nas pedras e paredes para achar marcas úteis deixadas por um colega viajante. Algumas marcas indicam a melhor direção para viajar, enquanto outras lhe indicam armas e esconderijos de provisões ou dicas para o mistério que você está enfrentando.



PÁGINAS MANUSCRITAS

Conforme você explora Bright Falls, descobrirá as páginas do manuscrito de um romance com o título Departure (Partida). Leia atentamente e você descobrirá que eles pintaram uma figura do crescente caos instaurado em toda a cidade e algumas vezes revelam eventos antes de eles ocorrerem. Conforme você coleta as páginas, eles serão armazenados no seu inventário. Você pode lê-las conforme as encontra, ou depois, pressionando o botão ◀.

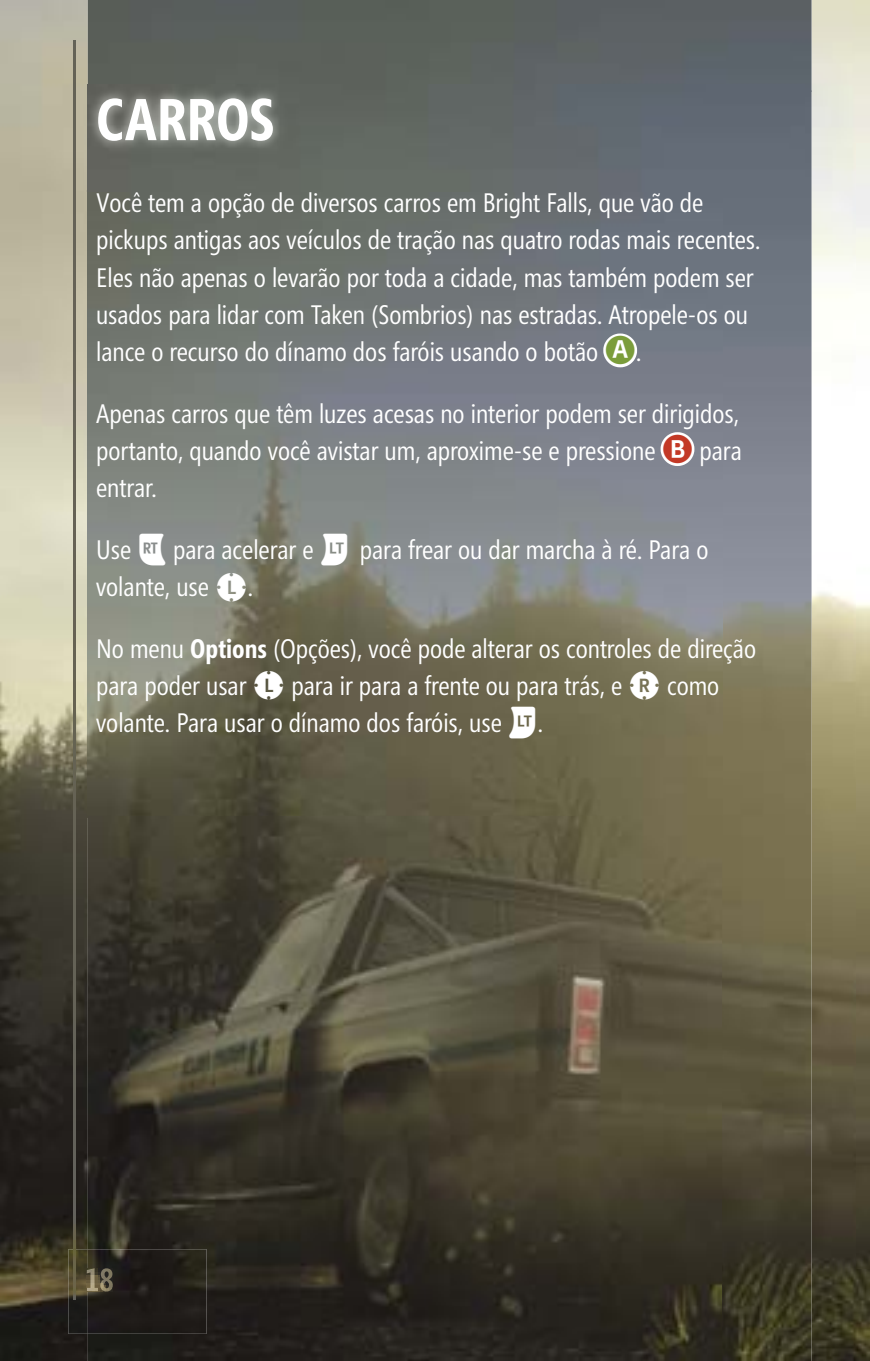
CARROS

Você tem a opção de diversos carros em Bright Falls, que vão de pickups antigas aos veículos de tração nas quatro rodas mais recentes. Eles não apenas o levarão por toda a cidade, mas também podem ser usados para lidar com Taken (Sombrios) nas estradas. Atropele-os ou lance o recurso do dínamo dos faróis usando o botão A.

Apenas carros que têm luzes acesas no interior podem ser dirigidos, portanto, quando você avistar um, aproxime-se e pressione B para entrar.

Use RT para acelerar e LT para frear ou dar marcha à ré. Para o volante, use L.

No menu **Options** (Opções), você pode alterar os controles de direção para poder usar L para ir para a frente ou para trás, e R como volante. Para usar o dínamo dos faróis, use LT.



MAPA DE BRIGHT FALLS



Garantia limitada para software de jogo Xbox (“Game”) adquirido no Brasil

Garantia

A Microsoft Corporation (“Microsoft”) garante a você, comprador original do Game, esse produto contra defeitos de projeto, fabricação, montagem ou em decorrência de vícios de qualidade do material, que o torne impróprio ou inadequado ao uso a que se destina, por um período de 90 dias a partir da data constante na nota fiscal de aquisição. Se você encontrar um problema no Game coberto por esta garantia dentro do período de 90 dias, seu revendedor autorizado optará entre consertá-lo ou substituí-lo, sem custos, conforme o processo identificado abaixo. Esta garantia limitada: (a) não se aplicará se o Game for usado para fins comerciais ou empresariais; e (b) será automaticamente invalidada se os problemas com o Game estiverem relacionados com acidentes, abusos, vírus, aplicação ou uso incorretos.

Exercício da Garantia

As solicitações de garantia deverão ser feitas junto ao centro de Assistência ao consumidor Xbox, cujo telefone está indicado na contra capa do Manual. Entregue o Game a Microsoft junto com uma cópia da nota fiscal de compra e uma explicação sobre o problema verificado no Game. Após a entrega do Game, a Microsoft terá trinta dias para consertá-lo ou substituí-lo, conforme for a opção exclusiva da Microsoft. O Game substituído será garantido pelo período restante da garantia original ou por trinta dias a partir do recebimento, o que for mais longo. Caso o produto não seja substituído ou o defeito não seja reparado pela Microsoft no prazo de trinta dias, você poderá escolher entre: substituir o produto por outro; ou obter a restituição da quantia que você pagou pelo produto Xbox atualizada; ou receber o abatimento proporcional do preço.

Limitações

Esta garantia limitada substitui quaisquer outras garantias, condições ou obrigações, expressas ou legais, e nenhuma outra de qualquer natureza será feita em nome da Microsoft, seus revendedores ou fornecedores. **Essa garantia é válida apenas para games adquiridos dos revendedores autorizados no Brasil cuja lista de referência pode ser consultada no site www.xbox.com.** A garantia limitada perderá a validade e a Microsoft não terá qualquer responsabilidade se:

- Não for apresentada a nota fiscal de aquisição do game de um revendedor autorizado no Brasil;
- O game for usado em condições diferentes das que estão indicadas no Manual do Usuário
- O game for usado para propósitos comerciais ou empresariais (incluindo aluguel e arrendamento);
- O game for danificado por caso fortuito, força maior, qualquer agente da natureza (raio, enchente, maresia, etc.), mau uso, abuso, negligência, acidente, manuseio, uso ou emprego incorreto, ou por quaisquer outras causas que não tenham relação com materiais defeituosos da Microsoft ou à mão de obra da Microsoft;
- O game for danificado por programas, dados, vírus ou arquivos,
- Se for reparado, modificado ou alterado por quem não pertença à rede autorizada da Microsoft.

Essa garantia limitada é exclusiva do game descrito no Manual do Usuário. Não inclui despesas de transporte, frete, seguro, constituídos esses itens de sua responsabilidade (o comprador original).

Em caso de dúvidas relacionadas a esta garantia, entre em contato com o seu revendedor ou com a Microsoft em:

Xbox Product Registration
Microsoft Corporation
One Microsoft Way
Redmond, WA 98052-9953 EUA

Atendimento ao consumidor Xbox

O suporte técnico está disponível todos os dias, inclusive feriados.

- Nos Estados Unidos ou Canadá, ligue 1-800-4MY-XBOX
  Usuários de TTY: 1-866-740-XBOX
- No México, ligue 001-866-745-83-12
  Usuários de TTY: 001-866-251-26-21
- Na Colômbia, ligue 01-800-912-1830
- No Chile, ligue 1230-020-6001
- No Brasil, ligue 0800-891-9835

Para mais informações visite **www.xbox.com**.

As informações neste documento, incluindo a URL e outras referências a Website estão sujeitas à alteração sem aviso. A menos que de outra forma mencionado, as empresas, organizações, produtos, nomes de domínio, endereços de e-mail, logotipos, pessoas, locais e eventos de exemplos aqui descritos são fictícios, e nenhuma associação com empresas, organizações, produtos, nomes de domínio, endereços de e-mail, logotipos, pessoas, lugares ou eventos deve ser inferida. O cumprimento de todas as leis de direitos autorais é responsabilidade do usuário. E nenhuma parte do presente documento pode ser reproduzida, armazenada ou introduzida em um sistema de recuperação ou transmitida de qualquer forma ou por qualquer meio (eletrônico, mecânico, por fotocópia, registro ou de outra forma), ou para qualquer propósito, sem a permissão expressa, por escrito, da Microsoft Corporation.

A Microsoft é titular de patentes, aplicações de patentes, marcas registradas, direitos autorais ou outros direitos de propriedade intelectual que garantem todos os seus direitos. Exceto conforme expressamente conste de qualquer acordo de licença por escrito da Microsoft, o fornecimento deste documento não fornece a você qualquer licença a essas patentes, marcas registradas, direitos autorais ou outra propriedade intelectual.

Os nomes das empresas e produtos aqui mencionados são marcas registradas dos seus respectivos proprietários.

A cópia não autorizada, engenharia reversa, transmissão, execução pública, arrendamento, cobrança de taxa para jogar ou circunvenção da proteção da cópia são estritamente proibidos.

© 2010 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados. © 2010 Remedy Entertainment. Todos os direitos reservados. Microsoft, o logotipo do Microsoft Game Studios, os logotipos do Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e do Xbox são marcas comerciais do grupo de empresas Microsoft.



Dolby e o símbolo com duplo-D são marcas comerciais da Dolby Laboratories.

Havok™ Physics. ©Copyright 1999-2010 Havok.com Inc. (e seus Licenciadores). Todos os direitos reservados. Consulte www.havok.com para obter mais detalhes.

Bink Video. Copyright © 1997-2010 by RAD Game Tools, Inc.

Animações faciais geradas com o FaceFX. ©2002-2010, OC3 Entertainment, Inc. e seus licenciadores. Todos os direitos reservados.

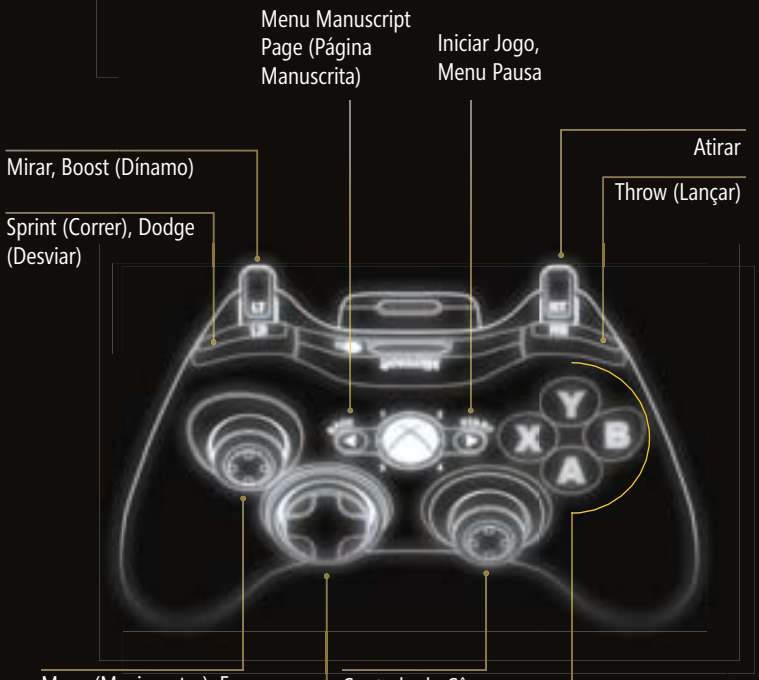
Todos os direitos reservados. FMOD EX Sound System. Copyright © by Firelight Technologies.

Otimização da visibilidade Umbra™. Copyright © 2006-2010 by Umbra Software Ltd.

Este jogo contém algumas marcas de produtos que são fornecidas por seus respectivos patrocinadores.

www.xbox.com/alanwake

CONTROLES



0310 Peça n° X16-74965-01

REMEDY

Microsoft game studios