

# Endclave

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Enclave**

**autor: Jacek „Stranger” Hałas**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

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

## SPIS TREŚCI

<b>WSTĘP</b>	<b>3</b>
<b>JASNA STRONA</b>	<b>3</b>
<b>ETAP 1: IMPRISONED</b>	<b>3</b>
<b>ETAP 2: PROTECT THE OUTPOST</b>	<b>6</b>
<b>ETAP 3: ESCORT MARCUS</b>	<b>9</b>
<b>ETAP 4: DESERTED TEMPLE</b>	<b>12</b>
<b>ETAP 5: DIVIDED CITY</b>	<b>14</b>
<b>ETAP 6: OUTLAND WASTES</b>	<b>16</b>
<b>ETAP 7: ARK AMAR</b>	<b>19</b>
<b>ETAP 8: THE ANCESTORS</b>	<b>22</b>
<b>ETAP 9: THE SANCTUARY</b>	<b>25</b>
<b>ETAP 10: THE UNDERWORLD</b>	<b>28</b>
<b>ETAP 11: ZURANA</b>	<b>30</b>
<b>ETAP 12: KAM-ZARA</b>	<b>32</b>
<b>ETAP 13: JASINDRA</b>	<b>35</b>
<b>ETAP 14: VATAR</b>	<b>39</b>
<b>CIEMNA STRONA</b>	<b>41</b>
<b>ETAP 1: ZURANA'S CRYSTAL</b>	<b>41</b>
<b>ETAP 2: KILL MARCUS</b>	<b>43</b>
<b>ETAP 3: SURPRISE ATTACK</b>	<b>45</b>
<b>ETAP 4: MANSION OF DREAMS</b>	<b>48</b>
<b>ETAP 5: THE GUARDIAN</b>	<b>50</b>
<b>ETAP 6: THE ESCAPE</b>	<b>52</b>
<b>ETAP 7: THE PLATEAU</b>	<b>53</b>
<b>ETAP 8: CAPTURE JASINDRA</b>	<b>55</b>
<b>ETAP 9: OUTPOST SIEGE</b>	<b>57</b>
<b>ETAP 10: THE GREAT WALL</b>	<b>59</b>
<b>ETAP 11: UNGARD MINES</b>	<b>63</b>
<b>ETAP 12: MORDESSA</b>	<b>65</b>
<b>ETAP 13: CELENHEIM</b>	<b>66</b>

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](http://www.gry-online.pl)



## WSTĘP

Trójwymiarowa gra akcji/TPP z elementami przygodowymi i cRPG, z akcją osadzoną w świecie fantasy zwanym Enclave. Swym wykonaniem przypomina znakomitą produkcję z roku 2001, pt. Severance: Blade of Darkness. Świat Enklawa w zamierzonych czasach podzielony został na dwie części, ogromnym, niemożliwym do przebycia pęknięciem. Oba powstałe kontynenty zamieszkują dwie całkowicie skrajne i nienawidzące się nawzajem nacje, jedna dumnie nazywa się ludem Światła, druga zaś ludem Ciemności. Kraina światła to ład urodzajny, bogaty w dary natury i zamieszkały przez prawych obywateli, zaś ład ciemności to przeciwieństwo tego pierwszego, jałowa i nieurodzajna ziemia, pełna zła i plugastwa.

## JASNA STRONA

### ETAP 1: IMPRISONED

- **znaleźć sposób na wydostanie się z celi**
- **znaleźć jakąś broń**
- **pokonać wszystkich wrogów**
- **uciec z więzienia**



Budzisz się w swojej celi. Po krótkiej scenie jedna ze ścian zostanie rozbita. Będziesz mógł przedostać się przez zniszczone kraty. Jeżeli chcesz to zerknij przez wybitą dziurę na zewnątrz. Kiedy się już napatrzysz ruszaj do sąsiedniego pomieszczenia.



Biegnij prosto. Przy jednym z ciał znajdziesz miecz (wyróżniono go specyficzną poświatą tak więc NA PEWNO go zauważysz :-)). Weź go i od razu wyciągnij. Aby tego dokonać naciśnij klawisz Q.



Biegnij cały czas prosto. Uważaj ponieważ kolejne wstrząsy spowodują, iż niektóre cegły formujące ściany zaczną się obsuwać. Jeśli na nie wpadniesz stracisz trochę zdrowia. Wbiegnij po schodach na górę i zabierz pochodnię leżącą przy opuszczonych kratkach.



Wróć do pomieszczenia, w którym znalazłeś miecz. Kieruj się przy lewej ścianie, ponieważ przeciwległe mury zaczną się walić. Musisz podejść do dźwigni i pociągnąć za nią (domyślnie prawy przycisk myszy), aby podnieść znajdującą się obok zaporę.



Biegnij prosto. Wybierz pochodnię (domyślnie dokonuje się tego wciskając klawisz E). Biegnij dalej. Po dojściu do pozornego ślepego zaułka będziesz musiał kucnąć (domyślnie C). Przejdź na drugą stronę. Po dotarciu do końca korytarza zeskocz na dół (śmiało, nic się nie stanie).



Dojdiesz do drabiny. Zgodnie z tym co podpowiada gra aby się na nią dostać należy skoczyć a będąc w locie nacisnąć górny kursor. Uwaga! Nie musisz się rozpędzać. Wystarczy, że staniesz pod nią i po prostu skoczysz (SPACJA). Zaczynij się wspinać. Po wyjściu na górę zabierz tarczę i od razu przełącz na nią (klawisz E).



Pokonaj pierwszego wroga. Każda walka przy użyciu miecza i tarczy powinna wyglądać następująco: podbiegasz do wroga i od razu wykonujesz błyskawiczne cięcie, następnie odskakujesz a gdy przeciwnik się zamachnie (pudłując) ponownie podbiegasz i wykonujesz identyczny atak. W przypadku silnych i szybkich zarazem wrogów dojdzie jeszcze do tego blok (domyślnie uruchamiany pod prawym przyciskiem myszy). Po zabiciu goblina podnieś lewą kratę. Do tego celu służy specjalny mechanizm widoczny na screenie.



Wbiegnij po schodach na górę. ZATRZYMAJ SIĘ ponieważ z sufitu spadnie kilka cegieł. Dopiero teraz zajmij się dwoma przeciwnikami. Pamiętaj, aby jednocześnie walczyć tylko z jednym. Dzięki temu istnieją spore szanse, że z takiego starcia wyjdiesz bez żadnego uszczerbku na zdrowiu. Biegnij prosto. Niedaleko schodów znajdziesz złoto. Po chwili zawali się jedna ze ścian.



Wskocz do środka, zabij przeciwników. Zabierz też złoto oraz fiołkę ze zdrowiem. Otworzą się drzwi. Biegnij prosto. Uważaj jednak ponieważ w momencie gdy dotrzesz do końca tego pomieszczenia ponownie zatrzęsie się ziemia. Biegnij po schodach na górę. Dojdiesz do kolejnych pomieszczeń.



Pozbądź się pierwszego przeciwnika i zabierz fiołkę ze zdrowiem ze stolika po prawej. Biegnij w prawo a następnie do samego końca. Do pomieszczenia wpadnie przeciwnik. Zabij go i zabierz złoto, które po sobie pozostawił (a także dodatkowo to, które znajduje się w samym pokoju). Wracaj do drzwi, przez które przyszedłeś i ruszaj prosto (aż do samego końca). Wpadniesz tu na jednego stworka (goblina), który będzie pilnował klucza. Zabij go a z kluczem cofnij się do masywnych drzwi, które minąłeś po drodze. Otwórz je. Załączy się króciutka scenka.

## ETAP 2: PROTECT THE OUTPOST

- pokonać najeźdźców
- zabić Bor'je



Biegnij prosto. Tymczasowo przyłączy się do Ciebie stojąca obok łuczniczka. Zbiegnij po schodach i podejdź do zabitego sojusznika. Przy jego ciele znajdziesz kuszę. Jeśli chcesz możesz z niej korzystać. Pamiętaj o tym, że klawisz Q służy do wybierania kolejnej broni.



Otwórz bramę. Zabij trzech wrogów. Pomoże Ci w tym łuczniczka. Koniecznie uważaj na strzały i pociski przelatujące przez mur! Każdy kontakt z takim obiektem będzie oznaczał utratę sporej ilości zdrowia. Za rogiem znajdziesz złoto. Podejdź teraz do armaty i wciśnij prawy przycisk myszy.



Wyceluj na frontową bramę i wystrzel. Przebiegnij przez zniszczone wrota. Zabierz złoto. Uważaj ponieważ jeden z przeciwników podsadził dynamit pod widoczne kraty. Cofnij się do bramy. Po wybuchu uważaj, aby nie oberwać lecącymi odłamkami, ponieważ zabiorą Ci one trochę energii życiowej.



Pokonaj nieco mocniejszego przeciwnika, który był odpowiedzialny za podłożenie bomby. Wbiegnij do środka. Uważaj na TNT (nie można niestety powstrzymać tego wybuchu). Schowaj się za jednym ze słupów, aby uniknąć ewentualnych odłamków. Znajdziesz tu dwóch wrogów w tym jednego kusznika. Omijaj wystrzeliwane przez niego bełty (strafe'ując lub skacząc). Zanim ruszysz dalej skieruj się do dwóch skrzyń niedaleko miejsca, w którym wybuchła skrzynka. Znajdziesz tu złoto.



Wybierz prawe drzwi. Zabij pojedynczego wroga. Znajdziesz tu złoto (na dole oraz na samej górze) a także fiolkę z substancją leczącą. Wracaj do głównego pomieszczenia, ale tym razem wybierz lewe drzwi. Zabij kolejnego wroga. Zanim jednak skierujesz się do widocznych obok wrót podejź do skrzyż. Za nimi ukryto całkiem spore ilości złota.



Zabierz je i dopiero teraz skieruj się do niezbadanego jeszcze pomieszczenia. Zabierz złoto (leży na skrzyni naprzeciwko wejścia) i idź dalej. Wpadniesz tu na dwóch silniejszych przeciwników. Pamiętaj, aby stosować taktykę polegającą na doskoczeniu do wroga, wykonaniu błyskawicznego machnięcia mieczem i odskoczeniu w celu uniknięcia jego ataku.



Możesz iść dalej. Przejdź przez czerwone wrota. Znajdziesz tu czterech wrogów: dwóch z mieczkami i dwóch kuszników. Radziłbym na początek zająć się tymi drugimi (stoją na schodach). Po skończonej walce zabierz złoto, które skryto pod schodami (a także to po zabitych wrogach).



Ruszaj na górę. Po drodze będziesz musiał zabić trzech kolejnych wrogów (w tym jednego kusznika). Zabierz też przy okazji leżące na skrzyni złoto. Ruszaj na samą górę. Uważaj na przeciwnika, który będzie chciał zepchnąć na Ciebie skrzynię. Zabij go i ruszaj dalej. Biegnij prosto. Znajdziesz tu złoto.