

The Suffering:

Zniewolony

PORADNIK DO GRY



Oficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

The Suffering: Zniewolony

autor: Antoni „HAT” Józefowicz

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Surreal, Wydawca Midway Games, Wydawca PL Electronic Arts Polska
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Wstęp	3
Przeciwnicy	4
Porady ogólne	5
Opis przejścia	6
Część pierwsza	6
Część druga	9
Część trzecia	18
Część czwarta	35
Część piąta	37
Część szósta	61

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



W s t ę p

Witam w nieoficjalnym poradniku do gry akcji *The Suffering – Zniewolony*. Znajdziesz tu ilustrowaną drogę przez wszystkie etapy gry wraz ze spisem przeciwników i poradami dotyczącymi ich zwalczania. Otrzymasz także garść porad ogólnych, dzięki którym łatwiej będzie Ci ukończyć ten wymagający tytuł.

Antoni „HAT” Józefowicz

P r z e c i w n i c y

Rzeźnicy – pojawiają się w grze najczęściej. Przypominają lalki wzrostu człowieka, których kończyny są zabójczymi ostrzami. Do ich pokonania najlepsza jest strzelba, jednak uwaga – potrafią walczyć nawet bez głowy.

Kapitan Rzeźników – jak wyżej, z tym że przyzywa Rzeźników, którzy pojawiają się w liczbie dwóch lub trzech. Pokonasz go, przybierając postać bestii.

Podpalacz – odporny na wszelki ogień stwór wyglądający jak potworny bliźniak syjamski. Ciska kulami ognia i puszcza płomienie po ziemi. Nawet jego potrącenie sprawia, że Torque staje w płomieniach. Podatny na strzał ze Strzelby oraz granaty odłamkowe.

Kapitan Podpalaczy – jak wyżej, posiada możliwość przyzywania dwóch-trzech Podpalaczy. Pokonasz go, przybierając postać bestii.

Żarłok – wiecznie głodny olbrzym. Do zabicia za pomocą Strzelby (celować w głowę), można go także spalić (koktajlem Mołotowa).

Cyngiel – podobny do wielkiego pająka wyposażonego w karabiny. Można go zabić za pomocą rewolwerów lub strzelby. Potrafi też zaatakować fizycznie, opadając na Torque'a.

Kapitan Cyngli – opancerzony Cyngiel, posiadający zdolność przyzywania Cyngli. Pokonasz go, przybierając postać bestii.

Pielęgniars – wyłania się z kałuży krwi i ciska trucizną. Strzał ze strzelby bądź koktajl Mołotowa najszybciej rozwiążą sprawę.

Strzelcy – olbrzymy z wielką ilością karabinów na korpusach. Rekomendowaną bronią do ich pokonania jest M-60 lub granatnik.

Kąsacze – upiorne psy, które można dzielić trzymaną w rękach bronią lub rurą. Padają także po potraktowaniu ich strzelbą lub pistoletem maszynowym „Skorpion”.

Kopacz – stwór przemieszczający się pod ziemią i atakujący łańcuchami. Do jego pokonania najlepiej nadaje się koktajl Mołotowa, dobra jest też strzelba i rewolwery.

Izolacjonista – ciska elektrycznością, porusza się dość wolno. Do jego eksterminacji najlepiej nadaje się karabin maszynowy „Tommy” oraz granaty odłamkowe.

Pacyfikator – zaatakuj, gdy znajdziesz się w polu światła jego latarki. Silne obrażenia zadaje mu strzał w głowę ze strzelby. Najlepiej obiegaj go wkoło.

Horda – gigantyczne monstrum, któremu zaszkodzić możesz tylko poprzez strzelanie z granatnika w paszczę.

P o r a d y o g ó l n e

Przeszukuj uważnie wszystkie lokacje – znajdziesz porzrzuconą amunicję, baterie do latarki, broń oraz najważniejsze – xombium, które przywraca energię życiową.

W czasie walki zawsze bądź w ruchu.

Gdy przemienisz się w bestię, zakończ przemianę (klawisz domyślny – C), nim biały pasek wściekłości opadnie do końca – inaczej możesz zginąć.

Gdy widzisz, że jesteś na terenie zamkniętym i czeka Cię starcie z wieloma wrogami, rozsądnie jest podczas niego zapisywać grę. Nie będziesz musiał potem walczyć jeszcze raz z tymi samymi oponentami.

Spotkasz w grze wiele postaci niezależnych. Od Twego wyboru zależy, czy wskaźnik moralności przesunie się w stronę zła, czy też dobra. Np. zabicie narkomana przesunie go ku złu, obronienie go przed atakiem potworów – ku dobru. Od Twych poczynań w czasie całej gry zależy jej koniec.

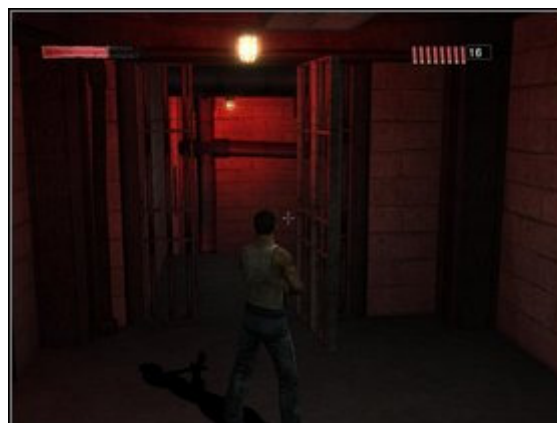
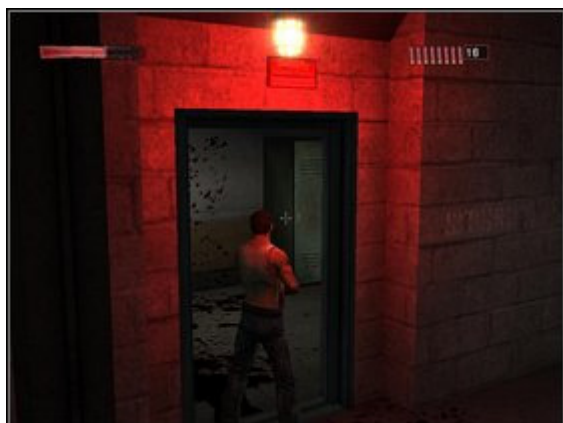
Opis przejścia

Część pierwsza

Wspomnienie przeszłości



Na początku czeka Cię dość długi wstęp. Oto spacerniak Zakładu Karnego Wschodniego Baltimore. Słuchaj uważnie, co mówi Miles – w pewnym momencie będziesz w stanie rozejrzeć się na boki. Krótco po starciu z bandą Blackmora w Zakładzie wybuchnie bunt – możesz biegać po spacerniaku, zaczekaj jednak z akcjami do momentu, gdy Miles poprosi więźniów po drugiej stronie ogrodzenia o pomoc. Gdy metalowa bramka zostanie otwarta, biegnij za Milesem do środka więzienia. Skieruj się w prawo – ku drzwiom, przy których widnieje tabliczka SECURITY. Usłyszysz dialog – gdy skończy się, odsuń się od drzwi, które wpadną na korytarz wraz z ciałem strażnika i strzelbą.



Podnieś broń i spenetruj pomieszczenie – znajdziesz tu xombium i mapę. Potem biegnij za Milesem – niestety, krata zatrzaśnie Ci się tuż przed nosem. Po chwili uchylą się drzwi na końcu korytarza. Zbiegnij po schodach – nawiedzi Cię dziwna wizja...



Wejdź przez drzwi do pomieszczenia z telefonem, a potem do kolejnego – podejź do siedzącego tu psa – kolejna wizja, zaraz po niej rozlegnie się dzwonek telefonu. Cofnij się i odbierz go – ostrzegam, nic przyjemnego. Wyjź z pomieszczenia z powrotem na korytarz... niespodzianka!



Wybór – albo strzelasz do strażnika, albo do bandytów. Niezależnie od decyzji czeka Cię przeprawa, w czasie której nagle zaczną przygasać światła, a w pomieszczeniu pojawi się Rzeźnik. Gdy go pokonasz, Żarłok wyważy drzwi.



Wybiegnij na korytarz. Przejź przez drzwi i skieruj się ku siedzącej kobiecie. Następnie zbiegnij na dół – możesz spojrzeć w ekrany monitoringu. W małej hali obok więźniowie obrzucają strażników koktajlami Mołotowa.