

# Clive Barker's Undying

## PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Clive Baker's Undying**

**autor: Piotr „Zodiac” Szczerbowski**

**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.

[Kup książkę](#)

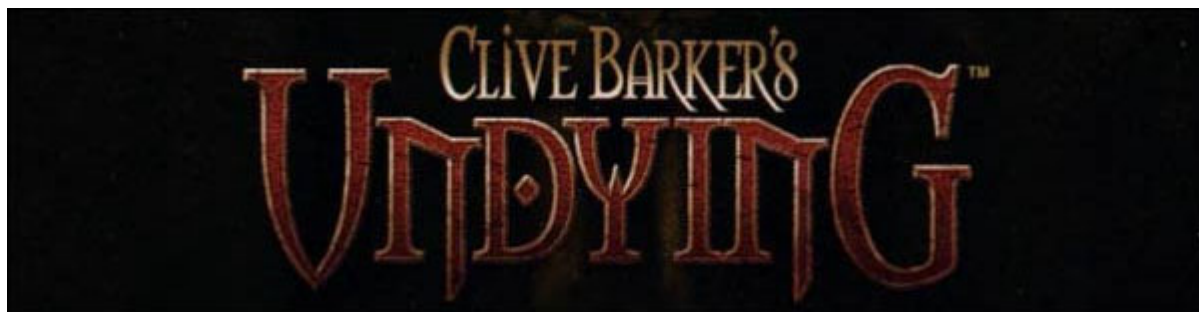
## SPIS TREŚCI

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Bohaterowie</b>	<b>4</b>
<b>Uzbrojenie</b>	<b>5</b>
<b>Przedmioty i czary</b>	<b>7</b>
<b>Przedmioty</b>	<b>7</b>
<b>Czary</b>	<b>7</b>
<b>Światy</b>	<b>8</b>
<b>Przeciwnicy</b>	<b>9</b>
<b>01: Dobre złego początki</b>	<b>14</b>
<b>02: Pora wstawać ...</b>	<b>15</b>
<b>03: W poszukiwaniu Lizbeth</b>	<b>17</b>
<b>04: Przybyłem ...</b>	<b>18</b>
<b>05: ... zobaczyłem ...</b>	<b>19</b>
<b>06: ... zdobyłem</b>	<b>20</b>
<b>07: Czas na Lizbeth</b>	<b>21</b>
<b>08: Nie ufaj nikomu ...</b>	<b>22</b>
<b>09: W poszukiwaniu Ambrose</b>	<b>23</b>
<b>10: Sprawa Keisingera</b>	<b>24</b>
<b>11: Zmalujemy coś?</b>	<b>27</b>
<b>12: Nowy świat</b>	<b>28</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)

Wprowadzenie



Clive Barker's: Undying to świetna gra FPP, która na rynku może uzyskać miano kultowej. Doskonały klimat rozgrywki, jaki udało się stworzyć reżyserowi Clive Barkerowi sprawia, iż czasami wydaje się, że mamy do czynienia bardziej z interaktywnym filmem niż czysto komputerową strzelaniną. Doskonałe efekty graficzne (burza czy deszcz!) oraz odpowiednia oprawa dźwiękowa (ach, te efekty 3D!) w połączeniu stworzyły wizję świata tak bardzo straszego, ale i zarazem bardzo rzeczywistego, realnego. Momentami przerasta to najśmielsze nawet oczekiwania, stawiane grom komputerowym. Jako, że gra rządzi się własnymi prawami, pełno jest tutaj ukrytych przejść i zakamarków, a opowiedziana historia jest bardzo ciekawa i niesamowita. W niniejszym poradniku postaram się wszystko to Wam przybliżyć. Zapraszam więc do lektury, i co najważniejsze, do grania, ponieważ Undying jest produktem, obok którego nie można przejść obojętnie.



Clive Barker

## Bohaterowie



## PATRICK GALLOWAY

Oto bohater, którym będziemy kierować. Jego przeszłość jest bardzo interesująca. Kiedy za młodu walczył w I Wojnie Światowej, poznał niejakiego Jeremiaha, który to uratował mu życie. Sam Jeremiah cudem przeżył i stał się za to dozgonnym przyjacielem Patricka. Pozostawił po sobie magiczny kamień, legendarny Gel'ziabar. Natomiast nasz bohater po wyleczeniu się z ran i po zakończeniu wojny znalazł sobie trochę dziwne zajęcie – został pogromcą duchów, zarabiając w ten sposób na swoje utrzymanie. Spotkał w życiu wiele dziwnych stworów. Na własne oczy widział tysiące niewytłumaczalnych zjawisk, jednak to, z czym będzie się musiał teraz zmierzyć, przerośnie jego najśmielsze wyobrażenia.

Kiedy tylko otrzymał list od swojego starego, umierającego przyjaciela Jeremiaha, nie zastanawiając się ani chwili ruszył mu z pomocą. Musi teraz stawić czoła nadprzyrodzonym siłom, jednak uzbrojony w potężną broń, jaką są czary oraz w kilka porządnych pukawek, nie będzie miał większych problemów z czekającymi go pojedynkami. Jednak wszystko do czasu...

W czasie naszej wędrowki natkniemy się na różnych ludzi, mających czasami ogromny wpływ na rozwój wydarzeń. Czy to będzie ogrodnik, pokojówka czy też jeden z domowników, warto się o nich trochę dowiedzieć. Dzięki temu lepiej zrozumiemy fabułę oraz odczujemy specyficzny klimat, jaki tworzy wokół siebie ta gra.



## LIZBETH

Kiedyś, jako młoda panna, uwielbiała spacerować po parku czytając poezję oraz stroić się w najmodniejsze sukienki. Była młodą, urodziwą dziewczyną, bez żadnych trosk i problemów. Nie dane jej było jednak spokojnie swojego życia. Została zamieniona w pożerającego ludzkie mięso potwora, który rozpoczyna polowanie na biednego poszukiwacza przygód (czyli na nas!). To właśnie ona rzuci na nas całe stada Howlerów, bacznie śledząc przy tym nasze poczynania.



## AARON

Talent artystyczny Aarona został odkryty, kiedy był on jeszcze chłopcem. Bez większych problemów radził sobie z pędzlem, przelewając piękne widoki na płótno. Jednak w pewnym okresie swej twórczości zaczął rysować dantejskie sceny – okrutne mordy, wstrętne poczwary. Na początku sądzono, że jest to efekt toczącej się ówczesnie wojny, działającej na wyobraźnię artysty. Jednak jak jest naprawdę, przyjdzie określić właśnie tobie, graczu. Teraz biedny Aaron, obdarty ze skóry przez szczury, daje upust swoim emocjom, malując obrazy krwią. Swoją drogą - dość makabryczne zajęcie.



## BETHANY

Nie miała łatwego życia. Od zawsze zazdrościła rodzeństwu ich zdolności artystycznych. Ona także musiała coś w sobie odkryć. I udało jej się to – dzięki wszechstronnemu poznaniu wszystkich tajemnic roślin, z którymi spędzała większość czasu, potrafiła swoim dotykiem ożywić nawet najbardziej nieurodzajnego badyla. Nieco później Bethany prowadzi dziwne eksperymenty – krzyżuje różne typy roślin, czasami nawet praktyki dość niebezpieczne.





### AMBROSE

Chcąc zdobyć w młodości wielkie bogactwa, wyruszył w morze w poszukiwaniu ukrytego skarbu. Zwiedził przy tym kawał świata, jednak w końcu powrócił na łono rodziny, aby załatwić niedokończone sprawy. Teraz zły Amrose będzie chciał dopaść naszego bohatera i zdobyć jego magiczny kamień – Gel'ziabar. Jako lider nikczemnych Trasanti będzie ich przeciwko nam buntował.



### KEISINGER

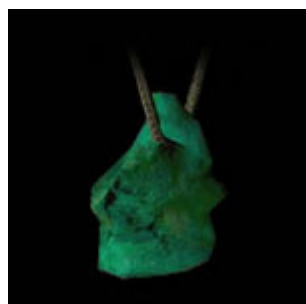
Ten chory czarnoksiężnik miał już wcześniej na pieńku z Patrickiem, więc ten ostatni wprost nie może doczekać się spotkania. Chcąc zdobyć jak największe zdolności posługiwania się czarną magią, związaną z kultem okultyzmu, badał dziwne siły panoszące się w willi rodziny Covenant. Należy uważać na tego niebezpiecznego człowieka, ponieważ jest bardzo silny i może wyrządzić nam ogromne szkody.



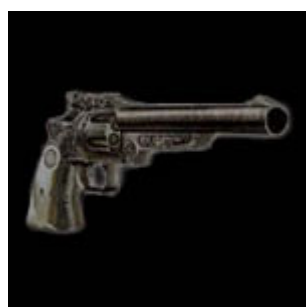
### JEREMIAH

Najstarszy przedstawiciel rodziny Covenant. To on jest winien temu, co stało się z jego najbliższymi: braćmi i siostrami – znalazł antyczny tekst, przez który jego rodzina została zamieniona w potwory. Teraz umierający Jeremiah wysłał list z prośbą do swojego starego przyjaciela, któremu uratował życie. Ma nadzieję, że z jego pomocą uda się usunąć klątwę, jaką sprowadził na siebie i swoich najbliższych. Jednak jak się później okaże jego intencje nie były aż tak niewinne.

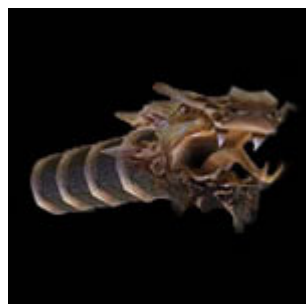
## Uzbrojenie



**GAL'ZAIBAR STONE** – Kamień Gal'zaibar to legendarny artefakt, kryjący w sobie ogromną moc. Jego magiczne właściwości potrafią odrzucać przeciwników na większą odległość, nie czyniąc im niestety żadnych szkód. Należy używać go tylko w ostateczności, jeśli skończą się nam naboje lub siła magiczna. Poza tym czasami da się zauważyć bijące z jego wnętrza silne światło, co oznacza iż mamy wtedy do czynienia z magicznymi mocami. Tak między innymi znajdziemy ciało powieszzonego człowieka przed wejściem do willi rodziny Covenant.



**REVOLVER** – Ten świetny sześćo-strzałowiec będzie ogromnie pomocny na początku gry. Jednak mała ilość naboji ograniczy jego zastosowanie i zmusi nas do korzystania z czarów. Jest niezawodny do walki przeciw słabszym stworom, jednak tutaj kończy się jego skuteczność. Używanie go przeciwko silnym przeciwnikom mocno mija się z celem – stracimy na jednego osobnika zbyt dużo naboji. Dlatego w dalszej części gry warto zamienić go na jakiś czar lub skuteczniejszą dwururkę.



**TIBETAN WAR CANNON** – Ta strzelająca lodowymi kulami głowa smoka to jedna z ciekawszych, a zarazem dziwniejszych broni, dostępnych w grze. Jest dużo bardziej skuteczniejsza niż pistolet, jednak „przeładowanie” trwa trochę dłużej. Poza tym ma jeszcze jedną godną uwagi cechę – nie wymaga amunicji, dlatego należy z niej korzystać jak często tylko się da. A jako że dostaniemy ją zaraz na początku, zaprzyjaźnienie się z nowym przyjacielem, jakim będzie dla nas smoczek to podstawa dalszej egzystencji.



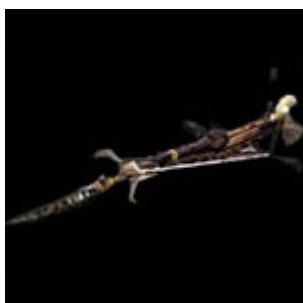
**MOLOTOV COCTAIL** – Nie ma nic piękniejszego jak zwarta grupka przeciwników poczęstowana koktajlem mołotowa. Jednak najpierw trzeba sobie w nich trafić, a to już trudniejsze zadanie. Poza tym jego skuteczność ograniczają niewielkie rany, a sam ogień palący się w miejscu rozbicia butelki nie powoduje większych obrażeń. Do tego wszystkiego dochodzi jeszcze mała pojemność magazynka – zaledwie kilka butelek. Dlatego nie będziemy ich za często używać.



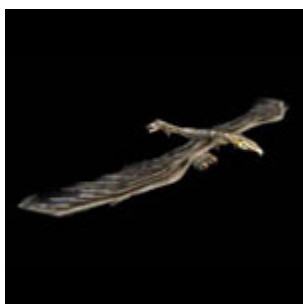
**SHOTGUN** – Jeśli miałeś trudności z trafieniem z pistoletu w skaczącego przeciwnika, to po zdobyciu tej broni problem powinien zniknąć. Dlaczego tylko powinien? Ponieważ, jak się okazuje, siła rażenia tej broni nie jest tak duża, jaka według mnie być powinna – z daleka nie zrobimy poczwaram większej krzywdy, natomiast podejście z bliska to dość ryzykowne zadanie. Jednak w pozostałych przypadkach, czyli na średnim dystansie, dwururka spisuje się znakomicie, jednak czas przeładowania pozostawia jeszcze wiele do życzenia. Poza tym można strzelać dwoma nabojami na raz.



**SCYTHE OF THE CELT** – To, co zaserwowali nam autorzy gry po prostu przechodzi ludzkie wyobrażenia. Ziejący lodowymi kulami smok, OK. czemu nie. Koktajl mołotowa – bardzo użyteczny. Ale wielka kosa potrafiąca (jako dodatkowe działanie broni) wysysać zdrowie z zabitych przeciwników to trochę dziwny pomysł, biorąc szczególnie pod uwagę to iż od czasu jej zdobycia (to jest od wizyty w Klasztorze przeszłości) będziemy jej używać nadwyraz często. Atuty – szybkość oraz zadawane obrażenia. Wady – może nam jej zabraknąć w innych grach...



**SPEARGUN** – Ta świetna kusza może dzięki zbliżeniu rozwalić wroga nawet z dużej odległości. Jest przy tym bardzo cicha, dzięki czemu nie zaalarmujemy wszystkich okolicznych przeciwników. Niestety ilość naboji jest niewielka (możemy co prawda natknąć się na nie podczas wędrówki, ale to i tak za mało). Broń tą zdobędziemy dopiero pod sam koniec gry, dlatego nie używamy jej sobie za wiele.



**PHOENIX** – Bardzo dziwna i jeszcze bardziej śmiertelna – ta dewiza pasuje do tej „broni” jak ulał. Wyrzucane przez nią pociski (a dokładnie jaja) mogą zagrozić nawet najsilniejszemu przeciwnikowi. Dodatkowym atutem jest możliwość kontrolowania ich lotu – jednak trzeba to trochę poćwiczyć, ponieważ bez dobrego refleksu ani rusz. Spowodowane to jest zawrotną prędkością, z jaką są wyrzucane owe specyficzne pociski.

## Przedmioty i czary

### Przedmioty

**DYNAMITE** – Nie jest szczególnie skuteczny, jako że trudno wyrzucić go w odpowiednim czasie, tak by mógł ranić wielu przeciwników. Jeżeli natomiast użyjemy go przeciwko wszelkiego rodzaju wyłomom czy uszkodzonym ścianom, rozwali je w drobny mak, umożliwiając tym samym przedostanie się przez nie. Wykorzystamy go po raz pierwszy w Klasztorze, by dostać się do zablokowanego wejścia prowadzącego do Katakumb.

**AMPLIFIER** – Ten fioletowy kryształ zwiększy skuteczność wybranego czaru. Są dość rzadko spotykane, a najczęściej aby je dostać trzeba odnaleźć jakąś skrytkę czy ukryte pomieszczenie.

**SILVER BULLETS** – Są dużo silniejsze niż zwykłe naboje, skuteczne szczególnie przeciw Hound of Gel'ziabar. Pewnym dość znacznym minusem jest wolniejsze przeładowanie. Pasują do rewolweru.

**PHOSPHORUS SHELLS** – Wzmocnione naboje do strzelby – przy zderzeniu z celem wybuchają. Bardzo skuteczne, jednak jest ich niewiele – najlepiej zostawić wszystkie na końcowego bossa.

**ETHER TRAPS** – Pułapki eteryczne, jeśli uruchomione w naszym świecie potrafią przenieść wybranego upiora do innego wymiaru. Jednak na bardzo krótko. Przydadzą się podczas ataków Aarona oraz innych z rodziny Covenant.

### Czary

**SCRYE** – Dzięki tej zdolności ujrzemy wszystkie niematerialne rzeczy – duchy, wiszące trupy oraz także usłyszymy to, co mówią lub niegdyś wypowiadały – ich rozmowy czy nawet przerażające krzyki niemowląt w jednej z lokacji. Możemy także korzystać z tego czaru w ciemnych pomieszczeniach, aby rozjaśnić sobie drogę. Przydaje się także przy poszukiwaniu ukrytych przejść czy przedmiotów, normalnie niewidocznych gołym okiem. Jako że jest to zdolność, którą dysponujemy od samego początku, należy z niej niezwłocznie skorzystać.

**ECTOPLASM** – Czar ten pozwala razić nieprzyjaciół niewielkimi kulami energii, które zostają wyrzucone z dłoni Patricka. Jego plusem jest możliwość zranienia przeciwników nie mających fizycznej postaci, czyli wszelkiego rodzaju duchów. Na początku warto z niego jak najczęściej korzystać, szczególnie jeśli mamy do czynienia z Howlerami. Silne stwory będą już bardziej odporne, dlatego należy znaleźć na nie inne rozwiązanie.

**DISPEL** – Dość specyficzny czar. Podczas walki z innym magiem możemy dzięki niemu odbić ataki wroga. Natomiast drugą istotną jego cechą jest możliwość dezaktywacji wszelkiego rodzaju magicznych barier i pól siłowych. Czar ten zdobędziemy jeszcze w willi Covenantów, co pozwoli na przejście zastawionej przez Aarona pułapki.

**INVOKE** – Jeżeli po zabiciu stwora będziemy chcieli, aby wspomógł on nas w walce, wystarczy użyć na nim tego czaru. Od tej pory wróci ze świata zmarłych by walczyć u boku swojego zabójcy. W większości przypadków czar ten będzie nie w pełni wykorzystany – jeżeli zaatakuje nas niewielka grupa, a w pobliżu nie ma z kim walczyć, to sens jego użycia jest żaden. Jeśli natomiast atakuje nas wielu przeciwników, to efekt staje się analogiczny do poprzedniego – zanim zdążymy przywołać kolejnego pomocnika skończy się siła magiczna. Poza tym czaru tego nie można stosować na ludziach.

**HASTE** – Czar ten pozwala używającemu go magowi na zwiększenie szybkości wykonywanych przez niego ruchów, co ma swoje odzwierciedlenie w szybszym poruszaniu się oraz wykonywaniu skoków na dalszą odległość. Szczególnie przydatny w walce z „bossami”, a zdobędziemy go po zabiciu Lizbeth. Użycie go razem z ofensywnymi czarami czyni z nas istną maszynę do zabijania.

**SHIELD** – Dzięki temu czarowi nieraz uda się nam wyjść cało z ciężkiej sytuacji. Kiedy go użyjemy, Patrick zostaje otoczony niewielkim polem siłowym, które ochrania go przed fizycznymi oraz magicznymi atakami. Pewnym mankamentem jest ochrona tylko z przodu – reszta ciała jest dalej narażona na ataki. Na początku osłona jest słaba i szybko pęka, ale i tak powinna być jak najczęściej używana. Niestety, zdobędziemy ją dość późno, bo dopiero przy pierwszej wizycie przy Stojących Kamieniach.