

# 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](http://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.

[Kup książkę](#)

## Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Wstęp</b>	3
<b>Przeciwnicy</b>	4
<b>Porady ogólne</b>	5
<b>Opis przejścia</b>	<b>6</b>
<b>Część pierwsza</b>	6
<b>Część druga</b>	9
<b>Część trzecia</b>	18
<b>Część czwarta</b>	35
<b>Część piąta</b>	37
<b>Część szósta</b>	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](http://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.

**Pielęgniarski** – 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.



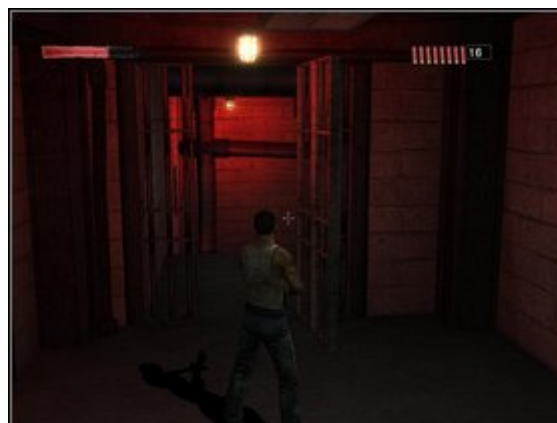
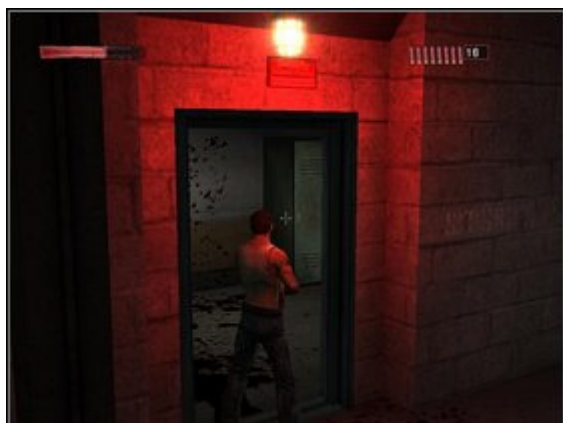
# Opis przejścia

## Część pierwsza

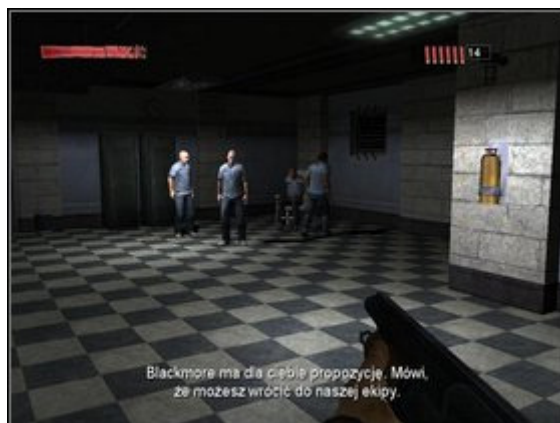
### Wspomnienie przeszłości



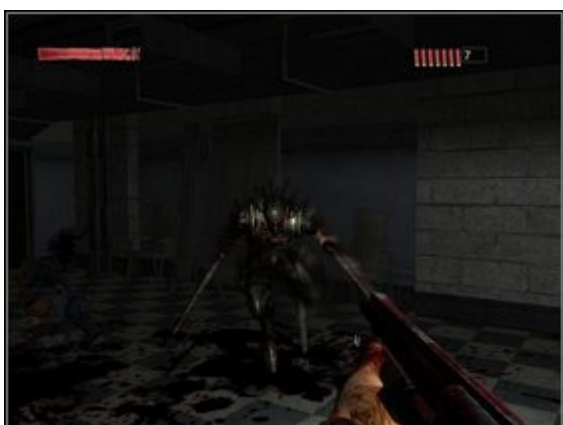
Na początku czeka Cię dość długi wstęp. Oto spacerniak Zakładu Karnego Wschodniego Baltimore. Słuchaj uważnie, co mówi Miles – w pewnym momencie będziesz w stanie rozejrzeć się na boki. Krótco po starciu z bandą Blackmora w Zakładzie wybuchnie bunt – możesz biegać po spacerniaku, zaczekaj jednak z akcjami 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. Wyjdź 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. Przejdź 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.