

# The Suffering

**PORADNIK DO GRY**



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# The Suffering

**autor: Jacek „AnGeL999” Bławiński**

**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>1. Wstęp</b>	<b>3</b>
<b>2. Porady</b>	<b>4</b>
<b>3. Opis broni</b>	<b>5</b>
<b>4. Opis wrogów</b>	<b>7</b>
<b>5. Inne opisy</b>	<b>15</b>
<b>5.1 Lokacje</b>	<b>15</b>
<b>5.2. Opis pozostałych przedmiotów i notatek</b>	<b>24</b>
<b>6. Solucja (ścieżka dobra)</b>	<b>27</b>
<b>6.1 Poziom 1: The Worst Place on Earth</b>	<b>27</b>
<b>6.2 Poziom 2: Descending</b>	<b>38</b>
<b>6.3 Poziom 3: Slumber of the Dead</b>	<b>46</b>
<b>6.4 Poziom 4: Abbott Prison Blues</b>	<b>51</b>
<b>6.5 Poziom 5: No More Prisons</b>	<b>68</b>
<b>6.6 Poziom 6: I Can Sleep When I'm Dead</b>	<b>72</b>
<b>6.7 Poziom 7: Everything Beautiful is Gone</b>	<b>82</b>
<b>6.8 Poziom 8: Darkest Night, Eternal Blight</b>	<b>87</b>
<b>6.9 Poziom 9: Oblivion Regained</b>	<b>93</b>
<b>6.10 Poziom 10: You've Mistaken Me For Someone Else</b>	<b>101</b>
<b>6.11 Poziom 11: Hate the Sin, Not the Sinner</b>	<b>104</b>
<b>6.12 Poziom 12: A Lonely Place to Die</b>	<b>119</b>
<b>6.13 Poziom 13: Dancing at the Dawn of the Apocalypse</b>	<b>124</b>
<b>6.14 Poziom 14: Surfacing</b>	<b>128</b>
<b>6.15 Poziom 15: An Eye for an Eye Makes the Whole ... Blind</b>	<b>133</b>
<b>6.16 Poziom 16: Who Wants to Deny Forever</b>	<b>137</b>
<b>6.17 Poziom 17: Death Be Not Proud</b>	<b>140</b>
<b>6.18 Poziom 18: Single Bulle Theory</b>	<b>147</b>
<b>6.19 Poziom 19: And a Child Shall Lead Them</b>	<b>156</b>
<b>6.20 Poziom 20: Last Breath Before Dying</b>	<b>162</b>
<b>7. Solucja (ścieżka zła)</b>	<b>170</b>
<b>8. Błędy w grze.</b>	<b>171</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)



## 1. Wstęp

Witam wszystkich w Moim pierwszym poradniku i zapraszam od razu do lektury. Od początku będzie ostro gdyż już teraz Wam napiszę, że uważam iż gra *The Suffering* straszy równie porządnie jak *Half-Life*! Może i teraz się oburzacie, myślicie sobie, co ten koleś pisze, ale gram w gry od około 10 lat i zaufajcie mi – tak właśnie jest. Grajcie w tę grę przy zgaszonym świetle no i oczywiście najlepiej wieczorem. Wtedy zrozumiecie, o czym mówię. Klimat grozy budują wszechobecne wstawki (przerywniki) w grze, które pojawiają się w różnych momentach i nie mamy na to wpływu ani w żaden sposób nie da się przewidzieć, kiedy to nastąpi. Osoby wrażliwe musze ostrzec, że gra jest delikatnie mówiąc krwawa i brutalna, tak że jeśli macie słabe serca to w nią nie grajcie, a jeśli lubicie ten typ rozrywki, gorąco Was zachęcam do zapoznania się z tą grą!

W *The Suffering* możemy grać na dwa sposoby. Standardowo w trybie TPP, czyli widoku z trzeciej osoby, a jeszcze inaczej mówiąc zza pleców bohatera. Możliwe jest przełączenie się w dowolnym momencie w tryb FPP, czyli klasyczny widok ze strzelanek, gdzie widzimy rękę z bronią. Od razu pragnę Was poinformować, że kamery są dobrze ustawiane, tak że nie będziecie się złościć, że coś Wam zasłania widok lub czegoś nie widzicie. Oczywiście można doszukać się małych wpadek, ale nie ma idealnych rzeczy. Ciekawostką jest możliwość przemiany naszej postaci w potwora. Możemy tego dokonywać dopiero od pewnego momentu w grze. Na ekranie widzimy specjalny pasek, który napęlnia się wraz z zabijaniem wrogów i gdy osiągnie swój maksymalny pułap możemy się zmienić w bestię. Zupełnie inaczej się nią walczy, jest potężna, choć zbyt długie przebywanie w jej ciele kończy się naszą śmiercią, gdyż zabiera ona nam energię.

Gra składa się z 10 leveli podzielonych na 20 części. Czy jest to dużo czy mało to już Wam pozostawiam do oceny. Przy dokładnym zwiedzaniu wszystkich, grą można się cieszyć kilka dni.

Zresztą gra jest na tyle ciekawa, że sędzę, iż wielu z Was zagra w nią jeszcze raz po ukończeniu, podwyższając stopień trudności.

Gra jest stosunkowo prosta. Mam tutaj na myśli, że ciężko jest się zgubić, gdyż na ogół jest tylko jedna właściwa droga, choć jako plus należy zapisać fakt, iż kilka razy mamy możliwość sami wybrać którądy będziemy szli dalej. Przeważnie zagadki ograniczają się do łamania desek, krzesel czy skrzyń, aby się przedostać przez przejście (czasem jest to droga do ukrytych pomieszczeń). Innym razem do wspinania się czy przesuwania skrzyń w odpowiednie miejsce albo przekręcenia pokrętła lub wciśnięcia guzika.

## 2. Porady

- Najważniejszą moją radą dla Was jest to, abyście wszystko dobrze przeszukiwali w całej grze.
- Jeśli nie czujecie się na siłach, aby walczyć z potworami, gdyż macie za mało energii lub amunicji wystarczy, że je ominiecie i pobiegniecie dalej. Oczywiście zabiera to trochę frajdy z grania, ale czasami jest to jedyne wyjście, zwłaszcza jeśli gra się na wyższym poziomie trudności.
- Zglądajcie do szafek, za krzaki, starajcie się wejść do wszystkich pomieszczeń, aczkolwiek zapisujcie stan gry wcześniej, gdyż są miejsca, z których nie ma już wyjścia.
- Oprócz zapisywania stanu gry automatycznie, gra zapisuje sobie swój stan, gdy dotrzemy do miejsca oznaczonego jako checkpoint, tak że korzystajcie z niego, jeśli chcecie wczytać grę, a ręcznie zapisany stan gry jest dużo wcześniej.
- W pomieszczeniach uważajcie na potwory, które mogą chodzić po suficie, gdyż możemy zostać przez nie zaatakowani znienacka.
- Na otwartych przestrzeniach dobrze się rozglądajcie, gdyż niekiedy potwory zeskakują na nas z murków lub wyłaniają się z ziemi (tylko jeden typ).
- Korzystajcie z dodatkowych rzeczy służących do niszczenia przeciwników dostępnych pod prawym klawiszem myszy czyli granaty itp.
- Jeśli mamy ze sobą osobę towarzyszącą, warto dbać, aby nie zginęła, gdyż pomaga nam w walce, a może także pokazać nam przejścia, których nie będziemy musieli szukać sami.
- Zapalajcie sobie światło, gdy wchodzicie do pomieszczeń, ułatwi to przeszukiwanie ich. Jeśli po chwili grania macie trudności związane ze znajdowaniem właściwej drogi, możecie sobie włączyć podpowiedź w grze która znajduje się w opcjach.

### 3. Opis broni



Shiv – Pierwsza broń, którą znajdujemy zaraz na początku gry. Szybko przestaniemy z niej korzystać, gdyż mówiąc krótko jest marna.



Fire Axe – Potężny topór strażacki. Traktowałem ją bardziej jako ciekawostkę niż coś konkretnego, ale pobawić się można.



Revolver – Pierwsza palna broń, której jest nam dane używać. Dobra na początku gry. Potem będziemy używać z niezłym skutkiem lepszej wersji. Maksymalna ilość amunicji to 206 sztuk.



Dual Revolvers – Wzmocniona wersja, dwa pistolety, dwie lufy, dwa razy więcej ognia. Całkiem rozsądna do momentu, aż zdobędziemy mocniejsze zabawki. Ogólnie jest niezła na dalsze dystanse i do tego ją polecam. Pojemność magazynków to 212 sztuk.



Tommy Gun – Typowa broń mafijna. Duży magazynek, duża szybkostrzelność. Uniwersalna zabawka. Amunicja znika równie szybko jak strzela. Lepiej używać na bliższy dystans, bo to przynosi lepszy efekt. 248 nabojów.



Shotgun – Klasyka sama w sobie. Dostępna w wielu grach. Tutaj sieje duży postrach zwłaszcza z bardzo bliska użyta! Na dalsze dystanse bezsensowna, ale to raczej żadna nowość dla Was. 47 naboji ze śrutem możemy nosić.



Flamethrower – Znalazłem tę broń w jednym miejscu w całej grze, ale warto było! Efektowna, polecam na większe skupiska wrogów. W solucji macie zaznaczone, gdzie znajdziecie bezpośrednio sam miotacz.

Każdego z poniższych dodatków można mieć maksymalnie po 8 sztuk.



TNT Stuk – dynamit, przy odpowiednim i uważnym stosowaniu równie świetny co granat rozrywający. Trochę wprawy ogólnie przy używaniu granatów jest wymagane ale nauczycie się.



Molotov Cocktail – klasyczny koktajl Mołotowa. Podpala wroga i spala go, jeśli ma on wystarczająco mało energii. Pięknie wyglądająca żywa pochodnia, którą można dobić z innej broni.



Shrapnel Grenade – rozrywkowa zabawa, rzucasz i oglądasz jak wnętrzności przeciwników latają. Najmocniejszy granat. Zalecam bardzo uważne stosowanie, gdyż można sobie wiele szkody wyrządzić.



Flesh/Bang Grenade – ogłusza i oślepia wrogów na chwilę, pomaga w ucieczce lub ataku, gdyż gdy potwór stoi oślepiony my możemy spokojnie przełączyć broń i zabić go.

#### 4. Opis wrogów



**Slayer** – spotykamy go już na początku gry i będzie on nam towarzyszył praktycznie do samego końca z przerwami. Gdy zobaczycie iskry w ciemnym korytarzu, oznacza to, że on się do was zbliża! Może chodzić po ścianach i suficie oraz potrafi się złożyć i udawać czworonoga, ale wtedy tylko się przemieszcza nie atakując nas, choć robi to bardzo szybko.