



Batman: Arkham City

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Batman: Arkham City

autor: Jacek "Stranger" Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent RockSteady Studios, Wydawca Warner Bros Interactive Entertainment, Wydawca PL Cenega Poland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wstęp	4
Główny wątek	6
Uwagi wstępne	6
Prolog	7
Wespnij się wyżej, by skontaktować się z Alfredem	10
Wejdź na dach budynku Ace Chemicals, żeby zabrać sprzęt	11
Znajdź i wejdź do sądu Dwóch Twarzy	14
Uratuj Kobiety–Kota przed Dwoma Twarzami	16
Poszukaj na miejscu zbrodni dowodów balistycznych	18
Znajdź źródło strzału	19
Poszukaj śladów na karabinku snajperskim	24
Namierz źródło sygnału radiowego, żeby znaleźć Jokera	25
Wejdź do huty Sionisa przez główny komin	27
Uratuj lekarkę przed zbirami Jokera	32
Włam się do biura Jokera w strefie załadunku	36
Zlokalizuj Freeze’a, znajdując najzimniejsze miejsce w Arkham City	40
Znajdź Freeze’a i zdobądź lekarstwo	42
Uwolnij Freeze’a z rąk Pingwina w muzeum	45
Wyłącz urządzenia zakłócające Pingwina	49
Wyłącz ostatnie, podziemne urządzenie zakłócające Pingwina	52
Uwolnij Freeze’a z rąk Pingwina w muzeum (ciąg dalszy)	56
Uratuj pozostałych tajnych policjantów w muzeum	58
Zabierz neutralizator z kombinezonu Freeze’a, żeby unieszkodliwić jego broń	71
Spotkaj się z Pingwinem w Iceberg Lounge	72
Pokonaj Solomona Grundy’ego	74
Pokonaj Pingwina	78
Przeanalizuj krew zabójczynie, żeby dotrzeć do niej po śladach	79
Podążaj za śladem krwi zabójcy, by ustalić położenie Ra’s al Ghula	80
Zeskanuj bandaż zabójczynie	83
Złap zabójcę i przyczep urządzenie namierzające	84
Śledź zabójcę używając urządzenia namierzającego, by znaleźć Ra’s al Ghula	86
Odtwórz nagranie wideo z Mechanicznego Strażnika	94
Znajdź więcej Mechanicznych Strażników, żeby w pełni odtworzyć nagranie wideo	95
Znajdź ukryte wejście z pomocą nagrania wideo	98
Śledź zabójcę używając urządzenia namierzającego, by znaleźć Ra’s al Ghula (ciąg dalszy)	99
Zlokalizuj Ra’s al Ghula i zdobądź próbkę jego krwi	100
Pokonaj Ra’s al Ghula	104
Wróć na komisariat, żeby dostarczyć krew Ra’s al Ghula Freeze’owi	109
Przesłuchaj Quinciego Sharpa i zdobądź informacje o Hugo Strange	114
Wróć na komisariat, żeby dostarczyć krew Ra’s al Ghula Freeze’owi (ciąg dalszy)	115
Pokonaj pana Freeze’a	117
Zinfiltruj hutę	120
Uratuj Vicki Vale z miejsca katastrofy śmigłowca	121
Zinfiltruj hutę (ciąg dalszy)	123
Znajdź Jokera w hucie	133
Pokonaj Jokera	138
Przeskanuj śmigłowce TYGERA, żeby namierzyć główny program sterujący	141
Zdobądź nadajnik Głównego Programu Sterującego śmigłowca	143
Dostań się do Wieży Cudów	144
Wedrzyj się na platformę obserwacyjną Wieży, żeby zatrzymać Procedurę 10	149
Podążaj za sygnałami lokalizatora, żeby uratować Talię przed Jokerem	159
Zdobądź lekarstwo od Jokera i nie dopuść, żeby stał się nieśmiertelny	164

Misje poboczne	169
Uwagi wstępne	169
Obserwator w skrzydłach	170
Kruchy sojusz	174
Trening rzeczywistości rozszerzonej	187
Strzał w ciemnościach	196
Kradzież tożsamości	208
Daleka kryjówka	215
Szalony Kapelusznik	216
Serce z lodu	218
Gorący i zimny	223
Szarada Enigmy	227
Telefoniczny morderca	267
Brutalne działania	273
Misje Kobiety–Kota	274
Prolog	274
Zdobądź sprzęt z kryjówki Kobiety–Kota	275
Dostań się do kryjówki Bluszczu	277
Przekonaj Trujący Bluszcz żeby pozwoliła ci za pomocą swoich roślin dostać się do skarbca skonfiskowanych dóbr TYGERA	280
Dostań się do skarbca skonfiskowanych dóbr TYGERA	282
Wykradnij karty dostępu trzem strażnikom TYGERA tak, żeby nikt cię nie zobaczył ani nie usłyszał	285
Wróć do pokoju ochrony, żeby otworzyć skarbiec	287
Włam się do głównego skarbca i zdobądź łupy	288
Ucieknij z Arkham City z łupem	291
Uratuj Batmana przed katastrofą w hucie	292
Zabierz łup Kobiety–Kota z jej kryjówki i opuść Arkham City	293
Zabierz Dwóm Twarzom łup Kobiety–Kota w muzeum	294
Pokonaj Dwie Twarze	299
Pokonaj zbirów w Arkham City, żeby odzyskać łup Kobiety–Kota	302
Zagadki	303
Uwagi wstępne	303
Instrukcja odnajdywania sekretów	305
Park Row	307
Miła Rozrywki	353
Dzielnica przemysłowa	415
Metro	472
Zaułki	502
Huta	550
Muzeum	582
Cudowne Miasto	614
Fizyczne wyzwania	646
Zemsta Człowieka–Zagadki	662
Wyzwania walki	662
Wyzwania łowcy	664

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

Wstęp

Oto bardzo szczegółowy i obszerny poradnik do wersji PC gry *Batman: Arkham City*, którego pełna zawartość przedstawia się następująco:

1) **Opis przejścia głównego wątku fabularnego gry** – W pierwszym rozdziale poradnika znalazły się przede wszystkim szczegółowe instrukcje odnośnie rozwiązywania otrzymywanych głównych zadań, objaśniające w jaki sposób można odnajdywać kolejne lokacje, jak bezpiecznie je przemierzać i jakie gadzety potrzebne są do zaliczania przygotowanych przez autorów zagadek. Znaczna część opisu przejścia poświęcona została kwestii sprawnej eliminacji sił wroga. Omówienia najważniejszych bitew oferują podpowiedzi dotyczące skutecznych metod likwidacji różnych typów przeciwników, w tym także ich bardziej elitarnych odmian. W tych misjach, w których należy się skradać, dużo miejsca przeznaczono z kolei na omówienie samych pomieszczeń wraz z sugestiami odnośnie najbezpieczniejszych metod działania. W opisie przejścia nie zabrakło też oczywiście szczegółowych opisów walk z bossami, które zwłaszcza w dalszej części kampanii bywają dość skomplikowane.

2) **Opis przejścia wszystkich misji pobocznych gry** – Ta część poradnika zawiera zarówno dokładne wskazówki dotyczące okoliczności odblokowywania kolejnych zadań, jak również podpowiada w jaki sposób każde z nich można zaliczyć w stu procentach. Warto w tym miejscu dodać, że większość zadań jest kilkuczęściowych i do kolejnych części można przystępować dopiero gdy gra na to zezwoli lub gdy wykona się jakąś czynność posuwającą daną misję do przodu.

3) **Opis przejścia wszystkich misji Kobiety–Kota** – Na trzeci rozdział składają się szczegółowe informacje na temat zaliczania wszystkich głównych misji Kobiety–Kota oraz jednego dodatkowego etapu, do którego dostęp uzyskuje się pod sam koniec zmagania. Dużo uwagi poświęcono omówieniu podstaw sterowania Kobieta–Kotem, tym bardziej, że w takich kwestiach jak wspinaczka czy walka wręcz dość znacząco różni się ona od postaci Batmana.

4) **Opis zdobycia wszystkich 440 sekretów Człowieka–Zagadki** – Ta część poradnika zawiera bardzo szczegółowe instrukcje związane z odnajdywaniem sekretów oraz zaliczaniem wyzwań Człowieka–Zagadki, w czym dodatkowo pomagają liczne zdjęcia oraz dokładne mapy poszczególnych obszarów z lokalizacjami poszczególnych znajdziek. Do omawianej kategorii zaliczają się następujące pozycje:

- ukryte trofea zarezerwowane dla postaci Batmana;
- ukryte trofea zarezerwowane dla postaci Kobiety–Kota;
- zagadki słowne i sposoby ich rozwiązywania;
- obiekty nadające się do zniszczenia (balony Jokera, kamery TYGERA, pingwiny, Pieczęcie Demona, szczęki Jokera i głowy Harley);
- wyzwania fizyczne (oddzielne dla Batmana i Kobiety–Kota).

5) **Omówienie trybu Zemsta Człowieka–Zagadki** – Ostatni rozdział poradnika ma do zaoferowania zarówno ogólne wskazówki do wyzwań walki, jak i bardzo dokładne podpowiedzi odnośnie zaliczania wyzwań łowcy. W tym drugim przypadku opis uwzględnia oczywiście różnice wynikające z tego czy wyzwania przechodzi się grając postacią Batmana czy Kobiety–Kota.



Dodatkowe uwagi

Niniejszy poradnik uwzględni dwa różne sposoby sterowania bohaterem, a mianowicie zabawę z użyciem klawiatury i myszy lub pada konsoli Xbox 360. W tym drugim przypadku kombinacje przycisków odpowiedzialne za wykonywanie różnorodnych akcji podawane są zawsze w nawiasach.

Misje Kobiety-Kota potraktowane zostały jak jego odrębny rozdział, przy czym rozpoczynając główną kampanię z zainstalowanym DLC możliwe jest ich zaliczanie na przemian z zadaniami Batmana (odbywa się to w pełni zautomatyzowany sposób).

Jacek "Stranger" Hałas (www.gry-online.pl)

Główny wątek

U w a g i w s t ę p n e

We wszystkich rozdziałach poradnika dotyczących opisu przejścia gry (główny wątek, misje poboczne, misje Kobiety–Kota) zastosowane zostały następujące oznaczenia kolorystyczne:

Kolor **czzerwony** odnosi się do przede wszystkim do pojawiających się w trakcie rozgrywki postaci, niezależnie od tego czy są to sojusznicy czy osoby wrogo nastawione do głównego bohatera. Ponadto kolor ten informuje o wrogich maszynach latających oraz napotykanym okazjonalnie pułapkach w postaci min zbliżeniowych.

Kolor **niebieski** odnosi się do odwiedzanych przez Batmana lokacji i są nim oznaczone zarówno główne budynki w Arkham City (np. muzeum), jak i pojedyncze pomieszczenia (np. izba tortur).

Kolor **zielony** odnosi się do odnajdywanych lub otrzymywanych w trakcie rozgrywki przedmiotów i mowa tu przede wszystkim o nowych gadżetach oraz o obiektach o znaczeniu fabularnym.

Kolor **pomarańczowy** odnosi się do specjalnych ruchów i umiejętności Batmana (np. odwrócony nokaut), jak również do wykorzystywanych przez niego gadżetów (np. deszyfrator sekwencyjny). W tym drugim przypadku stosowne oznaczenie kolorystyczne pojawia się za każdym razem gdy dany gadżet należy wybrać z inwentarza.

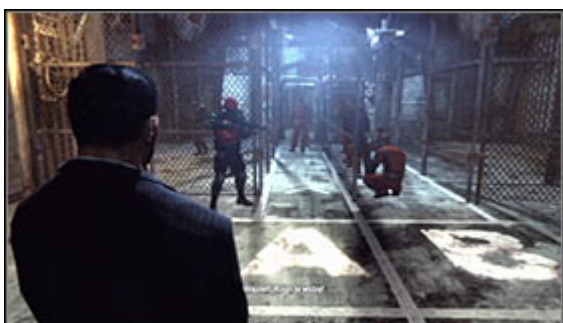
P r o l o g



Grę rozpoczniesz w sali przesłuchań. Użyj myszki (lub prawej pałki analogowej na padzie) w celu obniżenia widoku **#1**. Zaczynaj teraz przemieszczać myszkę na przemian w lewo i w prawo, dzięki czemu Bruce Wayne rozbuja się na krześle **#2** i ostatecznie wyląduje na ziemi.



Zaczekaj na pojawienie się w tym pomieszczeniu **wartownika TYGERA**. Gdy tylko nad jego głową pojawią się charakterystyczne ikonki **#1** wciśnij prawy przycisk myszy (lub przycisk Y na padzie), dzięki czemu wyprowadzisz skuteczny kontratak **#2**. Nie przejmuj się jeżeli nie uda Ci się to za pierwszym razem, bo w takiej sytuacji gra pozwoli Ci spróbować ponownie. Po chwili złapie Cię niestety drugi **strażnik** i wyciągnie z pomieszczenia.



Zaczekaj aż Bruce wstanie i skieruj się do przejścia, przy którym wymalowana jest litera A **#1**. Po chwili odsuną się inni przebywający tu **więźniowie**, dzięki czemu będziesz mógł przejść dalej **#2**.