

A nighttime cityscape of Gotham City, featuring a river with a bridge and several boats. The scene is illuminated with blue and white lights, reflecting on the water. The background shows a dense urban skyline with various skyscrapers.

Batman: Arkham Knight

zagadki i sekrety

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Batman: Arkham Knight (zagadki i sekrety)

autor: Jacek "Stranger" Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-240-3

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

Spis treści

Wprowadzenie	4
Zemsta Człowieka-Zagadki (Riddler's Revenge)	6
Wprowadzenie do zadania	6
Pierwsza próba Człowieka-Zagadki	7
Druga próba Człowieka-Zagadki	11
Trzecia próba Człowieka-Zagadki	14
Czwarta próba Człowieka-Zagadki	16
Piąta próba Człowieka-Zagadki	19
Szósta próba Człowieka-Zagadki	22
Siódma próba Człowieka-Zagadki	25
Ósma próba Człowieka-Zagadki	29
Dziewiąta próba Człowieka-Zagadki	32
Dziesiąta próba Człowieka-Zagadki	34
Aresztowanie Człowieka-Zagadki (właściwy pojedynek z bossem)	38
Jak odnajdywać sekrety?	42
Rodzaje zagadek	44
Sekrety - Wyspa Bleake Island	45
Mapa - wyspa Bleake Island	45
Trofea Człowieka-Zagadki na wyspie Bleake Island (1-18)	53
Trofea Człowieka-Zagadki na wyspie Bleake Island (19-36)	71
Zagadki słowne na wyspie Bleake Island	87
Obiekty nadające się do zniszczenia na wyspie Bleake Island	95
Awanturnicy z bombami na wyspie Bleake Island	96
Sekrety - Wyspa Founders' Island	98
Mapa - wyspa Founders' Island	98
Trofea Człowieka-Zagadki na wyspie Founders' Island (1-16)	106
Trofea Człowieka-Zagadki na wyspie Founders' Island (17-33)	120
Zagadki słowne na wyspie Founders' Island	138
Obiekty nadające się do zniszczenia na wyspie Founders' Island	149
Sekrety - Wyspa Miagani Island	150
Mapa - wyspa Miagani Island	150
Trofea Człowieka-Zagadki na wyspie Miagani Island (1-19)	159
Trofea Człowieka-Zagadki na wyspie Miagani Island (20-38)	176
Zagadki słowne na wyspie Miagani Island	197
Obiekty nadające się do zniszczenia na wyspie Miagani Island	205
Awanturnicy z bombami na wyspie Miagani Island	206
Sekrety - Studia Panessa	208
Mapa - studia Panessa	208
Jak zdobyć mroźny wybuch (Freeze Blast)?	214
Trofea Człowieka-Zagadki w studiu filmowym Panessa (1-10)	215
Trofea Człowieka-Zagadki w studiu filmowym Panessa (11-21)	227
Zagadki słowne w studiu filmowym Panessa	238
Obiekty nadające się do zniszczenia w studiu filmowym Panessa	241
Sekrety - Areszt policyjny GCPD	244
Mapa - areszt policyjny GCPD	244
Trofea Człowieka-Zagadki w areszcie policyjnym GCPD	246
Zagadki słowne w areszcie policyjnym GCPD	247

Sekrety - Sterowce Stagga	250
Mapa - sterowce Stagga	250
Jak przedostać się do sterowców Stagga?	256
Podpowiedzi do eksploracji sterowca alfa	257
Podpowiedzi do eksploracji sterowca beta	259
Trofea Człowieka-Zagadki na pokładach sterowców Stagga (1-10)	260
Trofea Człowieka-Zagadki na pokładach sterowców Stagga (11-21)	270
Zagadki słowne na pokładach sterowców Stagga	281
Obiekty nadające się do zniszczenia na pokładach sterowców Stagga	284
Sekrety - Metro w budowie	285
Mapa - metro w budowie	285
Jak przedostać się do tuneli metra?	287
Trofea Człowieka-Zagadki w tunelach metra w budowie	289
Obiekty nadające się do zniszczenia w tunelach metra w budowie	294
Sekrety - Baza rycerza Arkham	295
Mapa - Baza Rycerza Arkham	295
Jak przedostać się do bazy rycerza Arkham?	301
Trofea Człowieka-Zagadki w bazie rycerza Arkham (1-10)	303
Trofea Człowieka-Zagadki w bazie rycerza Arkham (11-21)	312
Zagadki słowne w bazie rycerza Arkham	323
Obiekty nadające się do zniszczenia w bazie rycerza Arkham	326
Wyzwania RR (Rzeczywistości Rozszerzonej)	327
Wyzwania - kategoria Tutorial	329
Wyzwania - kategoria Combat	331
Wyzwania - kategoria Predator	332
Wyzwania - kategoria Batmobile Race	336
Wyzwania - kategoria Batmobile Combat	338
Wyzwania - kategoria Batmobile Hybrid	339
Osiągnięcia / Trofea	341

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 GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie



Niniejszy nieoficjalny poradnik do gry *Batman: Arkham Knight* zawiera przede wszystkim **informacje na temat lokalizacji wszystkich sekretów powiązanych z Człowiekiem-Zagadką (trofea, zagadki słowne, obiekty do zniszczenia, awanturnicy) oraz rozwiązania wszystkich przygotowanych przez niego zagadek**, których w całej grze jest aż 243. W omówieniu każdej łamigłówki znalazły się informacje na temat tego w jaki sposób Batman może do niej dotrzeć, z jakich gadżetów musi skorzystać i jak dokładnie ma się zachować. Opisy trudniejszych zagadek wzbogacane są **obrazkami, na których pokazane są kolejne kroki** mające na celu ich rozwiązanie. W poradniku tym znalazły się także **mapy wszystkich wysp Gotham oraz mapy wewnątrz wszystkich głównych lokacji**, na których zaznaczone zostały dostępne w grze sekrety. Oprócz informacji na temat znajdziek niniejszy poradnik oferuje również **kompletne opisy przejścia wszystkich dziesięciu prób Człowieka-Zagadki** oraz **omówienie staczanych z nim bezpośrednich walk** (tej po zaliczeniu dziesiątej próby i tej po rozwiązaniu wszystkich zagadek). W poradniku znalazł się także osobny rozdział poświęcony **wyzwaniom Rzeczywistości Rozszerzonej (RR)**. W grze jest ich dokładnie 69 i testują one między innymi umiejętności Batmana w walce wręcz, pozostawaniu w ukryciu czy prowadzeniu batmobilu. Całość uzupełnia rozdział dotyczący zawartych w grze **osiągnięć** i informacji na temat tego jak w najprostszy sposób je zdobyć. *Batman: Arkham Knight* jest kolejną częścią popularnej serii, w której sterujemy tytułowym Człowiekiem-Nietoperzem. Na głównego bohatera po raz kolejny czeka wiele niebezpiecznych zadań, których musi się podjąć podczas podróżowania po mieście Gotham.



Oznaczenia kolorystyczne

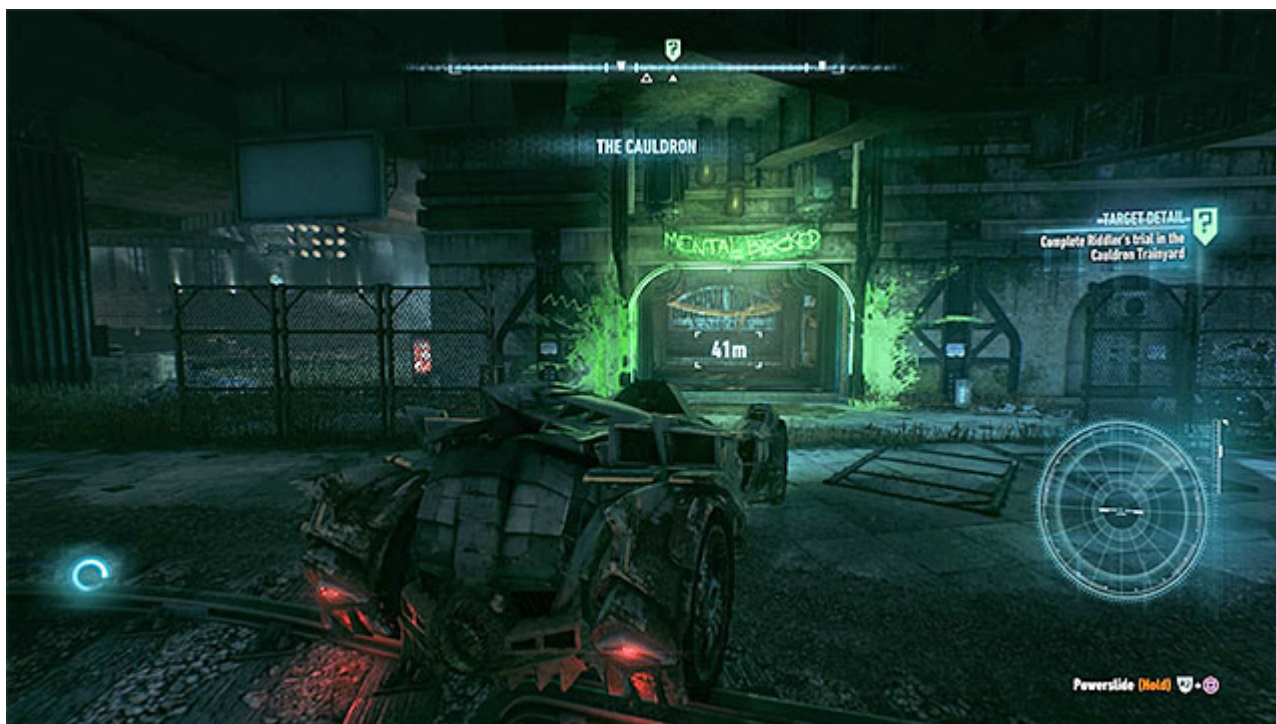
W poradniku zastosowane zostały następujące oznaczenia kolorystyczne:

- Kolorem **brązowym** oznaczone zostały ważne postacie niezależne. Mowa tu zarówno o sojusznikach Batmana (np. komisarz Gordon), jak i o osobach, które są do niego wrogo nastawione (np. Pingwin).
- Kolorem **niebieskim** wyróżnione zostały dzielnice Gotham oraz najważniejsze odwiedzane przez głównego bohatera lokacje, jak np. komisariat policji.
- Kolor **zielony** użyty został do zaznaczania pozyskiwanych przez głównego bohatera przedmiotów. W zależności od sytuacji mogą to być nowe gadżety czy na przykład obiekty wymagane na potrzeby poszczególnych misji (karta dostępu itp.).
- Kolorem **pomarańczowym** wyróżnione zostały te sceny, w których należy skorzystać ze ściśle określonego gadżetu w celu awansowania do dalszej części zadania (np. z batarangu czy wybuchowego żelu).

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

Zemsta Człowieka-Zagadki (Riddler's Revenge)

Wprowadzenie do zadania

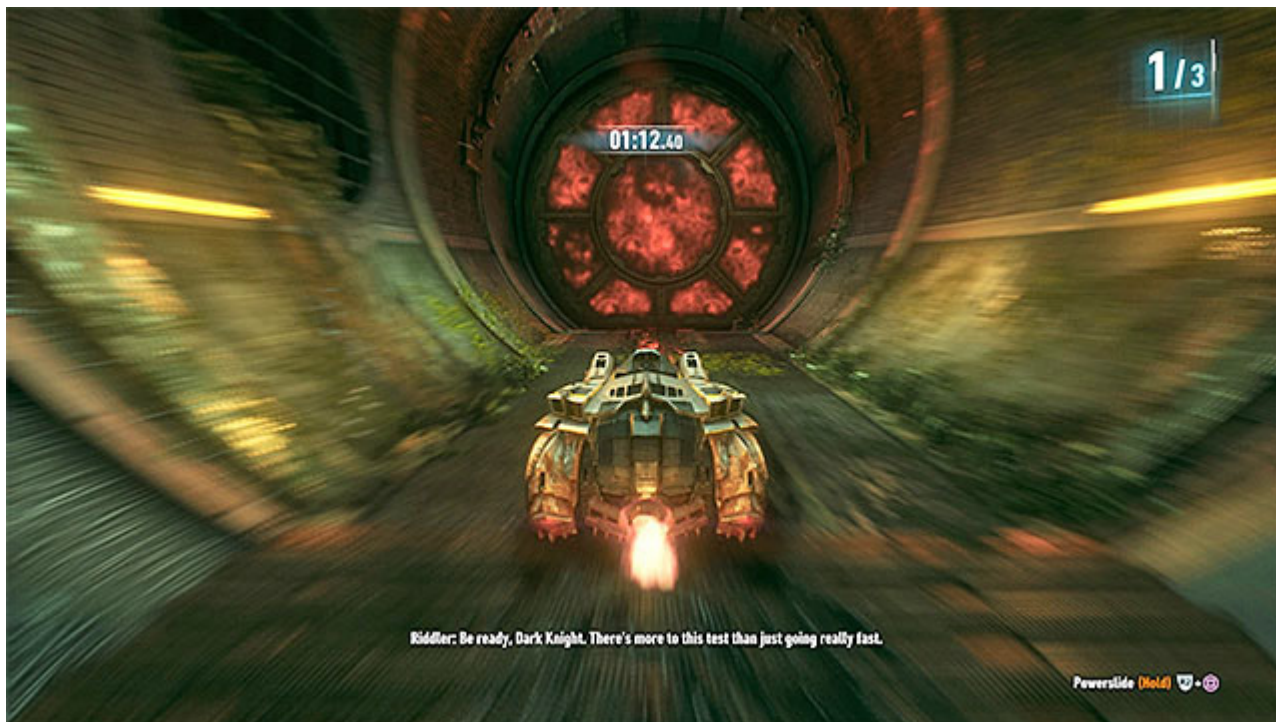


Po dotarciu do dzielnicy Cauldron wjedź batmobilem do zielonego garażu

Zemsta Człowieka-Zagadki to jedna z dostępnych pobocznych misji. To najbardziej rozbudowane opcjonalne zadanie spośród wszystkich znajdujących się w grze, albowiem do zaliczenia jest dziesięć prób Człowieka-Zagadki i w celu doprowadzenia tego wątku do samego końca musisz także odnaleźć i rozwiązywać wszystkie zagadki przygotowane przez wspomnianego złoczyńcę (jest ich w sumie 243!).

Opisywanej pobocznej misji nie możesz przegapić. Co więcej, podczas rozgrywania głównego wątku fabularnego gry zostaniesz zaznajomiony z jej założeniami i z niekorzystną sytuacją, w której znalazła się Kobieta-Kot - po więcej szczegółów przejdź do strony **Odnalezienie Kobiety-Kota w sierocińcu Człowieka Zagadki** znajdującej się w poradniku z opisem przejścia głównego wątku fabularnego gry. Po tym jak doprowadzisz do odblokowania tego opcjonalnego zadania możesz wyruszyć do torowiska w dzielnicy **Cauldron** gdzie do zaliczenia będzie pierwsza próba Człowieka-Zagadki. Upewnij się, że siedzisz za sterami batmobilu, wjedź do garażu i zaczekaj aż uruchomi się winda.

Pierwsza próba Człowieka-Zagadki



Używaj blokady Człowieka-Zagadki żeby pozbywać się napotykanym przeszkód

Do zaliczenia pierwszej próby **Człowieka-Zagadki** wykorzystasz przede wszystkim batmobil. Musisz na początek ukończyć trzy wyścigi z czasem, w których pokonuje się tory przeszkód przygotowane przez tego złoczyńcę. Kolejne wyścigi załączają się automatycznie po ukończeniu poprzednich, tak więc gra nie pozwoli ci na chwilę odpoczynku.

Po wysłuchaniu pierwszego przemówienia **Człowieka-Zagadki** przetestuj działanie **blokady Człowieka-Zagadki (Riddler Blockade)**, która pozwoli ci manipulować przygotowanymi przez niego mechanizmami - interaktywnymi platformami czy przeszkodami pojawiającymi się na drodze. Ustaw się przy zaporach i zaczekaj na ich opuszczenie co będzie równoznaczne z wystartowaniem pierwszej próby czasowej. Po rozpoczęciu przejazdu używaj **blokady** do neutralizowania wszystkich przeszkód pojawiających się na trasie przejazdu batmobilu. Wkrótce dotrzesz do rozwidlenia dróg i wybierz lewą ścieżkę.