



Batman: Arkham Origins

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Batman Arkham Origins

autor: Jacek "Stranger" Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Quantic Dream, Wydawca Sony Computer Entertainment,
Wydawca PL Sony Computer Entertainment Polska
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	5
O poradniku	6
Porady ogólne	7
Główny wątek	8
Odszukaj Czarną Maskę (Locate Black Mask)	8
Zlokalizuj Komisarza Loeba (Track down Commissioner Loeb)	9
Uzyskaj dostęp do sali egzekucji (Gain access to the Execution Chamber)	11
Dośćnij Czarną Maskę (Pursue Black Mask)	16
Pokonaj Killer Croca (Defeat Killer Croc)	17
Użyj bat-komputera do zbadania karty pamięci (Use the batcomputer to analyze the memory card)	20
Przesłuchaj handlarza bronią pracującego dla Pingwina (Interrogate Penguin's arms dealer)	21
Wyłącz sygnał zakłócający (Deactivate the jamming signal)	23
Przesłuchaj handlarza bronią pracującego dla Pingwina #2 (Interrogate Penguin's arms dealer #2)	29
Wyłącz sygnał zakłócający #2 (Deactivate the jamming signal #2)	31
Znajdź pierwszą kartę SIM, aby namierzyć Pingwina (Collect first SIM Card to triangulate Penguin's position)	33
Znajdź drugą kartę SIM, aby namierzyć Pingwina (Collect second SIM Card to triangulate Penguin's position)	34
Przedostań się na pokład okrętu Pingwina (Gain access to the Final Offer)	36
Zlokalizuj Pingwina (Track down the Penguin)	40
Pokonaj Electrocutionera (Defeat Electrocutioner)	44
Zlokalizuj Pingwina #2 (Track down the Penguin #2)	45
Uzyskaj dostęp do biura Pingwina – górny pokład (Gain access to Penguin's office – Upper Deck)	47
Uzyskaj dostęp do biura Pingwina – teatr (Gain access to Penguin's office – Theatre)	53
Pokonaj Deathstroke'a (Defeat Deathstroke)	57
Rozwiąż sprawę w Lacey Towers (Solve the crime scene inside Lacey Towers)	63
Zabierz detonator ogłuszeniowy z jaskini Batmana (Acquire the concussion detonator at the Batcave)	69
Przedostań się do komisariatu policji od strony dachu (Gain access to the GCPD via the rooftop)	70
Uzyskaj dostęp do serwerów policji – boczne pomieszczenia (Access the GCPD servers – side rooms)	74
Uzyskaj dostęp do serwerów policji – główna sala (Access the GCPD servers – bullpen)	79
Zabierz zakłócacz z magazynu dowodów (Acquire the disruptor at the evidence locker)	83
Uzyskaj dostęp do serwerów policji – powrót do serwerowni (Access the GCPD servers – returning to the server room)	85
Ucieknij z komisariatu policji (Escape the GCPD)	88
Uzyskaj dostęp do kanałów znajdujących się pod komisariatem (Access the sewers beneath GCPD)	90
Wgraj bazę przestępców do bat-komputera (Uplink the National Criminal Database to the batcomputer)	91
Przedostań się do banku Gotham Merchants (Access the Gotham Merchants Bank)	96
Odszukaj Czarną Maskę #2 (Locate Black Mask #2)	98
Pojmij Jokera (Apprehend the Jokera)	100
Zbadaj hutę – dotarcie do huty (Investigate the steel mill – reaching the mill)	102
Zbadaj hutę – eksploracja huty (Investigate the steel mill – exploring the mill)	105
Zbadaj hutę – laboratorium farmaceutyczne (Investigate the steel mill – drug lab)	110
Przeskanuj próbkę trucizny Copperhead (Scan a sample of Copperhead's poison)	112
Dotrzyj do miejsca dostarczenia antidotum (Reach the antidote drop point)	113
Pokonaj Copperhead (Defeat Copperhead)	114
Uzyskaj sygnaturę elektromagnetyczną Electrocutionera (Acquire Electrocutioner's electromagnetic signature)	118
Śledź sygnaturę elektromagnetyczną (Track the electromagnetic signature)	120
Przedostań się do hotelu Gotham City Royal (Gain access to the Gotham City Royal Hotel)	122
Przedostań się do pomieszczenia ochrony (Gain access to the security room)	125
Dotarcie do apartamentu Jokera – wschodnia wieża (Gain access to the penthouse – east tower)	127
Dotarcie do apartamentu Jokera – zachodnia wieża (Gain access to the penthouse – west tower)	131
Dotarcie do apartamentu Jokera – górne piętra (Gain access to the penthouse – upper floors)	138
Dotarcie do apartamentu Jokera – pływalnia (Gain access to the penthouse – swimming pool)	141
Pokonaj Bane'a (Defeat Bane)	145

Spotkanie z panią psycholog – Joker (Meeting with a psychologist – Joker)	151
Zabierz granat klejowy (Acquire the glue grenade at the workbench)	152
Przeskanuj trupa w kostnicy policyjnej (Scan the corpse in the GCPD morgue)	153
Odszukaj lokalizator umieszczony na Bane'ie (Locate the tracker placed on Bane)	157
Powrót do jaskini Batmana (Return to the Batcave)	162
Zatrzymaj Świetlika na moście Pioneers Bridge (Apprehend Firefly at Pioneers Bridge)	163
Ostrzeż Gordona o bombach (Warn Gordon about the bombs)	164
Odszukaj bomby Świetlika (Locate Firefly's bombs)	165
Rozbrój bombę w kotłowni (Disarm the bomb in the boiler room)	169
Rozbrój bombę na stacji kolejowej (Disarm the bomb in the train station)	170
Rozbrój bombę przy południowym filarze (Disarm the bomb at the south pillar)	174
Rozbrój bombę przy północnym filarze (Disarm the bomb at the north pillar)	178
Pokonaj Świetlika (Defeat Firefly)	181
Odszukaj Alfreda (Locate Alfred)	187
Uratuj Alfreda (Rescue Alfred)	188
Powstrzymaj Jokera (Stop the Joker)	189
Przedostań się do więzienia Blackgate kanałami (Gain access to Blackgate Prison via the sewers)	191
Powstrzymaj Jokera #2 – główna sala (Stop the Joker #2 – nexus)	195
Powstrzymaj Jokera #2 – blok więzienny B (Stop the Joker #2 – cell block B)	198
Pokonaj Bane'a #2 (Defeat Bane #2)	202
Powstrzymaj Jokera #3 (Stop the Joker #3)	209
Poszukiwani przestępcy (Most Wanted)	211
Enigma	211
Anarky	215
Pingwin (Penguin)	223
Szalony Kapelusznik (The Mad Hatter)	232
Deadshot	241
Czarna Mask (Black Mask)	248
Shiva	261
Bird	269
Uciekinierzy z Blackgate (Escaped Blackgate prisoners)	277
Przestępstwa w toku (Crime in Progress)	281
Walki z bossami	282
Killer Croc	282
Deathstroke	286
Anarky	292
Copperhead	295
Deadshot	299
Bane	304
Shiva	310
Bird	313
Świetlik (Firefly)	316
Bane #2	322
Wyzwania (Challenges)	329
Wprowadzenie	329
System Mrocznego Rycerza (Dark Knight System)	332
Wyzwania konsoli szkoleniowej (Training Console Challenges)	351
Raport dotyczący sprawy (Casefile Report)	353
Sprawa 1224-1: Pułapka śmierci w wieży Coventry (Coventry Tower Deathtrap)	353
Sprawa 1224-2: Morderstwa w Lacey Towers (Lacey Tower Murders)	356
Sprawa 1224-3: Upadek w Jezebel Plaza (Jezebel Plaza Fall)	360
Sprawa 1224-4: Wypadek helikoptera (Helicopter Crash)	364
Sprawa 1224-5: Napad w Burnley (Burnley Hit and Run)	369
Sprawa 1224-6: Strzelanina w Dixon Dock (Dixon Docks Shooting)	373
Sprawa 1224-7: Pożar w Coventry (Coventry Fire)	377
Sprawa 1224-8: Awantura w Mili Rozrywki (Amusement Mile Mauling)	381
Sprawa 1224-9: Strzelanina w Alei Przestępców (Crime Alley Shootings)	385
Wieże komunikacyjne (Comms Towers)	389
Wieża komunikacyjna w dzielnicy Coventry	390
Wieża komunikacyjna w dzielnicy Zaułki (The Bowery)	391
Wieża komunikacyjna w dzielnicy Burnley	392
Wieża komunikacyjna w Dzielnicy Brylantów (Diamond District)	394
Wieża komunikacyjna w dzielnicy Park Row	397
Wieża komunikacyjna w dzielnicy Mili Rozrywki (Amusement Mile)	399
Wieża komunikacyjna w Dzielnicy Przemysłowej (Industrial District)	402
Przełączniki sieciowe Enigmy (Network Relays)	404
Dostawcy danych Enigmy (Enigma Data Handlers)	408

Pakiety danych Enigmy (Enigma Datapacks)	412
Mapa świata	413
Najlepiej ukryte pakiety – plik z danymi o wymuszeniach 1 (Park Row)	416
Najlepiej ukryte pakiety – plik z danymi o wymuszeniach 2 (Park Row)	421
Najlepiej ukryte pakiety – plik z danymi o wymuszeniach 3 (Zaułki)	427
Najlepiej ukryte pakiety – plik z danymi o wymuszeniach 4 (Zaułki)	435
Najlepiej ukryte pakiety – plik z danymi o wymuszeniach 5 (Mila Rozrywki)	439
Najlepiej ukryte pakiety – plik z danymi o wymuszeniach 6 (Mila Rozrywki)	444
Najlepiej ukryte pakiety – plik z danymi o wymuszeniach 7 (Mila Rozrywki)	449
Najlepiej ukryte pakiety – plik z danymi o wymuszeniach 8 (Dzielnica przemysłowa)	456
Najlepiej ukryte pakiety – plik z danymi o wymuszeniach 9 (Dzielnica przemysłowa)	461
Najlepiej ukryte pakiety – plik z danymi o wymuszeniach 10 (Dzielnica przemysłowa)	467
Most Pioneers Bridge w Gotham – wejście do wewnętrznych pomieszczeń mostu	474
Najlepiej ukryte pakiety – plik z danymi o wymuszeniach 11 (Most Pioneers Bridge w Gotham)	475
Najlepiej ukryte pakiety – plik z danymi o wymuszeniach 12 (Most Pioneers Bridge w Gotham)	486
Najlepiej ukryte pakiety – plik z danymi o wymuszeniach 13 (Coventry)	492
Najlepiej ukryte pakiety – plik z danymi o wymuszeniach 14 (Coventry)	495
Najlepiej ukryte pakiety – plik z danymi o wymuszeniach 15 (Dzielnica brylantów)	497
Najlepiej ukryte pakiety – plik z danymi o wymuszeniach 16 (Dzielnica brylantów)	502
Najlepiej ukryte pakiety – plik z danymi o wymuszeniach 17 (Dzielnica brylantów)	507
Dzielnica Burnley – wejścia do komisariatu policji oraz kanałów	516
Najlepiej ukryte pakiety – plik z danymi o wymuszeniach 18 (Burnley)	519
Najlepiej ukryte pakiety – plik z danymi o wymuszeniach 19 (Burnley)	522
Najlepiej ukryte pakiety – plik z danymi o wymuszeniach 20 (Burnley)	530
Tablice Cyrusa Pinkney'a (Cyrus Pinkney's Plaques)	540
Symbole Anarky'ego (Anarky Tags)	546
Umiejętności i gadżety Batmana	550
Główne elementy sterujące (Core Controls Reference)	551
Modyfikacje walki w zwarciu (Close Combat Upgrades)	552
Modyfikacje niewidzialnego (Invisible Predator Upgrades)	553
Modyfikacje pomocnicze (Auxiliary Upgrades)	555
Osiągnięcia / trofea	556

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.

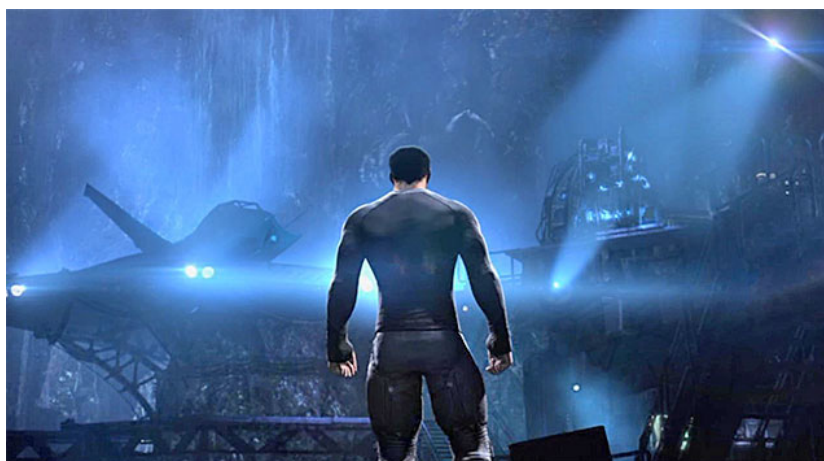
Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-Online.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie

Nieoficjalny poradnik do gry *Batman: Arkham Origins* zawiera przede wszystkim **bardzo szczegółowy opis przejścia całego głównego wątku dla pojedynczego gracza**. W opisach poszczególnych zadań zleczanych Batmanowi znalazły się informacje między innymi na temat bezproblemowego docierania do kolejnych lokacji, rozwiązywania zagadek oraz skutecznego eliminowania przeciwników. Szczególnie duży nacisk położono na kwestię **staczania pojedynków z pełnoprawnymi bossami**, w tym z postaciami wynajętymi do zlikwidowania Człowieka-Nietoperza przez Czarną Maskę.

Kolejne rozdziały poradnika mają do zaoferowania **opisy przejścia wszystkich dostępnych w grze pobocznych zadań, informacje na temat lokalizacji i sposobów pozyskania sekretów (znajdziek) oraz wskazówki odnośnie zaliczania dodatkowych wyzwań**. Całość uzupełnia zestawienie dostępnych w grze osiągnięć. W nawigacji pomagają ponadto zawarte w poradniku **szczegółowe mapy Arkham oraz innych głównych lokacji**.

Batman: Arkham Origins to prequel gier *Batman: Arkham Asylum* i *Batman: Arkham City*, w którym poznajemy początki działalności Człowieka-Nietoperza. Akcja gry rozgrywa się w wigilijną noc, koncentrując się na temacie rozprawiania się ze złoćcami naślanymi przez osobnika skrywającego się pod pseudonimem Czarna Maska. W poradniku dużo uwagi poświęcono właśnie wspomnianym łotrom, dzięki czemu przyczynienie się do ponownie osadzenia ich za kratkami nie okaże się tak wymagające jak mogłoby się to początkowo wydawać.



Poradnik do gry *Batman: Arkham Origins* zawiera:

- szczegółowy opis przejścia głównego wątku fabularnego;
- omówienia walk ze wszystkimi bossami, w tym ze złoćcami naślanymi przez Czarną Maskę;
- szczegółowy opis przejścia wszystkich zadań pobocznych;
- mapy w wysokiej jakości z zaznaczonymi wszystkimi sekretami;
- omówienie dodatkowych wyzwań;
- informacje na temat uniwersum gry;
- omówienie umiejętności Batmana z wyszczególnieniem tych najbardziej przydatnych;
- zestawienie wszystkich dostępnych osiągnięć/trofeów.

Jacek "Stranger" Hałas

O poradniku

Poradnik przygotowywany był w oparciu o domyślnie sugerowany przez grę normalny poziom trudności, przy czym sukcesywnie będzie on wzbogacany o wskazówki dotyczące zabawy na wyższych ustawieniach poziomu trudności.

Oznaczenia kolorystyczne

We wszystkich rozdziałach poradnika dotyczących opisu przejścia gry zastosowane zostały następujące oznaczenia kolorystyczne:

- Kolor **brązowy** odnosi się do pojawiających się w trakcie rozgrywki ważnych postaci, niezależnie od tego czy są to sojusznicy czy osoby wrogo nastawione do głównego bohatera.
- Kolor **niebieski** odnosi się do odwiedzanych przez Batmana lokacji i są nimi zarówno główne budynki znajdujące się na mapie świata (np. więzienie Blackgate) jak i pojedyncze pomieszczenia (np. blok więzienny A).
- 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 (np. karty dostępu).
- Kolor **pomarańczowy** odnosi się do specjalnych ruchów i umiejętności Batmana, jak również do wykorzystywanych przez niego gadżetów (np. batarang). W tym drugim przypadku stosowne oznaczenie kolorystyczne pojawia się za każdym razem gdy dany gadżet należy wybrać z inwentarza.

Porady ogólne

Gorąco polecam zapoznać się z zamieszczonymi poniżej podpowiedziami jeszcze przed przystąpieniem do gry, albowiem pozwolą one dowiedzieć się o kilku istotnych zależnościach i tym samym zapewnić sobie ułatwiony start.

1) Pomimo tego, że *Arkham Origins* fabularnie jest prequelem dla poprzednich odsłon cyklu tytułowy bohater już od samego początku zabawy dysponuje wieloma ruchami (m.in. atakowanie opancerzonych przeciwników) oraz gadżetami (m.in. pazur, wybuchowy żel), które w *Arkham Asylum* i *Arkham City* stawały się dostępne dopiero po pewnym czasie. Warto w rezultacie poświęcić trochę czasu na zapoznanie się z informacjami zamieszczonymi w menu Batmana, a konkretnie z opisami działania wszystkich podstawowych ruchów (zakładka Główne elementy sterujące). Gra stara się oczywiście na bieżąco omawiać używane po raz pierwszy ataki i gadżety, aczkolwiek ich znajomość może przyspieszyć zaliczanie wczesnych etapów czy znacząco ułatwić niektóre walki staczane w początkowej fazie gry.

2) Nowością w *Arkham Origins* jest wyświetlanie przez grę szczegółowego podsumowania po każdej zakończonej potyczce (liczba ataków w serii, różnorodność ciosów itp.). Dobrze jest zawsze dokładnie czytać, dążąc do ciągłego doskonalenia się i w rezultacie zdobywania większych ilości punktów doświadczenia.

3) W *Arkham Origins* możemy powracać do jaskini Batmana stanowiącej oczywiście bazę wypadową dla Człowieka-Nietoperza. Radzę regularnie odbywać rozmowy z Alfredem (czasami jest to nagradzane punktami doświadczenia), jak również przystępować do odblokowywanych w miarę postępów w głównym wątku opcjonalnych wyzwań.

4) W trakcie eksploracji Arkham nie ignoruj informacji o przestępstwach w toku. Rozprawienie się z bandytami nie jest zazwyczaj zbyt trudne, a zostaniesz za to nagrodzony nie tylko punktami za pokonanie przeciwników, ale także specjalną premią doświadczenia (zazwyczaj jest to kilka tysięcy punktów).

5) Proces przemierzania świata gry możesz usprawnić na dwa zasadnicze sposoby. W *Arkham Origins* Batman już od samego początku dysponuje wzmacniaczem wyrzutni haków, tak więc dobrze jest katapultować się z punktów, których Batman się zaczepia. Oprócz tego radziłbym odblokować wszystkie punkty szybkiej podróży (punkty rzutu Batwinga) w miarę możliwości niedługo po tym jak stanie się to możliwe (należy sabotować kolejne wieże komunikacyjne Enigmy).