

# BioShock 2

## Opis przejścia

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **BioShock 2**

**autor: Łukasz „Terrag” Znojek**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

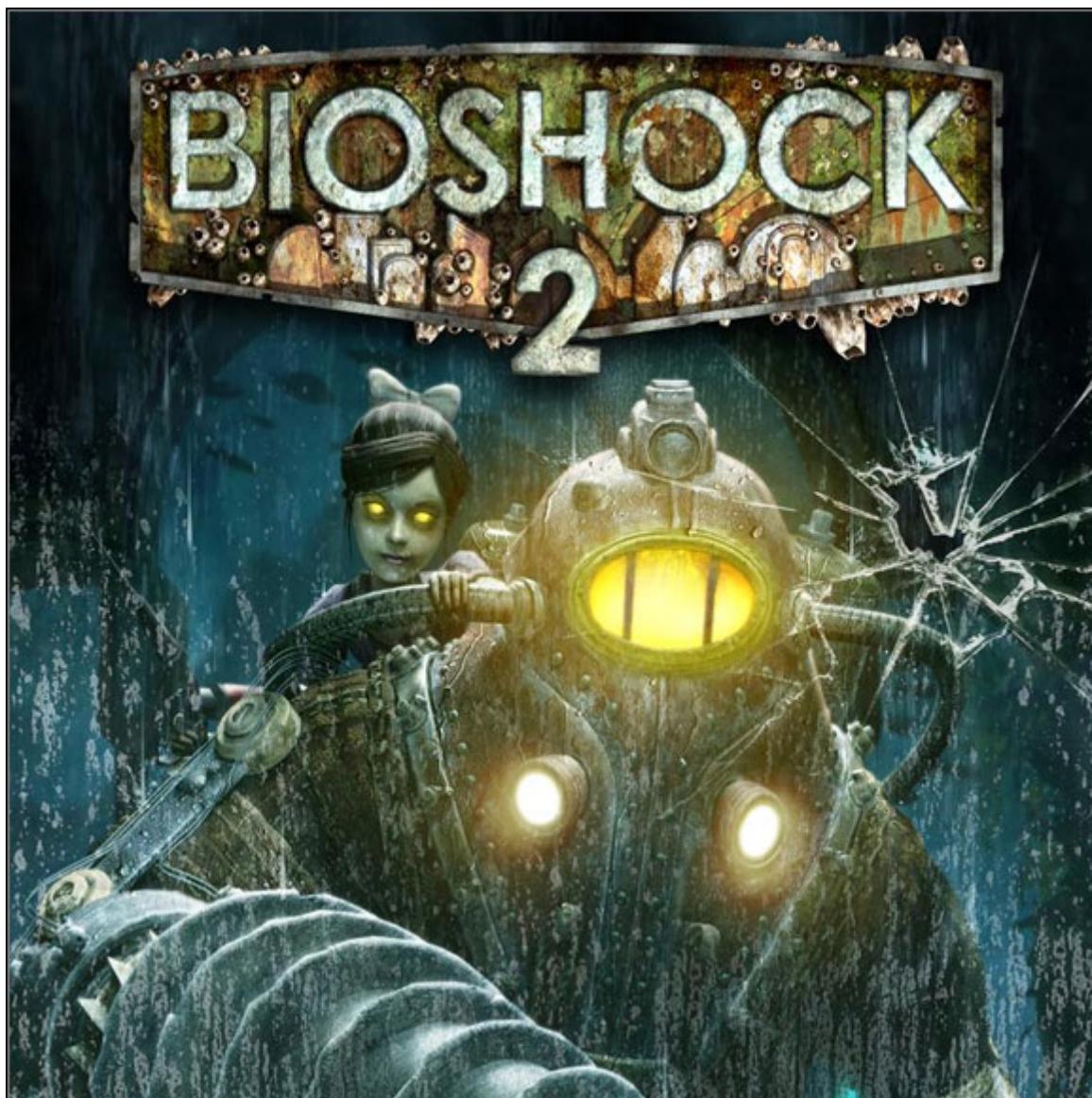
Producent 2K Marin, Wydawca 2K Games, Wydawca PL Cenega Poland  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

## Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Opis przejścia</b>	<b>4</b>
<b>Adonis Luxury Resort</b>	4
<b>The Atlantic Express</b>	11
<b>Ryan Amusements</b>	17
<b>Pauper's Drop</b>	25
<b>Siren Alley</b>	33
<b>Dionysus Park</b>	43
<b>Fontaine Futuristics</b>	49
<b>Persephone Outer</b>	58
<b>Inner Persephone</b>	64
<b>Porady</b>	<b>74</b>
<b>Bronie i stacje ich rozwoju</b>	74
<b>Toniki – opis</b>	80
<b>Toniki – mapki</b>	83
<b>Plazmidy – opis</b>	85
<b>Plazmidy – mapki</b>	87
<b>Hacking</b>	89
<b>Przeciwnicy i ich badanie</b>	91
<b>Duże Siostry i Tatuśkowie</b>	97
<b>Siostrzyczki i zbieranie ADAMA</b>	99
<b>Wysoki poziom trudności</b>	101
<b>Możliwe zakończenia</b>	<b>103</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)



## Wprowadzenie

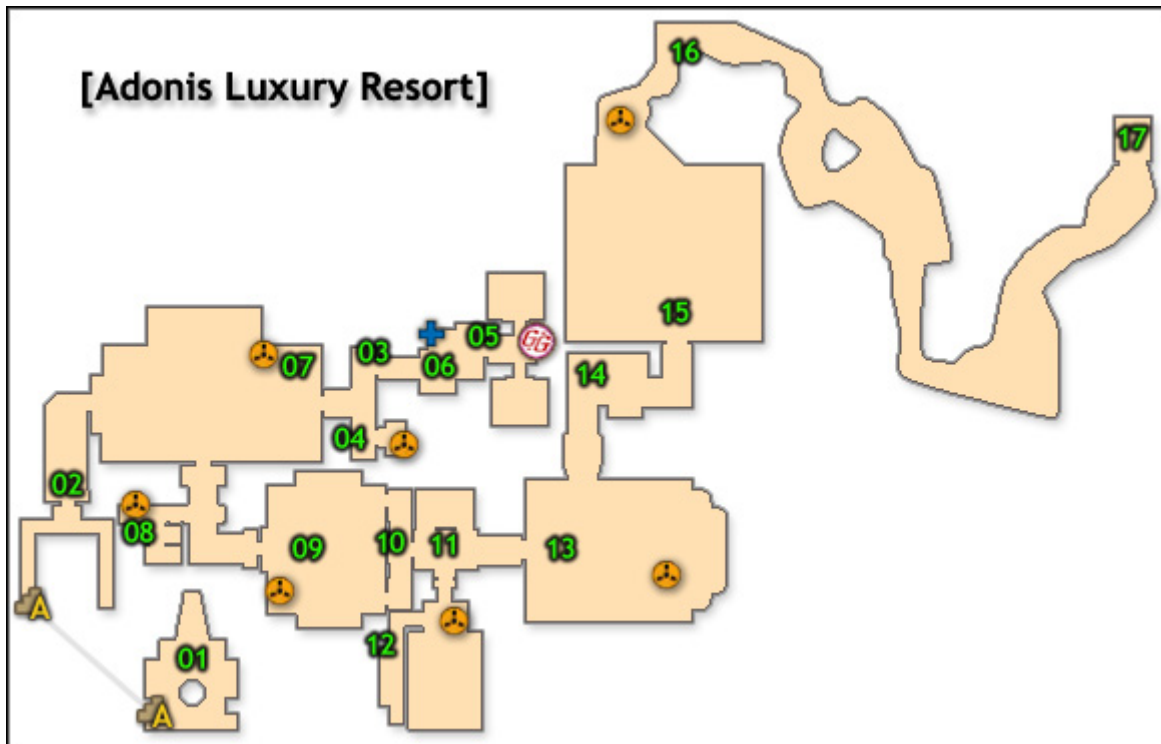
Poradnik do gry *BioShock 2* oprócz opisu przejścia zawiera szczegółowe mapy wszystkich poziomów. Wzbogaciłem je wieloma ikonami, poszerzającymi zakres niesionej informacji. Ponadto zamieściłem kompletne listy plazmidów, toników, a także wszystkich 129 dzienników. Opisałem również z osobna każdą broń, przeciwnika oraz wszystkie sposoby na efektywne prowadzenie nad nimi badań. Nazwy istotnych przedmiotów (plazmidów, rodzajów broni, toników), które można **znaleźć** (lub otrzymać) na danym poziomie, pisane są **niebieską** czcionką. Kolor **zielony** oznacza miejsce odpowiadające właściwemu numerowi na mapie, a także plazmidy i toniki, które możemy **zakupić**. Kolor **czzerwony** wyróżnia dzienniki audio, które zbieramy w trakcie gry.

UWAGA: W przeciwieństwie do poprzedniej części gry, tym razem nie mamy możliwości cofnięcia się do raz odwiedzonego poziomu. Dlatego też staramy się być dokładni i upewniamy się dwa razy, czy załatwiliśmy wszystko, co do załatwienia było (Siostrzyczki, stacje Power to the People, czy choćby osiągnięcia).

**Łukasz „Terrag” Znojek**

# Opis przejścia

A d o n i s L u x u r y R e s o r t



## DANE POZIOMU:



Liczba nagrań: 7

Nowe rodzaje broni: [\[Drill\]](#), [\[Rivet Gun\]](#)

Nowe plazmidy: [\[Electro Bolt\]](#)



**01** – Miejsce rozpoczęcia naszej przygody. Możemy podziwiać naszą pierwszą broń – [\[Drill\]](#). Schody po prawej zaprowadzą nas na górę.

	<h2>Drill</h2> <p>Doskonale do walki w zwarciu. Umożliwia szybki atak, a także aktywowanie groźnego wirnika (potrzebne paliwo). W pełni ulepszone, wspomagane odpowiednimi tonikami i plazmidami (Electro Bolt, Winter Blast), może zdziałać prawdziwe cuda.</p> <p>zasięg:                      walka wręcz amunicja:</p> <td></td>	
		<h3>Drill Fuel</h3> <p>paliwo zużywane wyłącznie w trakcie pracy wiertła</p>
		<p>modyfikacje:            <b>Side Augers</b>                                   (zwiększenie zadawanych obrażeń) <b>Lubricating Nozzle</b>                                   (obniża zużycie paliwa) <b>Reflector Plate</b>                                   (odbija pociski w trakcie pracy wiertła)</p>
		<p>zoom:                      brak</p>

**02** – Aby przedostać się przez zarośnięty korytarz, używamy naszego Wiertła, dewastując tym samym niesforną florę.

**UWAGA:** Broń którą dzierzymy, pozwala na dwojaki atak – przytrzymując [lewy przycisk myszy], aktywujemy spalający nasz zapas paliwa wirnik. Krótkie „kliknięcie” natomiast objawi się szybkim uderzeniem broni, które jednak siłą rzeczy nie jest tak skuteczne jak urocze wiercenie we wnętrznościach przeciwników.

W dalszej części korytarza będziemy musieli się schylić [C], aby pokonać przeszkodę w postaci zawałonej kolumny.



Po dotarciu do dużej sali, będziemy mieli okazję podziwiać wyczyny Dużej Siostry. Zwiedzając nieco dokładniej pomieszczenie, natrafimy po prawej jego stronie na paliwo [drill fuel] do naszego Wiertła i odrobinę żywności, która przywróci mały fragment naszego zdrowia. Po lewej natomiast czeka na nas pierwsze nagranie, które będziemy mogli odsłuchać [L].

**NAGRANIE:** [Attention: Workers!] - "Big Kate" O'Malley.

**03** – Natrafiamy na przeciwnika. Po krótkiej scenie uświadomiamy sobie, że nicpoń uzbrojony jest w rewolwer. Nacieramy więc na niego szybko i eliminujemy skupiając się, jak to zwykle bywa, na jego głowie.

**UWAGA:** Jeśli z jakiegoś powodu jeszcze nie mamy nawyku przeszukiwania wszystkich napotkanych ciał, to świetny moment żebyśmy zaczęli go sobie wyrabiać. Nasi wrogowie zazwyczaj mają przy sobie bowiem wiele przydatnych dóbr, od apteczek, przez pieniądze, a na tonikach kończąc.



**04** – Na szybie drzwi odczytujemy kod 1540, który wprowadzony do mechanizmu umieszczonego na futrynie po prawej. W środku znajdujemy nagranie, paliwo, oraz trochę żywności.

**NAGRANIE:** [Fitness] - Rachele Jaques.

**05** – Z automatu Gatherer's Garden zabieramy naszego pierwszego plazmidu - **[Electro Bolt]**. W małych pokojach po bokach odnajdziemy kilka mniej istotnych przedmiotów pokroju papierosów (odnawiają nieco EWY, kosztem zdrowia).



**06** – Używamy Błyskawicy na iskrzącym panelu kontrolnym po lewej od drzwi. Warto spędzić jeszcze chwilę w pomieszczeniu (znajdziemy m.in. paliwo) i przyrzeć się bliżej ścianie po prawej. Czeka tam na nas automat wydający strzykawki EWY, więc możemy podbudować nasze zapasy.



**07** – Rozprawiamy się z dwoma przeciwnikami (technika polegająca na użyciu Błyskawicy, a zaraz później Wiertła, ułatwi zadanie). Następnie używamy plazmidu na generatorze po prawej, przywracając tym samym zasilanie, co spowoduje otwarcie zamkniętej wcześniej śluzy.

**08** – W drodze do toalet natrafiamy na nagranie, paliwo, oraz szafki które możemy przeszukać. Do drugiej kabiny dostaniemy się po uiszczeniu opłaty 5\$. Wydatek nam się zwraca, ponieważ w środku czekają na nas m.in. banknoty. Po wyjściu z łazienki, zostaniemy zaatakowani przez uzbrojoną w rurkę kobietę. Możemy poczekać aż delikwentka wejdzie do wody, a wtedy porazić ciecz Błyskawicą.

**NAGRANIE:** [To My Daughter] - Sofia Lamb.