



BioShock

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

BIOSHOCK

autorzy:

Krzysztof "Lordareon" Gonciarz

&

Wojciech "Soulcatcher" Antonowicz

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis Treści

Spis Treści	2
Wprowadzenie	3
Opis przejścia	5
Witamy w Rapture [Welcome to Rapture]	5
Pawilon Medyczny [Medical Pavillon]	10
Skarb Neptuna [Neptune's Bounty]	17
Kryjówka Przemysłowców [Smuggler's Hideout]	23
Arkadia	25
Targ Farmerów [Farmers' Market]	30
Arkadia raz jeszcze	33
Zamek Sybarytów [Fort Frolic]	34
Hefajstos	40
Główna Rozdzielnia Rapture [Rapture Main Controls]	45
Olimp [Olympus Heights]	47
Plac Apolla [Apollo Square]	51
Punkt Prometeusza [Point Prometheus]	54
Poligon doświadczalny [Proving Grounds]	58
Finał	60
Porady	62
Wysoki poziom trudności	62
Bronie - opis	65
Stacje rozwoju broni - mapki	69
Toniki - opis	72
Toniki - mapki	76
Plazmidy - opis	78
Plazmidy - mapki	80
Hacking	82
Wy-twórca [U-Invent]	84
Przeciwnicy i ich badanie	85
Siostrzyczki i Tatuśkowie (SPOILERY!)	92
Achievementy (X360)	94

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

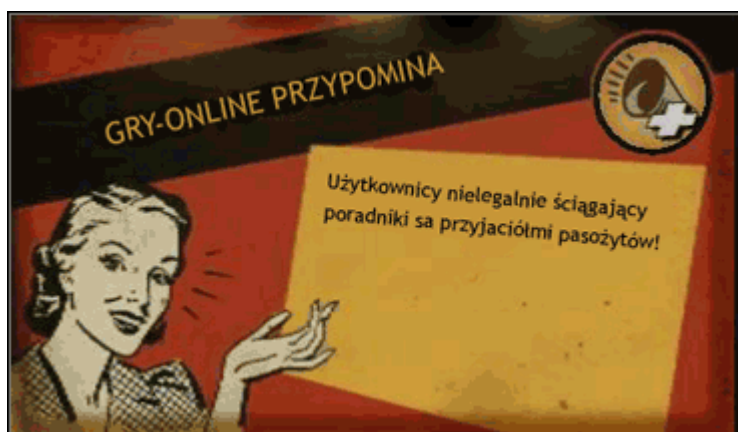


Wprowadzenie

Cześć. Witaj w naszym poradniku do niesamowitej gry, jaką jest *BioShock*. Dołożyliśmy wszelkich starań, by niniejsze opracowanie było jednym z najbardziej wyczerpujących źródeł informacji o tej produkcji na świecie. Przygotowaliśmy szczegółowe mapy wszystkich poziomów w grze, kompletne listy plazmidów, toników, dzienników, rodzajów broni. Opisaliśmy z osobna każdą giwerę, jaką będzie ci dane w grze znaleźć, oraz każdego przeciwnika, do którego będziesz z niej strzelać. Nieważne, czy jesteś początkującym, czy doświadczonym graczem – nasz poradnik pomoże ci wyjąć z tej cudownej produkcji absolutnie wszystko, co da się w niej znaleźć.

Baw się dobrze!

Krzysztof „Lordareon” Gonciarz & Wojciech „Soulcatcher” Antonowicz

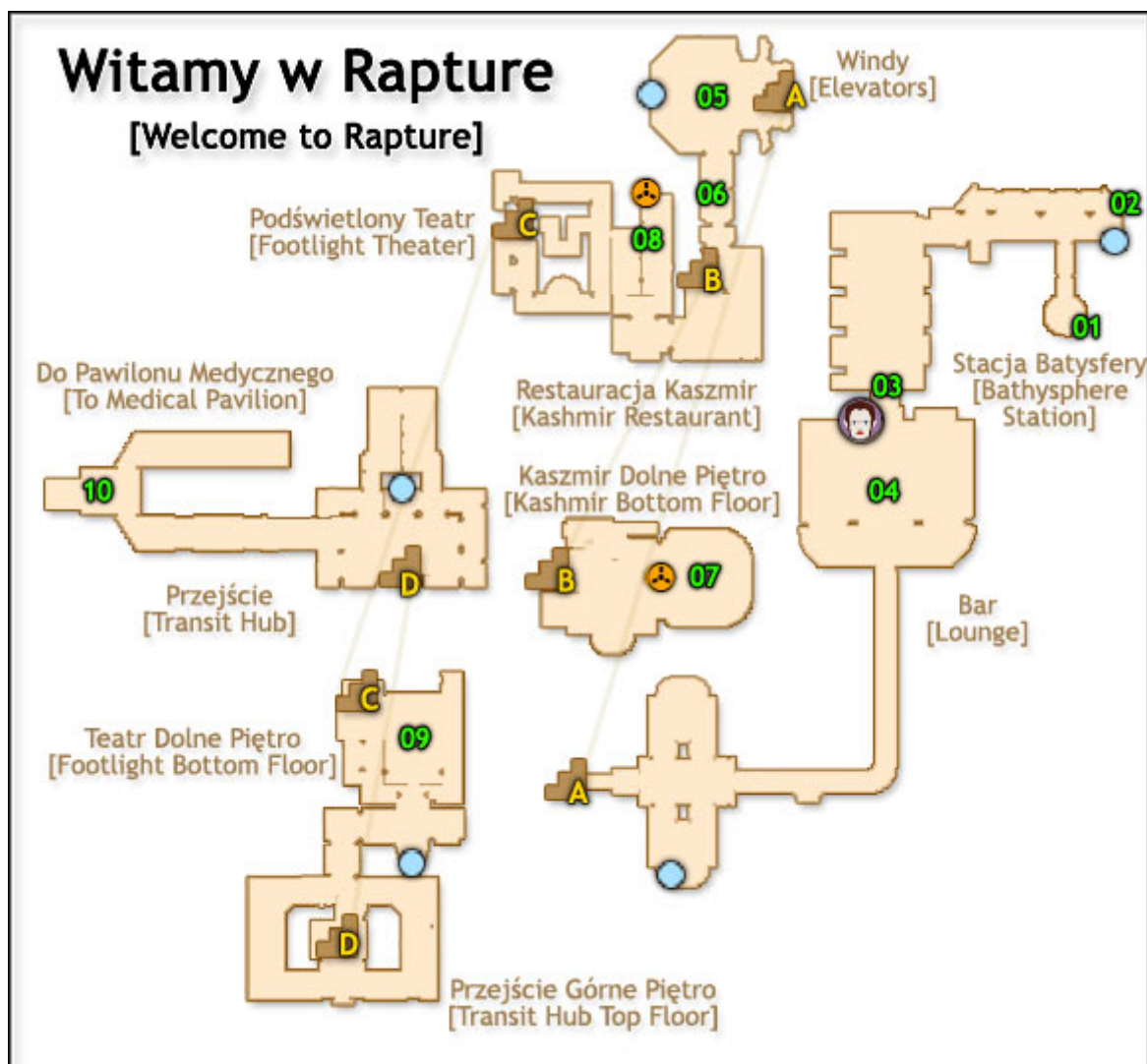


UWAGA: Poradnik został przygotowany tak, by mógł służyć zarówno posiadaczom polskiej, jak i angielskiej wersji gry. Zawarliśmy tu też dodatek dla posiadaczy Xboksov 360 – kompletną listę Achievementów.

UWAGA: W celach organizacyjnych wprowadzamy obowiązującą w poradniku kolorystykę tekstu. Nazwy istotnych przedmiotów (plazmidów, rodzajów broni, toników), które można znaleźć na danym poziomie, pisane są **niebieską** czcionką. Kolor **zielony** oznacza miejsce odpowiadające właściwemu numerkowi na mapie. Kolor **brązowy** wyróżnia dzienniki audio, które zbieramy w trakcie gry.

Opis przejścia

Witamy w Rapture [Welcome to Rapture]



DANE POZIOMU:

Liczba nagrań: 2

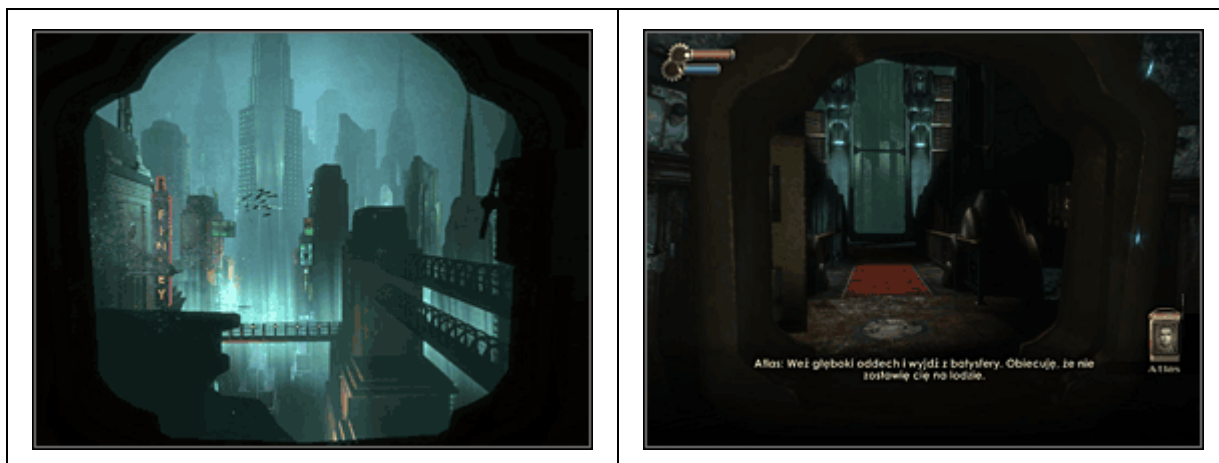
Liczba stacji upgrade'u broni: 0

Nowe rodzaje broni: [Klucz francuski \[Wrench\]](#), [Rewolwer \[Pistol\]](#)

Plazmidy	Toniki
Błyskawica [Electro Bolt]	Brak

Gra rozpoczyna się od sceny, w której twój samolot rozbija się w oceanie. Płynąc wśród płomieni skieruj się do znajdującej się nieopodal latarni morskiej. Wejdź do środka. Znajdziesz tam otwartą batysferę – wejdź do niej i wciśnij klawisz [E] na *Batysphere Lever* [Dźwignia Batysfery], a rozpocznie się twoja droga do podwodnego miasta Rapture.

Zanim batysfera zostanie otwarta, będziesz świadkiem krwawej sceny rozgrywającej się za szybą. W głośniku rozlegnie się głos - to Atlas, jeden z mieszkańców miasta, prosi cię abyś podniósł radio znajdujące się w batyskafie. Wciśnij [E], by je podnieść. Od tego czasu cała komunikacja z odległymi mieszkańcami miasta będzie odbywała się przez ten właśnie przyrząd.



01 – Tu zaczynamy swoją przygodę. Aby najpełniej korzystać z poradnika, często zerkaj na mapę i zwiedzaj poziom w kolejności wskazanej przez zielone numery, odpowiadające kolejnym pomieszczeniom. Tym sposobem niczego nie przegapisz.

	<p>Dostań się na wyższy poziom [<i>Get to higher ground</i>] - Atlas sugeruje nam abyśmy uciekając przed napastnikiem i zalewającą pomieszczenia wodą wydostali się na wyższe pokłady.</p>
---	---

02 – Jest tutaj *Vita-Chamber* [Komora witalna] – w takich komorach odradzamy się, jeśli zostaniemy uśmierceni w trakcie gry. Komór nie musimy w żaden sposób aktywować – zawsze przeniesiemy się do tej najbliższej.

03 – Podnieś *Wrench* (Broń: *Klucz francuski*). Zgodnie z sugestią Atlasa podnosimy z ziemi naszą pierwszą broń – **Klucz francuski**. Do czasu, gdy znajdziemy inne rodzaje broni i amunicję, bronimy się kluczem. (uwaga: więcej informacji na temat dostępnych typów broni znajdziesz w dziale poradnika „Broń”). Użyj klucza, by przebić się przez gruzy, po czym kucnij [C], by przejść do następnego pomieszczenia.



Wrench (Klucz francuski)

Prosta i zadziwiająco skuteczna broń, szczególnie w późniejszych etapach gry. Idealnie sprawdza się w połączeniu z Błyskawicą. Oplaca się używać współpracujących z nią toników

zasięg:	walka wręcz
amunicja:	brak
modyfikacje:	brak
zoom:	brak

UWAGA: W grze przeszukujemy wszystko i wszystkich. Każde zwłoki, każdą szafkę. Zbieramy wszystkie przedmioty, jakie znajdziemy. Nie ma tu niczego, co mogłoby nas otruć, zarazić, czy w jakikolwiek inny sposób ujemnie wpłynąć na naszą postać. Jedynie alkohol w większej ilości powoduje chwilowe zamroczenie. Nawet przedmioty, które z pozoru są niepotrzebne, będziemy mogli wykorzystać w dalszych etapach gry np. przerabiają je na użyteczny ekwipunek.



04 – Zaatakuj nas tu pierwszy przeciwnik: *Zwyrodniały Genofag [Thuggish Splicer]*. Pokonaj go kilkoma uderzeniami klucza i wyjdź po schodach na górę. Po prawej znajdziesz kosz, gdzie znajduje się apteczka oraz zastrzyk Ewy. Drugi zastrzyk jest w podobnym koszu po lewej. Z automatu pośrodku weź swego pierwszego plazmidą – *Błyskawicę [Electro Bolt]*. Po krótkiej scenie użyj swej nowej mocy, by otworzyć drzwi: wyceluj w kontrolkę na lewo od nich i „strzel”. Zanim wyjdiesz, zgarnij jeszcze kilka przekąsek ze stołu, a uzupełnisz nadwątlone siły.

UWAGA: Połączenie Klucza (i umiejętności podnoszących jego skuteczność) oraz Błyskawicy (i jego późniejszych wersji) służyły nam przez prawie przez całą grę jako jeden z najskuteczniejszych sposobów pozbywania się przeciwników. Aby w pełni wykorzystać dawaną przez nie możliwość, zawsze najpierw paraliżuj przeciwnika Błyskawicą, a następnie podbiegnij do niego i zadaj kilka ciosów kluczem.

UWAGA: Pomędzy atakiem za pomocą broni i Plazmidów przełączamy się prawym przyciskiem myszki.