

Batman: Arkham Asylum

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Batman: Arkham Asylum

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
Intensive Treatment	4
Arkham Island	16
Medical Facility	20
Arkham Island #2	34
Caves	35
Arkham Island #3	38
Arkham Mansion	42
Arkham Island #4	55
Penitentiary	57
Arkham Island #5	64
Botanical Gardens	65
Arkham Island #6	76
Arkham Mansion #2	77
Arkham Island #7	79
Intensive Treatment #2	80
Caves #2	88
Arkham Island #8	105
Botanical Gardens #2	108
Arkham Island #9	112
Penitentiary #2 – FINAL	113
Sekrety	119
Wstęp	119
Arkham East	120
Arkham Mansion	129
Arkham North	142
Arkham West	151
Botanical Gardens	160
Caves	175
Intensive Treatment	188
Medical Facility	202
Penitentiary	216
Inne	231
Wyzwania (Challenge Mode)	231
Pozostałe	234

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



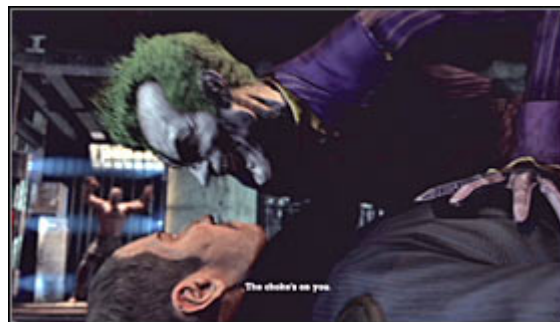
Wprowadzenie

Niniejszy poradnik stanowi kompendium wiedzy na temat najnowszych przygód człowieka-nietoperza oraz jego wizyty w zakładzie dla obłąkanych. Wykorzystanie zawartych tu informacji umożliwi pomyślnie pojmanie Jokera i jego sojuszników, jak również da okazję do poznania **wszystkich sekretów** skrywanych za murami tytułowej placówki. Tekst podzielony został na trzy zasadnicze rozdziały. **Pierwszy rozdział** poradnika to bardzo szczegółowy opis fabularnego trybu dla pojedynczego gracza. Kolejne podrozdziały omawiają odwiedzane przez Batmana miejsca, podpowiadają w jaki sposób pozbyć się sługusów Jokera i jak uniknąć zastawionych przez szaleńca pułapek. **Drugi rozdział** powinien w szczególności zainteresować graczy dążących do jak najlepszego poznania odwiedzanych lokacji. Zawarto tu mianowicie zestawienie wszystkich stref zakładu dla obłąkanych oraz skrywanych w nich sekretów. Każde główne miejsce opatrzone zostało czytelną mapką, a w pomyślnym odnajdywaniu kolejnych bonusów pomagają liczne zdjęcia okolicy. Ostatni **trzeci rozdział** omawia między innymi dodatkowy tryb wyzwań oraz dostępne dla głównej postaci upgrade'y.

Jacek „Stranger” Hałas

Opis przejścia

I n t e n s i v e T r e a t m e n t



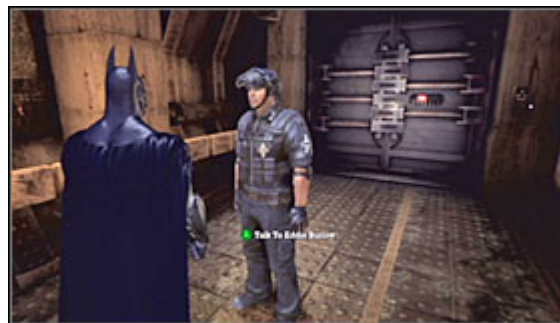
W trakcie początkowej sekwencji, obrazującej transportowanie Jokera do jego celi, możesz się jedynie poruszać, a zabronione jest wykonywanie wszelkich innych czynności. Jedyną aktywną funkcją w tym momencie to przybliżanie obrazu. Kontrolę nad Batmanem obejmiesz niedługo po tym jak Joker oswobodzi się, neutralizując jednego ze strażników.



Zaczynasz w **Holding Cells** (do nawigacji po okolicy używaj podręcznej mapy) i od razu czeka Cię pierwsza walka. Będzie ona na szczęście bardzo prosta, dając Ci okazję do przećwiczenia kilku ruchów. Zauważ, że kolejne uderzenia możesz łączyć w bardziej złożone kombinacje. Wykorzystuj ponadto okazję do wyprowadzenia kontrataków. Możesz to uczynić wciskając odpowiedni klawisz po tym jak nad głową jednego z wrogów pojawi się niebieska ikonka.



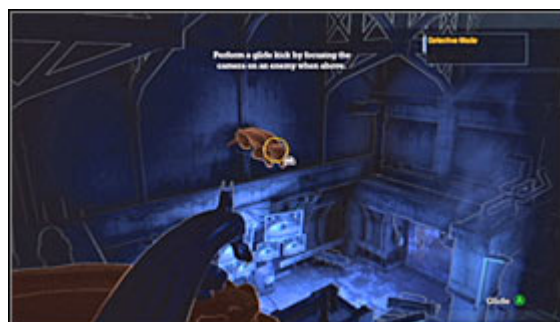
Po chwili przerwy Joker wyśle na Ciebie drugą grupę przeciwników. Tu niewiele się zmieni, tak więc kontynuuj poznawanie sterowania. Dwa inne ruchy, które warto przetestować, to ogłuszanie przeciwników peleryną Batmana oraz dobijanie leżących (takedown). W miarę możliwości uzyskuj jak najwyższe combosy, tak by zyskiwać cenne punkty doświadczenia. Po wygranej walce Joker odblokuje dalsze przejście.



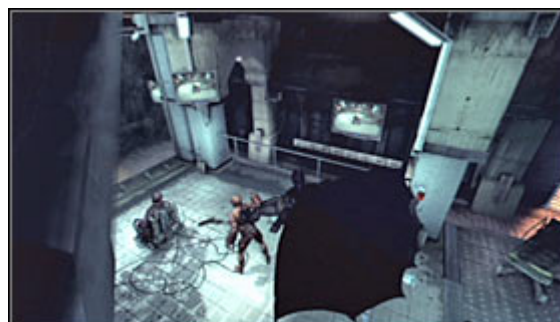
Ruszaj na północ, a wkrótce znajdziesz się w strefie **Processing Corridor**. Na dwóch kolejnych przeciwników wpadniesz w okolicy charakterystycznego rozwidlenia. Pokonanie ich jest błahostką. Możesz teraz skręcić w lewo, udać się na drugi koniec korytarza i porozmawiać z Eddim Burlewem. W przeciwnym wypadku od razu udaj się w prawo.



Skręć w lewo i wejdź do strefy **Patient Pacification Chamber**. Dobrze byłoby porozmawiać w tym miejscu z Zachem Franklinem, a dowiesz się, że jeden z więźniów przetrzymuje jego kolegę. Zignoruj lewe przejście i skieruj się prosto. Po dotarciu do schodów przejdź na wyższe piętro. Tu z kolei możesz porozmawiać z Gretchen Whistler.



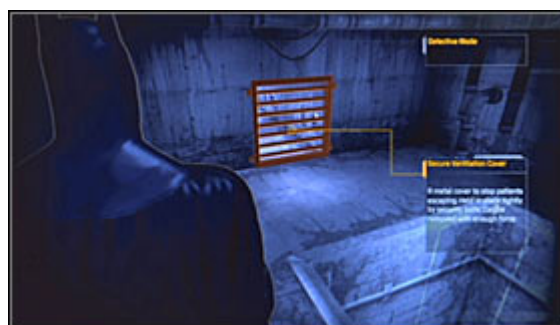
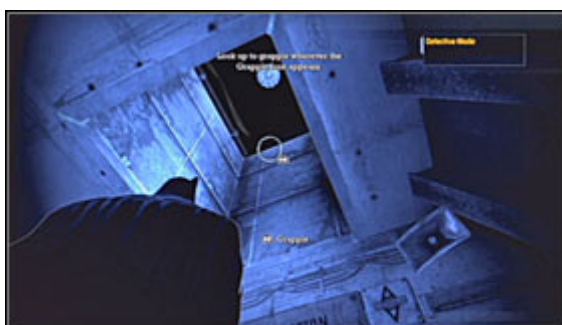
Udaj się na balkonik gdzie możesz porozmawiać z jednym ze strażników, bądź też od razu skierować się w lewo. Załącz tryb detektywa i spójrz do góry. Musisz przyczepić hak do znajdującego się w tym miejscu gargulca. Na szczęście całość sprowadza się do wciśnięcia jednego klawisza. W analogiczny sposób przeskakuj na kolejne gargulce.



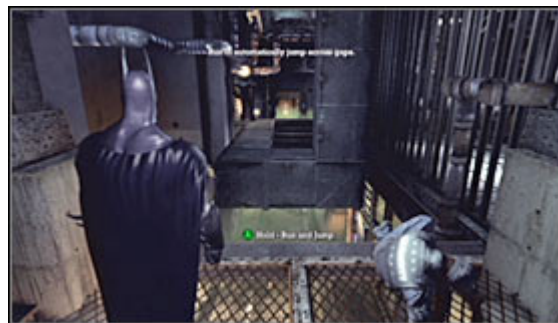
Docelowo musisz znaleźć się na gargulcu najbardziej oddalonym od balkoniku. Jeśli spojrzysz na pomieszczenie pod sobą, powinieneś zauważyć, że znajdujesz się bezpośrednio za Zsaszem. Wykonaj teraz atak Glide Kick (szybowanie połączone z kopniakiem), również poprzez wciśnięcie jednego klawisza (w momencie gdy nad głową wroga pojawi się znak Batmana). Po wylądowaniu błyskawicznie dobij więźnia poznając już wcześniej kombinację. Obejrzyj teraz cut-scenkę.



Załącz tryb detektywa i zbadaj północną ścianę pomieszczenia, a powinieneś odnaleźć kolejne wejście do szybu wentylacyjnego. Skorzystaj z szybu i rozbij na samym jego końcu kratkę, dzięki czemu powrócisz do strefy **Processing Corridor**. Tym razem musisz już skierować się prosto, tak by wejść do strefy **Decontamination**.



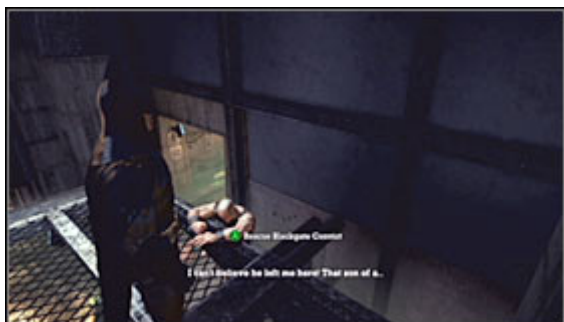
Podejdź do miejsca, w którym stoi jeden z wartowników. Możesz przyjrzeć się umierającym w kolejnym pomieszczeniu strażnikowi, bądź też od razu przystąpić do działania, choć i tak ich nie uratujesz. Popatrz do góry i skorzystaj z haka w celu przyczepienia się do górnej półki. Tu musisz wejść do nowego szybu wentylacyjnego. Tym razem wewnątrz szybu nie spędzisz dużo czasu.



Po wyjściu z szybu udaj się w prawo i uratuj jednego z wartowników. Musisz się tu bardzo pilnować, bo możesz zginąć jeśli spadniesz na dół. Wciśnij i przytrzymaj klawisz biegu, ruszając w stronę sąsiedniej półki. Batman automatycznie wykona skok w jej stronę. Zbliz się do krawędzi i rozejrzyj po okolicy.



Musisz teraz wycelować w pokazaną na pierwszym screenie górną półkę. Po znalezieniu się na miejscu uratuj kolejnego zwisającego wartownika. Teraz musisz poszybować, tak by wylądować na pokazanej na drugim screenie niższej półce. Zbliz się do krawędzi, mając wciśnięty odpowiedni klawisz. Steruj następnie Batmanem w locie, dzięki czemu znajdziesz się w pożądanym miejscu.



Tu do uratowania jest jeden z więźniów. Bez obaw – od razu po wciągnięciu go na półkę zostanie ogłuszony przez Batmana. Załącz teraz tryb detektywa i ustaw się w pokazanym na drugim screenie miejscu. Musisz skorzystać z Bataranga, celując w stronę niewielkiego panelu kontrolnego. Udana akcja zaowocuje załączeniem ogromnych wentylatorów, dzięki czemu pozbędziesz się szkodliwych toksyn.