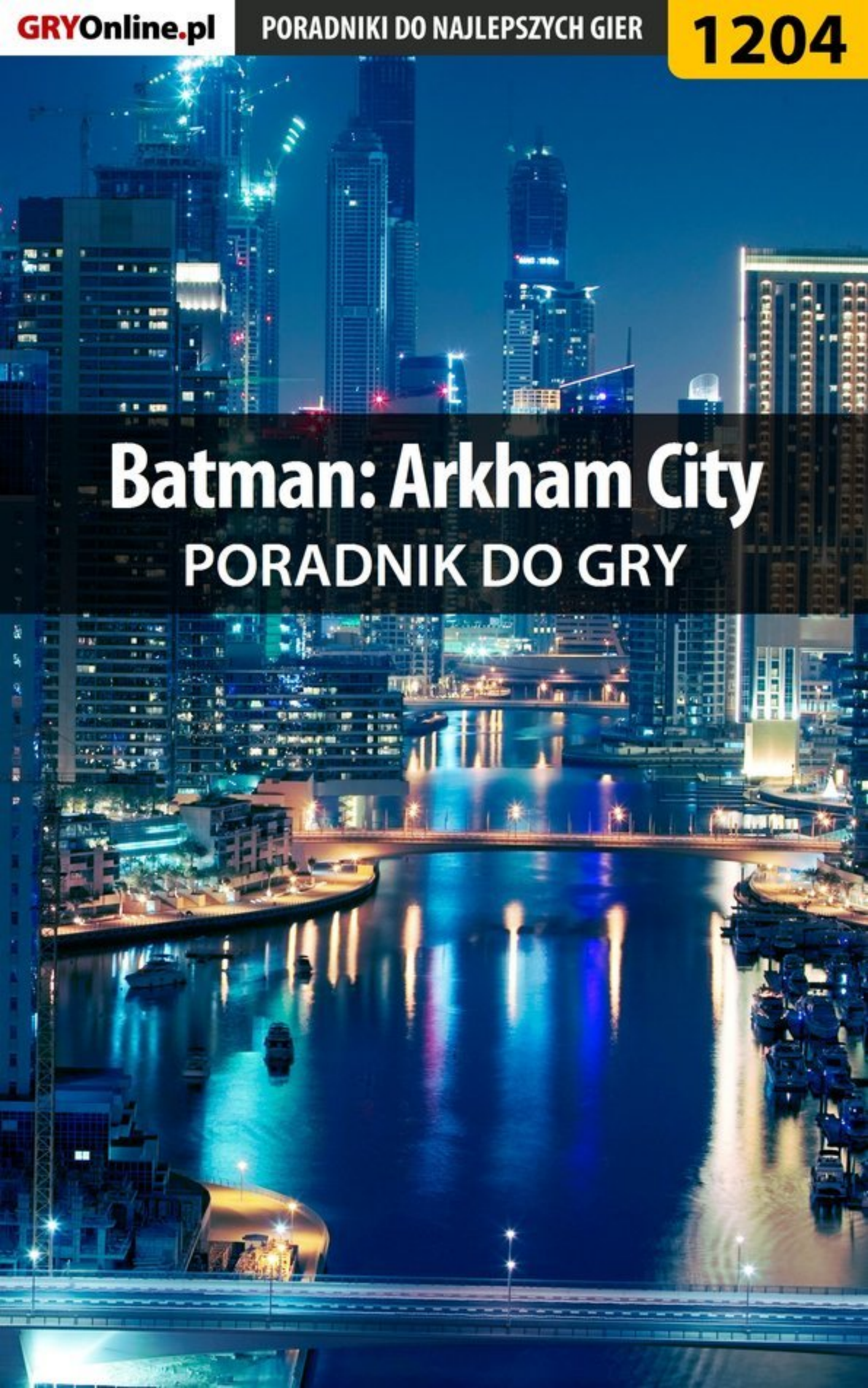


The background image is a vibrant nighttime cityscape. The upper portion shows a dense cluster of skyscrapers, some with bright blue and white lights, set against a dark blue sky. The lower portion features a wide river reflecting the city lights. A bridge with warm yellow lights spans the river, and several boats are visible on the water. The overall color palette is dominated by blues, yellows, and oranges from the city lights.

# Batman: Arkham City

## PORADNIK DO GRY

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

# **Batman: Arkham City**

**autor: Jacek "Stranger" Hałas**

**GRYOnline.pl**

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

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

Producent RockSteady Studios, Wydawca Warner Bros Interactive Entertainment, 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

|                                                                                          |          |
|------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| <b>Wstęp</b>                                                                             | <b>4</b> |
| <b>Główny wątek</b>                                                                      | <b>6</b> |
| Uwagi wstępne                                                                            | 6        |
| Prolog                                                                                   | 7        |
| Wespnij się wyżej, by skontaktować się z Alfredem                                        | 10       |
| Wejdź na dach budynku Ace Chemicals, żeby zabrać sprzęt                                  | 11       |
| Znajdź i wejdź do sądu Dwóch Twarzy                                                      | 14       |
| Uratuj Kobietę–Kota przed Dwoma Twarzami                                                 | 16       |
| Poszukaj na miejscu zbrodni dowodów balistycznych                                        | 18       |
| Znajdź źródło strzału                                                                    | 19       |
| Poszukaj śladów na karabinku snajperskim                                                 | 24       |
| Namierz źródło sygnału radiowego, żeby znaleźć Jokera                                    | 25       |
| Wejdź do huty Sionisa przez główny komin                                                 | 27       |
| Uratuj lekarkę przed zbirami Jokera                                                      | 32       |
| Włam się do biura Jokera w strefie załadunku                                             | 36       |
| Zlokalizuj Freeze’a, znajdując najzimniejsze miejsce w Arkham City                       | 40       |
| Znajdź Freeze’a i zdobądź lekarstwo                                                      | 42       |
| Uwolnij Freeze’a z rąk Pingwina w muzeum                                                 | 45       |
| Wyłącz urządzenia zakłócające Pingwina                                                   | 49       |
| Wyłącz ostatnie, podziemne urządzenie zakłócające Pingwina                               | 52       |
| Uwolnij Freeze’a z rąk Pingwina w muzeum (ciąg dalszy)                                   | 56       |
| Uratuj pozostałych tajnych policjantów w muzeum                                          | 58       |
| Zabierz neutralizator z kombinezonu Freeze’a, żeby unieszkodliwić jego broń              | 71       |
| Spotkaj się z Pingwinem w Iceberg Lounge                                                 | 72       |
| Pokonaj Solomona Grundy’ego                                                              | 74       |
| Pokonaj Pingwina                                                                         | 78       |
| Przeanalizuj krew zabójczyni, żeby dotrzeć do niej po śladach                            | 79       |
| Podążaj za śladem krwi zabójcy, by ustalić położenie Ra’s al Ghula                       | 80       |
| Zeskanuj bandaż zabójczyni                                                               | 83       |
| Złap zabójcę i przyczep urządzenie namierzające                                          | 84       |
| Śledź zabójcę używając urządzenia namierzającego, by znaleźć Ra’s al Ghula               | 86       |
| Odtwórz nagranie wideo z Mechanicznego Strażnika                                         | 94       |
| Znajdź więcej Mechanicznych Strażników, żeby w pełni odtworzyć nagranie wideo            | 95       |
| Znajdź ukryte wejście z pomocą nagrania wideo                                            | 98       |
| Śledź zabójcę używając urządzenia namierzającego, by znaleźć Ra’s al Ghula (ciąg dalszy) | 99       |
| Zlokalizuj Ra’s al Ghula i zdobądź próbkę jego krwi                                      | 100      |
| Pokonaj Ra’s al Ghula                                                                    | 104      |
| Wróć na komisariat, żeby dostarczyć krew Ra’s al Ghula Freeze’owi                        | 109      |
| Przesłuchaj Quinciego Sharpa i zdobądź informacje o Hugo Strange                         | 114      |
| Wróć na komisariat, żeby dostarczyć krew Ra’s al Ghula Freeze’owi (ciąg dalszy)          | 115      |
| Pokonaj pana Freeze’a                                                                    | 117      |
| Zinfiltruj hutę                                                                          | 120      |
| Uratuj Vicki Vale z miejsca katastrofy śmigłowca                                         | 121      |
| Zinfiltruj hutę (ciąg dalszy)                                                            | 123      |
| Znajdź Jokera w hucie                                                                    | 133      |
| Pokonaj Jokera                                                                           | 138      |
| Przeskanuj śmigłowce TYGERA, żeby namierzyć główny program sterujący                     | 141      |
| Zdobądź nadajnik Głównego Programu Sterującego śmigłowca                                 | 143      |
| Dostań się do Wieży Cudów                                                                | 144      |
| Wedrzyj się na platformę obserwacyjną Wieży, żeby zatrzymać Procedurę 10                 | 149      |
| Podążaj za sygnałami lokalizatora, żeby uratować Talię przed Jokerem                     | 159      |
| Zdobądź lekarstwo od Jokera i nie dopuść, żeby stał się nieśmiertelny                    | 164      |

|                                                                                                                       |            |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>Misje poboczne</b>                                                                                                 | <b>169</b> |
| Uwagi wstępne                                                                                                         | 169        |
| Obserwator w skrzydłach                                                                                               | 170        |
| Kruchy sojusz                                                                                                         | 174        |
| Trening rzeczywistości rozszerzonej                                                                                   | 187        |
| Strzał w ciemnościach                                                                                                 | 196        |
| Kradzież tożsamości                                                                                                   | 208        |
| Daleka kryjówka                                                                                                       | 215        |
| Szalony Kapelusznik                                                                                                   | 216        |
| Serce z lodu                                                                                                          | 218        |
| Gorący i zimny                                                                                                        | 223        |
| Szarada Enigmy                                                                                                        | 227        |
| Telefoniczny morderca                                                                                                 | 267        |
| Brutalne działania                                                                                                    | 273        |
| <b>Misje Kobiety-Kota</b>                                                                                             | <b>274</b> |
| Prolog                                                                                                                | 274        |
| Zdobądź sprzęt z kryjówki Kobiety-Kota                                                                                | 275        |
| Dostań się do kryjówki Bluszcza                                                                                       | 277        |
| Przekonaj Trujący Bluszcz żeby pozwoliła ci za pomocą swoich roślin dostać się do skarbca skonfiskowanych dóbr TYGERA | 280        |
| Dostań się do skarbca skonfiskowanych dóbr TYGERA                                                                     | 282        |
| Wykradnij karty dostępu trzem strażnikom TYGERA tak, żeby nikt cię nie zobaczył ani nie usłyszał                      | 285        |
| Wróć do pokoju ochrony, żeby otworzyć skarbiec                                                                        | 287        |
| Włam się do głównego skarbca i zdobądź łupy                                                                           | 288        |
| Ucieknij z Arkham City z łupem                                                                                        | 291        |
| Uratuj Batmana przed katastrofą w hucie                                                                               | 292        |
| Zabierz łup Kobiety-Kota z jej kryjówki i opuść Arkham City                                                           | 293        |
| Zabierz Dwóm Twarzom łup Kobiety-Kota w muzeum                                                                        | 294        |
| Pokonaj Dwie Twarze                                                                                                   | 299        |
| Pokonaj zbirów w Arkham City, żeby odzyskać łup Kobiety-Kota                                                          | 302        |
| <b>Zagadki</b>                                                                                                        | <b>303</b> |
| Uwagi wstępne                                                                                                         | 303        |
| Instrukcja odnajdywania sekretów                                                                                      | 305        |
| Park Row                                                                                                              | 307        |
| Miła Rozrywki                                                                                                         | 353        |
| Dzielnica przemysłowa                                                                                                 | 415        |
| Metro                                                                                                                 | 472        |
| Zaułki                                                                                                                | 502        |
| Huta                                                                                                                  | 550        |
| Muzeum                                                                                                                | 582        |
| Cudowne Miasto                                                                                                        | 614        |
| Fizyczne wyzwania                                                                                                     | 646        |
| <b>Zemsta Człowieka-Zagadki</b>                                                                                       | <b>662</b> |
| Wyzwania walki                                                                                                        | 662        |
| Wyzwania łowcy                                                                                                        | 664        |

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)

# Wstęp

Oto bardzo szczegółowy i obszerny poradnik do wersji PC gry *Batman: Arkham City*, którego pełna zawartość przedstawia się następująco:

1) **Opis przejścia głównego wątku fabularnego gry** – W pierwszym rozdziale poradnika znalazły się przede wszystkim szczegółowe instrukcje odnośnie rozwiązywania otrzymywanych głównych zadań, objaśniające w jaki sposób można odnajdywać kolejne lokacje, jak bezpiecznie je przemierzać i jakie gadżety potrzebne są do zaliczania przygotowanych przez autorów zagadek. Znaczna część opisu przejścia poświęcona została kwestii sprawnej eliminacji sił wroga. Omówienia najważniejszych bitew oferują odpowiedzi dotyczące skutecznych metod likwidacji różnych typów przeciwników, w tym także ich bardziej elitarnych odmian. W tych misjach, w których należy się skradać, dużo miejsca przeznaczono z kolei na omówienie samych pomieszczeń wraz z sugestiami odnośnie najbezpieczniejszych metod działania. W opisie przejścia nie zabrakło też oczywiście szczegółowych opisów walk z bossami, które zwłaszcza w dalszej części kampanii bywają dość skomplikowane.

2) **Opis przejścia wszystkich misji pobocznych gry** – Ta część poradnika zawiera zarówno dokładne wskazówki dotyczące okoliczności odblokowywania kolejnych zadań, jak również podpowiada w jaki sposób każde z nich można zaliczyć w stu procentach. Warto w tym miejscu dodać, że większość zadań jest kilkuczęściowych i do kolejnych części można przystępować dopiero gdy gra na to zezwoli lub gdy wykona się jakąś czynność posuwającą daną misję do przodu.

3) **Opis przejścia wszystkich misji Kobiety-Kota** – Na trzeci rozdział składają się szczegółowe informacje na temat zaliczania wszystkich głównych misji Kobiety-Kota oraz jednego dodatkowego etapu, do którego dostęp uzyskuje się pod sam koniec zmagania. Dużo uwagi poświęcono omówieniu podstaw sterowania Kobieta-Kotem, tym bardziej, że w takich kwestiach jak wspinaczka czy walka wręcz dość znacząco różni się ona od postaci Batmana.

4) **Opis zdobycia wszystkich 440 sekretów Człowieka-Zagadki** – Ta część poradnika zawiera bardzo szczegółowe instrukcje związane z odnajdywaniem sekretów oraz zaliczaniem wyzwań Człowieka-Zagadki, w czym dodatkowo pomagają liczne zdjęcia oraz dokładne mapy poszczególnych obszarów z lokalizacjami poszczególnych znajdziek. Do omawianej kategorii zaliczają się następujące pozycje:

- ukryte trofea zarezerwowane dla postaci Batmana;
- ukryte trofea zarezerwowane dla postaci Kobiety-Kota;
- zagadki słowne i sposoby ich rozwiązywania;
- obiekty nadające się do zniszczenia (balony Jokera, kamery TYGERA, pingwiny, Pieczęcie Demona, szczęki Jokera i głowy Harley);
- wyzwania fizyczne (oddzielne dla Batmana i Kobiety-Kota).

5) **Omówienie trybu Zemsta Człowieka-Zagadki** – Ostatni rozdział poradnika ma do zaoferowania zarówno ogólne wskazówki do wyzwań walki, jak i bardzo dokładne odpowiedzi odnośnie zaliczania wyzwań łowcy. W tym drugim przypadku opis uwzględnia oczywiście różnice wynikające z tego czy wyzwania przechodzi się grając postacią Batmana czy Kobiety-Kota.



### **Dodatkowe uwagi**

Niniejszy poradnik uwzględnia dwa różne sposoby sterowania bohaterem, a mianowicie zabawę z użyciem klawiatury i myszy lub pada konsoli Xbox 360. W tym drugim przypadku kombinacje przycisków odpowiedzialne za wykonywanie różnorodnych akcji podawane są zawsze w nawiasach.

Misje Kobiety-Kota potraktowane zostały jak jego odrębny rozdział, przy czym rozpoczynając główną kampanię z zainstalowanym DLC możliwe jest ich zaliczanie na przemian z zadaniami Batmana (odbywa się to w pełni zautomatyzowany sposób).

**Jacek "Stranger" Hałas ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))**

# Główny wątek

## U w a g i   w s t ę p n e

We wszystkich rozdziałach poradnika dotyczących opisu przejścia gry (główny wątek, misje poboczne, misje Kobiety–Kota) zastosowane zostały następujące oznaczenia kolorystyczne:

Kolor **czzerwony** odnosi się do przede wszystkim do pojawiających się w trakcie rozgrywki postaci, niezależnie od tego czy są to sojusznicy czy osoby wrogo nastawione do głównego bohatera. Ponadto kolor ten informuje o wrogich maszynach latających oraz napotykanym okazjonalnie pułapkach w postaci min zbliżeniowych.

Kolor **niebieski** odnosi się do odwiedzanych przez Batmana lokacji i są nim oznaczone zarówno główne budynki w Arkham City (np. muzeum), jak i pojedyncze pomieszczenia (np. izba tortur).

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.

Kolor **pomarańczowy** odnosi się do specjalnych ruchów i umiejętności Batmana (np. odwrócony nokaut), jak również do wykorzystywanych przez niego gadżetów (np. deszyfrator sekwencyjny). W tym drugim przypadku stosowne oznaczenie kolorystyczne pojawia się za każdym razem gdy dany gadżet należy wybrać z inwentarza.

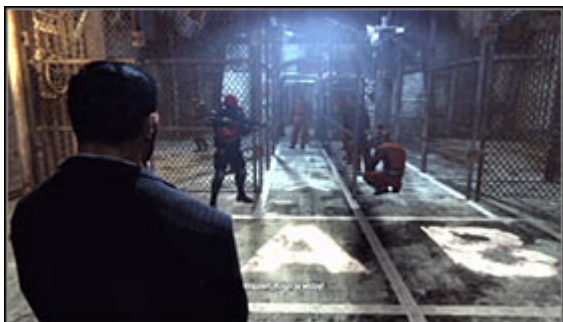
## P r o l o g



Grę rozpoczniesz w sali przesłuchań. Użyj myszki (lub prawej pałki analogowej na padzie) w celu obniżenia widoku **#1**. Zaczynij teraz przemieszczać myszkę na przemian w lewo i w prawo, dzięki czemu Bruce Wayne rozbuja się na krześle **#2** i ostatecznie wyładowuje na ziemi.



Zaczekaj na pojawienie się w tym pomieszczeniu **wartownika TYGERA**. Gdy tylko nad jego głową pojawią się charakterystyczne ikonki **#1** wciśnij prawy przycisk myszy (lub przycisk Y na padzie), dzięki czemu wyprowadzisz skuteczny kontratak **#2**. Nie przejmuj się jeżeli nie uda Ci się to za pierwszym razem, bo w takiej sytuacji gra pozwoli Ci spróbować ponownie. Po chwili złapie Cię niestety drugi **strażnik** i wyciągnie z pomieszczenia.



Zaczekaj aż Bruce wstanie i skieruj się do przejścia, przy którym wymalowana jest litera A **#1**. Po chwili odsuną się inni przebywający tu **więźniowie**, dzięki czemu będziesz mógł przejść dalej **#2**.