

A nighttime cityscape featuring a river with a bridge, illuminated buildings, and a boat. The scene is lit with blue and white lights, creating a vibrant urban atmosphere.

Batman: Arkham Knight

opis przejścia

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Batman: Arkham Knight (opis przejścia)

autor: Jacek "Stranger" Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-236-6

Producent RockSteady Studios, Wydawca Warner Bros Interactive Entertainment, Wydawca PL Cenega S.A.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	5
Oznaczenia kolorystyczne	6
Sterowanie	7
PC	7
PlayStation 4	11
Xbox One	15
Porady na start	19
Główny wątek fabularny	21
Prolog	21
Uratowanie zaginionego policjanta	22
Przesłuchanie kierowcy wojskowego pojazdu	23
Zbadanie kryjówki Stracha na Wróble	24
Zniszczenie wrogich czołgów	25
Przeprowadzenie diagnostyki trybu bojowego batmobilu	26
Zniszczenie szwadronu czołgów stacjonującego przy studiu filmowym Panessa	27
Przetransportowanie Trującego Bluszczu na komisariat policji	28
Spotkanie się z Wyrocznią w wieży zegarowej	29
Użycie anteny na dachu studia filmowego do zlokalizowania Stracha na Wróble	30
Użycie anteny w stoczni Falcone'a do zlokalizowania Stracha na Wróble	33
Spotkanie się z komisarzem Gordonem przy fabryce ACE Chemicals	36
Użycie terminalu do zidentyfikowania zaginionych pracowników fabryki	37
Otwarcie głównej bramy fabryki ACE Chemicals	39
Uratowanie zaginionych pracowników fabryki	40
Zniszczenie maszyny latającej rycerza Arkham	47
Powstrzymanie Stracha na Wróble przed wysadzeniem fabryki ACE Chemicals	49
Przerywnik - komisarz Gordon	54
Ucieczka z fabryki ACE Chemicals	55
Spotkanie się z komisarzem Gordonem na parkingu komisariatu policji	56
Eskortowanie komisarza Gordona w drodze do wieży zegarowej	57
Wylimitowanie wojsk rycerza Gotham rozstawionych przy wieży zegarowej	58
Zbadanie wieży zegarowej w poszukiwaniu śladów	60
Śledzenie pojazdu rycerza Arkham z pomocą skanera kryminalistycznego	62
Dotarcie do komputera sterującego mostem znajdującego się na stacji Grand Avenue	65
Odnalezienie Kobiety-Kota w sierocińcu Człowieka Zagadki	66
Śledzenie pojazdu rycerza Arkham z pomocą skanera kryminalistycznego - kontynuacja	67
Zbadanie miejsca wypadku w poszukiwaniu śladów	68
Udanie się do wieżowca Wayne Tower z zamiarem przeanalizowania protokołów szyfrowania	70
Zinfiltrowanie sieci tuneli pod wyspą Miagani	71
Wylimitowanie wrogów przebywających w tunelach	74
Zatrzymanie wrogiego pojazdu opancerzonego i przesłuchanie kierowcy	76
Spotkanie się z Nightwingiem w celu ustalenia miejsca pobytu Pingwina	78
Śledzenie furgonetki zmierzającej do kryjówki Pingwina	79
Przedostanie się do składu broni i przesłuchanie Pingwina	81
Zniszczenie składu broni Pingwina	82
Wyostanie się z zasadzki przygotowanej przez ludzi Pingwina	83
Znalezienie sposobu na zinfiltrowanie sterowców Stagg Enterprises	84
Zbadanie pierwszego sterowca	86
Zniszczenie działek obronnych na drugim sterowcu	90

Przedostanie się na pokład drugiego sterowca	96
Odnalezienie Stracha na Wróble na pokład drugiego sterowca	98
Uratowanie Wyroczni więzionej w kryjówce Stracha na Wróble	101
Spotkanie się z Trującym Bluszczem w więzieniu komisariatu policji	102
Zeskanowanie czołgu Kobra w celu identyfikacji jego słabych stron	103
Zniszczenie czołgu Kobra	104
Zabranie Trującego Bluszczu do Ogrodów Botanicznych	105
Użycie sonaru batmobilu do zlokalizowania i uwolnienia rośliny Trującego Bluszczu	107
Ochronianie rośliny Trującego Bluszczu przed wrogimi oddziałami wojskowymi	108
Zapoznanie się z oddziałami rycerza Arkham w studiu filmowym Panessa	109
Wylądowanie na dronie przekaźnikowym w celu zbadania go	110
Zniszczenie sieci radarowej rycerza Arkham	111
Zniszczenie wyrzutni rakiet dalekiego zasięgu	113
Obniżenie barier ochronnych otaczających wyrzutnię rakiet	114
Powrót do wieży zegarowej w celu przejrzenia skanów Batwinga	116
Powstrzymanie Harley Quinn przed porwaniem zainfekowanych Jokerów	117
Pojmanie Christiny Bell przebywającej na scenie B	120
Pojmanie Alberta Kinga przebywającego na scenie A	123
Pojmanie Johnny'ego Charisma przebywającego na scenie C	126
Powstrzymanie Harley Quinn przed porwaniem zainfekowanych Jokerów - kontynuacja	129
Zbadanie podejrzanej aktywności sejsmicznej na wyspie Miagani	131
Odparcie sił wroga atakujących Ogrody Botaniczne	132
Przesłuchanie Simona Stagga na temat słabych punktów czołgu Oberwanie Chmury (Cloudburst)	133
Użycie baterii Nimbus do naprawienia batmobilu	136
Użycie sonaru batmobilu do odnalezienia rośliny Trującego Bluszczu na Wyspie Założycieli	137
Uzyskanie dostępu do tuneli metra	138
Użycie sonaru batmobilu do odnalezienia rośliny Trującego Bluszczu na Wyspie Założycieli - kontynuacja	140
Ochronianie Trującego Bluszczu i jej roślin	145
Zniszczenie czołgu Oberwanie Chmury (Cloudburst) operowanego przez rycerza Arkham	146
Zbadanie przyczyny utraty kontaktu z Trującym Bluszczem	150
Spotkanie się ze specem od łączności na posterunku policji Gotham	151
Odnalezienie komisarza Gordona w opuszczonym centrum handlowym	152
Uszkodzenie maszyny wiertniczej rycerza Arkham	160
Odnalezienie komisarza Gordona w opuszczonym centrum handlowym - kontynuacja	163
Pokonanie rycerza Arkham	164
Pojmanie Stracha na Wróble	171
Ochronianie Wyroczni	172
Powstrzymanie ludzi Stracha na Wróble przed zniszczeniem serwerów Wyroczni	173
Obrona komisariatu policji w Gotham	175
Sprawdzenie aktywności Stracha na Wróble w studiu filmowym Panessa	181
Oddanie się w ręce Stracha na Wróble	182
Epilog - Joker	183
Dodatkowe zakończenia - Upadek Rycerza (Knightfall)	186
Pojedynki z bossami	188
Rycerz Arkham (Arkham Knight) - pierwsze starcie	188
Albert King	190
Johnny Charisma	192
Rycerz Arkham (Arkham Knight) - drugie starcie (pojedynek z czołgiem)	194
Rycerz Arkham (Arkham Knight) - trzecie starcie (ucieczka przed maszyną wiertniczą)	198
Rycerz Arkham (Arkham Knight) - czwarte starcie (bezpośrednia konfrontacja)	201
Światek (Firefly)	208
Deathstroke	210
Profesor Pyg	212

Poszukiwani przestępcy (Most Wanted) - poboczne zadania	214
Baranek na rzeź (Lamb to the Slaughter)	214
Gotham w płomieniach (Gotham on Fire)	216
Przemytnik broni (Gunrunner)	220
Okupacja Gotham (Occupy Gotham)	228
Kampania na rzecz demilitaryzacji (Campaign for Disarmament)	234
Przejmij kontrolę nad drogami (Own the Roads)	241
Zbrodnia doskonała (The Perfect Crime)	253
Przyjaciół w potrzebie (Friend in Need)	263
Spadkobierca maski (Heir to the Cowl)	265
Pancerny i niebezpieczny (Armored and Dangerous)	272
Służba (The Line of Duty)	275
Bandyta o dwóch twarzach (Two-Faced Bandit)	285
Nocny stwór (Creature of the Night)	291
Batman: Arkham Knight - wymagania sprzętowe	295

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

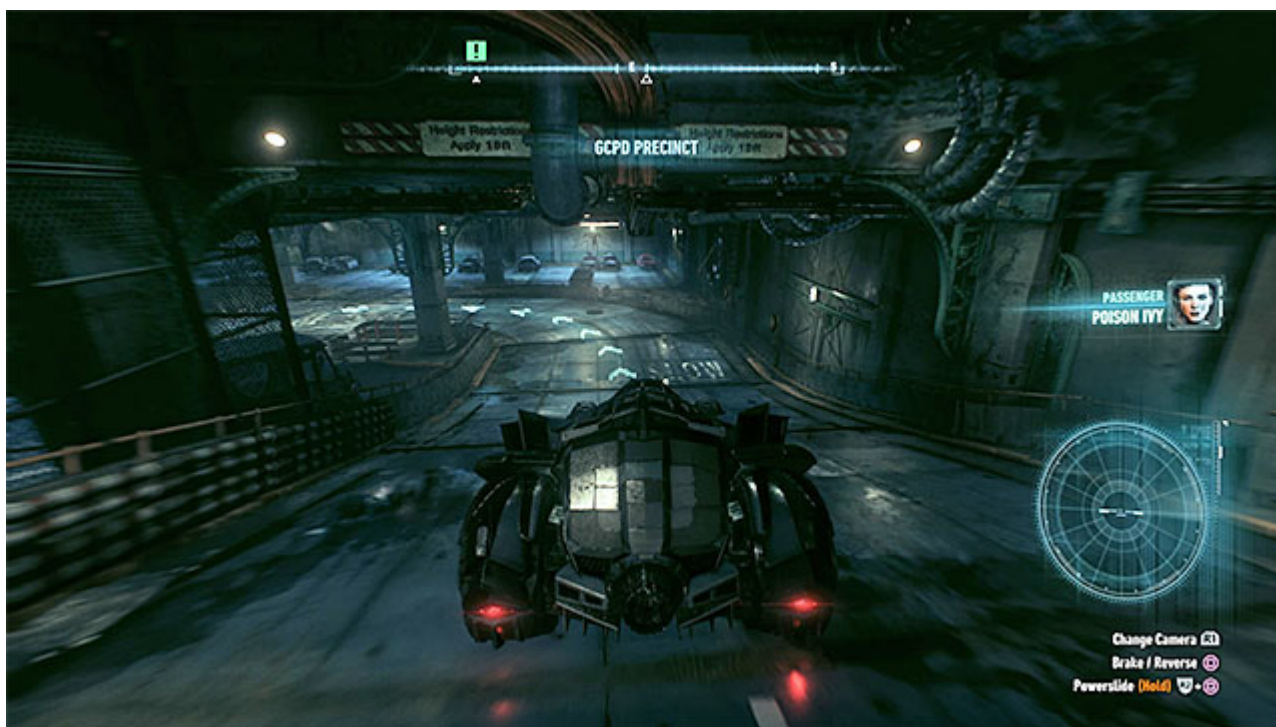
Wprowadzenie



Niniejszy nieoficjalny poradnik do gry *Batman: Arkham Knight* zawiera **bardzo szczegółowy opis przejścia wszystkich jej misji**. Mowa tu zarówno o zadaniach z **głównego wątku fabularnego gry**, jak i o **opcjonalnych zleceniach** związanych między innymi z ratowaniem niewinnych osób czy pokonywaniem kolejnych złooczyńców. W opisach poszczególnych zadań znalazły się liczne podpowiedzi i informacje na temat **miejsc ich odblokowywania, eksploracji otoczenia** (także w oparciu o tryb detektywa), **staczania walk, poprawnego używania batmobilu** czy **skutecznego skradania się** bez alarmowania wrogów o swojej obecności. Bardzo duży nacisk położony został ponadto na omówienie **wszystkich pojedynków z głównymi bossami** (najlepsze taktyki działania, przedstawienie zestawu ich ataków itp.). Omówienia tych walk znajdują się zarówno w opisie przejścia jak i w odrębnym rozdziale. W poradniku tym znalazły się także **podstawowe porady** (opracowano je zarówno dla nowicjuszy, jak i dla graczy doskonale znających poprzednie odsłony cyklu). *Batman: Arkham Knight* to czwarta już część cyklu o przygodach Człowieka-Nietoperza. W grze ponownie przenosimy się do Gotham nękanego przez wielu słynnych złooczyńców, których musimy odnaleźć, pokonać i postawić przed obliczem sprawiedliwości. Jedną z największych nowości w tej części serii jest Batmobil, z pomocą którego Batman może się szybciej przemieszczać i z większością łatwością pokonywać silnie opancerzone cele.

Jacek "Stranger" Hałas (www.gry-online.pl)

Oznaczenia kolorystyczne













W poradniku zastosowane zostały następujące oznaczenia kolorystyczne:

- Kolorem **brązowym** oznaczone zostały ważne postacie niezależne. Mowa tu zarówno o sojusznikach Batmana (np. komisarz Gordon), jak i o osobach, które są do niego wrogo nastawione (np. Pingwin).
- Kolorem **niebieskim** wyróżnione zostały dzielnice Gotham oraz najważniejsze odwiedzane przez głównego bohatera lokacje, jak np. komisariat policji.
- Kolor **zielony** użyty został do zaznaczania pozyskiwanych przez głównego bohatera przedmiotów. W zależności od sytuacji mogą to być nowe gadżety czy na przykład obiekty wymagane na potrzeby poszczególnych misji (karta dostępu itp.).
- Kolorem **pomarańczowym** wyróżnione zostały te sceny, w których należy skorzystać ze ściśle określonego gadżetu w celu awansowania do dalszej części zadania (np. z batarangu czy wybuchowego żelu).

Sterowanie

PC

Sterowanie Batmanem

	Poruszanie się
	Rozglądanie się
	Bieg (przytrzymaj) / Szybowanie (przytrzymaj) / Unik (dwukrotnie naciśnij)
	Kucanie (przytrzymaj)
	Przejdzie między wstaniem i przykucnięciem
	Powiększenie obrazu
	Wycelowanie gadżetu (przytrzymaj) / Kontra w walce (naciśnij)
	Użycie gadżetu / Uderzenie przeciwnika
	Ogłuszenie przeciwnika peleryną
	Wystrzelenie haku