

BioShock: Infinite

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

BioShock Infinite

autor: Piotr „MaxiM” Kulka

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Irrational Games, 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.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wstęp	6
Porady ogólne i poziomy trudności	7
Rozdział 1 – Latarnia Morska	9
Wejść na szczyt latarni	9
Rozdział 2 – Centrum Powitalne	11
Znajdź drogę do miasta	11
Odszukaj statwę Columbii	14
Idź na Wyspę Pomnika i odszukaj dziewczynę	17
Rozdział 3 – Plac Loteryjny	21
Ważny wybór: pierwszy rzut	21
Przedrzyj się na Wyspę Pomnika	22
Rozdział 4 – Dachy Centrum Comstocka	27
Idź na Wyspę Pomnika i odszukaj dziewczynę	27
Zadanie opcjonalne: Znajdź klucz, który pasuje do zamka	41
Rozdział 5 – Brama Wyspy Pomnika	43
Znajdź gondolę na Wyspę Pomnika	43
Użyj wstęg, by dostać się na wyspę pomnika	46
Wejść na pokład sterowca Comstocka	50
Rozdział 6 – Wieża Pomnika	52
Znajdź dziewczynę	52
Ucieknij z pomnika wraz z Elizabeth	56
Rozdział 7 – Zatoka okrętów	57
Znajdź Elizabeth	57
Zabierz Elizabeth na statek Pierwsza Dama	59
Wybór: Przypinka do aksamitki	60
Wybór: Bileter	64
Ścigaj Elizabeth	65
Rozdział 8 – Żołnierskie Pole	68
Zabierz Elizabeth na statek Pierwsza Dama	68
Znajdź Elektrycznego Dżokeja w Sali Bohaterów	74
Zadanie opcjonalne: Użyj szyfratora, by złamać kod Woksów	85
Rozdział 9 – Sala Bohaterów	87
Znajdź Elektrycznego Dżokeja w Sali Bohaterów	87
Pokonaj ludzi Slate'a	89
Rozdział 10 – W Sali Bohaterów	93
Znajdź Slate'a za pomnikiem Pierwszej Damy	93
Rozdział 11 – Sklep z Pamiątkami w Sali Bohaterów	98
Weź Elektrycznego Dżokeja od Slate'a	98
Wybór: Los Slate'a	101
Rozdział 12 – Wróć na Plac Sali Bohaterów	102
Uruchom gondolę na Żołnierskim Polu	102
Wjedź gondolą na okręt Pierwsza Dama	111
Rozdział 13 – Doki Finkton	113
Znajdź Elizabeth	113
Rozdział 14 – Przystań Żebraka	116
Ścigaj Elizabeth	116
Rozdział 15 – Pomost Fortu Franklin	118
Uratuj Elizabeth	118
Rozdział 16 – Centrum Wcielania Pracowników / Finkton Właściwe	121
Znajdź drogę do Finkton	121
Rozdział 17 – Plac Żarliwości	129
Znajdź rusznikarza Chen Lina	129

Rozdział 18 – Klub Dobre Czasy	135
Idź do klubu Dobre Czasy i uratuj Chen Lina	135
Znajdź celę Chen Lina	142
Wróć do warsztatu rusznikarza	146
Rozdział 19 – Powrót na Plac Żarliwości	147
Wróć do warsztatu rusznikarza	147
Rozdział 20 – Warsztat rusznikarza	148
Wróć do warsztatu rusznikarza	148
Znajdź magazyn policyjny w Shantytown	149
Rozdział 21 – Shantytown	151
Znajdź magazyn policyjny w Shantytown	151
Zniszcz wieżyczki obronne	158
Rozdział 22 – Magazyn Byczy Dom	160
Znajdź skonfiskowane narzędzia Chen Lina	160
Wróć do warsztatu rusznikarza	165
Rozdział 23 – Byczy Dziedziniec	166
Wróć do warsztatu rusznikarza	166
Rozdział 24 – Finkton Właściwe	168
Wróć do warsztatu rusznikarza	168
Rozdział 25 – Do Fabryki	170
Idź do fabryki i odzyskaj okręt Pierwsza Dama	170
Rozdział 26 – Dziedziniec Fabryczny	171
Zniszcz sterowiec	171
Rozdział 27 – Fabryka	173
Idź do fabryki i odzyskaj okręt Pierwsza Dama	173
Wejdź na pokład Pierwszej Damy	178
Rozdział 28 – Emporium	180
Idź do domu Comstocka	180
Rozdział 29 – Port Dostatku	185
Idź do domu Comstocka	185
Zadanie opcjonalne: Sprawdź bar	195
Rozdział 30 – Centrum Emporium	197
Idź do domu Comstocka	198
Znajdź kryptę Lady Comstock	205
Pokonaj ducha Lady Comstock	208
Rozdział 31 – Ogrody Pamięci	209
Znajdź trzy wyrwy	210
Znajdź następną wyrwę	215
Znajdź ostatnią wyrwę	226
Wróć do bramy domu Comstocka	227
Zadanie Opcjonalne: znajdź kod Voksów	228
Rozdział 32 – Dom Comstocka	231
Wejdź do domu Comstocka	231
Znajdź Elizabeth	232
Idź do biura dyrektora	233
Rozdział 33 – Atrium	234
Idź do biura dyrektora	234
Rozdział 34 – Biuro Strażnika	241
Uratuj Elizabeth	241
Rozdział 35 – Blok Operacyjny	243
Znajdź Elizabeth	243
Wyłącz maszyny	244
Uwolnij Elizabeth	247
Wyjdź na zewnątrz i znajdź okręt flagowy Comstocka	248
Rozdział 36 – Dłoń Proroka	250
Wejdź na pokład sterowca Comstocka	250
Odeprzyj atak z powietrza	254

Rozdział 37 – Pokład Hangaru	255
Znajdź drogę na górny pokład	255
Oczyść Wstęgę hangaru	256
Oczyść wstęgę głównego pokładu	260
Rozdział 38 – Pokład Inżynieryjny	261
Znajdź drogę na górny pokład	261
Znajdź Comstocka	264
Znajdź panel sterowania	265
Rozdział 39 – Pokład Dowodzenia	267
Nakaż Szczebiotowi ochronę sterowca	267
Zniszcz wszystkie sterowce Voksów	269
Nakaż Szczebiotowi zniszczenie Syfonu	270
Rozdział 40 – Morze Drzwi	271
Voksofony	272
Rozdziały 2-3	273
Rozdział 4	276
Rozdziały 6-7	280
Rozdział 8	285
Rozdział 9-12	289
Rozdział 13-16	291
Rozdział 17-19	293
Rozdział 21-22	296
Rozdział 23-26	299
Rozdział 29	302
Rozdział 30	305
Rozdział 31	307
Rozdział 32-35	311
Rozdział 36-39	315
Punkty Widokowe	317
Rozdziały 2-3	318
Rozdziały 4-5	320
Rozdział 7	323
Rozdział 8	325
Rozdział 10-16	327
Rozdział 17-18	329
Rozdział 21-26	331
Rozdział 28-30	333
Rozdział 33	335
Rozdział 36	337
Wigory	338
Lista wigorów	341
Kombinacje wigorów	343
Ulepszenia	345
Infuzje	348
Rozdziały 4-5	350
Rozdziały 6, 7, 8	352
Rozdział 9-16	354
Rozdział 17-20	357
Rozdział 21-26	358
Rozdział 28-31	360
Rozdział 35	363

Wyposażenie	364
Lista wyposażenia	369
Rozdział 4-5	377
Rozdział 7-8	379
Rozdział 9-12	381
Rozdział 13-16	384
Rozdział 17-18	385
Rozdział 21-26	387
Rozdział 28-29	390
Rozdział 30-31	392
Rozdział 33	396
Rozdział 37-38	397
Elizabeth	398
Umiejętności	399
Bronie	402
Ulepszenia	407
Wytrychy	411
Rozdział 8	416
Rozdział 9-11	422
Rozdział 12	426
Sejfy i zamknięte drzwi	430
Przeciwnicy	445
Pospolici przeciwnicy	445
Potężni przeciwnicy	450
Osiągnięcia/Trofea	458

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

Wstęp

W poradniku do gry *BioShock: Infinite* znajdziesz kompletny opis przejścia gry, wraz z poradami jak poradzić sobie w najtrudniejszych momentach gry i gdzie szukać wszystkich zamkniętych zamków oraz ukrytych misji pobocznych. W solucji jak i w osobnych rozdziałach, znajdziesz również lokalizacje i opis wszystkich najważniejszych przedmiotów: voksofonów (dzienników), wigorów, broni, infuzji i ekwipunku. W opisie przejścia kampanii przedstawione zostały również efekty różnych wyborów, jakich będziesz musiał dokonać w kilku kluczowych miejscach podczas rozgrywki.

Osobny został poświęcony Elizabeth oraz jej umiejętnościom, które są nierozłącznym elementem rozgrywki w *BioShock: Infinite* już na wczesnym etapie gry.

Nie zabraknie tutaj również informacji na temat wszystkich możliwych do odnalezienia kinetoskopów oraz punktów widokowych, jak również listy osiągnięć/trofeów do zdobycia (wraz z pomocnymi wskazówkami).

Niezależnie od tego, czy jesteś początkującym graczem, czy weteranem, w niniejszym poradniku znajdziesz informacje, które pomogą Ci przebrnąć przez wyjątkowo kłopotliwy fragment gry, lub odnaleźć brakujący przedmiot.

Bardziej zaawansowani gracze znajdą tutaj bardzo przydatne opisy broni (zawierające dokładny wykaz zadawanych obrażeń) oraz wszystkich kombinacji wigorów. W dziale poświęconym przeciwnikom znajdziesz ich dokładne statystyki (punkty życia, ataki, zadawane obrażenia), co ułatwi Ci na lepsze rozplanowanie ulepszeń, broni i ekwipunku na wysokim poziomie trudności lub w trybie 1999.

Poradnik do *BioShock: Infinite* to:

- kompletny, bogato ilustrowany opis przejścia gry
- lokalizacja wszystkich voksofonów
- lokalizacja wszystkich wigorów
- lokalizacja wszystkich infuzji
- lokalizacja kinetoskopów oraz punktów widokowych
- opisy broni i ekwipunku
- opisy przeciwników i ich odporność na wigory

Piotr „MaxiM” Kulka (www.gry-online.pl)

Porady ogólne i poziomy trudności

Poza bogatymi ilustracjami, wszystkie sekrety w niniejszym poradniku wyszczególnione są w tekście następującymi kolorami: wigory – **zielony**, infuzje – **pomarańczowy**, ekwipunek – **niebieski**, voksofony/kinetoskopy/teleskopy – **czerwony**. Dla ułatwienia korzystania z poradnika, zachowana została struktura rozdziałów podyktowana przez grę. Do wybranego rozdziału możesz wrócić w każdym momencie z menu „wczytaj rozdział”.

- Strzelaj krótkimi seriami, by zachować celność.
- Możesz w każdej chwili zmienić poziom trudności w menu opcji.
- Pomyśl, zanim strzelisz. Nie każda sytuacja musi kończyć się walką!
- Wybierz menu rozgrywki, by poznać szczegóły obecnego zadania.
- Jeśli przytrzymasz spust podczas strzelania z ogniomytu, pocisk wybuchnie, gdy go puścisz.
- Strzelaj w serce złotej rączki, by zadawać większe obrażenia!
- Złota rączka może na chwilę naelektryzować wstęgi, zadając obrażenia każdemu, kto się na nich znajduje. Nie wchodzi na nie, gdy płynie przez nie prąd!
- Elizabeth może odcyfrowywać szyfrogramy opisujące położenie tajnych schowków Vox Populi. Znajdź szyfrogram i odpowiadającą mu księgę kodów, by odszukać ukryty skarb.
- Nie musisz chronić Elizabeth podczas walki. Potrafi o siebie zadbać.
- Czasami Elizabeth znajduje cenne wyposażenie i proponuje, że rzuci ci je podczas walki.
- Elizabeth może używać wytrychów i otwierać drzwi na których znajdują się kłódki .
- Używaj opętania, by czynić wrogów swymi sprzymierzeńcami.
- Opętanie działa tylko na jeden cel naraz. Opętanie nowego przeciwnika niweluje kontrolę nad poprzednim.
- Gdy przestanie działać opętanie, twoja ofiara targana wyrzutami sumienia popełni samobójstwo.
- Elizabeth dzięki swym zdolnościom może otwierać wyrwy i sprowadzać z nich wyposażenie, sojuszników lub osłony.
- Strzelając w patriotę w plecy, by zadasz mu dodatkowe obrażenia!
- Gdy zostanie ci uratowane życie, odzyskasz trochę zdrowia, jednak twoi przeciwnicy również. Stracisz też nieco pieniędzy.
- Kryształ elektrycznego dżokeja można zdetonować, strzelając do nich.
- Im szybciej poruszasz się na wstędze, tym trudniej trafić cię przeciwnikom.
- Używanie przyrządów celowniczych na wstęgach pozwala łatwo śledzić cele.
- Kradzież może mieć niemiłe konsekwencje...
- Elizabeth może utrzymywać tylko jedną wyrwę naraz - kiedy zostanie otwarta nowa, poprzednia tymczasowo się zamknie.
- Przeciwnicy w chwili śmierci upuszczają broń. Wypróbuj ją.
- Pamiętaj, by używać wigorów!