



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

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

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

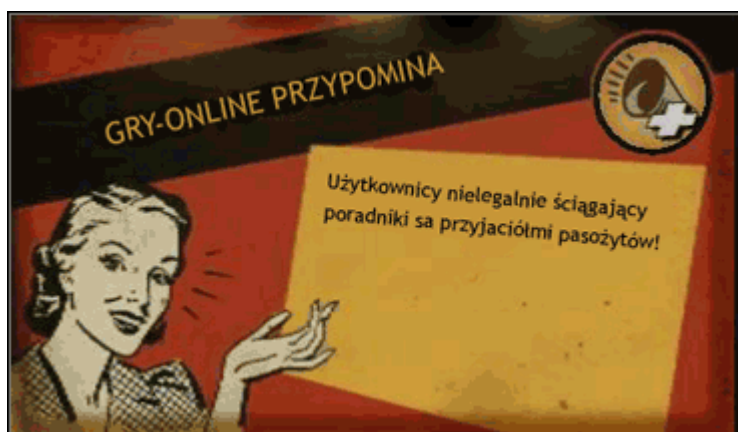


# Wprowadzenie

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**

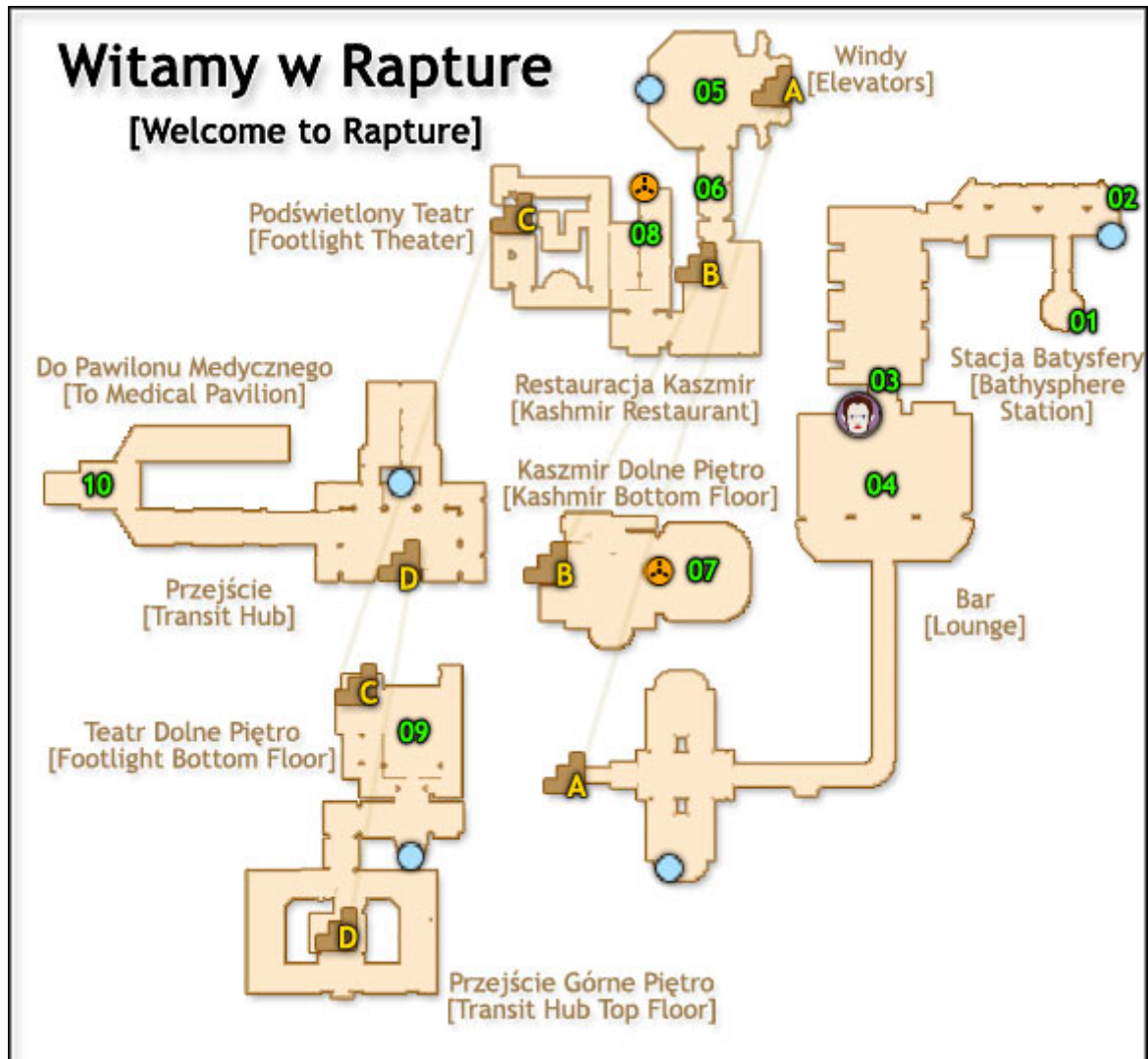


**UWAGA:** Poradnik został przygotowany tak, by mógł służyć zarówno posiadaczom polskiej, jak i angielskiej wersji gry. Zawarliśmy tu też dodatek dla posiadaczy Xboksov 360 – kompletną listę Achievementów.

**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

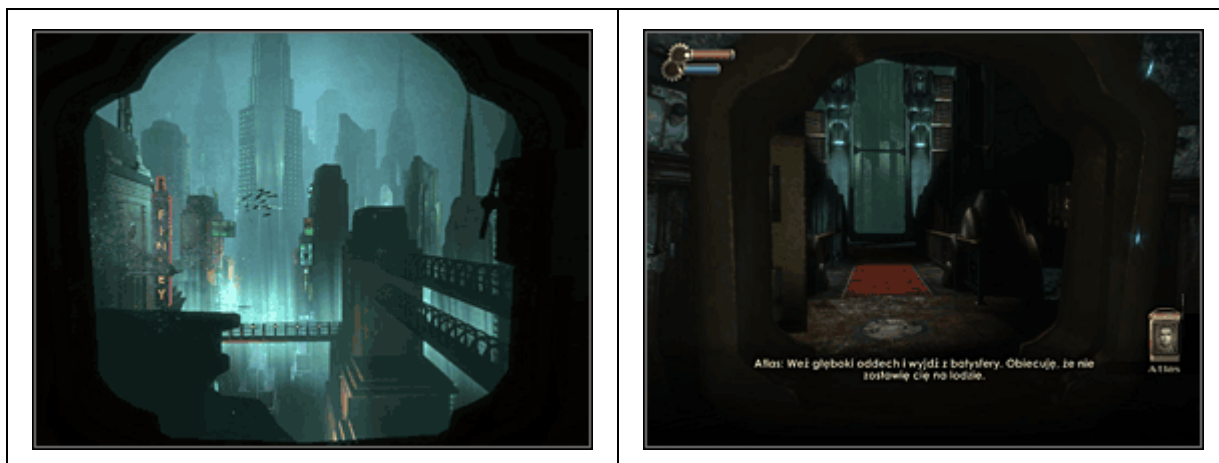
Liczba stacji upgrade'u broni: 0

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

Plazmidy	Toniki
<a href="#">Błyskawica [Electro Bolt]</a>	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><b>Dostań się na wyższy poziom</b> [<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 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: Pomiędzy atakiem za pomocą broni i Plazmidów przełączamy się prawym przyciskiem myszki.