

BioShock 2

Osiągnięcia

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

BioShock 2

(Osiągnięcia)

autor: Łukasz „Terrag” Znojek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent 2K Marin, 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

Wprowadzenie	3
Pełna lista Osiągnięć	4
Osiągnięcia	6
Single player	6
Multiplayer	17
Ukryte	22
Mapy - Plazmidy	28
Mapy - Siostrzyczki i ADAM	30
Mapy - Stacje Power to the People	32
Mapy - Dzienniki Audio	34
Adonis Luxury Resort	34
The Atlantic Express	35
Ryan Amusements	36
Pauper's Drop	38
Siren Alley	40
Dionysus Park	42
Fontaine Futuristics	43
Persephone Outer	45
Inner Persephone	46
Multiplayer	48
Informacje ogólne	48
Zdobywanie ADAMA	49
Rangi	50

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



Poradnik pomoże Ci w odblokowaniu wszystkich Osiągnięć dostępnych w grze. Nie zawiera on opisu przejścia, który znajduje się w osobnym poradniku.



Wprowadzenie

Niniejszy poradnik pomaga w zdobyciu wszystkich Osiągnięć, dostępnych w grze *BioShock 2*. Tekst podzielony został na kilka rozdziałów, omawiających poszczególne kategorie wyzwań. Znajdują się tu też mapy, ukazujące położenie obiektów, kluczowych dla zdobywania Osiągnięć. Całości dopełnia rozdział, poświęcony rozgrywce sieciowej, dzięki któremu łatwo opanować system rang i ogólny rozwój postaci.

Łukasz „Terrag” Znojek

Pełna lista Osiągnięć

Nazwa	Punkty	Sekcja w poradniku
Against All Odds	30	Single player
All Plasmids	20	Single player
All Weapon Upgrades	20	Single player
Big Brass Balls	25	Single player
Big Spender	15	Single player
Bought a Slot	5	Single player
Dealt with Every Little Sister	50	Single player
First Research	5	Single player
Fully Upgraded a Plasmid	10	Single player
Fully Upgraded a Weapon	10	Single player
Grand Daddy	25	Single player
Master Gatherer	30	Single player
Master Hacker	20	Single player
Master Protector	15	Single player
Max Plasmid Slots	10	Single player
One Research Track	20	Single player
Prolific Hacker	20	Single player
Rapture Historian	40	Single player
Research Master	20	Single player
Trap Master	15	Single player
Upgraded a Weapon	10	Single player
Parasite	10	Multiplayer
Little Moth	20	Multiplayer
Skin Job	20	Multiplayer
Choose the Impossible	50	Multiplayer
Disgusting Frankenstein	10	Multiplayer
Man About Town	10	Multiplayer
Mother Goose	20	Multiplayer
„Mr. Bubbles-- No!”	20	Multiplayer
Proving Grounds	20	Multiplayer
Two-Bit Heroics	10	Multiplayer

Unnatural Selection	10	Multiplayer
Welcome to Rapture	10	Multiplayer
9-Irony	5	Ukryte
Adopted a Little Sister	5	Ukryte
Confronted Grace	10	Ukryte
Counterattack	5	Ukryte
Daddy's Home	10	Ukryte
Defeated the Preacher	20	Ukryte
Distance Hacker	5	Ukryte
Escape	100	Ukryte
Found Lamb's Hideout	20	Ukryte
Heading to the Surface	25	Ukryte
Look at You, Hacker	15	Ukryte
Nose for News	20	Ukryte
Protector	20	Ukryte
Reunion	50	Ukryte
Savior	25	Ukryte
Sinclair's Solution	20	Ukryte
Unbreakable	20	Ukryte

Osiągnięcia

Single player



Against All Odds

Punkty: 30

Ukończenie tytułu na wysokim poziomie trudności, odblokuje to osiągnięcie. Częste zapisywanie stanu gry może nieco uprościć zadanie, więc nie żałujemy slotów (czasami lepiej zająć ich więcej, niż potem żałować nadpisanego, a tym samym straconego zapisu).

Z czym wiąże się wysoki poziom trudności? Przeciwnicy są bardziej odporni i zadają większe obrażenia. W konsekwencji potrzebujemy większej ilości amunicji, lepszych plazmidów, odpowiednio dobranych toników, oraz stosownie ulepszeń potrzebnych nam broni. Za tym wszystkim idzie większe zużycie gotówki, oraz ADAMA. Suma sumarum każda z naszych decyzji powinna być skrupulatnie przemyślana, bowiem kiedy przychodzi co do czego, nie ma tu miejsca na błędy czy niedopatrzenia.

Zmianie ulega nawet sam sposób rozgrywki. O ile w przypadku poziomu łatwego możemy pozwolić sobie na akcje w których, niczym mobilna forteca, wpadamy do pomieszczenia nie zważając na ostrzał przeciwników i załatwiamy wszystkich bez mrugnięcia okiem, to „na hardzie” o takim zachowaniu bezapelacyjnie nie może być mowy.

Często po prostu musimy wykazać się sprytem. Tam gdzie to możliwe – zakradamy się, cicho (tonik **[Drill Lurker]**) i spokojnie badając kolejne pomieszczenia i unikając (o ile to możliwe) walki z wieloma przeciwnikami na raz. Celujemy oczywiście w głowy – im szybciej zabijemy, tym mniejsza szansa, że walka będzie nas kosztowała zdrowie, lub nawet życie. Ponieważ w wielu lokacjach wrogowie pojawiają się w grupach i prowadzą zażarte dysputy, o ich obecności mogą poinformować nas zasłyszane wcześniej dźwięki rozmów. Plazmid hipnozy, umiejętnie rzucony w środek takiego zgrupowania, oszczędzi ryzyka poniesienia jakichkolwiek obrażeń.

Nie zapominamy o pułapkach. Nawet jeśli amunicja pozwalająca na ich podłożenie (nity, harpuny z linkami, miny), nie jest zbyt powszechna i tania, to mamy przecież pod ręką plazmidy. **[Cyclone Trap]** co najmniej drugiego poziomu pozwoli nam na załadowanie go niemal każdym plazmidem. Jeśli na dokładkę zaopatrzymy się w toniki odpowiednio zmniejszające zużycie EWY, okaże się, że zabezpieczyliśmy całe pomieszczenie (lub np. wejście do niego) pułapkami i wystarczy teraz tylko sprowokować przeciwników. A to wszystko dzięki jednemu, góra dwóm tanim EVE Hypo.



Aby w pełni wykorzystać swoje szanse w starciu z dowolnym przeciwnikiem, od chwili zdobycia kamery wykształcamy sobie nawyk używania jej za każdym razem, kiedy tylko czeka nas walka. Im szybciej zakończymy badania danego typu Splicera, tym szybciej walka z nim stanie się prostsza

Poniekąd naturalnym odruchem po wejściu do nowej lokacji jest hackowanie wszystkich dystrybutorów, automatów i innej elektroniki którą tylko zobaczymy. Warto jednak wstrzymać się chwilę (jeśli nie jest to absolutnie konieczne) i „zostawić” sobie np. dystrybutory ze sprzętem na później. Jeśli bowiem zaopatrzymy się w odpowiedni zestaw toników (patrz - [\[Hacker's Delight\]](#)), będziemy odzyskiwać życie i EWE przy każdym udanym złamaniu urządzenia. Dlatego czasami warto zostawić sobie dystrybutor w roli takiej skromnej „apteczki”. Wariacją tej myśli jest zostawianie sobie na później wszystkich batoników i innych odnawiających życie i EWE smakołyków. A jeśli mamy przy sobie tonik [\[Booze Hound\]](#), warto zainteresować się również alkoholem.

Chociaż w *Bioshock 2* nie mamy możliwości cofania się do raz odwiedzonych poziomów, nic nie stoi na przeszkodzie, żeby wielokrotnie przemierzać aktualną lokację. Jeśli dołączymy do tego fakt, że przedmioty umieszczone w skrzyniach, ciałach, a także te leżące luzem- nie znikają, otrzymujemy interesującą kombinację. Jednym ze sposobów wykorzystania tych czynników jest wydrukowanie sobie załączonych map, a następnie zaznaczanie „na bieżąco”- gdzie zabiliśmy przeciwnika mającego przy sobie przydatne przedmioty (apteczki / amunicja / fundusze), czy też np. który sejf nie został do końca opróżniony. Chociaż taka zabawa jest czasochłonna, to zdecydowanie się opłaca i sprawia, że zawsze mamy przy sobie komplet wszystkich istotnych przedmiotów.

Z powyższym rozwiązaniem wiąże się jeszcze jedna strategia prowadzenia rozgrywki, a mianowicie – używanie różnych rodzajów broni w miarę regularnie. Wynika to z prostego rozumowania. Skoro na mapie rozmieszczono różne rodzaje amunicji, to aby wykorzystać wszystko co tylko możemy (a przy tym ponieść jak najmniejsze koszty), używamy różnych pukawek.