

Dishonored

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Dishonored

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Arkane Studios, Wydawca Bethesda Softworks, 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	5
Sterowanie	6
PC	6
Xbox 360	8
PlayStation 3	10
Prolog – Returning Home	12
Spotkanie z cesarzową	12
Pokonanie zabójców	16
Misja 1 – Dishonored	18
Wydostanie się z celi	18
Odnalezienie ładunku wybuchowego	19
Podłożenie ładunku wybuchowego	28
Ucieczka z więzienia Coolridge – dotarcie do kanałów	37
Ucieczka z więzienia Coolridge – odnalezienie skrzynki z zapasami	41
Ucieczka z więzienia Coolridge – wydostanie się z kanałów	47
The Hound Pits Pub	53
Spotkanie z lojalistami	53
Somewhere Else...	60
Spotkanie z Outsiderem	60
The Hound Pits Pub #2	65
Spotkanie z admirałem	65
Wybranie się do miejsca pobytu nadzorcy Campbella	68
Misja 2 – High Overseer Campbell	70
Plan misji	70
Dotarcie do pierwszej ściany światła	74
Zbadanie okolicy pierwszej ściany światła	77
Przedostanie się przez pierwszą ścianę światła	84
Włamanie się do mieszkania doktora Galvaniego	88
Skażenie eliksiru w siedzibie gangu Bottle Street	95
Przedostanie się przez drugą ścianę światła	103
Dotarcie do placu Holgera	105
Dotarcie w pobliże budynku Nadzorcy Campbella	108
Przedostanie się do budynku Nadzorcy Campbella	112
Zbadanie budynku Nadzorcy Campbella	119
Przedostanie się do sali spotkań	124
Wybranie sposobu eliminacji Nadzorcy Campbella	127
Dotarcie do podwórza	135
Zbadanie podwórza	138
Spotkanie się z Samuelem	144
The Hound Pits Pub #3	146
Spotkanie z lojalistami	146
Zbadanie kanałów	149
Zdanie raportu admirałowi Havelockowi	151
Wybranie się do klubu Żółty Kot	152
Misja 3 – House of Pleasure	153
Plan misji	153
Ominięcie pierwszej wieży strażniczej	157
Spotkanie się z liderem gangu Bottle Street	160
Dotarcie do bulwaru Clavering	164
Odnalezienie Crowley'a w mieszkaniu Galvaniego	168
Ominięcie drugiej wieży strażniczej	174
Przedostanie się do klubu Żółty Kot	179
Zbadanie klubu Żółty Kot	184
Uratowanie Emily	191
Zbadanie apartamentu handlarza sztuką	194
Wybranie sposobu eliminacji bliźniaków Pendleton	199
Spotkanie się z Samuelem i Emily	205

The Hound Pits Pub #4	206
Spotkanie z lojalistami	206
Wybranie się do miejsca pobytu Sokolova	208
Misja 4 – The Royal Physician	209
Plan misji	209
Ominięcie pierwszego posterunku	211
Ominięcie drugiego posterunku	214
Zbadanie mieszkania Pratchetta i sąsiednich budynków	220
Dotarcie do mostu zwodzonego	224
Przedostanie się na drugą stronę mostu zwodzonego	226
Wyłączenie reflektorów na moście zwodzonym	232
Oswobodzenie Aleca	235
Ominięcie trzeciego posterunku	243
Zbadanie okolic domu Sokolova	248
Przedostanie się do domu Sokolova	253
Zbadanie domu Sokolova	255
Odnalezienie Sokolova	259
Porwanie Sokolova	261
The Hound Pits Pub #5	265
Przesłuchanie Sokolova	265
Wybranie się do posiadłości Boyle'ów	270
Misja 5 – Lady Boyle's Last Party	272
Plan misji	272
Zbadanie dzielnicy posiadłości	273
Przedostanie się na drugą stronę rzeki	277
Zbadanie okolic posiadłości Boyle'ów	279
Przedostanie się na teren posiadłości Boyle'ów	281
Zbadanie ogrodu posiadłości Boyle'ów	287
Przedostanie się do wnętrza posiadłości Boyle'ów	292
Zbadanie parteru i piwnicy posiadłości Boyle'ów	294
Zbadanie pierwszego piętra posiadłości Boyle'ów	298
Zidentyfikowanie celu misji	303
Wybranie sposobu eliminacji Lady Boyle	306
Spotkanie się z Samuelem przy jego łodzi	310
The Hound Pits Pub #6	314
Spotkanie z lojalistami	314
Wybranie się do Wieży Dunwall	317
Misja 6 – Return to the Tower	318
Plan misji	318
Przedostanie się na górny poziom śluzy	320
Dotarcie do wieży Dunwall	323
Zbadanie obszaru wokół wieży Dunwall	328
Przedostanie się do wnętrza wieży Dunwall	333
Eksploracja parteru wieży Dunwall	337
Eksploracja pierwszego piętra wieży Dunwall	341
Eksploracja drugiego piętra wieży Dunwall	349
Eksploracja trzeciego piętra wieży Dunwall	352
Przedostanie się do komnat Lorda Regenta	355
Wybranie sposobu eliminacji Lorda Regenta	358
Eksploracja dachu wieży Dunwall	363
Powrót do łodzi Samuela	367
The Hound Pits Pub #7	369
Spotkanie z lojalistami	369

Misja 7 – The Flooded District	371
Plan misji	371
Wydostanie się z magazynu	373
Zbadanie nabrzeża Rudshore	376
Przedostanie się do rafinerii Greaves	380
Zbadanie okolic rafinerii Greaves	384
Dotarcie do miejsca składowania sprzętu Corvo	388
Przedostanie się do centralnego Rudshore	395
Zbadanie centralnego Rudshore	398
Przedostanie się do wnętrza bazy Dauda	401
Dotarcie do komnaty Dauda	403
Wybranie sposobu eliminacji Dauda	405
Dotarcie do tunelu znajdującego się pod bazą Dauda	411
Zbadanie obszaru wokół ściany kwarantanny	414
Spotkanie się z ocalałymi	421
Przedostanie się przez ścianę kwarantanny	428
Dotarcie do wejścia do kanałów	435
Eksploracja pierwszej części kanałów	437
Zdobycie klucza do drugiej części kanałów	441
Eksploracja drugiej części kanałów	454
Misja 8 – The Loyalists	457
Plan misji	457
Dotarcie w okolice pubu	458
Przedostanie się do wnętrza pubu	460
Eksploracja pubu	465
Spotkanie się z Piero i Samuelem	469
Uaktywnienie pylonu na dachu warsztatu	472
Zbadanie okolic pubu	476
Dotarcie do miejsca użycia wyrzutni flar	478
Spotkanie się z Samuelem	481
Misja 9 – The Light at the End	483
Plan misji	483
Dotarcie w okolice fortu	485
Zbadanie obszaru wokół fortu	487
Przedostanie się do fortu	489
Eksploracja fortu	495
Przedostanie się do stróżówki	500
Dotarcie do windy latarni morskiej	505
Dotarcie do wnętrza latarni morskiej	510
Zakończenia gry	514
Sekrety	521
Wprowadzenie	521
Runy	523
Kościane amulety	549
Obrazy Sokolova	569
Dzienniki audio	578
Plany	581
Inne	589
Handlarze	589
Osiągnięcia Steam	596

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

Nieoficjalny poradnik do gry *Dishonored* zawiera bardzo szczegółowy **opis przejścia jej wszystkich misji**. W opisie każdego z etapów znalazły się informacje na temat:

- wypełniania głównych i pobocznych zadań;
- możliwych ścieżek prowadzących do kolejnych obszarów;
- skutecznego eliminowania lub unikania napotykanymi postaci i systemów bezpieczeństwa;
- rozwiązywania zagadek;
- odnajdywania sekretnych przedmiotów.



Oznaczenia kolorystyczne w poradniku

W niniejszym poradniku zastosowane zostały następujące oznaczenia kolorystyczne:














- **Brazowy** kolor użyty został do oznaczania ważnych postaci, niezależnie od tego czy są to sojusznicy czy osoby wrogo nastawione wobec głównego bohatera.
- **Niebieski** kolor użyty został do oznaczania nazw badanych lokacji (są one umieszczane w nawiasach kwadratowych).
- **Zielony** kolor użyty został do oznaczania odnajdywanych w trakcie gry zwykłych przedmiotów (złoto, medykamenty, podstawowe bronie itp.).
- **Pomarańczowy** kolor użyty został do oznaczania odnajdywanych w trakcie gry sekretów (znajdziek) oraz obiektów o szczególnym znaczeniu (np. kluczy czy przedmiotów questowych).

Jacek „Stranger” Hałas (www.gry-online.pl)

Sterowanie

P C

	Poruszanie się
	Skok
	Tryb skradania się
	Bieganie
	Wychylenie się w lewo
	Wychylenie się w prawo
	Użycie przedmiotu / interakcja
	Atak mieczem
	Użycie mocy lub gadżetu
	Blok / Podduszenie atakowanej postaci (przytrzymaj)
	Przybliżenie obrazu
	Wyświetlenie okna wyboru mocy, broni i gadżetów (przytrzymaj)
	Dokonywanie zmian pomiędzy przedmiotami, do których utworzono skróty.

	Wypicie eliksiru zdrowia
	Wypicie duchowego remedium
	Dziennik Corvo
	Szybki zapis (quick save)
	Szybki odczyt stanu gry (quick load)
	Skrót 1
	Skrót 2
	Skrót 3
	Skrót 4
	Skrót 5
	Skrót 6
	Skrót 7
	Skrót 8
	Skrót 9
	Skrót 10