



Dishonored 2

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Dishonored 2

autor: Jacek "Ramzes" Winkler

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-344-0

Producent Arkane Studios, Wydawca Bethesda Softworks, 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	4
Podstawy	4
Eksploracja Porady	4
Walka, skradanie i poziom chaosu Porady	6
Waluta i sklepy Porady	9
Sterowanie Porady	10
Wymagania sprzętowe	12
Misja 1 - Długi dzień w Dunwall	14
Samouczek/Prolog	14
Ucieknij z Dunwall Tower Misja 1 - Długi dzień w Dunwall	17
Ucieknij z Dunwall Misja 1 - Długi dzień w Dunwall	21
Działania specjalne Misja 1 - Długi dzień w Dunwall	28
Sekrety Misja 1 - Długi dzień w Dunwall	30
Misja 2 - Kraniec świata	36
Po przebudzeniu Misja 2 - Kraniec świata	36
Odszukaj czarnorynkowy sklep (opcjonalne) Misja 2 - Kraniec świata	40
Przejdź przez ścianę światła Misja 2 - Kraniec świata	42
Skorzystaj z pomocy Mindy (opcjonalne) Misja 2 - Kraniec świata	44
Udaj się do instytutu Addermire Misja 2 - Kraniec świata	48
Działania specjalne Misja 2 - Kraniec świata	52
Sekrety Misja 2 - Kraniec świata	54
Misja 3 - Droga pani doktor	77
Przedostań się przez lobby Misja 3 - Droga pani doktor	77
Udaj się do biura dr. Hypatii Misja 3 - Droga pani doktor	82
Przeszukaj pokój Hamiltona (opcjonalne) Misja 3 - Droga pani doktor	91
Odszukaj Vasco (opcjonalne) Misja 3 - Droga pani doktor	93
Wydłóż Zmorę Korony Misja 3 - Droga pani doktor	95
Wróć na Groźną Wręgę Misja 3 - Droga pani doktor	98
Działania specjalne Misja 3 - Droga pani doktor	100
Sekrety Misja 3 - Droga pani doktor	104
Misja 4 - Mechaniczna rezydencja	116
Skorzystaj z kolejki w dolnej Avencie Misja 4 - Mechaniczna rezydencja	116
Dotrzyj do mechanicznej rezydencji Misja 4 - Mechaniczna rezydencja	129
Wydłóż Kirina Jindosha Misja 4 - Mechaniczna rezydencja	136
Uwolnij Antona Sokołowa Misja 4 - Mechaniczna rezydencja	144
Działania specjalne Misja 4 - Mechaniczna rezydencja	159
Sekrety Misja 4 - Mechaniczna rezydencja	161
Misja 5 - Cesarskie Konserwatorium	183
Dowiedz się co wie Byrne (opcjonalne) Misja 5 - Cesarskie Konserwatorium	183
Pomóż sklepikarzowi (opcjonalne) Misja 5 - Cesarskie Konserwatorium	187
Wydłóż Breannę Ashworth Misja 5 - Cesarskie Konserwatorium	195
Działania specjalne Misja 5 - Cesarskie Konserwatorium	200
Sekrety Misja 5 - Cesarskie Konserwatorium	203
Misja 6 - Dzielnicza pyłu	218
Wejdź do posiadłości Aramis Stiltona	218
Zdobądź ciało Paola	222
Zdobądź ciało wicerewidenta Byrne'a	230
Skaż przywódców na wygnanie	244
Zamek Jindosha - Jak rozwiązać zagadkę?	247
Działania specjalne	255
Sekrety	258

Misja 7 - Pęknięta tafla rzeczywistości	271
Znajdź Aramisa Stiltona (teraźniejszość)	271
Eksploracja posiadłości Stiltona	274
Odkryj sekret Delili	296
Działania specjalne	302
Sekrety	303
Misja 8 - Wielki Pałac	316
Znajdź wejście do Wielkiego Pałacu	316
Wyeliminuj diuka Abele	335
Pochwyć duszę Delili	360
Działania specjalne	363
Sekrety	364
Misja 9 - Śmierć cesarzowej	379
Znajdź wyjście z ulic Dunwall	379
Dostań się do Dunwall Tower	389
Wyeliminuj Delilę Copperspoon	398
Zakończenia	414
Działania specjalne	415
Sekrety	417

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

Podstawy

Eksploracja | Porady



Eksploracja to nieodzowny element rozgrywki.

Eksploracja w *Dishonored 2* to nieodłączna część gry. Podczas rozgrywki będziesz zwiedzał lokacje, zbierał potrzebne do zakupów przedmioty i monety czy niezbędne do rozwijania umiejętności runy. **Najtrudniejszym aspektem eksploracji danych lokacji jest oczywiście chęć uzyskania statusu ducha w podsumowaniu poszczególnych misji.** W takim przypadku musisz skupiać się najpierw na wyłączaniu systemów ochronnych i pozbywaniu się (ogłuszeniu) przeciwników, a nie na przeszukiwaniu każdego dostępnego pojemnika. Życie stanie się dużo prostsze bez wścibskiego wzroku wędrujących strażników. **Drugim ważnym aspektem są umiejętności nadprzyrodzone.** Niezależnie od tego czy wybrałeś Corvo, czy Emily, otrzymasz do swojej dyspozycji mignięcie lub daleki chwyt. Jest to umiejętność niezbędna do przeszukania wszystkich dostępnych lokacji, dlatego **jeżeli wybrałeś rozgrywkę bez mocy (spójrz na pierwszy rozdział misji drugiej, by dowiedzieć się więcej), to możesz być przekonany, że nie zbierzesz wszystkich sekretów w grze.**

Sama eksploracja to nie tylko przeszukiwanie pojemników czy mieszkań, ale także rozwiązywanie zagadek takich jak otwarcie zamkniętych drzwi, czy zdobycie przedmiotu, do którego nie ma dostępu. W większości przypadków rozwiązania te nie są proste i wymagają od gracza wytrwałości i przeszukiwania każdego zakątka. Oczywiście każdy z tych sekretów został w poradniku szczegółowo opisany.

Poniżej znajdziesz przedmioty, za którymi warto się oglądać podczas eksploracji:

- **Kościane amulety** - Amulety, tak jak w pierwszej części Dishonored, zaopatrują naszą postać w niewielkie bonusy. Do zlokalizowania amuletów używaj serca, które otrzymałeś od odmieńca na początku drugiej misji.
- **Runy** - Runy potrzebne są do kupowania umiejętności nadprzyrodzonych. Warto się zastanowić, która umiejętność będzie ci potrzebna najbardziej ponieważ ich całkowity koszt przewyższa ilość run rozsianych po świecie gry. Do zlokalizowania amuletów używaj serca, które otrzymałeś od odmieńca na początku drugiej misji.
- **Kapliczki odmieńca** - Kapliczki odmieńca to fabularne przerywniki filmowe, które zawierają z reguły dwie runy. Używaj serca by je zlokalizować.
- **Monety** - Jedyną walutą w grze są monety, dlatego nawet znajdowane przedmioty są automatycznie konwertowane na monety. Ilość monet jest różna w każdym przypadku i zdobycie wszystkich graniczy z cudem, ale staraj się przeszukiwać wszystkie dostępne zakamarki lokacji, by zbliżyć się do ich maksymalnej wartości.
- **Obrazy** - Obrazy to przedmioty kolekcjonerskie, które musisz odszukać samemu. Każdy obraz został ukryty, a koszt jednego to aż 200 monet. Obrazy liczą się do końcowej statystyki misji.
- **Schematy** - Schematy to przedmioty, które musisz odszukać samemu. Każdy schemat został dobrze ukryty i możesz je wykorzystać w czarnorynkowym sklepie do ulepszenia uzbrojenia. Schematy liczą się do końcowej statystyki misji.
- **Audiografy** - Audiografy w przeciwieństwie do gazet czy dzienników mają niekiedy znaczenie przy zaliczeniu działań specjalnych (patrz misja 1). Nie liczą się jednak do ogólnej statystyki w misjach.
- **Dzienniki i gazety** - Dzienniki i gazety są całkowicie opcjonalnymi aspektami eksploracji, które dodają kilka zagadnień fabularnych, ale nie pełnią żadnej roli przy końcowych statystykach misji.

Walka, skradanie i poziom chaosu | Porady

Walka i skradanie



Dwie drogi: skradanie lub pójście na żywioł. Decyzja należy do ciebie.

Walka w *Dishonored 2* jest opcjonalna przez większość rozgrywki. Możesz więc omijać strażników, całkowicie ich przy tym ignorując, by dotrzeć do wymaganego celu. W trakcie takiej gry z pomocą przychodzi umiejętność skradania. **Możesz wykorzystywać do tego celu różnego rodzaju zadaszania, stoliki, wnęki czy nawet zacieniowane pomieszczenia, by prześliznąć się niezauważonym przez strzeżone tereny wroga.** Podczas skradania ważnym elementem jest używanie specjalnie przygotowanych to tego celu umiejętności czy uzbrojenia. Podstawową, a zarazem najpotrzebniejszą umiejętnością jest mignięcie (blink) w przypadku Corvo, oraz daleki chwyt (far reach) w przypadku Emily. Umiejętności te są do siebie bardzo zbliżone sposobem działania i pomagają przemieścić się niepostrzeżenie do miejsc, do których normalnie nie mógłbyś dojść (na przykład balkony czy dachy). **Podczas skradania masz ograniczone pole widzenia, a przeciwnicy nie dostrzegają cię tak często jak w przypadku chodu czy biegu.** Jeżeli mowa o skradaniu to nie może zabraknąć tutaj wzmianki o cichych broniach dalekiego zasięgu takich jak kusze, czy przedmiotów leżących na stołach potrzebnych do odwracania uwagi przeciwników.

Podczas starcia z wrogami masz do dyspozycji cały arsenał uzbrojenia (pistolety czy granaty) oraz umiejętności nadprzyrodzone, a to czy zabijesz wroga poprzez przyzwanie krwiożerczych szczurów, czy wbijesz mu sztylet w plecy zależy już tylko i wyłącznie od ciebie. Bardzo ważnym elementem walki wręcz jest blokowanie nadchodzących ataków mieczem. **W odpowiednim momencie zablokowany atak da ci możliwość wyprowadzenia śmiertelnoścno kontrataku, a sam blok uniemożliwi otrzymanie niebezpiecznych dla zdrowia obrażeń.** Z czasem będziesz mógł także odblokować umiejętność blokowania strzał czy pocisków, co w dalszej części rozgrywki może okazać się skuteczną obroną przeciwko ciężko uzbrojonym wrogom.

Poziom chaosu



Poziomy chaosu to nic innego jak sposoby przechodzenia misji. Jeżeli zabijasz każdego napotkanego wroga, czy cywila, twój poziom chaosu zwiększy się bardzo szybko. Poziom taki zwiększa się także wtedy, gdy przestraszysz cywila lub gdy wróg dostrzeże twoją postać. **Wysoki poziom chaosu potrzebny będzie do odblokowania złego zakończenia, a podczas takiej rozgrywki inaczej będą reagować na ciebie postacie niezależne.** W podsumowaniu każdej misji możesz sprawdzić swoje statystyki dotyczące misji oraz poziom chaosu. W przeciwieństwie do niskiego poziomu chaosu, wybierając ten styl rozgrywki możesz korzystać z całego dostępnego arsenału uzbrojenia i mocy nadprzyrodzonych, ponieważ nawet jedno morderstwo spowoduje, że nie otrzymasz statusu "litościwy".