

Bionic Commando

Wersja Xbox 360

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Bionic Commando

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Grin, Wydawca Capcom
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
Akt 1.....	4
Rozdział 1 – Ascension City Downtown I.....	4
Rozdział 1 – Tutorial.....	6
Rozdział 1 – Ascension City Downtown I Continued.....	10
Rozdział 1 – Ascension City Downtown II.....	11
Rozdział 1 – Ascension City Downtown III.....	13
Rozdział 1 – Ascension City Downtown IV.....	16
Rozdział 2 – Ascension City Downtown V.....	19
Rozdział 2 – Ascension City Downtown VI.....	24
Rozdział 2 – Trent Industrial District I.....	27
Rozdział 2 – Trent Industrial District II.....	31
Rozdział 2 – Trent Industrial District III.....	34
Rozdział 2 – Trent Industrial District IV.....	40
Rozdział 3 – Fissure I.....	45
Rozdział 3 – Fissure II.....	48
Rozdział 3 – Ascension City Downtown VII.....	50
Rozdział 3 – Ascension City Downtown VIII.....	52
Rozdział 3 – FSA Avenue.....	54
Rozdział 3 – The Buraq – BOSS.....	57
Akt 2.....	59
Rozdział 1 – Fissure III.....	59
Rozdział 1 – Saints' End Station.....	62
Rozdział 1 – Fissure IV.....	65
Rozdział 1 – Ascension City Park I.....	67
Rozdział 1 – Avenue of Heroes.....	70
Rozdział 1 – Ascension City Park II.....	72
Rozdział 2 – Ascension City Garden.....	75
Rozdział 2 – Ascension City Park III.....	78
Rozdział 2 – Ascension City Park IV.....	81
Rozdział 2 – Federal Archives.....	83
Rozdział 2 – The Mohole – BOSS.....	85
Rozdział 3 – Port Anderson I.....	89
Rozdział 3 – Port Anderson II.....	91
Rozdział 3 – Port Anderson III.....	97
Akt 3.....	102
Rozdział 1 – Buraq Armada.....	102
Rozdział 1 – Ash City.....	104
Rozdział 1 – The Constructor – BOSS.....	106
Rozdział 1 – The Vault.....	110
Rozdział 1 – The Final Battle – FINAŁ.....	113
Wyzwania.....	114
Kategoria Arm and Wire Action.....	114
Kategoria Enemy Combat.....	120
Kategoria Weapon Usage.....	123
Kategoria Bosses.....	126
Inne.....	127
Cenne informacje.....	127
Lista osiągnięć (achievementów).....	129

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



Wprowadzenie

Witaj w nieoficjalnym poradniku do konsolowej wersji gry *Bionic Commando*. Tekst ten zawiera przede wszystkim bardzo szczegółowy opis przejścia wszystkich trzech aktów tej dość wymagającej produkcji. W opisie zawarłem wiele wskazówek odnośnie pokonywania przeciwników i eksploracji kolejnych plansz, jak również przedstawiłem szczegółowe lokalizacje sekretnych przedmiotów. Drugi rozdział poradnika zawiera z kolei pełne zestawienie dodatkowych wyzwań, których można się podejmować w trakcie zabawy, zbiór cennych wskazówek oraz listę achievementów.

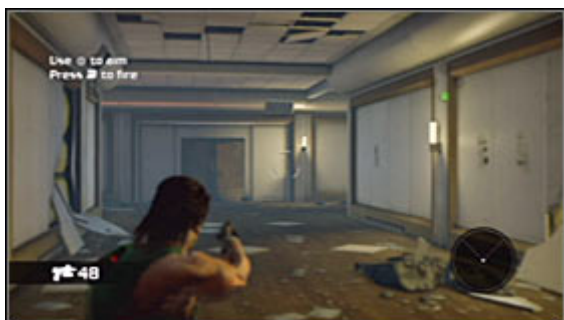
Jacek „Stranger” Hałas

Akt 1

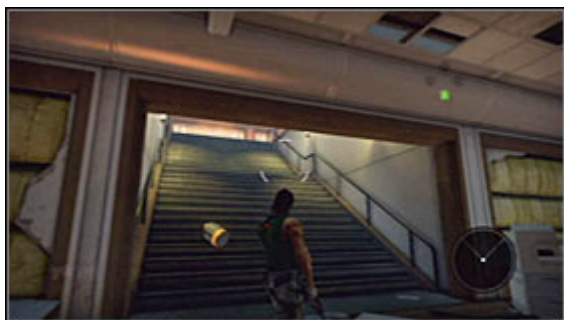
R o z d z i a ł 1 – A s c e n s i o n C i t y D o w n t o w n I

Ukryte bonusy: 5

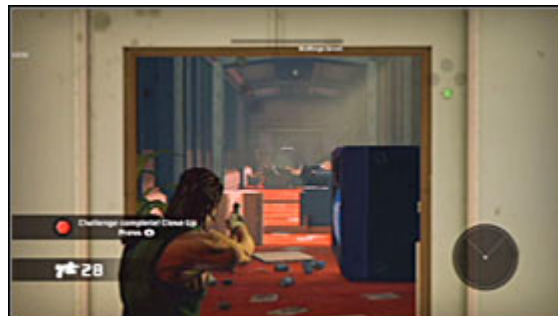
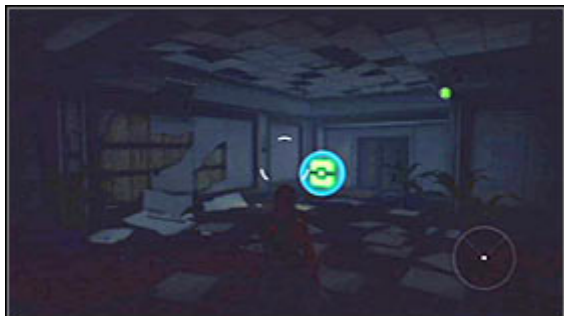
Opis przejścia etapu: Ruszaj prosto. Po dotarciu do korytarza z wartownikiem przygotuj sobie broń wciskając prawy trigger. Zauważ, że spowoduje to przybliżenie obrazu. Zlikwiduj stojącego tu wartownika. Po jego śmierci zbadaj lewy korytarz, a odnajdziesz **pierwszy bonus**.



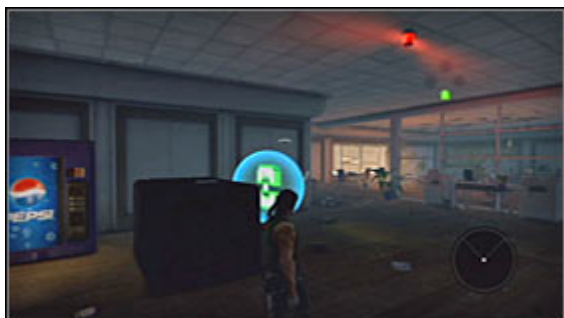
Skieruj się do kolejnego korytarza. Uważaj na nowego przeciwnika, na którego możesz już wkrótce wpaść. Podążaj dalej aż do miejsca, w którym do zlikwidowania będzie kilku zwykłych wartowników. Po ich usunięciu skorzystaj z pobliskich schodów w celu przedostania się na wyższe piętro. Obróć się w prawo i zabierz **drugi bonus**.



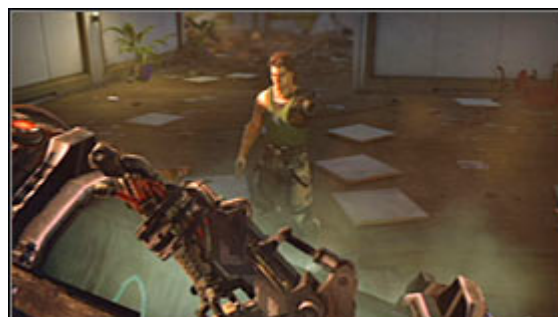
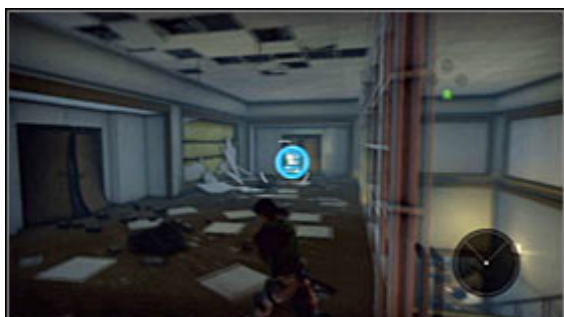
Zeskocz na dół, pozbieraj amunicję i skieruj się po schodach na niższe piętro. Zignoruj fakt, że w pomieszczeniu, do którego za chwilę wejdiesz, zgaśnie światło. Odszukaj **trzeci bonus** i ruszaj dalej. Po dotarciu do długiego korytarza ostrzelaj widocznych w oddali wrogów, po czym skieruj się prosto.



Czwarty bonus odnajdziesz w pierwszym pomieszczeniu, do którego za chwilę dotrzesz (jest po lewej stronie). Zainteresuj się też rozrzuconą po okolicy amunicją, zwłaszcza jeśli zużywasz ją w dużych ilościach. Zlokalizuj kolejne schody wiodące na dół. Zabij wartownika i ruszaj dalej.



Ostatni **piąty bonus** odnajdziesz na lewo od schodów. Zabierz ten przedmiot, po czym zejź na dół. Spowoduje to załączenie cut-scenki, a Ty zakończysz swoją przygodę z pierwszym poziomem gry.



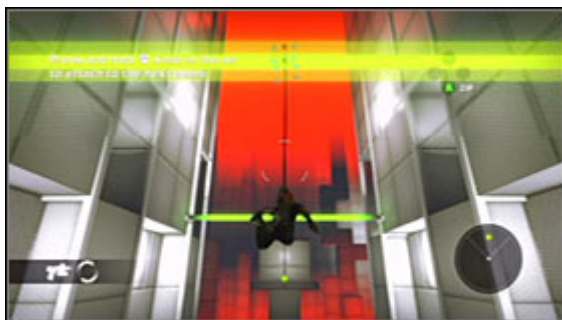
R o z d z i a ł 1 – T u t o r i a l

Ukryte bonusy: 4

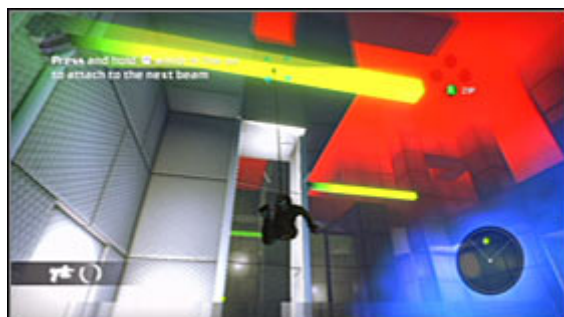
Opis przejścia etapu: Pierwsza lekcja treningowa polega na trzykrotnym rozbijaniu się. Chwyć się belki z użyciem lewego triggera i nie puszczaj tego przycisku dopóki nie zostaną zaliczone trzy cykle. Druga lekcja dotyczy doskoczenia do widocznej w oddali półki. Pamiętaj żeby z puszczeniem triggera nie czekać do ostatniej chwili. Na szczęście gra wyświetli na ekranie informację kiedy najlepiej wykonać skok.



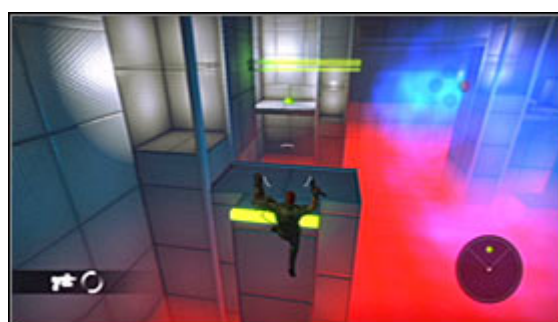
Teraz musisz wykonać dłuższą serię. Zabawa polega na dotarciu do widocznej w oddali półki z udziałem dwóch poziomych rurek. Za każdym razem skupiaj się na wyczuciu najlepszego momentu do puszczenia się rurki. Podczas rozgrywania czwartej leki wysuń ramię w stronę górnej półki żeby się jej chwycić. Podciągnij się do góry.



Biegnij prosto wysłuchując komunikatów na temat szkodliwości promieniowania. Po dotarciu do nowej sali chwyć się najbliższej rurki, a następnie doskocz do kolejnej, zlokalizowanej po prawej stronie. Trzecia rurka znajduje się po lewej stronie. Chwyć się jej i następnie wyląduj na niewielkiej półce. Obróć się w prawo i podciągnij się na wyżej położoną półkę.



Śmiało zeskocz na dół, gdyż Twoje buty zamortyzują upadek. Podciągnij się następnie na wyższą półkę. Obróć się w prawo i skocz w przepaść. W odpowiednim momencie wyceluj ramię w świecący żółty podest. Podciągnij się i skorzystaj z pobliskiej rurki w celu dotarcia do kolejnego punktu kontrolnego.



Wysłuchaj informacji na temat zasad działania stacji przekaźnikowych. Zgodnie z instrukcją skorzystaj z linki w celu przetestowania ataków typu Zip Kick. W taki właśnie sposób pozbądź się wszystkich trzech obiektów. Nie korzystaj jeszcze ze stacji. Zamiast tego obróć się i zlokalizuj belkę, po której przedostaniesz się na wyższą półkę.

