

Robert Ludlum's **The Bourne Conspiracy** **PORADNIK DO GRY**

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy

autor: Mikołaj „Mikas” Królewski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent High Moon Studios, Wydawca Vivendi Games, Wydawca PL CD Projekt
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
Wstęp	3
Informacje podstawowe	4
Opis przejścia	6
Dangerous Beginning	6
Shipyards Infiltration	8
Assassinate Wombosi	10
Eliminate Divandelen	12
Escape the Embassy	14
Silence Rurik	16
Castle Fight	18
Paris Chase	19
Disarm Renard	20
Survive the Professor	22
Treadstone Safehouse	23
Listy osiągnięć	25
Lista osiągnięć	25
Lista osiągnięć specjalnych	26

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



W s t ę p

Witam w poradniku do gry *Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy*, wydanej przez Vivendi Games. Publikacja ta zawiera porady ogólne, dokładny opis przejścia każdego poziomu oraz uwzględnia miejsca, w których poukrywane są paszporty, potrzebne do odblokowania wielu bonusów. Pod nazwą każdej misji podaję liczbę dokumentów, które znajdują się na danym poziomie. W ostatniej części poradnika czeka pełna lista wszystkich możliwych osiągnięć.

Życzę miłej zabawy!

I n f o r m a c j e p o d s t a w o w e

Porady ogólne:

- Bourne może mieć przy sobie tylko 2 rodzaje broni. Lekki pistolet lub uzi oraz dużą broń, jak karabin lub shotgun.
- *Bourne Instinct* to jedno z najważniejszych udogodnień. Daje dużą przewagę. Gdy go włączymy, nasz cel oraz wszyscy przeciwnicy zostaną wyświetleni na radarze. Dotyczy to także broni i paszportów.
- *Takedown* to z kolei bardzo ważna umiejętność. Dzieli się na *takedown*, *multiple takedown*, *shooting takedown*, *sprint takedown*. Eliminuje za jednym razem zwykłego przeciwnika i jest najlepszą bronią na bossów. Ci jednak również ją posiadają.
- Przy każdej walce z bossem zachowujemy się podobnie. Umiejętnie blokujemy i czekamy, aż przeciwnik skończy zadawać serię ciosów. Wtedy atakujemy swoim combo. Nie powtarzamy cały czas tych samych ruchów.
- Niektóre zamknięte drzwi można otworzyć za pomocą wytrychu. W dolnym prawym rogu pokaże się wówczas ikona kłódki, a my przez krótki czas musimy przytrzymać przycisk **A**.
- Podczas oglądania cut-scenek nie raz przyjdzie nacisnąć odpowiedni przycisk (wybierany losowo). Nazywa się to *Quick Time Event*. Podczas oglądania przerywników musimy być cały czas skupieni i nie możemy odłożyć pada ani na moment.

W a l k a n a p i ę ś c i:

- **X** odpowiedzialny jest za słabe, ale szybkie uderzenie. **Y** za mocne, ale powolne. **A** odpowiada za blok. Bourne potrafi wyprowadzić kilka serii ciosów.
- **X X X** - ten atak jest słaby, ale prawie zawsze wchodzi. Przydaje się w walce z szybkimi przeciwnikami.
- **Y X X** - pierwszy cios ogłusza przeciwnika i wystawia na dwa pozostałe.
- **Y Y X** - bardzo przydatny przy ponowieniu akcji. Wykorzystujemy go, kiedy przeciwnik jest ogłuszony.
- **X Y Y** - bardzo powolny, ale miażdżący atak.
- **Y X Y** - ostatnim ciosem jest kopniak z półobrotu, który zadaje spore obrażenia i powiększa dystans dzielący nas od przeciwnika.
- **X Y X** - ostatni cios uderza w brzuch i dezorientuje przeciwnika.

S t r z e l a n i e z b r o n i p a l n e j:

- Kiedy tylko możemy, chowamy się za czymś podczas ostrzału (przycisk **A**). Kiedy jesteśmy schowani, nasza energia się regeneruje. Wychylamy się w celu oddania strzału za pomocą lewego spustu. Prawym strzelamy.
- Bourne może także strzelać w wybuchowe obiekty, takie jak samochody, beczki z benzyną itp. W ten sposób pozbywamy się kilku przeciwników naraz. Przedmioty te lokalizujemy za pomocą *Bourne Instinct*.
- Przyciskiem **B** odpalamy *shooting takedown*. Załatwia on przeciwnika jednym strzałem. Jeśli mamy odpowiednio naładowany pasek adrenaliny, możemy zdjąć kilku przeciwników naraz.

J a z d a s a m o c h o d e m :

- W jednej z misji przyjdzie nam pokierować Mini Cooperem i wraz z Marie uciekać nim po ulicach Paryża. Sterowanie jest bardzo arcadowe i w niczym nie przypomina symulatora. Kierujemy za pomocą lewej gałki. Prawym spustem dodajemy gaz, lewym hamujemy. Za pomocą przycisku **B** używamy hamulca ręcznego.
- W tej misji pasek energii życiowej zastąpiony jest przez tzw. *evasion meter*. Gdy dojdzie on do końca, Bourne zostanie aresztowany.
- Pasek adrenaliny działa w tej misji jak *bullet time*. Spowalniając czas, jesteśmy w stanie uniknąć wielu stłuczek i szybciej uciekać przed policją.

Opis przejścia

D a n g e r o u s B e g i n n i n g

5 paszportów

Ta misja to właściwie trening. Kiedy po obejrzeniu cut-scenki odzyskamy kontrolę nad bohaterem, zobaczymy dwie alejki jedną po lewej, drugą po prawej. Na końcu każdej z nich ukryty jest **paszport**. Po przejściu kilku kroków dowiemy się, jak mamy używać tzw. *Bourne Instinct*. Gdy go włączymy (poprzez naciśnięcie przycisku **Y**), podświetli się aktualny cel misji oraz wszystkie ważniejsze obiekty. Będziemy mogli również dostrzec **paszport** leżący obok wejścia do metra. Miejsce, w które mamy się udać, wyświetli się na radarze w prawym dolnym rogu. Gdy podążymy w tym kierunku, zostaniemy zaatakowani przez jednego ze sługusów O'Connora.



Nauczymy się teraz podstawowych zasad walki wręcz. Po pokonaniu oponenta udajemy się aleją aż do drzwi baru. W środku czeka kilku przeciwników. Dowiemy się, jak używać tzw. *multiple takedown*, który pozwoli wykończyć przeciwnika bardzo efektowną kombinacją ciosów. Odpalamy ją przyciskiem **B**, kiedy mamy naładowany pasek adrenaliny. Po walce dostrzegamy **paszport** leżący na jednym ze stolików. Wychodzimy tymi samymi drzwiami, którymi się tu dostaliśmy. Na zewnątrz ktoś zacznie do nas strzelać. *Quick Time event*.

Gdy postać ta zacznie uciekać, gonimy ją. Przy wyjściu z alejki zostajemy zaatakowani przez dwu bandziorów. Po rozprawieniu się z nimi skręcamy za róg i ponownie zostajemy ostrzelani. Naciskamy więc odpowiedni przycisk, by uniknąć kulki. Po odbyciu rozmowy ze swoją wtyczką, biegniemy po schodach na górę. Mamy tylko 2 minuty, więc wszystkie walki staramy się zakończyć jak najszybciej, używając opcji *takedown*.

Na klatce schodowej zgarniamy kolejny **paszport**. Wewnątrz hotelu kierujemy się na sam koniec korytarza i po efektownym wejściu przystępujemy do walki z bossem. Walka z nim jest bardzo prosta. Czekamy na jego serię ciosów i blokujemy je (przycisk **A**). Kiedy tylko możemy, używamy opcji *takedown*. Po dłuższej chwili przeciwnik ucieka. Biegniemy za nim, skacząc po dachach. Po chwili przystępujemy do drugiego pojedynku. Walczymy tak jak poprzednio. Boss ma teraz trochę więcej życia i używa *takedown*, tak jak my. Nie ma się jednak czego bać. Akcja na moment zwalnia, a my musimy nacisnąć odpowiedni przycisk. Nic trudnego.

