

007: Blood Stone

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

007: Blood Stone

autor: Michał „Wolfen” Basta

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Bizarre Creations, Wydawca Activision Blizzard, Wydawca PL Licomp Empik Multimedia
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Porady ogólne	4
Opis przejścia gry	5
Prologue – Changes of Planes	5
Istanbul – The key to crack the code	15
Istanbul – Stay with him	31
Istanbul – Who are you working for?	33
Monaco – Your basic Russian Oligarch...	39
Siberia – Not all fun and games	53
Siberia – Keep the car running	61
Siberia – A train to catch	75
Siberia – By any means necessary	78
Bangkok – An uneasy alliance	84
Bangkok – One more step and you're dead	88
Bangkok – One bad turn deserves another	93
Bangkok – Old friends, new enemies	95
Burma – You're in Burma, Mr. Bond	104
Burma – The Beautiful and the Damned	114
Burma – I already know...	120
Monaco – Epilogue	128
Materiały wywiadowcze	130
Osiągnięcia	146

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

Poradnik do gry *007: Blood Stone* składa się z kilku części. W **Poradach ogólnych** znajdziesz wskazówki, które ułatwią ci odnalezienie się w niebezpiecznym świecie Jamesa Bonda. **Opis przejścia gry** zawiera z kolei dokładne i bogato ilustrowane rozwiązania, dzięki którym bez problemu pokonasz wszystkie etapy przygotowane przez twórców gry. Dział **Materiały wywiadowcze** to dokładny opis wszystkich 50 materiałów wywiadowczych, które Bond może pobrać na swój telefon komórkowy. Ostatnim działem są **Osiągnięcia**, w którym wyjaśniono w jaki sposób zdobyć wszystkie dostępne w grze osiągnięcia.

Michał „Wolfen” Basta (www.gry-online.pl)

Porady ogólne

Jak przystało na wyszkolonego agenta, Bond potrafi świetnie posługiwać się zarówno bronią palną, jak i walczyć wręcz. Ta druga umiejętność jest szczególnie przydatna, jeśli chcemy szybko i po cichu eliminować wrogów z zaskoczenia lub błyskawicznie unieszkodliwić ich w otwartej walce. Należy jednak pamiętać, aby nie szarżować na widzących nas przeciwników na otwartych przestrzeniach, gdzie podziurawią nas jak sito.

Podczas wymiany ognia koniecznie korzystaj z osłon, które zapewniają ci elementy otoczenia, takie jak ściany, skrzynie, meble czy filary. Z takich miejsc jesteś znacznie mniej narażony na ostrzał przeciwników, a co za tym idzie rosną twoje szanse przeżycia, co jest szczególnie ważne na wyższych poziomach trudności, gdzie czasem wystarczy jedna celna kula, aby James poszedł gryźć ziemię.

Kiedy znajdujesz się za zasłoną możesz ostrzeliwać przeciwników wychylając się i dokładnie w nich mierząc (prawy przycisk myszy) lub strzelając na oślep (lewy przycisk myszy). Pierwsze rozwiązanie umożliwia dokładne wycelowanie w rywali, ale naraża cię na ostrzał nieprzyjaciela. Strzelanie na oślep działa na odwrót, tzn. lepiej chroni cię przed kulami oponentów, ale twoje serie są dużo mniej celne.

Za każdego pokonanego w walce wręcz rywala otrzymujesz możliwość spowolnienia czasu (w sumie możesz zbierać 3 „spowalniacze”). Po zwolnieniu czasu Bond automatycznie namierza jednego z rywali (możesz ruszyć myszką, aby wycelować innego) i daje ci więcej czasu na oddanie strzału. Warto odnotować, że każda celna kula w tym trybie oznacza śmierć przeciwnika.

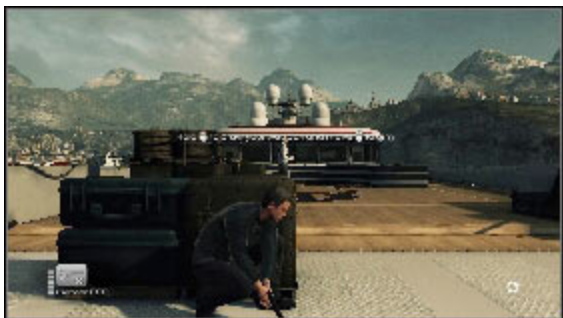
Bond posiada specjalny telefon zaopatrzony w przydatny gadżet, dzięki któremu możesz na bieżąco obserwować ruchy wrogów. Telefon wskazuje ponadto miejsca niebezpieczne (np. pudła z materiałami wybuchowymi), lokalizację wszystkich broni w okolicy, a także drogę jaką należy podążać w momencie zgubienia się. Przy jego pomocy możemy też niszczyć kamery, zbierać informacje wywiadowcze i włamywać się do systemów komputerowych. Aby go aktywować wciśnij klawisz 1. Pamiętaj jednak, że kiedy zaczniesz biec, oddasz strzał lub wycelujesz w kogoś bronią, automatycznie wyjdiesz z tego trybu.

Życie Bonda odnawia się automatycznie, jeśli przez jakiś czas przebywa w bezpiecznym miejscu, gdzie nie jest narażony na ostrzał.

James może naraz przenosić dwie bronie – jeden pistolet oraz broń cięższą na przykład strzelbę lub karabin. Pamiętaj, aby starać się dopasować arsenał do warunków – jeśli walczysz na bliski dystans w budynkach, to nieźle sprawdzi się strzelba, ale na otwartych przestrzeniach znacznie lepiej korzystać z karabinów. Zwróć również uwagę, że do pewnych typów broni zawsze znajdziesz amunicję, a w przypadku niektórych stanowi to spory problem.

Opis przejścia gry

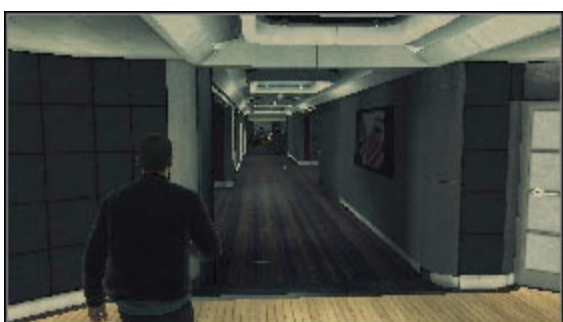
Prologue - Changes of Planes



Zaczynasz ukryty za skrzyniami [1] na jachcie. Wciśnij prawy przycisk myszy aby Bond wysunął się z za zasłony i mógł przymierzyć w przechadzającego się wartownika [2]. Po namierzeniu wroga oddaj strzał (najlepiej w głowę).



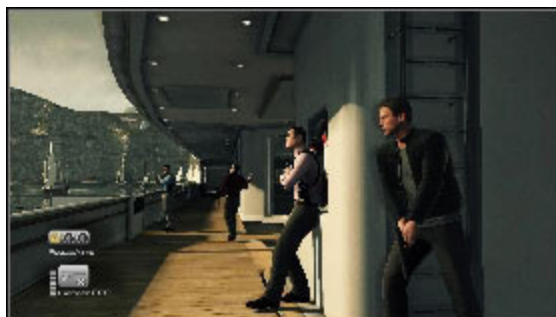
Po zabiciu wartownika skieruj się na lewą albo prawą burtę [1] jachtu, a potem wejdź przez otwarte drzwi [2] na mostek.



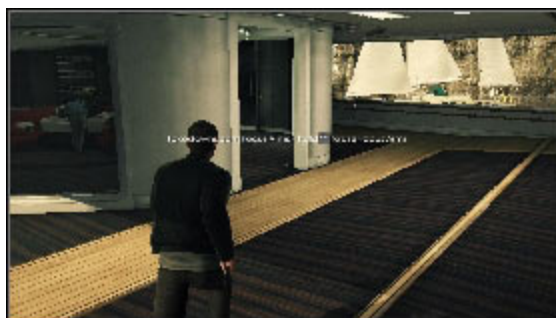
Skieruj się do korytarza [1] prowadzącego do dalszej część pokładu. W jego połowie ukryj się za ścianą z prawej (aby to uczynić wciśnij spację) [2].



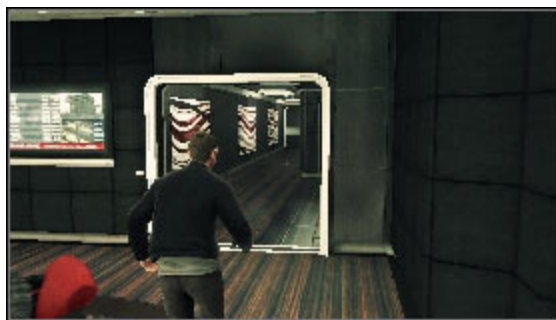
Teraz poczekaj chwilę, aż w pomieszczeniu za korytarzem pojawi się wróg. Kiedy podejdziesz do stolika namierz go (prawy przycisk myszy) [1] i oddaj celny strzał. Następnie przebiegnij przez kolejne pomieszczenie [2] i wyjdź na zewnątrz.



Na pokładzie spójrz w prawo i zejź na dół po drabinie [1]. Przywrzyj do ściany, podejź do narożnika z lewej i poczekaj, aż dwóch strażników zejdzie ci z pola widzenia [2].



Wychyl się wtedy zza narożnika i zaatakuj stojącego przy ścianie wroga przy pomocy rąk (musisz wcisnąć klawisz F) [1]. Po obezwładnieniu oponenta rusz przed siebie, skręć za narożnikiem ściany i wejź do pomieszczenia z lewej przez otwarte drzwi [2].



W środku znajduje się dwóch strażników, którzy wcześniej zeszli z pokładu. Możesz ich zastrzelić w zwyczajny sposób lub skorzystać z możliwości spowolnienia czasu i automatycznego namierzenia [1]. Aby je uaktywnić wciśnij klawisz ctrl. Zauważ, że liczba możliwych do oddania strzałów w tym trybie jest ograniczona maksymalnie do 3. Zdobysz je poprzez atakowanie wrogów wręcz. Po zabiciu dwóch przeciwników przejdź przez pokój i skieruj się na korytarz [2].



Dobiegnij do jego końca i przejdź przez drzwi [1]. Po animowanej scenie będziesz musiał zastrzelić dwóch wrogów [2].



Najlepiej chwilę poczekać, aż ten z lewej podejdzie do ciebie nieco bliżej i dopiero wtedy go zaatakować [1]. Potem wystarczy wychylić się za narożnika i zabić następnego [2].