

**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](http://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.

## Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Wstęp</b>	3
<b>Informacje podstawowe</b>	4
<b>Opis przejścia</b>	<b>6</b>
<b>Dangerous Beginning</b>	6
<b>Shipyards Infiltration</b>	8
<b>Assassinate Wombosi</b>	10
<b>Eliminate Divandelen</b>	12
<b>Escape the Embassy</b>	14
<b>Silence Rurik</b>	16
<b>Castle Fight</b>	18
<b>Paris Chase</b>	19
<b>Disarm Renard</b>	20
<b>Survive the Professor</b>	22
<b>Treadstone Safehouse</b>	23
<b>Listy osiągnięć</b>	<b>25</b>
<b>Lista osiągnięć</b>	25
<b>Lista osiągnięć specjalnych</b>	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](http://www.gry-online.pl)

# Wprowadzenie



## Wstęp

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.

### Walka na pięści:

- **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.

### Strzelanie z broni palnej:

- 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.

### **Jazda samochodem:**

- W jednej z misji przyjdzie nam pokierować Mini Cooperem i wraz z Marie uciekać nim po ulicach Paryża. Sterowanie jest bardzo arcade'owe i w niczym nie przypomina symulatora. Kierujemy za pomocą lewej gałki. Prawym spustem dodajemy gazu, 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.



Nauczmy 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.

