

A close-up, profile view of a man with dark hair and a light beard, wearing a dark suit, white shirt, and dark tie. He is holding a black handgun in his right hand, looking off to the side with a serious expression.

Alpha Protocol

**Porady, NPC, perki, umiejętności, akta i
romanse**

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Alpha Protocol

(Atlas Świata)

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Obsidian Entertainment, Wydawca SEGA, 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

Wstęp	3
Kreacja i rozwój postaci	4
Utworzenie nowej postaci	4
Dalszy rozwój postaci	13
Umiejętności	15
Perki (Talenty)	42
Porady	56
Podstawowe informacje	56
Walka	58
Obrona	64
Działania z ukrycia	66
Przeciwnicy i bossowie	68
Mini-gry	71
Kryjówki	74
NPC	75
Ważne postaci i ich preferencje	75
Romanse	83
Opiekunowie misji	100
Handlarze	103
Akta wywiadowcze	104
Osiągnięcia	110
Wprowadzenie	110
Fabuła	110
NPC	112
Rozgrywka	127
Ukryte	131

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



Do niniejszej gry dostępny jest również poradnik, w którym znajduje się opis zadań (questów).



Wstęp



Niniejszy atlas świata jest uzupełnieniem do głównego poradnika do gry *Alpha Protocol*, stanowiąc bogaty zbiór wiedzy na temat tej produkcji i pomagający w poznaniu rządzących rozgrywką zależności. Całość podzielona została na cztery zasadnicze części:

Pierwsza część skupia się w całości na omówieniu procesu tworzenia oraz sukcesywnego rozwijania własnej postaci. Rozdział ten otwiera szczegółowe omówienie dostępnych klas postaci wraz z wyszczególnieniem ich wad oraz zalet. W kolejnych sekcjach poświęciłem dużo uwagi między innymi dokładnemu przedstawieniu wszystkich umiejętności oraz perków (talentów).

Drugi rozdział zawiera mnóstwo cennych porad dotyczących różnych elementów gry. Znajdują się tu między innymi wskazówki dotyczące wybierania różnych metod walki, używania dostępnych typów uzbrojenia i dodatkowego wyposażenia, korzystania z pancerzy, likwidowania przeciwników czy rozwiązywania mini-gier.

Trzeci rozdział koncentruje się wyłącznie na postaciach niezależnych. Można w nim odnaleźć przede wszystkim pełne zestawienie ważnych NPC-ów wraz z ich preferencjami odnośnie stylu rozmowy. Oprócz tego w tym rozdziale zawarto podpowiedzi między innymi na temat nawiązywania romansów czy pozyskiwania akt wywiadowczych.

Ostatni **czwarty rozdział** omawia wszystkie dostępne osiągnięcia, dokładnie prezentując sposoby ich pozyskiwania. Wyzwania te podzielone zostały na kilka głównych kategorii tak by szybciej można było dotrzeć do pożądaných wskazówek.

Jacek „Stranger” Hałas (www.gry-online.pl)

Kreacja i rozwój postaci

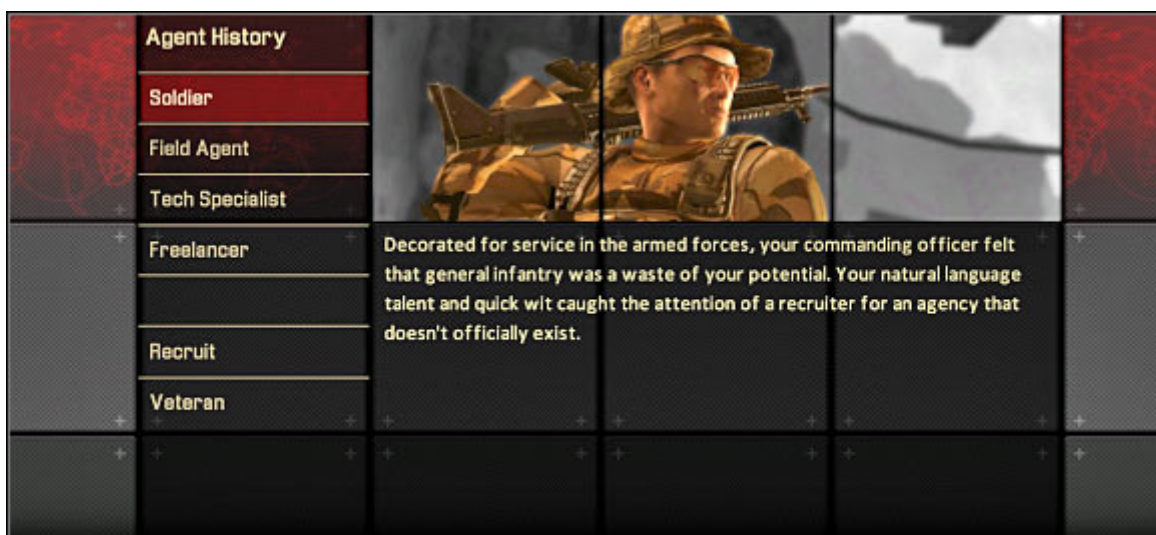
U t w o r z e n i e n o w e j p o s t a c i

Dostępne klasy i różnice pomiędzy klasami

Wyboru klasy postaci dokonuje się na samym początku gry (po ustaleniu poziomu trudności zabawy). Dostępnych jest sześć głównych klas:

- żołnierz (Soldier)
- agent (Field Agent)
- specjalista od technologii (Tech Specialist)
- wolny strzelec (Freelancer)
- rekrut (Recruit)
- weteran (Veteran)

Szczegółowe omówienie każdej z klas odnajdziesz w kolejnym podpunkcie atlasu. Dwie poniższe tabelki prezentują natomiast różnice pomiędzy wszystkimi sześcioma klasami.



Wybór klasy postaci jest de facto ustaleniem przeszłości Michaela i wykonywanego przez niego do tej pory zawodu.

TABELA 1

Legenda:

Dostępna – Kolumna ta informuje o tym czy dana klasa jest dostępna od samego początku gry czy też nie.

Umiejętności na starcie – Kolumna ta informuje o liczbie odblokowanych umiejętności w momencie rozpoczynania gry daną klasą.

Wartość umiejętności – Kolumna ta informuje o tym ile punktów rozwoju wydanych zostało na umiejętności lub ile z nich jest dostępnych do rozdysponowania. Umiejętności z różnych kategorii wymagają wydawania innej liczby punktów rozwoju. Dla przykładu, każda umiejętność z kategorii Działań z ukrycia wymaga wydania sześciu punktów rozwoju, a każda umiejętność z kategorii sabotażu – trzech punktów rozwoju.

Liczba kategorii – Kolumna ta informuje o liczbie kategorii, w których odblokowane są już na starcie gry jakieś umiejętności.

Sugerowane kategorie – Kolumna ta informuje o sugestiach gry odnośnie rozwijania konkretnych kategorii umiejętności po wyborze danej klasy postaci.

KLASA	DOSTĘPNA	UMIĘJĘTNOŚCI NA STARCIE	WARTOŚĆ UMIĘJĘTNOŚCI	LICZBA KATEGORII	SUGEROWANE KATEGORIE
Żołnierz	tak	7	31	4	pistolety maszynowe karabiny szturmowe umiejętności techniczne wytrzymałość
Agent	tak	6	31	3	działania z ukrycia pistolety sztuki walki
Specjalista od technologii	tak	8	31	4	działania z ukrycia shotguny sabotaż umiejętności techniczne
Wolny strzelec	tak	0	31	0	-
Rekrut	tak	0	0	0	-
Weteran	nie	27	120	9	-

TABELA 2

Tabela ta prezentuje dokładne informacje na temat liczby umiejętności z poszczególnych kategorii, które są od razu dostępne po wybraniu danej klasy.

Legenda:

DzU – kategoria umiejętności „Działania z ukrycia”; Pi – kategoria umiejętności „Pistolety”; PM – kategoria umiejętności „Pistolety maszynowe”; Sh – kategoria umiejętności „Shotguny”; KS – kategoria umiejętności „Karabiny szturmowe”; Sa – kategoria umiejętności „Sabotaż”; UT – kategoria umiejętności „Umiejętności techniczne”; Wy – kategoria umiejętności „Wytrzymałość”; SW – kategoria umiejętności „Sztuki walki”.

KLASA	DzU	Pi	PM	Sh	KS	Sa	UT	Wy	SW
Żołnierz	0	0	2	0	2	0	1	2	0
Agent	3	1	0	0	0	0	0	0	2
Specjalista od technologii	1	0	0	2	0	3	2	0	0
Wolny strzelec	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Rekrut	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Weteran	3	3	3	3	3	3	3	3	3

Szczegółowe omówienie klas postaci

KLASA ŻOŁNIERZA (SOLDIER)

Dla kogo?

Wybranie żołnierza i podążanie zgodnie z sugestiami gry odnośnie rozwoju tej klasy w największym stopniu przybliży *Alpha Protocol* do klasycznej strzelaniny z widokiem z perspektywy trzeciej osoby. Może to też uczynić samą grę dość łatwą, nawet przy wyborze normalnego poziomu trudności. Będzie to szczególnie widoczne jeżeli zadbasz o maksymalne rozwinięcie kategorii związanej z obsługą karabinów maszynowych, co sprawi, że wrogowie będą dość szybko ginęli.



Żołnierz świetnie radzi sobie w bezpośredniej walce z oddziałami wroga. Znacznie gorzej – gdy trzeba unikać wykrycia lub zabijania niewinnych osób.

Zalety tej klasy:

- + szybsze i prostsze eliminowanie jednostek wroga oraz większości bossów
- + większa odporność na ataki wrogów
- + prostsze walki z bossami

Wady tej klasy:

- konieczność rozwiązywania problemów metodami siłowymi
- konieczność polegania w głównej mierze na broni palnej, a nie na gadżetach czy walce wręcz
- problemy w misjach, w których zabijanie postronnych osób jest niewskazane

Dobór umiejętności:

Sugestie gry odnośnie rozwoju czterech kategorii umiejętności są jak najbardziej słuszne. Ja radziłbym w pierwszej kolejności rozwijać umiejętności z kategorii „Karabiny szturmowe”, dążąc głównie do zwiększenia celności broni z tej grupy. Nie możesz też jednak zapomnieć o umiejętnościach z kategorii „Wytrzymałość”, dzięki czemu Twoja postać nie zginie szybko w bezpośredniej walce. Proponowane przez grę pistolety maszynowe powinny pełnić rolę zastępczych broni i dobrze byłoby z nich korzystać przede wszystkim do eliminowania grup słabszych przeciwników.