



**Prototype 2**

**Wersja PC**

**PORADNIK DO GRY**

**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Prototype 2**

**autor: Jacek „Stranger” Hałas**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Producent Radical Entertainment, 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

<b>Wstęp</b>	<b>4</b>
<b>Główny wątek fabularny</b>	<b>6</b>
1 – Spotkanie ze stwórcą	6
2 – Zmartwychwstanie	9
3 – Przeżyją najsilniejsi	12
4 – Lep na muchy	22
5 – Drenaż mózgu	30
6 – Projekt Długi Cień	38
7 – Czas żerowania	44
8 – Szczur laboratoryjny	56
9 – Zbawienie	61
10 – Szalony naukowiec	70
11 – Orion Faza Druga	82
12 – Dobór naturalny	89
13 – Most powietrzny	98
14 – Wrogowie i sojusznicy	101
15 – Obcy wśród nas	110
16 – Białe Światło	121
17 – Gniazdo żmij	129
18 – Zdobywanie zamku	140
19 – Labirynt krwi	146
20 – Wilk alfa	158
21 – Niełaska	169
22 – Zstąpienie	177
23 – Drapieżnik i ofiara	180
24 – Wypalone w pamięci	185
25 – W ostateczności	192
26 – Łyżka dziegciu	203
27 – Boska interwencja	215
28 – Operacja Firehawk	221
29 – Zagubiony w systemie	226
30 – Bezinteresowna praca	236
31 – FINAŁ – Zabij swojego stwórcę	242

<b>Misje Blacknet</b>	<b>257</b>
1 – Operacja: Pas Oriona	257
2 – Operacja: Czarny Tulipan	268
3 – Operacja: Miotła	283
4 – Operacja: Mantikora	288
5 – Operacja: Dziurka od klucza	300
6 – Operacja: Złota rączka	313
7 – Operacja: Czerwony lodowiec	333
8 – Operacja: Jasna przyszłość	345
9 – Operacja: Nakrapiany kot	359
10 – Operacja: Długi horyzont	390
11 – Operacja: Obwód zamknięty	409
12 – Operacja: Mechanizm zegara	423
<b>Sekrety</b>	<b>448</b>
Informacje wstępne	448
Mapy Nowego Jorku	452
Żółta strefa	455
Zielona strefa	476
Czerwona strefa	502
<b>Inne</b>	<b>539</b>
Moce Hellera	539
Osiągnięcia Steam	543

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)

# Wstęp

Nieoficjalny poradnik do wersji PC gry *Prototype 2* zawiera szczegółowy **opis przejścia wszystkich głównych oraz pobocznych misji** kampanii dla pojedynczego gracza. W opisie każdego z etapów znalazły się informacje na temat:

- sposobów zaliczania otrzymywanych zadań;
- rozprawiania się z napotykanymi przeciwnikami oraz bossami;
- umiejętnego wykorzystywania posiadanych mocy, umiejętności i zdolności;
- zaliczania premii;
- skutecznego prowadzenia działań z ukrycia w tych sytuacjach, w których jest to możliwe.

Poradnik oferuje ponadto szczegółowe **mapy i opisy wszystkich dostępnych sekretów** (czarne skrzynki, oddziały specjalne, gniazda) oraz liczne wskazówki dotyczące **rozwijania mocy** sterowanej postaci.

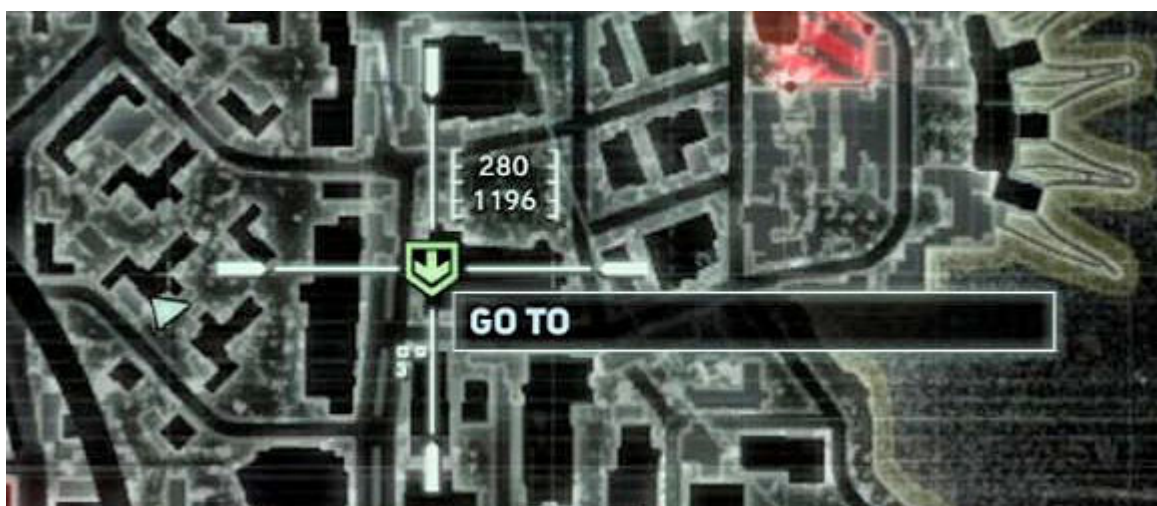




## Oznaczenia kolorystyczne w poradniku

W niniejszym poradniku zastosowane zostały następujące oznaczenia kolorystyczne:

- **Pomarańczowy** kolor użyty został do podawania współrzędnych do lokacji znajdujących się w żółtej strefie.
- **Zielony** kolor użyty został do podawania współrzędnych do lokacji znajdujących się w zielonej strefie.
- **Brazowy** kolor użyty został do podawania współrzędnych do lokacji znajdujących się w czerwonej strefie.



Współrzędne możesz odczytać w dowolnym momencie gry, a mianowicie wciskając klawisz M, wybierając pierwszą zakładkę i ustawiając kursor w wybranym przez siebie miejscu. Na przedstawionym na powyższym screenie przykładzie jest to lokacja [280, 1196].

**Jacek „Stranger” Hałas ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))**

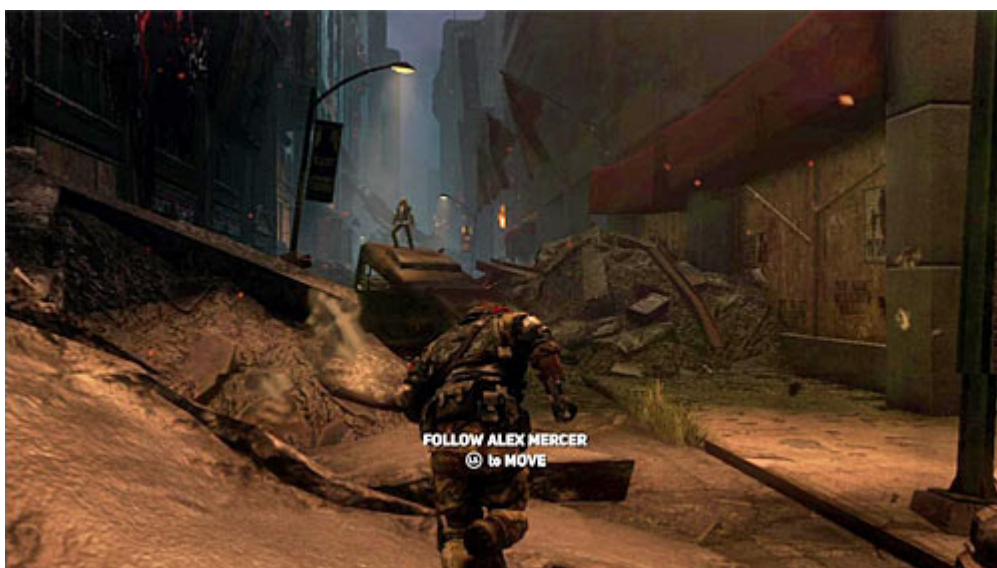
# Główny wątek fabularny

## 1 – Spotkanie ze stwórcą

### Pościg za Alexem Mercerem

**Uwaga!** Przed przystąpieniem do gry proponuję zapoznać się z dostępnym z poziomu menu głównego filmikiem przypominającym tło fabularne i najważniejsze wydarzenia z pierwszej części serii. Opisywany etap pełni rolę prologu, przy czym w trakcie jego rozgrywania z dość oczywistych względów nie dysponuje się jeszcze żadnymi mocami.

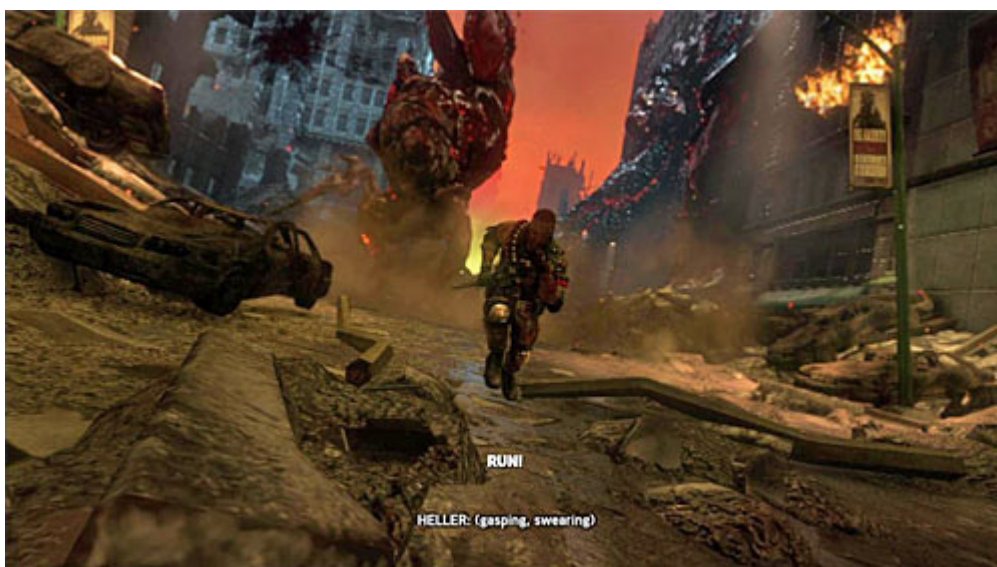
### Nowy cel: Follow Alex Mercer (Podążaj za Alexem Mercerem)



Zaczekaj aż uzyskasz pełną kontrolę nad Hellerem i ruszaj śladami Mercera. Nie musisz się śpieszyć, bo nie doprowadzisz do zawalenia misji poprzez zgubienie Alexa. Początkowo nic Ci też nie grozi, chociaż będziesz świadkiem brutalnej śmierci jednego z żołnierzy Blackwatch.



Gra po kilku chwilach wyświetli scenkę przerywnikową ukazującą atak Mercera na śmigłowiec Blackwatch i Twoim zadaniem jest uniknięcie śmierci. Zgodnie z instrukcją wyświetloną na ekranie przytrzymaj klawisz W i następnie wciśnij SPACJĘ.



Obejrzyj nową scenkę ukazującą pojawienie się wielkiego potwora zwanego goliatem. Tym razem Twoim zadaniem jest ucieczka przed zmutowaną bestią i w tym celu musisz mieć przez cały czas wciśnięty klawisz S (zmierzanie w stronę dolnej części ekranu) oraz SHIFT (sprint). Po drodze nie wpadniesz na szczęście na żadne większe przeszkody, tak więc o ile nigdzie się nie zatrzymasz nie powinieneś zginąć.