



Prototype 2

Wersja Xbox 360

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

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

Wprowadzenie	4
Legenda	5
Główny wątek fabularny	6
1 – Meet Your Maker	6
2 – Resurrection	9
3 – The Strong Survive	12
4 – Operation Flytrap	22
5 – Brain Drain	29
6 – Project Long Shadow	36
7 – Feeding Time	42
8 – The Lab Rat	54
9 – Salvation	59
10 – The Mad Scientist	68
11 – Orion Phase Two	80
12 – Natural Selection	87
13 – The Airbridge	96
14 – Enemies and Allies	99
15 – A Stranger Among Us	108
16 – The White Light	119
17 – A Nest of Vipers	128
18 – Taking the Castle	139
19 – A Maze of Blood	145
20 – Alpha Wolf	158
21 – Fall from Grace	168
22 – The Descent	175
23 – Predator and Prey	178
24 – Burned from Memory	183
25 – Last Resort	189
26 – Fly in the Ointment	200
27 – Divine Intevention	213
28 – Operation Firehawk	219
29 – Lost in the System	224
30 – A Labor of Love	234
31 – FINAŁ – Murder Your Maker	240

Misje Blacknet	254
1 – Operation: Orion’s Belt	254
2 – Operation: Black Tulip	265
3 – Operation: Clean Sweep	280
4 – Operation: Manticore	285
5 – Operation: Keyhole	295
6 – Operation: Jack-Of-All-Trades	308
7 – Operation: Red Glacier	328
8 – Operation: Vivid Future	340
9 – Operation: Spotted Cat	353
10 – Operation: Long Horizon	383
11 – Operation: Stun Circuit	404
12 – Operation: Clockwork	418
Sekrety	443
Informacje wstępne	443
Mapy Nowego Jorku	447
Żółta strefa (Yellow Zone)	450
Zielona strefa (Green Zone)	471
Czerwona strefa (Red Zone)	497
Inne	534
Moce Hellera	534
Osiągnięcia	538

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 *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 bonusowych wyzwań;
- 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, legowiska) oraz liczne wskazówki dotyczące **rozwijania mocy** sterowanej postaci.

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

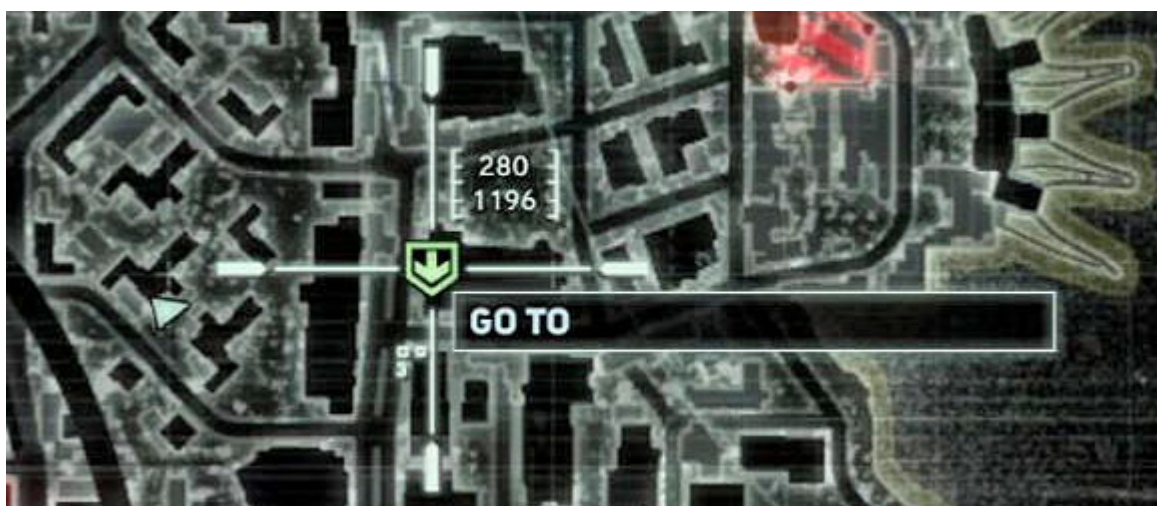
Legenda



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 (Yellow Zone).
- **Zielony** kolor użyty został do podawania współrzędnych do lokacji znajdujących się w zielonej strefie (Green Zone).
- **Brazowy** kolor użyty został do podawania współrzędnych do lokacji znajdujących się w czerwonej strefie (Red Zone).



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

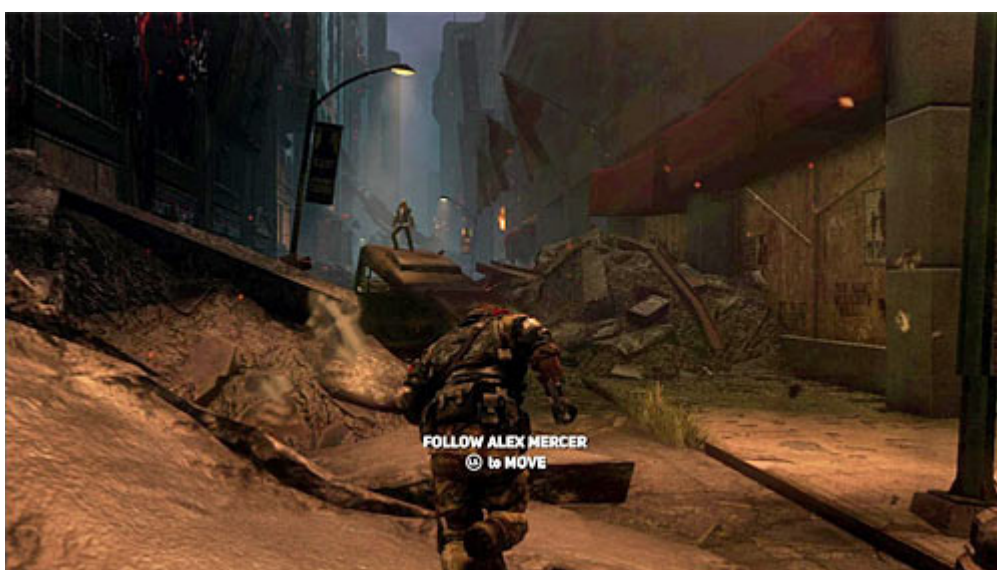
Główny wątek fabularny

1 – Meet Your Maker

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.

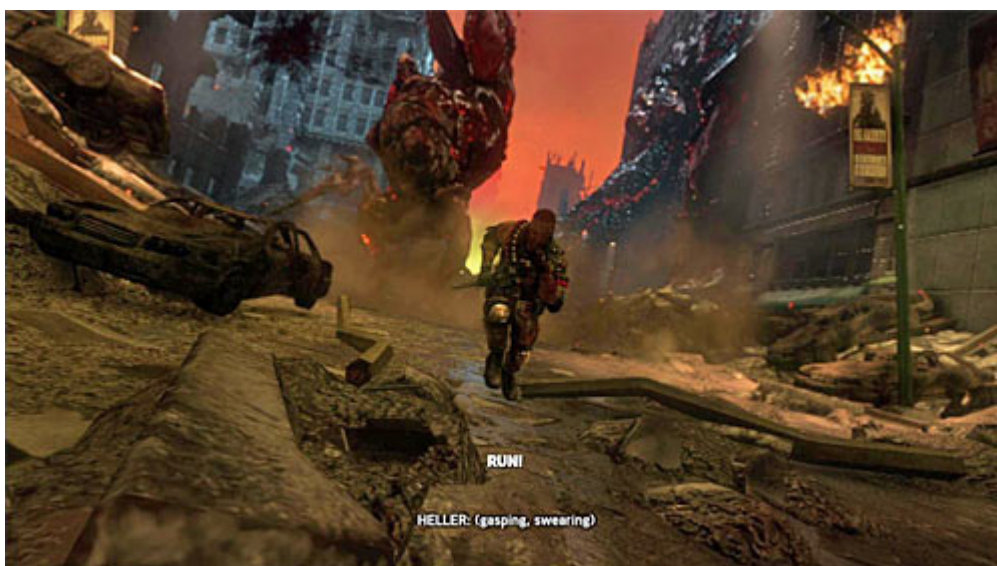
Nowy cel: Follow Alex Mercer (Podążaj za Alexem Mercerem)



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 wychył lewą gałkę analogową do góry i następnie wciśnij przycisk A.



Obejrzyj nową scenkę ukazującą pojawienie się wielkiego potwora. Tym razem Twoim zadaniem jest ucieczka przed zmutowaną bestią i w tym celu musisz mieć wychyloną gałkę analogową do dołu (zmierzanie w stronę dolnej części ekranu) i jednocześnie mieć wciśnięty prawy trigger (sprint). Po drodze nie wpadniesz na szczęście na żadne większe przeszkody, tak więc o ile nigdzie się nie zatrzymasz nie powinieneś zginąć.