



Prototype

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Prototype

autor: Maciej „Sandro” Jałowiec

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	3
Wstęp	3
Porady ogólne	4
Opis przejścia	5
Memory in Death	5
Unexpected Family	6
Past and Present	8
Behind The Glass	10
The Wheels of Chance	13
A New Order	16
Open Conspiracy	17
In The Web	18
The Altered World	19
Errand Boy	21
Confessions	22
Under The Knife	23
The Stolen Body	24
Biological Imperative	26
The Door in The Wall	28
First and Last Things	29
The First Monster	31
Making The Future	33
Children of Blacklight	35
Men Like Gods	36
A Dream of Armageddon	40
The Word Set Free	41
Things to Come	42
On Instinct	43
Shock and Awe	44
The Last Man	45
Two Tickets	46
One Thousand Suns	47
Wyzwania (Events)	49
Poruszanie się (Movement)	49
Szybowanie (Glide)	58
Szały zabijania (Kill)	66
Wojny (War)	87
Wchłanianie (Consume)	96
Ulepszenia (Upgrades)	101
Moce (Powers)	101
Poruszanie się (Movement)	102
Przetrwanie (Survivability)	103
Walka (Combat)	104
Przebranie (Disguise)	105
Pojazdy (Vehicle)	106
Broń (Weaponry)	107
Sieć intryg (Web of Intrigue)	108
Mapy	110
Hints (wskazówki)	110
Landmarks (punkty orientacyjne)	111

Wprowadzenie



W s t ę p

W poradniku do gry *Prototype* znajdziesz opis przejścia misji z głównego wątku fabularnego, eventów, kilka ogólnych porad dotyczących rozgrywki, a także drobne wskazówki związane z rozwijaniem zdolności bohatera i zdobywaniem informacji o fabule. Na ostatnich stronach poradnika umieszczono mapy z zaznaczonymi lokalizacjami wskazówek (Hints) i punktów orientacyjnych (Landmarks).

Maciej „Sandro” Jałowiec

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

P o r a d y o g ó l n e

1. Staraj się jak najczęściej mieć w zanadru wygląd żołnierza. Tak się składa, że oferuje on największe możliwości – porywanie czołgów bez wzbudzania podejrzeń, używanie artylerii, infiltrowanie baz wroga, itd.;
2. Opanuj sztukę szybkiego zmieniania wyglądu. Nie raz i nie dwa znajdziesz się w sytuacji, w której uciekając przed wojskiem przez chwilę będziesz dla nich niewidoczny. Tak się składa, że można wówczas zmienić wygląd zmylając przeciwnika. Na takie przeobrażenie możesz mieć czasem nawet ułamek sekundy, więc warto nauczyć się robić to szybko;
3. Od czasu do czasu wykonuj dodatkowe zadania, takie jak wyzwania polegające na szybkim przemieszczaniu się, wykańczaniu wrogów konkretną bronią, niszczeniu gniazd potworów, itd. Dzięki nim zdobędziesz dodatkowe punkty ewolucji, które potem można przeznaczyć na nowe umiejętności;
4. Niszczenie baz i gniazd to świetny sposób na zdobywanie dodatkowych punktów ewolucji. W przypadku gniazd mutantów najlepiej sprawdzają się helikoptery – zainfekowani nie są bowiem w stanie osiągnąć wysoko zawieszonych maszyn. Jeśli chodzi o bazy, to osobiście preferuję czołg – helikopter jest świetnym celem dla broni przeciwlotniczej, natomiast mocna jednostka naziemna trochę lepiej radzi sobie w bazie;
5. Jednym z najtrudniejszych przeciwników jest grupa uderzeniowa (Strike Team). Ich jednostki są na radarze zaznaczane ikonami piorunów. Składają się one z helikopterów i latających detektorów – dlatego trochę ciężko im uciec. Grupy uderzeniowe przybywają na pole walki wtedy, gdy jedna z jednostek naziemnych wezwie posiłki przez radio. Taki żołnierz/pojazd proszący o wsparcie jest oznaczany czerwono-czarną ikoną. Szybkie wyeliminowanie delikwenta sprawi, że grupa uderzeniowa nie przybędzie na miejsce akcji. Gdy zdobędziesz zdolność latania maszynami (i jednocześnie przechwytywania wrogich helikopterów) będziesz mógł bez większych problemów niszczyć całe grupy uderzeniowe i otrzymywać duże bonusy punktowe;
6. Przejmowanie helikopterów unoszących się nad ziemią jest dużo łatwiejsze, jeżeli wykorzystasz przy tym kopniak z powietrza. Widząc unoszącą się maszynę, podskocz, namierz ją, wykonaj kopniak z powietrza, a gdy będziesz już blisko maszyny, naciśnij przycisk odpowiedzialny za wsiadanie do pojazdów. Potem pozostanie już przedostać się do kokpitu, wyrwać szybę i zlikwidować pilotów. Oczywiście wiąże się z tym pewne ryzyko – zbyt późne wciśnięcie klawisza wsiadania sprawi, że Mercer kopnie maszynę powodując pewne obrażenia;
7. Jeżeli przejdziesz jakieś wyzwanie zdobywając brązowy lub srebrny medal, wróć do niego, gdy poprawisz swoje umiejętności. Być może jako ulepszony Mercer zdobędziesz złoto?
8. Nie w każdej bazie wojskowej znajdują się istotne osoby, których umiejętności można osiąść przez wchłonięcie. Bazy z wartościowymi „lokatorami” oznaczone są na mapie standardową niebieską ikoną z dodatkowym plusem.

Opis przejścia

Memory in Death



Zacznij od pokonania pobliskich żołnierzy. Wypróbuj różne klawisze, potrenuj ataki, zapoznaj się ze sterowaniem, itd. Gdy wszystkich wykończysz, ruszaj w kierunku pokazanym na radarze. Tam napotkasz kolejnych wrogów. Ich również wykończ.

Po wybicciu żołnierzy pojawi się kolejny znacznik, do którego trzeba się udać. Na Twojej drodze stanie kilka czołgów – zniszcz je wszystkie. Staraj się dużo skakać, by unikać pocisków.

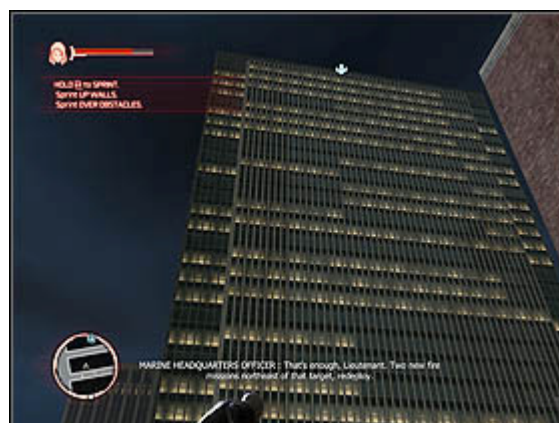


Kolejnym celem będą mutanty. Mercer na tę okoliczność przygotuje sobie odpowiednią broń - ostrze. Osobiście w walce z mutantami preferuję ataki specjalne wykonywane w połączeniu ze skokiem. Po wykończeniu wrogów ruszaj do kolejnego znacznika. Tym razem musisz zabić tylko jednego przeciwnika – schwytaj i wchłoń oznaczonego żołnierza.

U n e x p e c t e d F a m i l y

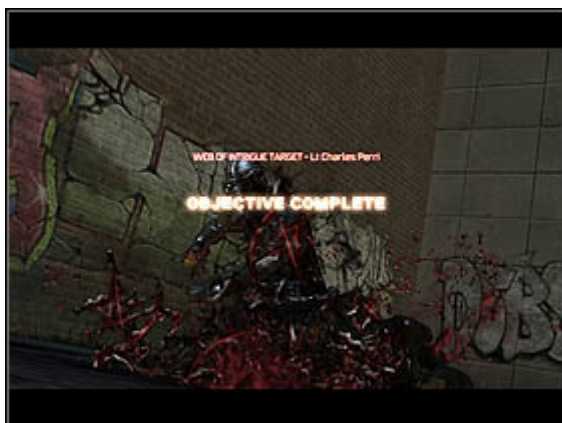


Pora na retrospekcję. Musisz uciec z placówki GENTEK. Przeskocz przez płot, a następnie biegnij do wyznaczonego na mapie i radarze miejsca. Na goniący Cię helikopter na razie nie zwracaj uwagi.



Po dotarciu do znacznika nadejdzie czas na starcie z przeciwnikiem. Bohater chwyci taksówkę, zaś Twoim zadaniem jest będzie oznaczyć helikopter jako cel i rzucić w niego autem.

Gdy maszyna spadnie na ziemię, wspinaj się na dach pobliskiego wieżowca. Zrobisz to korzystając z klawisza sprintu. Wykorzystaj znajdujące się na dachu obiekty do zlikwidowania wrogich helikopterów. Wykonuj rzuty zawsze wtedy, gdy śmigłowce wiszą nieruchomo w powietrzu – inaczej nie trafisz.



Pora na kolejną retrospekcję. Wchłoń kolesia, który do Ciebie podejdzie, obejrzyj przerywnik filmowy, a następnie ruszaj do znacznika na mapie – mieszkania siostry Mercera. Gdy dotrzesz n miejsce, wejdź na dach pobliskiego budynku i stań w wyznaczonym miejscu.

Pora się przebrać. Przeistocz się we wchłoniętego przed chwilą żołnierza i wejdź do budynku, w którym mieszka siostra głównego bohatera.

Nagroda: 5000 EP