

**poradnik do gry**  
**Alpha Protocol:**  
**Szpiegowska gra RPG**

Poradnik zawiera 329 stron i 425 ilustracji

**GRY OnLine**

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

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

# **Alpha Protocol**

**autor: Jacek „Stranger” Hałas**



**(c) 2010 GRY-OnLine S.A.**

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

<b>Prolog</b>	<b>4</b>
Graybox	4
<b>Arabia Saudyjska</b>	<b>25</b>
Kryjówka	25
Bug Al-Samad Airfield	29
Investigate Jizan Weapon Stockpile	42
Intercept Nasri the Arms Dealer	54
Intercept Shaheed and Recover Missiles	66
Zakończenie kampanii w Arabii Saudyjskiej	86
<b>Moskwa</b>	<b>88</b>
Kryjówka	88
Assault Lazo's Yacht and Retrieve Data	89
Contact Albatross	99
Contact Grigori the Informant	100
Investigate Weapon Shipments	101
Intercept Surkov at US Embassy	117
Contact Surkov at Moscow Office	134
Assault Brayko's Mansion	135
Prevent Surkov's Escape	150
<b>Rzym</b>	<b>156</b>
Kryjówka	156
Bug CIA Listening Post	157
Intercept NSA Intelligence	165
Intercept Jibril Al-Bara at Chateau	167
Contact Jibril Al-Bara	171
Contact Halbech Informant	172
Contact Madison Saint James	173
Investigate Marburg's Villa	174
Investigate Ruins Transmission	187
Investigate Delivery at Warehouse	197
Intercept Marburg at Museum of Art	203
<b>Tajpej</b>	<b>219</b>
Kryjówka	219
Contact Hong Shi	220
Assault Triad Headquarters in Slums	221
Investigate Warehouse District Data Trail	234
Contact Steven Heck	247
Retrieve NSB Data from Grand Hotel	248
Intercept Assassination Plans	259
Contact President Sung	270
Stop Omen Deng at Memorial Rally	271
<b>Finale</b>	<b>287</b>
Kryjówka	287
Contact Scarlet Lake	289
Contact Sheikh Ali Shaheed	290
Contact Albatross	291
Infiltrate Alpha Protocol	292
<b>Omówienie zakończeń gry</b>	<b>326</b>

Wydawnictwo GRY-OnLine S.A.  
 ul. Królewska 57, 30-081 Kraków  
 tel. (+48 12) 626 12 50, fax. (+48 12) 626 12 70

(c) 2002-2010 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.

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 gry *Alpha Protocol* zawiera bardzo szczegółowy opis przejścia wszystkich pięciu operacji składających się na kampanię dla pojedynczego gracza. W opisie uwzględnione zostały wszystkie różnice wynikające z podejmowanych decyzji, co w wielu przypadkach może mieć znaczący wpływ na dalszy przebieg gry. Końcowa część poradnika szczegółowo omawia trzy główne zakończenia oraz podpowiada w jaki sposób można do nich dotrzeć.

Do poradnika dołączone zostały mapy poszczególnych lokacji, dzięki którym można w prostszy sposób odnajdywać konkretne osoby, przedmioty czy ważne miejsca. Zastosowane tu zostały następujące oznaczenia:

**(M1, 1)** – Opis przejścia odwołuje się do miejsca o numerze 1 znajdującego się na mapce o numerze 1. Jeżeli do danej misji dołączonych jest więcej mapek to są one rozróżnione kolejnymi literami alfabetu – M1A, M1B itd.

Kolor **czerwony** użyty został do oznaczenia potencjalnych zagrożeń. **K** oznacza miejsca występowania kamer bezpieczeństwa, a **S** miejsca występowania wież snajperskich, stacjonarnych dział maszynowych oraz automatycznych wieżyczek obronnych.

Kolor **niebieski** użyty został do oznaczenia miejsc występowania szczególnie cennych sekretów, którymi zazwyczaj są upgrade'y. Ponadto w opisie przejścia podana jest dokładna nazwa odnajdywanego przedmiotu.

Kolor **zielony** w połączeniu z symbolem dolara użyty został do oznaczenia miejsc odnajdywania pieniędzy. W zależności od sytuacji może to być zarówno łatwo dostępna torba jak i skarb ukryty wewnątrz sejfów.

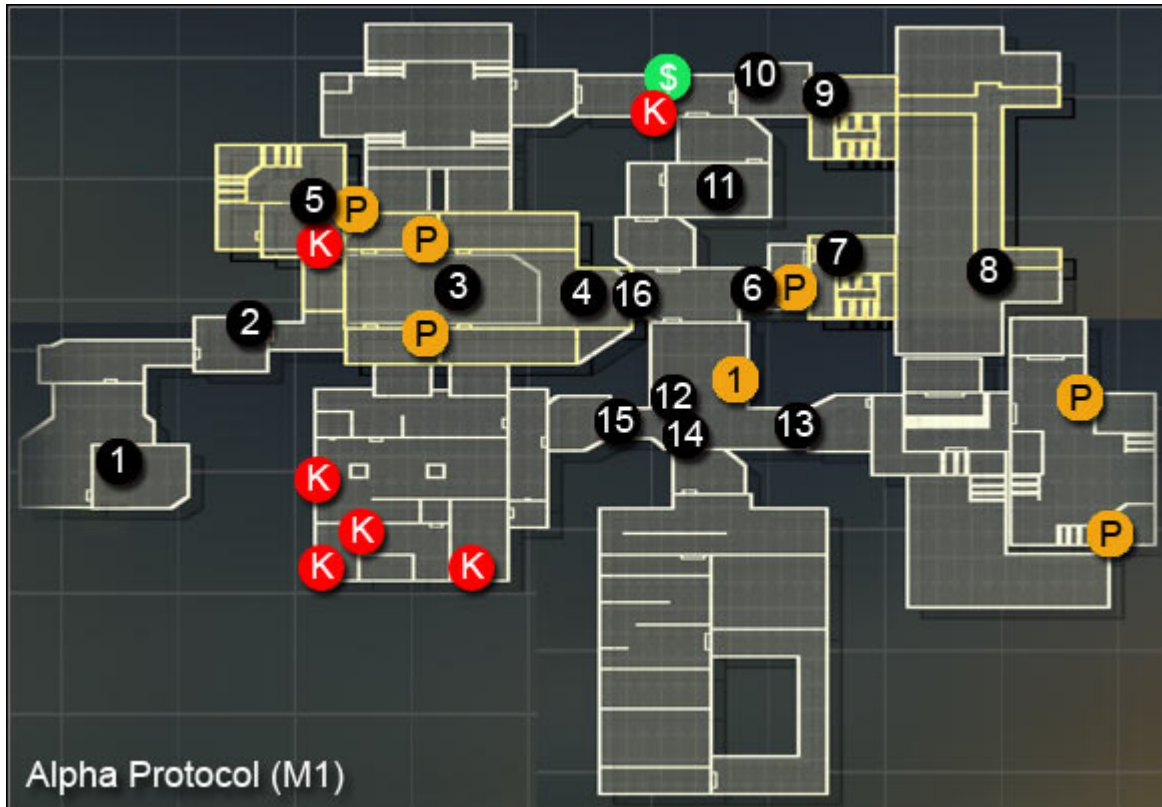
Kolor **pomarańczowy** użyty został do oznaczenia pozostałych ważnych miejsc. Kolejne cyfry to miejsca odnajdywania między innymi aktywnych stanowisk komputerowych czy nowych danych wywiadowczych. Litera **P** oznacza z kolei miejsca odnajdywania punktów pierwszej pomocy.

**Jacek „Stranger” Hałas**

# Prolog

Graybox

MAPA:



## WYDOSTANIE SIĘ Z CELI:



Wstań z łóżka, przetestuj klawisze odpowiedzialne za poruszanie postacią i zaczekaj aż zadzwoni telefon. Podejdź do PDA (**M1, 1**) i wciśnij SPACJĘ by porozmawiać z Miną Tang. W trakcie rozmowy będziesz mógł zdecydować w jaki sposób chcesz uciec z pomieszczenia, w którym byłeś przetrzymywany. Możliwe warianty zostały opisane poniżej:



### Wariant 1 – zasadzka (Ambush)

Jest to rozwiązanie charakterystyczne dla stylu agresywnego. Michael poprosi Minę o świadome wszczęcie alarmu. Musisz zacząć aż do pomieszczenia wbiegnie strażnik i się z nim rozprawić.



### Wariant 2 – improwizacja (Improvise)

Jest to rozwiązanie charakterystyczne dla stylu układnego.

Po zakończeniu rozmowy musisz podejść do gaśnicy i wcisnąć klawisz akcji, dzięki czemu Michael rozbije szybę.

Zaczekaj na pojawienie się strażnika i go zneutralizuj.



### Wariant 3 – odwrócenie uwagi (Distraction)

Jest to rozwiązanie charakterystyczne dla stylu profesjonalnego. Zaczekaj aż Mina otworzy drzwi i przejdź do sąsiedniego pomieszczenia. Śmiało ruszaj dalej. Strażnika patrolującego kolejny korytarz możesz w łatwy sposób zaskoczyć.



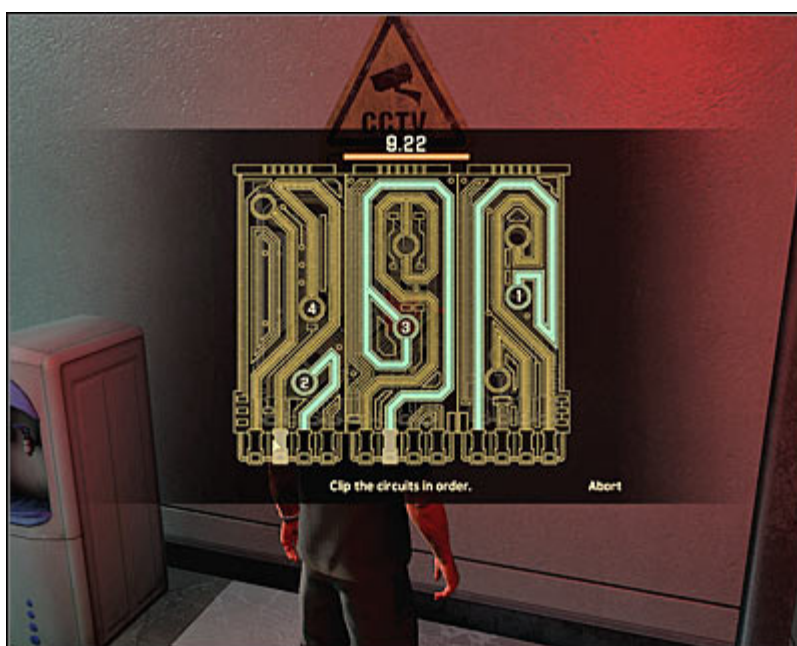
### Wariant 4 – zignorowanie Miny (Ignore)

Wybór tego wariantu oznacza konieczność powtórzenia czynności z wariantu drugiego. Musisz więc skorzystać z gaśnicy w celu rozbicia szyby i rozprawić się z wartownikiem, który się tu wkrótce pojawi.

## ZDOBYCIE BRONI:



W zależności od wybranego wariantu alarm może już teraz być aktywny lub załączy się w momencie wejścia do kolejnego pomieszczenia. Podejdź do panelu kontrolnego znajdującego się na lewej ścianie (**M1, 2**) i wejdź z nim w interakcję, co zainicjuje mini-grę.



Założenia tej mini-gry są bardzo proste. Musisz mianowicie zaciskać obwody we właściwej kolejności. Zawsze zacznij od odnalezienia obwodu numer 1 i prześledź krótki labirynt by ustalić który zacisk z dolnego rzędu należy wybrać. Powtórz to z kolejnymi obwodami. W tym przypadku są to w sumie cztery obwody, ale w kolejnych mini-grach tego typu może ich być nawet dwukrotnie więcej. Z wykonaniem mini-gry musisz oczywiście zdążyć przed upływem czasu, a ponadto popełnienie błędu doprowadzi do skrócenia przydzielonego odgórnie limitu.