



Quantum Break

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Quantum Break

autor: Patrick "YxU" Homa

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-366-0

Producent Remedy Entertainment, Wydawca Microsoft Studios
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Sterowanie	4
Xbox One	4
Umiejętności	6
Zestawienie umiejętności i ulepszenia	6
Chronon Sources	10
Opis przejścia	11
Akt I - Riverpoint University Experiment	11
Akt I - Campus Escape	15
Akt I - Library Chase	18
Junction 1	22
Akt II - Industrial Area	24
Akt II - Ground Zero	33
Akt II - Bradbury Swimming Pool	40
Junction 2	44
Akt III - Research Facility	45
Akt III - Monarch Gala	52
Junction 3	58
Akt IV - Port Donnelly Bridge	59
Akt IV - Preparing the Time Machine	62
Akt IV - Swimming Pool 2010	65
Akt IV - Will's Workshop 2010	67
Junction 4	70
Akt V - Monarch HQ	71
Akt V - Return To The University	76
Akt V - Final Moments	80
Sekrety	82
Informacje wstępne	82
Chronon Sources (akt II)	83
Chronon Sources (akt III)	94
Chronon Sources (akt IV i V)	103
Quantum Ripples	116
Dane wywiadowcze (Intel)	121
Decyzje i zakończenia	127
Osiągnięcia	130
Lista osiągnięć	130
Quantum Break - wymagania sprzętowe	135

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 GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie



Niniejszy poradnik do *Quantum Break* zawiera wszystkie informacje, których gracz może potrzebować po rozpoczęciu przygody z tą pozycją. Szczegółowo przedstawiona została solucja wątku głównego, a także zestawienie dostępnych umiejętności z precyzyjnym opisem i poradami. Poświęcono oddzielny rozdział dla sekretów odnajdowanych w grze, które przybliżają fabułę oraz są wymagane do ukończenia gry w 100%. Znajdziesz więc spis wszystkich **dokumentów, komputerów, danych wywiadowczych** (intel) oraz tzw. **Quantum Ripples** - obiektów, które pojawiają się w filmowych epizodach po zakończeniu każdego z aktów. W rozdziale znalazły się także **Chronon Sources**, które pozwolą rozwinąć moce twojego bohatera. Nie zabrakło również opisu dostępnych **osiągnięć** i sposobów ich odblokowania.

Quantum Break to zamknięta gra akcji, w której główny bohater pozyskuje nadzwyczajne zdolności manipulacji czasem i stara się ocalić świat przed zagładą. Pozycja stawia przede wszystkim na efekt - walki są dynamiczne, a sposobów rozegrania starć jest wiele. Dla bardziej wnikliwych graczy przygotowano całą masę sekretów zawierających informacje, które pomogą ci bardziej zrozumieć fabułę. Co ciekawe, każdy akt kończony jest przerywnikiem filmowym, w którym podjęte przez ciebie decyzje w trakcie gry zostają odzwierciedlone na nagraniu.

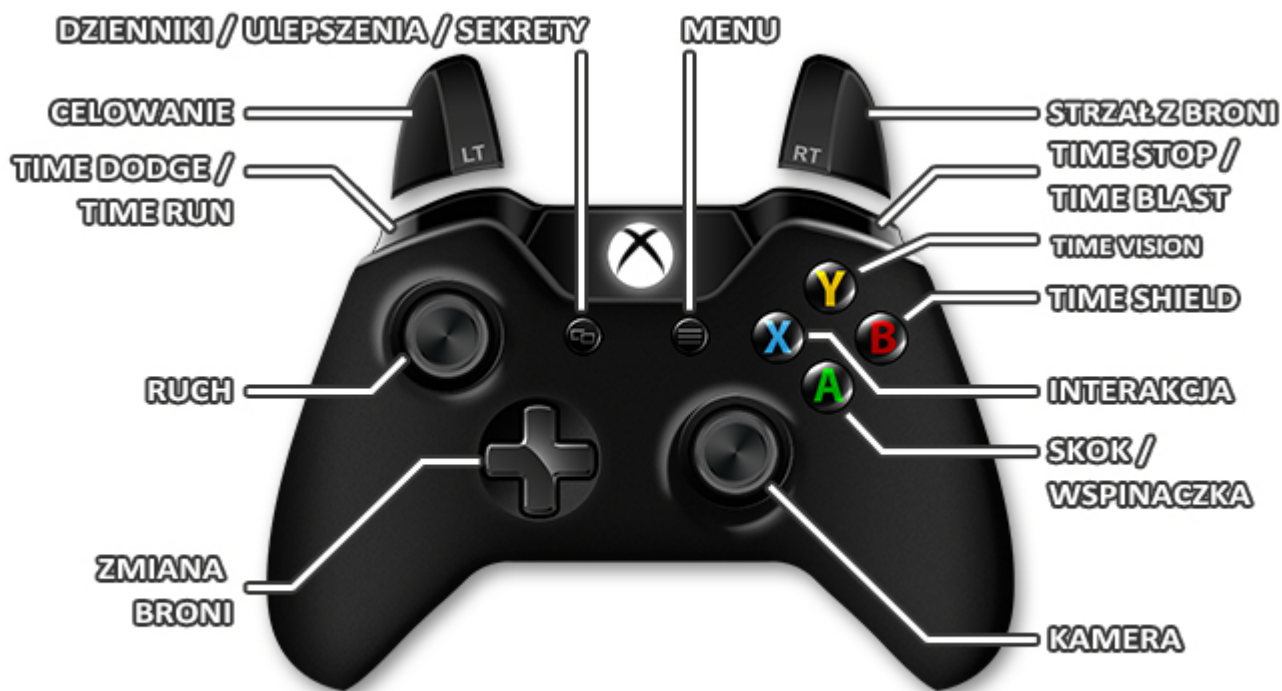
W poradniku do *Quantum Break* odnajdziesz takie informacje, jak:

- Pełna solucja głównego wątku fabularnego,
- Informacje, jak ukończyć grę w 100%,
- Lista sekretów wraz z opisem (dokumenty, dane, chronon sources, quantum ripples),
- Zestawienie umiejętności oraz porady dotyczące ich używania,
- Dostępne do odblokowania osiągnięcia.

Patrick "YxU" Homa (www.gry-online.pl)

Sterowanie

Xbox One

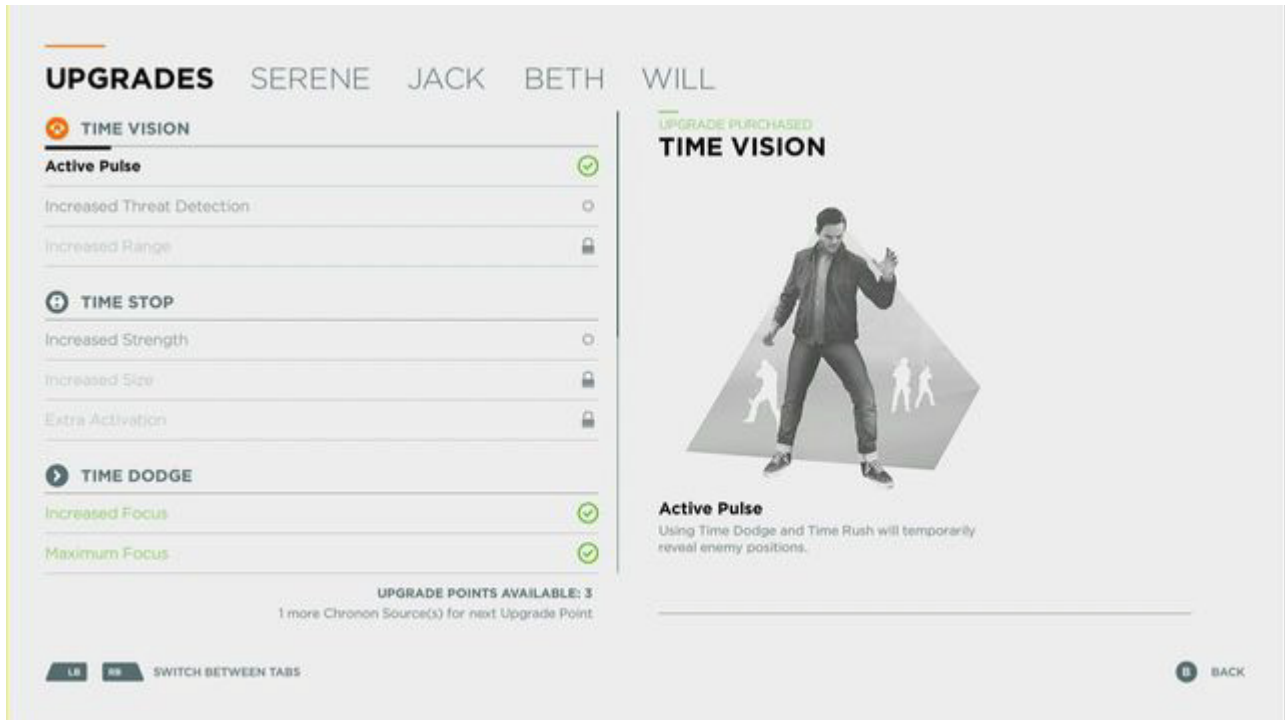


	Ruch
	Kamera
	Zmiana broni
	Akcja
	Time Vision

	Skok / wspinaczka
	Time Shield / atak wręcz
	Time Run / Time Dodge
	Time Stop
	Celowanie
	Strzał z broni
	Menu
	Dzienniki / sekrety / ulepszenia

Umiejętności

Zestawienie umiejętności i ulepszenia



Panel ulepszania umiejętności

Quantum Break wyróżnia się nieco od innych gier specyficznym doбором umiejętności. Bohater ma możliwość częściowe kontrolowania czasu, co pomaga w walce oraz jest nieodłącznym elementem fabularnym. Poniżej znajduje się lista wszystkich dostępnych umiejętności oraz najważniejsze informacje o nich.

Time Vision/Time Sense

Jest to pierwsza odblokowywana umiejętność (w Akcie I, część 2). Działa tylko, gdy stoisz w miejscu. Pozwala na skanowanie terenu z zaznaczeniem najważniejszych elementów trzema kolorami:

- **Niebieski** - broń i amunicja,
- **Czerwony** - oponenty,
- **Żółty** - sekrety i elementy interakcji (wybuchowe beczki, haki do zestrzelenia itp.).

Dodatkowo, umiejętność ta jest wykorzystywana, by odtworzyć wydarzenia z przeszłości (element fabularny). Również dzięki niemu można zebrać Chronon Sources, sekrety pozwalające na ulepszanie zdolności. Gdy znajdujesz się w pobliżu nich, po aktywacji umiejętności zobaczysz pośrodku ekranu mały radar wskazujący na lokalizację najbliższych źródeł.

Umiejętność **Time Vision** można ulepszyć trzykrotnie:

- **Active Pulse** (koszt 1) - po użyciu Time Dodge/Time Rush chwilowo będziesz widział przeciwników, jak w przypadku użycia Time Vision,
- **Increased Threat Detection** (koszt 4) - przeciwnicy są oznaczeni przez dłuższy czas,
- **Increased Range** (koszt 6) - zwiększa zasięg skanowania.

Time Stop

Jest to także jedna z pierwszych zdolności bohatera nabywanych na początku gry (w Akcie I, część 2). Pozwala na chwilowe zatrzymanie czasu w danym miejscu - tworzy sferę, w której nic nie może się poruszać. Pozwala na chwilowe wyłączenie przeciwników z walki oraz na zablokowanie elementów zawieszonych w czasie (poruszających się, gdy czas jest zatrzymany i stanowiących przeszkodę).

Zatrzymanie przeciwników, szczególnie tych opancerzonych umożliwia także oddanie strzałów, gdy wróg stoi w bezruchu, a pociski uderzą cel, gdy moc przestanie działać. Umiejętność jest praktycznie nieskuteczna na białych agentów z plecakami.

Umiejętność **Time Stop** można ulepszyć trzykrotnie:

- **Increased Strength** (koszt 1) - zwiększa wytrzymałość powstającej sfery, która pozwoli ci wpakować więcej kul, które po jej opadnięciu uderzą przeciwnika.
- **Increased Size** (koszt 4) - powiększa bąbel, w który od teraz złapiesz więcej przeciwników,
- **Extra Activation** (koszt 6) - pozwala na użycie do trzech Time Stop na raz.