

Jak rozpętałem

II wojnę światową ...

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Jak rozpętałem II wojnę światową

Nieznane przygody Franka Dolasa

autor: Maciej „Brisk” Jastrzębski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Informacje wstępne	4
Prolog	5
Okręt	6
AKT I	7
AKT II	16
AKT III	24

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 ten jest dokładnym opisem przejścia gry Jak rozpętałem II wojnę światową: Nieznane przygody Franka Dolasa. Postępując krok po kroku zgodnie z opisem oraz stosując się do moich uwag, przejdziesz grę bez problemów a jedyna przeciwność, jaka może Ci stać na drodze, to złośliwość tego programu.

Ważne:

Przed przystąpieniem do gry ściągnij i zainstaluj najnowsze patche, żeby uniknąć niemiłych niespodzianek w czasie gry.

Informacje wstępne

Wybór i tworzenie postaci

W wyborze postaci najlepiej kierować się współczynnikami życia, siły, inteligencji oraz charyzmy. Najbliżej takich statystyk punktowych, które nas interesują, jest Kowal i Kucharz. Proponuję wybrać Kucharza, biorąc pod uwagę jego siłę oraz punkty życia. Przy takim wyborze, punkty swobodne (5 pkt), które możemy dowolnie rozdać, najlepiej dodać do inteligencji (+3 pkt) oraz do charyzmy (+2 pkt). I to właśnie te dwie cechy trzeba rozwijać na samym początku gry, każdą z nich przynajmniej o +3 punkty. Potem możemy już spokojnie, według uznania, rozdzielać punkty na pozostałe cechy oraz zdolności.

Walka i poruszanie się po lokacjach

W grze spotkamy się z dość sporym arsenałem broni, poczynając od zwykłej maczety poprzez łuki, pistolety, karabiny, granaty a kończąc na panzerfauscie. Inaczej mówiąc, dla każdego coś miłego. Broni brakować nie będzie, będzie można ją kupić, znaleźć w skrzyniach porzucanych po lokacjach czy też po prostu zabrać pokonanemu wrogowi. A wrogów jest wyjątkowo dużo, zwłaszcza w lokacjach położonych między jakimiś ważniejszymi miejscami, do których musimy się dostać. Przyjdzie nam walczyć z żołnierzami Afrika Corps oraz Arabami na pustyni, kanibalami w dżungli afrykańskiej jak i także mumiami w podziemiach. Walka sprowadza się do tego co zwykle, czyli: strzelamy, biegamy, przeladowujemy, znów strzelamy itd. Możemy się także natknąć na tak silne oddziały wroga, że będą one dla nas sporą przeszkodą. Najlepiej wtedy albo się szybko wycofać w celu wyleczenia oraz lepszego uzbrojenia się, albo po prostu wystarczy poruszać się biegiem po samych brzegach lokacji unikając walki.

Uwagi

1. Punkty doświadczenia przekazuj na samym początku gry, głównie na podniesienie poziomu charyzmy i inteligencji. Bez odpowiednio wysokiego poziomu tych cech, nie będziesz mógł przeprowadzić niektórych rozmów.
2. Skorzystaj z niskiego poziomu wrogów w Afryce oraz tego, że odradzają się oni w każdej z lokacji, żeby zdobyć jak najwięcej punktów doświadczenia.
3. Pamiętaj o zakupie apteczek.
4. Chcąc unikać walki, lokacje pokonuj poruszając się ich skrajami.
5. Zapisuj często stan rozgrywki ze względu na rozwój wydarzeń, jak i na niespodziewane samowylączenia się gry.
6. Czasami brak jednego z przedmiotów uniemożliwia kontynuowanie rozgrywki, dlatego też zawsze upewnij się czy kupiłeś/posiadasz dany przedmiot oraz czy przez przypadek go nie wyrzuciłeś/sprzedasz.

Oznaczenia

Przedmioty, które trzeba zabrać.

Wypowiedzi, które trzeba wybrać w czasie rozmów.

Postaci, które spotykamy w grze.

Numery w tekście od [01] do [61] są odnośnikami do miejsc na mapach i screenach.

Prolog



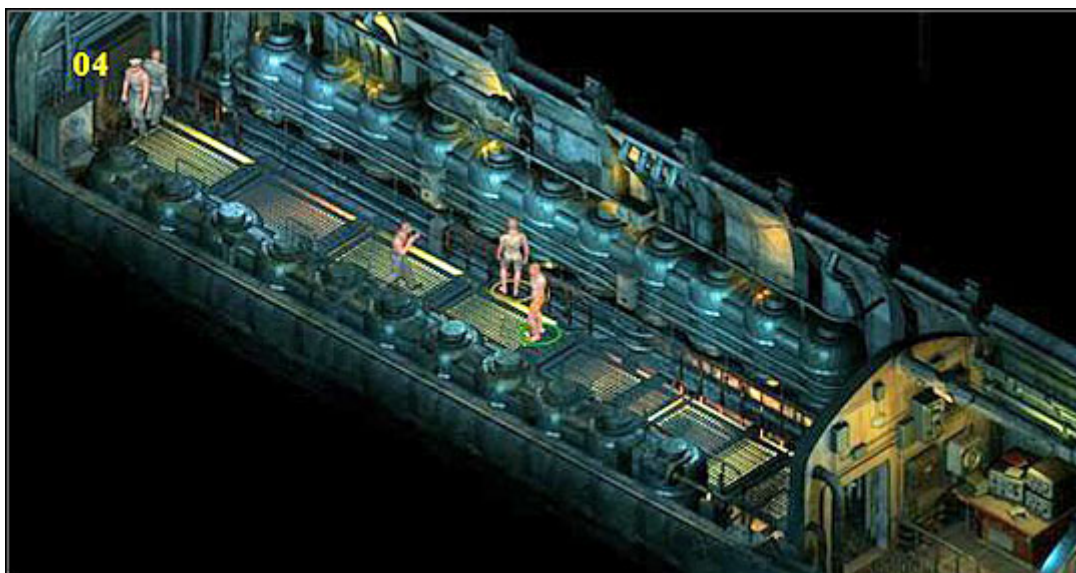
Grę rozpoczynasz na krze lodowej. Twoim pierwszym zadaniem jest dostanie się na pokład okrętu podwodnego. W prawej części kry lodowej jest miękki śnieg, z którego musisz ulepić **kulkę [01]**. Teraz rzuć nią w peryskop łodzi podwodnej. W odpowiedzi na Twój atak na u-boota, pojawi się **kapitan**. Gdy zapyta, co tutaj robisz wybierz: „**No łowiliśmy ryby z kolegą i jakoś żeśmy się tu znaleźli...**” Na zarzut, że można tu co najwyżej łowić śledzie, zapytaj czy chodzi o śledzie „**Norweskie?**” W ten sposób zostaniesz wzięty za niemieckich agentów i opuścisz krę.

Okręt



Z rozmowy z kapitanem, który przedstawi się jako [Gunther von Unter](#) [02], dowiadujesz się, że na okręcie wybuchł bunt, który musisz stłumić. Przyczyną wszystkiego jest tajna misja zdobycia pewnego artefaktu, o której wiedział tylko kapitan i [bosman Wolfgang von Klotz](#). Wspomniany bosman jest teraz więźniem zbuntowanej części załogi, która w jakiś sposób dowiedziała się o celu tej ekspedycji. Poproś także kapitana o pomoc a do drużyny dołączą [Ulryk](#).

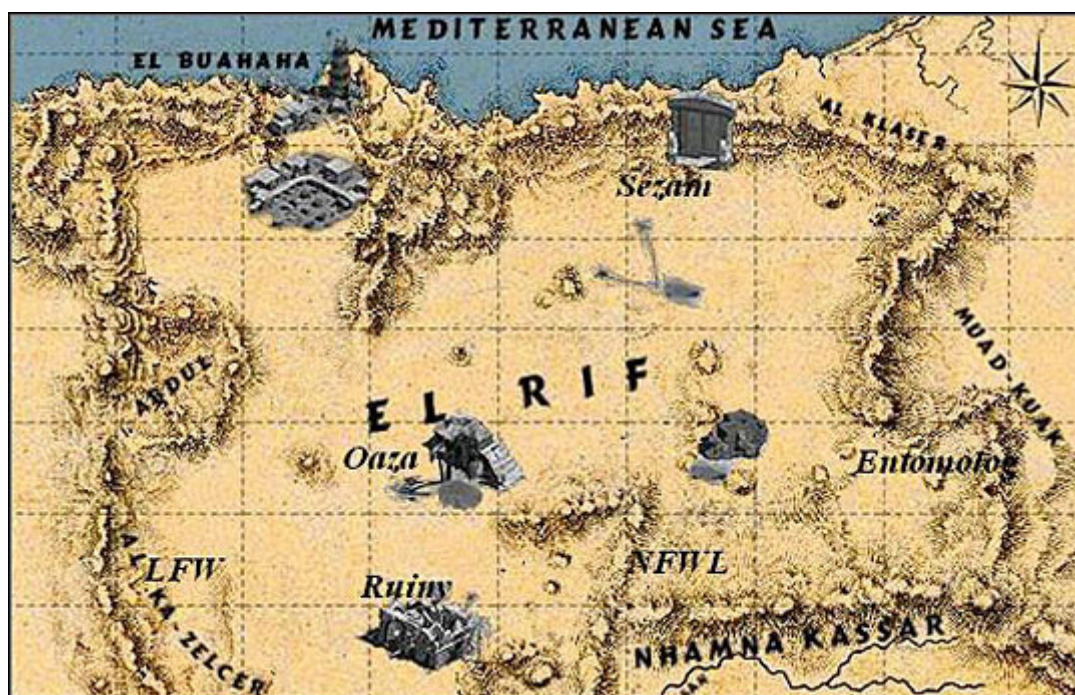
Pochodź po pokładzie i zabierz z pomieszczenia sypialnego [klamkę](#) [03], a z ubikacji znajdującej się w torpedowni papier toaletowy, płyn do mycia ubikacji oraz [klucz francuski](#).



Skieruj się na dziób łodzi i rozpraw się z trzema strażnikami. Pozbieraj rzeczy, jakie upuścili i za pomocą klucza francuskiego dostań się do ładowni [04]. Uratowany [bosman](#) nie będzie mimo wszystko na tyle uprzejmy, by wyjawić szczegóły tajnej misji. Wróć do kapitana i poinformuj go, że „[Bunt zduszony, Bosman chyba żyje...](#)” Przestraszony [Gunther](#) pobiegnie do niego, a Ty zainteresuj się dziennikiem kapitańskim. Z notatek dowiesz się, że misja została zlecona przez samego Heinrich'a Himmler'a, a [bosman](#) jest tajnym agentem. Czytając dalej odkryjesz, że wspomnianego artefaktu należy szukać w ruinach, znajdujących się na pustyni, niedaleko portowego miasteczka El Buahaha w północnej Afryce, do którego właśnie dopłynął okręt.

AKT I

Mapa wybrzeża Afryki



Dotarłeś właśnie do osady El Buahaha. Pierwsze, co zrób, to porozmawiaj z [kapitanem \[05\]](#), a dowiesz się, że:

- [bosman Wolfgang von Klotz](#) wyruszył już na poszukiwania artefaktu;
- musisz zreperować i pomalować uszkodzoną łódź podwodną.