

The background of the entire page is a close-up photograph of vertical, rusty metal prison bars. The bars are in sharp focus in the foreground and become increasingly blurred as they recede into the background. In the distance, a window with a grid pattern is visible, suggesting an interior prison cell. The lighting is somewhat dim, with a blueish tint in the background, creating a somber and confined atmosphere.

Prison Break: The Conspiracy

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Prison Break: The Conspiracy

autor: Artur "Arxel" Justyński

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

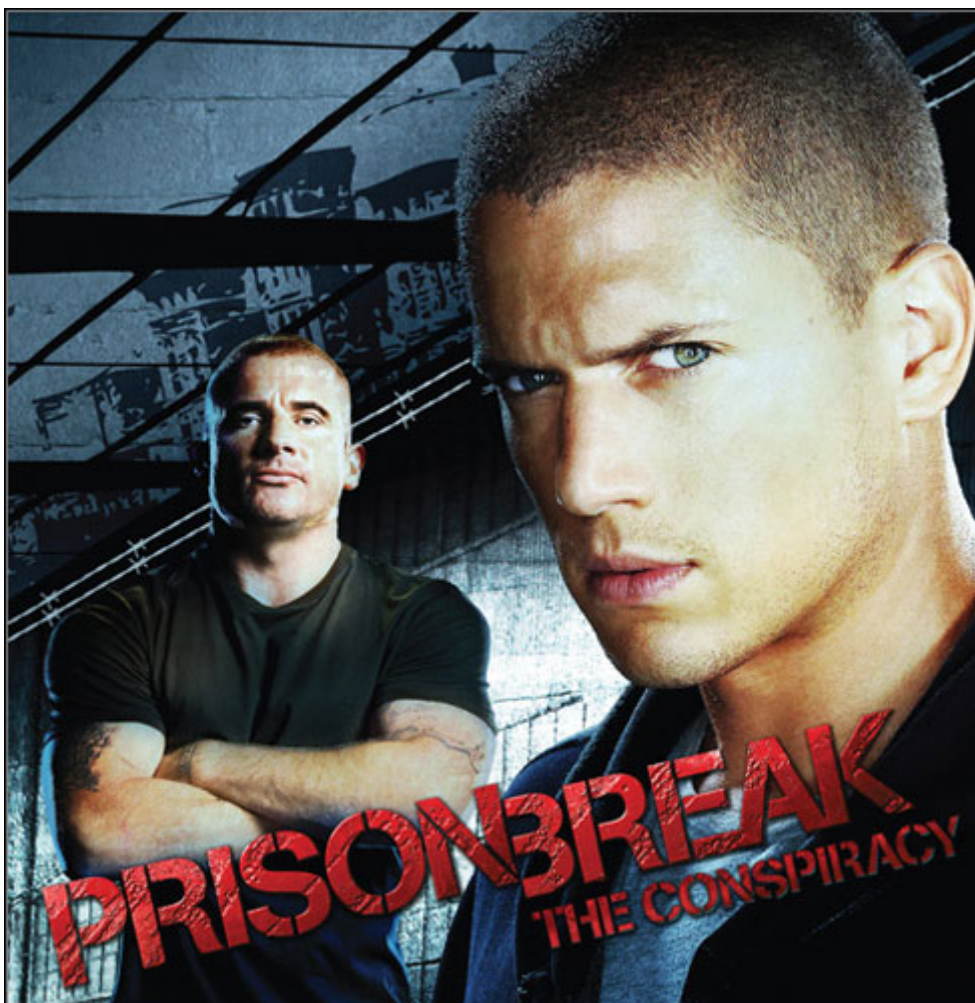
Producent: Zootfly, Wydawca: Koch Media
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Garść porad	4
Opis przejścia	9
Intro	9
Chapter 1	10
Chapter 2	16
Chapter 3	23
Chapter 4	29
Chapter 5	34
Chapter 6	42
Chapter 7	47
Chapter 8	57
Chapter 9	60
Osiągnięcia	63

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 *Prison Break: The Conspiracy* zawiera kompletny i szczegółowy opis ukończenia wszystkich rozdziałów więziennej przygody. Rozwiązanie zostało przygotowane w oparciu o standardowy, średni poziom trudności.

W poradniku zawarłem lokalizację strażników na mapach – ułatwi Ci to zabawę na najwyższym poziomie trudności. Oprócz tego w poradniku znajdziesz dokładnie rozpisane wszystkie *Quick Time Eventy*, z którymi przyjdzie Ci się zmierzyć podczas rozgrywki. Nie brakuje również pełnej listy osiągnięć wraz z wymaganiami ich zdobycia oraz moimi komentarzami.

Kolor **pomarańczowy** prezentuje ważne postacie oraz fragmenty gry. Odwołania do zdjęć oznaczone zostały kolorem brązowym, **#1** – zdjęcie po lewej, **#2** – zdjęcie po prawej.

Artur „Arxel” Justyński

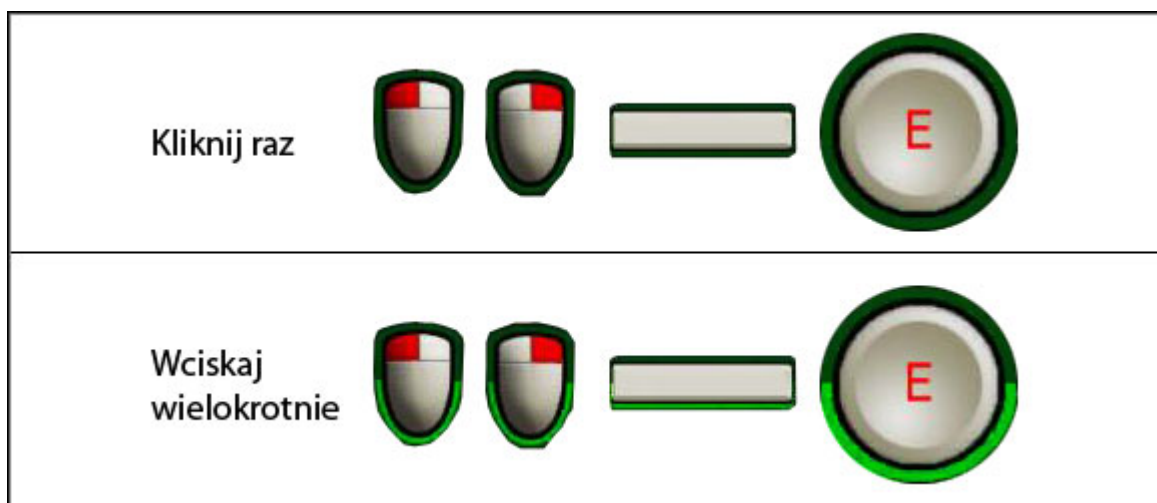
Garść porad

Wybór poziomu trudności

Gra oferuje trzy poziomy trudności. Zasadniczą różnicą jest wytrzymałość przeciwników i spostrzegawczość strażników. Ponadto, na najwyższym poziomie trudności nie są oni wyświetlani na mapie. Poradnik został przygotowany na poziomie *Fish*, dzięki czemu, prócz dokładnego opisu lokalizacji strażników podczas przechodzenia gry, zawarte zostały także wycinki map, które musisz w danym momencie pokonać. Pozwoli Ci to zagrać na poziomie *Shark* (dzięki czemu odblokujesz także więcej osiągnięć).

Quick Time Eventy

Najważniejsza rzecz jeśli chodzi o *Quick Time Eventy* – sekwencje zawsze są takie same. Poziom trudności również nie ma tu żadnego znaczenia. W poradniku wyszczególniłem wszystkie QTE oraz przedstawiłem listę akcji, jakie należy wykonać. Poniżej znajdziesz legendę.



W a l k a

Walka w grze do skomplikowanych nie należy. Lewy przycisk myszy służy do zadawania szybkich, acz słabszych ciosów. Prawy przycisk myszy pozwala na oddanie bardzo mocnego ciosu, jednakże jego wadą jest długi czas przygotowania – możesz zostać uderzony w tym czasie i cios nie zostanie wyprowadzony. Najlepszym momentem na zadanie silnego ciosu jest uprzednie powalenie przeciwnika, a następnie przygotowanie się kiedy ten wstaje (leżącego można też skopać). Dobrze jest również używać bloku, szczególnie na wyższych poziomach trudności. Niestety jeśli przeciwnik wykona silne uderzenie, Twój sztyk obronny zostanie przełamany.



Kontratak jest dość trudnym manewrem. Najpierw należy nacisnąć **blok** w momencie gdy oponent wyprowadza cios. Jeśli Ci się to powiedzie, będziesz musiał **szybko wcisnąć jeden z przycisków** wykonujących atak (LMP, spacja, 'E', itp.), na co otrzymujesz zaledwie ułamki sekundy.

Jeśli zostaniesz powalony, możesz powstać naciskając **Spację**. W walkach podziemnych nie ma takiej możliwości.

Nabieranie siły

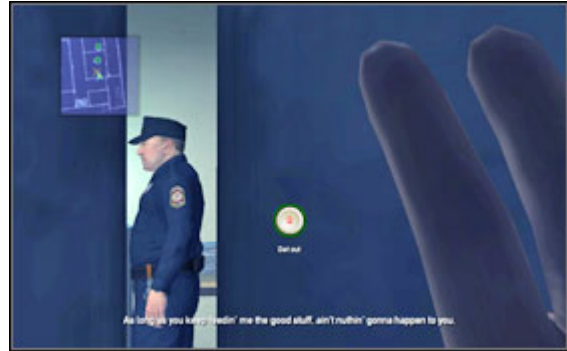
Początkowa Twoja siła oraz prędkość zadawanych ciosów znajduje się na bardzo niskim poziomie. Możesz go zwiększyć poprzez ćwiczenie na rozsypanych po całym spacerniaku workach treningowych oraz sztangach. W przypadku tych pierwszych należy wciskać odpowiednie klawisze (blok, LPM, PPM), których wymaga od Ciebie osoba trzymająca worek. Jeśli chodzi o wyciskanie, ogranicza się ono do ciągłego wciskania klawisza [spacja] oraz dodatkowo utrzymywaniu równowagi sztangi przy pomocy myszy (ruchy lewo-prawo).



Nie jesteś w stanie zwiększyć swojej siły maksymalnie już na samym początku rozgrywki, ograniczenia zmniejszają się wraz z postępem w grze. Warto jest więc mieć na uwadze, czy aby nie możesz już iść nieco „przypakować” – ułatwi Ci to walki na najwyższym poziomie trudności.

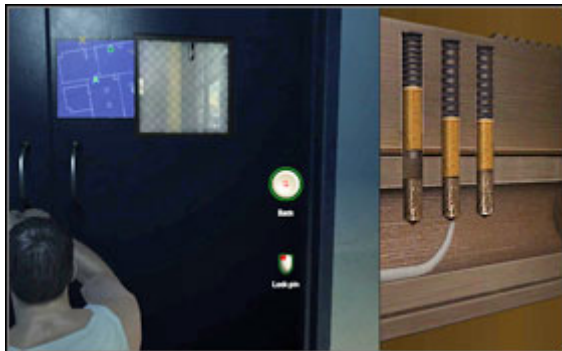
Ukrywanie się

Bardzo przydatne, w niektórych fragmentach gry, są szafki, w których możesz się bezpiecznie schować bez obawy o bycie nakrytym. Mają one ograniczone pole widzenia, lecz w żadnym stopniu nie przeszkadza to zobaczyć czy strażnik oddalił się wystarczająco daleko.



Otwieranie zamków, odkręcanie śrubek

Z czasem w grze napotkasz na zamknięte drzwi, które jednak można otworzyć przy pomocy wytrycha. Zadanie do trudnych nie należy. Przy pomocy ruchów myszy (góra-dół) musisz ustawić pary pinów (jasne i ciemne piny) na odpowiedniej wysokości, w taki sposób, by jasny pin znalazł się na tak zwanej *shear line* – wystarczy, że wtedy wciśniesz LPM bądź przytrzymasz dłużej w takiej pozycji piny, a te „zaskoczą” i zostaną na swojej pozycji. Następnie przesuwasz mysz na kolejny pin i tak do końca. W niektórych fragmentach gry musisz zadanie wykonać dość szybko, gdyż na przykład zbliża się wartownik. Możesz również przerwać pracę, ukryć się i dokończyć po chwili – ustawione piny pozostaną na swoich miejscach.



Odkręcanie śrubek to nieco prostsza mini-gierka. Musisz po prostu kręcić myszą zgodnie bądź przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.

Zarówno otwieranie zamków jak i odkręcanie śrub, w niektórych sytuacjach, musisz wykonać bardzo cicho z uwagi na znajdujących się tuż obok strażników. Wykonać zadanie cicho nie znaczy nic innego jak bardzo, ale bardzo powoli.