

# The Great Escape

## PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **The Great Escape**

**autor: Jacek „Stranger” Hałas**

**GRYOnline.pl**

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

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

<b>Wstęp</b>	<b>3</b>
<b>MISJA 1: Bomber Raid</b>	<b>4</b>
<b>MISJA 2: Winter Breakout</b>	<b>6</b>
<b>MISJA 3: Winter Breakout</b>	<b>11</b>
<b>MISJA 4: Struggle In The Mountains</b>	<b>17</b>
<b>MISJA 5: Burn The Code Book</b>	<b>20</b>
<b>MISJA 6: The Cooler King</b>	<b>24</b>
<b>MISJA 7: Infiltration</b>	<b>28</b>
<b>MISJA 8: Delousing Breakout</b>	<b>32</b>
<b>MISJA 9: Reconnaissance</b>	<b>36</b>
<b>MISJA 10: The Great Escape</b>	<b>40</b>
<b>MISJA 11: Last Train Home</b>	<b>45</b>
<b>MISJA 12: Behind Enemy Lines</b>	<b>50</b>
<b>MISJA 13: Airfield Escape</b>	<b>54</b>
<b>MISJA 14: On The Run!</b>	<b>59</b>
<b>MISJA 15: Resistance Collaborator</b>	<b>64</b>
<b>MISJA 16: Ambush!</b>	<b>68</b>
<b>MISJA 17: Full Throttle</b>	<b>73</b>
<b>MISJA 18: Jump To Victory</b>	<b>76</b>

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



### Wstęp

Kilka uwag odnośnie samego poradnika:

- z racji tego, iż autorzy gry zdecydowali się na ograniczenie ilości możliwych do wykonania save'ów radziłbym jeszcze przed rozpoczęciem misji przejrzeć sobie jej opis i rozplanować miejsca do wykonania zapisów; w opisie do każdej misji dodałem również orientacyjny czas potrzebny do jej ukończenia; powinno to Ci trochę pomóc
- radzę zwrócić uwagę na podawany przeze mnie stopień trudności danej misji; jeśli rozgrywasz aktualnie jakąś cięższą to dobrze by było zadbać o save'y przed najtrudniejszymi momentami, tak aby w razie przegranej nie trzeba było zaczynać wszystkiego od początku
- celowo nie podaję miejsc, w których należy używać apteczek ponieważ jest to uzależnione od Waszych umiejętności - jedna osoba może przejść daną misję bez problemów a inna co chwilę korzystać z apteczek; powinieneś natomiast wiedzieć jedno - nie warto ich magazynować, jeśli tylko zdrowko Twojego herosa spadnie poniżej 50% to zastanów się nad skorzystaniem z medykamentów
- w opisach misji podałem ORIENTACYJNE patrole strażników; rozgrywając kolejne misje nie śpieszyłem się, miej to na uwadze gdy będziesz korzystał z tego poradnika; celowo wybierałem też takie marszruty, aby ryzyko wpadnięcia na wroga było możliwie jak najmniejsze (tyczy się to oczywiście tylko tych misji gdy trzeba pozostawać w ukryciu)
- etapy „The Great Escape” można generalnie podzielić na trzy grupy: wymagające skradania, koncentrujące się na akcji (tj. wymianie ognia :-)) oraz będące połączeniem poprzednich dwóch grup przy czym w takich przypadkach skradanie najczęściej nie jest elementem dominującym; radzę zwracać uwagę na te informacje w opisach misji
- drobna uwaga odnośnie walk: ZDECYDOWANIE nie polecam walki wręcz; jeśli przeciwnik Cię zauważy to praktycznie nie masz żadnych szans, bo nawet jeśli zdołasz go ogłuszyć to i tak po chwili zacznie Cię gonić, przeważnie taka sytuacja wiąże się też ze wszczęciem alarmu; polecam natomiast ataki z zaskoczenia polegające na duszeniu wrogich żołnierzy; specjalnie zaznaczyłem miejsca, w których z takich chwytów można skorzystać
- cele misji celowo pozostawiłem w języku angielskim (gra nie ukaże się w polskiej wersji językowej) tak żeby nie było żadnych problemów z odgadnięciem wykonania jakich zadań należy się aktualnie podjąć (w nawiasach są ich luźne, często rozszerzone tłumaczenia)

### MISJA 1: Bomber Raid

Rodzaj etapu: akcja

Przeciwnicy: kilka wrogich samolotów do zestrzelenia

Stopień trudności: 5/10 (dwa razy załącza się stoper; trzeba się wtedy pośpieszyć z wykonywaniem z góry ustalonych czynności)

Długość misji: krótka (5-10 minut)

Opis przejścia:



Obejrzyj wprowadzające filmiki. Po chwili gra przeniesie akcję do samolotu. Będziesz się mógł trochę porozglądać. Po chwili samolot zostanie zaatakowany a drugi pilot ucieknie. Zaczekaj aż będziesz mógł przejąć kontrolę nad postacią.

Nowy cel: Get the fire extinguisher (Zdobądź gaśnicę)



Wykorzystaj moment na opanowanie sterowania postacią. Gdy się już z tym elementem zabawy zapoznasz odwróć się i biegnij prosto. Zagada do Ciebie drugi pilot. W samolocie wybuchł pożar, będziesz go musiał jak najszybciej ugasić. Pobiegnij prosto. Po chwili na ścianie powinieneś zauważyć gaśnicę. Weź ją. Domyślnie robi się to naciskając klawisz używania (e).

Nowy cel: Fight the fires! (Ugaś ogień!)



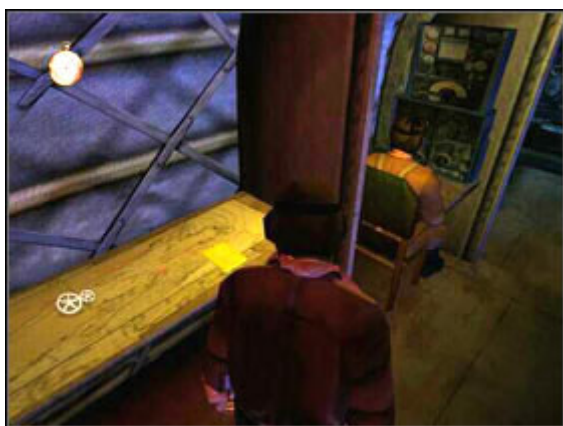
Mając gaśnicę w ręce podbiegnij kawałek dalej (uwważaj, aby nie wejść do ognia!) i przygotuj się na ugaszenie pożaru. Aby to zrobić będziesz musiał przytrzymać na chwilę klawisz używania. Pamiętaj o tym, aby go nie puszczać! Na ekranie pojawi się specjalny pasek. Odczekaj aż zniknie i dopiero wtedy ruszaj dalej. Identycznie postąp z drugim pożarem.

Nowy cel: Defend the aircraft (Broń samolotu przed wrogimi myśliwcami)



Pobiegnij na sam tył samolotu. Jak już zapewne zauważyłeś, eskadra w skład której wchodzi maszyna, którą lecicie została zaatakowana przez wrogie myśliwce. Będziesz je musiał zestrzelić. Podejdź do działka (pojawia się specjalna ikonka) i naciśnij klawisz używania. Przejdziesz do widoku fpp. Strzelaj do nadlatujących maszyn. Najlepiej jest je zestrzeliwać gdy lecą wprost na Twój samolot przy czym nie jest to absolutnie konieczne. Musisz zestrzelić co najmniej 5-7 samolotów, aby akcja mogła ruszyć dalej.

Nowy cel: Destroy the Code Book (Spal książkę z kodami)



Samolot zostanie trafiony (nie można tego uniknąć). Pojawi się stoper co oznacza, że musisz się śpieszyć. Biegnij z powrotem do drugiego pilota (nie przejmuj się dymem, kieruj się prosto). Podejdź do stolika. Wciśnij i przytrzymaj klawisz używania stojąc przy książce z kodami. Po jej spaleniu ponownie wysłuchaj co drugi pilot ma do powiedzenia.

Nowy cel: Abandon aircraft! (Ucieknij z płonącego samolotu!)



Musisz się ratować. Odwróć się. Pobiegnij z powrotem do miejsca, w którym strzelałeś do wrogich samolotów. Na ścianie powinieneś zauważyć spadochron (żółty). Podejdź i zabierz go. Odwróć się i pobiegnij prosto. Samolot zostanie po raz kolejny trafiony. Załączy się animowana scenka. Gratulacje! Właśnie ukończyłeś pierwszy etap gry.

## MISJA 2: Winter Breakout

Rodzaj etapu: skradanie

Przeciwnicy: strażnicy pilnujący obozu

Stopień trudności: 4/10 (poza jednym strażnikiem patrolującym teren wokół baraków i gostków w wieżach nie powinieneś się spodziewać żadnych większych kłopotów)

Długość misji: średnia (20-30 minut)

Opis przejścia:

Tradycyjnie obejrzyś już kilka animowanych scenek. Po ich zakończeniu znajdziesz się wewnątrz obozu jenieckiego w jednym z baraków.

Nowy cel: Talk to the Senior British Officer /SBO/  
(Porozmawiaj ze Starszym Brytyjskim Oficerem)



Ruszaj prosto. Oficera, z którym musisz porozmawiać znajdziesz w tej samej chatce, w której zaczynałeś misję. Odbędziesz z nim dość krótką rozmowę. Dowiesz się co nieco o Escape Committee (komitecie do urządzania ucieczek :-)). Niestety, aby ten mógł Ci pomóc w ucieczce będziesz musiał wykonać dla niego kilka niewielkich zadań.

Nowy cel: Talk to the Big X (Porozmawiaj z Wielkim X)

Big X jest jednym z osobników organizujących ucieczki z obozu. Aby się do niego dostać będziesz musiał przejść do sąsiedniego baraku. NIESTETY, nie jest to takie proste. Po raz pierwszy spotkasz się tu z problemem omijania strażników. Po szczegóły odnośnie wskazań interfejsu zapraszam do instrukcji obsługi.



Oprócz informacji, które w niej podano powinieneś mieć na uwadze pole widzenia wartowników oraz zachowywać się w ich otoczeniu możliwie jak najciszej. Skieruj się do południowego wyjścia z baraku, w którym się aktualnie znajdujesz. Jeśli chcesz możesz zerknąć przez dziurkę od klucza (warto to robić przy każdej okazji). Ostrożnie otwórz drzwi. Jeżeli nie usłyszysz głosu strażnika to znaczy to, że nie idzie aktualnie w tym kierunku.



Skieruj się w lewo (do siatki). Obejdź chatkę dookoła. Wejdź do niej południowymi drzwiami. Koniecznie miej na uwadze to, aby nie dać się zauważyć strażnikowi, który patroluje teren na zachód od baraków.

Podejdź do gościa ubranego w oficerski mundur i porozmawiaj z nim.

### Nowy cel: Speak to the Forger (Porozmawiaj z Fałszerzem)



Forgera nie musisz na szczęście nigdzie szukać. Siedzi on przy biurku na prawo od Big X-a. Podejdź do niego i zapytaj o możliwość skołowania fałszywej przepustki.

### Nowy cel: Get a German Pass (Zdobądź niemiecką przepustkę)

Aby fałszerz mógł dla Ciebie wykonać przepustkę będziesz musiał zdobyć dla niego oryginał. Niestety, znajduje się on w odosobnionej chatce, do której nie będzie się tak łatwo dotrzeć. Na początek przedostań się do południowego baraku (tego, który jest jeszcze zajmowany przez więźniów). Masz teraz dwa wyjścia: skierować się do południowych lub zachodnich drzwi.



Ja wybrałem te pierwsze. Musisz jednak uważać na dwie rzeczy. Zdecydowanie ważniejszy jest tu strażnik oświetlający okolice reflektorem. Nie możesz się znaleźć w jego „polu rażenia” (nawet zahaczyć o nie). Co więcej, w bezpośredniej otoczeniu rejonu, który aktualnie oświetla nie powinieneś biegać. Drugi problem to wspomniany już strażnik. Najlepiej jest odczekać aż ten pójdzie na północ i dopiero wtedy ruszać w stronę zaznaczonej na mapce chatki (trzymaj się przy tym zachodniej części obozu).

Po dotarciu do drzwi zatrzymaj się i odczytaj co gra ma do powiedzenia. W środku znajduje się śpiący strażnik. Będziesz się więc musiał skradać (domyślnie naciskając spację). Ostrożnie otwórz drzwi i ruszaj prosto. Skręć w prawo i podejdź do biurka. Znajdziesz na nim przepustkę, którą oczywiście zabierz.