

Sniper Elite: Berlin 1945

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Sniper Elite

autor: Łukasz „Terrag” Znojek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Rebellion, Wydawca Ubisoft, Wydawca PL OniGames
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wstęp	3
Oznaczenia	4
Porady ogólne	5
Opis przejścia	6
Karlshorst	6
Atak na Zaopatrzenie	8
Reichstag	10
Brama Brandenburska	12
Zaginiony Kontakt	14
Spotkaj Kuriera	16
Przeszukaj Plac	18
Francuska Katedra	20
Wycofaj się z Placu	22
Zniszcz Stację Paliw	23
Zabezpiecz Stację U-Bahn	25
Zapobiegij Przystłaniu Posiłków	27
Stacja Anhalter	29
Przez U-Bahn	31
Droga do Nordsig	33
Zlikwiduj Strażników	34
Instalacja CW w Nordsig	36
Wesprzyj drużynę BSS	39
Wycofaj się z Nordsig	40
Odetnij Komunikację	41
Zniszcz Skład Amunicji	42
Unieszkodliw Katiusze	43
Parowozownia w Holzmarkt	44
Schloss	46
Odnajdź Pilotą	48
Podróż na Tempelhof	50
Lotnisko Tempelhof	52
Tajna Misja	54

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



Wstęp

Szeregowy, baczność! Cieszę się, że wreszcie raczyliście stawić się na odprawie. Przed wejściem tutaj, otrzymaliście wyczerpującą dokumentację traktującą o wszystkich zadaniach, którym niebawem stawicie czoła. Jeśli pozycja wroga będzie dla Was zagadką, wystarczy że spojrzycie na odpowiednią mapę. Kiedy zgubicie drogę wśród zabudowań nieprzyjaciela, zerknijcie na mapę. Będziecie na nią patrzeć nawet w chwilach zwątpienia, trzęsąc się ze strachu za kawałkiem zbutwiałego drewna w czasie, gdy snajper wroga będzie próbował odstrzelić Wam łeb! A na dodatek otrzymacie też szczegółowe wskazówki na temat lokalizacji i rozmieszczenia zapasów amunicji.

Łukasz „Terrag” Znojek

Oznaczenia

Do misji załączyłem stosowne mapy na których naniesione zostały wszystkie cele które w danym zadaniu dyktuje nam gra. Jeśli w trakcie rozgrywki będziemy mieli powiedzieć dwa cele, a na mapie odnajdziemy pięć – bez obaw, w trakcie wykonywania misji, na pewno pojawią się kolejne, brakujące cele.

Kolejnym wspólnym elementem prawie wszystkich map, jest występowanie zaznaczonej na żółto trasy, oraz naniesionych na nią, pomarańczowych znaczników kierunku poruszania się. Poradnik każdorazowo odnosi się do właśnie tej, konkretnej ścieżki.

Poniżej legenda zastosowanych oznaczeń:



Cel główny, wyszczególniony przez grę na pewnym etapie wykonywania danej misji. Odwołania w tekście – **[01]**.



Punkt orientacyjny, pomagający określić dokładne położenie ważnego obiektu / lokacji na danej mapie. Odwołanie w tekście – **[01]**.



Wrogi żołnierz. Może być to oficer z pistoletem, albo standardowy przeciwnik z karabinem maszynowym w ręku.



Snajper. W większości przypadków znajdziemy takiego przeciwnika na dachu budynku, lub też w oknie. Czasami możemy go jednak znaleźć w ruinach budynku, czy na ulicy.



Czołg, pojazd pancerny, dżip, lub ciężarówka. W skrócie – pojazd, który się porusza, a my zazwyczaj możemy go unieszkodliwić. Na mapach często oznacza miejsce wybuchu.

Ostatnią kwestią wymagającą wzmianki jest sposób oznaczeń załączonych obrazków. Odpowiednio – **[1]** oznacza ten umieszczony po lewej, a **[2]** po prawej stronie. Przedmioty, które zdobywamy, wyróżnione zostały natomiast kolorem **pomarańczowym**.

Porady ogólne

Poniżej garść uniwersalnych wskazówek, które powinny nieco ułatwić przygodę z grą:

01. Wyrób sobie nawyk obserwowania dachów i okien.

Najpierw zastanawiamy się które miejsce na mapie byłoby dla nas najbardziej odpowiednie do oddania strzału, a potem upewniamy się, że któryś z wrogów już nie wpadł na ten sam pomysł. Po kilku misjach powinniśmy już automatycznie zwracać większą uwagę na potencjalne miejsca, w których może ukryć się snajper.

02. Przemieszczaj się od jednej osłony do drugiej.

Bieg otwartą ulicą to bardzo zły pomysł. Wykorzystujemy fakt, że większość budynków w świecie gry jest zniszczona, a zgłiszczą i wraki samochodów walają się po ulicach. Po dłuższym czasie stosowania tego typu taktyki, sam pomysł przebiegnięcia przez sam środek pustego placu będzie wydawał nam się niedorzeczny.

03. Po oddaniu strzału, zmieniaj swoją pozycję.

Kiedy zabijamy na odległość z użyciem karabinu snajperskiego, istotne jest, aby po pociągnięciu za spust, przemieścić się w inne miejsce. Może to być nawet kilka kroków, czy choćby atak z drugiej strony chroniącej nas barykady. Przeciwnicy zazwyczaj są świadomi tego skąd padł strzał i jeśli pozostaniemy w tym samym miejscu, szansa na to że zostaniemy zaatakowani rośnie kilkakrotnie.

04. Słuchaj dźwięków otoczenia.

Jeśli mamy w zwyczaju słuchać swojej muzyki w trakcie grania w gry, to w tym przypadku jest to bardzo, ale to bardzo zły pomysł. Rozmowy żołnierzy, ich kroki, warkot silnika nadjeżdżającej ciężarówki... to wszystko sprawia, że możemy wyprzedzić wroga o kilka cennych sekund i uratować własną skórę. Dlatego cały czas wsłuchujemy się w dźwięki otaczającego nas świata.

05. Pociągaj za spust w trakcie ostrzału artylerii.

Ten punkt jest prostą konsekwencją poprzedniego. W niektórych misjach usłyszymy wyraźne odgłosy, które porównać można do dźwięku spadających bomb. Jeśli w tym momencie wystrzelimy z naszego karabinu snajperskiego, to jest duża szansa na to, że przeciwnicy nie zorientują się w sytuacji. Oczywiście zawsze może nas wydać ciało ofiary, dlatego też...

06. Ukrywaj zwłoki, które mogą Cię wydać.

Sytuacje w których kilku przeciwników patroluje jeden teren nie należą do rzadkości. O ile, o dziwo, plamy krwi nikomu tutaj nie przeszkadzają, to jednak lepiej, żebyśmy ciało przenieśli w miejsce poza zasięgiem wzroku wrogich żołnierzy.

07. Przeszukuj dokładnie ciała.

Jest to operacja czasochłonna, ale zazwyczaj opłacalna. W kieszeniach poległych przeciwników często udaje się znaleźć nie tylko zapasy amunicji czy granatów, ale nawet bandaż.

08. Czasami lepiej zranić niż zabić.

Wyobraźmy sobie sytuację, w której wiemy że przed nami czai się dwóch przeciwników. Niestety w polu naszego widzenia mamy tylko jeden z celów. Oczywiście możemy pozbyć się go prostym strzałem w głowę. Nie osiągniemy tym jednak zbyt wiele. Co najwyżej sprowokujemy drugiego delikwenta do przyszykowania na nas zasadzki. Natomiast kiedy pierwszy oberwie w klatkę piersiową i padnie na ziemię wołając o pomoc, drugi prawdopodobnie zareaguje i będzie chciał jak najszybciej zabrać ранnego kolegę z naszego pola widzenia. Nie trzeba dodawać, że obaj w takiej sytuacji z życiem nie ujdą.

09. Zastawiaj pułapki.

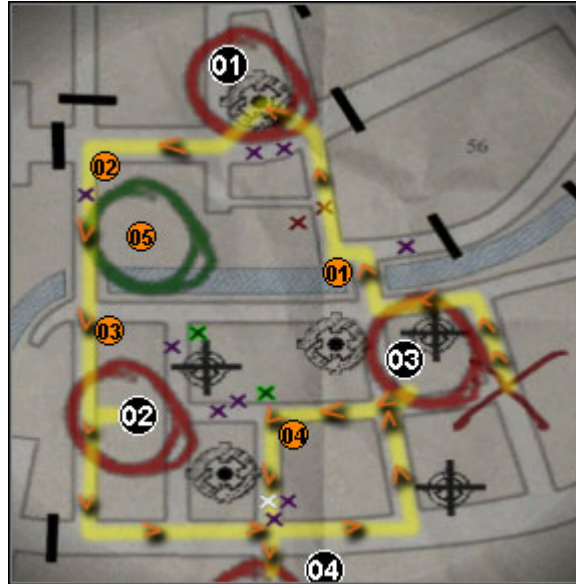
Dynamit który można podłożyć na środku ulicy i w odpowiednim momencie wysadzić strzałem z bezpiecznej odległości, granaty typu „potykacz”, ranni i konający wrogowie. Twórcy *Sniper Elite* dali nam wiele możliwości zastawiania na naszych przeciwników śmiertelnych pułapek. Szkoda byłoby ich nie wykorzystać... tym bardziej, że nie tylko urozmaicają rozgrywkę, ale i diabelnie ułatwiają życie.

10. Wróg z granatem przy pasku, to martwy wróg.

Trafienie z dużej odległości w granat przypięty do paska celu pozostającego w ruchu jest trudne, ale nie niemożliwe. Lepiej nawet, jeśli taki przyjemniaczek idzie w środku grupy przeciwników. Wybuch zabije wszystkich żołnierzy w odległości kilku kroków od granatu.

Opis przejścia

Karlshorst



01. Spotkanie z informatorem.



Po dotarciu do punktu [01], zabijamy przeciwnika po prawej, a następnie ostrożnie [1] zbliżamy się do dwójki przeciwników stojących nam na drodze. Po pozbyciu się ich, powinniśmy zobaczyć kolejną parę nadciągającą od strony budynku który jest naszym celem. Kiedy już wszyscy wrogowie zostaną wyeliminowani, kierujemy się na tyły budynku, gdzie naszym oczom ukaże się informator [2].

02. Ratunek agenta Ruchu Oporu.



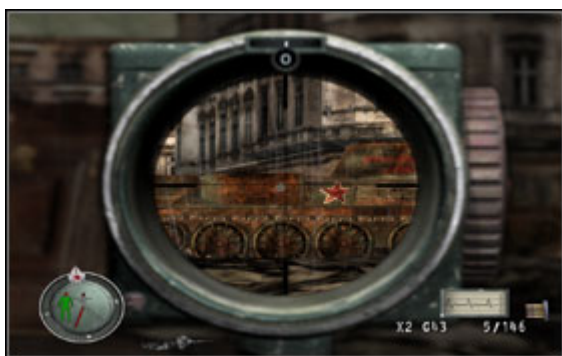
W miejscu oznaczonym poprzez [02] natrafiamy na kolejnego przeciwnika. Odwiedzamy magazyn [05] w którym natrafiamy na **amunicję do karabinu, MG-42**, oraz **MP-40**. Ponadto zabieramy **5 granatów trzonowych**, oraz **3 laski dynamitu**. Po chwili do budynku wdziera się rosyjski czołg [1], a my z użyciem karabinu maszynowego zabijamy załogę wysiadającą z jego wnętrza. Następnie kierujemy się do [03], gdzie staczymy szybką walkę z wrogim snajperem [2]. Całkiem możliwe, że zostaniemy również zaatakowani przez żołnierzy w pobliżu budynku zajętego przez strzelca przeciwników. Teraz pozostaje nam tylko dostać się do wnętrza magazynu.

03. Dostarczenie agenta do jego towarzyszy.



Zabieramy rannego przyjaciela [1] na plecy (klawisz **E**) i ruszamy po wskazanej trasie, do zaznaczonego na naszej mapie, trzeciego celu z kolei [03]. Nie powinniśmy natrafić na żaden opór ze strony wroga, jednak gdyby użycie broni okazało się konieczne – będziemy musieli odłożyć rannego na ziemię, poprzez ponowne naciśnięcie klawisza **E**. W końcu docieramy na miejsce przeznaczenia i spotykamy naszych sprzymierzeńców [2]. To również świetna okazja, aby uzupełnić nasze zapasy. Znajdujemy **bandaż**, **apteczkę**, oraz **amunicję do PPSH41 i strzelby**.

04. Ewakuacja.



W punkcie [04] powinniśmy natrafić na wrogi czołg. Wyszadzamy go celnym strzałem w zawór paliwa [1]. Chwilę po wybuchu, ruszy na nas dwójka wrogich żołnierzy, a kilka sekund później, stoczmy walkę z nadciągającymi od tyłu, dwoma kolejnymi przeciwnikami. Musimy również uważać na oznaczonego na mapie snajpera [2]. Kiedy już wyeliminujemy wszystkie cele, powinniśmy spokojnie dotrzeć do końcowego celu tej misji.