



Sniper Elite 4

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Sniper Elite IV

autor: Patrick "YxU" Homa

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-368-6

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

Spis treści

Wprowadzenie	3
Porady	4
Trofea	14
Opis przejścia	23
Misja 1: Wyspa San Celini	23
Mapa i wyzwania 1 misji	23
Misja 2: Wieś Bitanti	44
Mapa i wyzwania 2 misji	44
Misja 3: Wiadukt Regilino	59
Mapa i wyzwania Wiaduktu Regilino	59
Misja 4: Stocznia Lorino	84
Mapa i wyzwania Stoczni Lorino	84
Misja 5: Klasztor Abrunza	109
Mapa i wyzwania Klasztora Abrunza	109
Misja 6: Obiekt w Magazzeno	134
Mapa i wyzwania Obiekt Magazzeno	134
Misja 7: Willa Giovi Fiorini	156
Mapa i wyzwania	156
Misja 8: Allagryjska Forteca	169
Mapa i wyzwania	169
Sekrety	185
Misja 1: Wyspa San Celini	187
Misja 2: Wieś Bitanti	189
Misja 3: Wiadukt Regilino	192
Misja 4: Stocznia Lorino	194
Misja 5: Klasztor Abrunza	196
Misja 6: Obiekt w Magazzeno	198
Misja 7: Willa Giovi Fiorini	200
Misja 8: Allagryjska Forteca	202
Podstawowe informacje	204

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

Poradnik do gry *Sniper Elite 4: Italia* to kompletne zestawienie kluczowych informacji na temat gry. Głównym celem poradnika jest pomoc w **ukończeniu fabuły na najwyższych poziomach trudności**, gdzie wiatr i grawitacja uniemożliwiają łatwe celowanie z broni snajperskiej. Zawarto tu także **mapy lokacji**, **wskazówki dotyczące wyzwań** oraz dokładny **opis ukończenia zadań głównych i pobocznych**.

W oddzielnych rozdziałach zawarte zostały informacje o dostępnych do zebrania **sekretach**, takich jak **listy**, **figurki** i **pozostałe dokumenty**, a także pomocne bronie do odnalezienia na mapach. Nie zabrakło również **listy osiągnięć / trofeów** oraz wskazówek jak je odblokować. Dla nowych graczy przygotowane zostały liczne **porady** jak poradzić sobie w trudnych sytuacjach i pomagające w zrozumieniu mechaniki gry.

Sniper Elite 4: Italia to kolejna część gry o charakterze skradanki, która pozwala wcielić się w rolę snajpera w czasach II Wojny Światowej. Tym razem do dyspozycji gracza przeznaczono 10 poziomów z których każdy ma zupełnie inną charakterystykę otoczenia, a kolejność i sposób wykonywania zadań mają dużą dowolność. Wysokie poziomy trudności zostały zaprojektowane tak, aby oddać możliwie wysoki poziom realizmu, a do dyspozycji gracza poza masą broni przygotowano także całą masę gadżetów i pułapek.

Poradnik do *Sniper Elite 4: Italia* zawiera:

- Opis ukończenia każdego z 10 dostępnych poziomów,
- Porady dla nowych graczy, jak i wskazówki dla zaawansowanych,
- Listę osiągnięć / trofeów i wskazówki jak je zdobyć,
- Mapę sekretów z opisem najtrudniejszych do odnalezienia.

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

Porady

Porady dla początkujących

1. Twoim celem nigdy nie jest eliminacja wszystkich przeciwników. Jeśli jednak zamierzasz pozbyć się kilku wrogów uważaj - strzały z broni słyszane są daleko i po dwóch oddanych strzałach przeciwnicy są w stanie cię namierzyć. **Najlepiej po każdym oddanym strzale zmieniaj pozycję.**

2. Przeciwnicy są dość zmyślni - często zmieniają pozycję, mają dość wysoką celność (nawet na najniższym poziomie trudności), potrafią także wykorzystywać elementy otoczenia, dlatego nie należy chować się chociażby za pojazdami, które mogą eksplodować.



3. **W niektórych przypadkach możesz wykorzystać hałas** (np. przelatujące samoloty, grzmoty itp.), podczas których widoczna jest biała ikona w górnej, środkowej części ekranu. Pozwala to na zabójstwa z hałaśliwej broni bez obaw, że zostaniesz zlokalizowany. Oczywiście, jeśli kolega zabitego zobaczy jego ciało, rozpocznie poszukiwania, jednak nie będzie widział skąd nadleciała kula.

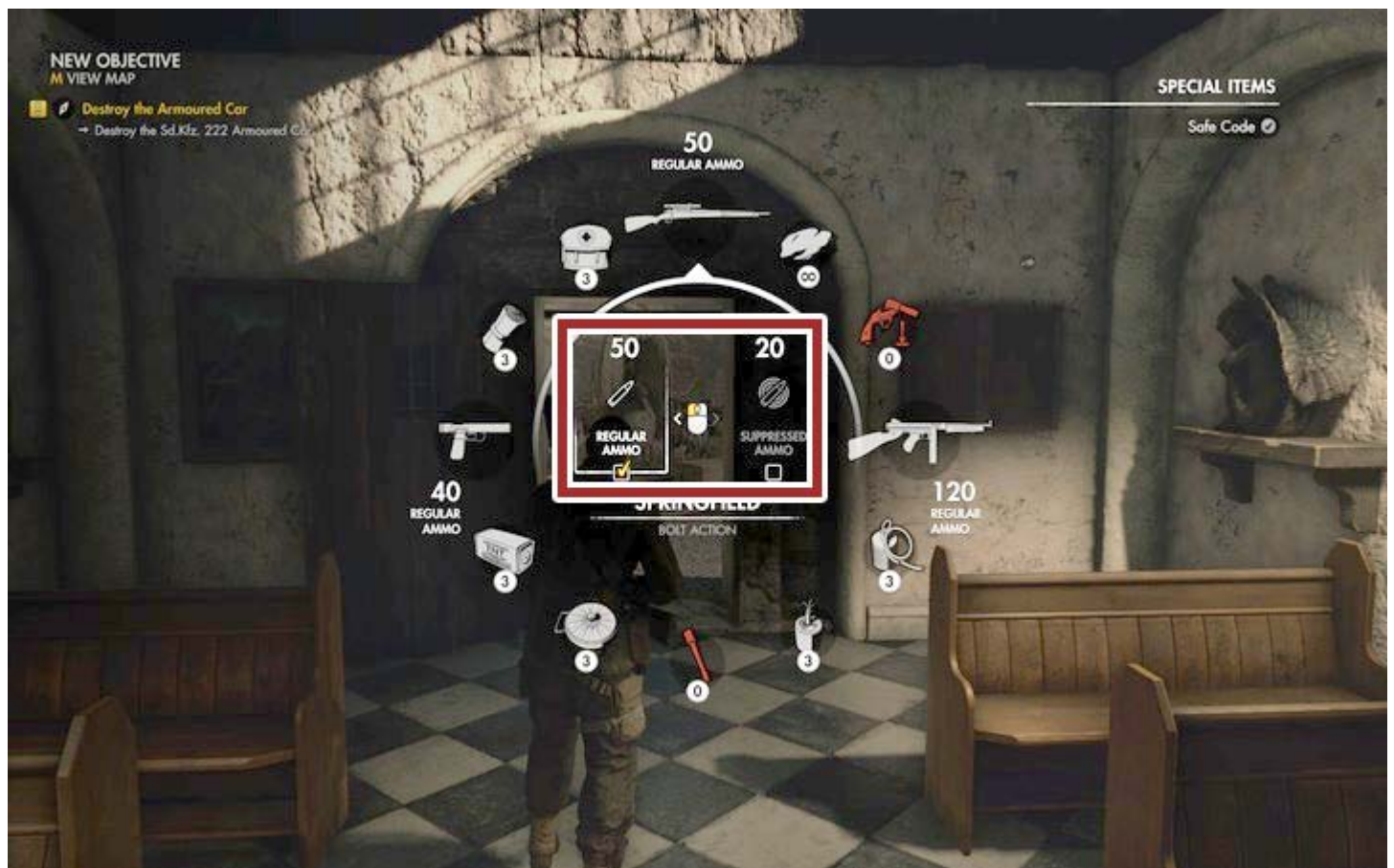
4. **Nie obawiaj się wszczynać alarmy.** Jeśli przeciwnicy nie wiedzą dokładnie gdzie jesteś lub zbudzi ich poszukiwanie, staną się na powrót mało ostrożni. Zarazem nie wszyscy oponenci na mapie zostaną poinformowani o twojej obecności, więc przechodząc do kolejnego obszaru nie musisz obawiać się wypatrujących cię żołnierzy.



Po każdej misji zobaczysz podsumowanie z uzyskanych punktów doświadczenia za misję, oraz dodatkowe zasługi w postaci baretek i medali

4. Każde zabójstwo jest punktowane. Dodatkowe punkty zdobywasz za strzały w głowę czy wykonanie dodatkowych akcji, jak zabicie dwóch przeciwników jedną kulą, zrzucenie na nich obiektów lub wysadzenie w powietrze oraz ciche zabójstwa. Punkty pozwalają podnieść swoją **rangę** - ta zaś umożliwia odblokowanie dodatkowego ekwipunku, który wybierasz na początku każdej misji. Dodatkowe punkty uzyskasz **niszcząc wrogie pojazdy**.

Tłumiki i amunicja wyciszona



W niektórych broniach masz możliwość zmiany amunicji na tłumiącą, która działa tak samo jak broń z tłumikiem

1. Nie każda broń posiada tłumik. W takim przypadku po oddaniu strzału, lokalni przeciwnicy słysząc go zostaną zaalarmowani i przez chwile będą rozglądać się za zagrożeniem. Jeśli oddasz dwa strzały ze snajperki pod rząd, z jednego miejsca, przeciwnicy będą wiedzieć, gdzie się znajdujesz i rozpoczną ostrzał oraz będą zbliżać się do ciebie (mogą również zostać wezwane posiłki).

2. Z tego względu broń z tłumikiem daje dużą przewagę. Lecz czy zawsze - tłumik mocno pogarsza siłę ataku broni (nie dotyczy to jednak celnych strzałów w głowę [jeśli przeciwnik nie ma hełmu / trafisz w niezastłoniętą część np. twarz / kark]). Broń z tłumikiem wykorzystuje **standardową amunicję** (Regular Ammo) do oddawania cichych strzałów.

3. By być najbardziej wszechstronnym wykorzystuj wyciszoną amunicję (Suppressed Ammo) dostępną (jeśli posiadasz) w wyborze broni z koła wyboru, by uzyskać taki sam efekt wytłumienia. Jedyna różnica więc pomiędzy bronią z tłumikiem, a wykorzystaniem amunicji wytłumiającej jest taka, że owa amunicja nie zawsze jest łatwa do znalezienia.

Skradanie się i ciche zabójstwa

1. Poza domyślną postawą stojącą możesz również kucać oraz czołgać się. Pomaga to ukryć się za przeszkodami, lepiej celować oraz ciszej się poruszać. Niestety, już używając kucania znacznie zmniejsza się twoja prędkość. **Bieganie kucając jest efektywniejsze (cichsze) niż trucht w postawie stojącej.** Jeśli jesteś blisko przeciwnika możesz dobiec do niego i wykonać szybki atak wręcz. Dopóki przeciwnik nie zacznie krzyczeć / strzelać / używać gwizdka, sam fakt, że zostaniesz zaobserwowany nie przeszkadza w wykonaniu perfekcyjnego cichego zabójstwa.



Możesz zakradać się do przeciwników chowając się w krzakach i za obiektami

2. Do ukrywania się przed wrogiem możesz wykorzystać dowolne obiekty: skały, drzewa, murki, a czołgając się nawet nierówności terenu. Także między krzewami jesteś bezpieczny, chyba że wzbudziłeś podejrzenia i przeciwnik pójdzie je przeszukać (co rzadko się zdarza).

3. Sam fakt bycia zaobserwowanym przez przeciwnika dużo nie mówi: gdy jesteś widziany przez wroga na ekranie pojawia się żółta strzałka wskazująca podejrzliwość. Dopóki nie wypełni się kolorem czerwonym, możesz ukryć się, a jeśli przeciwnik zbliża się do twojej pozycji - przemieścić się lub przygotować pułapkę.