

Tony Hawk's Pro Skater 4

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Tony Hawk's Pro Skater 4

autor: Kamil „Draxer” Szarek

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.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	4
Zasady kolejnych etapów gry	5
Jak zdobywać punkty?	5
Tryb Kariery - Zadania	6
Stałe zadania	7
Uczelnia	8
1. Specyfikacja zadań.	8
2. Opisy zadań.	13
3. Ikony kasy.	16
4. Mini-gierki.	16
San Francisco	17
1. Specyfikacja zadań.	17
2. Opisy zadań.	22
3. Ikony kasy.	26
4. Mini-gierki.	26
Alcatraz	27
1. Specyfikacja zadań.	27
2. Opisy zadań.	32
3. Ikony kasy.	36
4. Mini-gierki.	36
Kona	37
1. Specyfikacja zadań.	37
2. Opisy zadań.	42
3. Ikony kasy.	46
4. Mini-gierki.	46
Stocznia	47
1. Specyfikacja zadań.	47
2. Opisy zadań.	52
3. Ikony kasy.	56
4. Mini-gierki.	56
Londyn	57
1. Specyfikacja zadań.	57
2. Opisy zadań.	62
3. Ikony kasy.	66
4. Mini-gierki.	66
ZOO	67
1. Specyfikacja zadań.	67
2. Opisy zadań.	72
3. Ikony kasy.	75
4. Mini-gierki.	75
Lunapark	76
1. Specyfikacja zadań.	76
2. Opisy zadań.	79
3. Ikony kasy.	82
4. Mini-gierki.	82
Chicago	83
1. Specyfikacja zadań.	83
2. Opisy zadań.	86
3. Ikony kasy.	89
Tryb kariery – zadania zawodowców	91
Tony Hawk: wielka rampa.	92
Bob Burnquist: pętla.	93
Steve Caballero: szaleństwo na wielkiej rampie.	94
Kareem Campbell: zabawy na dachu.	95
Rune Glifberg: party w basenie.	96

Eric Koston: równowaga.	97
Bucky Lasek: szaleństwo na rampie.	98
Bam Margera: szczyt głupoty.	99
Rodney Mullen: kombosy.	100
Chad Muska: Muska Beatz.	101
Andrew Reynolds: luki.	102
Geoff Rowley: pocztówki z Londynu.	103
Elissa Steamer: pocztówki z Alcatraz.	105
Jamie Thomas: jeden dzień z życia skejta.	107
Dowolny Skejt: Kręcimy... Film.	109
Ostatnie ikony kasy	110

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

Tony Hawk's Pro Skater 4 to – moim skromnym zdaniem – najbardziej wciągająca i grywalna zręcznościówka, jaka kiedykolwiek wyszła na PeCeta. Niniejszy poradnik pomoże Ci przebrnąć przez setki zadań, jakimi uraczyli nas programiści z Neversoftu. Znajdziesz tu także szczegółowe opisy lokacji oraz ogólne porady, które z pewnością przydadzą Ci się podczas jazdy po wirtualnych parkach. Zapraszam do lektury.

Kamil „Draxer” Szarek

Uwaga: poradnik był pisany na podstawie polskiej wersji gry i wszelkie słownictwo, które było przetłumaczone w grze, jest po polsku również tutaj. Oprócz wyrazu grind (w polskiej wersji ślizg) i lip – to już przyzwyczajenie. :-)

Zasady kolejnych etapów gry

Nie od razu Rzym zbudowano – podobnie jak nie od razu dane ci będzie próbować największych wyzwań. Grę można podzielić na kilka etapów – oto one:

- Etap początkowy – 0-90 Pro Punktów - przechodzenie kolejnych map, wykonywanie zadań (dostępna jest tylko część z nich), zbieranie Pro Punkty, rozwijanie zarówno swoich umiejętności, jak i umiejętności naszego skatera.
- Etap wyzwań – po uzbieraniu 90 Pro Punktów, odblokowane zostają zadania zawodowców – po jednym dla każdego skatera, za ich wykonanie otrzymuje się filmiki.
- Etap Pro – po wykonaniu przynajmniej jednego zadania zawodowca, odblokowane zostają dodatkowe, trudniejsze zadania na każdej z map. Możesz też wykonywać wszystko to, czego nie zaliczyłeś do tej pory.

Zadania, które dostępne są do wykonania od początku gry (tudzież prawie od początku), zapisałem **zielonym kolorem**. Zadania dostępne dopiero po osiągnięciu etapu pro poznacie po **kolorze brązowym**. Speciale do wykonania w grze zaznaczone są kolorem **pomarańczowym**.

Jak zdobywać punkty?

Na każdej planszy, na której będziesz jeździł, spotkasz się z zadaniami **High Score**, **Pro Score** i **Sick Score**. W opisach tychże zadań umieściłem miejsca, w których najlepiej zdobywać owe punkty. Tutaj zaś znajdziecie porady, jak je zdobyć, jeżeli już w takim miejscu jesteście.

- Przede wszystkim staraj się łączyć poszczególne triki w kombosy – ich wykonanie będzie nieco trudniejsze, ale otrzymasz znacznie więcej punktów.
- Stosuj dużo grindów. Każdy podskok i obrót podczas grindowania może zwiększyć mnożnik Twoich punktów. W obrębie jednego kombosa staraj się nie powtarzać grindowania dwa razy w tym samym miejscu. Za bycie „monotematycznym” otrzymujesz mniej punktów. Staraj się, aby twoje kombosy były świeże.
- Nowością w stosunku do poprzedniej części jest możliwość wykonywania specjalnych manuali, za które również dostajesz punkty. Dużo punktów. Będziesz ćwiczył tę umiejętność podczas trybu kariery, gdyż znajdują się zadania, w których będziesz musiał to robić.
- Opanuj sztukę balansowania, gdyż ma to kluczowe znaczenie podczas grindowania i manuala.
- Wykonuj triki w powietrzu. Kickflip czy Heelflip do skomplikowanych nie należą, a połączone w kombosa (choćby podczas lotu na rampie) dają dwa razy więcej punktów niż wykonane oddzielnie.
- Ogromną potęgę w grze stanowią speciale. Postaraj się, przynajmniej próbuj je wykonywać. Za specjalnego grinda możesz otrzymać kilka razy więcej punktów niż za zwyczajnego! A w połączeniu z innymi trikami daje to jeszcze więcej...
- Równie przydatny (jeśli nie bardziej!) jest tzw. Revert. Podczas trików na rampie jest to trik pozwalający zachować ciągłość kombosa. Gdy go użyjesz, skater po prostu obraca się, ale kombos nadal trwa. Koniecznie opanuj ten sposób zdobywania punktów, gdyż przydaje się on na znacznej większości plansz bardziej niż grindy (do tych często nie ma odpowiednich warunków).
- Dodatkową „pomoc naukową” stanowią dostępne w sieci filmiki, pokazujące wyczyny najlepszych graczy. Korzystaj z tej pomocy.

Tryb Kariery - Zadania

Czyli: zadania, ich wykonywanie, zdobywanie pieniędzy, umiejętności i wreszcie wydawanie pieniędzy. Istotnym aspektem jest odpowiedni rozwój postaci poprzez właściwe przydzielanie Punktów Cech. Proponuję rozwijać cechy w następującej kolejności: Ollie, Triki – Poręcze, Triki – Ręczne, Wzlot, Szybkość, Czas lotu, Triki – końcówka, Szybkość flipa, Obrót, Zmiana. Nie oznacza to jednak, że nie możesz tej kolejności modyfikować. Wręcz przeciwnie, jest to wskazane, szczególnie, jeżeli w przeciwieństwie do mnie nie lubisz zdobywać punktów grindując.

UWAGA: Zleceniodawcy niektórych zadań mogą się zmienić – w końcu Jamie Thomas nie może być Twoim zleceniodawcą, kiedy grasz właśnie jako on. Grałem jako Tony Hawk, toteż zleceń od Tony'ego w tabelce nie uświadczycie. Mimo to, miejcie świadomość podczas poszukiwań, że od imienia/nazwiska/ksywy/czegoś tam ważniejsze jest miejsce, w którym owa postać stoi – po to właśnie są w tabelach screeny.

UWAGA 2: Musisz umiejętnie gospodarować zarobioną forszą! Sprowadza się to wyłącznie do kupienia dwóch dodatkowych poziomów, gdy tylko zdobędziesz odpowiednią ilość kasy (15000\$ za każdy poziom, czyli w sumie 30000). Jeżeli źle wydasz pieniądze i nie będziesz mógł kupić choćby jednego ukrytego poziomu, droga do pełnego ukończenia gry automatycznie zostaje zablokowana.

UWAGA 3: Kilka zadań w grze jest na chwilę, w której pisałem poradnik, niewykonalnych. Czekamy na patcha.

Stałe zadania

Niektóre zadania są wspólne dla wszystkich map. Oto ich wykaz z drobnym opisem:

- **Zdobądź rekordowe x punktów.**

Pierwsze z trzech zadań punktowych. Po prostu odnajdujesz odpowiednie miejsce do zdobycia dużej ilości punktów i robisz to. X oznacza różne ilości, w zależności od mapy.

- **Zdobądź profesjonalne x punktów.**

Tak jak wyżej, tyle że poprzeczka zostaje podniesiona. Musisz zdobyć więcej punktów. Zadanie dostępne dopiero po wykonaniu poprzedniego.

- **Zdobądź szalone x punktów.**

Ostatnie zadanie punktowe, jak sama nazwa wskazuje – CHORE. Dokładniej mówiąc: liczba punktów, które musisz zdobyć, jest duża. Naprawdę duża.

W dalszej części poradnika nie będę już bardziej szczegółowo opisywał powyższych trzech zadań. Znajdzie się tylko informacja o ilości punktów wymaganych do zaliczenia. Wszystkie powyższe zadania mają dwuminutowy limit czasowy.

- **Zbierz litery S-K-A-T-E.**

Literki S-K-A-T-E zostały rozsypane po całej mapie. Twoim zadaniem jest znaleźć je, złapać i wyrobić się w limicie czasowym (dwie minuty).

- **Zbierz litery C-O-M-B-O.**

Zadanie przypomina nieco poprzednie. Musisz złapać również 5 literek, tyle że innych i w nieco inny sposób. Jak sama nazwa wskazuje, musisz to wykonać w obrębie jednego kombo. Limit czasowy jest teoretycznie taki sam jak w przypadku zadania wyżej, ale masz tylko jedną próbę.

- **Zdobądź medal w zawodach.**

Prawie na każdej mapie istnieje takie zadanie. Znajdujesz się w określonym miejscu i wykonujesz triki, aby zdobyć jak najwięcej punktów. Im więcej punktów za triki, tym więcej punktów za przejazd. Za każdy przejazd otrzymujesz 5 ocen. Trzy najlepsze oceny pozostają i zostaje z nich wyliczona średnia – ta średnia to twoja ocena za przejazd. Masz trzy przejazdy. Ocena końcowa, według której zajmujesz określone miejsce, to suma dwóch najlepszych ocen za przejazd. Wraz z kolejnymi etapami, pułap punktów niezbędny do zdobycia medali wzrasta.

Poza wyżej wymienionymi, często zdarzają się zadania typu „Wykonuj wywoływane triki” czy „wykonaj w pewnym momencie podany trik”.