

# Grand Theft Auto IV

## Wersja Xbox 360

### PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Grand Theft Auto IV**

**autorzy: Maciej „Von Zay” Makuła  
i Maciej „Shinobix” Kurowiak**

**GRYOnline.pl**

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

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

Producent Rockstar North, Wydawca Rockstar Games, Wydawca Cenega Poland  
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>Podstawy</b>	<b>4</b>
Opis kontrolera	4
Kamera i celowanie	5
Sterowanie	7
Obsługa przyrządów	9
Kradzież i prowadzenie pojazdów	12
Policja	16
Arsenał	18
<b>Aktywności dodatkowe</b>	<b>22</b>
Przyjaciele (Friends)	22
Dostawca narkotyków (Drug Delivery).	27
Straż obywatelska (Vigilante).	28
Taksówkarz (The Taxi Fare).	28
Najbardziej poszukiwani (Most Wanted)	29
Exotic Exports	38
Wyścigi uliczne	40
Car Thefts. (Kradzieże samochodów)	47
Zabójca (Assassin)	52
Przypadkowe postacie.	55
Skoki kaskaderskie (Unique Stunt Jumps)	58
Gołębie (Flying Rats)	64
Randki	73
Osiągnięcia (Achievements)	76
<b>Misje</b>	<b>78</b>
<b>Zakończenie</b>	<b>119</b>
DEAL - UKŁAD	119
REVENGE - ZEMSTA	121

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

Witajcie w Liberty City, gdzie różne zacie nacje toczą codzienny bój w drodze do amerykańskiego snu. W poradniku znajdziesz dokładny opis wszystkich misji związanych z głównym wątkiem fabularnym. Są tu też porady dotyczące broni, pościgów, randek oraz codziennego życia i metod przetrwania w Liberty City. Gangsterzy, złodzieje i cała reszta łotrów i kryminalistów – do roboty.

**Maciej „Von Zay” Makuła i Maciej „Shinobix” Kurowiak**

# Podstawy

## O p i s   k o n t r o l e r a



- 1 – lewa gałka analogowa, po wciśnięciu – L3.
- 2 – D-pad (krzyżak kierunkowy).
- 3 – prawa gałka analogowa, po wciśnięciu – R3.
- 4 – LT (lewy spust).
- 5 – LB (lewy przycisk).
- 6 – RT (prawy spust).
- 7 – RB (prawy przycisk).



## K a m e r a i c e l o w a n i e

### Pieszo

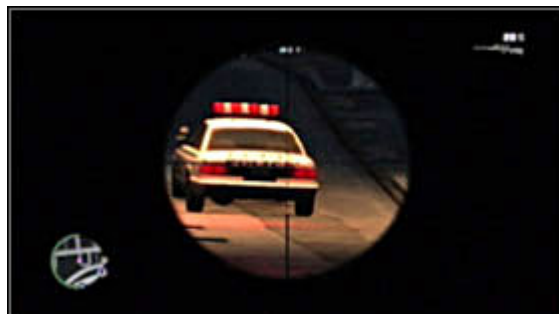


Do sterowania kamerą wykorzystuje się domyślnie **prawą gałkę**. Można nieznacznie zmienić jej odległość od gracza przyciskając przycisk **Back**. Dodatkowo, naciskając **R3** spowodujemy obejrzenie się do tyłu.

Poruszając się pieszo wciskając **LT** przechodzimy w stan celowania. Możemy w ten sposób skupić swoją uwagę na dowolnej postaci w grze. Będąc uzbrojonym mamy dostęp do dwóch trybów namierzania wrogów: ręcznie – po naciśnięciu **LT** lekko i automatycznie – po naciśnięciu **LT** do oporu.



Mając wycelowaną broń w kogoś sposobem automatycznym, możemy jeszcze celować w konkretne miejsca na jego ciele, poruszając prawą gałką.



W wypadku niektórych broni, wciśnięcie **R3** spowoduje aktywację zbliżenia. Jego stopień zależy od konkretnego typu uzbrojenia.



Ważną pozycją jest kucająca (**L3**). Dzięki niej Niko zapewnia sobie lepszą celność. Dodatkowo może też wykonać przewrót w lewo lub prawo. Aby go wykonać należy wycelować broń (**LT**), nacisnąć **X** i wychylić **lewą gałkę** w lewo lub prawo (działa zarówno w pozycji wyprostowanej, jak i niskiej – **L3**).

## W pojeździe



Widok z nad maski.



Kamera telewizyjna.



Widok standardowy.



Patrzyenie do tyłu (R3).

Będąc w samochodzie mamy dostęp do kilku rodzajów widoków – zmienianych naturalnie przyciskiem **Back**. Tak samo jak i w przypadku poruszania się pieszo – **prawą gałką** rozglądamy się, a przyciskiem **R3** patrzymy do tyłu. Wciśnięcie **B** włączy kamerę filmową, a będąc w trakcie pościgu, skupi obraz na pojeździe ściganym. Będąc w trybie kamery filmowej, naciskając **L3**, zwolnimy czas.



Jeśli jesteśmy w posiadaniu odpowiedniej broni – możemy strzelać nią wciskając klawisz **LB**. Niko odda strzał w środek ekranu, celownik pokaże się dopiero w trakcie strzelania i niedostępna jest wówczas funkcja autocelowania. Broń w samochodzie zmieniamy **X**.

Ważna uwaga na temat granatów – Niko rzuca je zawsze za siebie, do tego przytrzymując klawisz **LB** decydujemy o momencie wybuchu.

## S t e r o w a n i e

### Chodzenie / bieganie



Do poruszania się Niko służy **lewa gałka analogowa**. Wychylając ją w odpowiednim kierunku sprawiamy, że w tą stronę zacznie kierować się nasz bohater.



Po wychyleniu lewej gałki w danym kierunku i przytrzymaniu **A** – Niko zacznie truchtać. A naciskając szybko **A** - przejdzie do sprintu.



Po wciśnięciu **lewej gałki analogowej** Niko kucnie. W tej pozycji może się poruszać i znakomicie nadaje się do prowadzenia ostrzału – stanowi wtedy mniejszy cel.