

Sniper Elite V2

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Sniper Elite

V2

autor: Artur „Arxel” Justyński

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

Spis treści

Wprowadzenie	3
Garść porad	4
Ogólne	5
Prolog	7
Misja 1 – Konwój Schoneberga	17
Misja 2 – Obiekt Mittelwerk	33
Misja 3 – Muzeum Kaiser-Friedrich	46
Misja 4 – Opernplatz	66
Misja 5 – Kościół św. Olibartusa	81
Misja 6 – Wieża Tiergarten	95
Misja 7 – Punkt dowodzenia Karlshorst	108
Misja 8 – Sztab Kreuzberg	122
Misja 9 – Wyrzutnia Kopenicka	135
Misja 10 – Brama Brandenburska	147
DLC – Zamach na Fuhrera	158
Butelki i Sztaby złota	167
Prolog	167
Misja 1	168
Misja 2	175
Misja 3	184
Misja 4	192
Misja 5	199
Misja 6	207
Misja 7	215
Misja 8	224
Misja 9	232
Misja 10	240

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

Poradnik do gry *Sniper Elite V2* zawiera dokładny **opis ukończenia wszystkich zadań głównych** dostępnych w kampanii dla pojedynczego gracza. Poradnik napisany został w oparciu o najwyższy poziom trudności – **Snajper**.

- **Opis przejścia** – solucja przedstawiająca jak ukończyć poszczególne zadania w możliwie najcichszy sposób – nie zawsze wymagającym eliminacji wszystkich przeciwników. Niekiedy zostało podane więcej niż jedno możliwe ukończenie pewnego fragmentu. Wewnątrz każdej misji dodatkowo znajduje się wzmianka o pobliskich przedmiotach kolekcjonerskich w danym momencie zadania.
- Poradnik zawiera również opis przejścia wyzwania dodatkowego – **Zamach na Fuhrera**.
- **Butelki i sztaby złota** – oznaczone oraz opisane lokalizacje wszystkich 137 przedmiotów kolekcjonerskich, które można znaleźć w grze (sztabki – 100) czy też należy zestrzelić (butelki – 37).

Oznaczenia

W poradniku zostały zastosowane następujące oznaczenia na mapach:

[#1] – liczba na niebiesko w tekście oznacza cel główny (na mapie oznaczenie kolorem białym);

Czerwone kropki wskazują lokalizację żołnierzy;

Niebieskie kropki to snajperzy (w większości przypadków znajdują się oni na dachach i podobnych wysokich pozycjach);

Zielonymi kropkami zostały oznaczone pojazdy (czołg, pojazd opancerzony, ciężarówka).

Kolorem **pomarańczowym** w tekście zostały oznaczone pomniejsze rzeczy takie jak wzmianka o skrzyni z amunicją czy też użyciu kamienia / miny pułapki itp.

W przypadku przedmiotów kolekcjonerskich oznaczenia są następujące:

[#1] – czerwona liczba oznacza butelkę wina;

[#1] – pomarańczowa liczba oznacza sztabę złota.

Artur „Arxel” Justyński (www.gry-online.pl)

Garść porad

Poziom trudności

W grze znajdują się trzy poziomy trudności: **kadet**, **strzelec wyborowy** oraz **snajper**. Istnieje również możliwość niestandardowego ustawienia kilku opcji w zależności od upodobań. Na niższym poziomie trudności, poza faktem, że przeciwnicy strzelają dużo gorzej, otrzymujesz kilka udogodnień, jak chociażby „ducha”, czyli pozostawianie kopii bohatera w miejscu, w którym wrogowie Cię zauważyli. Ponadto, pod postacią wyświetlają się okręgi informujące o ewentualnym wykryciu. Podczas celowania masz również możliwość oznaczania wrogów, dzięki czemu bezproblemowo będziesz w stanie ich zlokalizować nawet przy największym przybliżeniu lunetą.

Na najniższym poziomie trudności nie działa również grawitacja oraz nie ma wiatru, tak więc – gdzie wystrzelisz, tak polecą pociski. W przypadku najwyższego poziomu trudności, gra zbliża swój poziom do realistycznego. Przede wszystkim – nie mamy możliwości oznaczania wrogów, co skutecznie utrudnia ewentualne zestrzelenie kilku przeciwników jeden po drugim przy największym przybliżeniu. Ponadto działa grawitacja – im wyżej i dalej znajduje się przeciwnik, tym wyżej gracz musi wycelować. Jeśli to Ty zajmujesz wyższą pozycję, wtedy korekta pionowa nie będzie taka duża. Dodatkowo dochodzi wiatr – im silniejszy, tym większą korektę poziomą musimy wprowadzić.

Jak strzelać



W przypadku gry na najwyższym poziomie trudności ogromne znaczenie odgrywa odległość od celu jak i wiatr aktualnie panujący. Istnieje oczywiście kilka ustępstw od tej reguły – jeśli przykładowo znajdujesz się na wyższej pozycji od przeciwnika, nawet w przypadku sporej odległości nie musisz tak bardzo korygować celownika. Analogicznie jest w przypadku, gdy to przeciwnik znajduje się wyżej – musisz jeszcze bardziej podnieść celownik.

Jeśli chodzi o prawidłowe czytanie wskaźnika pomiaru wiatru – **jeśli biały wskaźnik odchylony jest w lewo – musisz bardziej przesunąć celownik w prawo. Jeśli zaś wskaźnik wysunął się na prawo – ustaw celownik na lewo od ofiary.**

W grze nie ma zbyt wielu rodzajów karabinów snajperskich, jednak każdy z nich różni się minimalnie siatką celowniczą. Z biegiem czasu nauczysz się oceniać odległość od wroga porównując jego rozmiar w stosunku do podziałek na siatce. W przypadku misji, gdzie zagłuszane są Twoje strzały, można to wykorzystać na „przetestowanie” gdzie polecą pociski celując gdzieś obok wroga, a następnie dokonując odpowiednich korekt.

O g ó l n e

Poniżej znajdziesz kilka dodatkowych, dość uniwersalnych, wskazówek, o których powinien wiedzieć każdy strzelec wyborowy.

Obserwuj budynki i okna

Co prawda w poradniku zostały zawarte informacje o konkretnych snajperach, których możemy napotkać podczas wykonywania poszczególnych misji, lecz może się zdarzyć, że pewien fragment zadania został przedstawiony nieco inaczej, niż decyzja gracza. Dlatego warto wyrobić sobie nawyk przyglądania się dachom i oknom – zarówno w budynkach blisko naszej pozycji jak i tym bardzo oddalonym. Należy również zaznaczyć, że często niektórzy przeciwnicy pojawiają się dopiero po określonym fragmencie gry, więc tam gdzie wcześniej było pusto – w każdej chwili może być kryjówką snajpera.

Nasłuchuj otoczenia



W kilku misjach będziesz mógł skorzystać z niewielkiego „ułatwienia” eksterminacji wrogów, a mianowicie w tle rozlegną się zagłuszające strzały dźwięki. Tego typu „zagłuszacze” mogą być różne – głównie natrafisz na wybuchające bomby czy innego rodzaju ataki artyleryjskie, ale nie zabraknie również dzwonów kościelnych, ogłoszeń wydawanych przez megafon itp. Tego typu dźwięk ilustrowany jest dodatkowo na ekranie w prawym górnym rogu, więc szanse jego przegapienia są nikłe. Niekiedy, w przypadku bomb można usłyszeć charakterystyczny świst spadającego pocisku. Jeśli wystrzelisz w momencie takiego zagłuszającego dźwięku, wróg w żadnym wypadku nie zorientuje się, że coś się właśnie stało. Wyjątkiem mogą być zauważone przez innych żołnierzy ciała.

Przeszukuj ciała

Kolejnym nawykiem, który warto sobie wyrobić jest przeszukiwanie ciał, przynajmniej tych, do których bezproblemowo możesz podejść i nie zostaniesz zauważony w momencie, gdy będziesz klęczał (każdorazowo bohater na klęczkach przeszukuje zwłoki). Pomimo, że w grze natrafisz na skrzynie z amunicją, niektóre fragmenty wymagają zużycia sporej liczby naboju – w szczególności musisz uważać na pistolet z tłumikiem.

Ukrywaj zwłoki

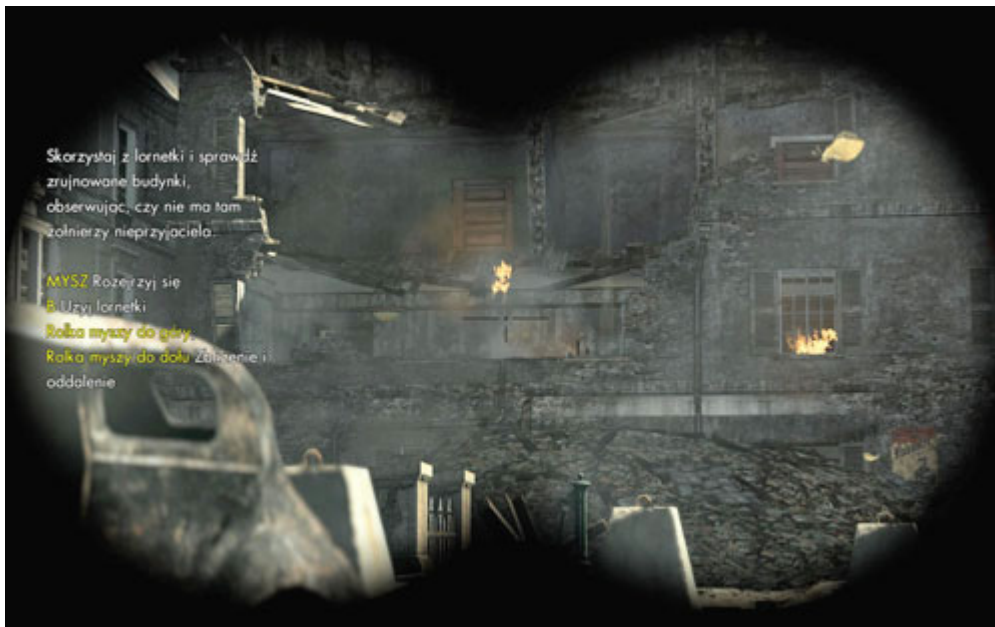
Czasami warto odciągnąć ciało zabitego żołnierza w inne miejsce, aby nie zaalarmować innych. Co prawda w przypadku spostrzeżenia martwego kompana żołnierze przeważnie próbują odszukać Cię na własną rękę – nie podnoszą wtedy alarmu. Niekiedy pozostawienie ciała jest dość przydatne, gdyż pozwala na przyciągnięcie bliżej dogodnej linii strzału kolejnej ofiary.

Zastawiaj pułapki

W grze prócz dwóch typów granatów możesz korzystać także z innych materiałów wybuchowych. **Dynamit** możesz podkładać na przykład na drodze patrolu, aby następnie go zdetonować zabijając od razu większą liczbę przeciwników. Zarówno **mina lądowa** jak i **mina pułapka** (tzw. „potykacz”) najlepiej nadają się do obstawiania wszelkiej maści przejść, które masz za plecami i nie jesteś w stanie chronić (aby zapobiec zajściu od tyłu), gdyż musisz zająć się akcją przed sobą. Jednym z najbardziej przydatnych „gadżetów” jest zwykły **kamień** – dzięki niemu możesz wysłać wroga w miejsce, które najlepiej Ci odpowiada (w celu na przykład jego późniejszej eliminacji), bądź odciągnąć go od drzwi, do których musisz wejść.

Prolog

Butelki	Sztaby złota	Odblokowana broń
1	0	Colt M1911



Początek prologu stanowi samouczek pozwalający zapoznać Cię z podstawowymi kwestiami w grze i rozgrywce. Nim ruszysz się z miejsca warto zapoznać się z działaniem lornetki, która to niejednokrotnie przyda Ci się podczas gry do wypatrywania wrogów. Wciśnij odpowiedni przycisk (domyślnie **[B]**) i zerknij w stronę oznaczonych ruin.



Czas na podstawy poruszania się – musisz przejść do pobliskiego budynku. Bieg możliwy jest po wciśnięciu i przytrzymaniu domyślnie **[Lewy shift]**. Miej jednak na uwadze, że bieg Cię męczy, przez co nie jesteś w stanie użyć sprintu zbyt długo, a ponadto Twój oddech po takiej przebieżce będzie znacznie przyspieszony. Aby wspiąć się na ścianę wciśnij **[Spacja]**.