



# Sniper: Ghost Warrior

PORADNIK DO GRY

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

# **Sniper: Ghost Warrior**

**autor: Paweł „PaZur76” Surowiec**

**GRYOnline.pl**

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

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

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

## Spis treści

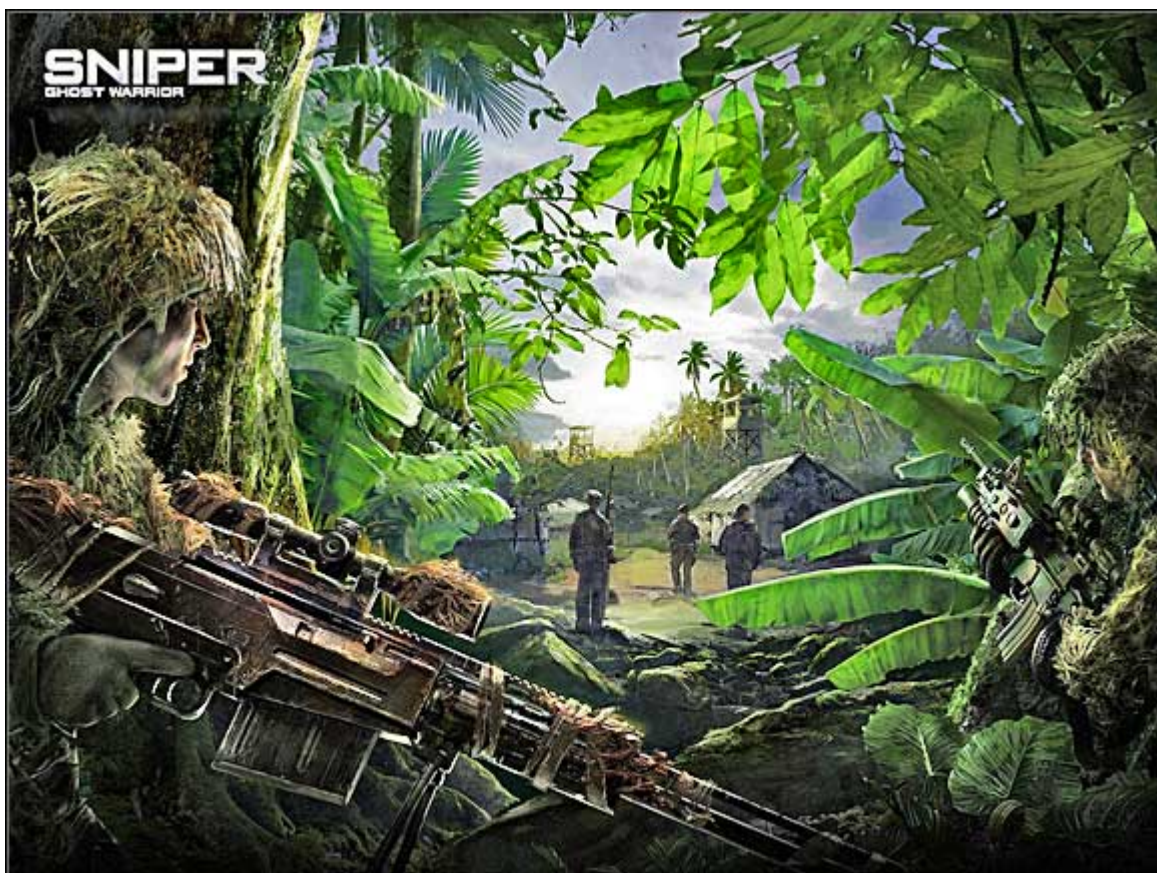
|   |            |
|---|------------|
| <b>Wprowadzenie</b>                               | <b>3</b>   |
| <b>Opis przejścia</b>                             | <b>4</b>   |
| Misja 1 – Jeden strzał, jeden trup                | 4          |
| Misja 2 – Nie zostawiamy nikogo                   | 11         |
| Misja 3 – Niebezpieczne tereny                    | 16         |
| Misja 4 – Oczyszczyć platformy                    | 22         |
| Misja 5 – Przymierze w celu uratowania Rodrigueza | 28         |
| Misja 6 – Osłabić reżim                           | 31         |
| Misja 7 – Samotny wilk                            | 41         |
| Misja 8 – Zwykle spotkanie                        | 49         |
| Misja 9 – Kradzież spod samego nosa               | 55         |
| Misja 10 – Naciąga koniec                         | 61         |
| Misja 11 – Polowanie czas zacząć                  | 68         |
| Misja 12 – Kradzież spod samego nosa cz. 2        | 73         |
| Misja 13 – Mistrzowski strzelec                   | 81         |
| Misja 14 – Anioł stróż                            | 91         |
| Misja 15 – Ostateczna rozgrywka                   | 102        |
| Misja 16 – Znajdź i zniszcz                       | 115        |
| <b>Informacje wywiadowcze</b>                     | <b>120</b> |
| Misja 1 – Jeden strzał, jeden trup                | 120        |
| Misja 2 – Nie zostawiamy nikogo                   | 122        |
| Misja 3 – Niebezpieczne tereny                    | 124        |
| Misja 4 – Oczyszczyć platformy                    | 125        |
| Misja 5 – Przymierze w celu uratowania Rodrigueza | 127        |
| Misja 6 – Osłabić reżim                           | 129        |
| Misja 7 – Samotny wilk                            | 131        |
| Misja 8 – Zwykle spotkanie                        | 133        |
| Misja 9 – Kradzież spod samego nosa               | 135        |
| Misja 12 – Kradzież spod samego nosa cz. 2        | 136        |
| Misja 13 – Mistrzowski strzelec                   | 138        |
| Misja 14 – Anioł stróż                            | 140        |
| Misja 15 – Ostateczna rozgrywka                   | 141        |

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)



## Wprowadzenie

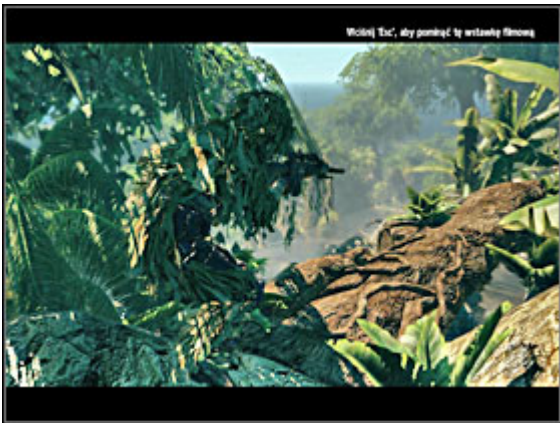
Nieoficjalny poradnik do gry *Sniper: Ghost Warrior* zawiera kompletny opis przejścia kampanii dla pojedynczego gracza. Wytłuszczonym **pomarańczowym** drukiem wyróżniłem kolejne cele w poszczególnych misjach. Przy pomocy koloru **czernego** w tekście oznaczone zostały kolejne obrazki. W drugiej części poradnika opisałem również lokalizację ukrytych informacji wywiadowczych (laptopów), wzbogacając ten opis o mapy, które pomogą łatwiej odnajdywać poszczególne „znajdźki”.

**Paweł „PaZur76” Surowiec ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))**

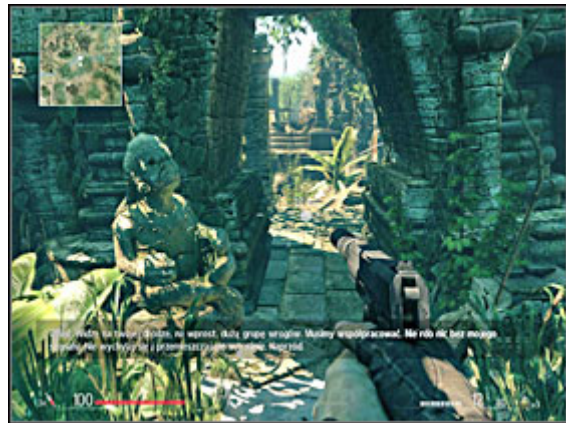
# Opis przejścia

## Misja 1 – Jeden strzał, jeden trup

Ta misja to jakby małe przedłużenie tutoriala. W przerywniku filmowym (#1) twoja para snajperska rozdzieli się – obserwator zostanie na górze (na skałach), skąd będzie miał lepszy podgląd sytuacji, ty zaś zejdziesz na dół z zadaniem **przedostania się przez ruiny**. Obserwator będzie prowadził cię za rączkę przez radio.



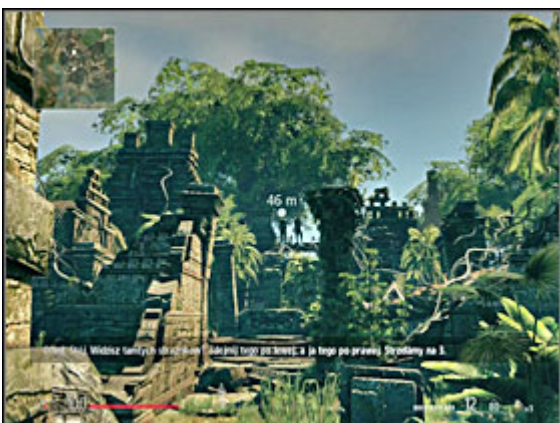
[1]



[2]

Ruszaj do przodu, drogą wskazywaną przez kolejne białe kropki wyświetlające się na ekranie (#2). Możesz zmienić broń na wytłumiony pistolet, poruszaj się cicho i ostrożnie, jeśli trzeba kucając, miej oczy dookoła głowy.

Po chwili ponownie odezwie się obserwator każąc ci zdjąć jednego z dwóch niedobruchów stojących na rusztowaniu po lewej (#3). Konkretnie na sygnał swojego obserwatora (spottera) masz odstrzelić pana z lewej – w tym przypadku użyj wytłumionego karabinu wyborowego. Spotter położy w tej samej chwili drugiego delikwenta.



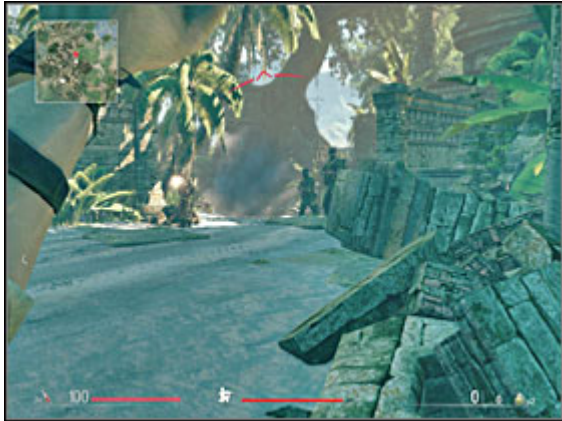
[3]



[4]

Idź dalej przez te ruiny na znak spottera padając i czołgając się kawałek (#4). Zastrzel gagatka, który może pojawić się przed tobą, gdy ponownie staniesz na równe nogi.,

Po krótkiej chwili twój obserwator każe ci się ukryć w zaroślach przy drodze, zachować ciszę i przepuścić trzech gagatków, którzy nadbiegną tym piaszczystym traktem. W gruncie rzeczy możesz tych trzech łobuzów rozwalić, kiedy miną twoją pozycję, rozrywając ich na przykład celnie ciśniętym granatem ręcznym (**#5**).



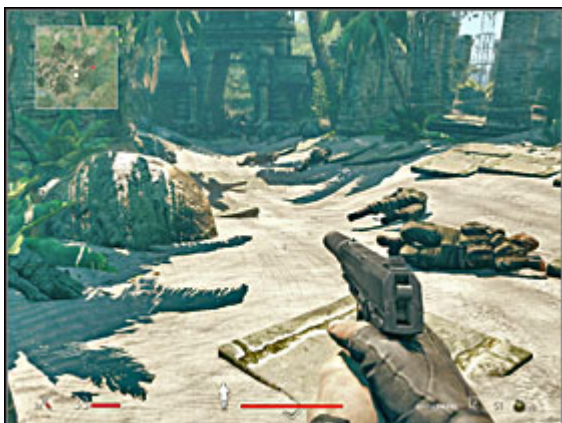
[5]



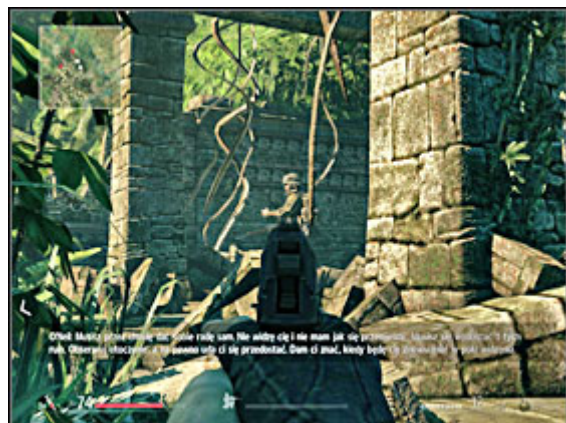
[6]

Po chwili obserwator każe ci zająć pozycję za murem kawałeczek dalej, po lewej stronie drogi. Za murem widać kilku opryszków stojących przy rozpalonym ognisku. Masz czekać aż się rozejdą, a wtedy – na sygnał twojego spottera - przekraść się w prawo, przez dróżkę w jakieś ruiny. Równie dobrze możesz jednak szybko rozerwać panów przy ognisku kolejnym granatem ręcznym (**#6**).

A potem zastrzelić kilku kolejnych zbirów nadbiegających w kierunku ogniska z lewej, jakąś piaszczystą dróżką prowadzącą od ruin (**#7**). Postaraj się wszakże dosyć szybko położyć trupem tych wszystkich siepaczy miejscowej junty wojskowej, tak by nie zdołali oni podnieść alarmu.



[7]



[8]

Możesz też oczywiście trzymać się wskazówek twojego obserwatora, nie rozpoczynać strzelaniny, a na jego sygnał przekraść się przez dróżkę w ruiny na prawo od murku, za którym się ukryłeś. Chwilę potem usunąć po cichutku delikwenta, którego dojrzysz między kolumnami (**#8**).

Przekradaj się przez te inkaskie ruiny cały czas poruszając się cicho i zachowując czujność. Generalnie powinieneś unikać otwartej walki, ale nie powinno się nic stać, jeżeli narobisz trochę rabanu i sprzątniesz paru wrogów. Po wymianie ognia kuruj się wbijając w żyłę szprycę z medykamentami (#9).



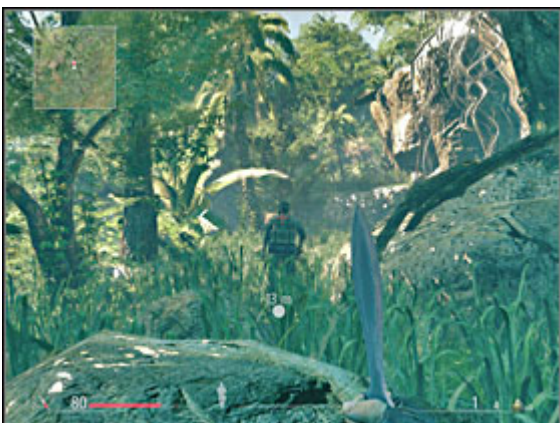
[9]



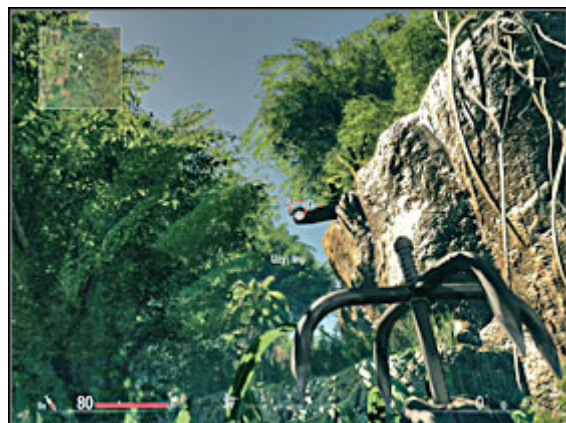
[10]

Zasuwasz drogą wskazywaną na ekranie białymi kropkami, mijając z prawej strony jakieś instalacje fabryczne, tudzież rafinerię (#10). Możesz się im przyjrzeć przez lunetę swojego karabinu wyborowego i pozdejmować niedobruchołów na dachach budynków/kontenerów i na silosach. Nie tykaj jednak opryszków stojących w pobliżu robotników na piaszczystej drodze biegnącej przez rafinerię. Zadanie polega teraz na **spotkaniu się z O'Neilem (twoim obserwatorem) na stanowisku snajperskim**.

Podążając na to spotkanie będziesz musiał po cichu usunąć jeszcze jednego wroga, stojącego w trawie tyłem do ciebie. To doskonała okazja by poćwiczyć trochę walkę nożem (#11). Zakradnij się za głaz na wprost, zza niego wyceluj w tułów lub łeb opryszka i rzuć majcher. Możesz też oczywiście podkraść się cicho jeszcze dalej, by wbić ostrze noża bojowego w miękkie ciało ofiary.



[11]



[12]

Po chwili będziesz musiał zapoznać się także z innym elementem swojego ekwipunku – liną zakończoną kotwicą. Służy ona do wspinania się wyżej, np. na jakąś skalną półkę, jeśli zajdzie taka potrzeba, opuszczania się z wysokości, tudzież pokonywania rozpadlin. Wyjmij więc rzeczoną linę wciskając klawisz **6**, spójrz w górę i **LPM** rzuć kotwicę w kierunku **czerwonego** kółeczka widocznego na jednym z konarów (#12). Jeśli takiego kółka nie widzisz pochodź trochę po okolicy ze wzrokiem skierowanym do góry (uważaj by nie potknąć się o jakiś korzeń i nie nadziać na kotwicę ;-P) – kółeczko w końcu pojawi się na konarze. Po zahaczeniu liny o konar wciągaj się po

niej przytrzymując klawisze odpowiedzialne za poruszanie się twojej postaci. Kiedy już przedostaniesz się przez rozpadlinę i trochę opuścisz wciśnij klawisz **Spacj** by puścić linę i zeskokczyć na ziemię.

W końcu dotrzesz na miejsce spotkania z drugim człowiekiem-krzakiem, czyli twoim obserwatorem O’Neilem (**#13**).



[13]



[14]

Z tej pozycji macie niezły podgląd na instalacje rafinerii znajdujące się poniżej (**#14**) – trwa w nich spotkanie kilku ważnych niedobruchów, m.in. generała Vasqueza z miejscowej junty wojskowej z podstawionym przez Amerykanów agentem, niejakiem Rodriguezem. Kolejne zadanie polega na **zastrzeleniu generała Vasqueza**, w chwili, gdy otrzymasz dla tej akcji zielone światło od dowództwa.

Czekając na sygnał od dowództwa, które to hasło zostanie wypowiedziane przez radio pieścizotliwym głosem miłej pani, nic chyba nie stoi na przeszkodzie, by po cichu zacząć już usuwać oprysków ochraniających spotkanie szych. Jednak tylko tych niedobruchów, którzy zajmują pozycje na silosach (**#15**), drewnianych wieżach strażniczych, bądź patrolują teren w pojedynkę, kręcąc się gdzieś na uboczu, z dala od ciekawskich oczu pozostałych siepaczy miejscowego reżimu. Zdejmuj takich gagatków, jednego po drugim, ze swojej wytłumionej snajperski. Ważne jest jednak, by trafiony nie osuwał się na ziemię znajdując się w polu widzenia innego zbira, który najpewniej podniesie wówczas raban!



[15]



[16]

Kiedy otrzymasz zgodę na odstrzelenie głównej szyszki, czyli generała Vasqueza, spójrz przez lunetę w kierunku budynekczku ze ścianami pomalowanymi na żółty kolor. W oknie dostrzeżesz postać generalissimusa – wymierz w nią swoją pukawkę (**#16**). Nie musisz celować zbyt dokładnie (np. w głowę).