

SWAT 4

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

SWAT 4

autor: Łukasz „Gajos” Gajewski

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.

SPIS TREŚCI

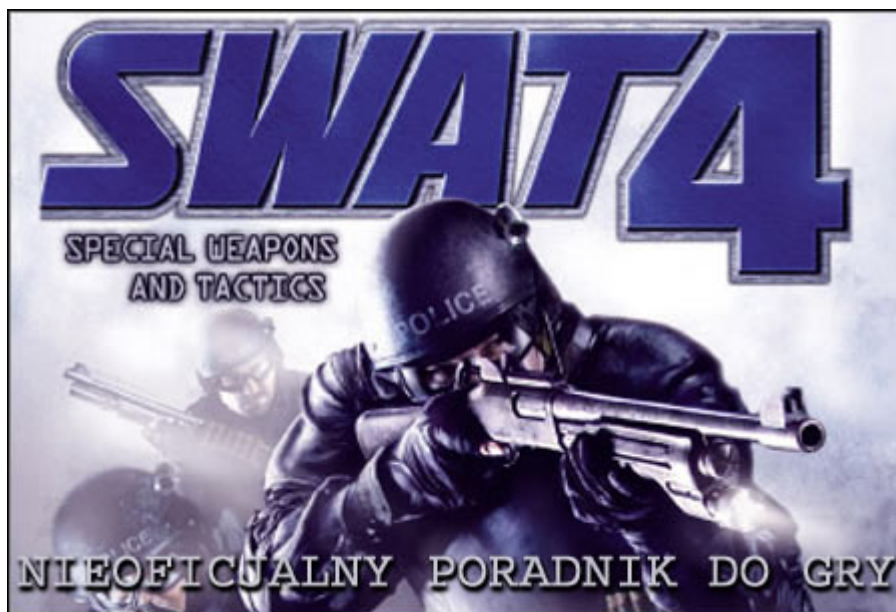
Wstęp	3
Ogólne porady	4
Misja 1 – Restauracja Food Wall	7
Misja 2 – Dom Fairfaksów	12
Misja 3 – Sklep Qwik Fuel	17
Misja 4 – Klub nocny A-Bomb	22
Misja 5- Centrum Samochodowe Victory Imports	29
Misja 6- Red Library Inc.	34
Misja 7 - Northside Vending	39
Misja 8 – Hurtownia Jubilerska DuPlessis	44
Misja 9 – Siedziba Dzieci Taronne`a	49
Misja 10 – Szpital św. Michała	53
Misja 11 – Wollcot Projects	58
Misja 12 – Hotel Old Granite	63
Misja 13 – Centrum Badawcze Mt. Threshold	68

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



Wstęp

Poniższy poradnik dotyczy kampanii dla jednego gracza i zawiera mapy oraz porady dotyczące przejścia wszystkich 13 misji w grze.

SWAT 4 jest grą pod wieloma względami nietypową, ale jedna jej cecha znacząco wpływa na formę, jaką posiada niniejszy poradnik. Układ pomieszczeń w danej misji jest stały, ale miejsca, w którym przebywają podejrzani i cywile, za każdym razem są inne. Zmienia się również ich zachowanie, pojawiają się czasem nowi podejrzani. Z tego względu nie jest możliwe szczegółowe opisanie przejścia misji – za każdym razem gra wygląda inaczej.

Z tego względu zaprezentowany poniżej opis misji i zalecanej przeze mnie taktyki należy traktować jako pewną propozycję, a nie jedynie słuszny i pewny sposób ukończenia zadania.

Raz jeszcze podkreślam, że rozgrywka za każdym razem może przebiegać inaczej – z tego względu niewolnicze trzymanie się jakiegokolwiek planu może się skończyć fatalnie, gra bowiem naprawdę potrafi zaskakiwać.

Z drugiej jednak strony – odradzam działanie na żywioł. Przeciwnicy nie są może geniuszami, ale posiadaną bronią posługują się bardzo sprawnie i nie stoją w miejscu czekając na „zneutralizowanie”. Ranieni uciekają, potrafią korzystać z osłony, mają oczy i uszy. Broń w tej grze jest bardzo skuteczna – nawet zwykły pistolet w rękach ćpuna potrafi jednym strzałem zakończyć naszą misję.

Trzeba więc znaleźć złoty środek między ostrożnym planowaniem a błyskawicznym reagowaniem na zmieniające się okoliczności. Mam nadzieję, że ten poradnik będzie w tym pomocny.

Opis każdej misji składa się z dwóch części. Pierwsza to zarysowanie sytuacji i opis celów misji wraz z mapą. Druga to opis przejścia misji wraz z ilustrującym tekst planem.

Część z map w poradniku to kopie tych dostępnych podczas gry, część to zaktualizowane wersje planów, jakie otrzymujemy przed zadaniem a reszta, to mapy wykonane przeze mnie.

Z ich pomocą można zaplanować własną taktykę. Ze względu na tych czytelników, którzy będą woleli samodzielnie opracowaną metodę przechodzenia misji, oddzieliłem „czyste” mapy od tych z zaznaczonym już sposobem przejścia.

Mam nadzieję, że w ten sposób zostaną usatysfakcjonowani zarówno ci, którzy preferują samodzielne rozwiązywanie problemów, jakie stawia przed nimi gra, jak i ci, którzy szukają w niniejszym tekście bardziej szczegółowych porad.

Ogólne porady

- SWAT 4 to gra, w której jesteśmy policjantami. Nie zabójcami. Oddział obowiązuje pewne procedury – po szczegóły odsyłam do instrukcji, ale zwracam uwagę, że jedną z największych kar, jakie można otrzymać w grze to – 10 punktów za „nieregularne użycie broni” – a więc zabicie podejrzanego bez dania mu szansy na poddanie się. Z tego względu, jeśli planujesz granie na innym poziomie niż łatwy (gdzie ilość punktów po zakończeniu misji nie ma znaczenia), bez pamiętania o tej zasadzie nie da się ukończyć żadnej misji.

- Ekwipunek:

Najważniejsze jest „lustro” – światłowód Optiwand umożliwiający bezpieczne badanie terenu. W zasadzie zawsze warto sprawdzać pomieszczenie, nim do niego wejdiesz. Naucz się więc sprawnie posługiwać tym urządzeniem – nie tylko do zaglądania pod drzwiami, ale i do zaglądania za róg korytarza czy do pokoju obok. Twoją głowę, gdy będziesz się wychylał, podejrzany może zauważyć. Lustra zauważyć nie zdoła.

Drugim bardzo przydatnym elementem ekwipunku jest klin. Za pomocą tego drobiazgu skutecznie zabezpieczysz drzwi przed tym, by ktoś niechciany (czyli podejrzany) ich w niewłaściwym momencie nie otworzył. Bardzo przydatne w odcinaniu dróg ucieczki i zabezpieczaniu kolejnych sektorów budynku.

C2 – najbardziej przydatny sposób na brutalne otwieranie drzwi. W zasadzie powinieneś korzystać z wytrycha, ale C2 ma jedną sporą zaletę – poza efektywnym wejściem ogłusza podejrzanego stojącego blisko drzwi. Jednak jeśli ktoś stoi przy samych drzwiach – efekt może być nawet zabójczy – uważaj więc z tą zabawką. Co ważne, C2 można założyć również na drzwi nie zamknięte na klucz.

- Granaty: dysponujesz ich trzema rodzajami. Efekt, jaki wywołują, jest stosunkowo krótki – bądź więc gotowy do błyskawicznego działania w chwili po ich zastosowaniu.

Błyskowe są skuteczne w pomieszczeniach, w których przeciwnik nie będzie zasłonięty przed błyskiem jakimś sprzętem lub załomem ściany. Mają jednak w miarę duży zasięg – przeciwnik musi je widzieć. Trzeba jednak uważać, by samemu nie zostać przez nie oślepionym.

Gazowe – najlepiej się sprawdzają w niewielkich pomieszczeniach, ale przeciwnik zostanie przez nie obezwładniony niezależnie od tego gdzie patrzy i jak stoi. Nie działają (co oczywiste) przeciw podejrzanym wyposażonym w maski przeciwgazowe.

Kulkowe – skuteczne na krótkim zasięgu, ale działają przeciw każdemu przeciwnikowi, który znajdzie się dostatecznie blisko.

- Działaj metodycznie, zabezpieczaj teren po kolei, pilnując lub klinując strategiczne miejsca umożliwiające przeciwnikom wejście na teren już zbadany. Bądź gotów na potencjalne zagrożenie z każdej nie zabezpieczonej strony – nawet gdy drzwi są zamknięte, a lustro nie wykazuje, że za nimi znajduje się jakiś przeciwnik.
- Broń główna – zabójcza. Dysponujesz tu dość dużym wyborem. Różne egzemplarze mają swoje zalety i wady. Niemniej trudno wskazać najlepszy.

Pistolety maszynowe są dość uniwersalne i zazwyczaj zupełnie wystarczają.

Strzelby mają ogromną siłę ognia, ale nadają się na krótki dystans.

Karabiny (M4 i GB 36s) są bronią o największej sile ognia i celności na długi dystans. Są mniej poręczne w wąskich korytarzach i niewielkich pomieszczeniach.

Sam osobiście polecam 9 mm w większości misji w których zazwyczaj walka toczy się na niewielką odległość, a M4 jedynie tam, gdzie czujesz że brakuje ci siły ognia.

Nigdy nie używam 9 mm z tłumikiem – są raczej bezużyteczne. Hałasu i tak się nie uniknie – krzyczenie „rzuć broń” oraz broń w rękach przeciwników skutecznie to uniemożliwiają.

Prowadzenie ognia – na krótki dystans auto, na długi – wyłącznie tryb półautomatyczny (broń jest w nim znacznie celniejsza).

Trzeba też pamiętać o właściwej amunicji – odradzam używać zwykłą o płaskich czubkach przeciw wyposażonym w kamizelki przeciwnikom.

- Broń główna – nie zabójcza. Niezbędna, jeśli chcesz grać na dwóch najwyższych poziomach trudności – gdzie bez punktów za aresztowanie podejrzanych misji ukończyć się nie da. Dwie najbardziej godne polecenia to Benelli Nova – na przeciwników w maskach przeciwgazowych i genialny miotacz gazu pieprzowego – na pozostałych.

Ta druga broń jest prawdopodobnie najlepszą główną bronią, jaką może wziąć dowódca (za wyjątkiem potwierdzonej obecności podejrzanych w maskach). Ogromny magazynek, duża celność i zasięg a także fakt, iż jako broń nie-zabójcza może być używana nawet bez ostrzeżenia, powoduje, że nawet jeśli nie dbasz, czy podejrzani będą żywi lub martwi warto o niej pamiętać.

- W razie trudności z podejrzanym, który potraktowany jakąś bronią obeszczadniającą wciąż odmawia współpracy, polecam zastosowanie jakiegokolwiek drugiej broni obeszczadniającej. Świetnie w tej roli sprawdza się gaz łzawiący lub paralizator. W ostateczności może być granat.

Czasem zdarza się również, że jakiś cywil odmawia współpracy i nie kłęk z rękami do góry. W takich przypadkach jakiegokolwiek rodzaj broni obeszczadniającej, który na nim zastosujemy skłoni go do praworządowego zachowania i poddania się skuciu.

- Nigdy nie biegnij za uciekającym podejrzanym. To najlepszy sposób na zarobienie kulki. Jeśli poprawnie zabezpieczasz teren – koleś nie ucieknie daleko.
- Oszczędzaj amunicję. Pamiętaj, że całą misję musisz przejść wykorzystując tą, z którą rozpocząłeś zadanie, a nigdy nie wiadomo, co cię jeszcze czeka. W przypadku, gdy zostaniesz bez amunicji – pamiętaj jednak jeszcze o broni bocznej.
- Pamiętaj, że działasz w drużynie. Naucz się wykorzystywać takie rozkazy jak „osłaniaj” czy „idź do punktu” – za ich pomocą możesz bardzo precyzyjnie ustawiać swoich podwładnych.
- Mimo, że SWAT 4 nie jest strzelaniną FPP, zręczność i szybkość reakcji wciąż są bardzo potrzebne. Twój ludzie nie potrafią równie precyzyjnie jak Ty korzystać z osłony czy posługiwać się granatami. Szczególnie tych ostatnich – jeśli rzut wymaga precyzji – używaj sam.
- Dwa wyższe poziomy trudności wiążą się nie tylko z koniecznością obeszczadniania podejrzanych, ale i zwiększają ich opór (trudniej będzie ich przekonać do poddania) oraz umiejętności.
- Punktacja: po każdej misji otrzymujesz ilość punktów uzależnioną od przebiegu akcji oraz niekiedy punkty karne (które są odejmowane od liczby punktów).

Punkty:

- Wykonanie misji – realizacja wszystkich celów – 40 punktów.
- Brak strat własnych – 2 punkty za każdego przytomnego po misji członka zespołu.
- Raporty: obeszczadnieni lub zabici podejrzani, zabezpieczona broń, obeszczadnieni cywile itd. – max 5 punktów.
- Zabezpieczenie broni – max 5 punktów.
- Aresztowanie podejrzanych – max 25 punktów.
- Zwracam uwagę że nie dostajesz żadnych punktów za zabitych podejrzanych i znacznie mniejszą ilość punktów za rannych podejrzanych.

Punkty karne:

- „Nieregulaminowe użycie broni” – kara 10 punktów. Zabicie przeciwnika w sposób niezgodny z procedurami.
- Nieuzasadnione użycie siły – kara 5 punktów. Postrzelenie podejrzanego.
- Nie zgłoszenie ranienia funkcjonariusza – kara 5 punktów. Pamiętaj, by raportować każdego rannego członka oddziału.
- Ranienie przez gracza członka oddziału – kara 5 punktów.
- Zabicie przez gracza członka oddziału – kara 15 punktów.

Objaśnienia:

Tekst i mapy:

Kolory oznaczają wykonującego czynność:

Czerwony to działania wykonywane przez Zespół Czerwony (Red team).

Niebieski to działania wykonywane przez Zespół Niebieski (Blue team).

Złoty (na mapie) i **czarny** w tekście to zadania wykonywane przez całą drużynę.

Zielony to działania wykonywane przez dowódcę (nas).

Opis misji dzieli się na następujące punkty:

- Sytuacja – krótki opis sytuacji, w jakiej się znajdujemy.
- Zadanie – opis celów, jakie są do zrealizowania.
- Niespodzianki – nieprzewidziane urozmaicenia, pojawiają się praktycznie we wszystkich misjach.
- Mapa – wiadomo co.
- Akcja – opis krok po kroku przykładowej akcji.

Misja 1 – Restauracja Food Wall



Sytuacja:

Na tyłach restauracji mieści się warsztat, w którym właściciel lokalu (**Lian Niu**) dokonuje nielegalnych modyfikacji broni. Kilka minut temu został zauważony, poszukiwany za kilka zabójstw, **Alex Jimenez**, który wszedł do lokalu – prawdopodobnie w celu dokonania modyfikacji broni.

W lokalu jest kilku cywilów – gości restauracji i członków personelu.

Zadanie:

Alex Jimenez – wyeliminować. Niebezpieczny i uzbrojony.

Lian Niu – wyeliminować. Niebezpieczny i uzbrojony.

Odbij cywilów.

Zabezpiecz pistolet **MAC-10** Jimeneza. Znajduje się w warsztacie na I piętrze.

Niespodzianki:

Zwracaj uwagę na personel – niektórzy z nich mogą mieć broń i wyciągnąć ją na widok policji.

Tajemniczy podejrzany – może się pojawić. Uzbrojony.