

Made Man: Prawa Ręka Mafii

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Made Man

autor: Łukasz „Terrag” Znojek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wstęp	3
Opis Przejścia	4
Rozdział 1	4
Rozdział 2	11
Rozdział 3	14
Rozdział 4	16
Rozdział 5	17
Rozdział 6	18
Rozdział 7	22
Rozdział 8	25
Rozdział 9	26
Rozdział 10	29
Rozdział 11	31
Rozdział 12	33
Rozdział 13	35
Rozdział 14	39
Rozdział 15	40
Rozdział 16	41
Rozdział 17	42

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

Witam w poradniku do gry *Made Man: Prawa Ręka Mafii*. Opisałem w nim szczegółowo sposób przejścia każdego z siedemnastu rozdziałów oraz dołączyłem dokładne wskazówki dotyczące położenia przydatnych w naszej przygodzie **przedmiotów**. Rozdziały ozdobione zostały licznymi zdjęciami, do których znajdziemy w tekście stosowne odwołania (odpowiednio – **[1]** dla lewego i **[2]** – prawego zdjęcia). Nie zapomniałem również o zaznaczeniu każdego punktu kontrolnego zwanego w poradniku **checkpointem**, w którym odrodzimy się po każdej śmierci. Zaczynamy więc...

Łukasz „Terrag” Znojek

Opis Przejścia

R o z d z i a ł 1



Po początkowej scenie musimy poczekać, aż barman podeszże do postaci stojącej w drzwiach lokalu [1]. Po sprzeczce podnosimy leżący przy trupie rewolwer i wracamy za ladę [2]. Po chwili akcja przenosi się do kuchni.



Z blatu za kucharzem podnosimy **pistolet** [1] i ruszamy na podwórze, gdzie po raz pierwszy będziemy mogli wykorzystać fakt posiadania broni palnej. Rozprawiamy się z dwójką bandytów [2], każdorazowo celując w głowę i już po chwili jesteśmy świadkami śmierci stojącego niedawno za ladą baru staruszka. Z jego oprawcą również rozprawiamy się bez najmniejszych problemów.



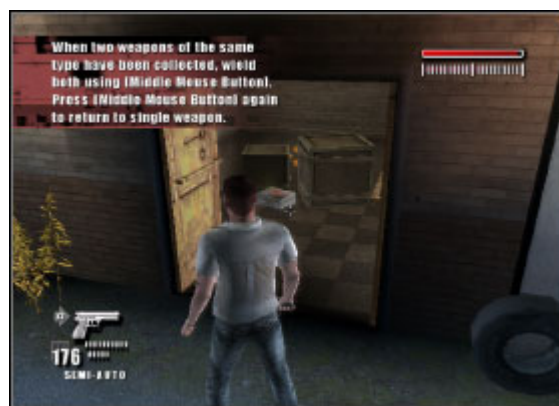
Każdy ze strzelców w momencie śmierci wspaniałomyślnie zostawił nam broń [1], dzięki której powiększamy własne zapasy amunicji. W zaułku za ścianą, po raz pierwszy spotykamy dwójkę cywilów [2]. Ogólnie rzecz biorąc zasada jest prosta – jeśli ktoś nie strzela do nas, my nie musimy strzelać do niego. Kierujemy się do drzwi leżących na ścianie po lewej stronie.



Na półkach w pomieszczeniu znajdujemy **dwa pudełka amunicji** do naszej broni [1]. Po zbliżeniu się do drzwi na końcu pomieszczenia [2], zaliczamy nasz pierwszy **checkpoint**.



Jeśli chcemy, możemy skradać się przytrzymując **lewy ctrl**. Zabieramy **amunicję** spoczywającą na jednej z półek [1] i kierujemy się w stronę okna, gdzie strzelając przez szybę [2] zabijamy dwóch gangsterów. Pozostaje nam już tylko przekroczyć próg drzwi położonych na bocznej ścianie.



Na zewnątrz, strzałem w głowę pozbywamy się niczego nie spodziewającego się przeciwnika [1], a chwilę później – eliminujemy dwójkę kolejnych atakujących nas zbirów. Po otwarciu jedynych drzwi na naszej drodze, ujrzymy czekającą na nas **apteczkę** [2]. Kiedy wejdziemy na schody i zaliczymy kolejny **checkpoint**, będziemy mogli obejrzeć krótki przerywnik.



Na górze czekają na nas trzej przeciwnicy [1]. Droga w korytarzu jest zablokowana, więc używamy drzwi po prawej. Mijamy cywila w drodze do kolejnych drzwi. Jeszcze jedno i wracamy na korytarz, gdzie atakuje nas szarżujący po schodach przeciwnik. Zanim zejdziemy na dół, sprawdzamy jeszcze pomieszczenie po lewej [2], w którym oprócz kolejnego zbira, czekają na nas **dwa pudełka z amunicją** oraz **apteczka**.



Na dole, jeśli tylko pasek pod naszym zdrowiem jest pełny, używamy spowalniającej czas furii poprzez przyciśnięcie klawisza **X**. Pozbywamy się trójki przeciwników [1], następnie dwóch kolejnych, którzy właśnie dostali się do pomieszczenia drzwiami na tyłach. Nieopodal ich ciał znajdujemy **małą apteczkę**. Teraz kierujemy się przez drzwi którymi wbiegli i kolejne, prowadzące do budynku obok. Zaliczamy **checkpoint**. W pomieszczeniu znajdujemy **dwa pudełka amunicji** [2].