

Max Payne

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny opis przejścia GRY-OnLine do gry

Max Payne

autor: Marcin „Fajek” Hajek

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.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

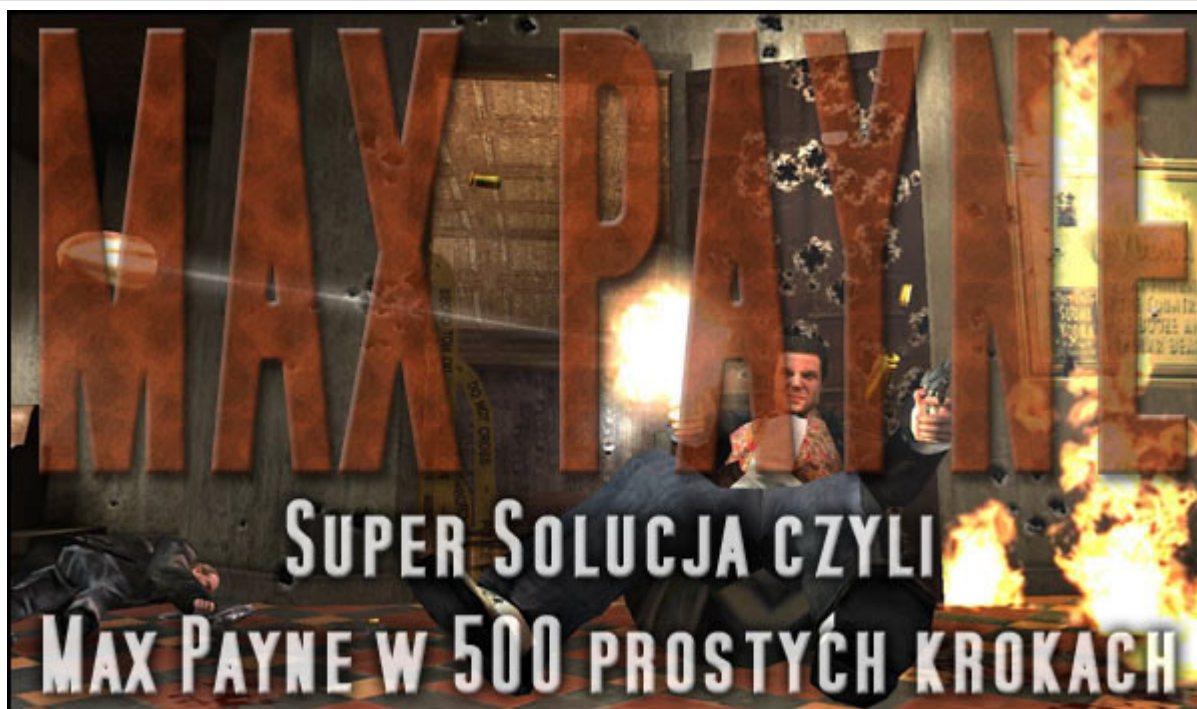
Wprowadzenie	3
Część I - Rozdział 1	4
Część I - Rozdział 2	7
Część I - Rozdział 3	10
Część I - Rozdział 5	14
Część I - Rozdział 6	16
Część I - Rozdział 7	18
Część I - Rozdział 8	20
Część I - Rozdział 9	22
Część II - Rozdział 1	23
Część II - Rozdział 2	24
Część II - Rozdział 3	26
Część II - Rozdział 4	29
Część II - Rozdział 5	30
Część III - Rozdział 1	32
Część III - Rozdział 2	34
Część III - Rozdział 3	36
Część III - Rozdział 4	39
Część III - Rozdział 5	41
Część III - Rozdział 6	43
Część III - Rozdział 7	45
Część III - Rozdział 8	48

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek 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



Max Payne to gra z gatunku TPS – Third Person Shooter. W zasadzie poza fabułą nie różnie się niczym od takich gier jak Tomb Raider czy Rune. Jediną innowacją (pomijając grafikę) jest dodanie tzw. „trybu zwolnienia”. Jest to po prostu zwolnienie czasu na życzenie gracza. Najczęściej wykorzystujemy je podczas atakowania przeciwnika, gdyż łatwiej wtedy jest trafić i wykonać skomplikowane manewry. Poniżej kilka podstawowych rad, które być może pomogą Wam w grze:

1. Zawsze sprawdzaj zawartość wszelkiego rodzaju szafek, skrytek, szuflad, skrzyń. Zazwyczaj kryją się w nich apteczki (tzw. Painkillers), amunicja, granaty.
2. Staraj się rozwalać kartonowe pudła, bo również można w nich znaleźć powyższe przedmioty, najlepiej „gaz-rurką” lub kijem bejsbolowym, aby nie tracić amunicji
3. Wykorzystuj dostępną broń w zależności od sytuacji. Np. Desert Eagle jest bardzo celny i zarazem ma ogromną siłę ognia, idealny na pojedynczych przeciwników nieco oddalonych od Ciebie. Z kolei UZI i shotguna raczej powinno się stosować na krótkie dystanse. Zastosowanie karabinu snajperskiego jest chyba jasne.
4. Jeżeli nad głową Maxa pojawia się wykrzyknik, oznacza to, że jest coś do zrobienia w tym miejscu. Np. należy odebrać telefon, strzelić w coś, wysadzić, itp.

To porady bardo ogólne. Podczas kilku pierwszych minut gry każdy już będzie wiedział „co i jak”. Tak więc zapraszam do solucji.

Część I - Rozdział 1



1. Grę zaczynamy na dachu biurowca... Ale dlaczego akurat tutaj? I skąd się wzięła broń w moim ręku i ta cała policja?



2. Aby wszystko stało się jasne, musimy cofnąć się o 3 lata, kiedy to pewnego popołudnia wróciłem zmęczony do domu rad, że zobaczę moją żonę i dziecko...



3. Coś jest nie tak... Wbiegam na górę, wtem w drzwiach od dziecięcego pokoju staje dwóch bandziorów, wyciągam moją Berettę i usuwam ich z drogi. Na łóżeczku leży moja zakrwawiona córeczka. Nie żyje. Boże, nieeeee..... Otwieram drzwi od sypialni i rozwalam ostatniego bandziora.



4. Moja żona... Dlaczego mi to zrobiłaś, dlaczego??? Umarła w moich ramionach



5. Przez prawie 3 lata dochodziłem, kto i dlaczego zabił moją rodzinę. Teraz jest szansa abym się tego dowiedział. Muszę się spotkać z Alexem na stacji metra, bo ma dla mnie jakieś informacje.



6. Wysiadłem i poszedłem do toalety.



7. Co tu się stało? Co robi ta krew na ścianach i podłodze?



8. Ktoś zamordował strażnika. Sprawdziłem szafki i znalazłem trochę amunicji i apteczek.



9. Wychodząc z toalety, spostrzegłem, że na peronie kręci się 2 bandziorów. To pewnie oni załatwili strażnika.



10. Wyciągam moją Berettę...



11. Sprawa załatwiona. Podnoszę broń i idę szukać Alexa... Schodami na górę...



12. Zza rogu słyszę rozmowę i odgłosy strzałów. Wyskakuję opróżniając magazynek.



13. Podążam korytarzem. Po lewej stronie za kratami czai się bandzior. Skręcam w prawo na kolejny peron.



14. Odjeżdża jakiś pociąg. Na peronie nie widzę nikogo. Kieruję się w lewo.



15. W korytarzu kręci się facet ze strzelbą. Jednak mój Desert Eagle był nieco szybszy i nieco skuteczniejszy.



16. Cholera, aby tam się dostać potrzebny jest jakiś kod. Trudno, schodzę na dół schodami.



17. Kolejny peron. Wyskoczyłem i z zaskoczenia załatwiłem jednego gościa. Nie zauważyłem, że za plecami mam kolejnego i to ze strzelbą. Było gorąco, ale jakoś dałem sobie radę. Skierowałem się do drzwi gdzie zniknęła postać.



18. Było ciemno, więc działałem trochę na wyczucie. Efekt? Dwa trupy. Na koniec sprawdzam szafki, w których jest kilka sztuk amunicji.



19. Z pomieszczenia wiódł korytarz, który jak się okazało był zamknięty. Krat nie dało się ruszyć. Trudno wracam na peron i ruszam w przeciwną stronę.



20. Staję przed drzwiami do pomieszczenia "Tylko dla personelu". Lepiej uważać, bo nigdy nic nie wiadomo.



21. Nie myliłem się! Jakiś gość trzymał koniec lufy przy głowie faceta z obsługi stacji. Wyjaśniłem temu pierwszemu, że popełnił błąd. Oczywiście przy pomocy Desert Eagla.



22. Okazało się, że facet z obsługi zna kod do drzwi gdzie nie mogłem się dostać. Biegniemy tam razem.



23. Ledwie wpisał kod, drzwi się otworzyły i kilka strzałów z pomieszczenia powaliły strażnika. Dobrze, że w porę odskoczyłem.



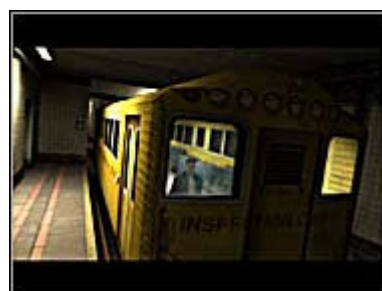
24. Wpadam szturmem do pomieszczenia. 2 Strzały ze strzelby nie załatwiają sprawy. Chowam się za pulpitem, przeładowuję i kolejne 2 trupy. Nie mam pojęcia skąd ich się tylu bierze.



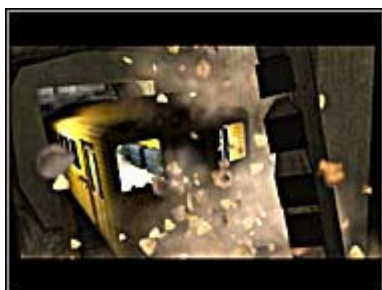
25. Za drzwiami po prawej stronie znajduje się pomieszczenie kontrolne. Wciskam przycisk po lewej, dzięki czemu prąd znowu jest w trakcji.



26. Wracam na peron i podchodzę do stojącego pociągu. Wsiadam.



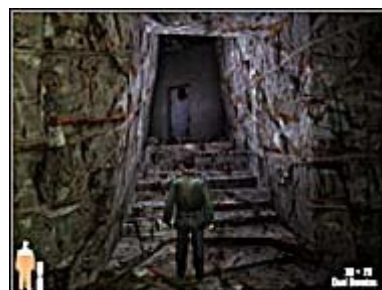
27. Przekręcam zawór i pociąg zaczyna się poruszać. Hehe, nigdy nie byłem motorniczym.



28. Kilkaset metrów dalej, rozpędzony skład trafia na barykadę, która zostaje zniszczona. Na szczęście wychodzę z tego bez szwanku.



29. Ledwie wydostałem się ze sterty gruzu, gdy koło uszu przeleciało mi kilka pocisków. Wyciągnąłem dwie Beretty (tą drugą zabrałem takiemu gościowi, co już jej nie potrzebował) i zlikwidowałem źródła zagrożenia. Było ich ze 4. Wchodzę do tunelu po lewej stronie.



30. Drzwi. Ale dokąd? Chyba prowadzą do opuszczonej części stacji...

Część I - Rozdział 2



1. Za tymi zardzewiałymi drzwiami są jakieś korytarze. To chyba opuszczona i zamknięta część metra. Chwileczkę... Słyszę jakieś głosy za rogiem...



2. Tak jak myślałem, ta sama banda, która sterroryzowała całą stację. Ale co oni robią w tej części? W każdym razie tych dwóch już nic nie powie.



3. Za każdym razem, gdy wchodzę do kolejnego pomieszczenia, robię to tak jakby za drzwiami stał ktoś, kto chce mnie zastrzelić. I zazwyczaj się nie mylę. Jednego załatwiłem, jednak drugi zwił.



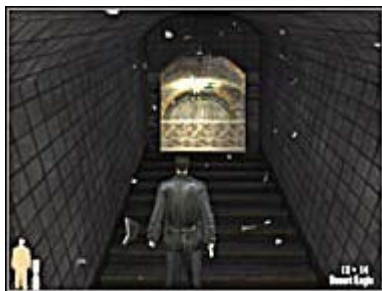
4. Tak myślałem, że tutaj na mnie zaczeka. Co z tego, że byłem sprytniejszy jak i tak wpadłem do tego kanału z wodą.



5. To chyba najniższej położona część stacji. Woda sięga mi do kostek. Jest jakieś światło, ale są też koledzy z bronią.



6. Jednego na szczęście załatwiłem z zaskoczenia (strzał w plecy zawsze jest zaskakujący), jednak z tymi dwoma musiałem się pobawić nieco dłużej.



7. O rany... Co to za eksplozja? O mało strop się nie zawalił. Co najmniej jakby ktoś zdetonował porządną porcję dynamitu.



8. Wszędzie światła. Przed chwilą ktoś tu chyba był...



9. Idąc naprzód usłyszałem kłótnię. Zakradłem się i schowałem za skrzyniami, czekając na rozwój wypadków... I nagle jeden z bandziorów zastrzelił drugiego! Dla mnie to tylko jeden przeciwnik mniej.