

# Max Payne 2: The Fall Of Max Payne

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Max Payne 2**

## **The Fall of Max Payne**

**autor: Piotr „Zodiac” Szczerbowski**

**GRYOnline.pl**

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

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

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Podstawy</b>	<b>4</b>
Tryby gry	4
Walka	5
Uzbrojenie	6
<b>PART I: The Darkness Inside</b>	<b>8</b>
<b>PROLOGUE</b>	<b>8</b>
Chapter I: Elevator Doors	10
Chapter II: A Criminal Mastermind	14
Chapter III: The Depths of My Mind	17
Chapter IV: No 'Us' in This	19
Chapter V: A Sign of Her Passage	23
Chapter VI: A Linear Sequence of Scars	26
Chapter VII: The Million Dollar Question	29
<b>PART II: A Binary Choice</b>	<b>33</b>
<b>PROLOGUE</b>	<b>33</b>
Chapter I: The Things That I Want	36
Chapter II: In the Middle of Somewhere	39
Chapter III: Blowing Up	43
Chapter IV: Routing Her Synapses	45
Chapter V: Out of the Window	48
Chapter VI: The Genius of the Hole	51
<b>PART III: Waking Up from the American Dream</b>	<b>54</b>
<b>PROLOGUE</b>	<b>54</b>
Chapter I: Too Stubborn to Die	56
Chapter II: On a Crash Course	59
Chapter III: A Mob-War	62
Chapter IV: Dearest of All My Friends	65
Chapter V: A Losing Game	68
Chapter VI: There Are No Happy Endings	70
Chapter VII: Love Kills	72
Chapter VIII: The Old Familiar Feeling	75

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

Max Payne II: The Fall of Max Payne to niesamowita gra akcji, będąca kontynuacją hitu sprzed lat. Jako glina, który stracił rodzinę podczas wydarzeń znanych z poprzedniej przygody, musisz rozwiązać kolejną sprawę. Wszystko oczywiście rozgrywa się jak w dobrym filmie sensacyjnym. Nieoczekiwane zwroty akcji, trzymające w napięciu momenty, to właśnie sprawia, że gra ma w sobie to „coś”.

Dlatego wielu z Was będzie chciało przejść ją na najwyższym poziomie trudności, co gwarantuje obejrzenie alternatywnego zakończenia. Poradnik ten prowadzi przysłowiowo „za rączkę” od początku do końca całej historii. Dołożyłem starań, by zawierał wszelkie możliwe do odnalezienia sekrety oraz kompletny opis możliwego do zebrania uzbrojenia oraz przedmiotów, co bardzo przyda się również podczas zabawy na najwyższym poziomie trudności. Wtedy też będzie można zobaczyć alternatywne zakończenie.

Jeszcze słowem wyjaśnienia – zdecydowałem się przetłumaczyć historię opowiadaną przez Maxa w komiksach. Dzięki temu nawet gracze nieznający języka angielskiego mogą poczuć klimat wydarzeń ukazywanych w grze. Jako że nie jestem zawodowym tłumaczem, mogło przytrafić mi się kilka pomyłek czy niedokładnie przetłumaczonych fraz. Starłem się także niektórym wypowiedziom nadać sens, co czasem bywa trudne w przekładach na język polski (przynajmniej dla mnie), dlatego tłumaczenia czasem nie są dosłowne.

## Podstawy

### T r y b y g r y

Ukończenie gry Max Payne 2 pozwala na rozegranie niektórych misji w specjalnym trybie. Do wyboru jest ich kilka, a w ich skład wchodzi:

#### **Detective**

#### **Hard Boiled**

#### **Dead on Arrival**

To tryby określające poziom trudności rozgrywki. Przechodząc całą grę na dostępnym od początku poziomie „Detective” uzyskujesz dostęp do „Hard Boiled”. Jego ukończenie pozwala na rozegranie całej opowieści na poziomie trudności „Dead on Arrival”. Jest on o tyle trudny, że przeciwnicy są bardziej wytrzymali, a na każdy scenariusz masz ograniczoną liczbę możliwości zapisu stanu gry.

Warto nadmienić, że ukończenie całej opowieści na poziomie „Dead on Arrival” pozwala na obejrzenie specjalnego, bonusowego zakończenia.

#### **New York Minute**

Ten tryb zostaje odblokowany po przejściu gry na poziomie „Detective”. Zaraz po rozpoczęciu zabawy pojawia się zegar, a Twoim zadaniem jest pokonanie danego poziomu w jak najkrótszym czasie. Możesz wybrać dowolną część i dowolny scenariusz gry, a wszystkie przerywniki zostały wycięte.

Zabicie przeciwnika opóźnia czas o 2 sekundy, a używanie bullet time również na niego wpływa. Dlatego ważnym elementem jest zdejmowanie przeciwników. Zabicie każdego gwarantuje bonus czasowy i zwiększa możliwości użycia bullet time. Staraj się celować przy tym w głowę, co daje najlepsze rezultaty. I przy tym uważaj na zdrowie, bo nie będziesz miał czasu na poszukiwania Painkillers. Powinieneś znać dobrze dany poziom, nim przystąpisz do rozgrywki.

#### **Dead Man Walking**

W tym trybie, otwieranym również po przejściu gry na poziomie „Detective”, Twoim głównym celem jest po prostu jak najdłużej przeżyć. Rozgrywka opiera się na anihilacji ciągle pojawiających się dosłownie znikąd przeciwników. Wszystko rozgrywa się na określonym, niewielkim skrawku terenu.

Na początku oponentów jest niewiele, ale w miarę Twoich postępów (tj. załatwionych ludzi) poziom trudności wzrasta. Pojawiają się coraz to nowi, lepiej uzbrojeni i w dużo większych ilościach przeciwnicy. Celuj standardowo w głowę, starając się nie stosować uników. Zbieraj pozostawione na mapach Painkillers oraz amunicję, to zawsze procentuje. Im dłużej się utrzymasz, tym lepiej.

## W a l k a

Podczas walki najlepszym sposobem wymiany ognia, dającym najlepsze rezultaty, jest skorzystanie ze „zwolnienia czasu w grze”, zwanego po prostu bullet time. Po aktywacji bullet time wszystko dookoła dzieje się wolniej, widzisz przelatujące kule, a przede wszystkim masz możliwość zastrzelenia kilku przeciwników w krótkim czasie i dobrego wycelowania.

Należy pamiętać, że nie można tak robić ciągle. Wskaźnik bullet time znajduje się obok szablonu pokazującego zdrowie naszego bohatera i gdy zniknie, nie będzie można z niego skorzystać. Wtedy należy odczekać chwilę lub zabić kilku przeciwników. Szczególnie to ostatnie wyjście jest bardzo opłacalne, bo zwiększy ów wskaźnik w szybkim tempie.

Oto kilka zasad, którymi wato się kierować podczas walki:

- Przeciwnicy podczas walki często padają na ziemię, jednak nie znaczy to wcale, że giną. Często zdarza się, że po chwili wstaną i zaczną do nas strzelać. Dlatego warto oddać kilka strzałów, by upewnić się, że oponent naprawdę nie żyje, nim zaczniemy szukać kolejnego.
- Najlepszym sposobem unikania obrażeń jest używanie bullet time przy wchodzeniu do nowych pomieszczeń lub wyskakiwaniu zza rogu. Podczas gry najczęściej właśnie w takich sytuacjach spotkasz się z oporem, więc miej na uwadze, że można łatwo zapobiec uszczerbku na zdrowiu.
- Odpowiedni dobór broni jest bardzo ważny. Strzelby są doskonałe na bliską odległość, szczególnie przy wale w korytarzach i wąskich pomieszczeniach. MP5 nadaje się zarówno na większe odległości (dzięki lunecie), jak i na średnie dystanse. Kałaszk czy M4 to doskonała broń dużego kalibru, spisująca się doskonale na średnim dystansie, a na duże pozostaje zawsze Dragunov. Desert Eagle są bronią niemalże doskonałą – spisują się zawsze świetnie.
- Należy ciągle monitorować stan amunicji. Jeśli trzeba będzie przeładować magazynek podczas walki, może się to dla Ciebie źle skończyć. Szczególnie jeśli będzie to strzelba. Zanim wejdziesz w jakieś nieznanne miejsce, odruchowo zmień magazynek. To pozwoli Ci przeżyć dłużej.
- Celowanie w głowę daje najlepsze rezultaty. Przeciwnik zazwyczaj pada niemalże od razu, a Ty masz pewność, że nie wstanie. W połączeniu z bullet time jest to dziecinnie prosty sposób na wysoką skuteczność broni.
- Przy użyciu bullet time możesz łatwo omijać naboje wystrzelone w Twoim kierunku. Za nic w świecie nie stój w miejscu. Wtedy na pewno zostaniesz trafiony. Poruszanie się na boki, czy w najlepszym wypadku odskok (przycisk w bok + skok) gwarantuje, że nic Ci się nie stanie.
- Maksymalnie możesz pomieścić osiem opakowań Painkillers (proszki przeciwbólowe). Jeśli po drodze choć trochę się uszkodziłeś i napotkasz na kilka nowych opakowań, mając pełny zapas, użyj ile możesz, by zabrać nowe ze sobą.
- Staraj się wykorzystać pozostawione tu i ówdzie materiały wybuchowe, w postaci skrzyń z amunicją, kanistrów z benzyną czy wybuchowych beczek. Wystarczy jeden celny strzał, by wylatujący w powietrze przedmiot (przedmioty) oczyścił dla Ciebie jakąś salę czy inną okolicę.

## U z b r o j e n i e

W MP2 mamy do wyboru bogaty arsenał uzbrojenia. Od preferencji gracza (i aktualnej sytuacji) zależy, co wybierze jako siłę wspomagającą pertraktację z przeciwnikami. Każdy rodzaj broni ma swoje wady i zalety, które postaram się poniżej troszkę Wam przybliżyć.

### **9MM Pistol**

#### **Desert Eagle**

Najlepszym sposobem strzelania z tych pistoletów jest opcja użycia ich w obu rękach. Wtedy siła rażenia znacznie się zwiększa, jednak cierpi na tym skuteczność. W połączeniu z bullet time Desert Eagle jest świetnym pistoletem i warto się mu bliżej przyjrzeć, jeśli tylko skąpa ilość napotykaną amunicji do niego w grze na to powoli.

### **Ingram**

#### **MP5**

Szybkostrzelne karabinki. Ingram przypomina troszkę Uzi, może też być trzymany w dwóch rękach naraz, podobnie jak pistolety. Siła ognia jest wtedy potworna, ale wtedy pozbywamy się naboju w horrendalnym tempie. A celność jest bardzo niska na odległość większą niż kilka metrów. MP5 jest już dużo lepszy, celniejszy i skuteczniejszy. Niestety daleko mu do Kałasza czy M4, jednak dzięki lunecie można z niego celnie strzelać nawet do oddalonych celów.

### **Pump-Action Shotgun**

#### **Sawed-Off Shotgun**

#### **Striker**

Strzelby, broń doskonała na niewielkie dystanse. Jeśli uda Ci się zastać lub zwabić przecieka w wąski zaułek, użycie strzelby gwarantuje najlepszy efekt. Szczególnie jest to widoczne przy starciach z większymi grupami, gdzie kilka strzałów potrafi zdjąć nawet oddział. Użycie karabinków spowodowało by tylko masowe pozbycie się naboju, a dzięki wielkiemu rozrzutowi strzelba ma w swoim zasięgu niezłą okolicę. Sawed-Off Shotgun ma dużą siłę rażenia, ale wolno zmienia się w nim magazynki. Pump-Action Shotgun natomiast jest już lepszym narzędziem jeśli chodzi o dłuższe pojedynki. Striker jest strzelbą niemalże doskonałą – wypływa naboje w zastraszającym tempie i jest w stanie w szybkim tempie sprowadzić do parteru sporą grupę oponentów.

### **M4 Carbine**

#### **Kalashnikov**

Stary dobry Kałasz. Sprawuje się znakomicie na bliskie i średnie dystanse. Potrafi w szybkim tempie zdejmować pojedyncze cele. Minusem jest szybko kończąca się amunicja, więc należy korzystać z tej broni umiejętnie. M4 jest skuteczniejszy na bliskie odległości, na średnie staje się bardzo niecelny.

### **Sniper Rifle**

#### **Dragunov**

Karabin snajperski to doskonała broń do zdejmowania oponentów na większe odległości. Celność tej broni zapewnia doskonałe rezultaty w każdych starciach, a odpowiedni strzał (najlepsze są oczywiście w głowę) potrafi za pierwszym razem powalić niemalże każdego przeciwnika.

## **Grenade**

### **Molotov Cocktail**

Granaty i koktajle mołotowa to broń dodatkową, z której można korzystać bez względu na trzymane w rękach karabiny. Po wybraniu interesującej nas opcji naciskamy klawisz „F” i Max wyrzuca przedmiot we wskazanym kierunku. Granaty spisują się bardzo dobrze – po otwarciu drzwi można wrzucić do sali granat, który jeśli nie zabije od razu siedzących w środku przeciwników, wysadzi w powietrze baki z benzyną czy wybuchowe beczki, powodując dodatkowe szkody. Koktajl mołotowa jest znacznie mniej skuteczny, ale palący się przeciwnik jest dużo łatwiejszym do trafienia celem.