



Max Payne 3

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Max Payne 3

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Rockstar Games, Wydawca Rockstar Games, Wydawca PL Cenega Poland
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 gry	4
Rozdział I	4
Rozdział II	14
Rozdział III	30
Rozdział IV	55
Rozdział V	74
Rozdział VI	100
Rozdział VII	114
Rozdział VIII	142
Rozdział IX	164
Rozdział X	179
Rozdział XI	198
Rozdział XII	226
Rozdział XIII	249
Rozdział XIV	287
Sekrety	311
Informacje wstępne	311
Ślady i złote bronie – Rozdział I	312
Ślady i złote bronie – Rozdział II	315
Ślady i złote bronie – Rozdział III	321
Ślady i złote bronie – Rozdział IV	326
Ślady i złote bronie – Rozdział V	332
Ślady i złote bronie – Rozdział VI	338
Ślady i złote bronie – Rozdział VII	342
Ślady i złote bronie – Rozdział VIII	350
Ślady i złote bronie – Rozdział IX	355
Ślady i złote bronie – Rozdział X	360
Ślady i złote bronie – Rozdział XI	364
Ślady i złote bronie – Rozdział XII	371
Ślady i złote bronie – Rozdział XIII	377
Ślady i złote bronie – Rozdział XIV	385
Wyzwania (Grinds)	389
Inne	392
Dodatkowe tryby singleplayer	392
Lista osiągnięć (achievementów)	396

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

Nieoficjalny poradnik do gry *Max Payne 3* zawiera przede wszystkim bardzo szczegółowy **opis przejścia wszystkich czternastu rozdziałów kampanii dla pojedynczego gracza**. W opisie każdego z rozdziałów znalazły się informacje na temat:

- sposobów zaliczania otrzymywanych zadań;
- najlepszych metod rozprawiania się z napotykanymi przeciwnikami (szczegółowe omówienia wszystkich staczanych bitew);
- **lokalizacji wszystkich śladów (Clues)** dostępnych w danej lokacji;
- **lokalizacji wszystkich fragmentów złotych broni (Golden Guns)** dostępnych w danej lokacji.

Dodatkowe rozdziały poradnika poruszają tematy **zaliczania wyzwań (Grinds)**, przystępowania do innych trybów dla pojedynczego gracza oraz zdobywania osiągnięć (achievementów).



Oznaczenia kolorystyczne w poradniku

W niniejszym poradniku zastosowane zostały następujące oznaczenia kolorystyczne:

- **Pomarańczowy** kolor użyty został do wskazania miejsc odnajdywanych sekretów (Collectibles), a mianowicie fragmentów złotych broni (Golden Guns) oraz śladów (Clues).
- **Zielony** kolor użyty został do wskazania miejsc odnajdywania cennych „zwykłych” przedmiotów (rzadkie bronie, środki przeciwbólowe itp.).
- **Brazowy** kolor użyty został do przekazywania ważnych informacji, głównie na temat staczanych walk czy okoliczności mogących doprowadzić do zaważenia aktualnie wykonywanych zadań.

Jacek „Stranger” Hałas (www.gry-online.pl)

Opis przejścia gry

R o z d z i a ł I

Przeprawa przez apartament



Już na samym początku tej misji zmuszony zostaniesz do wyeliminowania kilku bandytów, przy czym najpierw czeka Cię bardzo krótki samouczek. Zaczynij od wciśnięcia prawej gałki analogowej z zamiarem załączenia spowolnienia czasu i następnie wyceluj w stojącego na wprost od Ciebie przeciwnika (najlepiej w jego głowę). Po wykonaniu tej czynności oddaj jeden lub kilka strzałów (prawy trigger).



Druga część samouczka to wykonanie rzutu w trybie spowolnienia czasu. W tym celu wychyl lewą gałkę analogową do góry i następnie wciśnij przycisk RB. W trakcie lotu obróć się w lewo i postaraj się zlikwidować dwóch kolejnych przeciwników, którzy wybiegną z apartamentu. Jeżeli spudłujesz, to będziesz się musiał z nimi rozprawić już po dotknięciu ziemi i wyłączeniu przez grę spowolnienia czasu.

Uwaga! Jeżeli misję tę powtórnie rozgrywasz, to samouczek zostanie automatycznie pominięty i od razu przystąpisz do walk ze wszystkimi trzema przeciwnikami.



Zbliż się teraz do wejścia do apartamentu. Możesz się tu zachować na dwa sposoby. Pierwszy z nich to „przyklejenie się” do ściany przy wejściu z zamiarem wykorzystania jej w formie zastony (przycisk X). Drugi wariant to agresywne wkroczenie do apartamentu i powtórzenie ruchu wiążącego się z wykonaniem skoku w trybie spowolnienia czasu (przycisk RB). Niezależnie od wybranego wariantu zachowania warto wiedzieć, że do zlikwidowania są dwie kolejne osoby – jedna z nich powinna stać na wprost od wejścia, a druga skrywać się po lewej stronie.



Po zlikwidowaniu wszystkich bandytów rozważ podniesienie drugiego pistoletu (menu doboru broni jest wywoływane przyciskiem LB) i powróć do miejsca, w którym rozprawiłeś się z pierwszą grupą wrogów. Skręć w lewo i skieruj się na koniec korytarza. Zbadaj posadzkę niedaleko okna, odnajdując pierwszy fragment broni [**Złota broń – Pistolet PT92 1/3**].



Powróć do apartamentu i poświęć kilka chwil na jego zbadanie. Możesz wejść w interakcję z pianinem, przy czym jest to opcjonalne. Rozejrzyj się za stolikiem, na którym leżą **środkie przeciwbólowe** oraz pierwszy ślad [**Ślad 1/2 – Czasopismo o celebrytach**]. Na koniec skieruj się w stronę drzwi prowadzących na balkon apartamentu.

Uwaga! Upewnij się, że pozbiierałeś wszystkie przedmioty przed opuszczeniem apartamentu, bo nie będziesz tu mógł powrócić.

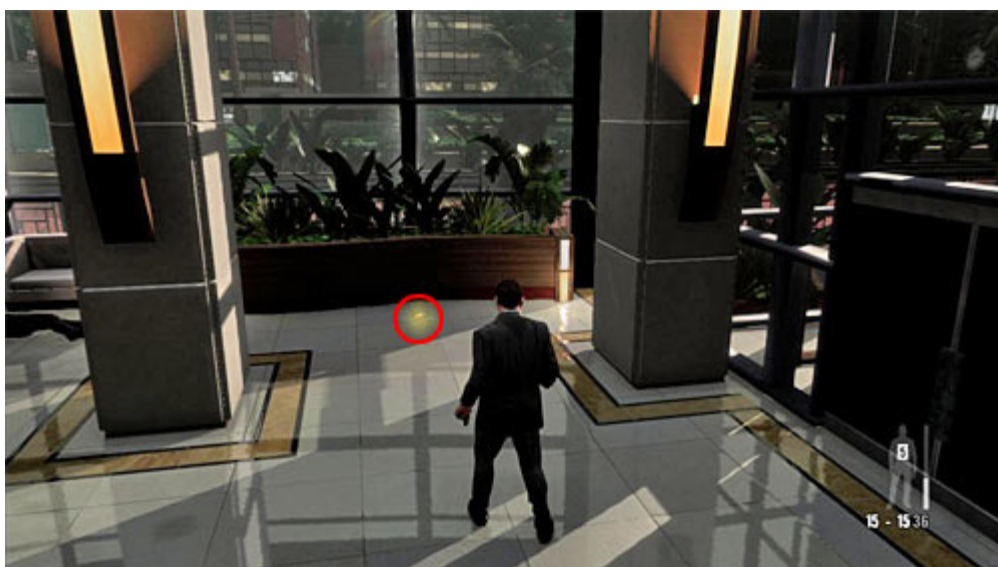


Tuż po tym jak Max zacznie zjeżdżać po fragmencie dachu dokładnie wyceluj w głowę stojącego na dole bandyty. Radzę się tu pilnować, gdyż nie możesz doprowadzić do przypadkowego postrzelenia zakładniczki. Pojedynczy strzał powinien załatwić sprawę.

Eksploracja niższego piętra budynku



Po dotarciu windą na nowe piętro skręć w lewo i rozpraw się z pierwszym przeciwnikiem. Dobrze byłoby teraz posłuchać rady gry i schować się (przycisk X) za jednym z dużych słupów. Z trzema pozostałymi przeciwnikami możesz rozprawić się wedle własnych upodobań, przy czym jeśli masz zamiar ostrożnie oddawać strzały zza zasłony pilnuj się żeby żaden z bandytów zbyt blisko się nie zbliżył do Maxa (możesz w takiej sytuacji rozprawić się z bandytą w wyniku szamotaniny).



Upewnij się, że zlikwidowałeś wszystkich przeciwników i dopiero wtedy rozejrzyj się po okolicy. Na początek powróć w okolice miejsca startu i zbadaj pokazany na powyższy screenie oszklony narożnik, odnajdując nowy fragment broni [**Złota broń – Pistolet PT92 2/3**]. Wykorzystaj też okazję do pozbierania amunicji i rozważ zabranie ze sobą **strzelby M500**, którą miał przy sobie jeden z bandytów.