



Ojciec chrzestny

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

The Godfather

autor: Artur „Roland” Dąbrowski

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

Wstępniak	3
Garść porad	4
Opis przejścia	5
Zaułek	5
Twarzą w twarz	6
Śmiertelnie poważna sytuacja	7
On śpi z rybkami	8
Don nie żyje	9
Intensywna opieka	11
Fajerwerki	13
Śmierć zdrajcy	15
Końska sprawa	18
Przepis na zemstę	20
Teraz to sprawa osobista	22
Milczący świadek	23
Wojna Sonny'ego	25
Zmiana planów	28
Morderstwo na zlecenie	31
To tylko interesy	32
Chrzest ognia	33
Zakończenie	36
Zamachy na zlecenie	38
Tessio	38
The Trojan	40
Clemenza	41
The Trojan po raz drugi	42
Al Neri	43
Clemenza po raz drugi	45
Egzekucje	46
Mapa przestępczego światka	51
Mapa przestępczego światka - całość	51
Mapa przestępczego światka - segmenty	52
Mapa przestępczego światka - legenda	53
Segment 1 – dzielnica New Jersey	54
Segment 2 – dzielnica Hell's Kitchen	55
Segment 3 – dzielnica Midtown	56
Segment 4 - dzielnica Little Italy	57
Segment 5 – dzielnica Brooklyn	58
Taśmy	59
Agenci FBI	60
Mieszkania	61

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



Wstępniak

The Godfather to komputerowa adaptacja słynnego *Ojca Chrzestnego*. Zaczynamy od zera i w trakcie obejmującej kilkanaście efektownych misji rozgrywki przechodzimy po kolejnych szczeblach mafijnej hierarchii.

Poniższy poradnik zawiera przede wszystkim kompletny opis przebiegu wątku głównego. Pomimo że gra do najtrudniejszych raczej nie należy, może się on miejscami przydać. Ponadto znajdujemy tu spis wszystkich zamachów na zlecenie (dowiadujemy się, kto płaci, ile płaci, za co płaci itd.). Przed rozpoczęciem zabawy warto zajrzeć również do działu z poradami (na temat strzelania, bicia się, zastraszania etc.).

Zapraszam,

Artur „Roland” Dąbrowski

Garść porad

Strzelaniny w *Ojcu Chrzestnym* są doprawdy łatwe. Komputer automatycznie namierza przeciwnika, gdy przyciśniemy prawy guzik myszy (tryb celowania). Możemy mu pomóc w wyborze, nakierowując widok w stronę wybranego delikwenta. Podczas namierzania przeciwnika pojawia się celownik – białe kółko – którym możemy poruszać za pomocą myszki. Aby oddać strzał, przyciskamy lewy przycisk myszy. Broń przeładowujemy klawiszem [R], a chowamy - [H]. Jeśli chcemy szybko eliminować oponentów, mierzymy w ich głowy. Wystarczy jeden precyzyjny strzał w tę część ciała, aby wysłać wroga na tamten świat. Cel da się także obezwładnić, strzelając w kolano, albo odstrzelić mu broń, trafiając w dłoń. Jeśli idzie o strzelaniny – warto oszczędzać amunicję. Przed każdą większą akcją zabieramy broń albo z jednego z posiadanych mieszkań, albo z posiadłości Corleone, aby mieć pewność, że nie zabraknie nam śrutu podczas rozróby.

Bijatyki również do trudnych nie należą. Przytrzymujemy prawy guzik myszy, aby ustawić bohatera w pozycję bojową, po czym uderzamy w wybrany sposób. Podstawowe uderzenia wyprowadzamy guzikami [Q] – lewy sierpowy, [E] – prawy sierpowy, oraz [W]. Przeciwników możemy chwytać za ubranie i tym samym nie pozwalać im uderzać nas – robimy to, przyciskając jednocześnie lewy i prawy guzik myszy. Gdy złapiemy w ten sposób oponenta, bijemy go dowolną metodą. Podczas bijatyk możemy wykonywać egzekucje, czyli po prostu kończyć walkę szybkim ruchem rąk. Gdy na ekranie pojawi się odpowiedni napis, przyciskamy [F] i oglądamy, jak bohater wykańcza wroga.

Zastraszenia to ważna część *Ojca Chrzestnego*. Przejmujemy dzięki nim lokale należące do wrogich mafii. Rzecz polega na podejściu do właściciela sklepu, restauracji, kawiarni itp. i rozpoczęciu krótkiej rozmowy. Gdy usłyszymy, że nie chce nam płacić, zastraszamy go. W prawym górnym rogu ekranu (pod paskiem zdrowia tej postaci) pojawia się wówczas miernik jego strachu. Jest na nim zielona linia, której staramy się znacznie nie przekraczać. Jeśli przesadzimy, pasek zmieni kolor na czerwony i na nic nasze starania. Zauważamy jednak, że czym bardziej zastraszymy właściciela, tym więcej zechce nam zapłacić. Sposób na wyżyłowanie tej kwoty do maksimum jest prosty – chwytny gościa za ubranie i czekamy, aż kwota przestanie się zwiększać. Kiedy tak się stanie, pozostaje nam tylko porozmawiać z nim raz jeszcze. W trakcie negocjacji musimy też zwykle uporać się z ochroną, czyli gangsterami któreś z pozostałych mafii.

Jazda samochodem w *Ojcu Chrzestnym* jest mocno uproszczona. Nie ma absolutnie żadnego porównania do symulatorów samochodowych. Bez problemu uczymy się wymijać przeszkody, szybko przemieszczać się w ruchu ulicznym i nie dać się robić w konia wrogom podczas pościgów. W trakcie tych ostatnich taktyka jest jedna – omijać cywilne samochody i spychać nieprzyjaciół na przeszkody, zostawiając ich tym samym w tyle.

Mapa pełni w *Ojcu Chrzestnym* bardzo istotną rolę. Warto do niej zajrzeć przed każdą miejską podróżą, aby nie szukać długo odpowiedniej drogi do celu. Na mapie zaznaczone są wszystkie ważne lokacje, takie jak szpitale czy magazyny wrogich rodzin. Jeśli chcemy, możemy zaznaczyć na niej w dowolnym miejscu oznaczenie, które pojawi się także na mniejszej mapce (tej widocznej w czasie zabawy).

Opis przejścia

Z a u ł e k

Typowa misja treningowa. Rozprawiamy się z dwoma opryszkami w zaułku, po czym rozmawiamy z Lucą Brasi'm, przyjacielem Don Corleone. Kieruje nas on do kryjówki Corleone (zaznacza się na mapie), do której dostajemy się albo na piechotę, albo skradzionym samochodem. Wjeżdżamy do zaułka, wchodzimy do budynku i korzystamy ze schodów. Na górze znajdujemy łóżko, przy którym zapisujemy stan gry.



Schodzimy na dół i odbieramy telefon.

T w a r z ą w t w a r z

Nękani przez skorumpowanych gliniarzy i rodzinę Tattaglia napierającą z Brooklynu, Corleone walczą o utrzymanie kontroli nad Little Italy. Pora nauczyć się, co wprawia świat w ruch...

Sierżant Galtosino – skorumpowany gliniarz, wyciskający Little Italy do ostatniej kropli.

Wychodzimy na zewnątrz, stając na niebieskim polu przed drzwiami. Oglądamy scenkę. Gdy dobiegnie końca, rozmawiamy z Lućą. Ten każe nam wymusić haracz od rzeźnika pracującego w sklepie nieopodal. Wchodzimy do środka. Aby wywalczyć pieniądze, musimy faceta zastraszyć, atakując go albo demolując sklep (więcej o sposobach zastraszania znajdziemy w dziale z poradami). Pasek w prawym górnym rogu musi zacząć zmieniać kolor na zielony. Gdy rzeźnik będzie odpowiednio nastraszony, wykrzyknie, że ma już dosyć. Wtedy z nim rozmawiamy.



Następnie idziemy za nim na zaplecze (na stole leży 150\$) i wchodzimy na górę do meliny. Jest to pierwsza melina w tej grze, którą weźmiemy pod swoją opiekę. Aby ją przejąć, musimy zastraszyć stojącego w rogu właściciela. Bijemy w tym celu jednego-dwóch gości znajdujących się w lokalu. Później tylko rozmawiamy z szefem i melina jest nasza. Możemy podłożyć dynamit pod pobliski sejf, w którym znajduje się 1500\$. W międzyczasie rozwijamy wybrane umiejętności w menu. Schodzimy na dół i kierujemy się w stronę wyjścia ze sklepu. W drzwiach zastajemy funkcjonariusza, któremu dajemy łapówkę w wysokości 100\$. Zanosimy pieniądze Luce.



Dostajemy się w dowolny sposób do kryjówki Pauliego Gatto.

Ś m i e r t e l n i e p o w a ż n a s y t u a c j a

Żaden Sycylijczyk nie odmówi prośbie w dniu ślubu swojej córki – nadchodzi więc czas spełnienia prośby Bonasery i pomszczenia jego córki...

Paulie Gatto – gangster rodziny Corleone, pracujący dla capo Pete’a Clemenzy

Marty „Mnich” Malone – pół Irlandczyk, pół Włoch, kombinator na usługach Corleone

Kierujemy się za Paulie’em i Mnichem. Wnet spotykamy dwóch studentów rozrabiaków, którym trzeba obić facjaty. Jeden z nich nie pobiegnie daleko. Chwytny go za ubranie i uderzamy o mieniącą się na niebiesko ścianę. Drugi student czeka na nas na cmentarzu. Podbiegamy do niego i wykańczamy, stosując się do pojawiających się na ekranie wskazówek (uczymy się tym samym kilku przydatnych ruchów). Pokonanie go nie stanowi żadnej trudności.



Udajemy się do Luci. Czeka na nas na Bowery w Little Italy.