

Chicago 1930

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Chicago 1930

autor: Artur „Arthek” 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

WSTĘP	3
WYPOSAŻENIE	4
OPIS PRZEJŚCIA - MAFIA	6
Misja 01 – Moving into the Palace Hotel	7
Misja 02 – Destroy Hank O’Neil’s beer tanks	9
Misja 03 – Eavesdrop at the meeting reunion	12
Misja 04 – Kidnap DA Dan D. Dougherty	14
Misja 05 – Restaurant extortion	16
Misja 06 – Find out who killed Jojo	19
Misja 07 – Take out O’Neil and his gang	20
Misja 08 – Kill Anderson, the new judge	22
Misja 09 – Protect Don Falcone	23
Misja 10 – Take out Dan D. Dougherty	24
OPIS PRZEJŚCIA - POLICJA	25
Misja 01 – Investigate on Dan D. Dougherty’s murder	26
Misja 02 – Escort an important witness	27
Misja 03 – Discover the hidden casino	28
Misja 04 – Find the alcohol supplies	29
Misja 05 – Free the hostages at the station	31
Misja 06 – Investigate on the suspicious drowning accident	33
Misja 07 – Find the weapon stockpile	35
Misja 08 – Contact Jack Beretto	36
Misja 09 – Dismantle the Don Falcone’s largest distillery	37
Misja 10 – Arrest Don Falcone	39
DODAKTOWE INFORMACJE	41
TERMINOLOGIA	41
STRONY INTERNETOWE	41
BIBLIOGRAFIA	41

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

Autorzy gry przybliżają nam widok Chicago lat 30. W czasie ery prohibicji, wybucha bezlitosna wojna pomiędzy rosnącą w siłę mafią a sformowaną do walki z nią specjalną jednostką policji federalnej. W grze opowiadamy się po jednej ze stron i wykonujemy misje, których akcja ma miejsce w dzielnicach Chicago.

WYPOSAŻENIE



COLT.38

Pojemność magazynka: 6 strzałów

Najprostsza broń palna w grze. Strzela pojedynczymi kulami. Do zabicia przeciwnika potrzeba średnio 3-4 strzałów.



WINCHESTER

Pojemność magazynka: 6 strzałów

Prosta strzelba, która potrafi zabijać przeciwników średnio dwoma strzałami. Strzela pojedynczymi kulami.



SHOTGUN

Pojemność magazynka: 2 strzały

Dzięki dużemu rozrzutowi, nadaje się doskonale do eliminacji kilku przeciwników skupionych w grupce. Jeden strzał z dość bliskiej odległości wystarczy do wyeliminowania.



TOMMYGUN

Pojemność magazynka: 30 strzałów

Najlepsza broń palna w grze. Charakteryzuje się dużą pojemnością magazynka. Do zabicia przeciwnika potrzeba mniej więcej 4-6 strzałów.



NÓŻ

Broń przeznaczona do cichego eliminowania przeciwników. Niestety do zabicia twardego oponenta potrzeba kilku dźgnięć.



NÓŻ DO RZUCANIA

To samo co wyżej, tyle że na odległość. Do likwidacji wystarczy jeden rzut.



KASTET

Nadaje się do eliminowania oponentów, bez konieczności zabijania ich. Kastet można bardzo dobrze wykorzystać do likwidowania bezbronných osób.



KIJ BEJSBOŁOWY

Mocniejsza wersja kastetu. Do rozłożenia przeciwnika wystarczy zazwyczaj jedno uderzenie.



GRANAT

Wiadomo, najlepiej nadaje się do eliminacji grupki przeciwników. Po wybuchu żaden z nich nie powinien już wstać.



CHLOROFORM

Dzięki niemu możemy – podchodząc od tyłu – uśpić przeciwnika. Osobiście rzadko z niego korzystałem.



PIENIĄDZE

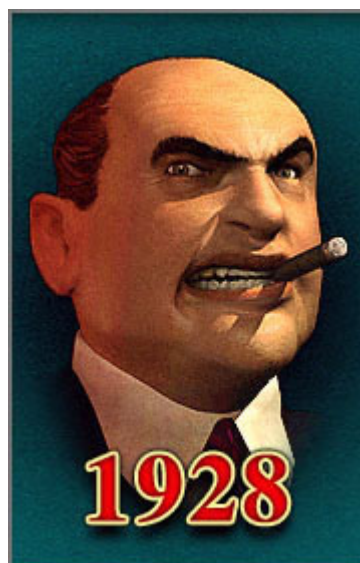
Wykorzystywane są do przekupienia gliniarzy. Niestety skutecznie mogą to zrobić tylko osoby z wyższą charyzmą.



APTECZKA

Przydają się w sytuacjach, gdy któryś z członków dostał po łbie. Zdarza się też czasami, że natrafimy na nieprzytomne osoby, które możemy postawić na nogi korzystając z apteczki.

OPIS PRZEJŚCIA - MAFIA



Misja 01 – Moving into the Palace Hotel

Poziom trudności: 3/10

Cele misji:

- Zneutralizuj wszystkich 9 przeciwników
- Jack Beretto nie może zginąć ani iść za kratki



Porozmawiaj z kilkoma personami w hallu <01> – dyrektorem, recepcjonistą, mężczyzną we fioletowym stroju oraz kwiaciarką. Później skieruj swe kroki do szafek w pomieszczeniu <02>. Weź stamtąd kastet oraz linę. Idź teraz do restauracji <03>. Na podłodze znajdziesz uśpionego faceta, a obok jego ciała chloroform. Jednak na razie na nic się on nie zda. Skieruj swe kroki do kuchni <04> i weź ze składziku apteczkę. Wyjdź przez drzwi do okrągłego pomieszczenia <05>. Unieszkodliw znajdujących się tam gości za pomocą kastetu. Podnieś ciało chudsze, a wypadnie mu klucz. Wejdź po schodach <06> (bezpieczniej niż windą) na drugie piętro. Zlikwiduj gangstera stojącego obok windy <07>. Kolejnego znajdziesz w kuchni <08>. Ten chudszy będzie miał przy sobie nóż. Weź go. Dzięki niemu możesz likwidować przeciwników „na stałe”. Powinieneś teraz wrócić się na pierwsze piętro i dokończyć dzieła, sztylując dwóch koleśków, z którymi miałeś przed chwilą do czynienia.