

A high-contrast, black and white photograph of a man's face, mostly obscured by a dark fedora hat. His hand is pressed against his mouth in a 'shh' gesture. The lighting is dramatic, highlighting the texture of his skin and the brim of the hat.

Omerta: **Miasto Gangsterów** **PORADNIK DO GRY**

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Omerta

Miasto Gangsterów

autor: Sławomir „Asmodeusz” Michniewski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Haemimont Games, Wydawca Kalypso Media, Wydawca PL Ubisoft
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
Sterowanie – PC	4
Część strategiczna gry	6
Główny ekran gry	6
Rozbudowa mafijnego imperium	9
Zlecenia	16
Część taktyczna gry	18
Mechanika walki	18
Gangsterzy	20
Akt pierwszy	25
Maine Ave	25
Latarnia morska Absecon	32
Akwarium Gardnera	38
Baltic ave	41
Northside	45
Virginia ave	49
Akt drugi	52
Przystań Garden	52
Kentucky Ave	58
Georgia Ave	61
Iowa Ave	64
Illinois Ave	68
North Carolina Ave	72
Akt trzeci	75
Mediterranean ave	75
Przy Promenadzie	78
Śródmieście	81
Michigan Ave	84

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

Wprowadzenie

Poradnik do gry *Omerta – City of Gangsters* zawiera zarówno informacje dotyczące mechanik rządzących rozgrywką jak również kompletną solucję pozwalającą ukończyć główny wątek fabularny gry.

Poradnik zawiera:

- Podstawowe informacje dotyczące części strategicznej oraz taktycznej gry
- Listę możliwych do postawienia budynków wraz z poradami dotyczącymi ich wykorzystania
- Kilka wydajnych sposobów na zarabianie pieniędzy za pomocą zleceń
- Optymalny skład osobowy naszego gangu
- Dokładny opis przejścia wszystkich misji fabularnych

Sławomir „Asmodeusz” Michniewski (www.gry-online.pl)

Sterowanie – PC

Mapa miasta

	Widok początkowy
	Pokaż gangsterów / interesy
	Poprzedni zajęty interes
	Następny zajęty interes
	Poprzedni niezależny interes
	Następny niezależny interes
	Zlecenia
	Zarządzanie gangiem
	Wyprzedaż
	Profil Bossa

W a l k a

	Poruszanie postaci / wybieranie celu dla ataków
	Anulowanie akcji
	Zobacz aktywne jednostki
	Zachowanie agresywne
	Zachowanie obronne
	Zachowanie tchórzliwe
	Strzał mierzony
	Atak 1
	Atak 2
	Atak 3
	Talent 1
	Talent 2
	Talent 3
	Koniec tury

Część strategiczna gry

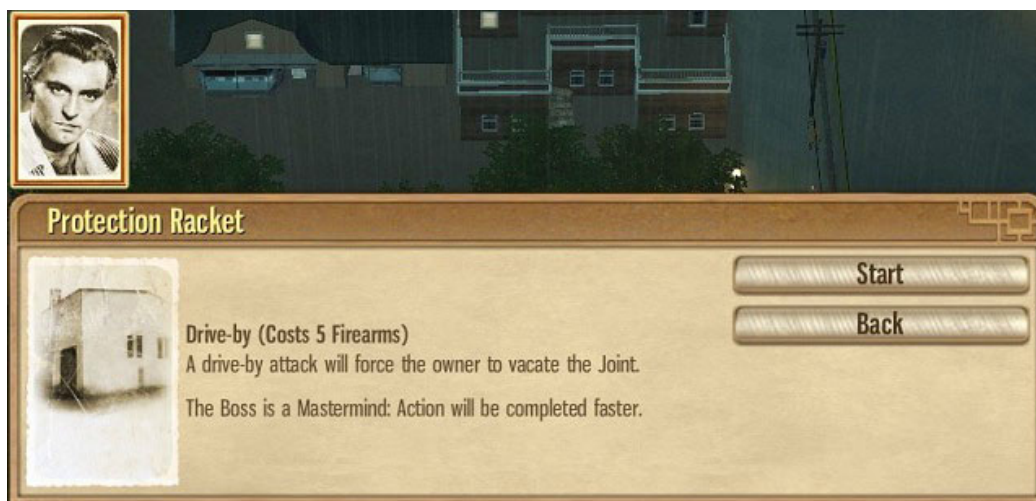
G ł ó w n y e k r a n g r y

Po rozpoczęciu misji zobaczymy przed sobą widok na miasto oraz interfejs składający się z kilku przycisków – jest to główny ekran gry, na którym spędzimy najwięcej czasu, powoli rozwijając nasze małe imperium. To właśnie tutaj będziemy wydawali polecenia naszym gangsterom, zdobywali kolejne parcele, rozkręcali biznes i wykonywali kolejne misje fabularne.



Nasze „centrum dowodzenia” dające podgląd na sytuację panującą w mieście.

Największą część ekranu zajmuje trójwymiarowa mapa okolicy. Naciskając lewym przyciskiem myszy na poszczególne budynki otrzymujemy więcej informacji na ich temat, a w większości przypadków dostajemy też możliwość wysłania naszego gangstera w celu przeprowadzenia jednej z wielu dostępnych dla nas akcji. Dokładniejsze informacje na temat przeprowadzanego manewru (koszta, bonusy jakie daje nam wybrany podopieczny, przewidywane skutki) możemy zobaczyć w odpowiednim oknie pojawiającym się u dołu ekranu.



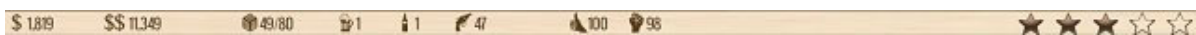
Okno planowania – tutaj wybieramy gangsterów i zatwierdzamy akcję.

Tuż nad oknem informacji znajdują się portrety aktualnie pracujących dla nas gangsterów – w przypadku, gdy mamy wolne miejsce na zatrudnienie kolejnego opryszka informować nas o tym będzie odpowiednia ikona. Po naciśnięciu spacji, zamiast spisu postaci naszym oczom ukaże się lista posiadanych przez nas lokacji i pracujących na nasze konto budynków. Zaraz po rozpoczęciu misji będzie to zazwyczaj tylko kryjówka, lecz wraz z rozwojem sytuacji pojawią się tutaj kolejne budowle: spelunki, browary czy gorzelnie, dzięki czemu spis ten ułatwi nam poruszanie się po naszych włościach.



Dostępni gangsterzy (oraz ich maksymalna dozwolona ilość). Po naciśnięciu spacji zobaczymy listę posiadanych budynków.

W dolnej części ekranu znajduje się pasek podający nam dosyć szczegółowe informacje dotyczące aktualnej misji. Zobaczymy tutaj zarówno ilość posiadanej przez nas gotówki (zarówno brudne jak i czyste pieniądze), zmagazynowane przez nas zasoby (piwo, trunki, broń), oraz współczynniki: sympatii, strachu oraz niesławy. Po najechnaniu kursorem myszy na poszczególne ikony dowiemy się jaki jest nasz dzienny bilans danych produktów, co jest niezmiernie przydatne gdy np. prowadzimy sieć browarów i spelunek. Różnice pomiędzy brudnymi a czystymi pieniędzmi oraz sposoby ich pozyskiwania zostaną przedstawione w dalszej części poradnika.



Pasek statusu. Od lewej: brudne i czyste pieniądze, magazyn, piwo, trunki, broń, sympatia, strach, niesława.