

# Kingpin: Life of Crime

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Kingpin: Life of Crime**

**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.

## SPIS TREŚCI

<b>Wprowadzenie .....</b>	<b>3</b>
<b>Pawn-o-Matic .....</b>	<b>4</b>
<b>Uzbrojenie .....</b>	<b>5</b>
<b>Rozdział I: Skidrow .....</b>	<b>6</b>
<b>Rozdział II: Poisonville.....</b>	<b>9</b>
<b>Rozdział III: Docks.....</b>	<b>11</b>
<b>Rozdział IV: Steeltown .....</b>	<b>12</b>
<b>Rozdział V: Radio City.....</b>	<b>14</b>
<b>Rozdział VI: Towers .....</b>	<b>16</b>

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



Pamiętacie jeszcze tę stosunkowo starą grę FPP jaką jest Kingpin: Life of Crime? Wydana za czasów świetności Quake II, oparta na jego silniku oferowała całkiem inny aspekt rozgrywki. Nie chodzi mi tutaj szczególnie o przedstawiony świat, widziany z oczu drastycznie potraktowanego na samym początku historii kryminalisty, tylko o sposób w jaki należało się przezeń przedzierać – Kingpin był pierwszą nawalanką w której nie należało pakować ołowiu we wszystko co się rusza. Autorom chodziło o bliższe przedstawienie realiów, w których zmagają się pospolici bandyci i zepchnięci do najniższego poziomu mieszkańcy wielkiego amerykańskiego miasta. Atmosferę da się odczuć na każdym kroku - wokół nas kręci się cała masa przeklinających jak najęci typów spod ciemnej gwiazdy czy skromnie odzianych w charakterystyczne pończochy i obcisłe bluzeczki pań. Tu i ówdzie można za odpowiednią opłatą wynająć jakiegoś pomocnika, który wspomże nas w walce z całą masą przeciwników, niesamowitą zgrają, z którą to przyjdzie się podczas gry zmierzyć.

Jeśli chodzi o arsenał z pomocą którego przyjdzie nam eliminować kolejnych osiłków to nie jest on zbyt bogaty, ale takie zabawki jak kawałek metalowej rurki czy stalowy łom nie są w innych grach za często spotykane. Przydało by się tutaj więcej urozmaicenia, biorąc pod uwagę fakt, iż jest to gra, w której nader często zmuszeni będziemy sięgać po jakąś broń. Podsumowując należy podkreślić, iż Kingpin jest naprawdę przeznaczony tylko dla ludzi powyżej 18 lat – chociaż opcja zmniejszenia przemocy wyciszy przekleństwa oraz wyłączy tryskającą z ciał krew, to i tak nie powinny w nią grać dzieci. W poradniku znajdziecie pełną solucję oraz opis dostępnych broni, jednak należy pamiętać iż korzystanie z pomocy psuje całą radość, jaką daje samodzielne poznawanie wszelkich aspektów gry.

## Pawn-o-Matic



Pod tą na dziwną nazwą kryje się sklepik ze sprzętem dla prawdziwego przestępcy. I tak będziemy mogli tutaj za ciężko „zarobione” pieniądze kupić broń lub też zmodyfikować aktualnie posiadaną. A jest w czym wybierać – możemy ulepszyć praktycznie każdą pukawkę: założyć tłumik do pistoletu czy chłodnicę na tommyguna. Poza tym nie zabraknie także apteczek oraz ochraniaczy – wszelkiego rodzaju kamizelek i kasków. Jeśli natomiast kończy się nam amunicja, możemy ją za odpowiednią opłatą bez problemu nabyć. Poza tym mamy tu okazję znalezione przypadkiem, nieprzydatne dla nas przedmioty, wymienić na coś bardziej potrzebnego, na przykład pistolet.

Sklepy Pawn-o-Matic są rozlokowane w każdym mieście, tak że nie powinno być problemu z ich znalezieniem. Wielkie neony czy napisy na ścianach wskażą odpowiednią drogę. Wystarczy tylko wcisnąć przycisk na urządzeniu przypominającym domofon i naszym oczom ukaże się zabezpieczony szybą koleś oferujący swoje zabawki. Warto tutaj czasami zajrzeć – przezorności nigdy za dość, a rozwalanie strzelających ze strzelby kolesiów samym tylko łomem to niezbyt przyjemne zajęcie (no chyba, że używamy godmode).

Poza tym w każdym mieście znajdziemy lokalny pub, gdzie można będzie wynająć sobie pomocników czy dostać jakieś zlecenia. Co prawda napotkani tutaj ludzie nie będą skorzy do rozmowy z poobijanym mięśniakiem, jednak czasami ktoś będzie potrzebował pomocy lub chciał zrobić jakiś interes. Będzie można także za odpowiednią opłatą wynająć tu jakiegoś osiłka do pomocy w wykańczaniu napotkanych przeciwników. Najczęściej spotkamy się z relacjami typu: ty zrobisz coś dla mnie, to ja pomyśle co mógłbym zdziałać w twojej sprawie. Jednak nie ulega wątpliwości, iż aby przejść całą grę, częste wizyty w tych miejscach to po prostu konieczność. Warto jeszcze dodać że na teren lokalu nie można wносить żadnej broni, tak że siłowe rozwiązania zaistniałych problemów nie wchodzi w grę.

## Uzbrojenie



### RURKA (PIPE)

Ta specyficzna broń dostępna jest od samego początku. Jednak zanim jeszcze zdążymy ją użyć już dostaniemy lepszy łom. Rurka nie zadaje wielu obrażeń, więc nie radzę jej używać nawet do rozwalania skrzyń.



### ŁOM (CROWBAR)

Jest dużo bardziej skuteczniejszy niż rurka. Najlepiej spisuje się przy rozwalaniu wszelkiego rodzaju pudeł i skrzyń. Jednak, podobnie jak rurka, kompletnie nie nadaje się do walki – chyba że skończyła się nam amunicja.



### PISTOLET (PISTOL)

Zwykły pistolet, który z początku nie jest zbyt skuteczną bronią, można jednak w czasie gry go zmodyfikować. Za mały magazynek – proszę bardzo, kupujemy odpowiednią modyfikację i możemy ładować po 10 naboji. Za wolno strzela – kolejna modyfikacja i to także zostaje ulepszone. Może jest jeszcze za głośny? Hmm... Tłumik będzie w sam raz. I tak z prostego pistoletu możemy zbudować niezłą maszynę do zabijania.



### STRZELBA (SHOTGUN)

Stara dobra strzelba, bardzo przyda się szczególnie w początkowych etapach, kiedy nie będziemy mieli dostępnego Tommyguna. Z bliska odrzut jest tak silny, że wystarczy jeden strzał aby mieć bandziora z głowy. Natomiast przy strzelaniu na większą odległość lepiej jest skorzystać z pistoletu, ponieważ jak to zwykle bywa, siła rażenia będzie malała odpowiednio do odległości odrzutu.



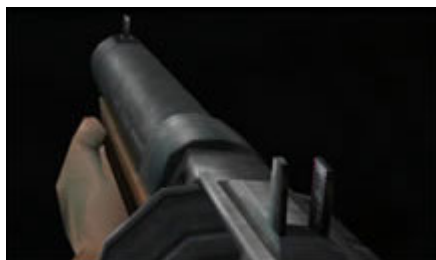
### TOMMYGUN

Ten świetny karabin maszynowy jest moim faworytem. Duża siła rażenia oraz ogromna częstotliwość z jaką są wyrzucane naboje daje w sumie całkiem mocną i przyjemną w użyciu broń. Jedyńm mankamentem może być niewielka ilość naboji napotkana podczas naszej wędrówki. Jednak ten minus rekompensuje cały gąszcz zalet, jakie posiada ta broń.



### CKM (HEAVY MACHINEGUN)

Dobrze znana nazwa :) pod którą kryje się ta pukawka sama powinna mówić za siebie. Dodam tylko że siła rażenia jest ogromna, jednak częstotliwość z jaką wyrzucane są serie naboji (po trzy) nawet po dokupieniu odpowiedniej modyfikacji nie zadowala. Ogólnie warto ją stosować z bliska, co przy bezpośrednim trafieniu rozwali większość przeciwników.



### GRANATNIK (GRENADE LAUNCHER)

Może i jest bardzo skuteczny, jednak to nie wystarcza. Można go użyć parę razy, kiedy mamy do czynienia z grupą przeciwników w wąskim korytarzu. I na tym kończy się jego zastosowanie. Granaty wybuchają po paru sekundach, a nie np. po trafieniu w przeciwnika jak powinno być. To wszystko daje jej miejsce w rzędzie najrzadziej używanych broni.



### RAKIETNICA (BAZOOKA)

Mimo skojarzeń z Quake'iem nie jest ona równie sprawna. Mimo iż centralne trafienie rozwali prawie każdego przeciwnika, to już chybienie o parę centymetrów tylko trochę go zrani. Reszta jest bez zarzutu. Poza tym lepiej jest stosować karabin maszynowy, ponieważ raket nie ma za wiele, a silniejszych przeciwników łatwiej wtedy pokonać.

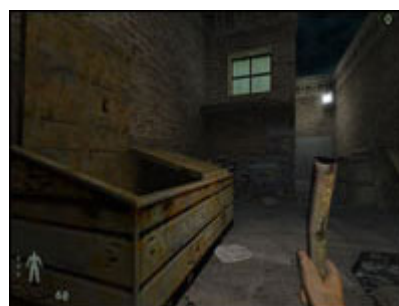


### MIOTACZ OGNIA (FLAMETHROWER)

Mimo iż jest bardzo widowiskowy, to jego skuteczność jest znikoma. Podpalony z jego pomocą przeciwnik nie dość że nie umiera od razu, to potrafi jeszcze użyć swojej broni. A żeby go do końca zabić trzeba go kilka sekund „poopalać”. Dlatego odradzam używanie tej broni.

## Rozdział I: Skidrow

Zaczynamy poturbowani przez dwóch umięśnionych kolesiów, którzy zostawiają nasze zmęczone ciało na śmietniku. Co tu dużo gadać – trzeba im pokazać kto tu jest szefem. Najpierw jednak radzę trochę się „podzbroić”. Na początek warto rozwalić drewniany płot za naszymi plecami, prowadzący do podziemnego tunelu, w którym znajdziemy trochę naboji. Wracamy na śmietnik i po schowaniu broni (znaczy się rurki) przechodzimy obok osiłka próbującego wcisnąć nam za niewielką opłatą łom – całkiem sprawne narzędzie mordy. Jako że jesteśmy splukani, wrócimy tu za chwilę, by dokonać transakcji. Najpierw podchodzimy do kłócej się pary punków. W tym miejscu wyciągamy naszą rurkę i testujemy ją na pierwszych użytkownikach. Z kieszeni ciał zabieramy banknoty (w sumie 6 dolarów) i kupujemy od osiłka łom. Zastanówmy się jednak: czy nie szkoda kasy wyrzuconej na tą kupę metalu? Hmm... A może by tak poprosić osiłka o zwrot gotówki? Nic z tego, no to wypróbujmy na nim nowy nabytek. I tak z uśmiechem na naszej lekko zmasakrowanej twarzy

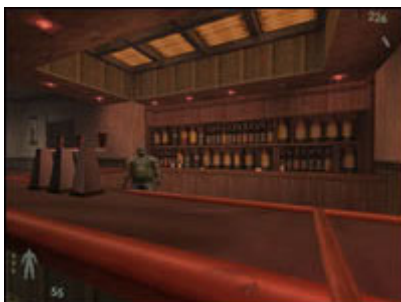


przechodzimy po schodkach na balkonik i dalej w dół do tunelu. Spotkamy w nim siedzącego na ziemi pijacznę – za jakiś czas trochę z nim pohandlujemy. Nie mamy w tej chwili za dużo gotówki, więc nie opłaca się odwiedzać jeszcze sklepu. Kierujemy się teraz w prawo, gdzie skąpo odziana pani podsunie nam pewien pomysł: można by przejść koło uzbrojonych osiłeków do magazynu kiedy ci słuchają głośno radia! Można także ich po cichu podejść i starać się wykończyć, jednak na 90% może to być samobójcza akcja.



Za wielkimi drzwiami znajdziemy magazyn – wśród skrzynek na podwyższeniu w rogu znajdziemy 5 dolarów. Przechodząc kolejne wrota na końcu korytarza znajdziemy się w niewielkim pomieszczeniu. Za cienką ścianką czai się pilnujący sejfów osiłek, któremu po śmierci zabieramy 10 dolców. Warto podreperować trochę zdrowie apteczkami poukładanymi na okolicznej półce. Wracając do sejfów, to nijak nie da się go otworzyć, chyba że... znamy kod. Zbieramy więc czym prędzej ze stołu procenty oraz latarkę stojącą na szafce w rogu i rozwalamy pudło zasłaniające przejście do tunelów wentylacyjnych. Na końcu drogi rozbijamy kratę, przez którą dostaniemy się w okolice kolejnego magazynu. Do naszych uszu dobiegnie odgłos radia, czym jednak nie należy się przejmować – oznacza to iż jesteśmy niedaleko placu z uzbrojonymi osiłkami. Teraz musimy odszukać schody prowadzące w dół, gdzie za zakrętem natkniemy się na niewielki składzik pełen szczurów. Po przesunięciu niewielkiego pudła (pod to większe), będziemy mogli wspiąć się po półkach po naboje oraz przeskoczyć do apteczki. Wracamy do miejsca za schodami, gdzie za wejściem po prawej znajduje się większy magazyn – jednak tym razem spotkamy tutaj nieprzyjaźnie nastawionego osiłka. Po załatwieniu sprawy podsuwamy pod większe skrzynie niewielkie pudło, dzięki czemu dostaniemy się do kanałów wentylacyjnych. Doprowadzą nas one na niewielką półkę w poprzednim składziku, na której znajdziemy cewkę – można ją wymienić w sklepie za całkiem przydatną spluwę. Wracamy więc po schodach i dalej korytarzem na plac, skąd zanosimy znalezioną jakiś czas temu butelkę whisky pijacznicy, odpoczywającemu w tunelu. W zamian za trunek poda nam kod do sejfów! Zaglądamy znowu do niewielkiego pomieszczenia i zabieramy z tej kupy stali okrągłą setkę – całkiem nieźle jak na początek.

Przechodzimy teraz na uliczkę, mijając po lewej naszego pijacznę. Grubas z łomem zaoferuje za niewielką opłatą swoją pomoc – sam zdecyduj czy warto skorzystać. Zaglądamy jeszcze do sklepu (Pawn-O-Matic) i wymieniamy cewkę na pistolet. Teraz bez problemu dokopujemy uzbrojonym koleśom (tym co słuchają radia). Kiedy załatwimy wszystkie zaległe sprawy mijamy rozmawiające przy drodze kobiety (nie warto ich atakować) i wchodzimy w niewielki zaułek. Należy się przygotować na ostrą wymianę ołowiu – pilnujący przejścia przeciwnicy nie dadzą nam bezproblemowo przedostać się do tunelu. No cóż, po krótkiej ale owocnej walce zabieramy z ciała kasę i kierujemy się podziemnym przejściem do kanałów. Nieciekawa sprawa – z daleka można wyczuć obecność napakowanych koleśków (w sumie nie tylko ich). Skręcamy w prawo i czym prędzej likwidujemy parę wałęsającą się po korytarzu. Za drzwiami znajdziemy niewielkie przejście prowadzące do lokacji z kilkoma uzbrojonymi przeciwnikami oraz masą apteczek, naboji oraz... szczurów. Możemy także podreperować nasze konto – te zbiry noszą przy sobie całkiem sporą ilość gotówki. Po wyjściu z powrotem do kanałów kierujemy się cały czas w prawo – po drodze na świeże powietrze, natkniemy się na jeszcze jednego osiłka. Usłyszymy rozmowę kilku lokalnych bandziorów – nie wydają się zadowoleni z naszych poczyną.



W korytarzu skręcamy w prawo, dzięki czemu znajdziemy się za niewielkim budynkiem. Spacerujący po ulicy kotlet będzie obrzucał nas wyzwiskami – jednak czy warto wszczynać bójkę skoro wzbogacimy się tylko o jednego dolara? Jeśli o to chodzi, to ową kasę ma pies :-)) a nie jego pan. Kiedy będziemy chcieli wejść do wspomnianego budynku zaatakują nas para: koleś i dziewczyna – oboje dobrze uzbrojeni. W środku znajdziemy