

Mafia II:

Joe's Adventures

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Mafia II: Joe's Adventures

autor: Krystian „U.V. Impaler” Smoszna

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Illusion Softworks / 2K Czech, Wydawca 2K Games
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Uwagi ogólne	4
Opis przejścia	5
Świadek	5
Samouczek (Tony)	13
Koniec interesów (Tony)	15
Śmierdzący problem (Marty)	17
Parkingowy (Tony)	19
Dowody zbrodni (Bruski)	21
Na ratunek (Marty)	23
Fart przemytnika (Tony)	25
Koneksje (Tony)	27
Przygody staruszka (Giuseppe)	29
Lekcja manier (Eddie)	31
Samochód Charliego (Giuseppe)	32
Wyślij wiadomość (Eddie)	34
Bombowa przejażdżka (Giuseppe)	35
Nikt mnie nie powstrzyma (Charlie)	37
Handel bronią (Eddie)	38
Arena Żeli (Charlie)	40
Skradziony towar (Eddie)	42
Wyścigi na autostradzie (Charlie)	43
Supermarket (Eddie)	45
Założymy się? (Rocco)	48
Zlecenie (Rocco)	50
W cieniu (Rocco)	51
Bułka z masłem (Rocco)	53
Burdel (Eddie)	55
Kolekcje - czasopisma	59
Mapa	59
Położenie magazynów	60

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

W niniejszym poradniku znajdziecie dokładny i bogato ilustrowany opis przejścia gry *Mafia II: Joe's Adventures*. W tekście znajdziecie również dokładne wskazówki dotyczące poszukiwania magazynów Playboy, pełniących w tej produkcji rolę tzw. „znajdek”.

Krystian „U.V. Impaler” Smoszna (www.gry-online.pl)

U w a g i o g ó l n e

Dodatek *Joe's Adventures* jest zbudowany zupełnie inaczej niż *Mafia II*. Tylko misja **Świadek** przypomina to, co mogliśmy oglądać w pierwowzorze – pozostałe zadania to bardzo proste pod względem budowy scenariusze, w których musimy nie tylko wykonać określone zadanie, ale również zdobyć jak najwięcej punktów.

Punkty w rozszerzeniu *Joe's Adventures* zdobywa się za:

- **Demolkę** – wysadzanie w powietrze samochodów;
- **Dobicie** – pokonanie przeciwnika w walce wręcz poprzez efektowne kombo;
- **Drifting** – jazdę samochodem w kontrolowanym poślizgu;
- **Dużą prędkość** – jazda autem z prędkością powyżej 75 mil na godzinę;
- **Ofiary ognia** – spalenie przeciwników;
- **Ofiary pojazdu** – rozjeżdżanie przeciwników autem;
- **Ofiary wybuchów** – wysadzenie w powietrze przeciwników;
- **Pobicie** – pokonanie przeciwnika w walce wręcz;
- **Skok** – wykonywanie skoków przy pomocy samochodu;
- **Strzał w głowę** – zabijanie przeciwników strzałami w głowę;
- **Szaleństwo** – jazda samochodem z prędkością przekraczającą 120 mil na godzinę;
- **Zabij po cichu** – likwidowanie od tyłu niczego nie podejrzewających wrogów;
- **Zabójstwo** – zabijanie przeciwników.

Poszczególne misje udostępniane są stopniowo i co bardzo istotne, gracz nie ma obowiązku wykonywać ich w określonej kolejności. Sami decydujemy o tym, co chcemy robić.

Wszystkie sklepy w rozszerzeniu *Joe's Adventures* funkcjonują na pełnych obrotach od początku gry, a więc od razu oferują cały asortyment. Czasowo niedostępne są natomiast kryjówki. Na początku można korzystać wyłącznie z mieszkania Joe, później (po wykonaniu określonych misji) z dwóch kolejnych obiektów. W kryjówkach można teraz zapisywać stan gry.

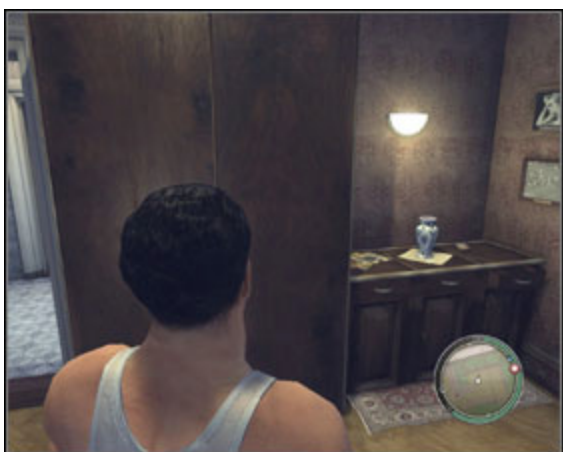
Aby ukończyć grę na 100%, należy zaliczyć wszystkie misje bez wyjątku, a także odnaleźć 19 numerów Playboya. W *Joe's Adventures* nie ma dodatkowej nagrody za „setkę”, poza własną satysfakcją z dobrze wykonanej roboty.

Opis przejścia

Ś w i a d e k

Akcja dodatku *Joe's Adventure* rozpoczyna się w chwili, gdy Vito Scaletta zostaje aresztowany przez policję. Widząc jak jego najlepszy kumpel wpada w tarapaty, Joe Barbaro natychmiast przystępuje do działania.

Żeby móc wyjść z domu, musisz się najpierw ubrać. Podejdź do szafy stojącej w przedpokoju **[#1]** i nałóż na siebie marynarkę oraz płaszcz. Następnie wyjdź na klatkę schodową i opuść budynek drzwiami prowadzącymi na podwórko.



#1



#2

W przeprowadzonej wcześniej rozmowie telefonicznej Luca zasugerował Ci, że za wydanie Scaletty musi odpowiadać któryś z pracowników stacji benzynowej, dlatego to od niej musisz zacząć poszukiwania zdrajcy. Skieruj się do garażu **[#2]**, wyprowadź samochód, a następnie udaj się w drogę na stację, kierując się wskazaniem kompasu.



#3



#4

Kiedy dotrzesz na miejsce, wysiądź z samochodu **[#3]** i wejdź do budynku. Zobaczysz krótki przerywnik filmowy – pracownik stacji nieco Cię poturbuje i rzuci się do ucieczki. Szybko pozbieraj się po mocnym ciosie i wskocz za kierownicę swojego wozu. Mężczyzna zacznie się oddalać, dlatego nie spuszcza go z oka **[#4]**. Po krótkiej jeździe kierowca uderzy w wyjeżdżającą zza rogu ciężarówkę, a Twoim oczom ukaże się kolejny filmik.

Zastraszony bronią pracownik wskaże Ci prawdziwego zdrajcę – Stana. Dowiesz się również, że wspomniany kapuś próbuje opuścić Empire Bay i pojawić się dopiero po rozprawie Scaletty. Pośpiech jest wskazany, dlatego czym prędzej wsiądź do auta i zacznij jechać na dworzec kolejowy w Dipton. Musisz dotrzeć na stację **[#5]** zanim upłynie wyznaczony na to czas (wskaźnik znajduje się w prawym, górnym rogu ekranu).



#5



#6

Gdy zbliżysz się do drzwi dworca, program odtworzy kolejny przerywnik – Barbaro wejdzie do środka, a Stan weźmie nogi za pas. Nie czekaj na oklaski, tylko natychmiast rzuć się w pogoń za zdrajcą **[#6]**. Musisz dotrzymać kroku uciekinierowi, podążając za nim krok w krok. Nie przejmuj się, że nie będziesz mógł dopaść swojej ofiary. Cała sekwencja jest oskryptowana, dlatego schwytasz kapusia dopiero wtedy, gdy gra Ci na to pozwoli. W końcu Stan wywróci się kilka razy i wpadnie w Twoje ręce.

Przesłuchawszy mężczyznę, wsiądź do auta i podjedź do najbliższej budki telefonicznej **[#7]**. Zadzwoń do Luki i zdam mu raport z dotychczasowego śledztwa. Mafia wie już, że policja posiada świadka, który będzie zeznawać przeciwko niej, ale nie ma zielonego pojęcia, gdzie go ukrywa. Tego właśnie musisz się dowiedzieć.



#7



#8

Wsiądź do auta i pojedź do Uptown, gdzie mieści się jeden z policyjnych komisariatów. Zaparkuj samochód obok chodnika i stań w pewnej odległości od detektywów **[#8]**. Gdy Ci ostatni ruszą naprzód, pójdz za nimi, zachowując bezpieczną odległość. Po chwili obaj panowie wsiądną do auta i odjadą. Pobiegnij szybko do swojego wozu i zacznij ich śledzić.

W trakcie jazdy przez miasto zachowuj dystans do śledzonego samochodu **[#9]**, jednocześnie uważając, by nie popaść w przypadkowy konflikt z prawem. Siedzący na ogonie radiowóz przysporzy Ci wyłącznie dodatkowych kłopotów, dlatego jedź szybko, ale ostrożnie.



#9



#10

Po kilku minutach jazdy obserwowane auto opuści miasto i tuż za tamą skręci na zasypaną śniegiem drogę prowadzącą do jachtklubu. To już ostatni etap podróży. Pokonuj kolejne zakręty, aż dotrzesz do zamkniętej bramy **[#10]**, zagrządzającej wstęp do placówki, gdzie przebywa świadek.