

# Mafia:

## The City of Lost Heaven

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Mafia**

## **The City of Lost Heaven**

**autor: „mass(a”**

**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>1. Propozycja nie do odrzucenia</b>	<b>3</b>
<b>2. Uciekinier</b>	<b>4</b>
<b>3. Impreza koktajlowa</b>	<b>5</b>
<b>4. Rutynowe zadanie</b>	<b>7</b>
<b>5. Czysta gra</b>	<b>10</b>
<b>6. Sarah</b>	<b>13</b>
<b>7. Lepiej do tego przywyknij</b>	<b>14</b>
<b>8. Dziwka</b>	<b>17</b>
<b>9. Książ</b>	<b>22</b>
<b>10. Wycieczka na wieś</b>	<b>24</b>
<b>11. Omerta</b>	<b>28</b>
<b>12. Odwiedziny u bogaczy</b>	<b>33</b>
<b>13. Świetny interes</b>	<b>36</b>
<b>14. Bon appetit!</b>	<b>39</b>
<b>15. Wszystkiego najlepszego!</b>	<b>41</b>
<b>16. Szczęściarz</b>	<b>43</b>
<b>17. Śmietanka na kawie</b>	<b>50</b>
<b>18. Kampania wyborcza</b>	<b>53</b>
<b>19. Chwila relaksu</b>	<b>58</b>
<b>20. Robota na boku</b>	<b>62</b>
<b>21. Śmierć sztuki</b>	<b>68</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)



### 1. Propozycja nie do odrzucenia

Pierwsza scenka filmowa wprowadza nas w fabułę – rok 1938, gangster Tommy chce sypnąć całą mafię w zamian za ochronę policji. Jego opowieść o początkach swojej kariery jest początkiem naszej gry.

Jako kierowca taksówki musimy zgubić ścigających nas i naszych pasażerów gangsterów. Co prawda Paul i Sam strzelają do przeciwników, ale na taki wariant zakończenia misji nie liczymy. Noga na gaz i rura! Gangsterzy dysponują szybszą bryczką niż nasza wysłużona taksówka i cały czas siedzą nam na ogonie, próbując staranować nas z lewej strony. Stosujemy więc klasyczne triki znane z samochodówek zręcznościowych – wciskamy się w wąskie przejazdy (np. między latarnią a murem), w ostatnim momencie skręcamy przez nadjeżdżającym z naprzeciwka pojazdem, często i gwałtownie zmieniamy kierunek jazdy albo wykrecamy na ręcznym obroty o 180°.



Kolejne stłuczki zwalniają ścigany samochód. Śledzimy cały czas pozycję gangsterów na radarze. Jeśli w końcu uda nam się ich zgubić, odwozimy naszych pasażerów do baru Salieriego, kierując się wg mapy na niebieski krzyżyk. Uwaga na czas! Chłopcy są lekko podziurkowani, więc musimy się spieszyć.

## 2. Uciekinier

Rutyna codziennego dnia – rozwozimy rozkapryszonych pasażerów po mieście we wskazane przez nich miejsca. Zawsze pomocna będzie nam mapa i kompas. Mamy niewiele czasu na dojazd, ale mimo to włączamy ogranicznik prędkości, aby uniknąć problemów z policją – płacenie mandatów pożera cenny czas. Pamiętajmy o czerwonych światłach, za przejechanie których policja ma do nas również pretensje. Tam gdzie wysadzamy klienta, od razu pojawia się następny. Pierwszego pasażera wieziemy do kościoła, drugiego do szpitala, trzeciego do teatru (przez most Guiliano), czwartego do baru Pompeii, piątego na parking przed domem handlowym, w dzielnicy włoskiej. Tam robimy przerwę na kawę.

Zaczynają się kłopoty – namierzyli nas ludzie Morello, przed którymi uciekaliśmy z Samem i Paulem. Nie wdając się w bójkę uciekamy. Będą do nas strzelać, więc biegniemy zygzakami, najlepiej wykonując delikatne wahadłowe ruchy w prawo i w lewo myszką. A oto trasa ucieczki. Zaczynamy biec zgodnie z kierunkiem wskazywanym przez kompas. Skręcamy w prawo w podwórko, tak jak sugeruje zielona strzałka.



A później biegusiem: skręcamy w lewo, między drewnianymi budami, wracamy na ulicę, przez ulicę w stronę Rose Bar, w prawo w bramę z której wyjeżdża samochód, na podwórku w lewo, po schodkach w górę, od razu w prawo, przy żółtej beczce w lewo, na podwórku z dywanem na trzepaku w prawo po schodkach w dół, na ulicy w lewo, po strzałce w lewo w podwórko, po skosie w prawo w bramę, na ulicy w lewo i przez skrzyżowanie do baru. Scenka filmowa. Gangsterzy kończą karierę, a my ją właśnie zaczynamy.

### 3. Impreza koktajlowa

Czas na zemstę na gorylach Morelli. Jedziemy skasować ich wózki stojące na parkingu koło knajpy. Przed wyjazdem – wizyta u Vincenzo, mafijnego eksperta od strzelających gadżetów oraz u Ralpa – mechanika-jąkały, który od tej pory będzie nas szkolił w otwieraniu i uruchamianiu coraz to fajniejszych bryczek. Zabieramy Pauliego i ruszamy na Central Island, przejeżdżając przez tunel i most. Na miejscu stajemy na podwórku obok parkingu.



Na wszelki wypadek ustawiamy auto przodem do ulicy, żeby nie tracić czasu przy ucieczce na wykręcanie. Pauli zostaje w samochodzie a idziemy na koniec podwórka, gdzie z prawej strony mamy przejście między budynkami. Tylną furtką wchodzimy na parking. Na początek powalamy jednym celnym uderzeniem ciecia, który pilnuje wyjazdu z parkingu – w przeciwnym razie podniesie szybko alarm. Używamy kija bejsbolowego, „naciągając” klawiszem myszy maksymalną siłę uderzenia.



Pozbawiamy go spluwy i bierzemy się za auta. Na początek dwa bliżej płotu, walimy kijem tak długo, aż czerwony pasek zniszczenia dojdzie do końca a my zobaczymy komunikat, że auto ma dosyć. Trzecie auto możemy załatwić kijem lub koktajlem Mołotova. Istnieje ryzyko, że odgłosy demolki zaalarmują gangsterów – najlepiej wówczas szybko skończyć auto i zbierać manatki. W szopie na parkingu czeka na nas niebieski Falconer. Wskakujemy w auto i opuszczamy miejsce rozróby. Pauli poprowadzi samochód, którym przyjechaliśmy. Obaj wracamy do baru, gdzie przerwany filmowy ostatecznie potwierdza naszą przynależność do Rodziny.



#### 4. Rutynowe zadanie

Jedziemy ściągać haracze z miasta. Bierzemy broń i auto od Ralphiego. Sam i Paul jadą z nami. Na początek restauracja, potem bar. Stajemy przed lokalami, nie wychodząc z samochodu czekamy aż Pauli załatwi interesy. Ostatni punkt na trasie to Clark's Motel. To kawałek za miastem, więc nie będzie go na mapie, ale wystarczy jechać cały czas prosto. Po przerywniku filmowym wkraczamy do akcji, mamy za zadanie uratować z opresji Sama. Zaczynamy od przestrzelenia wszystkich kół w stojącej po lewej stronie żółtej limuzynie.



Biegniemy teraz na tył budynku (po jego lewej stronie), po stojących zaraz za rogiem skrzynkach wspinamy się na pierwsze piętro. Z tego miejsca możemy też zlikwidować upierdliwego psa.

