



# Max Payne 3

**PORADNIK DO GRY**

**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Max Payne 3**

**autor: Jacek „Stranger” Hałas**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Producent Rockstar Games, Wydawca Rockstar Games, Wydawca PL Cenega Poland  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

## Spis treści

<b>Wstęp</b>	<b>3</b>
<b>Opis przejścia gry</b>	<b>4</b>
Rozdział I	4
Rozdział II	14
Rozdział III	30
Rozdział IV	55
Rozdział V	74
Rozdział VI	100
Rozdział VII	114
Rozdział VIII	142
Rozdział IX	164
Rozdział X	179
Rozdział XI	198
Rozdział XII	226
Rozdział XIII	249
Rozdział XIV	287
<b>Sekrety</b>	<b>311</b>
Informacje wstępne	311
Ślady i złote bronie – Rozdział I	312
Ślady i złote bronie – Rozdział II	315
Ślady i złote bronie – Rozdział III	321
Ślady i złote bronie – Rozdział IV	326
Ślady i złote bronie – Rozdział V	332
Ślady i złote bronie – Rozdział VI	338
Ślady i złote bronie – Rozdział VII	342
Ślady i złote bronie – Rozdział VIII	350
Ślady i złote bronie – Rozdział IX	355
Ślady i złote bronie – Rozdział X	360
Ślady i złote bronie – Rozdział XI	364
Ślady i złote bronie – Rozdział XII	371
Ślady i złote bronie – Rozdział XIII	377
Ślady i złote bronie – Rozdział XIV	385
Wyzwania (Grinds)	389
<b>Inne</b>	<b>392</b>
Dodatkowe tryby singleplayer	392
Lista osiągnięć (achievementów)	396

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)

# Wstęp

Nieoficjalny poradnik do gry *Max Payne 3* zawiera przede wszystkim bardzo szczegółowy **opis przejścia wszystkich czternastu rozdziałów kampanii dla pojedynczego gracza**. W opisie każdego z rozdziałów znalazły się informacje na temat:

- sposobów zaliczania otrzymywanych zadań;
- najlepszych metod rozprawiania się z napotykanymi przeciwnikami (szczegółowe omówienia wszystkich staczanych bitew);
- **lokalizacji wszystkich śladów (Clues)** dostępnych w danej lokacji;
- **lokalizacji wszystkich fragmentów złotych broni (Golden Guns)** dostępnych w danej lokacji.

Dodatkowe rozdziały poradnika poruszają tematy **zaliczania wyzwań (Grinds)**, przystępowania do innych trybów dla pojedynczego gracza oraz zdobywania osiągnięć (achievementów).



## Oznaczenia kolorystyczne w poradniku

W niniejszym poradniku zastosowane zostały następujące oznaczenia kolorystyczne:

- **Pomarańczowy** kolor użyty został do wskazania miejsc odnajdywanych sekretów (Collectibles), a mianowicie fragmentów złotych broni (Golden Guns) oraz śladów (Clues).
- **Zielony** kolor użyty został do wskazania miejsc odnajdywania cennych „zwykłych” przedmiotów (rzadkie bronie, środki przeciwbólowe itp.).
- **Brazowy** kolor użyty został do przekazywania ważnych informacji, głównie na temat staczanych walk czy okoliczności mogących doprowadzić do zawalenia aktualnie wykonywanych zadań.

**Jacek „Stranger” Hałas ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))**

# Opis przejścia gry

## R o z d z i a ł I

### Przeprawa przez apartament



Już na samym początku tej misji zmuszony zostaniesz do wyeliminowania kilku bandytów, przy czym najpierw czeka Cię bardzo krótki samouczek. Zaczynij od wciśnięcia prawej gałki analogowej z zamiarem załączenia spowolnienia czasu i następnie wyceluj w stojącego na wprost od Ciebie przeciwnika (najlepiej w jego głowę). Po wykonaniu tej czynności oddaj jeden lub kilka strzałów (prawy trigger).



Druga część samouczka to wykonanie rzutu w trybie spowolnienia czasu. W tym celu wychyl lewą gałkę analogową do góry i następnie wciśnij przycisk RB. W trakcie lotu obróć się w lewo i postaraj się zlikwidować dwóch kolejnych przeciwników, którzy wybiegną z apartamentu. Jeżeli spudłujesz, to będziesz się musiał z nimi rozprawić już po dotknięciu ziemi i wyłączeniu przez grę spowolnienia czasu.

**Uwaga! Jeżeli misję tę powtórnie rozgrywasz, to samouczek zostanie automatycznie pominięty i od razu przystąpisz do walk ze wszystkimi trzema przeciwnikami.**



Zbliż się teraz do wejścia do apartamentu. Możesz się tu zachować na dwa sposoby. Pierwszy z nich to „przyklejenie się” do ściany przy wejściu z zamiarem wykorzystania jej w formie zastony (przycisk X). Drugi wariant to agresywne wkroczenie do apartamentu i powtórzenie ruchu wiążącego się z wykonaniem skoku w trybie spowolnienia czasu (przycisk RB). Niezależnie od wybranego wariantu zachowania warto wiedzieć, że do zlikwidowania są dwie kolejne osoby – jedna z nich powinna stać na wprost od wejścia, a druga skrywać się po lewej stronie.



Po zlikwidowaniu wszystkich bandytów rozważ podniesienie drugiego pistoletu (menu doboru broni jest wywoływane przyciskiem LB) i powróć do miejsca, w którym rozprawiłeś się z pierwszą grupą wrogów. Skręć w lewo i skieruj się na koniec korytarza. Zbadaj posadzkę niedaleko okna, odnajdując pierwszy fragment broni [**Złota broń – Pistolet PT92 1/3**].



Powróć do apartamentu i poświęć kilka chwil na jego zbadanie. Możesz wejść w interakcję z pianinem, przy czym jest to opcjonalne. Rozejrzyj się za stolikiem, na którym leżą **środkie przeciwbólowe** oraz pierwszy ślad [**Ślad 1/2 – Czasopismo o celebrytach**]. Na koniec skieruj się w stronę drzwi prowadzących na balkon apartamentu.

**Uwaga! Upewnij się, że pozbiierałeś wszystkie przedmioty przed opuszczeniem apartamentu, bo nie będziesz tu mógł powrócić.**

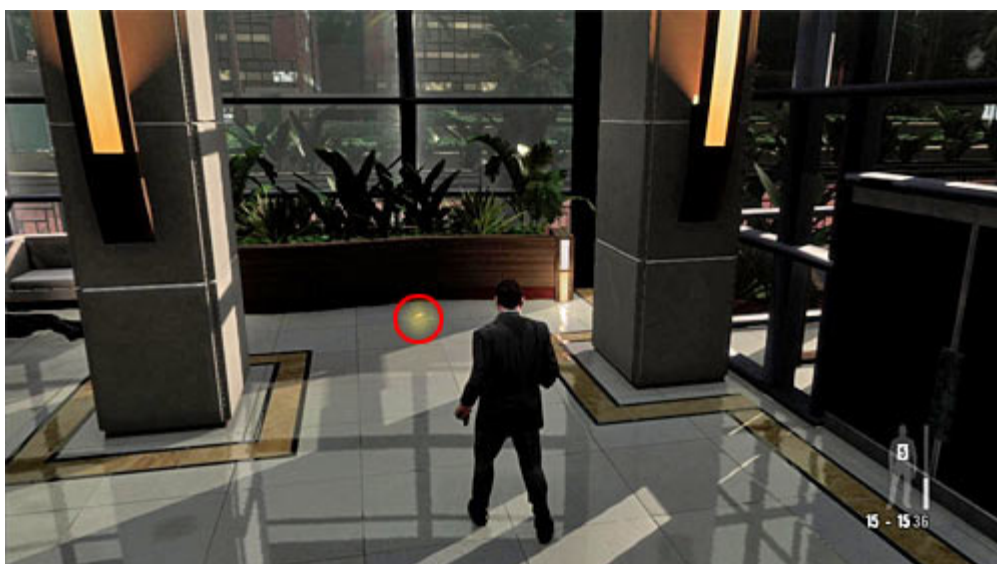


Tuż po tym jak Max zacznie zjeżdżać po fragmencie dachu dokładnie wyceluj w głowę stojącego na dole bandyty. Radzę się tu pilnować, gdyż nie możesz doprowadzić do przypadkowego postrzelenia zakładniczki. Pojedynczy strzał powinien załatwić sprawę.

## Eksploracja niższego piętra budynku



Po dotarciu windą na nowe piętro skręć w lewo i rozpraw się z pierwszym przeciwnikiem. Dobrze byłoby teraz posłuchać rady gry i schować się (przycisk X) za jednym z dużych słupów. Z trzema pozostałymi przeciwnikami możesz rozprawić się wedle własnych upodobań, przy czym jeśli masz zamiar ostrożnie oddawać strzały zza zasłony pilnuj się żeby żaden z bandytów zbyt blisko się nie zbliżył do Maxa (możesz w takiej sytuacji rozprawić się z bandytą w wyniku szamotaniny).



Upewnij się, że zlikwidowałeś wszystkich przeciwników i dopiero wtedy rozejrzyj się po okolicy. Na początek powrót w okolice miejsca startu i zbadaj pokazany na powyższy screenie oszklony narożnik, odnajdując nowy fragment broni [**Złota broń – Pistolet PT92 2/3**]. Wykorzystaj też okazję do pozbierania amunicji i rozważ zabranie ze sobą **strzelby M500**, którą miał przy sobie jeden z bandytów.