



Hitman 2

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Hitman 2

autor: Patrick Yxu Homa

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-607-6

Producent IO Interactive, Wydawca Warner Bros. Interactive Entertainment, wydawca PL Cenega S.A.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	4
FAQ	10
Jak zabić kogoś trucizną?	10
Jak otworzyć każdy zamek?	11
Jak odblokować snajperkę?	12
Jak unikać kamer?	13
Jak przemyścić przedmioty na obszar misji?	14
Aneks	15
Sterowanie	15
Wymagania sprzętowe	19
Zew Nocy w Hawke's Bay	20
Mapa i podstawowe informacje	20
Przygotowanie na przyjazd celu	22
Zamordowanie Almy Reynard	25
Ucieczka z lokacji w misji	29
Wyzwania: wyczyny w misji	30
Wyzwania: eksploracja w misji	33
Linia Mety w Miami	35
Mapa i podstawowe informacje	35
Zadania fabularne	41
Zabójstwo Sierry Knox	57
Zabójstwo Roberta Knox	66
Wyzwania: wyczyny	71
Wyzwania: eksploracje	82
Ucieczka z lokacji	89
Najlepsze przebrania	91
Jak zdyskwalifikować Mosesa Lee	95
Jak zdobyć przebranie Mosesa Lee	96
Gdzie znaleźć śmiertelną truciznę	97
Gdzie znaleźć Dopalacz Oktanowy Kronstadt	98
Trzygłowy wąż w Santa Fortuna	100
Mapa i podstawowe informacje	100
Zadania fabularne	105
Zamordowanie Jorge Franco	124
Zamordowanie Rico Delgado	128
Zamordowanie Andrei Martinez	136
Opuszczenie Santa Fortuny	142
Jak zdobyć śmiertelną truciznę?	146
Gdzie sabotować monitoring?	148
Gdzie znaleźć zaginionych muzyków?	150
Pościg za zjawą w Bombaju	153
Mapa i podstawowe informacje	153
Jak łatwo zidentyfikować Maelstroma?	159
Zadania fabularne	162
Zamordowanie Vanyi Shah	184
Zamordowanie Dawooda Rangana	197
Jak przedostać się do kryjówki Kruków?	206
Gdzie sabotować monitoring?	210
Jak zdobyć śmiertelną truciznę?	212

Inne życie w Zatoczce Whittleton	214
Mapa i podstawowe informacje	214
Gdzie znaleźć trzy wskazówki?	219
Misje fabularne	225
Zamordowanie Nolana Cassidy'ego	247
Zamordowanie Janusa	253
Opuszczenie	263
Jak zdobyć śmiertelną truciznę?	266
Gdzie sabotować monitoring?	268
Stowarzyszenie Arki na wyspie Sgail	270
Mapy i podstawowe informacje	270
Jak łatwo zdobyć pierwsze przebranie?	277
Jak łatwo zebrać 10 unikalnych monet (pamiątkowych tokenów)?	286
Misje fabularne	292
Zamordowanie Sophii Washington	316
Mniejsze wyzwania	324
Zamordowanie Zoe Washington	325
Jak zachować się w sprawie Stałej?	336
Gdzie sabotować monitoring?	341
Misje bonusowe	346
The Last Yardbird w lokalizacji Himmelstein	346
Najważniejsze informacje na temat misji oraz trybu Sniper Assassin	348
Główne cele w misji The Last Yardbird	354
Najważniejsze miejsca spotkań:	357
Poradnik trofeowy	360
Wprowadzenie i podstawowe informacje	360
Podstawowa zawartość	362
Hawke's Bay	367
Miami	369
Santa Fortuna	377
Bombaj	385
Zatoczka Whittleton	389
Wyspa Sgail	395
Himmelstein	402
Hitman Legacy	408
Paryż	408
Sapienza	411
Marrakesz	415
Bonusowe misje	419
Bangkok	426
Kolorado	434
Hokkaido	439

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 GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie

Poradnik do gry *Hitman 2* ma na celu pomóc graczowi w ukończeniu gry na 100%. Jest to możliwe, dzięki dokładnemu opisaniu wszystkich **sześciu poziomów fabularnych**, wraz z **wyzwaniami**, które stanowią lwią część zabawy w zabójcę. Każdy z rozdziałów opisu przejścia zawiera: **opis misji fabularnych**, zestawienie **wyzwań** związanych z zabójstwami celu i eksploracjami, informacje o najważniejszych **przebraniach** i **przydatnych przedmiotach** w grze. Całość okraszona jest małym rozdziałem **FAQ** i kilkoma poradami – dla nowych graczy oraz tych, którzy nie pamiętają zbyt wiele z „jedyńki”. Na końcu znajdziesz listę trofeów oraz opis, jak je odblokować – na konsolach XONE i PS4 oraz na PC.

Hitman 2 to kolejna część przygód agenta 47. Jako najlepszy na świecie zabójca zostajesz wysłany do eliminacji celów na całym świecie: USA, Kolumbia, czy Mumbaj. W każdej misji twoim zadaniem jest eliminacja coraz to większej ilości celów: w obrany przez ciebie lub nakazany z góry sposób. Gra zaskakuje różnorodnością: metod ukończenia misji jest ogrom, a ilość wyzwań, które ujawniają najciekawsze z nich zapewnia długie godziny rozgrywki.

Oznaczenia kolorystyczne

W poradniku wykorzystano kolory do oznaczania istotnych punktów w tekście:

1. **Pogrubiona czcionka** – w ten sposób oznaczono ważne informacje i uwagi.
2. **Brazowy** – tym kolorem oznaczone są kluczowe dla danego opisu postaci.
3. **Niebieski** – tym kolorem oznaczone są przedmioty do podniesienia / wykorzystania oraz kostiumy.
4. **Zielony** – tym kolorem oznaczone są lokacje (nazwy pokrywają się z nazwami na mapie gry) oraz cenne wskazówki.

Poziomy trudności

W grze dostępne są trzy poziomy trudności:

1. **Nowicjusz** – nieograniczona ilość zapisów i autosave; najwięcej środków pomocniczych, mniejsza ilość kamer i ochroniarzy.
2. **Profesjonalny** - nieograniczona ilość zapisów i autosave; nadal spora ilość przydatnych przedmiotów, szczególnie w takich miejscach, byś nie musiał fatygować się po nie na drugi koniec mapy.
3. **Mistrzowski** – dostępny jest tylko jeden zapis na całą misję; ilość przedmiotów na mapie jest ograniczona: zawsze znajdziesz narzędzia do każdego rodzaju egzekucji, ale często zamiast kilku, to jeden lub dwa na mapie (np. trucizny). Osoby postronne bardziej reagują na dźwięk, krwawe zabójstwa niszczą ubrania oraz brak jest wskazówek dla misji fabularnych.

Zdecyduj się na niższy poziom tylko w przypadku, gdy całkowicie sobie nie radzisz lub przy pierwszym podejściu, by łatwiej wykonać rozpoznanie terenu. Za wyższe poziomy trudności otrzymasz również więcej punktów i odblokujesz wyzwania oraz trofea (za ukończenie misji na mistrzowskim poziomie).

Uwaga – z powodu różnego rozmieszczenia przedmiotów na różnych poziomach trudności, poradnik skupia się na metodzie ukończenia misji i wyzwań na poziomie profesjonalnym, wraz ze wskazaniem różnic pojawiających się na poziomie mistrzowskim i alternatywnych podejść do zagadnienia.

Wyzwania

Wyzwania to dodatkowe elementy, które urozmaicają każdą z misji w *Hitman 2*. Osobiście uważam, że jest to najciekawszy sposób urozmaicenia i wydłużenia rozgrywki. Mają one różny charakter: znajdują określone przedmioty, czy dane wywiadowcze albo wyeliminuj cele poboczne, ale przede wszystkim charakteryzują sposoby zabójstw głównych celów. Wiele z metod wymaga pomysłowości, aby plan się powiódł.

1. Za wykonywanie różnych metod zabijania ofiar, otrzymasz dodatkowe punkty w dużych liściach i podniesiesz swój poziom mistrzostwa; masz także szansę na odblokowanie w ten sposób wielu osiągnięć / trofeów.
2. Za nowe punkty mistrzostwa odblokujesz przedmioty i bronie, które możesz wносить na teren misji, a bez których nie odblokujesz innych wyzwań..
3. W grze występuje kilka wyzwań, które są powtarzalne: np. w każdej misji celem są zabicie celu strzałem w głowy, poprzez utopienie, czy zebranie wszystkich kostiumów.
4. **Żeby zabójstwa z wyzwań zostały zaliczone, nie musisz kończyć zadania. Warto zapisać grę w odpowiednim momencie i wczytywać ten zapis wykonując na celach różne kombinacje morderczych strategii.**
5. **Uwaga – wyzwania dostępne są tylko przy grze uruchomionej w trybie online!**

Punktacje



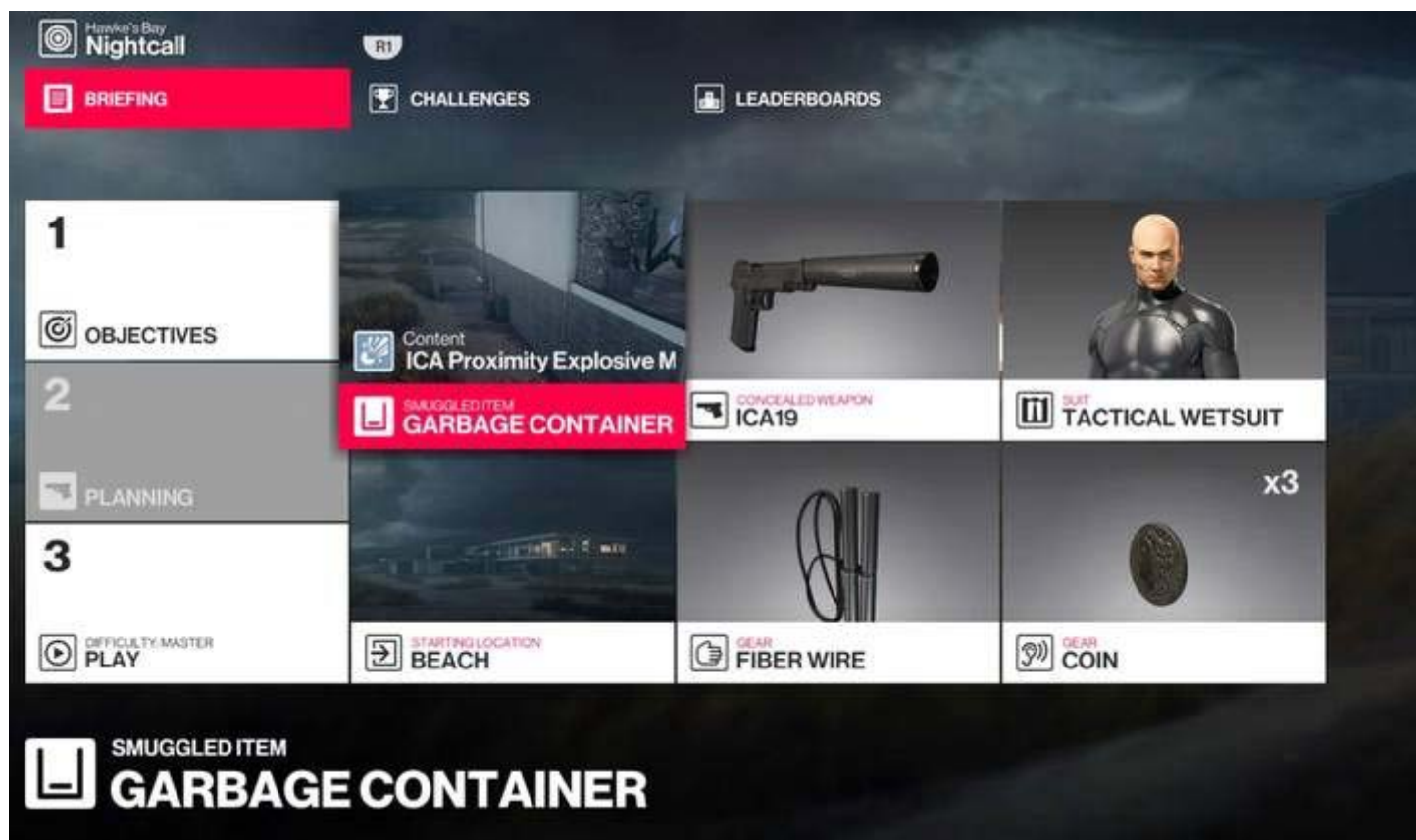
Zdobywaj punkty, by ułatwić sobie realizację innych wyzwań

Po każdej misji przyznawane są punkty. Ich ilość zależy od tego, jakie wyzwania udało ci się ukończyć, jaki był czas rozgrywki, w jaki sposób wyeliminowałeś główne cele; liczymy także unieszkodliwionych strażników, kamery, zebrane dane wywiadowcze itp. Wartość ta będzie pomniejszona zabite nie-cele, bycie wykrytym czy wszczęte alarmy.

Ważne – najwięcej punktów otrzymasz za realizację wyzwań. Aby wyzwanie było zaliczone i punkty za nie przyznane, nie musisz kończyć misji. Gdy masz potwierdzenie zaliczenia wyzwania, po prostu wczytaj kolejny stan zapisu lub zacznij misję od nowa i wykonaj inne wyzwanie. Jednak aby finalnie zdobyć podsumowanie wszystkich osiągnięć i zebrać zestaw punktów, musisz ukończyć misję.

Za zdobyte punkty odblokowujesz nowe przedmioty dostępne dla bohatera do wyposażenia przed misją, lub do przemycenia na obszar misji w ustalone misce. Odblokowujesz także nowe miejsca przemytu i pozycje startowych, także w przebraniach. Niektóre wyzwania nie będą dostępne dopóki nie zdobędziesz odpowiedniego poziomu.

Przygotowanie do zadania



Planowanie pozwala zyskać przewagę w zadaniu już od jego rozpoczęcia

Każdą misję rozpoczynasz od przygotowania się w fazie planowania. Wybierasz pozycję startową (dopiero po uzyskaniu punktów w danej misji) oraz przedmioty, które pomogą ci w wykonaniu zadań głównych i pobocznych.

1. Aby odblokować pozycje startowe i miejsca przemytu, musisz zdobywać punkty w tej właśnie misji.
2. Aby odblokować nowe przedmioty, wykonuj złożone wyzwania, które zamiast punktów nagradzane są przedmiotami oraz zdobywaj ogólny poziom postaci (czyli punkty z każdej misji zsumowane dla profilu).

Misje fabularne

Od drugiej misji w *Hitman 2*: **Miami (Linia Mety)**, dostępne będą misje fabularne. Na czym to polega? Zwiedzaj mapę i szukaj osób, które posiadają ciekawe informacje lub przedmiotów – pozwolą ci one rozpocząć wątek fabularny, który ułatwia zabójstwo celu (i zapewnia dodatkowe punkty na zakończenie misji). W każdej misji znajdziesz kilka zadań, które musisz rozpocząć w określony sposób. Misje tego typu są o tyle ciekawsze, że otrzymujesz jasne wytyczne co do następnych kroków i **najczęściej prowadzą do ciekawych skutków: zebranie wielu celów w jedno miejsce, relokalizacja celu, odblokowanie nowych narzędzi mordu.**

Uwaga – na poziomie mistrzowskim nie otrzymujesz żadnych wskazówek do misji fabularnych!

Instykt



Instykt to umiejętność nie posiadająca ograniczeń, a ogromnie ułatwiająca rozgrywkę

Instykt to specjalna zdolność agenta 47. Po naciśnięciu i przytrzymaniu klawisza ekran robi się ciemniejszy, a ty dostrzegasz:

1. Wrogów przez ściany, wraz z kropkami nad niektórymi z nich – oznacza to, że w danej strefie jakiej się znajdujesz (lub w danej sytuacji – np. broń w ręce) ta osoba będzie miała wysokie podejrzenia co do ciebie, i szybko może wszcząć alarm.
2. Przedmioty – od broni, po małe kluczyki. Oznaczone są na złoto; ale widzisz tylko te przedmioty, które nie są zasłonięte innymi obiektami (np. nie zobaczysz co jest za ścianą budynku lub w zamkniętej szafce, ale zobaczysz cegłę leżącą w trawie).
3. Używaj Instyktu jak często tylko możesz, szczególnie przed wykonaniem zaplanowanych ruchów.

Walka

Nasz zabójca wygra każdą walkę wręcz. Poniżej kilka porad na ten temat:

1. Walka na pięści generuje hałas – możesz spodziewać się posiłków lub gapia, który przyjdzie zobaczyć ciało,
2. Tylko ciche powalenie wroga przez uduszenie wroga od tyłu pozwoli zrobić to naprawdę cicho,
3. Gdy wdasz się w walkę z reguły wystarczą dwa ciosy, aby powalić oponenta; niektórzy z nich (jeśli cię zaskoczą) mogą przedłużyć nieco walkę o wymuszenie naciśnięcia kilku innych przycisków,
4. Pobity wróg jest nieprzytomny,
5. Jeśli ktoś odnajdzie znokautowanego przeciwnika, ocuci go.
6. Gdy zostałeś wykryty i oponent podchodzi do ciebie z bronią, możesz udać, że się poddajesz (informacja o tej możliwości pojawi się na ekranie). Przytrzymaj wtedy wskazany klawisz i pozwól przeciwnikowi podejść do siebie – 47 sam wyprowadzi pierwszy cios, gdy wróg znajdzie się przy tobie.
7. Podczas walki wręcz z kimś z ochrony, musisz po ataku dobić do leżącego na ziemi – w przeciwnym razie się podniesie (teraz jak go pobijesz, to już nie wstanie – nokaut).
8. Wrogowie pobici wręcz nie niszczą ubrań, podobnie jak obezwładnieni bronią obuchową (czego nie można powiedzieć o broniach palnych, wybuchowych czy ostrych narzędziach).
9. Praktycznie każdy noszony przez ciebie przedmiot możesz wykorzystać jako broń: czy to śrubokręt, czy to łom albo patelnia – uderz nimi wroga lub wykonaj rzut: ostre bronie są zabójcze, obuchowe tylko nokautują cel. Rzucanie i atakowanie innymi narzędziami także generuje niewielki hałas.
10. **Jesteś na tyle szybki, że możesz powalić dwóch strażników koło siebie wykorzystując broń obuchową: jeden z przeciwników rozpozna jednak twoją twarz w takim przypadku, lecz będzie nieprzytomny – ukryj go dobrze.**