

Hitman 2: Silent Assassin

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Hitman 2 Silent Assassin

autor: Arkadiusz „Syriusz” Bartnik

GRYOnline.pl

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

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

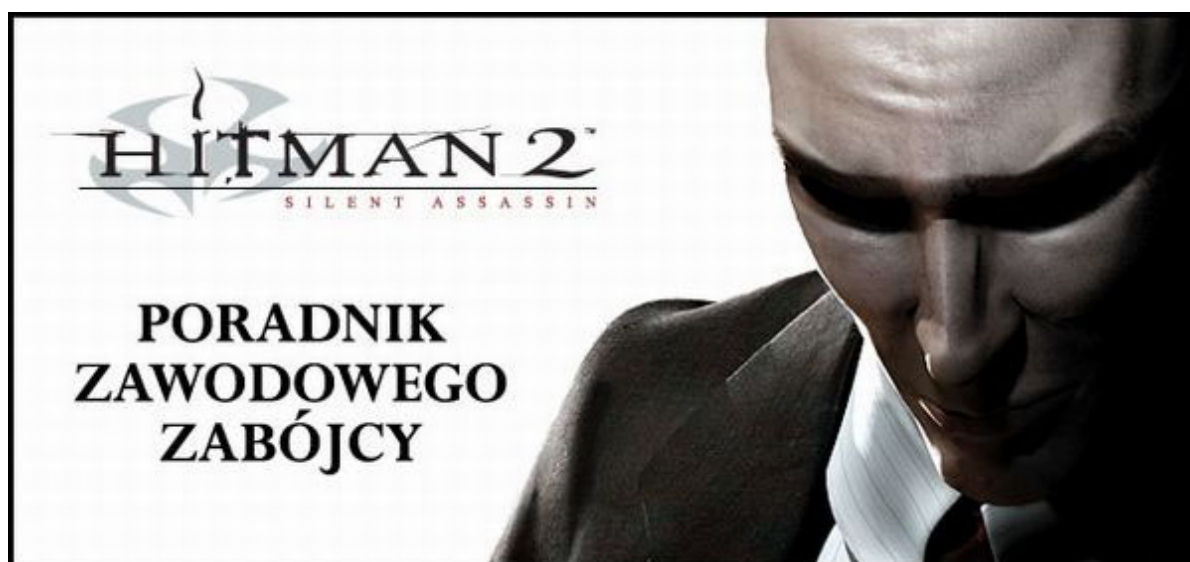
Wprowadzenie	3
Porady ogólne	4
[Misja 0] The Gontranno Sanctuary	6
[Misja 1] Anathema	8
[Misja 2] St. Petersburg Stakeout	11
[Misja 3] Kirov Park Meeting	14
[Misja 4] Tubeway Torpedo	17
[Misja 5] Invitation To A Party	21
[Misja 6] Tracking Hayamoto	24
[Misja 7] Hidden Valley	27
[Misja 8] At The Gates	29
[Misja 9] Shogun Showdown	32
[Misja 10] Basement Killing	36
[Misja 11] The Graveyard Shift	40
[Misja 12] The Jacuzzi Job	43
[Misja 13] Murder At the Bazaar	46
[Misja 14] Motorcade Interception	49
[Misja 15] Tunnel Rat	52
[Misja 16] Temple City Ambush	56
[Misja 17] The Death Of Hannelore	60
[Misja 18] Terminal Hospitality	63
[Misja 19] St. Petersburg Revisited	67
[Misja 20] Redemption At Gontranno	71

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

Hitman powraca do akcji! Po krótkim odpoczynku w klasztorze na nowo musi sięgnąć po ryzsztunek zawodowego zabójcy i zająć się uwolnieniem swojego dobrego przyjaciela – ojca Vittorio. Czeką go ciężka droga, a gdyby ktoś miał problemy z rozwiązaniem zagadek przygotowanych przez autorów, to zapraszam do zapoznania się z poniższym poradnikiem.

Hitman 2: Silent Assassin jest jednak produkcją bardzo rozbudowaną i przy każdym podejściu do danej misji może wydarzyć się coś zupełnie innego. Zmienia się położenie przeciwników, ich zachowanie, czasem jedne wydarzenia występują, a inne nie. Przechodź każde zadanie po kilka razy, a wtedy odkryjesz prawdziwą siłę tej gry – bardzo często będziesz musiał zmieniać swój plan „na gorąco” – i o to chodzi! Zdać się na siebie, podpowiedziach autorów, zaś ten poradnik traktuj jako uzupełnienie całej rozgrywki.

Gdyby udało ci się odkryć inną drogę, niż te, które opisałem, to poproszę o info. Chętnie spróbuję czegoś nowego, żeby Hitman się nie nudził!

Porady ogólne

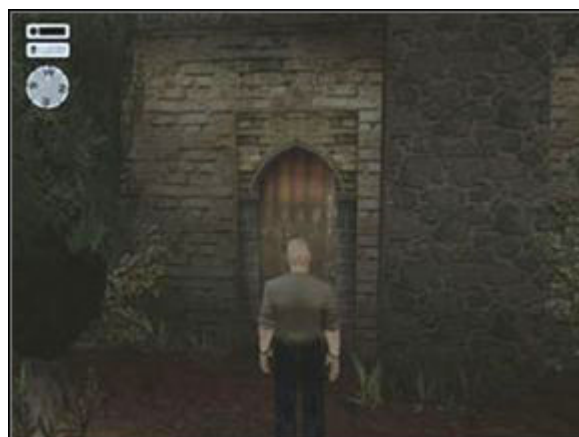
- Przede wszystkim musisz bardzo dobrze opanować sterowanie. Nie możesz dopuścić do sytuacji, w której szybko musisz użyć jakiegoś przedmiotu lub sięgnąć po broń, a zamiast tego szukasz na klawiaturze odpowiedniego przycisku. Jeżeli domyślne ustawienia Ci nie odpowiadają, to je dowolnie skonfiguruj – moim zdaniem są jednak bardzo dobre, a do ich opanowania wystarczy kilkukrotne przejście pierwszej misji.
- Pamiętaj, żeby jak najczęściej chodzić. Hitman jest wtedy trochę powolny, jednak nie zwraca na siebie uwagi strażników. Jeżeli zaczniemy biegać po pilnowanym terenie, to zaraz wartownicy będą chcieli sprawdzić co jest grane.
- Zawsze zakradaj się do wrogów OD TYŁU. Wiem, że to głupio brzmi, ale jeśli zrobisz inaczej to zaczną coś podejrzewać i ciągle na Ciebie zerkać, a później „przywitają” Pana 47 salwą ołowiu. Podobnie jest z bohaterami niezależnymi – mogą zacząć uciekać, a wtedy znika jedna z opcji dostania się na wrogi teren lub w ogóle misja kończy się niepowodzeniem.
- Nigdy nie podchodź za blisko wartownika. Im dłużej będzie się Tobie przyglądał, tym pewniejszym jest, że sięgnie po broń i ogłosi alarm. Najlepiej wejść i wyjść z obszaru tak, żeby nikt nie był pewny, jak wyglądałeś.
- Do „cichego” zabijania najlepiej używać fortepianowej struny. Chloroform jest dobry jedynie w dużych ilościach (5 buteleczek), ale nawet jeśli zużyjemy wszystko, a zadanie będzie powoli postępować do przodu, to złapany delikwent może się obudzić i zaalarmować kolegów.
- Po unieszkodliwieniu wroga ukryj jego ciała w miejscu, gdzie będzie niewidoczne do końca scenariusza.
- Zbieraj każdy przedmiot, na jaki tylko trafisz. Nie ważne czy jest to amunicja, butelka z chloroformem czy coś innego – wszystko może się przydać, a Hitman ma bardzo pojemną marynarkę. W razie ograniczenia zdecyduj się na przedmiot, który wydaje ci się najbardziej potrzebny w danym momencie.
- Dokładnie sprawdzaj teren przed przystąpieniem do działania. Sam najpierw studiowałem zachowanie poszczególnych gości na mapie, później ładowałem misję od nowa i przystępowałem do działania. Niektóre zdarzenia są jednak ustawione losowo i mogą się wydarzyć lub nie. Trening czyni mistrza!
- Jeżeli nie będziesz miał wyboru – sięgnij po broń. Najlepiej zaszyj się wtedy w jakimś zakamarku i celuj do kolejnych strażników. Uważaj jednak, gdyż sami nie będą Ci się pchali pod celownik, tylko będą woleli poczekać, aż opuścisz swoją kryjówkę. Dobry zabójca to cichy zabójca, dlatego postaraj się przechodzić misję dokładnym planem, a nie „na hurra!” a’la Schwarzeneger czy Rambo.
- Najczęściej używanym uzbrojeniem jest struna od fortepianu, chloroform i pistolet z tłumikiem. Sprzęt zawsze dobierasz przed misją wedle własnego uznania. Pamiętaj jednak, że większa broń nie może być ukryta pod marynarką, a musi być trzymana w rękach. Najlepiej zostawiać ją w miejscu, w którym okaże się najbardziej przydatna lub w ogóle nie zabierać jej ze sobą.
- Zauważ, że na niektórych podłożu Hitman porusza się głośniejsz niż na innym – możesz przez to zwrócić na siebie uwagę. Staraj się wybierać miejsca, w których będziesz poruszał się praktycznie bez żadnego dźwięku.
- Nie zabijaj wszystkich na planszy, ale jedynie wybieraj cele, które są konieczne. Wszystko jest skrzętnie podliczane na ekranie z wynikami, a im wyższy masz wynik, tym samopoczucie będzie lepsze :)
- Pilnuj pola działania postaci, za które się przebierasz. Każdy strażnik ma wydzielony obszar działania, podobnie osoby, które tylko wchodzą/wychodzą. Poruszanie się po nie swoim terenie może doprowadzić do wykrycia naszych działań.

- Aby zapewnić sobie kamuflaż możesz zestrzelić również lampy czy świetlówki. Jest to metoda ryzykowna, gdyż za jednym razem strażnik przejdzie obok tego obojętnie lub tylko sprawdzi, co się stało, a za to kolejny zawoła kolegów do pomocy i będzie chciał wykryć sprawcę. W końcu ryzyko jest wpisane w ten zawód!
- Spoglądaj często na mapę, aby nie zabłądzić. Wszystko jest na niej ładnie zaznaczone i nie powinieneś się pogubić w znalezieniu odpowiedniej drogi czy celu. Wyjście trzeba często bardzo szybko znaleźć, a gdy używasz mapy nie możesz się poruszać, dlatego naucz się się szybko reagować. Po kilku misjach dojdiesz do wprawy! Wiem to po sobie ;-)
- Jeśli chcesz szybciej zmienić ubranie to przejdź szybko do mapy (M) i z powrotem. 47 przebierze się w okamgnieniu. Podobnie działa stosowanie chloroformu czy otwieranie zamków. W tym ostatnim przypadku reguła nie zawsze skutkuje, ale można spróbować – na pewno nie zaszkodzi.
- Zglądaj przez dziurki od klucza, aby nie natknąć się na przeciwnika w pokoju, który mamy zamiar odwiedzić. Aby „wybadać” korytarz wystarczy jak uchylisz drzwi – tak, żeby strażnik nie spostrzegł się, co robisz.
- Wychylaj się zza rogu, aby sprawdzić każdy zakręt, jeśli kamera nie ustawi się w dogodnym położeniu.
- Broń może posłużyć również do walki wręcz. Zamach trwa długo i musimy używać jej wyłącznie podczas skradania lub w bliskim kontakcie z wrogiem, jednak pozwoli nam na znokautowanie rywala.
- Jeżeli chcesz dokładnie przymierzyć się, aby zlikwidować cel to przełącz kamerę w tryb FPP. Sam nie robiłem tego za często, ale kilka razy bez tej opcji nie ukończyłbym danego scenariusza.
- Zwiększaj też poziom trudności, abyś nigdy nie narzekał, że przeciwników jest za mało, a misje są za proste.
- Improwizuj, działaj na własną rękę i przede wszystkim baw się dobrze!

[Misja 0] The Gontranno Sanctuary

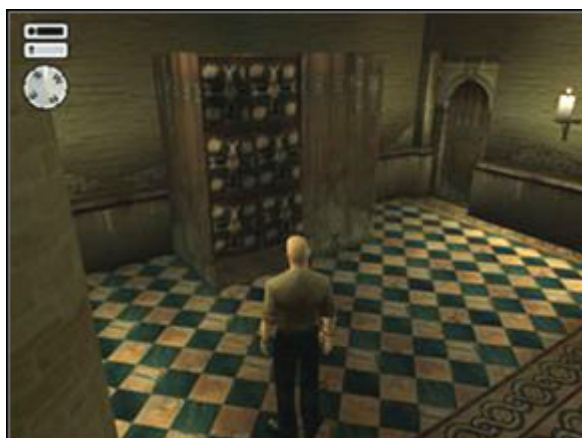


pic. 1



pic. 2

Prosta misja treningowa mająca nauczyć cię obsługi klawiszologii zastosowanej w grze. Kluczem do jej pomyślnego ukończenia jest dokładne czytanie i stosowanie wskazówek, które będą co jakiś czas pojawiać się na dole ekranu. Przygodę zaczynasz w małej szopie **(1)** – możesz się w niej przez chwilę poruszać, jednak nie znajdziesz nic ciekawego. Skieruj się do wyjścia i otwórz drzwi, a porozmawiasz z ojcem Vittorio. Teraz możesz wejść do ruin, które są zaraz obok szopy, aby nauczyć się tam kilku podstawowych ruchów. Kiedy usłyszysz kościelne dzwony, skieruj się w stronę wejścia do kościoła **(2)**.



pic. 3

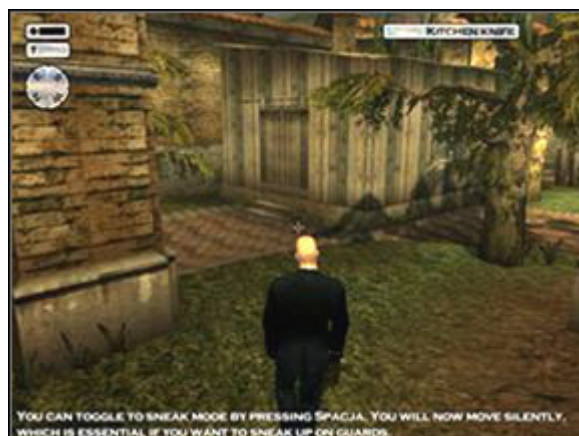


pic. 4

Skręć w prawo i wejdź po schodach. Kolejne schody masz po prawej. Odwróć się, a powinieneś zobaczyć konfesjonał **(3)**. Wejdź do niego, a zaczniesz się spowiadać. Ksiądz nakaże ci się modlić i opuści konfesjonał. Chwilę później Vittorio zostanie porwany, a jeden z porywaczy zostawi drewnianą skrzynkę. Musisz ją zdobyć, dlatego wyjdź z konfesjonału, skróć w lewo i przejdź przez drzwi widoczne na **(4)**. Przejdź przez kolejne **(5)**, a później skróć w prawo, aby wyjść na zewnątrz. Tam będzie skrzynka.



pic. 5



pic. 6

Teraz musisz zdobyć 500,000\$, gdyż w przeciwnym wypadku ojciec Vitorrio zginie. Udaj się teraz z powrotem do szopy, w której zaczynałeś grę, a Hitman skontaktuje się z Dianą, aby zdobyć informacje o Giuseppe Giullianim. „Pan 47” się przebierze w swoje standardowe ciuchy (garnitur, rękawice, itp.). Możesz teraz jeszcze trochę potrenować i np. udać się do kolejnej szopy, aby zdobyć trochę amunicji i przedmiotów (6), albo wrócić do miejsca startu i uruchomić laptopa. Wtedy rozpocznie się prawdziwe zadanie.