

Hitman: Codename 47

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Hitman

Codename 47

autorzy: „Mass(a” & Artur „Metatron” Falkowski

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

Wstęp	3
Trening	4
Hong Kong	7
Kowloon Triads in Gang War	7
Ambush at The Wang Fou Restaurant	9
The Massacre at Cheung Chau Fish Restaurant	11
Lee Hong Assassination	13
Kolumbia	17
Find The U'wa Tribe	17
The Jungle God	19
Say Hello to My Little Friend	21
Europa	24
Traditions of The Trade	24
Gunrunners' Paradise	28
Plutanium Runs Loose	30
Setup	33
Meet Your Brother	35

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.

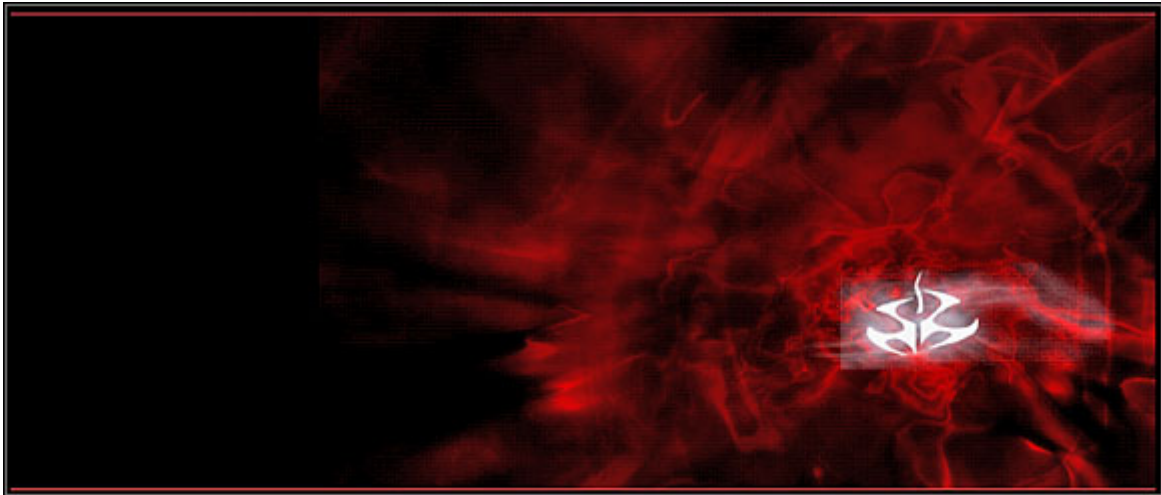
www.gry-online.pl



Wstęp

Całe piękno Hitman'a polega według mnie na w miarę swobodnym przebiegu każdej misji. Oznacza to w praktyce, że niemal każde zadanie można zrealizować w nieco inny sposób. Poniższa ściągawka jest jedynie opisem moich doświadczeń na tym polu i z założenia ma pomóc w wybrnięciu z "martwych" punktów w grze. Bardzo możliwe że znaleźliście alternatywne sposoby osiągnięcia celów poszczególnych misji, pewne czynności wykonaliście w innej kolejności albo inaczej zachowywały się napotkane w trakcie wykonywania zadań postacie. Z wielką chęcią skonfrontuję wasze uwagi z tym, co napisałem tutaj.

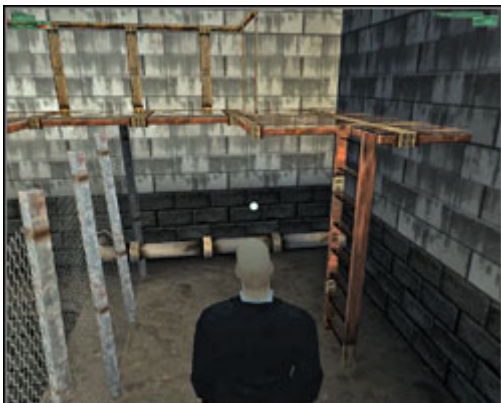
Trening



Pierwsza misja jest raczej wprowadzeniem w rozgrywkę niż pełnoprawnym sterowaniem. Żeby ją ukończyć, wystarczy spełniać polecenia wydawane przez dobiegający z głośników głos.



Grę rozpoczynamy ubrani w szpitalne wdzianko, w jakimś dźwiękoszczelnym pokoju. Opuśćmy go i skorzystajmy z leżącego na pobliskiej ławce garnituru. Teraz wyglądamy już bardziej dostojnie, więc możemy kontynuować misję. Otwórzmy drzwi i wyjdźmy na korytarz. Udajmy się do pomieszczenia znajdującego się dokładnie naprzeciwko pokoju, który opuściliśmy.



Tutaj czeka nas mała wspinaczka. Wdrapmy się po drabinie do góry, następnie przeskoczmy między pomostami i zjedźmy na dół. Jeszcze tylko jedna drabinka i już jesteśmy przy drzwiach.



Wejdźmy do windy. Teraz, kiedy się obrócimy, zauważymy panel kontrolny. Wykorzystajmy go, żeby udać na następne piętro.



Czas potrenować posługiwanie się bronią. Na początek nóż i garota. Dźgnijmy parę razy kukłę, a następnie obejdźmy ją i zaatakujmy od tyłu za pomocą linki. Możemy przejść do następnego pomieszczenia.



Przed nami seria testów na strzelnicy. Podnosimy różne rodzaje broni i sprawdzamy ich przydatność na drewnianych celach. Po chwili dojdziemy do ostatniego pomieszczenia, w którym przetestujemy karabiny, shotguna i najlepszego przyjaciela płatnego mordercy – snajperkę. Tym razem sprawdzamy się w celowaniu do tarczy. Po oddaniu strzału, wciskamy zielony przycisk, by przyjrzeć się rezultatom. Po skończeniu testów używamy windy.



Na górze napotkamy strażnika. Wyeliminujmy go dowolnym sposobem i przywdziejmy jego ubranie. W ten sposób przebrani przechodzimy do kolejnego pomieszczenia.



Drugi strażnik nie zorientuje się w sytuacji i otworzy bramę. Możemy opuścić lokację, a co za tym idzie, zakończyć misję treningową.

Hong Kong

K o w l o o n T r i a d s i n G a n g W a r



Ta misja to praktycznie rozgrzewka dla naszego bohatera. Do jej zakończenia wystarczy jeden celny strzał. Cała sztuka to oddać go we właściwym momencie z właściwego miejsca. Na misję zabieramy snajperkę w poręcznej walizeczce. Spotkanie negocjatorów klanów odbędzie się w centralnie położonym parku, tuż obok pomnika Buddy.



Zaczynamy przy naszym samochodzie. Biegniemy w głąb ulicy i skręcamy w prawo. Przemykając wąskim przejściem między budynkami docieramy w okolice parku.