



Hitman: **Krwawa Forsa**

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Hitman

Krwawa Forsa

autor: Krzysztof „Lordareon” Gonciarz

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	4
Solucja	5
1 - Death of a Showman	5
2 - A Vintage Year	9
3 - Curtains Down	12
4 - Flatline	14
5 - A New Life	18
6 - The Murder of Crows	20
7 - You Better Watch Out	22
8 - Death of the Mississippi	26
9 - Till Death Do Us Part	29
10 - The House of Cards	31
11 - Dance with the Devil	34
12 - Amendment XXV	38
Finał - Requiem	41

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

Witamy w poradniku do gry Hitman: Krwawa Forsa. Gra ta jest najnowszą i prawdopodobnie najlepszą odsłoną przygód tysego mordercy o pseudonimie 47. W naszym poradniku znajdziesz w pierwszej kolejności kilka zupełnie ogólnych porad i wskazówek, a następnie szczegółowe opisy przejścia wszystkich 12 poziomów. Ponieważ gra oferuje bardzo dużo swobody w obieraniu ścieżki do celu, wybrane metody, choć najszybsze i najefektywniejsze, nie są jedynymi możliwymi rozwiązaniami. Warto eksperymentować i samemu szukać nowych, ciekawych sposobów na wykonywanie zleceń.

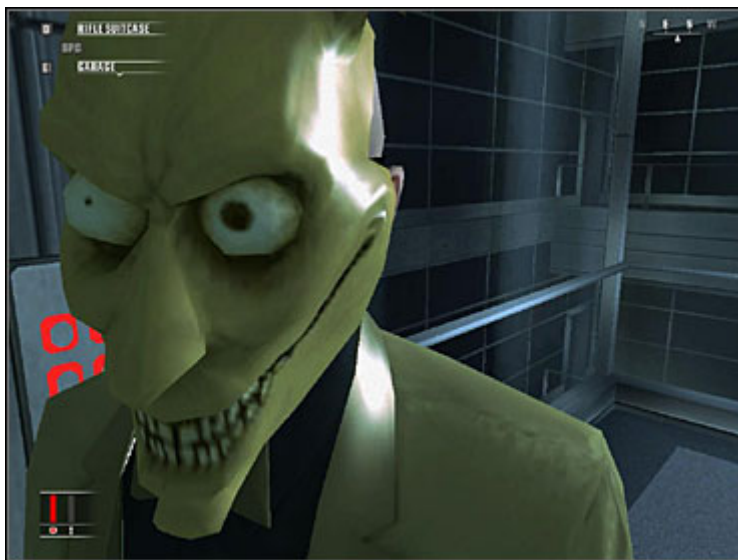
Wszystkie etapy zostały opisane na podstawie gry na normalnym poziomie trudności.

Krzysztof „Lordareon” Gonciarz

Porady

Oto kilka podstawowych wiadomości i wskazówek na temat gry:

- * Każdy etap ukończyć możesz na wiele sposobów. Te podane w poradniku zaowocują przyznaniem ci stopnia Silent Assassin, co wiąże się z najatrakcyjniejszymi wynagrodzeniami. Zero świadków, wpadek, znalezionych ciał – pełen profesjonalizm. Nie da się jednak zaprzeczyć, że urządzenie sobie strzelanin i iście hollywoodzkich akcji w Hitmanie również sprawia wielką przyjemność – tyle tylko, że gdy decydujesz się na takie rozwiązanie, nie potrzebujesz żadnych zaawansowanych technik i pomysłów, a jedynie odrobiny zręczności.
- * Zachowanie NPC w większości przypadków jest cykliczne, tj. pewne ich czynności powtarzane są co pewien czas. Niekiedy jednak występują momenty, w których musisz działać sprawnie, bo nie dostaniesz drugiej szansy. Korzystając z zawartych w poradniku rozwiązań, każdą misję ukończyć powinieneś w 10-20 minut – raczej więc zawsze wypadałoby się spieszyć.
- * Pamiętaj, że nikt nie może zobaczyć, że korzystasz z wytrycha na drzwiach. Nie zagap się i nie zacznij dłużyć w zamku odruchowo – możesz nawet nie zauważyć, że drzwi tego wymagają (normalne otwieranie i otwieranie wytrychem obsługujemy tym samym przyciskiem, trzeba więc patrzeć co jest napisane w lewym-górnym rogu ekranu).
- * Śmiało rób upgrade'y broni i ekwipunku, pieniędzy zarobisz aż nadto.
- * W zależności od poziomu trudności masz różną liczbę save'ów do dyspozycji. Wykorzystuj je.
- * Pomiędzy misjami nie zostajesz automatycznie przenoszony do kryjówki, ale możesz się tam dostać z poziomu głównego menu. Jediną jej atrakcją jest możliwość oglądnięcia i przetestowania wszystkich zdobytych pukawek.



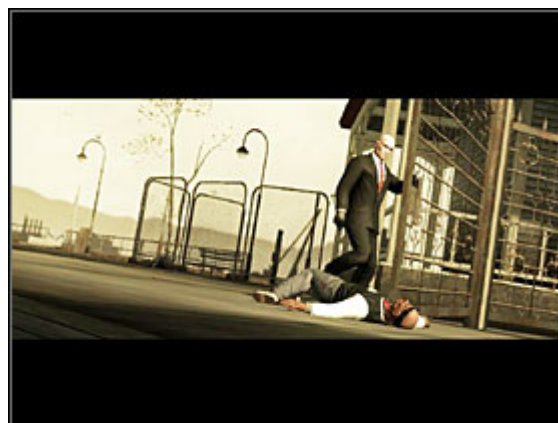
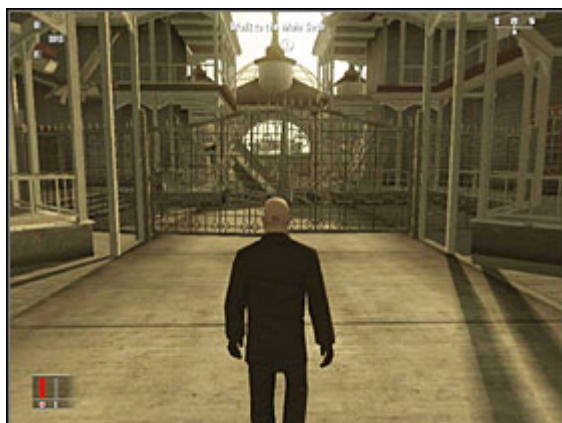
Cel uświęca środki – 47 nie zawaha się założyć żadnego kostiumu, by tylko przeniknąć bliżej swojej ofiary.

Solucja

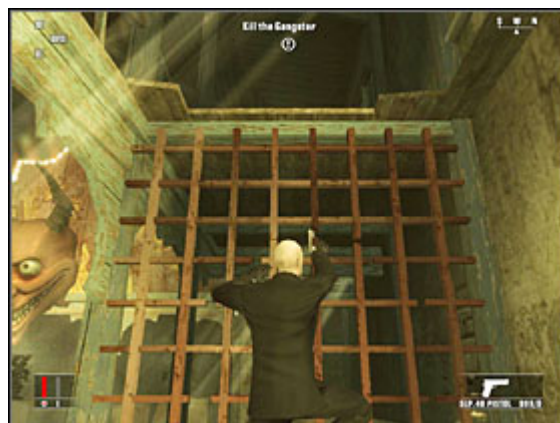
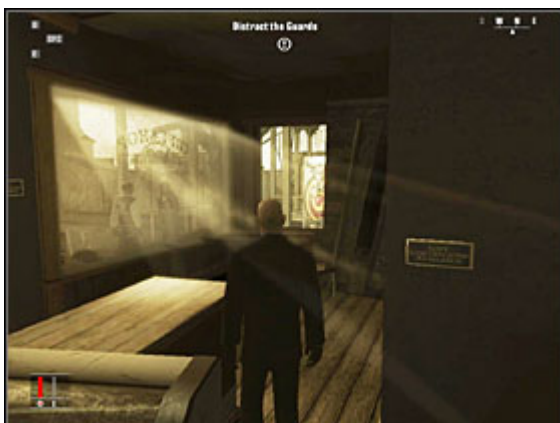
1 - Death of a Showman



Pierwszy poziom gry jest de facto rozbudowanym tutorialiem, w którym prowadzony jesteś za rękę przez poznawanie kolejnych tajników swego fachu. Twoim celem jest niejaki Swing King, właściciel zamkniętego wesołego miasteczka, którego niedbalstwo dopuściło swego czasu to tragicznego wypadku. Masz przy tym upewnić się, że ostatnią rzeczą jaką zobaczy twój cel będzie zdjęcie jednej z ofiar tragedii, syna zleceniodawcy.



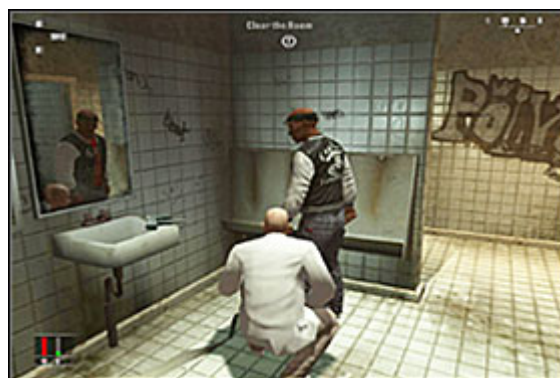
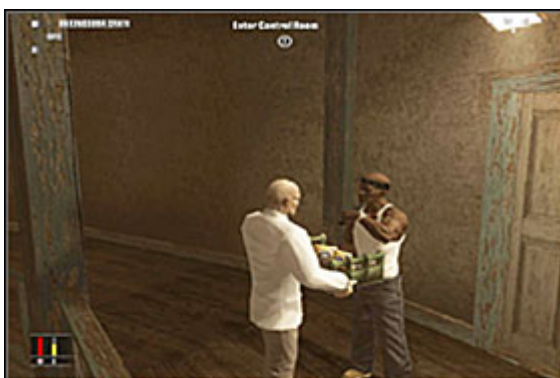
Wejść na górę i podejść do bramy wejściowej – ujrzysz cut-scenkę, w której 47 rozprawi się ze strażnikiem. Przejdź przez drzwi po lewej. Rzuć monetę w stronę widocznej po prawej tarczy, by odwrócić uwagę strażników, po czym przekradnij się do teatrzyku po drugiej stronie. Wejść do środka i z ukrycia zabij zajętego jeńcem strażnika. Wejść na górę po czerwonej kracie po prawej stronie i przeskocz na balkon.



Przy skrzyni leży shotgun, weź go jeśli chcesz. Zabij dwóch strażników w następnym pomieszczeniu, po czym schowaj ich ciała w skrzyniach. Wejdź do szafy – gdy zjawi się chemik, zakradnij się i wyeliminuj go żyłką. Weź kartę kodową, którą upuścił, oraz przebierz się w jego ciuchy.



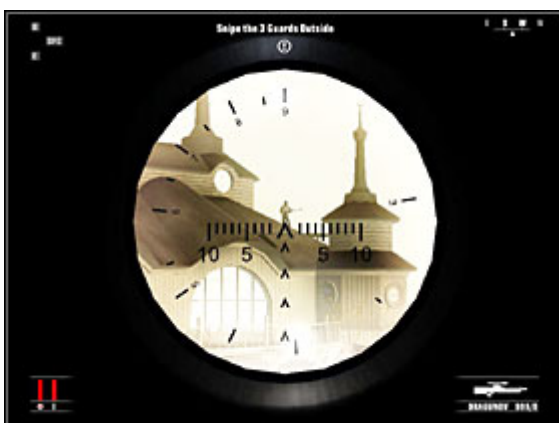
Użyj karty, by otworzyć drzwi do atrium. Wejdź do pierwszego pomieszczenia po lewej i włóż pistolet do skrzynki, po czym podnieś ją. Podejdź do strażnika, by cię przeszukał – gdy to zrobi, wejdź do pomieszczenia którego pilnuje i zamknij za sobą drzwi. Zeskocz na windę i użyj żyłki na strażniku poniżej. Zejdź na niższy poziom. Wyłącz zasilanie korzystając ze skrzynki po prawej.



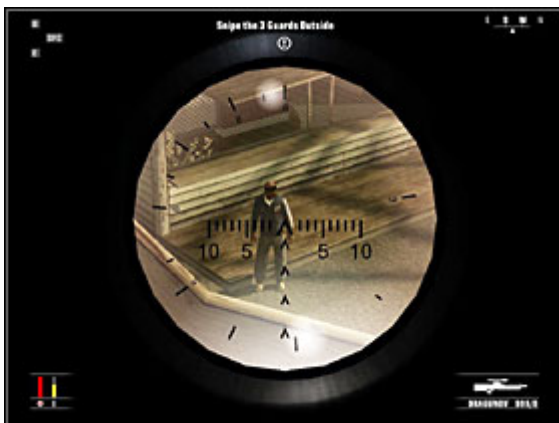
Przekradnij się przez duże pomieszczenie – najpierw idź prosto, a gdy dojdiesz do końca, skręć w prawo. Wejdź do toalety. Zakradnij się za sikającego gangstera i chwyć go, by następnie użyć w roli żywej tarczy w trakcie strzelaniny w następnym pokoju. Wejdź po drabinie na górę i podnieś walizkę ze snajperką. Wyjmij ją ze środka i stań przy oknie. Masz do zdjęcia trzech strażników: jeden stoi na dachu budynku naprzeciwko, drugi na kole młyńskim, a trzeci patroluje alejkę na dole. Gdy ich się pozbędziesz, wyjdź na zewnątrz i zejdź na dół korzystając z rury.



Strażnik na diabelskim młynie.



Strażnik na dachu.



Strażnik w alejce.

Przejdź do pomieszczenia biurowego, idąc wzdłuż budynku. Weź strzykawkę z trucizną i wejdź po schodach na górę. Gdy strażnik skończy gadać z sekretarką i podejdzie do okna, zakradnij się za jego plecami i wypchnij go. Wejdź do biura sekretarki i użyj strzykawki na napoju na jej biurku, po czy wejdź do szafy i poczekaj aż napije się ona trucizny.