

A silhouette of a person standing in a tunnel with a brick or stone archway. The person is facing away from the camera, looking towards a bright light at the end of the tunnel. The lighting creates a strong contrast between the dark silhouette and the bright background.

Hitman

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

HITMAN

autor: Jacek "Stranger" Hałas, Grzegorz "Alban3k" Misztal

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-350-9

Producent Io-Interactive, Wydawca Square-Enix/Eidos, 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	5
Poradnik do gry - Ogólne porady	6
Podsumowania misji, wyzwania, poziomy mistrzostwa	8
Hitman - wymagania sprzętowe	11
Sterowanie	13
PlayStation 4 Sterowanie	13
Xbox One Sterowanie	15
Prolog	17
Arrival; Guided Training	17
Swobodny trening	20
Mapa lokacji - M1 Freeform Training	20
Mapa lokacji - M1	24
Przebrania i ważne przedmioty Freeform Training	25
Infiltracja jachtu Freeform Training	30
Zamordowanie Rittera Freeform Training	36
Egzamin końcowy	42
Mapa lokacji - M2 Final Training	42
Przebrania i ważne przedmioty Final Training	48
Infiltracja lotniska wojskowego Final Training	52
Zamordowanie Knighta Final Training	57
Paryż - The Showstopper	68
Mapa lokacji - M3 Paryż - The Showstopper	68
Mapa lokacji - M3	79
Przebrania i ważne przedmioty Paryż - The Showstopper	81
Infiltracja pałacu Paryż - The Showstopper	96
Zamordowanie Viktora Novikova Paryż - The Showstopper	106
Zamordowanie Dalii Margolis Paryż - The Showstopper	131
Zamordowanie Viktora i Dalii w trakcie pojedynczej akcji Paryż - The Showstopper	150
Opuszczenie obszaru misji po zamordowaniu obu celów Paryż - The Showstopper	163
Sapienza - Świat Jutra	165
Cele misji i mapa lokacji - M4 Sapienza	165
Cele misji i mapa lokacji - M4	180
Przebrania Sapienza	181
Ważne przedmioty Sapienza	192
Zamordowanie Silvio Caruso Sapienza	200
Zamordowanie Francesci De Santis Sapienza	217
Zniszczenie wirusa Sapienza	225
Opuszczenie obszaru misji po zrealizowaniu celów Sapienza	231
Marrakesz - Złota klatka	233
Mapa lokacji - M5 Marrakesz	233
Mapa lokacji - M5	242
Przebrania Marrakesz	243
Ważne przedmioty Marrakesz	261
Ważne przedmioty	261
Zamordowanie Clausa Hugo Strandberga Marrakesz	273
Morderstwo jako masażysta	273
Morderstwo jako kamerzysta	277
Morderstwo... łosiem	281
Inne sposoby na zamordowanie Clausa Hugo Strandberga	281
Zamordowanie Rezy Zaydana Marrakesz	283
Morderstwo jako więzień	283
Morderstwo jako pracownik lokalnej prasy	287
Morderstwo muszlą klozetową	291
Inne sposoby na zamordowanie Rezy Zaydana	293
Zamordowanie obu celów naraz Marrakesz	299
Przy pomocy wybuchających beczek	299
Przy pomocy działka	304

Opuszczenie obszaru misji po zamordowaniu oby celów	308
Opuszczenie obszaru misji Marrakesz	309
Wojskowa ciężarówka	309
Bramy na targowisku	310
Samochód pracowników konsulatu	311
Sapienza - Ikona (The Icon)	312
Mapa Sapienzy	312
Przebrania i ważne przedmioty	320
Przebrania	320
Ważne przedmioty	324
Eksploracja planu filmowego w Sapienzie	332
Zamordowanie Dino Bosco	335
Marrakesz - Dom zbudowany z piasku	350
Mapa lokacji - M10	350
Przebrania	359
Ważne przedmioty	366
Cele misji i i dotarcie do strefy VIP-ów	372
Zamordowanie Matthieu Mendoli	381
Zamordowanie Kong Tuo-Kwanga	391
Wspólne metody eliminacji celów misji	397
Zdobycie dokumentów i opuszczenie terenu misji	404
Bangkok - Klub 27	406
Mapa lokacji M6	406
Przebrania	415
Ważne przedmioty	428
Zamordowanie Jordana Crossa	438
Zamordowanie Kena Morgana	462
Opuszczenie obszaru misji	472
Kolorado - Bojownicy o wolność	474
Mapa lokacji - M7	474
Przebrania	487
Ważne przedmioty	499
Przedostanie się na farmę i jej eksploracja	516
Zamordowanie Seana Rose'a	520
Zamordowanie Ezry Berga	538
Zamordowanie Penelope Graves	545
Zamordowanie Mayi Parvati	551
Wspólne metody eliminacji celów misji	561
Odnalezienie bunkra i opuszczenie terenu misji	568

Hokkaido - Situs Inversus _____	572
Mapa lokacji - M8 _____	572
Przebrania _____	587
Ważne przedmioty _____	612
Eksploracja szpitala Gama _____	628
Zamordowanie Yuki Yamazaki _____	634
Zamordowanie Ericha Sodersa _____	656
Zamordowanie obu celów bez zmiany przebrania _____	683
Opuszczenie terenu misji _____	693
Osiągnięcia / Trofea _____	694
Podstawowa zawartość Osiągnięcia / Trofea _____	695
Paryż Osiągnięcia / Trofea _____	701
Sapienza Osiągnięcia / Trofea _____	704
Marrakesz Osiągnięcia / Trofea _____	708
Letni epizod Osiągnięcia / Trofea _____	714
Bangkok Osiągnięcia / Trofea _____	720
Kolorado Osiągnięcia / Trofea _____	728
Hokkaido Osiągnięcia / Trofea _____	732

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

Nieoficjalny poradnik do gry *Hitman* zawiera przede wszystkim **bardzo szczegółowy opis przejścia wszystkich dostępnych misji (kontraktów)**. Każde zadanie rozłożone zostało przez nas na czynniki pierwsze. Omówienie misji rozpoczyna się zawsze od zaprezentowania **wysokiej jakości mapy**, na której zaznaczone zostały najważniejsze lokacje, miejsca odnajdywania cennych przedmiotów czy obszary, w których można z powodzeniem zamordować cel, którego dotyczy otrzymany kontrakt. Na kolejnych stronach znalazły się **zestawienia przebrań i wartościowych przedmiotów** (np. strojów czy obiektów pomocnych w wykonaniu zabójstwa). Następne strony skupiają się na **omówieniu infiltracji miejsca zaliczania misji** oraz **przedstawieniu wszystkich najważniejszych sposobów zamordowania celu zlecenia**. Poradnik uzupełniają strony z zestawieniami **przydatnych wskazówek** oraz dostępnych **osiągnięć / trofeów**. *Hitman* jest kolejną odsłoną serii, w której wcielamy się w słynnego zabójcę Agenta 47 i staramy się eliminować ważne cele bez informowania innych osób o swoich poczynaniach i zamiarach. Głównemu (anty)bohaterowi w realizowaniu otrzymywanych kontraktów pomagają wrodzony instynkt, wyposażenie zabójcy oraz możliwość dużej interakcji ze światem. Dzięki tej ostatniej opcji możemy między innymi wykorzystywać elementy otoczenia do eliminowania celów misji oraz korzystać z przebrań pozwalających na przedostawanie się w pilnie strzeżone miejsca.

Oznaczenia kolorystyczne

W poradniku zastosowane zostały następujące oznaczenia kolorystyczne:

- Kolorem **brązowym** oznaczone zostały główne cele misji oraz inne ważne postacie niezależne przebywające na mapie.
- Kolorem **zielonym** oznaczone zostały ważniejsze przedmioty niezależne pozyskiwane podczas przechodzenia misji. Mogą to być na przykład obiekty pomocne w cichym eliminowaniu głównych celów czy przebrania pozwalające na swobodniejsze podróżowanie po mapie.

Dodatkowo w rozdziałach opisu przejścia gry znajdują się odwołania do map - **(Mx,x)**. Przykładowo, odwołanie **(M2,8)** mówi, że na mapie M2 (Final Training) należy odnaleźć niebieski punkt o numerze 8. Kolory odwołań pokrywają się z kolorami punktów na mapach - czerwony kolor symbolizuje lokacje powiązane z zabójstwami, niebieski kolor symbolizuje ważne miejsca na mapie, a zielony kolor symbolizuje lokalizacje ważnych przedmiotów.

Jacek "Stranger" Hałas, Grzegorz "Alban3k" Misztal (www.gry-online.pl)

Poradnik do gry - Ogólne porady

1. Nie śpiesz się. Pośpiech w grze *Hitman* zdecydowanie nie jest dobrym doradcą. Postaraj się przede wszystkim rozpocząć od bardzo dobrego poznania każdej nowej mapy i nie przejmuj się jeśli w przypadku tak ogromnych etapów jak ten w Paryżu może ci to zająć nawet kilka godzin. Dobre zaznajomienie się z miejscem wykonywania kontraktu zaprocentuje w przyszłości, bo będziesz mógł z większą swobodą poruszać się po mapie i szybciej docierać do miejsc planowania kolejnych wariantów zabójstw. Podczas odkrywania mapy zwracaj szczególną uwagę na takie rzeczy jak unikalne miejsca do eliminowania celów misji, lokalizacje przedmiotów questowych i nieużywanych przebrań czy słabiej pilnowane przejścia.

2. Unikaj za wszelką cenę wykrycia. W pozostawaniu w ukryciu mogą ci pomóc dobre poznanie mapy, korzystanie z właściwych dla danej części mapy przebrań, poruszanie się w pozycji kucającej i staranne obserwowanie otoczenia oraz poleganie na dodatkowych przedmiotach (np. monetach) pomocnych w odwracaniu uwagi innych osób. Jeśli zostaniesz wykryty to rozważ poważnie załadowanie ostatniego stanu gry. Wyjątkiem są sytuacje, w których zostaniesz zauważony przez pojedyncze nieuzbrojone osoby. W takich przypadkach możesz spróbować uciec i zmienić przebranie, ale oczywiście na koniec misji i tak otrzymasz niższą notę. Nie próbuj natomiast angażować się w jakiegokolwiek wymiany ognia z uzbrojonymi strażnikami, bo nie przybliży Cię to do finału misji, a jest spora szansa, że wraz z (szybkim) pojawieniem się posiłków sytuacja Agenta 47 ulegnie dalszemu pogorszeniu.

3. Używaj odpowiednich przebrań do badanej aktualnie lokacji. W grze *Hitman* każde z przebrań jest na swój sposób unikatowe. Przykładowo łatwe do pozyskania przebranie szeregowego pracownika może się wiązać z licznymi ograniczeniami w dostępie do pilnie strzeżonych miejsc, zaś trudny do zdobycia strój VIP-a może umożliwić swobodne podróżowanie po niemal całej mapie. Postaraj się dobrze poznać zalety i wady każdego przebrania (zostały one wszystkie omówione w naszym opisie przejścia). Nie bój się też regularnie zamieniać przebrań w zależności od potrzeb, zwłaszcza że nieużywane w danym momencie stroje nie znikną z mapy i będziesz się mógł po nie wrócić w dalszej części misji.

4. Nie pozostawiaj po sobie żadnych śladów. Mowa tu przede wszystkim o ciałach ogłuszonych lub zabitych osób, które za wszelką cenę powinieneś chować. Najlepiej jest chować ciała w szafach, skrzyniach i innych dużych pojemnikach. Jeśli nie jest to możliwe to ukryj je przynajmniej w krzakach lub w innym miejscu, do którego nikt nie zagląda. Sprawdzaj również czy eliminowane osoby nie pozostawiają po sobie jakichś przedmiotów, np. broni. Tego typu obiekty mogą wzbudzić niepotrzebne zaniepokojenie innych postaci przebywających w danym obszarze mapy.

5. Dobierz poziom trudności do własnych preferencji. W grze *Hitman* nie można w klasyczny sposób ustalać poziomu trudności (niski, średni, wysoki itp.). Wybór stopnia trudności misji jest zamiast tego uzależniony od tego czy chcesz korzystać w trakcie gry z dodatkowych "wspomagaczy". Jeśli nie czujesz się na siłach to pomagaj sobie regularnie instynktem (zidentyfikujesz m.in. dzięki temu główne cele misji), oznaczeniami informującymi o przeciwnikach mogących rozpoznać Agenta 47 (kropki nad ich głowami) czy wskaźnikami prowadzącymi do miejsc związanych z możliwościami (okazjami do eliminowania celów na unikalne sposoby). Wyłączenie tych wszystkich odpowiedzi znacząco wydłuży ilość czasu potrzebnego na zbadanie mapy i jeszcze bardziej utrudni pozostawanie w ukryciu.

6. Nie próbuj zaliczyć wszystkiego za jednym razem. Nowa odsłona *Hitmana* BARDZO zachęca do wielokrotnego powtarzania misji, dzięki czemu możliwe jest między innymi zdobywanie punktów doświadczenia i awansowanie na wyższe poziomy mistrzostwa. Nie przejmuj się więc jeśli za pierwszym razem coś ci umknie czy jakąś sytuację nie do końca zrozumiesz. Podczas powtarzania misji wykorzystuj zdobytą już wiedzę i sprawdzaj na bieżąco czy gra nie odblokowała nowych miejsc startowych (np. punktu

startowego w kuchni w przebraniu obsługi) oraz skrytek do podsyłania przez Agencję cennych zapasów (np. broni snajperskiej czy materiałów wybuchowych).

7. Zapisuj często stan gry. W grze *Hitman* często musisz wykazywać się dużą precyzją w omijaniu zagrożeń czy w eliminowaniu celów misji i bardzo łatwo jest wtedy popełnić jakiś błąd, który np. może zaalarmować wszystkich wrogów o poczynaniach Agent 47 czy wypłoszyć przedwcześnie cel ataku. Dobrze jest w rezultacie regularnie zachowywać swoje postępy. Gra wykonuje autozapisy, ale nie powinieneś wyłącznie na nich polegać. Nawet pomimo ich obecności w przypadku popełnienia błędu konieczne może się okazać powtórzenie ostatnich kilkunastu/kilkudziesięciu minut gry.

8. Gra offline czy online? W nowej odsłonie serii *Hitman* możesz zdecydować czy chcesz prowadzić rozgrywkę w trybie offline czy w trybie online. Zdecydowanie lepszym pomysłem jest gra online, bo tylko wtedy możliwe jest zaliczanie wyzwań (pozwalają one na zdobywanie doświadczenia i odblokowywanie poziomów mistrzostwa w poszczególnych misjach) i korzystanie z innych "społecznościowych" elementów gry (zestawienia najlepszych graczy, nowe kontrakty itp.). Niestety tryb ten wymaga stałego połączenia z Internetem i w przypadku utraty połączenia zostaniesz przywrócony do menu głównego bez możliwości zapisania postępów (to właśnie z tego powodu w poprzednim punkcie wspominaliśmy o częstym tworzeniu nowych sekwencji). Co więcej, oba te tryby są od siebie niezależne. Oznacza to, że jeśli rozpoczniesz misję np. w trybie online to będziesz musiał już ją na takich zasadach doprowadzić do samego końca. Jeśli utracisz w międzyczasie połączenie z Internetem to nie będziesz mógł jej kontynuować do momentu przywrócenia dostępu i jedynym rozwiązaniem stanie się wtedy rozpoczęcie misji od nowa w trybie offline.