

Manhunt

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Manhunt

autor: Artur „Arthek” Dąbrowski

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
Egzekucje	4
Cień twoim przyjacielem	4
Odrobina hałasu nie zaszkodzi	5
Strzelaniny	6
Postacie niezależne	7
Opis przejścia	8
Scena 1 – Born Again	8
Scena 2 – Doorway into Hell	13
Scena 3 – Road to Ruin	17
Scena 4 – White Trash	21
Scena 5 – Fuelled by Hate	25
Scena 6 – Grounds for Assault	30
Scena 7 – Strapped for Cash	34
Scena 8 – View of Innocence	38
Scena 9 – Drunk Driving	43
Scena 10 – Graveyard Shift	48
Scena 11 – Mouth of Madness	53
Scena 12 – Doing Time	57
Scena 13 – Kill the Rabbit	60
Scena 14 – Divided They Fall	64
Scena 15 – Press Coverage	67
Scena 16 – Wrong Side of the Tracks	71
Scena 17 – Trained to Kill	75
Scena 18 – Border Patrol	78
Scena 19 – Key Personnel	82
Scena 20 – Deliverance	86

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

Manhunt jest jedną z najbrutalniejszych gier jakie ukazały się na „pieca”, a jednocześnie jednym z lepszych sneakerów na tę platformę. W poniższym poradniku znajdziecie garść porad, które z pewnością przydadzą się podczas rozgrywki oraz kompletny opis przejścia na najwyższym poziomie trudności.

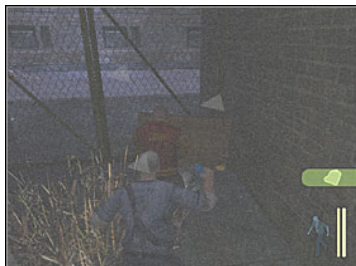
Zapraszam,

Arthek

Porady ogólne

Egzekucje

Egzekucje są jednym z głównych elementów Manhunta, a zarazem głównym czynnikiem wpływającym na ocenę poczynań gracza, więc jeśli chcesz zdobywać dodatkowe materiały – musisz dokonać odpowiedniej ilości egzekucji. Minimalny poziom egzekucji jest inny w każdej ze scen (możesz zobaczyć je przy opisach). Na poziomie Fetish można zdobyć za brutalność maksymalnie dwie gwiazdki, a na poziomie Hardcore – cztery. W sumie egzekucje dzielą się na trzy poziomy. Pamiętaj jednak, że aby osiągnąć minimalną ilość egzekucji, nie musisz dokonywać tych na trzecim poziomie, gdyż wystarczy dokonywać drugopoziomowych egzekucji (pierwsze się nie zaliczają).



Pierwszy poziom egzekucji –
kolor szary.



Drugi poziom egzekucji
(gruesome execution) – kolor
żółty.



Trzeci poziom egzekucji
(violent execution) – kolor
czerwony.

Cień twoim przyjacielem

Tak jak w każdym z przedstawicieli gatunku sneakerów, tak i w Manhunt`cie, cień jest największym przyjacielem gracza. Przebywając w nim, możesz czuć się bezpieczny, gdyż nie dostrzeże cię żaden z przeciwników. Stan widoczności ukazany jest w prawym-dolnym rogu i najlepiej sugerować się właśnie nim.



Jesteś widoczny, ale nikt cię
nie widzi.



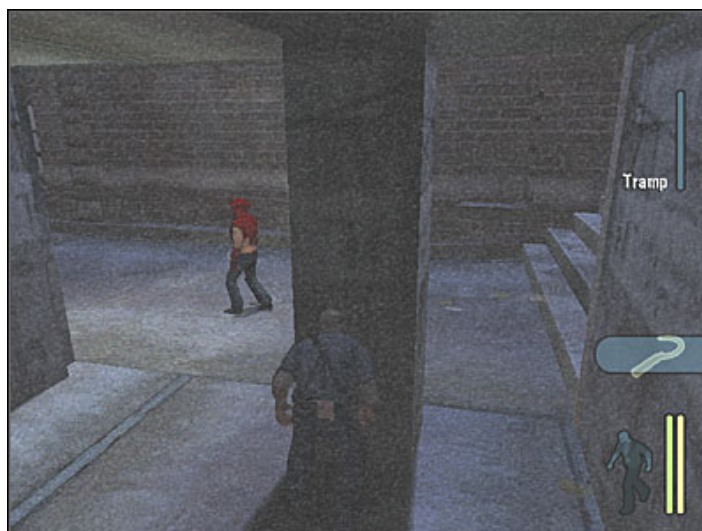
Jesteś niewidoczny.



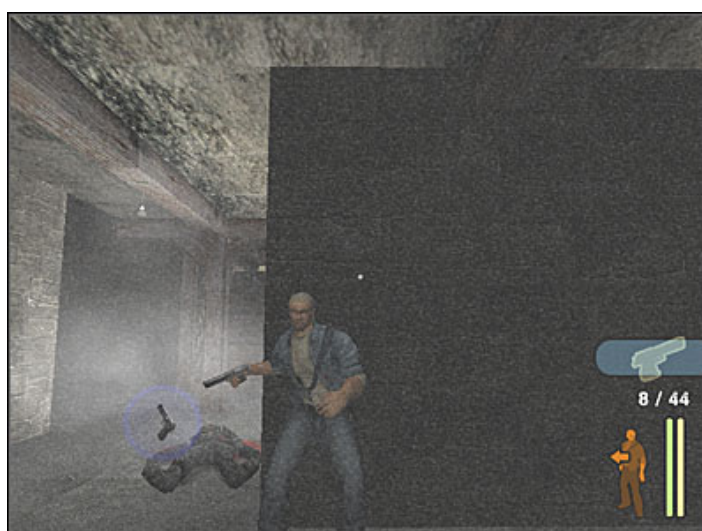
Jesteś widoczny i ktoś cię
widzi.

O d r o b i n a h a ł a s u n i e z a s z k o d z i

Wiadomo, że sneakery polegają głównie na skradaniu się, aczkolwiek są sytuacje, które pozwalają na wytworzenie zjawiska głośnego dźwięku. W Manhunt`cie są to głównie sytuacje, w których chcesz zwabić przeciwnika, aby później go zabić. Trzeba mieć przy tym trochę cierpliwości, gdyż oponentom czasami nie spieszy się za bardzo do zbadania źródła hałasu. Jeśli po jakiejś minucie nikt się nie zjawi – możemy sobie pozwolić na kolejne uderzenie lub nawet dwa. Później wystarczy odczekać chwilę, aż ten odwróci się i zacznie iść w przeciwną stronę. Wtedy możemy zacząć powoli za nim iść i dokonać egzekucji. Należy pamiętać, że podczas zwabiania przeciwników należy ustawić się w ciemnym miejscu, bo w innym przypadku zostaniemy zauważeni.



Trochę inaczej jest przy okazji korzystania z broni palnej. Wtedy zazwyczaj zwabia się przeciwnika, aby ten zaczął iść w naszą stronę. Wtedy nie ustawiamy się w cieniu, a po prostu przy narożniku murku, ściany, żywopłotu itp. Do zwabiania przeciwników można wykorzystać także szereg przedmiotów, jak butelka czy cegła. Gdy rzucimy taką cegłą w jakieś miejsce, oponent skieruje się w nie.



Strzelaniny

Jednym z elementów Manhunta są strzelaniny. Te nie są zbyt skomplikowane i ograniczają się właściwie do następującego schematu. Ustawiamy się za jakąś zasłoną i przyciskamy [SPACJĘ], aby bohater „przykleił” się do niej. Wtedy wystarczy wychylić się [PPM] i oddawać strzał w przeciwników [LPM]. Bardzo dużym ułatwieniem jest automatyczne celowanie. Nie musimy własnoręcznie kierować broni na oponenta, gdyż Jack automatycznie celuje gdzieś w okolice klatki piersiowej.



Najłatwiejsze są strzelaniny z jednym przeciwnikiem. Wtedy możemy wychylić się na dłużej i załatwić go właściwie bez powracania do pozycji kucanej. Trochę trudniejsze są strzelaniny, gdy stawiamy czoła grupce oponentów. W takiej sytuacji najlepiej jest wychylić się jedynie na chwilę i oddawać w miarę precyzyjny strzał. Wystarczy powtarzać tę czynność do skutku. Warto wspomnieć jednak o tym, że im dłużej celujemy w cel, tym większe zostaną mu zadane obrażenia. Bardzo dobrym momentem do rozpoczęcia ostrzału jest chwila, gdy przeciwnik przeładowuje broń. Wtedy możemy wyeliminować go praktycznie bez żadnego ryzyka.



Postacie niezależne

W dwóch scenach będziesz musiał opiekować się postaciami niezależnymi. W jednej będzie to bezdomny mężczyzna – Tramp, a w drugiej – dziennikarka. Tramp będzie ci potrzebny, aby otworzyć bramy, które prowadzą do kolejnych etapów terenu. Dziennikarka natomiast musi dojść do pewnego miejsca (miej więcej połowa sceny), a później cię opuści.



Tramp



Dziennikarka

W obu przypadkach są to postacie całkowicie bezbronne, które nie mają szans w pojedynku z uzbrojonymi przeciwnikami. Dlatego też będziesz musiał je ukrywać w jednym z bezpiecznych miejsc, aby nikt nie mógł ich zauważyć. Stan zdrowia oraz widoczność NPCów obrazuje cienki pasek po prawej stronie ekranu.



NPC jest widoczny.



NPC jest niewidoczny.