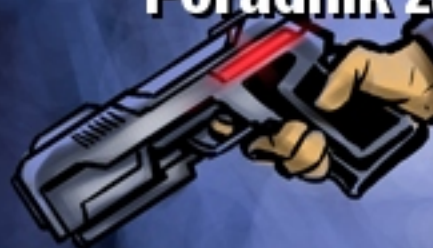


poradnik do gry
Hitman: Kontrakty

Poradnik zawiera 72 strony i 212 ilustracji

GRY OnLine

www.gry-online.pl



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Hitman: Contracts

autor: Piotr „Zodiac” Szczerbowski



(c) 2002 GRY-OnLine sp. z o.o.

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

S P I S T R E Ś C I

Wprowadzenie	3
Podstawy - Zasady gry	4
Opis przejścia	5
Misja 1: Asylum Aftermath	5
Misja 2: The Meat King's Party	9
Misja 3: The Bjarkhov Bomb	14
Misja 4: Beldingford Manor	20
Misja 5: Rendezvous in Rotterdam	28
Misja 6: Deadly Cargo	32
Misja 7: Traditions of the Trade	37
Misja 8: Slaying a Dragon	43
Misja 9: The Wang Fou Incident	46
Misja 10: The Seafood Massacre	52
Misja 11: Lee Hong Assassination	57
Misja 12: Hunter and Hunted	67

Wydawnictwo GRY-OnLine sp. z o.o.
ul. Królewska 57, 30-081 Kraków
tel.(+48 12) 626 12 50, fax.(+48 12) 626 12 70

(c) 2002 GRY-OnLine sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine sp. z o.o.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wprowadzenie

Hitman: Contracts to trzecia część opowieści o zmaganiach płatnego zabójcy, który na zlecenie unicestwia cele na całym świecie. Żadne zadanie nie jest dla niego zbyt trudne i żadna osobistość nieosiągalna. W tej odsłonie dane nam będzie przejść 12 sporych rozmiarów misji, by ostatecznie osiągnąć zamierzone cele. Gra umożliwia wykonywanie zadań na wiele sposobów, zależnie od preferencji gracza. Poniższy opis zajmuje się wersją najtrudniejszą.

Poradnik został przygotowany jako optymalny sposób przejścia HC na najwyższym poziomie trudności, czyli Professional. Dodatkowo, wykonanie zadań zostało opisane w takim stylu, by móc zdobyć w rankingu gry odznaczenie cichego zabójcy (Silent Assassin). Co to oznacza oraz jak należy owe misje wykonywać – dowiedzie się czytając podstawowe informacje będące wstępem do opisu przejścia gry.

Zapraszam

Zodiac

Podstawy - Zasady gry

Hitman: Contracts rządzi się kilkoma zasadami, które warto zapamiętać, zanim przystąpimy do rozgrywki. Postaram się wyjaśnić po kolei ważne elementy samej gry oraz jej „mechaniki”.

Przebrania

Możesz ubierać się w stroje różnych osób, wtapiając się w ten sposób w otoczenie. Posiadając odpowiednie przebranie jesteś w stanie dotrzeć w specyficzne miejsca na mapie, dostępne tylko dla wybranych. Musisz pamiętać, że strażnicy i inni ludzie mogą Cię łatwo rozpoznać (o czym informuje czerwony wskaźnik w lewym dolnym rogu ekranu), jeżeli będziesz zachowywał się niepoprawnie. A to oznacza bieganie lub posiadanie złej borni (jak również nie posiadanie żadnej, podczas gdy jest ona częścią ubioru).

Skradanie się

Dzięki tej umiejętności możesz dostać się praktycznie w każde miejsce niezauważony. Poruszając się w trybie skradania, agent 47 jest zupełnie niesłyszalny dla strażników. Można w ten sposób zachodzić cele od tyłu i atakować z ukrycia. By pozostać w ukryciu, warto przy wchodzeniu do nowego pomieszczenia wpiery sprawdzić przez dziurkę od klucza, co dzieje się w środku.

Ukrywanie się

Nawet cień w rogu pomieszczenia może być miejsce dogodnym dla ukrycia się. Wykonując zadania często natkniesz się na przeszkody terenowe, jak skrzynie czy kolumny, które z powodzeniem mogą służyć za tymczasową kryjówkę przed zbliżającymi się oponentami.

Usypianie przeciwników

Standardowo zawsze zabierasz na misję jedną strzykawkę z narkotykiem. Wstrzykując go danej osobie usypiasz ją na pewien okres czasu. Umożliwia to zabranie jej ubrania, co jest standardowym sposobem na jego zdobycie. Musisz jednak pamiętać, że gdy delikwent się obudzi, od razu spali aktualne przebranie agenta 47. Więc zawsze staraj się znaleźć coś nowego, nim ta chwila nastąpi.

Ustawianie strażników

Podczas gry zwrócisz na pewno uwagę na strażników. Będą oni podążać wzrokiem za twoją osobą, jeśli wydajesz się im podejrzany. Jeśli znikniesz im z pola widzenia, pozostają zawsze w tej pozycji, w której ostatni raz na Ciebie patrzyli. Można to łatwo wykorzystać do odwracania ich uwagi – gdy się skradasz, zawsze jesteś podejrzany, więc skradając a potem chodząc normalnie zwabisz wzrok strażników.

Zgranie czasowe

Większość strażników w grze patroluje określony, przydzielony im teren. Normalnie możesz obserwować ich ruchy na mapie, chyba że grasz na poziomie trudności Professional. Poradnik w większości opisuje przejście gry dla konkretnego zgrania czasowego z patrolami. Dlatego może się zdarzyć, że będą oni w innych miejscach, niż opisano to poniżej.

Silent Assassin

SA to specjalny stopień-nagroda za odpowiednie wykonanie misji. By je otrzymać, należy pozostać w ukryciu (brak alarmów), używać tylko stalowej linki i narkotyku (a nie broni palnej, która robi za dużo hałasu) i unikać zabijania niewinnych. Poradnik został przygotowany właśnie jako opis przejścia prowadzący do otrzymania stopnia SA. Zdobywając SA jako bonus dostajemy przy każdej misji dodatkową, unikalną broń.

Opis przejścia

M i s j a 1 : A s y l u m A f t e r m a t h

Informacje:

Opis przejścia na poziomie: Professional

Nagroda za Silent Assassin: Dual CZ2000 Pistols

Przedmioty: znajdziesz tutaj kilka Syringe, jak również mnóstwo wszelkiego rodzaju broni. Jednak nie warto się nimi interesować. Opis przejścia wymusza podejście do broni palnej z dystansem. Właściwie nikogo w tej misji nie musisz zabijać.

Przebrania: skorzystasz z przebrania pacjenta i w ten sposób możesz bezpiecznie przejść całą misję. Nie warto - po pierwsze - ubierać się jak lekarz, gdyż to grozi śmiercią z rąk oddziałów, a po drugie - paradować w stroju policjanta, gdyż w takim przypadku od razu zostaniesz rozpoznany.

Cele misji:

* Escape from the Sanitarium [Uciekaj ze szpitala psychiatrycznego]

Opis skrócony:

- Zabierz klucz do samochodu.
- Idź do drugiej z kolei windy.
- Wyjedź na drugie piętro i zabierz strój pacjenta.
- Wyłam zamek w drzwiach i przez klatkę schodową zejdź na dół.
- Przejdź obok policji do pokoju z okrągłymi schodami.
- Zejdź po drabinie do samochodu.

Opis szczegółowy:



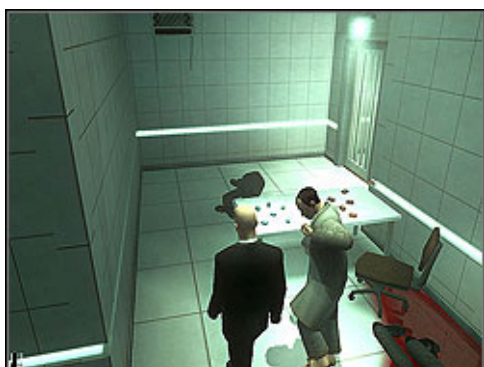
Zaczynasz w jasnym pomieszczeniu. Weterani poprzednich części od razu je rozpoznają. Stoisz przy ciele martwego człowieka. Zabierz klucz do samochodu, będący w jego posiadaniu, po czym biegnij przed siebie, do drzwi wyjściowych.



Czeka Cię długa wędrówka przez kolejne pomieszczenia. Spotkasz na swojej drodze wielu pacjentów - nie rób im krzywdy. W jednym z pomieszczeń na stole leżą Syrygne, nie będą Ci one jednak do niczego potrzebne. Gdy miniesz korytarz z lustrami, znajdziesz się przy pierwszej windzie.



Jednak nie podchodź do niej! Nie schodź ze schodów w ogóle, gdyż zobaczysz filmik z atakującymi policjantami. Otwórz drzwi z lewej i wejdź w korytarz. Na jego końcu (przed zamkniętymi drzwiami) skreć w prawo.



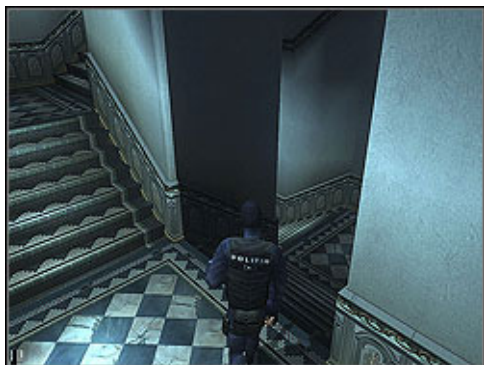
Znajdziesz się przy stoliku z bronią. Zobaczysz policjantów szturmujących szpital. Idź dalej przez drzwi z kratami do windy. Wejdź do środka i wybierz z panelu drugie piętro (2nd floor). Dzięki temu ominiesz pilnujących pierwszego piętra lekarzy, którzy mogliby Cię łatwo rozpoznać.



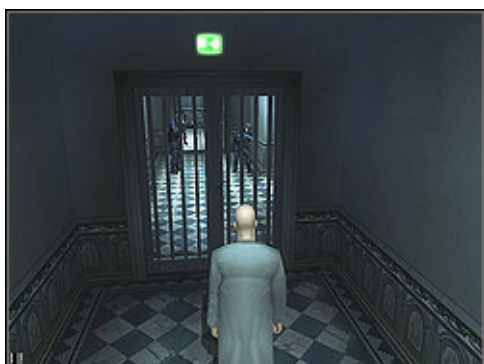
Po wyjściu z windy od razu zabierz ciuchy jednego z martwych pacjentów. To jedyne ubranie, w którym możesz spokojnie wykonać całą misję. Nie interesuj się strojem policjanta, jeżeli zauważą Cię atakujące oddziały, od razu zaczną strzelać.



Skorzystaj z wytrychu i otwórz podwójne drzwi na lewo, w cieniu. Wyjdź na nowy korytarz. Poczekaj aż lekarz spacerujący po okolicy wyjdzie z lewej, po czym zacznij iść w głąb korytarza. Podążaj za nim.



Gdy ten skręci w lewo na końcu drogi, Ty skorzystaj z kratowych drzwi. Uważaj by drugi lekarz nie podszedł za blisko. Po schodach udaj się na dół, na parter. Znajdziesz się przy czymś w rodzaju izolatek.



Skręć w lewo – skieruj się w stronę głównego wyjścia. Trzymając się lewej strony wejdź w korytarz. Za kratą zobaczysz rozgrywającą się scenę: oddział SWAT zabije lekarzy, po czym ruszy biegiem korytarzami.



Poczekaj aż zrobi się bezpiecznie. Przejdź za kraty i dalej do sali, z której wybiegł oddział. To charakterystyczne pomieszczenie z fontanną. Udaj się do drzwi na wprost, tych otwartych, oznaczonych jako wyjście.