

Hitman:

Rozgrzeszenie

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Hitman

Rozgrzeszenie

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent IO Interactive, Wydawca Square-Enix / Eidos, Wydawca PL Cenega Poland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wstęp	6
Sterowanie	8
PC	8
Xbox 360	10
PlayStation 3	12
Porady	14
Wybór poziomu trudności	14
Eksploracja okolicy	16
Stany zaalarmowania przeciwników	17
Pozostawianie w ukryciu	18
Używanie przebrań	19
Sposoby eliminacji innych postaci	20
Wykorzystywanie elementów otoczenia	22
System punktowy i wyzwania	23
Dodatkowa zawartość	25
1: Osobisty kontrakt	27
Ogrody	27
Szkłarnia	32
Urwisko	36
Parter posiadłości	39
Piętro posiadłości	45
2: Król Chinatown	47
Rynek Chinatown – Odnalezienie Króla Chinatown	47
Rynek Chinatown – Zamordowanie Króla Chinatown	49
Rynek Chinatown – Otrucie Króla Chinatown	55
Rynek Chinatown – Opuszczenie rynku	61
3: Terminus	62
Hotel Terminus – Eksploracja parteru hotelu i bocznych alejek	62
Hotel Terminus – Eksploracja piwnicy hotelu	67
Hotel Terminus – Dotarcie na siódme piętro hotelu	70
Górne piętra – Eksploracja siódmego piętra hotelu	74
Górne piętra – Przedostanie się na ósme piętro hotelu	79
Górne piętra – Dotarcie do pokoju 899	84
4: Uciekaj, by przeżyć	89
Płonący hotel	89
Biblioteka – Przeprawa przez pierwszą część biblioteki	92
Biblioteka – Przeprawa przez drugą część biblioteki	96
Gołębnik	101
Shangri-La – Uniknięcie obławy	105
Shangri-La – Dotarcie do windy	109
Stacja kolejki – Dotarcie na stację	115
Stacja kolejki – Uruchomienie semaforów kolejowych	118
5: Myśliwy i ofiara	123
Dziedziniec	123
Klub Vixen – Przedostanie się do wnętrza klubu	128
Klub Vixen – Zamordowanie Doma Osmonda	133
Klub Vixen – Wydostanie się z klubu	139
Przebieralnie	142
Opuszczony budynek	146
Sklep wielobranżowy – Przedostanie się do wnętrza sklepu	151
Sklep wielobranżowy – Dotarcie do wyjścia	157
Strefa załadunkowa	161
Chinatown – Eksploracja Chinatown	164
Chinatown – Zamordowanie Franka Owensa	166
Chinatown – Zamordowanie Billa Dole'a	170
Chinatown – Zamordowanie Larry'ego Clay'a	174
Chinatown – Opuszczenie Chinatown	178

6: Rosewood	179
Oddział Victorii	179
Korytarze sierocińca – Eksploracja pierwszego piętra sierocińca	181
Korytarze sierocińca – Eksploracja parteru sierocińca	185
Korytarze sierocińca – Odnalezienie bezpieczników: niższe poziomy trudności	189
Korytarze sierocińca – Odnalezienie bezpieczników: wyższe poziomy trudności	192
Korytarze sierocińca – Przywrócenie zasilania	195
Kotłownia – Dośnięcie Wade'a	196
Kotłownia – Pokonanie Wade'a	200
7: Witamy w Hope	203
Great Balls of Fire – Dotarcie do barmana bez wszczynania bójki	203
Great Balls of Fire – Dotarcie do barmana po wszczęciu bójki	207
8: Dar Ptaśka	212
Sklep z bronią – Eksploracja sklepu	212
Sklep z bronią – Wygranie turnieju na strzelnicy	214
Sklep z bronią – Zdobyć klucz do gabloty	217
Sklep z bronią – Odzyskanie Silverballerów	224
9: Ogolić Lenny'ego	227
Ulice Hope – Eksploracja miasteczka	227
Ulice Hope – Zamordowanie Tylera Colvina	233
Ulice Hope – Zamordowanie Landona Metcalfa	238
Ulice Hope – Zamordowanie Gavina LeBlonda	243
Ulice Hope – Dotarcie do tylnego wejścia	250
Zakład fryzjerski – Eksploracja zakładu fryzjerskiego	253
Zakład fryzjerski – Zamordowanie Masona McCready'ego	258
Zakład fryzjerski – Zamordowanie Luke'a Wheeley'a	262
Zakład fryzjerski – Zneutralizowanie Lenny'ego	264
10: Koniec trasy	268
Pustynia	268
11: Dexter Industries	272
Ślepa uliczka – Wyłączenie systemów ochrony	272
Ślepa uliczka – Dotarcie do wejścia do tartaku	277
Stary tartak	281
Zejście – Dotarcie do jaskiń	285
Zejście – Dotarcie do windy	292
Budynek fabryczny – Dotarcie do głównego kompleksu	300
Budynek fabryczny – Przedostanie się do wnętrza budynku fabrycznego	304
Budynek fabryczny – Dotarcie do lobby budynku fabrycznego	312
Budynek fabryczny – Skorzystanie z windy w lobby	315
12: Fabryka śmierci	319
Strefa testów – Dotarcie do strefy testów	319
Strefa testów – Eksploracja strefy testów	324
Strefa testów – Zamordowanie doktora Marcusa Greena	330
Strefa testów – Wyłączenie systemu ochrony	336
Strefa odkażania	338
Dział badań – Eksploracja działu badań	342
Dział badań – Zamordowanie doktora Raymonda Valentine'a	345
Dział badań – Zamordowanie doktora Edwarda Ashforda	353
Dział badań – Zniszczenie wyników badań Ashforda	357

13: Noc walki	359
Hangar Patrioty – Eksploracja hangaru	359
Hangar Patrioty – Użycie karty dostępu	362
Hangar Patrioty – Założenie stroju Patrioty	365
Arena – Eksploracja areny	368
Arena – Zamordowanie Sancheza w tradycyjny sposób	372
Arena – Stoczenie pojedynku na ringu z Sanchezem	381
Arena – Opuszczenie areny	384
14: Atak Świętych	386
Parking – Zamordowanie Jennifer Paxton	386
Parking – Dotarcie do miejsca pobytu Heather McCarthy	389
Parking – Zamordowanie Heather McCarthy	395
Recepcja – Zbadanie recepcji	399
Recepcja – Zamordowanie Dijany i Agniji Radoncic	403
Recepcja – Opuszczenie terenu motelu	408
Pole kukurydzy – Zamordowanie Louisy 'Candy' Cain	410
Pole kukurydzy – Zamordowanie Jaqueline Moorhead	414
Pole kukurydzy – Zamordowanie LaSandry Dixon	416
Pole kukurydzy – Dotarcie do punktu dowodzenia	420
15: Prawo Skurky'ego	422
Gmach sądu – Eksploracja gmachu sądu	422
Gmach sądu – Dotarcie do cel w przebraniu sędziego	430
Gmach sądu – Dotarcie do cel w przebraniu oskarżonego	436
Gmach sądu – Dotarcie do cel w tradycyjny sposób	443
Cele	446
Więzienie	450
16: Operacja Młot Bojowy	456
Więzienie hrabstwa	456
Otoczony	463
Magazyn	470
Targ w Hope	476
Obrzeża	484
17: Jedyńy w swoim rodzaju	485
Sklep krawiecki	485
18: Blackwater Park	487
Blackwater Park – Eksploracja okolic budynku mieszkalnego	487
Blackwater Park – Przedostanie się do wnętrza budynku mieszkalnego	493
Blackwater Park – Eksploracja wnętrza budynku mieszkalnego	497
Blackwater Park – Odblokowanie dostępu do windy	500
Apartament – Dotarcie do głównej części apartamentu	507
Apartament – Eksploracja apartamentu	511
Apartament – Eliminacja Layli w tradycyjny sposób	518
Apartament – Eliminacja Layli w zaaranżowanym wypadku	523
Apartament – Pokonanie Layli w bezpośrednim pojedynku	529
Apartament – Zbadanie schronu	532

19: Odliczanie	535
Dach Blackwater – Dotarcie na główny dach	535
Dach Blackwater – Dotarcie do miejsca pobytu Dextera	538
Dach Blackwater – Zamordowanie Dextera	545
20: Rozgrzeszenie	546
Wejście na cmentarz	546
Grobowiec Burnwoodów – Eksploracja okolic grobowca	552
Grobowiec Burnwoodów – Zamordowanie Jade	557
Krematorium	563
Wyzwania	569
1: Osobisty kontrakt	569
2: Król Chinatown	579
3: Terminus	594
4: Uciekaj, by przeżyć	603
5: Myśliwy i ofiara	615
6: Rosewood	634
7: Witamy w Hope	642
8: Dar Ptaśka	647
9: Ogolić Lenny'ego	655
11: Dexter Industries	674
12: Fabryka śmierci	687
13: Noc walki	707
14: Atak Świętych	720
15: Prawo Skurky'ego	732
16: Operacja Młot Bojowy	749
18: Blackwater Park	758
19: Odliczanie	786
20: Rozgrzeszenie	796
Osiągnięcia Steam	808

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

Nieoficjalny poradnik do gry *Hitman: Rozgrzeszenie* zawiera bardzo szczegółowy **opis przejścia jej wszystkich dwudziestu misji**. W opisie każdego z etapów znalazły się informacje na temat:

- starannej eksploracji udostępnianych obszarów;
- przenikania do niedostępnych miejsc;
- radzenia sobie z przeciwnikami;
- umiejętnego wykorzystywania przebrań i pozostawania w ukryciu;
- uzyskiwania najlepszych wyników punktowych;
- możliwych sposobów eliminacji głównych celów.

W poradniku zamieszczono ponadto przydatne porady dla osób rozpoczynających swoją przygodę z grą oraz omówienia opcjonalnych wyzwań związanych z kolejnymi misjami.



Oznaczenia kolorystyczne w poradniku

W niniejszym poradniku zastosowane zostały następujące oznaczenia kolorystyczne:

- **Brązowy** kolor użyty został do oznaczenia pojawiających się w grze ważnych postaci niezależnych (sojuszników oraz wrogów Hitmana).
- **Zielony** kolor użyty został do oznaczenia mniej istotnych dla gry przedmiotów (np. broń biała, medykamenty).
- **Pomarańczowy** kolor użyty został do oznaczenia przedmiotów pomocnych w zaliczaniu misji (np. karty dostępu), sekretów (np. dowody) oraz urządzeń, z którymi Hitman może wchodzić w interakcję (np. panele sterowania otwierające bramy).

Uwaga techniczna: Misje opisane w poradniku były testowane na różnych poziomach trudności, głównie pod kątem różnic dotyczących występowania przeciwników. W zależności od wybranego poziomu trudności możesz w rezultacie nie spotkać niektórych wrogów opisanych w tekście lub mogą oni przebywać w innych miejscach.

Jacek „Stranger” Hałas (www.gry-online.pl)