



Hitman 3

poradnik do gry

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Hitman 3

autorzy: Jacek Hałas, Łukasz Telesiński

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-793-6

Producent: IO Interactive, Wydawca: IO Interactive, 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
Podstawy	11
Porady na start	11
Multiplayer / Tryb online	15
Poziomy trudności	16
Aparat i tryb fotograficzny	17
Hitman VR	19
Skradanie się	20
Mistrzostwa i postępy	24
Eksploracja map	26
Kody do sejfów i zamków	29
FAQ	37
Zapisanie stanu gry - jak?	37
Zawalenie zadania - czy jest możliwe?	39
Skróty - jak odblokowywać?	40
Znajomość serii - czy jest wymagana?	42
Crafting - czy jest w grze?	43
Monitoring - jak wyłączyć?	45
Przeciwnik - jak otruć?	47
Ciała - jak się pozbyć?	51
Snajperka - jak zabrać na misję?	53
Zamek - jak otworzyć?	56
Przebranie - jak zmienić?	61
Najlepsze nagrody z mistrzostw - które to?	63
Poradnik trofeowy	67
Trofea podstawowej zawartości	67
Trofea DLC	84
Family Feud	92
Bird Art	98
Last Call	106
Ripe for the Picking	112
Keep Your Eyes Peeled	124
Bullet Train	129
Aneks	135
Wymagania sprzętowe	135
Sterowanie	137
Wersje gry	143
Długość gry	145
Przeniesienie postępów do Hitman 3	147
Import starych lokacji do Hitman 3	157
Polska wersja gry - czy jest dostępna?	161
Rozłącza mnie - co zrobić?	162
Google Stadia	163
Opis przejścia	164
Lista wszystkich misji	164
On Top of the World - Dubaj	167
Mapa lokacji i informacje o misji	167
Mapa Dubaju - jak odblokować?	176
Mapa Dubaju - jak opuścić?	178
Monitoring - gdzie sabotować?	183
Trucizna - jak zdobyć?	186
Elektroniczne okna - lista wszystkich	191
Najlepsze przebrania	194
Zabójstwo Carla Ingrama	199
Zabójstwo Marcusa Stuyvesanta	223
How The Mighty Fall	241
Bird Of Prey	250
(In)Security	257

Death in the Family - Dartmoor	263
Mapa lokacji i informacje o misji	263
Sekretne pokoje - jak otwierać?	277
Trucizna - jak zdobyć?	287
Mapa Dartmoor - jak opuścić?	293
Zagadka z ukrytym sejfem	297
Najlepsze przebrania	303
Miejsca skanowania aparatem	310
Zdobycie akt Arthura Edwardsa	316
Means, Motive and Opportunity	325
A Day to Remember	335
Her Final Resting Place	340
Zabójstwo Alexy Carlisle	344
Apex Predator - Berlin	355
Mapa lokacji i informacje o misji	355
Mapa Berlina i Agent Price - jak odblokować?	370
Mapa Berlina - jak opuścić?	377
Monitoring - gdzie sabotować?	382
Sejf Hirschmullera - jak otworzyć?	386
Klub Holle - jak wejść do środka?	388
Wieża radiowa - jak odblokować?	397
Sekretne wyjście - jak odblokować?	401
Trucizna - jak zdobyć?	406
Najlepsze przebrania	413
Zabójstwo Agenta Rhodesa	420
Zabójstwo Agenta Swana	425
Zabójstwo Agenta Bannera	431
Zabójstwo Agenta Tremaine	438
Zabójstwo Agenta Greena	444
Zabójstwo Agenta Thamesa	449
Zabójstwo Agenta Chamberlina	456
Zabójstwo Agenta Montgomery'ego	460
Zabójstwo Agenta Lowenthala	473
Zabójstwo Agenta Davenporta	480
Agenci ICA - inne unikalne zabójstwa	485
End Of An Era - Chongqing	495
Mapa lokacji i informacje o misji	495
Data Core - jak zhakować?	504
Monitoring - gdzie sabotować?	510
Aparat - gdzie i jak używać?	519
Trucizna - jak zdobyć?	523
Najlepsze przebrania	531
Certainty Principle	542
Impulse Control	552
All-Seeing Eyes	562
Zabójstwo Hush	569
Zabójstwo Imogen Royce	601
The Farewell - Mendoza	647
Mapa lokacji i informacje o misji	647
Mapa Mendozy - jak opuścić?	661
Monitoring - gdzie sabotować?	667
Kody QR - gdzie skanować?	674
Sejf w piwnicy - jak otworzyć?	680
Bariera laserowa - jak wyłączyć?	684
Trucizna - jak zdobyć?	691
Najlepsze przebrania	697
Eyes on Target	706
Over the Top	715
The Tour	723
Closing Statement	734
Spotkanie z Dianą Burnwood	747
Zabójstwo Dona Archibalda	750
Zabójstwo Tamary Vidal	762
Untouchable - Carpathian Mountains	772

Informacje o misji	772
Sekretne zakończenie - jak odblokować?	775
Najlepsze przebrania	777
Zabójstwo Arthura Edwardsa	779
Zakończenia	794
Główne zakończenie	794
Sekretne zakończenie	797

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

Poradnik do gry *Hitman 3* pomoże ci w pomyślnym ukończeniu ostatniej części trylogii o przygodach Agenta 47. W naszym poradniku zawarliśmy informacje i wskazówki zarówno dla początkujących graczy, jak i dla weteranów serii, którzy grali w poprzednie części serii *Hitman* i doskonale je znają. W naszym przewodniku po grze przypominamy podstawy **skradania się** i unikania lub cichego eliminowania przeciwników, **eksploracji mapy** oraz **zdobywania mistrzostw**. Z rozdziału z najczęściej zadawanymi pytaniami dowiesz się z kolei m.in. **jak usuwać zapisy monitoringu**, **jak otruwać przeciwników**, **jak pozbywać się ciał** czy **jak odblokować najlepsze bronie i najlepsze gadżety**.

Zdecydowanie największy rozdział poradnika to **opis przejścia gry Hitman 3**, który jest jednocześnie **atlasem świata**. Każdą z głównych lokacji - misji fabularnych rozłożyliśmy na czynniki pierwsze. Solucja zawiera przede wszystkim **wysokiej jakości mapy głównych lokacji**, na których zaznaczono m.in. cele misji, ważne lokacje (np. pomieszczenia ochrony), **najlepsze przebrania** oraz inne unikalne przedmioty. Opis przejścia uwzględnia wszystkie **zadania fabularne** (Mission Stories) oraz **opcjonalne warianty eliminowania celów misji**. Jest to wiedza pomocna w ukończeniu każdej lokacji w 100% i w zdobyciu najwyższego poziomu jej mistrzostwa.

Główną treść uzupełnia przede wszystkim **poradnik trofeowy**, w którym szczegółowo opisane zostały wszystkie osiągnięcia. Dowiesz się jak zdobywać trofea powiązane z poszczególnymi epizodami gry. W poradniku zamieściliśmy również informacje o **sterowaniu**, **wymaganiach sprzętowych** oraz o tym **ile czasu zajmuje przejście gry Hitman 3**.

Podpowiedzi dla początkujących

Poniżej zamieściliśmy kilka szybkich wskazówek i porad dla graczy, którzy rozpoczynają rozgrywkę w *Hitman 3*. Zwracamy uwagę na rzeczy, dzięki którym łatwiej zalicza się misje i unika wykrycia. Więcej podpowiedzi znajdziesz w osobnym rozdziale Porady na start.

1. **Jak najczęściej zapisuj grę** i najlepiej korzystaj z kilku różnych slotów. Uchroni cię to na wypadek przedwczesnego wykrycia Agenta 47 lub popełnienia jakiegoś błędu związanego z eliminacją celu misji.
2. **Dokładnie przejdź się po każdej nowej mapie**. Miejscówki w *Hitman 3* są bardzo rozległe i wielopoziomowe. Nie skupiaj się od razu na dotarciu do celu misji, tylko najpierw poznaj okolicę - poszukaj dobrych wejść do zakazanych stref, miejsc z przebraniem i pomieszczeniami monitoringu, czy zapoznaj się z "planem dnia" celu misji.
3. **Na bieżąco zajmuj się dostępnymi wyzwaniem**. Każde zaliczone wyzwanie nagradzane jest punktami doświadczenia, które pozwolą ci awansować na kolejny poziom mistrzostwa. Wiążą się z tym unikalne nagrody - nowe bronie i gadżety czy nowe miejsca startu podczas powtarzania misji.
4. **Unikaj wszelakich walk**. Agent 47 jest w stanie eliminować wrogów w otwartych walkach, ale doprowadzenie do wszczęcia alarmu zawsze prowadzi do niepotrzebnych kłopotów i obniżenia noty za ukończenie misji. Optymalnie każdy etap staraj się zaliczyć przez cały czas pozostając w ukryciu. Pomagaj sobie skradaniem się, rekonesansem, odwracaniem uwagi wrogów i korzystaniem z przebrań.
5. **Nie zapomnij odwiedzić pomieszczenia monitoringu**. Zdecyduj się na taki krok jeśli co najmniej raz zostałeś zauważony i nagrany przez kamerę ochrony. Usunięcie taśm ochrony i dowodów na obecność Agenta 47 pozwoli ci uzyskać wyższą notę.
6. **Staraj się nie zabijać nikogo poza celem / celami misji**. Jest to szczególnie istotne, jeśli masz w planach uzyskanie rangi Cichego Zabójcy (Silent Assassin). Wszystkie inne osoby staraj się jedynie ogłuszać pozostając niezauważonym, a także chować ich ciała.

7. **Dopasowuj gadzety i bronie do celów i założeń misji.** Przykładowo jeśli dotarcie do celu wiąże się z napotkaniem zamkniętych drzwi, to zaopatrz Agent 47 w wytrychy lub urządzenia do hakowania zamków elektronicznych. W przypadku elektronicznych zabezpieczeń rozglądaj się też po okolicy i przy ciałach za kartami dostępu.
8. **Skanuj każdy nowo badany obszar.** W *Hitman 3* tak samo jak w poprzednich częściach możesz używać instynktu zabójcy, który pozwala "prześwietlać" otoczenie. Pozwoli ci to łatwiej lokalizować przeciwników, loot i interaktywne miejsca. Używanie instynktu jest nielimitowane.
9. **W misjach możesz korzystać z różnych wyjść.** W większości sytuacji najlepiej jest wybrać najłatwiej dostępne wyjście lub to zlokalizowane najbliżej wyeliminowanego celu misji. Pamiętaj jednak, że z używaniem sekretnych wyjść mogą być powiązane wyzwania.

Wszystkie główne misje i lokacje

Hitman 3 nie jest grą stawiającą na dużą liczbę misji / lokacji. Dostępnych jest w sumie 6 map, na których pojawiają się cele misji. Każda taka lokacja jest osobnym podrozdziałem w naszym poradniku.

On Top of the World - Dubaj, United Arab Emirates

1. Mapa lokacji Dubaj i informacje o misji
2. Mapa Dubaju - jak odblokować?
3. Zabójstwo Carla Ingrama
4. Zabójstwo Marcusa Stuyvesanta
5. Trucizna - jak zdobyć?
6. Najlepsze przebrania
7. Kamery Burj Al-Ghazali - jak wyłączyć?
8. How The Mighty Fall - zadanie fabularne
9. Bird Of Prey - zadanie fabularne
10. (In)Security - zadanie fabularne
11. Mapa Dubaju - jak opuścić?
12. Elektroniczne okna - lista wszystkich

Death in the Family - Dartmoor, England

1. Mapa lokacji Dartmoor i informacje o misji
2. Zamordowanie Alexy Carlisle
3. Zdobyć akt Arthura Edwardsa
4. Trucizna - gdzie zdobyć?
5. Zagadka z ukrytym sejfem
6. Sekretne pokoje - jak otwierać?
7. Najlepsze przebrania
8. Means, Motive and Opportunity - zadanie fabularne
9. A Day to Remember - zadanie fabularne
10. Her Final Resting Place - zadanie fabularne
11. Mapa Dartmoor - jak opuścić?
12. Miejsca skanowania aparatem

Apex Predator - Berlin, Germany

1. Mapa lokacji Berlin i informacje o misji
2. Mapa i Agent Price - jak odblokować?
3. Mapa Berlina - jak opuścić?
4. Monitoring - gdzie sabotować?
5. Sejf Hirschmullera - jak otworzyć?
6. Klub Holle - jak dostać się do środka?
7. Wieża radiowa - jak odblokować?
8. Sekretne wyjście - jak odblokować?

9. Trucizna - jak zdobyć?
10. Najlepsze przebrania
11. Zabójstwo Agenta Rhodesa
12. Zabójstwo Agenta Swana
13. Zabójstwo Agenta Bannera
14. Zabójstwo Agenta Tremaine
15. Zabójstwo Agenta Greena
16. Zabójstwo Agenta Thamesesa
17. Zabójstwo Agenta Chamberlina
18. Zabójstwo Agenta Montgomery'ego
19. Zabójstwo Agenta Lowenthala
20. Zabójstwo Agenta Davenporta
21. Agenci ICA - inne unikalne zabójstwa

End Of An Era - Chongqing, China

1. Mapa lokacji Chongqing i informacje o misji
2. Data Core - jak zhakować?
3. Monitoring - gdzie sabotować?
4. Aparat - gdzie i jak używać?
5. Trucizna - jak zdobyć?
6. Najlepsze przebrania
7. Certainty Principle - zadanie fabularne
8. Impulse Control - zadanie fabularne
9. All-Seeing Eyes - zadanie fabularne
10. Zabójstwo Hush
11. Zabójstwo Imogen Royce

The Farewell - Mendoza, Argentina

1. Mapa lokacji Mendoza i informacje o misji
2. Mapa Mendozy - jak opuścić?
3. Monitoring - gdzie sabotować?
4. Kody QR - gdzie skanować?
5. Sejf w piwnicy - jak otworzyć?
6. Bariera laserowa - jak wyłączyć?
7. Trucizna - jak zdobyć?
8. Najlepsze przebrania
9. Eyes on Target - zadanie fabularne
10. Over the Top - zadanie fabularne
11. The Tour - zadanie fabularne
12. Closing Statement - zadanie fabularne
13. Spotkanie z Dianą Burnwood
14. Zabójstwo Don Yatesa
15. Zabójstwo Tamary Vidal

Untouchable - Carpathian Mountains, Romania

1. Mapa lokacji Góry Karpaty i informacje o misji
2. Sekretne zakończenie - jak odblokować?
3. Najlepsze przebrania
4. Zabójstwo Arthura Edwardsa