

Hotline Miami 2: Wrong Number

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Hotline Miami 2 (Wrong Number)

autor: Łukasz "Salantor" Pilarski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-190-1

Producent Dennaton Games, Wydawca Devolver Digital

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	4
Postacie	7
Broń	11
Walka	13
Punktacja	15
Act 1 - Exposition	18
Scene 1 - Down Under	18
Scene 2 - Homicide	22
Scene 3 - Hard News	27
Scene 4 - Final Cut	32
Act 2 - Rising	39
Scene 5 - First Trial	39
Scene 6 - Moving Up	44
Scene 7 - No Mercy	51
Scene 8 - Execution	59
Act 3 - Climax	65
Scene 9 - Ambush	65
Scene 10 - Into the Pit	71
Scene 11 - Dead Ahead	79
Scene 12 - Death Wish	92
Act 4 - Falling	108
Scene 13 - Subway	108
Scene 14 - Stronghold	115
Scene 15 - Withdrawal	124
Scene 16 - Casualties	131
Act 5 - Intermission	141
Scene 17 - First Blood	141
Scene 18 - Demolition	145
Scene 19 - House Call	149
Scene 20 - Release	152
Act 6 - Catastrophe	163
Scene 21 - Seizure	163
Scene 22 - Blood Money	169
Scene 23 - Caught	176
Scene 24 - Take Over	180
Apocalypse	192
Bonus Scene - The Abyss	198
Gazety	209
Hotline Miami 2: Wrong Number - wymagania sprzętowe	210

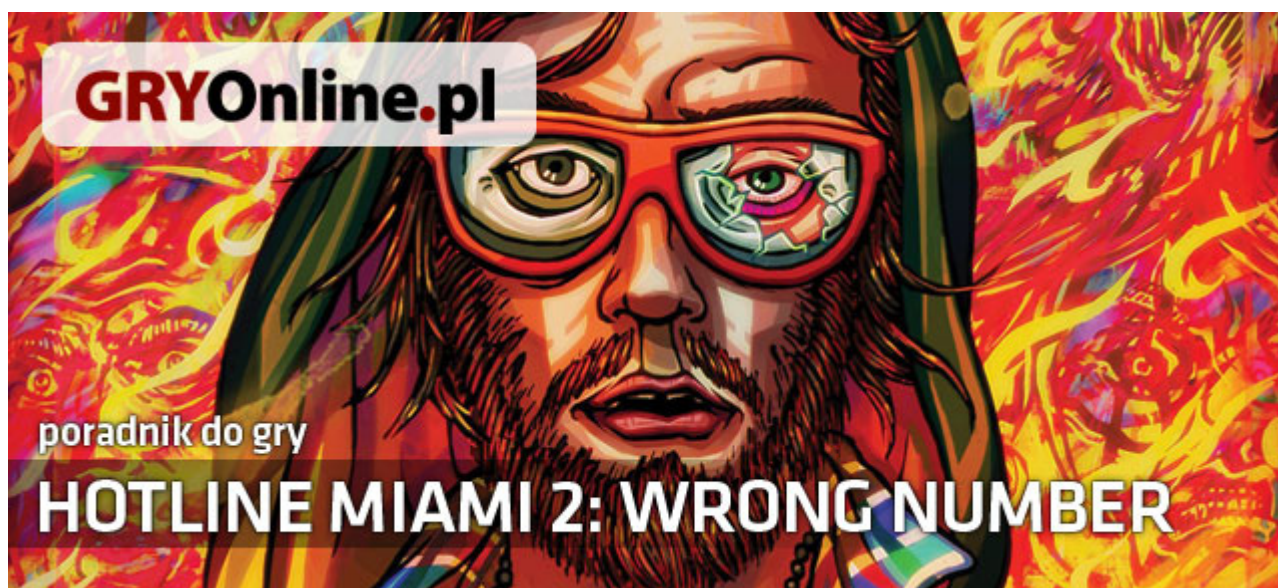
Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

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



Hotline Miami 2 to kontynuacja brutalnej, niezależnej gry akcji autorstwa studia Dennaton Games, opowiadającej o mężczyźnie wykonującym rozmaite zlecenia dla "głosu w słuchawce". Fabuła części drugiej opowiada o skutkach jego działalności, obserwowanych z perspektywy filmowca, detektywa, grupy zamaskowanych mścicieli i kilku innych postaci. W każdej z dostępnych w grze misji zadaniem gracza jest oczyszczenie wskazanego terenu z przeciwników z pomocą szerokiego asortymentu broni białej, palnej oraz umiejętności specjalnych postaci. Po ukończeniu zadania gracz otrzymuje ocenę swoich działań, określaną na podstawie nie tylko jego skuteczności, ale również stylu i szybkości. Poradnik został przygotowany na podstawie premierowej wersji gry w języku angielskim na komputery osobiste, na bazie rozgrywki na średnim poziomie trudności. W tekście zastosowano angielskie nazwy i terminy, gdyż oficjalne tłumaczenia obejmują tylko dialogi. W poradniku pominięto tutorial, czyli **Pilot - Midnight Animal**, jak również opisy fabularnych przerywników między etapami. W misjach pozwalających na wybór postaci za każdym razem wybór padał na postacie mogące korzystać z dowolnej znalezionej w czasie gry broni. Zawarte w poradniku opisy przejścia kolejnych misji należy traktować jako zbiór wskazówek. Bugi, losowe rozstawienie swobodnie poruszających się przeciwników, użycie broni palnej oraz wybór postaci może zmienić sytuację na planszy w sposób, który nie został przedstawiony w poradniku. Dodatkowo poradnik pisany został z myślą o osobach, które pragną ukończyć grę, ale niekoniecznie z najwyższymi ocenami. Zdobycie w każdej misji oceny A- i wyżej wymaga nieustannego działania i dostosowywania się do sytuacji na planszy, co ciężko jest uwzględnić w tekstowym poradniku.

Poradnik do *Hotline Miami 2* zawiera:

- Porady na temat podstawowych mechanizmów rozgrywki
- Informacje o dostępnych w grze maskach oraz uzbrojeniu
- Porady na temat walki z różnego typu przeciwnikami oraz osiągnięcia jak najlepszej punktacji
- Przewodnik po wszystkich etapach

Łukasz "Salantor" Pilarski (www.gry-online.pl)

Porady



Graj spokojnie. Rozgrywka w *Hotline Miami* opiera się na częstym powtarzaniu poziomów, nauce na własnych błędach oraz ginięciu w najmniej odpowiednich sytuacjach. Może się zdarzyć, że ten sam etap będziesz powtarzał dwadzieścia i więcej razy, mimo że za każdym razem będziesz podchodził do niego inaczej. W takim wypadku nie denerwuj się i nie wyżywaj na klawiszu odpowiedzialnym za powtarzanie etapu. To tylko powiększy twoją frustrację i utrudni ukończenie gry.

Bądź przygotowany na każdą ewentualność. Każdy opracowany przez siebie plan przejścia poziomu może i niemal na pewno skończy się porażką. Wiedząc o tym łatwiej będzie ci przełknąć kolejną śmierć i spróbować jeszcze raz.

Pamiętaj o możliwości rozglądania się. Zasięg widzenia postaci jest bardzo mały, dodatkowo ograniczony przez kierunek, w którym jest zwrócona. Stąd nierzadkie są sytuacje, że zostaniesz zabity strzałem w plecy, pies na ciebie skoczy z sąsiedniego pomieszczenia albo zostaniesz otoczony przez wrogów, których nie miałeś jak zobaczyć. Rozglądając się będziesz wiedział, skąd spodziewać się ataku.

Zwracaj uwagę gdzie się zatrzymujesz. Niektóre obiekty na planszy zapewniają osłonę, inne nie. Podobnie przez niektóre można przejść, podczas gdy inne będą cię blokowały. W czasie pierwszych prób przejścia każdej z planszy zwróć uwagę, jakie obiekty zapewniają osłonę, a przez które można strzelać. Dzięki temu lepiej sobie poradzisz w sytuacji zagrożenia i nie zmarnujesz pocisków na przeciwników, którzy stoją za osłonami.

Pamiętaj o zasięgu widzenia każdego przeciwnika. Każdy wróg widzi na określonej z góry odległość, która nie ma nic wspólnego z wielkością pomieszczenia. Oznacza to, że w małych pokojach zostaniesz zauważony praktycznie natychmiast, lecz nie w długich korytarzach. Dzięki temu możesz eliminować przeciwników na dalekie odległości z pomocą pistoletów oraz strzelb, ewentualnie przekradać się w ich pobliżu.

Wywołuj hałas. Każda broń palna poza pistoletem z tłumikiem hałasuje. Hałas może sprowadzić do ciebie przeciwników z sąsiednich pomieszczeń, nawet jeśli będą musieli przejść przez całą planszę, by do ciebie dotrzeć. Dzięki hałasowi możesz znacznie obniżyć poziom trudności wielu poziomów. Wystarczy, że ustawisz się w pobliżu drzwi, wystrzelisz, a po chwili zaczniesz zabijać każdego, kto będzie próbował przez nie przejść. Na wielu planszach technika ta pozwala na zabicie nawet kilkunastu przeciwników przy minimalnym wysiłku. Jedynym problemem może być amunicja, która przy wielu wrogach szybko się skończy. W takiej sytuacji, o ile w pobliżu nie ma dużych przeciwników, dobrze jest również używać broni białej.

Zwracanie uwagi wymaga czasu. Większość przeciwników nie zwróci na ciebie uwagi, jeśli po prostu przebiegniesz przed otwartymi drzwiami. Musisz zatrzymać się w nich przynajmniej na chwilę, by patrzący w ich kierunku wróg cię zauważył. To ważne w przypadku strzelców, którzy zaczną strzelać, jeśli będziesz zbyt długo stał w przejściu.

Zwracaj uwagę na okna. Przez każde okno można strzelić. Można to zrobić zarówno na wprost, jak i pod skosem, o ile tylko pocisk przejdzie przez przynajmniej fragment okna. To ważne, ponieważ przeciwnicy zauważają cię głównie w sytuacji, gdy stoisz dokładnie naprzeciw nich po drugiej stronie okna. Ustawiając się pod kątem możesz zastrzelić ich, zanim zdołają cię zauważyć. Technika ta pozwala również na zabijanie wrogów w dalekich końcach pomieszczenia, stojących zbyt daleko, by strzał na wprost mógł ich osiągnąć. Rada ta odnosi się również do otwartych drzwi i wejść do pomieszczeń nie posiadających drzwi. Tak długo, jak między tobą i celem nie ma ściany, jesteś w stanie go zastrzelić z dowolnej odległości.

Otwieraj drzwi z pomocą broni. Każde drzwi otworzysz i zamkniesz z pomocą pocisków. Rzucenie bronią oraz cios bronią białą w taki sposób nie działają. Drzwi otworzone z pomocą strzału ogłuszają, ale nie zabijają, zaś same drzwi przejmą na siebie wszystkie pociski. Dzięki temu możesz strzelić w drzwi, ogłuszyć stojącego za nimi wroga, a drugim pociskiem zabić jego kolegę stojącego po drugiej stronie pokoju. Nie każda broń palna działa ten sam sposób na drzwi. Inaczej zachowują się po strzeleniu w nie ze strzelby, a inaczej z karabinu maszynowego, podczas gdy pistolet z tłumikiem albo nail gun, unikalna broń **Irvina**, nie poruszy ich nawet o milimetr. Podobnie jak nie każdy wróg - na przykład więksi przeciwnicy (dalej w poradniku zwani **mięśniakami** z powodu swoich dużych rozmiarów) i psy - może zostać w ten sposób ogłuszony. Należy też zwrócić uwagę, w którą stronę drzwi się otwierają i czy nie osiągnęły maksymalnego możliwego wychylenia.

Uważaj na drzwi prowadzące na teren misji. Wchodząc do budynku nie możesz z niego wyjść, póki nie zabijesz wszystkich wrogów. To ważne, ponieważ w niektórych misjach pierwszych przeciwników spotkasz już za drzwiami, niekiedy natychmiast po wejściu na daną mapę. Bądź więc przygotowany na to, że za każdym razem, gdy wchodzisz na nową mapę, możesz być zmuszony natychmiast kogoś zabić bez możliwości wycofania się.

Nie przejmuj się cichymi zabójstwami. Przeciwnicy nie zwrócą uwagi na ciała swoich kolegów, nawet jeśli będą po nich deptać. Jest to jeden z powodów, dla których nie należy podchodzić do gry jak do skradanki i próbować działać cicho. Zachowywać ciszę warto tylko w sytuacjach, gdy nie chcesz walczyć przeciw zbyt dużej liczbie przeciwników albo masz mało amunicji. W innym wypadku lepiej być głośnym.

Korzystaj z blokad. Żaden wróg nie zobaczy cię przez ścianę oraz zamknięte drzwi. Dotyczy to również drzwi otwartych, o ile ty i wróg stoicie po jego obu stronach. Pozwala to na dłuższe pozostawanie niewidocznym oraz walkę tylko z częścią przeciwników znajdującymi się w danym pomieszczeniu. Dzięki temu możesz również zacząć się na wrogów i szybko ich wyeliminować. Otwarcie zamkniętych drzwi pozwala na ogłuszenie stojącego po drugiej stronie przeciwnika, ale dobicie go sprawia, że stajesz się bezbronny wobec wrogich ataków. Kryjąc się za otwartymi drzwiami możesz przeciwnika zaatakować bronią białą i zabić na miejscu, bez obaw, że w czasie dobijania go zostaniesz zaatakowany przez kogoś innego.

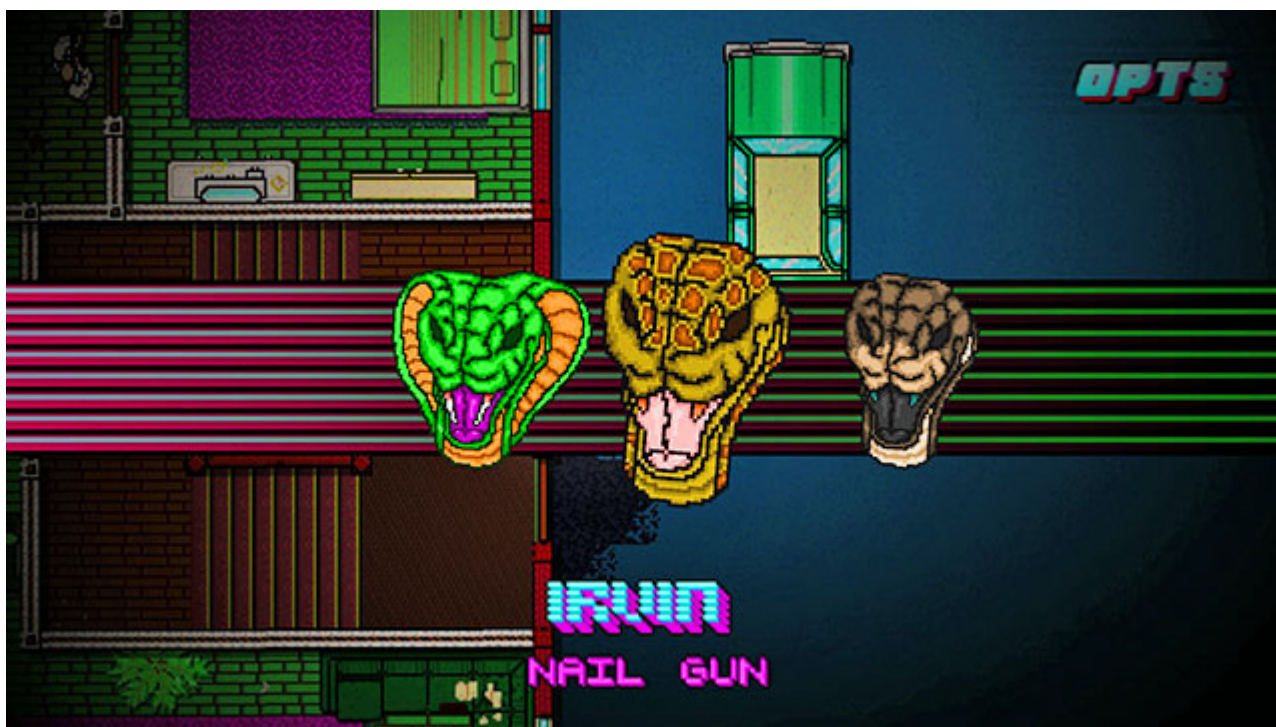
Sprawdź, które pomieszczenia są dźwiękoszczelne, a wrogowie głusi. Bywa, że strzelając tuż przy ścianie zwrócisz na siebie uwagę tylko niektórych przeciwników. Bywa też, że natychmiast rzucą się na ciebie wszyscy bez wyjątku. To ważne, ponieważ pozwala na lepsze zaplanowanie całej akcji i eliminuje ryzyko ataku od tyłu. Wiedząc o tym, że jeden z przeciwników zawsze będzie stał w miejscu, możesz zostawić go sobie na koniec, a nawet całkowicie zignorować jego obecność, póki reszta planszy nie zostanie przez ciebie oczyszczona.

Zwracaj uwagę, w którą stronę zwróceni są przeciwnicy. Wróg stojący tyłem do drzwi prawdopodobnie cię nie zauważy. Podobnie wróg patrzący cały czas w jednym kierunku, w przeciwieństwie do wrogów rozglądających się na boki. To ważne, gdyż pozwala na ich w miarę bezpieczne zabicie, bez obaw, że w ostatniej chwili się odwrócą i potraktują cię ołowiem. Pozwala to również na wyodrębnienie części planszy, które możesz zostawić sobie na później, jak tylko oczyścisz resztę, bez obaw, że zostaniesz zaatakowany od tyłu.

Zbadaj trasy patroli przeciwników. Najczęściej przebiegają tuż przy ścianach, pozwalając na ogłuszanie wrogów z pomocą drzwi. Poświęć chwilę na przestudiowanie tych tras, a znacząco ułatwisz sobie przejście poziom.

Uważaj, kogo chcesz ogłuszyć. Psy i mięśniaki są niewrażliwe na uderzenie drzwiami. Ogłuszyć można tylko zwykłych wrogów, możliwych do zabicia jednym ciosem. Każdy inny przeciwnik zostanie w takim wypadku tylko odsunięty, a co za tym idzie natychmiast poinformowany o twojej obecności.

Postacie



W tej części poradnika pominięte zostały postacie **Pig Butcher**, **Detective Manny Pardo**, **Richter** oraz **The Henchman**, gdyż każdą z nich gra się w ten sam sposób. Drobnym wyjątkiem spośród tej grupy jest **Pig Butcher**, ale tylko z powodu bardzo wolnej animacji dobijania gołymi rękoma. Pozostała piątka posiada albo wyróżniające je elementy mechaniki, albo wybierane przed misją maski lub broń. Kolejne maski oraz wyposażenie są odblokowywane wraz z twoimi postępami. Innymi słowy im dalej w grze jesteś, tym większy posiadasz wybór.