

Manhunt 2

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Manhunt 2

autor: Łukasz „Terrag” Znojek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Porady ogólne	4
Opis przejścia	6
1. Awakening	6
2. Ghosts	11
3. Sexual deviants	14
4. Red light	19
5. Best friends	22
6. Safe house	26
7. Bees' honey pot	28
8. Assassination	32
9. Most wanted	37
10. Ritual cleansing	42
11. Origins	46
12. Broadcast interrupted	50
13. Altered state	54
14. Domestic disturbance	58
15A. Personality clash (DANNY)	61
15B. Release therapy (LEO)	64

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

Poradnik do gry *Manhunt 2* zawiera szczegółowy opis przejścia każdego z rozdziałów (z uwzględnieniem dwóch rozbieżnych wersji zakończenia). Do tego dochodzą również wskazówki dotyczące położenia przydatnych w naszej przygodzie **broni**, **apteczek** oraz **przycisków**. Rozdziały ozdobione zostały licznymi zrzutami ekranu, do których znajdziemy w tekście stosowne odwołania oznaczone przez **#1** i **#2**. W nawiasach kwadratowych **[]** umieszczone zostały natomiast oznaczenia klawiszy.

Łukasz „Terrag” Znojek

Porady ogólne

Wybór ścieżki postępowania

Zanim rozpoczniemy zabawę, powinniśmy zadać sobie pytanie, do którego z dwóch zakończeń chcemy dążyć. Mocno upraszczając, sytuacja wygląda następująco:

- Do „pozytywnego” zakończenia doprowadzi nas styl gry w którym unikamy niepotrzebnej przemocy. O ile to możliwe, poruszamy się w cieniu, eliminując (w najmniej finezyjny, „biały” sposób) tylko tych przeciwników, których śmierć jest konieczna. Pozostawiamy również przy życiu każdą z napotkanych w grze postaci neutralnych.
- Mroczny odpowiednik niemal sielankowego happy endu osiągniemy poprzez brutalne, krwawe i widowiskowe (czyli stosunkowo wolne, „czerwone”) wyżynanie każdej napotkanej po drodze osoby, eksperymentowanie ze wszystkimi typami znalezionej broni, oraz wykorzystanie wielu możliwości przeprowadzenia egzekucji z wykorzystaniem otoczenia.

Niniejszy poradnik stanowi uśrednienie pomiędzy wyborami „delikatnymi” i makabrycznymi. Aczkolwiek powinniśmy pamiętać, że to od nas samych tak naprawdę zależy, kogo zabijamy a komu darujemy życie. Sami musimy podążyć wybraną przez nas ścieżką, poradnik powinien tylko wskazać nam kierunek.

Rodzaje broni

Wyróżniamy cztery rodzaje śmiertelnych zabawek. Bronie **zielone** (klawisz [1]), jednorazowe, które możemy wykorzystać do egzekucji. Używanie tego typu przedmiotów przy walce wręcz kończy się ich szybkim zużyciem/zniknięciem. Kolejna kategoria, to bronie wielokrotnego użytku – **niebieskie** [2] i **brązowe** [3]. Te drugie zdecydowanie lepiej sprawdzają się przy walce w zwarciu, ponieważ wyprowadzone z ich użyciem combo zazwyczaj przewraca przeciwnika. Ostatnia kategoria, to bronie miotane, **pomarańczowe** [4], które pomogą nam odwrócić uwagę wrogów, kierujących swoje kroki w stronę podejrzanego dźwięku. Jeśli natomiast trafimy tego typu bronią w przeciwnika, przewrócimy go. Aby zamienić broń danego typu na inny egzemplarz, tego samego rodzaju – przytrzymujemy [F].

Walka w zwarciu

Starcia toczone na bliskich odległościach nie należą do najprostszych. Szczególnie, jeśli walczymy z kilkoma przeciwnikami na raz. Jeśli nie mamy wtedy w ręku broni która jest w stanie przewrócić delikwentów, powinniśmy czym prędzej schować się za pierwszym lepszym rogim i przeczekać w cieniu. Zazwyczaj, jeśli zostaniemy osaczeni przez wrogów – kończy się to dla nas nieprzyjemnie; dlatego też, nawet jeśli chcemy stoczyć walkę, warto najpierw odbiec kawałek od oprawców i zaatakować dopiero w momencie, kiedy Ci stali będą obok siebie. Niemniej – walki w zwarciu staramy się unikać. Jest głośna i co tu dużo mówić – po prostu nieelegancka w porównaniu do cichych egzekucji :).

Broń palna

Pojawia się w rozdziale piątym i zostaje z nami praktycznie do samego końca. Chociaż znacząco ułatwia zabójstwa (wystarczy jeden strzał w głowę z bliskiej odległości), powinniśmy jej nie nadużywać jeśli dążymy do „mrocznego” zakończenia tytułu. Większe noty za przemoc uzyskamy bowiem na brutalnych egzekucjach. Te z kolei, wykonywane przy użyciu broni palnej (wyjątkowo – nie przytrzymujemy przy ich rozpoczęciu prawego przycisku myszy, jedynie lewy), nigdy nie są ciche i zwracają na nas uwagę wrogów patrolujących okolicę. Wyjątkiem jeśli chodzi o huk wystrzału jest tu kusza z rozdziału czternastego, niewydająca żadnego dźwięku, który mógłby nas zdradzić.

Unikanie wykrycia

Mamy możliwość chowania ciał (przenosimy je używając klawisza [F]), ale prawda jest taka, że niemal w ogóle się to nie przydaje. Wręcz przeciwnie, czasami powinniśmy wykorzystać ciało pozostawione na widoku, jako „wabik” na pozostałych, kręcących się w pobliżu milusińskich. Nie spotkamy się tu z efektem wzmożonej czujności, nawet jeśli strażnik znajdzie ciało, prędzej czy później wróci do swojego tradycyjnego zachowania.

W rozdziale drugim zapoznajemy się z mini-grą dzięki której unikamy wykrycia, kiedy przeciwnik wnikliwie przygląda się naszemu bohaterowi stojącemu w cieniu. Na ekranie pojawia się przemieszczający się powoli okrąg, a my musimy utrzymać kulkę (ruszając powoli myszką) **dokładnie w jego środku** (nie obrębie, ale środku).

Nie możemy zapomnieć o wydawanych dźwiękach. Czasami przemieszczamy się po „głośnym” typie nawierzchni (sygnalizują to czerwone okręgi widoczne przy poruszaniu się na naszym radarze). Przytrzymujemy wtedy [**lewy Ctrl**], aby użyć zakradania. W pozostałych przypadkach, aby utrzymać ciszę, możemy normalnie chodzić (ale nie biegać! To również jest głośne). Za każdym razem kiedy przeładujemy broń, przeskakujemy przez murek, albo otwieramy szafkę, również możemy zostać wykryci (acz w stosunkowo małym promieniu).

Na koniec ostatnia kwestia dotycząca ukrywania się w cieniu, a mianowicie- cieniów tworzenie. Niestety dosyć rzadko natrafimy na tą możliwość, niemniej – czasami możliwe jest stłuczenie lampy. Używamy w tym celu broni palnej, rzutu bronią miotaną, czy wreszcie – broni kontaktowej. Tworzymy w ten sposób cień idealny do zasadzek.

Egzekucje

Mając w ręku jakikolwiek typ broni (z wyłączeniem miotanych) i zachodząc przeciwnika od tyłu, możemy przeprowadzić na nim egzekucję. Jeśli jest to broń palna (lub egzekucja wykorzystująca otoczenie)- przytrzymujemy w tym celu lewy przycisk myszy. Jeśli natomiast kontaktowa – trzymając wciśnięty prawy przycisk myszy, dokładamy do tego i lewy. To, jak długo go przytrzymamy, definiuje „brutalność” ataku. W teorii – poziom „biały” jest najmniej efektywny, a „czerwony”- najbardziej makabryczny. Różnica jest znacząca, może bowiem przechylić niewidoczną przecież szalę jednego z dwóch zakończeń, które zostanie nam narzucone. W trakcie odegranej scenki, musimy jeszcze wykonywać odpowiednie gesty myszką, dzięki którym egzekucja zakończy się sukcesem.

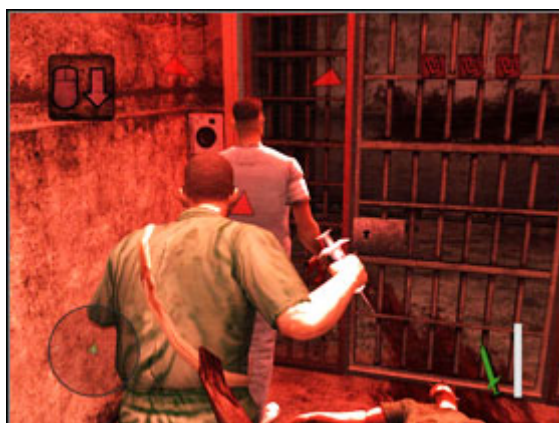
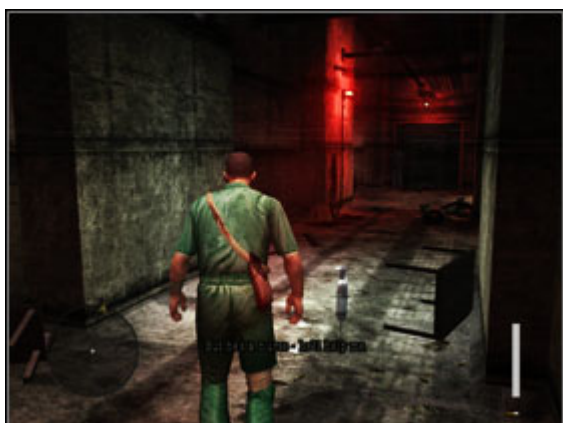
Warto wspomnieć o ciekawostce związanej z pozbawianiem ofiar ich głów. Czasami jest to czynność automatyczna, wykonywana zazwyczaj pod koniec sekwencji w której użyjemy danego (ostrego) rodzaju broni. Niemniej, mając w ręku powiedzmy piłę, sami możemy stanąć nad ciałem i uderzyć (lewym przyciskiem myszy). Jeśli tylko trafimy w szyję – głowa odpadnie i będziemy mogli ją zabrać w charakterze broni miotanej. Poza tym w kilku miejscach użyjemy tych makabrycznych trofeów do otwarcia sobie drzwi.

Opis przejścia

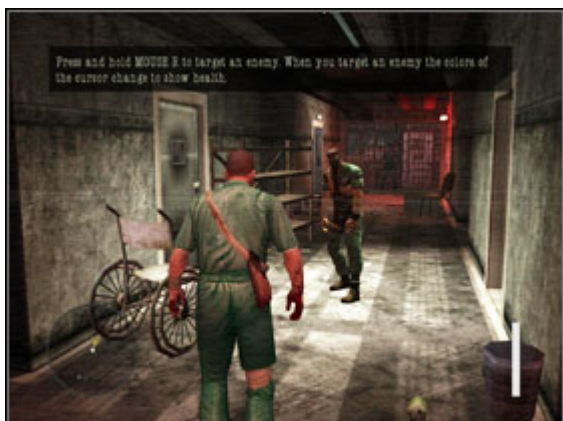
1 . A w a k e n i n g



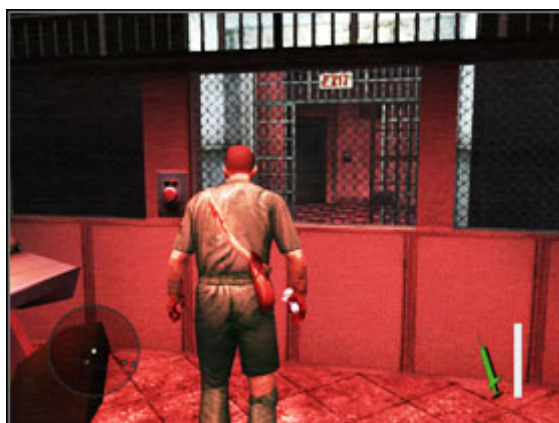
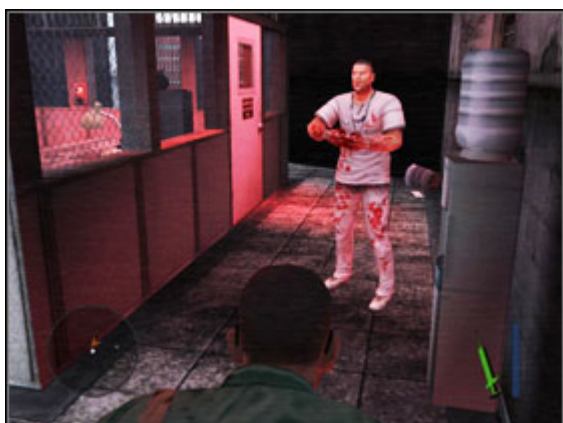
Idąc w cieniu (przy ścianie) po lewej stronie, przechodzimy przed celą **#1**. Jeśli przed następną celą przejdziemy po cichu [**lewy Ctrl**] w momencie, kiedy więzień jest odwrócony do wnętrza celi (patrzmy na jego strzałkę na radarze, po lewej na dole), nie wzbudzi jego zainteresowania. W sposób identyczny postępujemy w przypadku celi numer trzy. Nawet jeśli któryś z zamkniętych kryminalistów, zwróci na nas uwagę, nic się nie stanie. W kolejnym korytarzu natrafiamy na wisielca **#2**. Idziemy dalej.



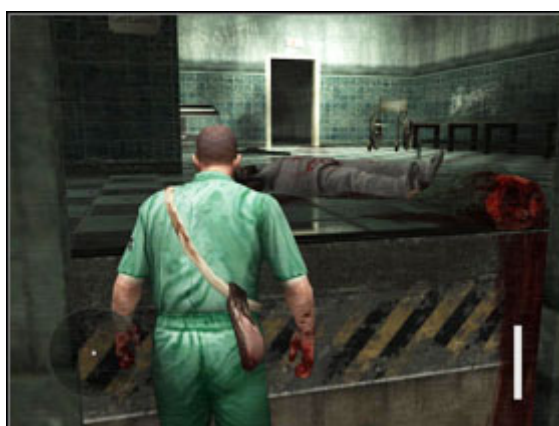
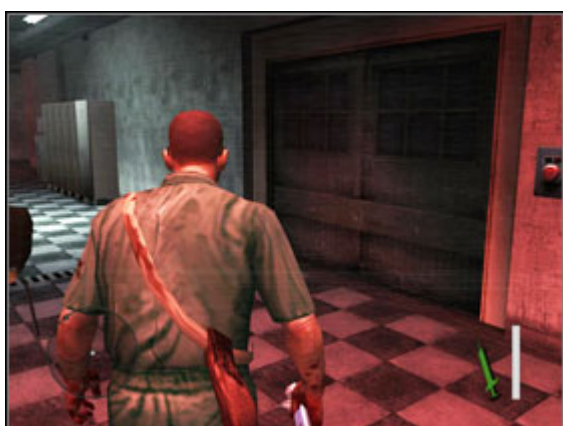
W czerwonym korytarzu czeka na nas **strzykawka #1**. Eliminujemy z jej pomocą ofiarę **#2**. Przy okazji poznajemy system rządzący egzekucjami – trzymamy prawy, a następnie przytrzymujemy lewy przycisk myszki, wybierając tym samym jedną z trzech sekwencji danej broni, a następnie wykonujemy szereg gestów w trakcie których nasz śmiałek pastwi się w najlepsze nad swoim celem.



Nieco dalej spotykamy przeciwnika z którym musimy stoczyć walkę **#1**. Co prawda możemy przebiec się po okolicznych pokojach i zdobyć broń, ale w tym czasie zdążymy go już zatłuc pięściami. Zaglądamy do pomieszczenia po lewej, zabieramy **strzykawkę** i **apteczki** **#2**.



Po przejściu przez kratę skręcamy w lewo i chowamy się w cieniu. Stajemy twarzą do ściany i pukamy w nią. Pielęgniarka wyjdzie na zewnątrz **#1**, a my będziemy mogli efektywnie go wykończyć. Wchodzimy do budki, którą niedawno okupował i naciskamy **#2 przycisk [spacja]**.



Po dotarciu do korytarza **#1**, sprawdzamy **[spacja]** szafkę po lewej. Jeśli mamy ochotę – możemy zamienić **[przytrzymujemy F]** aktualnie posiadaną broń, na **kawałek szkła**. Po prawej – dwa **przyciski**. Używamy migającego, czekamy i wsiadamy do windy. Aby wydostać się z kabiny **#2**, wciskamy **[spację]**. Przy ciele, znajdujemy **długopis**.