

hitman: contracts

Nájemný vrah z akční hry od Eidosu není, co se úkolů týče, vůbec vybíravý. Ukážeme vám nejjednodušší a neefektivnější způsoby řešení včetně kompletních map úrovně a alternativních postupů.

Firma Eidos vyslala svého zabijáka číslo 47 již potřetí na cestu kolem světa. Tentokrát jsou na programu země jako Čína, Británie a Rumunsko. Jako obvykle vám přinášíme detailní informace a ukážeme vám mapy na plánování operací. Přejeme vám úspěšný lov na padouchy!

I. SANATORIUM

1. Injekce ve sklepě

Hitman sebere bezvládnému vědci (1) klíč od auta a vydá se směrem k laboratoři (2). Tam posbírá uspávací injekce. Výtahem (3) pak vyjede na druhou úroveň.

2. Jak oklamat policisty?

Nalevo ode dveří výtahu zakopne atentátník o mrtvolu policisty (4). S ním si vymění oble-

čení, vezme mu brokovnici i střelivo a ukryje se v nedaleké kanceláři (5). Kromě druhého klíče zde najde ve skříni také odstřelovací pušku. Obojí si vezme.

3. Jak se vyhnout policejním oddílům?

Váš převlek vám sice poskytuje jistou ochranu před slídícími policejními oddíly, ale přesto si od nich udržujte dostatečný odstup – jen tak zabráníte odhalení. Pomocí mapy dokáže nájemný vrah sledovat pohyb svých nepřátel, a koordinovat tudíž svůj útěk (pakliže vám to nastavená obtížnost dovoluje).

4. Kde stojí auto, kterým mám uprchnout?

Slezte pomalu po schodech (6) dolů do kanceláře (7) vedle hlavního vchodu. Potom pokračujte po točitém schodišti na balkon, odkud

vede požární žebřík přímo k autu, jímž máte uprchnout. Tím je mise úspěšně splněna.

5. Alternativní způsob

Při útěku si také můžete obstarat jednu ze snipek ze zmíněné kanceláře a z horního patra zneškodnit odstřelovače v zahradě. Pak si musíte cestu k autu prostřílet.

II. SVÁTEK KRÁLE ŘEZNÍKŮ

6. Vloupaní do masokombinátu

Nájemný vrah odloží své pistole v nákladním autě (1) a převlékne se do řeznických šatů. Nepozorovaně tak projde hlavním vchodem (2). V kuchyni (3) si vezme řeznickou sekeru a nůž na steaky.

7. Kde je unesená dívka?

V horním patře (4) sejme číslo 47 řeznickou sekerou bratra majitele továrny. Ve vedlejší místnosti (5) objeví ostatky unesené dívky. Ruku nešťastnice si s sebou vezme jako důkaz.

8. Likvidace právního zástupce

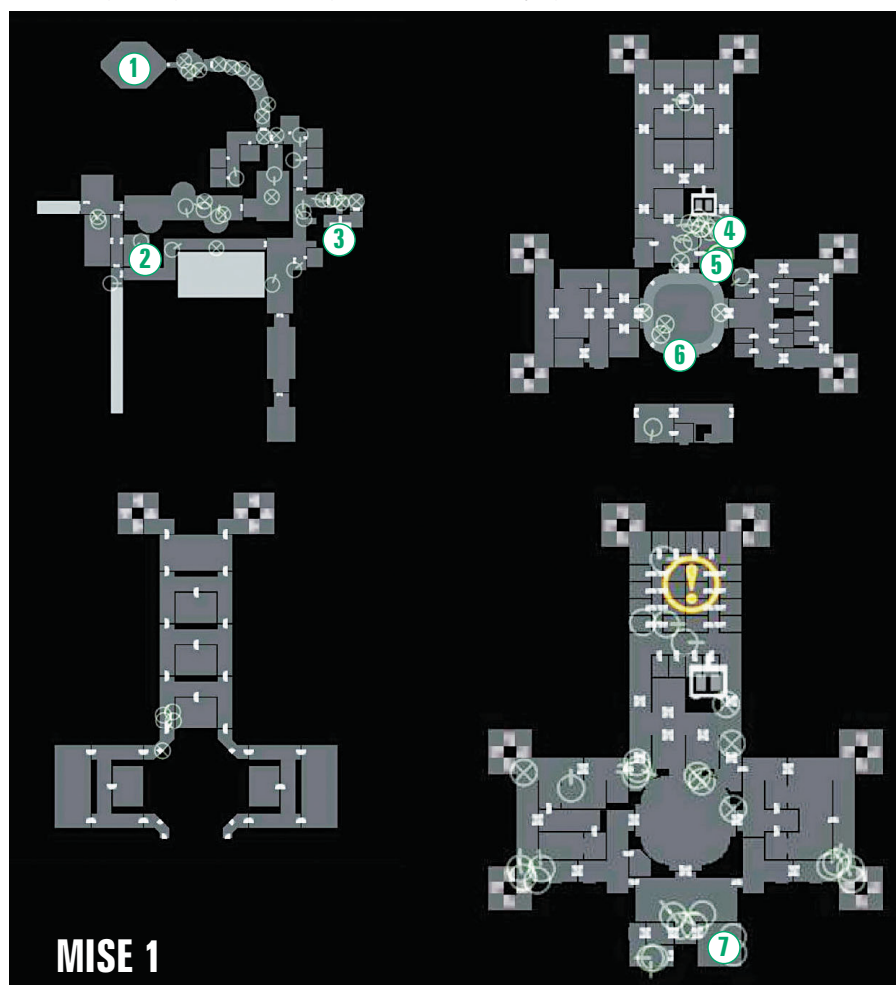
Pokračujte do šatny (6). Tady se vrah převlékne za vrchního a počká, až si jeho kolega udělá přestávku. Jakmile spolupracovník vstoupí do místnosti, proklouzne hlavní hrdina zadním východem (7). U výčepního pultu (8) si obstará opiovou dýmku, kterou přinese právnímu zástupci (9). Jakmile si advokát několikrát potáhne z dýmky, zneškodní ho náš žoldněř potichu sekerou. Pistoli s tlumičem a pozvánku si odnese.

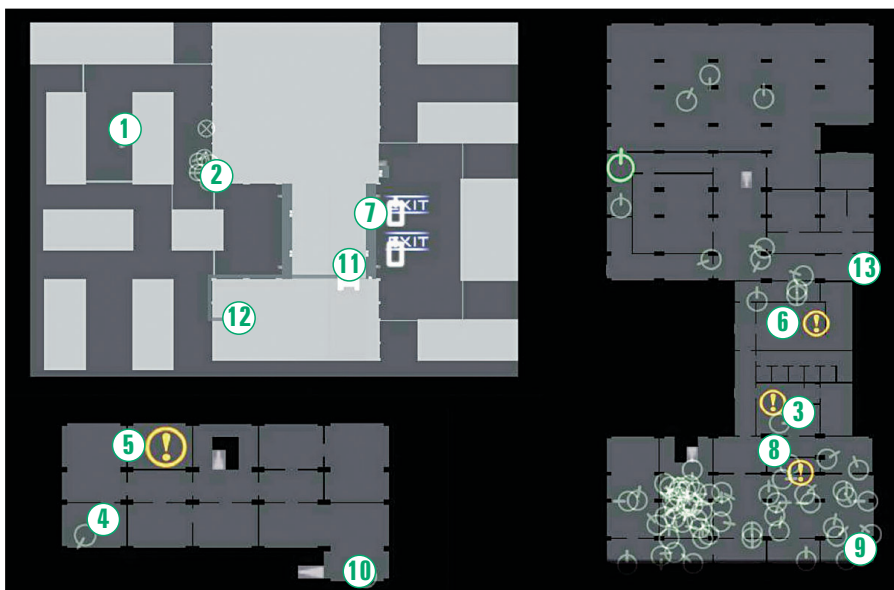
9. Kde se potlouká král řezníků?

Jakmile se nájemný vrah ocitne zpátky v šatně, obleče si opět řeznické šaty. Na střeše (10) se po kovové lávce (11) doplází až ke střešnímu oknu (12) nad ložnicí. Otevře okno a po řeznickém králi vystřelí několik ran z pistole s tlumičem. Pak se nepozorovaně vyplíží z továrny (13).

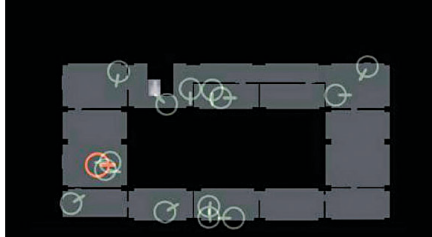
10. Alternativní způsob

Hitman se může k řeznickému králi dostat jako jeho zaměstnanec. Aby se mu to podařilo, musí si v kuchyni vzít mísu s pečenými kuřaty a ukrýt mezi ně injekční stříkačku, ostatní zbraně je nutné odložit. Tak se dostane nepozorovaně okolo stráží a hlavního padoucha bude moci v klidu odstranit.





MISE 2



III. BJARKHOVOVA BOMBA

11. Jak ukrást uniformu

Nájemný vrah čeká za paletami, dokud pracovník s bednami zeleniny nezmezí z dohledu. Potom se propíjí okolo strážní ke kontrolní věži. Uvnitř vyšplhá nahoru ke spojovacímu tunelu a ve strážní místnosti zardousí rudoarmějce a omráčí dělníka v tunelu. Oba dva ukryje v předsíni před strážní místností. Převlečen za vojáka projde tunelem, po žebříku vyleze nahoru do skladiště, kde si vezme odstřelovací pušku Dragunov. Stejným způsobem se vrátí zpátky do kontrolní věže.

12. Kde vězí Fabian Fuchs?

V kantýně severozápadně od letadla se setkáte s kontaktní osobou. Pak počkáte v letadle na Fabiana Fuchse, který jede na motorce od kantýny směrem k tunelu. Ve vhodném okamžiku zneškodní Hitman cílový objekt pistolí s tlumičem a rychle uteče předním oknem ven na svobodu. Teď počkejte u mrtvého těla, abyste ho mohli zatáhnout za kontrolní věž.

13. Jak přelstít Bjarkhova?

Číslo 47 se převlékne za obchodníka s bombami a zajde k nákladní lodi za podzemním tunelem. Stráže mu před setkáním s obchodníkem se zbraněmi odeberou všechny pistole. Vrah si v kabině počká, až se k němu Bjarkhov

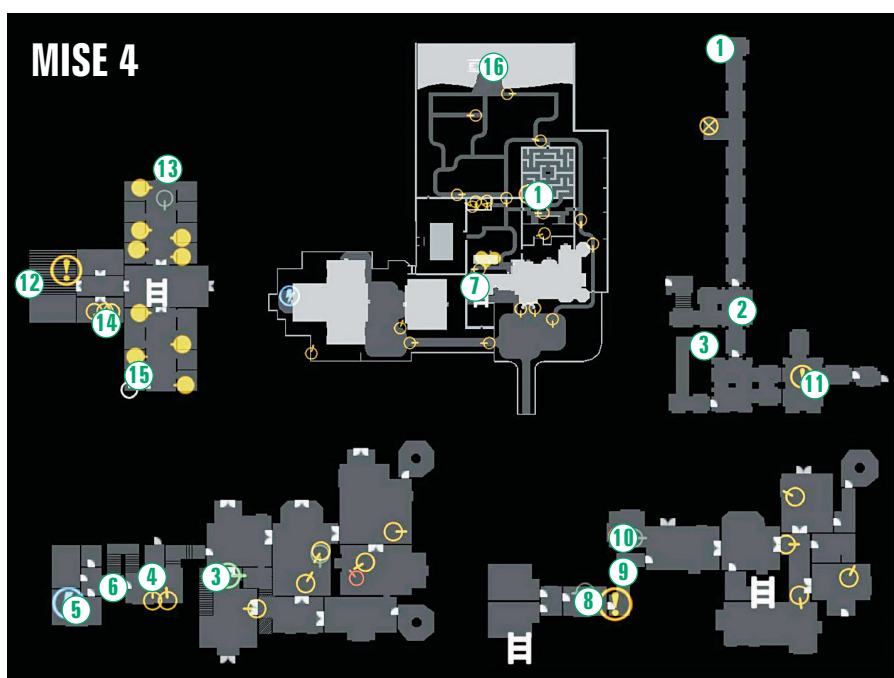
otočí zády, a pak ho uškrtní strunou. Pistoli s tlumičem a klíč od stolu si vezme s sebou.

14. Umístění náloží

Ukryjte mrtvé tělo za nejbližší dveře a sestupte po schodech dolů na další palubu. Hlavním klíčem otevřete zbrojnici, která se nachází vedle lávky. Tři nálože, které zde najdete, vezměte s sebou k ponorce. Přesná místa, kde je máte umístit, najdete na mapě. Potom bomby z bezpečné vzdálenosti odpalte a pomocí letadla zmižte.

15. Alternativní způsob

Osobu určenou k likvidaci můžete rovněž sejmout odstřelovací puškou ze skladu za rohem. Případně je také možné v kuchyni nasypat Fuchsovi do jídla projímadlo, abyste ho pak mohli zneškodnit na záchodě.



IV. USEDLOST BELDINGFORD

16. Kde je tajný tunel?

Opatrně se plížte po trávníku k labyrintu ze živého plotu. V jihozápadním rohu (1) se na zemi nachází tajný poklop, který vás zavede do podzemní chodby. Náš nájemný vrah se vydá na cestu tunelem a injekční stříkačkou s jedem zneškodní stráž ve vinném sklepe (2).

17. Jak vypnout topení

Číslo 47 pak pokračuje ve svém novém loveckém převleku nahoru po schodech (3) do přízemí, proběhne kuchyní (4) a vypne topení (5). Potom vykluše ven (6). Tady vyšplhá vzhůru po žebříku na stříšku (7) a protáhne se pootevřeným oknem. Uvnitř si vezme z nočního stolu jed a schová si ho pro pozdější použití.

18. Jak zneškodním lorda?

Sousední koupelna je vzhledem k instalatérským pracím prázdná a vy se tudy dostanete dveřmi ukrytými za zrcadlem do tajné chodby (9). Tak se náš hlavní hrdina dostane do komnaty, v níž spí pán domu (10). Toho udusí polštářem, který najde na posteli, a poté opět neponorovaně zmizí v tajné chodbě.

19. Jed v kořalce

V následující části hry se náš protagonist vrátí zpátky do vinného sklípku (11) a zde nalije jed do sudu s whisky. Smrt šlechtického potomka je pak otázkou několika málo minut.

20. Osvobození rukojmí

Mezitím se atentátník postará o osvobození rukojmí. Kvůli tomu se musí propížit k boční straně stodoly (12), poškodit satelitní zařízení a pak vběhnout postranním vchodem (13) do

TIPY, TRIKY, NÁVODY ▶▶

strážní místnosti (14). Zde ukradne klíč. Jím osvobodí rukojmí z posledního koňského boxu (15). Pak opustí usedlost na nafukovacím člunu (16).

V. SCHŮZKA V ROTTERDAMU

21. V převlečení za motorkáře

Nájemný vrah čeká vedle nákladního auta (1) na motorkáře a otráví ho injekcí. Pak jeho tělo odklidí do nedaleké uličky, kde se převlékne do kožené kombinézy. Nyní vstoupí do továrny zadním vchodem (2) a prolíží se k železnému schodišti (3) v horním poschodí. Odsud bude mít velmi dobrý rozhled na hlavní prostranství. V příhodnou chvíli se protáhne dírou v plotě (4).

22. Kde vězí detektiv?

Vypněte přívod proudu na zdi (5), abyste uvěznilili motorkáře pod vozem. Hitman využije nastalého rozruchu a otevře zámek do sklepa (6). Uvnitř zahne do první místnosti na levé straně, kde zneškodní další přívod proudu (7). Pak ihned běží na levou stranu do mučírny (8), kde aktivuje generátor na výrobu elektrického proudu a počká venku. Jakmile motorkáři spustí další generátor, bude detektiv v mučírny vyřizený.

23. Úkryt u prezidenta

Náš hrdina nyní opět vyjde ven po schodech ze sklepa. Zadními dveřmi skladiště (9) se dostane k požárnímu žebříku (10) na zadní straně. Po něm vyšplhá do druhého patra, kde se dostane oknem dovnitř. Potom pokračujte do předsíně (11) prezidentské kanceláře. Tady za dveřmi narazíte na cílovou osobu, uškrtněte ji strunou a mrtvolu pak ukryjte v sauně (12).

24. Jak se dostanu k fotografiím?

Jakmile novinář se svou tělesnou stráží odejde, opustí sedmačtyřicátka svůj úkryt. Pomocí číselné kombinace, kterou našel u šéfa motorkářů, otevře sejf (13) a sebere fotografie. Nyní se může stejnou cestou vrátit a zmizet.

25. Alternativní způsob

Stateční sokolíci se v horním patře továrny zmocní motorkářské kombinézy jednoho zaměstnaného bikera. Můžete se také převléci za novináře, a přelstít tak prezidenta. Na střílení nadřzení hráči se pořádně vyzbrojí ve sklepní zbrojnici.

VI. SMRTONOSNÝ NÁKLAD

26. Instalace hlásičů pohybu

Hitman navštíví bar a přemluví prostitutku (1), aby svedla motorkáře u auta. Jakmile oba odejdou, instaluje hlavní hrdina na auto zařízení, které bude hlásit jeho polohu a pohyb (2). Potom se vydá sklepem striptýzového baru na zadní dvorek k nákladnímu vozu. Tak se vyhne policejnímu zátarasu.

27. Krádež náradí

Číslo 47 se teď dál prolíží k malé dřevěné boudě u přístavní hráze, kde se převlékne za dělníka a sebere bedýnku s náradím. Své pistole zanechá v chatce, aby mohl nerušeně projít přes kontroly až na loď.

28. Kde je bomba?

Na lodi využívejte temné kouty a prázdné místnosti a vydejte se na nejspodnější palubu nákladní lodi. Tady náš sabotér lokalizuje pod-

le hlásičem vysílaného signálu kontejner s autem.

29. Jak přelstít policajty?

Nájemný vrah otevře kontejner, zneškodní bombu, která se nachází v kufru auta, a ve spojovací chodbě počká, až speciální komando vyřídí všechny gangstery. Potom pošle nejbližšího policistu pomocí své injekce do říše snů, aby se mohl převléci do jeho uniformy a vzít si jeho samopal.

30. Kde vězí obchodník se zbraněmi?

Takto převlečený se Hitman vydá opět na palubu a po obou žebřících na zadní straně konstrukce se vydrápe vzhůru až na kapitánský můstek. Vleze dovnitř. Obchodníka se zbraněmi zneškodní pomocí struny a vezme si dálkové odpalovací zařízení. Teď již zbývá jen vmísit se mezi ostatní policajty a zmizet z přístavu.

VII. OBCHODNÍ TRADICE

31. Krádež univerzálního klíče

Na začátku (1) posbírání náš hlavní hrdina poznámky a průkazku účastníka konference. Zároveň také odloží stříelné zbraně. Po vstupní kontrole (2) vyhledá nejdříve poslíčka s vysavačem, který se pohybuje ve třetím patře. Jakmile chlapec odemkne místnost, ukradne náš hrdina univerzální klíč ze zámku na dveřích.

32. Otrávení cílové osoby

Poté se číslo 47 vydá přes bazén směrem na střechu (3). Odsud se otevřeným oknem dostane do kanceláře (4) a vezme si lahvičku s jedem. Potom přemluví barmana (5), aby si udělal přestávku, a nepozorovaně se tak dostane do místnosti vzadu za barem. Tam otráví whisky, kterou si o chvíli později objedná první cílová osoba. Mrtvole pak náš protagonist sebere klíč k místnosti s rentgenem.

33. Obstarání kufru s bombou

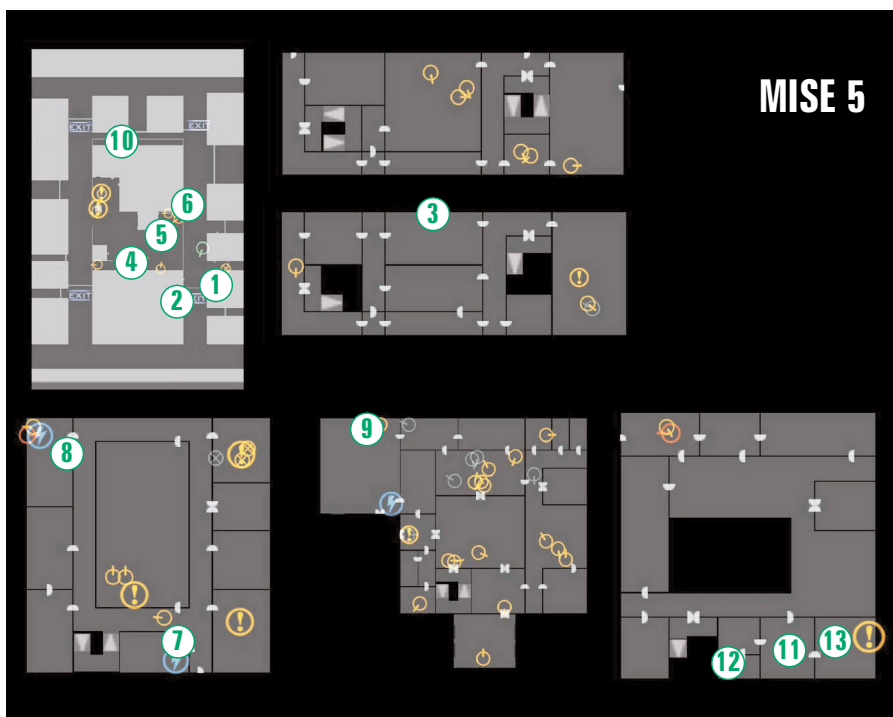
Nájemný vrah nyní vyhledá místnost číslo 199 (7), projde jí a pokračuje na balkon od pokoje patřícího Fritzovi Fuchsovi (8). Ještě než tady v koupelně uškrtní Fuchse a sebere kufr s bombou, musí otrávit strážného injekční stříkačkou s jedem. Číslo 47 sebere také poznámky, které leží na stole. Po balkonech se pak vrátí zpátky na chodbu.

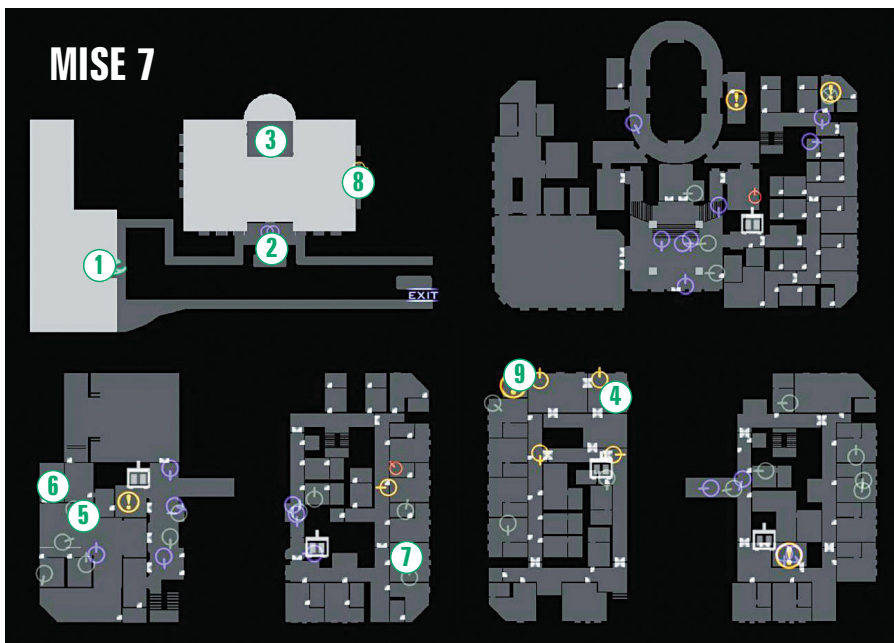
34. Biologická bomba v kanceláři

Náš hrdina opět počtí návštěvou kancelář. Tentokrát se však prolíží sousedním pokojem až k místnosti s rentgenem (9). Přemísť bombu do svého kufru a poté se vrátí zpět již známou cestou a opustí hotel.

35. Alternativní způsob

Atentátník se může převléknout za hotelového poslíčka v místnosti pro úklid a donést do po-





koje Fritze Fuchse čistě ručníky. Nebo si z obchodu s květinami obstaráte brokovnici. V přízemí kromě toho také najdete na jedné posteli uniformu hlídače i s pistolí. Ze střechy pak budete mít několik minut možnost cílový objekt zlikvidovat – bude se nacházet v bazénu.

VIII. JAK ZABÍT DRAKA

36. Jak splním co nejrychleji úkol?

Tato mise je velice jednoduchá. Zajistěte si přístup do apartmá konstruktéra bomb (1) a člena triády zlikvidujte pistolí s tlumičem, která je v kufru. Potom se vypaťte.

IX. PŘÍPAD WANG FOU

37. Kde je odstřelovací puška?

Nájemný vrah rychle běží k požárnímu žebříku u hlavního stanu triády (1) a vyleze do chodby na vrchním podlaží. Zde se proplíží kolem strážného do první místnosti (2) na pravé straně. Uvnitř vklouzne do červeného obleku, vezme si odstřelovací pušku s tlumičem a pokračuje dál na místo určení do hlavní haly (3). Odsud má dobrý výhled na konferenční stůl (4).

38. Zneškodnění osobních strážců

Jakmile nedaleký strážný vykoná svou obchůzku, zneškodněte u stolu vyjednavče a jeho dva bodyguardy. Pak Hitman opustí budovu po požárním žebříku. Z uličky (5) si vezme na mušku odstřelovací pušky padouchy u limuzíny (6). Na závěr ještě věnuje kulku ze své pistole s tlumičem každému z obou posledních strážů (7).

39. Alternativní způsob

Můžete se také převléct a vystupovat v roli konstruktéra bomb. Patříčný pracovní oblek

a nářadí najdete ve stejné místnosti, v níž je i odstřelovací puška.

X. MASAKR MOŘSKÝCH PLODŮ

40. Odchycení vyjednavče

Atentátník si na severu za popelnicí s odpadky (1) počká na zástupce triády, který se sem jde vymočít. Uškrtní ho svou strunou, převlékne se do jeho šatů a vezme mu medailon. Pak svou oběť ukryje v blízké kanalizační šachtě.

41. Kam se mám postavit?

Nyní se náš hlavní hrdina vydá na jih, aby tu vžplhal na vysoké stavební lešení (2). Za reklam-

ním billboardem (3) je ideální střelecká pozice pro použití odstřelovací pušky. Rychle zneškodněte šefa policie a vyjednavče triády, kteří se nacházejí v horním patře (4) restaurace.

42. Co mám udělat s medailonem?

Nyní se číslo 47 pomalu vydá do restaurace. Své zbraně může bez obav odložit u vchodu. Nahofe položí medailon na stůl. Po vykonané práci se pak vydá k místu útěku (5).

43. Alternativní způsob

Jako alternativa se tu nabízí převlek za policistu. Vyberte si jednu oběť a zneškodněte ji prostřednictvím své injekční stříkačky s jedem. Kromě toho najdete v jedné kanalizační šachtě balíček s jedem na krysy. V restaurační kuchyni ho přidejte do jídla.

XI. ATENTÁT NA LEE HONGA

44. Jak přelstít strážce

Žoldněř otevře bránu do zadního dvora směřující na východ a počká tam za popelnicemi s odpadky na strážného triády. Jakmile strážce zkontroluje bránu, proklouzněte dveřmi a vydejte se směrem do sklepa. Najdete tu oblek osobního strážce, do nějž se převlečte.

45. Co vám poví barman?

Potom hlavní hrdina vykoná návštěvu u barmana v přízemí restaurace. Od něj dostane pozvánku. Kromě toho si vezme z police lahvičku s projímadlem.

46. Nebezpečná polévka

Teď můžete odnést z kuchyně polévku a naservírovat ji Lee Hongovi na jídelní stůl. Ještě



MISE 9



předtím vylepší číslo 47 polévku projímadlem. Jakmile se ochutnávač a tělesní strážci rozběhnou na záchod, zneškodněte bosse třídy strunou a co nejrychleji zmizte ve skladišti ve východní části budovy.

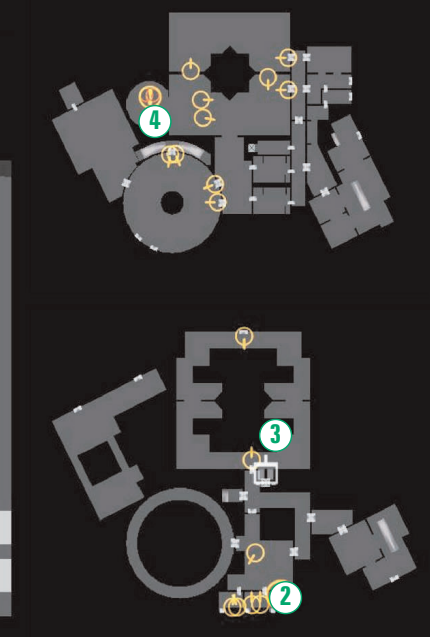
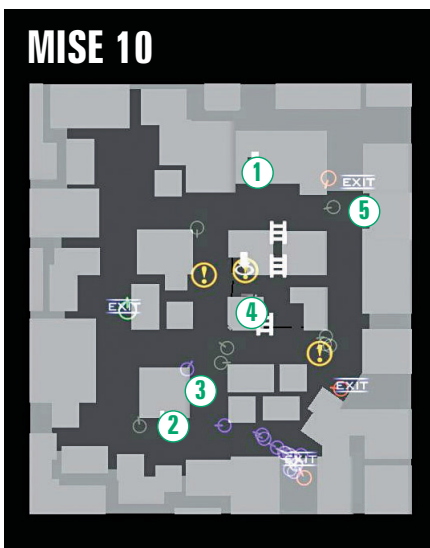
47. Vyplenění zbrojnice

Tady Hitman svou injekční stříkačkou zneškodní strážce a převlékne se. Může tak nepozorovaně projít kolem strážní ve sklepě. Jakmile pak osvobodí agenta, obdrží údaje o poloze sejfy. Kromě toho se zde nachází ještě malá zbrojnice, v níž najdete kulomet a samopal včetně munice.

48. Jak otevřu trezor?

Nájemný vrah vyjede výtahem na pozemek, kde si musí cestu k sejfě do horního patra buď prostřílet, nebo se tam nepozorovaně a v tichosti doplížít. Pomocí číselné kombinace otevře ocelovou skříň a sebere sošku. Ve skle-

MISE 10



pě domu již čeká motorový člun, kterým má uprchnout.

XII. LOVCI A ZVĚŘ

49. Jak se vyhnout pasti

Atentátník nechá ležet svůj kufr ve skříni a ihned rychle vyběhne na chodbu, aby zmizel v první místnosti na pravé straně (1). Odsud seskočí z balkonu na střechu mezi budovami (2) a vlezte pak do sousedního okna (3). Proplíží se policistům za zády k bezpečnostní schránce, aby ji mohl zničit. Potom musí počkat, až kolem něj přejde dvojčlenná hlídka, načež se vydá vzhůru po schodech do druhého patra.

50. Kde najdu převlek?

Ve druhém patře otráví číslo 47 neozbrojeného policistu (4) a odtáhne ho do zavřeného pokoje (5), který si otevře pomocí paklíče. Dále si pak navlékne šaty své oběti. Kromě toho si vezme pistoli, munici a stříkačku s jedem. Potom zmizí na dvůr po severním schodišti (6).

51. Jak se pomstím zrádci?

Jakmile se dostanete do kanalizační šachty (7), budete si moci vydechnout. Dole si nájemný vrah vybere cestu po jihovýchodním žebříku (8), který jej zavede opět na zemský povrch. Z tohoto rohu pak můžete zcela nepozorovaně a v klidu zneškodnit zrádného velitele policie pomocí pistole s tlumičem.

TEAM GS GERMANY
04G0415

MISE 12

