

Manhunt 2 - полное прохождение (часть 1)

Послан Марк - 28.08.2010 23:44

Миссия №1. Awakening

Быстренько пробегаем мимо кучи психов. После второго поворота, в конце коридора, видим дяденьку. Берём попутно шприц (его сложно не заметить), неспешно подходим к вражине и зажимаем "квадрат", чтобы начать процесс казни. После того, как Дэнни вырвет, а один из психов выкатит с лестницы инвалидную коляску, выскочит мужичок в маске. Лео говорит, его надо замочить. А то, что говорит Лео, не обсуждается. Легко расправляемся с мужичком, так как он слишком сонный для драки, после чего на карте появляется синяя точка, означающая местоположение нашей цели. Заходим по указанному адресу, жадно сжираем банку с таблетками (если требуется восстановить здоровье) и берём шприц. Зайдя в открывшуюся дверь, обращаем внимание на противника в мини-комнатке. Туда зайти нельзя: надо придумать способ выманить противника. Прячемся в тени и бьём разок шприцом по стене, чтобы привлечь внимание. Будущая жертва не спеша выходит. Можно её проигнорировать, можно убить. В любом случае, дверь теперь открыта. Справа от панели управления мигает красным цветом кнопка. Жмём на неё, перед носом открывается ещё одна дверь. Мимо пробегает заключённый.

За решёткой слева строгий доктор по фамилии Пикмэн приказывает Дэнни немедленно вернуться в свои покои. Фигушки! У нашего героя другие планы. Но с доктором мы ещё увидимся. Около того места, где мимо нас пробежал мужик, есть два лифта. Из них правый - рабочий. Вызываем его и едем наверх. На каждом этаже наблюдаем потасовки между освободившимися убийцами. Не доехав до одного из этажей всего метр, кабина застревает. Прямо около Дэнни один из бунтовщиков набил морду сотруднику больницы и любезно оставил нам ручку, которой можно совершить казнь. После небольшой заскрипованной сценки к Дэнни направится сотрудник. Как только он повернётся, встаём в тень, из которой только совершил нападение заключённый в предыдущей сценке. Действуем по такой схеме: сотрудник снова направляется к нам, мы ждём, сотрудник поворачивается, мы выходим и убиваем его. В кабинете слева на всякий случай есть аптечка.

Не обращая внимание на мочилово, открываем дверь. Около нас пробегает очередной псих (его нужно будет убить внизу), и вальяжно выходит мистер в белом, которому мы насаживаем шприц в глотку (шприц есть в карцере, там же и аптечка). Чтобы открыть главные двери, закрываем все камеры. Слева после вторых дверей убиваем сотрудника, прячемся в тень и ждём чернокожего дядю. Когда он начнёт рассматривать труп, проделываем ещё одну казнь. Около лестницы, в шкафчике, есть ручка. Следующего противника убить труда не составит. Разбиваем окно и мочим ещё двоих. Прячем трупы в тень, и встаём около мусоровоза. Миссия пройдена.

Миссия №2. Ghosts

Перед началом миссии Лео рассказывает нам об ищейках (watchdogs) - опасных созданиях. Ходят они обычно группами и пристально вглядываются в тени.

Недалеко виднеется голубой пакет. Берём его, когда один из ищеек отвернётся, берём пакет и ласково одеваем его ему на голову. Около оранжевой мусорки перепрыгиваем через бордюр, обходим лысого парня, насаживаем ещё один пакет и берём лом. Возле баскетбольной корзины проползаем под досками и с помощью мусорного бака перелезаем стену. Начиная с этого момента, Дэнни будет потихоньку вспоминать элементы из жизни. С помощью лома сносим к испанской бабушке замок на двери. Перед нами появляется Лео (интересно, откуда он пришёл) и говорит, мол, обшарь дом. На втором этаже открываем в правых комнатах две тумбочки и шкаф.

Выскочит надпись "Top floor cleared", Лео скажет, что надо спуститься в подвал. Подчиняемся, внизу открываем три сундучка: первый слева от стиральной машины, его найти просто. Второй стоит в комнате с шинами. Третий есть в помещении с деревянной лошадкой - проползаем под дыркой в стене (Дэнни при этом вспоминает плачущего сына), открываем сундук. Когда будем ползти обратно, перед нами должен упасть стеллаж. На первом этаже, в комнате слева от лестничной двери, стоит груда разных шкафов и прочей ненужности. Среди них - тумбочка. Открываем её и находим чемоданчик с наркотиком.

В дом приходят ищейки. У Дэнни остался лом, который идеально подходит для казни. Используем стандартную хитрость: ждём, пока ищейки разойдутся по этажам, привлекаем внимание ударом по стене, прячемся в другой тени, приходит противник, подкрадываемся к нему сзади и убиваем. Со вторым ситуация та же, можно привлечь его трупом напарника. Замочив обоих мужиков, снова поднимаемся на второй этаж, заходим в первую правую дверь, и тут на нас нападает ещё один васян. Никаких проблем быть не должно, перешагиваем через окно, идём по козырьку, входим через другое окно в душевую, берём шприц и, если надо, лекарство. Когда выйдем обратно на козырёк, около дома появится последний противник. Зажимаем автоприцел, подходим как можно ближе, чтобы индикатор стал красным и используем лом. Дэнни произведёт достаточно красивый приём в прыжке, после которого миссия будет завершена.

Миссия №3. Sexual deviants

Дэниелу нужно с кем-то поговорить. После того, как он перелезет через забор, берём кирпич и бросаем его в окно. Подбираем ещё один кирпич и кусок стекла. Перелезаем через окно и попадаем в туалет. В тоже самое время один дядя решает справить нужду. Наказываем его за это дело. Идём по направлению к дальней тени (там ещё стекло лежит). Показывается сценка с расколбасом танцовщицы. Ждём, пока придёт охранник и повернётся к Дэнни спиной. После казни привлекаем внимание ещё двоих ударом по стене. Убиваем.

На полу возле барной стойки огромная кнопка, открывающая дверь за сценой. Берём чью-нибудь тушу и располагаем её на этой кнопке. Берём кувалду, заходим в открывшийся проём, убиваем кувалдой охранника. Проходим дальше, появляется тётя, нужная Дэнни. Расправа над противниками не трудна. Запомнили место, куда ушла тётя с парнями? Так вот, просто так туда не пройти, нужно отрубить топором башку одному из мёртвых охранников (топор на втором этаже). Становимся рядом с головой и жмём "квадрат". Подносим голову к двери, нас пропускают. Сразу берём топор, заходим в дверь и мочим бугая. Спускаемся вниз, убиваем ещё одного, на всякий случай разбиваем светильники на стенах. Справа от центральной двери берём шокер (по желанию), слева жмём кнопку и заходим по очереди во все камеры для попыток с зелёными кнопками, где берём на себя кучу смертных грехов. В последней камере есть зеркало, которое нужно разбить. Перелезаем, по пути будет аптечка. Жмём кнопку, открывается дверь в очередную камеру. Не бойтесь, что вас увидят через стекло - оно прозрачно лишь со стороны Дэнни.

Проходим в дверь с тремя лапмами, там встречаем искомую женщину по имени Джуди. Джуди просит не убивать её и отдаёт Дэнни ключи от театра, где можно укрыться (т.н. "safe house"). В следующей миссии мы как раз и займёмся поиском дома. Эта дверь открывается при нажатии на гигантскую кнопку

Топор за стойкой

Миссия №4. Red light

Порномагазин

Здесь можно спрятаться от преследователей Дэнни снова выкинул весь свой добытый потом и кровью арсенал, вот глупая свинья! Придётся искать орудия убийства заново. Идём к бутылке слева, Лео как раз поведает о лампах охранного освещения, они загораются, если улавливают движение поблизости. Берём бутылку, вскоре появятся два человека в капюшонах. Укрываемся в тени, ждём, пока они оба повернутся к Дэнни спиной и заходим в дом. Там берём шприц, снова становимся в тень, бьём по стене, прибегают противники. Всаживаем одному шприц, другого убиваем вещью, поднятой у первого - кувалдой, либо плоскогубцами (ими затем перерезаем решётку). По желанию берём либо пакет, либо стекло (лучше стекло, т.к. его иногда можно использовать при казни несколько раз).

Следующие две персоны с кувалдами достаточно глупы, чтобы победить нашего героя. Спускаемся после боя по лестнице, идём вперёд, убиваем ещё одну персону (она не умнее, чем те две), поднимаемся по ещё одной лестнице, с помощью ящика забираемся наверх. Далее видим полицейских, избивающих человека. Помните, как в миссии "Ghosts" мы с козырька запендюрили в прыжке мужика? Сейчас нужно сделать то же самое. Победить второго копа с кувалдой будет проще простого.

Заходим в порномагазин "Velvet Glove". В нём хозяйничают ищейки, их надо, как говорят гопники, окучить. Для окучивания великолепно подойдёт уже приевшаяся нам кувалда. Ну или плоскогубцы (стекло, пакет) - по вашему вкусу. Проходим через одну-единственную дверь за стойкой, поднимаемся наверх. Будьте осторожнее - сзади идут ещё двое. Можно укрыться в месте, обозначенном на втором слева скриншоте, и там побарабанить по стене, дабы привлечь внимание ищейек. После убийства преследователей у нас под ногами обваливаются доски, и по Дэнни начинают палить из пистолетов. Скорее бежим наверх, прыгаем в дыру. Появляется заставка, из которой можно уяснить: "safe house" найден.

Миссия №5. Best friends

Одна из сложнейших миссий в игре. Шесть лет назад Майкл, бывший друг Дэниела и Лео, стащил ключи от лодки. Его надо догнать. Протагонистом станет Лео. Ну что же... Поехали!

Для начала просто тупо бежим за Майклом. На вертолёт не обращаем никакого внимания. Когда Майкл выстрелит огненным снарядом в Лео из своего гипер-пистолета, действуем по такому плану: не выключая конвейер, сразу берём бутылку, забегаем в решётчатые двери, крадём серп, прячемся в тени и ждём, пока придёт негр. Как только он пройдёт мимо, убиваем его. Убили? Ждём следующего. С ним та же история. И с третьим. Последний гуляет возле генератора. Если мы не вырубим генератор, идём за противником, пока он не будет проходить мимо "валиков" (на скриншоте, возле красной кнопки), в это время должен появиться красный индикатор. Жмём квадрат и наблюдаем такую сцену: Лео швырнёт спецназовца в конвейер, и оттуда полетит мясо. Шикарный скрипт!

Один из удерживающих Майкла пойдёт проведать, что творится у нас. Конвейер остановится, но мы включаем его снова. Хе-хе... Давайте повторно насладимся предыдущей сценкой, благо подоспела новая жертва. Берём пистолет. Когда будете проходить мимо шкафчиков, не мешает заглянуть в дальний левый, там есть аптечка. Убиваем ещё одного спецназовца за синими дверями, Майкл снова нас пугает грозным оружием. Подниматься за ним смысла нет - дверь заперта с другой стороны. Придётся обходить.

Здесь начинается настоящий экшн. С помощью кнопки "треугольник" укрываемся за ящиками и

по очереди выносим противников с пистолета. Не забываем подбирать патроны. Подходить ближе к врагам или нет - решать вам, т.к. есть как очевидный минус - враги стреляют достаточно метко, так и очевидный плюс - с расстояния в пять шагов пуля просто разрывает голову противника на куски. Берём чей-нибудь труп, относим его на конвейер, жмём зелёную кнопку и наблюдаем кровавую сценку. Поднимаемся по полосе, куда только что уехал кубик, идём направо и ещё раз сворачиваем направо.

Поднимаемся по винтовой лестнице, берём патроны для пистолета и начинаем мочить Майкла. При этом перебегаем с одного пуга (то бишь, стога сена) к другому: пистолет Майкла безумно быстро их поджаривает. Когда похититель умрёт, прилетят два вертолёт. Быстро берём ключи и пистолет и бежим обратно, по пути мочим вражеских ублюдков. Когда будем спускаться вниз, возле лодки будут стоять четверо охранников. Запускаем в каждого из них по снаряду и прыгаем в судно.

=====