



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Hitman Blood Money

Autor: Vicente Balaguer

GUIA HITMAN: BLOOD MONEY

Por: Vicente Balaguer

CONSEJOS PREVIOS

Nuestras misiones suelen basarse en encontrar y eliminar sujetos y para llegar a nuestros objetivos hay que actuar con sigilo y sin dejar pistas. Cuando superes la primera fase podrás comprar información que te será relativamente útil en determinadas misiones. El mapa será nuestro mejor aliado si lo consultamos con frecuencia y disfrazarnos será la pieza clave para pasearnos libremente por él sin levantar sospechas.

Lo bueno de este juego es que cada uno elige su estilo para ser un verdadero asesino. Puedes usar el cable para no dejar embarazosas manchas de sangre o en su defecto una jeringuilla con veneno cumplirá el mismo cometido o también puedes matar a todo lo que se mueva a balazos. Te recomiendo que no mates a la ligera y al primero que se te cruce ya que eso subirá tu notoriedad y también elevará el riesgo de que te descubran. Para robar un disfraz utiliza siempre la jeringuilla sedante y si no tienes puedes noquearlos usándolos antes como escudo humano o matarlos con el cable. Observa siempre tu entorno cuando vayas a efectuar un asesinato ya que, durante el juego, los civiles y guardias pulularán por los alrededores libremente y te pueden arruinar más de una ejecución. Ves con paciencia y planea todas las posibilidades para acabar con tu objetivo de la forma más efectiva posible. Si no quieres usar el sigilo siempre puedes escoger tus mejores armas y liarle a tiros con todo el que se ponga por delante. Cosa que no recomiendo ya que, además de acortar el juego, pierdes la bonificación por evaluación (asesino a sueldo es la evaluación que más dinero otorga y solo se conseguirá con el máximo sigilo y los mínimos asesinatos posibles).

El consejo más valioso que podéis recibir para este juego es: aprovecha el escenario. Se puede eliminar a un objetivo sin acercarse: puedes envenenar la comida o la bebida, puedes dejar caer elementos sobre su condenada cabeza etc.... Antes de cada misión te darán a elegir las armas y te informarán sobre tus objetivos. Así que dedícate un poco de tiempo a pensar que arma es la adecuada para finalizar con la vida de tu enemigo. Por cierto, algunos asesinatos es conveniente efectuarlos en un momento concreto que puede no volver a ocurrir. Mantente alerta y con la cabeza fría.

No corras si no quieres ser el centro de todas las miradas, camina con calma mientras la gente te observe. Acuérdate al final de la misión de recoger tu traje y las armas o su pérdida te restará dinero. Por último presentaré las armas y las mejoras más adecuadas:

-Silver Baller: Tu querida pistola. Será la más útil en lo que se refiere a asesinatos a corta distancia debido a su reducido tamaño y su portentosa precisión. Las mejoras más importantes son las de: silenciador y mirilla láser (extremadamente útil). A la altura de la quinta misión podrás empuñar dos pistolas gemelas. Pero es poco recomendable si no quieres coser a tiros todo lo que se mueva ya que pierde precisión.





Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Hitman Blood Money

Autor: Vicente Balaguer

-**Subfusil**: Ideal para masacrar grandes multitudes en silencio si se actualiza con esa intención. Mejoras útiles: silenciadores y cadencia de tiro

-**Escopeta**: En mi opinión el arma más inútil de todo el juego ya que debido a su tamaño no se te permite ocultarla y eso dificulta su uso. Mejoras útiles: aumento de potencia y velocidad.

-**M4**: Da el "cante" y por eso no la utilizareis demasiado. Mejoras útiles: aumento de cargadores y silenciadores.

-**W2000**: El rifle de francotirador perfecto. Lo llevarás en un maletín que te permitirá pasear con él sin levantar sospechas. Mejoras útiles: Sin duda los silenciadores y las mejoras en las mirillas y el maletín.

-En lo referente al "**equipo básico**" (jeringuillas, cable, mina RU-AP...) debes adquirir cuanto antes los analgésicos y la mejora de poder llevar dos minas. La mejora en el alcance del detonador también te será útil.

1. MUERTE DEL SHOWMAN

Objetivo: *Joseph Clarence*

Armas apropiadas: En esta misión no puedes seleccionar las armas

Se trata de un tutorial en el que tendremos que eliminar a Joseph Clarence. Consulta las ayudas que aparecen cuando presionas el botón "select" y podrás avanzar con fluidez. Al llegar al puerto oirás la información acerca de tu objetivo mientras avanzas hasta la verja que tienes enfrente (consulta el mapa) Al finalizar la información aparecerá un guardia el cual eliminarás rápidamente en una secuencia de video. Avanza hasta la **tienda de regalos** y, siguiendo los consejos, lanza una moneda a un póster que hay enfrente de la ventana rota para distraer a los guardias. Se acercarán al origen del sonido y tú podrás avanzar con paso lento para no hacer ruido hasta el **teatro**. Al llegar podrás observar a un hombre torturando a otro tipo con los ojos vendados. Acércate con L1 y estrangula al gangster con el cable. Agénciate su pistola e ignora al otro hombre con la vista cegada. Sube por el emparrado rojo y sigue los consejos del botón "select" para avanzar. Llegarás hasta una puerta cerrada que podrás abrir con la gan-zúa. Pero antes de abrirla ármate con la escopeta que hay al lado. Si quieres puedes observar a través de la mirilla para saber donde están tus enemigos. Abre la puerta y mata a los dos pandilleros que hay tras ella. Esconde a tus dos enemigos en los contenedores de la esquina y escóndete en el armario. Aparecerá un farmacéutico que observará las manchas de sangre en el suelo extrañado. Sal de tu escondite y acaba con él. Hazte con su traje y esconde el cadáver en la esquina de tu derecha. Si lo prefieres puedes deshacerte del cuerpo lanzándolo por la barandilla de la sala anterior. Coge antes de salir de la sala la tarjeta que ha dejado en el suelo. Líbrate de la escopeta y continúa por la puerta de la siguiente sala. Aparecerás en una pasarela muy bien vigilada. Camina hasta ver una sala a tu izquierda con una caja verde en el suelo. Se te mostrará





Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Hitman Blood Money

Autor: Vicente Balaguer

la opción de depositar tu pistola en la caja. Acéptala y coge la caja. Avanza por la pasarela hasta el final donde te registrarán con un detector de metales. Al no detectar tu pistola te dejarán pasar. Accede a la siguiente sala y recupera tu arma. Entra en el hueco del ascensor y estrangula al tipo que está dentro siguiendo los consejos "select". Al avanzar podrás ver la caja de fusibles. Manipúlala y la estancia se quedará a oscuras. Camina en silencio hasta los lavabos. Encontrarás a otro enemigo aliviando su vejiga. Saca tu pistola y úsalo como rehén pulsando X estando justo detrás de él. Sal de los servicios con tu particular escudo humano. Protégete con él y liquida a todos los de la sala anterior. No le des a nadie la espalda y no tendrás problema alguno. Noquea a tu escudo humano con X y agénciate todas las armas que encuentres en el suelo. Sube por las escaleras de la derecha y encontrarás en una pequeña sala un maletín con un **dragunov**. Sácalo del maletín seleccionándolo en el inventario. Debes acabar con tres guardias que hay en el exterior. Uno está en el tejado del edificio de enfrente. Otro caminando por la calle y el último en la noria de la derecha (pon el zoom máximo para encontrarlo). Baja por la escalera y entra en la puerta de tu derecha por la que accederás por una barandilla rota. Avanza sin miedo y encuentra la oficina. En el maletín que encontrarás nada más entrar hay unas **jeringuillas**. Cógelas y sube las escaleras. Escóndete en la esquina y espera a que el pandillero deje de ligar con la muchacha. Cuando dejen de hablar el tipo se asomará a la ventana. Aprovecha y empújalo. Espera pacientemente a que salga la chica de la oficina. Puedes optar también por asesinarla directamente. Al llegar al despacho de **JOSEPH CLARENCE** tendrás que eliminarlo. Mátalo como quieras. Sal por la ventana y encontrarás una caja con **una mina y un detonador** dentro. Coge ambos y sigue por la pasarela hasta llegar a una ventana. Entra por ella y verás al jefe de la banda hablando con sus matones y una chica. Pon la mina en la cuerda que sostiene la lámpara. La cuerda está a tu derecha. Harías bien en alejarte o la explosión acabará con ellos, pero también contigo. Se librará alguno pero ajústale las cuentas con un par de balas y sal por la puerta del fondo.

2. ¡CHIN-CHIN!

Objetivos: -Fernando Delgado

-Manuel Delgado

Armas apropiadas: Aconsejo llevar únicamente la Silver Baller. No tendrás oportunidad de usar otra arma.

Esta misión es extremadamente complicada y el mínimo traspiés puede hacernos fracasar así que andaros con ojo. Aparecemos en la puerta principal de la hacienda Delgado. Un guardia custodia la puerta mencionada, si escoges ese camino te costará más el conseguir un uniforme de guardia así que mira a tu derecha y verás un guardia que se aleja de tu posición, síguelo en silencio y cuando se detenga cerca de una esquina estrangúlalo con el cable. Hazte con su traje y su escopeta (por si las cosas se tuercen) tranquilo/a es el arma reglamentaria de los guardias así que no levantarás sospechas. Arrástralo hasta la barandilla que hay a lo lejos y arroja el cadáver. A tu izquierda, encima de una silla encontrarás munición. Equípate como es debido y cruza la puerta cercana. Usa el mapa para asegurarte de que no aparece ningún guardia para aguarate la fiesta y trepa por las cajas de madera hasta llegar al muro que te llevará a un jardín con una fuente central. A tu izquierda verás un guardia durmiendo. Si estás de mala leche mátalo pero hay un alto riesgo de que encuentren el cuerpo



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Hitman Blood Money

Autor: Vicente Balaguer

incluso escondiéndolo entre la maleza. Lo más recomendable es dejarlo vivir ya que no se despertará a menos que dispires a alguien. Trepa por la tubería que verás en la fachada enfrente del guardia y accederás al interior de la mansión. Ni se te ocurra abrir la puerta de la derecha abre la de la izquierda y baja las escaleras sin prisa o el ruido de las botas te delatará. Entra en la habitación y verás a un guardia durmiendo. No lo mates o te enfrentarás al riesgo de que las manchas de sangre que dejará tu incursión te delaten. Avanza con sigilo y ponte el **disfraz de guardia VIP** que encontrarás en una silla a los pies de la cama. Coge el Subfusil SAF que hay en el armario de derecha y sal de la habitación por donde entraste. Vuelve a la sala inicial porque ahora estás preparado para cruzar la puerta de la izquierda que dejaste atrás antes. Verás dos guardias: uno estático y otro patrullando el pasillo. No intentes atravesar las puertas de la derecha ya que están cerradas y si te ven forzándolas te dispararán. Tienes tres opciones: 1. Matarlos a los dos usando al guardia que patrulla como escudo humano y liquidar al otro. Esta alternativa presenta el riesgo de que dispare igualmente y te descubran. Además cuanto menos gente mates mayor será la recompensa final. La segunda opción consiste en lanzar una moneda para distraerlos pero asegúrate de lanzarla como es debido o te verán de reojo y ahí se acabará la fiesta. La tercera opción consiste en aprovechar la patrulla del guardia para que, cuando esté girado y cubra la vista del otro puedas acceder a la anhelada estancia por la primera puerta a la izquierda. Yo utilicé la primera opción y escondí los cadáveres en la pequeña habitación que hay a la derecha de la puerta por donde entraste pero las manchas de sangre hicieron que el nivel de notoriedad estuviese en amarillo el resto de la misión así que actuad según vuestro criterio. Una vez dentro verás un guardia durmiendo. Ignóralo y entra en la habitación donde se encuentra nuestro primer objetivo: **FERNANDO DELGADO** (consulta el mapa) Espera a que se ponga a tocar el violonchelo y asesínalo. Arroja su cadáver por la barandilla y vuelve a la cañería por la que accediste a la casa. Asegúrate de que no hay ningún guardia en las inmediaciones y baja por ella. Busca LA BODEGA en el mapa y entra en ella. Verás a un guardia asomado a la barandilla y a su lado un anclaje que sujeta unas cuantas cajas. Tienes dos opciones para poner la mina: 1. Distraes al guardia con una moneda 2. Esperas pacientemente a que baje las escaleras y te deje a solas. Lo que prefieras. Una vez colocada la trampa baja las escaleras y colócate delante del lugar donde caerán las cajas. Asegúrate de estar un poco alejado o serás víctima de tu propia trampa. Espera a que tu segundo objetivo: **MANUEL DELGADO** aparezca y se coloque debajo de las cajas. Detona la bomba y deja que la gravedad haga su trabajo. (Si juegas en un modo que no sea el de **novato** harás bien en recuperar tu **traje** o te descontarán 5000\$ de la recompensa final) Cuando todos los guardias acudan a ver que a pasado tú adéntrate en la bodega y verás en el mapa un símbolo de exclamación en una sala llena de barriles. Acércate al que lleva la exclamación y llegarás a un subterráneo. Encuentra el ascensor y baja hasta el hangar donde te espera un **hidroavión**. Tendrás que acabar con los guardias si vas vestido de traje ya que dispararán contra ti. Escapa con el avión y habrás completado una de las misiones más complicadas del juego.

3. ABAJO EL TELÓN



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Hitman Blood Money

Autor: Vicente Balaguer

Objetivos:-Álvaro D'Alvade



-Richard delaHunt

Armas apropiadas: El W2000 y la Silver Baller.

Entra con el maletín a los servicios del lado derecho (mirando en dirección al guardarropa) espera a que salga el turista y mantente en silencio hasta que llegue un obrero vestido de verde para vaciar la vejiga. Sédalo y hazte con su traje. Acto seguido esconde el cuerpo en el contenedor de la derecha, coge el maletín del rifle y sal de los lavabos. Sube por las escaleras principales (las de enfrente de la puerta) y entra por una puerta que lleva a unas escaleras. Una vez en el piso superior avanza con paso calmado hasta la tercera puerta a la izquierda. Fuerza la cerradura cuando no te vea nadie y accederás a un palco en obras. Espera hasta que apa-

rezca un policía que atravesará el pasillo del palco en el momento más inoportuno. Cuando se haya ido pégate a la pared contraria a la barandilla para fundirte con las sombras. Monta el W2000 y espera a que el momento sea el adecuado. Estarán representando la ejecución de Álvaro así que cuando caiga muerto la gente pensará que es un gran actor. Espera hasta que la música eleve el tono o también puedes usar como referencia al otro hombre que está en el escenario con Álvaro, cuando le apunte con su arma ficticia acaba con él (apunta al pecho de **ÁLVARO D'ALVADE** no intentes darle en la cabeza ya que tu rifle a estas alturas no tendrá la suficiente precisión y es muy probable que erres el tiro y Álvaro huya) Desmonta el rifle a toda prisa, sal del palco y no mires atrás. El revuelo que se ha montado subirá tu notoriedad pero tranquilo/a, a fin de cuentas solo eres un trabajador vestido de verde que camina con un maletín en la mano. Avanza con paso tranquilo hasta la entrada y entra de nuevo en el lavabo donde conseguiste el disfraz que llevas. Deja el maletín junto al contenedor y coge la **caja de herramientas** que te espera fuera a la izquierda. Gira a la derecha y atraviesa la puerta a la izquierda del guardarropa. Baja por las escaleras y verás a un carpintero clavando unos clavos en un panel. Observa en el mapa que no hay nadie en los alrededores, sédalo y hazte con su traje. Métele en el contenedor cercano y coge de nuevo la caja de herramientas. Atraviesa las puertas dobles y avanza por la estancia hasta una puerta que lleva a unas pequeñas escaleras. Fuerza la cerradura cuando nadie te vea y atraviesa el pasillo en silencio para que el patrullero no te vea o serás detenido. Abre la puerta de tu derecha (tiene un cartelito que reza: **"E'tape stage"** No entres en la habitación cuyas puertas son cortinas o te acribillarán en cuanto las cruces. Entra por la puerta del fondo del pasillo y llegarás a unas escaleras de hierro que llevan a los focos del teatro.(Guarda la partida) Comienza a dar vueltas alrededor de la barandilla hasta encontrar el punto justo donde colocar nuestro "regalito". Coloca **la mina** y baja hasta la mitad de las escaleras, saca el detonador y sentencia a tu segundo objetivo: **RICHARD DELAHUNT** que estaba en el escenario lloviendo la muerte de Álvaro. Los focos caerán sobre él y habrás superado la misión. Es posible que se vaya corriendo y los focos no caigan sobre él por eso te



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Hitman Blood Money

Autor: Vicente Balaguer

he recomendado que guardases la partida. Baja por las escaleras y deshaz todo el camino que has hecho hasta ahora y vuelve a la entrada. Recupera **tu traje** en el baño y también **el maletín**. Acto seguido sal con calmado paso por la puerta. Misión cumplida.

4. MUERTE CEREBRAL

Objetivos principales: -Encontrar al agente

-Liberar al agente

Objetivos secundarios: -Asesinar a tres objetivos (50.000\$ por cabeza)

Armas apropiadas: La Silver Baller nos ayudará en uno de los asesinatos. También puedes incluir el Subfusil MP5 H&K por si la cosa se pone fea.

Al entrar observa con atención el edificio de tu derecha. Será de gran relevancia al final de la misión. Avanza tranquilamente por el sendero que discurre delante de ti. Llegarás a unos contenedores y un paciente detrás de uno de ellos. Hay unos cuantos policías patrullando por la escena así que tómate tu tiempo para hacerte con el disfraz de paciente. Cuando no haya peligro sédalo y hazte con su traje. Esconde el cuerpo tras el contenedor (no es necesario que lo metas dentro) y sigue el sendero. A tu izquierda verás un pequeño balcón con un empleado del psiquiátrico asomado. Lanza una moneda para distraerle y coge el **impreso de admisión** que hay encima de un banco a tu derecha. Sin él no podrás acceder al edificio así que asegúrate de tenerlo. Llegarás al edificio principal pero antes de entrar en él busca la **caja ICA** en el mapa y deja allí todas tus armas ya que te registrarán al entrar. No te preocupes, las recuperarás en breves. Ahora si, entra en el edificio principal pero ten cuidado por que la verja de la derecha está vigilada por una cámara de seguridad y si te graba tendrás problemas. Al entrar avanza un poco y encontrarás a un guardia. Deja que te registre y accede al edificio. Observarás en el mapa que todo está plagado de enemigos. Se trata de guardaespaldas disfrazados de paciente. Los reconocerás al instante si te fijas en sus gafas de sol. Antes de comenzar a moverte deberías investigar la zona para conocerte todas las habitaciones del primer piso. Te será útil en los asesinatos. Vuelve a la entrada principal y sigue inspeccionando el mapa y verás que te rodean cuatro escaleras. Sube por la escalera noroeste y gira a la derecha. Verás una puerta con una dorada "A" mayúscula en un lado. Entra en la habitación y verás una ventana por la que acceder al balcón. Entra por ella y baja al patio, mira el mapa y verás la **caja de fusibles** del edificio. Sabotéala y espera a que el guardia salga a inspeccionarla. Deshazte de él como prefieras y hazte con su traje y su pistola. Esconde el cuerpo en el contenedor cercano. Entra en la sala de seguridad y roba la cinta de seguridad así como la **tarjeta de rehabilitación** que te permitirá atravesar las verjas de seguridad del ala médica. Avanza usando la tarjeta hasta llegar a una sala blanca con dos puertas. Ignóralas de momento y baja por las escaleras de la derecha. Aparecerás en un pasillo con una luz parpadeante y macilenta. Recórrelo y entra en la sala de descanso del personal. Te recomiendo que extremes las precauciones en este punto ya que es muy fácil que te descubran al ejecutar el siguiente paso que procedo a explicar. Cuando aparezca un hombre vestido de blanco inspecciona el mapa con sumo cuidado para que no te descubran haciéndote con su uniforme. Cuando veas que no hay peligro (no te precipites, las escaleras que llevan al edificio principal no se ven reflejadas en el mapa de la planta y en ocasiones aparece un psiquiatra que te puede arruinar el golpe) noquea al celador y hazte con su uniforme, la pistola aturdidora y la **llave de la celda** sin ella no



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Hitman Blood Money

Autor: Vicente Balaguer

podrás acceder a tu objetivo principal. Esconde el cuerpo en el contenedor de la entrada a la sala de descanso (la más cercana a las escaleras que conducen al edificio principal)

Regresa a la sala blanca que viste antes. Entra en la sala que tiene un ventanal y dos guardias custodiándola usando la llave recientemente adquirida. Atraviesa la puerta que lleva a las celdas y baja las escaleras. Busca en el mapa a tu objetivo y ve hacia él. Abre la puerta y habla con el agente. Cuando acabes de hablar con él podrás sedarle con el suero (ten cuidado con el celador que patrulla la zona) Al sedarle la agencia te informará de que otros dos objetivos se encuentran en las instalaciones. 50.000\$ por cabeza. Tranquilo/a esos dos asesinatos son muy fáciles y la recompensa no está nada mal pero como siempre es tu elección. Vuelve al sótano donde conseguiste el disfraz de celador y sube por las escaleras que conducen al edificio principal. Antes de comenzar recupera tus armas de la **caja ICA**. Vestido de celador no te registrarán. Dirígete a la cocina (búscala en el mapa, está al oeste y tiene un rectángulo grisáceo en el centro) una vez allí busca un cubo de limpieza cerca de las ventanas. A su lado verás **una botella** que tu objetivo principal tiene la manía de probar. No dudes en envenenarla y sal de la cocina. Busca a tus otros objetivos. Lo normal es que uno de ellos esté en la biblioteca y otro en el gimnasio. Ve a por el de la biblioteca (la biblioteca está enfrente de la entrada principal) Para acabar con él tienes tres opciones 1) (esta opción es la más segura) Sube al piso de arriba por las escaleras de la derecha y busca una sala con un símbolo de exclamación en el mapa y un balcón que da a la biblioteca. A tu izquierda verás el cable que sustenta la araña que ilumina la biblioteca. Coloca una **mina RU-AP**. Si escoges ésta opción no la detones aún. 2) Abre el globo terráqueo que hay en el centro de la biblioteca y envenena **la botella**. Tu objetivo no tardará en caer 3) Busca en la parte este del edificio un **baño con jacuzzis** y espera a que tu objetivo venga a darse su último chapuzón. Cóselo a balazos y déjalo flotando en el jacuzzi. Mátaalo como prefieras. El otro objetivo se encuentra en el gimnasio o dando vueltas por el jardín. Espéralo cerca de las pesas si está paseando por las instalaciones. Puedes matarlo de dos formas. De una forma salvaje y rápida (Vuélale la cabeza cuando se esté mirando en el espejo) o de un modo más profesional y discreto (cuando esté haciendo pesas colócate detrás de él y verás que aparece la opción **"dejar caer la pesa"**. Estrangúlale con ella y sal del edificio. Si decidiste asesinar a tu segundo objetivo con la lámpara espera a que beba de su botella y se coloque bajo la araña, detona la bomba y despídete. ¿Recuerdas el edificio que tenías que recordar cerca de la entrada? Allí está el agente. Dirígete hacia él y entra. Antes de despertarle inspecciona el mapa. Cuando no haya nadie inyéctale la jeringuilla y, cuando espabile, huye con él por la puerta del fondo.

5. UNA NUEVA VIDA



Objetivos principales:-Vinnie Sinistra

-Recuperar el microfilm

Armas recomendadas: Como de costumbre nuestra fiel Silver Baller serás la más adecuada. También debemos llevar el W2000 para el trabajo principal.

A los pasos expuestos a continuación hay una alternativa más rápida la cual se explica al final. Avanza por el barrio residencial con paso tranquilo. Cuando



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Hitman Blood Money

Autor: Vicente Balaguer

llegues al final observarás a un basurero enfurecido que intenta reparar su camión. Acaba con él y hazte con su uniforme. Deshazte de su cuerpo tirándolo al camión. Verás que el cuerpo ha desaparecido una vez cierras la tapa. Es cruel aunque recomendable que liquides también al otro basurero ya que descubrirá irremediamente un cadáver en un futuro no muy lejano. Harías bien en liquidar al transeúnte que pulula por los alrededores haciendo footing ya que te puede arruinar más de un asesinato. Dirígete con tu disfraz de basurero y el maletín del W2000 a la casa de enfrente de la Vinnie Sinistra (fácilmente reconocible por la cantidad de vehículos estacionados en las cercanías. La propietaria de la casa no te dirá nada cuando accedas a la parte trasera ya que, a fin de cuentas, estás allí para eliminar la basura ¿no? Entra por la ventana trasera y accederás a una sala con varios objetos útiles. Coge los **dardos tranquilizantes** de la mesa y el **bote de éter**. Sal por la puerta de la habitación forzando la cerradura y aparecerás en el garaje desenfunda tu **W2000** con cuidado no vaya a ser que un peatón te tire por tierra el intento. Apunta con el zoom al máximo al ventanal de la casa de enfrente y aguarda pacientemente a que **VINNIE SINISTRA** aparezca para ver la TV. Vuélale la cabeza con tu rifle y guárdalo apresuradamente ya que el FBI se movilizará para cazarte y, para ello, pedirá refuerzos. Dos coches más llegarán para complicarte la vida. Deja el maletín al lado del estante de las herramientas en la sombra y sal tranquilamente, a fin de cuentas eres tan solo un basurero. Avanza hacia la casa del difunto Vinnie y cuélate por la parte izquierda de la casa hasta llegar a unos cubos de basura. Una cámara registrará tu rostro pero ya te ocuparás de ello más tarde. Espera pacientemente entre los cubos a que salga un **agente del FBI**. Noquéale y hazte con su pulcro traje. A partir de aquí eres intocable. Pero no camines como si fuese tu casa ¿eh? Verás cerca de la casa de Sinistra una furgoneta blanca con cajas en el maletero. Es la furgoneta del catering, un mar de oportunidades. Observa que hay dos cajas de alimento. Escoge los **donuts** y envenénalos. Acércate a la furgoneta del FBI (está justo enfrente de la casa) Al abrir la puerta del furgón el agente te verá e insinuará que has robado los donuts. Déjalos caer al suelo y él los recogerá sellando así su destino. Cuando veas en una escena paralela como caen podrás entrar y, sorteando los cadáveres, coger la **cinta de vigilancia**. Ahora entra en la casa. No te registrarán así que no te deshagas de tus armas. Accede a la piscina y espera a que el **limpia piscinas** se aleje de la escena para coger la mosquitera posada en una pared del cobertizo. Síguelo y líquidalo a la menor oportunidad. Esconde el cuerpo en el cobertizo y hazte con su traje. Cuando salgas actúa con normalidad y todo saldrá de perlas. No entres en la casa o te registrarán, recuerda que ya no eres un agente del FBI. Espera a que la señora de la casa entre en la piscina, acércate a ella y te propondrá subir a la habitación. Síguela hasta la puerta de la casa donde asegurará ingenuamente que no llevas armas. Acompáñala a sus aposentos y líquídala allí. Recoge el **microfilm** y sal de la casa. Recupera tu **traje** y tu **W2000** y huye.

Hay otra alternativa más rápida a la obtención del traje de agente del FBI. Avanza por el barrio residencial. Sin disfrazarte de basurero coge los **donuts envenenados** del furgón de catering como antes y llama a la puerta del furgón del FBI. Cuando sucumban ante el veneno entra en la camioneta y hazte con uno de sus trajes. Pero cierra la puerta. Recuerda que un calvo con un código de barras en la nuca desnudando cadáveres no es muy cotidiano. Recoge la cinta de la mesa y sal disfrazado. Con este disfraz podrás también acceder a la víctima de una forma más fácil. Entra en la casa por la puerta principal y avanza



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Hitman Blood Money

Autor: Vicente Balaguer

hasta la piscina. Entra en el cobertizo del limpia piscinas (a la derecha) y consigue el **fluido inflamable**. Cuando nadie te vea derrámalo en la barbacoa de al lado de la piscina. Vuelve a la casa y sube las escaleras que hay enfrente de ti. Accede a la primera estancia a la derecha y espera escondido en algún rincón. **VINNIE** puede tardar unos cuantos segundos así que se paciente. Cuando aparezca acaba con él. Estando esperando verás una escena paralela en la que la hija de Vinnie se abrasa con el líquido inflamable que derramaste con anterioridad. La arrojarán a la piscina pero ya estará muerta. Vuelve a la piscina y consigue el microfilm de su calcinado cuello y huye. Fin de la misión

6. JUEGO DE ALMAS

Objetivos principales: -Mark Purayah JR
-Raymond Kulinsky
-Angelina Manson
-Proteger al político
-Recuperar diamantes

tes

Armas recomendadas: La Silver Baller nos ayudará en uno de los encargos y el W2000 es esencial en el primero.



En esta misión deberemos ajustarle las cuentas a un trío de asesinos: Mark Purayah Jr. (el cabecilla) Raymond Kulinsky y Angelina Manson (Estos dos últimos son amantes y, de percatarse que uno de los dos ha fallecido se convertiría en un gran problema para ti) Aquí adjunto uno de los numerosos caminos para llegar a ellos

Al empezar, verás a un hombre hablando con un tipo disfrazado de pájaro estafalario. Cuando salga del restaurante persíguelo. Al salir no te asustes ya que verás unos cientos de personas lo que desbarata todos nuestros planes de sigilo y sombra. Pero no te preocupes demasiado: la mayoría van borrachos y no se meterán en los callejones donde operarás la mayor parte del tiempo. Sigue al hombre-pájaro a una distancia prudencial. Cuando veas que se mete en un callejón acaba con él. Recupera el maletín y hazte con su ridículo traje. Date prisa y oculta el cuerpo en el contenedor de la izquierda. Deja el maletín del W2000 en un lugar oscuro y a salvo de inquisitivas miradas. Sal con el **maletín de diamantes**. Mira en el mapa: al oeste verás un callejón. Dirígete a él y cuando llegues observa que hay una tubería que discurre hasta una casa de madera oportunamente colocada delante de un balcón. Ignora a las dos personas que hay en el callejón hablando en una mesa pero estate atento al policía que suele patrullar los alrededores. Cuando hayas dejado el maletín en la caseta vuelve a donde mataste al mensajero y recupera tu fiel rifle de francotirador. Regresa al callejón de la caseta y sube por la tubería. Desempaqueta tu rifle y espera pacientemente a que surja **MARK PURAYAH JR.** Es el único que se asomará así que no temas equivocarte. En cuanto asome la cabeza finiquítalo como es debido con tu W2000 (No es recomendable que le apuntes a la cabeza, tu rifle a estas alturas no tiene la precisión necesaria y podrías fracasar) Guarda el rifle y baja con los diamantes (Deja el W2000 ahí. Nadie se asomará a esa caseta.) Regresa el callejón donde mataste al mensajero y busca en los alrededores una tubería que lleva a unos balconcitos. Avanza por la pasarela hasta que veas el



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Hitman Blood Money

Autor: Vicente Balaguer

domicilio de un civil que duerme plácidamente en su cama. En el suelo verás un **disfraz de camarero**. Con él podrás entrar en el **bar de Blues** y eso harás. Dirígete allí consultando el mapa y atravesando toda la algarabía circundante. Al llegar al bar busca la cocina y una escalera que lleve al segundo piso. Verás a una pareja muy almibarada que, al verte, saldrá corriendo. Consulta el mapa. Verás que uno de tus objetivos: **RAYMOND KULINSKY** pulula por la estancia, espíale por la cerradura (es un buen momento para guardar tus progresos) y cuando dé la espalda a la puerta ábrela y cóselo a balazos con tu Silver Baller. Una vez eliminado Kulinsky debemos ir a por **ANGELINA MANSON**. La encontrarás paseando por los callejones. No dudes en matarla en cuanto la veas con el cable o la jeringuilla. Ignora el cuerpo y recupera tu traje. Asegúrate de llevar los diamantes contigo (Es una pena pero deberás abandonar tu W2000) Sal de la escena y fin de la misión.

7. ¡FELIZ NAVIDAD!

Objetivos principales: -Lorne de Havilland

-Chad Bingham Jr

-Recuperar la cinta de video

Armas recomendadas: La Silver Baller. No necesitarás ni podrás usar ninguna más.

El júbilo se masca en el ambiente con la fiesta que se ha montado Lorne de Havilland pero tú a lo último que has venido es a divertirte. Así que hablemos de lo que debes hacer. Camina hacia el frente y monta en el ascensor que verás a tu derecha. Llegarás a la 1ª planta y al epicentro de la fiesta. Sigue de frente y entra por la puerta de la izquierda. Una vez en la fiesta verás salir a un beodo de la cocina vestido de Santa Claus. Entra en la cocina y espéralo allí, comenzará a dar vueltas por la fiesta pero acabará viniendo a ti. Cuando llegue deshazte de él y vístete con su disfraz para luego arrojarlo al contenedor de la cocina. Sal a la fiesta y dirígete hacia la barra. Una vez allí habla con el camarero y te dará una botella de **afrodisíaco**. Espera en la barra a que uno de los camareros deje una copa sobre ella para luego alejarse. Vierte el contenido de la botellita recién adquirida en la copa y espera a que vuelva el camarero. La cogerá y se alejará saliendo de la fiesta. Síguele a una distancia prudencial y verás como le entrega la copa a **CHAD BINGHAM JR.** que se entretiene en el jacuzzi con unas cuantas acompañantes. Al beberse la copa con el aditivo especial se pondrá como una moto y se llevará a una de las chicas a una habitación. Síguelos de lejos pero no los pierdas. Cuando entren en la habitación no entres tu también co-siendo a balazos todo lo que se mueva, espera pacientemente a que acabe la faena y, cuando salga solo persíguele escaleras abajo. Llegareis a un pequeño balconcito que será su tumba. En cuanto se asome dale un "toquecito" en el hombro para que caiga y parezca un trágico accidente. Regresa a las escaleras y espera en lo alto hasta que aparezca un guardaespaldas. Cuando mire hacia las escaleras pégale a él también un empujón para que se rompa la crisma contra los escalones. Hazte con su uniforme e ignora el cuerpo (nadie se asomará a las escaleras, pero si no estás seguro de ello baja el cadáver hasta el balcón y ya está) Vuelve al pasillo rojo donde estaba el picadero del difunto y entra en la habitación contigua. Una agradable señorita se ofrecerá a hacerte un favor. No bajes la guardia ya que en cuanto estés de espaldas sacará una jeringuilla letal para finiquitarte. Gírate y líquídale tú a ella para que se de cuenta de que nadie



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Hitman Blood Money

Autor: Vicente Balaguer

puede acabar con 47. Tras el sofá verás el cadáver de otra chica. Coge el cuerpo de tu enemiga e intenta esconderlo tras el sofá para que nadie lo vea. Regresa al pasillo del ascensor y sube por las escaleras de la zona central. Una vez en el segundo piso busca la sala de vigilancia (marcada con una estrella amarilla) Entra en ella y espera a quedarte a solas con uno de los vigilantes. Espera a que se gire para poder apagar las luces y, cuando se dirija hacia el interruptor, hacerte con la **cinta de vigilancia** (te grabaron al entrar en el ascensor ¿recuerdas?) Repite el proceso para poder forzar la cerradura de la otra puerta. Sigue por las escaleras y llegarás al estudio de **LORNE DE HAVILLAND** el magnate del porno. A partir de aquí tienes dos opciones, ambas arriesgadas a su manera. Puedes poner **una mina RU-AP** en los focos(al entrar verás en el mapa unas escaleras que llevan a unos andamiajes donde se sustentan los focos)y esperar a que tu víctima se coloque bajo ellos. Pero lo más seguro es que, al oír la explosión Lorne se aparte y fracases. La otra opción es más directa y brutal. Apostado en el andamiaje espera a que llegue Lorne y métele una bala en el cráneo con tu Silver Baller. Hagas lo que hagas entra rápidamente en la sala que está en la esquina superior izquierda. En esta gigantesca sala de control está la cinta que andas buscando. Mira en la primera mesa de la izquierda y cuando nadie te mire coge **la cinta** y vuelve al estudio. Entre el revuelo (no te acerques al cadáver de Lorne o te descubrirán) Busca en el mapa el elevador privado de de Havilland. Sube en él con la Silver Baller desenfundada ya que, al llegar al helipuerto te enfrentarás a dos guardaespaldas que no dudarán en abrir fuego contra ti. Escapa en el helicóptero y misión cumplida.

8. MUERTE EN EL MISSISSIPPI

Objetivos principales:-Skip Muldoon

-Los Gators

- Recuperar las fotos

Armas recomendadas: La Silver Baller como de costumbre y el Subfusil táctico que también puede ayudarnos.

Aquí está de nuevo el agente 47 en un crucero de placer para dejar su particular tarjeta de visita como de costumbre. Avanza de frente, gira a la izquierda y sigue caminando hasta que veas la caja de fusibles. Espera a que no haya testigos y sabotéalos. Asómate a la barandilla como si fueses inocente y espera a que el marinero de la pasarela vaya a revisarlos. Cuando esté inmerso en su onerosa tarea aprovecha y sube a la pasarela. Accede a la puerta de la derecha y escóndete en uno de los dos armarios. Verás que vuelve la luz y el marinero aparecerá unos segundos después, sal de tu escondite y acaba con él para hacerte con su uniforme y **la llave de la Sala de Máquinas**. Una vez disfrazado apaga la luz y sal tranquilamente desentendiéndote del cadáver. Abre la puerta que está al otro lado de la pasarela y llegarás a la sala de máquinas. Baja las escaleras al final del pasillo y sigue avanzando de frente. Verás a un hombre asomado en la barandilla de la derecha. Si consultas el mapa te cerciorarás de que es uno de tus objetivos. **El primer Gator**. Empújalo cuando nadie mire y uno menos. No te emociones, aún quedan unos cuantos pululando por el barco. Sal de ahí y vuelve al lugar donde empezaste la misión. Sube las escaleras centrales y entra por la puerta doble de la derecha. Te encuentras en un pasillo rodeado de las habitaciones de los pasajeros pero **el segundo Gator** está pa-



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Hitman Blood Money

Autor: Vicente Balaguer

rado en el centro del pasillo flirteando con una mujer. Entrarán en el camarote del Gator y lo que ocurra ahí dentro es cosa suya. Total, para el tiempo que le queda... Cuando salga la mujer no sientas el impulso de entrar y asesinarlo ya que tarde o temprano descubrirían el cuerpo y la misión acabaría ahí. Espera pacientemente a que hayan salido los dos y, cuando salga él, síguelo. Se apoyará en la barandilla del barco para disfrutar de la brisa marina y te dejará vía libre para el asesinato pero ten cuidado. Hay una mujer a pocos metros que no se irá antes que el Gator así que tienes que ser muy rápido (sería conveniente que guardaras tus progresos si no estás en modo "profesional") Empuja al Gator y cuando la mujer pase a tu lado selecciona el cable en el inventario y acaba con ella antes de que dé la alarma y te arruine el negocio. Arrójala por la borda y regresa al pasillo. Dirígete hacia el sur y busca en el mapa las escaleras que llevan a la 4ª cubierta. Consulta el mapa una vez más y verás una exclamación en una de las salas. Dirígete hacia allí y en el suelo encontrarás un **uniforme de camarero de 1ª clase**. Póntelo y sal al pasillo para acceder a la habitación contigua: la cocina. El cocinero te dirá unas cuantas instrucciones sobre la tarta que está en la mesa. Ignóralo y presta atención al **tercer Gator** que patrulla las inmediaciones. Síguelo por cubierta y cuando se pare acaba con él y tíralo por la borda. Vuelve a la cocina y cuando el cocinero se gire sédalo y métele en el congelador de la cocina o te dará problemas. Sabiendo lo goloso que es el obeso de Muldoon usa la jeringuilla de veneno para emponzoñar la tarta y, acto seguido, introduce tu querida Silver Baller en ella ya que serás registrado al entrar en el camarote de tu objetivo (recuerda dejar el Subfusil en la caja ICA si decidiste equiparte con él) Coge **la tarta** y sal a la cubierta para subir por las escaleras que hay más adelante. Accederás automáticamente a la 5ª cubierta, donde están los tres Gators restantes, las fotos y el objetivo principal: Skip Muldoon. Avanza con paso tranquilo y cuando llegues a la puerta deja que te registren. Entra en el camarote y accede a la sala de la izquierda. Es un lavabo en el que no tardará en entrar el **cuarto Gator**. Cuando entre a vaciar la vejiga acaba con él, apaga la luz y sal. A tu derecha verás una lujosa sala de juegos y la puerta del fondo conduce al despacho de Skip. Entra en él y deja la tarta en la mesa. Sal por la puerta de la izquierda y, consultando el mapa, asegúrate de no hay nadie cerca por que la caja de caudales que tienes a tu derecha contiene las fotos que debes recuperar. Abre la caja y cumple tu cometido. Sal por la puerta de la izquierda que da a la cubierta y espera pacientemente (puedes acabar con el camarero que camina por la cubierta y tirarlo por la borda por que es el que tiene más posibilidades de descubrir el cuerpo) No tardarás en ver una escena paralela en la que **SKIP MULDOON** engulle su tarta mientras el ingrediente secreto que le añadiste le invade la sangre. Cuando caiga entra en el despacho y recupera tu Silver Baller. Entra en la única puerta que no has registrado(a la derecha de la mesa de Muldoon) Es el baño. Verás a un hombre duchándose. Acaba con él y deja el cuerpo en remojo. Apaga la luz y sal del despacho dirigiéndote a la sala de juegos. Tarde o temprano uno de los Gators entrará para echar un vistazo y es tu mejor oportunidad para liquidar al **quinto Gator**. Mátaalo y esconde el cuerpo tras la mesa de billar. El **sexto Gator** seguirá vigilando la puerta cuando tu salgas. Refúgiate en una esquina y, desde allí pégale un tiro en la cabeza para dar por finalizada la misión. Consulta el mapa para saber donde está tu vía de huida y dirígete a ella. Recoge tu traje y tu Subfusil antes de huir.

9. HASTA QUE LA MUERTE...



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Hitman Blood Money

Autor: Vicente Balaguer

Objetivos: -El novio

- El padre de la novia

-Proteger a la novia

Armas recomendadas: En esta misión no son necesarias las armas de fuego. Pero llévate la Silver Baller si así te sientes más seguro.



Esta vez nos vamos de boda pero no estamos aquí precisamente para tirar arroz. Avanza por la pasarela hasta que puedas entrar en una caseta donde hay un hombre sentado frente a un ventilador y otro de pie. Cuando el otro se vaya liquida al tipo sentado para hacerte con el **disfraz de invitado**, esencial para llevar a cabo la misión. Esconde el cuerpo en el contenedor cercano y continúa por la pasarela hasta que veas a la derecha un camino entre dos casetas. Llegarás a una gran plaza con una pista de baile en el centro. Dirígete a la derecha y entra en unas ruinas donde encontrarás a un beodo apoyado en la pared. Róblele la **tarjeta de invitados** y su arma. Cruza la explanada y entra en el edificio principal. No intentes entrar por la puerta de la izquierda. Hay una pared y tendrás que forzar la cerradura, acción inviable con testigos como esos. Entra sin miedo por la puerta principal y llegarás al recibidor con unas enormes escaleras centrales. Ignóralas de momento y bordéalas por el lado izquierdo. Atraviesa la puerta del fondo que te llevará a unos lavabos. Cuando no haya nadie sal por la ventana y agáchate. Verás a un vigilante con un precioso traje que para ti lo quisieras. Te va a ser difícil pero lo conseguirás. Digo que es difícil por la cantidad de personas que te pueden descubrir y lo lejos que está el contenedor donde debes arrojar el cadáver. Acaba con él cuando el padre de la novia cruce el jardín y se dirija al cuartel de los vigilantes. Tan rápido como puedas lleva el cuerpo hasta el contenedor, ponte su **traje de vigilante** y arrójalo dentro. No se te ocurra seguir al padre de la novia y arrojarlo al pantano cuando se asome porque hay mucha vigilancia y es muy fácil que te descubran. Elige la paciencia como estandarte y entra por la puerta a la izquierda de la ventana que da al baño. El padre de la novia no tardará en entrar por ella. Síguelo hasta las escaleras centrales que esquivaste con anterioridad y súbelas siguiéndole a una distancia prudencial. Llegarás a sus aposentos donde se sentará a ver la TV. Fuera hay unos cuantos vigilantes como has podido comprobar pero mientras no hagas ruido se mantendrán al margen. Acaba con el **PADRE DE LA NOVIA** con el cable o la jeringuilla de veneno y esconde el cuerpo en el armario de la derecha. Ahora toca ir a por el novio (No lo mates directamente ya que siempre está acompañado de su novia y, aunque ésta no parece muy satisfecha con el matrimonio, no le hará excesiva gracia que mates a su marido delante suya y no dudará en alertar a los guardias) Sal por donde entraste y, a tu izquierda verás unas escaleras de caracol que suben al desván. Consulta el mapa y podrás ver tres símbolos de exclamación en la habitación. Son los cables que aguantan las distintas lámparas de la sala principal. Coloca una **mina RU-AP** en el cable del noroeste y baja al salón principal (si tienes el detonador de larga distancia). Cuando **EL NOVIO** se siente a tocar el piano y todos le miren expectantes regala a los presentes tu personal nota musical final con el **detonador** y deja que la pesada araña de cristal caiga sobre él cumpliendo así el encargo. Si no tienes el detonador avanzado quédate en un lugar alejado de la explosión



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Hitman Blood Money

Autor: Vicente Balaguer

pero lo suficientemente cerca para detonar el artefacto y, consultando el mapa, observa cuando se sienta el novio al piano. Regresa al sitio de inicio de la misión, recupera tu traje y escapa. Otro trabajo bien hecho.

10. ALEA JACTA EST



Objetivos: -Jeque Al-khalifa
-El científico del jeque
-Hendrik Schmutz
-Robar diamantes

Armas recomendadas: La Silver Baller le ajustará las cuentas a tu último objetivo

Puedes relajarte porque esta es la misión más fácil y corta del juego. Aparecerás en la puerta de un lujoso casino. Entra en él por la puerta principal y busca los ascensores. Entra en el de la izquierda y trepa por la trampilla. Espera allí a tu primer objetivo: **EL CIENTÍFICO DEL JEQUE**. Estrangúlalo desde el techo del ascensor y coge el maletín. Vuelve a la planta baja y ve hacia la sala de juego. Una vez allí verás una puerta a tu izquierda que conduce a la salida. Por supuesto no vas a irte ahora, aún queda mucho que hacer pero el contenedor de tu derecha es ideal para esconder el maletín. Déjalo en un lateral y vuelve al casino. Esta vez entra en el ascensor de la derecha y espera a tu segundo objetivo: **HENDRIK SCHMUTZ**. Repite el mismo proceso que con el científico que en paz descansen pero esta vez hazte con su ropa y también con la **tarjeta de acceso** que lleva encima. Sal del ascensor (teóricamente deberías estar en la 7ª planta) y dirígete a la habitación 707 señalada claramente en el mapa. Allí encontrarás un nuevo maletín. Cógelo y guarda tu Silver Baller dentro (en breves te registrarán) Baja de nuevo a la sala de juego pero no avances por el centro ya que está vigilado por una cámara de vigilancia. Mejor elúdela pasando por el bar que se encuentra a la derecha de la entrada. Sigue avanzando y cuando llegues a los aposentos del jeque te registrarán. Sigue adelante y gira a la izquierda: ahí está tu objetivo. Tras la cordial charla mátalo con la Silver Baller ya que es muy difícil que se de la vuelta para matarlo con el cable o la jeringa. Pero date prisa ya que una bailarina llegará en breves instantes y te arruinará el negocio. Recupera tu traje y el maletín de diamantes y escapa. Fácil ¿verdad?

11. EL CANTO DEL ÁNGEL

Objetivos: -Anthony Martínez
-Vaana Ketlyn
- Recuperar información

Armas recomendadas: Ninguna en especial

Para compensar la clemencia que demostraron los creadores de este juego con la misión anterior nos presentan la misión más difícil del juego. Pero para eso estoy, para echar una mano. Deja tus armas en la caja ICA (consulta el mapa) y entra en la oficina de la CIA y habla con el recepcionista (serás grabado en video pero no te preocupes) Tras una desabrida charla el recepcionista irá a buscar el objeto supuestamente extraviado que buscamos. Síguele y acaba con él cuando se pare. Hazte con su uniforme y deja el cuerpo ahí tirado. Sal



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Hitman Blood Money

Autor: Vicente Balaguer

por donde entraste y gira a la izquierda hasta llegar a una garita con dos vigilantes en su interior. Entra en ella con la intención de arrebatársela la **cinta de seguridad**. Como lo más seguro es que te vean hazlos salir lanzando una moneda al exterior. Extrañados, saldrán para ver que ha producido ese sonido. Coge la cinta y sal. Baja al garaje y consulta el mapa. Verás una exclamación al en una de las furgonetas. Dirígete a ella y verás que lo que emite esa exclamación es un disfraz de **agente del cielo**. Espera a que el vigilante que está a tus espaldas se marche para ponerte tu nuevo traje y poder pasar desapercibido como de costumbre. Busca los ascensores y entra en el de la derecha tras ser registrado. Llegarás a una fiesta "celestial" donde encajarás muy bien gracias a tu traje. Si quieres, habla con el camarero para que te proporcione información acerca de la cantante suplente aunque más tarde tendrás el placer de conocerla personalmente. Entra en la puerta que hay a tus espaldas si miras a la barra y atraviesa la puerta de la izquierda bordeando el balcón y entra en los lavabos que hay a mano derecha. Espera allí a **ANTHONY MARTÍNEZ**. Cuando aparezca con su siniestra máscara y haga sus necesidades rómpele el cuello y róblele el traje. Esconderlo en el baño no será tarea fácil ya que siempre habrá una pierna o un brazo que bloquee la puerta así que asegúrate de que no haya testigos cercanos o lo pagarás caro ya que necesitas bastante tiempo. Desentiéndete del maletín que contiene un rifle de asalto inútil para la ocasión. Recuerda que con este traje no serás registrado y eres libre de coger tus armas de la caja ICA. Vuelve a la sala anterior y entra en la única puerta inexplorada. Al fondo verás una puerta que es la que deberás cruzar para hacerte con la **información** pero antes de eso asegúrate de que la cantante está "encandilando" a su público o te dará un buen susto. Hazte con la información del portátil de la mesa y rápidamente métete en uno de los armarios y espera a tu amiga **Eve**. Cuando se de la vuelta máatala con el cable y esconde el cuerpo tras la mesa. Coge uno de sus estiletes si lo ves oportuno (podrás coger el **Dragunov** que hay al lado de la mesa y usarlo en otras misiones como arma) y vuelve al ascensor. En esta fiesta ya has hecho lo necesario. Cuando veas que nadie te puede ver trepa por la trampilla y espera a que el ascensor se detenga al llegar al garaje. Salta al otro ascensor y disponte a bajar a una fiesta un poco más inclinada por el mal. Una vez abajo busca a un objetivo adicional: un asesino que insiste en competir contigo. Lo encontrarás despachando copas en una barra con una máscara de demonio y un traje rojo. Habla con él y, tras aceptar el reto, síguelo hasta una sala insonorizada donde os podréis tirotear a gusto. Cuando apague las luces y se vaya corriendo busca un buen parapeto y ármate con la **MP5** de uno de los estantes. Mátaalo de dos disparos y adiós. Coge la **llave de almacenamiento** de su cadáver y sal por donde has entrado. Consulta el mapa y verás a **VANNA KETLYN** caminando por la pista de baile (si no está acabará apareciendo) Crúzate con ella y te propondrá el ir a su habitación para conoceros mejor. Craso error. Cuando lleguéis a su aposento acaba con ella y olvídate del cuerpo. Vuelve a los ascensores y si quieres ir a por el Dragunov de la fiesta celestial repite el mismo proceso que antes. Recupera tu traje y escapa en la furgoneta que te tiene preparada la agencia. Buen trabajo.

12.ENMIENDA 25





Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Hitman Blood Money

Autor: Vicente Balaguer

Objetivos: -Mark Parchezzi III

-El vicepresidente

Armas recomendadas: Equípate solamente con el W2000 completamente mejorado.

El agente 47 ha llegado a la casa blanca ni más ni menos. Entra en el complejo de edificios por la puerta de la izquierda y pon el maletín en la cinta transportadora para que sea revidado. Pasa por el detector de metales y coge tu preciado maletín. Al llegar al fondo verás una puerta doble. Gira 90º a tu izquierda y verás una puerta que conduce a unos lavabos. Espera a que entre uno de los empleados vestido de rojo y acaba con él para poder hacerte con su uniforme. Ignora el cuerpo y sal con tu maletín. Pasa por la puerta que está vigilada por un soldado y accede a la sala de la izquierda. Acércate a la mesa del fondo y coge la **cinta de vigilancia y la tarjeta del edificio principal**. Cruza la puerta que hay a mano derecha y que conduce a un pasillo con cristaleras. Continúa caminando hasta el fondo del pasillo y sube las escaleras que te llevarán a la azotea del edificio. En este punto debes extremar las precauciones. Verás unas escaleras en unos andamios. Trepa por ellas y podrás ver a dos pintores charlando animadamente. Espera a la mitad de la escalera a que uno de ellos se largue y el otro se ponga a trabajar. Sube y, sigilosamente, entra en la primera puerta a la izquierda. Si te ve no te preocupes demasiado. Mientras alerta a la guardia tú ya estarás bien lejos. Continúa por la puerta de la derecha y no pares de caminar hasta que llegues a una ventana similar a la que cruzaste para entrar en la otra punta del edificio. Esta sala está marcada en el mapa con una exclamación así que no tendrás dificultades para encontrarla. Observa en un baúl cercano el **uniforme de pintor** que reposa encima de él. Póntelo y sal con tu traje por la ventana. Llegarás a una azotea similar a la anterior. Continúa de frente hasta que llegues a una puerta por donde saldrá un **agente del servicio secreto** acaba con él y hazte con su uniforme, su arma y la **tarjeta de acceso**. Esconde el cuerpo tras la gran cúpula que hay a tu espalda y entra por la puerta utilizando la tarjeta. Cruza la sala hasta unas escaleras que verás reflejadas en el mapa que bajarán al 1er piso de oficinas. Busca el jardín en el mapa y verás al **VICEPRESIDENTE** paseando a su perro. Es la oportunidad que esperabas. Síguelo de lejos por que el perro no es tonto y te puede dar un disgusto. Le llevará un buen rato pero finalmente llegará a su despacho y allí podrás liquidarlo a gusto siempre y cuando no haya pintores entrometidos cerca. Esconde el cuerpo detrás de la mesa y coge su **tarjeta de acceso**. Deshaz el camino hasta las oficinas de la 2ª planta y busca el despacho oval. Accede a él y tras una breve escena **MARK PARCHEZZI III** escapará. Síguelo a través de los pasillos en llamas y, cuando lleguéis a la azotea finiquítale con el W2000. Sal del edificio por la puerta por la que entraste al empezar la misión (¿recuerdas el detector de metales?) Sal por la verja que está señalada en el mapa y el agente 47 podrá considerarse retirado.

13.REQUIEM

Objetivos: -No dejes testigos

Armas recomendadas: No se pueden seleccionar las armas en esta misión

¿El agente 47 muerto? Eso es lo que querrían algunos pero no es tan fácil. Cuando aparezcan los créditos mueve el stick izquierdo para que 47 espabile.



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Hitman Blood Money

Autor: Vicente Balaguer

Aparecerás con dos preciosas Silver Ballers en tus manos. Coge al cura como rehén y comienza a disparar a todo lo que se mueva pero no dispares a lo loco o te quedarás sin balas para eliminar al último objetivo que huye inevitablemente. Cuando hayas acabado con todos mata también al cura y, consultando el mapa persigue a los testigos fugados. Los verás en una explanada subiendo a unos coches. Sitúate en la cresta de una de las muchas colinas que los rodean y liquídalos. Enhorabuena, has acabado uno de los juegos más complicados de PS2.

