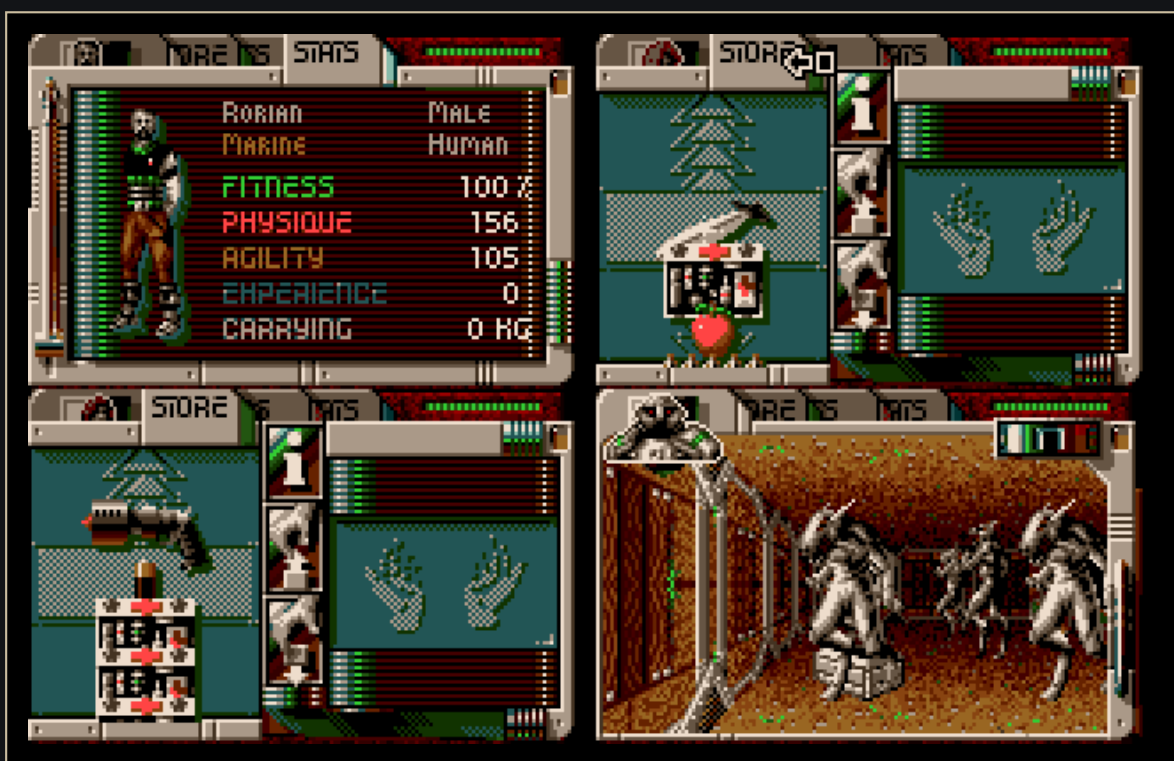


HIRED GUNS

SOLUCJA DEMO

Pełne przejście obu misji demo



Mapa 22 · Tesseract Military Training Centre

Mapa 23 · Wyścig z czasem - 15 minut

Dla wersji HGVIEW z 1 października 2026

Zanim zaczniesz

Czterech najemników, jeden gracz. Większość zagadek w demie wymaga współpracy dwóch z nich.

Drużyna

P1 Rorian	Marine – ma pistolety i PSI INFERNO, robi większość roboty.
P2 Cheule	Tylko miecze. Na mapie 22 obsługuje windę w wodzie, na mapie 23 to główny bohater.
P3 Jenillee	Sonic stunner, PSI HEAL. Na mapie 22 obsługuje przełącznik windy.
P4 CIM	Mounted mini-gun – ciężka broń. Na mapie 23 włącza pierwszą windę.

Sterowanie

Strzałki	Krok do przodu / do tyłu, obrót w lewo / w prawo
Insert / Home	Krok w bok w lewo / w prawo (także , i .)
1 - 4	Wybór aktywnego najemnika
Spacja / Return lewy klik w widok	Użyj: pchnij blok · przełącznik · przedmiot w ręce (strzał, jedzenie, PSI) · podnieś
P prawy klik w widok	Ciągnij blok · przeładuj broń z ekwipunku · podnieś
Tab	Następny panel: widok 3D / STORE / DTS / STATS
Alt+H	Linia debug z pozycją aktywnego najemnika: x, y, z i kierunek

Jak czytać współrzędne

Pozycje podane są jako (**x, y, z**): x rośnie na **wschód**, y rośnie na **południe**, z to piętro (większa liczba = wyżej). „Twarzą na N” znaczy patrząc w stronę mniejszego y. Wciśnij **Alt+H**, żeby zobaczyć, gdzie jesteś.

Kody (z oryginalnej gry)

APPLEGATE	Drzwi otwierają się bez kluczy, obrażenia podzielone przez 4.
AMIGA	To co wyżej + nieśmiertelność + amunicja bez końca.

Wystarczy wpisać słowo na klawiaturze w czasie gry. Gdy zadziała, pojawi się w oknach widoku.

Wskazówki

- Podniesiony przedmiot ląduje w ręce – przed walką włóż broń z powrotem do ręki (panel STORE).
- Pusta broń: wciśnij **P**, żeby przeładować amunicją z ekwipunku.
- Jedzenie i apteczki leczą. MEDICAL PACK leczy całkowicie.
- Najemnicy blokują się w wąskich korytarzach – odsuń pomocnika z drogi.
- Wafle i klucze zużywają się przy otwieraniu drzwi.

Mapa 22 · Tesseract Military Training Centre

Wyjście: (21, 8, 12) – przez przepaść, po moście PSI BRIDGE. Potrzebne trzy wafle typu 4B.



Start mapy 22 – komunikat powitalny

1	P1 Rorian	Podnieś wafel (14, 10, 15) i otwórz nim zamknięte drzwi (13, 9, 15).
2	P1 Rorian	Korytarzem z płytami naciskowymi dojdź do (11, 20, 10) i weź PSI-AMP BRIDGE (4 ładunki). Płyty wypuszczają za tobą potwory.
3	P1 Rorian	Idź do (21, 11, 8), stań twarzą na wschód i użyj przełącznika (22, 11, 8). Winda (21, 12) zjeżdża i od razu wraca na górę – wejdź na nią (na południe), gdy jest na dole, i jedź na piętro 12.
4	P1 Rorian	Z piętra 12 schodami (7, 16, 12) w dół, przez pokój z teleportami do (2, 6, 10). Twarzą na północ rzuć BRIDGE nad przepaścią (2, 5, 10) i zabierz 2. wafel (3, 2, 10).
5	P1 Rorian P2 Cheule	Zalanyymi schodami (8, 19, 8) zanurkuj w dół na piętro 4. P1 staje na platformie windy (4, 12, 4), P2 przy (4, 13, 4) twarzą na zachód włącza przełącznik – P1 wjeżdża do zamkniętej sali i bierze 3. wafel (2, 10, 8). P1 wraca na platformę, P2 włącza znowu.
6	P2 Cheule	Odsuń P2 z wąskiego przejścia, inaczej P1 nie wyjdzie.
7	P3 Jenillee P1 Rorian	P3 idzie do (13, 3, 10) twarzą na północ i włącza przełącznik (13, 2, 10): winda (13, 6) zjeżdża na piętro 8. P1 wsiada na (13, 6, 8), P3 włącza znowu – P1 wraca na piętro 10. Potem znowu winda (21, 12) na piętro 12 (jak w kroku 3).
8	P1 Rorian	Otwórz podwójne drzwi (17, 16, 12) i (17, 17, 12) – po jednym wafelu. Na (17, 20, 12) twarzą na południe użyj przełącznika: znika ściana (19, 5, 12).
9	P1 Rorian	Przez (19, 5, 12) do sali – pełno w niej potworów („Their wall-to-wall in there!”). Dojdź do (21, 4, 12), twarzą na południe rzuć BRIDGE nad przepaścią (21, 6, 12) i idź prosto do wyjścia (21, 8, 12).

Mapa 23 · Wyścig z czasem - 15 minut

Wyjście: (11, 11, 4) – za drzwiami na wafel 4B. Masz **15 minut** – komunikaty przy 10, 5, 2 i 1 minucie.



Start mapy 23 – zegar tyka

1	P2 Cheule P4 CIM	P2 staje na platformie windy (14, 9, 12). P4 idzie do (12, 11, 12) twarzą na północ i włącza przełącznik – P2 jedzie na piętro 14 i bierze wafel 4C (17, 13, 14). Z powrotem na platformie, twarzą na zachód – przełącznik (13, 9, 14) i jazda w dół.
2	P2 Cheule	Stań na (11, 6, 11) twarzą na południe i pociągnij (P) środkowy metalowy blok (11, 7, 11). Potem z (10, 6, 11) twarzą na wschód , pchnij go (Spacja) na bok.
3	P2 Cheule	Wejdz na (11, 7, 11) i otwórz drzwi (11, 8, 11) waflem 4C – jesteś w środkowym szybie.
4	P2 Cheule	Stań na platformie windy (10, 10, 11) twarzą na zachód i użyj przełącznika (9, 10, 11): winda zawiezie cię na piętro 5. Piętro 4 pod spodem jest już otwarte.
5	P2 Cheule	Zabierz dwa COMMON KEY w zalanym tunelu na piętrze 2, np. (9, 7, 2) i (11, 7, 2).
6	P2 Cheule	W rogu stań na (3, 2, 4) twarzą na zachód i pociągnij blok z windy (2, 2, 4). Z (3, 1, 4) twarzą na południe , pchnij go na (3, 3, 4). Winda w rogu jeździ teraz sama – wejdz na (2, 2, 4), gdy jest na dole.
7	P2 Cheule	Na piętrze 7 zejdz na północ (2, 1, 7). Uwaga: rząd 2 na tym piętrze to głęboka przepaść.
8	P2 Cheule	Kolumną x = 1 w dół do drzwi (1, 9, 7) – klucz. Przez mały pokój do drzwi (4, 9, 7) – drugi klucz, potem kolumną x = 4 w górę do rzędu 3.
9	P2 Cheule	Na (11, 3, 7) twarzą na południe podnieś wafel 4B (11, 4, 7).
10	P2 Cheule	Skocz w przepaść (11, 2, 7) – wylądujesz na piętrze 4. Na (8, 11, 4) twarzą na wschód otwórz drzwi (9, 11, 4) waflem, idź dalej na (10, 11, 4) i do wyjścia (11, 11, 4).

Gratulacje – demo ukończone! Po napisie końcowym gra zaczyna się od nowa od mapy 22.