



HITMAN: CONTRANTS

Cena	20,00 zł
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	PS2-GU0249
Producent	Brak

Opis produktu

Trzecia część przygód człowieka o kryptonimie 47, bezwzględnego zabójcy na usługach tajemniczej Agencji. Każda z 12 misji jest drobiazgowo zaplanowana, a efekty widać w postaci trupów przeciwników i zerowych strat własnych.

Po uratowaniu swego przyjaciela Ojca Vittorio („Hitman 2: Silent Assassin”) i powrocie do klasztoru na Sycylii, Agent 47 długo nie zagrażał tam miejsca. Pewnego dnia po prostuzniknął i odtąd słuch po nim zaginął. Czyżby wrócił do zawodu? Gracz może się tego domyśleć, odnajdując 47 w podrzędnym paryskim hoteliku, ze świeżą raną postrzałową w ciele. Ubytek krwi, ból i zmęczenie spowodowały częściową utratę świadomości, mózg rannego zaczął generować różne obrazy, miejsca, w których był, postacie, które zabił itd.

W ta halucynogenna atmosferę wplątany zostaje gracz jego zadaniem jest wziąć udział w 12 misjach, o których ranny agent przypomniał sobie leżąc w malglinie. „Hitman 3: Contracts” to trzecia już odsłona przygód zawodowego zabójcy, pracującego dla tajemniczej agencji. Tak jak w poprzednich częściach, gracz wykonuje zlecenia w różnych częściach świata, polegające głównie na eliminacji niebezpiecznych przestępców. Do odwiedzenia są: rumuńskie karzeźnia, rotterdamskie doki, syberyjski port lodzi podwodnych, angielski dwór, budapeszteński hotel, restauracja w Hong-Kongu oraz inne, równie egzotyczne miejsca. Główny, zakontraktowany cel jest najczęściej silnie chroniony przez ochroniarzy i technikę, dlatego ważne jest wcześniejsze zaplanowanie własnych poczynąń. Na mapie taktycznej gracz dokładnie zapoznaje się z ukształtowaniem terenu, rozmieszczeniem budynków, pomieszczeń i sprzętów. Należy zaplanować nie tylko drogę dotarcia do celu, ale także ucieczki. Jako że przeciwników jest wielu, największe szanse na wykonanie zadania są wtedy, gdy większą część drogi 47 pokonuje niezauważony. Zakradanie się za plecy przeciwnika, atak z zaskoczenia, nagle pojawianie się i znikanie – to druga natura zawodowego zabójcy. Istotnym jest fakt, że nie każdy napotkany człowiek to wróg, niektórzy są pomocni lub wręcz konieczni (za sprawą informacji od nich uzyskanych) do ukończenia misji. Tych, z którymi nie warto się patyczkować, można likwidować za pomocą różnorodnego, czasami bardzo przemysłowego arsenału. Do wyboru są: pistolety, karabiny maszynowe, snajperskie, UZI z tłumikiem, mini działko, paralizator, obrzyn, atakująca niezawodna linka do duszenia. Można również wykorzystać walce elementu otoczenia: haki rzeźnicze, kije bilardowe, poduszki, łopaty, miecze itd. Warto zaznaczyć, że nawet nieuzbrojony Agent 47 jest samodzielną maszyną do zabijania, nieobce mu są umiejętności duszenia czy topienia przeciwnika. Jako że jest kilka dróg i sposobów wykonania misji, w zależności od sposobu ich zaliczenia gracz zostaje oceniany i sklasyfikowany w rankingu zabójców. Gra korzysta ze zmodyfikowanego silnika graficznego „Glacier”, dzięki czemu jest czterokrotnie szybsza niż „Hitman 2: Silent Assassin”. Przyciągają wzrok efekty graficzne: zmienna pogoda, ślady pocisków na ścianach, zniszczenia po eksplozjach, efektownie tryskająca krew itp. W zależności od upodobań gracz może przełączać się między widokami z perspektywy pierwszej lub trzeciej osoby. Autorem ścieżki dźwiękowej jest (podobnie jak w poprzednich częściach gry) Jesper Kyd, a muzyka została zapisana w systemie Dolby Pro Logic 2. Gra ze względu na brutalne sceny przemocy przeznaczona jest dla starszych graczy.

Film: <http://www.youtube.com/v/uHnhyCG9KEQ%26hl=en%26fs=>

Stan: **UŻYWANA**

Ilość Graczy: **1.**

Wersja Językowa: **ANGIELSKA**

Multiplayer: **NIE**