

Link do produktu: <https://www.it7.pl/hitman-definitive-edition-p-7159.html>

HITMAN DEFINITIVE EDITION

Cena brutto	55,00 zł
Cena netto	55,00 zł
Numer katalogowy	XONE-GU0218
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Hitman: Definitive Edition to kompletne, pudełkowe wydanie gry [Hitman](#) z 2016 roku, wypuszczone przez firmę Warner Bros. Interactive Entertainment na platformie PS4 i XONE. Produkcja stworzona przez deweloperów ze studia Io-Interactive pierwotnie zadebiutowała jako podzielony na kilka epizodów projekt. W listopadzie 2017 roku doczekaliśmy się wersji [Game of the Year Edition](#), zawierającej wszystkie wypuszczone wcześniej odcinki oraz jeden nowy (*Patient Zero*), kontrakty, aktualizacje, a także dodatkowe elementy kosmetyczne. **Definitive Edition zawiera całą zawartość wchodzącą w skład „podstawki” oraz edycji GOTY, a także następujące pakiety:**

- *Anniversary Outfit Bundle* – zestaw strojów inspirowanych grami [Freedom Fighters](#), [Kane & Lynch](#) oraz [Mini Ninjas](#);
- *Hitman Bonus Episode* (trzy dodatkowe misje w Sapiencie i Marrakeszu);
- *Hitman: Blood Money Requiem Pack*, czyli zestaw zawierający strój Requiem, wybuchową kaczuszkę oraz pistolet ICA Chrome.

Fabula

Podobnie jak we wszystkich poprzednich odsłonach serii *Hitman*, w grze wcielamy się ponownie w postać płatnego zabójcy o kryptonimie Agent 47. **W związku z całkiem nową, otwartą (czy wręcz sandboksową) formułą rozgrywki, w grze nie znajdziemy tradycyjnej, sztywnej warstwy fabularnej, wymagającej działania w określony sposób i w ustalonej kolejności.** Podczas rozgrywki protagonista odwiedza sześć niezwykle rozległych lokacji, rozsianych po całym świecie, gdzie realizuje kolejne zlecenia, składające się na opowiedzianą w grze historię. Pierwsze skrzypce gra tu jednak każdorazowo minifabula związana z konkretnym zleceniem, a wątek łączący poszczególne misje głównej kampanii rozwija się dopiero w końcowych odcinkach. Całość tworzy razem pierwszy sezon nowych przygód Agenta 47, a autorzy zapowiedzieli już dwa kolejne.

Mechanika

Pod względem rozgrywki, wydany na PS4 i XONE *Hitman: Definitive Edition* stanowi kolejny krok na drodze ewolucji serii, łącząc najlepsze rozwiązania jej poprzednich odsłon z mocno uwspółcześnioną mechaniką zabawy. **Najważniejszym novum jest tutaj wprowadzenie otwartego świata, a konkretnie kilku rozległych lokacji,** w których oprócz celu głównego, na graczy czeka jeszcze sporo wyzwań oraz opcjonalne aktywności związane z fabułą. Poszczególne misje stały się też bardziej rozbudowane i wyraźnie dłuższe, a ich wykonanie (wraz z wszystkimi celami pobocznymi) zająć może nawet kilka godzin zabawy.

Naszym głównym zadaniem jest jednak tradycyjnie likwidacja określonych celów, a gra umożliwia wykonanie tego na wiele możliwych sposobów. **Można wdać się w otwarty konflikt z otaczającymi nasz cel strażnikami, jednak najwyżej punktowane są tu znacznie bardziej subtelne metody działania,** takie jak przedostanie się na miejsce akcji w przebraniu, przeprowadzanie ataków snajperskich, przekradanie się między strażnikami z pistoletem z tłumikiem i garcią, pozorowanie wypadków, stosowanie trucizn itd. Warto jednak podkreślić, że w przeciwieństwie do poprzednich odsłon serii, nasz protagonista nie może zabrać na misję zbyt dużej liczby przedmiotów, co zmusza graczy do dokładnego przygotowania się do misji i zaplanowania kilku alternatywnych metod działania. Dodatkowo **w grze zrezygnowano z niektórych znanych z poprzedniczek uproszczeń, a sztuczna inteligencja strażników została ulepszona,** przez co znacznie częściej reagują oni na wszelkie nietypowe sytuacje w swoim bezpośrednim otoczeniu.

Tryby gry

Oprócz standardowego trybu kampanii, w którym realizujemy kolejne cele fabularne, wykonując zlecenia w kilku rozległych lokacjach na całym świecie, twórcy przygotowali też dodatkowy tryb rozgrywki o nazwie Contracts. System pojedynczych,

sieciowych kontraktów, w których gracze rywalizują ze sobą o uzyskanie jak najwyższego wyniku punktowego, znany jest chociażby z poprzedniej odsłony cyklu. W najnowszej części *Hitmana* przeszedł on jednak pewną ewolucję, a **oprócz kolejnych kontraktów standardowych, udostępnianych graczom w ramach bezpłatnych aktualizacji, w grze pojawiły się także dwa całkiem nowe typy zleceń**. Pierwszą grupę stanowi Eskalacja – pięć następujących po sobie, coraz trudniejszych zadań do wykonania. Drugą nowością są kontrakty Nieuchwytny Cel, których nie da się powtórzyć w wypadku niepowodzenia, ani jeśli nasza postać zginie podczas misji. Każde zadanie głównej kampanii fabularnej oferuje również szereg wyzwań, zachęcających gracza do ponownego wykonania zadania w zupełnie inny sposób.

Kwestie techniczne

Pod względem technicznym, wydany na platformie PlayStation 4 *Hitman: Definitive Edition* wykorzystuje potencjał silnika Glacier 2, znanego z gry *Hitman: Rozgrzeszenie*. W związku z przesiadką serii na konsole ósmej generacji, został on jednak odpowiednio podrasowany, aby w pełni wykorzystać możliwości najnowszego sprzętu, a wynikiem tego stały się m.in. lepszej jakości tekstury i efekty wizualne, a także możliwość znacznie większej interakcji z elementami otoczenia. Warto też odnotować, że w oryginalnej wersji językowej gry, głosu Agentowi 47 użyczył ponownie David Bateson, związany z serią Io-Interactive od momentu jej powstania.