

Hitman — Lurkmore



НЯ!

Эта статья полна любви и обожания.
Возможно, стоит добавить **ещё больше?**

Hitman (англ.: *наёмный убийца, стрелок*, близкое к *Киллер*; *Димон.*: *удар мужик*) — винрарная серия компьютерных игр про смертельного наемного киллера, убивающего людей насмерть за деньги, ВНЕЗАПНО ставшего самым известным персом в истории компьютерных игр (конкурирует только лично Фриманом и Резновым из Халвы и ШПВМ соответственно).

Брифинг

Серия выполнена в т. н. жанре «социальный» стелс, где нужно не **прятаться в тени и под потолок, проявляя чудеса акробатики**, а мимикрировать под **обывателей, охрану дворца и элээев** и прочих мимокрокодилов. Исключительно любима эстетствующими мизантропами, для которых массовый геноцид игр вроде *Postal* бездушен и некрасив. Особенно хорошо то, что если есть возможность выпилить совершенно всех врагов на уровне, то потом можно ходить по нему и наслаждаться тишиной и умиротворением, чего не получится в каких-нибудь GTA или Mafia. Но учитывая, что цель игры — получение статуса Бесшумный убийца за прохождение каждой миссии, то серьезным игрокам приходится убивать только тех, кто в задании, а если их нет, то вообще никого не убивать, проходя всю миссию незамеченным. Что, конечно, недопустимо для школьника, жаждущего over9000 литров крови и шума. Поэтому, часть таких игроков тупо проходят игру на несложных уровнях, устраивая экстерминатус всему, что видят, и считая, что они Д'Артаньяны, а игра говно.

Главный герой — продукт генной инженерии, генотип которого был собран **доктором Ортмайером** из генов четырех друзей-сослуживцев Французского Иностранного легиона и самого Ортмайера. Причём все доноры как на подбор — исключительные негодяи и мерзавцы. Лжец, девственник со штрих-кодом на затылке. «Родился» и вырос в **психушке** среди таких же клонов-будущих убийц, про детство и отрочество можно узнать на одном из фан-сайтов и в книжке «Hitman: Enemy Within». **Имени не имеет**. В разных миссиях представляется по-разному — Тобиас Рипер (Rieger, имитация немецкого написания, тогда как по-английски созвучно словам «потрошитель» и «жнец» — см. *Grim Reaper*), герр Метцгер (нем. Metzger, Мясник), мистер Бёрд, доктор Кропс, мистер Джонсон. Откликается на позывной «Агент 47». Лыс, угрюм, молчалив. Характер стойкий, нордический.

Вся серия игр примечательна, помимо геймплея, качественным саундтреком от расового датского композитора Йеспера Кюда (в этой стране более известен как Джеспер Кид), который был другом разработчиков и саунд для первой части писал по **блату**.

Hitman: Codename 47



Один из годных обзоров по

сабжу

времени), благодаря чему циничные и отможенные товарищи кинулись расстреливать противника **под хохлому** с замысловатым **узором**. Эпичны также бездонные карманы Сорок Седьмого, в которых могло храниться до 15 «Узи». Так как оружие разряжать Лысый еще не умел, у 10 из этих 15 Узи в магазине было по 5-10 патронов, что дико раздражало. В наличии также был огромный **миниган** (в последней миссии в запертом чулане, отпирающемся ключом доктора; а также около особняка Пабло Очоа и при покупке перед миссией Утечка плутония). А вдобавок — стильный ноутбук, с помощью которого рассматривались заказы и покупалось оружие. Алсо можно было брать в руки два пистолета, причем разных. Много лулзов приносил такой глюк: в правую руку берём беретту, а в левую обрезаем и так как патроны в пистолетах становились одинакового количества, то... обрезаем вместе с пистолетом выстреливал 15 зарядов без перезарядки. Более того, в правую руку можно было взять (из инвентаря) пустой пистолет и стрелять с левой со скоростью пулемёта без всяких перезарядок вообще. Также чтеры смогут найти в паре миссий единственный во всей серии (кроме Absolution) вырезанный чистерный Дерринджер, в отличие от настоящего, выносящий кого угодно с одного лишь выстрела в любую часть тела.

Вкратце о сюжете: он незамысловат. Добрый доктор служил в Иностранном легионе, где познакомился с товарищами, ставшими будущими «отцами» Сорок Седьмого. Там он им



Синдром утенка

наплел про свои проекты насчет клонирования и, выбив из товарищей денег и немного спермы, приступил к опытам, пообещав каждому персональную армию сверхчеловеков к концу пятилетки. Время шло, однако сверхчеловеков так и не было. Ясен пень, инвесторы начали негодовать. Но 47 оказался среди клонов, конечно же, самым талантливым, что, впрочем входило в **хитрый план** «папочки» — хитрый Орт Мейер инсценировал побег 47-го из психушки **и все заверте...**: под видом разных заказов добрый доктор избавился от всех партнеров (заодно устроив Хитману тест-драйв), а под конец заказал сам себя своего коллегу, дабы вернуть дитятку домой, где (*спойлер*: 47-й поубивал всех оставшихся клонов, кроме одного, который перекочевал во вторую часть).

Особую эпичность игре придавали брифинги от представителя некоего Агентства в лице работника отдела заказов Дианы. География миссий оказалась довольно обширной: от трущоб Гонконга до фешенебельных отелей Будапешта. Фанатам нуара доставил постапокалиптический порт Роттердама, а поклонники **Джона Рэмбо** оценили миссии в Колумбии, где наш герой уже не ходил по городским лабиринтам в своём фирменном костюмчике, а бегал по джунглям в армейском камуфляже с M16 наперевес. Ташемта первая часть не предполагала полного стелса, и, особенно в джунглях, приходилось сквозь баттхерт мочить толпы врагов, либо долго и упорно стараться сделать все тихо (**ИЧСХ**, это можно сделать, при этом в большинстве миссий даже не переодеться).

В **этой стране** больше всего известна эпичная локализация от 7Волка, сделанная гораздо качественнее, чем мёртвая и унылая либуха от Нового Диска (ещё и выпущенная на массовый рынок через восемь лет после выхода игры, да ещё и на DVD, хотя объёма в ней было на половину CD, лол), наличествующая такими перлами, как «штурмовой автомат» и «автоматический пулемёт». Особо порадовала озвучка китайцев: «Добро позаловать, почтенный гость. Внутри ви найдёте любие удовольствия», «Иди с Ли в её комнату, но только на пол не кончать!», «Ствооль, стволь, у него стволь!», «У нас тут праблеми!», «Пошёл на хрен!», банды в Роттердаме: «Слушай, придурок, чего ты хочешь? Пиздюлей?» (в субтитрах же вместо пиздюлей предлагался сломанный нос), повара и толстой бабы в женской раздевалке в Венгрии: «Эй, придурок, с твоими яйцами сюда нельзя. Но у повара на кухне есть тесак, который может решить эту проблему!» и отдельно — все реплики Пабло Очоа. Самодеятельность, конечно, но доставляла. А в версии от Neogame была возможность переключиться ещё и на **итальянский язык** — при этом итальянской становилась и озвучка. Однако в русской версии локализации крики охранников так и остались итальянскими, в то время как реплики 47го и персонажей в роликах на русском.

В наше время, по сравнению с продолжениями, проходится довольно криво, имеет далеко не самое удобное управление (даже после ручной настройки) и приемлимую графику (DX7 и 2000 год, чего ещё ожидать), запускается далеко не на любом компьютере и рекомендуется к прохождению разве что любителям старых игр и тем, кто интересуется историей серии, но при этом как-то пропустил эту часть. Первый Hitman, вне всяких сомнений, явил миру инновационные механики, ставшие основой геймплея всей серии, но играть в него подчас просто невозможно, даже делая скидку на олдскульность и хардкорность. При всех своих плюсах, Hitman: Codename 47 — определенно игра своей эпохи, не прошедшая испытание временем (даже **олды** это осознают).

Hitman 2: Silent Assassin

Нововведения Silent Assassin:

- **Пафос**. Сотни, **тысячи** и даже **больше** пафоса.
- **Клюква**. Некоторые миссии герою придётся выполнять в **этой стране**, преимущественно в **Петербурге**.
- Если в первой части все виды оружия были равноправны, то здесь наиболее кошерной позиционируется струна-удавка. А для **любителей гламура** есть специальные мегастильные светло-серебристые отполированные до блеска спаренные пистолеты с собственной эмблемой Хитмэна. А уж как круто и, опять же, стильно выглядит сам 47, когда стреляет из них с двух рук...
- Если скачать полностью пройденный удавкой сейв игры, то вместо колец для веселья можно взять ещё более убойно-гламурно-пафосные револьверы под .500-ый калибр.
- В первой части **ИИ** отвечал за то же, за что он отвечает во всех других шутерах: ходить по заданным маршрутам или стоять на месте, бегать и стрелять. Основную же роль в игровой механике играли скрипты, расставляемые дизайнерами уровней, из-за чего игра немного напоминала адвенчуры с их пазловостью. В SA скрипты используются только для сюжетных ходов, а ведущая роль передана **искусственному идиоту**, который разрабы попытались научить подозревать и пугаться. В результате, с одной стороны, пройти «чисто» мимо какой-нибудь охраны практически невозможно даже при православном переодевании в одежду удушенного далеко-далеко от лишних глаз и тщательно спрятанного хомячка^[1], а с другой — можно нагло вынести группу мешающих выполнению задания индивидов, и при этом другая такая же группа за углом будет только подозревать и пугаться (тут вам не лагерь с особняком из 1-й части, где стрельба слышна на все джунгли). Мало того, охрана еще и дико, бешено боится бегущих лысых: за бег расстреливают на месте (*спойлер*: только если 47 одет в одежду вооруженных людей, в гражданской или своём костюме можно бегать и не париться, например, в миссии в посольстве). Как **остроумно** заметил один журнализд: видимо, у них у всех **друг умер** во время марафона. Есть правда фокус-покус: нажимаем шифт раз в секунду на полсекунды, переходим на шаг, если нас начинают подозревать. Вроде бы идем, но от чрезмерно любопытной охраны можно оторваться. Однако, довольно абсурдно выглядит как охрана пытается опознать врага в **переодетом в камуфляж с маской** сорок седьмого, причем начинает тревожиться за 20 метров до него и бегать(!) за ним в седьмой миссии («скрытая долина»). Шестое чувство, никак иначе.^[2] Кстати на высокой сложности уже все «оружейные» NPC начинают тревожиться, но, в отличие от случая, описанного выше, уже не бегут со всех ног для проверки, а лишь медленно идут за ГГ,



Главное — **правильная маскировка**

пока не потеряют след.

- Как продолжение предыдущего пункта: в первой части уровень сложности игры регулировал чисто шутерские аспекты противников — вроде точности стрельбы, дистанции, дамага и т. п., а во второй ровно наоборот — тягу подозревать и нежелание пугаться. Как следствие, высокий уровень сложности в первой части не менял вероятности ошибки игрока, но существенно увеличивал цену этой ошибки, поощряя чистое прохождение. В SA высокий уровень сложности увеличивал вероятность ошибки, но поскольку вражина от этого зубастей не становилась, то ошибки эти оставались столь же значимы. В результате, на высоких уровнях сложности было особенно удобно и целесообразно проходить уровни, просто вынося всё живое, благо такая возможность появилась. Специально для этого даже заменили старую альтернативную камеру на новую, с видом от 1-го лица.
- Переодевания стало недостаточно, если пройти близко от коллег, они пытаются тебя опознать (даже через маску с очками ночного видения), и если от них вовремя не свалить (но только не бегом), они поднимали тревогу.
- Зато, в отличие от первой части, всем пофиг на то, с каким оружием ходит 47. Хоть с импортной снайперкой в Нуристане (и пофиг, что продавец предупреждает), хоть охранник с M60 там или с оружием с глушителем.
- Ах, да. Появилась возможность проходить уровни, тупо вынося всё живое, аки в DOOM'е. Ну или, в лучшем случае, вынося всё живое не очень тупо, step by step, примерно как в каком-нибудь Medal of Honor.
- В первой части главное было пройти уровень хоть как-то, не убивая слишком много невинных людей. Охраны можно было убивать сколько угодно. Во второй можно элементарно зачистить уровень (M60 / Беретта с глушителем / MP5SD), но зато появились ранги. Вышеописанным способом можно заработать разве что Серийного Убийцу. На самый крутой — SA — можно убить дополнительно максимум 1 врага и ни 1 невинного или полицейского. Также есть ограничение на выстрелы, количество поднятых тревог и т. д. Причем высший рейтинг не только дает +1 к крутизне, но и открывает дополнительное оружие, которое просто так в игре не найдешь — те самые парные пистолеты с глушителями, с которыми лысый изображен в главном меню, можно получить, только закончив первую миссию с рейтингом «Silent Assassin», а двойные револьверы, двойные обрезы, или M4 с глушаком — только на своих уровнях.
- Для выполнимости предыдущего пункта ввели хлороформ (салфетка хлороформа в банке отображается аж 5ю баночками): можно вырубать людей на время (таки очень недолгое, не больше 5 минут) и снимать с тела что угодно, как и с трупа, но если голое тело проснется до конца миссии, поднимется тревога.
- Женщин раздевать нельзя. В их одежду 47 не влазит... а жаль, могли бы появиться очень интересные варианты прохождения.
- Музыка первой части как бэ намекала нам, что главгерою абсолютно похуй, что он делает. Nothing personal, just business. Музыка в SA заставляла охуевать от своей власти над жизнями, крутизны и важности (правда, Номаду таки не понравилась, по сравнению с предыдущей и следующей частями серии). Справедливости ради, большая часть жертв и была всякими мафиози, педофилами, наркоторговцами и прочими сектантами (ну, это Агентство их так аттестовало в своих брифингах; то, кем они на самом деле были, 47-му, как обыкновенной торпедой, должно быть безразлично), так что всё в тему.
- В качестве заданий появились возможности избить итальянского мафиози его же клюшкой для гольфа, выманить из закрытой комнаты генерала звонящим пейджером, вызвать на дуэль на мечах предводителя клана якудза, зарубить етарунку гениального программиста топором, задушить админа (или дать ему наконец-то выпастись после бесконечных ночных переработок), напоить доктора микстурой живительной эвтаназии и вырезать лишние органы у пациента индусской больничке.
- Ввели возможность сохраняться вместо идиотского перерождения с пятнами-крылышками после смерти в первой части. На высокой сложности сохраняться дают лишь в нескольких наиболее сложных миссиях, после прохождения ключевых зон.



Гламурный убийца

Вторая часть показалась кое-кому **фейлом**, прежде всего из-за бага с вылетом в некоторых пиратских версиях игры^[3]. Одну из них изваяла общеизвестная студия «Фаргус» (сначала — с косячным текстом, а потом уже и с нормальным): запомнились **отжиги перевода**, вроде «КЛЫЧ-КАРТА». Порадовали также всякие автоматически русифицированные таблички типа «Командовать!» (вместо «Командование») или «Уполномочивать!» (вместо «Предъяви пропуск») и куча ящиков с пивом на российской военной базе; одна и та же легковушка, которая ездит по кругу, и троллейбус из шестидесятых без токосъёмников тоже доставили. А ещё матерящиеся солдаты и охранники с фразами «Опяять!?!», «Ух, как ты меня достал», «Отвали!», «Атас-атас!», «Накачался водкой...» «Пердольно...» «Как дела? Хуёво!», «Вчера нажрались, упал... и мордой об лёд!», «Сотню баксов ни за что, не слабо, а?», «Ё-ма-ё, убей его!» и т. д. В официальном переводе вся эта срамота была переделана.

Hitman: Contracts

Contracts — это вообще переделка первого хитмена для **эмо**, **гётов**, **БДСМщиков** и прочая. Зато специфичный дух музыки из 1-й части вернулся. Правда, примесь дарк эмбиента значительно ослабла, и основной составляющей стали холодные ритмы. Но всё же лучше hollywood style симфонического оркестра. Во втором задании есть лесбийские поцелуи и **гуро**. Дальше имеется немного почти диккенсовских аристократов-злодеев, русские подлодки, чеченские флаги на русской базе, «грязные боньбы», возвращение к миссиям из 1-ой игры и плавный переход к четвёртой части.

- Трупы на карте стали помечаться отлично от живых (те, кого во второй части отсутствие этого различия изрядно заёбывало, возрадовались; а для тех, кто играл на профессионале, это нововведение оказалось ни горячо, ни холодно, ибо всё равно на карте видны только цели и VIP).
- Теперь можно было ранить NPC и смотреть, как он катается по полу, схватившись за живот (если ударить лежащего NPC шокером, то он сначала потеряет сознание, потом очухается и встанет).
- Секретное читерное оружие «Туба»/«Tube», или «картонная трубка» (получить можно только через отладочное меню). Разработчики наделили её максимальной силой — при использовании на людях жертва отлетает через всю комнату, однако при использовании на голпе под удар попадает только один NPC (по-видимому, недостаток движка — чай, не Dead Rising какой-нибудь).
- Враги перестали параноидально реагировать на бег — для демонстрации этого разработчики сделали уровень, на котором иначе как бегом перемещаться не получится (иначе затрахаетесь). Впрочем, на самом деле, просто уменьшили дальность подозрительности на бег в маскировке и вообще подозрительность при попадании на



Он смотрит на тебя, как на жертву

- глаза (таким же образом она была уменьшена и в японском замке в предыдущей части).
- Пасхалка: в миссии «Торговые Традиции» в правом крыле отеля (где произошло преступление, и в номере — ванна с кровью) в коридоре можно заметить призрака, которого можно даже удушить.
 - Миниган вернулся: его можно найти в начале игры в подвале больницы у психа. ИЧСХ, даже при нападении на последнего псих не будет стрелять по 47-ому (видимо, было сделано для большего удобства получения). Попасть в эту комнату можно, найдя ключ ближе к концу игры и при перепрохождении заново выбрать его себе в стартовый инвентарь.
 - Попытка деконструировать традиционные задания. Эскорт-миссий аж три (из них две без участия лысого), ремейки миссий больше не линейные (впрочем, и оригинал был не особо линейен, но ремейк в плане разнообразия всё же лучше), единого способа прохождения нет, силовой и скрытный пути примерно равны по сложности исполнения, заскриптованные и случайные методы почти поровну, боевых миссий (изначально допускающих шутерство) достаточно.
 - Общий тон окончательно сместился в сторону Темного Лысого Правосудия, дабы не мучаться совестью: в общем, все честно, так себя воспринимает в своих глюках сам 47.



A la tuhuelpa legria macarena...

Сюжет игры заключается в том, что Лысый вернулся с очередного задания (Curtains Down из Blood Money) в весьма озадаченном виде — бок прострелен, кровяка хлещет, самое время брякнуться на пол и начать **давиться мацой**. Кое-как передвигая своё тело по комнате, Лысый пытается оказать сам себе первую помощь, но его сознание то и дело отрубается в суммарном количестве, примерно равном количеству игровых миссий. Да, совершенно верно — в моменты отключения Лысому начинают глючиться разного рода воспоминания, слегка искажённые его общим физически и психологически разбитым состоянием. Прямо таки по букве стереотипа — перед смертью главгероя вся его жизнь проносится перед глазами. Мрачная атмосфера, депрессивные мотивы и постоянно льющий дождь на тех локациях, где в первой части светило солнышко — всё это есть, своего рода, прощальный реквием и успокоительная для полюбившегося нам наёмного убийцы. В какой-то момент Лысому станет совсем хуёво, и перед попыткой **принять ислам** он вместо дождя услышит в своей башке шум вьюжного ветра, после чего в воспоминаниях тут же всплывёт одна из миссий в **этой стране**. И заключением всему этому станет (*спойлер*: появление доктора, который вытащит нашего героя с того света, после чего тот оставшуюся часть игры будет приходить в себя и готовиться к финальной миссии (**подозрительно напоминает** финал фильма «Леон»), которая произойдёт уже не в его башке, а вполне себе в реале (относительно его, главгероя, а не пользовательского восприятия))

Эта часть игры понравилась тем, кто присоединился к числу фанатов после «Silent Assassin» и на дух не переносил точной стрельбы противников и «этих ужасных полигонов». **Нищоброды** были рады: игра выдавала очень неплохую графику, при низких системных требованиях (впрочем, игры, требующие DX8 к середине нулевых уже не были особо требовательными), ну и стало можно сыграть в классические миссии с приличной графикой (а причиной этому стала тщательная проработка освещения и затенения, грамотной подобранная цветовая палитра, с которой, в принципе, даже не нужны сторонние "пост-процессинговые" эффекты). При этом, однако, были и откровенно халтурные моменты: некоторых персонажей, видимо, рисовали за день до выхода. Ну и толпы (к слову, первые за всю серию) в конце игры за ограждениями выполнены в виде плоских декораций, за исключением самых ближайших неписей.

Holy war: Silent Assassin против Contracts

После выхода второй и третьей частей игроки традиционно высিরали горстку кирпичей. В случае с «Silent Assassin» — из-за запрета на бег, который карался расстрелом на месте, и убогого опционального вида от первого лица. В случае с Contracts — из-за повторения чуть менее, чем половины миссий первой части. С другой стороны, они стали намного играбельнее, разнообразнее, да ещё и на новой версии движка и с графоном. Алсо, можно было безнаказанно убивать абсолютно всех, что позволило фоннатам устраивать срачи на тему «Хитман уже не тот» и «Ты просто не понимаешь сути работы киллера». Многих дрочеров бесил новый, улучшенный облик той самой гонконгской (впоследствии — токийской) шлюхи Мэй Линг, благо в Contracts она из вполне фапабельной надувной куклы превратилась в нечто, выглядящее как Буратино-трансвестит.

Из вышеизложенного (считая примечания) видно, что вторая и третья части (а также то, что третья часть наполовину состоит из переименованных заданий первой части) были довольно спорными и породили несколько местечковых срачей на тему «Какая из частей лучше?»

Hitman: Blood Money

Лютый вин. Графика похорошела (вместе с требованиями; теперь на божж-видеокарте без шейдеров игра просто-напросто выключится на первом загрузочном экране), суровость Лысого выросла, геймплей хоть и достаточно аркаден по сравнению, например, со второй частью (по большому счёту, у охранников и полицейских в игре всего три режима работы: спокойствие, настороженность и **БИЖАТЬСТРИЛЯТЬСАВСЕХСТАРОН**, если 47й спалится; в первых двух случаях никто не обращает внимания на здорового лысого мужика со штрихкодом, бегающего по округе спринтом, если игрок не сменял свой православный костюм), но весёл и не надоедает. Вернули товарно-денежные отношения, выгодно скрестив их с системой рейтингов, добавили узнаваемость: необходимо было не **светиться перед камерами** и не оставлять свидетелей, в противном случае в следующем задании лысого могли узнать по фотороботу и расстрелять в начале уровня. Особо доставлял фоторобот, когда Лысый засветился всего на пару секунд, в этом случае во всех бедах газетчики обвиняли какого-нибудь **якута** (также адски доставляет портрет длинноволосого чувака в футболке с надписью **Slayer**). Заработанные деньги можно было потратить на подкуп свидетелей и полиции, новый паспорт (это если приспичило **поулыбаться в камеру и ещё рукой помахать**) либо улучшение своего оснащения. «Тихие» игроки апгрейдили снайперскую винтовку, «мясники» превращали М-4 в **пулемет с глушителем о ста патронах** и по-македонски пуляли с двух рук из пистолетов с **оптическими прицелами**, задроты обходились бесплатной удавочкой и горя не знали. Появилась возможность **пользоваться людьми как живым щитом**, дополнительно вырубая их рукоятю оружия без всяких шприцев. Алсо, маньяков порадовала возможность переодеться в Санта Клауса, клоуна, священника или же Дьябло. А разнообразно анимированные «тихие» убийства с помощью ножей, бит, лопат (ага, как в **Manhunt!**) и вовсе довели маньяков до оргазма. И **ты** ведь тоже всю жизнь мечтал с размаху проломить кому-нибудь **огнетушителем затылок**, я знаю.



Плохой Санта



Очень плохой Санта

Сорок Седьмой наконец-то научился прятать за спину оружие, когда жертва оборачивалась, лазать по трубам, ящикам и стенам... прыгать где захочется, впрочем, по-прежнему нельзя. Также можно махать кулаками, бить морды неверным и вырывать из рук у врагов оружие с последующим огреванием противника рукоятью по кумполу и/или расстрелом. Во второй и третьей части рукопашка с возможностью оглушить тоже присутствовала (если с огнестрельным оружием в руках подойти вплотную к вражине, то лысый вместо того, чтобы стрелять, начинал лупить прикладом в табло или пытался настучать рукоятью пистолета по маковке). Но из-за неочевидности сего действия некоторые игроки даже не подозревают о рукопашном бое, хотя после удара прикладом получался такой же эффект, как после вкалывания шприца. Но больше всего доставляет система роковых случайностей, позволяющая подстроить убийство как несчастный случай. На выбор: падение всевозможных тяжелых и крупногабаритных предметов на голову, падение с балкона, падение в реку с крокодилами, падение в моторный отсек парохода... Падения, тысячи их!!! Ещё в наличии было подсовывание маузера с боевыми патронами вместо холостых статисту для убийства оперного певца^[4], приготовление коктейля «Вечный сон» (Liquor & Somnifacient, Shaken, Not Stirred), заправка гриля высокооктановым «углем», супчик на плите с повышенным содержанием взрывчатки (либо более «бытовая» утечка газа из баллона от этой же плиты), неисправность пиротехники, отравленные пончики для охраны и прочие шалости. А еще можно было невозбранно ныкать трупы в разных укромных местах типа морозильных камер, контейнеров с грязным бельем, бассейнов с вином — тысячи их. Ну или просто выбрасывать за борт (осторожно, лаги!)

Также отдельным вином игры стоит отметить абсолютную индивидуализацию убийств: уровни натурально можно проходить десятками различных способов, всё зависит только лишь от фантазии и извращённости конкретного игрока. Рэмбо просто перестреляет всех на уровне, пафос-кун делает аккуратные, красивые и бесшумные фраги в голову, хитман-олдфаг по старинке работает струной, ньюфаг подстраивает несчастные случаи; после же полного изучения механики игры можно просто начать издевательства вроде глобального экстерминатуса всех NPC на уровне одними лишь несчастными случаями («живой щит» и рукоят пистолета, о которых выше, в помощь). Что характерно, даже так можно получить рейтинг SA при условии чистой работы, даже если все тридцать голых тушек внезапно упадут с какого-нибудь обрыва в одну кучку. Массовый суицид по религиозным мотивам for the win!

Ложка дёгтя: хотя способов «случайного» и неслучайного убийства и множество, но всё же не бесконечность, ибо скрипты. Так, например, если вы хотите пострелять из снайперки в опере, то единственное место, откуда вы это сможете сделать тихо — ложка по центру аккуратно над послем (не, сработает ещё и оркестровая яма прямо за сценой, где стоит певец) — она отлично просматривается, да, но вас там никто не увидит и не подумает искать после выстрела; если же стрелять из маленькой дырочки в потолке (откуда люстра свисает) — будьте уверены, вся охрана ломанётся по направлению к вам (на самом деле, рядом просто патрулирует охранник, который может заметить ваше веселье и растрезвонит об этом всей охране уровня по радию, иногда он слышит даже нажатие кнопочки на детонаторе). Лишь спустя годы спидранерские умы исправили и эту проблему, так же, как и с чемоданчиком на входе в казино Лас-Вегаса с динамитом.

Помимо всего прочего, «Blood Money» — первая часть серии, где не нужно убивать «глупых русских Иванов» (впрочем, все русские в серии очень архетипичны — почти как Хэви в «Team Fortress 2»). Хотя сказать тоже самое можно и про врагов и злодеев из практически всех остальных стран, серии игр про лысого убийцу просто полны различных стереотипов вроде жирного итальянского мафиозо, китайских бандитов носящих одежду хрен знает какой давности, злых немецких (и не только) докторов-зло, японских якудза в спецкостюмах с катанами, лихо отплясывающих в замке и называющихся "ниндзя" и т.д.). Вместо этого авторы предложили переключиться на **теноров-педофилов, моряков-гомосеков, циркачей-киллеров и клона-альбиноса**. При этом практически все миссии происходят в СШП, которой до Blood Money нигде в серии не встречалось. Таки это может быть и минусом для тех, кто в предыдущих частях серии предпочитал именно национальное разнообразие.

В игре также присутствует сюжет, за которым можно следить или забыть, для прохождения он не важен. **Суть такова:** Конкурент «Агентства» под названием «Франчайз» хочет получить монополию на клонов-убийц. Для этого «Франчайз» пытается лоббировать закон о полном запрете клонирования и одновременно пытается уничтожить «Агентство», включая Лысого. Руководитель «Франчайза», в миру — бывший директор ФБР, объясняет это вопросами **национальной безопасности**. «Франчайз» организует убийство вице-президента США, замаскированное под ДТП, и ставит на его место своего человека, чтобы влиять на президента Стюарта, убежденного сторонника клонирования. Когда выясняется, что Стюарт по всем прогнозам будет переизбран и, к тому же, хочет отправить мутного вице-президента в отставку, «Франчайз» решает убрать и его с помощью одного из своих клонов (возможно, чтобы потом **объявить клонов виноватыми во всем и добиться запрета на клонирование**). Но 47-й, которому удается нейтрализовать подосланных к нему убийц, срывает покушение. Когда он скрывается в своем убежище, (*спойлер:* туда приходит Диана. **Она убивает его ядом и сдает «Франчайзу»**, после чего Лысого кремируют, дабы уничтожить его ДНК. (На самом деле она вкалывает ему встречавшееся ранее в игре вещество, симулирующее смерть, после чего уже в храме-крематории наносит губной помадой противоядие. Поэтому, пока идут титры, можно разбудить Лысого, перестрелять франчайзовцев и главгада, и будет правильная концовка со своими титрами).)

Да и пасхальных яичек стало больше: например, в миссии с райской и адской вечеринками можно скармливать трупы акуле, после чего она стремительно **жиреет**. Или корабль зомби: в миссии на пароходе взламываем дверь в машинный отсек, откуда выходит охранник, хватаем его в заложники и живым выбрасываем с перил (не то справа, не то слева) . То же самое делаем с аллигатором, но с другой стороны. Получится неплохая пародия на Resident evil.

Да и локализацию в НД подтянули: «эй, Мистер Пропер! Пойдете наверх — я вызову копов» или «мы собрались здесь, чтобы связать этих двоих священными **бузами рака**». А в миссии «Смотри в оба» есть **спящий на посту** охранник, который во сне бормочет: «**дерьмо попало в вентилятор**». **Такие дела**.

Задротство

Обилие способов пройти каждую миссию неизменно порождает у фанатов желание попробовать свои **безумные умения** в действии. Поэтому они придумывают для себя дополнительные условия и цели, например:

- **Получить за каждую миссию рейтинг «Бесшумный убийца»**. Для этого нужно убить все цели исключительно



Карательная кулинария



Реднеки-гомосеки, которых можно убить: охране похуй




Алцкий Сотона жжот

удавкой (ни в коем случае не ножом или ядом!), один выстрел все же можно сделать, или подстроив несчастный случай, при этом не убив никого, кроме целей, и не оставив свидетелей. Во второй и третьей частях: не более одного выстрела и не более одного лишнего вражеского трупа (охранника, но не мента, ибо серия игр позиционирует полицию как невиновных). Также если в третьей и четвертой части получить БУ довольно легко — пути почти очевидны, то во второй иногда не проработано и нужно адски задрачиваться в некоторых миссиях. Впечатление такое, что разработчики не везде предусмотрели возможность получить высший рейтинг. Ещё изощрённее - нули в статистике после прохождения (убить только цель, при этом не стрелять и не поднимать тревогу; обнаружения трупов/людей без сознания и поиск "подозрительной личности" за тревогу не считается, но каноничнее без этого). В четвертой же части желательнее проходить несчастными случаями (так, чтобы вообще не было никаких улик в газетной статье), отчего подобные прохождения изобилуют заманиванием NPC к перилами и стенкам и последующим их толканием с этих же перил и об эти же стенки. Особенно доставляет толкание через перила на пол, находящийся на одном уровне с ГГ и жертвой, но при этом, как это ни странно, жертва всё равно неведомым образом погибает.

- **Ликвидировать все цели определенным оружием.** Например, использовать только бомбы или только снайперскую винтовку.
- **Получить необычный, специальный рейтинг.** В четвертой части игры. Для этого нужно, как правило, убить всех на уровне или большое количество людей определенным оружием. Например Insane Florist — за выпиливание всего уровня садовыми ножницами в миссии «A New Life», вообще выдают «Русского Зайца» (ибо [снайпер](#) Зайцев) там же за стрельбу из снайперки (лежит в чьей-то вышке для стрельбы по птичкам), или (сюрприз, сюрприз!) «Hitman» — если пройти уровень «A Vintage Year», убив возле точки ухода только одного охранника пистолетом. Спецрейтинги доставляют названиями, правда их не так много.
- **Пройти всю игру, ни разу не переодевшись.** Те, кто считает [читерским](#) мгновенное переодевание, после которого 47-го не разоблачат даже те, кто лично знает владельца костюма, может повысить градус реализма, сознательно отказавшись от этой опции. При этом, разумеется, следует стремиться к максимально возможному рейтингу, то есть применять как можно меньше насилия. На некоторых⁵¹ уровнях таким образом вполне можно получить «Бесшумного».
- **Собрать полную коллекцию игрового оружия.** Все оружие, которое 47-й приносит с собой с миссии, появляется в его убежище на стендах. Фетишисты могут собрать все стволы. Чтобы вынести крупногабаритное оружие, не привлекая внимания, можно складывать его в ящик, помеченный на карте аббревиатурой Агентства (только в Blood Money). Все, что на конец миссии оказывается в этом ящике, 47-й берет с собой. Есть одно но: в игре есть винтовка «Mark 3», которую нельзя получить никаким образом, кроме юзания чита GiveAll (который работает лишь на некоторых уровнях, на других — вылет). Так что сначала соберите все пушки в игре сами, а только потом юзайте чит. Несмотря на мозгоебство, винтовка не читерская, более того — она откровенно хуевая. По-видимому, ее тупо забыли всунуть на уровень «Curtains Down» (ибо это древняя карабинка Lee Enfield), или выкинули, но забыли вырезать [КЕМ](#). Годится только для коллекции. Хинт: если найти в инете хакнутый сейв, где открыто все оружие (в том числе холодное: то есть можно взять с собой на миссию ножи, молотки или положить в ящик агентства огнетушитель/вилы/биту), то в подвале на стенке для пистолетов появятся Маузер (из миссии с оперой) и модифицированный чёрный кольт (у альбиноса из миссии с Белым домом или у инвалида-колясочника), которые честно с собой тоже не возьмешь. Особо запомнился челлендж раздобыть карабин M4 в Silent Assassin. Он встречается только один раз за игру, и только в руках солдат миссии ООН, которых нельзя убивать по условию задания. Но особо изловчившись можно таки (*спойлер*: подставить "голубую каску" под перекрестный огонь полотенцеголовых, и шустро стырить онный карабин) (впрочем, как оказалось, достаточно просто пройти миссии на SA ради его получения).
- **Убить всех.** Просто очистить уровень от этих мерзких людишек. Несмотря на кажущуюся прямолинейность, требует определенного количества мозгов из-за относительной хлипкости 47-го. Миниган в Codename 47 и Contracts существенно облегчает задачу. Для задротов есть забавный рейтинг — Социопат. Получить его сложнее, чем даже Бесшумный Убийца — нужно исподтишка убить как можно больше NPC, при этом не подняв ни разу тревогу, не запалившись на камеру и не оставив ни одного свидетеля. Для чего придётся долго и муторно работать удавкой/ядом/пистолетом с глушителем и прятать тела.
- **Сделать все это на высшем уровне сложности.** Там нельзя сохраняться во время миссии, а на карте не показывают никого, кроме жертв и вивов. Быть обнаруженным и убитым при побеге после ликвидации последней жертвы доставляет люгую [фрустрацию](#). Верх маньячества — пройти всё на SA, на высшем уровне сложности, без переодеваний и с дробовиком в руках.

Hitman: Absolution

Так верстают **ТОЛЬКО**
мудаки



Эта страница так же ужасна, как и вышеприведенный заголовок. От верстки этой страницы [Тема Татьянович Лебедев](#) плачет кровавыми слезами и неудержимо фалломорфирует. Ее следует немедленно привести в [кошерный](#) вид согласно [гэдлайнам](#) или [вёрстке](#).

Пятая часть игры вышла 20 ноября (кое-где и 19) 2012 года. Ещё в 2011 году успела [получить](#) [овердофига](#) [всяких непонятных наград непонятно за что](#). Делали ее совершенно другие товарищи, до того клепавшие Кейнов и Линчей (на одном из уровней даже сидят в баре), поэтому сходу заявлено было «я художник, я так вижу». Из открытых уровней где все делается как хочет игрок Хитман превратился в линейное повествование помимо воли игрока, что сходу напрягло всех и вся.

Технически, как ни странно, сработали очень неплохо: искусственный идиот стал умнее, реалистичная механика игры с расширенными возможностями как для стелса, так и для выноса всех а-ля [Рэмбо](#). Беготня по крышам с вертолетами только подлила масла в огонь. 47-ой, правда, в отличие от Фишера, действительно выглядит постаревшим, заматерел,



Hitman Absolution: Hiding In

научился драться подручными предметами, маскироваться более тщательно (даже вырезал кусок своей кожи со штрих-кодом, что, правда, почти всю игру выглядит так, как будто он его просто залепил лейкопластырем, да и главный антагонист **сразу же замечает оставшийся кусок штрих-кода**), косплеить разных там копов, чтобы быть более незаметным, но прыгать, ЧСХ, так и не умеет. Кроме того, присутствуют няшные **вражины-монашки, обтянутые в латекс** (!). Олдфаги срут кирпичами от **ЮВА**-абилки Instinct (привет ЭМ-очкам из Conviction и ведьмачьему чутью), позволяющей глядеть сквозь стены, Mark'n'Execute (снова здорово, SC), маскироваться даже при подходе к врагу в упор и т. д. Также заодно выпилили карту, добавив нахуй не нужный радар. Впрочем, разработчики запилили специально для фанатов хардкорный убербрутально-кошерный стелс-режим (без инстинкта) Purist, который хоть как-то позволяет назвать сие сиквелом. До выхода можно было невозбранно нафапать на тизерную мини-игру Sniper Challenge, где игроку, сидя на крыше, предстояло одной лишь снайперкой убрать 15 человек, ну и посмотреть на графуний нового движка Glacier 2. Спинной мозг снова в деле.

Plain Sight

Предвыходный ролик одного умельца

Драка Виктории из Hitman: Absolution

Вика раздаёт пиздюли плохим дядькам

Как и ожидалось, получилось в итоге нечто среднее между **пятой частью походов Сёмы Рыбкина** и **третьим Максом Пэйном**. Разрабы даже не скрывали, что игра является перезагрузкой (читай «филлером для новых сиквелов», ибо сюжет откровенно повторяет отгремевшие боевики 2000-х) и вообще с **карточным домиком и монашками**, так что претензии к сеттингу бессмысленны.

Посланный убить Диану, 47-ой (*спойлер*: руководствуясь какой-никакой преданностью, всего лишь простреливает ей бочину), носится всю игру за некой лоли по кличке Виктория (*спойлер*: сама создана по проекту Хитмана и отхучила с десятков бандюков в один присест) (которую постоянно куда-то забирают, из-за чего приходится колесить по США туда-обратно), шлёт Агентство лесом и толпами выпиливает бывших коллег, посланных по его душу. Всем как всегда, в новых HITMAN все это было благополучно позабыто, что позволяет считать сей ебизод не более чем альтернативной вселенной.

По традиции, все уровни можно проходить втихаря и не палясь, а можно — тупо вынося все живое. Причем это первая игра в серии, где первый вариант проработан хуже, чем второй. **Сильно хуже**. Зато добавлена система челленджей навроде «убей всех незаметно вот этим шприцом», причём последние челленджи для каждой карты засекречены и попробуй, сука, угадай, что за что дают (особливо если имеется в виду хитровывебанный способ убить каждую цель, как, например, в миссии Attack of the Saints). И да, теперь выполнение этих челленджей влияет на рейтинг миссии (опять SC), то есть, будь ты бесплотным духом, быстрым как ветер, если не пройдёшь карту минимум два раза (почти везде, ибо некоторые челленджи исключают другие) — хуй тебе, а не Silent Assassin.

Как несложно догадаться, УдарМужик 5 породил кучу срочей. Главные из которых: полное отсутствие поддержки Windows XP (причем нигде в системных требованиях в момент выхода об этом не было ни слова), Хитман **не тот**, разбивка уровней на составляющие (ergo-линейность прохождения без блужданий по коридорам) и концовка, которую рисовали за день до выхода.

Плюсы

- Хороший движок с ВНЕЗАПНО адекватной физикой и действительно прекрасная графика.
- Мир и атмосфера. Мир прекрасно проработан-на разработку уровней ушло 90% бюджета.
- Этот самый мир: умные дома за миллиарды \$, дворцы всячески нуворишей, сектантский детдом, кладбище, Чайна-Таун («грязные копы» и китайская «этно» ОПГ присутствуют), эпические трущобы Чикаго (небоскребы в духе лихих 30-х прилегают), реднековские вестерн-ебенья (конкретно-Хоуп с округой), весьма харизматичные NPC -бешено доставляющие монашки-террористки, «ковбои» из ЧВК Декстера, Кейн в салуне, а до кучи САМ Дэнни Трэхо в роли неэбического мексиканского рестлера-бодигарда, и колоритные боссы-злодеи :тот самый Трэхо, секс-монашки, семейка Декстеров и др.-как для игры ранних десятых шедевр (нет, ну правда), хотя сейчас смотрятся напыщенно и во многом стереотипно+опять же отсылки к боевикам Грюнера, Ван-Дамма, Лундгрена, Сигала и раннего Стэтэма до кучи).
- Социум же. Кучи быдла и небыдла на кв.км. уровня опять же. Они ходят-бродят табунами, базарят по понятиям с мабЫл, лузают сэмки, воруют-убивают и живут весьма затейной как для неписей жизнью.
- **Лулзов**. Да, немало. Это всяческие лулзовые виды оружия (убервантуз, утопление в параше и удавка из резинки от трусов), а также банальное выкидывание из окна КЕМ. В игре даже не особо внимательный **игрок** может заметить отсылку к куче других творений игропрома, доставляющих штампам мышления **большинства геймеров**, кат-сцен a-la **Голливуд** и почти всех персонажей, участвующих в них (включая и 47-ого) и куча всего остального. Для многих персонажей прописаны лулзовые варианты устранения, от добавления в **суши** галлюциногенов до похищения жертвы под предлогом бритья опасной бритвой.
- Рукопашный бой. Да, не каратэ-сим или Якудза, но Якудзе не уступает: возможность поправки черт лиц мобов и мимопроходилов-как для ранних десятых-УЖЕ эпик вин. Вдобавок различные комбы с холодняком и огнестрелом-100500 их, и возможность выкидывания с пинка под дождь в оконце, что отдельный вин.
- Вытекает из предыдущего: возможность широко орудовать подручным барахлом. В ход идет вообще ВСЕ, что можно поднять с пола: от пустых бутылок до монтаровок, канистр, книг, кирпичей-вплоть до бонга(!), огнетушителя (!!) и микроскопа (!!!). Плюс-да, ДА!!!-ручное метание холодняком: шприцы (!), ножички, ножницы, и даже спортивный инвентарь типа гири и блинов от штанги. Порою бросание кирпича в дальний угол комнаты является единственным способом пройти участок территории незамеченным, поскольку переодевания не всегда эффективны, об этом ниже.
- Ган-плэй. Тут разрабы пробрили потолок в прыжке: эпичнейшее сло-мо а-ля Джон Ву (первая игра с ТАКИМИ комбо в 2010-ых)+система «массированного» ган-спреда по-македонски. Опять-же WIN для 7-летней давности, хотя есть мнение, что было притырено из Call Of Juarez, однако даже и сейчас оченно Ъ-тру.
- АЧИВКИ!111111 Все эти «не переодеваясь», «не убивая свидетелей», и даже «подобрать каждое оружие».
- Наличие навыка «Инстинкт», аналогичного «Орлиному зрению» из Assassin's Creed, вместо карты. Плюс возможность видеть врагов через стену, чего даже в AC не было.
- И главное: главный герой перестал быть биороботом, машиной убийства и вообще персонажем, излучающим ахуенную ахуенность, и превратился все-таки в абсолютно обычного (хоть и с необычными скиллами) человека, пробирающегося ужом по разным углам уровней.

Минусы

- Сюжет пространный, не вполне адекватный и забытый голливудом. Вообще такое чувство, что анонимусу поначало предстояло стать кем-то средним между Джейсоном Борном и Семкой Рыбкиным, однако потом разрабы решили смастырить нечто в духе гибрида Ассасина и вышеупомянутого Хуареса (МЕСТЬ поделникам-кидалам, да!!!). Вышло... ну сами зацените.
- На большинстве уровней нужно просто пройти из пункта А в пункт Б. Игра про убийцу стала игрой про «Перевозчика» с соплюшкой 15-ти лет, который прячется от абсолютно любого шороха. Последний уровень особенно «порадовал» невозможностью убить главного злодея (скрипты, куда же без них).

- Некоторые уровни проработаны криво в области маршрутов передвижения по оным и стелса. Иногда можно долго и упорно лезть, тихо обходя [сотни охраны](#) (ввиду отсутствия карты) и в итоге зайти в тупик в котором абсолютно ничего нет, даже нычки с оружием или одеждой.
- Переодевания, конечно, никуда не делись, но при этом стали абсолютно бесполезны, поскольку логику узнавания перевернули с ног на голову. Так, если переодеться в полицейского, другие полицейские могут устроить *disguise blown* быстрее, чем узнать по висящему в голове «описание: рост шесть футов, худощав, одет в зачуханный костюм». Следовательно, иной раз проще пройти уровень тихо и незаметно абсолютно не переодеваясь. Впрочем, на дальних дистанциях всё-таки маскировка работает лучше. Другой вариант ухода от обнаружения: заныкаться за какой-нибудь игровой автомат/швабру/прочую рутину и тогда абсолютно всем будет насрать на переодетого 47-ого (да-да, таким образом даже от просьбы представиться перед обнаружением можно уйти). С этим также работают «особые костюмы» исключительно для мимикрирования под какое-нибудь пугало или статую ниндзя (также переехали и в следующие игры). А ещё есть абсолютно бесполезные костюмы какого-нибудь бурундука или ещё какой-нибудь с детского утренника, кроме внешнего вида и достижений не меняющий ничего (тоже переехали в следующие игры).
- В большинстве уровней все варианты убийства цели (если эта цель вообще есть) сводится к выбору между ножом-кирпичом, саботажем рабочего места и удавкой (впрочем «взять и убить» телохранителя-суперкачка, который уже отвесил до этого 47-му оглушительную затрещину, одевшись рестлером, тоже можно. Ачивка «*Faith can move mountains*» прилагается).
- Убанская система сохранения по чекпоинтам разбросанным по самым странным местам уровня: иногда в простых уровнях есть 2 чекпоинта, а иногда на большой и сложный уровень дают 2 чекпоинта и оба в самом начале. Самое смешное, что по факту они еще и абсолютно бесполезны, поскольку после «загрузки» все враги на карте возрождаются, причем иногда в двух шагах от вас. Особенное **жжение в анусе** это вызывает на больших картах, вроде кукурузного поля. На высоких сложностях минус пропадает, так как с ними единственные чекпоинты находятся в началах уровней.
- Разрабатывалась игра под сосноли (см. выше), следствие — укрытия и перекаты просто в космических количествах (в некоторых местах с их помощью можно проскочить несколько этажей, а то и вовсе уйти за пределы уровня и вернуться в него уже около выхода).
- «Рентген», да. Режим игры без этого навыка «Пурист» же неадекватно сложен (ибо нету ещё и картинок содержимого инвентаря) и нацелен исключительно на [безумных фанатов серии](#). Вывод: играйте на высокой сложности, но не на максимальной, чтобы и не постоянно с матюками перепроходить уровень, и чтобы не использовать инстинкт постоянно (на высоких сложностях инстинкт восстанавливается только за скрытые убийства и выполнение заданий).
- Баланс и урон. На «Легенде» выдерживает пару очередей из автоматического оружия, но дохнет с [пиздюля бомжа](#).
- Не всегда адекватное поведение толпы. Хорошо заметно на перроне и в клубе. Напуганные болванчики просто бегут туда сюда и кричат, при этом стриптизерша невозбранно танцует на шесте как ни в чем не бывало.
- Неадекватное поведение самих врагов, например на том же перроне, в случае вашего обнаружения на станции, полиция начинает стрелять на поражение из табельного прямо сквозь толпу, и по барабану, что в ГГ **ни одной пули не попадает**. В итоге можно устроить гуру без единого выстрела. Аналогичным образом враги пытаются вас подстрелить прямо сквозь стены и через металлические ящики.

А что в итоге?

В общем и целом, игра получилась [на славу](#). Обилие свистоперделок, приправленных Голлимудом по сравнению с таким небольшим количеством минусов сделала сию УОВУ ОЧЕНЬ играбельной, хотя и задротской до остервенения. А разгадка одна: **дело в том**, что *Hitman: Absolution* постигла такая же судьба, как и когда-то, [пятую часть походов Сёмы Рыбкина](#), [то бишь Conviction](#). Так как изначально УдарМужик 5 разрабатывалась как продолжение *Blood Money*, со своей интересной концепцией, крутым сюжетом, огромными уровнями и без каких-либо «Инстинктов», [Mark and Execute](#) и прочих УОВА-абилек. Да и изначально игра должна была называться *Hitman: Burning Hope* (**что в переводе** — «Сгорающая надежда» или, что правильнее, «Надежда умирает последней»). (*спойлер: На самом деле*, Хоуп — это ещё и название вымышленного [реднековского городка](#), где происходит значительная часть миссий. По сюжету и задумке разработчиков, этот Хоуп к концу миссий должен **сгореть КЕМ** из-за набигающих членов отожравшегося (силами 47-го за прошлые части игры, ага) Агентства. [Отсюда и название](#) — *Burning Hope*.)

Непосредственно, во время разработки игры, разработчики поставили перед собой две задачи:

- 1) Впихнуть невпихуемое! А именно: внести в игру много интересного контента, и чтобы это всё работало и как-то там отображалось на игровом процессе.
- 2) Успеть всё в сроки.

Если с первым пунктом, как-никак, разработчики ещё справлялись, то со вторым у них был [Большой Пиздец](#). Особенно когда нагрянул в то время их новый издатель в лице [луноликих япошек](#) из Square Enix, и [приказал](#) быстренько [допилить игру](#), так как через пару месяцев они её собираются выпускать. Естественно, разработчики пришли в [негодование](#). Но ничего не поделаешь, [приказ есть приказ](#). Поэтому разработчики, недолго думая, достали скальпель и давай [кромсать игру налево и направо](#). Таким образом, разработчики полностью искромсали первоначальную концепцию и сюжет, изменив его и упростив в угоду ЦА, порезали уровни и переделали стелс-систему, которая стала сводиться к «проберись незаметно из точки А в точку Б», при этом добавив довольно-таки [годного](#) графона, даже спустя 7 лет выглядящего прилично (чего не скажешь о сравнительно недавней последней игре серии *Смерть шпионам*, эдакого «русского Хитмэна», *Alekhine's Gun*, прямо-таки обдающей атмосферой игропрома конца 00-ых), «Инстинкта», [Mark and Execute](#) и прочих [свистелок-перделок](#). Да и игра на выходе стала называться не *Burning Hope*, а *Absolution*.

Естественно, [молодые геймеры](#) схавали игру, некоторым особо впечатлительным из них понравилось, они остались довольные, и запросили еще добавки в виде DLC, а [некоторым](#), видимо, пришлось не по вкусу, так как они сразу обозначили игру явным [фейлом](#), что Хитман [уже не горт](#), хотя всё так же лыс и угрюм, правда и скатился в [непонятно кудаю](#). [Фанаты](#), как нетрудно догадаться, снова разделились на два противоборствующих лагеря. Ну а, в общем-то, все сошлось на том, что *Absolution* получился чем-то средним между *Silent Assassin*, *Contracts* и ещё с немногими геймплейными заимствованиями из [Conviction](#), а также деталями сюжета и кат-сценами из [Макса Пэйна 3](#).

Скандалы, интриги, расследования

На фоне [хороших продаж](#) и заинтересованности игрового сообщества к одиозному *Hitman: Absolution*, хитрожопые япошки из Square Enix, чтобы срубить еще бабла и поиметь на этом ещё больше [профита](#), выпустили для [iPados](#) и [Яблофонов](#) ценой в \$2 *Absolution Full Disclosure*, представляющий собой контент из 250 картинок и 25 видеороликов с первоначальными, отменёнными концепциями и идеями, ранним прототипом игры. Кстати, в одной из концепций игры разработчики планировали сделать из 47-го лысого бомжа с бородой. Также в одном из трейлеров можно заметить, как 47-й в начале игры после убийства Дианы спивается, употребляет вещества и играет в [русскую рулетку](#), после чего идет сбивать свой штрих-код. Какая-то часть из этого трейлера только уже в обрезанном виде вошла непосредственно уже в саму игру^[6].

Из-за этого приложения [мнение фанатов](#) касательно Hitman Absolution снова разделилось! Многие считают, что если бы разработчики не намешали такой каши из идей и наработок из Full Disclosure, а следовали бы определенной концепции, тогда бы игра вышла [лютейшим вином](#). Но некоторые все же думают, что разработчики [умышленно](#) вырезали много чего из игры, так как к примеру, некоторые сцены, где 47-й спивается и убийство Дианы по-настоящему уж явно намекают на сравнение с убийством Ламберта в Splinter Cell'a. Double Agent, сцена, где Главный Злодей срезает 47-му кусок кожи со штрих-кодом, могли отпугнуть и оттолкнуть фанатов серии от франшизы и еще больше приблизить планку сравнения с серией игр о похождениях Семьи Рыбкина. Вот почему сюжет и некоторые постановочные и обыгранные сцены в Absolution выглядят, мягко говоря, не совсем логичными.

К примеру, в игре есть сцена, где после убийства Дианы, 47-й забирает Викторию, подставляет её под дуло пистолета, и начинает допрашивать. Так вот, именно в этой сценке заметно, что часть диалогов и озвучивания были вырезаны. Также можно заметить, что после окончания допроса Виктории, 47-й все еще продолжает говорить, но что он там себе бубнит под нос, мы так и не узнаем, так как именно это и было вырезано, или сцена, где 47-й спивается.

Согласно концепциям Absolution Full Disclosure, геймплей в игре тоже должен бы претерпеть кардинальных изменений. Следовательно, стелсовая механика игры должна была базироваться как и на старых играх серии Hitman, так и заимствовать некоторые детали из злосчастного Splinter Cell'a. В остальном же, геймплей игры должен был напоминать дикую смесь из ГТА в эдаком хитмэновском стиле (в особенности это было видно по второстепенным заданиям) и серию игр про Бэтмена (оттуда и был позаимствован дурацкий «Инстинкт» — детективное зрение). Так, к примеру, в одной из второстепенных миссий 47-й должен был примерить на себя роль детектива и расследовать ужасное кровавое убийство. Примечательно, что именно в такой вот миссии раскрывались не только особенности геймплея, но и второстепенные персонажи.

Также, согласно концепциям Absolution Full Disclosure, игра должна была получиться мрачной, кровавой с непрекращающимся [насилием](#) и [гуро](#).

Вглядываясь в Absolution Full Disclosure и уже в готовый продукт в виде Absolution, можно усмотреть, с одной стороны, [небрежное и халатное отношение](#) к франшизе, [работающих за еду](#) и [бабло](#) — разработчиков, но с другой стороны... Всё же жаль, что им не удалось воплотить в жизнь задуманное!^[7]

Также некоторым из [заядлых фанатов](#), удалось собрать полный пак контента из Absolution Full Disclosure и выложить все это дело на [Тытрубе](#). После просмотра наблюдался не только [разрыв шаблона](#), но и выяснилась еще одна причина [провала](#) Absolution'a. А дело все в том, что за 6 лет разработки игры, проект покинуло хуева туча разработчиков, как и из оригинального состава, работающего над серией еще со времен Silent Assassin, так и сам бывший глава студии, [для которого Агент 47 был не просто персонажем, а даже более того — богом](#), после ухода которого игра и начала [скатываться по наклонной](#). На 2010 год, когда игра уже практически была готова, то ли кто-то из разработчиков, то ли сами новые издатели из Японии присмотрелись к ещё не готовому продукту и сказали: «игра на данный момент выглядит [говёненко](#), и стоило бы её немного переделать, там подрезать, там подкрасить, ну в общем... Сделать [конфетку](#)». На что большинство разработчиков, [послало издателя куда подальше](#), и из-за чего были собственно [выпилены](#) из проекта. [Часть оставшихся разработчиков](#) (да, тех самых работающих за еду), не захотевших идти на рожон, лизнули жопу издателю, выклянчив еще немного [бабла](#) и наняв при этом каких-то левых [быдлокодеров](#), всё же решили [довести дела до конца](#), по их словам: «работая не покладая рук, по 14 часов в сутки». Ну и как результат, все вышеописанное. Хотели [конфетку](#), а получили [ещё большее дерьмище... Sad but true!](#)

НИТМАН™ (2016)



HITMAN™

ENTER A WORLD OF ASSASSINATION

Собрав всю [жёнү](#) волю в горсть и хорошенько подумав над ошибками Absolution, Square Enix решила уволить к хуям половину присосавшихся креативных дармоедов из команды IO Interactive (как потом выяснилось, временно). Сей факт суровой японской кары для непуганых датчан не прошел незамеченным — по ходу разработки игра менялась в лучшую сторону буквально на глазах. Если к первому времени из просачивающейся о игре информации от страха за франшизу седели волосы даже у припозднившихся к Absolution ньюфагов (сюжет игры сначала зачем-то хотели связать с сюжетом б-гмерзкого фильма «Хитмэн: Агент 47», лицо сурового [нордического полу-азиата](#) заменили на волчеглазого молодого щюсенка с внешностью лысого Роберта Паттисона), то к моменту выхода бета-версии глаза загорелись и у бывалых ветеранов.

IO раскаялись перед игроками за неудачные идеи в Absolution. Новая игра про лучшего в мире наёмного убийцу, отринув традиционные для коридорных шутеров линейные уровни с чекпоинтами, вернулась к концепции открытых уровней (все уровни вышли огромными и очень хорошо проработанными как в графическом плане, так и в плане возможностей принудительно [сменить жертве конфессию](#), с тучей пасхалок) и нибической вариативности в достижении конечной цели. Уже её бесплатная бета-версия уже предлагала не очень большие по размеру, но довольно любопытные «тренировочные» миссии (выполненные в стиле тренировочных «городков» для спецназа, выполненных из фанеры внутри огромного ангара), которые позволяли заценить новый геймплей, довольно недурные возможности AI и прочие новые фишки.

По выходу таки стал вырисовываться и сюжет, превратившийся в полноценный шпионский боевик: ретроактивно был добавлен [ZOG](#), решивший что Агентство морально устарело, а будущее за иллюминатами. Соответственно, 47 теперь не только устраняет за бабки неугодных бизнесменов, но и срет в кашу Провидению, вынося их почту и телеграф одни за другими, карая предателей и шпионов, а также просто любителей продать иллюминатам немного суперсекретного вооружения (или не секретного, но в комплекте со злыми террорюгами). Чем все закончится, пока не ясно, ибо обрывается

на (спойлер: нахождении последней зацепки, ведущей к главарям, и устранении их подпольной кузницы левых паспортов), но наблюдать за этим становится намного интереснее, чем за попытками удочерить Викусю (кою забыли как страшный сон). Вместо нее теперь центральные роли у 47, Дианы, а также примкнувших идейных борцов и перебежчиков.

Прочее что таки поменяли:

- Как и в Blood Money, вы теперь сами выбираете начальное оружие и гаджеты в меню перед началом или во время задания (тогда миссию нужно будет пройти заново). За прохождение дают очки, на них делается анлок разных плюшек типа новых костюмов, оружия, на последней карте - самой возможности для взятия чего-нибудь с собой, здесь всё стандартно.
- Громоздкий ньюфажный интерфейс а-ля Ubisoft заменил строгий скандинавский минимализм и оптимизация действий в стиле последней версии Metal Gear Solid. Обилие лишней информации и иконок разработчики распахали по отдельным меню. Общая эстетика меню вкратце: достойно напоминает [Plague Inc](#).
- От дебильного радара не осталось и следа, его сменила мини-карта (а вместе с ней вернулась и большая, открываемая отдельно), вероятность миссклика при обилии вариантов действий уместили на «зажмите кружок подольше».
- Некоторые фишки было решено оставить, доведя до ума. Так, режим зрения «дополненной реальности» из Absolution оставили для ленивых ньюфагов (теперь его можно отключить при желании сразу в игре — на паузе в настройках), но это уже не «рентген сквозь стены и всю карту», а только отрисовка контуров силуэтов ближайших к агенту 47 персонажей и предметов, с которыми можно «пошаманить» и/или которыми можно уебать. Цели задания помечаются красным (не всегда). По сути это 3D-версия пометок и индикаторов на мини-карте, но более информативная.
- Из предыдущей версии переработанные и грамотно написанные «возможности» - подсказки по креативным вариантам выполнения задания (любителям докапываться до всего своим [моском](#) показано сразу же отключить их и не ломать кайф).

Усовершенствовали IO Interactive и систему NPC, в основном это касается секьюрити. Разрабы, судя по всему, вдохновились удачным примером реализации условий поведения AI в Metal Gear Solid V, и переделали их на манер «социального стелса». Теперь вас может раскусить не любой (или похоже одетый, как это было в Absolution) компьютерный болван, а лишь некоторые: если вы солдат или электрик, то вас может раскусить только вышестоящий по должности (помеченный кружочком над головой в режиме особого зрения). Например, только офицер заметит нового солдата, а старший бригадир - что подчиненный «какой-то не такой».^[8] Если они заподозрят в вашей лысине неладное, то постараются найти 47-го силами только своих ближайших коллег, не тревожа дальних коллег и левых полисменов. Попадёте ещё раз, и пристальное внимание с их стороны к вашей персоне с первого взгляда гарантировано. Оповещённые параноичным коллегой «секьюрити гардс» будут присматриваться кое-какое время (где-то так 5 или 6 секунд), так как знают о вашем присутствии только с его слов. Здесь лучше поскорее покинуть поле их зрения.

Если же вы близки к раскрытию как никогда или это уже произошло - над головами бригадира или офицера (или охранника) появится восклицательный знак, а над мини-картой появится красная строка с текстом «Вас ищут». Но если «залечь на дно» на пару минут, для ускорения эффекта переодевшись в какого-нибудь случайно затащенного в сортир и вырубленного NPC - о вас забудут (но не навсегда!) и конца света не произойдёт. Гражданские, если сделать что-то противоправное, побегут за полицией или охраной. Эцилоппы, в свою очередь, просто выведут вас за периметр задания, но в случае длительного неподчинения (~7-10 секунд) наставят на вас табельное.

Обновление AI коснулось и непричастных к охранной работе болванчиков. Так, если отвлечь нежелательного свидетеля, например, бросив рядом с ним монетку (они вернулись!) или врезавшись в него, над головой у NPC появится вопросительный знак - так он перешёл из режима «спокойствие» в режим «недоумение». Аналогичный эффект появится у секьюрити на пару секунд, если они увидят бесхозное оружие. Этим, кстати, можно отвлекать: подбросьте на путь полицейского или охранника пушку, и он, недолго думая, понесёт её в оружейную, оставив на время свой пост.

Со спины можно совершать и оглушения, и быстрые убийства, даже огнестрелом; эффектные два выстрела в упор в спину в стиле голливудских наемных убийц прилагаются. Вообще кинематография проработана здесь так, что так и тянет за яйца перепробовать абсолютно все кармические способы добить жертву. [Лулзы](#) также прилагаются. Любителям [химии](#) из Silent Assassin, Contracts и Blood Money не зашло отсутствие каких-либо ядов, парализаторов и снотворных. Из чего-либо, напоминающего вещества, сделали лишь крысиный яд, заставляющий принявшего срочно сходить в туалет.

Игра распространялась по схеме DLC - выпускаемые эпизоды по мере готовности загружались на сервера, откуда и скачивались терпеливо ожидающими фанатами. Шесть основных заданий (Париж, Сапиенца, Марракеш, Колорадо, Хоккайдо), две дополнительные карты (не такие уж и уникальные - IO изменила время суток в двух «старых» картах (Марракеш и Сапиенца), заблокировала ранее доступные места типа школы в Марракеше и добавила уникальный сюжет с персонажами), двадцать семь «неуловимых целей», каждая из которых появлялась только на протяжении одной недели, не подсвечивалась красным на мини-карте и в «спец-зрении» и на убийство которой давалась только одна попытка. Для PS4 был особый DLC-контракт - «Шестеро из Сараево», также проходивший на знакомых локациях и имеющий из нового только персонажей и сюжет.

Про тех, кому хотелось всего и сразу, не забыли. После выпуска всех шести эпизодов появились и аналоговые носители, тоже требующие интернет-соединения для скачивания нового контента. «Финальный аккорд», версия «Definite Edition», содержит абсолютно все миссии и плюшки вроде костюмов, оружия, тайников, возимых с собой приблуд типа взрывчатки или ножей и прочего. Кроме этого, IO перерисовала четыре карты, сменив время суток, и сделала под конец 2017-ого на радость фанатам мини-кампанию «Нулевой пациент» (также доступна в последних изданиях). Но были и неприятности - некоторый контент был платным даже для тех, кто уже раскошелится на предыдущие выпуски типа «Hitman: полное издание, вторая версия, теперь точно всё».

13 ноября 2018 года вышел «HITMAN™ 2» (не, не ремейк Silent Assassin, а по сути выставленный отдельной игрой второй сезон к Хитману 2016 года). Добавили новых локаций, так же расположенных в разных частях земного шара - Майами, Мумбаи, джунгли Колумбии и т. д. Были произведены различные геймплейные и не только улучшения (например изменили лицо 47-го, сделав его более похожим на то, которое у него было в старых частях, не считая Обсерушена), в частности, касательно ИИ. Все уровни теперь доступны сразу и ждать очередного эпизода больше не нужно. Более того, для прохождения сделали доступными несколько переделанные миссии из предыдущей игры. Вообще, Hitman 2 являет собой скорее эдаким допиливанием игры 2016 года, чем что то полноценно новое - как к этому относиться, пусть каждый выясняет для себя по своему. Обещают 2 Expansion Pack'a. Запасаемся попкорном.

Еще до выхода игры стал доступен ещё один тизер Hitman: Sniper Challenge 2, опять-таки с прокачкой винтовки персонажа, миссией в Австрии и обещаниями спускать по DLC ещё локаций и врагов - здесь эпизодичность на месте. Самая интересная часть - мультиплеер: шмалять по целям теперь можно и вдвоём.

HITMAN III

Свершилось чудо Господне, в январе 2021 ожидается 3-е пришествие ангела возмездия. Искодя из тизера, 47-й вновь юн и свеж, аки майская роза и полон сил помочь злодеям отправиться в страну вечной охоты. Между прочим, эксклюзив Epic Games Store. Поскольку I/O Interactive выкупились из рабства Square Enix и реализовали то, как разработчики изначально видят похождения Лысого, ожидается море радости у фанов, ну, и баги, куда ж без них.

<https://hitman.com/>

<https://www.epicgames.com/store/en-US/product/hitman-3/home>

https://ru.wikipedia.org/wiki/Hitman_3

В интернетах

Школьники очень любят Сорок Седьмого. Для них он — эталон элегантной брутальности, сурьезности и хладнокровия, поэтому игрофажи форумы просто пестрят никами типа *Hitman*, *HITMAN*, *Hitman 047*, *Hitman-47*, *Silent Assassin* и аватарами с лысым черепом во всевозможных ракурсах.

Алсо



Эмблема Агентства



Эмблема MI-5

«У чувака статус в аське «Лысого гоняю». Оказалось, в Хитмана играет :D »

— Баш знает про Хитмана

- В 2007 году вышел одноимённый фильм с [Тимоти](#) Олифантом в главной роли. Стопроцентный концентрированный фейловысер. А звоночком опасности должен был стать отказ Вина Дизеля играть в этом кинсе. Фанаты негодовали по поводу непохожести актёра, изображающего главного героя (ГГ), бредового сюжета и тупости фильма в целом (ещё больше, чем в вышедшем впоследствии Absolution).
- А вот в уже дремучем 1991 году мир узрел другой фильм с тем же названием (The Hitman), с Чаком нашим Норрисом в главной роли и к сабжу не имеющему никакого отношения. Впрочем, как и всегда, всем пофигу, но Анон все помнит, да.
- Также нельзя не вспомнить и про вышедшую в 1998 году киношку с Джетом Ли, которая внезапно называется The Hitman (), хотя встречается и под названием The Contract Killer. Понятно, что с франшизой она имеет ещё меньше общего чем фильм с участием Чака, но тем не менее.
- Летом 2015 выходит новая попытка Hitman: Agent 47 — с ещё менее похожим актером, но уже исполнившим персонажа с подобным амплуа в сериале Homeland. Причем тут Хитман, как ни странно, злодей. <https://www.youtube.com/watch?v=alQIJDRnQkE>. Фильм вышел и оказался ещё более дерьмовым, чем предыдущий, судя по [отзывам критиков](#).
- Фанаты Хитмана люто, бешено ненавидят серию Splinter Cell и часто устраивают жиденькие холиворы на тему «Кто круче: Сэм Фишер или Сорок Седьмой». [НЕНАВИСТЬ](#) к трехглазке выражается, например, в [нищобродном](#) художественном творчестве^{[1][2][3]}. Хотя на самом деле лысофагов просто раздражает, что Сэм неправославно человеколюбив, не девственник и даже имеет (в самом обычном и разумнодобровечном понимании этого слова) дочь-подростка. И естественно, все забывают разницу между убийцей-виртуозом и диверсантом-воякой.
- У Хитмана 47 хромосом, что говорит о «[синдроме тюремной баскетбольной команды](#)» (половая хромосома Y, определяющая мужской пол, дублирована. Индивиды с этим нарушением отличаются повышенной агрессивностью и вытекающими (в Америках из-за этого и оправдать могут).
- Характер и modus operandi Хитмана до боли похожи на оные у ГГ винрарного французского кинчика «[Самурай](#)», сыгранного Аленом Делоном — практически безэмоциональный киллер-суперпрофессионал, живущий в ободранной халупе и держащий дома канарейку, (*спойлер*: канарейку, блядь, никто не трогал), не имеющий принципов и попадающий в проблемы из-за того, что его взяли за жопу федералы.
- Диана (связной Агентства) родилась в Британии (подтверждено в пятой части), а в финальном ролике Blood Money она обращается к кому-то по телефону «Ваше величество». Это дает повод полагать, что на протяжении четырех частей [англичанка гадит](#). К тому же, эмблема Международного Контрактного Агентства смахивает на эмблему британской разведки (что до 1955-го). С другой стороны, Дания — тоже королевство, а IO Interactive базируются в Копенгагене. При этом на эмблеме MI-5 есть буквы U.K.(United Kingdom, да), а у агентства D.K.. Вспоминаем королевства на букву Д... (*спойлер*: Королевство Дания)
- Кстати об эмблемах: в каждом углу треугольника в эмблеме британской разведки стоят символы, образующие ее название — MI-5. В эмблеме Агентства на этих местах стоят буквы IOI — сокращение от IO Interactive. Алсо, в обеих эмблемах в верхнем углу присутствует глаз, что знатокам теорий заговора [как бы намекает](#) ([сравниваем](#)).
- Интересное совпадение: в небезызвестном сериале [X-files](#), 3 сезон 10 серия, в поезде, везущем пришельца, Малдера чуть не задушил струной сухопарый человек в деловом костюме, разговаривающий тихим вкрадчивым голосом и представившийся агентом национальной безопасности США. [Серия вышла в 95 году](#), за несколько лет до выхода оригинальной игры, и поэтому отсылкой к игровой серии являться не может.

- У Хитмана на затылке штрихкод: 640509040147. Что соответствует товару Tamrax Pearl производящихся в Финляндии. (инфа получена из приложения Barcode Kanojo)
- Дата рождения легко определяется выше указанным штрих-кодом: 64-05-09, 5 сентября 1964 года.
- Скорее всего Hitman — девственник. Хотя есть упоротые фанаты, [утверждающие обратное](#) (один из них, видимо, переиграл в Absolution и выдал [вот такой вот перл-гипотезу](#)).
- Некоторые игроки при виде того самого постера Blood Money с уточкой (расположен в начале этой статьи) долгое время пытались найти её в игре. На самом же деле, это была шутка разработчиков. Уточка во всей серии игры как подбираемые предметы существовали только в Codename 47, в психиатрической больнице (за которые местные пациенты могли показать нычки с оружием и патронами). В ванне же можно было найти одну только в Silent Assassin и ту только как декорацию. В Contracts уточка могла появиться в инвентаре только при вводе чита giveall (как и волшебная туба). Также была добавлена в описанный выше говнофильм. Однако в новых Хитмэнах уточка не только вернулась, но и стала весьма неплохо замаскированной бомбой.
- У пермского писателя Льва Давыдычева в книге 1976 года "Руки вверх! или враг номер 1" есть персонаж под номером "47-й", про него говорится: "А номер сорок сдеемой - чудо из чудес! - без промаха стреляет из двух пистолетов одновременно в разные стороны".

Галерея



Косплей такой косплей



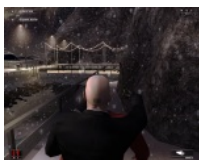
Новый короткий путь в Ад и Израиль



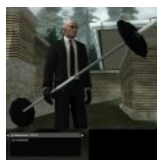
Grammar nazi 47th hates these rednecks



Прожаренные ножки Красного Дракона, рулетки с начинкой из Голубого Лотоса, лапша Зуна (на 6 персон), Жаркое Возбуждение Мэй Лин



Хитман угрожает заложнику заточенной монеткой



хитманский колокольчик
очень необычный



Водча!



А мне похуй на твой дробовик



Хитман — это покруче Рамона Меркадера!



[Абсолютная беспощадность](#) к врагам



Облысевшее чудовище
негодюэ

Dude Hitman Edition



63 смерти при
подозрительных
обстоятельствах — вот это
стелс!

Инструкция агентов ФБР
предписывает при виде
горящего человека
хлопать в ладоши и
пускать волну (пасхалка)



Агент 47 уже не торт

Мой маленький Хитман



Хитман за идейно годной
работой.

Предзакажи игру и
получи тот самый белый
костюм.

[Hitman:BM-A New Life Mission My
Other Outtakes](#)

Искусственный идиот pwned!
[Hitman Blood Money
Requiem" Funny Wheelchair Death"](#)

Порой это, действительно,
несчастный случай

[Hitman blood money scary glitch](#)
Атсрал

[Hitman](#)

Хорошая, годная экранизация
«Хитмэн» - 2007 vs. 2015. Обзор
«Красного Циника»

Обзор на экранизации от Ценника

[ого#МК - Hitman: Королевский
Пароль](#)

Годный мульт про сабжа

[Hitman - The Lost Dolly
Hitman - The Dolly](#)

[\[Hitman Blood Money\] A New Life
Easter Egg](#)

Та самая волна ФБРовцев

[https://www.youtube.com/watch?
v=0kZjEkDOqFs](https://www.youtube.com/watch?v=0kZjEkDOqFs)

А еще ждем фильм в 2017 году
[Absolution - Hitman Short Film 2012](#)

Еще одна годная короткометражка
[Здравый смысл и Hitman](#)
[Здравый смысл и Hitman](#)

См. также

- [Assassin's Creed](#)
- [Splinter Cell](#)
- [Thief](#)
- [Солид Снейк](#)

Ссылки

- [Вики по вселенной Хитмена.](#)
- [Русскоязычный фан-сайт.](#)
- [Еще один.](#)
- [Сорок Седьмой аля Джейсон Стэйтем.](#)

Примечания

- ↑ Справедливости ради стоит пояснить, что на самом деле переодетый в шмот придушенного в укромном местечке охранника 47-ой вызовет у других гардов повышенную **нервозность**, так как предполагается, что после работы охранники дружно бухают, дуют и снимают шлюх, а значит знают друг друга в лицо и появление незнакомой, явно криминальной, рожи как минимум подозрительно. С другой стороны, переодевшись, **например**, в повара, можно спокойно (хоть и не везде) разгуливать под носом у охраны (ибо в столовке всякие поварёшки могут быть), однако кухонная уборщица, давно состоящая с поваром в интимных отношениях, **деанонимизирует** лысого первому же вооруженному поганцу. Так что все, тащемта, по-честному.
- ↑ Если копнуть глубже, то можно понять, что конкретно в этой миссии все охранники оснащены своими ID, позволяющими патрулировать им только определённые зоны (естественно, на игровой карте никак не обозначающиеся).
- ↑ **А разгадка одна** — уровень, где Лысый мог похвастаться знанием японской кухни, накормив якудзу суши со свеженашинкованной рыбкой **фугу**, не грузился из-за отсутствия в архивах игры предмета «тарелка с суши». Достаточно было просто найти нужный архив в этих ваших интернетах и запилить, куда надо. А ещё можно было ввести код на все уровни, правда, в следующем уровне приходилось начинать только с одной удавкой
- ↑ Те, кто знает сюжет оперы «Тоска» Пуччини, словят двойных лулзов, а кто смотрел фильм «Дежа вю» — даже тройных! Про тех, кто играл в «Как достать соседа», вообще молчим. Кстати, «Квант милосердия» с переодеванием и той же оперой «Тоска» (правда, в другом варианте) снимали после выхода игры…
- ↑ Не считая задания с наркобароном в 1-ой части — на всех. [Здесь](#) или [здесь](#) можно найти видео-прохождения всех уровней без переодевания на «бесшумного». Ищем по тегу «Pro/SA + Suit/Accident Only».
- ↑ 1) <http://www.hitmanforum.com/t/absolution-full-disclosure/345> 2) <http://mgnews.ru/read-news/dlya-ipad-vyshlo-prilozhenie-hitman-absolution-full-disclosure-1309121950>
- ↑ **Правильное мнение**, некоторых фанатов серии, касательно вырезанного контента, на английском: <http://www.hitmanforum.com/t/question-about-absolution-ending/3111>
- ↑ Подобная система была использована ранее российскими разработчиками в дилогии Смерть шпионам, которая, в свою очередь, в то время была калькой с Blood Money, но в сеттинге **BMB**.



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved! It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo Kerbal Space Program Killer Instinct

ae:Hitman urban:Hitman tv:Hitman en.w:Hitman (series) w:Hitman (серия)