

# پیش نمایش بازی Hitman؛ به دنیای قاتلین خوش آمدید - دیجیاتو

محمد کریمی | پنجشنبه، ۲۰ اسفند ۱۳۹۴



لب های بی جان مردگان تنها یک اسم را زمزمه می کنند: «مامور 47». چون اگر به دنبالتان بیاید، زمانی متوجه خواهید شد چه اتفاقی افتاده که دیگر دیر است؛ مثل شبی که سریع ناپدید می شود

متأسفانه رشد تکنولوژی همیشه آن طور که می خواهیم پیش نرفته و در کنار مزایای گوناگون، طبقات منفی را نیز برای جامعه بشریت به همراه دارد. هم اکنون بسیاری از کارشناسان معتقدند با پیشرفت بیشتر صنایع و استفاده نادرست از آنان، انسان ها کم کم خود را به کام مرگ می کشانند. ولی خوب مطلب پیش رو پیرامون بازی های ویدیویی است و بیایید با کمی تغییر به صنعت مورد بحث ارتباطش دهیم.

برای این کار نگاهی به فرآیند ساخت بازی ها در دهه گذشته بیندازید. بزرگترین چیزی که متوجه خواهید شد افزایش هزینه هاست؛ موردی که به تنهایی توانسته بر جنبه های گوناگونی تأثیرات منفی بگذارد. به واسطه این اتفاق، شرکت های بزرگ مانند گذشته دست به ریسک نزده و بیشتر ادامه فرنچایز های قدیمی شان را دستور کار قرار می دهند. طبیعی هم است، وقتی یک فرنچایز تکلیف خود را پس داده و هر ساله نیز با تغییرات کم سودهای میلیارد دلاری می کند، چه انتظاری دارید؟

اما با تمام این حرف ها، مشکلی بزرگتر از اتفاق یاد شده به جان صنعت گیمینگ افتاده؛ نحوه انتشار بازی ها. به بیان واضح تر، شرکت ها قبل از عرضه رسمی آثارشان قول محتوای قابل دنالودی [DLC] را برای بازی می دهند که خود می توانستند در عنوان اصلی حضور داشته باشند.

حالا با کمی چشم پوشی می توان گفت این مورد مشکلی ندارد ولی اوضاع زمانی رنگ و بوی عجیب تری می گیرد که با این کار، بازی ناقص به دست مصرف کننده رسیده و برای تجربه ای کامل باید دوباره هزینه شود. با این وضعیت، به نظرتان آینده صنعت گیمینگ به کجا خواهد رفت؟ یکی از کارشناسان پیرامون موضوع مورد بحث تحلیل جالبی ارائه نموده که خوب یا بد بودنش را به خودتان واگذار می کنیم.



می دانید گذشته هیتمن چگونه بوده و چرا او را مامور 47 می نامند؟ با ما همراه باشید تا در ادامه پیش نمایش به این موضوع بپردازیم.

به اعتقاد وی صنعت بازی های ویدیویی به سمتی پیش می رود که خود مخاطب محتوای آثار آن را انتخاب کند. در واقع، بازی با قیمت پایه عرضه شده و مصرف کننده برای پرداخت هر ویژگی مورد نیازش پول می پردازد. اصلا بیایید با مثالی این قضیه را خاتمه دهیم. تصور کنید به رستورانی رفته و یک هات داگ سفارش می دهید.

محتوای اصلی غذا یعنی سوسیس در ساندویچ موجود است اما برای این که گوچه، خیارشور یا مخلفات دیگر را همراهش سرو کنید باید هزینه نمایید. البته برخلاف برخی شرکت های امروزی، بازی ها و محتوای آنان باید به گونه ای قیمت گذاری شوند تا خود مخاطب نیز راضی بوده و به قول گفتنی معادله ای دو سر سود باشد.

به بحث اصلی برگردیم. پس با تمامی این صحبت ها چاره کار چیست؟ غیر از ساخت آثار با کیفیت، IO Interactive در قسمت جدید هیتمن رویه ای را در پیش گرفته که می تواند به یکی از دیگر پاسخ های سوالمان بدل گردد. منظورمان از این حرف همان انتشار اپیزودی جدیدترین عنوان سری مورد بحث است؛ چیزی که معمولا در آثار استودیوهای مستقل و کم هزینه تر شاهد بودیم.

همان طور که می دانید، آی او اینترکتیو در آخرین ساخته خود قصد دارد با پیروی از این رویه، علاوه بر دریافت نظرات هواداران برای بهتر شدن هر قسمت، امکان شکست پروژه را نیز به حداقل برسانند. اما سازنده تا چه میزان در این زمینه موفق بوده و ویژگی مورد بحث چه تاثیراتی در تجربه نهایی بازی خواهد گذاشت؟ با پیش نمایش این عنوان همراه ما باشید تا پاسخ این سوال را دریافت کنید.

- بخش اول - داستانی اپیزودیک اما یک پارچه
- بخش دوم - گذشته ای تاریک [قسمت اول]
- بخش سوم - بهترین گیم پلی در سری؟

- بخش چهارم - گذشته ای تاریک [قسمت دوم]
- بخش پنجم - صدا، موزیک، گرافیک ... حرکت!



## بخش اول - داستانی اپیزودیک اما یک پارچه

پس از معرفی اپیزودیک بودن بازی، استودیو سازنده اعلام کرد که هر قسمت بیان گر داستان در یک منطقه متفاوت هست. این اتفاق موجب شد تا برخی طرفداران فکر کنند قسمت جدید هیتمن [برای این قسمت نامی در نظر گرفته نشده و فقط به عنوان هیتمن 6 یا هیتمن 2016 شناخته می شود] از دید داستانی عنوان ضعیفی خواهد بود. اگر هنوز چنین تفکری دارید باید بگوییم کاملاً در اشتباهید.

به صورت کلی، بازی های هیتمن در دنیایی اتفاق می افتند که قدرت ها برای کسب جایگاهی بهتر و افزایش اعتبار خود دست به خشونت های گوناگونی می زنند. اما برای این کار نیاز به استخدام قاتل های حرفه ای دارند. اینجاست که سازمان های مخفی وارد عمل شده و مسئولیت این کار را برعهده می گیرند. مامور 47 نیز عضو یکی از آنان با نام International Contracts Agency [به مخفف ICA - آژانس قراردادهای بین المللی] است که بیشتر وظیفه کشتار مجرمان را دارد.

طبیعتاً چون بازی به صورت اپیزودیک منتشر می شود نباید انتظار اطلاعات داستانی زیادی قبل از عرضه اپیزودهای های آن داشته باشیم. با این وجود، تنها چیزی که می دانیم این است داستان بازی پس از قسمت قبلی، یعنی Hitman: Absolution، اتفاق افتاده و پیرامون زندگی شخصی مامور 47 و ماموریت های وی در مناطق گوناگون می چرخد.

در این بین نیز با اضافه شدن شخصیت های جدید شاهد اتفاقات داستانی جذاب دیگری خواهیم بود. البته بخش هایی از بازی فلش بک هایی به گذشته مامور 47 نیز می زنند تا از راز زندگی مرموز وی بیشتر پرده برداشته شود. اما روایت اپیزودیک چه مزیتی برای عنوان جدیدی سری مورد بحث خواهد داشت؟

برای پاسخ این سوال نگاهی به سریال های تلویزیونی، یکی از اصلی ترین منابع الهام آی یو اینترکتیو در چند قسمتی شدن هیتمن، بیندازید. زمانی که به پایان اپیزودی می رسید، تصمیم می گیرید با بازگشت و دیدن اپیزودهای قبلی برخی ابهامات داستانی را بر طرف نموده و با دیدی بهتر به استقبال قسمت های جدید بروید.

استودیو سازنده نیز تصمیم گرفت دقیقاً همین روند را برای بازی پیش بگیرد. بدین ترتیب، پس از پایان هر اپیزود می توانید با مراجعه به قسمت های قبلی و تجربه آنان، دیدگاهی متفاوت تر نسبت به داستان کلی و اتفاقات گذشته پیدا کنید. شاید فکر کنید اگر بازی خود به صورت کامل عرضه شده و بخش بندی می گشت، لازم به هیچ کدام از این کارها نبود.

امکان دارد حرفتان درست باشد اما اگر سازنده از پتانسیل های داستانی استفاده کند، با وقفه ای که بین انتشار قسمت ها ایجاد می گردد، هیجان زیادی به مخاطب منتقل شده و او انتظار بیشتری برای قسمت های بعدی می کشد. البته دلایل دیگری برای اپیزودیک بودن بازی وجود دارد که در ادامه به آنان خواهیم پرداخت.



## بخش دوم - گذشته ای تاریک [قسمت اول]

همه چیز از دهه پنجاه میلادی شروع شد؛ زمانی که دکتری رومانیایی به نام Ort-Meyer برای تحقق رویای دیرینه کلون سازی سربازان قدرتمند به لژیون فرانسه پیوست. او در آنجا به دنبال افرادی بود که در کنار تامین بودجه های مورد نیاز تحقیقاتش از قابلیت بدنی بالایی، برای اهدای ژن در ساخت کلون، نیز برخوردار باشند. البته مایر می دانست که هیچ کسی به همین سادگی هزینه هایش را متقبل نمی شود.

بنابراین تصمیم می گیرد به هر کسی که بودجه لازم او را تامین نماید، وعده اهدای اعضای بدن کلون ها را بدهد. به واسطه این کار، آنان می توانستند بیشتر عمر کرده و جوان تر به نظر برسند. در نهایت پس از جستجوهای فراوان مایر با چهار نفر دیگر، که بعدها به Five Father [پنج پدر برای کلون ها] معروف می شوند، آشنا شده و ایده خود را با آنان در میان می گذارد. آن ها هم که خود طمع قدرت داشتند با روی باز از ایده استقبال می کنند.

بدین ترتیب، پس از پایان خدمت هر کدام DNA و هزینه های مورد نیاز پروژه را به او می دهند تا در ساخت کلون و پروژه اش ازشان استفاده نماید. اکنون مایر با داشتن هزینه و دی ان ای های لازم تنها به یک چیز نیاز داشت؛ مکانی برای انجام آزمایش های خود. پس تصمیم می گیرد برخلاف دوستانش که به قدرت های دنیای جنایت کاران تبدیل شدند، به رومانی برگشته و یک موسسه روانی راه بیندازد.

هدف اصلی او ساخت اساسین های بی نقصی بود که از لحاظ فیزیکی همانند یک انسان معمولی باشند و بدون پرسشی دستورات را اجرا نمایند. البته با وجود ریسک بالای افشا سازی پروژه، مایر سعی داشت تا تحقیقات خود را عمومی کرده و با دانشمندان دیگر نیز به اشتراک بگذارد. اما آنان با مجنون خواندن نظریه های وی او را پس می زدند.

تلاش او برای قانع کردن دیگران ادامه داشت تا این که چهل و هفتمین نسخه کلون در 5 سپتامبر سال 1964 میلادی متولد می شود؛ همان هیتمن یا مامور 47 معروف با بارکد خالکوبی شده 640509-040147 در پشت سرش. مایر می فهمد که 47 دارای توانایی های زیادی است و با وجود هزاران نمونه دیگر، تصمیم می گیرد توجه بیشتری به آن بکند. شاید وقتش رسیده بود که پاسخ تمسخر دیگران را با موفقیت پروژه اش بدهد.



تاکنون به اعداد بارکد خالکوبی شده هیتمن دقت کرده اید؟ به نظرتان چه معنی خاصی می دهند؟ بخش اول بارکد یعنی ارقام 64-05-09 به تاریخ تولد مامور 47 اشاره دارد. بعد از آنان 04 را میبینیم. این حرف سری تولید را نشان می دهد. به عبارت دیگر هیتمن از سری چهارم نمونه ها یا ۱۷ بود. رمزگشایی بقیه ارقام را می توانید در قسمت دوم بخوانید.

همه چیز خوب پیش می رفت تا این که بین سنین پنج تا هفت سالگی اوضاع کمی متفاوت می شود. در آن دوره، 47 رفتارهای غیر اجتماعی از خود نشان داده و تنها به یک خرگوش آزمایشگاهی فراری محبت می کرد. این کار باعث گشت تا مایر عصبانی گردد. در هر صورت موجود یاد شده تنها دو سال دوام آورد و این جا بود که عجیب ترین اتفاق دوران زندگی مایر رقم خود؛ 47 برخلاف تمامی نمونه های دیگر گریه می کند!

پنج سال از اتفاقات مورد بحث می گذشت که وضعیت سخت او با تکرار حادثه ای مشابه به اوج خود رسید. آن موقع 47 یک موش را پیدا کرد و تصمیم گرفت ازش مراقبت نماید. اما به خاطر یک شوخی بی رحمانه توسط کلونی دیگر، که به هر بهانه ای هیتمن را اذیت می کرد، این رابطه تنها یک ماه دوام آورد و حیوان مرد.

47 که کاسه صبرش لبریز شده بود به فکر انتقام می افتد. پس با زیر نظر گرفتن رفتارهای وی، در انتظار زمانی مناسب می نشیند. پس از مدتی، هیتمن می فهمد که کلون براساس عادت همیشگی خود، ساعت 3 بامداد به دستشویی می رود. اکنون زمان تصویب حساب فرا رسیده بود. بنابراین یک شب به سمت دستشویی های آسایشگاه رفته و کلون یاد شده را گیر می اندازد. در درگیری بین آن دو، 47 کلون را به وسیله سیمی کشته و همان جا رها می کند.

با اتفاقی که افتاد، ماندن در آسایشگاه ریسک بزرگی محسوب می شد. پس فرار را به قرار ترجیح می دهد. او با استفاده از هوش خود و وسایل دست سازی که ساخته بود، موفق می شود سگ نگهبان را به قتل رسانده و از آن محل بگریزد. سپس چون پولی به همراه خود نداشت، با یک سواری رایگان به یکی از شهرهای رومانی می رود.



## بخش سوم - بهترین گیم پلی در سری؟

همانطور که می دانید، سری هیتمن یک بازی مخفی کاری بوده و در هر قسمت سازندگان سعی کرده اند با اضافه سازی المان های جدید، این بخش را کامل تر نمایند. به صورت کلی، وظیفه بازیکن در عناوین هیتمن این است که باید از طریق روش هایی، مانند تعویض لباس برای کاهش شک دیگران، به هدف مورد نظر رسیده و آن را به قتل برساند. هسته اصلی گیم پلی قسمت ششم نیز به همین صورت است اما آی او اینترکتیو برای بهتر شدن اثر خود آن را با تغییراتی همراه نموده.

یکی از بزرگترین المان های جدید بازی به نحوه شک کردن شخصیت های محیط اطراف پس از تعویض لباس بر می گردد. در قسمت قبل با پوشیدن فرم افراد یک بخش، تمام NPC ها [مخفف Non Player Character - شخصیت های غیر قابل بازی] به شما شک می کردند که به خودی خود این مسئله روی جستجو و آزادی عمل بازیکن تاثیر منفی می گذاشت. خوشبختانه در قسمت جدید اگر این حرکت را انجام دهید، تنها شک افراد همان بخش را بر می انگیزید.

طبیعتا وقتی شخصیتی تمام افراد محیط را نمی شناسد، چرا باید اصلا شک کند؟ از نکات مثبت این ویژگی، همان طور که گفتیم، می توان به آزادی عمل بیشتر بازیکن در جستجوی محیط اشاره کرد؛ چیزی که در Hitman: Absolution به کمترین میزان خود رسیده بود.

مقصود از جمله بالا، ارائه یک تجربه خطی است. به عبارت دیگر، طراحی مراحل در قسمت قبل، بر خلاف نسخه Blood Money، از حس و حال سند باکس گونه [Sandbox - حضور آزادی عمل در کاوش محیط] فاصله گرفته و کاربر کمتر فرصت جستجو در محیط پیدا می کرد. شاید برایتان جالب باشد که بدانید به اعتقاد بسیاری از طرفداران، ابسولوشن با وجود عملکرد بسیار خوب خود، خطی ترین تجربه سری را برای بازیکن به ارمغان آورد و همیشه زیر سایه بلاذ مانی قرار داشت.



سازندگان وعده داده اند که تمام المان های مثبت فرنچایز هیتمن را در ساخت بازی جدید استفاده نمایند

به بحث اصلی برگردیم. برخلاف قسمت قبل، این بار بازی با شباهت بیشتر خود به بلاد مانی این امکان را برای بازیکن فراهم می کند تا وی بتواند با کاوش در منطقه مورد نظر و آزادی عمل بیشتر، راه های عجیب تری در قتل هدف مورد نظر پیدا کند. البته سازندگان تنها به همین موضوع اکتفا نکرده و محیط های بازی را نیز بسیار وسیع تر از گذشته کرده اند.

به گونه ای که طبق ادعای آی او اینترکتیو اندازه مراحل بازی شش برابر بزرگتر از ابسولوشن خواهد بود. تا این جای توضیحات که باید لب به تحسین تصمیم سازنده گشود. ولی نکته اینجاست که در کنار وسعت بالا چه میزان به جزییات اهمیت داده شده؟ خبر خوشحال کننده این است که سازندگان با اضافه سازی تعداد زیاد NPC، در کنار بناهای زیاد، سعی نمودند تا حس پویایی را به بازیکن منتقل کنند.

برای مقایسه می توان گفت که در مراحل ابسولوشن شاهد 20 تا 40 شخصیت بودیم که توسط هوش مصنوعی کنترل می شدند. اما در قسمت جدید تعداد کاراکترها به عدد 300 نیز می رسد که به ادعای آی او اینترکتیو هرکدام رفتارهای متفاوتی دارند. به عنوان نمونه در یکی از تریلرها شاهد بودیم که مامور 47 با حرکت از جلوی دوربین یک خبرنگار واکنش وی را به همراه داشت. البته در نسخه بتا شباهت رفتار برخی شخصیت ها کمی اذیت می کرد که امیدواریم در بازی نهایی رفع شود.

بدون شک یکی از جذاب ترین بخش های عناوین سبک مخفی کاری آزادی عمل در قتل دشمنان است. در قسمت جدید هیتمن، سازنده سعی نموده به بهترین نحو از این رویه پیروی کند. پس همان گونه که برای رسیدن به هدف مورد نظر خود از راه های گوناگون می توانید بهره ببرید، در کشتن آن نیز دستتان بسیار باز خواهد بود. برای درک بهتر این موضوع بیایید مثالی بزنیم.

یکی از سلاح های اصلی هیتمن سیم فیبر مانند اوست. پس بازیکنان زیادی سعی می کنند از آن برای کشتن هدف خود استفاده نمایند. ولی نظرتان راجع به یک انفجار چیست؟ یا خفه کردن در توالت؟ حتی می توانید با ریختن زهر در غذا، دشمن را از پا در بیاورد. نمونه های زیاد دیگری نیز وجود دارند که باعث می شوند تا احساس تکراری شدن به بازیکن دست نداده و او را برای تجربه دوباره مراحل ترغیب نمایند.

البته بجز استفاده از تله های گوناگون، همچنان سلاح های سرد و گرم نیز با تنوع بالا در بازی حضور دارند. همانند اِبسولوشن، قبل از شروع ماموریت می توانید تجهیزات مورد نیاز خود را بسته به تاکتیکتان انتخاب کنید. با پیشروی بیشتر نیز وسایل جدیدتری برایتان آزاد می شود. اما با تمام نکات مثبت این بخش، همچنان جای خالی یک قابلیت احساس می شود؛ شخصی سازی سلاح ها.

برای اولین بار در سری، شاهد حضور بخش مورد نظر در بلاد مانی بودیم که با استقبال هایی نیز همراه گشت. متأسفانه در اِبسولوشن این بخش حذف شد و تنها در مد آنلاین Contracts می توانستیم از آن استفاده کنیم. امیدواریم در اپیزودهای بعدی آی او اینترکتیو تغییر رویه داده و دوباره این بخش را به بازی برگرداند.



صحبت از مد Contracts شد. باید بگوییم این بخش، که برای اولین بار در اِبسولوشن حضور داشت، در ششمین قسمت هیتمن نیز با مراحل بیشتر و وسیع تر بازگشته. در مد مورد بحث، بازیکنان باید با مراحل موجود دست به ساخت ماموریت های گوناگون زده و گیم‌های دیگر را به چالش بکشند. همچنین می توانند با انجام ماموریت های دیگران امتیاز کسب کنید.

البته Contracts تنها مد آنلاین بازی نبوده و سازندگان برای تنوع بخشیدن به این بخش، مدهای بیشتری را نیز اضافه کرده اند که با انجام آنان امتیازات گوناگونی را بازیکن به دست می آورد. در زیر می توانید توضیحات مدیر روابط عمومی آی اینترکتیو پیرامون سه مد دیگر بازی را مشاهده



نمایید:

▪ **Escalation Mode:** در این قسمت ماموریت ها دارای پنج سطح هستند که در هر کدام باید از متوذهای گوناگونی برای کشتن هدف استفاده کنید. به عنوان نمونه، سطح اول به شما دستور می دهد تا دشمن اصلی را با یک شمشیر بکشید. در سطح دوم این کار باید با پوشیدن یک لباس خدمتکار و قطع کردن دوربین های امنیتی انجام شود. با پیشرفت بیشتر نیز کار برای بازیکن سخت تر می گردد. در این بخش قابلیت سیو وجود ندارد.

▪ **Elusive Targets:** قبل از شروع ماموریت، ویدیویی از هدف مورد نظر نمایش داده می شود تا چهره او را به ذهن بسپارید. سپس وارد مرحله شده و سعی می کنید با پیدا کردنش او را بکشید. اما جذابیت کار اینجاست که دشمن اصلی در نقشه مشخص نبوده و تنها باید خودتان با گشتن بین مردم آن را پیدا کنید! البته مراقب باشید فرد اشتباهی را نکشید، زیرا با این کار ماموریت خود را از دست داده و هیچ گاه نمی توانید آن را تکرار نمایید. به عبارت دیگر، همانند مد Escalation قابلیت سیو نخواهید داشت. در پایان باید گفت که با انجام ماموریت های این بخش، لباس های گوناگونی برای مامور 47 آزاد می شود.

▪ **Live Challenges:** در این بخش بازیکن باید با قوانین خاصی، که به صورت دوره ای تغییر می کنند، مرحله ای را به پایان برساند. برای مثال بازی در یکی از قسمت ها تنها به گیمر یک چکش داده و او با این وسیله موظف است تا همه دشمنان را از پا در بیاورد.



اسکوئر انیکس قول داده تا محتوا و DLC های رایگانی را میان انتشار قسمت ها برای بازی عرضه نماید.

مد Contracts تنها قابلیت اضافه شده از قسمت قبل به بازی نبوده و با وجود این که امیدوار بودیم تا سازنده همان نقشه سنتی را به قسمت جدید اضافه کند، دوباره شاهد ویژگی Instinct یا

گزینه هستیم. با فعال سازی این قابلیت هدف اصلی به رنگ قرمز و سایر مردم به رنگ زرد مشخص می شوند.

البته ویژگی های دیگری مانند دیدن پشت دیوارها تا چند لایه و تشخیص حرکت بعدی شخصیت ها نیز از دیگر نکات سیستم گزینه هستند. سازندگان اذعان داشتند در قسمت جدید، قابلیت مورد بحث با ساده سازی هایی همراه خواهد شد تا در گیم پلی بازی تاثیرات منفی نگذارد.

شاید پیرامون نحوه انتشار اپیزودیک بازی اطلاعات داشته باشید اما اکنون که در توضیحات بخش گیم پلی قرار داریم بهتر است اشاره ای به آن کنیم. قبل از هر چیز، باید بگوییم که علت اصلی این تصمیم، وجود زمان بیشتر برای فعالیت روی عنوان مورد بحث و دریافت بازخوردها برای افزایش کیفیتش بود. در واقع، با انتشار هر اپیزود بازیکنان می توانند نظرات خود را به تیم سازنده برسانند تا آنان نیز در قسمت های بعدی نقاط ضعف را بپوشانند.

به توضیحات اپیزودیک بازی پردازیم. طبق ادعای اسکوتر انیکس بازی دارای هفت قسمت خواهد بود که در هرکدام بازیکن به مکان های مختلفی مانند پاریس، ایتالیا، فرانسه و ... سفر می کند. قیمت اپیزود اول نیز 15 دلار است و هنوز مشخص نشده که قسمت های بعدی دارای چه قیمتی هستند. البته می توانید کل بازی را هم اکنون با قیمت 60 دلار خریداری کنید تا در زمان انتشار اپیزودها نگرانی بابت افزایش هزینه ها نداشته باشید.



## بخش چهارم - گذشته ای تاریک [قسمت دوم]

شهر برای 47 تجربه عجیبی بود. او برای اولین بار وسایل و فروشگاه های گوناگون را می دید. اما ماجراجویی کودکانه وی در دنیای بیرون خیلی طول نکشید. چون مدتی بعد یکی از دکترهای آسایشگاه او را اتفاقی در ایستگاه اتوبوسی پیدا می کند. دکتر به او می گوید که کشتن آن کلون تصمیم درستی بود و 47 کار بسیار خوبی انجام داد. اما در آینده تنها باید قتل هایی را که به او

دستور می دهند، مرتکب شود. پس او را به آسایشگاه بر می گرداند.

بین سنین 13 تا 23 سالگی [1978-1987] رابطه 47 با کارکنان آسایشگاه، به دلیل معاینات گوناگون و تزریقات فراوان، تیره تر می شود. حتی در یک مورد 47 با از دست دادن کنترلش، به دکتري با سوزن های مختلف آسیب می رساند. مایر با دیدن وضعیت 47 دستور می دهد تمهیدات ویژه تری را برای او در نظر بگیرند.

هر چی نباشد هیتمن مهمترین نمونه وی در طول دوران کاریش است. البته رفتارهای عجیب 47 همچنان گاهی اوقات عجیب تر از همیشه می شدند. به عنوان نمونه او زمانی که حوصله اش سر می رفت روی اهداف تیراندازی، با گلوله ها یک لبخند روی صورتشان می ساخت.

در کل همانند همه کلون ها، 47 نیز از دوران جوانی نحوه انجام قتل های حرفه ای را یاد گرفت. او در این دوره آموخت تا چگونه از سلاح های گرم استفاده نموده و هنگام مبارزات تن به تن چه عکس العملی نشان دهد.

با وجود این که وی در تغییر قیافه و استفاده از سلاح هایی مانند کابل فیبری یا اسنایپر نیز مهارت زیادی داشت، ولی در طول آموزشات او را بیشتر برای تیراندازی استثنایی و سریعش می شناختند. در کل با تمریناتی که 47 از دوران کودکی خود داشت توانست از سلاح های گوناگون به خوبی استفاده کرده و با چیزهای معمولی که به تصور کسی نمی رسد قتل های بدون اشتباهی را انجام دهد.

سال ها گذشت تا این که 5 سپتامبر 1989 بالاخره 47 به سن بیست و سه سالگی رسید. مایر اعتقاد داشت که اکنون زمان انجام کارهای بزرگتر رسیده. اما 47 موافق نبود، چون می دانست که هنوز برخی از رفتارهای بدش را کنار نگذاشته. مایر با مرور اتفاقات قدیم و دیدن وضعیت او تصمیم می گیرد همچنان دست نگه دارد.

صبر او ادامه داشت تا این که سرانجام در 1993 روز موعود فرا می رسد. در آن سال 47 توانست تمامی تست های ممکن را رد کرده و به ماهرترین نمونه مایر تبدیل شود. اما با وجود پیشرفت های بسیار خوب 47، وضعیت بیرونی آسایشگاه خیلی مساعد نبود.

دوستان مایر که هزینه های مورد نیازش را تامین می کردند از پیشرفت های کم تحقیقات او خسته شدند. البته مایر نیز دست رو دست نمی گذاشت و گاهی اوقات آنان را به قتل از طریق کلون ها تهدید می نمود. اگر بخواهیم خلاصه بگوییم، روابط بین آنان روز به روز کم رنگ تر می شد. اما مایر اهداف خودش را داشت و نمی خواست این چیزها او را از بلندپروازی هایش دور کند.



در ادامه رمزگشایی بارکد هیتمن، باید گفت که حرف 01 بیان گر کلاس او بین نمونه های دیگر است. تمامی نمونه ها کلاس بندی می شدند. در پایان نیز 47 را میبینیم؛

مهمترین عدد بارکد که باعث شده هیتمن را با همین نام نیز صدا بزنند. این رقم نشان می دهد او چه نسخه ای از کلون است.

با توجه به افزایش سن 47، تحمل وضعیت سلول آسایشگاه برایش سخت تر از همیشه شد و او نیز نمی توانست همانند گذشته فرار کند. علتش این بود که امنیت کلی آسایشگاه افزایش پیدا کرده و کلون ها بیشتر وقتشان را در تاسیسات زیرزمین می گذارند. از طرفی هم مایر می خواست 47 را به ماموریت های واقعی بفرستد.

پس تصمیم می گیرد او را وارد یک بازی کرده و به واسطه نقشه ای فراری دهد. دستور العمل نقشه خیلی ساده بود: باید در یکی از بخش ها مشکلی امنیتی ایجاد شود تا راه گریز هموار گردد. 47 که نمی دانست همه این ها نقشه هستند به تله می افتد، البته این بار تله ای به معنای آزادی!

با توجه به توانایی هایی زیاد، او مدتی در نقش قاتلی آزاد فعالیت می کند. همین عامل باعث می شود تا سازمان ICA در سال 1998 تک تک حرکات وی را زیر نظر بگیرد. پس از بررسی های فراوان هم بالاخره آنان تصمیم گیرند 47 را به استخدام خود درآورند.

البته در این میان مشکل بزرگی مانع رسیدن زنده ترین نمونه مایر به حرفه ای ترین سازمان قاتلین بود؛ وجود نداشتن هیچ پس زمینه ای از گذشته هیتمن. خود 47 هم اطلاعات چندانی از گذشته اش به خاطر نداشت. این اتفاق موجب می گردد تا افرادی مانند مدیر بخش تمرینات سازمان مخالف ثبت نام وی شوند. اما رئیس ICA علاقه زیادی به هیتمن داشت و نمی خواست این برگ برنده را از دست دهد.

کشمش ها نتیجه ای در بر نداشت و 47 توانست به روز آزمون برسد. البته مخالفان همچنان برای رد صلاحیت این قاتل امید داشتند و سعی نمودند با سخت ترین تست های ممکن وی را از گردونه رقابت خاج کنند. ولی او با کمک مدیر ICA به خوبی توانست از پس همه این تست ها برآید. سرانجام نیز به واسطه یک عمر آموزش های سخت و طاقت فرسا، 47 با سرعت بسیار بالا تبدیل به کارآمدترین مامور آژانس شد و بسیاری از افراد خواهان اجیر کردن او برای ماموریت هایشان بودند.

بسیار خوب، تا اینجا با پیش زمینه داستانی هیتمن آشنا شدید. اطلاعات بالا هر کدام به صورت پراکنده در قسمت های مختلف این بازی حضور داشتند که در یک بخش دو قسمتی برایتان جمع آوری کردیم. همچنین به دلیل خطر اسپویل از گفتن ادامه داستان مانند سرنوشت پنج پدر یا ماموریت های هیتمن خودداری می کنیم. البته تا همینجا نیز نکات کافی از گذشته او را دریافت کرده اید.



## بخش پنجم - صدا، موزیک، گرافیک ... حرکت!

معمولا در پیش نمایش ها صحبت از گرافیک بازی کار بیهوده ای به نظر می رسد، چون المان های فنی را باید در نسخه نهایی بسنجیم و ببینیم که سازنده تا چه میزان توانسته در کنار ارائه یک گرافیکی جذاب، مشکلات تکنیکی مانند باگ های گوناگون را به حداقل برساند. با این وجود، به واسطه بازخوردهای اولیه و تریلرهای گیم پلی [با یوبی سافت که طرف نیستیم!] می توان تا حدودی پیش بینی هایی پیرامون این بخش انجام داد.

همان طور هم که می دانید قبل از عرضه رسمی هیتمن، آی او اینترکتیو نسخه بتایی از بازی را در دسترس قرار داد. پس چه چیزی بهتر از آن می تواند ملاک قرار بگیرد؟ با توجه به بررسی گرافیکی وبسایت Digital Foundry سازنده در پیاده سازی ایده های بلندپرواز خود تا حدودی موفق عمل کرده و شاهد نکات مثبت زیادی در این بخش هستیم.

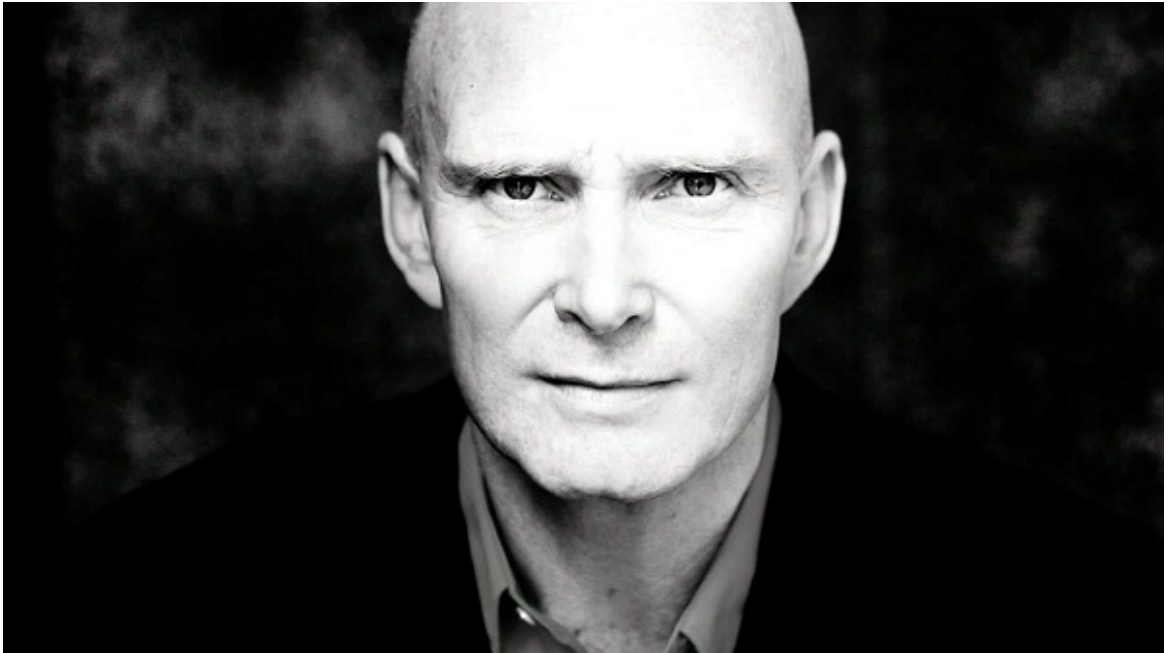
یکی از این ویژگی ها، نورپردازی بسیار خوب و داینامیک بازی است که از همین الان می توان مهر تاییدی بر آن زد. نکته مثبت دیگر طراحی مراحل است. خوشبختانه در نسخه بتا جزئیات مراحل در سطح خوبی قرار داشتند. البته از طرفی باید منتظر نسخه اصلی بمانیم و ببینیم آیا سازنده توانسته دیگر مناطق بازی را نیز همین گونه زیبا خلق کند یا خیر.



همان طور که در بخش گیم پلی توضیح دادیم، در عنوانی مانند هیتمن پویایی محیط اهمیت بسیار بالایی دارد. سازندگان نیز سعی نمودند با حضور شخصیت های زیاد این ویژگی را به بهترین نحوه ممکن در بازی پیاده کنند. اکنون که وارد بخش گرافیک شدیم بیا باید از دید تکنیکی نیز نگاهی به شخصیت ها بیندازیم.

با وجود ستایش سازنده در حضور تعداد زیاد کاراکتر، دو مشکل بزرگ به چشم می خورد. یکی از این مشکلات، حضور مدل های تکراری در نسخه بتا است که امیدواریم در بازی نهایی برطرف شوند. مشکل دوم، که بسیار بزرگتر بوده و به تنهایی می تواند در تجربه کلی بازی تاثیر بگذارد، افت فریم است.

آی او اینترکتیو سعی کرده برای قسمت جدید هیتمن از نرخ فریم 60 استفاده کند تا تجربه روان تری را برای بازیکن به ارمغان بیاورد. متأسفانه در نسخه بتا، فریم ریت نه تنها به این عدد نمی رسد بلکه بین 20 تا 40 متغیر می شد که می توانست مشکلات زیادی برای بازیکن فراهم کند.



نمایی از دیوید بیتسون 52 ساله، صداییشه شخصیت هیتمن در تمامی نسخه ها. وی در قسمت جدید بازی وظیفه موشن کپچرینگ [ضبط حرکات] را نیز برعهده دارد. اگر در بخش گرافیک تا حدودی می توانستیم با اطلاعات موجود پیش بینی هایی انجام دهیم، این کار در قسمت صداگذاری و موسیقی بسیار سخت تر می شود. علتش این است سازنده باید در کنار حفظ کیفیت بالا صداگذاری و موسیقی به تنوع آنان در بخش های گوناگون توجه ویژه ای بکند. چیزی که تنها با تجربه نهایی بازی حاصل می شود. با این وجود، تنها چیزی که می دانیم جایگزینی Niels Bye Nielsen با Thomas Bartschi است.

نیلسن تاکنون اثر معروفی را غیر از سری معروف Ratchet and Clank در کارنامه خود نداشته و هیتمن 2016 می تواند سکوی پرتابی برای وی باشد. البته توماس بارتشی هم اولین تجربه حرفه ای خود را با افسولوشن رقم زد که تا حدودی موفق بود.

چون با وجود زیبا بودن موسیقی های بازی، کار او همچنان زیر سایه کار Jesper Kyd فقید قرار داشت. برای اطلاعات بیشتر، جسپر کید، که دارای جوایز گوناگونی در زمینه موسیقی است، از نسخه ابتدایی هیتمن تا بلاد مانی وظیفه آهنگ سازی این سری را برعهده داشت.

برای سخن پایانی باید گفت آی او اینترکتیو برای موفقیت هیتمن راه بسیار سختی را در پیش گرفته؛ مسیری که با وجود موفقیت می تواند رویه انتشار برخی آثار AAA را تغییر دهد. باید دید آیا آن ها می توانند از زیر بار این مسئولیت سخت سربلند بیرون بیایند یا خیر.

[دیجیاتو](#)