

Gamefa

مجله الکترونیکی گیمفا دیجیتال
www.gamefa.com

شماره پانزدهم

فروردین ۱۳۹۶

March 2017



فرمانروایی با بهترین‌ها

POWERED BY
ASUS



گیمفا

مجله الکترونیکی گیمفا دیجیتال - فروردین 1396



سعید آقابایی

سخن سردبیر

چه زود سال های بی رحم از پس هم می آیند و می روند و تازیه عمر را بر ما ارزانی می دارند. چه زود عدد سن ما بالا و بالاتر می رود و گاهی وقتی خود به آن نگاه می کنیم بر نمی تابیم که این عدد عمر ماست. اما چرا... هست. اگر نجنبیم چه زود دیر می شود و چه زود تمام کارهایی که می خواستیم انجام دهیم تبدیل به رویاهایی می شوند که دیگر وقت نداریم آن ها را انجام دهیم.

بیایید تا وقت داریم به هم عشق بورزیم و یکدیگر را دوست بداریم. بیایید تا وقت داریم قدر والدینمان را بدانیم و بوسه بر دست و پای آنها بزنیم. بیایید تا وقت داریم بازی کنیم. آن قدر بازی کنیم که بعدها حسرت روزهایی که می توانستیم و کاری را که عاشقش بودیم انجام ندادیم را نخوریم. خیلی زود می رسد روزهایی که دیگر وقت خیلی اندک می شود و زندگی بدجوری بقیه تان را می گیرد تا هر چه عاشقش بودیم را در گنجه خاطرات بگذاریم و درش را قفل کنیم. تا زمان داریم زندگی کنیم.

سلام و عرض ادب دارم به دوستان عزیز و گرامی ام در گیمفا. امیدوارم که حالتان از همیشه بهتر باشد و در این عید نوروز 1396 در حال گذراندن روزهایی پر از لذت و عشق و البته پر از بازی باشید. سال ها می آیند و می روند اما شما با ما و گیمفا همچنان همراه هستید و ما را از یاد نمی برید که این اصل مطلب است و دلیل عشق بی پایانی است که ما به شما داریم. تلاشمان همواره براین است که در سال جدید بتوانیم از سال قبل بهتر باشیم و گیمفا را برای شما عزیزان با کیفیت تر و بهتر کنیم. انشالله که در سال 1396 نیز بتوانیم مانند سال قبل به این موضوع عمل نماییم.

اکنون در حال مطالعه مجله پانزدهم گیمفا هستید که به عنوان ویژه نامه عید برای شما عزیزان در نظر گرفته شده است تا در روزهای عید نوروز نگاهی به آن بیاندازید و مطالب آن را مرور کنید. مجله ای که سعی کرده ایم از همیشه بهتر باشد و چه از نظر کیفیت و کمیت مطالب و محتوا و چه از لحاظ تصویرپردازی و کارهای گرافیکی بهتر از مجلات قبلی باشد تا ذره ای از دین خود به شما عزیزان را ادا کرده باشیم. امیدوار هستم که این مجله ویژه نیز در عید نوروز سال 1396 مورد توجه شما قرار بگیرد و از آن رضایت داشته باشید. در سال جدید برای شما عزیزان آرزوی بهترین ها را دارم و امید است که برای همه ما بازیبازان، یکی از بهترین سال های زندگی مان رقم بخورد.

28-31
Hitman



56-59
Injustice 2



42-45
Persona 5

مدیر مسئول

کسری نراقی

سردبیر

سعید آقابابایی

طراحی و صفحه‌آرایی

فرزین سلیمی

اعضای تحریریه مجله

سعید آقابابایی - میثم عبدالله‌پور - امیرمهدی
نامجو - کسری کاظمی - حسین صدری - سهند
عباسپور - شاهین غمگسار - رضا توکلی

اخبار

4-5

نقد و بررسی

For Honor	6-9
Resident Evil 7: Biohazard	10-13
The Legend of Zelda: Breath of the Wild	14-17
Nioh	22-27
Hitman	28-31
Sniper Elite 4	72-75
Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands	76-79
Nier: Automata	80-83

پیش‌نمایش

Persona 5	42-45
Detroit: Become Human	46-49
Sniper: Ghost Warrior 3	50-53
Injustice 2	56-59
Shenmue 3	60-63

برترین‌ها

2016 برترین بازی‌های موبایل در سال	54-55
10 باس فایت برتر سری Resident Evil	64-67
10 بازی برتر سال 1395	84-87

سخت‌افزار

Nintendo Switch	18-21
-----------------	-------

ذره‌بین

The Witcher 3: Wild Hunt	32-37
--------------------------	-------

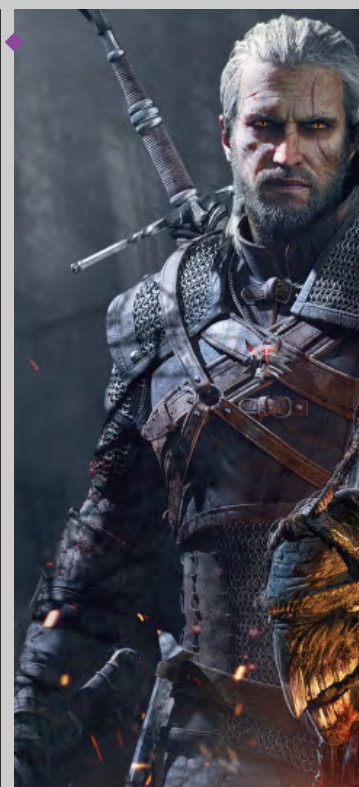
فهرست

32-37

The Witcher 3: Wild Hunt

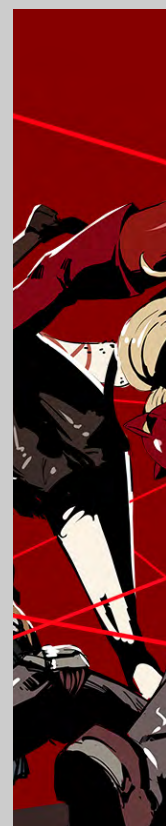
18-21

Nintendo Switch



6-9

For Honor



بازگشت پر افتخار نینتندو



با آغاز رسمی انتشار نینتندو سویچ، زیان های چند ساله و شکست های عجیب غریب نینتندو گویی به یکباره به پایان رسید. سویچ با فروش سرسام آور 330 هزار واحد تنها در طی یک هفته خودش را به پرفروش ترین کنسول تاریخ نینتندو در هفته اول تبدیل کرد. این کنسول با وجود عناوینی بزرگی مثل The Legend Of Zelda Breath Of The Wild به فروش بسیار خوبش ادامه داد و توانست در ماه ابتدایی انتشارش موفقیت بسیار بزرگی را برای نینتندو به ارمغان بیاورد. با این وجود می توان سویچ و خلاقیت های بسیاری را به عنوان بازگشت دوباره نینتندو به صنعت بازی های رایانه ای و میدان رقابت نسل هشتم دانست. سویچ در تاریخ سوم مارس سال 2017 منتشر شده است و با قیمت 299 دلار به فروش می رسد.

پس از مراسم غافلگیر کننده و بسیار موفق معرفی هفتمین کنسول خانگی تولید شده توسط نینتندو در ماه اکتبر سال 2016، و فاش شدن نام پروژه تقریباً طولانی مدت نینتندو که با نام NX شناخته می شد. عطش بازی بازها برای بازگشت یکی غول های صنعت بازی های رایانه ای به میدان رقابت نسل هشتم بسیار بیشتر شد. کنسول جدید نینتندو که سویچ (Switch) نام گرفته بود، به سرعت و به کمک قابلیت های بسیارش که همچنان از اصول نینتندو پیروی کرده پر شده از خلاقیت هایی عظیم، جای خود را در دل بازی بازها و حتی مخاطبین عامی که علاقه چندانی به بازی های ویدئویی نداشتند باز کرد. اما مراسم معارفه نینتندو سویچ فقط آغاز راه بود. چرا که با شروع پیش فروش این کنسول بود که همه متوجه میزان موفقیت آن شدند.



طلوعی دیگر در افق نقش آفرینی

سه ماهه ابتدایی سال 2017 برای طرفداران کنسول خانگی سونی به یکی از موفق ترین دوره های زمانی بدل شده است. با انتشار بازی جدید و بسیار خوش ساخت استدیو گوریللا گیمز (Guerrilla Games) در بیست و هشتمین روز از ماه فوریه، Horizon zero dawn توانست به یکی دیگر از عناوین بسیار موفق و انحصاری پلی استیشن 4 تبدیل شود. این عنوان تازه وارد که در فضایی آخرالزمانی جریان دارد، روایت گر زمینی است که این بار ماشین هایی بسیار عظیم برآن حکم رانی می کنند. ماشین هایی که به لطف طراحی های بی نقص استدیو گوریللا گیمز به غایت زیبا و در عین حال خطرناک هستند. Horizon zero dawn با موفقیتی بی نظیر در هفته اول انتشار و با فروش بیش از 117 هزار نسخه توانست به موفق ترین عنوان استدیو گوریللا گیمز بدل شود و در جدول فروش هفتگی پس از عنوان بسیار موفق نینتندو یعنی The Legend Of Zelda Breath Of The Wild قرار بگیرد. horizon zero dawn همچنین با بازخورد هایی بسیار مثبت از سوی منتقدین رو به رو شد و توانست میانگین امتیاز 89 را در سایت متاکرتیک به دست بیاورد. این بازی در سبک نقش آفرینی و با فضایی آخرالزمانی روایت می شود و به طور انحصاری برای کنسول نسل هشتمی سونی، PlayStation 4، در تاریخ 28 فوریه 2017 منتشر شده است.



بازگشت پر افتخار نینتندو

پس از موفقیت بی نظیر کنسول جدید نینتندو این بار نوبت به بزرگترین عنوان برنامه ریزی شده برای این کنسول بود تا تاریخ سازی کند. نوزدهمین نسخه اصلی از سری افسانه زلدا به طور همزمان با کنسول جدید نینتندو در تاریخ سوم مارس 2017 منتشر شد تا به یکی از مهمترین بازی های سال 2017 بدل شود. این بازی که The Legend Of Zelda Breath Of The Wild نام دارد، در ابتدا به عنوان یکی از عناوین انحصاری کنسول Wii U معرفی شد. اما پس از تاخیرهای فراوان به یکی از عناوین ابتدایی سویچ بدل شد تا ضامنی باشد برای فروش بسیار خوب کنسول جدید نینتندو. زلدای جدید اما به سرعت خودش را از زیر سایه سویچ خارج کرد و توانست موفقیت های بسیاری به دست بیاورد. بازخوردهای بسیار خوب منتقد ها نسبت به این بازی که در نهایت میانگین امتیاز 97 از 100 را برای این بازی بزرگ به ارمغان آورد. نفس وحش را بدون تردید به بهترین بازی نسل هشتم تاکنون تبدیل کرده است. همچنین فروش بسیار خوب نفس وحش بر روی هر دو کنسول سویچ و Wii U باعث شد تا بازی به یکی از موفق ترین عناوین نینتندو هم تبدیل شود. نفس وحش در تاریخ سوم مارس 2017 و به طور انحصاری برای کنسول های Wii U و نینتندو سویچ منتشر شده است.



بازگشت یک اسطوره

سونی و بازی های انحصاریش در سه ماهه ابتدایی سال 2017 حسابی سر و صدا به پا کرده‌اند. در این دوره زمانی، سه بازی نقش آفرینی به طور انحصاری برای کنسول پلی استیشن 4 منتشر شده‌اند که همگی موفق بوده و توانسته‌اند بازخورد هایی بسیار مثبت چه از سوی منتقدان و چه از سوی مخاطب ها کسب کنند. دو عنوان موفق در این دوره زمان Nioh و horizon zero dawn بوده‌اند. اما یکی از عناوینی که انتظار چندانی از آن نمی رفت. موفق شد تا با دریافت نمرات بسیار مثبت و فروش خوب، به عنوان یکی دیگر از نقش آفرینی های خوش ساخت ابتدایی سال 2017 خوش بدرخشد. Nier Automata جدید ترین ساخته استودیو خوش نام و کاربلد PlatinumGames است. بازی بسیار زیبایی در سبک نقش آفرینی اکشن که در فضایی پسا اخرالزمانی و با اتمسفری به شدت تاریک و سرد روایت می شود. داستان Nier در رابطه با جنگی عظیم در میان انسان ها و ماشین هایی است که از دنیایی دیگر به زمین هجوم آورده اند، و انسانی هایی که در ماه ساکن هستند و برای مبارزه با ماشین ها ربات هایی انسان نما را به زمین می فرستند. Nier موفق شده تا از مجله ژاپنی فامیتسو امتیاز 39 که بسیار به امتیاز کامل این مجله نزدیک است دریافت کند. همچنین میانگین امتیاز 89 برای این عنوان در سایت متاکریتیک به ثبت رسیده است که نشان دهنده موفقیتی بزرگ برای تیم سازنده است. Nier که بسیار فراتر از انتظارات ظاهر شده است، در هفته نخست انتشار فروشی بالغ بر 198 هزار نسخه داشت. این بازی زیبا و بسیار خوش ساخت در تاریخ 23 فوریه سال 2017 برای کنسول پلی استیشن 4 منتشر شده است.



خیزش سامورایی چشم آبی

با موفقیت بی نظیر سری عناوین سولز که توسط میازاکی ساخته شده اند. سازنده های بسیاری سعی در استفاده از عناصر اصلی این سری در ساخت بازی هایشان داشتند. اما جدیدترین ساخته استودیو Team Ninja را می توان بهترین بازی ساخته شده به وسیله عناصر سری سولز دانست. Nioh یک بازی در سبک نقش آفرینی اکشن است که به وسیله استفاده از عناصر اصلی سری سولز ساخته شده و درست همانند این سری روند بسیار سختی در گیم پلی دارد. عنوان انحصاری کنسول پلی استیشن 4 که مدت بسیاری در دست ساخت بوده، توانست به وسیله استفاده درست از عناصر سری سولز و خلاقیت بسیار زیاد تیم سازنده، بازخورد هایی بسیار مثبت را از سوی منتقدین دریافت کند.

Nioh یک عنوان در سبک نقش آفرینی اکشن است، رخدادهای اصلی بازی در قرن 16 میلادی و در کشور ژاپن شکل می گیرند. جایی که قهرمانی اروپایی به نام ویلیام باید به جنگ موجوداتی اهریمنی برود. Nioh موفق به دریافت امتیاز بسیار خوب 36 از مجله سخت گیر ژاپنی فامیتسو شد و توانست ارزش های بسیارش را نشان دهد. سامورایی چشم آبی اما در همین مرحله تسلیم نشد و موفق شد از سایت GameSpot 9 امتیاز کامل دریافت کرده و به عنوان یک انحصاری موفق دیگر در سه ماهه ابتدایی سال 2017 بدرخشد. Nioh با فروش 75,477 نسخه در اولین هفته انتشار و کسب میانگین امتیاز کلی 87 در سایت متاکریتیک توانست به عنوان یکی از عناوین بسیار موفق در سال 2017 خودنمایی کند.



به سرزمین میانه سلام بفرستید

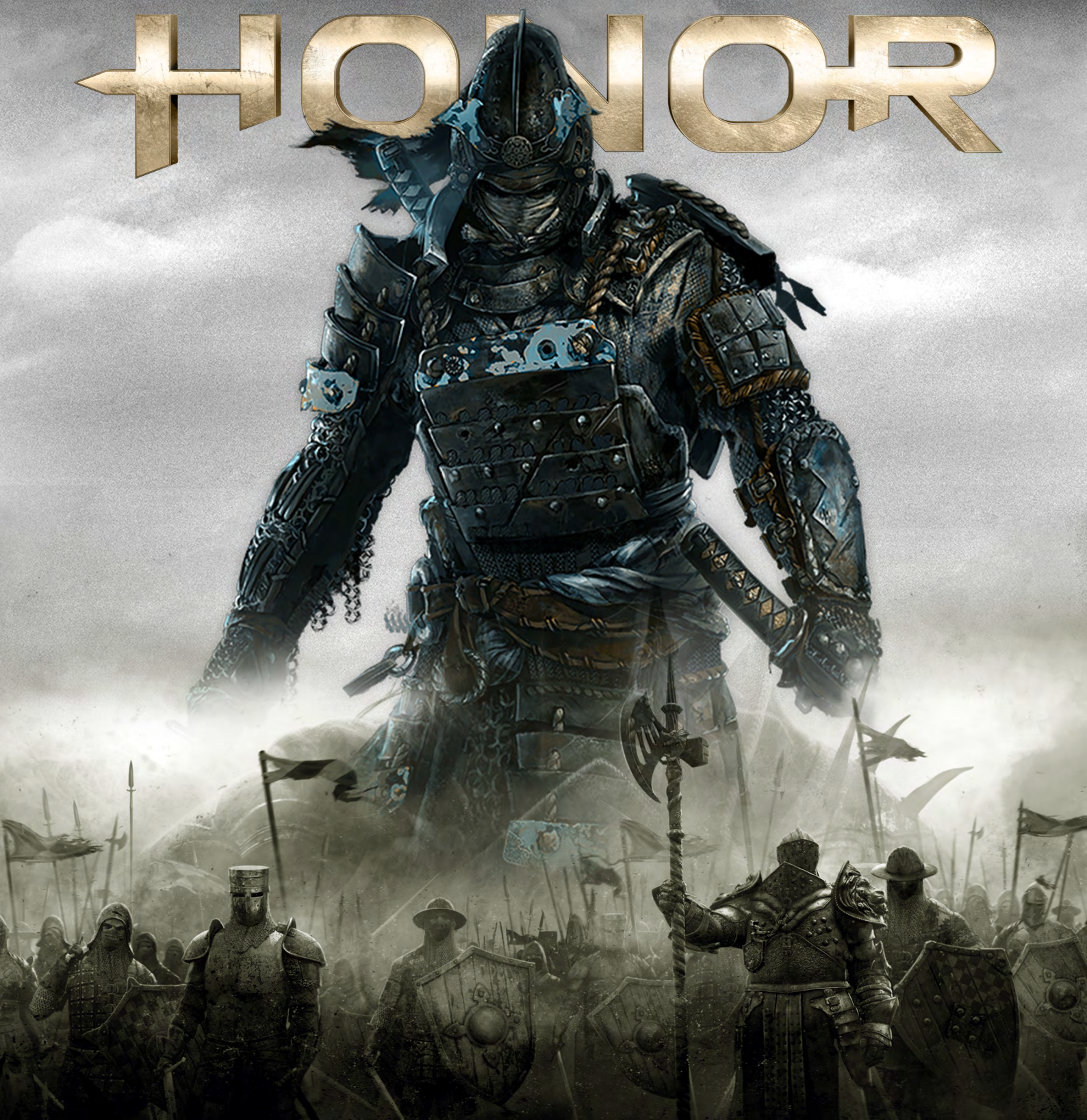
گیم پلی بی نظیر و سیستم نمیسس که یکی از خلاقانه ترین مکانیک های بازی بود دست آورد و توانست باری دیگر نام سری ارباب حلقه ها را بر سر زبان ها انداخته و عاشقان نوشته های تالکین را به سرزمین میانه بازگرداند. پس از موفقیت این عنوان بسیاری از مخاطب ها در انتظار معرفی شدن دنباله ای برای بازی بودند. دنباله ای که خوشبختانه، در هفته های گذشته و به کمک قدرت تبلیغاتی عظیم Warner Bros به زیبایی هرچه تمام تر معرفی شد. این دنباله که با نام کامل Middle-earth: Shadow of War شناخته می شود. داستان شماره قبلی را به طور کامل ادامه خواهد داد. طبق گفته های سازندگان «سایه جنگ» از سیستم نمیسس پیشرفته تر، گرافیک بهتر و گیم پلی به شدت خلاقانه و بهینه تر بهره خواهد برد. Middle-earth: Shadow of War در تاریخ 22 اگوست 2017 و برای رایانه های شخصی، PS4 و Xbox One منتشر خواهد شد.

دنیای بزرگ، پر جزئیات و بسیار زنده خلق شده توسط تالکین، تا به حال بستر مناسبی برای تعداد بسیاری از بازی های ویدئویی بوده است. بازی هایی که هیچ کدام نتوانستند حق مطلب را در رابطه با کتاب های نوشته شده توسط این نویسنده بزرگ ادا کنند. اما در سال 2014 استودیو Monolith Productions به همگان نشان داد که می تواند به درستی از چنین پتانسیل بالایی بهره برد. آن ها با استفاده از فضاهای خلق شده توسط تالکین دست به ساخت شخصیت ها و داستانی زدند که با وجود عدم پیوستگی کامل با داستان کتاب های ارباب حلقه ها و هابیت، همچنان به آن ها وابسته هستند. عدم استفاده از شخصیت های اصلی سری ارباب حلقه ها و هابیت در این بازی بستی بسیار مناسب برای اقتباسی آزاد از آثار تالکین را فراهم کرد و موجب خلق یکی از بهترین عناوین نقش آفرینی در سال 2014 شد. Middle-earth: Shadow of Mordor موفقیت های بسیاری را به دلیل فضا سازی عالی،

مبارزه برای

اعتبار، افتخار، انتحار

FOR
HONOR





سالیانه E3 سال ۲۰۱۵ از عجیب ترین اتفاق های سال های اخیر در صنعت بازی های رایانه ای بود. یک بازی که نبرد های تن به تن چند نفره را با قرار دادن مبارزان باستانی در کنار هم، به بازیکن ارائه می دهد، ایده ای جاه طلبانه و در این حال با پتانسیل بالا بود. بازی در وجهه اول به صورت چند نفره تایید شد و همین موضوع در ابتدا مخالفان زیادی را برای این عنوان به وجود آورد که به موفقیت آن مشکوک بودند. با تمام این موضوعات، بازی توسط استودیوی اصلی یوبی سافت در فرانسه، یعنی استودیوی Ubisoft Montreal ساخته شده و در نهایت پس از نمایش ها و اطلاعات فراوان، در تاریخ ۱۴ فوریه ۲۰۱۷ برای سه پلتفرم رایانه ای شخصی، پلی استیشن ۴ (PlayStation 4) و ایکس باکس وان (Xbox One) منتشر شد. سبک های بازی همانطور که در جریانید و یا تا به حال موفق به حدس زدن آن ها شده اید، اکشن و مبارزات تن به تن (که به صورت خودکار وارد سبک هک اند اسلش نیز می شود) بوده و علاوه بر بخش چند نفره که هسته اصلی بازی می باشد، دارای یک کمپین تک نفره هم بوده که گویا تنها در جهت تمرین و وقت گذراندن طراحی شده (بعداً به آن می پردازیم). در این مطلب، قصد داریم تا تمام وجه ها و جلوه های بازی را شکافته و سفری داشته باشیم به این میدان نبرد سهمگین و ببینیم که این جنگجویان افسانه ای به کمک استودیوی نامدار یوبی سافت توانسته اند بازیکنان مشتاق را راضی نگه دارند یا تمام پتانسیل بالای بازی در این میان از بین رفته و این بازی یک ایده سوخته بیش نیست؟ در ادامه با گیمفا همراه باشید.

از اینکه دو مرد عظیم الجثه از افتخارات و اعتباراتی که در گذشته کسب کرده بودند، سخن می گفتند، پیش خدمت متوجه شد که مرد سوم در سکوت کامل در حال تماشای آن ها می باشد. وی به مرد سوم اشاره کرد که او نیز داستان خود را بازگو کند. مرد سوم پس از مدتی سکوت اختیار کردن، با صدایی آرام و لهجه ای عجیب، شروع به سخت گفتن کرد: تمام افرادی که تحت نام مخصوص ما فعالیت می کردند از اشراف زادگان و نجیب زادگان دوران خود بودند و توسط ماهر ترین و خبره ترین اساتید هنر های رزمی تعلیم می دیدند. زمانی که سخن از هنر های رزمی به میان می آید، گروهان ما هیچ گونه رقیبی را در مقابل خود نمی دیدند. در کنار شمشیر بازی حرفه ای که از قابلیت های مهم ما بود، توانی تیراندازی با کمان و حتی تیراندازی از روی اسب های در حال حرکت نیز از مهارت های بی نظیر ما بود؛ حتی لازم نیست به زره ها و پوشش های خوش ساخت و شکست ناپذیرمان اشاره ای کنم که حرفی برای گفتن باقی نمی ماند. زمانی که سخنان مرد سوم به پایان رسید، دو مرد اول، که به شدت خشمگین بودند، کری خوانی های یکدیگر را نادیده گرفته و با عصبانیت فراوان، مبارزه ای را میان خودشان آغاز کردند؛ در همین نقطه و در همین زمان بود که استودیوی کهنه کار یوبی سافت نیز پیش قدم شده و با پرده برداری از جدید ترین ساخته اش، داستان جذاب مبارزه یک وایکینگ، شوالیه و سامورایی را در قالب یک بازی رایانه ای خالص به بازیکنان تشنه این نبرد سهمگین پیش کش کرد. تایید شدن بازی For Honor در همایش

روزی از روز ها در قرن یازدهم میلادی، سه فرد غریبه وارد کافه ای شدند. پیش خدمت کافه که از حضور این مردان در کنار هم به شدت جا خورده بود، با جبهه گرفتن، از آن ها درخواست کرد که خود را معرفی کنند و یا در غیر این صورت آن ها را از ورود به کافه اش منع می کند. اولین مرد، که بسیار تنومند و درشت هیکل بود، جلو آمد و شرح حال خود را اینگونه بیان کرد: از سال ۸۰۰ میلادی تا ۱۰۵۰ میلادی، همراه با برادران و گروهان عظیممان برای یافتن زمین، غذا و سایر مایحتاج زندگی، به همراه کشتی های بزرگمان دل به دریا زده و قاره اروپا را از سوئد تا فرانسه به لرزه در آورده بودیم. الحق که افراد شجاع و دلیرمان، دل تک تک سرزمین هایی که به آن ها وارد می شدیم را از ترس می لرزاندند و هیچ مانعی را بر سر راهمان نمی دیدیم و در صورت مشاهده، به سرعت از نظر محو می کردیم. پس از توضیحات مرد اول، نوبت به نفر دوم بود که تاریخچه خود را باز کند. وی شروع به سخن گفتن کرد: همه ما افرادی نظامی و جنگاوری نبودیم؛ ولی در این میان همیشه سربازی وجود داشتند که برای شرافت و افتخار کشورشان دست به انجام هر کاری بزنند، حتی اگر آن کار مساوی با مرگشان باشد. ما افرادی با القاب سلطنتی بودیم که وظیفه اصلیمان، حفاظت از قلعه هایی بود که اشراف زادگان در آن پناه گرفته بودند. گروهان بزرگ ما سوار بر اسب های تعلیم دیده، یا در دست داشتن نیزه های بلند، وارد میدان نبرد می شدیم و هر گونه جنبدی ای در مسیرمان را از دم تیغ می گذراندیم. اگر اسب هایمان زخمی می شدند، هیچ ترسی از نبرد رو در رو با شمشیر های بلند و تیزمان نداشتیم. پس

کلاسیکی مانند Devil May Cry وجود دارد، باز هم این موضوع را در وجودتان حس می کنید که For Honor یک قدم فرا تر از این حرف ها رفته است. زمانی که بر روی یک هدف (دشمن) قفل کنید، بازی شما را وارد حالت دوئل کرده در آن شرایط باید از پس یک مبارزه رو در رو بر بیایید. برای جلوگیری از برخورد های مستقیم و دوری از ضربات دشمن، بازی به شما قابلیت پریدن و جا خالی دادن به سمت های چپ، راست، و مستقیم را می دهد. شما همچنین می توانید حملاتی را که به سمتتان رخ می دهد را مستقیماً بلاک کرده و حس و حال یک مبارزه قرون وسطایی واقعی را از تک تک لحظات این عنوان بیرون بکشید. پس از اینکه حمله نا موفق دشمنان را بلاک کردید، حال نوبت شماست که حریف گیج و نا متعادل خود را مورد خطاب قرار داده و ضربه ای موفقیت آمیز به وی وارد کنید. شاید پس از خواندن مطالب فوق، پیش خود فکر کرده اید که، پس چه بلایی بر سر آن مبارزات تاکتیکی و حرفه ای که درباره شان صحبت می کردی افتاد؟ این که تنها به یک پرش به سمت چپ و راست خاتمه یافت و بس! خوب پس این نکته را در نظر بگیرید که حریف باهوش شما نیز همینطوری یک گوشه نمی ایستد تا شما عنوان و اقسام ضربات ساده را به سوی وی روانه کنید. حرکت هایی که می توانید با استفاده از شخصیت خود (با توجه به گروهی که در آن بازی می کنید) به شدت بالا و پیچیده هستند. حملات، جا خالی ها، شکستن حملات حریف، پرتاب ها (شامل نیزه و...) و در نهایت به قتل رساندن حریف، هر کدام به نحوی دارای کامل ترین سیستم مبارزاتی می باشند که در طی سال های اخیر در قالب یک بازی رایانه ای مشاهده کرده ایم. زمانی که در یک مبارزه پیروز می شوید و سر بی جان حریفان بر روی زمین غلت می خورد، در آن نقطه می باشد که تازه می توانید به سازندگان بابت خلق این عنوان تبریک بگویید.

در ابتدا و اولین قدم، باید به سراغ اصلی ترین و مهم ترین بخش بازی برویم که مرکز تمرکز اصلی سازندگان نیز محسوب می شود، یعنی گیم پلی بازی. گیم پلی بازی For Honor از آن دسته سیستم های مبارزاتی است که در کنار مشاهده در بسیاری از عناوین موجود در بازار، نمونه درست و حسابی برای مثال زدن ندارد. بازی سیستمی را در اختیار بازیکن قرار می دهد که متشکل از یک بازی اکشن سوم شخص (به ظاهر) بوده که پشت یک سیستم مبارزات تاکتیکی و استراتژیک وار پیچیده مخفی شده است. زمانی که از تصمیم بسیار تاثیر گذار سازندگان، یعنی ارائه بازی به صورت یک بازی چند نفره کامل نیز با خبر شویم، متوجه می شویم که قضیه وارد یک مرحله جدید ترین از پیچیدگی می شود. با وجود این مدل گیم پلی و کاهش واضح مبارزه به صورت فردی و تکی، شما خود را در میان عنوانی مشاهده می کنید که نیازمند تمرکز و توانایی کامل شما در برقراری ارتباط با بازی و عوامل آن می باشد. با این حال شاید انتظار کمی بالا و پایین شدن معادلات و فرمول های به کار رفته را داشته باشید و توقعات را تا حد زیادی پایین بیاورید؛ ولی قطعاً شوکه خواهید شد وقتی متوجه شوید که تمامی این فرمول ها با یکدیگر همخوانی داشته و دارای بالانس فوق العاده ای از مبارزات تن به تن انعطاف پذیر و تاکتیکی می باشند که همانطور که قبلاً اشاره کردیم، کمتر پیش می آید که نمونه ای برای مقایسه با آن مشاهده کرده باشید. قطعاً استودیوی نام آشنای یوبی سافت پیش از اینکه پروسه ساخت عنوانش را کلید بزند، نگاهی کلی به کتاب «هنر جنگ» اثر Sun Tzu انداخته و تمام فرمول های آن را از بر شده، زیرا به گفته خود استودیوی، عنوان For Honor چیزی کمتر از یک «هنر مبارزه» نمی باشد. مبارزات سنتی حرف اول را در گیم پلی بازی می زنند و با وجود شباهت زیادی که میان این موضوع و عناوین فراوان دیگری نظیر سری Dark Souls و همچنین عناوین هک اند اسلش



سطح و قدرت آنان باید با یکدیگر متفاوت باشد، با این حال شما هرگز حس حقارت و کوچکی در مقابله با یک رقیب نخواهید داشت؛ پس با خیال راحت شخصیت مورد علاقه خود را انتخاب کرده و به میدان نبرد بروید. خوشبختانه در For Honor انتخابات و روش های زیادی برای ارتقای سطح خود وجود دارد و شما می توانید به سادگی هم سطح بزرگ ترین بازیکنان بازی شوید. در بازی آموزش های مقدماتی، در عین حال چالش های متعددی در درجات سختی متفاوت وجود دارد که شما را در مقابل هوش های مصنوعی در درجه ساز قرار می دهد. در جالب ترین حالت ممکن، For Honor در تک تک حالت های موجودش، بخش مبارزه با هوش مصنوعی را برای شما در نظر گرفته تا پیش از رو شدن با بازیکنان تشنه به خون واقعی، مقداری تمرین کرده و سپس با آمادگی کامل، پا در میدان مبارزه بگذارید.

قاتل وایکینگ ها همیشه از یک خط فکری ثابت پیروی می کنند، یعنی ضربه کمتری را تحمل کنند، ثابت حرکت کرده و سریعاً حمله کنند؛ Peacekeeper های اتحاد شوالیه ها در عقب نشینی زمانی که خسارت می بینند، استاندند و Orochi ها از اتحادیه سامورایی ها، در جا خالی دادن از جملات توانایی خاصی دارند. نکته جالب و در عین حال منفی که در کلاس های شخصیت های بازی وجود دارد، این است که امکان حضور یک قابلیت در یک کلاس، در کلاسی دیگر نیز وجود دارد و اگر از برخی قابلیت های موجود در یک کلاس راضی نیستید، شانس این را دارید که یک سری از قابلیت های موجود از آن را در قهرمان مورد علاقه خود پیدا کنید. از مفید ترین و مثبت ترین نکاتی که در سر تا سر بازی وجود دارد، این است که تقریباً تمامی قهرمانان در بازی دارای تعادل خاصی هستند و حتی با این وجود که

زمانی که تمامی عوامل نام برده شده را در بین ۱۲ قهرمان که در سه دسته اصلی بازی یعنی شوالیه ها، وایکینگ ها و سامورایی ها پخش شده اند، تقسیم کنیم، به یک دایره وسیع می رسیم. هر جناح بازی دارای یک قهرمان همه منظوره (سر پرست) می باشد، به همراه یک قهرمان سنگین وزن (که کند تر از سایر قهرمانان بوده ولی حملات سهمگینی از خود ارائه می دهد، یک قاتل (که بسیار سریع و مرگبار بوده ولی از سایر هم قطارانش شکننده تر و ضعیف تر است) و همچنین یک قهرمان دو منظوره که دارای سلاح بلند و ابزار های فراوانی می باشد. در ابتدا باید پیش از اینکه گزینه مورد نظر خود را انتخاب کنید، باید پیش زمینه و توانایی هر قهرمان را مطالعه کرده و سپس با توجه به علایق و دستی که بر آن قابلیت دارید، قهرمان مورد نظران را برگزینید. به عنوان مثال می توان اینگونه توضیح داد که: گروهان



سمت خودتان برگردانید. هر چند خودتان هم متوجه این موضوع هستید که تیمی که نفرت بیشتری دارد، از شانس بیشتری برای بردن برخوردار می باشد و بس. با این حال، همیشه حالت های فروان و متنوعی در بازی وجود دارد که می توانید به آن ها رجوع کنید؛ به عنوان مثال در حالت Dominion Mode استراتژی اصلی بازی، دوری از نبرد ها بوده تا سربازان خود را تقویت کنید و دشمنان را در یک دیدار نهایی ملاقات کنید.

هر چقدر هم که از خوبی های بخش چند نفره و سیستم مبارزات بازی بگوییم، نمی توانیم این موضوع را منکر شویم که در یک کلام، بخش تک نفره بازی For Honor به هیچ دردی نمی خورد! زمانی که یک عنوان فاقد بخش داستانی گسترش یافته می باشد، خود به خود باید فکر بخش تک نفره را نیز از سرمان بیرون کنیم. در کمپین بازی، هر یک از سه جناح بازی دارای شش مرحله می باشند که در کل سره جمع پنج الی شش ساعت از وقت شما را به تصرف خود در می آورند. گیم پلی بخش کمپین بازی تقریباً همان چیز است که در بخش چند نفره شاهد آن هستیم، با این تفاوت که هوش مصنوعی بسیار ساده تری در این بخش به کار رفته و مشخص است که این بخش تنها به عنوان یک گزینه فرمالیته توسط سازندگان در بازی گنجانده شده است. باس ها و چالش هایی در کمپین بازی وجود دارند که از ۱۰۰ درصد شکست خوردن این بخش جلوگیری کنند، پس اگر می خواهید مقداری از وقتتان را به تنهایی در این قسمت، بدون حضور بازیکنان دیگر بگذارید، می توان گفت که به عنوان یک تجربه یک باره، می توانید بر روی آن حساب کنید. لحظات خوب و جالبی از جمله بالا رفتن سربازان از دیوار قلعه ها و شلیک کمانداران بر روی سر دشمنان در بازی وجود دارد که حس و حال یک فیلم ماجراجویی و قرون وسطایی را به شما القا می کنند. متأسفانه داستان بازی به حدی سطحی و خطی می باشد که کمتر پیش می آید حتی بتوانید کوچک ترین ارتباطی با شخصیت های بازی برقرار کنید. هر چند که از عناوین امروزی استودیوی یوبی سافت (چه تک نفره و چه چند نفره) آنچنان انتظار یک داستان چشمگیر و کامل نمی رود، ولی حداقل تمرکز بر روی دیالوگ نویسی برای بازی می توانست کمی به آن جلوه زیبا تری ببخشد. خوشبختانه هر چقدر که بازی از لحاظ داستانی ناتوان مانده، از نظر گرافیکی شاهد یک بازی نسل هشتی به تمام معنا و کامل هستیم. گرافیک هنری بازی با نشان دادن جزئیات واضح از جمله پرچم ها، زره ها، لباس ها و... حرف های زیادی برای گفتن دارد و آسمان و مناظر بازی نیز از بهترین مثال ها برای یک گرافیک درجه یک در نسل هشتم می باشند.

بخش چند نفره بازی، به هیچ وجه یک تجربه ناقص و سطحی به شما ارائه نمی دهد و کاملاً برعکس، ۹۰ درصد از قدرت نمایی اصلی بازی بر پایه بخش رقابت های چند نفره آن ساخته شده است. شخصی سازی از مهم ترین چیز های است که در کنار ارتقای ابزار و ویژگی هایتان، در بازی برای شما در نظر گرفته شده اند. پیش خودتان تجسم کنید که در قالب یک شوالیه مغرور و یک سامورایی براق، همراه با شمیر های درخشان و زره های خیره کننده، یک بازی چند نفره را تجربه می کنید و آنگاه متوجه خواهید شد بخش عظیمی از رویا هایتان تبدیل به واقعیت شده اند. متأسفانه بخش پول و ارز در بازی دارای مشکلات ریزی می باشند و خیلی دقیق به آن ها پرداخته نشده است؛ به عنوان مثال شما پس از به اتمام رساندن یک دوئل با هوش مصنوعی بازی، ۲۰ الی ۳۰ قطعه فولاد دریافت خواهید کرد که تقریباً می شود گفت به هیچ کار شما نمی آیند! برای تقویت ساده ترین ابزارتان، شما نیاز دارید تا حداقل ۳۰۰ قطعه فولاد خرج کنید و این شیوه کسب درآمد در بازی می تواند برایتان دردسر ساز شود. اما سازندگان برای اینکه این ضعف بازی را به نحوی جبران کرده باشند، قرارداد های روزانه و هفتگی را برایتان در نظر گرفته اند که می توانید آن ها را در رقابت های چند نفره تکمیل کرده و مقدار قابل توجهی ارز دریافت کنید. از این موضوع می شود درس گرفت و متوجه شد که وضعیت اقتصادی در دوران قدیم به خوبی امروزه نبوده و ما نیز باید در آن شرایط قرار گرفته و مقداری از توقعاتمان کم کنیم. اگر باری دیگر به مبارزات بازی نگاهی بیاندازیم، متوجه می شویم که واقعاً با یک اثر هنری به تمام معنا رو برو هستیم و این سیستم به تنهایی می تواند تمام ایراد های بازی را پوشش دهد. دوئل ها در قالب مبارزات تک به تک و تیمی وجود دارند و آنچنان تفاوتی با یکدیگر نداشته، فقط اینکه با روی هم قرار دادن افکار با همکاران، می توانید مبارزات را هر چه ساده تر و سریع تر به پایان برسانید. متأسفانه در برخی شرایط، حتی این جزئیات بالا نیز می توانند تبدیل به یک دشمن اساسی برای بازی شوند و در مبارزات گروهی، هنگامی که یک یار را از دست بدهید و دشمن همچنان از شما افراد بیشتری داشته باشد، خالی کردن جای فرد از دست رفته به شدت سخت خواهد بود و تعادل بی نظیر بازی به سادگی شکسته می شود. سازندگان گویا متوجه این مشکل نیز شده اند زیرا قابلیتی را برای بازی شان قرار داده اند که حالت انتقام نام داشته و به آرامی نیروی از دست رفته شما را بازگردانی کرده و به شما کمک می کند تا آرام آرام شرایط را باری دیگر به حالت تساوی کشیده و به قول معروف، ورق را به

پس اگر علاقه ای به عناوین مبارزه ای و اکشن دارید که در آن ها، مجبورید مقداری از خلاقیت و توانایی های پنهانتان استفاده کنید، پس تبریک می گوییم، زیرا پس از مدت ها عنوانی به وجود آمده که نیاز بسیاری از طرفداران سبک اکشن را بر طرف خواهد کرد.

For Honor عنوانی است که کاملاً بی ادعا بوده و دقیقاً همان چیزی را ارائه می دهد که از اول به ما پیش کش کرد. بازی همانند زره ها و لباس های شخصیت هایش براق و خیره کننده می باشد (چه از نظر گرافیکی و چه گیم پلی). شاید بر روی کاغذ نشود درست و واضح تک تک شرایط موجود بر اتمسفر بازی را شکافت و تنها راه ارتباط برقرار کردن با این عنوان، تجربه آن توسط شما می باشد؛

RESIDENT EVIL

biohazard

اقامتگاه جدید شیطان
در عمارت بیکر



در همین ابتدای مطلب می توانیم بگوییم سبک وحشت بقا چندین سال است که دیگر مانند قبل نیست. می توانیم بگوییم که سری رزیدنت اوایل دیگر مانند عناوین اولیه ان که می‌کامی ساخته بود نیست. می توانیم بگوییم کپکام بسیار افت کرده است و دیگر مانند قبل بازی های قدرتمند عرضه نمی کند. اما می دانید چیست؟ دیگر واقعا این حرف ها کلیشه ای شده است و بارها و بارها و بارها هم گفته ایم و هم شنیده ایم. بهتر است که باز هم در یک مقاله دیگر در مورد عنوانی در سبک وحشت بقا و یک بازی سری رزیدنت اوایل این حرف ها را تکرار نکنیم و از کلیشه های همیشگی این نوع مقالات دوری کنیم و به سراغ اصل مطلب برویم که در مورد بررسی هفتمین نسخه از سری محبوب Resident Evil است که در ماه ژانویه 2017 منتشر گردید و بازخوردهای خیلی خوبی را نیز کسب کرد. بهتر است که از زمان قبل از انتشار بازی شروع کنیم و دیدگاهی که در مورد این عنوان قبل از عرضه بازی وجود داشت را بررسی کنیم.

از همان زمانی که نسخه هفتم بازی رزیدنت اوایل معرفی شد و سازندگان بازی اطلاعاتی را در مورد ان در اختیار بازیبازان قرار دادند بحث و گمانه زنی ها در مورد موفقیت یا عدم موفقیت این بازی شروع شد و همگی در شک و تردید به سر می بردند که ایا Resident Evil 7: Biohazard خواهد توانست سری از نفس افتاده رزیدنت اوایل را نجات دهد و نام کپکام را دوباره بر سر زبان ها بیاندازد یا خیر؟ البته به واقع نیز بازیبازان حق داشتند که این گونه فکر کنند زیرا که همه چیز و همه چیز در بازی Resident Evil 7: Biohazard با عناوین همیشگی این سری فرق داشت. داستان بازی کاملا دگرگون شده و هیچ شخصیت اشنایی در ان به چشم نمی خورد. زاویه دوربین بازی که همیشه به سوم شخص بودن ان در یک عنوان سری اصلی اوایل عادت کرده ایم، به صورت اول شخص در آمده و هیچ شباهتی به عناوین قبلی ندارد. این دو تغییر به قدری بزرگ بودند که انگار کل بازی را نسبت به عناوین قبلی عوض کرده بودند و به واقع نیز همین طور بود. به همین دلیل هم بود که نظرات بسیار ضد و نقیضی از سوی طرفداران این سری به گوش می رسید و عده ای کاملا موافق و عده ای کاملا مخالف این تغییرات اساسی در بازی بودند و البته به هیچ وجه نمی توانستیم تا در مورد این بازی یک نتیجه گیری کلی انجام دهیم و حتی حدس بزنیم که ایا این عنوان کاملا موفق خواهد بود یا خیر. چاره ای نبود جز این که تا زمان انتشار بازی صبر کنیم و ان را تجربه نماییم و نظر منتقدین و بازیبازان را در سراسر دنیا در مورد این عنوان ببینیم.

سرانجام زمان گذشت و Resident Evil 7: Biohazard در تاریخ ۲۴ ژانویه سال ۲۰۱۷ برای پلی استیشن ۴ و ایکس باکس وان و رایانه های شخصی منتشر گردید و همگان منتظر بازخوردهای بازی بودند. خوشبختانه این عنوان موفق شد تا بسیار بسیار موفق عمل نماید و بازخوردها و نقدهای بسیار مثبتی را دریافت کند که از ان به عنوان یک بازی یاد کرده و تغییرات زیاد ان را عاملی در جهت تازه شدن و شروع دوباره این سری محبوب در نظر گرفتند. بازی نهایتا موفق شد تا امتیاز متای عالی 86 را دریافت نماید و به این شکل ثابت کند که کپکام این بار تصمیم درستی را در جهت دوباره احیا کردن این سری گرفته ایت و تغییراتی که بازی به خود دیده است همان تغییراتی بوده اند که سری رزیدنت اوایل به ان ها نیاز داشته است.



جدید از شخصیت ها را به بازیبازان معرفی می کند که هیچ گاه در این سری حضور نداشته اند. در نام بازی برای اولین بار هر دو کلمه «Resident Evil» و «Biohazard» که یکی مربوط به نسخه های غربی و دیگری مربوط به نسخه های ژاپنی بازی بوده است با هم حضور دارند و این بار نام بازی در تمام نسخه ها در دنیا یکسان است. اتان وینترز به نحوی در این عمارت متروک به دام خواهد افتاد و اتفاقات وحشتناکی را تجربه خواهد کرد که داستان حضور او در اینجا و جستجوی وی برای یافتن همسرش و تلاش برای نجات یافتن از این قتلگاه، پلات اصلی داستانی بازی را تشکیل می دهد. در مجموع باید گفت داستان بازی کشش و توانایی لازم برای جذب بازیبازان و طرفداران این سری را داراست و کاملا مناسب برای یک نسخه از سری رزیدنت اوایل می باشد. معرفی یک داستان کاملا جدید با شخصیت هایی کاملا جدید که برای اولین بار در این سری حضور دارند یک ریسک بزرگ برای سازندگان این عنوان بوده است اما از آنجایی که به واقع همه می دانستیم که این سری نیاز به یک شوک بزرگ و یک خانه تکانی دارد، این تغییر داستان و شخصیت های جدید همان تحول و شروع دوباره ای بوده است که سری رزیدنت اوایل به آن نیاز داشت.

عنوان Resident Evil 7: Biohazard در زمینه داستان و روایت آن بسیار جذاب عمل می کند و یک داستان جدید با شخصیت های کاملا جدید و مجزا از تمام عناوین قبلی این سری را به خوبی به بازیباز می قبولاند و او را راضی نگاه می دارد. قطعا با توجه به نسبتا جدید بودن این عنوان قصد نداریم تا داستان آن را کاملا برای شما شرح دهیم و آن را اسپویل کنیم اما اشاره ای کلی به اساس داستانی این عنوان می کنیم. همانطور که قبلا نیز خدمت شما عرض کرده ام داستان Resident Evil 7 Biohazard در سال ۲۰۰۷ رخ می دهد. تقریبا ۴ سال بعد از وقایع نسخه ششم رزیدنت اوایل. بازی در شهر دلوی در ایالت لوئیزیانا در جنوب ایالات متحده آمریکا دنبال خواهد شد. شخصیت اصلی این بازی اتان وینترز نام دارد که یک شخصیت کاملا جدید برای این سری به حساب می آید و یک شهروند معمولی است که در مقایسه با شخصیت های اصلی قبلی این سری از مهارت های مبارزه ای و تیراندازی خیلی کمتری بهره مند است. اتان در جستجوی یافتن همسر گمشده اش میا است که این جستجو وی را به یک عمارت زراعی متروک می رساند که متعلق به خانواده بیکر است. اگر چه در داستان ارتباط هایی با عناوین قبلی این فرنچایز وجود دارد اما این بازی یک مجموعه کاملا

عنوان رزیدنت اوایل ۷ در زمینه جلوه های بصری چه از دیدگاه فنی و چه طراحی هنری یک عنوان کاملا با کیفیت و زیباست که البته این موضوع از همان تریلرهای بازی و دموهای قابل بازی آن کاملا مشخص بود و انتظار دیگری نیز از کپکام نداشتیم زیرا که تمامی نسخه های این سری از لحاظ گرافیکی همواره فوق العاده بوده اند. در Resident Evil 7: Biohazard شاهد جلوه های بصری بسیار عالی و کاملا مناسب یک بازی نسل هشتم هستیم که این جلوه های بصری فوق العاده باعث شده اند با واقعی تر به نظر رسیدن همه چیز در بازی، حس ترس و وحشت بسیار بیشتر شود و استرس بیشتری به بازیبازان منتقل شود، مخصوصا با توجه به این که زاویه دید بازی در این عنوان به صورت اول شخص است، جلوه های بصری فنی و هنری با کیفیت نقش بسیار مهمی را در مخوف تر کردن فضا و اتمسفر بازی برای بازیباز دارد. در خصوص گرافیک فنی باید گفت شاهد یک بازی با ثبات با کیفیت گرافیکی بسیار بالا هستیم و افت فریم و مواردی از این دست در بازی مشاهده نمی شود. طراحی هنری بازی نیز چیزی در حد فوق العاده است. به واقع عمارتی که بازی در آن جریان دارد به خودی خود و بدون وجود هیچ موجودی در آن، ترسناک و مخوف است و نفس ادم را بند می آورد. در Resident Evil 7: Biohazard شاهد همان طراحی همیشگی سری اوایل که در نسخه های اولیه وجود داشت و کاری می کرد تا حتی از رد شدن از کنار پنجره و دو قدم به جلو برداشتن هم بترسیم، هستیم. در واقع این طراحی هنری حس ترس و وحشتی را که مدت هاست از این سری رخت بر بسته است دوباره به آن باز گردانده. محیط های اکثرا در داخل عمارت و اتاق ها و راهرو ها و دالان های تاریک یا انبارهای متروک عمارت بیکر دنبال می شوند به واقع یادآور عناوین

به هیچ وجه یک عنوان تماما اکشن و به عبارتی یک «فستیوال اکشن و تیراندازی» نیست و این نسخه بیشتر از همیشه در زمینه گیم پلی به ریشه های خود بازگشته است و بالاخره شاهد یک عنوان وحشت بقای واقعی هستیم. در بازی برخی مکانیک های همیشگی سری رزیدنت اوایل مانند حل کردن پازل ها و مدیریت منابع و مهمات و همچنین گیاهان دارویی برای پر کردن خط سلامتی وجود دارند که بازی بسیار جذاب می کنند. گیم پلی بازی در نسخه پلی استیشن ۴ از ابتدا تا انتها توسط هدست واقعیت مجازی پلی استیشن وی آر قابل بازی است و مکانیک های اصلی و هسته ای بازی در هر دو نوع واقعیت مجازی و معمولی بازی یکسان هستند. به خاطر زاویه اول شخصی که گیم پلی این نسخه دارد برخی آن را با عنوان کنسل شده کونامی یعنی Silent Hills و دموی P.T. آن مقایسه می کردند که کپکام با بیان این که نسخه هفتم رزیدنت اوایل حتی قبل از وجود آن عنوان در حال ساخت بوده است به شایعات پایان داد و هر گونه موردی را مبنی بر استخدام اعضای مشغول در ساخت آن بازی برای نسخه هفتم اوایل را رد کرد و اکنون بعد از تجربه بازی نیز می بینیم که این حرف کاملا درست بوده است و رزیدنت اوایل ۷ یک عنوان با شخصیتی کاملا مجزا از هر بازی دیگری است. در بازی شاهد باس فایت های مختلف نیز هستیم که اکثرا جذاب هستند اما باس نهایی بازی به واقع بدترین و ضعیف ترین باس فایت کل بازی محسوب می شود و به هیچ وجه خوب و جذاب از کار در نیامده است و مبارزه پایانی بازی یک ضد حال مطلق محسوب می شود که این از نکات ضعف گیم پلی بازی محسوب می شود. همینطور باید به تنوع دشمنان در بازی اشاره کرد که چندان زیاد نیست و می توانست شامل دشمنان متنوع تری برای مبارزات باشد که

قدیمی این سری هستند و شباهت های زیادی به عمارت عناوین محبوب و اولیه این فرنچایز دارند. در Resident Evil 7 شاهد طراحی هنری عالی بازی در خلق محیط هایی مخوف و بازگشت به ریشه های این سری با خلق عمارتی مرگبار و هراس انگیز است هستیم که دوباره بازیبازان را تا سرحد مرگ ترسانده و معنای وحشت بقا را دوباره به این فرنچایز بازگردانده است. در نهایت در مورد بخش گرافیکی بازی Resident Evil 7: Biohazard باید گفت کپکام فوق العاده عالی و بی نقص عمل کرده است و موفق شده تا یک بازی کاملا زیبا و جذاب از لحاظ بصری را برای ما به آماده کند تا هر چه بیشتر از حس ترس و وحشت در بازی لذت ببریم. در بخش گرافیک این عنوان موفق به کسب امتیاز کامل می شود.

اولین و یکی از بزرگترین تغییرات در گیم پلی Resident Evil 7: Biohazard مربوط به زاویه دید و دوربین بازی می شود. این عنوان نخستین بازی از فرنچایز رزیدنت اوایل است که از نمای اول شخص دنبال می شود. در بازی شما کنترل پروتاگونیست بازی به نام اتان وینترز را از زاویه دید اول شخص بر عهده دارید و بایستی در عمارت متروک و خوفناک بیکرها راه خود را باز کنید و چاره ای برای فرار از دست آن دیوانگان آدمکش پیدا کنید که البته به هیچ وجه کار اسانی نیست و چالش های زیادی برای شما در این راه وجود دارند. البته شما نیز در این راه دست خالی نیستید و مانند همیشه در عناوین این سری، بازیباز به انواع سلاح در بازی دسترسی دارد مانند پیستول، شات گان، آتش انداز، مواد منفجره و حتی اهره برقی. این سلاح ها برای مبارزه با دشمنان در بازی استفاده می شوند که از آن ها با نام موجودات جهش یافته نام برده شده است. البته خیالتان راحت باشد که همانطور که سازندگان نیز قبل از انتشار بازی گفته بودند، Resident Evil 7



بخش موسیقی نیز Resident Evil 7 بسیار عالی عمل می کند و شنوای یک موسیقی کاملاً مناسب برای یک بازی سبک وحشت بقا هستیم و موسیقی بازی کاملاً با حال و هوای آن هماهنگ است و حس وحشت و استرس و ناامنی را در شما تشدید می کند. در نهایت در مورد بخش صداگذاری و موسیقی بازی Resident Evil 7 باید گفت که کپکام به بهترین شکل ممکن در این بخش عمل کرده است و امتیاز کامل در این زمینه به Resident Evil 7 تعلق می گیرد.

Resident Evil 7: Biohazard برای اکثریت طرفداران و منتقدان در دنیا همان رزیدنت اوپلی بود که انتظار داشتند و قصد داشتند ببینند و برای عده کمتری نیز به خاطر تغییرات زیاد قابل قبول نبود و آن را بازی دیگری محسوب می کردند. در نهایت اما باید گفت کپکام موفق شد تا دوباره اقتدار را به این سری محبوب بازگرداند و دوباره مانند گذشته قدرت نمایی کند. درست است که Resident Evil 7: Biohazard تغییرات زیادی داشت اما مگر نه این که همه می گفتیم این بازی نیاز به تغییر دارد و مگر نه این که در نسخه های 5 و 6 که همه شخصیت های آشنا حضور داشتند کلی ایراد گرفتیم و گفتیم این بازی ها خوب نیستند؟ کپکام ریسک کرد، ریسک بزرگی هم کرد ولی این ریسک خیلی خیلی لازم بود. این سری نیاز به یک شروع دوباره داشت و و همین بازی شروع دوباره ای است برای این سری وحشت بقای محبوب و دوست داشتنی که لاقلاً می توانیم دوباره بگوییم یک سری وحشت بقاست و نه یک بازی شوتر سوم شخص و تماماً اکشن. مدت خیلی زیادی برای عرضه یک رزیدنت اوپل واقعی صبر کردیم و سرانجام به نظر می رسد که کپکام راه درست را پیدا کرده است و این می تواند شروعی برای یک روند خوب و موفق هم برای کپکام و هم برای این سری محبوب باشد. شاید روزی دوباره کپکام تبدیل به همان قهرمانی شود که در دوران کودکی و نوجوانی برای خود ساخته بودیم و مجدداً صدای موفقیت هایش در گوش بازیبازان و طرفداران طنین انداز شود. Resident Evil 7: Biohazard شروع خیلی خوبی بود. شروعی امید بخش برای یک آینده موفق و خلق نسخه های بیشتری از این سری بی نظیر دوست داشتنی. اگر در مورد بازی کردن یا نکردن بازی Resident Evil 7: Biohazard شک و تردید دارید باید بگوییم اگر ذره ای به عناوین وحشت بقا علاقمند هستید این عنوان بهترین وحشت بقایی است که در این مدت عرضه شده است و کاملاً حس ترس و وحشت را در شما به وجود می آورد. چه از طرفداران قدیمی سری رزیدنت اوپل هستید و چه آشنایی با این سری ندارید عنوان Resident Evil 7: Biohazard کاملاً برای شما مناسب است و می تواند یک تجربه لذتبخش و خوفناک را به شما هدیه دهد.

عالی یک بازی وحشت بقا می تواند حتی یک بازی معمولی این سبک را بسیار با کیفیت تر از آنچه که هست نشان دهد و همینطور برعکس، یک صداگذاری ضعیف و بی کیفیت حتی می توان یک بازی خوب را نیز خراب کند. یکی از دلایلی اصلی خوفناک بودن عنوانی مانند Amnesia بدون شک صداگذاری مخوف آن بود که باعث می شد بازی چند برابر از آن بزی که هست ترسناک تر شود. کپکام همیشه در بخش صداگذاری و موسیقی عناوین مختلف رزیدنت اوپل سنگ تمام گذاشته است و اگر هم موفقیتی از نظر ترسناک بودن بازی نداشته است به خاطر گیم پلی بیش از حد اکشن آن ها بوده است، نه صداگذاری ضعیف و موسیقی سطح پایین. در Resident Evil 7: Biohazard نیز شاهد یک عنوان با کیفیت دیگر از لحاظ صداگذاری و اجرا و موسیقی هستیم که این بار در ترکیب با طراحی هنری مخوف بازی و گیم پلی وحشت بقای آن، سبب خلق یک شاهکار وحشت بقا به نام Resident Evil 7: Biohazard شده است که یادآور عناوین افسانه ای شینجی میکامی است. «صداگذاری شخصیت های بازی کاملاً عالی انجام شده است و صدایپشگان بازی به بهترین شکل ممکن از پس نقش خود بر آمده اند و اتان وینترز و خانواده دیوانه بیکر و ... همه به بهترین شکل حس و حال نقش خود را به بازیباز منتقل می کنند. همینطور صحبت ها کاملاً با حرکات لب و دهان شخصیت ها منطبق است و در این زمینه نیز هیچ نقیصه مشاهده نمی شود.

این کار انجام نشده است و دشمنان بازی تنوع کمی دارند. در نهایت در مورد بخش گیم پلی بازی Resident Evil 7: Biohazard باید گفت خوشبختانه این بازی مجدداً تبدیل به یک نوان کاملاً وحشت بقا شده است و راه عناوین اولیه و محبوب این سری را دنبال کرده است و دیگر یک بازی اکشن مطلق نیست. این موضوع به خودی خود یک امتیاز بسیار مثبت برای بازی محسوب می شود که آن را از عناوین اخیر این سری متمایز می کند و با وجود تغییر کامل شخصیت ها و داستان و دوربین بازی، در بخش گیم پلی این عنوان شبیه تر از همیشه به عناوین اولیه این سری از کار در آمده است که این برای طرفداران بسیار جذاب است. با وجود مشکلات اندکی که در بخش گیم پلی بازی وجود دارد اما در مجموع شاهد یک بازی با گیم پلی و روند مبارزات بسیار جذابی هستیم که کاملاً بازیبازا و طرفداران را راضی نگاه می دارد. همانطور که قبلاً بارها و بارها گفته ام «صداگذاری و موسیقی در یک عنوان سبک وحشت بقا از هر بازی دیگری مهم تر هستند و می توانند باعث موفقیت یا شکست عنوانی در این سبک شوند. صدا نقش بسیار مهمی در ترساندن بازیبازان ایفا می کند و حتی گاهی از دیدن نیز وحشتناک تر است. تنها صدای موجودات و تگرومورف های دد اسپیس را که از دور می شنیدیم و موسیقی متن آزار دهنده و دلهره انگیز آن را به یاد بیاورید و یا جیغ های خوفناک آنها را که از دیدن هر هیولایی ترسناک تر بودند و مو به تن آدم سیخ می کردند. بی شک صداگذاری

داستان جذاب و روایت مرموز و زیبا، طراحی محیط فوق العاده خوفناک و یادآور عناوین قدیمی سری، بازی برخلاف عناوین اخیر که در حقیقت شوتر و اکشن بوده اند به ریشه ها بازگشته است و شاهد یک بازی وحشت بقا هستیم، تغییر زاویه دوربین به اول شخص بازی را ترسناکتر کرده است، تجربه بی نظیر با هدست واقعیت مجازی، گیم پلی کاملاً بالانس شده، صداگذاری عالی و با کیفیت

برخی مراحل بازی به سبب این که کل بازی در یک عمارت رخ میدهد حالتی تکراری به خود می گیرند، باس فاینت اخر بازی ضعیف ترین باس بازی و فاقد جذابیت است

بازگشت موفقیت آمیز افسانه



THE LEGEND OF
ZELDA
BREATH OF THE WILD



سال های بعدی برای کنسول های موفق نینتندو عرضه شدند و سرمایه زیادی را نصیب این کمپانی بی رقیب کردند. بازی در دهه ۹۰ میلادی دارای تحولات بسیاری شد، به گونه که بسیاری از منابع معتبر، برخی از قسمت های این سری را در زمره «بهترین بازی های تاریخ» قرار می دهند. در طی نسل های اخیر، بازی های فوق العاده فراوانی منتشر شده اند که بسیاری از آن ها لایق دریافت لقب بهترین بازی هستند؛ ولی در این میان عناوینی بیشتر به چشم می آیند که به پیش روی و رشد این صنعت کمک فراوانی کرده باشند و سری زلدا نیز از این قاعده مستثناء نیست. عنوان The Legend of Zelda: Ocarina of Time از خاص ترین بازی هایبست که صنعت بازی تا به حال به چشم دیده است. گرافیک سه بعدی انقلابی، گیم پلی نوآورانه در سبک اکشن و ماجراجویی، روایت بی نظیر داستان، از این بازی عنوانی را ساخته اند که توسط تمامی منتقدان ستایش شد و میانگین نمرات ۹۹ از ۱۰۰ را از وسایط متاکریتیک دریافت کرد. حال پس از گذشت سال ها، باری دیگر شاهد یک انقلاب بی نظیر دیگر از سری زلدا هستیم که در قالب یه بازی نسل هشتی به دست بازیکنان رسیده است.

های مذکور حتی به فکر تولید سخت افزار بازی و ورود به دنیای بازی های رایانه ای نبودند، یک کمپانی توانسته بود این صنعت را به تسخیر خود در بیاورد. این داستان، داستان شرکت سرگرمی های نینتندو (Nintendo) می باشد. شرکت مذکور یکی از بزرگ ترین کمپانی های موجود در صنعت بازی های رایانه ای از لحاظ سرمایه داری و مارکتینگ می باشد و بیش از ۱۳۰ سال نیز قدمت دارد (البته در آن زمان به ساخت بازی های رایانه ای روی نیاروده بودند). اگر بخواهیم بحث کنسول ها و بازی هایی که توسط این کمپانی در طی ۳۰ سال اخیر منتشر شده اند را به میان بیاوریم، باید چندین هزار کلمه درباره آن ها بنگاریم که در این مورد کار بیهوده ای می باشد و بهتر است که زودتر سر اصل مطلب برویم. سری بازی های The Legend of Zelda از محبوب ترین و کامل ترین آثاری می باشند که تا به امروز صنعت بازی های رایانه ای به خود دیده است. نسخه اول سری که در سال ۱۹۸۶ عرضه شد، از همان ابتدا دست به ایجاد خلاقیت و نوآوری در این صنعت رو به رشد زد (به عنوان مثال، این عنوان اولین بازی ای می باشد که از سیستم ذخیره سازی در آن استفاده شده است). نسخه های بعدی بازی نیز در طی

لفظ «بهترین» از منفور ترین و محبوب ترین کلمات موجود در دایره لغات فارسی و سایر زبان ها به حساب می آید. هر کس در پی ارائه «بهترینی» می باشد که به آن باور دارد و عشق می ورزد؛ تا سایر مردم نیز متوجه آن «بهترین» باشند و به آن احترام بگذارند. با این حال این پروسه همیشه موفقیت آمیز نبوده و نه تنها همیشه «بهترین» معرفی شده با آن چیزی که باید باشد، تفاوت بسیاری دارد، بلکه خیلی ها حاضر نیستند به عنوان یک چیزی که از چیز دیگری «بهتر» است، از آن یاد کنند. اگر گیج شده اید و متوجه منظور ما نیستید، می توانیم مثال های آشنایی را برایتان بزنیم: جنگ همیشگی طرفداران تیم های استقلال و پرسپولیس، طرفداران سر سخت کمیک های دو شرکت مارول (Marvel) و دی سی (DC) و البته نبرد خونین مالکان کنسول های بازی های رایانه ای، مخصوصاً کنسول های ساخته شده توسط دو شرکت بزرگ سونی (Sony) و مایکروسافت (Microsoft). در مورد سوم شاید بسیاری واژه «بهترین» را برای مقایسه سخت افزار و عناوین عرضه شده این دو شرکت به کار ببرند، ولی شاید بسیاری از این طرفداران از یک واقعیت اساسی در کهنکشان خبر نداشته باشند: زمانی که هیچ یک از این شرکت

جهان تسخیر کننده آن زندانی ببینید. جهان موجود در The Legend of Zelda: Breath of the Wild از هر نظر، شدیداً عظیم و با ابهت است و بزرگ ترین جهانبست که نینتندو تا به امروز خلق کرده است. این جهان دارای مقیاس و وسعیت و همچنین دامنه هایبست که چشمان را بر روی خود خیره می کند. بر خلاف بسیاری از بازی های به ظاهر جهان آزاد وو باز، در هر گوشه و کنار بازی یک پدیده و جزئیات جدید برای کشف کردن وجود دارد. همه چیز در بازی در سر جای خود قرار دارد، مثلاً اگر یک کوه را مشاهده کردید که مقداری نا همواری دارد و کج است، بدانید که حتماً یک دلیلی وجود دارد. صندوقچه ها و تونل های مخفی فراوانی در بازی انتظار بازیکنان تشنه ماجراجویی را می کشند، پس بهتر است دست به کار شوید؛ البته اگر برای وقت خود ارزش قائل هستید و نمی خواهید از فعالیت های مهم زندگی غافل شوید، شدیداً توصیه می کنیم که از صد فرسنگی این بازی نیز عبور نکنید. بازی آنچنان اطلاعات و آموزشاتی را در اختیاران قرار نمی دهد و این خود شما هستید که باید راه و روش زنده ماندن در این حیات وحش را بیاموزید. ماموریت های جانبی و مراحل اصلی تعاملی بازی به حدی معنا گرا هستند که علاوه بر پاداشی که برای انجام آن ها دریافت می کنید، می توانید با آن ها ارتباط عمیقی نیز بر قرار کنید. این موضوع یکی از چندید دلیلی است که باعث شده تا گشت و گذار در Hyrule

The Legend of Zelda: Breath of the Wild عنوانی خالص است. بازی برای جدید ترین کنسول ساخته شده توسط شرکت نینتندو یعنی Nintendo Switch عرضه شده و به جرئت می توان گفت یکی از بهترین انحصاری هایبست که در این نسل شاهدش بودیم. شاید پیش خود بیاندیشید که چه چیز خاصی در این بازی وجود دارد که آن را از سایر عناوین مهم این نسل متمایز می کند؛ خوب پس باید خدمتتان عرض کنیم که در وحله اول، آزادی تمام و کمال حرف اول را می زند. در زمانی که بازی ها در تلاشند تا به شما تک تک حرکاتتان را گوش زد کنند، The Legend of Zelda: Breath of the Wild آمده تا شما را با رها کردنتان در یک جهان به شدت عظیم و پر جزئیات برای جستجو در خودش به چالش بکشد. این بازی یک آغاز کامل و یک بازگشت مقتدرانه برای سری بزرگ زلدا بوده و طراوت و شادابی از سر و روی آن می ریزد. جهان بازی می تواند این حس را در شما به وجود بیاورد که همزمان هم در حال تجربه یک عنوان خالص از فرنچایز The Legend of Zelda هستید و همچنین یک دنیای سراسر شادی و عشق به همراه ریز ترین جزئیات ممکن، زیر دستانتان قرار دارد. شما نه نیاز دارید تا یک بازیکن قدیمی در این فرنچایز باشید و نه آشنا با این سبک و این دسته از بازی ها؛ شما تنها نیاز دارید که وارد دنیای The Legend of Zelda: Breath of the Wild شوید تا خود را برای چندین و چند ساعت آینده در

های مدرن، The Legend of Zelda: Breath of the Wild از گرفتن دست شما امتناع می کند و پس از یک بخش آموزشی کوتاه، بازی تمام ابزار و لوازمی را که جهت زنده ماندن به آن ها نیاز دارید، در اختیارتان قرار می دهد و پس از آن نیز...

(جهان بازی) با تمام پدیده های طبیعی نظیر کوستان ها، برف های بر روی قله ها نشسته و... اگر طرفدار قدیمی این سری باشید، حتماً اطلاع دارید که تک تک عناوین این سری بازیکن را به حال خود رها می کنند تا خودش از ادامه مسیر سر در بیاورد. بر خلاف اکثر بازی



آن ها قرار است از دخمه های نهایی بازی و غول های مرحله آخر عبور کنید و استفاده از آن ها در ابتدای بازی، نمایانگر برابری وسایل و هسته های اصلی بازی می باشد. حال که بحث غول های بازی پیش آمد، بد نیست بدانید که، شکست دادن باس های چالش برانگیز این سیاه چال ها، اغلب به شما پاداشی ارزشمند داده که بر جنبه های مختلف اکتشافات و مبارزات آینده شما تأثیرات فراوان و هیجان انگیزی می گذارد؛ به عنوان مثال: قابلیت انجام یک حمله فوق العاده قدرت مند در زمان نیاز. این غول ها به طرز شگفت انگیزی باهوش و سریع هستند و همچنین فوق العاده با ارزش؛ حتی اگر آنچنان نیز دشوار نباشند. قرار گرفتن در این جهان بزرگ، آن هم بدون هیچگونه کمکی آن قدر ها هم ساده به نظر نمی رسد. بازی The Legend of Zelda: Breath of the Wild تا به اینجای کار، دشوار ترین عنوان در سری زلدا به حساب می آید. بازی از خیلی جهات مختلف، قابل قیاس با Dark Souls است که در آن، مرگ در هر نقطه از بازی به کمین نشسته است.

ترکیب کردن گوشت و قارچ که حاصلش افزایش دهنده سلامتی در قالب یک کباب خوشمزه است، بسیار سرگرم کننده می باشد! همچنین یافتن مواد مورد نیاز نایاب جهت خلق معجون های بسیار قوی از اجساد هیولا ها و حشرات از موارد دیگر هیجان انگیز تر است. ابزار هایی در بازی وجود دارند که برای تکمیل باز ها بسیار کاربردی بوده و شما قطعاً به طور مداوم از آن ها استفاده خواهید کرد تا بتوانید از معبد ها و تله ها عبور کنید. حال که صحبت معبد ها به میان آمد جالب است بدانید که بیش از ۱۲۰ معبد در بازی وجود دارد که به شما سیستم پازل های سکو بازی سنتی را پیش کش می کنند که به توانایی های ویژه لینک و درک و بصیرت بازیکنان تکیه کرده اند. این معبد ها حتی گاهی با چالش های مبارزاتی و تهدیدات محیط زیستی نیز آغشته شده اند که باید پیش از ورود به معبد، از میان برداشته شوند. زمانی که هر معبد را آزاد کنید، تبدیل به یک نقطه ثابت برای سفر های سریع می شوند که می توانید به سادگی بین آن ها رفت و آمد کنید. این ابزار ها همان ابزارهایی می باشند که به وسیله

چهار معبد آغازین و اتاق های کوچک معما، تمام آن چیزی هستند که برای ادامه بازی به آن ها نیاز دارید. لینک در ادامه می آموزد تا از امکاناتی مانند: بمب های از راه دور ارواح، قدرت مغناطیسی، خشک کردن اشیا در زمان و منجمد کردن آب بهره ببرد. لینک توانایی استفاده از اسلحه های فراوان و متنوعی را دارد و شما می توانید به طور مداوم اسلحه های تازه ای مانند: شمشیر ها، تبر ها، نیزه ها، تیر و کمان ها و همینطور سپر ها را پیدا کنید که هر کدام سطح و قابلیت های مخصوص به خود، دوام و سنگینی و برخی حتی دارای نیروی ویژه ای مانند رعد و برق و آتش دارند. از مهم ترین عوامل آماده سازی، مجهز کردن لینک با تجهیزاتی چون لباس، غذا و اسلحه ها می باشد که تقریباً همه جا یافت می شوند. آماده سازی غذا و معجون های سلامت جهت بازایی میزان خونتان، کار راحتی است و بسیار نیز لذت بخش است که در مسیرتان، مواد مورد نیاز این وسایل را جمع آوری کنید تا ببینید که می توانید چه چیز هایی پدید بیاورید. مثلاً

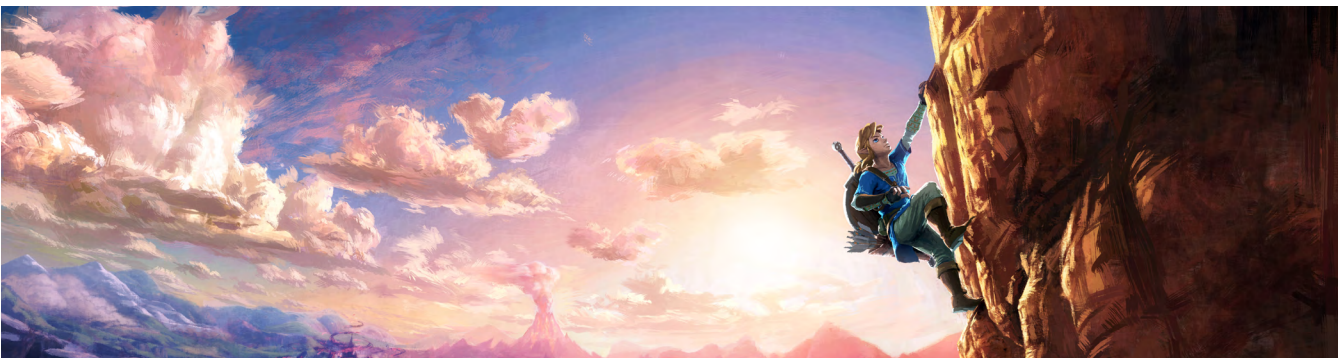
اید که المان های ساخت و ساز و بقا را نیز درخود پوشش داده اند، پس بهتر است تمامی آن ها را به بایگانی مغزتان بسپارید، زیرا The Legend of Zelda: Breath of the Wild تمام آن چیزی است که این بازی ها سعی دارند تا به آن نزدیک شوند. مکانیک ساخت و ساز در بازی در ابتدا به نظر می رسد که قرار است یک المان سرگرم کننده و معمولی برای بازی باشد، ولی پس از تجربه بازی متوجه شدیم که نه تنها این موضوع صحت ندارد، بلکه این قابلیت برای بقا در دنیای بی رحم بازی، یک عامل بسیار ضروری می باشد. در بازی هیچ کتاب دستور عملی وجود ندارد که به شما بیاموزد چه مواد اولیه ای را با هم ترکیب کنید تا بهترین نتیجه را به دست آورید؛ پس شما مجبور به تلاش و تجربه هستید. مواد مختلف، نتایج مختلفی را به همراه دارند و زمانی که به ترکیب درستی برسید، خیلی بیشتر از تنها یک معجون زندگی

از نمونه چیز هایی که می تواند شما را به سادگی به کشتن بدهد می توان به: نزدیک شدن به آتش فشان ها آن هم بدون حمل معجون های ضد حریق، مرگی دردناک بر اثر سوختگی را برایتان به ارمغان می آورد. همچنین نپوشیدن لباس مناسب، آن هم زمانی که در حال سفر به شمال سرزمین Hyrule هستید، باعث می شود که سرمای بی انصاف، از سر تا نوک پایتان را منجمد کرده و به تسخیر خود در بیاورد، اشاره کرد. خوشبختانه اگر درگیر یک نبرد سهمگین شوید و یا در یک موقعیت خطرناک گیر کنید، Checkpoint ها همیشه به کارتان می آیند. با توجه به درجه سختی بازی، شما اغلب مرگ را تجربه می کنید، ولی مطمئن باشید که این سختی، پاداش های خود را دارد و شما را بیش از پیش با این محیط خطرناک و وحشی ادغام می کند. اگر در طی سال های اخیر با عناوین جهان آزاد زیادی برخورد داشته



بخش ساده گیرتان می آید. برخی از این مواد ممکن است شما را در مقابل آب و هوای بی رحم بازی مقاوم کنند و برخی نیز درجه استقامتتان را افزایش می دهند که پس از آن می توانید به نقاط بالا تری صعود کنید، سریع تر شنا کنید، سریع تر بدوید و مدت زمان طولانی تری پرواز کنید، قبل از اینکه تسلیم خستگی شوید. پس یاد گرفتن اینکه چه دستور العملی بیشترین نتیجه را می دهد، عاملی بسیار کلیدی است. شما هیچگاه کمبود شمشیر، تیر و کمان و زره را احساس نخواهید کرد، ولی فرسوده شدن یا به اتمام رسیدن اسلحه ها در اثر استفاده مکرر، از نکاتی است که پیش از ورود به یک مبارزه بزرگ، باید آن را در نظر بگیرید. همچنین پرتاب کردن یک شمشیر شکسته که

در حال کشیدن آخرین نفس هایش است، حس خوبی به شما می دهد و وجود این مکانیک فرسوده شدن اسلحه ها در عین اینکه مقداری شما را در دردسر خواهد انداخت، ولی این باور را در ذهنتان ایجاد می کند که همیشه پی بزرگ ترین ها را بگیرید و به اسلحه های ضعیف و کوچک قانع نباشید تا بتوانید بیشترین پیشرفت را در بازی بکنید. با توجه به سیستم اسلحه ها، همچنین باید بزودی آماده یک سری صحنه اکشن و ناب از این بازی ماجراجویی باشید. المان هایی مانند همین اسلحه های شکستنی که پس از مواجه با آن ها خیال می کردیم به سرعت خسته کننده و تکراری می شود، کاملاً مخالف این قضیه را به ما ثابت کردند.



دارند و تازه محیط هم که در آن در حال مبارزه هستید، یک جنگل پر از درخت می باشد. با وجود دامنه گسترده بازی، The Legend of Zelda: Breath of the Wild دیگر توانست قدرت فوق العاده نینتندو را در جهت خلق یک بازی بدون هیچگونه مشکلات ریز و درشت، به رخ بکشد که می تواند به راحتی به تجربه یک اثر خوب ضربه بزنند. تمامی این نکات مثبت در کنار یکدیگر قرار گرفته اند که دارای ظرافت و استقامت خاصی می باشند و ما در نهایت توانسته ایم عنوانی را تجربه کنیم که هنر و استعداد خالص سازندگان، از صد فرسنگی آن مشخص است. با تمام این نکات دیگر خیل بی انصافی است اگر The Legend of Zelda: Breath of the Wild را به عنوان یکی از «بهترین» بازی هایی که تا به امروز منتشر شده است، معرفی نکنیم. بازی از یک عنوان خطی به یک بازی جهان آزاد بزرگ مهاجرت کرد و بر خلاف تمامی نظراتی که در پیرامون شکست خوردنش می چرخید، تبدیل به یک عنوان انقلابی شد که تا پیش از این نمونه ای برای آن مشاهده نکرده اید. به جرئت می توان گفت که The Legend of Zelda: Breath of the Wild یک نقطه اوج برای تکراری جهان آزاد در چند سال اخیر به حساب می آید. بازی حسن یک عنوان کلاسیک زلدا را به بازیکنان قدیمی ای سری القا می کند و همچنین موفق می شود که بازیکنان جدید را نیز به تجربه اش وا دارد. برخی مشکلات اندک مانند نرخ فریم نا پایدار که ناشی از استفاده نشدن از امکانات کنسول جدید نینتندو است، در بازی وجود دارند که حتی آن ها نیز جرئت نکرده اند تا به این تجربه فوق العاده ضربه ای وارد کنند. پس اگر موفق به تهیه یکی از دو کنسول سابق شرکت نینتندو شده اید، هیچ شک و شبهه ای به خود راه نداده و در اولین فرصت، عنوان افسانه ای The Legend of Zelda: Breath of the Wild را تهیه کرده و خود را درون جهان بی مانندش غرق کنید.

اغلب بازی های نقش آفرینی سیستم خاص دارند که باعث می شود پس از مدتی که در بازی پیشرفت می کنید، اسلحه های قوی تر و بزرگتری به دست بیاورید که در نتیجه باعث می شود اسلحه هایی که پیش از آن بسیار قوی و مهم می دانستید، به سرعت فراموش شوند. حال در The Legend of Zelda: Breath of the Wild باید بدانید که حتی با دوام ترین اسلحه ها نیز پیش از یک مبارزه نفس گیر می شکنند و شما را وادار می کنند که به باری دیگر به دنبال آن ها بگردید تا جایگزینشان کنید. خوشبختانه اسلحه های ساده تر به شدت در محیط بازی پخش شده اند و همین موضوع باعث شده که به هیچ وجه نگران موضوع کمبود اسلحه نباشید. مبارزات بازی بسیار خلاقانه هستند و از اکشن مستقیم گرفته تا مخفی کاری هوشمندانه در بازی وجود دارد. حال از بخش گیم پلی عبور می کنیم و می رسم به یکی از مهم ترین پایه های اصلی بازی یعنی گرافیک. گرافیک بازی دارای یک استایل هنری خاصی با ته مایه های گرافیک سل شید می باشد که دارای سبک هنری خاص خود می باشد. این استایل هنری به زیبایی هر چه تمام تر توانسته جزئیات فوق العاده بازی را به تصویر بکشد و شامل هزاران انیمیشن برای شخصیت ها و اشیای موجود در محیط بازی می باشد. گرافیک The Legend of Zelda: Breath of the Wild یک دست آورد بسیار عظیم در صنعت بازی های رایانه ای محسوب می شود. Hyrule بسیار عظیم است و سیستم های متفاوت محیط های زیست بازی که دارای لایه های فراوانی از کف زمین تا مرتفع ترین نقطه بازی می باشند، کمک فراوانی به القای حس ماجراجویی در شما می کنند. شاید تنها مشکلی در رابطه با گرافیک بازی مطرح باشد، مربوط به نرخ فریم ناپایدار بازی در هنگام مبارزات است که آن هم تنها زمانی قابل مشاهده است که دشمنان فراوانی در آن واحد درون صفحه قرار

یک شاهکار به تمام معنا، گرافیک انقلابی، سیستم ساخت و ساز بی نظیر بازی، مبارزات و غول های هیجان انگیز، دارای پتانسیل تجربه طولانی

۱۰۰

مشکلات اندک در نرخ فریم بازی که به هیچ وجه به تجربه این اثر فوق العاده آسیبی وارد نمی کند

+

-

(تعظیم به امر خلاقه)





بر سر پروازند ایده‌های نو و عرضه چیزهای جدید به جهان. بر سر خلاقیت در دنیایی که سود، آن را پس می‌زند. نگاهی دیگر به این کنسول خواهیم کرد. نگاهی به عمق خلاقیت این شرکت ژاپنی در دل دورانی که تنها اعداد بزرگ‌تر حرف اول را می‌زنند و بس. بازی‌هایی با 120 فریم بر ثانیه با کیفیت 32K! از کنسول‌هایی با X ترافلاپس قدرت! آنچه بنده می‌خواهم مطرح کنم به تمامی درباره طراحی صنعتی‌ست (Industrial design). آنچه که ما به انجا مختلف با آن روبرو هستیم. از گوشی هوشمند همراهی که دستان می‌گیریم تا ابزاری که در طول روز با آنها برخورد می‌کنیم یا کار می‌کنیم. مبلی که داخل خانه داریم. صندلی که احتمالاً رویش نشسته‌اید و در حال خاندن این مقاله هستید. همه با طراحی صنعتی پیوند خورده‌اند.

پیدا خواهند کرد. علاوه بر آن شرکت‌هایی چون EA قول ساخت عناوین بزرگی را برای محصول جدید شرکت سوپر ماریو! داده‌اند و از هم اکنون ساخت فیفا 18 را برای آن وعده داده‌اند. جدا از آن، ساخت 100 عنوان بازی برای این کنسول تازه پا گرفته تایید شده است.

از طرفی قیمت 300 دلاری و مقرون به صرفه و استقبال بی‌نظیر از پیش خرید این کنسول در کشور ژاپن، و همین‌طور کنترلر حرفه‌ای این کنسول، نوید روزهای خوبی را برای نینتندویی می‌دهد که عرضه Wii U برای شگستی کمرشکن به حساب آمد. اما بنده نمی‌خواهم پیرامون مسائل فنی و اینکه این کنسول چه دارد و چه ندارد و کیفیت تصویرش چقدر است و چند ترافلاپس حلاج است! سخن پراکنی کنم. نه. بحث بر سر این‌ها نیست. بحث بر سر امر خلاقه است.

معرفی کنسول جدید شرکت نینتندو ملقب به Nintendo Switch یا NX (اسم رمز این پروژه پیش از انتشار) بحث‌های بسیاری را پیرامون این کنسول خانگی-دستی که در تاریخ سوم ماه مارس سال 2017 به بازار خواهد آمد، به راه انداخته است. از قدرت خود کنسول گرفته که از پردازنده سفارشی تگرا (Nvidia Tegra) بهره برده است، و در مقایسه با کنسول‌های قدر دنیای بازی‌ها یعنی پلی استیشن و ایکس باکس ضعیف‌تر است، تا Line-up بازی‌های این شرکت که در زمان عرضه تنها دو بازی (Breath of The Wild و 1 and 2 Switch) را به همراه دارد. اگرچه تاتسومی کیشیمیا، رئیس کمپانی نینتندو گفته است که آنان قصد ندارند تا لیست بازی‌های کنسول خود را با عناوینی AAA پر کنند. بلکه با پیشه کردن صبر، و تمرکز بر قابلیت‌های کنسول جدید، بازار خود را

تاریخچه طراحی صنعتی

از انقلاب صنعتی که با اختراع ماشین بخار و سر بر آوردن کارخانه‌هایی با دودکش‌هایی بلند در اواسط قرن هجدهم در انگلستان آغاز شد، پای طراحی صنعتی نیز به میدان آمد. زمانی اقلام و کالاهای گوناگون به دست پیشه‌وران متبحر، با به خرج دادن ذوق و هنر ساخته می‌شد. اما با روند روز افزون ماشین‌های صنعتی و تولید انبوه کالاهایی که در همه جای زندگی بشر پا درآوردند، شکل و شمایل اقلام و وسایل اطرافمان نیز زمخت شد و از ظرافت تهی شد. در حقیقت چهره زندگی پر شده از مصنوعات امروزی‌مان را باید در 200 سال پیش جستجو کرد!

در چنین وضعی جنبشی در انگلستان به پیش‌آهنگی «ویلیام موریس» (شاعر، هنرمند و سوسیالیست انگلیسی- 1834-1896) با نام «جنبش هنر و پیشه» (در اواخر قرن 19) به وجود آمد تا فکر چاره کند. حرف آنان چه بود؟ وارد کردن ذوق در طراحی کالاهای ریز و درشت صنعتی با یاری جستن از نگاهی هنرمندانه، تا هر کالای مصرفی را به چیزی ماندگار و ارزشمند بدل کند. عکس‌العملی آگاهانه و روشنفکرانه در برابر صنعتی شدن بی‌رویه. ناگفته نماند که ویلیام موریس نخستین نویسنده‌ای بود که با نوشتن رمان «چاه انتهای جهان»، داستانی به تمامی خیالی را به عالم ادبیات معرفی کرد که پیش از آن سبقه نداشت. به دیگر سخن ویلیام موریس، دقیقاً دست روی امر خلاقه و خلاقیت گذاشت. ذات اندیشه او پروازند ایده‌ها و تخیلات بی‌مرز و کران بشر را نشانه گرفته بود.





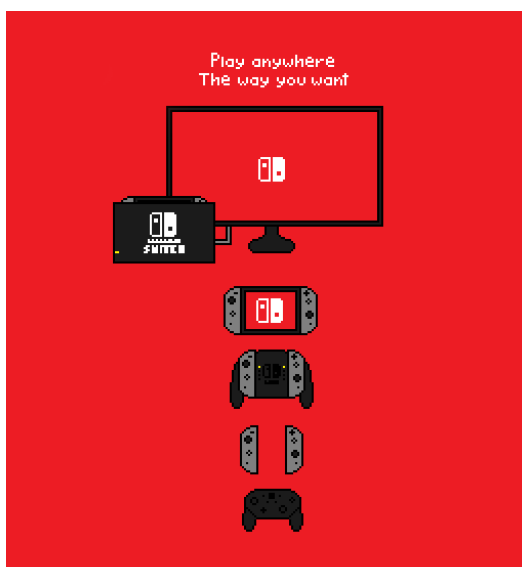
ارگونومی

پس در کلامی ساده، توجه به ذوق و هنر را پس ذهنیتان داشته باشید. مساله بعدی که در پیوند مستقیم با طراحی کنسول جدید نینتندو وجود دارد، «ارگونومی» ست. ارگونومی تعاریف بسیاری دارد که حوزه‌های بسیارتری را شامل می‌شود؛ و به طور اخص، درباره رابطه میان انسان و کار توضیح داده می‌شود. ارگونومی به عنوان رشته‌ای از علوم، که هدفش به دست آوردن ارتباط بهتر میان انسان و محیط (کار و زندگی) است، تعریف می‌شود. - نمی‌خواهم خلط میحث پیش آید و این ظن پا به میدان بگذارد که میحث ارگونومی ربطی به طراحی یک کنسول بازی ندارد. اما از آنجا که طراحی صنعتی در ارتباط مستقیم با مسائل مطرح در ارگونومی ست، پس یافتن رگه‌هایی که این دو را به یکدیگر پیوند دهد، چندان هم دور از ذهن نیست.

بگذارید مثالی بزنم تا همه شیرفهم شوند! «دسته بازی کنسول ایکس باکس». چرا همگان در ستایش و تحسین این دسته بازی اتفاق نظر دارند؟ چه چیز در طراحی این ابزار بازی کردن رعایت شده که این همه تمجید از آن می‌شود؟ و حتا باز هم رشد می‌کند و مدل‌های جدیدش بیشتر هوش از سر می‌پراند؟ مساله هماهنگی در اجزای ساخت و کاربری (ارگونومی) و به خرج دادن ذوق در طراحی خطوط و فرورفتگی‌ها و برآمدگی‌هایش (خلاقیت) نهفته است، که آن را به یک مثال شاخص در طراحی مبدل می‌کند.

حال به عقیده بنده این اتفاق بار دیگر در طراحی کنسول جدید نینتندو، ملقب به نینتندو سوئیچ افتاده است. آنچه بیش از هر چیز آشکار است، پا سفت کردن مدیران و گردانندگان این شرکت برای پیاده کردن ایده‌هاست. ایده‌هایی که به تحول دنیای اطرافشان یاری می‌رساند. ایده‌هایی که خلاف جریان، یا پیشاپیش جریان حرکت می‌کند، تا جان‌مایه ذهن بشر را بیش از پیش، با خلاقیت زنده کند و بگستراند و بشکوفاند. روسای شرکت سوپر ماریو، سود لعنت‌بار و زهرآگین دنیای امروز را فدای به عرصه رساندن رویاهایشان کرده‌اند. گرچه این خود منشا سودآوری‌شان شده باشد. این مساله را در نظر بگیرید که امکان دارد سرنوشت بازی‌های واقعیت مجازی نیز به سرنوشت کینکت دچار شود. ایده‌ای که جایی در دنیای بازی پیدا نکرد. اما آیا این ایده‌ها در نطفه ماندند و خشکیدند؟ پاسخ منفی ست. ممکن است هیچ‌کدام از این‌ها آنچنان که باید و شاید به گسترش دنیای Game کمک نکرده باشند؛ (نمی‌خواهم پیش‌داوری کنم؛ بلکه فقط حدس و گمان‌ها را کنار یکدیگر می‌گذارم تا حق مطلب ادا شود) اما ایده‌ها در جهان باقی ماند. در مصارف دیگر و در صنایع دیگر. (همچنان که هم‌اکنون تکنولوژی واقعیت مجازی مصارف بسیاری بیشتری در ابعاد آموزشی و درمانی دارد، تا در دنیای بازی‌های ویدئویی). آری. قرار نیست خلاقیت جدید شرکت نینتندو که امکان تبدیل کنسول دستی را به خانگی ممکن کرده است و هزار هزار جرقه دیگر امکان شکفتن از پهلویش را دارد، در مرزهای دنیای بازی باقی بماند. - صحبت از بازی‌های واقعیت مجازی شد، شایسته است خاطر نشان شود که نخستین کنسول واقعیت مجازی با نام Virtual Boy را نیز همین شرکت نینتندو در سال 1995 (!) روانه بازار کرد. حال بیابید درباره خود نینتندو سوئیچ و اینکه این کنسول چقدر خلاقانه است و واقعا چه کار کرده است، سخن بگوییم.





سوئیچ، سربلند خواهد بود

بگذارید در آخر اندکی نیش‌دارتر و صریح‌تر سخن بگویم. نینتندو سوئیچ گامی در راستای «تحول» بر خواهد داشت. تحول در زندگی، تحول در رفتار و ماهیت بازی‌های ویدئویی و به تبع آن رفتار انسان معاصر. گامی در راه «خلافت»، و در راه زنده نگه داشتن امر خلافت که عصر کلیشه‌ای‌مان را از اختگی و انسداد ایده و رکود اطلاعاتی و عددی، خواهد رهانید. گامی که PS4 Pro و Scorpio هرگز نخواهند برداشت. چرا که آنان در رقم و اندازه و حجم گیر کرده‌اند و به آن می‌بالند. اما راه سوپرماریو، در دل مرحله‌ای که هزاران بار از آن رد شده‌اید، از میان‌بر عبور می‌کند. از راهی که به چشم شرکت‌های دیگر، مخفی‌ست. اما نینتندو سوئیچ آن را یافته است.

کنسول خانگی-دستی نینتندو سوئیچ سه تکه اصلی دارد. کنسول؛ (صفحه نمایش لمسی 6.2 اینچی) با 297 گرم وزن که در هنگام اتصال دسته‌ها به 398 گرم افزایش پیدا می‌کند و از طریق باتری قابل تعویض لیتیوم یون 4310 آمپری که 3 تا 6 ساعت عمر می‌کند، تغذیه می‌شود. (بازی‌ها در حالت دستی با کیفیت 720 و 30 فریم بر ثانیه اجرا می‌شود). Dock؛ که صفحه نمایش درون آن قرار می‌گیرد و با کابل HDMI به تلویزیون متصل می‌شود. در این حالت کیفیت تصویر 1080 و 60 فریم بر ثانیه خواهد بود. Dock حکم بدنه سنتی کنسول‌هایی چون PS4 و ایکس باکس را دارد که به برق متصل می‌شوند. پیکره نگه‌دارنده دسته‌ها ملقب به Joy-Con؛ که با جدا شدن به صورت کشویی از این پیکره و چسبیدن به صورت کشویی در دو طرف صفحه نمایش، (انگار Transformers را تجربه می‌کنید!) عمل سوئیچ یا عوض بدل کردن را انجام می‌دهند و کنسول خانگی را به کنسول دستی تبدیل می‌کند. این دسته‌ها قابلیت حرکتی نیز دارد. بخش آخر، چیزیست که تمام توجه من را به خود معطوف کرده است. (Switch) قبول دارم که حافظه 32 گیگابایتی‌اش الحق والانصاف کم است و درگاه میکرو اس دی‌اش برای افزایش حافظه و جبران این کمبود، ایده جالبی نیست. اما کاری به آن ندارم.

می‌توانم استقبال بی‌نظیر مردم برای پیش‌خرید این کنسول را در کشور مادر (ژاپن) و تمام شدن موجودی اولیه آن برای عرضه در فروشگاه‌ها را حجت بگیرم و بگویم: این کنسول موفق است. اما تمایل دارم دست روی طراحی‌اش بگذارم و تبدیل شدن و پیمودن فاصله‌ای را که میان کنسولی خانگی تا ابزاری دستی برای بازی کردن طی کرده است. تصور کنید در خانه نشسته‌اید و به تجربه تازه‌ترین نسخه بازی Legend of Zelda می‌پردازید. سپس دوستانتان از شما می‌خواهند به سفری کوتاه در بیرون شهر بروید. در حالی که احساس می‌کنید همچون بتمن وسیله‌ای فوق‌پیشرفته را در دست دارید، Joy-Con را از پیکره جدا می‌کنید و به صفحه لمسی‌اش می‌چسبانید و همراه با دوستان خود سفر می‌کنید و در عین حال احتمالاً مرحله‌ای که در آن گیر کرده بودید را برای دوستانتان توضیح می‌دهید و آنها هم کمک‌تان می‌کنند تا مرحله را پشت سر بگذارید. با این پدیده، بازی‌های آنلاین را در جمع دوستان یا خانواده‌تان تصور کنید. این جا مساله‌ای انتقادی به وجود می‌آید. باز هم پا در آوردن تکنولوژی در زندگی بشر! این کار را که همان گوشی‌های موبایل هوشمند کرده‌اند و همه چیز را سقط کرده‌اند! اما صبر کنید. مقوله، مقوله جالبی‌ست. مگر انسان تا پیش از این با طی قرن‌ها زمانی که به پیک‌نیک یا تفریح می‌رفت، در جمع دوستان یا خانواده بازی نمی‌کرد؟ می‌کرد. حال این تحول شرکت نینتندو در طراحی، به روز کردن یکی از کهن‌ترین دلگرمی‌های انسان است. یعنی بازی در دل طبیعت یا هرکجای دیگر که دلتان می‌خواهد. منتها به شکلی کاملاً جدید و معاصر و با بهره گرفتن از آخرین پیشرفت‌های بشر در تکنولوژی. تازه این کنسول هنوز مراحل پیشرفت خود را طی نکرده و آنچنان که باید و شاید ظرفیت‌هایی که می‌تواند از آن بیرون کشیده شود کشف نشده است. هنوز بازی‌هایی که می‌تواند به هنگام سوئیچ کردن بیرون از جایی مسقف اجرا شوند ساخته نشده‌اند. آیا می‌توان این را هم ترفند دیگری از دنیای تکنولوژیک دانست که فقط زندگی طبیعی را از مسیر عادی‌اش خارج می‌کند؟

اما من به پدیده نینتندو سوئیچ خوشبینم. به جاری کردن خلاقیت در بستر اطلاعاتی خشک. به محقق کردن طرحی نو در میان حکمرانی رزولوشن و اعداد. به ذوقی که برای ساختن این کنسول جدید به خرج داده شده است. به طراحی دو تکه دسته‌هایش. به کنسولی دو صفحه‌ای. (Screen) به اشتیاق برای ابزاری دیگر گونه ساختن. از شما می‌خواهم که مرزهای ذهن خود را گسترش دهید. فکرتان را بکنید که این چنین جرقه‌ای که در نینتندو سوئیچ متبلور شده، در آینده می‌تواند چه کند. تصور کنید چه تاثیری بر حوزه ساکن بازی‌های رایانه‌ای (در خانه و پشت کنسول یا در گیم‌نت) می‌گذارد. مبحث ارگونومی را به یاد بیاورید. (ارتباط بهتر میان انسان و محیط). سخنان جنش هنر و پیشه و ویلیام موریس خدا بیامرز را به یاد بیاورید. (...تا هر کالای مصرفی به چیزی ماندگار و ارزشمند بدل شود). این‌ها همه تحولاتی‌ست که در راستای تغییر ابعاد زندگی، خاصه از مجرای بازی، و به وسیله کالایی تولیدی، با به بازار آمدن نینتندو سوئیچ رخ می‌دهد.

باز هم منظری انتقادی پیش می‌آید. -نمی‌خواهم هیچ دیدگاهی را از قلم ببندازم-. اینکه این کار را کنسول دستی PS Vita کرده بوده است. آری. درست است. اما ایده‌ها را دنبال کنید تا گام برداشتن‌ها را به چشم ببینید. PS Vita ساخته شد تا نینتندو سوئیچ ساخته شود. پدهای حرکتی نینتندو ساخته شد، تا کینکت ساخته شود. به دنبال جرقه‌های این ایده‌ها در ذهن خود بگردید. این ساخته‌ها تولیدی عقیم و سودجو نبوده‌اند. هرگز نبوده‌اند. و مرزهای دیگری را نشانه گرفتند. کامپیوتر به یکباره به وجود نیامد. از زمان فراگیر شدن کامپیوتر شاید بیشتر از 20 سال نمی‌گذرد. اما ریشه‌های چنین تحولی در زندگی بشر، در اواخر جنگ جهانی دوم و رمزگشایی ماشین کدگذاری آلمان‌ها با نام «انیکما» نهفته است، که «آلن تورینگ» (ریاضی‌دان انگلیسی، 1912-1954) پایه‌گذارش بود. اکنون نیز با خلاقیتی که نینتندو در کنسول جدید خود (سوئیچ) اجرا کرده، بدون شک درهایی به روی بسیاری از حوزه‌ها، که نخستینش دنیای بازی‌ست، گشوده خواهد شد. از چه درهایی حرف می‌زنم؟ از دری که خلاقیت می‌تواند به روی زندگی باز کند. شاید زندگی کوچک گیمرها، اما این درها باز می‌شود. کما اینکه هم‌اکنون و پیش‌تر از این هم ایجاد شده است. -تغییر و تبدیل در وسایل-. جمع شدن یک وسیله نقلیه در چمدانی کوچک و قابل حمل بودن آن، یکی از هزاران خلاقیتی‌ست که در راستای بهبود زندگی بشر مدرن و گرفتار در حجم ماشین‌آلات و ابزارها، به وجود آمده است. سوئیچ نیز به اندازه خود این نقش را ایفا خواهد کرد.

فقط هار > کور گیرها و بس...

仁王





شدن این بازی و کلیات آن صحبت کنیم تا بیشتر با این عنوان آشنا شوید. همانطور که قبلاً نیز خدمت شما عرض کرده ام یکی از نخستین عناوینی که در مراسم E3 سال ۲۰۱۶ به نمایش در آمد بازی Nioh ساخته Team Ninja و Terno Koei بود که اتفاقاً یکی از خوشایندترین سورپرایزهای مراسم نیز بود و نوید یک انحصاری عالی را برای کنسول پلی استیشن ۴ داد. Nioh عنوانی است که داستانی بسیار طولانی در پشت پرده ساخت آن وجود دارد و حتی از زمان کنسول PS2 چندین بار کم و بیش ساخته شده و باز متوقف شده است و از اول آغاز شده و انواع تصمیمات مختلف را به خود دیده است تا سرانجام به عنوانی که امروز شاهد هستیم تبدیل شود. Nioh یک اکشن نقش آفرینی تاریک با محوریت سامورایی است که بازیاز در آن باید در نقش ویلیام ظاهر شود، شمشیرزنی که مهارت بسیار یالایی در فنون مختلف شمشیر زنی دارد و همین دانش و مهارت بالای وی به او و البته به شما کمک خواهد کرد تا از میان انواع و اقسام هیولاهای در سرزمین سامورایی ها جان سالم به در ببرید. Nioh بعد از انتشار دو نسخه دمو، سرانجام در تاریخ ۷ فوریه ۲۰۱۷ به صورت انحصاری برای پلی استیشن ۴ منتشر گردید و موفقیت ها و بازخوردهای فوق العاده ای را نیز دریافت نمود. کسب امتیاز ۹۶ از وبسایت معتبر IGN و امتیاز ۹۰ از وبسایت گیم اسپات چالش بسیار سختی بود که این عنوان موفق به انجام آن شد و در نهایت با امتیاز متای بی نظیر ۸۷ به کار خود پایان داد که موفقیتی بزرگ را برای سازندگانش به ارمغان آورد. حالا مدتی از آن زمان گذشته است و نقد بازی را در سایت گیمفا و همینطور نقد ویدئویی آن را تقدیم شما کرده ام و اکنون آخرین رسالت من در مورد این بازی باقی مانده است و آن هم نقد و بررسی بازی Nioh در مجله ویژه نامه نوروز ۹۶ گیمفاست. قصد دارم تا در اینجا نگاهی کامل به المان ها و زوایای مختلف بازی Nioh بیندازیم و آن را برای شما عزیزان بررسی نمایم. بدون شک در برخی از بخش های این مطلب که به طور ثابت و بدون تغییر در هر مقاله ای که از این بازی بنویسیم وجود دارند و قبلاً به طور کامل در مقالات دیگر این بازی آن ها را شرح داده ام، از توضیحات قبلی نیز استفاده خواهیم کرد و آن ها را یادآوری می کنیم.

شکست خواهد خورد. عنوانی که بازیاز را به مرز جنون برساند و اما از طرفی هم اجازه ندهد بازی را رها کند. Demon's Souls و در ادامه دیگر عناوین این سری، مفهوم «مرگ» در یک بازی ویدئویی را تغییر دادند و آن را به مفهومی حتی شیرین که باید از آن هر بار درس گرفت تبدیل کردند. Demon's Souls سختی و چالش را در بازی های رایانه ای تبدیل به یک «ارزش» کرد که نه تنها عاملی بازدارنده برای بازیاز نیست بلکه کاملاً نقشی تشویق کننده و پیش برنده را برای وی بازی می کند. انجام این کار بدون شک نیاز به نبوغ داشت و خوشبختانه میازاکی این نبوغ را کاملاً دارا بود. Demon's Souls به بازیازان ثابت کرد که گیمرها بسیار باهوش هستند و قدر و ارزش و منزلت یک بازی خوب را کاملاً می دانند و اگر عنوانی با کیفیت باشد هیچ مشکلی با سختی وحشتناک آن ندارند که هیچ، بلکه همین سختی نکته مثبت بازی برای آنها نیز محسوب می شود. می دانید Demon's Souls چه روندی را آغاز کرد؟ روندی که از صدقه سری آن اکنون Dark souls و Dark souls 2 و Darl souls و 3 و Bloodborne و Lords of Fallen و Salt and Sanctuary and بسیاری دیگر از بهترین عناوینی که در سال های اخیر تجربه کرده ایم را در اختیار داریم و سازندگان دیگر از ساخت بازی که به طرز وحشتناکی سخت باشد و مرگبار، هراسی ندارند. تمام این مقدمه را گفتم تا نهایتاً به این نکته برسیم که به خاطر جریانی که روزی Demon's Souls آغاز کرد، شاهد چه عناوین بی نظیری بوده ایم و جدیدترین جذاب ترین این عناوین که از سری سولز الگو گرفته و به تازگی منتشر شده است، عنوانی است جذاب و فوق العاده زیبا به نام Nioh. بازی که یکی از مورد انتظارترین عناوین سال ۲۰۱۷ محسوب می شد و امید زیادی به آن می رفت که یکی از برترین های این سال نیز باشد که خوشبختانه بعد از انتشار بازی خیلی زود متوجه شدیم که همین طور نیز شده است و شاهد یک اکشن نقش آفرینی شاهکار و با اصالت که از سری سولز الهام گرفته شده است، هستیم و به این ترتیب یک انحصاری بی نظیر دیگر نیز به لیست پرتعداد شاهکارهای انحصاری پلی استیشن ۴ افزوده شد. بد نیست تا در ابتدا مقداری در مورد معرفی

بازی Demon's Souls آغاز کننده یک جریان بزرگ در دو نسل اخیر بازی های رایانه ای بود که مطمئناً تا سال ها و نسل ها بعد نیز ادامه خواهد داشت. Demon's Souls پیامی واضح را به بازیازان در سراسر دنیا داد و روندی تاریخ ساز را آغاز کرد. همواره اولین بودن و به عنوان اولین نفر کاری را انجام دادن بسیار مهم تر و سخت تر است مخصوصاً کاری که بقیه از رفتن به سراغ آن بترسند و حاضر نباشند ریسک کنند. سازندگان در نسل های اخیر ترس از این داشتند که مبادا بازیازان ساده طلب امروزی که به عناوین آسان و خط سلامتی پرشونده عادت کرده اند، با سخت شدن بازی آن ها، دیگر عناوینشان را خریداری نکنند، سمت ساخت عناوین چالش برانگیز نمی رفتند و یا چند درجه سختی برای بازی قرار می دادند. اما Miyazaki با Demon's Souls آمد و گفت «این بازی من است. بسیار سخت است. صدها بار خواهید مرد. همه چیز را با مردن از دست خواهید داد مگر دوباره به آن برسید. ذخیره های پشت سر هم وجود ندارد. خط سلامتی پر شونده نداریم، درجه سختی مختلف نداریم و تنها یک درجه سختی داریم و آن هم هاردکور است و اجباری. حالا می خواهید بخوانید و نمی خواهید به سراغ بازی های خودتان بروید.» در حقیقت میازاکی با Demon's Souls قید همه چیز را زد و عنوانی را ساخت که دلش می خواست و شاید خود او نیز زمانی که در حال ساخت Demon's Souls بود نمی دانست دارد پا در جای بزرگان این صنعت می گذارد و این بازی انحصاری پلی استیشن ۳ پیش در آمدی بر ساخت فرنچایزی فوق شاهکار به نام Dark souls خواهد شد که صنعت بازی و ژانر نقش آفرینی را متحول خواهد کرد. از آن مهم تر این که این فرنچایز با فروش فوق العاده خود کاری می کند تا دیگر سازندگان و ناشران نیز ببینند که سختی و چالش نیز طرفداران بسیاری دارد و سخت بودن بازی دلیل بر کم طرفدار بودن آن نیست و به آنها ثابت شود که بازی های هاردکور هم خواهان بسیاری دارند و می توان عنوانی را ساخت که روندی مرگبار داشته باشد ولی باز هم بازیاز با تمام وجود عاشق آن شود و آن را با هیچ عنوان دیگری عوض نکند و بارها و بارها آن را تجربه کند حتی با این که بارها و بارها

من ویلیام هستم... یک سامورایی

Nioh داستان معقول و مناسبی دارد اما از آن مهم تر این است که با روایت بی نظیر خود این داستان معقول را تبدیل به یک داستان عالی و هیجان انگیز می کند. با توجه به زمان نه چندان طولانی که از انتشار بازی Nioh می گذرد و مطمئناً بسیاری از شما هنوز آن را تجربه نکرده اید، قصد نداریم تا در این مطلب داستان بازی را برایتان اسپویل کنیم و شور و حال دیدن داستان در بار اول بازی را از شما بگیریم. قصد داریم تا مانند بررسی قبلی تنها به کلیتی از داستان بازی اشاره کنیم و از آن بگذریم. همانطور که قبلاً نیز عرض کرده ام این عنوان از یک شخصیت اصلی جذاب که یک سامورایی است و ویلیام نام دارد استفاده می کند و اتفاقاً داستان بازی نیز در ژاپن فئودال جریان دارد و روایت می شود. در بازی داستان ویلیام (شخصیت اصلی بازی) را دنبال می کنید که شخصیت او بر اساس شخصیت شوالیه بدنم انگلیسی یعنی «William Adams» بنا نهاده شده است. ویلیام از لحاظ شخصیتی بسیار پرداخت شده است و از نظر ظاهری نیز طراحی بسیار خوبی دارد و بسیار با ابهت و جذاب است، حتی در برخی تصاویر شباهت های زیادی هم به گرالت افسانه ای دارد. داستان مبارزه او با انواع و اقسام هیولاها و شیاطین در مناطق مختلف ورژن افسانه ای تر ژاپن فئودال، داستان بازی را شکل می دهد. شخصیت پردازی در بازی به خوبی انجام شده است و تمامی شخصیت هایی که در بازی با آنها تعامل داریم و همینطور شخصیت خود ویلیام، به خوبی پرداخت شده و کاملاً قابل قبول هستند. ذکر این نکته نیز لازم است که Nioh برخلاف سری سولز که از آن الهام گرفته است داستان و روایت سراسر تر و واضح تری دارد و به مانند عناوین سولز پایه آن بر اساس برداشت شخصی نیست سازندگان بازی با هوشیاری، داستانی خوب و قابل قبول را با یک روایت بسیار جذاب تر ترکیب کرده و با اضافه کردن شخصیت هایی پرداخت شده و محکم، موفق شده اند تا نهایتاً در بخش داستانی کاملاً بازی باز را راضی نگاه دارند تا پیشروی در داستان و پی بردن به آن یکی از انگیزه های بازی بازان برای ادامه بازی باشد.



وقتی کریه ترین هیولاها زیبا هستند

Nioh بازی واقعاً زیباییست اما از آن دست زیبایی هایی که در سری سولز شاهد بوده ایم. یعنی کریه ترین، مخوف ترین و نافرم ترین هیولاها در بازی و دنیای آن خلق شده و به قدری بی نقص و بیمارگونه طراحی شده اند که از هر بازی دیگری زیباتر هستند و برای علاقمندان به این سبک و این نوع عناوین، معنای واقعی طراحی بی نظیر در دنیای بازی های رایانه ای هستند. در مورد جلوه های بصری عنوان Nioh قبلاً به تفصیل توضیح داده ایم و چه از نظر فنی و چه هنری آن را بررسی نموده ایم. به همین خاطر نیز جای دارد تا در اینجا نگاهی به توضیحات کاملی که در مورد جلوه های بصری این بازی شرح داده بودیم بیان داریم و آنها را مرور کنیم. «بازی به بهترین شکل از لحاظ جلوه های بصری فنی بهینه شده است و هرگز شما را با مواردی از قبیل باگ یا افت فریم آزار نمی دهد و شاهد یک عنوان کاملاً با ثبات و جذاب هستیم که به شما اجازه می دهد بهترین تجربه را از بازی کسب کنید و شما را با موارد فنی هرگز آذیت نمی کند. مواردی مثل عمق دید و سایه زنی ها در بازی فوق العاده عالی انجام شده اند و کاملاً مناسب یک بازی نسل هشتمی هستند. در این بخش تنها موردی که می توان از بازی ایراد گرفت مربوط به کیفیت تکسچرهای بازی است که گاهی از نزدیک کیفیت بالایی ندارند و مانند برترین بازی هایی که در این نسل دیده ایم نیستند که البته این موضوع به هیچ وجه و کاملاً به هیچ وجه به تجربه شما از بازی آسیبی وارد نمی کند و کاملاً قابل چشم پوشی است. نورپردازی های بازی فوق العاده انجام شده اند و نقش زیادی در جذاب تر نشان دادن دنیای فانتزی و مخوف بازی دارند و هیچ ایرادی در مورد نورپردازی در بازی مشاهده نمی شود. در نهایت در مورد جلوه های بصری فنی در بازی باید گفت Nioh یک عنوان بسیار عالی و باثبات در این زمینه است و ایراد خاصی در آن مشاهده نمی شود. از لحاظ جلوه های بصری هنری و طراحی محیط نیز Nioh حتی از بخش فنی نیز قدرتمندتر ظاهر شده است و شاهد طراحی هنری در حد شاهکارهایی مانند سری سولز هستیم. قطعاً کسانی که سری سولز را تجربه کرده اند و می دانند که یکی از قدرتمندترین بخش های شاهکارهای سری سولز طراحی هنری آنهاست، درک می کنند که وقتی می گوئیم طراحی هنری Nioh تا حد زیادی در اندازه های سری سولز است یعنی منظورمان چه سطحی از کیفیت است. به واقع Nioh در زمینه طراحی دنیای



بازی و شخصیت ها و هیولاهای مخوف بازی، بی نظیر عمل کرده است و الحاق که شاهد یک شاهکار بی نقص در این زمینه هستیم و یکی از زیباترین طراحی های هنری و دنیاهای بازی در نسل هشتم را در عنوان Nioh شاهد هستیم. سازندگان در خلق دنیایی بر اساس ژاپن فئودال و خانه های قدیمی ژاپنی و محیط های کلاسیک و لباس های مخصوص این کشور و ترکیب این محیط با هیولاهایی مخوف و کاملاً فانتزی که بهترین طراحی های ممکن را دارند، بی نظیر عمل کرده اند و یک شاهکار را خلق نموده اند. کیفیت مراحل بازی نیز از لحاظ تنوع بسیار زیاد است و انواع و اقسام محیط های باز و بسته و سیاهچال ها را در این عنوان خواهیم دید.» در نهایت در مورد کلیت بخش گرافیکی بازی چه از لحاظ فنی و چه هنری باید گفت Nioh در حد و اندازه های یک شاهکار ظاهر شده است و بازی بازان و علاقمندان را با طراحی های بی نقص خود شگفت زده می کند.



مرگبارتر، بی رحم تر و دشوارتر از Souls

Nioh بازی واقعا مرگباری است. مبارزات آن بی نظیر ولی بی نهایت سخت و نفس گیر هستند و اجازه این که لحظه ای آب خوش از گلویتان پایین برود را به شما نمی دهند. اما نمیتوان نیز منکر این شد که همین مبارزات و گیم پلی بازی بی نهایت اعتیاد آور و جذاب هستند و شما را با وجود این که بارها و بارها خواهید مرد باز هم به خود بیشتر و بیشتر جذب می کنند. آشناسنت نه؟ قبلا به تفصیل در مورد مکانیک های گیم پلی و مبارزات Nioh با شما عزیزان صحبت کرده ایم که در این بخش با توجه به ثابت بودن المان های گیم پلی و مبارزات در بازی مروری دوباره نیز به آن ها خواهیم داشت. سازندگان در بخش گیم پلی و مبارزات بازی با الهام گرفتن عالی از سری سولز، سبب خلق عنوانی شده اند که نه تنها هیچ چیزی از سری یاد شده کمتر ندارد بلکه دارای شخصیتی کاملا مجزا و مبارزات و باس فایت هایی بی نقص و بی نظیر است که شبیه به هیچ بازی دیگری نیست و یک عنوان کاملا منحصر به فرد است. سلاح ها در بازی نسبت به عناوین Souls، زمان استفاده کمتر و همچنین تمایزپذیری کمتری دارند. به جای تمرکز بر روی یک سلاح، شما را به سمتی می برد تا بر روی یک کلاس از اسلحه ها تمرکز کنید نه یک سلاح؛ مانند کلاس های katana، ax یا spear. شما می توانید انواع سلاح ها را قابلیت ها و مهارت های جدید ارتقا دهید. همچنین شما می توانید درخت کمبوهای خود را شخصی سازی کنید تا تمام کننده های مخصوصی را برای هر کمبوی خود تجهیز کنید. هر سلاح همچنین چند وضعیت (Stance) مختلف دارد که شامل low، medium، high و (متوسط، بالا و پایین) هستند. این حالت های مختلف در واقع تفاوت اصلی مبارزات این عنوان را با سری عناوین Souls رقم زده اند و باعث ایجاد تاکتیک های مختلف شده اند. ضربه های حالت High stances، ضربات خیلی قوی هستند که مقدار زیادی از خط استقامت شما را مصرف می کنند و همینطور کند و آرام هستند، ولی با آسیب خیلی بالا. ضربات متوسط که همواره مشترک و با میزان مشخصی از آسیب هستند و حالت low که ضربات در آن بسیار سریع هستند ولی آسیب کمی می زنند. شما می توانید در هر زمان حالات مختلف سلاح ها را جابجا کنید حتی در وسط یک کمبو؛ اتفاقا برخی از موثرترین روش های حملات در بازی شامل همین تعویض سریع سلاح ها هنگام مبارزه و اجرای کمبوها است. این مسئله باعث می شود تا مبارزات بازی حس بسیار متفاوتی را نسبت به سری Souls به شما منتقل کنند و همین طور نحوه وابستگی بسیار زیاد بازی به نوار استقامت نیز موضوعی متفاوت از سری Souls است. مبارزات بازی در نحوه اجرای خود هیچ شباهتی به عناوین Souls ندارند اما به طرز مرگباری دشوار بوده و حتی باید گفت در خیلی مواقع بسیار





که این به خودی خود نمی توان یک ضعف تلقی گردد. در نهایت در مورد بخش گیم پلی و مبارزات این عنوان باید گفت که بی شک اصلی ترین دلیل درخشش بازی و تبدیل شدن آن به یک شاهکار، همین گیم پلی بی نقص آن است که فوق العاده عمل می کند. گیم پلی و مبارزات، ستاره اصلی بازی Nioh هستند که آن را از هر عنوان دیگری متمایز کرده و Nioh را تبدیل به یکی از شاهکارهای نسل هشتم می کنند.

دشوارتر از سری Souls نیز هستند. کوچکترین اشتباهی ممکن است منجر به این شود که یک Oni غول پیکر با گرز خود چیزی از سر صورت شما باقی نگذارد! سیستم مبارزات بازی ترکیبی از درگیری های بی رحمانه و مرگبار است با الهام هایی معنوی و جادویی که از تمی سامورایی گونه برخوردار هستند. مدیریت نوار استقامت در مبارزات بازی بسیار سخت و دشوار و نفس گیر است. استقامت یا قدرت بدنی نقش خیلی بزرگی را در مبارزات Nioh بر عهده دارد. هم بازیباز و هم دشمنان نوار قدرت بدنی دارند و درک صحیح شما از نحوه مدیریت نوار قدرت بدنی، بخش اعظمی از موفقیت شما در بازی را شکل می دهد. حملات قدرت بدنی مصرف می کنند و برخی از آن ها نیاز به قدرت بدنی بیشتر از دیگر حملات دارند. بر خلاف سری سولز، تمام شدن قدرت بدنی در Nioh کاملاً ویران کننده است. شما کاملاً آسیب پذیر شده و حتی نمی توانید حرکت کنید و تبدیل به طعمه ای آسان برای دشمنان بسیار قدرتمند بازی می شوید. البته دشمنان نیز کاملاً می توانند همین حالت را تجربه کنند. همچنین باید به این نکته اشاره کرد که کنترل راه رفتن و مخصوصاً دوبدن ویلیام در بازی گاهی زیاد جالب نیست و می توانست بهتر از این طراحی شود. وقتی کاملاً با مبارزات آشنا شوید آن گاه می توانید Ki Pulse ها را به صورت زنجیروار استفاده کنید تا کمبوهایی خیلی پیچیده تری را خلق کنید و کار دشمنان را قبل از این که بخواهند پاسخ حملات را بدهند یکسره کنید. این جاست که Nioh استایل خاص و جاذبه واقعی خود را می یابد. سیستم Ki Pulse در بازی اهمیت زیادی دارد که با کمک آن می توانید استقامت از دست رفته خود را خیلی سریع بازیابید. وقتی شما قدرت بدنی مصرف می کنید آن نوار به آرامی شروع به پر شدن می کند اما با یک زمان بندی صحیح در طول مبارزات و رد و بدل کردن ضربات با دشمنان، می توانید در یک پنجره زمانی کوتاه و موقعی که ویلیام لحظاتی با نوری آبی رنگ می درخشد، بلافاصله استقامت خود را بازیابی کنید. شما می توانید در معابد موجود در بازی عبادت کنید که در واقع محل ذخیره بازی نیز هستند و بی شباهت نیز به بونفایرها نیستند. البته برخلاف بونفایرها شما می توانید در همین معابد شخصیت خود را ارتقا دهید و شخصی سازی کنید. تعداد بسیار بسیار زیادی قابلیت های شخصی سازی متنوع در اختیار شما در بازی قرار دارد و چندین المان مختلف نیز وجود دارند که می توانید آنها را ارتقا دهید. برخی گزینه های شخصی سازی بسیار جالب هستند مثل تجهیز کردن روح های مختلف (Spirit) بر روی ویلیام که به شما دسترسی به برخی اسلحه های خاص و البته زنده می دهد! اگر خاطرتان باشد قبلاً با توجه به تجربه دموهای بازی در مورد درجه سختی Nioh و در واقع «بالانس سختی بازی» ابراز نگرانی کرده بودیم که گاهی حس می شد مبارزات بازی از بالانس خوبی برخوردار نیست و اکنون با تجربه نسخه نهایی باید بگوییم خوشبختانه این موضوع تقریباً رفع شده است و بازی از بالانس خوبی از لحاظ درجه سختی و مبارزات برخوردار است اما گفتیم «تقریباً» زیرا که هنوز هم گاهی در برخی از مبارزات بازی حس می کنید واقعا در یک نبرد ناعادلانه قرار دارید و کار بیش از حد سخت است. البته باید اشاره کرد که همین موارد نیز با دقت بسیار بالا و تمرکز شما کاملاً قابل رد شدن هستند، فقط ممکن است کمی بیشتر از سایر بخش ها شما را به چالش بکشند





زمزمه مرگ

عنوان مثال هنگام باس فایت های مرگبار و بی نهایت دشوار بازی موسیقی که پخش می شود بسیار دلهره انگیز و مخوف است و نقش بسیار زیادی در سنگین تر کردن فضای باس فایت دارد دقیقا به مانند کاری که موسیقی در عناوین سولز و بلادبورن هنگام باس فایت ها انجام می داد. همینطور موسیقی متن بازی کاملا در پس زمینه آن حل شده است و با این که گاهی شاید اصلا موسیقی را انگار نمی شنوید اما به صورت ناخودآگاه موسیقی بازی در حال تاثیر گذاشتن بر روی شماست و بازیاز را بیشتر در دنیای جذاب و البته خوفناک بازی غرق می کند. در نهایت باید گفت خوشبختانه در بازی Nioh شاهد صداگذاری و موسیقی بسیار عالی و با کیفیتی هستیم که به مانند سایر بخش های بازی یکی از عوامل اصلی موفقیت آن است»

در بخش صداگذاری و موسیقی نیز همانطور که قبلا هم گفته ام «شاهد یک بازی کاملا بی نقص از سوی سازندگان هستیم و سازندگان موسیقی بازی و صداگذاران شخصیت های مختلف در بازی کار خود را به بهترین شکل ممکن انجام داده اند تا Nioh در این زمینه نیز کمبودی را نداشته باشد و شاهد یک بازی با کیفیت از این نظر باشیم. صداگذاران شخصیت های مختلف بازی از جمله شخصیت اصلی بازی یعنی ویلیام به خوبی از پس اجرای نقش خود بر آمده اند و همینطور صدای تمامی شخصیت ها کاملا با ظاهر آنها همخوانی دارد و خوشبختانه تمامی حرکات لب ها و صورت نیز هنگام حرف زدن کاملا بر هم منطبق است و شاهد هیچ ایرادی در این زمینه نیستیم. موسیقی بازی نیز به مانند صداگذاری آن بسیار عالی و بی نقص انجام شده است و در لحظه لحظه بازی شنوای موسیقی کاملا هماهنگی با حال و هوای بازی هستیم. به

سال ۲۰۱۷ شاید Souls نداشته باشد ولی Nioh را داریم...

یک تقلید کورکورانه از سری Souls بدانید، زیرا المان ها و مکانیک های منحصر به فرد این بازی هستند که اصل درخشش بازی بر اساس آن هاست. سازندگان در بازی Nioh سعی کرده اند تا در هیچ موردی کاملا مانند سری سولز عمل نکنند و بازییشان شخصیت منحصر به فرد و مجزای خود را در تمام زمینه ها حفظ کند که در این امر کاملا نیز موفق بوده اند. بی شک در پایان سال ۲۰۱۷ و زمانی که صحبت از بهترین بازی های این سال مطرح شود Nioh نیز در آن لیست جای خواهد داشت.

خود باشند تا از پس این بازی برآیند. اگر فکر می کنید که چون سری سولز و بلادبورن را تمام کرده اید Nioh را هم راحت تمام می کنید کاملا در اشتباهید زیرا بازی بدجوری حال شما را خواهد گرفت. Nioh یک سروگردن از سری عناوین سولز سخت تر است و باید خیلی خیلی برای بازی کردن آن آماده باشید و صبر و استقامت داشته باشید. بدون شک فرنچایز Souls برگزیده منبع الهام بازی Nioh است اما نکته اصلی اینجاست که Nioh بارزترین مثال از الگو برداری و الهام گرفتن از سری دارک سولز بدون کپی کردن و تقلید محض از آن است و اشتباه بزرگی کرده اید اگر Nioh را تنها

اگر تا به اینجا مطلب را مطالعه کرده باشید و با خودتان این بازی را تجربه کرده باشید دیگر واقعا نیازی به نتیجه گیری خاصی نیست و پر واضح است که Nioh یکی از پرتیرین بازی های سبک خود است و تجربه آن بر دوستداران اکشن نقش آفرینی های فانتزی و مخصوصا علاقمندان سری سولز و بلادبورن واجب و لازم است. البته از این نکته نیز نباید غافل شد که این بازی برای هر کسی مناسب نیست و همانطور که قبلا نیز گفته ام Nioh فقط و فقط و فقط عنوانی برای هاردکور گیمرهاست و حتی هاردکور گیمرها که میخواهند آن را تجربه کنند باید در بالاترین سطح دقت و آمادگی



مأمور ۴۷ در اوج دوران حرفه‌ای

HITMAN™

Season 1



شخصیتی اش در تمامی بازی هایش پنهان مانده اند و حتی دو کلام حرف هم نمی زند تا لافاقل بفهمیم چه شخصیتی دارد توانسته با همین فرمولش محبوبیت فراوانی کسب کند. جادوی او درست در همین بی نام و نشان بودن است. از نامش گرفته که با یک عدد شناخته می شود تا ویژگی های شخصیتی ای که به ندرت می توان از آن ها چیزی فهمید. همین چیزها است که مامور 47 را ویژه کرده. اکنون پس از چهار سال از عرضه ی نسخه ی پیشین ناشر این سری بازی تصمیم گرفته بازی های هیتمن را به نوعی ریپوت کند. مسئله ای که ظاهراً به مذاق عده ای خوش نیامده اما باید بگوییم من یکی با دیدن ماحصل کار کاملاً راضی شده ام! هیتمن یک بازی مخفی کاری کامل است. بازی ای که تا سال ها در خاطر همه مان خواهد ماند.

سری بازی های هیتمن به جایی رسیده اند که می توانند به عنوان یکی از پایه های صنعت ویدئو گیم قلمداد شده و به عنوان نماد آن به همه جا معرفی شوند. اسم هایی مانند ایجنت 47، لارا کرافت، نیتن دریک، کاپتان پرایس و... دیگر نمادی برای بازی های کامپیوتری هستند و توانسته اند در میان این همه کارکتر

“-شنیدم اونا ۴۷ صدام کردن. -آره ولی این یه اسم نیست! -خب ارزش یه اسم بساز.”

ریز و درشت و خوب و بدی که در دنیای وسیع ویدئو گیم خلق شده اند ریش سفید و پیش کسوت به حساب بیایند! پس از چند سالی که استودیوی سازنده بازی برای ساختن نسخه ی Absolution معطلمان کرد بازی های مخفی کاری زیادی توانستند جای خود را در دلمان باز کنند و خود را به برایمان به خوبی بازی های استاد 47 جلوه دهند. اما باز هم ته دلمان یک عشق عجیب را نسبت به این مرد بی موی قدرتمند حس می کردیم! مامور 47 با این که زوایای

!!!Suit up

در این بازی مجدداً با شخصیت مامور 47 آشنا می شویم. از نحوه ی آشنایی اش با سازمان های مختلف تا این که چطور از آن ها ماموریت می گیرد و آن ها را انجام می دهد. در ابتدای بازی شما به عنوان یک قاتل استخدام می شوید. یک قاتل خیلی حرفه ای که برای انجام ماموریت های خیلی غیر ممکن به جای های خیلی دور اعزام می شود. در ابتدای هر مرحله بازی به طور مختصر شرحی را از اهداف و کار هایی که باید در آن ماموریت انجام شوند در اختیار شما خواهد گذاشت. که می توانید با دقت به آن ها گوش دهید و از اطلاعاتش در ماموریت ها استفاده کنید و یا این که مشغول ستایش گرافیک بازی شوید و توضیحات را به کتفتان بگیرید! در طول این مراحل داستان بازی به شیوه ای آرام آرام جلو می رود. به طوری که آنچنان که باید و شاید شما را در گیر نمی کند. البته داستان اصلی بازی را نمی توان اصلی ترین توفیق روایی هیتمن جدید قلمداد کرد. به محض شروع مراحل متوجه می شوید که هر یک از مراحل عظیم بازی سر تاسر پوشیده از ساب پلات های مختلف است که می توانید بدون هیچ اجباری آن ها را دنبال کنید. در هر گوشه از دنیای هیتمن قصه ای برای گوش دادن وجود دارد و اگر هوشیار باشید می توانید حتی از این قصه ها برای پیشبرد مراحلتان استفاده کنید. بازی در پیاده سازی طرح ها و قصه های مختلف بسیار موفق عمل کرده و همه ی آن ها به موقع به گوشتان خواهند رسید. این قصه ها معمولاً از زبان مردم مختلف نقل می شوند. آن ها را حتی می توان در داخل روزنامه ها و کاغذهای رها شده در اماکن مختلف نیز جست و جور کرد. در این بازی چیز های بسیاری برای دانستن و شنیدن وجود دارد و هر چه بیشتر درباره مراحل بازی اطلاعات داشته باشید در انجام ماموریت ها موفق تر خواهید بود.





باز هم در کنار 47

با بزرگان مخفی کاری

اولین و مهمترین قابلیت مامور 47 که در واقع می توان گفت یک مورد حیاتی است و همچون یک امضاء از جد بزرگ این سری به تک تک فرزندان و نوه و نتیجه ها رسیده قابلیت مطلوب و محبوب عوض کردن لباس ها است. مامور 47 می تواند هر یک از دشمنان را که خواست بکشد و لباس او را بپوشد. (البته دشمنان مذکر را!) با پوشیدن لباس دشمن (یا صرفاً شخص) مورد نظر می توانید به اجتماع وارد شده و خود را به جای او جا بزنید. فرقی نمی کند لباس چه کسی را پوشیده باشید. به محض این که وارد لباس شدید دیگر برای سایرین غیر قابل تشخیص خواهید شد. البته به این موضوع نیز باید اشاره کرد که هم لباسان شما یعنی کسانی که لباس صنفشان را پوشیده اید می توانند مچتان را بگیرند. چون آن ها تا حدی یکدیگر را می شناسند و ورود عامل خارجی را تشخیص می دهند. پس از پوشیدن لباس های مناسب باید به فکر کشتن هدف هایتان باشید. در بازی راه های بسیار زیادی برای کشتن هدف وجود دارد. ساده ترین راه و البته مزخرفترین و احمقانه ترین آن است که یک شات گان همه فن حریف را در دستتان بگیرید و راه بیفتید توی مراحل و هر که را دیدید بپاچیدش توی دیوار پشت سرش! کسی هم جرئت نمی کند بگوید بالای چشمتان ابرو است! با همین روش آنقدر می کشید و می کشید تا به هدف تان برسید. سپس او را نیز به درک واصل کرده و خوشحال و پیروز بر می گردید به وضعیت قبلی تان. و این می شود نحوه ی انجام ماموریت ها! البته این حد اقل کاری است که می شود در هیتمن انجام داد و اگر این گونه بازی کنید به نوعی در حق خودتان و البته در حق بازی ظلم کرده اید. بازی راه های بسیاری را برای رسیدن به اهداف مختلف پیش رویتان قرار می دهد. این را نیز باید گفت که منظور از هدف پیش رو صرفاً کشتن فرد مشخص شده نیست بلکه ممکن است هدف شما فقط و فقط دور کردن یک نگهبان سمج باشد. حتی برای چنین مواردی نیز در بازی می توان نقشه کشید و با استفاده از موقعیت و شرایط می شود خلایقیت های مختلفی پیاده کرد. برخی از راه هایی که بازی پیش روی شما می گذارد به نوعی از پیش تائین شده اند و مورد استفاده شان به زمان، مکان و نوع خاصی خلاصه شده. مثلاً لوستری که می توانید با دستکاری زنجیر های نگهدارنده آن باعث افتادنش شوید. و از قضا هدف شما هم می تواند کاملاً اتفاقی زیر آن لوستر در حال قدم زدن بودن باشد. آه چه حادثه تلخی! حادثه است دیگر. خبر نمی کند. خدا بیمارزدش. از این جور مکانیزم های از پیش تائین شده در بازی بسیار یافت می شود. مکانیزم هایی که برخی برای فعال شدن نیازمند یک یا چند آیتم پیش نیاز هستند. اینجاست که پای جست و جو و گشت و گذار نیز به وسط ماجرا کشیده می شود. برای این که دستتان در طول مراحل باز تر باشد و بتوانید از همه ی امکانات محیط استفاده کنید نیازمند این هستید که همه جا را به خوبی بگردید. در سر تا سر محیط های گسترده بازی تعداد بسیار زیادی آیتم پیدا می شوند که هر یک ویژگی ها و موارد استفاده مخصوص به خود را دارند. حد اقل استفاده ای که می توان از یک آیتم کرد این است که با آن صدا ایجاد کرده و نگهبانان و یا مردم فضول را به دنبال منبع ایجاد صدای آن فرستاد. با آیتم ها حتی گاه می توان نگهبانان را بیشتر سرگرم کرد. اگر آیتمی که آن را پرتاب می کنید وسیله ی مخصوصی باشد نگهبان آن را برداشته و آن را درون محفظه های خاصی می گذارد. و این فاصله برای شما بهترین فرصت است که هر کاری که دلتان خواست انجام دهید. به طور کلی هوش مصنوعی نگهبانان، NPC ها و به طور کلی همه ی کارکتر هایی که درون بازی طراحی شده اند کاملاً داینامیک است و آن ها به بسیاری از چیز ها واکنش های بسیار منطقی ای نشان می دهند. هنگامی که لباس شخص خاصی را پوشیده اید نگهبانان شما را با لحن های متفاوتی صدا می زنند و پالوگ های مختلفی به زبان می آورند. مردم در برخورد با شما رفتار متفاوتی دارند و خلاصه همه چیز همانطور

همانطور که گفتیم بازی با شرح ماموریت ها شروع می شود. ابتدا همه ی اهداف و موارد واجب برایتان شرح داده می شود. پس از کسب اطلاعات لازم باید تجهیزات مورد نیازتان در مرحله ی فوق را انتخاب کنید. این که 47 با چه لباسی در محیط ظاهر شود، چه اسلحه هایی را خودش حمل کند از همه مهمتر این که چه آیتم ها و وسایلی را برای کشتن اهداف به همراه خود خواهد برد. همه ی این موارد را می شود پیش از شروع مراحل تائین نمود. البته این را نیز باید افزود که همیشه محدودیت هایی نیز هست و نمی شود همه چیز را با خود برد. پس اولین انتخاب استراتژیک شما در این نقطه رقم خواهد خورد. به محض شروع بازی اولین چیزی که به طرز شگفت انگیزی چشمتان را میگیرد محیط های به واقع شاهکار بازی اند. زنده بودن محیط ها و وسعت بی اندازه شان برای یک بازی مخفی کاری چیزی است که انگار مستقیماً آن را از بهشت سفارش داده باشیم. به محض این که وارد محیط می شوید می تواند مردم و روابط و واکنش هایشان را نظاره گر باشید. حرف هایشان را گوش دهید. کار هایشان را تماشا کنید و با آن ها تعامل نیز داشته باشید. محیط اولین بال از گیم پلی هیتمن است. بال دیگر گیم پلی بازی باز می گردد به جناب 47 و مهارت های او. شما در نقش جناب 47 وارد محیط های وسیع بازی می شوید و وظیفه دارید هدفی را که معمولاً تحت تدابیر شدید امنیتی محافظت می شود از بین ببرید. برای انجام این کار ابتدا باید نقشه ای داشته باشید. یا حد اقل در فکر تهیه آن باشید. اولین حرکت شما این است که به داخل وارد شوید. برای این کار چه باید کرد؟ آیا می شود مسیری مخفی پیدا کرد؟ آیا می شود حواس نگهبانان را پرت کرد؟ یا این که از لباس یکی از آن ها استفاده کرد؟ بدون شک راه های زیادی برای این کار وجود دارد و این چیزی است که کلیت گیم پلی هیتمن در باره آن است. این که هر کاری را به روش های مختلف انجام دهید. اولین مانعی که بر سر راه خود خواهید دید دشمنان بازی هستند. دشمنان در هیتمن جدید در مواقع خاصی قابلیت تشخیص چهره شما را دارند. برای مثال در صورتی که شما با لباس نامناسب در مکان نا مناسب دیده شوید توسط دشمنان مورد حمله قرار خواهید گرفت. هوش مصنوعی دشمنان طوری طراحی شده که بر اساس لباس شما، موقعیت مکانیتان و تجربیات قبلی شان تصمیم بگیرند. اگر با لباس یک فرمانده در محیط های بازی ظاهر شوید هیچ کس قادر به تشخیص شما نخواهد بود. چون یک فرمانده آزاد است هر جایی که دلش خواست برود! سرعت تشخیص دادن دشمنان نیز به عوامل زیادی وابسته است. از عواملی همچون نور و تاریکی گرفته تا چیز هایی مانند درجه ی سختی و شیوه ی لباس پوشیدنشان. ممکن است در مکانی حاضر شوید که برای لباسی که تنتان است خیلی خیلی ناجور و نامناسب باشد! به همین دلیل نگهبانان به محظ رویت به شما حمله خواهند کرد! اما اگر حواستان به موارد این چنینی باشد می توانید خیلی بیشتر از آنچه واقعا هستند خروشان کنید!



است که از یک دنیای واقعی و مملو از جزئیات هماهنگ با هم انتظار داریم. این موارد که مطمئناً وقت و انرژی زیادی نیز از طراحان بازی گرفته اند تجربه بازی را کاملاً ارتقا داده اند و بازیباز احساس راحتی و ارتباط بسیار بهتری با بازی خواهد داشت.

گرچه هوش مصنوعی بازی نیز ایراداتی دارد و شاید یکی از بزرگترین مشکلات هیتمن همین باشد. دشمنان در بازی در سیستم های تشخیص و برخی عکس العمل ها مشکلات بسیار جدی ای دارند و در بسیاری از مواقع واکنش ها و عکس العمل های نادرستی از آنان سر می زند. این مشکل را البته می توان به پای پیشرفته بودن هوش مصنوعی در بازی گذاشت. فراموش نکنیم که این نگهبانان رفتار های بسیار پیچیده ای دارند و همین حالا می توانم تصور کنم طراحی هوش برای آنان چقدر برای کدنویسان گرامی دگر آور بوده! حال این که در مواردی جزئی نمی توان چندان روی هوش آن ها حساب کرد مشکل چندان زیادی برای بازی بوجود نمی آورد. بنظرم این مورد واقعا به حدی جدی نیست که بتواند به تجربه بازی آسیب بزند و همچنان می توانید با تجربه هیتمن طعم یک مخفی کاری واقعی در دنیایی زنده و پویا را بچشید.

وقتی که ساز ها در گوشت زمزمه می کنند!

شخصی هستند و نمی شود آن ها را به عنوان یک ایراد مطرح کرد. پیشرفت های انجام شده گرچه باعث از بین رفتن آن اتمسفر ناب شده اما توانسته فرصت های جدیدی را در اختیار بازی قرار دهد تا بتواند دنیایی تا این حد پویا و آزاد خلق کند. اگر چه گفتم بازی دیگر نمی تواند آن حس گذشته را در من ایجاد کند باید اعتراف کنم موسیقی آن واقعا بی نظیر است و حتی از قبل نیز بسیار بهتر و زیبا تر شده. قطعه های بازی همگی با کیفیتی عالی و توسط موزیسین های با تجربه نوشته شده اند و می توانند حس تنش، اضطراب و هیجان را به خوبی به بازیباز منتقل کنند. هنگامی که در بازی مشغول انجام مراحل هستید و وضعیتتان معمولی و سفید است موسیقی حالتی آرام و دلهره آور دارد و با ریتم خاصش ذره ذره توی دلتان را خالی می کند! به محض این که بوی خطر در محیط ها پیچد موسیقی نیز به سراغ مغز شلوغتان می آید و یک صدا با همراهی دلهره و تنش سرود شکست خوردن را در جمجمه تان زمزمه می کنند. تاثیر روانی بسیار عالی ای از همین قطعه ها بر بازیباز گذاشته می شود و با این قطعه ها آنقدر می توان در بازی غرق شد که حدی ندارد. سایر موارد از جمله صدا گذاری و گویندگی نیز نقصی ندارد و درست همانطور انجام شده که باید انجام می شد.

محیط هایی با وسعت بسیار بزرگ که تیم سازنده توانسته بدون هیچ مشکل تکنیکی خاصی آن ها را به اجرا در آورد و طراحی های ریز و پر از جزئیاتی که در گوشه به گوشه آن یافت می شوند نیز دنیایی بسیار زیبا از این بازی ساخته اند. طراحی محیط ها به واقع زنده، پویا و بی نظیر انجام شده. شخصا فکر نمی کنم چنین سطحی از زندگی و پویایی را در مراحل بازی دیگری دیده باشم. پس شاید این بازی را بتوان در این زمینه پیش تاز و حتی یک تاز نامید. هیتمن توانسته همچون اجدادش در گذشته در زمینه گرافیکی توفیقات زیادی را بدست آورد و همچنان ما را خشنود سازد. البته باید یک گلایه ی کاملاً شخصی نیز از گرافیک بازی بکنم که البته بهیچ وجه آن را در ارزش گذاری بازی لحاظ ننموده ام. به عنوان کسی که فضا و اتمسفر نسخه ی قبلی این مجموعه را بسیار دوست داشتم و واقعا با آن ارتباطی عمیق برقرار کرده بودم برایم دشوار بود که حالا شاهد از بین رفتن این فضا باشم. هیتمن جدید اگرچه در همه ی زمینه ها به واقع پیشرفت های چشمگیری داشته اما دیگر نمی توان آن فضا و اتمسفر سنگین را در آن دید. هر طور که به بازی جدید نگاه می کنم انگار نمی شود آن را به Absolution ربط داد. انگار واقعا در عمق اثر قبلی چیزی بود که حالا هر چه زیر و زبر هیتمن جدید را بالا و پایین می کنم آن را نمیابم. البته اینطور موارد کاملاً

همه ی صحبت های دیگر به کنار. بگذارید درباره بخش گرافیکی بازی صحبت کنیم. هیتمن در بخش گرافیک فنی و هنری شاید یکی از بهترین بازی هایی باشد که تا بحال در نسل هشتم ساخته شده. بازی در درجه اول از لحاظ فنی در بهترین وضعیت ممکن قرار دارد و عملاً باگ و یا مشکل خاصی در آن دیده نمی شود. افکت های تصویر همگی به زیبایی تمام اجرا می شوند و فریم ریت بازی نیز به جز در برخی صحنه ها نسبتاً پایدار است. محیط ها کارکتر ها و اشیاء طراحی بسیار عالی ای دارند و چه اشیاء کوچک و ناچیز و چه بنا های بزرگ و با شکوه همگی با کیفیتی عالی در بازی طراحی شده اند. مدل ها کیفیت حیرت انگیزی دارند و بهیچ وجه با مشکلاتی همچون ضعف تکسچر ها و یا بی کیفیت شدنشان روبرو نخواهید شد. بازی نورپردازی عالی ای دارد و سایه ها در بازی به زیبایی تمام به تصویر کشیده شده اند. در مواقعی که بازی با نور و تاریکی بازی می کند نیز می توان شاهد نمایش حیرت انگیزی از انجین قدرتمند Glacier بود. همین حرف ها را عیناً می توان درباره فیزیک بازی نیز زد. فیزیک بازی کاملاً بدون نقص عمل کرده و در هر موقعیتی نهایت واقع گرایی را به بازیباز القا می کند. جدا از بحث های مربوط به گرافیک فنی باید به طراحی های بخش هنری نیز اشاره کرد که واقعا دهانتان را به تحسین باز خواهند کرد.

آخرین سخن

برای فتح کردن دارم که ساعت های بسیار بیشتری را پای این اثر زیبا بگذرانم. پیشنهاد می کنم اگر همچون من طرفدار سبک مخفی کاری هستید یا این که مجدداً همچون من ارادت خاصی به جناب 47 دارید (!) این اثر را تجربه کنید. مطمئن باشید که پشیمان نخواهید بود!

شاید عده ای هیتمن را بهیچ وجه در حد و اندازه ی این سری بازی ندانسته و آن را با دلایل مختلف مورد انتقاد قرار دهند. اما چیزی که من تجربه کردم یک بازی مخفی کاری عالی بود که توانست خیلی زود جایش را در دلم باز کند. این را می دانم که حالا حالا ها نمی توانم از بازی کردن آن دست بکشم. و آنقدر چالش مختلف

THE WITCHER[®] WILD HUNT

وقتی خردہ نانہا راہ
خانہ را نشان می دهند



گذشت زمانی بیش از یک سال، از عرضه شدن یکی از بهترین بازی های نسل هشتم، نوشتن در مورد The Witcher 3 را سخت و دشوار می‌کند. اما در مقابل، میزان موفقیت و ماندگاری این بازی بزرگ، هر فردی که با تمام وجود به بازی های ویدئویی عشق بورزد را متقائد می‌کند تا از آن بگویند و شاید قلم به دست بگیرد و بنویسد. بازی بزرگی که جوایز بسیاری کسب کرده و منتقدها را متقاعد که همچنان هم می‌شود بازی بی نقص ساخت. ویچر ۳ اما در مقابل، بیشتر از اینکه مخاطبان را خوشحال و راضی کند، به مخاطبان و طرفدارانش احترام گذاشت.

و آن هم چه احترامی، انتشار بیش از ۱۶ محتوای دانلودی کاملاً رایگان و ساخت یک بازی کامل، در کنار دو بسته گسترش دهنده که به همه نشان دهند، محتوای یک بسته گسترش دهنده باید چگونه باشد. ویچر ۳، درست در کنار بزرگ بودن و شاهکار بودنش، یک اثر قابل احترام نیز هست. اثری که توانست در تمامی بخش هایش، موفق و گاهی حتی انقلابی ظاهر شود و مفهوم دقیقی از یک بازی خوش ساخت را به همه نشان دهد. به همین دلیل و بنا به بزرگی این بازی و احترامی که برای این اثر قائل هستیم، قصد داریم در بخشی هرچند کوتاه، به

نقش مهم خرده داستان ها در روایت بخش داستانی این بازی، یعنی ویچر 3 بپردازیم. بخشی که قطعاً یکی از عوامل موفقیت این بازی بزرگ بوده است. همچنین باید اشاره کنیم که بازی بزرگی همچون ویچر ۳ هم، می‌تواند نقص هایی داشته باشد، نقص هایی که گاهی موجب می‌شوند شخصیت پردازی های زیبای بازی، در مقطعی از داستان دچار نقص شوند. اما هدف کلی از این مقاله، بیشتر از نوشتن نقدی بر داستان ویچر ۳، اشاره ای کوتاه است به آنچه که ویچر ۳ و داستانش به بازی های ویدئویی افزوده‌اند.



شکل می‌دهد، با پیشرفت خود، درگیر خرده داستان های بسیاری می‌شود. خرده داستان‌هایی که شاید در هیچ یک از بازی های دیگر همتایشان را شاهد نباشیم. نکته مهم در رابطه با این خرده داستان ها این است که گاهی، با همه جزئیات و بزرگی بی نظیر که دارند، از مسیر اصلی قصه دور شده و خط سیر روایی خودشان را پی می‌گیرند، آن هم در حالی که همه ما به خوبی می‌دانیم، گرالت و ینیفر باید هرچه سریع‌تر سیری را یافته و در مقابل خطر بزرگی که فرزندخوانده‌شان را تهدید می‌کند ایستادگی کنند. اما باید خاطر نشان کنم که موضوع خرده داستان های پرجزئیات و بسیار زیبای ویچر ۳، برخلاف آنچه که تصور می‌شود، حتی با دور شدن از خطر سیر اصلی داستان، ضربه ای به پیکره اساسی بازی وارد نمی‌کند و در مقابل، کمک بسیاری به شخصیت پردازی، شکل دهی به روابط و ساخت یک جهان داستانی کامل می‌کند و به طور کاملاً حساب شده‌ای در خدمت بازی عمل می‌کند. جهان ویچر 3، با آن همه وسعت برای ما و تی طرفداران سری نا آشنا و جدید است، جهانی ست که منطق و اصول اساسی خودش را به مخاطب نشانانده و به همین دلیل توانایی غرق کردن مخاطب را ندارد. این جهان همچون بسیاری از آثار فانتزی بزرگ، باید قابل لمس باشد و حسی نو را منتقل کند، حس اینکه چنین جهانی، حتی بدون بودن و نظارت مخاطبش هم وجود داشته و این حس جز با

ویچر ۳ داستانش را مدتی پس از پایان بندی بی نظیر و زیبای شماره دوم از سر می‌گیرد، جایی که پادشاهی نیلفگارد (Nilfgaardian Empire)، با کمک توطئه ها و قتل هایی که ماجرایش را به طور دقیق در شماره دوم پیگیری کردیم، موفق به ضعیف کردن سرزمین های شمالی و در نهایت لشکرکشی عظیمش به سوی این سرزمین ها شده است. اما درست همانطور که مخاطبان سری داستان های ویچر می‌دانند، ویچر ها چندان هم به مسائل پیش آمده برای انسان ها اهمیت نمی‌دهند و بیش از هرچیزی در فکر اهداف خودشان هستند. در همین راستا، در افتتاحیه بازی، با گرالت همراه می‌شویم که قصد دارد ینیفر (Yennefer) را بیابد. زنی که برای مدتی بسیار طولانی یار و یاور گرالت دوست داشتنی ما بوده است. اما درست پس از یافتن اوست که خط اصلی داستانی بازی، با ایجاد شدن هدفی بزرگ برای شما و برای ویچر با تجربه ما آغاز می‌شود. ویچر 3 درست پس از شناساندن هدف اصلی داستانش که البته چندان هم پیچیده نیست شما را برای انجام ماموریت اصلی‌تان و یا انجام هرنوع فعالیت دیگری در محیط بسیار وسیعش آزاد می‌گذارد. اما هدف اصلی بازی در همان ابتدای امر هم جذاب و زیباست و ماموریتی بزرگ را شمال می‌شود. ماموریتی که وظیفه خطیر یافتن سیری و در نهایت نجات جهان را بر شانه های گرالت می‌اندازد. این ماموریت، خطیر که خط اصلی داستانی بازی را

کامل کردن همه بخش های روایی خاص قصه ممکن نخواهد شد. البته همچنان این انتقاد وارد است که سازندگان، سرعت روایت را فدای ساخت جهانی به مراتب واقعی و باورپذیر کرده اند. در مقابل اما باید بگویم سازندگان به درستی از چنین تصمیمی آگاه بوده اند، آن ها، از بازی اول و با شروع ساخت این سه گانه عظیم و قابل احترام، عناصر و المان هایی را در بازی هایشان قرار داده اند که بیشتر از هر چیزی، در خدمت پرداخت و شکل دهی به جهان میزبان داستانشان باشد. جهانی که قبلاً در سری کتاب های ویچر، به طور

کامل کردن همه بخش های روایی خاص قصه ممکن نخواهد شد. البته همچنان این انتقاد وارد است که سازندگان، سرعت روایت را فدای ساخت جهانی به مراتب واقعی و باورپذیر کرده اند. در مقابل اما باید بگویم سازندگان به درستی از چنین تصمیمی آگاه بوده اند، آن ها، از بازی اول و با شروع ساخت این سه گانه عظیم و قابل احترام، عناصر و المان هایی را در بازی هایشان قرار داده اند که بیشتر از هر چیزی، در خدمت پرداخت و شکل دهی به جهان میزبان داستانشان باشد. جهانی که قبلاً در سری کتاب های ویچر، به طور



بی نظیر فانتزی می اندازد. کتاب هایی که همیشه خرده داستان های بسیاری دارند و شخصیت هایشان را درگیر ماجراهای مربوط به دیگران می کنند، ماجراهایی که در ابتدا بی ربط به سیر اصلی به نظر رسیده و در آخر به زیبایی به خط اصلی داستانی پیوند داده می شوند. این موضوع به طور دقیق در مورد خرده داستان Bloody Baron صدق می کند. در ابتدا تصور می شود که او قصد دارد تا از شما اخاذی کرده و در مقابل درمیان گذاشتن اطلاعاتی از سیری (Ciri) با شما، خانواده اش را بیابد. اما با پیش رفتن در داستان، و ملاقات با کیرا متز (keira metz) و یافتن ارتباط سیری با سه بانوی

در گرو دریافت اطلاعاتی از ماجراهای پیش آمده برای سیری درگیرش می شویم. بیشتر از هر چیزی، به پرداخت شخصیتی که شما برای گرات در نظر گرفته اید و قوانین حاکم بر سرزمین ولن (سرزمین هیچکس) کمک می کند. و نه اینکه فقط و فقط به پرداخت شخصیت بارون بپردازد و شما را رها کند. این خرده داستان، که قسمت اعظمی از آن بنا به انتخاب های شخصی شما پیش می رود، در همان ساعات ابتدایی بازی، راه و رسم اصلی پا گذاشتن در جهان خشن و بسیار بی رحم ویچر را به مخاطب آموزش می دهد و این سبک آموزشی، بیشتر از هر چیز دیگری، من را به یاد کتاب های بزرگ و

در تجربه طولانی و لذت بخشی که در زمان مشغول بودنم به این بازی داشتم، بارها پیش آمد که، بیشتر از سیر روایی داستان اصلی، درگیر مأموریت های فرعی و بسپای از خرده داستان های حاضر در مأموریت های اصلی بازی شدم. اما نکته مهم در رابطه با این مأموریت ها (جز مأموریت های مربوط به یافتن گنج ها و تعداد بسیاری از قراردادهای ویچر) این است که همگی، با داستان اصلی و در نهایت شخصیت های فرعی بازی در ارتباط هستند. برای نشان دادن دقیق تر این موضوع، بهتر است سری برنیم به شخصیت Bloody Baron و ماجرای مربوط به گم شدن خانواده اش، این خرده داستان که

جنگل (Ladies of The Wood)، پیوند اصلی این خرده داستان با روایت اصلی مشخص می‌شود. این حالت، اما بیش تر از آن که فقط به مقصود طولانی کردن روایت و در ادامه ایجاد کشش مناسب برای ادامه بازی باشد، در حال آموزش دادن قوانین حاکم بر داستان است، قوانینی که مدام تکرار می‌شوند. همچنین این خرده داستان به ظاهر بی ربط، شخصیت اصلی داستان را با یکی از مهمترین تهدیدهای موجود در بازی آشنا کرده و سرنوشت مردمی را که تحت سلطه این جادوگران هستند برایتان روشن می‌کند، سرنوشتی که بازهم در یک ماموریت فرعی، توسط انتخاب خود شما قابل تغییر است. و اینجاست که بازی بیش از هر چیز دیگری، ماهیت فانتزی خودش را به رخ می‌کشد، ماهیتی که از دل کتاب‌ها بیرون کشیده شده و قطعاً هم باید چنین باشد. چرا که بازی بیشتر از استقلالی که در روایت داستانش دارد، هویت اصلی‌اش را مدیون منبع اصلی اقتباس‌هایش است و در ادامه هم به قوانین حاکم بر جهان کتاب‌ها پایبند می‌ماند. قوانینی مثل کدها و خط قرمزهایی که گرالت برای یک ویچر رسم کرده و خودش، هر روز از آن‌ها عبور می‌کند. بنا به نظر و تجربه‌ای که طی انجام این بازی کسب کردم، باید بگویم که خرده داستان‌های بازی، واقعا در خدمت داستان اصلی هستند. چرا که داستان اصلی بازی، با همه سادگی که دارد (و توسط همین خرده داستان‌ها شکل می‌شود) بدون وجود خرده داستان‌هایش قابلیت روایت شدن را از دست می‌دهد. قصد مقایسه ندارم، اما کافی است رجوع کنید به سه گانه بی نظیر ارباب حلقه‌ها، در این کتاب‌ها هم، سیر روایی اصلی به شدت ساده است؛ و در رساندن حلقه به کوه نابودی خلاصه می‌شود! اما ما با خرده داستان‌های ریوندل و الف‌ها، جادوگرها، حتی بیلبو عزیز، گولوم، بورومیر، ماجرای تتودن پادشاه روهان و حتی سرنوشت سخت فارامیر هم مواجه می‌شویم. خرده داستان‌هایی که به پرداخت شخصیت‌های اصلی داستان کمک کرده، خصوصیات مهم آن‌ها را در روایت خود نشان داده و سیر روایی قصه را حتی طولانی تر هم می‌کنند، اما همگی در نقطه نهایی، با داستان اصلی مرتبط شده و به تنه اصلی قصه پیوند داده می‌شوند. بنا به نظر بنده، خرده داستان‌های ویچر ۳ هم دقیقاً چنین حالتی داشته و در نهایت

به تنه اصلی داستان پیوند داده می‌شوند. خرده داستان‌هایی که بعضی در قالب ماموریت‌های فرعی (که انجام دادنشان اختیاری است) روایت می‌شوند. برای بهتر توضیح دادن این موضوع، اشاره می‌کنم به فصل مربوط به فرار جادوگران و جشنی که در عمارت وگل‌باد (Vegebud) پرباست. این ماموریت فرعی که با نام «موضوع مرگ و زندگی» در بازی شناخته می‌شود. به خودی خود، کلاس درسی برای طراحی مرحله است که جای سخنرانی در رابطه‌اش در این مقاله نیست. در این خرده داستان که انجام دادنش هم کاملاً اختیاری است، همراه تریس مریگلد (Triss Merigold) به جشنی وارد می‌شوید تا فردی که متهم به جادوگری شده را از شهر فراری دهید. با وارد شدن به عمارت بزرگی که جشن در آن جریان داشت، مات و متحیر ماندم. چرا که تصور هم نمی‌کردم سازندگان برای یک ماموریت فرعی چنین تدارکی اندیشیده باشند. از تورنومنت کوچک گوئنث گرفته تا دید و بازدید شخصیت‌های بسیار فرعی داستان. اما در نهایت، گره این ماموریت خاص با داستان اصلی، در زمان انتظار تریس و گرالت برای آتش بازی و زمان مناسب اجراء نقشه‌شان رو می‌شود. گره‌ای که نقش تعیین‌کننده‌ای در ادامه رابطه شما با تریس مریگلد دارد، و در کنار این موضوع، به شما اجازه می‌دهد که شخصیت گرالت را، بنا به انتخاب‌هایتان پرداخت کنید. در ابتدا نباید از یاد ببریم که



ما در حال انجام دادن یک بازی در سبک نقش‌آفرینی هستیم. سبکی که در آن باید در نقش شخصیت اصلی قرار گرفته و به جای او تصمیم‌گیری کنیم. پس بخش مهمی از پرداخت شخصیت اصلی داستان به انتخاب‌های ما وابسته است، انتخاب‌هایی که بسیاری از آن‌ها، در طی همین خرده داستان‌ها انجام می‌شوند. دقیقاً مثل نحوه رفتاری که در جشن وگل‌باد، با تریس اتخاذ می‌کنید. و این موضوع، نهایت هنرمندی داستان‌سرایان CD Projekt Red را نشان می‌دهد و نه ضعف آن‌ها را، آن‌ها دقیقاً ماهیت یک بازی نقش‌آفرینی را درک کرده‌اند و داستانشان را در خدمت این سبک و گیم پلی را در خدمت این فضا و در نهایت همه چیز را در خدمت ساخت یک بازی بی نظیر طراحی کرده‌اند. در ادامه باید به این موضوع هم اشاره کنیم که این انتخاب‌ها، و در واقع تصمیم‌هایی که در پرداخت شخصیت گرالت اتخاذ می‌کنید، بی پاسخ نمانده و همگی توسط شخصیت‌های فرعی پاسخ داده می‌شوند. به نوعی که بازی‌باز که در مواقعی در نقش یک نویسنده ظاهر شده و به شخصیت گرالت جهت می‌دهد، کاملاً بازخوردهای مربوط به این انتخاب‌ها و حسی که در گرالت و دیگران ایجاد کرده را دریافت می‌کند. آن وقت ما می‌گوییم بازی در پرداخت شخصیت‌های اصلی‌اش مانده؟





همان‌هایی که اعتقاد دارند بسیاری از رخداد های بازی‌شان توسط بازی باز انجام می‌شود و اثرشان را یک رسانه کاملاً جهت داده شده نام نمی‌نهند. به همین دلیل است که می‌توانیم خرده داستان یافتن دندلاین (Dandelion) و درگیری های گرالت برسر انتخاب پادشاه در اسکلیگه (skellige) را مهم تلقی کنیم و نه فقط «آب بستن به داستان» این درگیری‌ها، ما را به قلب یک تجربه نوین می‌برند. تجربه نقش داشتن در سرنوشت مردمی که با سنت‌ها و خرافات پدران‌شان زندگی می‌کنند. این خرده داستان‌ها نه تنها در خدمت بازی و پرداخت شخصیت‌ها هستند، بلکه بیش از آن، در خدمت ما هم هستند و رسالت اساسی یک بازی، یعنی ایجاد تجربه‌ای نو را هم به سرانجام می‌رسانند.

بازی و یا سرانجام شخصیت‌های دیگر ختم نمی‌شود. بلکه به پرداخت این شخصیت‌ها نیز کمک می‌کند. موضوع این است که یک کرکتر داستانی، باید برای مخاطب اثر پرداخت شود، تا او حس همذات‌پنداری را در خود یافته و با اهداف کرکتر همراهی کند. این موضوع، در ویچر ۳ که نماد کامل یک رسانه تعاملی است، به واسطه کمک خود مخاطب انجام می‌شود. نیمی از شخصیت پردازی گرالت توسط انتخاب‌هایی که انجام می‌دهید و بازخوردهایی که در مقابل از دیگر شخصیت‌ها دریافت می‌کنید، برای خودتان و فقط شما شکل می‌گیرد و به این ترتیب، ما هم گرالتی داریم که تمام بازی‌ها را او را می‌شناسند و هم گرالتی که مخصوص به خودمان است. و این درست اوج هنر بازی سازی استدیو CDPR را نشان می‌دهد.

بازی هرچه که باشد، و در بدترین حالت ممکنه هم، در پرداخت شخصیت گرالت وامانده نیست. چرا که بخش مهمی از این پرداخت را به شما سپرده است. ویچر ۳ برعکس بسیاری دیگر از بازی‌های این سبک، از همان ابتدا قهرمانی گمنام را در اختیارتان نمی‌گذارد که او را ساخته و شخصیتش را به خوبی بیورانید و در آخر هم، هیچ واکنشی از سوی کرکترهای غیرقابل بازی نصیب‌تان نشود. این بازی درست کاری متفاوت می‌کند، سازندگان ویچر ۳ در CDPR، قهرمانی نام آشنا را در اختیارتان می‌گذارند که داستانی هم دارد و تا حد بسیاری هم در بازی‌های قبلی و کتاب‌ها پرداخت شده است، آن‌ها سرنوشت این قهرمان را به دست‌های ما می‌سپارند، و انتخاب‌هایی مقابلمان قرار می‌دهند که فقط و فقط به پایان‌بندی

به نظر می‌رسد، اما با یافتن هویت دزد گنجینه دیکسترا، گره ارتباطی‌اش با یافتن دندلاین را روشن می‌کند. چرا که دندلاین و سیری به دلیل تعمیر وسیله‌ای مجبور به سرقت شده‌اند. پس از این موضوع است که به دنبال شخصیت‌های Caleb Menge و Cyprian Wiley (این دوستان نام‌های دیگر بسیاری دارد!) می‌رویم. کسانی که به نظر می‌رسد از محل دندلاین و وقایعی که برای سیری رخ داده آگاهی دارند. این دو شخصیت بیش از پیش، گره ارتباطی نجات دندلاین با داستان اصلی را نمایان می‌کنند و حتی آمادگی‌های لازم برای ورود شخصیت آوالاخ (avallach) را هم فراهم می‌سازند، شخصیتی که پس از اشاره‌های کیرا به او (الف مرموز)، از شرنوشتش بی‌اطلاع هستیم. همچنین پس از یافتن دندلاین و کشف آن‌چه که برای سیری در نوویگراد رخ داده، گره جدیدی در داستان ایجاد می‌شود که در موازات یافتن سیری حرکت می‌کند و

بگذارید نگاهی کوتاه داشته باشیم به مأموریت‌های پیوسته و زیبای نجات دندلاین، در این مأموریت‌ها، در ابتدا با سران و گردانندگان زیرزمینی نوویگراد (Novigrad) آشنا می‌شویم، مردانی که در رأس هرم قدرت شهر قرار دارند و بنا به شرایط پیش آمده وضعیت خود را در خطر می‌بینند. پس از ملاقات با این افراد، به یکی از دوستان (یا دشمنان!) قدیمی گرالت یعنی سیگموند دیکسترا (sigismund dijkstra) می‌رسیم، کسی که مدت زیادی را به جاسوسی پرداخته و حالا هم یکی از مطلع‌ترین افراد داخل شهر است (که این موضوع هم در خلل مأموریت‌های فرعی روشن می‌شود). او در عوض کمک به یافتن سیری از گرالت می‌خواهد که مال به سرقت رفته‌اش را بیابد. جدا از اینکه این ماجرا چقدر زیبا و جالب است، فرمولی مشابه فصل Bloody Baron دارد. این خرده داستان در ابتدا بی‌ربط با داستان اصلی



بلکه تمامی آن‌ها، در خدمت ایجاد کردن شناختی بیشتر از جهان توسط مخاطب، شکل دهی به شخصیت گرالت توسط مخاطب و در ادامه درک قوانین و ارتباطات حاکم بر جهان بازی توسط مخاطب هستند. قوانینی که همگی به پرداخت شخصیت‌ها کمک کرده و دقت سازندگان در جزئیات را به رخ می‌کشند.

به هیچ وجه هم اتفاقی نیست. این که گره مربوط به نفرین اولاخ است و سیری قصد باطل کردنش را داشته، در اسکلیگه گشوده می‌شود و یکی از مهمترین شخصیت‌های بازی را به خط سیر اصلی داستان راه می‌دهد. مشخص است که ارتباط میان این خرده داستان‌ها و مخاطب به دریافت چند پاداش خلاصه نمی‌شود،



موفق به پذیرش شخصیت‌ها و ماجراهای آنان نخواهد شد. جهانی که با وجود المان‌های فانتزی بسیار، بر اساس تئوری‌های بسیار علمی-تخیلی ساخته شده، جهانی که همچون دنیای انسان‌ها، قوانین مخصوص به خودش را دارد. پر است از تناقضات، دشواری‌ها و البته استعاره‌هایی از دنیای واقعی. حرف‌های بسیاری در رابطه با ویچر ۳ و خرده داستان‌هایش وجود دارد، از قضاوت‌هایی که به عهده شما گذاشته شده و هیچگاه از درستی‌شان مطلع نمی‌شوید (و در ادامه باید با بار تصمیمات به زندگی ادامه دهید) گرفته تا تشکیل دادن روابط عاشقانه با دیگران، رابطه‌هایی که در انتها، شاید برپایان بازی اثرگذار نباشند، اما قطعاً بر شما و نوع پرداخت شخصیت گرالت در نزد شما اثرگذار هستند. به یاد دارم که روایتی از سعدی بزرگ و فردوسی کبیر در رابطه با حماسه‌سازی را خواندم، روایتی که ثابت می‌کرد، چنین درس‌ت روایت و ابزارهاست که می‌تواند قصه‌ای یکسان را تبدیل به حماسه و یا داستانی معمولی کند. و حالا، باید بگویم که سازندگان The Witcher 3: Wild Hunt در CD Projekt Red به خوبی توانسته‌اند، این چنینش را شناخته و از آن در قالب یک بازی جهان‌باز بهره‌برند. آن‌ها، در نهایت، موفق شده‌اند حماسه‌ای خلق کنند که یکی از بی‌نقص‌ترین تجربه‌های هر بازی‌بازی را بسازد. و دنیایی بسازند که به واسطه شناساندن دقیق قوانینش می‌تواند مخاطب را برای سال‌ها در خودش غرق کند.

ویچر ۳ پر است از این خرده داستان‌های به یاد ماندنی و زیبا، بعضی از این داستان‌ها در قالب ماموریت‌های فرعی روایت شده و با پاداش همراه می‌شوند، پاداش‌هایی که در گیم پلی تأثیر گذار هستند اما بیشتر از آن، پاداش این ماموریت‌ها، حداقل برای من که مخاطب این بازی بوده‌ام (آن هم برای مدتی بسیار طولانی) به دست آوردن شناختی دقیق و زیبا از جهان بازی (و کتاب‌ها) و در ادامه شخصیت‌های داستان است. شخصیت‌هایی که بسیاری از آن‌ها در ماموریت‌های فرعی و خرده داستان‌ها نقشی مهم ایفا می‌کنند. همچنین، با وجود امکان تعیین سرنوشت بعضی از شخصیت‌های بازی قبلی، چندی از این خرده داستان‌ها، به سرنوشت ناتمام شخصیت‌های بازی قبل اختصاص داده می‌شوند. سرنوشتی که اگر پرداخت نمی‌شد، می‌توانست دلیلی بر ناقص بودن بازی باشد. به عنوان مثال، توجه کنید به سرنوشت لتو در بازی دوم که در انتها توسط گرالت تعیین می‌شود. حال اگر در بازی سوم، هیچ حرفی از سرنوشت او زده نمی‌شد، اجازه داشتیم که از بازی انتقاد کنیم. اما با وجود پرداخت سازندگان به لتو در یکی از همین خرده داستان‌ها، ارتباط زیبایی بین دو بازی (که در دو نسل متفاوت عرضه شده‌اند) شکل می‌گیرد. ارتباطی که بیش از ذوق زده کردن مخاطب، به تشکیل جهانی یکپارچه برای بازی کمک می‌کند. جهانی که نقشی به مراتب مهم‌تر از گرالت و دیگر شخصیت‌ها دارد. چرا که اگر مخاطب قوانین این جهان را نپذیرد، هرگز



فرمانروایی با بهترین ها



شرکت ایسوس به عنوان پیشگام در صنعت قطعات و تجهیزات سخت افزار رایانه، کامل ترین سبد کالا را برای کاربران خود فراهم کرده است. با توجه به طیف وسیع قطعات موجود در دنیای فناوری اطلاعات، بالاترین سازگاری و کیفیت، به همراه مدیریت همه جانبه قطعات، در سبد کالای ایسوس فراهم است. انطباق پذیری، انعطاف پذیری بالا و مدیریت کاربری آسان، در ذات قطعات ایسوس بهینه سازی شده و این امر موجب شده تا دستیابی به بالاترین کارایی در عملیات محاسباتی، ورزش های الکترونیکی و کسب و کار روزمره برای کاربران فراهم شود. کیفیت در محصولات ایسوس، به همراه ابتکار و نوآوری باعث شده تا این شرکت همواره به فکر ارتقای هرچه بیشتر خدمات خود به مشتریان وفادار باشد.

این بار ایسوس شما را با کمپینی به نام **Powered By ASUS** شگفت زده خواهد کرد. در این کمپین فروشندگانی که اطلاعات فنی بالایی دارند، به یاری خریداران عزیز همت گماشته اند. این کمپین مشاوره و پیشنهاد سیستم هایی متشکل از تمامی قطعات موجود در سبد کالای برند ایسوس (یعنی مادربرد، کارت گرافیک، نمایشگر، دیسک نوری و کارت شبکه بی سیم) برای کسانی که خواهان بالاترین کارایی، کیفیت و ماندگاری هستند، به راحتی فراهم می کند.



The BEST Motherboard – Best-selling | Easy to use | Stable | Trusted



@ASUSOPIRAN



@ASUSROG_IRAN

آماتورم، اما از نوع حرفه‌ای!

تاثیر یک سیستم گیمینگ حرفه‌ای بر بازی‌ها

حتماً در دنیای بازی، مخصوصاً از نوع آنلاین آن، شخصی بی نام و نشان را دیده اید که در مدت زمان کوتاهی رتبه خود را به حرفه ای های کلن نزدیک می کند، شاید برایتان عجیب باشد که چطور ممکن است رشد این نوب تازه به دوران رسیده با این سرعت امکان پذیر باشد! همیشه داشتن مهارت و تجربه، به معنای موفقیت حتمی نیست، گاهی داشتن تجهیزات مناسب از مهارت و تجربه هم ممکن است نتیجه بخش تر باشد.

سیستم های گیمینگ حرفه ای را همه دوست دارند، اما در این بررسی و سناریوی جذاب قصد داریم تا قدرت برند اول جهان در زمینه سخت افزار گیمینگ را در یک مجموعه کامل کمی مورد بررسی قرار دهیم. قبل از هرچیز باید گفت که بنده یک گیمر آماتور هستم و قصد دارم تا رغبای سرسخت حرفه ای خود را با سلاح های کارآمد از پای در بیاورم! از دید شما در ابتدا ممکن است این بررسی تبلیغاتی به نظر برسد اما بد نیست تا انتهای آن با ما باشید تا به اصل هدف، یعنی گیمینگ تمام عیار پی ببرید.



دستر ایسوس یک سیستم مخصوص بازی کامل در اختیار ما قرار داد که شامل همه چیز است

یک نمایشگر ROG PG258Q، ست گیمینگ شامل ROG SPATHA، ROG CLAYMORE، ROG SHEATH و هدست گیمینگ ROG CENTURION و یک کیس گیمینگ با مشخصات: ROG MAXIMUS IX FORMULA، ROG STRIX GTX 1080 O8، Core i7 7700K، 32GB RAM GEIL EVO X 3200 AURA، SSD M6S 256GB، PSU COOLERMASTER V850، GAMING، COOLERMASTER MasterLiquid Pro 280 و کیس Cooler Master MasterCase Pro 5 Case NVIDIA Edition است.

ناگفته نماند که این سیستم، بخشی از رویای یک گیمر عادی است ولی در کنار آن می خواهیم ببینیم که چنین سیستمی آیا واقعاً منجر به موفقیت بیشتر در بازی می شود یا خیر؟

در این بررسی چند زاویه از گیمینگ را مورد سنجش قرار می دهیم تا ببینیم که هزینه کردن برای یک سیستم چه حد تاثیر گذار است؟

جنبه اول: روانشناسی بازی یا اصطلاحاً مود گیمنگ

در دید ظاهری، رده بالا بودن صرفاً تمام ماجرای یک سیستم گیمنگ نیست. نمایشگر ROG PG258Q دارای طراحی خاص با ظاهری مسی رنگ است که انصافاً زیبایی خاصی به میز ما بخشیده است. در قسمت زیر پایه نیز نشان ROG با نور LED ظاهر را جذاب تر کرده است. علاوه بر آن می توان با یک استیکر نور و نشان ROG را به دلخواه تغییر داد. از حق نگذریم نور افشانی زیبای AURA ایسوس در کل سیستم دیده می شود. هرچند که کیس ما دارای نورپردازی خاصی نبود، اما به سادگی با 1.5 متر نوار RGB با قیمت 10 هزار تومان، کیس را هم با نورپردازی کل سیستم یکی کردیم. مادربرد، کارت گرافیک، رم ها، ماوس ROG SPATHA و کیبورد CLAYMORE با فناوری AURA SYNC ایسوس نورپردازی شان همسو شده اند و برای بازی ترجیح دادیم تا تا با صدای سیستم نورها تغییر کنند. به کمک هدرهای RGB روی مادربرد، ما این نورافشانی را حتی به بیرون از سیستم بردیم که شما می توانید در این لینک ویدئوی جالبی از نورپردازی کامل AURA را مشاهده کنید:



جنبه دوم: کارایی و عملکرد کلی

قدرت نسل هفتم پردازنده های اینتل که بر همه مشخص است، اما داشتن مادربردی قدرتمند امکان افزایش کارایی کلی سیستم را از طریق اورکلاکینگ برای بازی را دوچندان می کند. مادربرد ROG MAXIMUS IX FORMULA با داشتن ویژگی های خاص برای افزایش کارایی کلی سیستم، از اورکلاکینگ بی دردسر از طریق بایوس گرفته تا پشتیبانی از فرکانس بالای رم و راهکارهایی مانند RAMCache II، ROG CloneDrive، KeyBot II و نظایر آن، در بازی کارایی سیستم را به طرز چشمگیری افزایش خواهد داد. در کیبورد ROG CLAYMORE چند دکمه اختصاصی برای اورکلاکینگ سیستم و تنظیم سرعت فن های سیستم وجود دارد که با این مادربرد به طور کامل سازگار است. هدست ROG CENTRURION که از نوع 7.1 کاناله واقعی است، صداها را به طور دقیق و جهت های صدا را به درستی تولید می کند. سیستم خنک کننده MasterLiquid Pro 280 نیز به راحتی از پس کنترل دمای کار پردازنده در فرکانس 5 گیگاهرتز بر آمده و پاور V850 سیستم نیز توان لازم را در همه شرایط با راندمان مناسب تامین می کند.

کارت گرافیک در بازی، مهمترین عنصر تاثیر گذار در اجرای روان بازی با بالاترین جزئیات است. ROG STRIX GTX 1080 O8 GAMING که از پایه اورکلاک شده توسط ایسوس است، در حالت بوست به دلیل داشتن مدار تغذیه با کیفیت و خنک کننده عالی، تا فرکانس 2150 مگاهرتز (فراتر از مقدار تعریف شده توسط کمپانی سازنده) افزایش فرکانس به همراه دارد. خنک کننده کارت گرافیک هم به دلیل طراحی خاص آن و استفاده از فناوری 0 dB ایسوس، تا دمای 60 درجه در حالت Passive عملکردده و صدایی از کارت گرافیک شنیده نمی شود. هرچند شاید دمای 60 درجه ای کارت کمی عجیب باشد، اما مزایای حالت به اصطلاح بدون فن آن هم باعث می شود که فن ها در اثر کمتر کارکردن، دیرتر مستهلک شده و هم به دلیل عدم وجود جریان مداوم هوا، گرد و غبار کمتری وارد کارت شده و هم سیستم تمیزتر مانده و هم دیرتر نیاز به سرویس و نظافت آن است.

ماوس ROG SPATHA نیز با داشتن سنسور لیزری مخصوص بازی با تفکیک پذیری 8200dpi و نرخ شتاب 30g، تفکیک پذیری 150ips و Pooling Rate 2000 هرتزی بهره می برد که این مشخصات فنی، این ماوس گرانقیمت را برای هر سبکی از بازی ایده آل می کند.

ماوس پد ROG SHEATH هم که با ابعاد گسترده اش کل میز کار را ما دربرگرفته که علاوه بر زیبایی، مشکلات خارج شدن ماوس از روی ماوس پد را به کل مرتفع ساخته است.

مانیتور ROG SWIFT PG258Q نیز که بالاترین نرخ تازه سازی را در بین نمایشگرهای گیمنگ جهان را در اختیار دارد به همراه نرخ پاسخگویی 1 میلی ثانیه ای آن، مشکلات و تاری تصاویر در صحنه های اکشن را به کل حل کرده است.

جمع بندی

خب تا اینجا نگاهی کلی به قطعات رده بالا برای بازی انداختیم که هرچند ممکن است از لحاظ بودجه به مزاج خیلی‌ها خوش نیاید! اما از حق نگذریم با توجه به قیمت، امروزه اکثر گیمرها حاضرند هزینه‌هایی بسیار فراتر از تجهیزات گیمینگ بپردازند. حالا باز می‌گردیم به عنوان این بررسی. آیا این سیستم واقعاً منجر به پیروزی یک آماتور می‌شود؟ کمپانی‌های متعددی ویژگی‌هایی با کاربردهایی متفاوت در محصولات خود قرار می‌دهند. اما در این سیستم به اصطلاح ایسوس، بیشترین تعداد ویژگی و سازگاری در عملکرد وجود دارد که برای یک گیمر بسیار ارزشمند است. بررسی را با مثالی از یک بازی آنلاین و به سبک شوتینگ اول شخص دنبال می‌کنیم تا ببینیم که این تجهیزات علاوه بر کارایی چه کمکی در بازی به یک آماتور می‌کند؟

پیدا کردن دشمن در بازی‌های سبک شوتینگ یکی از مهمترین اهداف بازیکن است. در مادربورد‌های گیمینگ ایسوس نرم افزاری وجود دارد که با دانستن خاصیت آن ممکن است شوکه شوید!! نام آن SonicRadar است که این مادربورد سری سوم آن را در خدمت دارد. SonicRadar در حقیقت با یک نمودار، جهت صداهای موجود در بازی را نشان می‌دهد. در نسل سوم علاوه بر نمودار، یک فلش نیز جهت صدا را دقیقتر نشان می‌دهد! یعنی دشمن شما قبل از اینکه شما را ببیند توسط این نرم افزار شکار شده و آدرس دقیق آن را می‌توانید در مانیتور ببینید!! جالب بود؟ هنوز مانده! هدست‌های گیمینگ ایسوس (که در نسخه‌های قبلی نشریه به آنها پرداختیم) اکولایزهایی خاص را در خود دارند که هر کدام بسته به سبک بازی کارایی خاصی دارد. هدست ROG CENTURION علاوه بر تولید دقیق جهت صدا (به دلیل 7.1 کاناله بودن) حالتی بهینه شده برای سبک شوتینگ اول شخص در استیشن خود دارد که کار اصلی آن کم کردن صداهایی مانند موزیک، افکت‌های صوتی زنده، و صحبت است. ولی در عوض صدای پای دشمن را به اندازه چشمگیری بالاتر برده و شما می‌توانید دقیقاً جهت صدای پا را به درستی تشخیص دهید!! تا اینجا دو هیچ به نفع یک آماتور! احتمالاً اسنایپرهای قهار گیمینت‌های مشهور را دیده‌اید که بدون هدف گیری دشمن را در فواصل نزدیک مورد هدف قرار می‌دهند! آماتورها معمولاً از روشهایی نامتعارف برای افزودن یک نشانه به صفحه بازی استفاده می‌کنند که نه تنها غیر قانونی است، بلکه ممکن است سبب وقفه در بازی و بالا رفتن پینگ و دقت بازی شود. اما در نمایشگرهای مخصوص بازی ایسوس، دیگر این مشکلات برای داشتن یک نشانه وجود ندارد! به سادگی می‌توانید نشانه را به صورت سخت افزاری و بدون ارتباط با بازی در صفحه نمایش ظاهر کنید و بدون نشانه گیری دشمن را از پا در بیاورید!! بله! این گونه است که یک آماتور یک حرفه‌ای را قبل از دیده شدن شکست می‌دهد و شگفتی ساز بازی می‌شود. داشتن مهارت همیشه به معنای احتمال بالا برای پیروزی نیست، استفاده از ابزار درست هم می‌تواند بخش قابل تامل یک رقابت باشد. در این سیستم گیمینگ کامل، همانطور که دیدید خلاقانه ترین راهکارها را ایسوس برای برنده شدن گیمر به کار گرفت. هرچند ممکن است در نگاه اول بحث هزینه مطرح گردد. اما شما می‌توانید این ویژگی‌ها را در همه رده محصولات گیمینگ ایسوس ببینید و با توجه به میزان بودجه خود، پیروزی را در بازیها از آن خود کنید.

ویژگی‌های متعددی بسته به سبک بازی در قطعات مخصوص بازی ایسوس وجود دارد که اگر بخواهیم برای هر یک مثالی بزنیم بسیار بسیار باید نوشت و متأسفانه از میزان فضای اختصاص یافته به نشریه خارج است. اما به پاس از همراهی شما، دفتر ایسوس با طراحی چند سوال و پاسخ آن از سوی شما عزیزان، جوایزی را در نظر گرفته است تا هم شما بیشتر به این ویژگی‌های اختصاصی آشنا شوید و هم از جوایز این بخش لذت ببرید.

شما عزیزان می‌توانید پاسخ‌های خود را به آدرس ایمیل kasra2899@gmail.com ارسال کنید تا در قرعه کشی ما شرکت داده شوید.

1- سه راهکار برای پیروزی در بازی‌های سبک شوتینگ به دلیل استفاده از قطعات ایسوس را نام ببرید و یکی را توضیح دهید.

2- فناوری نورپردازی اختصاصی Aura ایسوس در کدام محصولات این شرکت وجود دارد؟

3- نرخ تازه سازی (Refresh Rate) نمایشگر ROG SWIFT PG258Q ایسوس چقدر است؟

4- مزایای فناوری 0dB ایسوس را نام ببرید.

لطفاً توجه داشته باشید مهلت ارسال جواب تا روز ۳۱ فروردین ۱۳۹۶ می‌باشد و جواب‌های ارسالی بعد از این تاریخ حذف می‌شوند

قبل از نوشتن جواب‌ها نوشتن مشخصات شامل نام، نام خانوادگی، نام پدر و کد ملی الزامی می‌باشد
با برندگان از طریق ایمیل تماس خواهیم گرفت پس لطفاً توسط یک ایمیل معتبر جواب‌ها ارسال شود در ضمن برای دریافت جوایز حتماً باید تصویر صفحه اول شناسنامه و یا کارت ملی به همراه آدرس ایمیل شود
جوایز این سری مسابقه شامل ۱۰ پکیج ویژه برای ۱۰ نفر می‌باشد هر پکیج شامل تیشرت ایسوس، کاپ ایسوس، لیوان ROG، حوله ROG، کیف ROG، فلش ROG و موس پد ROG می‌باشد

موفق و پیروز باشید



رهایی از زندان نقش‌ها در انجمن عیاران عجیب

P5

PERSONA 5



همگی، استعاره‌های زیبا و عمیق هستند از آنچه که انسان‌ها به طور روزمره و در خلال زندگی عادی‌شان با آن دست و پنجه نرم می‌کنند. پرسونا 5 هم از این قاعده کلی مستثنا نیست و با ورود قهرمان ساکتش به مدرسه شوچین، داستانش را حول محور او و دوستانش شکل می‌دهد. همانطور که از سرنوشت پروتاگونیست ما برداشت می‌شود. داستان بازی در شهر توکیو رقم می‌خورد. شهری بزرگ و پرجمعیت که سازندگان بسیاری از مناطق وسیع و بزرگش همچون شینجوکو را در بازی شبیه‌سازی کرده‌اند. توکیو پر شده از خرده داستان‌ها و مردمی که هرروز از ماهیت واقعی خودشان فاصله می‌گیرند. این شهر، جایی است که گروهی از دانش‌آموزان دبیرستان شوچین به واسطه دستیابی پروتاگونیست به اتاق معروف مخملی معروف سری، راه ورود به دنیای موازی را می‌آموزند. دنیایی که Palace نام دارد و به رسم شماره‌های قبلی سری، استعاره‌ای است از جهانی خیالی که به واسطه اهداف، امیدها، آرزوها، امیال و حتی عقده‌های درونی انسان‌ها ساخته شده است. با ورود به پلس (Palace)، پروتاگونیست خوش‌چهره ما و دوستانش با موجودی گربه‌سان که خودش را مورگانا می‌نامد آشنا می‌شوند. موجودی که ادعا می‌کند می‌توان شهر را از طریق دنیای موازی Palace نجات داد. پروتاگونیست به همراه مورگانا و دوستانش، موفق می‌شوند گروهی را تشکیل دهند که گویی ماهیت چندان قهرمانانه‌ای ندارد، اما همچون بسیاری دیگر از ضدقهرمان‌ها، برای هدفی زیبا تلاش می‌کند. داستان پرسونا 5، برخلاف همه شماره‌های قبلی، در رابطه با تعقیب کردن و شکست دادن آدم‌بد‌ها نیست. بلکه قصد دارد شما را در نقش شخصی شورشی قرار دهد. شخصی که هویتی شبیه به آرسن لوپن معروف دارد و گاهی هم شباهت‌هایی با پیتترین، پروتاگونیست داستان که حالتی ضدقهرمان گونه دارد، با همکاری مورگانا و دوستانش گروهی را تشکیل می‌دهد که با دزدی گنج‌های بزرگ سالان، قلب آن‌ها را از دلبستگی‌های بی‌هوده پاک کرده و قصد نجات شهر را دارد. این گروه که Phantom thieves of Heart نام می‌گیرد با ورود به دنیای پلس مربوط به هر فرد و مبارزاتی عظیم در سیاهچال‌ها، به مهم‌ترین دلبستگی فرد دست یافته و با دزدیدن آن، که منبع اصلی فساد و تباهی قلب‌ها است، قدم در راه تغییر دادن و سپس نجات شهر می‌گذارند.

وجود عناصر روانشناسانه در داستان هایش است. این سری در کنار گیم پلی زیبایی که در سبک اصیل JRPG ارائه می‌کنند. همیشه داستانی زیبا، بی‌نقص، پیچیده و البته روانشناسانه داشته‌اند. داستانی که در هر شماره، بر اساس یکی از بیماری‌ها و یا مشکلات روانی معمول در جامعه مدرن ساخته می‌شود و اشاره‌هایی عظیم به نقش افراد در جامعه مدرن، میزان فشار حاصل از این نقش و وظایفی که از طریق این نقش به شخص تحمیل می‌شود دارد. اشاره‌هایی که همگی در میان خرده داستان‌های زیبا، فعالیت‌های روزمره و اهمیت یافتن روابط در بازی، خودنمایی می‌کنند. تکیه بخش داستانی این سری به موارد روانشناسانه را می‌توان حتی از نوع انتخاب شخصیت اصلی و قهرمان داستان هم دریافت. در سری پرسونا، داستان همیشه در اطراف شخصیتی شکل می‌گیرد که به سادگی پروتاگونیست نامیده می‌شود. چرا که این شخصیت، بیشتر از هر چیزی نماینده بازی‌باز در دنیای زیبای پرسوناست و سازندگان حق انتخاب نام او را به شما می‌دهند. حق انتخابی که به واسطه مکانیک‌های بسیار زیبای گیم پلی، گسترده‌تر شده و به لایه‌های درونی پرداخت شخصیت هم می‌رسد. به این ترتیب، سازنده‌ها، در واقع داستان را حول محور کسی شکل می‌دهند که بازی‌باز، نه تنها بیشترین میزان همذات‌پنداری را با او دارد، بلکه او را به طور کامل، نماینده خود در دنیای بازی می‌داند. نماینده‌ای که کم‌کم، و به مرور دقیقاً همانند بازی‌باز عمل خواهد کرد. و به همین دلیل است که سری بازی‌های پرسونا همیشه توانسته‌اند، در زمینه داستانی بسیار موفق ظاهر شوند و با توجه به اطلاعات منتشر شده از شماره پنجم، می‌توانیم اطمینان حاصل کنیم که این نسخه از سری پرسونا هم توانسته به خوبی، در زمینه داستانی درخشان و بی‌نظیر ظاهر شود. در این شماره هم به رسم همیشه، پروتاگونیست به علت بعضی سرپیچی‌ها و دخالت‌هایی که از نظر بزرگترها بی‌مورد به نظر می‌رسیده، از محل زندگی خود دور شده و به توکیو و دبیرستان شوچین (Shujin) به معنای زندان) نقل مکان می‌کند. این نقل مکان ناگهانی که ابتدایی‌ترین نقطه در شروع سفر دور و دراز قهرمان قصه است، به عنوان بهانه‌ای برای بیداری عمل کرده و پروتاگونیست را به ماجراجویی بزرگ، دور از انتظار و پیچیده می‌کشانند. ماجراجویی که بنا به رسم سری، قهرمان قصه و دوستانش را در مقابل چالش‌هایی قرار می‌دهد که

بازی‌های ژاپنی معمولاً عجیب و غریب هستند. البته نمی‌توانیم این حکم را در مورد تمام بازی‌های صادر کنیم، اما بسیاری از بازی‌بازها بر این عقیده هستند که تعداد بسیاری زیادی از بازی‌های ژاپنی، به گونه‌ای ساخته می‌شوند که فقط و فقط به مذاق مردم سرزمین آفتاب تابان خوش بیاید. مردمی که بارها ثابت کرده‌اند که در زمینه انتخاب بازی‌ها، استانداردها و معیارهایی متفاوت از آن‌چه که ما تعیین می‌کنیم دارند. معیار‌هایی که در بسیاری از مواقع به مذاق غربی‌ها خوش نمی‌آید و در مقابل، برای ژاپنی‌ها بسیار جذاب است. بارها پیش آمده که بازی‌های بزرگ غربی، با همه تبلیغات و زرق و برق‌هایی دارند. در جریان رقابت بزرگ این صنعت در ژاپن، قافله را باخته و با شکستی عظیم مواجه شوند. این موضوع و در کنارش، عدم موفقیت‌های چشم‌گیر بازی‌های خاص ژاپنی در بازار غرب، بیش از هر چیزی نشان دهنده تفاوت سلیقه بسیار زیادی است که میان این دو جریان بازی‌سازی وجود دارد. اما با همه این تفاوت‌ها و پیش‌داوری‌هایی که نسبت به بازی‌های ژاپنی و بیش از آن، سبک خاص نقش‌آفرینی ژاپنی در ذهن داریم. باید اعتراف کنیم که در موارد زیادی بازی‌های ساخته شده در ژاپن، که اتفاقاً با نهایی‌ترین حالت «ژاپنی» بودن و مطابق با سلیقه چشم‌بادامی‌ها ساخته شده‌اند، در حقیقت بازی‌های ارزشمندی هستند که به علت پیش‌داوری‌های غلط، از مرکز توجه بازی‌بازها دور می‌مانند. در واقع تعداد کثیری از بازی‌های ژاپنی پسند، در زمینه‌های متفاوتی می‌توانند بهتر از همتهای غربی‌شان عمل کنند. برای مثال کافی است نگاهی بیاندازید به شماره‌های مختلف از سری خوش‌آوازه فاینال فانتزی. در کنار این سری پرآوازه که معمولاً به علت المان‌های فانتزی و البته گاهی غربی‌اش توانسته در بازارهای غربی موفق ظاهر شود. سری بازی‌های جنجالی، زیبا و البته به شدت ژاپنی پرسونا قرار می‌گیرند. سری بازی‌های بزرگ و موفق Persona، در سبک نقش‌آفرینی ژاپنی و توسط استودیو نام‌آشنای اتلوس ساخته می‌شوند. این سری همیشه موفق بوده است با وجود پایبند بودن به ریشه‌های ژاپنی و آن المان‌های عجیب و غریب پذیرفته نشده در غرب، طرفداران بسیاری در کشور‌های غربی و حتی ایران داشته باشد. سری پرسونا اما بیش‌تر از هر چیزی، موفقیت‌های بی‌بدیل و محبوبیت بسیارش را مدیون داستان‌پردازی بی‌نظیر و

همانطور که از داستان بازی پیداست، پرسونا 5 همانند اجدادش، از دو بخش کلی تشکیل شده. بخش اول که به زندگی روزمره و اتفاقات شهر توکیو و دبیرستان شوچین اختصاص دارد. و بخش دوم بر هویت دوم پروتاگونیست، پرسوناها و پلس تأکید می‌کند. به واسطه همین موضوع، بخش گیم پلی بازی هم تقسیم شده و در حالت را پوشش می‌دهد. در حالت اول، رفتن به مدرسه و مشغول شدن به کارهای روزمره فرد مورد توجه قرار می‌گیرد. گیم پلی بازی در این بخش بسیار گسترده است و می‌تواند برای مدتی طولانی بازی‌باز را سرگرم کند. از حاضر شدن سرکلاس‌های دبیرستان گرفته تا فعالیت‌های زیبا و سرگرم کننده که در سطح شهر وجود دارند. شما می‌توانید با گشت و گذار در سطح شهر، به کارهای نیمه-وقت مشغول شوید و از این طرق، علاوه بر

کسب درآمد به گسترش صفات شخصیتی پروتاگونیست‌تان کمک کنید، همچنین فعالیت‌هایی جانبی و سرگرم کننده در کنار ماموریت‌های جانبی و فرعی وجود دارند که می‌توانند به خوبی وقت بازی‌باز را پر کنند. با انجام کارهای روزمره و ماموریت‌های فرعی، خصوصیات اخلاقی و صفات شخصیتی پروتاگونیست پیشرفت کرده و شکل می‌گیرند. به این ترتیب هرچه فعالیت‌هایتان در سطح شهر را افزایش دهید قهرمانی قدرتمند تر و پرداخت شده‌تر خواهید داشت. همچنین به لطف سیستم جذاب «روابط اجتماعی» که در همه نسخه‌ها وجود داشته و این بار، طبق گفته‌های سازندگان بسیار کامل تر شده. می‌توانید به کمک ویژگی‌های شخصیتی قهرمان با شخصیت‌های غیرقابل بازی ارتباط برقرار کرده و دوست شوید. این ارتباطات اجتماعی علاوه بر

افزودن صفات خاص به شخصیت می‌تواند به روابط مختلفی ختم شوند، از روابط دوستانه و ساده گرفته تا رابطه‌های صمیمی و یا عاشقانه. این روابط در شاخته همکاری جای گرفته و میزان پیوستگی شما با دیگر شخصیت‌ها را مشخص می‌کنند. هرچه میزان و تعداد پیوستگی‌ها و روابط اجتماعی پروتاگونیست افزایش یابد، او به ارتقاء‌ها و توانایی‌های خاصی دست می‌یابد که این بار در خلال مبارزه‌ها و در دنیای موازی پلس به کمک او خواهند آمد. به این ترتیب هرچه شخصیتی کامل تر با صفاتی بهتر داشته باشید، روابطی گسترده تر خواهید ساخت که منجر به افزایش قدرتتان در مبارزات خواهد شد. این فرایند که از نظریه‌های روانشناسانه سری نشأت می‌گیرد به خوبی ماهیت و هدف سازندگان از ساخت چنین بازی زیبایی را مشخص می‌کند.



اما در مقابل بخش زندگی روزمره، با ورود به پلس، بازی رنگ و بوی دیگری به خودش گرفته و بسیار متفاوت می‌شود. پلس دنیایی موازی است که به واسطه امیال مردم ساخته شده است. این دنیای که می‌تواند مدام تغییر کند، از طریق یک برنامه قابل نصب بر روی تلفن هوشمند پروتاگونیست قابل دستیابی است. گیم پلی بازی در بخش پلس کمی ساده تر است و به پرسه زدن در سیاه چال‌ها، مبارزات و کمی مخفی کاری خلاصه می‌شود. سیاهچال‌های پرسونا 5، به طور تصادفی ساخته می‌شوند. این سیاهچال‌ها که پر شده اند از سایه‌ها و هیولاهایی که هریک امیال مختلف و ارزوها انسان‌ها را بازنمایی می‌کنند. در سیاهچال‌های تصادفی بازی، جوایز و پاداش‌های بسیار قرار دارد که می‌توانند با قدرتمندتر کردن شخصیت‌های قابل بازی و هم تیمی‌ها روند مبارزات دیگر را برایتان اسوده تر کنند. هم چنین در این سیاهچال‌های پرتعداد، پیچیده، دشوار و تصادفی، می‌توانید به انجام ماموریت‌های جانبی پرداخته و برای مدتی طولانی سرگرم شوید. این سیاه چال‌ها برخلاف نامشان، اصلاً بی کیفیت و یا تکراری نیستند. هریک از سیاهچال‌ها تصادفی پرسونا، پر شده اند از پاداش‌ها، هیولاها و ماموریت‌های فرعی خاص که به واسطه NPC‌ها می‌توانید آن‌ها را دریافت کرده و با انجامشان امتیاز تجربه کسب کنید. کیفیت سیاهچال‌ها بسیار عالی و زیبا به نظر می‌رسد و با توجه به سبک گرافیکی زیبای بازی می‌توان دریافت که از نظر بصری هم هیچ مشکلی نخواهند داشت. اما در مقابل ماموریت‌های فرعی و سیاهچال‌های تصادفی، ماموریت‌های مربوط

به بخش داستانی قرار دارند. این ماموریت‌ها که طبق روند داستان پیش می‌روند در سیاهچال‌هایی متفاوت اتفاق می‌افتند. با ورود به این مناطق، نیاز بازی‌باز به سیستم زیبایی مخفی کاری بازی خودنمایی می‌کند. البته این سیستم در بخش‌های فرعی هم وجود دارد، اما استفاده از آن الزامی نیست. در بخش داستانی، هر سیاهچال و در واقع منطقه، سیستم امنیتی منحصر به فردی دارد. این سیستم امنیتی به حرکات و اشتباهات شما واکنش نشان داده و میزان خطر برای منطقه را می‌سنجد. در صورت مخفی ماندن و غافلگیر کردن دشمنان. میزان خطر کاهش پیدا کرده و تعداد دشمنان حاضر در محیط هم کمتر می‌شوند. در نقطه مقابل اما با بی دقتی و دیده شدن میزان خطر افزایش می‌یابد. در این حالت تعداد دشمنان بیشتر شده و امکان دیده شدن هم بسیار بیشتر می‌شود. به دنبال این موضوع میزان هشدار افزایش می‌یابد. با رسیدن میزان هشدار به حالت نهایی، شما شناسایی شده و سیستم امنیتی پلس شما را از منطقه بیرون می‌کند. این سیستم که در ادغام با مبارزات نوبتی و زیبای بازی هیجان خاصی را به مخاطب القا می‌کند، از عاملی جلوگیری می‌کند که در اکثر مواقع موجب ضعف بازی‌های سبک JRPG میشده است. در این سبک معمولاً پرسه زدن در محیط بدون هیچگونه چالشی انجام می‌شود و گیم پلی اصلی به مبارزات خلاصه می‌شود. اما به واسطه سیستم عالی مخفی کاری پرسونا 5، گشت گذار در محیط و گیم پلی خارج از مبارزات، رنگ و بوی جدیدی گرفته و بسیار هیجان انگیز به نظر می‌رسد.

اما با این همه، مهم ترین بخش هر بازی نقش آفرینی ژاپنی را مبارزات تشکیل می‌دهند. مبارزات پرسونا 5 درست همانند دیگر بازی‌های این سبک حالتی نوبتی داشته و در «صحنه‌های مبارزه» معروف اتفاق می‌افتند. هر شخصیت قدرت‌ها و سلاح‌هایی منحصر به فرد دارد که در میان مبارزه قابل استفاده هستند. از سلاح‌های کوتاه و مخصوص مبارزات نزدیک گرفته، تا سلاح‌های دروبرد و یا پرتابی. اما این موضوع فقط بخش کوچکی از مبارزات پرسونا 5 است. چرا که اصول مبارزه این سری بر احضار پرسوناها شکل گرفته. هریک از قهرمانان بازی، می‌توانند به واسطه به چهره زدن نقاب‌هایی خاص، پرسونای خود را احضار کنند. و درست در همین لحظه است که مبارزات بازی رنگ و بوی جذابی می‌گیرند. پرسونا‌ها می‌توانند حملات جادویی را با عناصر متفاوت ترکیب کرده و آسیب بسیاری به دشمنان وارد کنند. پرسونا هم همچنین از نظر فیزیکی هم بسیار قدرتمند تر از قهرمانان هستند و می‌توانند حملات فیزیکی بسیار قدرتمندی را انجام دهند. هر پرسونا ظاهری منحصر به فرد و به واسطه آن توانایی‌هایی خاص دارد که در مبارزات می‌توانند بسیار تعیین کننده باشند. باید گفت که مبارزات در نقش آفرینی‌های ژاپنی بیشتر از هر چیزی، به میزان شناخت شما از حریف، نوع حملات و نقاط ضعف او وابسته است. و این قانده در پرسونا هم می‌تواند به کمکتان بیاید. با شناخت دقیق نقاط ضعف دشمنان و حمله دقیق به این نقاط می‌توانید مبارزات پیچیده را بسیار راحت تر کرده و پیروز میدان باشید.



سری سرچشمه می گیرد. شعاری که به همبستگی و همراهی اشاره دارد و قدرت اصلی را در آن می بیند. طبق گفته های سازندگان، پرسونا 5 درست همانند شماره های قبلی به مسئله شناخت خود و سفری درونی تاکید دارد. سفری که به شناخت آزادی منجر می شود. البته نگاه پرسونا به مسئله آزادی، درست همانند ریشه های اصلی بازی، متفاوت از نگاهی است که امروزه می شناسیم. در واقع پرسونا به واسطه ریشه های فلسفی و عناصر روانشناختی بسیارش، تعریفی فلسفی از آزادی ارائه می کند که در بخش داستانی هم بسیار مشهود است؛ انسان وقتی به طور کامل از اجبارها و تأثیرها و تمایل های بیرونی پیروی کند، مجبور است اما وقتی از بند دلبستگی ها و تمایلات آزاد باشد، آزاد است. آزادی به این معنا همان آزاد شدن از اجبار بیرونی است.

پرسونایی دیگر می توانید او را قربانی کرده و از توانایی هایش بهره ببرید. البته باید به یاد داشته باشید که فرایند قربانی کردن یک پرسونا بسیار دردناک است و به روش های بی رحمانه ای که معمولاً برای اعدام مجرمان استفاده می شده انجام می شود. البته می توانید دل رحم تر باشید و پرسونای ضعیفان را به سلول انفرادی بفرستید تا با تمرین و ریاضت قدرت هایش را با سرعت بیشتری افزایش دهد. سیستم مبارزه در این بازی، بیش از هر چیزی به پرسوناها وابسته است، پرسوناهایی که هر یک بر اساس شخصیتی که به آن تعلق دارند خلق شده اند. (پرسونای پروتاگونیست «آرسن لوپن» نا دارد) توانایی پرسوناها هم بیش از هر چیزی به میزان روابطی که در دنیای واقعی ایجاد کرده اید وابستگی دارد. به این ترتیب می توان درک کرد که هدف اصلی خلق چنین سیستمی، از شعار اصلی

با پیشروی در داستان و یا انجام ماموریت های فرعی، با پرسوناها متفاوت و قدرت های بسیار آن ها مواجه می شوید. جدا از این که هر یک از قهرمانان یک پرسونای منحصر به فرد دارند، می توانند پرسوناها را دیگری را هم به خدمت گرفته و از آن ها در مبارزات بهره ببرند. پرسونا ها با توجه به نوع روابط اجتماعی پروتاگونیست با شخصیت های دیگر در دسترس قرار می گیرند. هرچه روابط گسترده تر و صفات شخصیتی بیشتری داشته باشید، با پرسوناها بیشتر و البته قدرتمندتری مواجه خواهید شد. البته برای تسخیر هر پرسونا باید ابتدا او را در نبرد شکست دهید تا تسلیم شما شود.

پرسونا ها را می توانید با رفتن به اتاق مخملی و خرج کردن امتیازهایی که کسب کرده اید ارتقا دهید. همچنین برای انتقال توانایی ها و قدرت های یک پرسونا به



که اعتقاد دارند هنجارهای آن هاست که بر اساس حقیقت شکل گرفته و هنجارهای گروه دیگر غلط است. و اینجاست که می توان درک کرد که قهرمان، برای شخصیت اصلی لقبی ساده بیش نیست. و ما هیچ گاه نمی توانیم دریابیم که آیا در جبهه حق می جنگیم و یا باطل.

پرسونا به واسطه سبک گرافیکی منحصر به فردی که از دل مانگاها و انیمه های ژاپنی بیرون کشیده شده، زیبایی خاصی دارد. محیط ها همگی زیبا و پر جزئیات هستند و شخصیت ها هم به واسطه وام گرفتن از سبک انیمه ها همگی شمایلی بسیار زیبا خواهند داشت. به همین جهت می توانیم در زمینه گرافیک هنری بازی را یکی از بهترین ها نام بنهیم. گیم پلی سری هم به واسطه مکانیک های جدید و سیستم مخفی کاری زیبایی، پیشرفت بسیاری داشته که انتظار برای تجربه کردنش را بسیار دشوار می کند. در آخر هم می دانیم که پرسونا در زمینه داستانی همیشه موفق و بسیار حیرت انگیز ظاهر خواهد شد. پس به واسطه شناخت قبلی از سری، و بازخورد هایی که از نسخه منتشر شده در ژاپن به دست آمده، می توان گفت که در انتظار یکی از بهترین شماره های سری و یکی از بهترین نقش آفرینی های ژاپنی سال هستیم.

به نظر می رسد که شخصیت اصلی شماره پنجم، در پی یافتن جایگاه دقیق خود در جامعه و نقشی که باید بر عهده بگیرد می گردد. او به واسطه اخراج از مدرسه جایگاه اجتماعی خودش را در خطر می بیند و برای به دست آوردنش تلاش می کند و این تلاش او را به وقایع داستانی و دنیای موازی پلس می کشاد و درست به همین دلیل است که برخلاف همیشه، این آنتاگونیست است که به دنبال شکست دادن پروتاگونیست قصه است و او را تعقیب می کند. داستان پرسونا 5 علاوه بر این که خودش تا حدودی هنجار شکن است، شخصیت هایی شورش و هنجار شکن هم دارد. شخصیت هایی که همگی در حال کشف خودشان هستند و به مرور شجاعت کافی برای شکستن هنجارهایی که توسط نسل های قبلی ایجاد شده اند را می یابند. آن ها با خلاقیت و مبارزه ای روانی راه و رسم نسل جدید و طرز فکر خود را جایگزین هنجارهای قبلی می کنند و به این ترتیب موجب پیشرفت جامعه می شوند. پرسونا 5 با وجود تمام اشاراتی که به مسئله آزادی و شناخت خود دارد، در داستانش به شکاف میان نسل ها و مبارزه نوجوانان با بزرگ تر ها تاکید می کند. مبارزه ای که در آن هر دو جبهه تصور می کنند در حال نجات جامعه هستند. چرا

مزیت‌های سقوط در پرتگاه انسانیت



DETROIT

B E C O M E H U M A N





که شاهد ساخت فیلم‌های بسیاری بر اساس این موضوع و مطرح شدن سؤالاتی بی پاسخ در رابطه با آن هستیم. سؤالاتی که شاید در نگاه اول فقط و فقط مربوط به ماشین‌ها و عاقبت آن‌ها باشند، اما در باطن، ارتباط بسیاری با انسان‌ها، جایگاه آنان و مسیری که برای شناخت خود طی می‌کنند دارد و سؤالی بزرگ را مطرح می‌کند، سؤالی به وسعت تاریخ انسان‌ها که این بار، بازی ساز بزرگی همچون دیوید کیچ (David Cage) اثری بزرگ را بر پایه آن خلق کرده است؛ جایگاه دقیق ما در این جهان بی کران کجاست؟

مصنوعی با او به دست آورده‌اند. نگرشی که حاصلش را حداقل در زمان کودکیمان و در سینما شاهد بودیم. از خلق شدن آثاری چون Blade Runner گرفته تا سری ترمیناتور. آثاری که وجود بی دغدغه و همراه با پیشرفت هوش مصنوعی در کنار انسان را در پایان با فاجعه‌ای عظیم همراه می‌دیدند. با گذشت زمان و با پیشرفت کردن بحث‌های مربوط به ماشین‌ها و هوش مصنوعی آن‌ها، در طول زمان و به طور اخص در سال‌های اخیر، توجه بسیاری از هنرمندان به موضوع ضمیر و خودآگاهی ماشین‌ها و هوش‌های مصنوعی معطوف شده است. به طوری

فیلم‌ها و رمان‌های بسیاری در طول سال‌های زندگی انسان‌ها خلق شده‌اند که آینده را به اشکال مختلف تصویر کرده‌اند. از آثار علمی-تخیلی نویسنده بزرگی همچون ژول ورن و سفرهای پنج هفته‌ایش بر فراز افریقا گرفته تا آثاری همچون فرانکنشتاین مری شلی و حتی آثار زیبایی چون نوشته‌های آیزاک آسیموف. اما با پیشرفت روز افزون علم و خلق شدن ماشین‌هایی که توانایی‌های بسیاری را در طول زمان و به واسطه اختراعات دانشمندان کسب کرده‌اند، عده کثیری از هنرمندان نگرش جدیدی نسبت به آینده انسان و همراهی این هوش‌های

کم و کسری نخواهد داشت. چرا که طبق گفته‌های کیچ، او به تازگی کار نوشتن بازی‌نامه اثر را به پایان رسانده است. و منظور از به تازگی، ماه‌های پایانی سال 2016 است. طبق گفته‌های کیچ، او برای نوشتن بازی‌نامه این اثر، مدتی در حدود 2 سال زمان صرف کرده و حالا، اطمینان دارد که داستانی متفاوت و البته کامل خلق کرده است. داستانی که شخصیت‌های بسیاری را شامل می‌شود که فعلاً فقط با دوتا از آن‌ها آشنا شده‌ایم.



ها در ابتدا به کارهایی ساده مشغول می‌شوند اما به مرور و با پیشرفت بیشتر، به عنوان خدمتگذارانی وفادار برای جامعه، در شغل‌های پرخطر و یا طاقت فراس گمارده می‌شوند و جای انسان‌ها را در این گونه شغل‌ها پر می‌کنند. مدتی نمی‌گذرد که دنیا پر می‌شود از اندرویدهای آتش نشان، پرستار، پلیس که همه ریسک‌های موجود در شغل‌هایشان را برای نجات جان انسان‌ها و یا حفاظت از مال و جان‌شان قبول می‌کنند. این اندرویدهای پیشرفته، کاملاً شبیه به انسان‌ها هستند، اما درست همانند هوش‌های مصنوعی، بدون هیچ‌گونه احساس و توانایی حس کردن خلق شده‌اند. تا اینجا داستان، بازی عظیم دیوید کیچ، شاید حرف زیادی برای گفتن نداشته باشد. اما با شروع اتفاقاتی همچون خودکشی اندرویدها، گروگان‌گیری‌های آنان و حملاتی که به انسان‌ها می‌کنند، داستان کیچ گره اصلی‌اش را رو کرده و مخاطب را درگیر می‌کند. درگیری‌ای که امیدواریم در یک بازی سینمایی و زیبا، با پاسخی به مراتب قابل قبول رو به رو شود. با توجه به اینکه جز پیش‌قصة و رویدادهای قبل از شروع بازی، اطلاعات چندانی از بخش داستانی Detroit Become Human در دسترس نیست، می‌توان گفت که بازی از نظر داستانی هیچ

بازی جدید دیوید کیچ افسانه‌ای، که برای اولین بار در 22 اکتبر 2015 و در طی کنفرانس شرکت سونی به طور کامل رونمایی شد، نظرهای بسیاری را به واسطه موضوع جالب و زیبا و البته فضاسازی نئو نوآرش جلب کرد. البته از بازی بزرگی که توسط دیوید کیچ ساخته شود انتظاری جز این هم نمی‌رفت. اما تصاویر پخش شده در مراسم معرفی این بازی آنقدر گیرا و جذاب بودند که هر بازی‌بازی را، جدا از تعلق خاطری که به پلتفرم مورد علاقه‌اش دارد، تشنه و درگیر خود کند. کیچ به زیبایی سوال بزرگ و موضوع اصلی اثرش را در تریلر مربوط به معرفی گنجانده و همه را مات و مبهوت خود کرد. کیچ بازی بزرگی را معرفی کرد که بنا بر انتظاراتی که از او و تیمش می‌رود، می‌تواند بازهم تجربه‌ای منحصر به فرد از داستان سرایی در بازی‌های ویدیویی را برای همه بازی‌بازهای تشنه به ارمغان بیاورد. بازی جدیدی که Detroit Become Human نام گرفته است.

همانطور که از نام بازی هم مشخص است، داستان در فضای شهر دیترویت، واقع در ایالت میشیگان رخ می‌دهد. جایی که در آینده‌ای نه چندان دور، انسان‌ها موفق به ساخت ربات‌هایی شده‌اند که از هوش و توانایی بسیاری برخوردار هستند. این ربات



در جامعه به عنوان یک تهدید برای انسان های شناخته میشود. به همین دلیل، پلیس با ایجاد یک بخش مخصوص سعی در شکار کردن، دستگیری و یا حتی نابودی اندروید های ... دارد. به منظور رسیدن به این هدف، با کمترین خسارت ها، پلیس و مقامات از اندروید هایی که تحت امرشان باقی مانده و همچنان طبق برنامه عمل می کنند بهره می برند. اندروید هایی که وظیفه دارند همتایان خاطی و شورشی خود را از رده خارج کرده و جان انسان ها را به هر قیمتی حفظ کنند. اما موضوع جالب اینجاست که دیگر شخصیت قابل بازی معرفی شده، یعنی کانر (Connor) یکی از اندروید های پلیسی است که به دنبال نابودی منحرف ها هستند. کانر که درست در مقابل شخصیت کارا قرار دارد، به روشی متفاوت و البته پر جزئیات تر به مخاطب ها معرفی شده. او طی نمایش گیم پلی بازی در مراسم E3 2016 معرفی شد.

اولین شخصیت قابل بازی که در مراسم معرفی بازی به ما شناسانده شد، کارا (Kara) نام دارد. اندرویدی که دقیقاً مانند بسیاری از همتایانش، دچار بحران احساسات شده و موفق می شود فرار کند. کارا به واسطه توانایی های منحصر به فردی که دارد، توانسته خودش را با جامعه انسان ها هماهنگ کند و در میان آن ها پنهان شود. طبق گفته های تیم سازنده، کارا همچون هر انسانی به دنبال یافتن پاسخ به سوالاتی است که ذهنش را مشغول کرده، او می خواهد بداند جایگاه اصلیش در این دنیای بیگانه کجاست؟ او سعی دارد به این سوال پاسخ دهد اما مشکل اینجاست که انسان ها، اندروید هایی که از برنامه تعیین شده و پیش بینی شده شان تخطی می کنند را منحرف (Deviant) می خوانند. ربات هایی که طبق قوانین عمل نکرده و باید هر چه زودتر جمع آوری شوند. حضور این گونه ربات ها

سرنخ های مناسب هستند. از طرفی، درست در همین موقع، زمانی که برای مذاکره با مجرم در اختیار دارید را از دست خواهید داد. و اینجاست که باز هم انتخاب های مهم در بازی های کیچ خودنمایی می کنند. شما می توانید با جمع آوری اطلاعات و استفاده از حالت Reconstruction mode به درک بسیار دقیقی از صحنه جرم برسید و بعد با اطمینان خاطر به سراغ مرحله بعد، یعنی مذکره بروید. اما باید به یاد داشته باشید که به واسطه گشت و گذارتان در محیط و مصاحبه با افراد دیگر، وقت چندانی برای قانع کردن مجرم ندارید. از طرف دیگر، اگر بدون یافتن سرنخ های دقیق به سراغ مجرم بروید، قدرت چانه زنی چندانی نداشته و ممکن است چنان خودتان و کس دیگری را به خطر بیندازید. البته هرگز نباید فراموش کنیم که کانر، حداقل از نظر دیگر شخصیت ها فقط یک اندروید است، موجودی که مرده و یا زنده بودنش اهمیت چندانی ندارد.

به نظر می رسد گیم پلی مربوط به هر یک از شخصیت های بازی، وابسته به توانایی منحصر به فرد او بوده و همچون بخش های نمایش داده شده به چند مرحله متفاوت تقسیم شود. در این حالت، می توانیم نتیجه بگیریم که دیترویت، برخلاف باران شدید، حداقل در بخش گیم پلی و در میزان تعامل مخاطب با داستان و محیط بازی پیشرفت های چشم گیری داشته است. طبق گفته های گیج، گیم پلی بازی غنی و بسیار هیجان انگیز خواهد بود چرا که با وجود داشتن انتخاب های فراوان و احتمال مرگ

بسیار طولانی بازی، می تواند هیجان زیادی را به بازی باز ها تزریق کند.

در مورد گیم پلی بازی، جز یافته هایی که از ویدئو کوتاه منتشر شده مربوط به یکی از پرونده های کانر به دست آمده، اطلاعات دیگری نداریم. به نظر می رسد در دیترویت هم همانند دیگر بازی های کیچ، با یک فیلم تعاملی رو به رو هستیم. اما با این حال، میزان دخالت بازی باز و میزان آزادی عمل او در دیترویت، بسیار بیشتر از اجدادش به نظر می رسد. یکی از مسائلی که جامعه مدرن در حال حاضر و قطعاً در آینده با آن رو به رو خواهد شد، موضوع زمان است. موضوعی که یکی از اساسی ترین رکن های گیم پلی دیترویت را ساخته. گیم پلی نمایش داده شده از کانر، به طور کلی به دو بخش تقسیم شده است. طبق گفته های سازنده ها، هر یک از شخصیت های قابل بازی، علاوه بر خصوصیت های شخصیت خاص، توانایی های منحصر به فردی دارند که در گیم پلی به کمکمان می آیند. این توانایی در مورد کانر، جمع آوری سرنخ ها از صحنه جرم، تشخیص، شناسایی، بررسی و در آخر استنتاج و شکل دادن دوباره صحنه را شامل می شود. این توانایی خاص که Reconstruction mode نام گرفته به کانر اجازه می دهد که صحنه جرم را در ذهن فوق العاده پیشرفته و مدرنش بازسازی کرده و به طور کامل مورد مطالعه قرار دهد. به واسطه قرار داده شدن این حالت در گیم پلی، اهمیت زمان در بازی بسیار زیاد می شود. چرا که برای رسیدن به یک تصویر کلی از صحنه جرم، شما نیازمند یافتن

با اینکه فقط دو شخصیت از تعداد بسیار زیاد شخصیت های قابل بازی معرفی شده اند، اما همچنان می توان گفت که بازی از جذابیت بسیاری برخوردار است. این تقابل جالب و زیبا که در شخصیت ها کانر و کارا قرار داده شده، می تواند زمینه ساز تنش ها و ماجراهایی بسیار باشد و عنصر اصلی داستان گویی کیچ، یعنی شاخته های داستانی بسیار زیادی را به وجود بیاورد. طبق گفته های دیوید کیچ، دیترویت بر اساس کاری که آن ها در باران شدید (Heavy Rain) و ماوراء (Beyond) انجام داده اند ساخته می شود، اما با روشی بسیار بسیار متفاوت. داستان بازی درست همانند دیگر بازی های استودیو کوآنتیک دریم شاخه های بسیاری را شامل می شود. شاخته هایی که وابسته به تصمیمات شما در طول بازی ایجاد شده و عواقب متفاوتی را به وجود می آورند. عواقبی که ممکن است باعث مرگتان شوند. آن هم مرگی که هیچ برگشتی ندارد. دقیقاً همانند باران شدید، در صورت بروز اشتباه و یا انتخابی که موجب مرگ شخصیتی شود. او به هیچ وجه به بازی بر نمی گردد و شما هم با هیچ صفحه ای با محتوای Game Over رو به رو نخواهید شد. در دیترویت درست همانند یکی از پدر بزرگ هایش، مرگ و زندگی شخصیت ها بیشتر از آن چه که فکرش را بکنید به انتخاب هایتان وابسته است. انتخاب هایی که می توانند سرنوشت شخصیت های اصلی و فرعی را تغییر دهند و این بار، قرار است با گستره بسیار بیشتری از انتخاب ها و باز خورد ها رو به رو شویم. گستره ای که به واسطه داستان شاخه ای و

که روایت می کنند معروفاند. و او این بار در دیترویت، سعی دارد لازمه های انسان بودن را بار دیگر، شناسایی کند.

بازی های استدیو موفق و بسیار دوست داشتنی کوآنتیک دریم، همیشه در زمینه های گرافیکی از بهترین های نسل بوده اند، برای اثبات گفته ام، کافی است اشاره کنم به گرافیک فنی و البته هنری چشم نواز باران شدید که واقعاً مرز های گرافیک واقع گرایانه را در زمان عرضه تکان داد. این بار اما کوآنتیک دریم به سراغ موتور بازی سازی جدید رفته، موتوری که در سایه زنی ها و نورپردازی هایش پیشرفت های چشم گیری داشته و خیالامان را از بابت جلوه های بصری راحت می کند. چرا که همین حالا هم نمایش هایش بازی پر است از جلوه های خیره کننده گرافیکی و بافت های با کیفیت و حیرت آور. اما جدا از توانایی بسیار زیاد این موتور، مورد حیرت انگیز در نمایش های دیترویت، قطعاً اختصاص دارد به مدلسازی شخصیت ها، شخصیت هایی که در حرکات و صحبت کردن، همتا ندارند. کوآنتیک دریم در ساخت شخصیت های دیترویت واقعاً عالی عمل کرده است. از اندروید ها گرفته تا انسان ها، همگی به طبعی ترین حالت ممکن حرکت می کنند، احساسات را در چهره هایشان نشان می دهند و حرف می زنند. البته تحقق این چنین کیفیتی بدون وجود زحمات بسیار سازنده های بازی ممکن نبوده است. آن ها در مدت حدودی یک سال و شش ماه، با بیش از دویست بازیگر مختلف از انگلستان، فرانسه و ایالات متحده کار کرده و آن ها را در بیش از 300 نقش متفاوت به کار گرفته اند. کوآنتیک دریم باری خلق شخصیت هایی باورپذیر از همه 220 بازیگرش اسکن های سه بعدی تهیه کرده و مشغول به ساخت انیمیشن های مختلف از طریق تکنیک موشن کپچر شده است. این زحمات فراوان اما نتیجه ای بی نظیر داشته، نتیجه که با دیدن حرکات و نقش افرینی بی نظیر بازیگر ها و شخصیت های داخل بازی، کامل مشهود می شود.

این تیم خلاق همچنین برای رسیدن به اتمسفر مورد نظرش در شهر دیترویت، ایالت میشیگان سفر کرده اند و مشغول به عکس برداری و تحقیق میدانی از دیترویت شده اند. آن ها سعی کرده اند علاوه بر شبیه سازی هویت کلی شهر، بر اساس ظاهر و معماری، به ساختمان های مخروبه و قدیمی هم سر بزنند تا تاریخچه شهر را دریابند، همچنین با محاسبه های فراوان سعی کرده اند که با هویت فرهنگی دیترویت آشنا شده و از آن در خلق فضای بازی بهره ببرند. به نظر می رسد کوآنتیک دریم برای ساخت دیترویت در بازی اش سنگ تمام گذاشته و سعی کرده تا هویت شهر را به نحو احسن حفظ کند. شهری که طبق گفته کیج، به علت بافت صنعتی و ارتباط بسیار زیادی که با صنعت و پیشرفت تکنولوژی در ایالات متحده داشته به عنوان مکان رخداد های بازی انتخاب شده است.

همانطور که از شواهد پیداست، Detroit: Become Human ساخته جدید کوآنتیک دریم و مدیر عامل خلاقش، استعدادی بی نظیر برای تبدیل شدن به شاهکاری دیگر را دارد، بازی از کمبود گیم پلی در همتابان قبلی اش به خوبی درس گرفته و اینبار با محتویات جدیدی در بخش گیم پلی ظاهر می شود، از نظر گرافیکی هم می توانیم اطمینان داشته باشیم که با یکی از بهترین های نسل رو به رو خواهیم شد، یک بازی بزرگ با گرافیکی مثال زدنی و چشم نواز. اما درست مثل همیشه، نقطه قوت اصلی بازی های کیج، در داستان بی نظیر و سبک روایی تعاملی بازی نهفته است. داستانی که این بار بار هستی شناسانه بسیاری به خود گرفته و سعی دارد به سوالات نامتناهی پاسخ دهد، کیج با اندروید هایی که در دیترویت، مثل نوزادی کوچک در حال درک احساساتشان هستند، شخصیت هایش را روی لبه پرتگاه انسانیت راه می برد، پرتگاهی که سقوط در آن، تبدیل شدن به انسان امروزی را به ارمغان می آورد.

شخصیت ها و حتی وقوع اتفاق هایی دردناک تر برایشان، اهمیت تصمیم گیری، و درست قبل از آن جمع آوری اطلاعات دقیق بسیار افزایش می یابد. اما سوالاتی که مطرح می شود، این است که آیا با مرگ هر شخصیت، به مقدار نقشی که او در داستان ایفا می کرده از محتوای بازی کم خواهد شد؟ کوآنتیک دریم در رابطه با این سوال، توضیحات جالبی ارائه کرده. آن ها قول داده اند که حتی با مرگ شخصیت ها در ابتدای بازی هم، به هیچ وجه از محتوای بازی کم نخواهد شد. آن ها تأکید دارند که اهمیت شخصیت ها در داستان بسیار زیاد است، اما با این حال، حتی اگر از داستان هم کنار بروند، به هیچ وجه شاهد کوتاه شدن بازی نخواهیم بود. کیج مدعی شده که هر شخصیت قابلیت هایی منحصر به فرد در کنار داستانی متفاوت را روایت خواهد کرد که در انتها به یکدیگر مرتبط می شوند، داستانی چند شاخه که در باطن یکپارچه است، اما با مرگ شخصیت ها، از محتوایش کم نخواهد شد. طبق گفته های کوآنتیک دریم، دیترویت در هربار تجربه و در هر حالتی محتوایی یک اندازه اما به شدت متفاوت خواهد داشت.

کیج همچنین ذکر کرده که در بازی ابزارها و منابع بسیار وجود دارند که به شما در یافتن اطلاعات کافی برای افزایش میزان موفقیتتان کمک می کنند. موفقیتی که بنا به ذات داستان محور بازی، می تواند باعث و بانی اتفاقات فراوانی باشد. عامل مهم دیگر در گیم پلی دیترویت، سیستمی است که با نام ثبات احساسی شناخته می شود. این سیستم که به علت حملات احساسی اندروید ها و شکل گرفتن خودآگاهی در آن ها ساخته شده، میزان ثباتی که یک انروید در مکالمه از آن برخوردار است را به شما نشان می دهد. اگر در یک مکالمه و در جریان مذاکراتتان با مجرم، اعتماد او را جلب کرده و بتوانید قدم در راه قانع کردنش بگذارید، شاهد افزایش ثبات احساسی مجرم خواهید بود. با افزایش ثبات، اندروید ها تصمیماتی عاقلانه تر می گیرند و بازی روندی منطقی تر را طی می کند و پیرو آن شما به میزان موفقیت بیشتری دست می یابید. در مقابل اما، با کمتر شدن ثبات احساسی اندروید ها، اعمال هرنوع واکنشی از آن ها ممکن می شود و میزان موفقیت کانر کاهش خواهد یافت.

بدین ترتیب، شرایطی به وجود می آید که بازی باز، باید همیشه، برای مقابله با هر پیش آمد و شرایطی آمادگی داشته باشد، و این آمادگی، فقط و فقط در جمع آوری اطلاعات و سرنخ ها خلاصه نخواهد شد. البته هنوز مشخص نیست که این سیستم در بخش های گیم پلی مربوط به دیگر شخصیت ها هم کارایی داشته و یا هر شخصیت با سیستمی متفاوت بازی خواهد کرد. به دنبال وجود چنین سیستم پیچیده و البته جذابی، می توان دریافت که داستان دیترویت تا چه حد به بحران خودآگاهی اندروید ها وابسته است. بحرانی که توانسته تا حد زیادی رعب و وحشت را به دل انسان ها بیاندازد و ربات ها را هرچه بیشتر شبیه به انسان کند. ربات هایی که حالا می توانند غمگین باشند، حسادت کنند، عاشق شوند و از اعمالشان آگاهی داشته باشند. هنوز درست مشخص نیست که شروع و آغاز این بحران از کجاست و به چه دلیلی اندروید ها توانایی خودآگاهی را کسب کرده اند. اما در مقابل به درستی مشخص است که کیج قصد دارد با شکل دادن داستانی با محوریت ماهیت خودآگاهی در انسان، سوالات بسیاری را مطرح کند. سوالاتی که طبق گفته های خودش، بیشتر از آن که به اندروید ها مربوط باشد، به انسان ها و جایگاه آن ها در جهان هستی ربط پیدا می کند. سوالاتی که در مورد زندگیست، در مورد هستیست و در آخر، قصد دارد حقیقت انسان بودن را کشف کند. کیج سعی دارد با ساخت چنین داستانی، سوالاتی شاید قدیمی شده را دوباره مثل خوره با جانمان بیاندازد، سوالاتی که هنوز هم هیچ انسانی نتوانسته پاسخی قانع کننده برایش بیابد. بازی های کیج معمولاً بیشتر از هر چیزی به داستان های بی نظیری



SNIPER 3

GHOST WARRIOR

محاصره به روش یک نفره



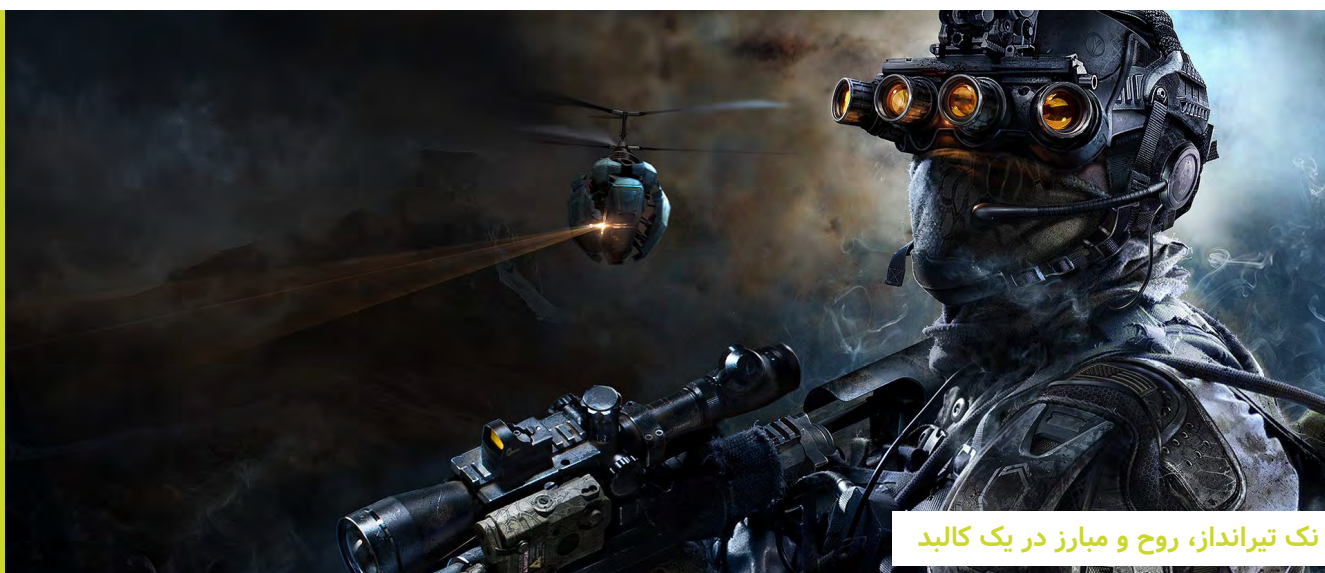
نهایت تلاش خود را کرده تا نسخه ی سوم سری Sniper Ghost Warrior به بهترین تجربه ی تمام سری بدل شود و بتواند تغییراتی اساسی در این ژانر به خصوص، در شوتینگ اول شخص را رقم بزند. این کمپانی با تاخیرهای پیاپی زمان انتشار بازی را از سال ۲۰۱۶ به ۲۰۱۷ منتقل کرد و در همین حین با انتشار تریلرهای فراوان و ایجاد نسخه بتا تست از بازی به گیمرها و منتقدان نشان داده که تا این جای کار تاخیرها « کارساز » بوده اند و قرار است نسخه ی سوم این سری دوست داشتنی چیزی قراتر از یک « وعده ی دروغین » که ماهیت دقیق نسخه های پیشین این سری است، باشد. با پیش نمایش این بازی همراه باشید.

تک تیر انداز، روح یا یک مبارز؟ جاناتان نورث (Jonathan North) مردی از کدام گونه است؟ فرمانده سابق نیروی دریایی آمریکا که دوران کاری تلخ و سختی را پشت سر گذاشته دوباره برای انجام ماموریتی خطرناک فراخوانده می شود. کشور گرجستان درگیر یک جنگ داخلی شده و یک تار مو تا وقوع جنگ منطقه ای مانده، تمامی اقدامات سیاسی به پن بست خورده و حالا زمان شلیک تیر آخر است، زمان آن است که زبده ترین فرد از زبده ترین نیروی نظامی کشور آمریکا وارد عمل شود، تا دنیای دیگران، و همچنین دنیای مخدوش و تیره خودش را یک بار برای همیشه از شر پلیدی های رهایی ببخشد. حالا وقت محاصره به روش یک نفره است! سی آی اینتراکتیو (CI Interactive)

جنگ سرد و گرم در یک قدمی دنیا



گرجستان، درگیر یک جنگ تمام عیار داخلی است و در عین حال با کشورهای همسایه اش هم به نبرد می پردازد، چیزی نمانده که تمام منطقه وارد یک جنگ تمام عیار شود، راهکارهای منطقی، صلح آمیز و سیاسی در این میدان نبرد خونین، کاری از پیش نمی برند. اکنون زمان دخالت نظامی فرا رسیده است، اما آمریکا هم چون هر کشور دیگری نمی خواهد به طور آشکار وارد این نبرد شود، به همین دلیل، یک سرباز کهنه کار جاناتان نورث (Jonathan North) فرمانده بازنشسته نیروی دریایی آمریکا را وارد مهلکه می کند. جاناتان دوران کاری بسیاری سختی را گذارنده و در نبردهای فراوانی شرکت کرده اما تعدادی از این جنگ ها، بدل به فرساینده ی ذهن او و کابوس های شبانه اش شده اند. وی مدت طولانی است که دست به اسلحه نبرده چرا که از شلیک هایش خاطره خوبی در ذهنش به جای نمانده است، اما هم اکنون هم به خاطر کشورش، هم به خاطر تمام مردم دنیا و از سوی دیگر به خاطر آنتاگونیست بازی که احتمالا یکی از دشمنان سابق وی در زمان خدمتش در نیروی نظامی آمریکا بوده، حاضر شده با ترسها و کابوس هایش روبرو شود. در این نسخه احتمالا با یک شخصیت « سم فیشر » وار رو به رو خواهیم شد که شخصیت پردازی بهتری از شخصیت های سابق این سری خواهد داشت، کمی چاشنی میهن پرستی و « دلایل شخصی » می تواند کاراکتر بازی را به میزان قابل توجهی جذاب تر و عملگردها و تصمیم گیری هایش را باورپذیرتر جلوه دهد. طبق سخن سازندگان و نویسندگان بازی، این بار قرار است شاهد رابطه ی منطقی تری میان مراحل بازی و ماموریت های موجود در آن باشیم تا دیگر نظیر نسخه های پیشین تجربه ای سراسر پوچ را شاهد نباشیم و بتوانیم اکشن های موجود در بازی را هدفمند به پایان ببریم.



نگ تیرانداز، روح و مبارز در یک کالبد

که برای تحقق این امر بیشتر باید آهسته آهسته و نیم خیز حرکت کنید و میان چمن ها و یا سنگ ها خود را استتار کنید و گاهی تا چند دقیقه منتظر بمانید تا مسیر حرکت دشمنان تغییر کند، در این حالت بایستی کمتر آتش به روی دشمنان باز کنید و برای باز کردن راهتان بیشتر حواس آن ها را پرت کنید و یا نهایتا از پشت آن ها را بی صر و صدا از پای در آورید، یکی دیگر از المان هایی که در این بخش بیشتر به درد می خورد، بازپرسی از دشمنان است که با انجام این کار اطلاعات مفیدی در مورد محل هدف و یا اهداف جانبی به دست خواهید آورد. نام حالت سوم بازی، Warrior یا همان جنگجوست که همان طور که از نامش برمی آید معادل به راه انداختن حمام خون است! شما در این کلاس به جای اسلحه دومتان، یک اسلحه تمام یا نیمه اتوماتیک انتخاب کرده چیزی نظیر ak47 ویا m4a و سپس به دل دریا می زنید و هر بنی بشری را در آن منطقه به رگبار می بندید، با وجود این که حالت هم لذت خاص خود را دارد اما سازندگان برای این که کمتر از آن استفاده کنید، سیستم شوتینگ این نوع اسلحه ها را سخت انتخاب کرده اند، به نحوی که این اسلحه ها نشانه یا crosshair ندارند و حتما برای شلیک با آن ها بایستی زوم کنید و از نشانه خود اسلحه استفاده کنید، لگد این اسلحه ها بسیار طبیعی طراحی شده اند که در نتیجه ی آن بایستی به صورت منفرد و جدا جدا تیر اندازی کنید تا تیر هایتان حتما به هدف برخورد کنند. در این حالت می توانید از انواع ابزار آلات جنگی نظیر نارنجک، دودزا، c4، تله ی انفجاری و یا بسیاری آلات دیگر استفاده کنید تا مطمئن شوید دشمنان حتما دار فانی را وداع می گویند. یکی دیگر از این امکانات جذاب بازی امکان استفاده از انواع مختلف گلوله است، گلوله هایی که از دیوار یا سطوح نازک فلزی عبور می کنند و یا گلوله هایی که سنسور تشخیص حرکتی دارند و دشمنان اطرافتان را برپایان شناسایی می کنند دو نوع از این گلوله ها هستند. خلاصه ی کلام این که بازی جای خلاقیت را برایتان باز گذاشته و شما هستید که بایستی بازی را بسته به نوع علاقه تان پیش ببرید و برای خودتان خاطره بسازید.

مخفی کاری است، در مرحله ی دوم که زمان کشیدن ماشه است، بایستی نظیر یک تک تیر انداز واقعی، عوامل بسیار زیادی را در نظر بگیرید، عواملی نظیر جهت و شدت باد، میزان رطوبت هوا، فاصله ی هدف از شما و تأثیری که جاذبه و مقاومت هوا روی مسیر گلوله تان می گذارد. سپس با آنالیز تمامی این اطلاعات بایستی تنظیمات اسنایپ را به نقطه ی صحیح هدایت کنید، برای این که تیرتان خطا نرود بهتر است بنشینید یا نیم خیز شوید تا کمتر اسلحه تان تکان بخورد یا این که نفستان را برای چند ثانیه حبس کنید و در آخر با توجه به وضعیت دشمن شلیک کنید. به طور حتم می توان گفت بازی یکی از بزرگترین شخصی سازی های ممکن را در اختیار شما می گذارد که در هر کلاس به گزینه های پیش روی شما اشاره خواهیم کرد. در این کلاس اسنایپ های متفاوتی در قدرت، دقت و سرعت های متفاوتی در اختیار دارید که باتوجه به نیازتان بایستی اسلحه ی خود را انتخاب کنید، سپس با توجه به استایل شوتینگ که به کار می برید یک اسلحه ی دستی هم به دور کمرتان بسته خواهد شد، انتخاب با خودتان است، یک پیستول با دمیچ و سر و صدای زیاد یا یک نسخه ی سبک همراه با صدا خفه کن که تنها به درد هدشات می خورد. حالا نوبت به شخصی سازی اسلحه ها می رسد، صدا خفه کن، خشاب اضافی، دسته ی بزرگ تر، هدایت کننده ی تیر، افزایش دهنده ی دمیچ اسلحه تنها تعدادی از این امکانات متنوع هستند که در اختیار شما قرار می گیرند. می توانید برای اسلحه دستیتان، لیزر بگذارید، نوع نشانه را تغییر دهید. یا این که سراغ شخصی سازی گجت هایتان بروید و درون خود را تغییر دهید مثلا سرعت یا توان آن را افزایش دهید، امکان هکینگ را به آن بیفزایید و بسیاری گزینه های دیگر. نام دومین کلاس موجود Ghost یا روح است که با توجه به اسمش می توانید حدس بزنید که همان کلاس مخفی کاری است. در این کلاس بیشتر با اسلحه ی دستی کار خواهید کرد چرا که عموما کم سر و صداست و کار را با کم ترین جلب توجه تمام می کند که در نتیجه ی استفاده از سلاح سبک تر سرعت بیشتری خواهید داشت. در این کلاس بیشترین تمرکز بر روی نفوذ به میان دشمنان و شناسایی نشدن است

تقریبا تمام اطلاعات منتشر شده از این بازی به بخش گیم پلی مربوط می شود. به عبارتی دیگر با این که بازی با محوریت یک داستان روایت می شود اما در حقیقت بازی یک تجربه ی گیم پلی محور محسوب می شود چرا که تمامی المان های بازی تاره در این بخش هستند که خود را نشان می دهند و داستان بازی بیشتر برای هدایت این گیم پلی قدرتمند طراحی شده است. سازندگان وعده داده اند که این عنوان معنای واقعی آزادی را برای شما به ارمغان می آورد و این شما هستید که بازی را برای خود می سازید و طبق تجربه ی بنده از بتای این عنوان می توانم بگویم قضیه کم و بیش به همین شکل است. همان طور که بار ها در تریلر های بازی دیده ایم، نام بازی از سه قسمت Sniper, Ghost و Warrior ساخته شده و این سه قسمت در حقیقت نام سه حالتی است که شما می توانید طبق آن ها بازی خود را پیش ببرید و تجربه ی منحصر به فردی را رقم بزنید. حالت اول بازی که بیشترین تأکید سازندگان هم بر همین حالت است و حقیقتا لذت بیشتری دارد کلاس Sniper است. شما در این حالت، یک اسنایپ، یک اسلحه ی سبک دستی، دوربین مخصوص و تعدادی نارنجک و صد البته یک یا دو گجت به خصوص نظیر Drone (درون)، چاقوی پرتابی و یا چاقوی ضامن دار را خواهید داشت، سرعت راه رفتنتان کند و به همین خاطر فرار کردن از مهلکه برایتان سخت خواهد بود. این حالت مقداری مخفی کاری هم چاشنی خودش دارد که بایستی برای پیدا کردن نقطه ی مناسب تیر اندازی از آن استفاده کنید. در کنار اسلحه ی غول آسایان، مفید ترین ابزار، drone شما خواهد بود که برای خود دنیایی دارد شما با این گجت می توانید محیط اطرافتان را تا ابعاد نسبتا خوبی اسکن نمایید، دشمنان را مارک کنید، هدف مورد نظر را بیابید، دوربین های نظارتی را هک کرده و به داخل شبکه ی نظارتی نفوذ کنید. البته تمامی این کار ها بایستی با احتیاط انجام شوند چرا که دشمنان حضور این درون را در فواصل نزدیک احساس می کنند و آن را از بین می برند. این حالت بیشتر شامل دو مرحله ی یافتن نقطه ی مناسب و سپس تیر اندازی می باشد که همان طور که گفتم مرحله ی اول نیازمند استفاده از درون و کمی



از هر چه بگذری سخن افق خوش تر است!

است مشکلاتی را در بخش گرافیک فنی بازی پدید آورد که در بیشتر نمایش های بازی و حتی بخش بتا به خوبی مشخص می شدند، به عنوان مثال گاهی اوقات گلیچ هایی عجیب زمانی که دشمنان اسلحه به دست می گرفتند مشاهده می شد یا افکت افتادن دشمنان روی زمین چندان طبیعی احساس نمی شود، علاوه بر این ایرادات، مشکل بسیار عجیبی که در بخش بتا با آن روبرو شدم، طراحی نه چندان قوی صورت دشمنان و حالت چهره ی آنان به هنگام آگاهی از حضور شما در منطقه ی ممنوعه بود که در قیاس با حجم کاری که سازندگان روی فواصل دوردست انجام داده اند، کم کاری عجیبی محسوب می شود و امیدوارم این مشکل تا زمان لانچ بازی حداقل کمی مرتفع شود. طراحی اسلحه ها و آلات جنگی بسیار عالی کار شده و هر چقدر هم که با دقت به آنان نگاه کنید، عیبی متوجه طراحی با جزئیات آن ها نخواهد شد. به طور کلی بازی در فواصل دوردست یک شاهکار کم نظیر است، اما در فواصل نزدیک به جز ادوات جنگی، تکسچر ها و حالت چهره ی افراد چندان چنگی به دل نمی زند که امیدوارم این عیب هم برطرف شود تا کرای انجین نهایت قدرت خود را به رخ دیگر بازی های این نسل بکشد!

به جای اینکه حواستان جمع پیدا کردن هدف شود، نقطه ی تلاقی آسمان و زمین است که توجه شما را به خود جلب می کند. بازی دارای سیستم چرخه شب و روز است و آب و هوای متغیر دارد که تمامی این ویژگی ها به نحو احسن در بازی اجرا می شوند، به عنوان مثال در شب نه تنها دشمنان شما را به درستی نمی بینند بلکه شما هم نظیر روز دیگر دید درستی از آن ها ندارید و بایستی بیشتر به مارک کردن هایتان وابسته شوید. هنگامی که هوا بارانی است علاوه بر اینکه آب بر روی اشیاء گوناگون با توجه به جنسشان تاثیر می گذارد، در تیراندازی شما هم خلل ایجاد می کند، به نحوی که آب روی اسکوپ شما می لغزد و یا بد تر از آن، آبی که روی زمین جمع شده نور محیط را بازتاب می دهد و شما را به اصطلاح «کور» می کند، جلوه های انفجار و آتش گرفتن به زیبایی هر چه تمام تر به اجرا در می آیند. به طور کلی نورپردازی در سراسر بازی، چه در فضاهای بسته و چه در فضاهای باز خارق العاده است و جلوه های بصری در فواصل دور دست هر گیمری را مبهور خود می کند اما تمام این ها را گفتیم و حالا نوبت به ایرادات این بخش است، موتور کرای انجین برای خلق جلوه های بصری عالی است، اما به همان اندازه موتور پیچیده ای است و ممکن

بازی های سری Sniper Ghost Warrior همگی با موتور کرای انجین ساخته شده اند و نسخه سوم این سری هم با جدیدترین ورژن این موتور ساخته می شود. کرای انجین که محصول کار استودیوی کرایتک است را بی شک یکی از قوی ترین و به اعتقاد بسیاری قوی ترین و پیچیده ترین موتور بازی سازی دنیا می توان دانست. این موتور که به خلق جلوه های گرافیکی بی نظیر شهره است در این بازی هم گویا قرار نیست چیزی کم بگذارد و آنطور که از تریلر ها و نسخه بتا بازی معلوم است، چیزی کمتر از شاهکار نصیبمان نخواهد نشد. از آنجا که در بازی بیشتر تمرکز بر روی اسلحه اسنایپ و فاصله ی دور دست است، سازندگان هم بخش اعظم تمرکز خود را روی گرافیک در فواصل دور دست بازی گذاشته اند که به سبب آن در فواصل دور دست مناظر به معنای واقعی کلمه حقیقی جلوه می کنند. آسمان بازی بسیار عالی طراحی شده، حرکت ابر ها در آسمان قابل تشخیص است، پرتو های خورشید یک به یک بر روی زمین می تابند و گاهی با حرکت ابر ها، جای خطوط خورشید تغییر می کند. هنگامی که به دور دست بنگرید، draw واقعا شما را مبهور خود می کند و گاهی هنگامی که برای اسنایپ زدن به نقاط مرتفع می روید،

هیس! گلوله ها فریاد می کشند!

اسلحه ها متفاوت و بسیار شبیه به نسخه ی واقعی شان تنظیم شده بلکه صدای افتادن پوکه، جا گذاری گلوله و کشیدن ماشه هم حتی به وضوح قابل شنیدن هستند، صدای برخورد باران با تخته سنگ ها در فضای داخلی ساختمان ها انعکاس صوتی متفاوتی دارد و تمامی این ها دقت وسواس گونه سازندگان موسیقی بازی را مشخص می کنند. در مجموع صداگذاری اشیاء مختلف بازی بسیار عالی کار شده اند و به نظر می رسد با توجه به تیم سازندگان قطعات موسیقی، قطعات جذاب و مهیجی در بازی قرار داده خواهد شد.

به عنون جمع بندی می توان گفت نسخه ی سوم Sniper Ghost Warrior تا به حال بسیار امیدوار کننده تر از نسخه های پیشین ظاهر شده و انتظار آن می رود که یک بار برای همیشه جایگاه این ژانر ویژه ی بازی را به درستی تعریف کند.

متأسفانه اطلاعات چندانی از قطعات و موسیقی های ساخته شده برای این بازی در دسترس نیست، اما چندی پیش خبری مبنی بر پیوستن آقای میکولای استرویسکی، سازنده ی قطعات موسیقی شاهکار بازی 3 Witcher و The Vanishing of Ethan Carter به تیم سازندگان موسیقی این بازی منتشر شد که نشان می دهد موسیقی های زیبایی در انتظارمان خواهند بود. جدای از موسیقی های محدودی که در نسخه بتا به گوش می رسیدند و قطعات نسبتاً مناسبی برای بازی به شما می رفتند، صدا گذاری های بازی من جمله خود شخصیت اصلی بازی و نیروی پشتیبان همیشگی وی یعنی لیدیا بسیار عالی کار شده اند و حالت های مختلف صدا را بسیار مناسب پیاده سازی می کنند. اما شاهکار واقعی بخش صدا و موسیقی بازی در بخش صدا ها و اصوات آبجکت های مختلف بازی است، صدای اسلحه ها جزء به جزء کاملاً منطبق بر واقعیت تنظیم شده اند، نه تنها صدای تمام

2016

برترین بازی‌های موبایل در سال بهترین‌ها در جیب شما

دنیای بازی‌های موبایل روز به روز با اهمیت‌تر می‌شود و هر ساله شاهد ورود شرکت‌های مطرح بازی‌سازی به این شاخه هستیم. سال 2016 هم سالی بسیار خوب برای علاقه‌مندان بازی‌های موبایل بود و بازی‌های جدید و ایده‌هایی نو به بازار آمدند که در ادامه بهترین آن‌ها را معرفی خواهیم کرد. مسئله‌ای که رده‌بندی و ارزش‌گذاری بازی‌ها را سخت می‌کند، نزدیک بودن آن‌ها هم از لحاظ محتوایی و هم امتیازها می‌باشد. برای مثال رتبه پنجم، چهارم و سوم تقریباً همه در یک سطح می‌باشند و با اختلافی اندک یکدیگر را پشت سر گذاشته‌اند. بازی‌های بسیار خوب و مهم دیگری هم بودند که نتوانستند در این لیست قرار بگیرند. به علاقه‌مندان بازی‌های موبایل توصیه می‌کنیم بازی‌های *Severed*، *Hyperburner*، *Uncharted: Fortune Hunter*، *Crashlands* و *PES 2017* را روی دستگاه خود تجربه کنند زیرا این عناوین هم چیزی از 5 بازی برتر کم ندارند. یکی از بازی‌های پر سر و صدا سال 2016 بدون شک بازی *Pokemon Go* بود که نه تنها در لیست 5 بازی برتر قرار ندارد بلکه توصیه هم نمی‌شود. درست است که این بازی در کشور ما کارایی زیادی ندارد اما به طور کلی بازی و ایده‌ای که امروز بیاید و فردا فراموش شود به هیچ وجه لیاقت حضور در بین برترین‌ها را ندارد.



Deus Ex Go

5

یک بازی کنسولی را دارا می‌باشد. معمولاً در بازی‌های موبایل از یک سطح گرافیکی استفاده می‌کنند اما به دلیل گرافیک بالا *Deus Ex Go* شما می‌توانید شخصی‌سازی‌هایی در زمینه گرافیک کلی، جزئیات و نور انجام دهید. از دیگر ویژگی‌های این بازی که در دو عنوان قبلی این شرکت (*Hitman* و *Go* و *Lara Craft Go*) استفاده نشده بود، حالت *Puzzle Maker* بازی می‌باشد. شما در این بخش می‌توانید یک پازل طراحی کرده و از نخبه‌انان و ربات‌ها در مسیر استفاده کنید و یک مرحله کاملاً شخصی برای خود بسازید. امکان دیگری این قسمت را جذاب‌تر می‌کند، اشتراک‌گذاری مرحله‌ها می‌باشد. شما می‌توانید مرحله طراحی شده خود را در بازی برای سایر دوستان خود بفرستید و آن‌ها به چالش بکشید. در مجموع این سری بازی، هر کدام ویژگی‌های خاص خود را دارند و در هر عنوان با بازی‌ای کامل‌تر مواجه می‌شویم و *Deus Ex Go* تاکنون تکامل یافته‌ترین عنوان سری بازی *Go* می‌باشد و می‌تواند ساعت‌ها شما را در 54 مرحله جذاب خود سرگرم کند.

شرکت اسکوئر انیکس (Square Enix) پس از ورود به دنیای موبایل هرساله یکی از برترین بازی‌های سال موبایل را ساخته و روانه بازار می‌کند. سری بازی *Go* این شرکت از برترین عناوین موبایل هستند و هر ساله جز بهترین بازی‌های سال موبایل به حساب می‌آیند. *Hitman Go* و بعد از آن *Lara Craft Go* بازی‌های جذابی در سبک پازل نوبتی هستند و شما می‌توانید به راحتی با یک دست شخصیت بازی را حرکت داده و آن را از موانع عبور دهید. حال در این بازی شما کنترل شخصیت آدام جنسن را بر عهده دارید و باید با مخفی‌کاری از سد نخبه‌انان و در ادامه از ربات‌ها بگذرید. در بازی *Lara Craft Go* بیشتر شاهد حل پازل و ماجراجویی در بازی بودیم تا بخش‌های اکشن اما در *Deus Ex Go* و *Hitman Go*، با مخفی‌کاری نیز سر و کار داریم و باید از پشت و بی‌سر و صدا به دشمنان ضربه وارد کنید. مسیر حرکتی نخبه‌انان مشخص است و شما می‌توانید با انتخاب مسیر درست آن‌ها را غافل گیر کنید. همچنین در بازی از آیتم‌های دیگری نیز می‌توانید استفاده بکنید. قابلیت نامرئی شدن هم وجود دارد و باید در بسیاری از مراحل از آن استفاده بکنید و یا در مواجهه با ربات‌ها می‌توانید سیستم آن‌ها را هک کرده و سپس مسیر خود را ادامه دهید. یکی از ویژگی‌های اصلی این سری بازی و مخصوصاً *Deus Ex Go*، گرافیک خیره‌کننده آن است. این بازی با موتور بازی‌سازی یونیتی (Unity) ساخته شده و کاملاً استاندارد های



Super Mario Run

4

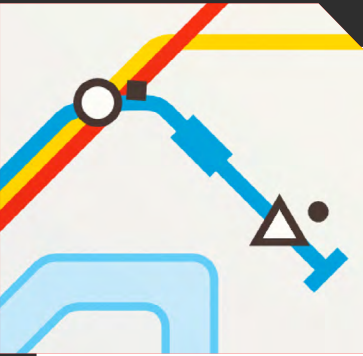
یک بازی کامل با نقص‌های بزرگ می‌باشد. از نقص‌های بازی می‌توان به کم بودن مراحل بخش داستانی بازی اشاره کرد. همچنین بازی با توجه به اینکه فقط بخش *Toad Rally* آنلاین است، اتصال همیشگی اینترنت را از کاربران می‌خواهد. گرافیک فنی بازی هم تنها در سطح قابل قبول بوده و اصلاً نینتندو برای روی آن تمرکز نکرده ولی از لحاظ هنری بازی جذاب و گیرایی می‌باشد. به هر حال سوپر ماریو ران یک تجربه شیرین و لذت بخش است. به این نکته هم باید توجه کرد که این بازی، اولین قدم نینتندو برای ورود به بازی‌های موبایل است و امکان دارد در آینده با ارایه بروزرسانی‌هایی مشکلات بازی حل شود. حضور این شخصیت در موبایل خود امر مثبتی است و می‌توان انتظار داشت که در آینده شاهد عناوین کامل‌تری از این سری در موبایل باشیم. *Super Mario Run* از عناوین مهم و محبوب موبایل در این سال است و طرفداران بسیاری دارد. در کنار سایر بازی‌های موبایل خود، تجربه این بازی شما را ناامید نمی‌کند.

سوپر ماریو هم نیازی به معرفی ندارد. نسخه جدید این عنوان با نام *Super Mario Run* اواخر سال 2016 منتشر شد. نینتندو تمامی سعی و تلاش خود را کرد که بازی آبرومندی برای اولین قدم خود در دنیای بازی‌های موبایل منتشر کند و موفق هم شد. بازی جدید این شرکت، بازی بسیار دوست‌داشتنی و زیباست و حال و هوای نسخه‌های اولیه بازی را به بازیازان منتقل می‌کند. همانند نسخه‌های دیگر شما به دنبال نجات پرنسس پیچ از درست باورز هستید و باید قلمرو خود را دوباره بازسازی کنید. بازی در سه حالت متخلف انجام می‌شود که هر یک ویژگی‌های خاص خود را دارد. در قسمت اول که *World Tour* نام دارد باید بخش داستانی بازی را در 24 مرحله پشت سر بگذارید. حرکت ماریو این بار دست شما نیست و خودش در حال حرکت است و شما تنها می‌توانید قبل از برخورد با موانع از روی آن بپرید و یا برای کسب سکه‌های بیشتر پرش کنید. در بخش بعدی بازی یعنی *Toad Rally* می‌توانید به صورت آنلاین با دیگر کاربران مسابقه دهید. همان‌طور که در نقد و بررسی کامل این عنوان در سایت گفته شد، شما با الگوی حرکتی از پیش ضبط شده کاربران دیگر بازی می‌کنید و حریف شما همان لحظه آنلاین و در حال بازی نیست. در بخش آخر بازی هم باید قلمرو خود رو دوباره بازسازی کرده و به صورت اولیه قرار درآورید. *Super Mario Run*



هر دو یکی را خراب کرده باشید (بازی مساوی باشد)، یک دقیقه زمان اضافه در نظر گرفته می شود تا بتوانید بر حریف خود غلبه کنید، با این حال باز هم امکان تساوی وجود دارد. تخریب هر برج به شما یک تاج (Crown) می دهد که نتیجه بازی را هم بر همین اساس می سنجند. به طور کلی بازی ارزش تکرار بسیار زیادی دارد به دلیل اینکه هر یک از کارت های بازی قدرت های ویژه و تاثیر گذاری دارد و از جذابیت خاصی نیز برخوردارند و همه بازیازان به دنبال پیدا کردن تمامی کارت ها می باشد. نکته اینجاست که هر میدان نبرد در هر سطحی (مثلا از 2000 کاپ تا 2300 کاپ) تم و ویژگی خاصی داشته و کارت های منحصر به فرد خود را دارد پس هر چقدر هم کاربران بازی کنند، باز میدان بهتر و کارت های بهتری در انتظار آن ها است. در Clash Royale همانند CoC می توانید یک Clan تشکیل داده و با دوستان خود نبرد های تمرینی داشته و گفت و گو کنید. امکان درخواست دادن کارت هم به منظور آپدیت کردن نیرو، هر 7 ساعت یکبار در دسترس است. CR یک بازی زیبا، هیجان انگیز و اعتیاد آور است و می توانید حتی سال ها شما را سرگرم کند!

بازی محبوب Clash of Clans سوپرسل که نیازی به معرفی ندارد و تقریبا همه بازیازان موبایلی با آن آشنا هستند. پس از موفقیت های این بازی، شرکت سوپرسل عنوان های دیگری را پشت سر هم معرفی کرد که هیچ کدام به محبوبیت CoC نرسیدند. اما در سال گذشته شرکت سوپرسل با معرفی بازی Clash Royale توجه بسیاری از بازیازان موبایلی را به خود جلب کرد. انتشار این بازی هیجان انگیز حتی بسیاری از کاربران فعال CoC را هم جذب خود کرد. بازی کارتی Clash Royale، میدان نبرد آنلاین شخصیت های محبوب CoC می باشد. در بازی CoC شما زمانی می توانستید به دهکده ای حمله کنید که صاحب آن (!) آنلاین نبود اما در CR شما باید روبرو یک دیگر به صورت آنلاین مبارزه کنید. بیشتر شخصیت ها بازی CoC در این بازی به صورت کارت هایی در 4 سطح مختلف حضور دارند. کارت های عادی و معمولی، کمپاب، حماسی و افسانه ای. ترکیب خود را بسازید و به میدان مبارزه وارد شوید. پس از پیروزی صندوق های بازی را باز کرده و کارت های جدیدی پیدا کنید. ترکیب خود را قوی تر کرده و سطح و میدان های بالا تر برسید. کلس رویال همانند دیگر بازی های سوپرسل کاملا آنلاین بوده و باید با سایر بازیکنان وارد رقابت شوید. زمان انجام هر بازی 3 دقیقه می باشد. در این 3 دقیقه باید بتوانید برج های حریف خود را تخریب کنید و مانع پیشروی بازیکن مقابل به سمت برج های خود شوید. اگر در زمان اصلی بازی نتوانید برج های حریف را خراب کنید و یا



در بعضی از مسیر ها، جریان آب وجود دارد و باید از روی پل بزنید. مسافری هر ایستگاه هم در کنار آن به شکل دایره، مثلث و مربع قرار دارند و باید لوکوموتیو ها را به آن ها برسانید. اگر تجمع افراد در یک ایستگاه زیاد شود و لوکوموتیو به آن ها نرسد، شما Game Over می شوید و باید دوباره ایستگاه را تشکیل دهید. بعد از خط کشی و احداث چند خط مترو، تقاضا در سایر نقاط شهر بیشتر می شود و باید به نقاط دور و نزدیک دیگری نیز راه بکشید. در بازی Mini Metro شما می توانید اداره مترو های 15 شهر بزرگ جهان را کنترل کنید. بازی در اصل انتهایی ندارد و باید بتوانید بیشترین رکورد و زمان حضور در یک بازی را بشکنید. در انتهای هر بازی پس از باختن می توانید ویدیو عملکرد کلی خود را ببینید و یا آن را به اشتراک بگذارید. در پایان باید گفت که این بازی، یک بازی کاملا دوست داشتی و هیجان انگیز می باشد و قطعا ارزش پرداخت 5 دلار را دارد. لذت ببرید.

همه ما بر روی موبایل خود چندین بازی کوتاه، ساده و پازلی داریم که دقیق و یا حتی ساعتی را با آن ها می گذرانیم. از سری بازی های شرکت Ketchup گرفته تا بازی aa و Flappy Bird. بازی Mini Metro برای اولین بار در سال 2015 برای ویندوز، مک و لینوکس توسط توسعه دهنده نه چندان مطرح Dinosaur Polo Club منتشر شد. این بازی گیم پلی سرگرم و درگیر کننده ای داشت و بعد از انتشار در استیم نمره 10 از 10 گرفت. همانند بازی های شرکت Playdead، این بازی هم پتانسیل بالایی در اجرا روی پلتفرم های دستی داشت و پس از یک سال در اکتبر 2016 برای اندروید و آی او اس منتشر شد. وقت آن رسیده که به جای بازی های کوتاه نام برده شده یک بازی ساده و با کیفیت را جایگزین آن ها کنیم. Mini Metro یک ایده جدید و بسیار خلاقانه می باشد. اداره مترو شهر اداره راه های مترو شهر در ابتدا کاری ساده به نظر می رسد و در اولین قدم ها این گونه است اما در ادامه می بینیم که به یکی سخت ترین کار ها تبدیل می شود. شما با در اختیار داشتن چند لوکوموتیو و پل باید مسیر های مترو را بین ایستگاه های مختلف را رسم کرده و مسافران را بین ایستگاه ها جا به جا کنید. ایستگاه ها با اشکال هندسی مشخص شده اند باید بین آن ها ارتباط برقرار کنید



می باشد. در بازی های موبایل، بازی صاحب سبک به سختی و به ندرت یافت می شود. اکثر بازی ها در یک سبک و حالت بازی ساخته شده و تنها تصویر و رنگ آن ها کاربر را جذب می کند. Reigns یک بازی صاحب سبک و جدید توسط Nerial (توسعه دهنده بازی) می باشد که با قدمی محکم وارد دنیای موبایل شده است. علاوه بر سبک و ایده نو این بازی، موسیقی متن هم بسیار متناسب با حال و هوای بازی است و یکی از عناصر مهم بازی به حساب می آید. در پایان باید گفت که این بازی بر روی PC هم عرضه شده و امتیاز 9 از 10 را در استیم بدست آورده است. شاید تنها دلیلی که به این بازی در رتبه بندی ها و امتیاز کم توجهی شده است، نبود هیجان و جذابیت بالا همانند دیگر رقبا می باشد. همچنین نسخه دوم بازی با نام Reigns 2 تأیید شده است. تجربه این بازی کسی را نا امید نخواهد کرد و آن را به همه دوستداران بازی های موبایل توصیه می کنم.

بازی Reigns یا سلطنت، عنوانی کاملا با کیفیت و درجه یک است. این بازی بدون شک با اختلاف زیاد بهترین بازی سال 2016 موبایل می باشد. در این بازی تخت پادشاهی در اختیار شماست و باید با گرفتن تصمیمات درست مانع سرنگونی قلمرو خود شوید. بازی سلطنت، یک بازی کارتی می باشد که به سبک سایت Yes or No طراحی شده، یعنی سوال و یا درخواستی از شما می شود و باید آن را رد کرده و یا بپذیرید. در بالای صفحه چهار معیار اصلی برای پاسخگویی شما در نظر گرفته شده است. دین و مذهب، مردم، ارتش و خزانه (اقتصاد). تمامی مراحل بازی با طرح یک سوال شروع شده و به همین صورت ادامه می یابد. برای مثال در مورد افزایش جیره بندی غذایی برای مردم از شما سوالی پرسیده می شود، اگر با آن موافقت کنید درجه (محبوبیت و یا هرچه اسمش را بگذارید) مردم بیشتر شده و از طرف دیگر موجودی خزانه و دارایی شما کم می شود. این نوع هماهنگ سازی بین ارزش ها را پیش تر در سری بازی دژ (Stronghold) (که به دلیل محبوبیت بالای نسخه اول (Stronghold: Crusader) به نام جنگ های صلیبی بیشتر شناخته می شود) دیده بودیم. بازی Reigns جذابیت بسیار بالایی، همانند سایر بازی ها ندارد اما در عین سادگی بسیار سرگرم کننده و نو

INJUSTICE 2™



جایمانی برای
ترسوها نیست...



کنند. با خلق شدن نهمین نسخه از بازی های مورتال کامبت و کسب موفقیت های فراوان این کمپانی به سود قابل توجهی دست یافت و تصمیم گرفت زمین پس حساب دیگری بر روی اد بودن و استودیوی Netherrealm باز کند. این استودیو پس از آن تصمیم گرفت بر روی بازی های جدیدی کار کند بازی هایی با موضوعی به جز دنیای خشن مورتال کامبت. آن ها تصمیم گرفتند به سراغ یک بازی مبارزه ای با محوریت کارکتر های DC بروند. دنیای DC دنیای یک به شدن پر پتانسیلی است. دنیایی که نه تنها در کتاب های کامیک درخشش داشته بلکه در سینما، تلویزیون و بسیاری از شاخه های سرگرمی شاهکار های ماندگاری از آن ها خلق شده است. در دنیای گیم نیز آثار خوبی بر اساس قهرمانان دی سی خلق شده که شاید بتوان سری Arkham از بازی های بتمن را بهترین آن ها دانست. به همین ترتیب اعضای NetherRealm توانستند اثری خلق کنند به نام Injustice. بازی ای که توانست آبروی دی سی را در زمینه اثار مبارز ای حفظ کند و خاطره تلخ فجایع به بار آمده پیشین را از ذهن گیمران پاک کند. اکنون این استودیوی خلاق نسخه ی دیگری از مورتال کامبت را نیز روانه بازار کرده اند و در حال تدارک دیدن برای شماره دوم این سری هستند.

سال ها از زمانی که خالق سری مورتال کامبت یعنی «اد بون» این سری را پایه گذاری کرد می گذرد. سری بازی ای بدون هیچ شکی توانست سبک مبارزه ای را دگرگون کرده و استاندارد های جدید را به آن وارد کند. اد بون تیمش سال ها با استفاده از ایده ها و خلاقیت های مرگبار خود این سری را هدایت کردند و اکنون آن را به جایی رسانده اند که نام Mortal Kombat به عنوان یکی از اصلی ترین پایه های سبک مبارزه ای شناخته می شود. به دنبال اتفاقاتی که برای تیم سازنده ی این سری پیش آمد امتیاز استفاده از این بازی ها به طور کامل توسط شرکت برادران وارنر خریداری شد. آن ها به خوبی از پتانسیل های نهفته در این تیم و اثرشان یعنی مورتال کامبت آگاهی داشتند و می دانستند که با سرمایه گذاری مناسب می توان به موقع از آن سود کلانی برداشت کرد. وارنر به تیم پر و بالی دوباره داد و آن ها را از مشکلات فراوانشان نجات داد. برایشان شرایطی را فراهم کرد تا بتوانند با آسودگی به کار اصلی خودشان یعنی تولید بازی های خلاقانه و خشن بپردازند و در گیر مسائل دیگر نشده و صرفا بر روی کار خویش تمرکز

عدالت برای هیچ کس!

بار دیگر این بازی قرار است با بهانه ای خاص قهرمانان دی سی را به جان هم بیندازد. بازی در بخش داستانی پس از وقایع نسخه قبلی دنبال می شود. اکنون از تمامی آن ویرانی ها پنج سال می گذرد و بتمن و بسیاری از متحدان او در حال بازسازی اجتماع و بازگرداندن آن به ثبات سابق هستند. در حالی که عده ی دیگری عقیده دارند سوپر من باید فرمانروای زمین باشد و قصد دارند ب احیای مجدد رژیم او بار دیگر موجبات حکومتش را فراهم کنند. جدال این گروه با دخالت گروه دیگری به نام The Society همراه می شود و خیلی زود بار دیگر هرج و مرج همه جا را فرا می گیرد. داستان بازی بار دیگر طوری نوشته شده تا بتوانیم ابرقهرمانان بیشتری را در جریان آن به جان هم بیندازیم! سازندگان این بار نیز همان طرز روایت آشنای گذشته را در بازی به کار خواهند برد. به طوری که می توانیم در هر بازه ماجرا های یکی از کارکتر ها را دنبال کنیم. و البته همه ی این ماجرا ها یک داستان بزرگ را تشکیل می دهند و ماجرای اصلی بازی نیز به موازات آن جلو می رود. طبق معمول باز هم در بخش داستانی شاهد تعداد زیادی کات سین هستیم که با شروع شدن و پایان یافتن هر کدام یکی از مراحل گیم پلی آغاز شده و دو کارکتر روبروی یکدیگر قرار می گیرند. این تنها چیزی است که در جریان گیم پلی شاهد آن هستیم اما با توجه به کات سین های خوب بازی هیچ احساس کسالتی در آن راه نمیابد.





عدالت برای هیچ کس!

شدن مبارزات و تزریق المان های جدید تر به بازی حرکات ویژه ای را نیز به بازی اضافه کرده اند تا بازیازن بتوانند لذت مضاعفی از بازی کردن ببرند. حرکاتی که در مورتال کامیت با نام X-ray شناخته می شدند و دلیل این نامگذاری شکستن استخوان ها و نشان داده شدنشان توسط نمایی خاص از دوربین بازی بود. این حرکات در بازی جدید نیز با شکلی جدید باز گشته اند و همه ی قهرمانان آماده اند تا با استفاده از آن ها یکدیگر را تا سر حد مرگ کتک بزنند. بار دیگر با توجه به قابلیت ها و مهارت های هر شخصیت برای آن ها کمبوی ویژه ی منحصر به فردی طراحی شده که می تواند آن را علیه حریف خود به کار گیرد. برای مثال بتمن می تواند حریف خود را با استفاده از Batwing به آسمان فرستاده و با استفاده از مسلسل های قدرتمند این وسیله او را نابود کند. یا مثلاً سوپر من می تواند حریفش را با استفاده از اشعه ی مرگباری که از چشمانش خارج می شود پذیرا باشد. این حملات قدرتمند می توانند حریفان را به خاک و خون کشیده و مقدار بسیار زیادی از خط سلامتی شان را کم کنند. البته این حرکات همچون قدیم به راحتی و آب خوردن اجرا نخواهند شد. در بازی نوار تعریف شده که سه قسمت دارد و در طول مبارزه با توجه با فرمول های خاصی پر می شود. اگر نوار قدرت شما کاملاً پر شود توانایی اجرای کمبوی های ویژه را دارید. هر یک از کارکتر ها برای اجرای کمبوی مخصوص نیازمند شرایطی است. برای مثال ممکن است کارکتر شما ناچار باشد کمبوی خود را در حال پریدن اجرا کند. به همین خاطر باید کارکتر را در موقعیت صحیحی قرار دهید. این همه ی ماجرا نیست و علاوه بر آن حریف شما نیز باید در موقعیت صحیحی باشد. اگر در لحظه ی انجام این کمبوی حریف در حالت دفاعی باشد موفق نمی شوید کمبو را روی او اجرا کنید و خبر بد نیز آن است که نوار انرژی تان نیز تا آخر تخلیه خواهد شد.

برخی از آن ها وجود دارد. برای مثال یکی از این توانایی ها توانایی استفاده از اجزای محیط است. توانایی که در بازی های قبلی این سازنده نیز می شود آن را مشاهده کرد. در بازی های اینجاستس ما با قهرمان ها و ویلن های مختلفی سر و کار داریم. و این بدین معناست که با قدرت ها و توانایی های مختلفی نیز طرف هستیم. توانایی های هر کارکتر با دیگری تفاوت زیادی دارد. مثلاً سوپر من ابر قرمانی است که می تواند کره زمین را نیز تکان دهد! او می تواند به راحتی اتومبیل غول پیکری را از روی زمین برداشته و بر سر حریف بکوبد. اما قاعدت ابر قهرمانی مانند بتمن توانایی انجام چنین کاری را ندارد. بتمن برای مثال از آن اتومبیل برای پرش به سوی دیگر میدان مبارزه استفاده می کند. در موارد خاص و این چنینی توانایی های عمومی کارکتر ها با هم تفاوت دارد اما باز هم سازندگان تلاش کرده اند تا به نوعی در بازی تعادل بوجود بیاورند.

هر یک از کارکتر های بازی مهارت ها و حرکات انحصاری خودش را نیز دارد که می تواند با بهره گیری از آن ها مبارزه را تنوع ببخشد. این توانایی ها همگی متناسب با توانایی ها و قدرت کارکتر فوق انتخاب شده اند و نشان می دهند سازندگان واقعا در این مورد سنگ تمام گذاشته اند. این حرکات معمولاً با فرمول خاصی از کلید ها اجرا می شوند که زحمت حفظ کردنشان بر عهده بازیاز خواهد بود. شما برای این که بازی تان را بهتر کنید ابتدا باید از منوی مربوطه حرکات کارکتر تان را خوانده و حفظ کنید. سپس تمرین کنید تا آن حرکت را به شکلی روان انجام دهید. البته انجام تنهائی حرکات نیز به تنهائی کافی نیست و باید تمرین کنید حرکت فوق را چگونه با دیگر حرکات کارکترتان مچ کنید تا در هیچ یک از لحظات مبارزه ضعفی نداشته باشید. از ترکیب حرکات فوق مبارزات بازی حاصل می شوند. سازندگان برای هیجان انگیز تر

سازندگان بار دیگر توانایی ها و خلاقیت های مرگبار خود را در خلق صحنه های خارق العاده و البته خشن به کار برده اند. البته با توجه به این که در یک بازی سوپر هیرو محور خشونت به سبک خون جایی ندارد آن ها نمی توانند از عنصر خون استفاده کنند اما این به آن معنی نیست که دستشان در به کار گیری خشونت بسته است. با توجه به تریلر هایی که از بازی منتشر شده خشونت بازی زیاد است اما از نوع بدون خون. درد و ناله به طور واقعی در حرکات و واکنش های کارکتر ها دیده می شود اما خون را نمی توان مشاهده کرد. این هنر استودیوی سازنده است که توانسته اند بازی ای را خلق کنند که علاوه بر جذابیت از شکاف باریکی که قوانین و مقررات برایشان درست کرده نیز به سلامت عبور کنند! درست همچون گذشته در بازی دو کارکتر روبروی هم قرار می گیرند و در محیطی سه بعدی به صورت دو بعدی مبارزه می کنند. در این شماره ظاهراً از المان های سه بعدی در گیم پلی خبری نیست و همه چیز در همان دو بعد اصلی جریان پیدا خواهد کرد. ساختار مبارزات دقیقاً به همان شکل شماره قبل کار شده و در واقع از همان هسته ی بازی های مورتال کامیت پیروی می کند. ابتدا بسته به مودی که بازی را در آن انجام می دهید باید کارکترتان را انتخاب کنید. در این شماره نیز لیستی بلند و بالا از کارکتر های دی سی موجود اند که این خبر بسیار خوبی برای طرفداران این شرکت است. پس از انتخاب کارکتر بازی آغاز شده و در جریان گیم پلی قرار خواهید گرفت. هسته ی مبارزات هنوز هم بر پایه ی اجرای فنون مختلف و کمبو ها است. هر کارکتری که در Injustice 2 انتخاب کنید قادر است از یک سری مهارت ها و توانایی های عمومی بهره گیرد. همانند برخی ضربات و یا توانایی های مختلف. این توانایی ها اکثراً برای همه ی کارکتر ها موجود اند و توسط همه ی آن ها اجرا می شوند. البته تفاوت هایی نیز میان

عدالت برای هیچ کس!

یکی از چیزهایی که برای اولین بار در بازی های Netherrealm شاهد به کار گیری آن هستیم اظافه شدن المان های نقش آفرینی وار به این بازی مبارزه ای هستیم! در واقع هر یک از این کارکتر ها یک سطح (Level) دارند که بر روی میزان سلامتی و سایر مهارت هایشان تاثیر گذار خواهد بود. هر کارکتر پس از هر پیروزی مقدار مشخصی XP یا امتیاز تجربه در یافت می کند و همینطور تعدادی آیتم نیز به عنوان جایزه به او داده می شود. با استفاده از این آیتم ها کع معمولاً پوشیدنی هستند می توانید کارکتر خود را تجهیز و شخصی سازی کنید. برای مثال در تریلر های بازی شاهد این بودیم که شخصیت سوپر گرل (Supergirl) پس از کسب چند پیروزی پیاپی توانست مقدار زیادی XP و آیتم مختلف کسب کند. بازیاز سپس به منوی ارتقا رفته و تکه های بدست آمده از زره جدید را بر تن کارکتر خود کرد. سوپر گرل حالا زرهی جدید داشت که سرعت و قدرت او را ارتقا می داد. این لباس های جدید علاوه بر تاثیر گذاری در گیم پلی بر روی ظاهر شخصیت ها نیز تاثیر گذار هستند و قابلیت شخصی سازی نیز به آن ها داده شده که مورد بسیار مطلوبی است. با این ویژگی بازی اولاً از تمامی بازی های مبارزه ای که تا کنون ساخته شده تفاوت خواهد شد و ثانیاً تلاش ها و زحماتی که بازی را در مدتی طولانی بازی کرده نیز اجر نهاده خواهد شد و کسی که ماه ها بازی را بازی می کن با کسی که چند روز است که شروع کرده تفاوت خواهد داشت. البته طرفداران این سری نباید نگران باشند. این ارتقا های نقش آفرینی گونه فقط به مود های خاصی از بازی محدود می شوند و همچنان می توانید در مود های دیگر به دور از تمامی این ارتقا ها مهارت واقعی دست های خود را سنجش کنید. این مورد همچنین در بخش آنلاین بازی نیز به کار رفته و بنظر می رسد می تواند آن را دگرگون کند. به همین خاطر است که برای تجربه ی بازی با ویژگی های جدید آن لحظه شماری می کنیم!

جعبه ی مداد رنگی DC

در این بازی هم به منند اثر پیشین تعداد قابل توجهی از کارتر های دنیای وسیع DC کنار هم جمع شده اند تا مجموعه مبارزان دومین تورنومنت بی عدالتی را تشکیل دهند. نکته ی قابل تقدیر آن است که سازندگان شخصیت هایی که در عنوان قبلی حضور موفقی داشته اند را نگه داشته و مابقی را از لیست کارکتر های این نسخه حذف کرده اند تا جا برای شخصیت های جدید، تازه نفس و جذاب دیگر باز باشد. سازندگان با اضافه کردن شخصیت های جدید به بازی توانسته اند از استعداد ها و توانایی های جدید کارکتر ها در بازی استفاده کند و صحنه های متنوع تر و زیبا تری را در اثر خود خلق نمایند. دیگر نکته ی قابل اشاره آن است که این استودیو باز هم در ساخت و عرضه ی محتوی های اظافه برای بازی خود پیشتاز است و گویا حالا حالا ها قرار است برای آن بسته و پچ و دی ال سی عرضه کند. البته این سازنده های بیچاره نیستند که باید مقصر دانسته شوند بلکه ناشر پول پرستی که خود را در پشت نام این استودیو پنهان کرده باید پاسخگو باشد. آن ها سازندگان را مجبور کرده اند تا علاوه بر شخصیت هایی که باید در بازی اصلی قرار گیرند تعداد بسیار زیادی شخصیت دیگر را نیز طراحی کنند تا بعداً به صورت دی ال سی های مختلف به بازی اظافه شوند. تابحال تعداد زیادی از شخصیت های موجود در بازی معرفی شده اند که می توانید لیستی از آن ها را در زیر مشاهده کنید: Aquaman, Atrocitus, Bane, Batman, Black Canary, Blue Beetle, Brainiac, Darkseid, Deadshot, Flash, Gorilla Grodd, Green Lantern, Harley Quinn, Poison Ivy, Robin, Supergirl, Superman, Wonder Woman...



سخن آخر

مبارزه ای سال 2017 است و بسیاری از طرفداران این سبک در سر تاسر جهان به انتظار تجربه ی آن نشسته اند. بازی لیستی بلند و بالا از قهرمان ها و ویلن های دنیای دی سی و فنون و مهارت هایشان را با خود دارد تا بتواند به بهترین شکل ممکن از طرفداران این جهان پهناور پذیرایی کند. اگر شما هم از طرفداران دنیای کمیک های DC هستید یا این که به سبک بازی های مبارزه ای مخصوصاً با استاندارد های سری محبوب مورتال کامبت علاقه دارید بدون هیچ شکی باید Injustice 2 را تجربه کنید.

بازی Injustice 2 در هجدهم ماه می امسال راهی بازار های جهانی می شود. پلتفرم های این عنوان پلی استیشن 4 و اکس باکس وان هستند اما این احتمال می رود که بازی پس از مدتی بر روی کامپیوتر های خانگی نیز عرضه شود. درست همانند نسخه ی قبلی. بنظر می رسد سازندگان برای جلوگیری از تکرار شدن فاجعه ای که برای نسخه ی کامپیوتر های خانگی بازی Batman Arkham Knight رخ داد تصمیم گرفته اند این نسخه را کمی دیر تر عرضه کنند تا درگیر بد نامی های حاصل از انتشار محصول ضعیف نشوند. می توان گفت این عنوان در کنار بازی Tekken 7 از بزرگترین عناوین



بازگشتی نو دستالڑیک...

Shenmue™ III



با این حال عناوینی هستند که تا حدودی نسبت به سایر عناوین ژاپنی متفاوت جلوه می‌کنند و برخلاف اکثرشان که سرشار از عناصر فانتزی هستند، این عناوین در محیطی رئال به وقوع می‌پیوندند و لاقابل اگر هم عناصر فانتزی دارند، سطح استفاده از آن‌ها آمیخته با محیط رئال است. یکی از این معدود عناوین رئال ژاپنی، Shenmue است.

بازی‌های ژاپنی مولفه‌های خاصی دارند که در اکثر اوقات خیلی به چشم می‌آید. یکی از این مشخصه‌ها وجود عناصر خیلی فانتزی و یا بسیار اغراق آمیز در این عناوین است؛ از میان عناوین ژاپنی که به سبک بازی‌های غربی ساخته نشوند، کمتر عنوانی وجود دارد که تحت تأثیر مانگاها و انیمه‌های ژاپنی، از عناصر اغراق آمیز بسیار عجیب و غریب تهی باشد.

توسط طرفداران استفاده می‌کند و برای همین صفحه Kickstarter این بازی ایجاد شد. در کمتر از هشت ساعت هدف سازندگان که رسیدن به عدد 2 میلیون دلار بود برآورده شد و Shenmue III تبدیل به سریع‌ترین کمپین Kickstarter در زمان خود شد و در نهایت نیز 6 میلیون دلار برای این بازی به دست آمد تا از نظر مالی، در رتبه نخست بازی‌های Kickstarter قرار بگیرد. ضمناً باید گفت که بخشی از بودجه بازی نیز توسط دو شرکت سونی و Shibuya Productions تهیه می‌شود. بدون شک بخشی از جلب توجه بالایی که به بازی شد نیز به لطف حمایت رئیس بخش سرگرمی‌های سونی آقای Shuhei Yoshida در مراسم E3 بود که توجه‌ها را بیش از پیش به این بازی جلب کرد. با این حال سازندگان بازی به پشتیبان‌های مردمی در Kickstarter اطمینان داده‌اند که حتی یک سنت از پول به جیب ناشران نمی‌رود و این پول طبق برنامه گفته شده صرف ساخت بازی و در درجه بعدی تأمین جوایز تعیین شده برای کمک‌های Kickstarter می‌شود و ناشران در این میان پولی از بودجه مردمی به دست نمی‌آورند. حال بالاخره بعد از سال‌ها از عرضه دومین نسخه بازی، قرار است تا در ماه دسامبر 2017، سومین نسخه سری شنمو عرضه شود تا ببینیم که بعد از این همه سال، سرانجام شخصیت‌های داستان به کجا می‌رسد.

حال که به صورت مختصر تاریخچه این سری را بازگو کردیم، به خود بازی می‌پردازیم. اول از همه کمی در مورد داستان دو نسخه قبلی و آن چه قرار است در این نسخه شاهدش باشیم صحبت می‌کنم. داستان بازی در سال 1986 و در شهر یوکوسوکا (Yokosuka) در ژاپن شروع می‌شود. شخصیت اصلی بازی که ریو هازوکی (Ryu Hazuki) نام دارد و یک نوجوان متبحر در هنرهای رزمی است، به دوجوی خانوادگی خود بر می‌گردد (دوجو به محل تمرین هنرهای رزمی ژاپنی گفته می‌شود). او در آن جا شاهد یک درگیری بین پدرش، ایوآئو (Iwao) و یک مرد چینی به نام لان دی (Lan Di) رو به رو می‌شود. ریو در مشاجره دخالت می‌کند ولی به راحتی از پا در می‌آید. لان دی، پدر ریو را تهدید به کشتن ریو می‌کند و از او می‌خواهد یک شی اسرارآمیز را که آینه اژدها نام دارد به او بدهد. ایوآئو محل شی را که در زیر درخت گیلاس است به او نشان می‌دهد و افراد لان دی جسم را پیدا می‌کنند. در همین حال لان دی به ایوآئو یادآور می‌شود که او متهم به قتل شخصی در چین بوده است و از این رو ایوآئو را در مقابل چشمان پسرش می‌کشد.

پیش از صحبت در مورد خود Shenmue III کمی در مورد تاریخچه آن صحبت می‌کنم. سازنده اصلی سری عناوین شنمو، فردی به نام یو سوزوکی (Yu Suzuki) است. او پیش از ساخت این بازی در تولید بازی‌های مخصوص دستگاه‌های آرکید تبحر بالایی داشته ولی روزی تصمیم می‌گیرد به جای ساخت عناوین آرکید که ایده کلی ساخت آن‌ها در چند دقیقه جمع و جور می‌شود، دست به ساخت عنوانی طولانی‌تر بزند که از نظر داستانی غنی‌تر باشد. او در سال 1996 به همراه تیم SEGA AM2 مشغول ساخت عنوانی بر پایه سری Virtua Fighter شدند که قرار بود برای کنسول Sega Saturn عرضه شود. با این حال با گذشت زمان کنسول Dreamcast نیز عرضه شد و عنوان در حال ساخت نیز از سری Virtua Fighter جدا شد و تبدیل به یک عنوان مستقل گشت. در هنگام عرضه کنسول Dreamcast اعلام شد که نام این بازی Shenmue خواهد بود. این واژه در زبان چینی به معنی درخت روح است. در آن زمان گزارش شد که این بازی دومین بازی پر هزینه تاریخ تا آن زمان است که ساخت آن بیش از 70 میلیون دلار برای سگا هزینه در بر داشته است. با این حال سال‌ها بعد معلوم شد که هزینه ساخت این بازی 47 میلیون دلار بوده که البته همچنان برای عنوانی در آن سال‌ها اصلاً رقم کمی نبوده است.

به هر حال و با همه این‌ها شنمو در سال 1999 در ژاپن و سال بعدش، در سایر نقاط جهان عرضه شد. این بازی علیرغم این که از نظر بسیاری یکی از بهترین بازی‌های تاریخ است، ولی تنها حدود 1.2 میلیون نسخه به فروش رساند و از نظر اقتصادی یک شکست برای سگا بود. نسخه دوم بازی در سال 2001 عرضه شد و همانند نسخه اول از نظر استقبال منتقدان با موفقیت بالایی رو به رو شد ولی همچنان از نظر مالی یک شکست محسوب می‌شد و حدود 100 هزار نسخه یعنی یک دهم نسخه اول فروخت. همین موضوعات به نوعی باعث شد که ساخت نسخه سوم بازی وارد پروسه‌ای شود که اصطلاحاً از آن با نام جهنم توسعه (Development Hell) یاد می‌شود. در این پروسه یک اثر (بازی، فیلم یا ...) برای مدت زیادی در دست شرکت‌های مختلف بدون پیشرفت قابل توجه باقی می‌ماند و بارها در این مدت ممکن است سازندگان آن عوض شوند بدون این که پیشرفت واقعی روی اثر صورت بگیرد.

بالاخره و بعد از سالیان بسیار، در سال 2015 و در جریان E3، از نسخه بعدی بازی رونمایی شد و آقای سوزوکی اعلام کرد که بازی برای تأمین‌بودجه‌اشاز سیستم Crowdfunding و تأمین مالی

بالایی از داستان بازی دارند و احتمالاً انتظارشان برای عرضه نسخه سوم، بسیار بیش‌تر از انتظارات برای عرضه نسخه دوم در سال 2001 است. به گفته سازندگان بازی داستان بازی همان چیزی خواهد بود که طرفداران انتظارش را دارند.

در مورد محیط‌های نسخه جدیدتا به حال سه محیط برای این نسخه معرفی شده‌اند. یکی روستای بایلو است که بیش‌تر نیز از نظر داستانی به آن اشاره کردیم و در نسخه قبلی هم شاهدش بودیم. محیط دوم روستایی به نام چوبو (Choubu) است. چوبو روستایی است که کنار رودخانه واقع شده و پر از مغازه، هتل و فروشگاه‌های سوغاتی است. محیط بعدی نیز بایشا (Baisha) نام دارد و باقی مانده جنگ‌ها و محاصره‌های هفت قلمرو (Seven Warring Kingdoms) است.

به جز این موارد اطلاعات خیلی زیادی از جزئیات داستان بازی در دسترس نیست ولی با توجه به شواهد قرار است با عنوان بسیار خوبی رو به رو باشیم.

در مورد گیم پلی بازی نیز تا حدودی با توجه به نسخه‌های قبلی در مورد آن اطلاعات داریم. نسخه اول بازی از نظر گیم پلی در سطح بسیار بالایی قرار می‌گرفت زیرا پر از جزئیات ریز و درشتی بود که تا آن زمان بی‌سابقه بود. بازی یک عنوان Open World محسوب می‌شد که دنیایی بسیار پویا داشت و هر بخش بازی با قواعد خاصی فعالیت می‌کرد. اتوبوس‌ها مطابق با جدول زمانی حرکت می‌کردند، شخصیت‌ها هر یک مطابق با شغل و ساعت روز در محیط جا به جا می‌شدند و مغازه‌ها نیز متناسب با زمان باز و بسته می‌شدند. با وجود این که همه اشیاء محیط قابل تعامل نبودند ولی تقریباً همه نقاشی‌ها، کابینت‌ها و کتوها در بازی قابل بررسی بودند. یک سری بازی آرکید نیز در بازی به عنوان مینی گیم وجود داشتند. کارهای جانبی بسیار زیادی نظیر غذا خوردن و حتی خریدن تخم‌مرغ شانسی نیز در بازی وجود داشت! در طول دنیای بازی باید به خوبی پول شخصیت خود را که از طریق انتخاب شغل به دستمی‌آوردید مدیریت می‌کردید و خلاصه با تمام این‌ها بازی به شدت در آن زمان گیم پلی انقلابی داشت که فراتر از بازی‌های زمان خود بود. در مورد نسخه دوم نیز وضع تقریباً همین طور بود و بسیاری از نقاط قوت نسخه اول را تقویت کرده بود. حتی نسخه Dreamcast بازی امکان انتقال Save نسخه قبلی را داشت که در آن زمان اصلاً امر معمولی در بازی‌ها نبود و قدرت بالای سازندگان در هماهنگی بخش‌های مختلف بازی را نشان می‌داد.

سیستم مبارزات بازی با اصول و قواعد سری Virtua Fighter ساخته شده بود. اصول اصلی سری Virua Fighter که عنوانی در سبک مبارزه‌ای بود، بر پایه سه کلید اصلی مشت، لگد و گارد ساخته شده بود و شنمو نیز از همین سیستم برای مبارزات استفاده می‌کرد. با این حال مبارزات بازی در آن زمان بسیار خوب بودند و امکان مبارزه همزمان با چندین دشمن در محیطی سه بعدی چیزی نبود که هر سازنده‌ای بتواند تا این حد خوب آن را پیاده سازی کند ولی تیم سازنده شنمو به خوبی توانسته بودند این موارد را پیاده سازی کنند. بازی از بخش‌های Quick Time Event (زدن یک کلید در وقت مشخص) نیز استفاده می‌کرد. به طور کلی بازی در مقایسه با بازی‌های آن زمان فوق‌العاده محسوب می‌شد.

از آن پس ريو در پیش خودش سوگند یاد می‌کند که انتقام پدرش را بگیرد. کمی بعد نامه‌ای از مردی چینی به نام ژو یوآندا (Zhu Yuanda) به دست او می‌رسد که از پدر ريو خواسته تا از فردی به نام استاد چن که در همین شهر ساکن است، کمک بگیرد. ريو با کمک چن و فرزندش متوجه می‌شود که آینه اژدها یکی از دو آینه باستانی است و آینه دیگر که آینه ققنوس نام دارد در زیرزمین دوجو مخفی است. ريو این آینه را پیدا کرده و پس از یکسری وقایع، راهی هنگ‌کنگ می‌شود.

در نسخه دوم، ريو در هنگ‌کنگ به دنبال شخصی به نام استاد ژیویینگ هنگ (Xiuying Hong) می‌رود. استاد چن به ريو قبل از سفر گفته بود که از این شخص کمک بگیرد. ريو این فرد را پیدا می‌کند ولی او با فهمیدن انگیزه ريو که انتقام است، از کمک به او منصرف می‌شود. پس از آن ريو با یکی از رئیس‌های باندهای گنگستری هنگ‌کنگ همراه می‌شود و به همراه او به سراغ یوآندا که بیش‌تر به پدرش نامه فرستاده بود می‌رود. آن‌ها یوآندا را پیدا کرده ولی در همین حین یک باند خلافکار دیگر اقدام به دزدیدن یوآندا می‌کنند ولی ريو او را نجات داده و از این رو یوآندا اطلاعاتش را در اختیار ريو قرار می‌دهد. ريو متوجه می‌شود که انگیزه کشتن پدرش توسط لان دی این بوده که لان دی باور داشته که پدرش را ایوانو کشته است. همچنین معلوم می‌شود که این دو آینه به نوعی می‌توانند باعث احیای سلسله چینگ (Qing Dynasty)، آخرین سلسله امپراتوری چین) بشوند. ژو به ريو پیشنهاد می‌دهد که به سمت روستای بایلو در گویلین برود. اتفاقاً لان دی نیز راهی همین روستاست.

در این روستا ريو با دختری به اسم شنهوا (Shenhua) رو به رو می‌شود که قبلاً در رؤیاهایش او را دیده بود. خانواده شنهوا ظاهراً با دو آینه اژدها و ققنوس ارتباطی دارند و نوعی نیروی جادویی در این خانواده وجود دارد. شنهوا ريو را دعوت می‌کند تا با پدرش ملاقات کند ولی وقتی آن‌ها به معدن سنگ می‌روند تا ريو پدر او را ببیند، شنهوا متوجه می‌شود که پدرش گمشده است. در این میان آن‌ها یک نامه رمزی و یک شمشیر را پیدا می‌کنند. ريو شمشیر را با آینه ترکیب می‌کند و این دو تبدیل به وسیله‌ای جادویی می‌شوند که نگاره‌ای از آینه‌های اژدها و ققنوس را پیش چشم آن‌ها مجسم می‌کنند. در این فضا نسخه دوم به پایان می‌رسد. نکته‌ای جالب در مورد اسم شنهوا نیز وجود دارد و آن این است که در زبان چینی، به میوه درخت Shenmue، لغت Shenhua اطلاق می‌شود.

با این مقدمه باید گفت که متأسفانه اطلاعات خیلی کمی از داستان نسخه سوم در دست است. در مورد نسخه سوم می‌دانیم که وقایع قرار است از ادامه نسخه دوم پیگیری شوند و شنهوا و ريو قرار است پی به رازی که سرنوشت این دو را به هم متصل کرده است ببرند. در این میان لان دی نیز باز گشته و در کنار او یک شخصیت منفی جدید به نام نیاو سان (Niao Sun) نیز به بازی اضافه شده است که خیلی اطلاعاتی در مورد نقش آن‌ها در داستان در اختیار نداریم. در ضمن می‌دانیم که در طول بازی ريو امکان تماس با ژاپن را دارد تا از احوالات شخصیت‌های نسخه‌های قبلی اطلاع حاصل پیدا کند. با این وجود قطعاً با توجه به پایان بندی نسخه قبلی به بخش‌های حساس و نقاط عطف داستان این سری رسیده‌ایم و کسانی که نسخه‌های قبلی را بازی کرده باشند، قطعاً انتظارات





شاید گرافیک بازی در نگاه اول در سطح بازی‌های روز به نظر نرسد ولی سازندگان قول پیشرفت گرافیکی بازی را داده‌اند. با این وجود با مشاهده تصاویر بازی به راحتی می‌توان متوجه طراحی فوق‌العاده زیبای چهره شخصیت‌ها شد ولی محیط بازی در این میان هر چند از فاصله دور فوق‌العاده زیبا به نظر می‌رسد ولی از فاصله نزدیک نیاز به پیشرفت دارد. به طور مشخص در عکس‌های بازی به نظر می‌رسد که بافت‌ها و همین‌طور پوشش گیاهی (Foliage) بازی نسبت به عناوین امروزی در سطح پایینی قرار دارند و باید کمی بهتر شوند. نورپردازی بازی نیز در بعضی عکس‌ها فوق‌العاده به نظر می‌رسد ولی در بعضی دیگر کمی سایه‌ها غیرطبیعی جلوه می‌کنند و به نظر باید بهبود بیابند.

در مورد صداگذاری بازی آن طور که اعلام شده برای صداگذاری ریو از همان صداگذار قبلی نسخه انگلیسی بازی استفاده می‌شود ولی در مورد سایر شخصیت اطلاعات خاصی منتشر نشده است.

گیم پلی اختصاصی این نسخه از بازی در دسترس نیست ولی می‌توان انتظار داشت که اگر سازندگان بتوانند ویژگی‌های متمایز نسخه‌های قبلی را متناسب با پیشرفت کامپیوتر و کنسول‌ها در طی این سال‌ها بهبود ببخشند، با عنوانی فوق‌العاده رو به رو خواهیم بود.

در زمینه گرافیکی با توجه به تصاویر منتشر شده از بازی، بدون شک گرافیک هنری بازی یک شاهکار است. از طراحی محیط‌های فوق‌العاده زیبای بازی گرفته تا طراحی شخصیت‌های بازی، به خوبی نشان از مهارت بالای سازندگان دارد. محیط‌های بازی طراحی خیره‌کننده و جادویی دارند که جدا از گرافیک فنی آن‌ها تا حدودی شبیه نقاشی‌های بسیار عالی از طبیعت به نظر می‌رسند.

در مورد گرافیک فنی باید گفت که بازی با استفاده از موتور قدرتمند Unreal Engine 4 ساخته می‌شود. در اولین تصاویر منتشر شده از بازی به وضوح شاهد گرافیکی هستیم که نسبت به نسخه‌های قبلی بازی در سطح بسیار بالاتری قرار می‌گیرد. البته

با وجود این که در مورد نسخه سوم به طور رسمی و کامل خیلی اطلاعاتی در مورد گیم پلی در دسترس نیست ولی همچنان واضح است که یکسری از ویژگی‌های مثبت نسخه‌های قبلی به شکل بسیار تکامل یافته‌تر و متناسب با نسل جدید در بازی حضور خواهند داشت. مهم‌ترین موردی که تأیید شده هم این است که بازی همچنان به صورت Open World است. سیستم مبارزاتی بازی نیز قرار است پیشرفت‌های بسیاری بکند و سازندگان با توجه به قول و قرارهایشان و بودجه‌ای که تا به حال برای بازی تأمین شده قول پیشرفته‌تر کردن سیستم مبارزاتی بازی را داده‌اند.

علاوه بر این حضور سیستم درخت مهارت (Skill Tree) نیز در بازی تأیید شده است ولی هنوز چگونگی پیاده‌سازی آن به طور دقیق مشخص نشده. با این حال می‌توان پیش‌بینی کرد که احتمالاً بخشی از این درخت مهارتی مربوط به سیستم مبارزاتی بازی و فنونی می‌شود که ریو می‌تواند روی دشمنان اجرا کند.

به جز این موارد، اطلاعات خیلی زیادی از

نتیجه‌گیری

نوینی استفاده شده بود که اگر سازندگان بتوانند به خوبی آن‌ها را متناسب با پیشرفت‌های کنسول‌ها هماهنگ سازی کرده و در عین حال گرافیکی درخور نسل هشتم ارائه کنند، می‌توان انتظار موفقیتی بسیار خوب را برای این بازی داشت. به هر حال باید منتظر ماند تا ببینیم سرنوشت انتظارات طرفداران سری Shenmue چه می‌شود و آیا سازندگان می‌توانند به قول خود عمل کنند یا خیر؟

با همه مواردی که گفته شد، هر چند شاید اطلاعات در خیلی از زمینه‌ها در مورد Shenmue خیلی زیاد نباشد، اما بدون شک با توجه به سابقه سازندگان در ساخت عناوینی فوق‌العاده در نسل قبل، انتظارات از این بازی بسیار بالاست. از نظر داستانی، بازی از ادامه نسخه قبلی که در بخش حساسی به اتمام رسیده بود آغاز می‌شود و همین موضوع از همین الآن اشتیاق طرفداران این عنوان را دو چندان کرده است. در زمینه گیم پلی نیز در نسخه‌های قبلی بازیمکانیک‌های بسیار

♦ میثم عبداللهی‌پور

تاریخچه دقیق، پیش‌قصد بی‌نظیر، خرده داستان‌های به یاد ماندنی و از همه مهم‌تر، شخصیت پردازی‌های عالی، معمولاً تبدیل به داستانی زیبا و خاطره‌انگیز می‌شود که در کنار گیم پلی همیشه نوآورانه (تا نسخه چهارم) Resident Evil این گیم پلی اعتیاد آور، وحشتناک و دلنشین سری بوده که همیشه توانسته با وجود کم و کسری‌هایش هم، به عنوان یک معیار تمام عیار برای بازی‌های هم‌سبک در نظر گرفته شود. گیم پلی زیبایی که به واسطه معماهای بسیار، غافلگیری‌های میخکوب‌کننده و البته مبارزه با غول‌آخ‌های دهشتناک هیچ‌گاه از یاد دوست‌داران سری نخواهد رفت. حتی با وجود فاصله گرفتن روز افزون این سری زیبا، از ریشه‌هایش، با ما همراه باشید تا به 10 غول آخر برتر سری بپردازیم.

«شاید هیچ کس فکرش را هم نمی‌کرد که ایده ساخت یک بازی بزرگ در سبک ترس و بقا، که داستانش را عده‌ای از سربازان وارد شده به یک عمارت زیبا روایت می‌کنند تا حدی ماندگار شود که بتواند یکی از مهمترین و تأثیرگذارترین سری بازی‌های سبک بقا و ترس را به وجود بیاورد. این ایده اما، با همه سادگی و وابستگی‌اش به موضوع زامبی‌ها، به لطف پرداخت درست در قالب داستانی زیبا و پر پیچ و خم، شخصیت پردازی به یاد ماندنی و از همه مهم‌تر، معرفی کردن سبکی نو و زیبا از گیم پلی، توانست به عنوان یکی از موفق‌ترین بازی‌های زمان خودش عرض اندام کند. سری Resident Evil معمولاً حول محور ساخت ویروسی جدید و مبارزه شخصیت‌های اصلی و دوست‌داشتنی سری با سردمداران شیوع این ویروس می‌گردد. اما همین روایت به ظاهر ساده، به علت

10 باس برتر سری Resident Evil

اوج هیجان و ترس، در نقطه حساس ضعف



نپتون
» Neptune

10

عنوان شده است. با همه این‌ها اما هیچ وقت انتظار نداشتیم که در عمارت اسپنسر با یک کوسه سفید جهش یافته مبارزه کنیم. آن هم در آزمایشگاه‌هایی که پر از آب شده‌اند. مبارزه با این کوسه، به لطف راه حل جذابی که در محیط وجود دارد چندان دشوار نیست. اما صحنه ورد این غول آخر ترسناک و غافلگیری عظیمی که با خودش دارد، هیچ‌گاه از یادمان نخواهد رفت. برای کشتن نپتون کافی است به اتاق کنترل آزمایشگاه برسید و آن‌جا را از آب خالی کنید. به این ترتیب، به مبارزه با کوسه‌ای خواهید رفت که خارج از آب در حال جان دادن است. البته فراموش نکنید که کوسه سفید خطرناک است، حتی بیرون از آب.

نپتون در حقیقت یک کوسه بزرگ سفید است. موجودی که به خودی خود، سلطان اقیانوس هاست و به عنوان یکی از برترین شکارچیان این سیاره زیبا شناخته می‌شود. موجودی ترسناک با ردیف دندان‌هایی که انگار بی‌انتهای هستند و گویا لب‌خندی خبیثانه را روی صورت این کوسه می‌سازند. قطعاً دور از انتظار نیست که سازندگان خلاق اولین نسخه از سری Resident Evil برای ساخت یک غول آخر ترسناک سراغ این شکارچی بزرگ بروند. به نظر می‌رسد که نپتون، فقط نمونه‌ای آزمایشی بوده که در آزمایشگاه‌های آمبرلا نگه‌داری می‌شده، قصد از نگهداری این کوسه بزرگ کشف میزان تأثیرگذاری ویروس معروف T بر روی موجودات دریایی

می‌دهد. روستایی که در کنار دریاچه‌ای عظیم بنا شده و قهرمان ما، لئون کندی هم باید با یک قایق موتوری از این دریاچه عبور کند. اما درست وقتی که به نیمه‌های راه می‌رسیم. تلاطم و آشوب آب خبر از بلایی می‌دهد که در اعماق نهفته و پنهان شده است. موجودی عظیم که توسط انگل آلوده شده و به لطف افزایش قدرت بسیار زیاد، به اندازه عظیمی رسیده. در مواجهه با این غول آخر خوش ساخت و بسیار ترسناک، باید منتظر غافلگیری، وحشت و بی‌چارگی باشید. چرا که حملات ال لاگو قابل پیش‌بینی نیستند و قهرمان شما هم جز به قایق موتوری کوچک هیچ پناهگاهی ندارد. ال لاگو نمونه یکی از بهترین طراحی‌ها برای غول آخری درست و درمان است که حسابی بازی باز را به چالش بکشد.

دریاچه‌های مه‌گرفته اروپایی، به واسطه ظاهر پر رمز و رازی که دارند. همیشه دست‌مایه کافی برای ساخت افسانه هیولای دریاچه را برای مردم فراهم کرده‌اند. افسانه‌هایی که از حضور موجودی ترسناک و البته بسیار باهوش در دریاچه حرف می‌زد، موجودی که در انتظار فرصت مناسب بوده تا ماهی‌گیران و رهگذران را شکار کند و با خود به اعماق ناشناخته دریاچه ببرد. این افسانه‌ها اما درست مطابق انتظار ما، توانسته‌اند به واسطه رمز و رازی که همیشه همراه داشته‌اند، راه خود را برای حضور در یک بازی ترسناک باز کنند. و این بازی چیزی نیست جز چهارمین نسخه از سری دوست‌داشتنی Resident Evil، همانطور که اکثر بازی بازها می‌دانند، ماجراهای این نسخه در روستایی ناشناخته واقع در اسپانیا رخ

9



دل لاگو
» Del Lago

7

تایرنت » Tyrant



ماجرای این غول آخر اما با همه قبلی ها متفاوت است. این غول بی شاخ و دم (!) که حاصل پروژه ابرانسان های آمبرلاست. پس از مدتی تبدیل می شود به پای ثابت سری، چرا که او و نعره هایش به مراتب در همه شماره های سری همراهتان هستند. اولین برخورد ما با این غول چقر و بد بدن (!) باز می گردد به ماجراهای امارت اسپنسر. اما با وجود کشتنش، کلون های بی پایانش در راکون سیتی هم ولمان نمی کنند و مدام سرراهمان سبز می شوند. کلون هایی که گاهی اوقات از آن تایرنت اولی ترسناک تر و باهوش تر هم هستند. در طول شماره های مختلف سری، با انواع مختلفی از تایرنت ها که قابلیت ها و توانایی های متفاوتی دارند برخورد می کنیم. اما با وجود همه تفاوت ها، این دیوهای ترسناک خصیصه مشترکی دارند؛ آن ها به سادگی نمی میرند. مبارزه با تایرنت ها، چه در شماره اول و چه در راکون سیتی و دیگر نسخه های بازی، همیشه یکی از بهترین لحظات سری است. جایی که باید با تمام توان مبارزه کنید و هیچ وقت امیدتان را از دست ندهید. حتی اگر غول بی اعصاب دیوار روبه رویش را خراب کرد و با کله آمد طرفتان. این موجودات بی مغز و اعصاب خورد کن، به نوعی نمونه های اولیه از آن چیزی هستند که ترس واقعی در سری را معنی می کند: نمسیس!

8

یاون » Yawn



هیچکس دقیقاً نمی داند که چرا سازمان جهانی حمایت از حقوق حیوانات، هنوز از امیرلا شکایت نکرده است. آزمایشگاه های این شرکت پر شده از حیوانات مختلفی که تحت تاثیر آزمایشات وحشتناک دانشمندان این شرکت شیطانی قرار گرفته اند. دانشمندانی که با آزمایش ویروس های مختلف بر روی حیوانات، حسابی ما را خوش حال کردند و کلی غول آخر باحال فرستادند سراغمان. یکی دیگر از این نمونه های آزمایشی که حسابی حالمان را جا آورد و نشان داد که برای جنگیدن با یک مار باید کلی فسفر فسوزانیم یاون است. ماری که روزی عادی بوده و حالا، تحت تاثیر ویروس T به یکی از بزرگترین تهدیدهای موجود در عمارت اسپنسر تبدیل شده. اولین دیدار ما با یاون، برمیگردد به جایی که ریچارد ایکن را غرق در خون و زخمی پیدا می کنیم. ریچارد توسط ماری عظیم گزیده شده و حالا به پادزهر نیازمند است. برای یافتن پادزهر این زهر خفن باید به زیرشیروانی عمارت رفته و با یاون رو به رو شوید. صحنه ورود این مار عظیم، یکی از به یادماندنی ترین لحظات بازی است. جایی که او با آن نیش های بزرگ و بدن در هم پیچیده از سقف پایین آمده و در محیط کوچک زیر شیروانی رو به روی شما قرار می گیرد. مبارزه با این مار یکی از سخت ترین تجربه های بازی را رقم می زند. سرعت بالا، حملات ناگهانی و حمله های کشنده که می تواند شما را تبدیل به غذایی خوشمزه برای یاون کند، از خصوصیات اصلی این غول آخر سمج هستند. غول آخری که باری دیگر در کتابخانه عمارت سراغتان می آید.

6

سالازار » Salazar



برای مدتی میخکوب خواهید شد. از آن هیکل کوچک و نحیف، به ناگهان چنان هیولایی رو به رویتان سبز می شود که تمام اتاق را پر می کند. هیولایی توده ای شکل و پلاستیک مانند که دو بازوی قدرتمند و خطرناک در اطراف بدنش و یک چشم گنده به عنوان نقطه ضعف دارد. با هدف قرار دادن این چشم از شکل افتاده، هیولا دچار ضعف شده و سالازار را نمایش میدهد. سالازار با نقطه ای که به نظر می رسد گردن هیولا باشد پیوند خورده و به عنوان نقطه ضعف نهایی هیولا نقش آفرینی می کند. با بیرون آمدن سالازار باید هرچه مهمات دارید رویش خالی کنید تا شاید بمیرد و دنیا را از شر وجودش خلاص کند. موضوع مهم در مورد سالازار این است که او در هر دو حالتش، می تواند حسابی اعصابتان را به هم بریزد. واقعاً یکی از نفرت انگیز ترین شخصیت های کل سری است.

این کوتوله لعنتی را هیچ وقت از یاد نمی بریم. با آن زبان دراز و رفتار عجیب و غریبش که حرص هرکسی را در می آورد. این موجود رقت انگیز که بویی از انسانیت نبرده، هشتمین حاکم قلعه ای است که به عنوان آخرین خط دفاعی زامبی ها در مقابل لئون کندی افسانه ای قد علم می کند. سالازار با وجود رفتارهای بچه گانه و آن قد کوتاه اش، ظاهری به شدت پیر دارد. موهایی خاکستری و از شکل افتاده و صورتی که پر شده از چین و چروک های حاصل از پیری. این ظاهر متناقض که خودش یکی از عوامل نفرت انگیز بودن این شخصیت است. نشان دهنده نبوغ طراحان بازی است. طراح هایی که به درستی تناقضات شخصیتی این موجود ترجمه برانگیز را در ظاهر نفرت آورش هم نشان می دهند. مبارزه با سالازار یکی از عجیب ترین مبارزات سری است. چرا که با دیدن فرم جهش یافته این کوتوله زبان دراز، قطعاً

5

تمساح

» Alligator



66

این غول هم از دار و دسته همان حیوانات بی نوای جهش یافته است که درگیر مسخره بازی های امبرلا شده‌اند. البته این تمساح بخت برگشته هیچ ارتباطی با تاسیسات امبرلا نداشته و سرش به کار خودش بوده. به نظر می‌رسد که تمساح قصه ما، قبلاً به یک آدم بی فکر تعلق داشته که او را از طریق سیفون توالت به فاضلاب های راکون سیتی فرستاده! تمساح را می‌اندازند توی توالت؟ اصلاً چرا باید تمساح را به عنوان حیوان خانگی آورد توی شهر که آخرش به ویروس مبتلا شود و حسابتی تغییر سایز دهد؟ اصلاً چه کسی گفته که برای بچه هایتان تمساح بخرید؟ مگر لگو چه عیبی دارد؟

با شیوع ویروس در راکون سیتی و شروع بحران های عظیم این شهر، تمساح بخت برگشته قصه ما هم آلوده شده و حسابتی قوی تر از حد معمولش می‌شود. و همین طور که حدس زدید به عنوان یک غول آخر ترسناک رو به روی مان قرار می‌گیرد. مبارزه با این غول آخر عظیم حتی با وجود داشتن راه حلی ساده برای کشتنش هم، به عنوان یکی از سخت ترین مبارزات سری شناخته می‌شود. حملات سریع و ورود غافلگیر کننده تمساح فرصت هرگونه فکر و تمرکز را از شما گرفته و اجازه نمی‌دهد به جز شلیک های مستقیم و بی وقفه به راه دیگری برای کشتنش فکر کنید. البته اگر کمی خونسرد باشید و درگیر ترس نشوید قطعاً متوجه خواهید شد که کپسول گاز بزرگی روی یکی از دیوار ها وجود دارد. با فشردن کلید آزاد کردن کپسول، تمساح ان را بلعیده و با یک شلیک می‌توانید حساب این حیوان خانگی بدقلق را برسید. فقط پادتان باشد که هیچ وقت یک تمساح را توی توالت نندازید، خدا را چه دیدید ممکن است یک روزی هم ویروسی چیزی در شهر خودمان شیوع پیدا کند و ما قصد نداریم در فاضلاب های تو در تو و البته بی نظم شهرهایمان با یک تمساح بجنگیم.

3



» Albert Wesker
آلبرت وسکر

آلبرت وسکر را می‌توانیم بزرگ‌ترین انتاگونیست سری Resident Evil بنامیم. مردی که جاه‌طلبی‌های بسیار و عطش پایان ناپذیرش برای قدرت، او را تبدیل به یکی از به یاد ماندنی‌ترین شخصیت های دنیای بازی‌های ویدئویی کرده است. آلبرت وسکر با آن چشم‌های سرخ و براق، کت بلند و چرمی، و حرکاتی که دیدنش برای هرکسی آسان نیست. وسکر دانشمند نابغه‌ای است که با همکاری امبرلا قصد حکومت بر انسان ها را داشت. به نظر می‌رسد قصد او این بوده که با ساخت ابرانسان هایی که توسط ویروس تقویت شده‌اند، نژاد انسان را بهبود بخشیده و دنیایی جدید را بسازد. دنیایی که خودش بر تخت پادشاهی آن تکیه بزند. وسکر به علت نقش عظیمی که در سری دارد، در نسخه های بسیاری حضور داشته. اما نخستین حضور او به اولین شماره از سری Resident Evil و ماجراهای تلخ عمارت اسپنسر بازمیگردد. جایی که وسکر به عنوان فرمانده S.T.A.R.S معرفی می‌شود، اما پس از خیانت او به پاراننش مشخص می‌شود که تمام ماجرا نقشه‌ای بوده تا وسکر بتواند ویروس جدیدش را آزمایش کند. او با تزریق ویروسی خاص به خودش، توانایی های فراانسانی کسب کرده و برای همیشه صاحب چشمانی خونین می‌شود. چشمانی که به عنوان یکی از نماد های سری شناخته می‌شوند. اما شاید جذاب ترین مبارزه با وسکر، باز می‌گردد به دیدارهای چند باره ما با او در Resident Evil 5. جایی که وسکر موفق شده تا پارادیمی کریس ردفیلد، یعنی جیل ولنتاین را به تسخیر خودش در بیاورد. پس از مبارزه زیبا و سینمایی کریس با او، باید در مقابل جیل قرار بگیرید که توسط موجودی انگلی کنترل می‌شود. برای شکست دادن این موجود باید ابتدا جیل را ضعیف کرده و سپس انگل را از او جدا کنید. این مبارزه یکی از بهترین نمونه های طراحی غول آخر است. اما در مقابل مبارزه پایانی با وسکر که به حدنهایی خشم رسیده و با چندین انگل و تکه هایی از فولاد و آهن ترکیب شده است، حرفی برای گفتن ندارد. مبارزه پایانی کریس و شیوا با وسکر، یکی از به یادماندنی ترین و زیباترین غول آخرهای سری را ساخته. وسکر که به علت خشم و انزجار فراوان ظاهر همیشه مرتب خود را از دست داده و تبدیل به موجودی نیمه انسانی می‌شود. موجودی که درست همانند ویروس نهفته درون بدنش خوبی حیوانی داشته و بهره کمتری از نبوغ بی حد وسکر می‌برد. با نابودی این شخصیت به یادماندنی و بی نظیر در انتهای این مبارزه، دلمان حساری برایش تنگ شده است. وسکر از آن دست شخصیت‌هایی است که در عین نفرت داشتن، دوستش داریم.

4

ویلیام بیرکین

» William Birkin



دکتر ویلیام بیرکین دانشمند و ویروس شناس شهیری که در طی سال های 1970 تا 1990 میلادی با امبرلا همکاری میکرده است. او سرپرست تحقیقاتی بزرگ بود که نتایج عظیمی را به همراه داشت. تحقیقات بیرکین را می‌توانیم عمال همه بدبختی های شخصیت های سری و مردم بیچاره راکون سیتی بدانیم. بیرکین به عنوان مدیر پروژه ساخت ویروس G با امبرلا همکاری می‌کرده است. اما درست پس از کامل شدن ویروس، امبرلا به او خیانت می‌کند. تعدادی مزدور که توسط امبرلا اجیر شده اند به ویلیام بیرکین حمله کرده و او را نیمه جان در آزمایشگاهش رها می‌کنند. بیرکین که در حال مرگ است، برای نجات دادن جانش، راهی جز تزریق کردن نمونه‌ای از ویروس G به خودش نمی‌پند. راهی که ممکن است جان او را نجات دهد، اما قطعاً به قیمت گرفتن انسانیت این دانشمند بزرگ تمام خواهد شد.

بیرکین پس از تزریق ویروس، و به مرور تبدیل به هیولایی دهشتناک و غیرقابل تحمل می‌شود که بارهای در بازی ظاهر شده و شخصیت های متفاوتی را تعقیب می‌کند. در هر بار مبارزه با این غول آخر که سرنوشت دردناکی دارد، ظاهر ویلیام چندشناک تر و ترسناک تر خواهد شد. از بازوهای قدرتمند و بزرگش گرفته تا چشم و بزرگ و از شکل افتاده‌ای که روی کی از دستانش قرار دارد. مبارزه با بیرکین شاید به اندازه دیگر غول آخرهای سری جذاب نباشد. اما ظاهر دهشتناک او که کم کم تبدیل به توده‌ای نفرت انگیز از دست و پا و بازو خواهد شد و سرنوشت دردناک یکی از مهم ترین و تاثیر گذار ترین شخصیت های سری، ما را وادار می‌کند که نام او را در این 10 برتر قرار دهیم.

2

» Krauser

کراوزر



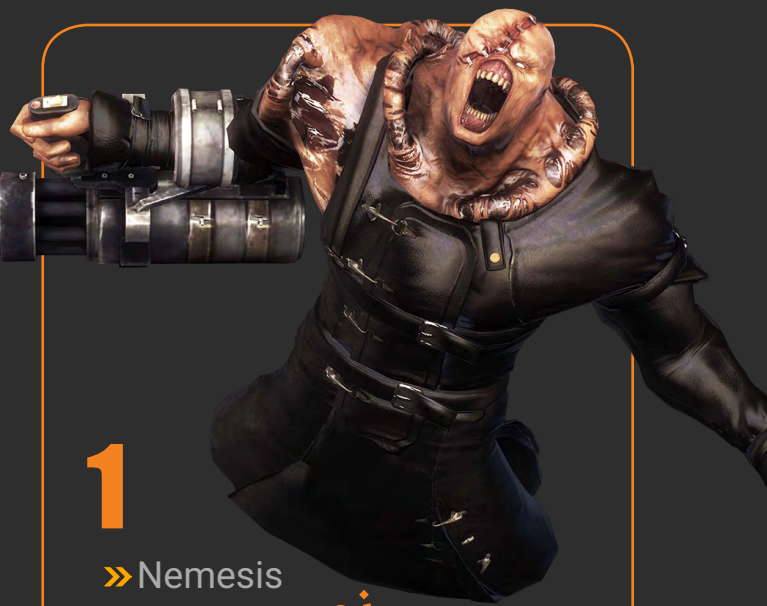
هرچند که این مزدور خوش هیکل و صورت زخمی نقش چندان در سری Resident Evil ندارد، اما همان حضور کوتاه و البته تاثیر گذارش در نسخه چهارم از سری، نشان دهنده پتانسیل بسیار بالای اوست. کراوزر در سال های گذشته عضو ارشدی از نیروهای کماندو ایالات متحده بوده و توانایی های بسیار کسب کرده است. کراوزر که در ابتدا به عنوان یکی از اعضا Socom فعالیت می کرده، پس از مدتی به Starcom می پیوندد و در این یگان با یکی از مهم ترین شخصیت های سری، یعنی لئون اسکاوت کندی آشنا می شود. همکاری کراوزر و لئون در طی ماموریت های بسیاری که همراه هم انجام می دهند ادامه پیدا می کند. اما کراوزر که در وقت های آزادش به عنوان یک مزدور فعالیت می کرده، در طی ماموریتی در آمریکای جنوبی مفقود شده و مرده در نظر گرفته می شود. اما مرگ کراوزر فقط حقه ای است تا نقشه شوم او برای همکاری با آلبرت و سکر افسانه ای را پوشش دهد.

کراوزر مردی با تجربه است که توانایی های بسیاری در استفاده از سلاح های سرد و گرم دارد. او را می توان یکی از کارکشته ترین و سمج ترین شخصیت های سری دانست. کراوزر با حضورش در چهارمین شماره از سری و مواجهه غافلگیر کننده و بسیار هیجان انگیزش با لئون، به عنوان یکی از بهترین گول آخرهای کل سری نقش آفرینی می کند. مبارزه با او در میان معبدی خراب شده، با صحنه های سریع و میخکوب کننده QTE و استفاده بی وقفه از سلاح سرد و چاقوی معروف سری، قطعاً تبدیل به یکی از خاطره انگیزترین مبارزات شده است.

1

» Nemesis

نمسیس



با این همه، سری محبوب و همیشه به یادماندنی Resident Evil گول آخرها و دشمنانی بسیار متنوع و البته ترسناک دارد که به علت محدودیت تعداد در ده برتر ما جایی نداشته اند. اما این محدودیت باعث نمی شود که چنین گول آخرها و دشمنان ترسناکی را از یاد ببریم. سری Resident Evil همواره با خلاقیتی وصف نشدنی، در کنار خشونت و عناصر خاص سبک وحشت موفق شده تا ترسناک ترین، خطرناک ترین و به یادماندنی ترین گول آخرها و دشمنان را در مقابل قهرمانان سری قرار دهد. در بین این دشمنان اما چندتایی موجود عجیب و غریب وجود داشتند که هیچ وقت اجازه نمی دادند بازی باز ها نفسی راحت بکشند. مثل دشمنان بدقلق اره برقی به دست که به محض رسیدن به شما، سرتان را قطع می کردند و یا Iron Maiden ها با آن تیغ های تیز که به محض نزدیک شدن حسابان را می رسیدند. جا دارد یادی هم از Regenerador ها و آن دهان های گشادشان کنیم که مو بر تن هرکسی سیخ می کردند. همچنین باید از ماجینی های خاص و بسیار قیراق و سرحالی که در پنجمین شماره از سری، با ماشین و موتور و هرچه گیرشان می آمد به تعقیبتان می پرداختند هم یادی کنیم. زامبی هایی که به وسیله ویروسی خاص به آن حال و روز درآمده بودند. به علاوه به علت محدودیت ده تایی Uroboros که یکی از ان گول آخرهای آزار دهنده بود در لیست ما جا نگرفت. این گول آخر که توانست حسابی حال کریس ردفیلد را بگیرد با ظاهر چندش آور و نحوه حرکت موزیانه اش یکی از چالش برانگیز ترین گول های سری است. همچنین می توانیم به Ndesu اشاره کنیم. موجودی کوه پیکر و عظیم که یکی از سخت جان ترین دشمنان سری است. در واقع باید اعتراف کرد که یک لیست ده تایی، برای بهترین دشمنان و گول آخرهای سری محبوب Resident Evil به هیچ وجه کافی نیست. چرا که شمار دشمنان و گول آخرهای بی نظیر سری بسیار بیشتر از حوصله یک ده برتر ساده است.

این گول آخر را می توان به عنوان ابتدا و انتهای هر گول آخری در سری معرفی کرد. نمسیس به طور کلی نمادی است که تمامی خصوصیات لازم برای تبدیل شدن به یک گول درجه یک را در خود دارد. او به شدت ترسناک است، ظاهر چندش آوری دارد و با هوش سرشارش می تواند حسابی آزارتان دهد. اما شاید مهم ترین نکته در باب این گول آخر بی بدیل، به نحوه مواجه شدن بازی باز با او ارتباط دارد. نمسیس که به عنوان نمونه ای تکامل یافته از تایرنت های سری معرفی می شود. اولین نمونه آلوده شده به ویروس T است که توانایی استفاده از هوش انسانی و دریافت و انجام دستورات را دارد. این موضوع باعث می شود که علاوه بر قدرت بدنی بسیار زیاد، با هوشمندی و دقتش حسابی کاردستان دهد.

نمسیس به عنوان اصلی ترین دشمن در سومین نسخه از سری Resident Evil، به طور مداوم جیل را تعقیب کرده و با فریاد های ترسناکش مجبورمان می کند تا هرکاری داریم را رها کرده و فقط فرار کنیم. نمسیس در طول بازی به دنبال ماست و همیشه به عنوان خطری بالقوه در اطراف شخصیت اصلی بازی حضور دارد. همچنین قدرت بی حدش او را تبدیل به موجودی می کند که جز در مبارزه نهایی توان کشتنش را نداریم. این تعقیبو گریز بی نظیر و طاقت فرسا که در نهایت به مبارزه ای بی بدیل ختم می شود. با وجود آن راکت لانچرها و نعره های فراوان، یکی از به یادماندنی ترین رویدادهای سری است. قطعاً مبارزه با نمسیس و حضور او در بازی را می توان به عنوان برترین مبارزه با گول آخر در سری Resident Evil معرفی کرد و نمسیس را یکی از برترین شخصیت های شرور کل تاریخ بازی های رایانه ای دانست.



قدرت نمایی گوریل با دایناسورها!

HORIZON
ZERO DAWN™



استودیوهای قدرتمند دنیای بازی شد. آنها همین طور Killzone: Liberation را نیز برای کنسول دستی PSP (که البته سبکی متفاوت داشت) خلق کردند که بازی جالبی برای این کنسول کوچک بود و متای 77 را نیز دریافت نمود. این گونه بود که گوریلای گیمز تبدیل به یکی از برترین و قدرتمندترین استودیوهای فرست پارتی سونی نیز شد و صنعت بازی نیز حساب ویژه ای روی آنها باز کرده بود.

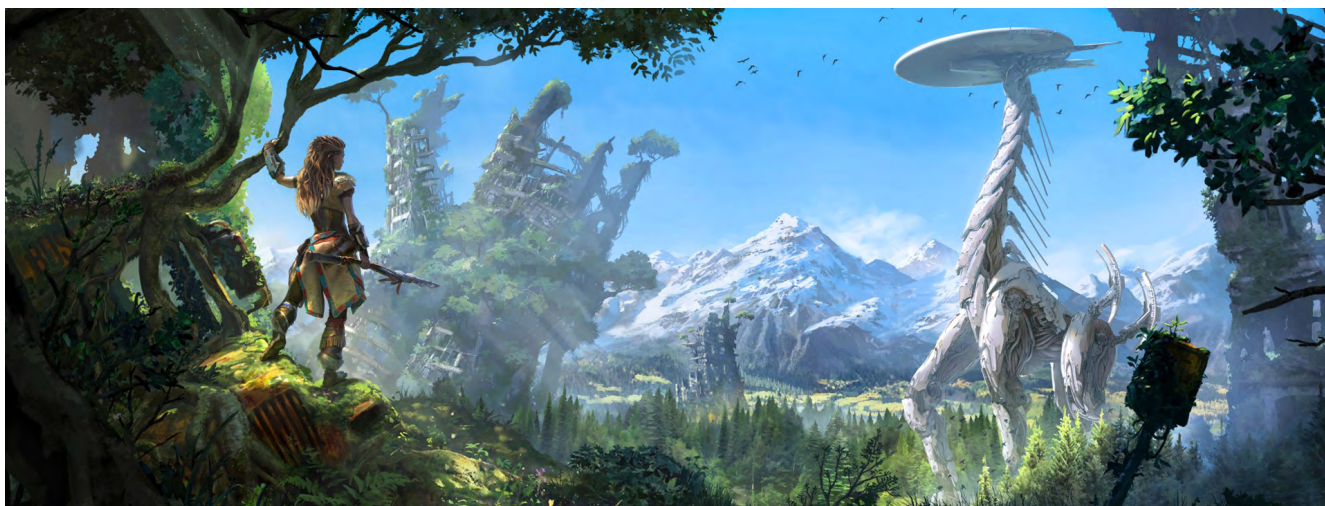
شوتر اول شخص انحصاری سونی نیز لقب گرفت و آن را با شوتر اول شخص قدرتمند رقیب یعنی Halo نیز مقایسه می کردند. اما اوج کار این سازنده و در حقیقت نقطه عطف تاریخ این استودیو با انتشار نسخه دوم و سوم Killzone در نسل هفتم برای کنسول پلی استیشن 3 رقم خورد و مخصوصاً عنوان بی نظیر دوم که موفق شد امتیاز متای 91 دریافت نماید. نسخه سوم نیز فوق العاده بود و امتیاز متای 84 را کسب کرد و این گونه گوریلای گیمز در نسل هفتم تبدیل به یکی از

سال 2004 بود که یک استودیوی توانمند و با استعداد خود را به دنیا شناساند و نشان داد که می توان در آینده حساب ویژه ای روی آنها باز کرد. یک استودیوی هلندی و فرست پارتی سونی به نام Guerrilla Games که یک شوتر اول شخص جذاب و زیبا به نام Killzone را انحصاراً برای کنسول افسانه ای نسل ششم سونی یعنی PlayStation 2 خلق کرد و این گونه پایه گذار یک آی پی جدید و انحصاری فوق العاده برای سونی شد که بعدها تبدیل به بهترین فرنچایز

از بازی خود مطمئن بودند که برعکس همه شرکت ها که هراس دارند از این که زود نمرات بازی هایشان منتشر شود، اعلام کردند که امتیازات و نقدهای این عنوان 8 روز قبل از عرضه بازی آزاد خواهد شد که این نشان از اعتماد بالایی داشت که سازندگان و سونی به این بازی داشتند. در عرض یک روز مشخص گردید که بهبود یافته نبوده است که سازندگان اجازه دادند نقدها خیلی زودتر منتشر شود و اعتماد آنها به محصولشان واقعی و صحیح بوده است. نمرات و نقدهای عالی و فوق العاده پشت سر هم برای بازی منتشر می شدند و همگان را بیش از پیش شگفت زده می کردند. Horizon Zero Dawn نشان داد که با یکی از برترین عناوین نقش آفرینی جهان آزاد که تاکنون منتشر شده است طرف هستیم و گوریلای گیمز شروع رویایی و طوفانی را به دنیای بازی های نقش آفرینی داشته است. بازی انواع و اقسام نمرات عالی را از سوی منابع معتبر دریافت کرد و از سوی تمامی منتقدان و بازیبازان تحسین شد. وبسایت IGN امتیاز عالی 93، گیم اسپات امتیاز 90 و پولیکان امتیاز 95 را به بازی اختصاص دادند و مراجعی مانند تلگراف و جاپنت بمب امتیاز 100 را برای هورایزن در نظر گرفتند و نهایتاً این بازی با امتیاز متای فوق العاده 88 به کار خود پایان داد.



به این ترتیب وقتی که پای به نسل هشتم گذاشتیم همگان منتظر اولین بازی گوریلای گیمز برای پلی استیشن 4 بودند و اتفاقاً خود سونی هم یک نسخه کیلزون را به عنوان لانچ تایتل کنسولش در نظر گرفته بود که Killzone Shadow Fall نام داشت. این عنوان به معنای واقعی گرافیک نسل 8 را بر روی کنسول بسیار قدرتمند سونی نشان داد و گیم پلی فوق العاده جذابی نیز داشت اما منتقدان زیاد روی خوش به بازی نشان ندادند در حالی که بنده به جرات می گویم که این بازی یک لانچ تایتل فوق العاده بود و حقیقتاً بیشتر بود. بعد از عرضه این بازی بود که گوریلای گیمز احساس کرد وقتش است که سری کیلزون را مدتی کنار بگذارد و به آن استراحت دهد زیرا کم کم داشت جوی منفی بر علیه آن ایجاد می شد. این گونه بود که آنها تصمیم گرفتند که یک بازی انحصاری دیگر در قالب یک آی پی جدید برای پلی استیشن 4 خلق کنند. همگی منتظر بودیم که این بازی جدید یک شوتر اول شخص باشد با توجه به تخصصی که این سازنده در این سبک داشت اما همه چیز در مراسم E3 سال 2015 و کنفرانس سونی تغییر کرد و ناگهان با یک عنوان بی نظیر اکشن نقش آفرینی جهان آزاد سوم شخص با ایده ای فوق العاده جذاب آشنا شدیم که Horizon Zero Dawn نام داشت و گویا ساخت آن از بعد از بازی کیلزون 3 کلید خورده بوده و همگان را با اولین نمایش خود شگفت زده کرد. گوریلای گیمز به سراغ سبکی رفته بود که قبلاً هیچ تجربه ای در ساخت آن نداشت آن هم در قالب یک بازی بسیار بزرگ انحصاری که خیلی ها آن را یک ریسک می دانستند اما گویا سازندگان بازی در گوریلای گیمز مطمئن تر از این حرف ها بودند. آنها برخی افراد کارکشته در سبک نقش آفرینی را نیز استخدام کردند تا از تجربه آنها نیز استفاده کنند. به عنوان مثال نویسنده بازی Fallout New Vegas برای نویسندگی بازی انتخاب شد، البته ستون های داستانی از قبل مشخص شده و ثابت بودند. با هر تریلر و اطلاعاتی که از بازی منتشر می شد بیشتر و بیشتر طرفدار و شیفته پیدا می کرد و هر بار ما را بیشتر به انتشار یک عنوان شاهکار امیدوار می کرد. هر چند که همواره نگرانی هایی از این بابت که گوریلای گیمز در این سبک تجربه ندارد وجود داشت اما هر بار این نگرانی کمتر می شد تا این که خوشبختانه این نگرانی موقع انتشار بازی و چند روز قبل از آن و با انتشار نمرات کلاً از بین رفت. بازی یک مرتبه با تاخیر مواجه شد و سازندگان دلیل آن را اندازه بازی و حجم محتوای بالای آن اعلام کردند. نهایتاً بازی Horizon Zero Dawn در تاریخ ۲۸ فبریه ۲۰۱۷ (برابر با ۱۰ اسفند ۱۳۹۵) در آمریکای شمالی و در تاریخ ۳ مارچ ۲۰۱۷ (برابر با ۱۳ اسفند ۱۳۹۵) نیز در انگلستان منتشر گردید و با انتشار خود غوغایی به پا کرد. غوغایی که تنها یک شاهکار می تواند به راه بباندازد و البته از چند روز قبل از انتشار بازی آغاز شده بود. سونی و گوریلای گیمز به حدی



در نهایت باید گفت همه چیز در بخش داستان بازی از روایت گرفته تا ایده نو و شخصیت پردازی و داستان های فرعی و ... در بالاترین سطح ممکن هستند و شما را کاملا راضی نگاه می دارند و بدون شک زمانی که صحبت از برترین داستان ها در نسل هشتم مطرح باشد نام عنوان Horizon Zero Dawn را نیز خواهیم شنید.

خارق العاده، رویایی، شگفت انگیز، شاهکار بصری. این کل بخش گرافیکی Horizon Zero Dawn است! این بازی زیبا در بحث گرافیکی و خلق یک دنیای زیبا و در حقیقت طراحی و کارگردانی هنری در سطحی بسیار بالا قرار دارد و در واقع باید گفت گوریلا گیمز با این عنوان یکی از «زیباترین و تماشایی ترین» جلوه های بصری که تاکنون در نسل هشتم دیده ایم را برای مخاطبان و طرفداران بازی به ارمغان آورده است؛ عنوانی هم رده برترین عناوین گرافیکی خوش رنگ و لعاب، پرزرق و برق و زیبای نسل هشتم. گرافیک فنی بازی بی شک یکی از برترین های نسل هشتم است. حتی یک مورد نیز در بازی مواردی مثل باگ و افت فریم حتی در صحنه های عظیم گرافیکی بازی با انواع افکت های سنگین مشاهده نشد و بازی از ثبات کامل برخوردار است. کیفیت تکسچرها در بازی و سایه زنی و نورپردازی بازی نیز در بالاترین سطح کیفیت ممکن قرار دارند. نورپردازی بازی با توجه به دنیای بزرگ و آخرازمایی آن بسیار با کیفیت انجام گرفته است و تلالو نور زیبای خورشید بر دایناسورهای غول پیکر فلزی و انعکاس نور از بدن آنها که در حال گذر از دنیای بازی هستند شما را به وجد می آورد و قابل تحسین است. بازی از لحاظ گرافیک هنری نیز همین وضعیت «بی نقص» را دارد. طراحی دنیای بازی بسیار عالی و منطبق با فضا و تم داستانی بازی انجام شده است و حتی رنگ بندی ها و تم قالب این دنیای آخرازمایی نیز به شما حال و هوای داستان بازی را القا می کنند. یک دنیای بسیار بزرگ و وسیع برای ماجراجویی که در نهایت زیبایی طراحی شده است و البته با انواع و اقسام مناطق مختلف و متنوع و همچنین تعداد زیاد و متنوعی از ربات های مختلف که به زیبایی و با کیفیت بالا، به مانند گونه های دایناسورها و حیوانات دیگر خلق شده اند. سازندگان توانمند و خوش فکر بازی در گوریلا گیمز یک حیات وحش رباتیک با بافت ها و پوشش های گیاهی مختلف خلق کرده اند که نقش بسیار زیادی در زیباتر کردن این بازی بر عهده دارند؛ تماشای چندین ربات غول پیکر با فرم ظاهری کاملا شبیه به دایناسورهای غول پیکر که در حال عبور از یک دشت سرسبز و زیبا هستند شما را به وجد می آورد و یا برخورد ناگهانی با یک ربات وحشی با طراحی تیرانوزوروس که به دنبال شکار است ترس و استرس توام با لذت را برای بازیاز به همراه خواهد داشت. در نهایت در مورد جلوه های بصری بازی باید گفت از سازندگانی که قبلا عناوین کبلزون را ساخته بودند که هر کدام در نسل خود از برترین های گرافیکی بودند این موضوع زیاد هم عجیب به نظر نمی رسد اما الحق که این بار آنها دیگر پا را خیلی فراتر از همیشه گذاشته اند و عنوانی «مرگبار» از لحاظ جلوه های بصری آفریده اند!

داستان بازی یکی از ستون های اصلی موفقیت بازی و یکی از قدرتمندترین و خوش ایده ترین و خاص ترین داستان هایی است که تا به امروز شاهد بوده ایم. در دوره ای که کمتر خلاقیتی در بازی های بزرگ و اصطلاحا AAA می بینیم و یا بهتر است بگوییم نمی بینیم، سازندگان Horizon Zero Dawn ایده داستانی خلاقانه و غیر تکراری را برگزیده اند که این بسیار قابل تحسین است و به واقع تم داستانی بازی منحصر به فرد و خاص است. همانطور که قبلا نیز اشاره کرده ایم داستان Horizon: Zero Dawn یکی از بخش های پایه ای و مهم بازی محسوب می شود که البته از ایده خاص بازی نیز مشخص است که سازندگان زیاد به داستان بازی توجه کرده و پرداخته اند. داستان بازی Horizon Zero Dawn در ۱۰۰۰۰ سال آینده اتفاق می افتد که گویی همان ۱۰۰۰۰ سال قبل است. انسان ها از زمین و زندگی عادی و خانه و شهرهایشان طرد شده اند و دوباره مانند عصر حجر روی به زندگی قبیله ای و غارنشینی و زندگی در طبیعت آورده اند. دلیل این موضوع نیز قدرتمند شدن بیش از حد و بسیار زیاد موجودات رباتیکی است که زمانی توسط خود انسان ها خلق شده اند و اکنون زندگی آن ها را نابود کرده اند و مانند زمان دایناسورها بر زمین حکومت می کنند. اتفاقا شکل و اندازه و ... این ربات ها هم درست مانند دایناسورها است که همین موضوع یکی از جذاب ترین نکات بازی است زیرا موضوع خاص و جالبی را سازندگان بازی انتخاب کرده اند که به نوعی کنایه ای است از این که خود انسان بلا را بر سر خود می آورد و به طور کلی انتخاب ایده «عصر حجر در ۱۰۰۰۰ سال آینده با دایناسورهای مکانیکی» ایده ای بسیار یونیک و منحصر به فرد است. شما در بازی در نقش دختری به نام Aloy قرار دارید که عضو یکی از قبیله های بومی کوچک است که باید برای بقای خود این موجودات مکانیکی وحشی را شکار کنند تا هم وسایل و لوازم به دست آورند و هم از جان خود در برابر آن ها محافظت کنند. بستری که سازندگان برای داستان بازی انتخاب کرده اند بسیار جالب است و این ایده عالی به همراه یک روایت خوب و پرداخته شدن کافی داستان سبب شده است تا این بازی یکی از داستان های فوق العاده جذاب و موفق نسل هشتم را برای ما به ارمغان بیاورد. داستان بازی در طول روند پیشروی در آن همیشه جذاب باقی می ماند و افت نمی کند. سازندگان با قرار دادن وقایع و اتفاقات داستانی جالب و مأموریت های فرعی که خودشان نیز داستان دارند کاری کرده اند که بازیاز از یک داستان اصلی عالی و داستان های فرعی کوچکتر سیراب شود و نهایت لذت را ببرد. شخصیت پردازی های بازی نیز فوق العاده عالی انجام شده است و همه افرادی که در بازی با آنها برخورد و تعامل داریم، بسیار عالی پرداخت شده اند و از عمق کافی برخوردارند. Aloy بی شک ستاره اصلی داستان بازی است. Aloy مصداق بارز کلمه «خفن» خودمان است. وی یک شخصیت اصلی سرسخت، قدرتمند، دوست داشتنی، جذاب با رفتاری فوق العاده است که شما را عاشق خودش می کند و از این که در بازی کنترل وی را بر عهده دارید بسیار لذت می برد.

در dawn استودیو گوریلا گیمز ریسک بسیار بزرگی کردند که به سمت ساخت چنین عنوانی با چنین سبکی رفتند. سازنده شوترهای اول شخص خطی و سری کبلزون اکنون به سراغ اکشن نقش آفرینی سوم شخص جهان آزاد رفته است که این ریسک بسیار قابل تحسین است مخصوصا با گیم پلی جذاب و با کیفیتی که از بازی شاهد هستیم.

در خصوص بخش گیم پلی بازی Horizon Zero Dawn بارها در مقالات مختلف مربوط به این عنوان برای شما عزیزان توضیح داده ایم و با توجه به ثابت بودن توضیحات این بخش بد نیست تا مروری را نیز بر توضیحات گذشته در مورد گیم پلی بازی داشته باشیم. در بخش گیم پلی نیز اوضاع بازی به مانند سایر بخش هاست، یعنی در بالاترین حد کیفیت. سازندگان بازی Horizon



Horizon Zero dawn از سیستم آب و هوای کاملاً دینامیک بهره مند است و چرخه شب و روز نیز در بازی وجود خواهد داشت. شما می‌توانید با استفاده محیط بازی از المان‌های مخفی کاری آن نیز استفاده کنید و مثلاً در لایه لای علف‌های بلند پنهان شوید و ناگهان دشمن را غافلگیر کرده و با یک ضربه کار او را بسازید. زمانی که به ویدئوهای مختلف گیم پلی بازی نگاه می‌کنم بی‌اختیار به یاد عناوینی مثل Monster Hunter, Rise of the Tomb Raider و حتی Uncharted می‌افتم. به نظر می‌رسد یک عفونت در حال گسترش در دنیای بازی است که بر روی حیات وحش رباتیک بازی اثر می‌گذارد و تمام ربات‌ها را دشمن شما می‌کند. همچنین مشاهده کردیم که Aloy می‌تواند با روشی شبیه به هک کردن برخی از گونه‌های ربات‌های موجود در بازی را رام کرده و از آن‌ها به عنوان وسیله نقلیه برای گشت و گذار در دنیای بزرگ بازی استفاده نماید. Aloy می‌تواند با NPC‌هایی که در بخش‌های مختلف نقشه بازی پراکنده هستند ارتباط برقرار کند و اطلاعات بیشتری را در مورد افسانه‌ها و روایات قومی بازی کسب نماید و مأموریت‌های جدیدی دریافت نماید. طی مکالمه با این شخصیت‌ها شما به دیالوگ‌های مختلف دسترسی دارید که انتخاب هر کدام از آن‌ها، نگاه دنیای بازی به شما و کارهایی که انجام می‌دهید را رقم می‌زنند. البته باید به این نکته اشاره کرد که نقش تصمیماتی که شما در دیالوگ‌های بازی می‌گیرید به مانند سایر نقش‌آفرینی‌هایی ماند ویچر و ... اهمیت ندارند و حتی اگر انتخاب خاصی نیز در کار نبود چندان تفاوتی نداشت هر چند که بودن آنها را نیز نمی‌توان یک ضعف قلمداد کرد.

Horizon Zero Dawn در زمینه مبارزات فوق العاده عمل می‌کند. Aloy در مبارزات ما را گفت زده می‌کند و شخصیتی است که جان می‌دهد برای مبارزه کردن. وی تمام خصوصیات لازم برای یک شخصیت اصلی عالی بودن را داراست و به معنای واقعی کلمه «خن» است. او باهوش و قدرتمند است و در کار با تیرکمان بی‌نظیر بازی (که یکی از برترین تیروکمان‌هایی است که تاکنون در این صنعت دیده ایم) استاد است و صحنه‌های جذابی را در مبارزه با ربات‌های غول‌پیکر بازی برای شما رقم می‌زند. به شخصه قبل از انتشار بازی فکر نمی‌کردم مبارزات در این سطح عالی باشند ولی اشتباه می‌کردم و مبارزات بازی در حد و اندازه‌های برترین بازی‌های این صنعت هستند. در بخش گیم پلی بازی بسیار شبیه به یک شوتر سوم شخص است که اضافات بسیار جذاب و لذتبخشی به آن اضافه شده‌اند و این اضافات همان المان‌های نقش‌آفرینی هستند. نکته جالب در مبارزات بازی، آن است که قطعات بدن ربات‌های موجود در بازی و دشمنان شما، مانند یک توپ لیزری، برای شما قابل استفاده هستند و می‌توانید با جدا کردن آن‌ها از بدن دشمنان این سلاح‌ها را بر علیه خود آن‌ها استفاده کنید که به نظر می‌رسد این امر مخصوصاً در مبارزه با دشمنان غول‌پیکر و دشوارتر بازی بسیار حیاتی خواهد بود. همچنین بعد از شکست

عمل کرده است و اوج لذت را به شما منتقل می‌کند. ساندترک بازی توسط Joris de Man و Niels van der Leest ساخته شده است و وکال اصلی ساندترک این عنوان نیز خانم Julie Elven می‌باشد که به واقع همگی کار خود را در زمینه موسیقی بازی به نحو احسن انجام داده‌اند. تم اصلی ساندترک بازی نیز بسیار زیبا و شندنی بار شده است و از شنیدن آن لذت خواهید برد. موسیقی بازی کاملاً برای دنیای Horizon Zero Dawn ساخته شده است و به وضوح با حال و هوای این عنوان همخوانی دارد و شاهد قطعانی کاملاً مناسب و منطبق با شرایط مختلف بازی هستیم. همانطور که مشخص است Horizon Zero Dawn در بخش صداگذاری و موسیقی نیز نه تنها مشکلی ندارد بلکه این بخش یکی از نقاط قوت بسیار پرتعداد بازی نیز محسوب می‌شود.

خیلی کم پیش می‌آید که سازندگان یک بازی در مسیر ساخت عنوان خود برای بالا بردن و با کیفیت تر کردن برخی بخش‌های بازی، قسمت‌هایی دیگر را قربانی نکنند و تمرکز آنها بر روی برخی بخش‌ها کمتر نشود. مثلاً تمرکز بیشتر بر روی گیم پلی شاید سازندگان را از برخی موارد گرافیکی بازی غافل کند مخصوصاً در بازی‌های بسیار بزرگ که انتظارات از آنها خیلی بالاست اما اکنون در نسل هشتم یک استثنا بزرگ برای این مورد داریم. Horizon Zero Dawn عنوانی بی‌نقص و بسیار بسیار کم نقص در تمام زمینه‌هاست. عنوانی که سازندگان آن در تک‌تک بخش‌های آن، کیفیت را به بالاترین حد ممکن رسانده‌اند و در حقیقت دیگر با کیفیت تر از این ممکن نیست. خوشبختانه هیچ بخشی از حتی ذره‌ای از زیر ذره بین تمرکز سازندگان خارج نشده است و به تک‌تک بخش‌ها به بهترین شکل پرداخته شده است و در این مسیر قطعاً تأخیری که بازی با آن مواجه شد نیز تأثیر خود را داشته است. عنوانی که گویلاً گیمز از بعد از انتشار کیلزون 3 کلید ساخت آن را زده بود امروز و پس از چند سال تلاش این شرکت و همچنین سونی را سر بلند کرده است و یک فرنچایز انحصاری قدرتمند و شاهکار دیگر را به لیست بلند بالای انحصاری سونی افزوده است تا فرنچایزی خلق شود که می‌تواند تا سال‌ها طرفداران و دارندگان پلی‌استیشن را برای داشتن یک اکشن نقش‌آفرینی جهان آزاد انحصاری بیمه کند. سبکی که شاید تنها موردی بود که سونی در آن انحصاری قدرتمند و خیلی بزرگی در سطح بازی‌هایی مثل ویچر و ... نداشت (بلادبورن را نمی‌توان یک بازی نقش‌آفرینی جهان آزاد کامل یا مأموریت‌های فرعی و .. برشمرد) اما اکنون یک بازی شاهکار و بزرگ را در این ژانر نیز در اختیار دارد تا کاربرانش را از همیشه راضی تر نگاه دارد. شاهکاری به نام Horizon Zero Dawn.

دشمنان می‌توانید از آنها آیتم‌های ساخت و ساز و تجهیزات جدید به دست آورید که این نیز یک مسئله حیاتی برای بقا و آداپته شدن با این دنیای بی‌رحم است. شما می‌توانید از انواع تله‌ها، تیر و کمان و موارد منفجره استفاده کنید و تجهیزات وی با گشت و گذار و اکتشاف بیشتر شما در دنیای بازی قویتر و متنوع تر می‌شوند. شما می‌توانید آزادانه بین مأموریت‌های مختلف بازی در دنیای زیبای آن به گشت و گذار بپردازید و می‌توانید با شخصیت‌های غیر قابل بازی و قبیله‌های همسایه صحبت کنید و مأموریت جانبی دریافت نمایید. در زمینه گیم پلی بازی یکی دو مشکل ریز وجود دارد که در حقیقت تنها مشکلات کل بخش‌های بازی هستند و دلیل امتیازی که از بازی کسر شده است نیز همین یکی دو مورد ریز هستند. دزد زمینه هوش مصنوعی بازی بسیار خوب عمل کرده است اما باز هم نهایتاً شاهد یک هوش مصنوعی بی نقص نیستیم و گاهی شاهد رفتارهای عجیبی خواهید بود. همچنین رابط کاربری بازی در برخی مواقع اعصاب خرد کن می‌شود و حس می‌کنید که می‌توانست بسیار کارآمدتر طراحی شود. همینطور به عقیده بنده روند رشد و ارتقا و پیشروی در درخت مهارت‌های بازیزبادی سریع است و می‌توانست کندتر باشد تا ارزش هر ارتقا بیشتر معلوم گردد. هر چند که نمی‌توان این را به عنوان یک ضعف قلمداد کرد. در نهایت در مورد گیم پلی بازی باید گفت سازندگان در گویلاً گیمز واقعاً بی نقص عمل کرده‌اند و بهترین تجربه‌ای که می‌توانید از گیم پلی یک بازی نقش‌آفرینی جهان آزاد داشته باشید را برای شما در یک پکیج به نام Horizon Zero Dawn جمع کرده‌اند. بازی این توانایی را دارد تا با گیم پلی جذاب خود چیزی حدود 30 تا 50 ساعت بدون این که حتی ذره‌ای حس خستگی و تکراری شدن به شما دست دهد سرگرم نماید.

به قول غربی‌ها «می‌رسیم به The Last of Us»! یعنی بخش موسیقی و صداگذاری بازی. در زمینه صداگذاری و موسیقی نیز مانند سایر بخش‌های بازی، سازندگان خساست به خرج داده‌اند و هیچ چیزی برای ما نگذاشته‌اند که بتوانیم ذره‌ای از آن ایراد بگیریم! صداگذاری بازی جزو بهترین‌های نسل هشتم تاکنون محسوب می‌شود که البته این موضوع از قبل نیز مشخص بود. زیرا با صداگذاری که تاکنون در عناوین کیلزون از گویلاً گیمز دیده بودیم می‌دانستیم که در بازی نسل هشتمی و جدیدشان نیز شاهد بالاترین کیفیت صداگذاری در بازی هستیم. بازی چه در زمینه صداگذاری محیطی و چه صداگذاری و اجرای شخصیت‌ها (مخصوصاً Aloy) و همچنین انطباق حرکات لب و صورت هنگام حرف زدن شخصیت‌ها کاملاً بی نقص

داستانی خلاقانه و روایتی جذاب، شخصیت پردازی عالی، جلوه‌های بصری خارق العاده و رویایی، دنیای عظیم و وسیع با عمق بسیار زیاد و کلی فعالیت مختلف برای انجام دادن، مبارزات فوق العاده عالی و گاهی چالش برانگیز، سیستم لوئینگ و جمع‌آوری منابع و ارتقای فوق العاده لذتبخش، صداگذاری و موسیقی با کیفیت

مشکلاتی معدود در هوش مصنوعی بازی، رابط کاربری می‌توانست بسیار کارآمدتر طراحی شود



ضیافت گلولہ‌ها

در میان استخوان و خون

SNIPER ELITE 4





خدمت تجربه‌ای هستند که بازی قصد ایجاد کردنش را دارد؛ تجربه تک تیر انداز بودن در جنگ جهانی و به هیچ وجه در ایجاد تنوع در مراحل موفق نیستند. البته با توجه به این که Sniper Elite 4 یک بازی در سبک تیراندازی است، نمی توان عدم وجود محتوای کافی در نقشه ها را به عنوان یک نقص خیلی مهم در بازی به حساب آورد، اما باید گفت که این موضوع قطعاً باعث سرخوردگی مخاطبانی می شود که به دنبال ماجراجویی های بیشتری در ایتالیای جنگ زده هستند و از مراحل یکسان خسته می شوند.

پس از ورود به هر مرحله متوجه خواهید شد که نقشه وسیع آن، به چند بخش کلی تقسیم شده که به طور تقریبی در هر یک از بخش ها یک مأموریت اصلی و یا فرعی انتظارتان را می کشد. با ورود به هر بخش، رابطه شما با بخش های دیگر نقشه قطع می شود. به این ترتیب که اگر در بخش خاصی از نقشه دیده شوید و یا دست به جنگ تن به تن بزنید، می توانید با خیال راحت به بخش دیگری رفته و در سکوت کامل به کارتان ادامه دهید. در حقیقت هوش مصنوعی بازی طوری طراحی شده است که وقایع رخ داده در هر بخش از نقشه را مخصوص به همان بخش می داند. این موضوع که نشان دهنده دقت بسیار زیاد سازنده ها در طراحی مرحله است، مدام مخاطب را به این فکر می اندازد که چنین دقتی در زمان طراحی نقشه ها کجا بوده است؟ بخش بندی نقشه ها باعث می شود که در زمان انجام هریک از مأموریت ها، فقط به هدف خودتان توجه کنید و نگران وقایع دیگر بخش های نقشه نباشید. در کنار این موضوع باید اشاره کرد که همراه بزرگ تر شدن نقشه ها، توانایی های خاص حرکتی قهرمان بازی، Karl Fairburne هم بهبود های بسیاری را نسبت به نسخه قبلی شامل شده است. کارل این بار می تواند از اجسام و صخره های بیشتری بالا برود و حرکاتی بسیار نرم تر از آن چه که در نسخه قبلی شاهدش بودیم را انجام دهد. گستره تقریباً مناسب توانایی های کارل باعث می شوند که به راحتی به نقطه هایی برای کمین کردن دست یابی پیدا کنید که در بازی های قبلی غیرممکن بوده است. در واقع، این مکانیک های حرکتی جدید باعث می شوند که گیم پلی بازی بسیار سیال و انعطاف پذیر تر از قبل جلوه کند. جذاب باشد اما پس از مدتی خسته کننده شود.

کامل آن ها را ایجاد کرده اند. از برج های دیده بانی نیمه متروک گرفته تا تپه های بلندی که اشراف کاملی به دشت ها دارند. باید گفت که نقشه های بازی با وجود تمام وسعتی که دارند، بیشتر از آن که به از بین رفتن روند خطی و یکسان مراحل در نسخه های قبلی کمک کنند، فقط سعی در بهتر کردن تجربه تک تیرانداز بودن دارند. چرا که با گذشت چند ساعت و کمی پرسه زدن در هر کدام از مراحل بازی، حس پوچی و بی هدفی خاصی ایجاد می شود که ناشی از وسعت بیش از حد و عدم وجود محتوای کافی در هر نقشه است. به طوری که با پیدا کردن چند آیتم و چندیدن نامه و گذارش خاص، دیگر هیچ فعالیت خاصی در نقشه وجود نداشته و باید به انجام مأموریت های اصلی پرداخت. و حتی راه کار سازنده ها برای مقابله با این حس پوچی، یعنی ایجاد کردن اهداف فرعی هم موفق نبوده و نتوانسته به عنوان محتوایی قابل قبول و سرگرم کننده ظاهر شود. به طور کلی، با ورود به هر نقشه، هدف های شما به دو دسته تقسیم می شوند، هدف های اصلی که با توجه به شرایط داستانی که چندان هم منطقی به نظر نمی رسند، به هر قیمتی شده باید انجام شوند و معمولاً در ترور یک فرمانده و کشتن جسدش خلاصه می شوند. و هدف های فرعی که به نوعی انتخابی هستند و بازی دستانان را برای انجام دادنشان باز می گذارد. اما موضوع مهم در رابطه با هدف های تعیین شده در مراحل این است که همگی شبیه به یکدیگر هستند. البته از یک بازی شوتر انتظار نمی رود که تنوع بسیار زیادی را در شکل و شمایل مراحل خود داشته باشد، اما با توجه به وسعت نقشه و پتانسیل بسیار زیاد آن برای ایجاد کردن تنوع بسیار در شکل مراحل و البته وجود داشتن عناصر نقش آفرینی در بازی، انتظار می رفت تا سازنده ها استفاده بیشتری از این پتانسیل نهان کنند و دست به طراحی مرحله بزنند که بتواند ساعت ها بازی باز را سرگرم کند. اما در مقابل شاهد این هستیم که سازنده ها به سادگی و با نوعی سهل انگاری، هدف های قابل انجام در هر مرحله را به شکلی خطی قرار داده و همشان را دقیقاً و دقیقاً همانند نسخه قبلی طراحی کرده اند. این موضوع گرچه به هویت یک بازی شوتر و تیراندازی لطمه نمی زند اما قطعاً حس پیشرفتی که از یک بازی کاملاً جدید و شماره دار انتظار داشتیم را در خود ندارد. در واقع باید گفت که طراحی نقشه های بزرگ، وسیع و البته بسیار زیبای بازی، فقط در

ساعت ها کمین کردن و بی حرکت ماندن در گوشه ای از میدان نبرد، نفس های حبس شده و سنگینی اسلحه چند کیلویی روی دست ها، نگاهی خیره و حواسی که باید به طور کامل متمرکز باشد و در انتظار، تا در یک لحظه مهم و حیاطی، در چند صدم ثانیه، در فاصله بر هم گذاشتن پلک ها، سرنوشت یک نبرد را تغییر دهد. گلوله ای را شلیک کند و در یک لحظه جان سربازی را بگیرد. سربازی که بی خبر از همه جا، درست مثل ساعاتی قبل، با آرامش قدم می زد و شاید زیر لب، برای معشوقه ای در سرزمینی دوردست آواز می خواند. تک تیرانداز بودن، در یکی از نبردهای بزرگ جنگ جهانی دوم، به واسطه اهمیت بسیار بالای اطلاعات در آن دوره زمانی و اهمیت جان تک تیرانداز ها واقعاً وظیفه ای دشوار و خطیر است. وظیفه ای که به واسطه زحمات استدیو Rebellion و بازی جدیدشان که چهارمین شماره از سری Sniper Elite است، بسیار ساده تر از آن چیزی که هست به نظر می رسد. استدیو Rebellion با انتشار این بازی، نشان داده که به خوبی از اشتباهات خودش در گذشته درس گرفته، در قدم اول و در ابتدایی ترین حالت، Sniper Elite 4 بسیار بزرگ تر و وسیع تر از بازی قبلی به نظر می رسد. و این افزایش وسعت به قدری است در همان ابتدا و در مراحل اول بازی، می تواند بازی را مات و مبهوت کند. بازی به خوبی از روند خطی سه نسخه قبلی فاصله گرفته و به کمک نقشه های وسیعش، که بخش های متفاوتی از ایتالیا و نبرد های مربوط به سال 1943 در این کشور را به تصویر می کشند، تغییرات بسیاری را در گیم پلی ایجاد کرده و بیشتر از قبل بر تیراندازی از راه دور و مفهوم اصلی تک تیرانداز بودن تاکید می کند. سازندگان با این کار، و با کمک مکانیک های تک تیراندازی که در نسخه قبلی به طور تقریبی به حد کمال رسیده بودند، توانسته اند با کمتر کردن لزوم به نبرد های نزدیک، به نوعی گیم پلی بازی را یک دست و بسیار انعطاف پذیر کنند. بازی در ابتدای هر مرحله، شما را در نقشه ای وسیع که معمولاً ده ها برابر از نقشه های بازی قبلی بزرگ تر است رها می کند. در نگاه اول به نظر می رسد که نقشه های وسیع بازی، همانند بازی های امروزی غنی و پرمحتوا باشند، چرا که در جای جای نقشه می توانید آیتم ها، تجهیزات و نامه هایی را بیابید که به خوبی مخفی شده اند. همچنین در جای جای نقشه مکان هایی مناسب برای دیده بانی و مستقر شدن وجود دارند که سازندگان با هوشمندی



دشمنان دور نگه دارد، به دنبال این موضوع، سازندگان یکی از مکانیک های زیبای بازی را خلق کرده اند، این سیستم که بسیار ساده و امتحان پس داده است در قالب یک بازی که تمرکز ویژه ای روی تک تیر اندازی دارد به خوبی خودش را نشان می دهد. این عملکرد که با نام Relocate شناخته می شود، شما را مجبور می کند برای مخفی ماندن، مدام از جایی به جای دیگر رفته و از مکان های متفاوتی شلیک کنید. البته سازنده ها کمتر کردن نیاز به جا به جایی (که یکی از اصلی ترین عملکرد های یک تک تیراندازی واقعی است) روش هایی را برای مخفی کردن صدای شلیک در بازی قرار داده اند. اولین روش در استفاده از صداهای محیطی خلاصه می شود. چرا که نباید فراموش کنید در جنگ هستی و جنگ، به ذات بسیار پر و سر و صداست، با هماهنگ کردن خودتان با صداهای محیطی که به وسیله هواپیما ها، توربین ها، رعد و برق و ... ایجاد می شوند، می تواند درست در زمان بلند شدن صدا آن ها اقدام به شلیک کنید و صدای بلند گلوله را به همین راحتی مخفی کنید. روش دیگر که در ابتدای بازی در دسترس نیست هم استفاده از صدا خفه کن هاست که در نسخه چهارم به سری اضافه شده است.

مانده است و هیچ تفاوتی نسبت به نسخه های قبلی نداشته.. سازنده ها سعی کرده اند که جزئیات و ریزه کاری های وظایف یک تک تیرانداز واقعی را در ابعادی بسیار کوچک و ساده شده در بازی پیاده سازی کنند. به این ترتیب که دقیقاً همانند یک تک تیر انداز، باد و عوامل محیطی بر روی گلوله شلیک شده از سلاحتان اثر گذار هستند. همچنین سیستمی در بازی وجود دارد که میزان ضربان قلب و ظرفیت ریه های کارل را به شما نشان می دهد. ضربان قلب و ظرفیت ریه به طور مستقیم با سیستم Focus Mode در ارتباط هستند. این سیستم با حبس کردن نفس فعال می شود و علاوه بر کمتر کردن تکان های دوربین و اهسته کردن زمان، محل دقیق برخورد گلوله را با توجه به شرایط محیطی و فاصله از هدف محاسبه کرده و با نقطه ای قرمز رنگ نمایش می دهد و کارتان را برای نشانه گیری راحت تر می کند. به همین دلیل، اگر قصد استفاده از حالت تمرکز را دارید، باید امتیاز های تجربه به دست آمده در مراحل، که با توجه به تعداد و چگونگی از بین بردن دشمنان به شما اعطا می شد را خرج بیشتر کردن ظرفیت ریه های کارل کنید. و البته، قبل از یک شلیک از راه دور، زیاد ندوید. به علاوه یکی از مهم ترین نگرانی های یک تک تیر اندازی حرفه ای، این است که کمپنگاه و محل استقرارش را از دید

به علت افزایش توانایی های کارل در هر دو بخش مخفی کاری و مبارزات، او حالا می تواند دشمنان را از لبه پرتگاه ها، پشت سنگر و یا دیوار به طور مخفیانه کشته و به راهش ادامه دهد، همچنین توانایی او در استفاده از سلاح های اتوماتیک و نیمه اتوماتیک بیشتر شده و حالا مبارزات نزدیک بازی رنگ و بویی نسل هشتمی و اکشن به خود گرفته اند. این موضوع که یکی از بزرگترین مشکلات نسخه قبلی بود، باعث می شد تا در زمان دیده شدن توسط دشمنان به سرعت پا به فرار بگذارید، اما این بار، می توانید با یک مسلسل تامپسون، در مقابل نازی ها سینه سپر کنید و به دلشان بزنید. اما همچنان لذت اصلی 4 Sniper Elite در کمین کردن، صبر کردن و شلیک به موقع نهفته است. مکانیک های اصلی گیم پلی سری همچنان همانند قبل باقی مانده و با تغییرات اساسی رو به رو نشده اند. باید به نقطه ای مناسب برای تیر اندازی برسید، که این بار به لطف نقشه های وسیع، باعث می شوند شلیک های بسیاری از راه دور داشته باشید، سپس به وسیله دوربین دوچشمی مکان اهداف را مشخص کرده و اسلحه بکشید. حبس کردن نفس و محاسبه محل دقیق برخورد گلوله که به وسیله یک نقطه قرمز در زمان نشانه گیری به شما نشان داده می شود همچنان به قوت خودش باقی

می رسد. با اثبات گلوله به هر نقطه از بدن اهداف، شاهد خرد شدن استخوان ها، از بین رفتن بافت ها و گذشت گلوله از بدن قربانی هستیم. این بار سازنده ها حتی پا را فراتر گذاشته اند و نمای خاص بازی را به کشتن های مخفیانه و نبرد های نزدیک هم اضافه کرده اند، کافی است با چاقو به طرف یک سرباز نازی بخت برگشته حمله ور شوید و شاهد تکه تکه شدن قلبش به وسیله چاقوی کارل باشید.

در سری Sniper Elite درست پس از شلیک شدن گلوله است که یکی از دوست داشتنی ترین ویژگی های بازی، یعنی نمای X-Ray خودنمایی می کند و لذت اثبات گلوله به هدف را چند برابر جلوه می دهد. این نما که حالا به امضای سری Sniper Elite تبدیل شده، یکی از اساسی ترین و زیبا ترین ویژگی های بازی است که با توجه به بهبود ها و نمایش جزئیاتی بسیار بیشتر، در نسخه چهارم به اوج





به هیچ وجه موفق نمی شود. با جلو رفتن و پیشرفت داستان، بازی همان کشش اولیه را هم از دست داده و با ناتوانی در شکل دادن شخصیت قهرمانش (که حتی در قسمت های قبلی هم شخصیتش درست و حسابی شکل نگرفته) و شخصیت های فرعی، از ایجاد کردن حس همذات پنداری و به دنبال آن کشش کافی برای ادامه دادن در مخاطب بازی می ماند. این موضوع در کنار دیالوگ های ساده انگارانه، روند غیرمعمول و بی قاعده داستان و وارد شدن مافیا به عنوان یک عنصر که قرار است جذابیت را افزایش دهد، باعث می شود بازی در بخش داستانی تقریباً هیچ حرفی برای گفتن نداشته باشد. در واقع داستان Sniper Elite 4 فقط یک داستانی جنگ جهانی دومی دیگر است که به راحتی فراموشش خواهید کرد. داستانی ساده که هیچگونه کششی در مخاطبش ایجاد نمی کند.

بازی در زمینه گرافیکی نسبت به نسخه سال 2014 بهبودهای چشم گیری داشته، بهبود هایی که اکثراً در بخش انیمیشن های مربوط به قهرمان و دشمنان خلاصه می شود. اما موضوع مهم این است که با تمام این بهبود ها، Sniper Elite 4 هنوز هم نمی تواند در حد و اندازه بازی های روز نسل هشتمی ظاهر شود. طراحی چهره ها، کیفیت بافت ها و گرافیک فنی بازی به طور کلی، به هیچ وجه توان رقابت با بازی های روز را ندارد. البته این بدان معنا نیست که بازی در زمینه گرافیکی ضعیف عمل کرده باشد چرا که در مقابل و در بخش هنری، طراحی محیط های بازی بسیار زیباست، جزیره های دور افتاده، شهر های ساحلی، تپه ها و دشت های وسیع به زیبایی طراحی شده اند و می توانند منظره هایی زیبا را ایجاد کنند. به طور کلی باید گفت که Sniper Elite 4 در زمینه گرافیکی، درست همانند دیگر بخش ها، فقط عنوانی قابل قبول است و نتوانسته انقلابی و یا نوآورانه ظاهر شود.

در رابطه با گیم پلی بازی باید گفت که در واقع سازنده ها، با بهینه سازی هایی بسیار کوچک و ساده که در پناه گیری، دوربین و سیستم حرکت کردن قهرمان خلاصه می شود، توانسته اند بخش مخفی کاری و حتی مبارزات نزدیک بازی را به شدت بهینه تر از نسخه قبلی کنند و بازی را بسیار جذاب تر کنند. اما با تمام این بهبود ها، بازی همچنان رنگ و بوی تازگی نداشته و بسیار شبیه به نسخه قبلی است. این موضوع در کنار عدم وجود تنوع کافی در مراحل، باعث می شود که هسته اصلی گیم پلی بازی که بسیار هم جذاب است، پس از مدتی خسته کننده جلوه کند و مخاطبش را پس بزند.

در کنار خسته کننده بودن بازی به علت تکراری شدن و عدم وجود خلاقیت های جدید در نسخه چهارم، به هیچ وجه شاهد داستانی پرکشش و یا جذاب نیستیم که مخاطب حداقل به واسطه آن و به دلیل دنبال کردن وقایع داستانی به سمت بازی جذب شود، در واقع داستان بازی درست همانند سه شماره قبلی فقط بهانه ای است تا شما را به جان نازی ها بیاندازد. داستان وقایع نسخه سوم را دنبال می کند و این بار، پای قهرمان سری یعنی کارل فیبرنر به ایتالیا کشیده می شود، جایی که کشتی های متفقین به طور عجیبی توسط نازی ها هدف قرار داده می شوند. فیبرنر می فهمد که نازی ها بازهم یک ابرسلاح تولید کرده اند و حالا قهرمان امریکایی ما باید برای نابود کردنش دست به کار شود و با کشتن فرمانده نازی ها در منطقه ابرسلاح آن ها را نابود کند. داستان در جنگ جهانی دوم اتفاق می افتد و معمولاً در طی میان پرده هایی توسط خود کارل و آن صدای خسته، بم و خش دارش (که برخلاف میان پرده ها، در میان گیم پلی بسیار دلنشین است) روایت می شود. صدایی که به کمک تن زیبایش قصد دارد روایت تقریباً نامفهوم بازی را کمی جذاب کند که البته در انجام این کار

در مقابل بخش مخفی کاری نبرد های نزدیک وجود دارند که درست همانند دیگر بخش بازی بهینه سازی شده و بهبود هایی را شاهد هستیم. به لطف سیستم حرکتی جدید و بسیار کارآمد تر که جایگزین نحوه حرکت ازار دهنده نسخه قبلی شده، می توانید راحت تر مخفی شوید و یا پناه بگیرید، همچنین شاهد این هستیم که سیستم پناه گیری بازی بسیار بهتر از نسخه قبلی عمل می کند و به سادگی قابل استفاده است. این در حالی است که در نسخه قبلی هر اقدام برای پناه گرفتن در نبرد های نزدیک نتیجه ای جز شکست برایتان نداشت. به علاوه دوربین و نمای سوم شخص بازی این بار کمی از قهرمان فاصله گرفته و محیط بیشتری را پوشش می دهد، این موضوع باعث می شود که تسلط بیشتری به محیط داشته باشید. دوربین بازی در مقابل نسخه قبلی که تقریباً روی شانه های قهرمان قرار داشت، شبیه به یک موبت است، چرا که در نسخه قبلی، دوربین مدام باعث می شد که جای دشمنان در محیط را گم کرده و گیج شوید. همچنین بازی در زمینه هوش مصنوعی پیشرفت هایی اساسی داشته، حالا دشمنان می توانند پس از دو شلیک پیاپی مکان شما را حدس بزنند و با هوشمندی در عرض چند دقیقه شما را محاصره کنند، کاری که در شماره قبلی به هیچ وجه از دست هوش مصنوعی تقریباً عاجز بازی بر نمی آمد. البته در این بخش همچنان نقص های بسیاری وجود دارد، چرا که بار ها در مقابل چشم های یک سرباز، مغز رفیقش را روی دیوار نقاشی می کنید و او : انگار نه انگار!

بازی در بخش سلاح ها هم مثل نسخه قبلی بسیار خوب عمل کرده و گستره بزرگی از سلاح ها را در اختیارمان می گذارد، اما ساختار مراحل و هوش مصنوعی لزوم استفاده از سلاح های مختلف را در بازی باز ایجاد نمی کنند و به همین دلیل بیشتر سلاح های بازی دست نخورده باقی می ماند.

آن که شبیه یک شماره مستقل از یک سری باشد، شبیه به نسخه ای بهبود یافته از یک بازی ناقص است که حالا به واسطه بهبود ها رو به تکامل می رود. بازی با وجود گیم پلی ای جذاب و زیبا به علت تنوع بسیار کم که دارد، پس از مدتی خسته کننده می شود و نمی تواند کشش کافی را در شما ایجاد کند؛ مگر این که عاشق تک تیراندازی باشید.

به طور کلی، Sniper Elite 4 بیش از هر چیز نشان دهنده روند صعودی و پیشرفت یک سری و یک استدیو بسیار خوب است که سعی در بهتر شدن دارند. چهارمین شماره از سری Sniper Elite خوبی روند رو به رشد سری را دنبال کرده و توانسته بهتر از شماره قبلی ظاهر شود. بازی در بخش گیم پلی سرگرم کننده و زیباست و در دیگر بخش های هم حداقل رضایت بخش می شود، اما موضوع مهم در رابطه با بازی این است که Sniper Elite 4 بیشتر از

۷۰

نمای استثنایی X-Ray و جزئیات بسیار زیبایش، استفاده از اصول واقعی تک تیراندازی و ساده کردن آن ها برای یک بازی ویدیویی در کنار پیاده سازی آن ها به عنوان مکانیک های گیم پلی، اصول جذاب گیم پلی و مکانیک های بسیار زیبای تک تیراندازی، بهبود های بسیار زیاد در بخش گیم پلی، نقشه های بسیار بزرگ و زیبا، سلاح های متنوع و بسیار، حس زیبای تک تیرانداز بودن، طراحی هنری زیبای محیط ها و رنگ بندی چشم نواز بازی، نقشه های وسیع و بخش بندی آن ها که باعث می شود شلیک های بسیاری از راه دور داشته باشید

محتوای نقشه ها می توانست بیشتر باشد، عدم وجود خلاقیت و پیشرفت خاص نسب به نسخه قبلی، گیم پلی جذاب بازی به دلیل ماموریت های تکراری پس از چند ساعت خسته کننده می شود، داستان بی اساس و بسیار ساده



TOM CLANCY'S
GHOST RECON
WILDLANDS

خیزش ارواح در سرزمین کارتل



پایه‌های سبک شوتر تاکتیکال بدل شده است. این سری در جریان شانزده سال تغییر و تحول و فراز و نشیب حالا به نقطه ای رسیده که طرفدارانش، به چیزی کمتر از شاهکار از آن، راضی نیستند. اما به راستی این نام سزاوار نسخه ی آخر این سری یعنی Ghost recon: Wildlands است؟ بازی که نه به اندازه دیویژن اما نه چندان کمتر از آن، هایپ شده و با تریلر ها و نمایش‌هایش دل تمامی گوست ریکان فن‌ها را برده بود. بازی که یوبی سافت با قول داستانی درگیر کننده و جهان باز بودن این سری آن هم برای اولین بار، آن را نقطه ی تحول و اوج این سری می‌نامید، یا این که این نسخه جزء ضعیف‌ترین گوست ریکان‌های سال‌های اخیر محسوب می‌شود؟ برای یافتن پاسخ این سوال، با نقد و بررسی این عنوان همراه باشید.

نیروی شناسایی، واحد «ارواح» یا همان Ghost recon خودمان (چقدر که این معادل سازی کار سختی است!) نام فرانچایزی است، ساخته استودیوی فرانسوی Ubisoft. بازی در سبک شوتر سوم شخص تاکتیکال با درون مایه های «ترجیحا» مخفی کاری. نقطه‌ی شروع این سری سال ۲۰۰۱ است، یعنی زمانی که نسخه‌ی اولش با نام Ghost recon خالی، ساخته و به بازار عرضه می‌شود. بازی که آنقدر پتانسیل بالایی داشت که هنوز بعد از گذشت ۱۶ سال، نسخه های بعدی آن در حال ساخته شدن هستند. می‌توان گفت این بازی به معنای واقعی کلمه از صفر شروع کرد و به صد رسید. فرانچایزی که در ابتدا یک نام میان هزاران بازی دیگر بود، حالا طرفداران میلیونی به خود اختصاص داده و اسم و رسمی برای خود به هم زده. فرانچایزی که اوایل، تعدادی آن را مجموعه ای از ایده‌های تکراری و بعضا «اجرا نشدنی» می‌نامیدند، حالا به یکی از

قلمی که دیگر نیست، اما هنوز خوب می‌نویسد



Administration) یا همان سازمان مبارزه با مواد مخدر آمریکا را ربوده، به منظور بازپرسی شکنجه داده و دست آخر به قتل می‌رساند. اینجا دیگر نقطه ای است که آمریکا نمی‌تواند دست روی دست بگذارد و کاری انجام ندهد، اما از سوی دیگر درگیری با کشور بولیوی که در حقیقت درگیری با هزاران تبهکار و قاچاقچی مواد مخدر و حتی انسان است نیز، عمل چندان مناسبی محسوب نمی‌شود، چرا که چنین نبردی ممکن است به نتایج فاجعه باری برای مردم آمریکا به خصوص ساکنین نواحی مرزی آمریکا منجر شود. به همین دلیل، دولتمردان آمریکا بار دیگر دست به دامن گروه زبده ی Ghost recon می‌شوند تا این مشکل را برایشان حل کند. وظیفه ی این گروه، شناسایی گروه های مختلف مواد مخدر، کشف رابطه ی میان آن ها و دست آخر نابود ساختن آن هاست.

این بار هم گوست ریکان یک گروه چهار نفره است که اعضایش را Nomad (رهبر گروه)، Holt (مهندس و متخصص کار با ابزار)، Midas (تیرانداز تاکتیکی) و Weaver (تک تیرانداز) تشکیل می‌دهند. شما پس از ورود به خاک بولیوی با Pac Katari رهبر تنها گروهی که مقابل سانتا بلانکا ایستادگی می‌کند یعنی Kataris 26، روبرو خواهید شد و او اولین ماموریتتان را به شما خواهد داد. بعد از ماموریت اولتان که به نوعی آشنایی یا سیستم کلی بازی محسوب می‌شود، شما آزاد هستید که داستان بازی را به نحو دلخواهتان پیش ببرید. در همان ماموریت های اول برایتان روشن می‌شود که کشور کاملاً گروه بندی شده و تقریباً هر فردی به جز مزدم عادی به صورت پیش فرض عضو یکی از این گروه هاست:

به شخصه، پیش از بازی کردن وایلدلندز، با بازی کردن عناوین بسیار زیاد از Tom Clancy دیگر مطمئن بودم که نمی‌شود بازی تحت این نام منتشر شود و داستان مناسبی نداشته باشد! اکنون پس از تجربه ی این عنوان هم چنان بر حرف خود پافشاری می‌کنم. داستان این بازی شکلی کاملاً نظامی، تاکتیکی داشته و به هیچ وجه برای کسانی که دنبال یک تجربه ی احساسی و دراماتیک هستند مناسب نیست. داستان بازی در کشور بولیوی و در سال ۲۰۱۹ روایت می‌شود. زمانی که کشور بولیوی به ناپایدار ترین وضعیت خود رسیده و عملاً دیگر یک دولت مستقل آن را اداره نمی‌کند. در چندین سال گذشته، کارتل های مواد مخدر و باند های تبهکار مختلف، بر سر مواضع قدرت نبرد کرده و کشور را به مرز نابودی کشانده اند، تا این که دست آخر کارتل سابق مواد مخدر یعنی گروه Santa Blanca دوباره به قدرت می‌رسد و به نوعی شروع به اداره ی کشور می‌کند. کشور به قدری تحت نفوذ این کارتل قرار دارد که اکنون، کشور بولیوی به قطب تولید مواد مخدر به خصوص کوکائین تبدیل شده است و ضمن مصرف داخلی، این مواد را به کشورهای دیگر جهان از جمله آمریکا و مکزیک صادر می‌کند. اما این تمام ماجرا نیست و کار جایی بالا می‌گیرد که کارن بومن (Karen Bowman) مامور مخفی مبارزه با مواد مخدر در جریان یک ماموریت در بولیوی لو می‌رود که در نتیجه ی آن Santa Blanca به سفارت آمریکا در بولیوی حمله کرده و ضمن بمب گذاری و تخریب این ساختمان که در حقیقت تجاوز به خاک آمریکا محسوب می‌شود، این عضو DEA (مخفف Drug Enforcement



گروه اول همان Kataris 26 است که هدفش آراد سازی کشور از دست سانتا بالاکا و دیگر دلال های مواد مخدر است و برای پیش برد این هدف مبارزه ی مسلحانه و چریکی انجام می دهد. گروه دوم، ارتش مواقع اضطراری بولیوی با نام Unidad (یونی دد) است که دست سانتا بالاکا را از پشت بسته و به صورت قانونی، قانون را زیر پا له می کند! به عبارتی دیگر می توان گفت دولت، این ارتش ویژه را برای انجام کار های غیر قانونی خود تشکیل داده. یونی دد به جای آن که با کارتل ها مبارزه کند، از کالا هایشان مراقب می کند، در زمین هایشان نگهبانی می دهد و مواظب است که این گروه ها به یک دیگر حمله نکنند و بابت این خدمات شریف! از آن ها پول می گیرد و این پول سیاه را میان خود و دولت تقسیم می کند! از سوی دیگر یونی دد برای آن که ردی از فعالیت های خودش و دولتمردان کشورش بر جای نگذارد هر فرد کنجکاو ی را از میان بر می دارد، از مردم عادی گرفته تا Kataris 26 و حتی ژورنالیست ها. گروه سوم هم که معرف حضورتان است همان سانتا بالانکای عزیز که برای خود بهشتی از مواد مخدر در بولیوی بنا کرده و برای حفظ این بهشت هر جهنمی که فکرش را کنید برپا می کند!

خوبی کاراکتر های وایلدلندز آن است که سیاه یا سفید مطلق نیستند، یعنی هر فردی لزوما خوب یا بد نیست بلکه بعضی افراد را می بینید که اصلا خود را در مسائل پیش آمده در کشور دخالت نمی دهند و از سوی دیگر در جریان پیشروی داستان بازی، متوجه می شوید که شخصیت پردازی کاراکتر های دخیل، تا حد خیلی خوبی انسانی کار شده به این معنا که افراد با توجه به اتفاقات و حوادث موجود در کشور تغییر موضوع داده یا می دهند و از سویی تمام شخصیت های خوب از اول خوب نبوده یا تمام شخصیت های منفی از همان ابتدا پلید به دنیا نیامده اند بلکه، خودشان مسیر خود را تعیین یا

تغییر داده اند. البته کات سین های بازی هم در این مسیر کمک به سزایی در این فهمیدن گذشته افراد و اینکه چرا در مسیر فعلی قدم گذاشته اند، می کند. همان طور که پیشتر اشاره کردم، پلات داستانی تحت نام تام کلنسی می درخشد و به مقدار خیلی خوبی، شما را درگیر خودش و شخصیت هایش می کند اما نه برای همیشه! منظورم این است که به پایان بردن بازی با تعدادی مراحل فرعی و جانبی چیزی حدود ۵۰ ساعت برای من به طول کشید که از این بین تنها پانزده، بیست ساعت اول لذت بخش بود و باقی تنها تکرار مکررات! این که در مراحل اولیه می بینید چطور یک خواننده یا یک دکتر به مواد مخدر روی آورده و وارد باند سانتا بالانکا شده واقعا شما را تکان می دهد و باعث می شود داستان بازی را تحسین کنید اما بعد از دیدن این صحنه ها برای چیزی حدود بیست بار متوالی، دیگر داستان افراد برای تان تکراری می شود، اینکه چطور شد فلان فرد به فلان کار روی آورد، دیگر اهمیت خود را از دست می دهد و شما تنها در پی این هستید که ماموریت را به پایان ببرید. از سوی دیگر بازی از همان ابتدا با رسم یک نقشه که کارتل های مختلف و رتبه و ارتباط آن ها را با سانتا بالانکا نشان می دهد به شما دیکته می کند که هدف نهایی از بین بردن ال سوئو (El Sueo) رئیس باند سانتا بالانکاست و نهایت بازی همین خواهد بود در حالی که افزودن پیچیدگی های شخصی و احساسی به بازی می توانست چالش های جالب تری را پیش روی بازیکن قرار دهد، به عبارتی دیگر همین بیش از حد بزرگ بودن بازی است که در نهایت به تجربه داستانی و انگیزه شما برای ادامه بازی لطمه می زند چرا که یک داستان صرفا نظامی نمی تواند شما را به مدت پنجاه ساعت سرگرم نگاه دارد و نیاز است تا با بازی کوتاه شود یا ابعاد داستانی گسترده تری در بازی گنجانده شود.

استاد ساخت بازی های جهان باز در دام خویش

کدام از وسایل نقلیه آف رود نیستند یا حداقل به این صورت عمل نمی کنند (شاید ظاهرشان به آف رود بخورد!) و این باعث می شود که هیچ وقت نتوانید از میان درخت ها و سبزه ها ویزاژ دهید و یا از زمین های سنگلاخی عبور کنید و با کوچک ترین پرش از وسیله تان به بیرون پرت شوید و یا اینکه اصلا جانتان را از دست بدهید! تعداد نسبت زیادی اسلحه در بازی وجود دارد که امکان شخصی سازی خوبی هم به آن ها اضافه شده، به کمک این اسلحه ها و شخصی سازی هایشان می توانید دوباره به حرف یوبی سافت مبنی بر آزادی عمل اتکا کنید و دشمنانتان را به روش های گوناگون از پای در آورید. می توانید اسلحه هایی نظیر کلاش و ماشین گان ها را بردارید و به روش بزن در رو! گونه، مراحل را به پیش ببرید که باید بگویم در همه ی مراحل جواب نمی دهد! اما از طرفی می توانید برای اسلحه هایتان صدا خفه کن و کلی متعلقات دیگر! بگذارید و مخفیانه و با همکاری دوستانتان دشمنان را یکی، یکی و بدون به صدا در آوردن هیچ آژیر و بی هیچ صدای ریشی کن کنید. شخصی سازی تنها در بعد اسلحه نمود پیدا نمی کند بلکه در لباس های افراد و ظاهرشان هم وجود دارد و شما می توانید ظاهر هر فرد را چه زن و چه مرد کاملا تغییر دهید و تک تک جزئیات لباسشان از رنگ لباس گرفته تا زانو بند و ... را تعیین کنید. متاسفانه در این بخش هم، باز مشکلات فراوانی وجود دارد، هنگامی که بخواهید از این همه شخصی سازی لذت ببرید و مثلا امکانات اسلحه تان را بسنجید، می خواهید کاور بگیرید و بله اینجاست که بازی، بازی در می آورد! و هر کار که کنید کاور گیری انجام نمی شود! گاهی اوقات هم اصلا قصد کاورگیری ندارید اما بازی به زور شما را به جعبه ای، دیواری و خلاصه هر چیزی که دم دست باشد می چسباند! که

وقتی فکرش را می کنم می بینم یوبی سافت کم هم بازی جهان باز ساخته و از این جهت نسبت به بسیاری دیگر از کمپانی ها تجربه بیشتری دارد، اما افسوس که گویا تنها «ساخت بازی» های جهان باز در دستور کار این کمپانی قرار گرفته و کسب تجربه و درس گرفتن از بازی ها به فراموشی سپرده شده (دلیل این حرف را در ادامه خواهیم گفت) وایلدلندز اولین گوشت ریکانی است که حالت جهان باز دارد و همان طور که نمایش های پیشین بازی به شدت روی محیط گسترده بازی و آزادی ناشی از جهان باز بودن آن تاکید داشتند، بایستی بگویم این بازی به معنای واقعی کلمه جهان باز و عظیم است. محیط های بسیار متنوع و گسترده ای در بازی وجود دارند، محیط هایی مثل: کوهستان، جنگل، کویر، زمین ها و دریاچه های شور، زمین های باتلاقی و گل آلود و تمامی این مناطق جزئیات مناسبی به نمایش می گذارند. در بازی وسایل نقلیه فراوانی وجود دارند از موتور گرفته تا انواع خودرو و حتی چتر و گلایدر. که این تنوع وسیله موجب می شود بتوانید از راه های متفاوتی در هر محیط به هدف نزدیک شوید و استراتژی های گوناگونی را پیاده کنید. اما از همین جا مشکلات شروع می شوند، با آن که بازی واقعا گسترده است و محیط های گوناگونی دارد، اما کیفیت بافت خوبی در محیط اطرافتان نمی بینید (جالب این جاست که بافت های نسخه pc نسبت به کنسول ها بسیار بهتر است و اختلاف چشم گیری در این زمینه وجود دارد) و گاهی زمانی که درخت ها یا زمین های برفی را مشاهده کنید باعث می شود سری به تنظیمات بازی بزنید تا مطمئن شوید آیا texture quality روی آن سطحی که می خواهید است یا پایین تر؟ با وجود آنکه وسایل نقلیه در بازی فراوان است، اما همانگی بین خودرو ها و محیط پیدا نمی شود! چرا که هیچ



این اتفاق عمل شلیک هماهنگ یا همان sync shot است که اگر دیگر اعضای تیمتان با شما هماهنگ نباشند، هیچ گاه موفقیت آمیز نخواهد بود و دشمن را متوجه حضور شما می‌کند. حال اگر فرض کنیم که شما هیچ دوستی ندارید و قصد دارید هوش مصنوعی را یار خود کنید، باید بگویم بازی از حالتی که با دیگران بازی می‌کنید، همچنان کمتری دارد اما حداقل یارانتان با تمام وجود با شما همکاری خواهند کرد، مخصوصاً در هنگام نبرد، اولویت AI نجات دادن و کمک کردن به شماست و تقریباً در هر شرایطی هم که باشد یارانتان سعی می‌کنند شما را heal کنند و نجاتتان دهند که از این جهت، تلاش بازی سازان قابل تقدیر است. نکته ی تامل برانگیزی که هنگام بازی با هوش مصنوعی و افراد واقعی با آن روبرو می‌شوید، بخش صدای بازی است، این که وقتی با دوستانتان بازی می‌کنید، بیشتر به خاطر ویس چت ها و گفت و گو ها تمرکزتان روی استراتژی خواهد بود، اما زمانی که با هوش مصنوعی بازی می‌کنید و صداهای از پیش ضبط شده از طرف آن ها را می‌شنوید، برای تمرکز کردن نیاز به یک موسیقی خوب دارید که در بازی خیلی کم یافت می‌شود! با این که در بازی رادیو وجود دارد، اما خلاء ترک های حماسی و یا هیجانی در بازی کاملاً احساس می‌شود. اما خوشبختانه بر روی دیگر صدا های بازی یعنی صدا پردازی کاراکتر ها و یا صدا های محیطی به خوبی کار شده و کیفیت بالای آن باعث می‌شود حس کنید در یک محیط زنده فعالیت می‌کنید، به عنوان مثال صدای پرندگان و یا گاه عبور و مرور خودرو ها دقیقاً این حس را به شما می‌دهند که دیگرانی هم در بازی حضور دارند و باید همیشه مواظب باشید. به طور کلی، Ghost recon: Wildlands عنوانی بزرگ و عظیم است که کم مشکل فنی ندارد، اما چنانچه آن را با دوستانتان بازی کنید، می‌توانید از ایرادات آن چشم پوشی کرده و از تجربه ی آن لذت ببرید.

طرف مقابل، دشمنان هم شما را به راحتی می‌بینند و امکان این که لو بروید بیشتر است. اما به هنگام شب، می‌توانید راحت تر مخفی شوید و به خاطر تاریکی مشاهده ی شما توسط دشمنان، سخت تر خواهد بود. آب و هوای بازی نیز متغیر است که می‌توانم بگویم هر حالت آن، نورپردازی بسیار خوب بازی را به تصویر می‌کشد و این نور پردازی عالی در کنار تکنیک draw distance بسیار خوب، باعث می‌شود مناظر طبیعی به مانند یک تابلوی نقاشی جلوه کنند! البته این آب و هوای دینامیک نیز خالی از ایراد نیست چرا که تنها نقش موثرش، برجسته کردن طراحی و نورپردازی خوب بازی است و هیچ نقش به سزایی در گیم پلی ندارد.

همان طور که یوبی‌سافت می‌گوید بهترین تجربه ی وایلدلندز، با دوستانتان رفم می‌خورد. چرا که اجرای تاکتیک های مختلف و مخفی کاری تنها با حضور دوستان است که میسر می‌شود و لذت بخش خواهد بود! به عبارتی می‌توان گفت جدای از تمام ایرادات بازی چنانچه دوستانی دارید که این عنوان را تهیه کرده اند و قرار است با یک دیگر بازی کنید، بایستی بگویم تجربه ای فراموش نشدنی در انتظار شماست چون که حتی با وجود کم و کاستی ها و تکراری شدن بازی، وایلدلندز آنقدر آزادی عمل به شما می‌دهد که می‌توانید هر مرحله را با روش های گوناگون به پایان ببرید و از همراهی دوستانتان نهایت استفاده را بکنید. سیستم متج می‌کنینگ بازی نسبتاً روان کار می‌کند، اما اگر قرار باشد به صورت رندوم متج بزنید، باید بگویم که تجربه ی بازی آنقدر ها هم جالب از آب در نمی‌آید چرا که پیش بردن بازی تنها در صورتی ممکن است که همه ی اعضا با یک دیگر هماهنگ باشند، در غیر این صورت، بازی برای شما عذاب آور خواهد بود، چون که مدام دشمنان متوجه حضور شما می‌شوند و تمام نقشه هایتان، نقش بر آب می‌شود. یک مثال کوچک از

پدیده‌ای بسیار عجیب به حساب می‌آید چرا که بعد از سیستم کاور گیری خیلی خوبی که در دیویژن و حتی واچ داکز دو و نسخه های پیشین این سری به کار گرفته شد، این نوع کاورگیری واقعاً پس رفت بزرگی به حساب می‌آید. حالا فرض می‌کنیم، شانس شما را یاری کرد و کاور گرفتید (جدا موقعی که مخفیانه بازی می‌کنید و نمی‌توانید کاور بگیرید تمام استراتژی‌تان در یک لحظه از بین می‌رود) زمانی که می‌خواهید از کاور شلیک کنید، باز هم سیستم شوتینگ بسیار ضعیف کار می‌کند و مدام باید جای‌تان را تغییر دهید تا بتوانید دشمن را در تیررس داشته باشید و این قضیه آنقدر اذیت‌تان می‌کند که عطای کل سیستم کاور گیری را به لقایش می‌بخشید و همان روش beet em up را در پیش خواهید گرفت. به همین سادگی همین ایرادات تمامی آزادی عمل در انجام مراحل را از شما می‌گیرند. بازی طبق روند همیشگی سری گوست ریکان سیستم درخت توانایی ها را هم داراست و شما به کمک امتیاز هایی که در هر مرحله از انجام مأموریت هایتان به دست می‌آورید می‌توانید مهارت هایتان را بهبود دهید، مثلاً گلوله هایتان را دقیق تر شلیک کنید، مسافت بیشتری بدوید و یا رانندگی‌تان را به سطح بالاتری ارتقاء دهید. یاور همیشگی شما در بازی های گوست ریکان هم فراموش نشده و شما همچنان درون (drone) خود را دارید و می‌توانید آن را هم دسوخوش تغییر سازید و بر امکانات آن بیفزایید. با این که تمام این ویژگی ها خیلی خوب به نظر می‌رسند اما بیشتر جنبه ی تزئینی دارند و شما به راستی نیازی به آن ها پیدا نخواهید کرد! چرا که به کمک همان اسلحه های اولیه به آسانی هر چه تمام تر می‌توانید بازی را تا انتها پیش ببرید و چندان نیازی به تقویت توانایی هایتان ندارید. از سوی دیگر تنها قابلیت کاربردی درون همان تگ کردن دشمنانتان است و دیگر قابلیت های آن بیشتر نمایشی هستند تا عملی! اما شاید یکی از ناامید کننده ترین بخش های گیم پلی نبود تکنولوژی های پیشرفته «گوست ریکان مانند» در بازی باشد که می‌توانست همچنان خیلی بیشتری را در گیم پلی تزریق کند. دیگر خبری از غیب شدن یا سپر نفوذ ناپذیر یا کند کردن زمان نیست و قاعدتاً نبود چنین ویژگی هایی یک طرفدار این سری ناامید خواهد کرد.

بازی دارای چرخه شب و روز است و آب و هوای دینامیک دارد و این دو ویژگی باعث می‌شود که محیط های بازی بسیار باورپذیر تر و واقعی تر جلوه کنند. نکته ی مثبت سیستم شب و روز آن است که در گیم پلی بازی تاثیر می‌گذارد، به عنوان مثال، هنگام روز شما به خوبی می‌توانید بر دشمنانتان احاطه داشته باشید و هر حرکت ریز و درشت آن ها را مشاهده کنید و طبق حرکات آن ها برنامه ریزی کنید و خب در

تنوع فراوان محیط های بازی- تنوع بالای اسلحه های بازی- جهان باز بودن- داشتن مراحل متنوع

۷۸

بعد از بیست اول، بازی به شدت خسته کننده می‌شود- مشکلات فنی گسترده در سیستم کاور گیری و شوتینگ- کمبود ترک های موسیقی

NieR:Automata™

ニーア オートマタ

وقتی قلب‌های فلزی می‌تپند...



هستند و مثلاً کسی نمی آید بررسی کند که اگر فلان اتفاق خیلی خوب در آینده رخ دهد زندگی انسان ها چه می شود؟ بلکه همواره این مطرح می شود که اگر فلان بلا بر سر انسان ها بیاید آنها چه می کنند. می دانید چرا؟ چون از آنها می ترسیم. انسان وقتی می ترسد شروع به گمانه زنی می کند که اگر فلان اتفاق بیافتد چه می شود؟ چقدر احتمال رهایی داریم؟ چقدر احتمال دارد نابود شویم؟ آیا می توان امیدوار بود؟ انسان به همه این ها می پردازد تا در این میان کورسوی امیدی برای خود پیدا کند و به خود آرامش بدهد. یکی از همین موضوعات که در سال های اخیر زیاد آن را می بینیم و به آن پرداخته می شود مسئله ازتقا یافتن فیزیکی و حتی ذهنی انسان ها به وسیله تکنواوری است که از زیر شاخه های همان موضوع «جنگ تکنولوژی در برابر انسان» است و بسیار ذهن ها را به خود درگیر کرده است که اگر تعدادی از انسان ها و مثلاً نیروهای نظامی و ارتشی ازتقا یابند و دستکاری شوند و ابر سربازها و ... خلق شوند چه رخ خواهد داد. شاید در ابتدا به عنوان نیت دفاع از کشور و ... مطرح شوند اما در نهایت صدمات جبران ناپذیری به جامعه و شاکله خانواده ها خواهد زد. به هر حال همان ابر سربازها باید با تمام مشکلاتی که ناشی از دستکاری شدن و ارتقا یافتن فیزیکی و ذهنی به آن دچار شده اند به خانواده خود بر گردند و در میان مردم عادی زندگی کنند. آیا دیگر کسی به آن ها به چشم یک انسان نگاه خواهد کرد یا یک ماشین؟ آیا آنها می توانند دوباره آغوش گرم خانواده خود را داشته باشند؟ هزاران اما و اگر دیگر نیز مطرح است که اگر بخواهیم خودمان را گول نزنیم می دانیم که جواب آنها همه منفی است و این قبیل موارد به پایان های خوشی ختم نخواهند شد. عنوانی که امروز به بررسی آن خواهیم پرداخت نیز به نوعی به مسئله جنگ ربات ها و انسان ها برای بقا می پردازد البته با دیدی خاص و در حالتی که خود انسان ها نیز به نوعی دست به دامن ربات ها شده اند تا به آنها کمک کنند.

می گفتند در چند دهه آینده شاهد مواردی مثل واقعیت مجازی و قرار گرفتن خود بازیاز در دنیای بازی خواهیم بود یا کیفیتی به اندازه نسل هشتم در بازی های رایانه ای وجود خواهد داشت یا مثلاً مقداری از پیشرفت های تکنولوژی در سال های اخیر را به وی وعده می دادیم قطعاً باور نمی کرد و شاید دم از دیوانه بودن ما می زد. اما اکنون سال ها گذشته است و اگر کسی در حال حاضر به ما بگوید تا ۳۰ سال آینده ربات های کاملاً مانند انسان در جوامع زندگی خواهند کرد (مانند بازی Detroit: Become Human) دیگر نمی گوییم محال است زیرا تکنولوژی و سرعت پیشرفت و قدرت آن را باور کرده ایم. حتی شاید از آن بترسیم. وقتی ذهن جامعه درگیر یک موضوع است قطعاً کارگردانان و فیلم سازان و .. نیز که عضوی از همین جوامع هستند این موارد ذهنشان را در گیر می کند و فیلمنامه نویسان این موضوع را در ذهن خود می پروراند و سعی می کنند تا آن را در آینده برانداز کنند تا ببینند اگر چنین اتفاقی بیافتد، ۲۰ سال بعد از آن زندگی چگونه خواهد بود. این طور است. قطعاً نمی تواند غیر از این باشد. پس فکر می کنید دلیل ساخت این همه بازی و فیلم که بر محوریت موضوع «گرفتن گریبان بشر توسط تکنولوژی که خود تولید کرده است» یا «هوش های مصنوعی غیر قابل کنترل بشر» قرار دارند چیست؟ دلیل آن همان طور که در چند سطر بالاتر خدمت شما عرض کردم باز می گردد به این که ذهن مردم و جامعه با این موضوع درگیر است و دوست دارند تا ببینند اگر این موارد اتفاق بیافتند زندگی انسان ها چه می شود. ذهن کنجکاو بشر میخواهد کنکاش کند و بفهمد که اگر این موارد به وقوع بپیوندند چه بر سر جوامع انسانی رخ خواهد داد و به همین دلیل هم مدام احتمالات مختلف در این وقایع را در قالب فیلم ها و بازی های مختلف مطرح می کند تا ذهن کنجکاو و درگیر خود را تسلی بخشد. معمولاً هم اگر دقت کرده باشید می بینید که این قبیل موضوعات همیشه در باره موارد منفی

در سال های اخیر یک ایده را زیاد می بینیم و یک سوال را زیاد می شنویم. آیا ما روزی به ماشین ها به مشکل خواهیم خورد و با ساخته های ذهن خلاق و دستان توانمند خود درگیر خواهیم شد؟ آیا آن قدر آن ها را باهوش می کنیم که سرانجام از خودمان نیز باهوش تر می شوند و سرنوشتمان را با نابودی رقم می زنند؟ انگار که دیگر دارد کم کم باورم می شود که آن روز خواهد رسید. به هر سمت و سویی که نگاه می کنیم، بازی هایی که ساخته می شوند، فیلم هایی که خلق می شوند، خبر های پیشرفت وحشتناک تکنولوژی که می شنویم، همه و همه این را می گویند که شاید چنین روزی خیلی هم نشدنی نباشد و شاید روزی هوش مصنوعی بر هوش طبیعی غلبه کند و فائق آید. امروزه انواع و اقسام بازی ها و فیلم ها و ... را می بینیم که به موضوع روزی می پردازند که ماشین ها بر انسان ها پیروز شده اند، روزی که در هیچ کدام از این ساخته ها روز خوبی نیست (په روز خوب نمیداد!). حتی برخی عناوین مثل Horizon Zero Dawn پا را فراتر می گذارند و دنیا و تمدنی عصر حجر گونه را قرن ها بعد از انقلاب ماشین ها و در دست گرفتن حکومت مطلق توسط آن ها نشان می دهند که گویی همه چیز چرخیده و به نقطه صفر رسیده است. شاید دنیاهای این بازی ها و فیلم ها با هم فرق داشته باشند، داستان های آنها متفاوت باشند، مبارزات آن ها به نوعی منحصر به فرد باشد اما یک چیز ثابت است، «نبرد محدود انسان های باقیمانده با ماشین ها برای جلوگیری از انقراض نسل بشر». انسان میل وحشتناکی به بقا دارد و تابع انسانیت به طور عجیبی به سمت بقا میل می کند، وقتی پای جانمان وسط می آید کارهایی می کنیم که محال است در حالت عادی حتی به آن ها فکر کنیم، وقتی پای مرگ و زندگی ما در میان است قدرتمان چند برابر می شود و چنان می جنگیم که تا به حال سابقه نداشته است و حتی از خودمان انتظار چنین نیرویی را نیز نداشته ایم اما میل به زندگی آن را در وجودمان بیدار می کند. اگر سال ها قبل به کسی

داشت چه از لحاظ ظاهری و چه از نظر اهدافی که دنبال می‌کرد. بازی ضعیف‌هایی داشت اما به هیچ عنوان باعث نمی‌شد تا آن را تبدیل به یک بازی ضعیف کنند و به واقع تجربه آن، یک تجربه لذت بخش برای من محسوب می‌شد که شبیه به هیچ عنوان دیگری نبود. شخصیت اصلی بازی بسیار خوش تیپ و جذاب بود. مردی با چهره‌ای بسیار مصمم و موهایی بلند و تماماً سفید رنگ که نگاهی قدرتمند داشت و نام او امیل بود. با شروع بازی در یافتم که NieR یک نقش آفرینی خاص است و درست است که بسیاری از المان‌های ثابت و همیشگی نقش آفرینی‌های غربی و گاهی ژاپنی را در خود داشت اما اتمسفر و شخصیت‌های آن و غم عجیبی که در دنیای آن وجود داشت NieR را از هر عنوان دیگری متمایز می‌کرد.

NieR در حقیقت یک عنوان فرعی یا اسپین آف از سری عناوین Drakengard بود و پایان پنجم بازی اول این فرنچایز را دنبال می‌کرد. این عنوان توسط استودیو Cavia ساخته و در سال ۲۰۱۰ میلادی توسط کمپانی خوش نام اسکوتر انیکس برای کنسول‌های نسل هفتمی ایکس باکس ۳۶۰ و پلی استیشن ۳ منتشر گردید و امتیازاتی مثل ۱۰/۷ را از وبسایت آی جی ان دریافت کرد و متای آن بازی نیز در همین حدود بود. نمرات خبر از یک بازی خوب می‌دادند، نه بیشتر و نه کمتر. اما کسانی که آن را تجربه کردند بی‌شک لذت بیشتری از حد یک بازی با نمره ۷ بردند زیرا این بازی تم بسیار عجیبی داشت و سکوت غمناکی که در دنیای آن جریان داشت شما را جذب خود می‌کرد و شخصیت اصلی بازی نیز برای بازیاز جذابیت



آن با موضوع «چه می‌شود اگر...» است که در نهایت به «نبرد معدود انسان‌های باقیمانده با ماشین‌ها برای جلوگیری از انقراض نسل بشر» ختم شده است. انسان‌ها همیشه می‌جنگند، تا لحظه آخر و تا آخرین قطره خون. اما این بار و در NieR: Automata خود انسان‌ها نیز به وسیله ربات‌ها می‌جنگند زیرا نبرد کاملاً نابرابر است. NieR: Automata همان تم آخرالزمانی و post-apocalyptic بازی NieR را با خود به همراه دارد و در واقع این عنوان در ادامه پایان پنجم بازی اصلی رخ می‌دهد و سازندگان برای بیان داستان NieR: Automata، پنجمین پایان بازی اصلی را انتخاب کرده‌اند و به عنوان مرجع قرار داده‌اند. در عین این که NieR: Automata همان اتمسفر تاریک و غم‌زده سری Drakengard و داستان‌گویی چندشاخه آن را دنبال می‌کند ولی هیچ گونه ارتباط داستان‌گویی مستقیمی بین NieR: Automata و هیچ عنوان دیگری در این سری وجود ندارد. بازی در زمان نامعلومی بعد از وقایع بازی اصلی رخ می‌دهد و همانطور که قبلاً اشاره شد جول محور مبارزه بین بازماندگان انسان‌ها و ارتش ماشینی ساخته شده توسط مهاجمانی از دنیای دیگر، می‌چرخد. حملات شدید اولیه بیگانگان انسان‌ها را مجبور کرده است تا به ماه نقل مکان کنند. انسان‌ها از این منطقه، ربات‌هایی مبارز که به طور کلی به آن‌ها «YoRHa» گفته می‌شود را به زمین می‌فرستند تا با مهاجمان در این جنگ تحمیلی مبارزه نمایند. این نوع از ربات‌ها با این که گفته می‌شود کاملاً عاری از احساس هستند و حتی نام واقعی هم ندارند، اما به وضوح هر کدام شخصیتی

البته تنها به صورت دیجیتالی می‌باشد. روند تولید NieR: Automata در سال ۲۰۱۴ کلید خورد، زمانی که خالق این سری یعنی Taro Yoko، تهیه‌کننده آن یعنی Yosuke Saito و آهنگساز سری Keiichi Okabe، به نقش‌های خود بازگشتند. Atsushi Inaba به عنوان co-producer برای Platinum Games کار می‌کند و هنرمند Square Enix یعنی Akihiko Yoshida طراحی شخصیت‌های اصلی بازی را بر عهده دارد. از ابتدای این پروژه، هدف آن بود که یک عنوان کاملاً جدید بسازند در حالی که روح سری NieR کاملاً در آن جریان داشته و مشخص باشد. آن‌ها قصد داشتند تا اکشن و مبارزات بازی را نسبت به نسخه اصلی بسیار بهبود بخشند و ایرادات گیم پلی عنوان اصلی را در این نسخه شاهد نباشیم. به همین دلیل نیز انتخاب پلاتینیوم گیمز که یکی از برترین اکشن سازان و هک‌اند اسلش سازان در دنیا است، انتخاب بسیار خوبی در راستای بهبود مبارزات بازی به نظر می‌رسید. بازی در همان دنیای بازی اصلی این سری اتفاق می‌افتاد که خود بخشی از دنیا و در واقع اسپین آف سری Drakengard است. در NieR: Automata شاهد نبردی سخت و مرگبار بین ماشین‌ها (که توسط گروهی مهاجم از دنیای دیگر ساخته شده‌اند) و بازمانده‌های جوامع انسانی هستیم. داستان این بازی، مبارزات ربات آندروید combat android 2B، هم تیمی او ۹S و obsolete 2B prototype را دنبال می‌کند. همان‌طور که مشاهده می‌کنید و در ابتدای مقاله نیز خدمت شما عزیزان عرض کردم، داستان این عنوان نیز کاملاً زاده درگیری ذهن نویسندگان

حال اخیراً عنوان جدید این سری نیز با نام NieR: Automata نیز منتشر شد و البته این بار از لحاظ وجهه عمومی در دنیا و بین بازیازان و منتقدان خیلی بهتر از بازی اول عمل کرد هر چند که باز هم یک عنوان کاملاً خاص است. NieR: Automata از هر جهت بازی خاصی است. اتمسفر و شخصیت‌های آن و طراحی آن‌ها فریاد می‌زند که من یک بازی منحصر به فرد هستم و مانند من را ندیده‌اید. NieR: Automata نخستین بار در کنفرانس خبری Square Enix در نمایشگاه Electronic Entertainment Expo سال ۲۰۱۵ معرفی گردید با عنوان پروژه جدید NieR. نام اصلی بازی به دلیل این که می‌توانست حاوی نشانه‌هایی از زمینه اصلی و پلات داستانی بازی باشد رسماً در زمان معرفی اعلام نشد. در زمان معرفی بازی بر طبق گفته سازندگان، تنها چیزی حدود ۱۰ درصد از ساخت بازی به اتمام رسیده بوده است. در مراسم هفته گیم پاریس Paris Games Week سال ۲۰۱۵ بود که نام اصلی بازی به همراه تریلر گیم پلی و سال عرضه آن به طور رسمی اعلام گردید. در ابتدا قرار بود تا بازی در نوامبر سال ۲۰۱۶ منتشر گردد اما اسکوتر انیکس به دلیل نگرانی از موفقیت تجاری بازی با توجه به بازی‌هایی که در آن زمان عرضه می‌شوند، انتشار بازی را با تأخیر مواجه کرد و این زمان اضافی به سازندگان فرصت داد تا هر چه بیشتر کیفیت بازی را بالا ببرند، آن را کاملاً پولیش کرده و همچنین گیم پلی بازی را تا حد ممکن بالانس نمایند. همچنین بعد از مدتی مشخص گردید که بازی علاوه بر نسخه پلی استیشن ۴، دارای نسخه رایانه‌های شخصی در استیم نیز خواهد بود که

خاص دارند و رفتارهایی که آن‌ها را از دیگر هم‌رانشان متمایز می‌سازد و حالتی انسانی تر به آن‌ها می‌دهد. YoRHa ها از محلی به نام Bunker فرمان می‌گیرند که پایگاهی است در یک اربیت بالاتر از زمین برای سازماندهی مبارزه با ماشین‌های مهاجم و مقاومت در برابر آن‌ها. پروتاگونیست اصلی بازی YoRHa No. 2 Model B یا به اختصار «۲B» نام دارد که یک اندروید YoRHa مدل مونث است و مدل رفتاری اصلی آن‌ها خونسرد و کاملاً متمرکز بودن است. وی توسط YoRHa No. 9 Model S یا همان «۹S» که یک اندروید مختص شناسایی است و نسبت به تمامی مدل‌های دیگر واکنش‌های احساسی بیشتری را از خود نشان می‌دهد، همراهی می‌شود و هر دو توسط YoRHa Model A No. 2 یا همان «A2» که یک اندروید پروتوتایپ منسوخ شده از رده ۲B ها می‌باشد، محافظت می‌شوند که شخصیتی بسیار کم حرف دارد و همیشه ترجیح می‌دهد تا به تنهایی عمل کند. شخصیت‌های دیگری نیز در بازی حضور دارند مانند فرمانده گروه که یک اندروید فرماندهی در مرکز Bunker است، Adam and Eve که دو برادر هستند با انگیزه‌های نامعلوم، Pascal که ماشینی است با تمایل بسیار زیاد به صلح و مخالف درگیری و جنگ، Devola و Popola که اندرویدهایی هستند که گروه مقاومت را یاری می‌کنند، شخصیت اصلی و پروتاگونیست بازی اصلی NieR یعنی Emil که در طول سال‌ها حافظه‌اش را از دست داده است، اندرویدهای اجرایی مختلف و همین‌طور پادهایی که واحدهای YoRHa در مبارزات یاری می‌کنند و به نوعی نقش حمایتی در مبارزات و واسطه ارتباطی بین مرکز Bunker و واحدهای YoRHa را دارا هستند. همچنین دیگر شخصیت‌هایی هم از بازی اصلی NieR و عنوان Drakengard 3 نیز حضور دارند. NieR: Automata کاملاً حس و حال یک بازی کلاسیک Platinum Games را دارد و در واقع می‌توان گفت هم شبیه به بازی قبلی خود است و هم شبیه نیست. از نظر تم تاریک بازی و دنیایی آزاد که با پیشرفت داستان بازی، باز می‌شود و طراح شخصیت‌ها و سازنده موسیقی یکسان با عنوان اصلی، NieR: Automata کاملاً شبیه به نسخه قبلی خود است اما آن‌چه باعث تفاوت اصلی مخصوصاً در گیم پلی آن می‌شود تفاوت در هسته اصلی بازی است. این عنوان توسط Platinum Games ساخته شده است، استودیویی که بیشتر از همه برای

ساخت عناوین اکشن‌های اسلش فوق العاده عالی شناخته می‌شود و اکنون بالاترین سطح کار خود را در گیم پلی NieR: Automata پیاده کرده است تا شاهد یک عنوان بی‌نظیر در زمینه مبارزات و گیم پلی باشیم. NieR: Automata در یک کلام، یک اکشن نقش آفرینی با مبارزات سریع است که در دنیایی آزاد اتفاق می‌افتد. بازیازان در طی مسیر بازی کنترل چند شخصیت مختلف را به دست می‌گیرند. به مانند تمامی بازی‌های این سبک شما در بازی توانایی چرخاندن دوربین بازی را به صورت ۳۶۰ درجه دارا هستید. بازی دارای مبارزات اکشن سریعی است، اما سازندگان آلمان‌های نقش آفرینی را نیز به بازی افزوده و همین‌طور مکانیک‌های عنوان اصلی NieR را نیز کاملاً در مبارزات بازی و گیم پلی آن حفظ کرده‌اند. در مجموع وقتی گیم پلی بازی را با نسخه اصلی مقایسه می‌کنیم مشاهده می‌شود که با وجود اضافه شدن مکانیک‌ها و آلمان‌های جدید، کاملاً استایل خاص مبارزات بازی قبلی هنوز هم در NieR: Automata حفظ شده است، همان‌طور که سازندگان نیز اعلام کرده‌اند از ابتدا چنین هدفی را دنبال می‌کرده‌اند. مبارزات اغلب حول محور سلاح‌های Melee و مبارزات نزدیک می‌چرخند اما برخی مکانیک‌های سبک شوتر و مبارزات از راه دور نیز در بازی قرار دارند. به مانند عناوین Drakengard و بازی اصلی NieR، هر سلاحی که در گوشه و کنار دنیای بازی پیدا می‌کنید، یک داستان منحصر به فرد و جالب را با خود به همراه دارد. مبارزات بازی بسیار یادآور Bayonetta و دوئل می‌کرای است. مبارزات کاملاً روان و سیال هستند و تغییر بین سلاح‌ها و حملات بسیار خوش دست و آسان است. مبارزات بسیار سریع است و گویی که در میان دشمن در حال رقصیدن هستید. ۲B می‌تواند بپرد، سریعاً حرکت کند و جاکالی دهد تا از حملات در امان بماند، حملات سبک و سنگین اجرا نماید. جاکالی دادن به موقع از حمله دشمنان به شما فرصتی را می‌دهد برای اجرای حمله‌ای خاص و بسیار کشنده تر. شما می‌توانید بین دو ست از سلاح‌ها انتخاب کنید و در مبارزات آن‌ها را سریعاً تغییر دهید. یکی از ست‌ها شامل یک شمشیر بزرگ و یک کاتانا است و دیگری شامل یک کاتانا و یک جفت دستکش قدرتمند که بسیار مناسب مبارزات نزدیک است. ۲B و ۹S هر دو پادهایی دارند، ربات‌هایی کوچک که به دور آنها می‌چرخند و هنگام مبارزات می‌توانند کارهایی از

قبیل ظاهر شدن در نقش turrets و یا شلیک توپ‌هایی از انرژی را برای کمک به شما انجام دهند. آنها می‌توانند به صورت خودکار عمل کنند و یا خودتان کنترلشان را در دست بگیرید و شلیک کنید. تمامی این کارها را در زمانی بسیار کوتاه و حتی در روی هوا نیز می‌توانید انجام دهید که این بسیار جالبی است زیرا دشمنان شما اغلب بسیار سریع حرکت می‌کنند و شما نیز مجبورید همین کار را بکنید. مبارزات بازی به طور کامل یاد آور مبارزات روان و لذتبخشی مانند Bayonetta و یا DMC هستند که این بسیار لذتبخش و راضی‌کننده است. مبارزاتی سریع با اجرای فنون پشت سر هم و ساختن زنجیره‌ای از حملات مختلف و بالا و پایین بردن دشمنان بخت برگشته به زمین و آسمان طی اجرای این فنون. از ضعف‌های بازی باید به تنوع کم دشمنان معمولی در بازی اشاره کرد که برخلاف باس فایت‌ها تنوع خوبی ندارند و انگار همگی مانند هم هستند و تنوع زیاد بالایی ندارند. همچنین رنگ بندی دنیای بازی با این که در راستای داستان بازی مرده و رنگ و رو رفته است ولی باز هم گاهی چشم را خسته می‌کنند و زیادی کهنه و مرده است. بازی در بخش موسیقی و صداگذاری نیز فوق العاده با کیفیت عمل کرده است و در این بخش نیز جای هیچ گونه حرف و حدیثی را باقی نگذاشته. آقای Keiichi Okabe که ساخت موسیقی هر دو بازی NieR و Drakengard 3 را برعهده داشته است باز هم با استودیوی خود یعنی band Monaca بازگشته است تا به همراه Keigo Hoashi موسیقی‌های عنوان NieR: Automata ساخته و تنظیم نمایند. موسیقی‌های بازی با این که حال و هوای اشنایی دارند اما در زمینه‌های مختلف نسبت به عنوان قبلی تفاوت دارند و تم‌های جدیدی را در قطعات موسیقی این عنوان شاهد هستیم که نسبت به موسیقی بازی اصلی مقداری مکانیکی تر و خشن تر هستند و بیشتر از آلمان‌های محیطی در آن استفاده شده است که البته این مکانیکی تر شدن به توجه به حضور ربات‌ها و ماشین‌ها در بازی و در نقش‌های اصلی، بسیار طبیعی و هوشمندانه به نظر می‌رسد. موسیقی بازی بسته به شرایطی که بازی در آن قرار دارد تغییر می‌کند و هم شاهد قطعاتی سنگین تر و هم شنوای موسیقی‌هایی ملایم تر در بازی هستیم که تنوع خوبی به آن می‌بخشد.

Automata عنوانی است که قطعاً ارزش تجربه شدن توسط شما را دارد، مخصوصاً اگر به مبارزات سریع و هیجان‌انگیز یک اسلش با آلمان‌های نقش آفرینی و داستان و دنیایی خاص و غم‌انگیز علاقه مند هستید، شک نکنید که NieR: Automata بازی شماسست.

این فرنچایز خاص و دوست‌داشتنی می‌دهد و به نظر می‌رسد که با ساخته شدن این بازی توسط پلاتینیوم گیمز، بازی در مسیر درستی قرار گرفته است و بهتر است بگوییم به داستان درستی سپرده شده است. بدون شک این پایان کار این فرنچایز که حالا خود را قدرتمندتر از همیشه نشان داده است، نخواهد بود و در آینده نیز بیشتر از این عنوان فوق العاده خواهیم شنید. NieR:

NieR: Automata بازی فوق العاده‌ای است. آنقدر فوق العاده که حتی طرفدارانش نیز فکر نمی‌کردند اینقدر فوق العاده باشد و به واقع این عنوان در کنار بازی‌های قدرتمندی که همزمان با آن منتشر شدند هرگز کم نیاید و بلکه خودش نیز در کنار آنها قرار گرفت و به عنوان یکی از بازی‌های برتر سال ۲۰۱۷ تاکنون خود را معرفی کرد. عنوانی که نوید روزهای بسیار بهتری را برای

داستان بسیار خاص و شخصیت‌های جذاب، دنیای زیبای بازی که حس غم دارد و با داستان بازی کاملاً منطبق است، مبارزات بی‌نظیر و هیجان‌انگیز و سریع بازی که گویی ترکیبی از برترین بازی‌های اسلش با آلمان‌های نقش آفرینی هستند، آلمان‌های عالی نقش آفرینی که به بازی عمق داده‌اند، صداگذاری و موسیقی بسیار با کیفیت، باس فایت‌های عالی

تنوع تقریباً کم دشمنان معمولی بازی که گاهی از تکراری بودن آنها خسته می‌شوید، محیط بازی به حدی مرده است که شاید چشم شما را خسته کند هر چند که در راستای داستان است ولی باز هم رنگ بندی بازی بسیار مرده است.

۱۰ بازی برتر سال ۱۳۹۵

سالی که نکو بود...

و بدتر بودن آن نیست و این لیستی است که می‌تواند بسیار متفاوت توسط شخصی دیگر نوشته شود. به خاطر محدودیت در تعداد بازی‌ها به هر حال هر شخصی مجبور است از برخی بازی‌ها بگذرد و آنها را در لیست لحاظ نکند در حالی که شاید شخص دیگری برعکس این موضوع عمل کند. به طور مثال عناوینی مانند Battlefield 1 و The Last Guardian می‌توانستند در این مطلب با شایستگی جای داشته باشند و طبیعتاً شخصی که تجربه بهتری با این عناوین داشته است این بازی‌ها برایش جزو برترین‌های سال ۱۳۹۵ هستند و آنها را در لیست خود جای می‌دهد. در نهایت و از مجموع این صحبت‌ها هدف این است که به این مطلب بیشتر به عنوان یک آشنایی و معرفی با تعدادی از برترین بازی‌های سال ۱۳۹۵ میلادی نگاه کنید، نه به عنوان یک قانون و یک لیست قطعی و جهانی که نظر تمام بازیبازان دنیاست. دیگر نکته بسیار مهمی که باید به آن اشاره کنم نیز این است که به دلیل انجام روند آماده سازی مجله برای عید ۱۳۹۶ تنها توانستیم عناوینی که تا تاریخ ۱۰ فبریه ۲۰۱۷ یعنی حدود ۲۰ بهمن ۱۳۹۵ منتشر شده‌اند را در این لیست لحاظ کنیم و در زمان نگارش این مقاله هنوز عناوینی مثل هورایزان زیرو داون و مس افکت آندرومدا منتشر نشده‌اند که بتوانیم در صورت موفقیت آن‌ها، نامشان را در لیست برترین‌ها بیاوریم.

قصد داریم انجام دهیم و برخی از برترین بازی‌هایی که از بهار سال ۱۳۹۵ تا آغاز بهار ۱۳۹۶ که در آن قرار داریم منتشر شده و موفق گردیده‌اند تا توجهات را به خود جلب نمایند برای شما عزیزان معرفی کنیم. سالی که پر بود از بازی‌های زیبا و هیجان‌انگیز و فوق‌العاده جذاب که کار را برای انتخاب تنها چند عدد از آنها بسیار سخت می‌کند. در این مطلب به معرفی «۱۰ بازی برتر سال ۱۳۹۵» می‌پردازیم که از دید نویسنده این مطلب لیست شده‌اند و در جایگاه‌های مختلف قرار گرفته‌اند. همانطور که همیشه در مورد این گونه مقالات ۱۰ برتر و شبیه اینها خدمت شما عرض کرده‌ام، در ۱۰ عنوانی که در این لیست نام برده شده و قرار گرفته‌اند، کاملاً نظر شخصی نویسنده نیز دخیل بوده است و البته سعی شده تا شور و هیجانی که در دنیا برای انتشار هر کدام از این بازی‌ها به وجود آمده را بر نظر شخصی خود ارجح دانسته و ترتیب قرار گیری آن‌ها را واقعاً بر اساس میزان علاقمندی بازیبازان در دنیا قرار دهم تا کمتر از نظر شخصی خود استفاده کرده باشم اما به هر حال نمی‌توان کتمان کرد که نظر شخصی نیز تا حدودی دخیل بوده است و قاعدتاً لیست شخص دیگری بنا به علائق و سلائی وی می‌تواند تفاوت‌های زیادی با لیست بنده مخصوصاً در ترتیب قرار گیری بازی‌ها داشته باشد. توجه داشته باشید که عدم وجود یک بازی در این لیست به معنای بهتر

خیلی کلیشه‌ای است اگر بگوییم باز هم یک سال دیگر مانند چشم بر هم زدن گذشت و چه زود می‌گذرد و از این جور حرف‌ها! اما باز هم می‌گوییم! یک سال دیگر هم مانند چشم بر هم زدن گذشت و به واقع که چه زود می‌گذرد. وقتی دارید این مطلب را مطالعه می‌کنید در تعطیلات نوروز سال ۱۳۹۶ هستیم (لااقل برنامه برای انتشار مجله این است که ویژه نامه عید باشد!) و یک سال شمسی دیگر را نیز پشت سر گذاشته ایم. بگذارید راحت‌تر بگوییم و در حقیقت راستش را بگوییم: «یک سال بزرگتر شدیم.» بله یک سال دیگر به تاریخچه بازیبازان بودنمان اضافه شد و بعدها خاطرات بیشتری به اندازه یک سال از بازی‌ها خواهیم داشت. درست است که مراسم برترین بازی‌های سال و جایزه دادن و ... در دنیا در اول زمستان یعنی پایان سال میلادی انجام می‌شود و درست است که ما نیز آن مراسم را پوشش می‌دهیم و مقالات مخصوص گیمفا در مورد برترین بازی‌های سال میلادی را نیز برای شما به رشته تحریر در آورده ایم اما به هر حال ما در کشورمان ایران زندگی می‌کنیم و عید ما و سال جدید ما و سنت باستانی ما با آغاز بهار است و در این زمان است که سال ما نو می‌شود به همین دلیل نیز باید به احترام سال جدید خودمان هم که شده در مورد برترین بازی‌های سال شمسی خودمان یعنی سال ۱۳۹۵ نیز برای شما عزیزان بنویسیم. کاری که دقیقاً در همین مطلب

10

سازنده: Firaxis Game ناشر: 2k games

Civilization VI

عناوین سبک استراتژی از محبوبیت خاصی بین بازیبازان رایانه‌های شخصی در دنیا برخوردار هستند و البته یکی از دلایل اصلی این موضوع نیز آن است که برترین بازی‌های این سبک معمولاً تنها برای این پلتفرم منتشر می‌شوند زیرا که به واسطه امان‌های بسیار زیادی که دارند کنترل آنها برای رایانه‌های شخصی بسیار مناسب‌تر و راحت‌تر طراحی می‌شود و بر روی یک کنترلر نمی‌توان تمامی مواردی که برای مدیریت یک عنوان گسترده استراتژی نیاز دارید را پیاده کرد. یکی از برترین عناوین و فرنچایزهای استراتژی در تاریخ بازی‌های رایانه‌های سری بازی‌های محبوب «تمدن» یا همان Civilization هستند که توسط استاد این سبک یعنی سید میر ساخته و خلق شده‌اند و در سال ۱۳۹۴ نیز یکی از برترین عناوین این سری که تاکنون بازیبازان تجربه کرده بودند در قالب نسخه ششم این بازی منتشر گردید و بازخوردهای بسیار عالی را نیز از سوی منتقدان و بازیبازان دریافت نمود و موفق به کسب امتیاز فوق‌العاده ۸۸ گردید. همواره زمانی که نسخه‌ای از این سری محبوب منتشر گردیده است معمولاً جزو برترین بازی‌های منتشر شده در آن سال بوده است و بی‌شک نسخه ششم نیز از این قاعده مستثنی نیست. این عنوان با خلق دنیایی بی‌نظیر و بی‌نهایت گسترده، کنترل فوق‌العاده عالی، امان‌های مدیریتی بیشمار و روندی جذاب و هیجان‌انگیز بدون شک جزو برترین عناوینی است که در سال ۱۳۹۴ شاهد آن بوده ایم و در لیست ما نیز در جایگاه دهم قرار می‌گیرد.

Dishonored 2

سازنده: Arkane Studios ناشر: Bethesda Softworks

9

یکی از برترین عناوین و آی پی های جدیدی که در نسل هفتم بازی های رایانه ای پای به این صنعت گذاشتند فرنچایز Dishonored بود که با نسخه اول خود غوغایی به پا کرد و حتی از سوی برخی منابع به عنوان برترین بازی سال آن ها نیز انتخاب گردید. بی شک با موفقیت فوق العاده بازی اول و همینطور عرضه نسخه بازسازی شده آن برای نسل هشتم، دور از انتظار نبود که عنوان دوم این سری نیز معرفی و منتشر گردد که این اتفاق در سال ۱۳۹۴ رخ داد و Dishonored 2 به عنوان یکی از موردانتظارترین عناوین این سال منتشر شده و بازخوردهای بسیار عالی و مثبتی را نیز دریافت نمود و در لیست کاندیداهای برترین بازی اکشن ماجراجویی سال نیز قرار گرفت که البته به واقع می توانست در لیست کاندیداهای بازی سال نیز قرار بگیرد. Dishonored 2 با داستانی جذاب و گیم پلی بسیار عالی خود و این بار با دو شخصیت قابل بازی که گیم پلی را بسیار متنوع تر از قبل کرده بودند موفق شد تا باز هم نام استودیو ارکین و سازندگان توانمند آن را بر سر زبان ها بیندازد و انتظارات را از عنوان بعدی آن ها یعنی Prey نیز بالاتر ببرد. Dishonored 2 با بازخوردهای عالی که هم از سوی منتقدان و هم بازیبازان دریافت نمود موفق گردید که نهایت امتیاز متای ۸۶ را کسب نماید و البته کسانی که آن را تجربه کرده اند معمولا اعتقاد دارند که امتیاز و نمره بازی بایستی که از این بالاتر می بود. به هر شکل هیچ شکلی نیست که عنوان Dishonored 2 یکی از ۱۰ بازی برت سال ۱۳۹۴ به شمار می آید و در لیست ما نیز در جایگاه نهم قرار می گیرد.

ژانر: Action-adventure game, Stealth game تاریخ انتشار: ۱۱ نوامبر ۲۰۱۶ پلتفرم مقصد: PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows امتیاز متا: ۸۶/۱۰۰

Titanfall 2

سازنده: Respawn Entertainment ناشر: Electronic Arts

8

سال ۱۳۹۴ یا ۲۰۱۶ میلادی سالی بسیار عالی برای علاقمندان سبک شوتر بود و همانطور که سال ۲۰۱۵ به نوعی سال نقش آفرینی بازها بود، سال ۲۰۱۶ نیز سال شوتربازها محسوب می شد و عناوین فوق العاده ای در این سبک برای آنها منتشر گردید که هر نوع سلیقه ای را پوشش می دهند. تنها کافیست به نام هایی مانند اوورواچ، بتلفیلد، کال آو دیوتی اینفینیت وارفر، دوم و البته تایتانفال ۲ نگاهی بیندازید تا متوجه شوید که در این سال طرفداران سبک شوتر از چه عناوینی بهره مند بوده اند و البته هستند، زیرا که تمامی این عناوین هنوز به شدت در حال بازی شدن هستند و هر کدام سرورهای بسیار شلوغی را در اختیار دارند. یکی از بهترین این شوترها و البته یکی از بهترین بازی های سال ۱۳۹۴ نسخه دوم عنوان بی نظیر تایتانفال بود که با نسخه اول خود فوق العاده عمل کرده بود و همین موضوع باعث شده بود تا نسخه دوم به یکی از مورد انتظارترین بازی های این سال شناخته شود مخصوصا که این بار برای پلتفرم سونی پلی استیشن ۴ نیز منتشر می گردید. خوشبختانه این انتظارها بیهوده نبود و بازی با انتشار خود، موفق شد تا نقدها و بازخوردهای بی نظیری را دریافت نماید و تبدیل به یکی از برترین تجربه های هر بازیباز و منتقدی گردد که این عنوان را تجربه کرده بود. Titanfall 2 این بار بر خلاف نسخه اول از یک بخش داستانی نیز بهره مند بود که اتفاقا یکی از برترین قسمت های این عنوان نیز بود و روندی هیجان انگیز در گیم پلی و روایتی جالب از وابستگی یک انسان و یک تایتان را به تصویر می کشید. بدون شک Titanfall 2 نه تنها یکی از برترین شوترهای سال ۱۳۹۴ محسوب می شود بلکه یکی از برترین عناوین این سال نیز هست و در لیست ما در جایگاه هشتم برترین بازی های سال ۱۳۹۴ قرار می گیرد.

ژانر: first-person shooter تاریخ انتشار: ۲۸ اکتبر ۲۰۱۶ پلتفرم مقصد: PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows امتیاز متا: ۸۹/۱۰۰

Nioh

سازنده: Team Ninja ناشر: Koei Tecmo

7

یکی از نخستین عناوینی که در مراسم E3 سال ۲۰۱۶ به نمایش در آمد بازی اکشن نقش آفرینی Nioh ساخته Koei Tecmo و Team Ninja بود که اتفاقا یکی از خوشایندترین سورپرایزهای مراسم نیز بود و نوید یک انحصاری عالی را برای کنسول پلی استیشن ۴ داد. عنوانی که داستانی بسیار طولانی در پشت پرده ساخت آن وجود داشت و حتی از زمان کنسول PS2 چندین بار کم و بیش ساخته شده و باز متوقف شده بود و از اول آغاز شده و انواع تصمیمات مختلف را به خود دیده تا سرانجام به عنوانی که امروز شاهدش هستیم تبدیل شود. Nioh همانگونه که قبلا نیز برای شما عزیزان گفته ام یک اکشن نقش آفرینی تاریک با محوریت سامورایی است که بازیباز در آن باید در نقش ویلیام (شخصیتی بر اساس کاراکتر شوالیه بدنام انگلیسی یعنی «William Adams») ظاهر شود، شمشیرزنی که مهارت بسیار بالایی در فنون مختلف شمشیر زنی دارد و همین دانش و مهارت بالای وی به او و البته به شما کمک خواهد کرد تا از میان انواع و اقسام هیولاهای سرزمین سامورایی ها و در دوره ژاپن فئودال جان سالم به در ببرید که البته مسیری بسیار دشوار و نفس گیر است. بدون شک فرنچایز Souls برگترین منبع الهام بازی Nioh است که البته جای هیچ تعجیبی هم ندارد که سازندگان این سری را به عنوان الگوی خود قرار دهند. اما نکته اصلی اینجاست که به نظر می رسد Nioh بارزترین مثال از الگو گرفتن (نه تقلید کردن) از سری دارک سولز بدون کپی کردن از آن باشد. مبارزات و گیم پلی بازی که بر پایه سامورایی هاست، احساس فوق العاده متمایزی را از تمام عناوین دیگر به بازیباز می دهد. سازندگان بازی در Team Ninja و Koei Tecmo بدون شک یک فرنچایز خیلی عالی را برای الهام گرفتن برگزیدند و خوشبختانه بعد از انتشار بازی شاهد بودیم که درس های خود را به درستی و با یادگیری صحیح از المان های عالی سری Souls پس داده اند و شاهد عنوانی فوق العاده عالی و موفق و البته فوق العاده سخت از سوی آن ها بودیم. افراد بسیاری در دنیا منتظر انتشار این عنوان زیبا بودند و Nioh قبل از انتشار به طور قطع در سبد خرید علاقمندان به سبک اکشن نقش آفرینی و مخصوصا طرفداران عناوین هاردکور این ژانر مثل سری عناوین Dark Souls و Bloodborne جای داشت و خوشبختانه نهایتا این انتظار ها به ثمر نشست و شاهد یک بازی خوش ساخت و جذاب بودیم که ارزش انتظار و صبر ما را دارا بوده است. بدون شک Nioh یکی از برترین عناوین سال محسوب می شود و در لیست ما در جایگاه هفتم برترین بازی های سال ۱۳۹۴ قرار می گیرد.

ژانر: Action role-playing game تاریخ انتشار: ۷ فبریه ۲۰۱۷ پلتفرم مقصد: PlayStation 4 امتیاز متا: ۸۸/۱۰۰

6

سازنده: Playground Games, Turn 10 Studios | ناشر: Microsoft

Forza Horizon 3

سبک ریسینگ حال چه به صورت ارکید و چه شبیه ساز، همواره از گذشته دارای طرفداران خاص و پرشماری در دنیا بوده و هستند و به همین دلیل نیز هر ساله چندین عنوان با کیفیت برای علاقمندان این عناوین از سوی بازیسازان منتشر می گردد که طرفداران از بین آنها برترین عنوانی را که مناسب ذائقه آن هاست انتخاب کرده و از تجربه آن لذت ببرند. فرنچایزهایی مانند نید فور اسپید، گرن توریسمو و فورزا از برترین عناوین این سبک محسوب شده و طرفداران خاص خود را نیز دارا هستند. بی شک موفق ترین عنوان ریسینگ در سال های اخیر فرنچایز جذاب فورزا بوده است که توسط مایکروسافت برای پلتفرم های این شرکت منتشر گردیده است و جدیدترین نسخه آن بر روی رایانه های شخصی نیز عرضه شد. بدون هیچ شکی یکی از برترین، زیباترین و جذاب ترین عناوین سبک ریسینگ و یکی از برتری بازی های سال ۱۳۹۴ نسخه سوم عنوان فورزا هورایزن بود که بعد از انتشار توانست بی نظیر عمل کرده و پشت سر هم نقدها و بازخوردهای مثبت را درو کرد. این بازی که توسط Playground Games و Turn 10 Studios ساخته شده است در سپتامبر سال ۲۰۱۶ برای رایانه های شخصی و ایکس باکس وان منتشر گردید و امتیاز متای بی نظیر ۹۱ را نیز دریافت نمود که نشان از یک عنوان فوق العاده جذاب و هیجان انگیز دارد. قطعاً اگر بخواهیم برترین بازی سبک ریسینگ در سال ۱۳۹۴ را معرفی کنیم باید از فورزا هورایزن ۳ نام ببریم که البته یکی از برترین و بی نقص ترین عناوینی است که در سال ۱۳۹۴ منتشر گردیده و در لیست ما در جایگاه ششم قرار می گیرد.

ژانر: Racing video game | تاریخ انتشار: ۲۷ سپتامبر ۲۰۱۶ | پلتفرم مقصد: Xbox One, Microsoft Windows, Windows 10 | امتیاز متا: ۹۱/۱۰۰

5

سازنده و ناشر: Playdead

Inside

بدون شک عنوان زیبای Inside بسیار بیشتر از آن چیزی که قبل از انتشار آن فکر می کردیم سرو صدا کرد و به موفقیت دست یافت. درست است که همگان چشم به عنوانی که از سوی سازندگان شاهکاری به نام لیمبو قرار بود منتشر شود داشتیم اما دیگر فکر این که این بازی حتی تا مرز بازی سال شدن نیز پیش برود نداشتیم اما خوشبختانه این بازی که نمادی از بازی های مستقل و بازیسازان مستقل است موفق شد تا در کنار شاهکارهایی مثل آنپارتد ۴ در لیست کاندیداهای برتری بازی سال نیز قرار بگیرد و موفقیتی بی نظیر را کسب کند. تمامی بازیازان و منتقدینی که این بازی را تجربه کردند از آن به عنوان یکی از خاص ترین و برترین عناوین زندگی خود یاد کردند و امتیازات بسیاری را به آن اختصاص دادند که سبب گردید سرانجام Inside با امتیاز متای شاهکار ۹۱ به کار خود پایان دهد و تبدیل به یکی از موفق ترین بازی های مستقل تاریخ گردد. بی شک عامل اصلی این موفقیت بزرگ در وهله اول داستان بی نظیر، مرموز، زیبا و جذاب بازی بود که همراه با روایتی درگیر کننده و آلمان های جذاب گیم پلی سبب خلق شدن یک شاهکار بی نظیر شده بود و نامش را در دفتر تاریخ بازی های رایانه ای جاودانه کرد. بی شک عنوان زیبای Inside که توسط سازندگان لیمبو یعنی استودیو پلی دد ساخته و برای پلتفرم های Xbox One, Xbox 4, Microsoft Windows منتشر گردید، نه تنها یکی از برترین عناوین سال ۱۳۹۴ بلکه یکی از برترین عناوینی است که تاریخ بازی های رایانه ای به خود دیده است و البته در لیست ما در جایگاه پنجم برترین بازی سال ۱۳۹۴ قرار گرفته است.

ژانر: Platform game, Adventure game | تاریخ انتشار: ۲۹ ژوئن ۲۰۱۶ | پلتفرم مقصد: PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows | امتیاز متا: ۹۱/۱۰۰

4

سازنده و ناشر: Blizzard Entertainment

Overwatch

Overwatch عنوانی است که ارزش ساعت‌ها و مدت‌های طولانی وقت گذاشتن شما را در بالاترین حد ممکن داراست و پلیزارد با ساخت آن نشان داد که هر عنوانی در هر سبکی که بخواهد بسازد، یک بازی بی‌نقص یا بسیار کم‌نقص تحویل مخاطبین و کاربران خواهد داد و به همراه نات‌داگ و سی‌دی‌پراجکت رد و راک‌استار و یکی از استودیوهای دیگر در دنیا انگار اصلاً بلد نیستند بازی ضعیف بسازند و از آن دست استودیوهایی هستند که دیدن نامشان بر روی کاور یک بازی ضمانت‌کننده کیفیت بالای آن است. اگر به عناوین شوتر چند نفره آنلاین علاقمند هستید باید بدانید Overwatch بهترین و سرگرم‌کننده‌ترین عنوان حال حاضر در این سبک است. اگر هم که علاقمند به این ژانر از بازی‌ها نیستید مطمئن باشید که تجربه Overwatch بهترین گزینه برای ورود به دنیای این عناوین است و شما را کاملاً شیفته خود خواهد کرد، البته به شرطی که بروید و تیمی بازی کنید و با یاران‌تان همکاری کنید، نه این که وارد بازی Overwatch شوید و مانند بخش تک‌نفره Call of Duty آن را بازی کنید چرا که هم خودتان و هم بقیه از این کار شما ضربه خواهند خورد مخصوصاً در برابر یک تیم متحد از دشمنان. پس تاکتیک و طرح و برنامه تیم خود را با دوستان‌تان بچینید و با هم در ارتباط باشید و با تقسیم وظایف صحیح و انتخاب شخصیتی در راستای منافع تیمی جهت بالانس بودن تیم، کاری کنید که حداکثر لذت را از یکی از سرگرم‌کننده‌ترین بازی‌های تاریخ این سبک ببرید. Overwatch از آن دست عناوینی است که همه از انجام آن لذت می‌برند و راه سرگرم شدن خود را در بازی پیدا می‌کنند زیرا که بازی به معنای واقعی سرشار از لذت ناب و بدون آلاچی است که امروزه زیاد پیدا نمی‌شود و در زرق و برق گرافیک و وضوح تصویر و ... گم می‌شود. لذتی که هر کسی را شیفته خود می‌کند و برای همگان قابل دسترسی است. در دوره‌ای که خیلی وقت‌ها سازندگان اصل و ذات و ریشه سرگرم کننده بودن بازی‌ها را فراموش می‌کنند و تنها به موارد دیگر توجه می‌کنند، Overwatch تلنگری به دیگر سازندگان است و سرشار از حس لذت ناب و احساس شمع کودکی. پلیزارد بسیار با تجربه‌تر از این حرف‌هاست و با پیشینه ساختن شاهکارهایی مثل Diablo و WoW و تجربه لازم برای این که بدانند چگونه باید عنوانی ساخت که هم منتقدان و هم بازیازان عاشق آن شوند را در اختیار دارد. Overwatch در مراسم برترین بازی های سال ۲۰۱۶ موفق شد تا به عنوان بازی سال انتخاب شود که البته این انتخاب حرف و حدیث زیادی را به همراه داشت و به همراه برخی دیگر موارد عجیب در این مراسم مانند کاننید نشدن دارک سولز ۳ در بخش برترین بازی سال و وجود دووم در بین کاندیداهای برترین بازی سال، از جمله مسائلی بودند که کیفیت این مراسم را در سال ۲۰۱۶ زیر سوال بردند زیرا که به واقع و از نظر خیلی ها آنپارتد ۴ و حتی دارک سولز ۳ از این عنوان برتر بودند. به هر شکل در لیست ما از ۱۰ بازی برتر سال ۱۳۹۴ شاهکار پلیزارد یعنی Overwatch در جایگاه چهارم قرار گرفته است.

ژانر: team-based multiplayer first-person shooter | تاریخ انتشار: ۲۳ می ۲۰۱۶ | پلتفرم مقصد: PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows | امتیاز متا: ۹۱/۱۰۰

3

The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine

سازنده و ناشر: CD Projekt

The Witcher 3: Wild Hunt عنوانی همه فن حریف و از هر نظر کامل بود. Witcher 3 بازی بود که سازندگانش به قدری احترام برای مخاطبانشان قائلند که یک معمولی بازی‌شان مانند یک ویژه دیگر بازی‌ها بود. Witcher 3 عنوانی بود که سازندگانش ۱۶ بسته الحاقی که سایر سازندگان و ناشران بابت آنها کلی پول می‌گیرند را رایگان به کاربرانشان هدیه دادند. 3 Witcher بازی است که وقتی سازندگانش تصمیم گرفتند دی‌ال‌سی خریدنی منتشر کنند، Blood and wine را با بیش از ۳۰ ساعت بازی جدید، شامل نقشه جدید و ماموریت و لباس و ... به بازی اضافه کردند. بسته الحاقی Blood and wine حتی از اولین دی‌ال‌سی این بازی هم درخشان‌تر است و بالغ بر ۳۰ ساعت بازی جدید را داراست. اولین نکته بی‌نظیر این بسته الحاقی که در اولین نگاه و اولین تصویری که از آن منتشر شد به چشم می‌آمد محیط فوق‌العاده و بی‌نهایت زیبا و چشم‌نواز این بسته الحاقی است که در حقیقت شهر جدیدی است که اتفاقات این محتوای دانلودی در آن رقم می‌خورد. این شهر یکی از خوش آب و رنگ‌ترین و چشم‌نوازترین و زیباترین محیط‌هایی است که تاکنون در بازی‌های رایانه‌ای دیده‌اید و حتی در خود بازی اصلی Witcher 3 هم که تمام محیط‌هایش محشر بودند، محیط و شهری به این زیبایی نداشت. به نظر می‌رسد که نوابغ استودیو سیدی پراجکت‌رد بسته الحاقی Blood and Wine را از همان ابتدا به عنوان اختتامیه‌ای دوست‌داشتنی و خداحافظی با گرگ سپید محبوب، گرات ریویا و کلا افسانه ویچر، در نظر داشته و ساخته‌اند و میزان توجه به جزئیات در آن به حدی بالاست که محال است شما را شگفت‌زده نکند. آن‌ها با این بسته الحاقی سطح بازی خود را به درجه دیوانه‌کننده‌ای رسانیده‌اند و باید قطعاً گفت که Blood and Wine بهترین و باکیفیت‌ترین بخش از عنوانی است که خود، برترین بازی سال ۲۰۱۵ و یکی از برترین نقش‌آفرینی‌های تاریخ است. بدون شک Blood and Wine بهترین بسته الحاقی سال ۲۰۱۶ می‌باشد اما Blood and Wine را حتی می‌توان یک بازی کامل قلمداد کرد که با بیش از ۳۰ ساعت گیم‌پلی ناب، از همه نظر کامل‌تر از اکثر عناوین این روزهاست. به همین دلیل نیز این بسته الحاقی در لیست برترین «بازی‌های» نقش‌آفرینی سال ۲۰۱۶ نیز در مراسم TGA قرار گرفت و البته جایزه برترین بازی نقش‌آفرینی را نیز بنده شد در حضور عنوانی مانند دارک سولز ۳ به همین دلیل نیز ما در این لیست این بسته الحاقی را به عنوان یک بازی کامل سال ۱۳۹۴ محسوب کرده ایم و Blood and Wine در جایگاه سوم لیست ما قرار گرفته است.

ژانر: Action role-playin تاریخ انتشار: ۲۴ مارس ۲۰۱۶ پلتفرم مقصد: PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows امتیاز متا: ۸۹/۱۰۰

2

Dark Souls III

سازنده: FromSoftware ناشر: Bandai Namco Entertainment

سری Souls، اسطوره و پرچمدار عناوین سخت، جدی و به عبارتی هاردکوردر نسل هفتم و هشتم بازی‌های رایانه‌ای و فرنچایزی است که به دیگر سازندگان جرات و جسارت ساختن بازی‌ها با درجه سختی بالا و عناوین کلاسیک و Old School را داد. میازاکی با سخت این سری نشان داد که می‌شود عناوین بسیار سخت ساخت که کلی هم طرفدار پیدا کند و به موفقیت تجاری و هنری نیز دست پیدا کند و در واقع معلوم شد که بسیاری از بازی‌بازان در دنیا مخصوصاً قدیمی ترها دلشان بدجوری برای بازی کردن عناوین هاردکور لک زده است و بسیار از چنین عناوینی استقبال می‌کنند. عنوان دارک سولز یک حسن ختام عالی بر ۳ گانه ای بود که بازی‌بازان زیادی را در دنیا عاشق و شیفته خود کرده است و یکی از برترین عناوین در سری سولز محسوب می‌شود که تمام تجربه میازاکی و تیم هنرمندش را در خود دارد. بدون شک 3 Dark Souls یک Masterpiece و یک عنوان فوق‌العاده عالی دیگر از هیدتا میازاکی است که به بهترین شکل ۳ گانه افسانه‌ای خود را به پایان رساند و نشان داد که فرمولی را یافته است که حتی وقتی آن را با کمی تغییر در ۵ بازی مختلف هم استفاده کند باز جواب می‌گیرد و به قدری جذاب است که همیشه مورد پسند بازی‌بازان هاردکور واقع خواهد شد. میازاکی اعلام کرد که فعلاً دیگر به سراغ این فرنچایز نخواهد رفت و شاید این آخرین نسخه سری باشد (زیوتم لا!) که این حرکتی زیرکانه و هوشمندانه از یکی از برترین بازی‌سازان حاضر در این صنعت است. 3 Souls یکی از بهترین تجربه‌های نسل هشتم را به ما هدیه داد. این عنوان نقطه عطف سری Souls است و کاملاً نشان از این دارد که تجربه ساخت Bloodborne، در این نسخه به کمک میازاکی آمده است و رد پاهایی از این عنوان زیبا را نیز در بازی شاهد هستیم که با مکانیک‌های اصیل این سری به طرز نامحسوسی ترکیب شده است و سبب لذت‌بخش‌تر شدن 3 Dark Souls شده است. 3 Dark Souls عنوانی بود که بی شک در سال ۲۰۱۶ و در مراسم بازی سال شدیدا به آن بی مهری شد و حق آن بسیار بسیار بالاتر بود از تنها قرار گرفتن ر بین ۵ کاندید سبک نقش‌آفرینی و بس. این عنوان بی شک بهترین بازی نقش‌آفرینی سال ۱۳۹۴ و ۲۰۱۶ بود و البته یکی از ۵ بازی برتر این سال که با بی مهری حتی به اندازه Doom نیز به آن توجه نشد. اما در لیست ما اینطور نیست و بازی شاهکار 3 Dark Souls در لیست ما از برترین بازی‌های سال ۱۳۹۴ در جایگاه عالی دوم قرار گرفته است.

ژانر: Action role-playin تاریخ انتشار: ۲۴ مارس ۲۰۱۶ پلتفرم مقصد: PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows امتیاز متا: ۸۹/۱۰۰

1

سازنده: Naughty Dog

ناشر: Sony Interactive Entertainment

Uncharted 4: A Thief's End

همیشه گفته ام که نمی‌دانم در ناتی‌داگ واقعا چه می‌کنند. کیمیاگری می‌کنند یا جادو؟ اما می‌دانم برآیند کاری که در این استودیو انجام می‌شود طوری است که وقتی عنوانی را منتشر می‌کنند تنها عکس‌العملی که از دوست و دشمن و رقیب و رفیق برمی‌آید این است که انگشت به دهان بایستند و از قدرت این استودیو شگفت‌زده شوند. تنها می‌توانند آن‌ها را تحسین کنند و بس. ناتی‌داگ در اولین بازی جدیدش در نسل هشتم و در ورود به این نسل نیز بسیار قدرتمند عمل کرد و عنوانی را عرضه کرد که در تمامی زمینه‌ها بهترین است و قابل تحسین. Uncharted 4: A Thief's End در تمام المان‌های خود بی نقص بود و هیچ گونه عیب و ایرادی بر آن وارد نبود. آخرین ماجراجویی شخصیت محبوب و دوست‌داشتنی نپتن دریک به حدی زیبا و جذاب بود که هر بازی‌بازی را شیفته خود می‌کرد و حتی قلب تمامی منتقدین را نیز به تسخیر خود در آورد. جادوی عناوین ناتی‌داگ به طور کامل در 4: A Thief's End وجود داشت و موفق گردید تا در بالاترین سطح ممکن ظاهر شود. Uncharted 4: A Thief's End عنوانی است که وقتی یاد محیط‌های زیبایی آن می‌افتیم قلبمان از هیجان به تپش می‌افتد. طراحی هنری مراحل و دنیای این بازی به حدی بی نظیر بود که هر بیننده و بازی‌بازی را میخکوب می‌کرد. عنوانی که زیبایی‌اش حتی پدر و مادرها را نیز به وجد می‌آورد. به نظر بنده 4: A Thief's End یک شاهکار بی بدیل بود که رقیب خاصی در بین عناوین ۲۰۱۶ برای انتخاب شدن به عنوان بازی سال نداشت و بسیاری نیز مانند بنده فکر می‌کردند اما نهایتاً در مراسم عجیب و بی کیفیت (از نظر بنده) بازی سال ۲۰۱۶ (که پر از ایراد بود و اشکالات زیادی به آن وارد بود) به عنوان بازی سال انتخاب نشد و پشت سر او رواج قرار گرفت که درست است یک شاهکار بود اما هرگز و هرگز نه به اندازه آنچارتد ۴، با این که آنچارتد ۴ جوایز زیادی در بخش‌های مختلف مثل برترین اجرا و .. در این مراسم گرفت اما تنها این عنوان بود که شایسته‌ترین برای کسب جایزه بازی سال بود اما متأسفانه به هر دلیلی این اتفاق نیافتاد تا کیفیت مراسم بیشتر از همیشه زیر سوال برود. به هر شکل در لیست ما از برترین بازی‌های سال ۱۳۹۴ حق آنچارتد ۴ پامال نشده است و این بازی جایگاهی را کسب کرده است که تنها جایگاه شایسته برای این بازی است، جایگاه نخست. Uncharted 4: A Thief's End برترین عنوان سال ۱۳۹۴ است.

ژانر: Action-adventure تاریخ انتشار: ۱۰ می ۲۰۱۶ پلتفرم مقصد: PlayStation امتیاز متا: ۹۳/۱۰۰