

LOOLES

مجله الکترونیکی گیمفا دیجیتال

www.Gamefa.com

شماره شانزدهم

مرداد 1396
August 2017



بیت نام سوین لید بازی های رایانه ای ایران آغاز شد!
با ۱۱ میلیارد ریال جایزه نقدی و غیر نقدی بیت نام: www.cgame.ir



گیم‌ها

مجله الکترونیکی گیمفا دیجیتال - مرداد 1396

58-61

Earth: Shadow of War



سعید آقابابایی

سخن سردبیر

سلام و عرض ادب خدمت کاربران و مخاطبین عزیز و بسیار دوست داشتنی مجله و وبسایت گیمفا که همیشه از زمان آغاز کار کنار ما بوده و راهنمای ما در سخت ترین شرایط و تاریک ترین نقاط بوده و حمایت خود را از ما دریغ نکرده اند تا سرانجام راه خود را پیدا کنیم و نزدیک به چیزی شویم که شما کاربران که بهترین هستید، لیاقتش را دارید. باور می کنید که با چه سرعتی قصل ها پشت سر هم می آیند و می روند؟ مجله گیمفا اسما 3 ماهنامه و فصلنامه است ولی به حدی با سرعت بسیار بالا زمان انتشار آن فرا می رسد که انگار نه انگار بین هر دو مجله چند ماه فاصله وجود دارد. پیام واضح است. عمر می گذرد و ما هر سال گیمر با تجربه تری می شویم و باید سعی کنیم از تجربیات خود برای بهبود رفتارمان استفاده نماییم تا همیشه از جامعه گیمرها به عنوان جامعه ای متشکل از افرادی اخلاق مدار، باهوش و با معرفت یاد شود و فکر نکنید که این موضوع را دیگران باید انجام دهند بلکه خود ما یکی از همین اعضا هستیم و رفتار من و شما را به کل جامعه گیمرها تعمیم خواهند داد. بیایید کمی از رفتارهای بد و توهین هایی که برخی افراد می کنند فاصله بگیریم و با دامن نزدن به جوی که آن ها عمدا درست می کنند، سبب شویم تا دست از پا درازتر به جایی که از آن آمده اند باز گردند. باور کنید همیشه لازم نیست به همه جواب دهیم و همه چیز را به خود بگیریم و طوری رفتار کنیم که انگار خودمان صاحب شرکت سازنده فلان پلتفرم هستیم که به خدا قسم صاحبانشان نیز مثل ما با هم دشمنی ندارند. کمی بزرگ شویم. کمی یاد بگیریم چطور رفتار کنیم. کمی حرفه ای تر شویم. گیمر حرفه ای اخلاق حرفه ای هم می خواهد. با این مقدمه به سراغ شانزدهمین مجله گیمفا می رویم که در واقع چهارمین نسخه از سری جدید مجله محسوب می گردد که شماره تابستان سال 1396 است. در این فصل گرم تابستان که بازی های زیادی نمی آید و همگی مان مشغول تجربه بازی هایی که از قبل مانده اند هستیم (تازه به سراغ مس افکت آندرومدا رفته ام!) شاید خالی از لطف نباشد نگاهی به مجله ای زیبا و پر محتوا با طراحی های بسیار عالی و چشم نواز که حاصل زحمت چند ماهه تیم تحریریه و طراحی گیمفا برای شماست. می دانیم که هر چقدر تلاش کنیم باز هم در برابر محبت ها و حمایت های شما کافی نیست ولی خب لااقل می دانیم که حداکثر تلاش خود را می کنیم. در این مجله نیز مانند همیشه مقالات نقد و پیش نمایش و اولین نگاه و 10 برتر و ... برای شما عزیزان قرار داده شده است تا از مطالعه و دیدن آنها لذت ببرید. در واقع امیدمان این است که زحمت تیمی ما مورد توجه شما دوستان عزیزم قرار بگیرد و مانند همیشه حمایتتان را از ما دریغ نکنید. یا حق.

54-57

The Evil Within 2

66-69

Star Wars Battlefront



مدیر مسئول

کسری نراقی

سردبیر

سعید آقابابایی

طراحی و صفحه‌آرایی

فرزین سلیمی

اعضای تحریریه مجله

سعید آقابابایی، میثم عبداللهی‌پور، امیرمهدی نامجو، حسین صدری، رضا توکلی، محمدحسین باجلان

فهرست

Middle

50-53
Project CARS 2



◆ 4-5

اخبار

◆

نقد و بررسی

Persona 5	6-11
Vanquish	12-15
The Surge	16-19
Neighbours from Hell	20-23
Tekken 7	24-27
Sniper: Ghost Warrior 3	28-31

◆

برترین‌ها

10 نمایش برتر در نمایشگاه E3 2017	32-35
-----------------------------------	-------

◆

پیش‌نمایش

Call of Duty: WWII	40-45
Pro Evolution Soccer 2018	46-49
Project CARS 2	50-53
Middle-earth: Shadow of War	58-61
FIFA 18	62-65

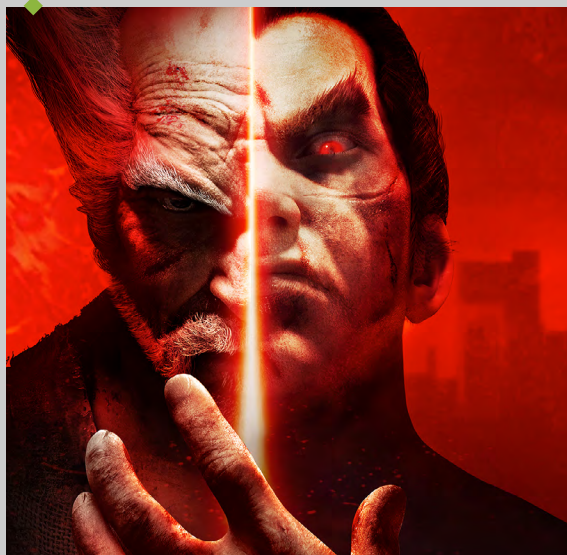
◆

اولین نگاه

God of War	36-39
The Evil Within 2	54-57
Star Wars Battlefront II	66-69

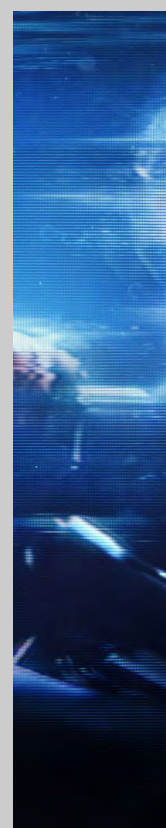
24-27

Tekken 7



6-11

Persona 5



دفاع با کارت



Dota 2 رونق فراوان گرفت و طی زمانی سالانه برگذار شد. Dota 2 همچنین در مدت کوتاهی رکورد بیشتری بازیکننده در شبکه استیم را جا به جا کرده و تا به حال به نام خود ثبت کرده است. با وجود چنین شهرتی، بعید بود که ناشر بزرگی همچون Valve از فرصت بهره نبرده و این فرنچایز را گسترش ندهد. چندی قبل، عنوانی جدید از خانواده سری بازی‌های Dota 2 معرفی شد. عنوان جدید که Artifact نام دارد، یک بازی کارتی بر اساس شخصیت‌ها و قهرمان Dota 2 است. این بازی که توسط یک تیزر کوتاه معرفی شد، رقیبان بزرگی همچون Hearthstone و Gwent را در مقابل خود می‌بیند.

بازی‌ها حتی با وجود عدم علاقه به سبک پرطرفدار Moba، قطعاً نام بزرگترین و جریان ساز ترین بازی این سبک را شنیده و یا آن را تجربه کرده‌اند، بازی زیبایی که در ابتدا به عنوان یک ماد، برای آخرین نسخه از سری بازی های محبوب Warcraft منتشر شد و به سرعت توانست شهرتی جهانی کسب کند. سازندگان این ماد جذاب، کم کم پخش شده و به تیم های متفاوتی پیوستند تا بازی‌های مشابه Dota روز به روز افزایش پیدا کنند. با این همه اما هیچ یک از عناوین قدرتمند سبک Moba هرگز به شهرت این بازی دست پیدا نکردند. با منتشر شدن دومین نسخه این سری توسط کمپانی Valve، مسابقات بزرگ The International



تاسیس استودیو جدید یوبیسافت در سوئد

یوبیسافت یک استودیو دیگر هم تاسیس کرده است. این استودیو که در استوکهلم در شهر سوئد واقع شده، به منظور حمایت بیشتر از دیگر استودیوی سوئدی این شرکت، یعنی یوبی سافت مسیو (Massive) تاسیس شده است. یوبی سافت انتظار دارد که استودیو تازه تاسیس‌اش که با نام یوبی سافت استوکهلم شناخته می‌شود، در کار ساخت و توسعه عناوین بزرگ AAA نقش داشته و همچنین در پروژه های بزرگ به یوبی سافت مسیو کمک کند. همچنین طبق تایید رسمی کمپانی یوبی سافت، پاتریک باخ (Patrick Bach)، رئیس سابق استودیو دایس از الکترونیک آرتز، به عنوان رئیس و مدیر اصلی استودیو یوبی سافت استوکهلم به یوبی سافت پیوسته است. باخ با کارنامه درخشانش می تواند به عنوان یکی از مهره های مهم و موثر یوبی سافت در عرصه ساخت بازی های بزرگ به شمار بیاید.



وقتی تئوری نینجا به ثمر می‌نشیند

عنوان جذاب و دوست داشتنی Hellblade: Senua's Sacrifice یک بازی کاملاً مستقل اما بزرگ و عالی است که با وجود روند ساخت دیوانه وارش، در چند روز گذشته منتشر شده است. استودیو نام آشنا و دوست داشتنی نینجا تئوری، طی اقدامی عجیب، یک بازی کاملاً بزرگ و به اصطلاح AAA را به به طور کاملاً مستقل و بدون حمایت ناشران بزرگ ساخته و منتشر کرده است.

با این همه اما نکته حائز اهمیت این است که این بازی جنجالی، توانسته بازخوردهایی مثبت را از سوی منتقدان دریافت کند. جدید ترین بازی نینجا تئوری، با تم روان‌شناسانه و اسطوره‌ای خودش، و با قیمتی بسیار پایین تر از بازی‌های مشابه منتشر شده و توانست امتیاز متای عالی 82 را دریافت کند. با توجه به نظرات مثبت منتقدان نسبت به این عنوان، به نظر می‌رسد که استودیو نینجا تئوری بازهم در زمینه ساخت یک بازی زیبا در سبک Hack & Slash موفق بوده است.



وقتی جنگ روی چند نفر سایه بیندازد

دومین نسخه از سری Middle-earth در مهرماه سال 96 منتشر خواهد شد، از این جهت، تابستان امسال، فرصت مناسبی برای سازندگان است تا با نمایش دادن ویژگی‌های بازی زیبای‌شان، مخاطبان را برای خرید بازی تشویق کنند. در اقدام اخیر این سازندگان، بخش چند نفره خاص و جذابی برای عنوان Middle-earth: Shadow Of War معرفی شده است. این بازی که به طور کلی المان‌های بسیاری از سبک نقش آفرینی و استراتژیک را در خود جای داده، با بهره‌گیری از سیستم ساخت ارتش و حمله به قلعه‌ها، بخش چند نفره جذابی را برای مخاطبان تدارک دیده است. طی بخش چند نفره، بازی‌کنان می‌توانند به قلعه‌های یکدیگر حمله کرده و برای به دست آوردن غنائم بجنگند، این بخش شامل دو حالت می‌شود، در بخش ابتدایی که friendly conquests نام دارد، همه چیز کاملاً دوستانه است، در این حالت فرماندهان و سربازان کشته شده در طی حمله و یا دفاع دوباره به سپاهتان بازگردانده می‌شوند. اما در حالت دوم، که ranked conquests نام دارد، فرماندهان کشته شده در جنگ، هرگز به بازی بازگردانده نمی‌شوند. این بخش چند نفره که شباهت‌های بسیاری به بخش چند نفره Metal Gear Solid V: The Phantom Pain دارد، بازی‌کنان را برای ساخت قلعه‌های قدرتمندتر و تشکیل ارتشی قوی‌تر تشویق می‌کند. نسخه قبلی سری فاقد بخش چند نفره بوده است و Middle-earth: Shadow Of War اولین نسخه سری است که از بخش چند نفره جذاب بهره می‌برد.



عصر اژدها ادامه دارد

استدیو بایوور، خالق سری جذاب و دوست‌داشتنی Dragon Age این روزها با معرفی عنوان جدید و پر سر و صدای Anthem دوباره نام خود را بر سر زبان‌ها انداخته است. با این حال اما بسیاری از طرفداران سری عصر اژدها نگران آینده این سری درخشان و دوست‌داشتنی هستند. تا به حال سه نسخه اصلی از سری عصر اژدها منتشر شده که نسخه ابتدایی و سومین نسخه، تحسین بسیار منتقدان و بازی‌بازها را به دنبال داشته‌اند. همچنین طبق گفته سازندگان، شماره بعدی این سری هم تایید شده است. اما خبر جدید استدیو بایوور قطعاً برای طرفداران سری بسیار خوشحال‌کننده خواهد بود. آقای مایک لیدلاو (Mike Laidlaw)، کارگردان Dragon Age: Inquisition به صراحت اعلام کرده که بایوور به هیچ عنوان قصد ندارد تا این سری را پایان دهد و حداقل دو نسخه دیگر برای عصر اژدها در نظر گرفته شده است. با وجود اینکه سری عصر اژدها یکی از زیباترین و موفق‌ترین عناوین نقش آفرینی چند سال اخیر بوده است، این خبر قطعاً برای جامعه بازی‌های ویدیویی بسیار خوشحال‌کننده است.

مجموعه و استخوان



بر روی کشتی‌ها و شبیه‌سازی آن‌ها تمرکز کرده است. سازندگان تاکید کردند که قدرت اصلی کشتی‌های بزرگ و نبردهای عظیم در این بازی به نمایش گذاشته خواهد شد و عنوان Skull And Bones به طور ویژه‌ای بر روی نبردهای دریایی تمرکز کرده است. همچنین آن‌ها از سیستم پرداخت‌های درون برنامه‌ای بازی صحبت کرده و اشاره کردند که سعی می‌کنند تا این سیستم لذت‌بخش بازی کردن را از کسانی که قصد پرداخت ندارند نگیرند. سازندگان اشاره کرده‌اند که با استفاده از رویدادهای فصلی سعی دارند تا لذت بازی کردن در رده‌های بالا را برای همه بازیکنان فراهم کنند.

یوبی سافت، در طی کنفرانس بزرگ و بسیار جذابش در E3 2017 بازی جدیدی به نام Skull And Bones را معرفی کرد که در نگاه اول شباهت‌های بسیاری با چهارمین شماره سری Assassin's Creed یعنی Black Flag داشت. این بازی درست همانند نسخه مذکور، بر روی دزدان دریایی، نبردهای دریایی بزرگ و غارت و تصاحب تمرکز کرده است. اما چندی پیش بود که سازندگان تفاوت‌های اصلی این عنوان با بازی AC: Black Flag را توضیح دادند. طبق گفته سازندگان، برخلاف سری AC که معمولاً در رابطه با پیوستن به اسسین‌ها و نبرد خیر و شر و حضور فعال در میان مردم است، Skull And Bones به طور ویژه

◆ میثم عبداللہی پور



P5
PERSONA5

شیوہ زندگی و خوش باشی
عیاران خوش است



Protagonist

پروتاگونیست

پروتاگونیست داستان دانش آموزی 16 ساله است که پس از ماجرای سخت و محکوم شدن به علت جرمی که هرگز مرتب نشده، به مدرسه شوچین فرستاده می‌شود تا به مدت یک سال تحت نظارت قرار بگیرد. داشتن سوء پیشینه، او را به هدفی مناسب برای معلمان و دانش آموزانی که قصد شایعه پراکنی دارند تبدیل می‌کند. اما پروتاگونیست ساکت ننشسته و تبدیل به رهبر گروه Phantom Thieves می‌شود. یک جنتمن عیار که به قصر خواسته‌های بزرگترهای گناه‌کار دستبرد می‌زند. پرسونای اصلی پروتاگونیست، آرسن است. پرسونایی که بر اساس جنتمن دزد معروف، آرسن لوپن در کتاب‌های معروف موریس لبلانک، خلق شده است.



Ryuji Sakamoto

ریوجی ساکاموتو

ریوجی از آن نوجوان‌های دردرس ساز و پرشر و شور است که با انرژی همیشگی‌اش تضمین کننده روحیه اطرافیان است. تیپ شخصیتی خاص، ریوجی را به کسی تبدیل می‌کند که همیشه باعث حل شدن اختلافات میان اعضاست. ریوجی به واسطه حضور در مدرسه شوچین، در روزهای ابتدایی رابطه دوستانه‌ای را با پروتاگونیست آغاز می‌کند. او که همانند پروتاگونیست، یکی از قربانیان استفاده ابزاری بزرگترها از نوجوانان است، در شکل گیری گروه Phantom Thieves و انجام ماموریت‌ها نقشی اساسی دارد. روحیه خاص و عزم راسخ ریوجی باعث می‌شود که همیشه رویش حساب کنید. پرسونای او کاپیتان کید نام دارد که براساس دزد دریایی افسانه‌ای، کاپیتان ویلیام کید خلق شده است.



و 5 شماره اصلی، را شامل می‌شود. با ترکیب کردن دو سبک نقش آفرینی و شبیه ساز روابط اجتماعی، و همچنین با ارائه کردن داستانی همیشه پیچیده و زیبا، جز در ژاپن، حتی در غرب هم طرفداران بسیاری را کسب کرده و به یکی از بزرگترین عناوین سبک خود تبدیل شده است. و حالا با عرضه شدن پنجمین عنوان اصلی در سری، این شهرت و موفقیت به درجه‌ای بالاتر صعود کرده.

سری پرسونا را باید در لیست موفق ترین نقش آفرینی‌های ژاپنی تاریخ جای داد. این سری که خودش زیرمجموعه سری بزرگتر و بسیار وسیع Shin Megami Tensei است. توانسته در طول 11 سال که از عرضه اولین نسخه‌اش می‌گذرد، خود را به عنوان یکی از معتبر ترین، معروف ترین و دوست داشته شده ترین بازی‌های سبک نقش آفرینی معرفی کند. این سری که 9 عنوان کلی، 4 اسپین-اف

به دنبال هویت گم شده

«انسان در ناخودآگاه خود چند شخصیت متفاوت دارد که در هریک در مواقع متفاوتی، بروز پیدا کرده و خود را نمایش می‌دهند، به عنوان مثال شخصیت شما در میان خانواده با شخصیتتان در جمع دوستان بسیار متفاوت است. این نظریه روانشناسانه، پایه و اساس شکل گیری سری پرسوناست. اما پرسونا 5 از این نظریه بسیار فراتر رفته، بحث منزلت اجتماعی را پیش می‌کشد و. مسائلی مثل نقش اجتماعی و انتظارات نقش را در کنار توجه به شکاف نسلی و جامعه‌ای که بیش از حد درگیر هنجار شده است، مورد توجه قرار می‌دهد.»

گیم پلی است. داستان در اولویت قرار گرفته و ستون‌های اولیه خود را شکل می‌دهد. نکته مهم در رابطه با نوع روایت بخش‌های ابتدایی این است که به علت دیالوگ محور بودن داستان، و وجود بخش آموزشی در کنار این افتتاحیه نسبتاً طولانی، مکالمه‌های پشت سرهم و تمام نشدنی، گاهی می‌توانند مخاطب را عصبی کنند. اما این افتتاحیه با ورود اولین هدف به داستان، رنگ و بویی دیگر می‌گیرد و با هدیه‌ای بی‌مثال، صبر و حوصله مخاطب را پاداش می‌دهد. ریتم روایت پس از بخش افتتاحیه بسیار جذاب‌تر می‌شود، اما پرسونا 5 همچنان برای تعریف کردن داستانش عجله ندارد.

به رسم همیشگی سری، در پرسونا 5 هم دنیای دیگری علاوه بر دنیای واقعی وجود دارد. این دنیا از طریق امیال، آرزوها و نوع نگاه افراد بالغ به جامعه شکل گرفته و درونی ترین امیال آن‌ها را در خود پنهان کرده است. در ساعات اولیه، پروتاگونیست به متاورس (Metaverse) وارد می‌شوند. جهانی که به وسیله آن می‌توان به کاخ آرزوهای هرفردی دسترسی پیدا کرد. آن‌ها توانایی ورود به کاخ اولین هدفشان را به صورت تصادفی کسب کرده و همچنین برای اولین بار با موجودی عجیب به نام مورگانا رو به رو می‌شوند که با قواعد دنیای متاورس آشناست و به عنوان یک راهنما در بازی عمل می‌کند. با بیشتر شدن تعداد افراد گروه و بزرگتر شدن درسرهای گروه دوستان ما در دنیای واقعی، آن‌ها وارد پلس فرد مورد نظر شده و قلب او را می‌زدند و گروهی موسوم به Phantom Thieves of Hearts را تشکیل می‌دهند. با پیشرفت داستان، تعداد افراد گروه افزایش یافته و درسرهای عیاران ما هم بیشتر و بیشتر می‌شود.

بخش داستانی پرسونا 5، با یک افتتاحیه طولانی و البته منسجم و دقیق آغاز می‌شود. روایت از میانه داستان آغاز می‌شود و بعد، به وسیله پروتاگونیست داستان و در طی فلش بک تعریف می‌شود. این تکنیک روایی به زیبایی مخاطب را در همان ابتدا همراه کرده و سوالات بسیاری برای او ایجاد می‌کند. سوالاتی که بازی به وسیله شخصیت‌ها و داستان غنی و کاملش به زیبایی به همه آن‌ها پاسخ می‌دهد. این بخش که بسیار طولانی و غنی است، تقریباً تا شکست دادن اولین غول آخر بازی ادامه پیدا می‌کند. در حقیقت پرسونا 5 داستان خوب و بی‌مثالش را در میان گیم پلی روایت می‌کند. به این معنا که در بخش افتتاحیه، علاوه بر پیریزی ستون‌های اصلی داستان، به آموزش دادن عوائد گیم پلی هم می‌پردازد. این موضوع مهم، به واسطه سبک روایی خاص سری که در شماره پنجم هم رعایت شده ممکن می‌شود. در پرسونا 5، خبری از صحنه‌های سینمایی نیست. اکثر بخش داستان در قالب گیم پلی و طی مکالمات ماهرانه‌ای که نوشته شده، روایت می‌شود. با این حال، در مواقعی خاص، شاهد هستیم که میان پرده‌هایی انیمه‌ای برای کمک کردن به این روایت بی‌نقص و هرچه بهتر کردن آن نمایش داده می‌شوند.

پرسونا 5، داستانش را با پروتاگونیستی آغاز می‌کند که باید توسط شما نام‌گذاری شود. این نوجوان دبیرستانی، طی یک اتفاق غیرمنصفانه متهم شده و حالا باید به منطقه و دبیرستان دیگری منتقل شود. داستان با این انتقال جنجال برانگیز و شایعات بسیاری که حول محور پروتاگونیست و سوء پیشینه او در دبیرستان پیچیده آغاز می‌شود. در بخش‌های اول که آزادی عمل کمتری در گیم پلی دارید و بازی مشغول آموزش دادن مکانیک‌های



بالغ وجود دارند، پرسونا 5، تمرکز بسیاری به موضوع سوءاستفاده بزرگسالان از نوجوانان دارد. به طور تقریبی تمام افراد گروه Phantom Thieves، قربانی اعمال بزرگسالانی هستند که به نوعی از عدم مقبولیت نوجوانان در جامعه به نفع خود سوءاستفاده کرده‌اند. به این ترتیب بازی علاوه بر امیال سرکوب شده و نهان و نوع نگاه حقیقی بزرگسالان به جهان، نوعی شکاف نسلی در جامعه و مشکل عدم مقبولیت جوانان را هم مورد هدف قرار می‌دهد. جوانانی که در این نسخه با یافتن میل درونی برای مقابله با این شرایط و تبدیل شدن به افرادی شورشی، قدرت قلب خود را بیدار کرده و به توانایی استفاده از پرسونا دست پیدا می‌کنند. در واقع داستان این نسخه، روایت کننده ماجرای جوانانی است که هدفی والا، یعنی مقبولیت در اجتماع و ثابت کردن خود به عنوان یک فرد را از راهی که پر از شک و شبه است دنبال می‌کنند. آن‌ها دزدانی خوش قلب هستند که در مقابل قانون بزرگسالان (و نه قوانین خودشان) ایستادگی کرده، و با ایجاد یک جامعه نهانی به دور از جامعه در شرف ازمه پاشیدگی بزرگسالان، شرایط را برای خودشان بهتر می‌کنند.

این داستان زیبا که درونمایه‌های روانشناسانه و حتی جامعه شناسانه بسیاری دارد. به کمک شخصیت‌های بی‌نقصی که خلق می‌کند و با سادگی ظاهری خودش، به نحو احسن روایت می‌ود. در واقع داستان به چند بخش متفاوت تقسیم می‌شود که هر بخش ماجرای یکی از هدف‌های گروه را روایت کرده و داستان کلی را هم به پیش می‌برد. شیوه روایی تقریباً سریالی به مخاطب اجازه می‌دهد که در میان هر ماجرا استراحت کرده و به ابعاد مختلف اعمالش فکر کند. این درحالی است که قهرمانان داستان هم در این مواقع درست به همین کار مشغول شده و به طرز اعجاب آوری به گفت و گو می‌پردازند. آن‌ها نگران می‌شوند. به راهشان شک می‌کنند. دچار دردرس می‌شوند، درد و دل می‌کنند و مثل همه ما، دردی پنهانی را با خود حمل می‌کنند که فقط در دنیای متاورس قابل مشاهده است.

به طور کلی در رابطه با بخش داستانی پرسونا 5، فقط می‌توان از کلمه شاهکار استفاده کرد. یک شاهکار تمام عیار، با شخصیت‌هایی به غایت باورپذیر و بی‌نقص که داستانی زیبا و هیجان انگیز، پیچیده و بسیار پرمفهوم را روایت می‌کنند. همچنین گره خوردن این داستان زیبا با گیم پلی و ترکیب شدن این دو بخش مهم بازی، یکی از بهترین تجربیات در زمینه روایت داستان را برای مخاطب به ارمغان می‌آورد.

پرسونا 5 بیش از هر چیز به مکالمه‌هایش وابسته است. به طور دقیق تر، بخش مهمی از پرداخت شخصیت‌های داستان در طی مکالمه‌هایی که بینشان رد و بدل می‌شود اتفاق می‌افتد. اما این دیالوگ‌ها چه دارند که شخصیت‌های پرسونا را تا حد انسان‌های واقعی باور پذیر و قابل قبول می‌کنند؟ با شروع بازی، اولین چیزی که توجه شما را جلب خواهد کرد، نوع بیان کرکتهاست، آن‌ها در حرف زدن و انتخاب کلمات از یکدیگر متفاوت هستند. در قدم بعدی این نوع نگاه آن‌ها به رخدادهاست که در دیالوگ‌ها تجلی پیدا کرده و مخاطب را با جلوه‌های مختلف شخصیت آشنا می‌کند. پس از نگرش، نوع روابط، احساسات، رو به رویی با مشکلات، تصمیم‌ها، نظرهای متفاوت و در نهایت تفاوت‌های کلی شخصیت‌هاست و دیالوگ‌ها را زیبا کرده و تمامی خصوصیات شخصیتی را در آن‌ها به نمایش می‌گذارد. در واقع کیفیت بسیار زیاد دیالوگ‌های گروه، در کنار امکان شرکت کردن در بحث‌ها و گفت و گوها برای مخاطب، این شخصیت‌های خیالی را هرچه بیشتر واقعی کرده و به حقیقت نزدیک می‌کند. قهرمانان یا در حقیقت ضدقهرمانان داستان، همگی انسان‌هایی معمولی هستند و این موضوع است که آن‌ها را بی‌نظیر می‌کند.

در کنار چنین موفقیتی، توجه بسیار خوب تیم سازنده به تیپ‌های شخصیتی و مهم تر از آن نوع نگاه جامعه به هر انسان و انتظارات نقش هر فرد در جامعه، باعث می‌شود که درجه همذات پنداری با شخصیت‌های داستان به حد ترسناکی بالا برود. این شخصیت‌ها که معمولاً نوجوانان دبیرستانی هستند. در میان دنیای کودکی و بزرگ سالی سرگردان شده به به دنبال جایگاه خود در جهان و هویت می‌گردند. اما جامعه محافظه‌کار و کنترل شده مدرن هیچ چیزی جز درس خواندن و سر به زیر بودن (زندانی شدن در نقش از پیش تعیین شده) از آن‌ها طلب نمی‌کند و عدم مقبولیت اجتماعی شخصیت‌های داستان راقربانی جرم و جنایتی می‌کند که به شرایط جامعه توسط بزرگسالان انکار می‌شود. موضوع جست و جو برای هویت که در زندگی هر انسانی رخ می‌دهد، باعث می‌شود که مخاطبان به طور کامل با شخصیت‌های داستان همذات پنداری کنند و همراه شوند. این جست و جو اما به مبارزه‌ای تمام عیار، با جامعه بزرگسالان که در ظاهر بی‌نقص و در لایه‌های زیرین پر از جرم و جنایت است، تبدیل می‌شود.

در نقطه دیگر داستان، و در مقابل این قهرمانان، افراد



Yusuke Kitagawa

یوسکه کیتاگاوا

یوسکه یک هنرمند درجه یک است که روحیات خاصی دارد. طرز حرف زدن و استفاده او از کلمات باعث می‌شود که کمی عجیب و غریب هم به نظر برسد. با این حال اما یوسکه یکی از بازمه ترین شخصیت‌های داستان است. جدی بودن همیشگی و رک بودن بیش از حدش او را به فردی کاملاً واقع بین تبدیل می‌کند. توانایی یوسکه در هنر و طراحی یکی از مهمترین بخش‌های عملیاتی گروه Phantom Thieve است. یوسکه از آن دست بچه‌هایی است که با سختی و مشقت بسیار در راه موفقیت قدم برداشته اما همیشه توسط بزرگترها مورد سوءاستفاده قرار گرفته. پرسونای او گوئمون نام دارد. پرسونایی که براساس یاغی معروف ژاپنی، ایشیکاوا گوئمون ساخته شده است.



Mogana

مورگانا

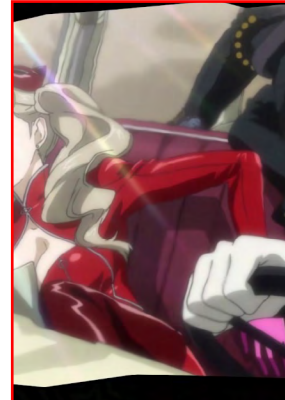
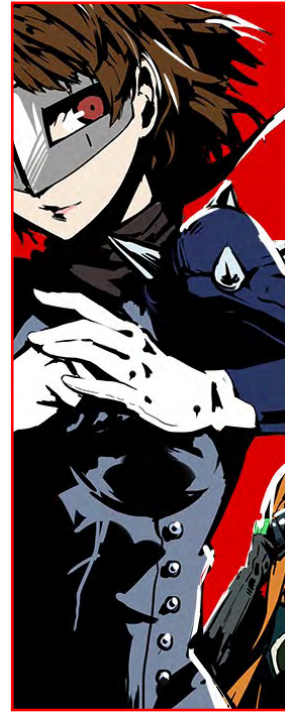
مورگانا یک تغییر شکل دهنده است که در حالت عادی شبیه به یک گربه به نظر می‌رسد. او حافظه و ظاهر واقعی خودش را از دست داده و اطلاعات بسیاری در رابطه با متاورس دارد، کمک و دانش بسیار مورگانا در کنار تلاشش برای یافتن هویت واقعی خودش، جرقه‌های ابتدایی تشکیل گروه Phantom Thieve را باعث می‌شوند. مورگانا یکی از ستون‌های اصلی تیم و پرسروصدا ترین عضو گروه است، همچنین تبدیل شدنش به یک اتوبوس کمک بسیاری به اعضا گروه می‌کند. پرسونای مورگانا زورو نام دارد، ضدقهرمان و دزد معروفی که توسط جانستون مک‌کالی خلق شده بود.



Ann Takamaki

آن تاکاماکی

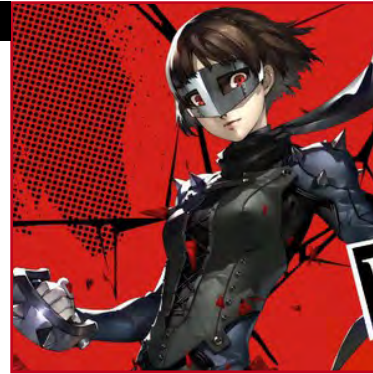
آن، همکلاسی پروتاگونیست و ریوجی است، دختری که به واسطه ظاهر خاصش همیشه مرکز شایعات بسیاری بوده‌است و درست همانند دوستانش مورد سوءاستفاده بزرگترها قرار گرفته. مهربانی و همونوع دوستی بسیار آن او را تبدیل به شخصیتی می‌کند که حاضر است همه چیزش را برای دوستانش فدا کند. آن در حرفه مدلینگ فعالیت می‌کند و به کمک ظاهر جذابش به پیشبرد اهداف گروه کمک‌های بسیاری می‌کند. مقاومت و تحمل بسیار زیاد آن، باعث می‌شود که همیشه او را به عنوان یک پشتیبان قدرتمند بشناسید. او صاحب پرسونای کارمن است. پرسونایی که بر اساس کارمن، زن مقتدر و جذابی خلق شده که مردان را شیفته خودش می‌کرد. شخصیت کارمن اولین بار در رمان پروسپه مریمه ظاهر شده بود.



Makoto Nijima

ماکوتو نیجیما

ماکوتو بدون شک مغز متفکر و استراتژیست اصلی گروه است. رئیس شورای دانش‌آموزی مدرسه شوچین و یکی از دانش‌آموزان ممتاز بعد از فشار بسیار بزرگترها برای رسیدن به موفقیت و سوءاستفاده آن‌ها از شرایطش، تبدیل به یک عیار می‌شود که نقشی اساسی در پیشبرد اهداف Phantom Thieve دارد. هوش بسیار و نقشه‌های موفق ماکوتو او را به یکی از اعضا مهم گروه تبدیل می‌کند. ماکوتو همچنین به علت روابط خاصی که دارد، اطلاعات بسیار زیادی را در اختیار شما قرار خواهد داد. ماکوتو دختر قدرتمند با روحیه‌ای محکم است که جدی بودن در کار را در کنار مهربانی بسیارش دارد. یادتان باشد که در زمان سختی‌ها می‌شود به طور کلی روی هوش و ذکاوت ماکوتو حساب باز کرد. پرسونای او یوهانا نام دارد. این پرسونا براساس شخصیت افسانه‌ای زنی با نام یوهانا خلق شده که توانست به مقام مذهبی پاپ برسد.



Futaba Sakura

فوتابا ساکورا

فوتوبا دختری تنها و گوشه‌گیر است. او خصوصیات خاصی دارد که باعث می‌شوند ترسی بسیار از اجتماع داشته باشد و به همین جهت هیچ وقت در محیطی اجتماعی حاضر نمی‌شود. ضربات اجتماعی بسیار و گوشه گیر بودن در کنار مدرسه نرفتن، فوتوبا را به دختری تنها و افسرده تبدیل کرده که تنها راه ارتباطی‌اش با جهان اینترنت است. او از طریق همین راه ارتباطی با Phantom Thieve همراه شده و نقش مهمی در داستان ایفا می‌کند. حضور او در دنیای متاورس از طریق واقعیت مجاری ممکن می‌شود. پرسونای فوتابا نکرانومیکیون نام گذاری شده است. نکرانومیکیون نام کتابی خیالی است که در آثار اچ.پی. لاکرافت ظاهر شده است.



جنتلمن های دزد



Haru Okumura

هارو اukumورا

هارو اukumورا قوی و با اراده، فرزند خانواده‌ای ثروتمند و با نفوذ است. دختری که تمام زندگی‌اش را در میان افراد موفق و ثروتمند گذرانده و توسط آن‌ها به سمت جلو رانده می‌شده، به واسطه همین فشار، هارو همیشه از بیان تفاوت‌های وحشت داشته است. زندگی اجتماعی هارو پر است از شک و ترس، او هیچ وقت نمی‌داند که دوستانش او را به خاطر خودش می‌خواهند و یا قصد دارند از طریق او به سود برسند، این موضوع در رابطه مورد معلمان و دیگران با او هم صدق می‌کند. سوءاستفاده از او بخاطر قدرت خانواده‌اش، اراده او برای پیوستن به Phantom Thieve را دوچندان می‌کند. هارو هم مثل آن، ریوچی و ماکوتو به مدرسه شوچین می‌رود. پرسونای او می‌لیدی نام دارد. این پرسونا بر اساس شخصیت می‌لیدی د وینتر خلق شده. زنی یاغی و بسیار باهوش که یکی از آنتاگونیست‌های اصلی رمان مشهور الکساندر دوما، سه تفنگدار، بوده است.



Haru Okumura

هارو اukumورا

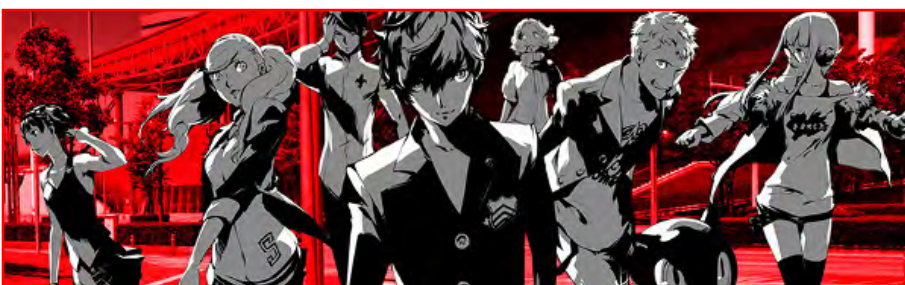
گورو از آن دست تیپ‌های شخصیتی است که فقط در انیمه‌های سروکله‌شان پیدا می‌شود. پسری دبیرستانی که به کمک هوش بسیار و توانایی بی‌مثالش در حل کردن معماها پلیسی، تبدیل به کارآگاهی افتخاری شده است. گورو با حل کردن پرونده‌های بسیار و شخصیت دوست داشتنی و ظاهر جذابش، کم‌کم به شخصیتی مشهور در ژاپن تبدیل شده که با عزمی راسخ قصد دارن پرونده Phantom Thieve را حل کند. گورو با وجود شهرت بسیارش، نوجوانی تنها و گوشه‌گیر است که مشکلات خانوادگی بسیاری را از سر گذرانده، سوداستفاده بزرگترها از او و توانایی‌هایش، با وجود مخالفت‌های همیشگی او، در انتها گورو را به همراهی با Phantom Thieve وادار می‌کند. پرسونای او رابین هود نام دارد. شخصیتی از افسانه‌های فولکلور انگلستان که به کمک صدا و سیما همگی خوب میشناسیم‌اش.

اهمیت زمانبندی را دو چندان می‌کند. ایجاد ارتباطات متفاوت در بازی توانایی‌های بسیاری را برای پروتاگونیست ایجاد می‌کنند. البته باید به یاد داشته باشید که هر رابطه 10 سطح متفاوت داشته و زمانی طولانی برای کامل شدن نیاز دارد. به عنوان مثال، رابطه دوستانه «میانه روی» (Temperance) در سطح ابتدایی اجازه پیچاندن کلاس (!) و در سطح نهایی امکان خوابیدن در زمان خستگی را فراهم می‌کند. این توانایی‌ها با وجود کمبود وقت در بازی، از اهمیت بسیاری برخوردارند. این روابط همچنین در ساخت پرسونا‌های بهتر و قدرتمندتر و در نتیجه پیشرفت در دنیای متاورس، نقش مهمی ایفا می‌کنند.

توضیحات در رابطه با بخش ابتدایی گیم پلی را با اشاره به فعالیت‌های جانبی بسیار زیاد مثل شغل‌های نیمه وقت، باشگاه، سینما، کتاب خواندن و بسیاری دیگر که به افزایش ویژگی‌های فردی می‌انجامد پایان می‌دهیم. این بخش، به علت وجود فعالیت‌های جانبی بسیار پرتعداد، اهمیت روابط و تعداد بسیار آن‌ها و همچنین گیم پلی روان و بی‌نقص آزادی عمل بسیاری را برای مخاطب فراهم کرده و انتخاب‌های بسیاری برای وقت گذراندن را در اختیار او قرار می‌دهد. همچنین وقت کم پروتاگونیست، باعث می‌شود که همیشه فعالیت‌های انجام نشده بسیاری داشته باشید، به این ترتیب پرسونا 5 هیچگاه در زمینه فعالیت‌های جانبی دچار کمبود نخواهد شد. این موضوع ارزش تکرار و تجربه روابط متفاوت در بازی را دوچندان می‌کند.

اما بخش دوم گیم پلی، یا دنیای متاورس داستان دیگری دارد. گروه Phantom Thieves برای دستیابی به قلب اهدافشان، باید وارد کاخ آن‌ها شوند. ساختمانی که نشان دهنده امیال، شخصیت حقیقی و نوع نگاه فرد به دنیاست. این مکان، به نوعی یک سیاهچال در بخش داستانی است که طراحی دقیقی دارد. با ورود به هر کاخ، سیستمی امنیتی فعال می‌شود که نیاز به مخفی کاری را ایجاد می‌کند. با پیشروی مخفیانه و آرام، و کمتر نگه داشتن درجه امنیت، با دشمنان کمتری مبارزه خواهید کرد و به دنبال آن وقت کمتری را صرف یافتن گنج می‌کنید و می‌توانید از وقت خود برای فعالیت‌های دیگری بهره ببرید. اما با افزایش درجه امنیت، دشمنان بیشتر و قوی تری به سراغتان خواهند آمد و لحظات سختی را برایتان رقم خواهند زد. مخفی کاری به واسطه مکانیک‌های جذاب گیم پلی و طراحی مراحل بی‌نقص، بسیار دلنشین و زیباست، همچنین محیط پیچیده و زیبای کاخ‌ها، گشت و گذار در محیط و مبارزه با دشمنان را بسیار لذتبخش می‌کند.

گیم پلی پرسونا 5 به دو بخش عمده تقسیم می‌شود. دنیای واقعی و متاورس. بخش اول گیم پلی، یعنی دنیای واقعی، آن بخش پیچیده، درگیر کننده و بسیار طولانی بازی است. پرسونا 5 علاوه بر اینکه یک نقش آفرینی ژاپنی است. به عنوان یک شبیه ساز اجتماعی هم شناخته می‌شود. سازنده‌ها به خوبی موفق شده‌اند که این دو سبک را در گیم پلی بازی تلفیق کنند و به فرمولی لذت بخش برسند. پرسونا ویژگی مختلفی برای شخصیت پروتاگونیست در نظر گرفته است که همگی در مقابل روابط او با دیگران، کارهای روزمره و یادگیری، توانایی‌هایی خاص را به او می‌بخشند. مهم ترین فعالیت پروتاگونیست در دنیای واقعی، ایجاد کردن روابط پایدار و ثابت کردن خود به جامعه است (کسب مقبولیت و هویت). در واقع پرسونا حتی گیم پلی خود را هم بر اساس نگاه روانشناسانه‌اش شکل می‌دهد. با کسب ارتباطات اجتماعی بیشتر و عمیق‌تر کردن این روابط، مقبولیت شما در جامعه به عنوان یک فرد مستقل که نقشی مهم را پذیرفته، بیشتر شده و به دنبال آن قدرت قلب (درونی) پروتاگونیست افزایش پیدا می‌کند. که در بخش دوم گیم پلی کارآمد است. اما ایجاد روابط به هیچ عنوان کارساده‌ای نیست. برای آشنایی با افراد مختلف، و ورود به یک رابطه دوستانه و اجتماعی با آن‌ها، پروتاگونیست ویژگی‌های شخصیت خاصی را نیاز دارد که همگی در طی اعمال روزمره کسب می‌شوند. به عنوان مثال پاسخ دادن به سوالات معلمان در کلاس درس، به کسب دانش کمک می‌کند. و یا خطرکردن و ریسک پذیری (مثل شرکت در چالش خوردن یک برگر عظیم!) جسارت پروتاگونیست را زیاد می‌کند. این ویژگی‌ها در زمان ایجاد روابط به کارتان خواهند آمد. مثلاً برای ایجاد یک ارتباط با اسلحه فروش محله، باید دل و جرأت زیادی داشته باشید و یا برای دعوت دوستان به یک کافه، باید جسارت و مهربانی خاصی را در رفتارتان بروز دهید و همچنین جذابیت کافی را داشته باشید. این ویژگی‌ها نقش بسیار مهمی در کسب روابط بیشتر و در نتیجه دست یافتن به قدرت بیشتر ایفا می‌کنند. وجود چنین سبکی که از مشخصه‌های اصلی سری است، تاکید سازنده‌ها بر روی جنبه‌های روانشناسانه بازی را نشان می‌دهد. اما چالش اصلی در گیم پلی پرسونا 5، زمان است. درست همانند یک فرد محدودی پروتاگونیست شما در بازی، وقت محدودی دارد و باید با زمانبندی دقیق به پیشرفت کردن ادامه دهد. اکثر ساعات ابتدایی روز در مدرسه گذشته و شما، در هر روز توانایی انجام یک یا دو فعالیت را خواهید داشت. همچنین تعداد روزهای مشخصی برای رسیدن به اهداف وجود دارد و این موضوع



مبارزات در یک JRPG نقش بسیار مهمی را ایفا می‌کنند، به همین دلیل، پرسونا 5 در این بخش هم سنگ تمام گذاشته و بسیار عالی عمل کرده است. در شروع مبارزات یکی از مهم ترین بخش‌های یک مبارزه است، با پیشروی مخفیانه می‌توانید به دشمنان شبیخون بزنید و در نوبت اول، به آن‌ها حمله کنید. اما باید مراقب باشید که دشمنان دقیقاً همین بلا را سرتان نیاورند. مبارزات بازی کاملاً نوبتی هستند و پیچیدگی خاص بازی‌های JRPG را در خود دارند امکان حمله فیزیکی، حمله از راه دور، دفاع و استفاده از پرسونا در هر مبارزه فراهم است. پرسوناها اما با اجرای هر تکنیک، مقداری از سلامتی و یا SP کرکتر کم می‌کنند. به همین دلیل استفاده از پرسوناها باید دقت بسیاری به خرج داد. همچنین حملات از راه دوری وجود دارند که به کمک اسلحه و گلوله‌های محدود انجام می‌شوند. تنوع حملات بازی، به این علت است که مبارزات، به شدت بروی نقاط ضعف دشمنان متمرکز شده. به این ترتیب که هردشمن در مقابل یک حمله خاص ضعیف است و در مقابل آن، دچار ضعف و بی‌حالی می‌شود. در زمانی که همه دشمنان در حالت ضعف قرار بگیرند، امکان محاصره و باج گیری از طریق مذاکره با آن‌ها فراهم می‌شود. در این حالت می‌توانید پول، آیتم و یا قدرت پرسونا را درخواست کنید. نوع روابط

شما با اعضا پارتی در دنیای واقعی، میان مبارزات بسیار تاثیر گذار هستند و گاهی حتی روند یک مبارزه را تغییر می‌دهند. مثلاً ارتباط سطح چهارم با ریوجی، این امکان را می‌دهد که او به صورت تصادفی، یکی از حملات شما را کامل کرده و دشمن را شکست دهد، بدون اینکه نوبتی از تیم شما کم شود. مبارزات بازی را می‌توان یکی از زیباترین بخش‌های گیم پلی نامید. با توجه به اینکه، سبک مبارزات در JRPG ها معمولاً مشابه است، پرسونا 5 با نوآوری در مبارزات و استفاده از تکنیک‌های مثل نقاط ضعف، محاصره و پس از آن مذاکره با دشمن، یکی از زیباترین سیستم‌های مبارزه در سبک را خلق کرده که دقت و زمانبندی بسیار، آگاهی از ضعف‌های دشمنان و در عین حال، خطرپذیری بسیاری را طلب می‌کند. مبارزات بازی به قدری جذاب هستند که، حتی با وجود کمبود SP و وقت، مدام به سراغشان خواهید رفت.

برخلاف دیگر شخصیت‌ها که فقط یک پرسونا دارند، پروتاگونیست می‌تواند به پرسوناها متفاوتی دسترسی داشته باشد. این امر با درخواست قدرت آن‌ها در زمان محاصره ممکن می‌شود. با مراجعه به اتاق مخملی، می‌توانید پرسوناها را ترکیب کرده و پرسوناهای قدرتمندتری بسازید، هر پرسونا به نوع خاصی از روابط وابسته است و هرچه

در روابط پیشرفته‌تر باشید، به پرسونای قوی‌تری دسترسی خواهید داشت. مثلاً رابطه قدرت (strength) امکان ترکیب پرسوناها را بیشتر و خلق یک پرسونا قدرتمند را به شما می‌دهد.

نقش مهم روابط دنیای واقعی در متاورس، باعث می‌شود که بخش ابتدایی گیم پلی هم به اندازه مبارزات اهمیت پیدا کند و در عین حال، امکان گیرانداختن پرسوناها را جدید، ارزش گشت و گذار در محیط و مبارزات بیشتر را بالا می‌برد. همچنین نقش مهم پرسوناها در بازی و مبارزات اهمیت هر دو بخش دیگر را افزایش می‌دهد. به این ترتیب یک چرخه ایجاد می‌شود که هر بخش از آن به دیگری وابسته بوده و به جذابیت بخش دیگر می‌افزاید.

در کنار، کاخ آروزهای هر شخص، سیاهچالی بزرگ و تصادفی به نام ممنتوس (Mementos) در بازی وجود دارد که بر اساس نظر و امیال عمومی، نقش‌ها و شخصیت‌های مختلف بزرگسالان شکل گرفته، این بخش که طبقات مختلف با درجات سختی متفاوتی دارد، پر است از گنج‌ها و دشمنان و پرسوناهایی جدید که قابل دست‌یابی هستند. ممنتوس بر اساس شرایط آب و هوایی متغیر است، پس باید بهترین زمان را برای گشت و گذار در این سیاهچال بزرگ و عمومی انتخاب کنید.

انیمه به سبک پرسونا

پرسونا 5 در حقیقت یک انیمه سه بعدی و جذاب است که بروی طراحی هنری شهر توکیو، پلس‌ها و ممنتوس تمرکز کرده. طراحی هنری بازی با وجود رنگ بندی بی‌نظیر و سبک خاص انیمه‌ای، قطعاً پرسونا 5 را به یکی از زیباترین و چشم نواز ترین بازی‌های سال 2017 تبدیل می‌کند. طراحی بسیار خوب و تامل برانگیز پاخ‌ها که همگی براساس نوع خاص تمایلات درونی صاحبانشان خلق شده‌اند واقعاً حیرت‌آور است. همچنین طراحی شلوغ، پر جزئیات و زیبای مناطقی مثل شیویا و یا شینجوکو در توکیو در کنار رنگ بندی بی‌نظیر بازی و همچنین تاثیر گذشت زمان و ماه‌های سال بر شکل و شمایل شهر، دنیای واقعی پرسونا5 را بسیار زیبا کرده است. این موضوع در مورد ممنتوس هم تا حد بسیاری صادق است. چرا که هر طبقه از این سیاهچال عظیم، طراحی و تم منحصر



به فردی دارد. درست است که ممنتوس در شکل کلی، از الگوی یکسانی پیروی کرده و سیاهچال‌هایش هم به صورت تصادفی ساخته می‌شوند. اما رنگ بندی و جزئیات در هر طبقه متفاوت از دیگری ظاهر می‌شود. موضوع بعدی طراحی کرکترهای داستان، دشمنان و پرسوناها است که در مرحله بی‌نظیری قرار دارد. اگر طرفدار سریال‌های انیمه باشید، قطعاً طراحی شخصیت‌های پرسونا 5 شما را شگفت زده خواهد کرد. پرسونا 5 در بخش موسیقی، یک شاهکار تمام عیار است، استفاده به جا و درست از قطعات موسیقی در کنار کیفیت آن‌ها بازی را بسیار غنی می‌کند. همچنین صدایشی انگلیسی هم در وضعیت خوبی قرار دارد و کمتر شاهد کیفیت پایین گویندگان هستیم. این درحالی است که بسیاری از دیالوگ‌های بازی هم بنا به رسم سری، صداگذاری نشده و فقط به صورت متن هستند.

گنج بزرگ کاپیتان کید

Persona 5 یک بازی کامل و تمام عیار است. داستان بی‌نقص و بدون مشکل بازی حتی اگر درونمایه روانشناسانه بی‌نظیرش را هم کنار بگذاریم، در پرداخت شخصیت‌های سنگ تمام گذاشته و حتی به انتخاب شما، روابط عمیق‌تری را هم شکل می‌دهد. و داستانی زیبا را روایت می‌کند. گیم پلی غنی و زیبای بازی، در هر دو بخش دنیای واقعی و متاورس، کامل و بی‌نقص ظاهر شده و با مبارزات زیبا و روابط دوستانه و زمانبندی دقیق کامل‌تر هم می‌شود. بازی را در زمینه گرافیک و صداگذاری هم می‌توان یک شاهکار خواند. پس دیگر حرفی باقی نمی‌ماند، اگر طرفدار انیمه، داستان خوب و یا حتی بازی ویدئویی خوب هستید، پرسونا 5 برای شما ساخته شده است. پرسونا 5 همان گنج بزرگی است که کاپیتان کید قبل از مرگش، آن را مخفی کرده بود.

داستان بی‌نظیر با درونمایه روانشناسی اجتماعی و گره‌های به یادماندنی و فضا سازی مثال زدنی - شخصیت‌های بی‌نقص که درحد نهایی پرداخت می‌شوند - گیم پلی دنیای واقعی و روابط دوستانه و زیبا، در محیط غنی و پر جزئیات بازی و همچنین نیاز به برنامه ریزی دقیق - مبارزات عالی و نوآورانه که جذابیت دوچندانی به بازی بخشیده در کنار ارزش تکرار بالای بازی - گرافیک چشم نواز و سبک هنری منحصر به فرد در کنار موسیقی که به ساخت فضای خاص، بی‌نظیر و به یادماندنی پرسونا 5 کمک بسیاری کرده

وجود ندارد



VANQUISH™

سوار بر گلوله‌ها بتاز!!



نه ضعیف... نه به یادماندنی...

در خصوص بخش داستانی بازی Vanquish باید گفت واژه ای فراتر از قابل قبول و معمولی را نمی توانیم به آن اختصاص دهیم. داستان بازی تنها قابل قبول است و تا حدودی توانایی جذب کردن بازیباز را داراست، اما نمی توان کتمان کرد که شاهد یک داستان کلیشه ای با حداقل پیچش های جذاب داستانی هستیم و در اصل پیچش هایی هم که وجود دارند، کاملا از همان ابتدا قابل پیش بینی هستند و قطعاً بازی می توانست از داستان و نویسندگی قویتری بهره مند باشد تا شاهد داستان و روایتی در حد گیم پلی بی نقص بازی باشیم. داستان بازی همانگونه که قبلاً در مورد آن برای شما عزیزان گفته ایم، در آینده ای نزدیک اتفاق می افتاد که در آن جمعیت زمین به حد وحشتناکی رشد کرده و کشورها برای استفاده از منابع محدود باقیمانده با یکدیگر در نبرد هستند. ایالات متحده آمریکا در این میان سعی دارد تا مشکل انرژی خود را از طریق راه اندازی ایستگاه فضایی O'Neill Cylinder که به آن Providence می گفتند و می تواند تا قابلیت استفاده از یک منبع انرژی جایگزین را فراهم نماید، حل کند. در این بین دولتمردان Russian Federation در کشورشان توسط یک کودتا به وسیله گروهی که خود را the Order of the Russian Star می نامند سرنگون می شوند. این گروه کنترل ایستگاه فضایی آمریکا را به دست می گیرند و انرژی آن را به موجی از انفجار تبدیل می کنند که Sankovitsky را با خاک یکسان می نماید. Victor Zaitsev که رئیس این گروه است از آمریکا می خواهد که خود را تسلیم نماید یا وی نیویورک را نیز از بین خواهد برد. رئیس جمهور ایالات متحده آمریکا، Elizabeth Winters، کلنل Robert Burns که یک نظامی خیره در جنگ است به رهبری یک گروه نظامی مقاومت جدید به نام Bravo Company منصوب می کند که شامل نیروهایی بسیار قدرتمند و کاربلد هستند و برترین و ماهر ترین سربازان در این گروه جدید جای می گیرند. رئیس جمهور همچنین به طور مستقیم و شخصاً به آنها پیشنهاد همکاری با شخصیت اصلی بازی یعنی Sam Gideon را که یک محقق Defense Advanced Research Projects Agency ملقب به DARPA و مجهز به نوعی زره به نام Augmented Reaction Suit (ARS) است را می دهد. در واقع این مأموریت به DARPA شانس امتحان کامل قابلیت های زره خود را می دهد. رئیس جمهور و وزیر دفاع آمریکا، به سم مأموریت محرمانه نجات یک دانشمند به نام Dr. Francois Candide را می دهند که زمانی که ایستگاه تصرف شده است در آنجا بوده و تصمیمی گرفته تا موضوع را خود حل کند و مشغول تلاش برای از کار انداختن سیستم شلیک برای جلوگیری از نابودی یک شهر دیگر است. در اواخر داستان یکی دو پیچش داستانی اتفاق می افتد که البته چندان نیز عجیب نیستند و به شخصه از اوایل بازی احتمال بالایی برای رخ دادن آن ها در نظر داشتیم. نهایتاً همان طور که می بینید بخش داستان و روایت Vanquish در حد کاملاً متوسط قرار دارد یعنی نه آن قدر ضعیف است که بازیباز کلاً داستان را در اواسط بازی فراموش کند و نه در حد داستان های با کیفیت و تاثیرگذار صنعت بازی های رایانه ای محسوب می شود.



برای یک بار هم که شده بدون هیچ مقدمه و اضافاتی مستقیماً به سراغ بازی مورد نظرم در این مقاله می رویم. سال 2010 و در نسل هفتم بود که عنوانی با نام Vanquish در سبک اکشن و شوتر سوم شخص که توسط پلاتینیوم گیمز و با همکاری استاد شینجی میکامی ساخته شده بود توسط سگا برای پلتفرم های پلی استیشن ۳ و ایکس باکس ۳۶۰ منتشر گردید. نخستین نکته ای که در مورد بازی بسیار به چشم می آمد خاص بودن و اورجینال بودن بازی بود. در لیست سازندگان این عنوان نام استاد شینجی میکامی (پدر وحشت بقا و خالق رزیدنت اوایل) نیز به چشم می خورد و پلاتینیوم گیمز که اولین بار بود عنوانی در این سبک می ساخت، انصافاً به درستی از کمک استاد میکامی استفاده کرده بودند تا اولین بازی خود در سبک شوتر سوم شخص را به یک بازی عالی و کاملاً خاص تبدیل کنند که شبیه به هیچ عنوان دیگری نباشد و کاملاً اورجینال و خاص باشد. در حقیقت دلیل اصلی مورد توجه قرار گرفتن این بازی نیز همین خاص بودن و اورجینال بودن آن بود. Vanquish در زمینه کسب امتیازات و نقدهای مختلف از وبسایت ها و مراجع معتبر گیمینگ در دنیا نیز بسیار عالی و فوق العاده عمل کرد و موفق شد تا بازخوردهای بسیار خوبی را کسب نماید. Vanquish آن قدر جذاب و سرگرم کننده بود که بسیاری از منتقدان آن را تحسین کردند و امتیازاتی را مانند نمره فوق العاده عالی 9 از گیم اسپات و امتیاز 8.5 از آی جی ان را دریافت نموده و نهایتاً موفق شد تا امتیاز متای 84 را که نشانگر یک بازی فوق العاده عالی و خوش ساخت است کسب نماید. Vanquish یک شوتر بسیار بسیار سریع، جذاب و دیوانه وار است که هرگز بازی مانند آن را تجربه نکرده اید و بدون هیچ شک و بازاریابی که Vanquish را تجربه کردند همگی بعد از پایان بازی لبخندی از رضایت کامل را بر لب داشته اند و همیشه از Vanquish به عنوان یک عنوان خاطره انگیز یاد خواهند کرد. این بازی به معنای واقعی یک شوتر سوم شخص فوق العاده سرعتی، جذاب، زیبا و البته یک بازی کاملاً یونیک و خاص بود که هر طرفدار این سبک را پای خود میخکوب می کرد و پر بود از لحظه های هیجان انگیز و نفس گیر که در واقع به خاطر معرفی یک سری از المان ها و مکانیک های خاص که در راس آنها مکانیک اورجینال لیز خوردن روی زمین یا sliding-boost mechanic قرار دارد، بسیار به یاد ماندنی شد و نوع جدیدی از شوتر سوم شخص را معرفی کرد. Vanquish ضعف هایی هم مانند نویسندگی ضعیف و صداگذاری نه چندان خوب شخصیت ها و البته کوتاه بودن کمپین بازی داشت، ولی واقعا نکات مثبت و جذاب آن به حدی بیشتر بودند که نکات منفی به هیچ عنوان نمی توانستند قد علم کنند و یا به اصل تجربه و لذت شما از بازی خدشه ای عمیق و اساسی وارد کنند. به تازگی بعد از 7 سال سرانجام انتقام خوبی رخ داد و سگا تصمیم گرفت تا نسخه رایانه های شخصی بازی Vanquish را نیز منتشر نماید تا دارندگان این پلتفرم نیز بتوانند از این بازی با کیفیت و زیبا لذت ببرند. به همین بهانه نیز نقد و بررسی این عنوان زیبا را در این شماره مجله گیمفا برای شما عزیزان در نظر گرفته ایم.



لیز بخور تا کامروا شوی!!

بدون هیچ شک و تردیدی آن چه که باعث شده بود تا Vanquish به یک بازی تحسین شده و زیبا تبدیل شود و طرفداران زیادی پیدا کند، گیم پلی خاص، سرعتی و یونیک آن بود که به واقع کمتر بازی را مانند آن حتی تا به امروز مشاهده کرده ایم و واقعا پلاتینیوم گیمز و استاد سینجی میکامی در خلق گیم پلی این بازی سنگ تمام گذاشته بودند. گیم پلی بازی یک استایل بسیار سریعی داشت که یادآور شوتهای دو بعدی bullet hell بود، المان های عناوین beat «em up در بازی قرار داده شده بود و از همه مهم تر یک مکانیک اورجینال لیز خوردن روی زمین یا sliding-boost mechanic که بازی را فوق العاده تر از قبل کرده بود. در واقع گیم پلی بازی ترکیبی بود از نوآوری در سبک شوتر سوم شخص، پاس فایت های فوق العاده و مبارزات بسیار سریع و هیجان انگیز. بازی از لحاظ درجه سختی بسیار عالی و متعادل عمل می کرد و شاهد یک شوتر کاملا منطقی حتی در درجات سختی بالا بودیم که پیشروی در آن تنها بر اساس توانایی و قدرت و تجربه شما در بازی کردن یک شوتر سوم شخص بود. در درجه سختی نرمال و بالاتر، سلاح ها با مرگ بازیاز داونگرید می شوند. همینطور باید گفت در درجات سختی بالاتر بازی، هیجان گیم پلی خیلی بیشتر از قبل نیز می شود زیرا که لحظه ای، حتی لحظه ای نمی توانید در جایی بایستید و استراحت کنید و ... زیرا که بازی و دشمنان مخوف آن اجازه این که لحظه ای آب خوش از گلویتان پایین برود را به شما نمی دهند و سیل همه جانبه شلیک است که بر سرتان خراب می شوند. سیستم کاورگیری بازی به معنای واقعی کلمه بی نظیر و بی نقص بود و تا امروز هم از بهترین ها در تاریخ بازی های رایانه ای محسوب می گردد. البته در بازی تمام کاورها ممکن بود که در اثر شلیک دشمنان خراب شوند و هیچ گاه در پشت یک کاور امنیت کامل نداشتید که این باعث می شد تا مجبور شوید مدام بین کاورهای مختلف جابجا شوید و این گونه هسته اصلی گیم پلی بازی یعنی سرعت بالای آن حفظ می شد که در اصل نیز همین سرعت بالای بازی بود که آن را یونیک و منحصر به فرد کرده بود.

یکی دیگر از نکات مهم گیم پلی بازی مربوط به زره یا لباس شخصیت اصلی بازی یعنی Sam Gideon بود که در واقع دلیل مکانیک های جدید و خاصی که در بازی وجود داشت همین زره معرکه بود. این زره که Augmented Reaction Suit (ARS) نام داشت یک زره مکانیکی با انواع و اقسام قابلیت های مختلف جنگی مثل بوسترهایی متصل به دست ها و پاها بود. این زره همچنین به نوعی سیستم آزمایشی سلاح ها به نام Battlefield Logic Adaptable Electronic Weapons System ملقب به BLADE بود که قابلیت اسکن کردن تمام اسلحه ها و تبدیل شدن به یک نمونه کامل از آنها را داراست. این زره توانایی نگه داشتن اسکن ۳ نوع سلاح را داراست و در واقع خود این زره می تواند بین ۳ شکل مختلف اسلحه تغییر شکل دهد و در واقع خود زره، سلاح می شود که این بسیار جذاب است. یکی از برترین و البته باید گفت برترین مکانیک گیم پلی بازی که دلیل اصلی خاص بودن این عنوان نیز هست قابلیت sliding-boost mechanic است که اگر بخواهیم آن را خیلی ساده توضیح دهیم نوعی تکل زدن و سر خوردن با سرعت بالا روی زمین است که برای فرارهای سریع از کاورهای تخریب شده و جابجایی از میان سبل گلوله های دشمنان در بازی کاربرد دارد و یک مکانیک اورجینال و خاص این بازی است که گیم پلی بازی را چندین برابر جذاب تر و هیجان انگیز تر کرده است. علاوه بر



زیبا مانند پلاتینیوم...

در زمان عرضه بازی Vanquish، اکثریت منابع و مجامع معتبر گیمینگ در دنیا و همینطور بازیبازان، از کیفیت بالای بصری آن رضایت داشتند و به واقع نیز این عنوان دارای کیفیت بصری بسیار زیبایی بود که هر بازیبازی را به خود جذب می کرد. گرافیک فنی بازی فوق العاده عالی و بدون نقص کار شده بود و با این که در بازی شاهد نبردهایی بسیار شلوغ و پر از دشمنان مختلف و افکت های انفجار و ... بودیم، بازی هرگز دچار افت فریم نمی شد و به هیچ وجه لذت تجربه بازیباز را کم نمی کرد. در واقع با توجه به این که نکته اصلی و نقطه قوت گیم پلی این بازی که باعث یونیک بودن آن شده بود، همین سرعت بالای بازی بود، وجود افت فریم و کند شدن سرعت بازی، می توانست ضربه بزرگی بر پیکره آن وارد نماید که سازندگان به خوبی از این موضوع آگاه بوده و بازی را کاملا بهینه کرده بودند. نورپردازی در بازی بسیار زیبا و هنرمندانه صورت گرفته بود و همینطور رنگ بندی محیط ها نیز به قدری زیبا بود که هر بیننده ای را محو خود می کرد و به طور کلی باید بگوییم Vanquish یک عنوان بسیار خوش آب و رنگ بود. نورپردازی معرکه بازی نیز مزید ب علت شده بود تا این رنگ بندی عالی بازی بیشتر نمود باید و شاهد یک عنوان فوق العاده زیبا باشیم. همچنین کیفیت تکسچرهای بازی حتی از نزدیک و همینطور سایه زنی های گرافیکی بازی نیز بسیار با دقت و عالی کار شده بودند و به واقع باید گفت این بازی یک عنوان بدون نقص از لحاظ گرافیک فنی محسوب می شد.

بازی از لحاظ گرافیک هنری نیز وضعیت فوق العاده ای داشت و البته از استودیو پلاتینیوم گیمز انتظاری غیر از این نمی رفت. طراحی بصری و ظاهری شخصیت های بازی بسیار عالی و زیبا انجام شده بود و جزئیات بسیار زیادی در طراحی هر یک از شخصیت های بازی به کار رفته بود و مخصوصا در این زمینه باید به طراحی ظاهری شخصیت اصلی بازی یعنی سم اشاره کرد که لباس و زره مخصوص وی از لحاظ ظاهری بی نظیر بود و تغییر شکل دادن آن در بازی و تماشای آن در هنگام آهسته شدن صحنه های بازی واقعا لذتبخش و زیبا بود. مراحل و محیط های بازی نیز به غایت جذاب بودند و از آن مهم تر این که کاملا مناسب برای عنوانی در این سبک و با این سرعت بالای گیم پلی محسوب می شدند. بازی هم در محیط ها و مراحل باز و هم درون ساختمان ها و محیط های بسته دنبال می شد که هر دو حالت، کیفیت طراحی بسیار بالایی داشتند. نهایتا باید گفت عنوان Vanquish در زمان انتشار خود یکی از زیباترین و خوش آب و رنگ ترین بازی های نسل هفتم محسوب می شد و اکنون در نسخه جدید بازی که برای رایانه های شخصی منتشر شده است شاهد بهبودهای گرافیکی بیشتری نیز هستیم که در جهت بالاتر بردن کیفیت بصری انجام شده اند و جالب است بدانید که تماشای این عنوان بر روی رایانه های شخصی هنوز که هنوز است نیز بسیار زیبا و فوق العاده است و هرگز حال و هوای یک بازی با گرافیک کهنه و قدیمی را ندارد و هر بازیبازی را به خود جذب خواهد کرد.



قابلیت دفاعی که این سیستم برای فرار از دست دشمنان و جابجایی در محیط دارد، نوعی سیستم هجومی نیز محسوب می شود زیرا که شما می توانید هنگامی که در حال لیز خوردن با سرعت بالا روی زمین هستید از مکانیک آهسته کردن تصویر هم استفاده نمایید و در حال حرکت روی زمین چندین دشمن را نیز از پای در آورید که لذت این حرکت را فقط و فقط کسانی که بازی را تجربه کرده باشند می توانند درک کنند و به واقع در حرف و سخن نمی گنجد.

شما می توانستید در بازی از booster هایی که در زره قرار داشتند، استفاده کنید تا با سرعت به مناطق مختلف میدان نبرد بروید و جای خود را عوض نمایید. اما اگر بازیاز این booster ها یا AR mode در زمان کوتاه استفاده بسیاری می کرد، زره داغ می شد و بایستی زمانی را صبر می کردید تا دوباره خنک شود. در توضیح AR mod باید گفت که اگر در بازی آسیب زیادی می دیدید، ARS یا همان زره شما، به طور اتوماتیک وارد حالت Augmented Reaction mode یا AR mode می شد که در این حالت زمان بازی آهسته گشته و به شما کمک می کرد تا از خود را از کشته شدن نجات دهید که این موضوع با توجه به سیل عظیمی از دشمنان که بر سر شما می ریختند بسیار هم حیاتی و مهم بود. البته شما می توانستید به صورت دستی نیز وارد این حالت شود که به شما کمک می کرد تا خیلی زود چند دشمن را از پای در آورید. در بازی توانایی استفاده از ضربات نزدیک یا اصطلاحاً melee را نیز داشتید. استفاده کردن از مواد منفجره در برخی بخش های بازی، استفاده از وسایط نقلیه یا سلاح های خودکار و قدرتمند دشمن، پرت کردن حواس دشمنان و برخی صحنه های دارای quick time events که معمولا در نبر با دشمنان قدرتمندتر بازی پیش می آمد، از دیگر مکانیک هایی بود در بازی وجود داشت و آن را جذاب تر و متنوع تر کرده بود. همان گونه که قبلا نیز در توضیح سلاح های شخصیت اصلی بازی گفته ایم و در نسخه جدید رایانه های شخصی نیز به همین صورت است، سلاح ها و تجهیزات سم شامل سیستم BLADE weapons و دو نوع از نارنجک ها بود. سیستم BLADE weapons می توانست همزمان تا ۳ سلاح را نگاه دارد (از ۸ نوع سلاح) و بازیاز می توانست سلاح ها را با سلاح های دیگر تعویض نماید. این سلاح ها و نارنجک ها می توانستند در بازی به وسیله جمع اوری جعبه های ارتقا، آپگرید شوند و یا به وسیله پیدا کردن یک نوع از همان سلاح در حالی که تیرهای سلاحتان پر است. ارتقای این سلاح ها باعث می شد تا توانایی این اسلحه ها بالاتر رود مثل افزایش مقدار خشاب سلاح، دقت تیراندازی و برد شلیک آن ها. بازیاز می توانست به یاران مجروح در میدان مبارزه کمک کند تا سلاح های جدید به دست آورد با این سلاح ها را در جعبه ها و صندوق هایی خاص پیدا نماید. اگر بخواهیم از محدود نکات منفی بازی در بخش گیم پلی صحبت کنیم که البته بسیار کم تعداد و سخت گیرانه نیز هستند می توان به نبود بخش چند نفره در بازی اشاره کرد که معمولا در بازی های شوتر نسل هفتم و هشتم، در کمتر عنوانی شاهد عدم وجود بخش چند نفره بوده و هستیم. علاوه بر این، موضوعی که نبود بخش چند نفره را تشدید می کرد، نسبتا کوتاه بودن بخش تک نفره و داستانی بازی است که با توجه به این که بازی بسیار سریع و هیجان انگیز است، در پایان آن حس می کنیم که بازی می توانست چند مرحله دیگر نیز داشته باشد تا با توجه به نبود بخش چند نفره، لاقبل بخش داستانی کامل تر و طولانی تری را شاهد بودیم. بعد از توضیح کامل بخش ها و مکانیک ها و المان های مختلف گیم پلی بازی Vanquish باید گفت قطعا بخش گیم پلی این عنوان، نقطه عطف و تکیه گاه اصلی بازی محسوب می شود و شاهد مبارزات و گیم پلی فوق العاده متنوع، سریع و یونیک در این عنوان بی نظیر هستیم.

تا مرد سخن نگفته باشد... بگذار همان نهفته باشد!!

کردن و بیان دیالوگ ها حالتی بی روح و بدون هیجان دارد در حالی که این بازی سراسر هیجان است و به همین خاطر بخش صداگذاری بازی کاملا متوسط از کار در آمده است و با توجه به کیفیت دیگر بخش های بازی، انتظار بیشتری از آن می رفت. البته ذکر این نکته لازم است که در صداگذاری محیطی بازی از قبیل شلیک اسلحه ها و ... مشکلی دیده نمی شود. خوشبختانه بازی در زمینه موسیقی بسیار مناسب تر از صداگذاری عمل کرده است و در بازی و مراحل آن، شاهد وجود موسیقی ها و قطعاتی هستیم که با روند هیجان انگیز و سرعتی مراحل بازی تطابق دارند و در غرق کردن بیشتر بازیاز در دنیای بازی نقش عمده ای را ایفا می کنند.

می گویند تا مرد سخن نگفته باشد... عیب و هنرش نهفته باشد... در مورد بازی Vanquish من اعتقاد دارم که بگذاریم همان نهفته باشد!! زیرا وقتی مرد سخن بگوید چندان با کیفیت خوبی این کار را انجام نمی دهد!! در واقع صداگذاری شخصیت های بازی از نقش اصلی گرفته تا دیگر شخصیت ها، چندان با کیفیت انجام نشده است و شاهد دیالوگ های نه چندان جذاب و کلیشه ای هستیم که با صداگذاری بی روح و بی حس و حال شخصیت ها تشدید شده است و حالتی خواب آور و خسته کننده به خود گرفته است و کاملا بر خلاف ذات اصلی بازی و گیم پلی آن است. صدای شخصیت ها با ظاهر آن ها همخوانی دارد ولی نوع صحبت

آقا بزنی تو رگ!!

اگر می خواهید بدانید که اوج لذتی که یک عنوان شوتر سوم شخص بی نهایت هیجان انگیز و سرعتی و جذاب می تواند داشته باشد، به چه میزان است، قطعا پاسخ را در بازی Vanquish خواهید یافت. در واقع خیلی راحت باید اذعان کنم که عنوان Vanquish یکی از بهترین، با کیفیت ترین، هیجان انگیزترین و سرگرم کننده ترین شوترهای کل نسل هفتم و حتی تا امروز در نسل هشتم محسوب می شود و با تجربه آن در نسل هشتم، در خواهید یافت که هنوز بعد از 7 سال بازی ذره ای قدیمی و کهنه نشده است و هنوز از اکثر شوترهای این روزها گیم پلی پخته تری دارد. مخصوصا با توجه به عرضه جدید نسخه رایانه های شخصی و بهبود یافته Vanquish، اکنون فرصت بسیار مناسبی است که به سراغ تجربه این بازی بی نظیر بروید و حتی اگر آن را قبلا بازی کرده اید، برای بار دوم و سوم نیز این شوتر معرکه را تجربه کرده و طعم لذت نابی را بچشید. مطمئن باشید که اگر اکنون به سراغ کنسول های نسل هفتمی خود نیز رفته و Vanquish را تجربه نمایید، به هیچ عنوان دیر نیست و این بازی کاملا ارزش تجربه مجدد در بازگشت به نسل هفتم را نیز داراست. بازی Vanquish قطعا ضعف هایی را نیز دارد ولی تعداد و کیفیت نقاط قوت آن به حدی بالاست که این محدود نکات منفی در طوفان هیجان انگیز بازی گم می شوند و حتی متوجهشان نیز نمی شوید. نهایتا باید خیلی خلاصه گفت که عنوان Vanquish از آن دست عناوینی است که وقتی در حال تجربه آن هستید، از بازیاز بودن خود لذت می برید و به این که یک بازیاز می تواند چنین لذتی را تجربه کند که یقینا از آن بی بهره اند، افتخار می کنید.

گرافیک فنی و هنری بسیار عالی، نوآوری در سبک شوتر سوم شخص و ارائه یک بازی کاملا یونیک و هیجان انگیز، سیستم مبارزات بسیار سریع و لذتبخش، قابلیت های متنوع در گیم پلی بازی که هیجان آن را چند برابر کرده است، وجود باس فایت های جذاب

۸۵

نویسندگی و روایت نه چندان جالب داستان، کوتاهی نسبی بخش تک نفره با توجه به نبود بخش چند نفره، صداگذاری نه چندان جالب شخصیت ها



THE SURGE

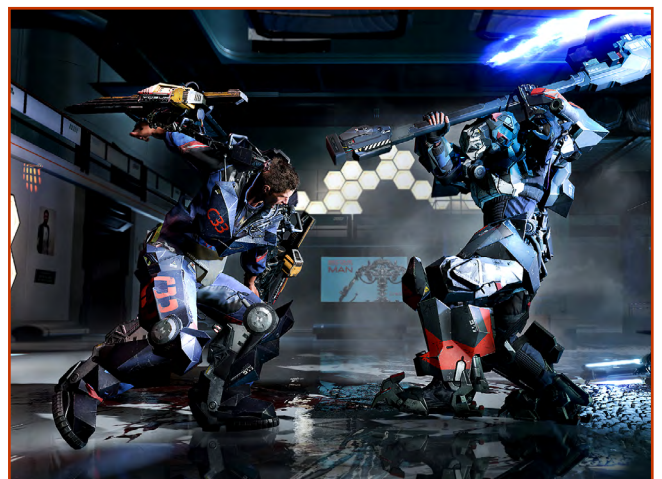
دارک سولز مکانیکی



داستان

داستان بازی درباره ی مرد معلولی است که به یک کمپانی توان بخشی مراجعه می کند تا تحت عمل جراحی قرار گرفته و توانایی های خود را بازیابی کند. او به ساختمان این کمپانی بزرگ مراجعه می کند و به دنبال محل ثبت نام می گردد. اما ناگهان به طور اتفاقی وارد مکانی می شود که در آنجا بازو های مکانیکی، او و صندلی چرخدارش را به درون می کشند و عمل جراحی عجیب و غریبی را رویش اجرا می کنند. مدتی بعد، او در میان کوهی از آهن پاره ها به هوش می آید و متوجه می شود دیگر معلولیتی ندارد و می تواند سرحال و قبراق روی پا هایش راه برود. او متوجه اعضا و اسکلتی مکانیکی می شود که به نوعی با بدنش یکی شده و در پوست و گوشتش فرو رفته اند. و با کمک آن ها است که می تواند حرکت کند. او با حمله ی دسته ای از روپات های مهاجم روبرو می شود و آنجا است که می فهمد به طرز عجیبی صاحب قدرت های خیره کننده نیز شده است. او سفر خود را به این دنیای مملو از آهن پاره آغاز می کند تا بفهمد اینجا کجا است و چرا از آن سر در آورده. بخش داستانی The Surge از لحاظ روایی سعی کرده تا آنجا که می تواند به سری دارک سولز شبیه شود. البته می توان گفت بازی حتی نتوانسته به اندازه ی یک دهم داستان دارک سولز، محتوی داشته باشد. اما باز هم تلاش هایی که در این زمینه کرده، جست و جو به دنبال قصه اش را جذاب کرده اند. در حالی که بسیاری از منتقدان و صاحبانظران این عرصه، داستان بازی را سطحی و بسیار ضعیف خوانده اند، به عنوان یکی از طرفداران سر سخت سری سولز باید بگویم همین حد از داستان برای انگیزه دادن به بازی باز کاملاً کافی است. در عناوین سولز محور، نیازی نیست هر چند دقیقه یک بار کات سین به نمایش در آید و راوی برایمان قصه تعریف کند. همین که سایه ای از ماجرای کلی روی سر بازی باشد، حداقل برای من کفایت می کند. ضمن این که دنبال کردن شخصیت های مختلف و داستان هایشان و ارتباطی که به این دنیای عجیب و بی رحم دارند نه تنها بد و حوصله سر بر نیست، بلکه بسیار جذاب و راضی کننده است. مشکل این است که سایر عزیزان صاحب نظر از هر عنوانی که بوی سختی دارک سولز می دهد، پیچیدگی داستان سولز را انتظار دارند. مشخص است که رسیدن به چنین سطحی از داستان سرایی برای بسیاری از سازندگان دشوار و غیر قابل دستیابی است. اما همین اندک تلاش های آنان در این زمینه نیز شایسته ی قدر دانی است.

زمانی که بازی Demon's Souls با کراهت و به ضرب و زور های فراوان در بازار های غربی انتشار یافت، ناشران آن به هیچ وجه حتی تصور هم نمی کردند که این عنوان بتواند آغاز گر یک سبک به خصوص باشد. سبکی که سال ها بعد عناوین بسیاری از آن تقلید خواهند کرد و آنچنان همه گیر می شود که بازی های بزرگ، بدون واهمه از این که به تقلید محکوم شوند، آن را الگوی خود قرار خواهند داد. با عرضه ی Dark Souls کارگردان جوان سری، یعنی هیدتاکا میازاکی همه چیز را به هم ریخت! بازی های نقش آفرینی را متحول کرد، طراحی مراحل را به سطح جدیدی برد و پس از مدت ها چالش واقعی و قابل لمس را به بازی ها افزود. استاندارد های کیم پلی دارک سولز پس از مدتی در بازی های انگشت شماری دیده شد. و پس از گذشت مدتی، اکنون شمار عناوینی که با الهام گیری از آن توسعه یافته و یا توسعه می یابند به ده ها عدد رسیده. یکی از مهم ترین عناوینی که توانست با الهام گیری از Dark Souls به نان و نوایی برسد Lords of the Fallen نام داشت. عنوانی که ویژگی های اعتیاد آور دارک سولز را با دنیایی زیبا و گرافیکی منحصر به فرد ترکیب کرده بود و فرمولی دلپذیر را ارائه می داد. هر چند که این بازی با کم لطفی از سوی منتقدان روبرو شد اما باز هم نمی توان دست آورد ها و ویژگی های اعتیاد آورش را نادیده گرفت. حال پس از گذشت چند سال، سازندگان همان بازی، عنوان دیگری را تدارک دیده اند که باز هم از استاندارد های دارک سولز استفاده می کند و حتی این بار اندکی شبیه Bloodborne شده. The Surge نام بازی جدید آن ها است و قرار است در نبود دارک سولز، طرفداران را راضی نگه دارد.





گیم پلی

ها هم دقیقاً چنین چیزی هستند. با مصرف کردن آن‌ها در دارک سولز بازی به شما روح اضافی میدهد. اینجا هم همینطور. آخرین دسته از آیتم‌ها متریال‌ها یا منابع مختلف هستند که وجودشان برای ساخت و ساز لازم است. با به دست آوردن این منابع می‌توانید با استفاده از بلوپرینت‌ها، آیتم‌های مورد نظر را بسازید.

گفتیم که این عنوان نیز از پیروان راه دارک سولز است و اجزای اصلی گیم پلی‌اش را از این سری الگوبرداری کرده است. این الگوگیری‌ها شامل سیستم مرگ و میر و پخش امتیازات تجربه نیز می‌شود. شما از بنفایر یا همان Medbay بازی را آغاز می‌کنید و پیش می‌روید. با کشتن دشمنان، بازی میزان خاصی امتیاز تجربه یا XP به شما می‌دهد که در واقع همان Soul‌های سری دارک سولز هستند. در صورتی که در میان راه و در مرحله بازی گشته شوید، همه ی این امتیازات را از دست خواهید داد. اما بازی یک فرصت دوباره به شما می‌دهد تا آن‌ها را بازیابی کنید. اگر توانستید بار دوم، بدون این که مجدداً بمیرید به همان محلی که دفعه ی پیش گشته شده بودید باز گردید، این شانس را دارید که مجدداً همه ی امتیازاتتان را بازیابی کنید و آب از آب تکان نخورد. اما اگر موفق نشوید و تا پیش از رسیدن به مکان مورد نظر و برداشتن امتیازاتتان نرسید، همه ی آن‌ها را از دست داده و دیگر قدر به بازیابی شان نخواهید بود. The Surge در این زمینه تفاوتی بزرگ با دارک سولز دارد که شاید حتی آن را بی‌رحم‌تر و نامردتر از دارک سولز نیز نشان دهد! اگرچه در بازی‌های سولز مواقع زیادی پیش می‌آید که در آن زحماتمان را از دست می‌دایم و قادر به بدست آوردنشان نبودیم، اما لاقلاً در آن بازی‌ها می‌توانستیم هر چقدر که دلمان خواست صبر کنیم و برای به دست آوردن امتیازاتشان نقشه بکشیم! اما اثر پیش رو برای بازیابی این موارد یک تایمر را نیز افزوده که در صورتی که تا پایان این مدت زمان، به امتیازاتتان نرسید همه ی آن را از بین می‌برد. این باعث می‌شود The Surge در موارد این‌چنینی حتی از بازی‌هایی همچون دارک سولز نیز سخت‌گیرتر و دشوارتر باشد.

با استفاده از XP‌هایی که به دست می‌آورید می‌توانید لول آپ کنید. بازی در این بخش نیز تفاوت بزرگی با دارک سولز دارد. و آن این است که در اثر میازاکی امکان ذخیره

تکه‌های مختلف بدن را شامل می‌شوند و برای پوشاندن کل بدن، شما باید شش تکه از یک زره را پیدا کرده و بپوشید. ضربه زدن به ناحیه ی خاصی از بدن حریف باعث می‌شود شما حق انتخاب داشته باشید. می‌توانید با ضربه زدن به نقاطی که زرهی ندارند صرفاً سلامتی حریفان را با سرعت بیشتری کم کنید. و این امکان نیز برایتان فراهم است که با صدمه زدن به اعضای زره دار، بخش مورد نظر از بدن حریفان را قطع کرده و اصطلاحاً یک Blueprint از زره مورد نظر کسب کنید. این مورد کمک می‌کند دیگر نخواهیم دست به دامن پارامترهایی نظیر شانس و غیره شویم و خدا خدا کنیم که دشمنی که می‌کشیم آیتم مورد نیازمان را دراپ کند. کلیه ی نیازهای پوشیدنی مان را می‌توانیم از این روش رفع کنیم. اگر موفق شوید عضو مورد نظرتان را با موفقیت از بدن دشمن قطع کنید و بلوپرینت آن را به دست آورید می‌توانید به همان مکان‌های بنفایر مانند (Medbay) رفته و آیتم مورد نظر را گرفت کنید.

The Surge یک بازی نقش آفرینی است و یکی از مهم‌ترین ارکان بازی‌های نقش آفرینی آیتم‌های متعدد و خواص مختلف آن‌ها است. این بازی نیز از این قاعده مستثنی نیست و تعداد بسیار زیادی از آیتم‌های مختلف را در گیم پلی خود گنجانده. به همین خاطر بسیار مهم است که حتماً جست و جو به دنبال آیتم‌های خوب را در اولویت قرار دهید. در دنیای بزرگ و بی‌رحم Surge اگر اهل جست و جو نباشید و از کنار هر پدیده ای به سادگی گذر کنید، زنده ماندن برایتان به کار بسیار دشواری تبدیل می‌شود. مهم‌ترین بخش آیتم‌ها، پوشیدنی‌ها هستند که به دو دسته ی سلاح‌ها و تکه‌های زره تقسیم می‌شوند. گفتیم که این موارد را می‌شود با به دست آوردن بلو پرینت، گرفت کرد. دسته ی مهم دیگر آیتم‌ها Implant‌ها و چیپ‌ها هستند که حکم Ring‌ها در دنیای بازی‌های سولز را دارند. با به دست آوردن این موارد می‌توانید قدرت‌هایی ویژه را بر روی شخصیت خود فعال کنید. مثلاً حداکثر میزان سلامتی او را بیشتر کنید یا این که میزان صرمه ی ضربه‌هایش را افزایش دهید و... دیگر دسته ی آیتم‌ها مواردی هستند که با مصرفشان می‌توانید صاحب ایکس پی شوید. یادتان هست در بازی‌های سولز آیتم‌هایی وجود داشتند به نام Soul of a...؟! این

اساس گیم پلی بازی شباهت بسیار زیادی به سری سولز دارد. شما در مکانی که بسیار شبیه Bonfire‌های بازی هاس سولز است، مرحله را آغاز می‌کنید و با گذر کردن از محیط‌های مختلف و از سر راه برداشتن دشمنان، راه خود را تا باس آن مرحله (که پایان دهنده ی آن بخش و آن لوکیشن است) هموار می‌کنید. طراحی مراحل اگرچه به پای شاهکارهای میازاکی نمی‌رسد اما باز هم توفیقات خاص خودش را دارد. بازی به سبک شماره‌های اول و سوم دارک سولز تعداد بنفایر‌ها را کم کرده و به جای آن محیط را طوری طراحی کرده که با پیشروی تا نقاط خاصی، می‌توانید میانبری را کشف کنید که برایتان حکم Checkpoint را دارد. از مهم‌ترین بخش‌های بازی می‌توان به مبارزات آن اشاره نمود که در مواردی پیرو راه دارک سولز است اما ویژگی‌های جدیدی را نیز بدان افزوده است. دو نوع ضربه همواره در اختیار شما است. ضربات سبک و ضربات سنگین. گفتن ندارد که ضربه‌های سبک صدمه ی کمی می‌زنند اما به سرعت اجرا می‌شوند ولی ضربات سنگین، سرعت کمی دارند اما صدمه ی بیشتری وارد می‌کنند. مبارزه‌ها همچنان بر اساس حمله، دفاع و جای خالی دادن یا Dodge بنا شده است. در HUD این بازی نیز به جز نوار Health که با رنگ قرمز مشخص شده، دو نوار دیگر نیز خودنمایی می‌کنند. نوار سبز رنگ در واقع همان نوار Stamina است که در دارک سولز نیز مشابه آن را دیده بودیم. میزان این نوار با دویدن، ضربه زدن و سایر فعالیت‌هایی که انرژی لازم دارند خالی شده و با گذر زمان مجدداً پر می‌شود. نوار بعدی نوار Energy است که مخصوص مواردی نظیر Drone شما است. مهم‌ترین تفاوتی که این بازی با سایر هم‌سبکان دارد در سیستم قطع کردن اعضای حریف است. چیزی که تا بحال در عنوان دیگری مشاهده نشده و صرفاً مخصوص The Surge است. شما این بار می‌توانید به جای اصطلاحاً Lock کردن بر روی بخش ثابتی از بدن حریف، هر یک از اعضای او را به دلخواه هدف بگیرید و می‌توانید محل مورد نظر خود را مشخص کنید. شما می‌توانید سر، بدن، دست راست و چپ و همینطور دو پای حریف خود را هدف بگیرید و ضربات را صرفاً به همان نواحی وارد کنید. در مقابل حریف شما نیز ممکن است در عضو انتخاب شده زره پوشیده باشد. به طور کلی زره‌های بازی



بلکه یکی دیگر از الطافیکه لول آپ کردن به شما می کند افزایش این میزان است. هر چه پاور کور شما بیشتر باشد، مقدار بیشتری از وسایل تان را اکویپ خواهید کرد و در نتیجه قدرت بیشتری خواهید داشت. آخرین فایده ای که لول آپ کردن برای شما خواهد داشت باز کردن مسیر های مخصوص است. برخی میانبر ها، در ها، آسانسور ها و... در بازی که اکثرا به مکان های مخفی و یا آیتم ها و جایزه های مخصوص ختم می شوند به شیوه ی خاصی محافظت شده اند که بازیازانی که لول آن ها از حد مشخصی پایین تر است توانایی ورود به آنجا را ندارند. لول گرفتن کمک می کند بتوانید بار دیگر به محیط ها و لوکیشن هایی که مدت ها پیش از آن ها عبور کرده اید باز گردید و بتوانید موارد مخفی و آیتم های به درد بخور موجود در آن ها را کسب کنید. The Surge این بخش را به خوبی پیاده سازی کرده و توانسته به شیوه ای عالی بازیاز را مجبور کند به صورت مداوم در سر تا سر نقشه ی بازی جابجا شود.

با افزایش لول، شما می توانید اسلات های جدید تر و بیشتری را در بخش Implant ها باز کنید و این بدین معنا است که می شود چیپ های بیشتر و کار آمد تری را روی کارکتر سوار کرد. البته تعداد اسلات ها تنها محدودیت شما در اکویپ کردن تجهیزات نیست. بلکه باید حواستان به پارامتری باشد که درست شبیه همان وزن در دارک سولز عمل می کند. این پارامتر که Power Core نام دارد در واقع همان میزان وزنی است که کارکتر شما می تواند حمل کند (هر چند که در این بازی شکل و فرمش متفاوت است ولی در اصل همان است!) با پوشیدن تکه های مختلف از زره نیز مقداری از این Power Core مصرف می شود. بر خلاف دارک سولز این بار رینگ ها سبک و قابل حمل نیستند و اتفاقا وزنشان از بقیه ی آیتم ها بیشتر است! با اکویپ کردن چیپ ها Power Core شما آنقدر کاسته می شود تا به صفر برسد. در این بازی برای افزایش پاور کور، نیازی به ارتقای پارامتر های مختلف نیست.

ی سول های کسب شده وجود نداشت و تا زمانی که آن ها را خرج نمی کردید همچنان در بدن کارکتر شما باقی می ماندند و در صورت مرگ، به هدر می رفتند. این مورد مخصوصا در مواقعی که کارکتر خود را لول آپ می کردید و مقداری سول باقی می ماند و یا مقداری سول داشتید که با میزان مورد نیاز برای لول آپ کردن اندکی فاصله داشت آزار دهنده می شد. بازیاز صرفا نمی دانست که باید با ارواح به دست آمده چه کند. نه می شد آن ها را نا دیده گرفت و نه می شد حیف و هدرشان کرد و آیتم های چرت و پرت خرید! Surge این مشکل را حل کرده است. در این بازی هنگام مراجعه به Medbay ها می توانید امتیازاتی که کسب نموده اید را ذخیره کنید. حتی اگر مقدار بسیار کمی XP داشته باشید می توانید آن را ذخیره کرده و همین مقادیر را آنقدر جمع کنید تا بتوانید لولتان را افزایش دهید. لول آپ کردن در The Surge با دارک سولز و سایر بازی های نقش آفرینی تفاوت دارد.

گرافیک

قدری نیز به بخش های هنری می رسیدند تا اکنون اثری زیبا و درخور در دستان ما باشد. از حیث موسیقی نیز توفیق چندانی برای Surge حاصل نشده. بر خلاف بازی های سولز که موسیقی فقط در هنگام مبارزه با باس ها و در برخی شرایط خاص دیگر نواخته می شد، در این بازی تقریبا قطعات موسیقی را در هر برهه ای می شنویم. همین باعث می شود هنگام مبارزه با باس های بازی نشود آن حس هیجانی و بی همتای باس فایت های دارک سولز را تجربه کرد. جدای از آن قطعه های نواخته شده برای بازی اگرچه چندان هم بد نیستند اما جای کار بسیاری دارند و نوازندگان و نویسندگان ی قطعات می توانستند بسیار بهتر کار کنند. بازی دیالوگ های زیادی ندارد اما با همین تعداد محدود می توان از عملکرد گویندگان اعلام رضایت کرد. شخصیت ها به خوبی باطن و احساسات درون خود را با شیوه ی حرف زدن و صدایشان بیان می کنند و چون در این بازی با نمایش چهره سر و کار چندانی نداریم، کار نقش آفرینی برای گویندگان بسیار دشوار بوده. آن ها به ناچار هم نقش صدا را بازی کرده اند و هم نقش تصویر را. پس جای دارد از آن ها تقدیر کنیم.

از حیث گرافیکی باید گفت The Surge در سطح قابل قبولی قرار دارد. از آنجا که دوربین بازی همواره از کارکتر اصلی زاویه و فاصله ای مشخص داشته و همانند بازی های سولز از حالت سوم شخص پیروی می کند، ایراد چندانی را نمی توان در مدل ها و طراحی محیط های بازی دید. از لحاظ فنی اگرچه با اثری شاهکار و با حتی عالی طرف نیستیم، اما می توانیم نمره ی قبولی را به Surge بدهیم. چرا که بازی توانسته در حد خودش استاندارد هایی که از آن انتظار می رفته را بر آورده کند. از نکات درخشان بازی می توان به نورپردازی آن اشاره کرد که در لوکیشن های مختلف خود نمایی می کند و جلوه های زیبایی را به بازی می بخشد. البته باید به ضعف این اثر در بخش هنری نیز اشاراتی کرد. بر خلاف بازی های سولز که در هر یک از نسخه هایشان گرافیک هنری را در جهت خلق اتمسفر مورد نیاز، تا آنجا که در توانشان بوده به حد عالی رسانده اند، این بازی هیچ تلاشی برای زیبا جلوه دادن محیط هایش نکرده. البته گاه لحظاتی را در بازی خواهید دید که گرافیک در آن از بعد هنری بسیار زیبا و قابل توجه است اما این قاب ها معمولا به ندرت پیدا می شوند. بهتر بود سازندگان علاوه بر تلاش هایی که در زمینه ی لول دیزاین و پرداخت گیم پلی انجام داده اند

+ پیروی بی چون و چرا از بازی های سولز - عدم اعمال تغییرات گیم پلی خراب کن - روایت جالب داستان - سیستم قطع کردن اعضا - مبارزات روان، باس فایت های حماسی - دشواری بالا

۸۰

- برخی ساده سازی ها در گیم پلی - سر سری گذشتن از برخی ویژگی های حیاتی نقش آفرینی - بی توجهی به مواردی چون موسیقی، گرافیک هنری و گویندگی



جهنم همسایه

Neighbours from Hell 1/ Neighbours from Hell 2

کافی بود که همسایه جهنمی تبدیل به عنوانی خاطره انگیز برای علاقه مندان شود. در راستای تولید و بازسازی نسخه های قدیمی عناوین مطرح، شرکت THQ Nordic بیکار نماند و این عنوان محبوب را مستقیماً از نسخه رایانه های شخصی برای موبایل پورت کرد. در سال های اخیر چندین بار شاهد عرضه ریمستر ها و بازسازی هایی برای بازی های قدیمی مطرح و محبوب بوده ایم و در زمان نگارش این مقاله باز هم خبر هایی برای انتشار عناوین قدیمی تری به گوش می رسد. حال بازی مورد نظر ما با همان فرم و با همان کیفیت تصویر برای سیستم عامل های موبایلی اندروید و آی او اس منتشر شده است. 4 خرداد 96 روزی بود که کاربران سیستم عامل آی او اس توانستند این عنوان محبوب را به صورت رایگان دریافت کنند. لازم به ذکر است که تنها چند مرحله اول بازی رایگان هستند و برای دسترسی به همه مرحله ها باید از طریق پرداخت درون برنامه ای اقدام به خرید سایر مراحل بکنید. تمامی حالت های کنترل بازی بر روی موبایل به بهترین شکل ممکن تبدیل شده اند ولی صد در صد از نسخه رایانه های شخصی آن بهتر نیست چرا که این سبک از بازی در اصل برای کنترل با ماوس کامپیوتر طراحی شده است. دو فصل این بازی در قالب دو بازی جداگانه هم اکنون برای دو سیستم عامل ذکر شده در دسترس هستند. در این مقاله قصد بررسی دو فصل منتشر شده این بازی (Neighbours from Hell: Season 1 & 2) را بر روی موبایل داریم.

همسایه جهنمی، عنوانی آشنا برای گیمر های قدیمی. بازی ای دو بعدی، جذاب و صد البته هیجان انگیز. بازی همسایه جهنمی (Neighbour in Hell) ساخته استودیو بازی سازی JoWood Productions برای اولین بار در سال 2003 برای رایانه های شخصی منتشر شد. عنوان همسایه جهنمی، یک بازی دو بعدی سبک اشاره و کلیک (Point-and-Click) است که شما نقش یک بازیگر به نام وودی (Woody) را بر عهده دارید. این بازی به همراه سری بازی Gothic و SpellForce از معروف ترین ساخته های JoWood به شمار می آید. نوآوری هایی که در زمان گذشته برای اولین بار به کارگرفته شدند، می توانند سال های سال در خاطر علاقه مندان ثبت شوند، هر چند کوتاه باشند. بازیگر نقش اول این داستان وودی نام دارد که در یک سریال سیت کام (Sitcom) به نام همسایه جهنمی ایفای نقش می کند. بازی همسایه جهنمی در دو فصل منتشر شد که فصل اول درمورد شوخی های درون آپارتمان بود و فصل دوم در تعطیلات آقای همسایه (آقای روتوایلر) (Mr. Rottweiler) دنبال می شود. فصل اول این بازی در سال 2003 و فصل دوم آن بعد از یکسال منتشر شد. از آنجایی که در اصل این بازی نمایش دهنده یک سریال تلویزیونی می باشد، دقیقاً تمامی المان های تلویزیونی در پیشروی داستان استفاده شده است. در ابتدای بازی باید در پشت صحنه برای ورود به صحنه تمرین کنید و سپس در داستان اصلی بازی ظاهر شوید. همین دو فصل کوتاه،

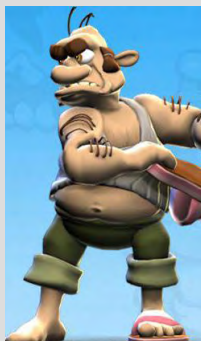
Chilli چیلی

طوطی آقای روتوایلر که در میانه مراحل فصل اول، با دیدن شما حساسی سر و صدا می کند.



Mr. Rottweiler آقای روتوایلر

همسایه چاق و عیاش که در هر قسمت از بازی باید مورد آزار و اذیت قرار گیرد! و اگر دستش به شما برسد حساسی تلاقی خواهد کرد.



Woody وودی

بازیگر نقش اول سریال همسایه جهنمی که در هر دو فصل ایفای نقش می کند.





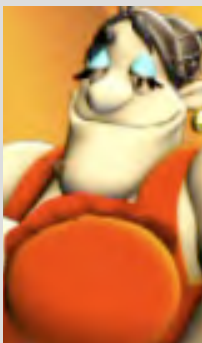
نیست و تنها باید آنتن های بالای آن را به هم گره بزیند! در مراحل ابتدایی به سرعت می‌توانید با ساز و کار بازی آشنا شوید و برای پی بردن به همه نکات بازی در مراحل بالاتر باید چندین بار یک مرحله را بازی کنید. در این بین هر چه مراحل را پشت سر می‌گذارید، سطح بازی بالاتر رفته و باید بیشتر به فکر مدیریتت زمان باشید. علاوه بر زمان، سطح شیطنت های بازی هم بالاتر رفته و سخت‌تر می‌شوند. در مرحله های اولیه بازی در فصل اول شما کاملاً در فضای تکراری مجبور به بازی کردن هستید و حتی بسیاری از شیطنت های وودی در هر مرحله تکراری است اما کم کم با اضافه شدن اتاق های جدید به محیط، فضای رفت و آمد آقای روتوایلر بیشتر شده و طبیعتاً شما هم باید بیشتر در محیط خانه جابه‌جا شوید. اتاق های جدیدی که تا انتهای مراحل به بازی اضافه می‌شوند عبارتند از: زیر زمین، اتاق خواب، اتاق اختراعات آقای روتوایلر و بالکن. در هریک از این اتاق ها کتو و کیف های مختلفی برای بدست آوردن ابزار های جدید وجود دارد که باید از آنها استفاده کنید. اضافه شدن اتاق های جدید به بازی باعث شده تا جذابیت و هیجان بازی بالاتر رود. زمان در مراحل میانه بازی به شدت اهمیت پیدا کرده و بسیار پیش می‌آید که وقت خود را از دست بدهید. علاوه بر اضافه شدن اتاق های جدید و زمان ارزشمندتر، یک ویژگی جالب دیگر به بازی اضافه می‌شود. این ویژگی جدید، حیوانات خانگی آقای روتوایلر هستند که به نوعی یک نگهبان به شمار می‌روند. کافی است که شما وارد اتاقی که سگ یا طوطی قرار دارد بشوید، تا آنها سر و صدا کرده تا آقای روتوایلر فوراً به آنجا بیاید. برای همین قضیه یک المان جدید به بازی اضافه شده است. به طور عادی وودی خیلی سریع حرکت می‌کند اما قسمتی از سمت راست تصویر، حالتی قرار داده شده که باعث می‌شود وودی آرام تر و آهسته‌تر قدم بردارد. با استفاده از این حالت می‌توانید زمانی که سگ آقای روتوایلر خواب است به آرامی از کنار آن بگذرید. در مجموع در فصل اول بازی، ممکن است کمی از روند بازی خسته شوید و خیلی علاقه‌ای به دنبال کردن آن نداشته باشید اما همه این موارد در فصل دوم بازی برطرف شده اند و در اصل در فصل دوم بازی با همسایه جهنمی واقعی روبرو خواهیم شد. در جمع بندی فصل اول بازی باید گفت که همسایه جهنمی بسیار خام است. با توجه به اینکه طرح و الگویی زیبا و جذاب دارد اما در پرداختن به آن خیلی خوب عمل نکرده است. عناصر و المان های بازی به مرور تکراری شده و حتی محیط بازی با اضافه کردن چند اتاق جدید، جذاب تر نمی‌شود اما نباید به هیچ وجه از طراحی هنری بازی غافل شد.

در بازی همسایه جهنمی که در بسیاری از مواقع به آن اشتباهاً، همسایه های جهنمی می‌گوییم (!)، با یک سریال تلویزیونی روبرو هستیم که نقش اصلی آن را جوانی به نام وودی (Woody) بازی می‌کند. در این سریال وودی باید با به کارگیری ابزار هایی برای همسایه خود ایجاد مزاحمت کند. در این بین، بعد از انجام هر کار و عصبانی شدن آقای روتوایلر (Mr. Rottweiler) صدای خنده تماشاگران به گوش می‌رسد و همانند سریال های تلویزیونی سیت‌کام، تماشاگران در پایان هر قسمت به آن امتیازی می‌دهند که دراصل بعد از به کارگیری همه شیطنت ها، کسب امتیاز بالا از تماشاگران برنامه چالش اصلی بازی به شمار می‌رود. برای هر قسمت از بازی، زمانی در نظر گرفته شده است که شما باید در این مدت تمامی شیطنت های خود را پیاده کنید. هرچه زودتر همه کار ها را انجام دهید می‌توانید از تماشاگران امتیاز بالاتری دریافت کنید.

در ابتدای بازی باید در بخش معرفی، با حالت های بازی آشنا شوید. در این بخش به شما آموزش داده می‌شود که چگونه باید از ابزارها و وسایل استفاده کنید. در نسخه رایانه های شخصی شما با نشانگر ماوس باید بر روی نقاط مورد نظر کلیک می‌کردید تا وودی در آنجا حاضر شود ولی حال بسیار راحت تر می‌توانید مکان مورد نظر را روی موبایل لمس کنید. از آنجایی که باید به زمان دقت داشته باشید و همچنین باید از دست آقای روتوایلر فرار کنید، به شخصه کنترل با ماوس را به لمس گویه می‌دهم اما در هر صورت، در سیستم کنترل بازی در موبایل هیچ گونه نقص و مشکلی دیده نمی‌شود و به راحتی می‌توانید بر روی موبایل و یا تبلت خود به تجربه بازی بنشینید. محیط بازی در فصل اول، یک آپارتمان چند طبقه می‌باشد که در هر بخش از آن، یک بخش از محیط خانه آقای روتوایلر قرار دارد. بخش هایی مانند آشپزخانه، دستشویی، راهرو، اتاق خواب و نشیمن. در هر یک از بخش های این خانه، وسایلی قرار دارند که در هر مرحله باید با ابزار هایی که پیدا میکنید یک خراب کاری را به وجود بیاورید. برای ایجاد یک خراب کاری باید ابتدا در قسمت هایی از خانه به دنبال وسایل موردنیاز آن مرحله باشید. ابزار های مختلف و موردنیاز برای خراب کاری معمولاً در قسمت هایی مانند کمد ها، کابینت ها و کتو های بزرگ و کوچک قرار دارند. بعد از پیدا کردن وسایل باید، وسیله هدف را پیدا کنید تا یک شیطنت انجام شود. برای مثال صابون را باید در کف دستشویی بگذارید تا زمین لیز شده تا همسایه زمین بخورد. یک سری شیطنت ها با ابزار انجام می‌شوند و یک سری دیگر بدون ابزار. برای مثال برای بریدن پایه های مبل، حتماً باید در کتو، اره پیدا کنید اما برای خراب کردن آنتن تلویزیون نیاز به ابزاری خاصی

Olga اُلگا

آقای روتوایلر شدیداً به او علاقه داشته و همیشه به دنبال او است.



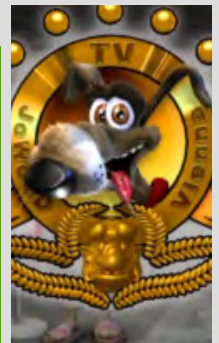
Mr. Rottweilers Mom مادر آقای روتوایلر

از شخصیت های فصل دوم که در راهرو فصل اول عکسش را بر روی دیوار دیده بودیم. او کاملاً نشان می‌دهد که حرکات آقای روتوایلر ارثی است! چون اگر او هم شما را ببیند، بسیار شدیدتر و مرگبارتر با شما برخورد خواهد کرد!



Guard Dog سگ نگهبان

سگ آقای روتوایلر هست که او هم همانند طوطی با دیدن وودی صاحبش را به محل شما فرا می‌خواند.



بعد از فصل اول بازی، به فصل تعطیلات که فصل دوم همسایه جهنمی است می‌رسیم. که نسخه ای کامل شده و بهینه سازی شده نسخه اول لقب می‌گیرد. فصل دوم با فصل اول بسیار تفاوت داشته و محیط های متنوع تری دارد. شیطنت های وودی هم بیشتر شده و بازی به یکباره وارد فاز جدیدی می‌شود. حجم مراحل بازی در فصل دوم بیشتر شده و زمان بیشتری برای هر قسمت در نظر گرفته شده است. در عوض اضافه شدن زمان بیشتر، چالش های بازی نیز افزایش پیدا کرده است. شخصیت های جدیدی در فصل دوم محیط تعطیلاتی آقای روتوایر رو پر کرده اند که باعث شده شما آزادی کمتری در هر مرحله داشته باشید. در فصل اول بازی شما تنها با آقای روتوایر و دو حیوان خانگی او آشنا می‌شدید اما در فصل دوم شما با، تصویر قاب عکسی که روی دیوار راهرو آقای روتوایر بود، یعنی مادر آقای روتوایر هم آشنا می‌شوید. علاوه بر این شاهد معشوقه آقای روتوایر در بازی هستیم که به همراه فرزندش در تعطیلات، آقای روتوایر را همراهی می‌کند. همچنین سگ دیگری هم در بازی از مادر آقای روتوایر نگهداری می‌کند که می‌تواند حسابی شما را در دروسر بیاندازد.

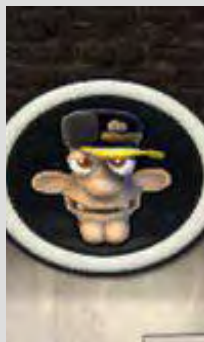
همان طور که گفته شد در فصل دوم شاهد بازی کامل تری از «همسایه جهنمی» هستیم. علاوه بر حرفه‌ای تر شدن شیطنت های بازی، محیط های متنوع بازی کمک فراوانی برای جذاب تر شدن بازی می‌کنند. در فصل دوم در هر مرحله شاهد محیط های متنوعی هستیم که کم پیش می‌آید تکراری شوند. علاوه بر محیط های گوناگون در ساحل و جزیره، چندین مرحله از بازی در کشتی تفریحی دنبال می‌شود که مجموع مراحل فصل دوم بازی را جذاب تر از فصل اول می‌کند.

با توجه به اینکه نسخه ای که هم اکنون در موبایل در دسترس است، همان نسخه اصلی رایانه های شخصی می‌باشد، شاهد تغییری در گرافیک بازی نیستیم و بازی با همان کیفیت تصویر قدیمی عرضه شده است. همسایه جهنمی از لحاظ گرافیک فنی هیچ گونه نقصی نداشته و به بهترین شکل ممکن اجرا می‌شود. در طول روند بازی و طراحی محیط ها کوچک ترین مشکل و نقصی دیده نمی‌شود اما اگر بخواهیم کمی سخت گیرانه به قضیه نگاه کنیم، می‌توان گفت که اگر تصویر های منوی بازی بازسازی گرافیکی می‌شدند بهتر بود. کیفیت تصاویری که در ابتدای بازی و منوی آن در نظر گرفته شده اند به نسبت بازی های جدید در سطح پایین تری قرار دارند. طراحی محیط منوی شروع بازی هم همانند نسخه اولیه بازی است و تغییری نکرده است. بسیار خوب است که بازی به نسخه اصلی خود وفادار بوده و تغییری نکرده ولی در مقایسه با بازی های جدید کمی جای کار دارد و برای کسانی که تا کنون این عنوان را تجربه نکرده اند، و با توجه به تاریخ عرضه سال 2017 آن، فرض کنند بازی امسال تولید شده است شاید کمی ناامیدکننده به نظر آید. اما در نهایت همان طور که در ابتدا گفتیم، واقعا بازی از لحاظ گرافیک فنی هیچ گونه نقصی نداشته و نمی‌توان ایراد بزرگ و مهمی به آن وارد کرد.



Joe جو

و در نهایت جا داره که از کارگردان این سریال تلویزیونی هم یادی بکنیم. او سازنده همه این ماجرا ها ست .



Yapper یاپر

سگ نگهبانی است که برعکس سگ فصل اول، ابتدا اسم داشته و حواسش به مادر آقای روتوایر هست .



Olgas Child بچه آلگا

یک بچه بسیار خوب که در بیشتر مواقع نظاره گر حرکات شماسست و مشغول بازی خودش است.



در بخش طراحی باید گفت که بازی بسیار خوب و خلاقانه طراحی شده است. با توجه به زمان ساخت بازی، طراحی بازی در یک کلام بسیار عالی است. تمامی عناصر درون بازی و هر یک از قسمت های خانه آقای روتوالبر بسیار زیبا و خلاقانه در محیط طراحی شده و قرار گرفته اند. در بازی شاهد محیط های متفاوتی هستیم و همگی ویژگی های خاص خود را دارند، از محیط ابتدایی بازی که یک راهرو ساده است تا اتاق خواب و بالکن. در هر یک از قسمت های خانه، شاهد عناصر متفاوت و جذابی هستیم که همه آن ها از لحاظ هنری، بسیار خوب طراحی شده و رنگ آمیزی خوب دارند. در نهایت بازی در بخش گرافیک چه لحاظ فنی و چه از لحاظ هنری نمره بالایی را کسب می کند.

بازی همسایه جهنمی در بخش موسیقی هم بسیار خوب حساب می شود. موسیقی متن با حرکات شخصیت وودی بسیار هماهنگ است و در مواقع حساس ریتم آن بلندتر و هیجان انگیزتر می شود. افکت های صوتی که در هنگام برخورد با آقای همسایه و یا بلندکردن و سرچا گذاشتن ابزار به گوش می رسند، همگی بسیار جذاب هستند. هنگام شروع هر مرحله، بازی با صدای تشویق تماشاگران شروع شده و در پایان هم مجدد همین صدا به مرحله خاتمه می دهد. همانند بخش گرافیک، موسیقی بازی هم در سطح ایده آل قرار داشته و مشکلی در آن دیده نمی شود (به گوش نمی رسد!)



بهترین شکل ممکن راه کسب درآمد را برای خود باز گذاشته است. در بازی همسایه جهنمی شاهد هیچ گونه تبلیغ آزار دهنده نیستیم و بازی مدام تلاش نمی کند که شما نسخه کامل را خریداری کنید. کاربرد بازی را تجربه می کند، اگر از مراحل اولیه آن لذت برد، هزینه مراحل دیگر را نیز پرداخت می کند. این نوع ایده تجاری دقیقا همان طرحی است که شرکت نینتندو (Nintendo) برای بازی سوپرماریو ران (Super Mario Run) در نظر گرفته بود. جدا از بحث ایده تجاری، در مجموع می توان همسایه جهنمی را در بین بازی های سطح بالای موبایل قرار داد. با اینکه در فصل اول مشکلاتی دیده می شود و شاید کمی برای کاربران خسته کننده به نظر آید اما این نقص ها در فصل دوم بازی کمرنگ تر شده و بیشتر آنها حل می شود. علاوه بر تنوع محیطی بازی در فصل دوم، بازی در این چالش برانگیز تر شده و حجم شینتنت ها وودوی افزایش پیدا می کند و به دنبال این افزایش حجم، بازی کمی سخت تر نیز می شود. البته فصل دوم بازی چندان بی نقص هم نیست و می توان به خاطر شلوغ بودن بیش از حد محیط از آن امتیاز کم کرد. اگر در گذشته همسایه جهنمی را بازی کرده اید، حتما تجربه مجدد آن می تواند شیرین و لذت بخش باشد اگر هم تا کنون موفق به تجربه آن نشده اید، هم اکنون بهترین موقع برای تجربه آن بر روی صفحه موبایلتان است.

در نهایت باید گفت که بازی همسایه جهنمی یک بازی سبک اشاره و کلیک بسیار جذاب و خوب برای سیستم عامل های موبایلی به حساب می آید و می تواند ساعت ها شما را سرگرم کند. بعد از گذشت چیزی نزدیک به 15 سال، حال توانستیم این بازی زیبا را بر روی موبایل خود داشته باشیم. ساخت ریمستر ها و یا حتی نسخه های پورت شده بر روی موبایل بیشتر از آن چیزی که سازندگان فکر می کنند، اهمیت دارد. المان های بسیاری از بازی ها، به خصوص بازی های دو بعدی، به گونه ای است که به راحتی می توان آن ها را در موبایل اجرا کرد. شرکت پلی دد (Playdead) هم بعد از چند سال بازی فوق العاده لیمبو (Limbo) را برای سیستم عامل های موبایلی منتشر کرد که بسیار مورد استقبال قرار گرفت. در همین راستا می توان انتظار داشت که بتوانیم شاهکار «درون» (Inside) را بر روی موبایل خود هم تجربه کنیم. بازی همسایه جهنمی هم در همین راستا برای موبایل منتشر شده است. با اینکه بازی بر روی رایانه های شخصی رایگان نیست اما نسخه موبایل بازی به صورت رایگان منتشر شده است ولی تنها چند مرحله از آن به صورت رایگان قابل بازی است. همیشه در بررسی های بازی های موبایل از ایده تجاری شرکت های بازی سازی ایراد گرفته ایم اما ناشر جدید این بازی یعنی THQ Nordic وارد فاز جدید تبلیغات موبایل نشده و به

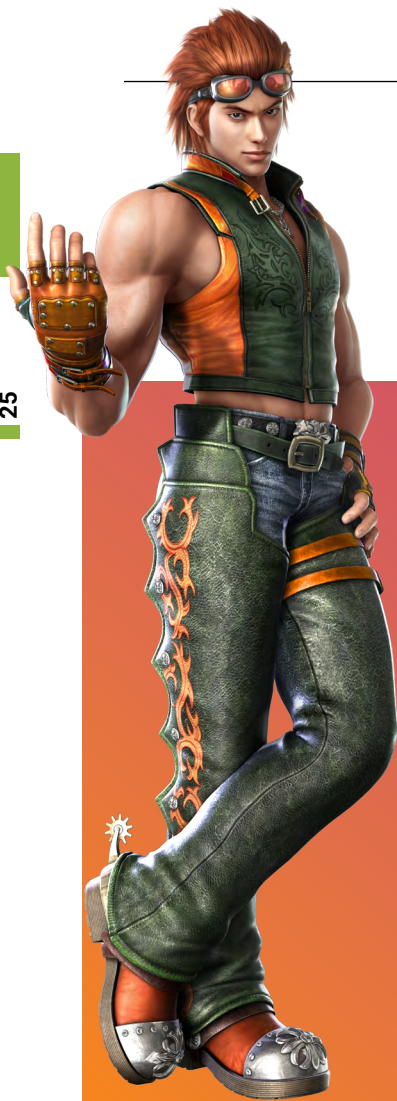
یک بازی سبک اشاره و کلیک بسیار خوب / طراحی خلاقانه محیط های بازی / گرافیک فنی و هنری بسیار عالی
+ با توجه به سال ساخت بازی / محیط های متنوع در فصل دوم بازی / چالش برانگیز تر شدن بازی در فصل دوم / به کارگیری بهترین ایده تجاری برای کسب درآمد از بازی

۸۰

- کوتاه و آسان بودن بازی در فصل اول / تکراری شدن شینتنت ها و محیط بازی در فصل اول / فصل اول بازی کلا خیلی خوب نیست! / شلوغ بودن بیش از حد فضاهای بازی در فصل دوم



می‌کشمت پدر!



کرد هم اکنون با قدرت بسیار بازگشته تا مجدداً به شکوه و عظمت گذشته اش دست یابد. ما را همراهی کنید تا ببینیم هفتمین قسمت از سری بازی های فوق العاده محبوب تکن که به ویژه ما ایرانیان نیز با آن خاطراتی فراموش نشدنی داریم، توانسته آن بازگشتی که هواداران از آن انتظار داشتند را ارائه کند یا خیر.

از غلبه بر حریف، این روند مجدداً تکرار می شود. البته در تکن آن ولعی که بازی های Netherrealm در بالا بردن تعداد مبارزات و طولانی کردن مدت زمان گیم پلی به خرج می داد را نمی توان دید. در نتیجه طول بخش داستانی بازی به طرز نا امید کننده ای کوتاه است. البته این بدین معنا نیست که تکن بازی خسته کننده ای است. این بازی همچنان برای حتی صد ها ساعت سرگرمی نیز محتوی دارد.

دومین بخش از داستان بازی را مرحله‌ی تشکیل می دهند که هر یک مخصوص یکی از مبارزان تورنومنت هستند. در این مراحل شما مبارزه ای را با آن شخصیت انجام می دهید و شاهد یک صحنه سینماتیک با حضور او خواهید بود. برای خالی نبودن عریضه، چند خط از بیوگرافی او را نیز مشاهده خواهید کرد که چون فقط به صورت نوشتار است حسابی نا امیدتان می کند. این مراحل جذابیت های خاص خودشان را دارند و کات سین هایی که در آن ها استفاده شده به قدر کافی بامزه هستند اما بهتر بود که برای آشنایی با شخصیت های محبوب و قدیمی این سری به جای نوشتن بیوگرافی او راه بهتری برای شناساندنش انتخاب می شد.

شکی نیست که اگر از هر گیمر بخواهید بزرگترین سری بازی های سبک مبارزه ای را نام ببرد در میان سه گزینه ی اولی که به زبان می آورد می توانید نام سری Tekken را پیدا کنید. این سری بازی فوق العاده محبوب که در سال های اخیر به خاطر هیاهوی آثار Netherrealm و سری استریت فایتر حضور کمرنگ تری را در صنعت گیم تجربه می

داستان

داستان این نسخه از مجموعه بازی های تکن همچنان اتفاقات پس از نسخه های پیشین را دنبال می کند. این بار می توان داستان بازی را به دو قسمت مجزا تقسیم کرد. نخستین بخش از داستان به روایت ماجرای پدر و پسر انتقام جو می پردازد و بیان می کند که این خصومت چگونه بوجود آمده است. بازی از دوران کودکی Kazuya آغاز می کند و رابطه ی او با پدرش را نشان می دهد. چندین سال بعد Heihachi به کمپانی G Corporation حمله می کند و موفق می شود کنترل آن را به دست بگیرد. او خود را رئیس این کمپانی اعلام کرده و خبر از آغاز دوباره ی تورنومنت مشت آهین می دهد. داستان در این بازی همانند آثار Netherrealm برای روایت از سینماتیک های بسیار با کیفیت استفاده می کند. البته کمبود های مختلف در بودجه اجازه نداده تا بازی دقیقاً به اندازه ی MK و Injustice از کات سین های سینمایی بهره برد. اما همین میزان نیز برای روایت خوب داستان کافی هستند. کات سین ها بعضاً طولانی، هیجان انگیز و با کیفیت هستند و کارگردانی آن ها نیز با قدرت بسیاری انجام شده است. بازی ابتدا بخشی از داستان را روایت می کند و سینماتیک نشانگان می دهد و سپس شما را وارد یک مبارزه می کند. پس



مبارزات و هسته ی اصلی آن

وسط وارد شده و بیشترین میزان از صدمه را به همراه دارند. با کمک این ضربات و ترکیب کردنشان می توانید کمبو های مختلف را روی دشمنانتان اجرا کنید. برای مبارزه، به جز کلید های حرکتی، چهار کلید در اختیار شما است که دو عدد از آن ها مربوط به ضربات پا بوده و دو عدد مربوط به ضربات دست. با ترکیب این چهار کلید با کلید های جهت، می توانید کمبو های مختلف را اجرا کرده و میزان صدمه ی بیشتری به حریفان

نیز می کشاند. همانند برخی از روش های جای خالی دادن و یا برخی از ضربات که با وارد شدن به دشمن، محور مبارزه را چند درجه ای می چرخاند. در این بازی بر اساس قسمت های مختلف بدن حریفان، اساساً سه نوع ضربه داریم. ضرباتی که به بخش بالایی بدن وارد می شوند، که میزان صدمه ی متوسطی دارند، ضرباتی که به بخش پایین بدن اصابت می کنند و معمولاً صدمه ی کمتری وارد می کنند و ضرباتی که به بخش

سری تکن همواره در مبارزات هویت خودش را داشته و در طول این همه سال هسته ی اصلی خود را حفظ کرده است. بر خلاف نسخه های جدید مورتال کامبت یا اینجاستس که گیم پلی کاملاً دو بعدی داشتند، تکن اندکی نیز سر به سر بعد سوم گذاشته. البته پایه و اساس مبارزات این بازی نیز همچنان بر اساس همان ابعاد X و Y خودمان بنا شده است. اما قابلیت هایی در بازی وجود دارد که آن را گاهی به بعد Z

کمبوها فقط یک بخش از مبارزات است. بازی انواع و اقسام روش‌های جای خالی دادن را نیز در اختیار شما گذاشته. با حرکت به سمت عقب، می‌توانید در مقابل حملات حریفان گارد بگیرید که صدمه‌ی وارده را تا حد بسیار زیادی کم می‌کند. همچنین این امکان نیز وجود دارد که با نشستن، پریدن و حتی عوض کردن محور مبارزه از برخی ضربات جای خالی دهید. یکی دیگر از مواردیکه به گیم پلی تنوع بسیاری می‌بخشد استفاده از Rage Mode است که طی آن کارکتر شما می‌تواند با قدرت بسیار بیشتری به حریف صدمه بزند. مواردی از این دست باعث شده‌اند تا بازی همچنان بهتر و بهتر شود و یکی از بهترین سیستم‌های مبارزه‌ی سری را در این نسخه شاهد باشیم.

دیدنشان بی‌شک وحشت خواهید کرد. این لیست‌های بسیار بلند که هیچ‌گونه دسته بندی‌ای ندارند ابتدا شما را بسیار گیج می‌کنند. همین باعث می‌شود ناچار شوید برای یاد گرفتن و شروع بازی به راهنماها و گاید‌های موجود در اینترنت روی بیاورید. شاید اگر بازی یک دسته بندی کلی و بسیار مفید و مختصر به این لیست اضافه می‌نمود دیگر تا این اندازه برای بازیبازان مشکل درست نمی‌شد. اما جدای از آن باید از زحمات سازندگان قدردانی کنیم. لیست بسیار بلند و بسیار متنوع کمبوها جای هیچ حرفی را باقی نمی‌گذارد و نشان می‌دهد برای حرفه‌ای شدن با هر یک از کارکترهای بازی باید مدت زمان بسیار زیادی تمرین کرد. بازی با ویژگی‌های زیادی گیم پلی‌اش را تنوع بخشیده. استفاده از لیست بلند و بالای

وارد کنید. البته این کمبوها همگی فرمول‌هایی از پیش تعیین شده دارند و باید پیش از اجرا آن‌ها را حفظ کرده و تمرین کنید. مانند آثار Netherrealm، تعدادی کمبوی عمومی در بازی طراحی شده است که برای همه‌ی مبارزان حاضر در بازی کاربردی هستند و همه می‌توانند از آن‌ها استفاده کنند. این کمبوها همواره فرمول‌های یکسانی دارند و هر یک از مبارزان را که انتخاب کنید می‌توانید با او آن‌ها را اجرا کنید. این موارد اکثراً بسیار کلی و ضعیف هستند و صرفاً مناسب زمانی هستند که با کارکتری که انتخاب کرده‌اید اصلاً توانایی بازی نداشته باشید. اما مبارزه‌ها زمانی حرفه‌ای می‌شوند که کمبوهای اختصاصی وارد کار می‌شوند. هر یک از کارکترهای بازی لیستی بلند و بالا از کمبوهای اختصاصی دارد که با

تکن را برای ساعت‌ها بازی کنید

سازنده حتی به همین موارد هم اکتفا نکرده و مودهای بسیار زیادی برایتان طراحی شده تا در آنها به بازی بپردازید. شما می‌توانید در بخش داستانی ماجراجویی مشخص را دنبال کنید. همچنین می‌توانید به صورت آزادانه و تنوع با هر حریف و مبارزی که دوست داشتید بازی مبارزه کنید. تعداد و تنوع مودها بسیار بالا است و مدت زمان بسیار زیادی سرگرمتان خواهند کرد. از دیگر بخش‌های مهم بازی می‌توان به بخش آنلاین اشاره کرد که ساختار بسیار لذت‌بخش و اعتیادآوری دارد. مبارزه با افراد مختلف و شرکت کردن در تورنمنت‌ها لذت بسیار زیادی دارد که مشابهش جای دیگر کم یافت می‌شود. البته بخش آنلاین ایرادات خاص خود را نیز دارد. مثلاً اگر در وسط مبارزه شخصی که با او بازی می‌کنید مبارزه را ترک کند (که معمولاً زیاد رخ می‌دهد) هیچ‌گونه جریمه‌ای شامل حال وی نمی‌شود. برخی از مشکلات فنی و ضعف‌های سروری نیز در بازی دیده می‌شود که البته می‌توان از آن‌ها چشم‌پوشی کرد.

یکی از مواردی که باعث می‌شود این بازی شدیداً نسبت به آثار هم‌سبکش جلو بیفتد، پشتیبانی از یک بخش Practice بسیار عالی و کامل است. همانطور که می‌دانید این بخش در آثار سبک مبارزه‌ای اهمیت بسیار بالایی دارد و اگر بازیبازان قصد داشته باشند با تمرین بسیار بازی حرفه‌ای شوند چاره‌ای ندارند جز این که همیشه یک پایشان در بخش تمرینی باشد. این مسئله برای این سبک بسیار حیاتی است و بازی‌ای که بخش تمرینی خوبی نداشته باشد مخاطب‌های حرفه‌ای‌اش را پس خواهد زد. در بخش تمرینی تکن 7 شما می‌توانید هر گونه شرایطی که مد نظرتان باشد را در بازی پیاده کنید. می‌توانید حریف و مبارز خودتان را تعیین کنید، درجه‌ی سختی، نوع حملات و ریز به ریز شیوه‌ی برخورد حریفان را مشخص کنید و اجرای همه‌ی کمبوها و ضربات را تعلیم ببینید. بخش تمرینی بازی در یک کلام «کامل» است و به شخصه هیچ کمبودی در آن مشاهده نکردم. همه چیز برای طرفداران حرفه‌ای آماده است تا به جان بازی بیفتند و تا می‌توانند در آن مهارت کسب کنند.

در بحث‌های کمیته‌ی نیز عملکرد تکن 7 بسیار عالی است. بازی تعداد بسیار زیادی از مبارزان قدیمی و سابقه‌دار این سری را دور هم جمع کرده و حتی شخصیت‌های جدیدی را نیز به آن افزوده که برای اولین بار است که رویشان را زیارت می‌کنیم. حتی یکی از شخصیت‌های بازی از سری محبوب Street Fighter مهمان تکن 7 است و او هم با ویژگی‌های این بازی به خوبی ست شده و خو گرفته. در بحث میادین مبارزه و تنوع آن‌ها نیز باید گفت بازی هیچ چیز کم نگذاشته. میدان‌های مبارزه از هر لحاظ عالی هستند و تنوع آن‌ها نیز کاملاً راضی‌تان می‌کند. اگر در جریان اخبار بازی‌های مبارزه‌ای Injustice و Tekken بوده باشید می‌دانید که امسال بازی ادبون و تیمش نسبت به رقیب یک

برگ برنده‌ی بزرگ رو کرده است. عوامل ندرلم در بازی جدیدشان از سیستمی نقش آفرینی مانند پرده برداشته‌اند که بازیبازان می‌توانند در آن با به دست آوردن آیتم‌های مختلف و لوت باکس‌ها، لباس‌ها و پوشیدنی‌های مختلفی به دست آورند و بر روی کارکتر خود اکویپ (Equip) کنند. این ویژگی باعث می‌شود (جدای از تأثیرات بخش نقش آفرینی و ارتقا‌های مختلف) تنوع لباسی مبارزان بازی بسیار بیشتر از قبل باشد. هر مبارز می‌توانست به ده‌ها شیوه لباس‌هایش را با هم ترکیب کند و این برای یک بازی مبارزه‌ای مثل یک رویا نظر می‌رسید. در عوض سازندگان تکن نیز باید در مقابل این حرکت، چیزی رو می‌کردند. آن‌ها سیستم نقش آفرینی یا چنین چیزی را در بازی‌شان قرار نداده‌اند اما توانسته‌اند برای هر شخصیت تعداد بسیار زیادی لباس و موارد پوشیدنی طراحی کنند. آن‌ها هم نه به صورت ست‌های آماده بلکه به صورت تکه‌های جدا. هر یک از شخصیت‌ها به معنای واقعی می‌تواند تا خرخره شیوه‌سازی شود. از کلاه و عینک گرفته تا لباس بالا تنه و پایین تنه و... همه‌ی این موارد با تنوع بسیار بسیار بالایی در اختیار مخاطب قرار گرفته تا هر طور که دلش می‌خواهد کارکترش را شخصی‌سازی کند. بسیاری از این موارد نیز در ابتدای بازی قفل هستند و می‌توانید با کسب امتیازات خاص آن‌ها را باز کنید. دیگر چه می‌خواهید؟





در بخش صداگذاری و موسیقی نیز عملکردی عالی را از تکن 7 شاهد هستیم. موسیقی با ریتمی تند در مبارزات نواخته می شود و در بخش های داستانی و کات سین ها نیز حضوری دوست داشتنی دارد. گویندگان ژاپنی بازی نیز به معنی واقعی سنگ تمام گذاشته اند و عبارات و جملات را با بالا ترین توانی که در بدن دارند بیان می کنند. مسلماً تأثیری که اجرای آن ها بر بازی می گذارد، آن را چندین برابر لذت بخش تر می کند و البته یاد آوری می کند که باز هم با تکن طرفیم. یک بازی مبارزه ای پر زد و خورد و پر تحرک که پر است از فریاد و آه و ناله!

در بخش گرافیک باید گفت تقریباً همه از بازی رضایت کامل دارند. به علت ثابت بودن دوربین بازی نیاز چندانی به طراحی عجیب و غریب جزئیات نیست. بازی در حد و حدود خودش عملکرد خوبی در مدل سازی و طراحی محیط ها داشته. همچنین سبک خاص و عالی ای که در طول این سال ها در این سری حفظ شده نیز در طراحی بازی کاملاً رعایت شده است. اما شاهکار گرافیکی تکن چیزی نیست جز افکت ها و جلوه های ویژه ای که برای آن طراحی شده. این بازی در نشان دادن ضربات اغراق آمیز و جلوه هایی که نشان از قدرت و شدت بسیار ضربات دارند بی نظیر عمل می کند.

چکیده

مبارزه ای عرضه شده در این سال، از بزرگان این ژانر بوده اند و همواره استاندارد هایش را تعیین کرده اند. امسال نیز شاهد این بودیم که تکن و اینجاستس بار دیگر استاندارد ها را جابجا کرده اند. حال تصمیم و انتخاب با شما است.

در پایان این بازی را به تمام کسانی که به سبک مبارزه ای علاقه مند هستند پیشنهاد می کنم. اگر بخواهم شخصاً تصمیم بگیرم یقیناً اثر Netherrealm را به این بازی ترجیح می دهم اما این بدین معنی نیست که تکن 7 بازی ضعیفی باشد. هر دوبازی



۸۰

بخش داستانی قابل قبول که با کات سین های سینمایی با کیفیت و زیبا روایت می شود، کمدی خاص و منحصر به فرد سری تکن همچنان در بازی دیده می شود، بازگشت شخصیت های عجیب و دوست داشتنی سری و زنده کردن خاطرات قدیمی، مبارزات کاملاً استاندارد، دقیق و حساب شده، مود های فراوان و طراحی خوب بخش آنلاین، شخصی سازی های بسیار گسترده، گرافیک خوب و افکت های زیبا و اغراق آمیز، گویندگی پر انرژی ژاپنی و افکت های صوتی با کیفیت

پایان تا حدی نا امید کننده است، بخش روایت داستان قهرمانان به صورت تک به تک می توانست بسیار بهتر طراحی شود، عدم ارائه ی یک دسته بندی واضح برای کمبو ها، مشکلات بخش آنلاین و سرور ها



SNIPER 3

GHOST WARRIOR

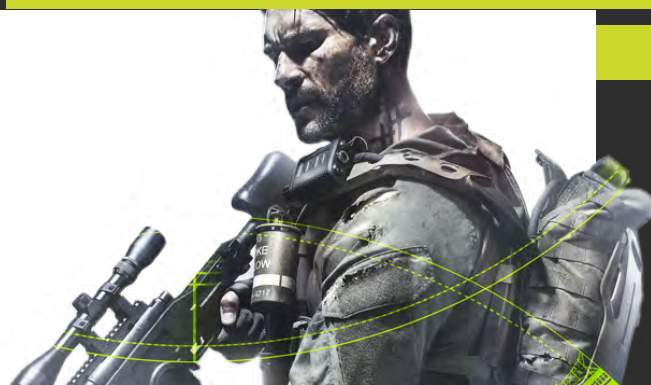
در جستجوی برادر



منتشر گردید که با کمال تعجب دقیقا همان مشکلات نسخه اول را داشت و حتی در مواردی پسرقت هم کرده بود و گیم پلی بازی از قبلی هم خسته کننده تر می شد. این عنوان نیز بازخوردهای متوسط و منفی را دریافت کرد و با امتیاز متای ۵۲ به کار خود پایان داد. اما با تعویض نسل و ورود به نسل هشتم، نسخه سوم این سری نیز توسط سازندگان معرفی گردید و این بار با توجه به تریلرها و تصاویری که از بازی می دیدیم به نظر می رسید که وضعیت لاقبل نسبت به دو نسخه قبلی خیلی بهتر خواهد بود و شاهد گیم پلی متنوع تر و جذاب تری در این بازی خواهیم بود. نهایتا Sniper: Ghost Warrior 3 در تاریخ ۲۵ آوریل ۲۰۱۷ برای پلی استیشن ۴ و ایکس باکس وان و رایانه های شخصی منتشر شد و همه منتظر بودیم تا ببینیم بازخوردها نسبت به این عنوان چطور خواهد بود. اما با کمال ناباوری مشاهده شد که از لحاظ امتیازات و نمرات، این بازی تنها مقدار بسیار کمی از بازی اول بهتر شده بود و امتیاز متای ۵۷ (۶۱ در نسخه ایکس باکس وان) را کسب نمود که راستش را بخواهید برای من با تصاویر تریلرهایی که از بازی دیده بودم مقاداری عجیب بود که این موضوع وقتی بازی را تجربه کردم بیشتر از قبل نیز برایم آشکار شد که این بار امتیاز متای بازی منصفانه نیست و نباید مانند قبلی ها می بود. در ادامه قصد داریم به چرایی این موضوع پردازیم و بخش های مختلف بازی را بررسی کنیم.

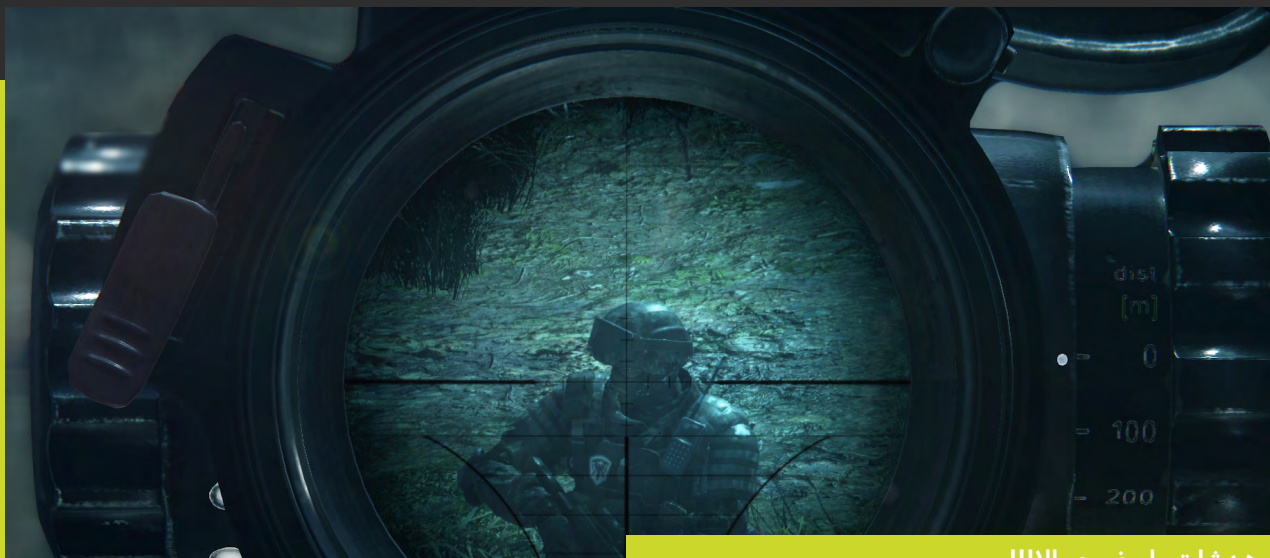
تا قبل از سال 2010 در دنیای بازی های رایانه ای شاهد عناوینی بزرگ و اصطلاحا AAA با محوریت تک تیراندازی و اسنایپ کردن نبودیم و معمولا در بازی های شوتر سلاح اسنایپر هم وجود داشت که می توانستیم از آن استفاده کنیم ولی یک بازی صرفا بر پایه اسنایپ و تک تیراندازی محض وجود نداشت. اما سرانجام در سال ۲۰۱۰ بود که عنوانی شوتر تاکتیکی با محوریت محض تک تیراندازی با نام Sniper: Ghost Warrior توسط City Interactive برای ایکس باکس ۳۶۰ و رایانه های شخصی منتشر شد و سال بعد نیز نسخه پلی استیشن ۳ این عنوان در اختیار طرفداران قرار گرفت. با توجه به این که در آن زمان عناوین زیادی وجود نداشتند که به طور خاص به موضوع اسنایپرها و تک تیراندازها بپردازند، این بازی دست روی موضوعی خاص و جالب گذاشته بود و طرفدارانی نیز پیدا کرد اما متاسفانه در بازی ضعف های زیادی هم وجود داشت و هم از لحاظ فنی و هم از لحاظ تنوع گیم پلی بازی ضعیف عمل نمود و امتیازی بهتر از ۵۵ نصیب آن نشد. اما نکته خیلی جالب بازی دوربین نمای نزدیک هدشات کردن ها بود که جذابیت خاصی داشت و نمی توان منکر هیجان آن شد ولی این که در بازی مدام و مدام باید به یک نقطه می رفتیم، کمین می کردیم، چندین نفر را اسنایپ می کردیم و دوباره منطقه بعد عینا همین کار تکرار می شد، گیم پلی بازی را بسیار خسته کننده می کرد. بعد از آن ۳ سال بعد یعنی در سال ۲۰۱۳ نسخه دوم بازی مجددا برای پلتفرم های قبلی

داستانش نکن!!!



جذاب بوده و ارتباط برقرار کردن با وی سخت می باشد، اما به اندازه کافی شخصیت پردازی و جریزه دارد که در رده یک شخصیت متوسط رو به بالا قرار بگیرد و تاثیراتی در بازی داشته باشد. نهایتا در مورد داستان و بخش داستانی و شخصیت پردازی عنوان Sniper: Ghost Warrior 3 باید گفت این بازی از این لحاظ وضعیت معمولی و رو به پایینی دارد و هرگز شاهد یک داستان قدرتمند و عمیق با شخصیت هایی تاثیرگذار نیستیم که البته باید گفت چنین انتظاری را هم از این عنوان نداشتیم.

Sniper: Ghost Warrior 3 از لحاظ داستانی عنوان ضعیف و در بهترین حالت متوسطی محسوب می شود که داستانی سطحی، کلیشه ای و نه چندان جالب دارد که از لحاظ روایت نیز چنگی به دل نمی زند و نمی تواند دلیلی اصلی برای بازیاز باشد تا بازی را دنبال کرده و مشتاق شنیدن بقیه داستان بازی باشد. بلکه بیشتر به عنوان دلیلی برای انجام ماموریت ها و کارهایی که در بازی می کنید به آن نگاه می شود. شخصیت اصلی بازی در این نسخه جان نورث نام دارد که در این بازی علاوه بر انجام ماموریت خود در جورجیا بر علیه تروریست ها، دلیلی شخصی تر نیز دارد و آن نجات برادرش از دست این تروریست هاست که وی را گروگان گرفته اند. همان طور که با توجه به شنیدن وضعیت داستان بازی انتظار دارید، شخصیت های بازی نیز به هیچ عنوان عمیق و جذاب نیستند و به هیچ وجه خوب پردازش نشده اند و شاهد شخصیتی گیرا و تاثیرگذار در داستان بازی نیستیم که بتواند بازیاز را به خود علاقمند کند و قطعا تمامی شخصیت های بازی بلافاصله از یاد بازیاز خواهند رفت. البته این موضوع کمی، فقط کمی در مورد شخصیت اصلی بازی فرق می کند و وی مقداری بهتر از بقیه شخصیت ها پرداخت شده است. Jon North شخصیت اصلی بازی با این که تقریبا غیر



هدشات با وضوح بالا!!!

کلی گرافیک هنری، موفق عمل کرده و در بازی انواع و اقسام مناطق گوناگون کوهستانی و جنگلی و خیابانی و پایگاه های نظامی و... را مشاهده می کنیم که هر کدام با جزئیات بالا طراحی شده اند تا به این ترتیب عنوانی زیبا خلق گردد. برخی انیمیشن های بازی بسیار ضعیف هستند و واقعا شما را در مواقعی حساس آزار می دهد. به طور مثال انیمیشن بالا رفتن از یک بخش، بسیار آزار دهنده است مخصوصا وقتی در حال فرار هستید و می خواهید از شلیک ها بگریزید واقعا اعصاب خرد کن است. یکی از بهترین بخش ها در جلوه های بصری بازی مربوط به قابلیت صحنه آهسته یا bullet-cam در بازی است که بسیار هیجان انگیز و معرکه کار شده و البته به نوعی امضای این سری از نسخه اول به شمار می رود که در این نسخه به بهترین حالت خود رسیده است. در واقع همان طور که قبلا نیز اشاره کرده بودم هدشات کردن دشمنان و مشاهده پاشیدن تمام سر و مغز آنها به اطراف با صحنه آهسته بسیار هیجان انگیز و البته خشن است و طراحی بسیار خوب و با کیفیت نیز دارد و یکی از دلایل اصلی علاقه بازیباز به اسنایپ کردن دشمنان و هدشات کردن دقیق آن ها، همین مشاهده bullet-cam است. در نهایت در مورد جلوه های بصری بازی Sniper: Ghost Warrior 3 باید گفت سازندگان بازی موفق شده اند تا عنوانی قابل احترام و جذاب از لحاظ بصری را خلق نمایند و بدون شک هر بازیبازی از دیدن مناظر چشم نواز بازی لذت خواهد برد.

از لحاظ گرافیکی بازی Sniper: Ghost Warrior 3 یک عنوان با کیفیت و زیبا محسوب می شود و در آن گاه صحنه های چشم نواز و خیلی زیبایی را مشاهده می کنیم که واقعا خیره کننده هستند و البته ضعف هایی نیز در بازی مشاهده می شوند. بگذارید تا اول به بزرگترین نکته منفی این بخش اشاره کنیم. یکی از نکات بسیار منفی و قابل تامل در این عنوان، در خصوص بارگزاری بازی است که بطور زمان لودینگ های بازی به طرز وحشتناک و حوصله سر بری طولانی هستند آن هم در حالی که دنیای آزاد بازی در مقایسه با خیلی از عناوین دیگر بسیار کوچکتر است. این موضوع واقعا بزرگترین ایراد بازی است که گاهی غیر قابل تحمل می شود و ضربه بزرگی به پیکره بازی وارد کرده است. کیفیت تکسچرهای بازی و عمق دید مناظر بازی بسیار عالی است و همین طور نورپردازی نیز در بازی فوق العاده حرفه ای عمل کرده و جلوه خاصی به مناظر و مناطق زیبای بازی می دهد. همان طور که قبلا نیز گفته بودم در بازی به شخصه در طول تجربه چند ساعته ای که از آن داشتم شاهد باگ و مشکل فنی خاصی نبودم اما در مواردی مشاهده کردم که گزارشاتی مبنی بر برخی مشکلات فنی و باگ های مختلف در بازی وجود دارد و البته در حدی نیستند که تجربه بازی را برای بازیباز تلخ کرده و سطح گرافیک بازی را خیلی پایین آورده باشند. Sniper: Ghost Warrior 3 در زمینه طراحی محیط ها و مراحل بازی و به طور

اسنایپ در جورجیا...

و انواع و اقسام بمب های دودزا، نارنجک، سستورهای هشدار دهنده، trip-wire و گلوله های مارک کننده در بازی وجود دارند که بسته به شرایط می توانید از هر کدام از آنها بهره ببرید. بسیاری از ماموریت ها دارای شرایط خاص خود هستند که مثلا شامل استفاده کردن از یک سلاح خاص و ... می باشند و گاه به بازیباز سخت می گیرند ولی با این حال باز هم این موضوع باعث به چشم نیامدن تنوع عالی بازی در این بخش نمی گردد و Sniper: Ghost Warrior 3 از لحاظ تجهیزات یک بازی کامل به شمار می رود. شما علاوه بر سلاح های گوناگون، گلوله های مختلفی هم دارید که می توانید آنها را با هم تعویض نمایید. شما برای نبردهای نزدیک می توانید از یک مسلسل و یا یک تیرکمان کامپند و همینطور بمب های مختلف استفاده نمایید. در بازی تعداد 26 ماموریت داستانی و همینطور 16 عدد ماموریت جانبی برای انجام دادن وجود دارد که تعداد تقریبا مناسبی برای عنوانی در این سبک به حساب می آیند و همینطور خوشبختانه باید گفت اکثر این ماموریت ها جذابیت خاص خود را دارند و هدفهایی

گیم پلی بدون شک نقطه برتری اصلی نسخه سوم Sniper: Ghost Warrior در مقایسه با دو بازی قبلی این سری است. در نسخه سوم شاهد آزادی عمل بسیار بالاتری نسبت به قبل هستیم که به بازیباز اجازه می دهد تا تقریبا به تریپبی که می خواهد بازی و ماموریت های آن را پیش ببرد در حالی که در عناوین قبلی این گونه نبود و شاهد روندی کسل کننده و خطی بودیم اما خوشبختانه دنیای بازی این بار بسیار بزرگتر شده است و بازی حالتی جهان آزاد پیدا کرده است که پیشرفت خوبی برای این سری محسوب می شود، اما به هر حال انتظار یک دنیای آزاد بی نظیر در سطح شاهکارهای این سبک را نداشته باشید. در بازی بخشی به نام خانه امن دارید که در حقیقت مانند هاب اصلی بازی عمل می کند و شما در آنجا تجهیزات خود را عوض می کنید، خرید تجهیزات و سلاح انجام می دهید، ماموریت های خود را برنامه ریزی می کنید و یا برخی آیتم های خود را ارتقا می دهید. در این زمینه بازی واقعا تنوع معرکه ای دارد

معین را دنبال می کنند که می تواند شامل نابود کردن مقر تروریست ها، دستگیر کردن اشخاص مهم و ... باشد. در مراحل بازی بهتر است که برنامه و تاکتیک خاصی را دنبال کنید وگرنه کار برایتان خیلی سخت خواهد شد. شما زمانی که وارد منطقه ای می شوید ابتدا باید خوب آن منطقه را بشناسید و نسبت به تعداد دشمنان آن و موقعیت آن ها اطلاعات کسب نمایید که برای این کار می توانید از دوربین و یا Drone استفاده کرده تا هدف ها و دشمنان آن منطقه را نشانه گذاری کنید و بتوانید بهترین تاکتیک را برای انجام ماموریت خود پیاده کنید. بر روی نقشه بازی فعالیت های جذاب و جالب از ماموریت های داستانی گرفته تا جانبی، پراکنده هستند که هر کدام هیجانی خاص دارند و البته تنوع خوبی را نیز به بازی بخشیده اند. مثلا فرض کنید که باید در یک ماموریت به پایگاه دشمن نفوذ و آن را تصرف نمایید. ابتدا باید به خوبی منطقه را بشناسید و با دوربین و Drone دشمنان مخفی شده، تک تیراندازها، ماشین گان ها و دشمنانی که در حال گشت زنی هستند را شناسایی نمایید.

شما حتی لحظه‌ای هم حق اشتباه ندارید زیرا سریعاً زنگ خطر به صدا در می‌آید و از چپ و راست دشمنان مختلف و قدرتمند بر سرتان می‌ریزند. باید سعی کنید خیلی از بخش‌های بازی را با مخفی‌کاری پشت سر بگذارید که البته اصلاً این بازی با توجه به این ماهیت تک‌تیراندازی دارد، به نوعی مخفی‌کاری را به شما توصیه می‌کند ولی باز هم شما را مجبور نمی‌کند. اگر دیده شوید باید سریعاً سعی کنید خود را از دشمنان دور کنید و به سایه‌ها و تاریکی‌ها بروید تا دوباره دشمنان شما را گم کنند که این موضوع نیز هیجان و استرس خاصی دارد. هوش مصنوعی بازی نیز بی‌ثبات و گاهی عجیب عمل می‌کند. گاهی دشمنان در کنارتان هم متوجه حضور شما نمی‌شوند و گاهی ناگهان از یک کیلومتر دورتر شما را می‌بینند! همین‌طور کنترل شخصیت بازی مخصوصاً هنگام دویدن و فرار بسیار بی‌ثبات است و حالتی خوش دست ندارد. انیمیشن بالا رفتن از یک بخش بسیار آزار دهنده و اعصاب خرد کن است مخصوصاً وقتی در حال فرار هستید و می‌خواهید از شلیک‌ها بگریزید و واقعاً برای شما آزار دهنده می‌شوند.

بازی در بخش گیم پلی و شاخه بندی مهارت‌های گوناگون، از المان‌هایی محدود از سبک نقش‌آفرینی نیز استفاده کرده است البته در نه در حد بالا ولی همین استفاده محدود نیز بازی را خیلی جذاب‌تر کرده است. اکشن‌ها و مهارت‌های Sniper: Ghost Warrior 3 در ۳ درخت مهارت با نام‌های (Stealth), (Shooting), (Sniper) و همین‌طور (Warrior combat) یعنی مخفی‌کاری، تک‌تیراندازی و مبارزه جای می‌گیرند

که در هر شاخه ۹ قابلیت قرار دارند. در بازی با توجه به نوع پیشروی شما هر یک از این شاخه‌ها امتیاز می‌گیرند و نکته مثبت اینجاست که بازی هرگز بالاچار به شما یک مسیر را پیشنهاد نمی‌کند و آزاد هستید که به هر شکل می‌خواهید پیشروی نمایید. اگر به صورت مبارزه و شلیک مداوم و .. پیش بروید شاخه مبارزه بالا می‌رود و قابلیت‌های مبارزه و بقا و دامنه انفجار و سرعت ریلود افزایش می‌یابد. مهارت‌های اسنایپر به شما ثبات دست بیشتر و مخفی ماندن بیشتر را هدیه می‌دهد و شاخه روح به شما اجازه می‌دهد که آرامتر و بی‌صداتر حرکت کنید و وقتی دشمنان را آرام از پای در می‌آورید آن‌ها خود به خود آیت‌م هایشان به شما منتقل شود. جالب است بدانید که Sniper Ghost Warrior 3 از لحاظ قالب کلی و روح بازی، به عنوان زیبای یوبیسافت یعنی Ghost Recon: Wildlands شباهت‌هایی دارد. لذت بازی برای علاقمندان به تک‌تیراندازی در درجات سختی بالا بسیار بیشتر است زیرا که باید بسیار بسیار بیشتر دقت کنید و مانند یک تک‌تیرانداز واقعی و حرفه‌ای، تمام موارد مثل ارتفاع و فاصله و ورزش باد و .. را نیز در تک‌تک شلیک‌های خود محاسبه و لحاظ کنید که این یک شبیه‌ساز فوق‌العاده تک‌تیراندازی برای علاقمندان است و به نوعی آموزشی نیز هست. در بازی شاهد وجود بخش چند نفره نیستیم که این موضوع نیز برای بسیاری از بازی‌ها که می‌خواهند برای این عنوان به اندازه یک بازی با بخش چند نفره کامل هزینه کنند و باید بهترین را انتخاب کنند، یک تابلوی ایست برای خرید بازی محسوب می‌شود مگر این که خیلی

به این سبک علاقمند باشند. در واقع بازی با این که ارزش یک بار بازی کردن را قطعاً داراست و اصلاً نمی‌توان کیفیت آن را به عنوان یک شبیه‌ساز تک‌تیراندازی و جذاب کتمان کرد، ولی باید خیلی شایسته و علاقمند این عنوان باشید که برگردید و بخواهید 2-3 بار آن را تجربه کنید. به همین دلیل نیز باید گفت این تجربه چند ساعته نمی‌تواند با محتوای بازی‌های دیگری که در بازار هستند رقابت کند مگر این که بخواهید بازی را 100 درصد کنید و تروفی‌ها را بگیرید و ... اگر بخواهیم به مشکلاتی که در بخش گیم پلی بازی وجود دارند اشاره کنیم بدون شک زمان لودینگ مهم‌ترین آن‌هاست که به نوعی هم ایراد گرافیکی و هم تاثیرگذار روی گیم پلی است. در واقع با این که دنیای آزاد Sniper: Ghost Warrior 3 در مقایسه با خیلی از عناوین دیگر بسیار کوچکتر است اما زمان لودینگ‌های بازی به طرز وحشتناکی طولانی و گاهی غیر قابل تحمل هستند و این موضوع واقعاً نیاز به برطرف شدن با آپدیت و پچ دارد.

در زمینه موسیقی و صداگذاری باید گفت بازی Sniper: Ghost Warrior 3 استاندارد عمل می‌کند و مجموعاً کیفیت مورد قبولی دارد. هر چند که این بخش در سطح عناوین برتر دنیا نیست اما به تجربه بازی‌ها خدشه‌ای نیز وارد نمی‌کند و خیلی راحت بگوییم «کار بازی را راه می‌اندازد!». به طور خلاصه صداگذاری اکثراً ضعیف شخصیت‌ها به غیر از یکی دو شخصیت مثل نقش اول بازی، موسیقی معقول و قابل قبول و مناسب برای اتمسفر بازی و صداگذاری محیطی با کیفیت هر آنچه است که باید در مورد موسیقی و صداگذاری این عنوان مطرح کرد.

عنوان Sniper Ghost Warrior 3 آن بازی است که یک طرفدار تک‌تیراندازی انتظار دارد با آن روبرو شود و لذت ناب تک‌تیراندازی را با دیگر المان‌های اکشن ترکیب کرده است تا بازی خسته‌کننده نشود و مانند دو بازی قبلی شما را مجبور به این که مدام یک کار را انجام دهید و فقط به صورت مخفی‌کاری بازی کنید، نمی‌کند. Sniper Ghost Warrior 3 عنوانی است جهان‌آزاد با گرافیکی چشم‌نواز و صحنه‌ها و مناظر خیره‌کننده، با تنوع و آزادی عمل بالا در روش پیشروی در بازی، با دنیایی قابل قبول و ماموریت‌هایی که هم سفت و سخت هستند و قوانین خودشان را دارند و هم از طرفی آزادی خوبی را برای گشت و گذار و آزمون و خطا و اکتشاف در اختیار شما می‌گذارند. این نسخه بر خلاف دو بازی قبلی که عناوینی متوسط بودند یک عنوان خوب و جذاب محسوب می‌شود که قطعاً ارزش یک بار تجربه کردن را داراست و یک تجربه لذتبخش به شما هدیه می‌دهد. این عنوان می‌تواند انتخاب اول برای علاقمندان و شیفتگان تک‌تیراندازی و زیر نظر گرفتن و بررسی پایگاه‌های دشمن و اسنایپ کردن دشمنان به صورت مخفی باشد و در این زمینه حرف‌های زیادی برای گفتن دارد اما خب به هر شکل هنوز هم ضعف‌های تقریباً زیادی را در برخی زمینه‌ها مانند داستان و شخصیت پردازی و زمان‌های برگزاری و ... در خود می‌بیند. نهایتاً در مورد این عنوان باید گفت Sniper: Ghost Warrior 3 یک بازی خوب و هیجان‌انگیز است که کاملاً ارزش یک بار تجربه را دارد

بدون شک عناوینی مثل Sniper Ghost Warrior 3 و Sniper Elite 4 قشر خاصی از طرفداران را دارند که آنها قطعاً این عناوین را بازی می‌کنند و کاری به نمره‌هایشان ندارند، ولی افرادی هم هستند مانند من که با این که مخاطب خاص تک‌تیراندازی نیستیم ولی بدم نمی‌آید که برای تنوع هم که شده این بازی‌ها را تجربه کنم. دو عنوان قبلی این سری را بعد از دو تا 3 ساعت کنار گذاشتم زیرا که واقعاً برای من خسته‌کننده بودند و وقتی که نمرات نسخه سوم را دیدم با خودم گفتم یک نسل عوض شد و اینها همچنان همان بازی خسته‌کننده را ساخته‌اند. اما با این حال بی‌میل نبودم که خودم بازی را تجربه کنم زیرا که اولاً بارها و بارها بی‌اهمیتی‌متا به من ثابت شده بود و همین‌طور سازنده این بازی قبلاً ثابت شده است که منتقدان چندانی از بازی‌هایش دل‌خوشی ندارند. به همین دلایل نیز شروع به تجربه بازی کردم و واقعاً تعجب کردم که چطور می‌شود نمره این بازی مانند دوتای قبلی باشد. این نسخه را من با اشتیاق به پایان رساندم زیرا که زمین تا آسمان با دو نسخه قبلی فرق داشت و خیلی خیلی پیشرفت کرده بود. نمی‌گویم یک شوتر معرکه و کم‌نظیر و عالی بود ولی واقعاً از دو بازی قبلی خیلی زیباتر بود و اصلاً برای یک بار تجربه کردن خسته‌کننده نمی‌شد. به واقع بعد از انجام بازی بود که بار دیگر به من ثابت شد که گاهی متا خیلی عجیب و غریب است و نباید به آن استناد کرد زیرا بازی‌ها و سلاطین آنها بسیار با هم متفاوت است. به عقیده من امتیاز عنوان Sniper Ghost Warrior 3 با سستی در حدود 7 تا 7.5 باشد و نه 50.

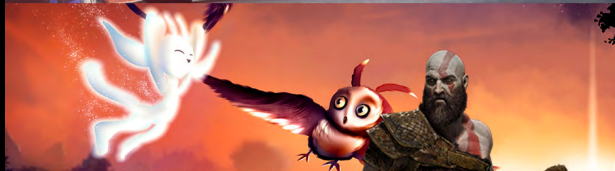
تنوع بیشتر بازی نسبت به نسخه‌های قبلی به واسطه جهان آزاد بودن، ماموریت‌های مناسب و جذاب و آزادی عمل بالا در انتخاب روش بازی به صورت مخفی‌کاری یا اکشن و یا تک‌تیراندازی محض، مکانیک‌های تک‌تیراندازی به ویژه در درجات سختی بالا بسیار حرفه‌ای و دقیق هستند و حس قرار داشتن در یک تک‌تیرانداز حرفه‌ای را کاملاً به بازی‌باز منتقل می‌کنند، گرافیک و جلوه‌های بصری قابل قبول و دنیایی زیبا

زمان وحشتناک بارگزاری و لودینگ‌های بازی که غیر قابل تحمل هستند، داستان سطحی و روایتی نه‌چندان جذاب و فاقد پیچش‌های داستانی جالب، شخصیت پردازی ضعیف، هوش مصنوعی بی‌ثبات و متغیر دشمنان

فناحان صحنه‌نمایش...

10 نمایش برتر در نمایشگاه E3 2017

مطابق رسم هر ساله در سال 2017 نیز مهم‌ترین و بزرگترین رویداد مربوط به صنعت بازی‌های رایانه‌ای یعنی نمایشگاه E3 برگزار گردید و به سنت همیشه، با خود بحث‌ها و صحبت‌های زیادی را به همراه آورد. مانند همیشه عده‌ای از این نمایشگاه راضی نبودند و آن را با سال گذشته مقایسه می‌کردند و به دلیل عدم ارائه سورپرایزهای بزرگ، نمایشگاه امسال را ضعیف قلمداد کردند. عده‌ای از مراسم امسال راضی بودند و از تعداد بازی‌های جدید معرفی شده و برخی از آن‌ها که بسیار با کیفیت بودند به وجد آمده و نمایشگاه امسال را بسیار موفق می‌دانستند. برخی نیز عقیده داشتند که نمایشگاه سال 2017 نه یک نمایشگاه ضعیف بود و نه یک نمایشگاه قدرتمند مانند سال گذشته و اعتقاد داشتند که شاهد نمایشگاه متوسطی بودیم. به هر شکل با تمامی این حرف و حدیث‌ها E3 سال 2017 نیز گذشت و به محض پایان آن، روز شمار برای نمایشگاه سال بعدی آغاز گردید. در مراسم امسال و در کنفرانس‌های مختلفی که شرکت‌ها و کمپانی‌های معتبر برگزار کردند، تعداد زیادی بازی جدید معرفی شد و اطلاعات زیادی نیز از برخی بازی‌هایی که قبلاً معرفی شده بودند، منتشر و در اختیار طرفداران و علاقمندان قرار گرفت. تمامی شرکت‌های صاحب‌نام مانند سونی و الکترونیک آرتز و یوبیسافت و بتزدا و مایکروسافت حضور پررنگی در این مراسم داشتند و هر کدام برای طرفداران خود خبرهای جذابی را به همراه آورده بودند. اما به هر شکل در بین تمامی نمایش‌هایی که در کل نمایشگاه امسال در کنفرانس‌های مختلف شاهد آن‌ها بودیم، برخی از بازی‌ها و نمایش‌ها، بسیار از بقیه برتر بودند و همه مخاطبان این صنعت در مورد بی‌نظیر بودن آن‌ها هم عقیده بودند. نمایش‌هایی که به حدی زیبا و هیجان‌انگیز بودند که باعث شدند کیفیت و اعتبار کنفرانسی که در آن نمایش داده شدند، بالاتر برود و تبدیل به پربازدیدترین ویدئوهای مراسم امسال شوند. در مطلبی که امروز در مجله گیمفا برای شما عزیزان آماده کرده ایم قصد داریم تا 10 عدد از این نمایش‌ها را که از بقیه برتر بودند و در حقیقت 10 نمایش برتر نمایشگاه E3 2017 محسوب می‌شوند را برای شما عزیزان معرفی نموده و مقداری در مورد آنها صحبت کنیم. قبل‌تر و در وبسایت گیمفا آیتیم ویدئویی این موضوع با بر شمردن 20 نمایش برتر نمایشگاه امسال، تقدیم کاربران عزیز گیمفا گردید و اکنون به صورت متنی و نوشتاری قصد داریم تا 10 تریلر و نمایش بی‌نظیری که در نمایشگاه امسال از بقیه برتر و هیجان‌انگیزتر بودند را مجدداً با شما مرور نماییم. امیدواریم که این مطلب و آیتیم 10 برتر مورد توجه شما عزیزان قرار بگیرد.



8

Days Gone

Sony

یکی از برترین، زیباترین و البته مورد انتظارترین عناوین انحصاری کنسول قدرتمند پلی استیشن 4، عنوان زیبای Days Gone است که تاکنون با نمایش های خیره کننده و هیجان انگیزی که داشته است نوید یک عنوان بسیار جذاب را به بازیها و طرفداران داده است. بدون شک نقطه اوج نمایش های این عنوان در نمایشگاه E3 2017 و در کنفرانس مطبوعاتی سونی بود که بخش هایی کامل از مکانیک های گیم پلی بازی برای طرفداران به نمایش در آمد و ما را با المان هایی جدید از بازی مانند مخفی کاری و استفاده از زامبی کرد. عنوان Days Gone یک بازی انحصاری پلی استیشن 4 در ژانر شوتر سوم شخص جهان آزاد است که در دنیایی آخرالزمانی دنبال می شود و المان هایی از وحشت بقا و مخفی کاری را نیز با خود به همراه دارد. متأسفانه با وجود این نمایش های خیره کننده و زیبایی که از این بازی شاهد بودیم هنوز سازندگان بازی در Bend Studio و سونی تاریخ انتشاری را برای بازی مشخص نکرده اند و حتی حدود انتشار آن را نیز نمی دانیم. اما به هر حال یک نکته ثابت و واضح است و آن هم این است که نمایش چشم نواز، هیجان انگیز و زیبایی که این بازی در نمایشگاه E3 2017 و در کنفرانس مطبوعاتی سونی داشت، یکی از برترین نمایش های این نمایشگاه محسوب می گردد و به این ترتیب بازی Days Gone در لیست ما در جایگاه هشتم قرار می گیرد.

9

Wolfenstein II: The New Colossus

Bethesda

پیش از آغاز نمایشگاه E3 2017 شایعه شده بود که کمپانی بتزدا قصد دارد تا در این نمایشگاه یک نسخه جدید از سری محبوب ولفنشتاین را معرفی نماید تا مسیر موفق عناوین The New Order و Old Blood را ادامه دهد. اتفاقاً در کنفرانس مطبوعاتی بتزدا در نمایشگاه امسال بود که همین اتفاق هم رخ داد و شایعات رنگ واقعیت به خود گرفتند تا بازی جدیدی از سری ولفنشتاین با نام Wolfenstein II: The New Colossus با نمایشی بسیار زیبا خیره کننده و البته کامل، معرفی گردید. در این بازی باز هم ما در نقش بی.جی. بلازکوویچ قرار خواهیم داشت و باید به جنگ نازی ها و تکنولوژی های عجیب و غریب و البته قدرتمند و مخوف آن ها برویم. تریلر معرفی Wolfenstein II: The New Colossus که در کنفرانس مطبوعاتی بتزدا چخش شد، بسیار کامل و طولانی بود و در آن به تمام جوانب بازی از داستان و شخصیت ها گرفته تا گیم پلی پرداخته شده بود تا طرفداران و بازیازان بتوانند دیدگاه تقریباً کتملی را نسبت به این زیبا پیدا کنند. بدون هیچ شک و شبهه ای باید گفت تریلر معرفی عنوان Wolfenstein II: The New Colossus که قرار است برای نسل هشتم و پلتفرم های پلی استیشن 4، ایکس باکس وان و رایانه های شخصی منتشر گردد، یکی از برترین و زیباترین نمایش هایی که در نمایشگاه E3 2017 شاهد بودیم را به خود اختصاص می دهد و در لیست ما نیز در جایگاه نهم قرار می گیرد.

10

Super Mario Odyssey

Nintendo

کمپانی بزرگ و محبوب نینتندو کنفرانس مطبوعات مجزا و بزرگی را مانند دیگر شرکت ها از قبیل سونی و مایکروسافت و ... در نمایشگاه E3 برگزار نمی کند ولی در قالب یک نمایش ویدیویی برنامه های آینده این شرکت و بازی هایی که قرار است تا برای کنسول های دوست داشتنی این شرکت منتشر شوند را معرفی می نماید. امسال نیز که نینتندو کنسول محبوب و موفق سویچ رو در بازار بازی های رایانه ای در اختیار داشت، انتظار می رفت تمرکزش بر روی این کنسول باشد و بسیاری منتظر بودند تا ببینند این کمپانی چه عناوین جدیدی را برای این کنسول شگفت انگیز در نظر دارد و بسیاری از طرفداران نیز به معرفی عناوینی از فرنچایزهای بزرگ و محبوب این شرکت مانند ماریو امیدوار بودند. نینتندو نیز مثل همیشه پر قدرت ظاهر شد و پاسخ طرفداران را با یک نمایش بی نهایت زیبا و جذاب از Super Mario Odyssey داد و آنها را بسیار خوشحال کرده و صنعت بازی های رایانه ای را نیز به تحسین واداشت. در واقع هر جایی که صحبت از برترین نمایش ها در نمایشگاه E3 2017 مطرح باش نام عنوان Super Mario Odyssey را نیز در بین برترین ها می شنویم. بدون شک این عنوان یکی از برگ های برنده و بزرگترین عناوین کنسول نینتندو سویچ به حساب می آید و از هم اکنون می توان در مورد موفقیت این عنوان بی نظیر مطمئن بود. Super Mario Odyssey با نمایش زیبای خود در نمایشگاه E3 امسال جایگاه دهم لیست ما را به خود اختصاص داده است.

7

Far Cry 5

Ubisoft

در جایگاه هفتم لیست ما از برترین نمایش های نمایشگاه E3 2017، نوبت می رسد به یک فرنچایز فوق العاده محبوب و زیبا از شرکت یوبیسافت با نام فارکرای که نسخه پنجم آن با نام Far Cry 5 توسط این کمپانی در دست ساخت است و تا به امروز هم تریلرها و نمایش های بسیار جذاب و خیره کننده ای رو از این بازی شاهد بوده ایم که طرفداران را به موفقیت این عنوان بیش از پیش امیدوار کرده و تبدیل به یکی از مورد انتظارترین عناوین در نسل هشتم بازی های رایانه ای شده است. نکته اصلی نمایش های Far Cry 5 تا به امروز نوآوری ها و المان های جدیدی است که به نوعی می توان گفت رنگ و بویی از نقش آفرینی را به بازی منتقل کرده است و سازندگان بازی برای بخشیدن تنوع بیشتر به Far Cry 5 و خارج کردن آن از حالتی تکراری، اضافه کرده اند و به نظر می رسد که حال و هوای جدیدی را به بازی بخشیده است. Far Cry 5 مدتی قبل از نمایشگاه E3 2017 توسط یوبیسافت به صورت رسمی معرفی شد و انتشار آن برای پلتفرم های پلی استیشن 4، ایکس باکس وان و رایانه های شخصی تایید گردید. تریلرهای زیبای این بازی طرفداران را اصطلاحاً بسیار هایپ کرده بود تا گیم پلی این عنوان را به صورت کامل مشاهده نمایند که سرانجام در کنفرانس مطبوعاتی یوبیسافت در نمایشگاه E3 2017 این اتفاق رخ داد تا شاهد نمایش زیبا و جذاب Far Cry 5 باشیم. در این بازی نیز به مانند عناوین شماره دار قبلی این سری شاهد یک دنیای بی نهایت خوش آب و رنگ و زیبا خواهیم بود که ما را تا حدودی به یاد شاهکار نسخه سوم این سری می اندازد و تماشای بخش های مختلف دنیای بازی که تنوع فوق العاده ای دارند، بسیار لذتبخش و جذاب است. بدون شک باید گفت نمایش جذاب و زیبای گیم پلی بازی Far Cry 5 در نمایشگاه E3 2017 یکی از برترین نمایش های این نمایشگاه محسوب می شود و Far Cry 5 در لیست ما نیز در جایگاه هفتم قرار گرفته است.



7

8



4



3



2



1

5 Assassin's Creed Origins

Ubisoft

در جایگاه پنجم باز هم نوبت می‌رسد به یک نمایش بی‌نظیر دیگر از یکی از بزرگترین و محبوب‌ترین فرنچایزهای شرکت یوبیسافت که در کنفرانس مطبوعاتی این شرکت در نمایشگاه E3 2017 نمایش خیره‌کننده‌ای را داشت و تبدیل به یکی از پربازدیدترین ویدئوهای نمایشگاه امسال هم گردید. در مورد عنوان بزرگ Assassin's Creed Origins صحبت می‌کنیم که به نظر می‌رسد سازندگان در این نسخه کاملاً به دنبال خلق یک تجربه جدید و منحصر به فرد نسبت به عناوین قبلی این سری هستند. در واقع با این که بازی از نظر ریشه‌ها و المان‌های پایه‌ای یک Assassin's Creed کامل محسوب می‌شود ولی بسیاری المان‌های جدید و هیجان‌انگیز هم در بازی دیده می‌شوند که نوید یک تجربه لذتبخش و غیرتکراری را به بازی‌ها و طرفداران می‌دهند. در بازی Assassin's Creed Origins که توسط یوبیسافت برای پلتفرم‌های پلی‌استیشن 4 و ایکس‌باکس وان و رایانه‌های شخصی در حال ساخت قرار است تا به کشور مصر سفر کرده تا در این کشور باستانی شاهد رقم زدن وقایع و اتفاقات بازی باشیم. اتفاقاً وجود یک نسخه از این فرنچایز محبوب در کشور مصر اصلاً دور از ذهن نبود و خیلی‌ها منتظر بودند تا سرانجام شاهد یک بازی این فرنچایز در کشور مصر باشیم که حالا با عنوان Assassin's Creed Origins می‌توانیم این تجربه لذتبخش را داشته باشیم. بدون شک نمایش جذاب و زیبای Assassin's Creed Origins در نمایشگاه E3 2017 و در هر دو کنفرانس یوبیسافت و مایکروسافت، یکی از برترین نمایش‌های این نمایشگاه محسوب می‌شود و Origins در لیست ما نیز در جایگاه هفتم قرار گرفته است.

6 Spider-Man

Sony

شرکت سونی کنفرانس خود در نمایشگاه 2017 را با یک حسن ختام بسیار زیبا و هیجان‌انگیز از عنوانی به پایان برد که شاید کمتر کسی فکر می‌کرد این بازی در این سطح از هیجان و جذابیت قرار داشته باشد. اما بعد از این نمایش بی‌نظیر بود که خیلی از نظرها در مورد بازی عوض شد و حالا از بازی مورد نظر ما به عنوان یکی از انحصاری‌های قدتمند و پر امید و مورد انتظار پلی‌استیشن 4 یاد می‌شود. صحبت از عنوان انحصاری Spider-Man است که توسط استودیو خوشنام و کار بلد اینسامنیاک گیمز که سابقه ساخت سری‌های محبوب رچت و کلنک و همینطور رزیستنس را در کارنامه دارد برای کنسول پلی‌استیشن 4 در حال ساخت است و با نمایش شگفت‌انگیزی که در انتهای کنفرانس سونی شاهد آن بودیم به نظر می‌رسد که می‌توانیم منتظر یکی از برترین و شاید برترین عنوان شخصیت اسپایدرمن تا به امروز در دنیای بازی‌های رایانه‌ای باشیم. در کنفرانس سونی نمایشی طولانی و کامل و بسیار هیجان‌انگیز از گیم پلی Spider-Man را شاهد بودیم که ما را با بسیاری از المان‌های اصلی و مکانیک‌های گیم پلی این بازی آشنا کرد. در این نمایش از مبارزات بازی گرفته تا گشت و گذار و تارتیدن بین ساختمان‌های شهر و تعقیب گریز با یک هیلکوپتر و نجات جان مردم شهر را مشاهده کردیم که کاملاً مشخص بود بر روی ساخت تک‌تک این بخش‌ها و به طور کلی این بازی، دقت و تمرکز بسیاری زیادی صرف شده است. همچنین به نظر می‌رسد که سازندگان بازی در بخش مبارزات آن، نیم‌نگاهی هم به 3 گانه شاهکار راک استدی یعنی سری بتمن آرکام داشته‌اند و در مبارزات تن‌به‌تن اسپایدرمن با دشمنان، تا حدودی حال و هوای مبارزات زیبای سری بتمن آرکام هم به چشم می‌خورد و به نظر بسیار جذاب می‌رسند. بدون شک نمایش جذاب بازی Spider-Man در نمایشگاه E3 2017 یکی از برترین نمایش‌هایی بود که در این نمایشگاه شاهد بودیم و به همین دلیل بازی Spider-Man در لیست ما در جایگاه ششم قرار می‌گیرد.



6



5

2

Metro Exodus Deep Silver

پیش از آغاز نمایشگاه E3 2017 صحبت‌ها و گمانه زنی‌هایی در مورد معرفی یک عنوان جدید از سری فوق‌العاده زیبا و محبوب Metro به گوش می‌رسید و شایعات پرتعدادی در این مورد شنیده می‌شد که اکثر ما نیز دوست داشتیم شاهد به واقعیت پیوستن این شایعات باشیم و یک نسخه جدید از این سری معرفی گردد. خوشبختانه همین اتفاق نیز رخ داد و در کنفرانس مطبوعاتی مایکروسافت در نمایشگاه سال جاری، مشخص گردید که بازی جدید سری مترو که بر اساس کتاب مترو 2035 در حال ساخت است و Metro Exodus نام دارد قرار است تا در سال 2018 برای نسل هشتم و پلتفرم‌های پلی‌استیشن 4 و ایکس باکس وان و رایانه‌های شخصی منتشر شود. نمایشی که از گیم پلی بازی Metro Exodus برای اولین بار و به عنوان تریلر معرفی این بازی در کنفرانس مایکروسافت پخش شد به حدی زیبا و با کیفیت بود که تمامی طرفداران و مخاطبان صنعت بازی‌های رایانه‌ای را شگفت زده و خوشحال کرد. این نمایش که بسیار کامل و طولانی بود، به معنای واقعی شگفت‌انگیز و جذاب بود و کاملاً مشخص بود که انتظار کشیدن برای انتشار اطلاعات تریلرهای بیشتر از این بازی، کار بسیار سختی خواهد بود و قطعاً بلافاصله بعد از معرفی این بازی، Metro Exodus تبدیل به یکی از مورد انتظارترین بازی‌های سال 2018 شد. بدون شک هیچ‌گاه فراموش نمی‌کنیم لحظه‌ای را که در نمایش این بازی، شخصیت بازی بعد از مبارزه‌ای نفس‌گیر با چند موجود جهش یافته و ترسناک، درب یک ساختمان را باز می‌کند و به محض این که وارد محیط بیرون می‌شود، ناگهان چشم بیننده به دنیای مخوف و مرده بازی با دورنمایی بی نظیر و حداکثر کیفیت گرافیکی ممکن می‌افتد و واقعا کاری را جز تحسین سازندگانی که در این چند باره این تریلر نمی‌توان انجام داد. همچنین باید به این نکته نیز اشاره کرد که در نمایش گیم پلی Metro Exodus شاهد استفاده شخصیت اصلی بازی از یک تبرکمان یا Crossbow هستیم که به نظر می‌رسد در فعالیت‌های مخفی کاری بازی کاربردهای زیادی داشته باشد و برای اولین بار است که در این سری شاهد وجود چنین سلاحی هستیم. بدون شک نمایش جذاب و زیبای Metro Exodus در نمایشگاه E3 2017 و در کنفرانس مایکروسافت، یکی از برترین و کامل‌ترین نمایش‌های این نمایشگاه محسوب می‌شود و Metro Exodus در لیست ما نیز در جایگاه دوم قرار می‌گیرد.

3

Anthem Electronic Arts

عنوانی که جایگاه سوم لیست ما را به خود اختصاص داده است به مانند جایگاه قبلی، عنوانی متعلق به شرکت قدرتمند Electronic Arts است که البته تفاوت آن با بازی چهارم لیست در این است که این بازی یک فرنچایز و یک آی پی کاملاً جدید محسوب می‌شود. این بازی جدید که Anthem نام دارد برای نخستین بار در کنفرانس مطبوعاتی این شرکت در نمایشگاه E3 2017 به نمایش در آمد و با یک تیزر کوتاه معرفی گردید تا بعد از آن در کنفرانس شرکت مایکروسافت شاهد نمایشی خیره‌کننده از گیم پلی این بازی فوق‌العاده باشیم. عنوان Anthem که توسط استودیو محبوب و خوشنام و خبره در ساخت عناوین نقش‌آفرینی یعنی بایوویر در حال ساخت است یک بازی اکشن نقش‌آفرینی در دنیای آزاد محسوب می‌شود که المان‌هایی از بازی‌های MMO را نیز در خود دارد و قطعاً با سابقه درخشانی که بایوویر در ساخت بازی‌های نقش‌آفرینی دارد و نمایش درخشانی که از این بازی دیدیم، می‌توانیم بسیار به موفقیت Anthem امیدوار و خوش بین باشیم. بازی Anthem قرار است تا در پاییز سال 2018 برای پلتفرم‌های پلی‌استیشن 4 و ایکس باکس وان و رایانه‌های شخصی منتشر گردد و با همین اولین نمایش زیبایی که داشت توجه صنعت بازی را به خود جلب کرد تا تبدیل به یکی از مورد انتظارترین عناوین سال 2018 شود. بدون شک وجود نام بایوویر به عنوان سازنده بازی با سابقه ساخت شاهکارهایی مانند دراگون ایج و مس افکت، یکی از دلایل اصلی است که امید زیادی به موفقیت بازی Anthem وجود داشته باشد. معرفی و نمایش‌های این بازی در کنفرانس‌های الکترونیک آرتز و مایکروسافت و نمایش گیم پلی خوش ساخت و مبارزات متنوع و جذاب آن، یکی از زیباترین نمایش‌ها در نمایشگاه E3 2017 محسوب می‌شود و این بازی مورد انتظار و زیبا که امیدواریم در آینده خیلی بیشتر از آن بشنویم، در لیست ما در جایگاه سوم قرار می‌گیرد.

4

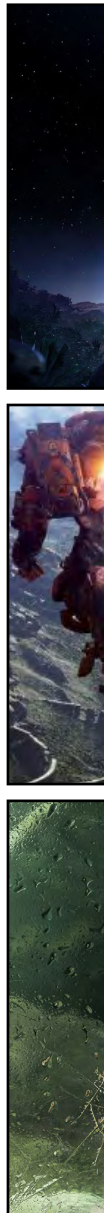
Starwars Battlefront II Electronic Arts

به شخصه باید اعتراف کنم که زمانی که در حال مشاهده تریلر شگفت‌انگیز و بی‌نهایت زیبای عنوان Starwars Battlefront II در کنفرانس مطبوعاتی الکترونیک آرتز در نمایشگاه E3 2017 بودم به معنای واقعی کلمه از تریلر این بازی هیجان زده شده بودم و با این که هیچ‌گاه یکی از طرفداران این بازی و این سری نبودم، خیلی زود به Starwars Battlefront II علاقمند شدم و این تریلر را چندین بار بعد از آن نیز تماشا کردم. بعد از پایان نمایشگاه بودم که متوجه شدم هیجان و شگفتی من بدون دلیل هم نبوده و ویدئوی تریلر این بازی در نمایشگاه امسال، پربازدیدترین ویدئو در بین کل نمایش‌ها بوده است و این بازی با نمایش خیره‌کننده خود موفق شد تا توجه صنعت بازی را خیلی بیشتر از نسخه اول به سمت خود جذب نماید. حتی باید گفت این نمایش به قدری زیبا بود که سبب شد تا کنفرانس مطبوعاتی الکترونیک آرتز هم تبدیل به یکی از موفق‌ترین کنفرانس‌های امسال شده و بازدید بسیار زیادی هم داشته باشد. البته لازم به ذکر است که علاوه بر نمایش عالی این عنوان، شاهد تریلرهای معرکه دیگری هم در کنفرانس الکترونیک آرتز به مانند بازی Anthem بودیم که این عنوان هم در جایگاه بعدی لیست مورد بررسی قرار خواهد گرفت. در نمایش Starwars Battlefront II شاهد صحنه‌های جذاب از گیم پلی بازی و کلاس‌های مختلف آن و مبارزات سریع و هیجانی بازی بودیم که به شکلی خیلی عالی تدیون شده و در کنار هم قرار گرفته بودند و سبب می‌شدند تا بیننده نتواند حتی لحظه‌ای چشم از تماشای آن بردارد. همینطور بخش‌های خیلی کوتاهی هم در مورد داستان بازی در انتهای این تریلر نمایش داده شد تا به ما یادآوری کند نسخه دوم دارای یک بخش داستانی هم خواهد بود. این عنوان که قرار است تا برای پلتفرم‌های پلی‌استیشن 4 و ایکس باکس وان و رایانه‌های شخصی منتشر گردد بدون شک یکی از زیباترین نمایش‌های نمایشگاه امسال را به خود اختصاص داد و در لیست ما نیز جایگاه چهارم را کسب کرده است که حتی می‌توانست از این بالاتر هم باشد.

1

God of War Ubisoft

باید اعتراف کنم که به شخصه صحنه‌ای را که در تریلر معرفی عنوان God of War در نمایشگاه E3 2016 کریتوس با ظاهر جدیدش از درون تاریکی بیرون می‌آید و با پسرش صحبت می‌کند را تا به امروز شاید صد بار تماشا کرده باشم و هنوز هم زمانی که برای اولین بار چهره کریتوس نمایان می‌شود برای من فوق‌العاده هیجان‌انگیز و جذاب است و قلم تند تند می‌تپد! عنوان جدید God of War یک بازی بسیار مهم برای سونی و طرفدارانش محسوب می‌گردد زیرا که نام کریتوس تا به امروز به نوعی با تمامی پلتفرم‌های پلی‌استیشن گره خورده است و دلیلی برای خرید این کنسول‌ها برای بسیاری از بازیبازان سری God of War بوده است که نمی‌شود پلترمی جدید از پلی‌استیشن را بدون نام این سری تصور کرد و قبل از معرفی این بازی جدید همه می‌دانستیم که دیر یا زود شاهد معرفی عنوانی از God of War باشیم البته شاید نه با این همه تغییر! بعد از معرفی طوفانی این بازی جدید در نمایشگاه سال قبل بسیاری منتظر بودیم تا E3 2017 هم فرا برسد و شاهد یک نمایش کامل‌تر از بازی God of War باشیم. سونی نیز به خوبی این را می‌دانست و با نمایش خیره‌کننده این بازی در نمایشگاه سال جاری برای طرفداران سنگ تمام گذاشت. نمایش کامل و طولانی این بازی در کنفرانس مطبوعاتی سونی در E3 2017 تقریباً شامل تمامی مواردی بود که دوست داشتیم در مورد این بازی بدانیم و با یک تریلر 5 دقیقه‌ای سراسر هیجان و جذابیت، بسیاری از المان‌های بازی برای طرفداران آشکار گردید. این نمایش زیبا علاوه بر تدوین و کارگردانی فوق‌العاده، دارای موسیقی و صداگذاری بی‌نظیر و حماسی هم بود که به قدری جذاب است که می‌تواند یک بازی معمولی را نیز در دید مخاطب حماسی جلوه دهد چه برسد به این که صحبت از نمایش عنوانی به نام God of War باشد که خود معنای حماسه است. در نمایش بازی شاهد انواع و اقسام المان‌های مختلف از داستانی گرفته تا گیم پلی و مبارزات بودیم. مبارزات خشن و مرکب‌آلود کریتوس با هیولاهای و سلاحی کردن دشمنان، نمایش دشمنان و موجودات مخوف و متنوع بازی، معرفی برخی شخصیت‌های جدید و رموز، صحبت کردن کریتوس و پسرش با موجودات اساطیری اسکاندیناوی که به نظر می‌رسد برخی از آنها همراه کریتوس باشند، رابطه پدر و پسر کریتوس و فرزندش که به نظر می‌رسد گاهی در بازی به چالش کشیده خواهد شد و همینطور نوعی درگیری درونی کریتوس برای ایجاد تعادلی بین پدر بودن و یک استاد سخت‌گیر بودن، همه و همه مواردی هستند که در این نمایش زیبا شاهد بودیم و این گونه یکی از برترین نمایش‌های تاریخ نمایشگاه‌های E3 در کنفرانس سونی رقم خورد. بدون شک تمامی مخاطبان صنعت بازی در نمایشگاه E3 2017 و در کنفرانس مطبوعاتی سونی، شاهد یکی از برترین نمایش‌های تاریخ، از یکی از برترین و قدرتمندترین فرنچایزهای تاریخ یعنی God of War بودند و به این ترتیب بازی God of War با شایستگی و بدون رقیب در جایگاه اول لیست ما قرار می‌گیرد.



◆ سعید آقابابی



خشم وحشیانه یا عطوفت پدرانہ؟

بازی را تجربه کرده باشید خوب می دانید چه می گویم و کلمه کلمه این حرف را با تمام وجود و روح خود لمس می کنید. تا به امروز 6 نسخه معرکه و بی نظیر از این فرنچایز، که یکی از دیگری زیباتر بوده منتشر گردیده اند و خدا می داند که چند بار این عناوین را روی درجه های سختی مختلف و با دستگاه های مختلف بازی کرده و باز هم هر بار که به سراغ آن ها می رویم همان تازگی ناب را برپیمان دارا هستند، گویی که داستان و شخصیت پردازی و گیم پلی و مکانیک های مبارزات و... در این بازی هیچ گاه قدیمی نمی شوند و به واقع این سری «معنای واقعی و ترازوی قیاس» سبک هک اند اسلش محسوب می شود که هیچ عنوانی در این سبک را یارای نبرد با کریتوس کبیر نیست. بله... خدای جنگ به نوعی خدای هک اند اسلش نیز هست.

سری God of War یکی از نوستالژیک ترین و محبوب ترین سری بازی ها برای من به شمار می آید و البته می دانم که برای بسیاری از بازیبازان دنیا نیز چنین است. هیچ گاه یادم نمی رود که دلیل اصلی خریدن کنسول پلی استیشن 2 برای من تجربه کردن عنوان بی نظیر و پر از خشونت God of War بود و سپس اصلی ترین دلیل برای خرید کنسول پلی استیشن 3 نیز تجربه کردن شاهکاری به نام God of War بود که به عقیده من یکی از دو 3 بازی برتر نسل هفتم به حساب می آید. همینطور کنسول دستی پی اس پی را نیز برای تجربه دو نسخه مخصوص این کنسول که هر دو نیز بازی های بی نظیری بودند و توسط Ready at Dawn ساخته شده بودند (سازنده God of War 1886 The Order) خریداری کردم. سری God of War فرنچایزی است که هر یک بازی آن، ارزش خرید یک کنسول را دارد و اگر این

بعد از سال ها خاطره بازی طرفداران و تجربه عناوین مختلف God of War بر روی پلی استیشن ۲ و پلی استیشن ۳ و پلی استیشن ۴ پرتابل و پلی استیشن ویتا و پلی استیشن ۴ (نسخه بازسازی شده بازی سوم)، در نسل هشتم سونی دیگر به نوعی محکوم به معرفی God of War جدید بود. در واقع با توجه به زمانی که از نسخه قبلی این سری گذشته و یک نسل هم در این بین تغییر کرده بود، دیگر قطعاً زمانش فرا رسیده بود که نسخه جدیدی از God of War ساخته شود، زمان آن بود تا یکی از برترین فرنچایزهای انحصاری سونی و برترین سری هک اند اسلش تاریخ برای اولین بار پای به نسل هشتم بگذارد و یکی از برترین شخصیت های تاریخ بازی های رایانه ای را همراه خود بیاورد. اصلاً مگر می شود که پلی استیشنی جدید در نسلی جدید عرضه شود و یک خدای جنگ مخصوص آن نسل نداشته باشد؟ فرنچایزی که یکی از معانی و تعاریف اصلی پلی استیشن است و نام آن در کنار پلی استیشن با هم گره خورده است. خوشبختانه انتظاراتها به بار نشست و در زمانی که همه چیز برای اعلام آمادگی مجدد کریتوس افسانه ای برای حضور در صحنه آماده بود، سونی با معرفی عنوان جدید God of War آن هم با یک نمایش خیره کننده در E3 2016 شور و هیجان فوق العاده ای را در در دنیای بازی های رایانه ای و بین طرفداران ایجاد کرد. وقتی که کریتوس با شمایل جدیدش که شبیه به مدافعان حرم است از درون تاریکی بیرون آمد واقعا قلب من و خیلی های دیگر در سینه ایستاد و از شدت هیجان هنگ کرده بودیم! هنگام معرفی بازی جدید God of War شور و شوق سالن مراسم بیشتر از هر بازی دیگری بود و جوی بی نظیر را ایجاد کرده بود که همگی در آن سر از پا نمی شناختند چه حاضران در مراسم و چه کسانی که مانند ما پای مانیتورهای خود مشغول تماشا بودند و بعد از آن به مانند دیوانه ها در حال داد و فریاد بودیم. این عنوان جدید «God of War» نام دارد که به نوعی نشان از یک شروع مجدد و یک ریپوت برای این سری دارد که البته با توجه به اطلاعاتی که از بازی داریم و تغییرات زیادی که در آن رخ داده اند، همین طور هم به نظر می رسد. در واقع به نظر می رسد که به دلیل همین تغییرات بزرگ و متعدد است که سازندگان بازی نام آن را بدون هیچ پیشوند و شماره و پسوندی قرار داده اند تا شاید این گونه خبر از شروع دوباره این سری از ابتدا دهند، به مانند کاری که سازندگان Tomb Raider انجام داده بودند.



داستان بازی بسیار نسبت به قبل فرق کرده است و مردی که تنها و تنها و تنها او را با خشم و انتقام می شناختیم، حالا می بینیم که گاهی خشم خود را در مقابل فرزندش کنترل می کند و بیش از آن که به فکر خود باشد به فکر پسرش است. دیدن این جنبه پدرانه از شخصیت کریتوس که به نظر می رسد حالا پیرتر و جاافتاده تر شده است و تجربه بیشتری دارد و مشاهده رفتار وی با فرزندش برای ما طرفداران بسیار جذاب است زیرا که دیگر نمی خواستیم شاهد سلاخی شدن دوباره خدایان یونان باستان و تایتان ها باشیم که تا به حال در 6 بازی با آن ها سروکار داشته ایم. ما یک موضوع جدید و ناب می خواستیم که سازندگان نیز به آن واقف بوده اند و این بار حتی داستان بازی را از یونان باستان و کوه های المپ، به سمت اساطیر و افسانه های اسکاندیناوی برده اند تا علاوه بر فضای داستان و شخصیت کریتوس، فضا و اتمسفر دنیای بازی نیز به کل تغییر کرده باشد و همه چیز جدید و نو به نظر برسد. در نمایش های بازی شاهد برخی شخصیت ها بودیم که کم تعداد هم نیستند و به نظر می رسد که در بازی با بسیاری شخصیت های مختلف که ممکن است خیلی از آنها شخصیت های آشنای افسانه های اسکاندیناوی باشند، تعامل داشته باشیم و داستان عمیق تری را نسبت به قبل مشاهده کنیم. شخصیت هایی که قطعاً برخی از آنها دوست و بخی دشمن ما خواهند بود و باید دید کریتوس چگونه تعادل رفتاری خود را بین فرزندش و دوستان و دشمنان خود برقرار می کند و آیا می تواند به خوبی بر خشم ذاتی وحشتناکش فائق آید یا خیر.

در تاریخ بازی های رایانه ای تا به امروز کمتر شخصیتی را از لحاظ قدرت و ابهت و خشم به مانند کریتوس دیده ایم و در واقع وی به نوعی نماد قدرت و خشم و مرگ در بازی های رایانه ای است و شخصیتی نیرومندتر از او را ندیده ایم. مردی که از یک موجود فانی تبدیل به یک خدا شد و تک تک خدایان و حتی تایتان های عظیم الجثه و افسانه ای را سلاخی کرد. مردی که تا ابد کابوس کشتن زن و فرزند خودش را با خود حمل می کند. مردی که برادر خود هرکول افسانه ای و مادر خود را می کشد. پدر خود یعنی خدای خدایان زئوس را سلاخی می کند، خدای جنگ را جنگاوری می آموزد، چشمهای پوسایدون را با انگشت کور می کند و سر هلیوس را با دست از جا می کند. مردی که کرونوس غول پیکر و عظیم را به زانو در می آورد و وی را نابود می کند. مردی که خیانت مادر زمین یعنی گایا را نیز تاب نمی آورد و دست او را قطع می کند و وی را از بلندای کوه های المپ به سقوط نابودی روانه می کند. مردی که به دل جهنم می رود و دنیای زیر زمین و جهنم را برای صاحب آن یعنی هیدیس که خودش خدای جهنم و دنیای زیرزمینی است و روح های مردگان را می گیرد، تبدیل به جهنم می کند و خدای مرگ را به کام مرگ می فرستد... بله این پیشینه Kratos است که حالا قرار است در عنوان جدید این سری جنبه ای دیگر از شخصیت او را ببینیم و مشاهده کنیم که وی در قالب یک پدر چگونه خود را بروز خواهد داد و شاید بفهمیم اگر همان ابتدا وی زن و دخترش را نکشته بود، آیا تبدیل به کریتوسی که می شناسیم می شد یا خیر. در واقع این بار



تجربه ای که از بازیازان و مخصوصاً منتقدان در مورد برخورد با بازی های مختلف دیده ایم نتیجه گیری خیلی راحت است که عنوان جدید God of War بایستی بدون شک کلی تغییر نسبت به عناوین نسل های قبلی می کرد. بگذارید تا در مورد چرایی این نظر مقداری صحبت کنیم. قبلاً و در نسل هفتم دیدیم که عنوان بسیار زیبا و فوق العاده ای به نام God of War Ascension از این سری منتشر گردید که ضعیف ترین بازخوردها را بین تمامی 5 عنوان دیگر سری دریافت نمود در حالی که به واقع از لحاظ کیفیت گیم پلی و ... تفاوت خیلی خیلی زیاد با عنوان چند سال قبلش یعنی God of War 3 که به عنوان یکی از برترین بازی های نسل شناخته می شود (البته از نظر من برترین بازی هک

تا ما را دوباره به ماجراجویی و هیولا کشی ببرد، ولی این بار با سبکی متفاوت تر از قبل و المان هایی کاملاً جدید که به نظر من این تغییرات کاملاً برای این عنوان لازم بوده است. از همان زمان اولین تریلر معرفی این بازی بود که بحث هایی بین طرفداران و بازیازان به وجود آمد مبنی بر این که آیا این قدر تغییر برای عنوانی که میزبان و ملاک یک سبک بوده است لازم بوده یا خیر و یا اصلاً این تغییرات نهایتاً باعث موفقیت بازی خواهند شد یا نتیجه عکس خواهند داد. نظرات و دیدگاه های زیادی در این مورد وجود داشتند اما به شخصه همانطور که عرض کردم، اعتقاد دارم که این تغییرات نه تنها برای این عنوان لازم بوده اند، بلکه «حیاتی» هم هستند و با توجه به شناخت و

در خصوص گیم پلی و مکانیک های بازی باید گفت چیزی که به وضوح در دو تریلر منتشر شده از عنوان جدید God of War مشاهده می شود آن است که این عنوان تغییرات زیادی را نسبت به بازی های قبلی به خود دیده است. از زاویه دید و دوربین بازی گرفته تا عوض شدن سلاح اصلی کریتوس، تغییر فضای بازی و حتی منطقه و سرزمین بازی، تغییر ظاهری کریتوس، دیدن نقش پدری کریتوس، داستان احساسی تر و بسیاری موارد دیگر در عنوان جدید این سری که برای اولین بار است که به نسل هشتم پای می گذارد لحاظ شده اند و برای نخستین بار است که یک بازی با نام God of War تا این حد تغییر را نسبت به عناوین قبلی خود می بیند. کریتوس باز می گردد

اند اسلش تاریخ نیز است)، نداشت ولی بازخوردهای خیلی مثبتی را دریافت نمود و اتفاقاً وقتی دلیل این موضوع را بین نقدها و امتیازات بازی جویا می شویم مشاهده می کنیم که بیشترین ایرادی که از بازی گرفته شده بود، عدم داشتن پیشرفت خاصی نسبت به عنوان قبلی خود یعنی نسخه سوم بود که باعث شده بود بسیاری از منتقدان از آن ایراد بگیرند. حالا سونی و سازندگان بازی که از این موضوع کاملاً آگاه بودند و این برخورد را با عنوان قبلی دیده بودند، کاملاً می دانستند که اگر دوباره این اتفاق بیافتد قطعاً بازخوردهای خیلی ضعیف تری هم نسبت به God of War Ascension خواهند گرفت و تازه از همه مهم تر این که در این بین یک نسل هم عوض شده است و از نسل هفتم به نسل هشتم آمده ایم و اصلاً نمی توان عنوانی را مانند شماره های قبلی این فرنچایز، با یک نسل جلو آمدن، منتشر کرد حتی اگر کیفیت بازی سوم را هم داشته باشد. در واقع آن ها خوب می دانستند که بایستی که در بازی تغییراتی بنیادی رخ دهد اما به ریشه های سری هم پایبند بمانند. دیگر دلیل اطمینان از این تصمیم برای سونی و سازندگان بازی هم مشاهده وضعیت سری آنچارتد و تصمیم صحیحی بود که نوابغ ناتی

داگ در مورد نسخه چهارم گرفتند و آن ها هم با یک نسل جلو آمدن، تغییرات خیلی زیادی را در نسخه چهارم ایجاد کردند ولی باز هم به ریشه های سری وفادار بودند و در حال بازی کردن یک آنچارتد محض بودیم. به این ترتیب بود که سازندگان عنوان جدید God of War نیز تصمیم به ایجاد تغییراتی اساسی در در نسخه جدید بازی خود کردند که بایستی نهایتاً دید به نفع آن و یا به ضررش خواهد شد اما یک چیز مسلم است و آن هم این که اگر سازندگان بازی با یک نسل جلو آمدن، باز هم تغییرات بنیادی را در این نسخه ایجاد نمی کردند قطعاً منتقدان و خیلی از بازیبازان این موضوع را بر نمی تابیدند و برای صنعت بازی قابل هضم نبود که چطور یک بازی که دارد بعد از چندین سال از گذشت نسخه قبلی خود عرضه می شود و یک نسل بالاتر آمده است، هیچ تغییری نسبت به قبل نکرده باشد و به عقیده بنده تغییرات عمده ایجاد نکردن در بازی، ریسکش بیشتر بود از این که سازندگان تغییرات بنیادی در نسخه جدید اعمال کرده اند. اما به هر حال ذکر یک نکته نیز در این میان ضروری است که هر چه باشد طرفداران منتظر تجربه عنوانی با نام God of War هستند و بایستی روح این

سری در بازی جریان داشته باشد و ریشه های آن حفظ شود که خوشبختانه با نمایش هایی که از بازی دیدیم جالب بود که با تمام تغییرات بنیادی، هنوز روح و عظمت کریتوس و سری God of War کاملاً در بازی وجود داشت و به چشم می آمد. دیگر نکته ای که در مورد گیم پلی بازی به چشم می آمد این است که به نظر می رسد تعدادی المان های نقش آفرینی هم به نسخه جدید اضافه شده اند زیرا در تریلر اول بازی زمانی که کریتوس و پسرش به دنیال گوزن هستند مشاهده می شود که در پایین تصویر سمت راست، +25 امتیاز به قابلیت ردیابی اضافه می شود که به نظر می رسد با انجام بیشتر هر یک از کارهای مختلف در بازی، در آن زمینه و شاخه پیشرفت خواهیم کرد. قطعاً وجود این المان های نقش آفرینی باعث جذاب تر شدن بازی خواهند شد و اگر دقت کنید می بینید که این روزها سازندگان بازی های مختلف در تمام سبک ها، حتی ریسینگ هم دارند المان های نقش آفرینی به بازی های خود اضافه می کنند تا به آن عمق دهند و قطعاً انجام این کار از سوی سازندگان God of War نیز می تواند نقش بزرگی در بخشیدن عمق بیشتر به گیم پلی این نسخه ایفا کند.



با توجه به مجموع اطلاعاتی که از دو تریلر عنوان God of War و صحبت های سازندگان آن کسب کرده ایم، باید گفت امید خیلی زیادی به موفقیت بسیار زیاد این نسخه جدید وجود دارد و هر چقدر بیشتر در مورد این بازی اطلاعات منتشر می شود، امید طرفداران نیز به این بازی بیشتر از قبل می گردد. بی تردید تمامی صنعت بازی و حاضرین در آن، خوب می دانیم که God of War یک برند است، برندی که نام سونی و پلی استیشن را ارزشمندتر می کند و برای خودش قدرت و ابهت خاصی در دنیای بازی دارد و همیشه یکی از افتخارات پلی استیشن داران است. در حقیقت نام God of War آن قدر بزرگ است که حتی کسانی که اهل بازی رایانه ای نیز نیستند نام آن را شنیده اند و می گویند این چه بازی است که همیشه و همه جا نامش شنیده می شود؟ این افراد با دیدن صحنه هایی از بازی پاسخ خود را کاملاً می گیرند و با دیدن آن محو جذابیت بازی می شوند. سری بازی که نه نظیر دارد و نه رقیب و نه مشابه. کلماتی مثل شاهکار و .. برای God of War خیلی خیلی کوچک هستند. این نام خیلی فراتر از کلمات است و یک نام همیشه جاودان در دنیای گیم و در قلب بازیبازان محسوب می شود. کریتوس با ظاهری جدید و داستانی جدید و متفاوت، سلاحی جدید، خانواده ای جدید و حتی سبک بازی جدید، به نسل هشتم می آید تا ما را غرق در لذت و شادی کند. قرار است بار دیگر کنترل

قهرمان محبوب و قدرتمند و دوست داشتنی مان را به دست بگیریم و با کریتوس، البته این بار همراه فرزندش، به سلاخی دیوها و هیولاهای بپردازیم و فرزندش شایسته را برای چنین پدر قدرتمندی تربیت نماییم. بی شک برای ما دارندگان و دوستداران پلی استیشن در دنیا که جامعه غالب گیمرهای دنیا نیز هستیم، یکی از مورد انتظارترین بازی هایی که در تاریخ گیمر بودنمان به یاد داریم یک انحصاری بی نظیر و یک شاهکار به نام God of War است. چقدر لذتبخش و هیجان انگیز می شود اگر قبل از انتشار این بازی جدید God of War، سونی بازی های قبلی سری خدای جنگ یعنی نسخه اول و دوم و دو بازی Ghost of Sparta و Chains of Olympus را نیز در قالب یک مجموعه بازسازی شده همراه نسخه سوم و البته Ascension برای نسل هشتم و کنسول پلی استیشن 4 منتشر نماید تا پیش زمینه ای برای انتشار شاهکار نسل هشتمی و جدید آن باشند. نهایتاً و در مجموع باید بگوییم یا وجود این که هر چه از نسخه جدید God of War می دانیم و دیده ایم، مثبت و امیدوار کننده بوده است، اما باز هم هرگز نمی توان با قطعیت در مورد موفقیت هیچ عنوانی قبل از انتشار آن سخن گفت و باید منتظر بمانیم و ببینیم که آیا ریسک بزرگ سازندگان برای ایجاد تغییرات عظیم در این نسخه و زیر و رو کردن کلی بازی، نهایتاً بازخورد مثبت و موفقی خواهد داشت یا خیر. امیدواریم که این گونه باشد...

CALL OF DUTY WWII

بازگشت به زمان صحیح...

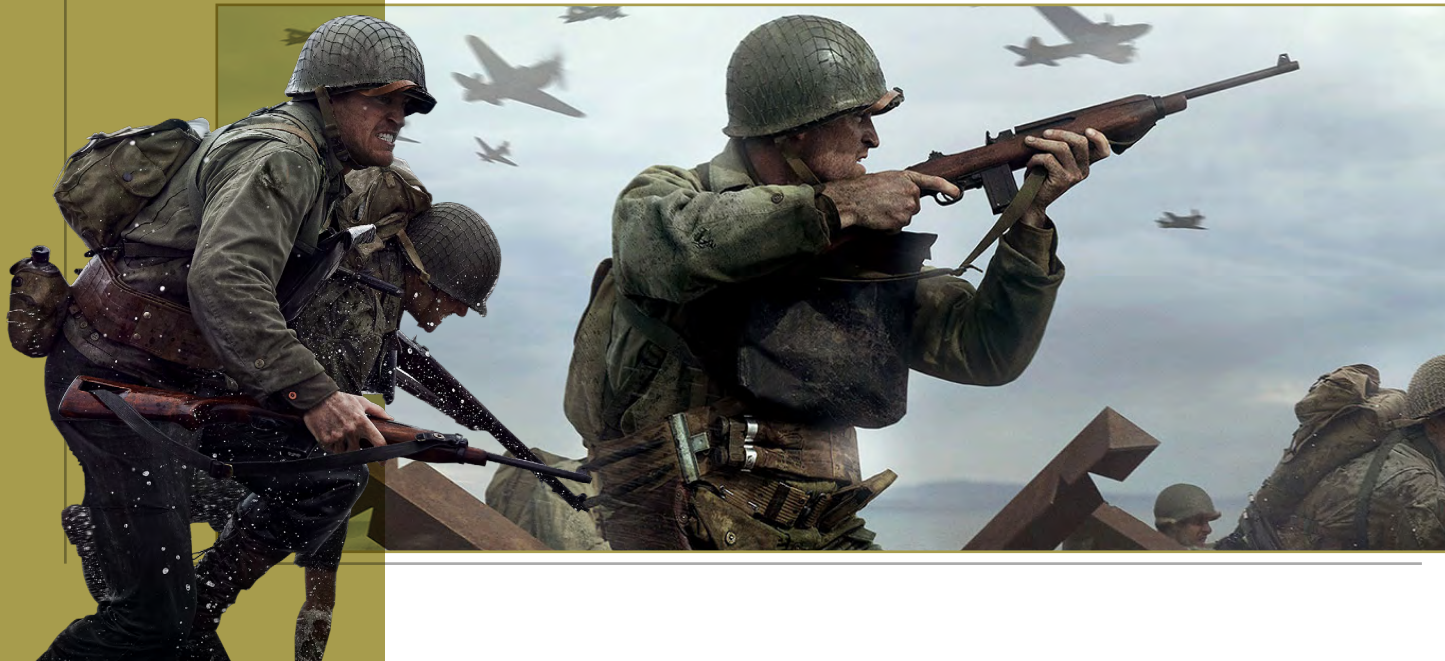


جنگ جهانی دوم، پرتلفات‌ترین جنگ تاریخ و موضوع بسیاری از کتب، فیلم‌ها، بازی‌های ویدیویی و آثار فرهنگی و هنری مختلف دیگر بوده است. جنایت‌های هولناکی که در این جنگ انجام شد، باعث تغییراتی اساسی در دنیا شد که اثرات آن‌ها حتی امروزه و بعد از گذشت بیش از 70 سال از پایان آن همچنان پا بر

جنگ جهانی دوم تا مدت‌ها موضوع اصلی بسیاری از بازی‌ها بود و نسخه‌های اولیه بسیاری از بازی‌ها نظیر Call of Duty، Battlefield، Medal of Honor و بسیاری از عناوین دیگر به طور کامل بر مبنای این جنگ عظیم و خون‌بار ساخته شدند. حتی داستان بازی‌های بزرگی نظیر سری Wolfenstein به طور کامل بر اساس این جنگ ساخته شده‌اند و تمامی نسخه‌هایشان بر مبنای این جنگ بوده و نه چیز دیگر. به هر حال بعد از چند سال و با تکراری شدن فضای جنگ جهانی دوم، به تدریج بازی‌های مطرح سبک شوتر اول‌شخص نیز شروع به استفاده از موضوعات دیگری کردند و بعضی وارد دوران جنگ سرد شده و عده‌ای نیز به زمان حال یا آینده بسیار نزدیک ورود کردند. در این میان عنوانی نظیر Call of Duty در نسخه اخیر خود (Infinite Warfare) به آینده خیلی دور سفر کرد و با عنوانی کاملاً فضایی رو به رو بودیم. با همه این‌ها با تدریج و با کم شدن بازی‌های مبتنی بر جنگ جهانی دوم، رغبت عمومی کاربران و بازیکنان به سمت این جنگ بیش‌تر شد و دوباره قرار است امسال، سری Call of Duty به ریشه‌های اولیه خودش بازگردد و شاهد عنوانی در مورد جنگ جهانی دوم باشیم.

به خوبی بتوانند با آن‌ها ارتباط برقرار کنند و احساس ناآشنایی نسبت به آن نداشته باشند. از این رو سازندگان باید با افرادی که در مورد پیشرفت‌های احتمالی انسان در آینده دور مطالعه می‌کنند صحبت می‌کردند. حال چالش برای ساخت WWII کاملاً برعکس نسخه‌های قبلی است. در اینجا سازندگان حجم غنی و عظیمی از اطلاعات در مورد جنگ جهانی دوم را در اختیار دارند و باید عنوانی را ارائه دهند که در عین سرگرم کننده بودن، واقع‌گرایانه و با دقت تاریخی بالایی باشد.

بسیاری سازندگان فعلی که مشغول ساخت این عنوان هستند مثلاً آقایان Michael Condrey و Glen Schofield که مؤسس استودیو Sledgehammer Games هستند، پیش‌تر روی عنوان آینده‌نگرانه این سری یعنی Advanced Warfare و یا بعضاً عناوین فضایی دیگری نظیر بازی ترسناک Dead Space کار کرده‌اند. در این چند سال چالش اصلی سازندگان سری Call of Duty به گفته خود آن‌ها ساخت عنوانی در آینده بوده است؛ پیاده‌سازی چیزهایی که در حال حاضر اکثراً وجود ندارند و یا به صورت طرح‌های اولیه هستند و بازیکنان تا به حال نظیر آن‌ها را در واقعیت ندیده‌اند. تیم سازنده باید شخصیت‌ها، تکنولوژی و داستان را در آینده طوری پیاده‌سازی کردند که بازیکنان





با توجه به چالش ساخت این بازی که برعکس چالش‌های قبلی است، سازندگان نیز باید به جای افرادی که در مورد تکنولوژی‌های پیشرو مطالعه می‌کنند به سراغ تاریخدان‌های زنده و ماهر بروند. به عنوان مثال یکی از راهنماهای اصلی سازندگان، تاریخدانی به نام مارتین مورگان است که با بیش از 2000 نفر از سربازان و مردم عادی که جنگ جهانی دوم بر زندگی آن‌ها اثر گذاشته است، مصاحبه کرده و اطلاعات بسیار زیادی در مورد این جنگ عظیم دارد. سازندگان برای این ساخت یک کمپین هیجان‌انگیز و در عین حال وفادار به تاریخ برای این عنوان، به بررسی مکان‌های وقوع جنگ‌ها و عکس برداری از آن، بررسی وسایل نقلیه آن دوران و همچنین سلاح‌های مخصوص جنگ جهانی پرداخته‌اند. البته نکته مهمی که وجود دارد، این است که سازندگان فقط به مکان‌های جنگی نرفته‌اند که هر چیزی را که می‌بینند، اسکن کنند و عکس بگیرند بلکه آن‌ها می‌خواستند حس خاص آن محیط‌ها را به دست بیاورند و همچنین نکات ریزی را که شاید در عکس‌ها به آن توجهی نکنند را نیز به عین ببینند. سازندگان بازی در این مورد صحبت‌هایی کرده‌اند و به این نکته اشاره داشته‌اند که مثلاً اگر از یک نفر بخواهید یک دریاچه را بکشد، در نگاه اول به سرعت آن را آبی نقاشی می‌کند ولی اگر به بیش‌تر دریاچه‌های جهان نگاه کنیم، اکثراً به رنگ‌هایابی مایل به سبز یا خاکستری و یا حتی ترکیبی از سبز و خاکستری هستند و نه آبی. سازندگان بازی و تیم Sledgehammer با مسافرت به نقاط مختلف با چنین دیدی به محیط نگاه می‌کردند تا صرفاً تصویری که به ذهن انسان می‌رسد را ایجاد نکنند بلکه آنچه که واقعاً وجود دارد را در بازی پیاده‌سازی کنند.

در همین مورد می‌توان به سفر سازندگان بازی به جنگل هورتگن (Hortgen Forest) در آلمان اشاره کرد. هر چند این جنگل در زمان سفر آن‌ها و همین‌طور در زمان جنگ برفی و در بعضی قسمت‌ها مرطوب و گلی بوده است ولی تیم سازنده بازی با نگاه کردن به زمین متوجه شدند که زمین فقط سفید نیست بلکه سوزن‌های کوچک کاج نیز روی زمین دیده می‌شود. در این زمان سازندگان خیلی خوب می‌توانستند خودشان را در نقش سربازانی با لباس‌های کاموایی زمستانی در مقابل دشمنان تصور کنند. همچنین در این

سعی کرده‌اند که همه چیز در بازی منطقی به نظر برسد. مثلاً حین طراحی خانه‌هایی که در حین نبرد از آن عبور می‌کنید و شاید به آن توجهی نیز نکنید، علاوه بر نکاتی نظیر قرار دادن تابلو یا میز غذاخوری، با خودشان در مورد این که چه کسی در آن جا زندگی کرده است نیز بحث کرده‌اند و مشخص کرده‌اند که مثلاً چرا باید یک میز غذاخوری و تنها یک نان روی آن قرار داشته باشد و برای اشخاصی که قبلاً در خانه‌ها زندگی کرده‌اند داستان‌هایی ساخته‌اند تا هم چیز خانه متناسب با هم باشد.

برای باورپذیر بودن بازی، نیاز به گرافیک خوب نیز هست. برای ساخت اشیای محیط به صورت دقیق علاوه بر روش‌های مدل‌سازی از روش Photogrammetry نیز استفاده شده است. در این روش با استفاده از تعدادی عکس که از چیزی تهیه شده است، ویژگی‌های نقاط آن تعیین می‌شود و به عنوان مثال با نرم‌افزارهای پیشرفته می‌توان آن را تبدیل به یک مدل سه بعدی کرد. به علاوه سازندگان تیم ضبط موشن کیچر بازی را گسترش داده‌اند و به علاوه سیستم‌های آن‌ها بسیار مجهزتر از دوره Advanced Warfare شده است و امکان ضبط حالات چهره بیش‌تری را دارند.

محیط حتی یکسری سیم‌های ارتباطی و حتی یک تانک King Tiger باقی مانده از جنگ جهانی وجود دارد که باعث می‌شود سازندگان بیش از پیش خود را در آن دوران احساس کنند. همچنین سازندگان بازی با بازدید از اردوگاه‌های کار اجباری دوران جنگ جهانی، به خوبی با حال و هوای آن مکان‌ها آشنا شدند. در نهایت و با بازگشت از سفرهای تیم سازنده به اروپا، آنان به طور کامل متوجه شدند که ساخت یک بازی بر اساس جنگ جهانی دوم، فقط پیاده‌سازی نکات استراتژی جنگ‌های معروف آن نیست و باید به چنین نکات ریزی نیز توجه داشت تا بازی بتواند واقعی بوده و با مخاطب ارتباط برقرار کند. داستان بازی متمرکز بر شخصیتی به نام Ronald 'Red' Daniels و جوخه همراه او است و از حمله D-Day (وارد شدن به ساحل نورماندی) آغاز می‌شود. در طول بازی شما در نقش شخصیت‌های دیگری نیز قرار می‌گیرید و امکان بازی در نقش یک شخصیت مؤنث که از رهبران مقاومت فرانسه است نیز تأیید شده است. با این حال تمرکز بازی روی شخصیت دانیلز و همراهانش است و وقایع احساسی بین آن‌ها در شرایط سخت جنگ بسیار باورپذیرتر و طبیعی‌تر از سایر عناوین قبلی Call of Duty خواهد بود. سازندگان



سری به سبب قرار داشتن در آینده و وجود تجهیزات مختلف بسیار سریع شده بود و شکل قدیمی خود را از دست داده بود اما سازندگان در این بازی با توجه به زمان وقوع آن کمی از سرعت آن کاسته‌اند تا سرعت متناسب با محیط باشد. البته این اصلاً به معنی کندی بخش چندنفره نیست و همچنان با بخش چندنفره سریع و بسیار پرهیجانی رو به رو هستیم ولی طبیعتاً از پرش‌های عجیب و غریب نسخه‌های قبلی در این بازی خبری نخواهد بود اما باز هم باید گفت که بازی کند نیست و حتی مواردی نظیر امکان بازیابی سلامتی خودکار که در بخش تک‌نفره بازی وجود ندارد برای حفظ سرعت و ریتم بخش چندنفره همچنان در آن حضور خواهند داشت تا از این لحاظ خیال بازیکنان همیشگی بخش چندنفره سری راحت باشد. از طرفی این موضوع کاهش نسبی سرعت به خوبی می‌تواند نقش استراتژی، برنامه ریزی و هماهنگی با هم‌تیمی‌ها را در بخش چندنفره بالا برده و باید علاوه بر سرعت عمل بالا، به فکر نیز برای پیشبرد مسابقات بخش چندنفره توجه کرد.



به جز این موارد بهتر است به جزئیاتی از گیم پلی بازی نیز بپردازیم. این بازی اولین عنوان بعد از نسخه اول Call of Duty است که در بخش Campaign و داستانی آن خبری از بازیابی خودکار سلامتی نیست. برای بازیابی سلامتی بازیکن باید به دنبال هم‌رزم‌های درمانگر گروه باشد که او را درمان کنند. این تصمیم برای هر چه واقعی‌تر کردن گیم پلی بازی گرفته شده است تا واقعاً شرایط جنگ و حس حضور در آن شرایط سخت به بازیکن منتقل شود. سازندگان دوست نداشتند که شخصیت‌های بازی ابرقهرمان‌هایی باشند که بعد از خوردن چندین تیر، به پشت سنگر رفته و پس از دو سه ثانیه مکث، دوباره با سلامت کامل به مبارزه ادامه بدهند. همین‌طور خیلی اوقات برای به دست آوردن مهمات نیز باید به دنبال هم‌رزم‌ها باشید و ممکن است در محیط مهمات مخصوص سلاح‌های خود را پیدا نکنید. به طور کلی قرار نیست بخش داستانی بازی مثل نسخه‌های قبلی Call of Duty آسان باشد و شما بدون هیچ سختی بتوانید دشمنان را یکی پس از دیگری شکست دهید و چالش‌های بسیار بیشتری از نسخه‌های قبلی در انتظار شما خواهند بود. همچنین برخلاف نسخه‌های دیگری این سری، امکان دویدن به طور نامحدود وجود ندارد و بعد از طی مسافتی، شخصیت اصلی خسته شده و باید چند لحظه‌ای استراحت کند. این موضوع نیز در جهت هر چه طبیعی‌تر کردن بازی انجام گرفته است. با همه این موارد و با توجه به نظراتی که خود سازندگان داده‌اند، گروه Sledgehammer قصد دارد بخش داستانی بازی را تبدیل به «نجات سرباز رایان» بازی‌های ویدیویی بکند (نجات سرباز رایان، نام فیلم تحسین شده استیون اسپیلبرگ در مورد جنگ جهانی دوم است).

اما جدای از بخش داستانی بازی که امیدواریم دوباره به روزهای اوج خود در زمان عناوین قدیمی سری برگردد و از تمام پتانسیل‌هایش استفاده کند، بخش چندنفره همواره یکی از دلایل اصلی برای خرید سری Call of Duty بوده است. اولین نکته‌ای که خیلی سر و صدا کرد، حضور داشتن یا نداشتن در نقش سربازهای آلمانی بود. سازندگان در مورد بخش تک‌نفره که کاملاً حضور نداشتن در نقش آن‌ها را تأیید کرده است ولی در مورد بخش چندنفره امکان بازی در نقش سربازان آلمانی وجود دارد ولی نکته مهم اینجاست که این سربازان به عنوان سربازان ارتش آلمان معرفی می‌شوند و به هیچ وجه در بازی امکان قرار گرفتن در نقش سربازان ویژه نازی (SS و Wehrmacht) وجود نخواهد داشت. این سربازان در بخش داستانی بازی به عنوان دشمن حضور دارند ولی به دلیل قوانین مختلف و ممنوع کننده‌ای که در بسیاری از نقاط وجود دارد، به هیچ وجه امکان قرار گرفتن در نقش سربازان ویژه‌ای که مستقیماً مربوط به نازی‌ها می‌شوند وجود ندارد ولی سربازان ارتش آلمان که مشغول انجام وظیفه و اطاعت از دستورات را داشته‌اند، ممانعت قانونی ندارند و بدون هیچ گونه مشکلی در بازی پیاده‌ساز شده‌اند.

اما خود گیم پلی بخش چندنفره نیز تغییراتی داشته است. شاید مهم‌ترین تغییری که در همان اولین باری که بازی کنید به چشم بیاید، سرعت بازی باشد. سرعت بخش چندنفره در عناوین اخیر این



این موضوع باعث خلق موقعیت‌های جالبی می‌شود که نیاز به همکاری گروهی را بالا می‌برد و تا به حال شاید در کمتر بازی شاهد آن بوده باشیم. مخصوصاً هیچ وقت بازیکنی در یک بازی آنلاین خودش را در دیدرس کامل دشمن قرار نمی‌دهد به این امید که نیروها از پشت او را پوشش بدهند ولی بازی با خلق اجباری چنین موقعیت‌هایی باعث ایجاد تجربه‌های جدیدی در بخش آنلاین می‌شود.

همچنین یکی دیگر از مکانیک‌های جدید بازی، سیستم Division یا لشکر است که در اصل تغییری در سیستم Perk های نسخه قبلی محسوب می‌شود. بازیکن در بخش آنلاین می‌تواند از بین یکی از پنج لشکر: پیاده نظام، اعزامی، هوایی، کوهستانی و زرهی (Infantry, Expedition, Airborne, Mountain, Armored Basic) یکی را انتخاب کنند. این گروه‌ها در یکسری از Perk ها که Training نامیده می‌شود، مشترک هستند ولی سایر Perk های آن‌ها متناسب با گروه انتخابی متفاوت خواهد بود. اسلحه معمول مورد استفاده این گروه‌ها نیز متفاوت است، مثلاً مسلسل (SMG) سلاح معمول نیروهای هوایی است در حالی که نیروهای کوهستانی دسترسی به تک‌تیرانداز و سلاح‌هایی نظیر آن دارند.

نیز ممنوع است و برای این گونه کشورها سازندگان نسخه‌های جداگانه‌ای را منتشر خواهند کرد.

در مورد مودهای قابل بازی در بخش چندنفره، علاوه بر مودهای معمولی نظیر Team Deathmatch و یا Conquest، مود جدیدی به نام War به بازی اضافه شده است. این بخش در اصل حالت هدف محور بخش چندنفره است که به جای این که بر اساس تعداد کشته‌ها و... نتیجه را قضاوت کند، اهدافی را به هر یک از دو طرف نبرد می‌دهد و مدت زمان محدودی نیز وجود دارد و بسته به انجام این اهداف، گروه‌ها پیشرفت می‌کنند. چنین بخشی به نوعی المان داستان را وارد بخش چندنفره بازی می‌کند و جذابیت آن را به شدت بالا می‌برد. به عنوان مثال در تریلرهایی که از گیم پلی بازی منتشر شده، در یکی از این مأموریت‌ها مشاهده می‌کنیم که ابتدا نیروها باید یکی از مقرهای دشمن را تصرف کرده و سپس اقدام به ساخت یک پل روی یکخندق بکنند. نکته جالب نیز همین مکانیک ساختن پل است که باید یکسری از افراد در کنار پل مستقر شده و با زدن دکمه‌ای به تدریج پل را تکمیل کنند و از طرف دیگر با این کار در دیدرس دشمن قرار می‌گیرند و باید یکسری از افراد آن‌ها را پوشش دهند تا دشمن نتواند به راحتی نیروها را شکست دهد.

نکته قابل توجه دیگر، ظاهر شخصیت بازیکن است. در عنوانی نظیر Battlefield 1 که در زمان جنگ جهانی اول است، با وجود حضور شخصیت مؤنث در بخش تک‌نفره، از آن جایی که شخصیت‌های مؤنث نقش زیادی در خود نبردها نداشتند، زنان در بخش چندنفره حضور ندارند و اخیراً قرار است با DLC جدید به بازی اضافه شوند. در طرف دیگر، شرکت Sledgehammer برای این که بازیکنان شخصیت مدنظر خودشان را داشته باشند، به این موارد در بخش چندنفره توجهی ندارند و بازیکن را برای انتخاب شخصیت دلخواه آزاد گذاشته‌اند. علاوه بر زنان، مثلاً حضور یک سرباز سیاه‌پوست نیز در ارتش آلمان در دوران جنگ جهانی دوم کاملاً محال است ولی سازندگان این گونه موارد را نیز آزاد گذاشته‌اند و از این لحاظ برای جلب نظر بازیکنان، شاهد رعایت دقت تاریخی در بخش چندنفره نیستیم. البته تمامی این موارد در بخش تک‌نفره به طور دقیق رعایت شده‌اند و همان طور که گفته شد، حتی مواردی نظیر نیروهای ویژه نازی‌ها که به دلایل ممنوعیت قانونی امکان حضور در بخش چندنفره را ندارند، در بخش داستانی بازی حضور دارند و بقیه موارد نظیر ترکیب نژادی ارتش‌ها کاملاً رعایت شده است و البته با همه این‌ها همچنان برای کشوری نظیر آلمان حتی نماد آلمان نازی



کار برده‌اند. البته طبیعتاً منظور آن‌ها از این گفته، این نیست که زامبی‌ها در جنگ جهانی واقعاً حضور داشته‌اند ولی احتمالاً بخش‌هایی از آن در اثنای رویدادهای واقعی به وقوع خواهد پیوست. به هر حال باید منتظر اطلاعات بیشتری در این باره بود و نمی‌توان فعلاً هیچ گونه اظهار نظر قطعی در مورد ادعاهای سازندگان کرد. نکته مهمی که در این مورد وجود دارد، سابقه سازندگان در ساخت عنوان ترسناکی نظیر Dead Space است. مطمئناً سازندگان با پیشینه ساخت بازی ترسناک، می‌توانند بخش Zombie بازی را هر چه بیش‌تر مهیج و ترسناک کنند.

کلی تا به حال چنین چیزی را در بخش چندنفره Call of Duty شاهد نبوده‌ایم ولی احتمالاً این بخش تبدیل به قسمتی خواهد شد که کاربران وقت زیادی را با آن صرف کرده و به روحیه رقابتی و همکاری بین بازیکنان نیز کمک خواهد کرد. بخش Zombie ها نیز در WW2 با عنوان Nazi Zombies باز گشته است. اطلاعات خیلی زیادی از این بخش منتشر نشده است ولی می‌دانیم که مانند همیشه این قسمت از بازی برپایه همکاری و به صورت Co-op انجام می‌شود و ظاهراً داستانی نیز برای این بخش در نظر گرفته شده است. سازندگان در ادعایی اصطلاح «بر اساس اتفاقات واقعی» را در مورد این بخش به

قسمت جدیدی هم که به بخش چندنفره اضافه شده، بخشی تحت عنوان Headquarters است. این بخش در اصل محل جمع شدن عمومی بازیکنان است و 48 بازیکن را به طور همزمان در خود جای می‌دهد. در این بخش بازیکنان می‌توانند به کارهای اجتماعی پرداخته، با صحبت با فرماندهان عملیاتی، چالش‌هایی را برای انجام در بخش چندنفره کسب کنند و یا حتی به انجام رقابت‌های 1v1 (یک نفر علیه یک نفر) بپردازند. سازندگان این بخش را با الهام از شهرهای عنوان World of Warcraft ساخته‌اند. محیط این بخش، به صورت بخش عظیمی از ساحل نرماندی در روز سوم پس از D-Day طراحی شده است. به طور



نتیجه‌گیری نهایی

شدن بخش‌هایی جدیدی و افزایش تأثیر استراتژی در آن‌ها به نظر جالب‌تر از نسخه‌های قبلی خواهد بود و به هر شکل ممکن، احتمالاً سازندگان سعی دارند جلوی انتقادات نسبت به تکراری شدن بخش چندنفره Call of Duty های قبلی را بگیرند. به هر حال باید تا 3 نوامبر 2017 (12 آبان 1396) منتظر ماند تا ببینیم حاصل کار تیم Sledgehammer Games چه خواهد بود.

با همه مواردی که گفته شد، به نظر می‌رسد: Call of Duty: WW2 احتمالاً بازگشتی موفق به ریشه‌های سری خواهد بود. به نظر می‌رسد بخش داستانی بازی نسبت به عناوین اخیر بهتر شده باشد و دیگر با یکسری ابرسرباز رو به رو نیستیم و سازندگان قرار است حس واقعی حضور سربازان معمولی در شرایط وحشتناک جنگ را به بازیکن منتقل کنند. بخش چندنفره بازی نیز با اضافه



PES 2018
PRO EVOLUTION SOCCER

تکامل فوتبال در
سرزمین آفتاب تابان



برای شکست فیفا و گیم پلی با ثبات و رو به پیشرفتت را فراهم کند؟ یکی از مهم ترین تفاوت‌های سری فیفا و PES در سرعت بازی نهفته است. این تفاوت بزرگ که حالا به مشخصه هردو بازی بدل شده، طرفداران و مخالفانی را در هر دو جهت دارد. بسیاری بر این عقیده هستند که سرعت بیشتر سری PES این بازی را از واقعیت به دور کرده و امکان استفاده از تاکتیک‌هایی دقیق را از بازی کننده‌ها می‌گیرد. اما در مقابل، بسیاری معتقدند که سرعت بالای این سری، هیجان و زیبایی خاصی را به PES بخشیده که در هیچ بازی مشابه دیگری یافت نمی‌شود. در راستای همین موضوع، سازندگان در سال جاری، سرعت خاص سری را همچنان حفظ کرده‌اند. اما با استفاده از یک سیستم کنترلی جدید، ثبات و توانایی مانور بیشتری را چاشنی چنین سرعتی کرده‌اند.

در حقیقت سازندگان PES 2018 با استفاده از توانایی‌های موتور گرافیکی خارق العاده فاکس، امکان کنترل و مانور بیشتری به بازیکنان صاحب توپ بخشیده‌اند. به این صورت که حالا بازیکنانی که صاحب توپ باشند، سریع تر از قبل واکنش نشان داده و می‌توانند برای حفظ توپ زیرپایشان، حرکات بیشتر و موثرتری از خود به نمایش بگذارند. در نسخه‌های قبلی، سیستم کنترلی اجازه مانور آن چنانی را به بازیکنان نمی‌داد و از این رو، شاهد حرکات سرعتی با جهت‌هایی تقریباً ثابت برای حملات بودیم. اما در نسخه 2018، سازندگان این امکان را به بازیکنان می‌دهند که علاوه بر تاکید و استفاده از سرعت و حرکات سرعتی، حالا تغییر جهت و استفاده از حرکات تکنیکی را هم در حملات خود جای دهند. این مهم باعث می‌شود که گیم پلی سری، پیچیدگی بیشتری داشته باشد و هرچه بیشتر به واقعیت نزدیک شود. همچنین با استفاده از فیزیک بهتر و طراحی دقیق سیستم کنترلی، حالا دقت بازیکنان در کنترل توپ افزایش پیدا کرده و امکان استفاده از حرکات تکنیکی و انواع و اقسام دریبل‌ها ممکن شده است.

اما چندسالی است که این رقابت سالانه، حداقل در زمینه فروش و تصاحب بازارهای جهانی، بدون هیچ شکی، به نفع سری پرفردار فیفا به پایان می‌رسد. سری جذابی که یکی از برتری‌هایش نسبت به رقیب، بهره بردن از حق امتیاز تیم‌های حقیقی و در نتیجه استفاده از پیراهن، نام و ورزشگاه این چنین تیم‌هایی در بازی است. در مقابل این برتری سری فیفا اما، تعلق داشتن حق استفاده انحصاری از سری رقابت‌های لیگ قهرمانان اروپا (UEFA Champions League) به سری PES باعث شده که هردو سری، برتری‌هایی در زمینه حق امتیاز داشته باشند.

با وجود برتری بی چون و چرای سری فیفا در زمینه فروش و موفقیت اقتصادی در طی سال‌های اخیر، کونامی، ناشر نه چندان محبوب این روزهای دنیای بازی‌های ویدئویی، از این رقابت کنار نکشیده و با برنامه ریزی دقیق و سالانه، هرساله نسخه‌ای بهتر و بهبود یافته تر از سری محبوب PES را روانه بازار می‌کند. این پیشرفت‌ها در سه سال گذشته و با توجه به استفاده تیم سازنده از یکی از بهترین موتورهای گرافیکی، حداقل در زمینه بصری به شدت محسوس بوده است. موتور گرافیکی قدرتمند فاکس، با انعطاف پذیری بسیار زیادش، امکان استفاده از گرافیکی بهتر در زمین، طراحی هرچه واقعی تر چهره بازیکنان و بهره بردن از فیزیکی بهتر در بازی را برای سازندگان فراهم کرده است. اما همانطور که مشخص است، این بهبودها نتوانسته آن طور که باید و شاید، محبوبیت از دست رفته سری PES را بازگرداند. و به نظر می‌رسد که سری، باید با بهبودهایی اساسی تر در بخش گیم پلی مواج شود. موضوعی که در سال جاری، توجه سازندگان و ناشر بازی را خودش جلب کرده است. امسال کونامی با PES و بهبودهای بسیاری در بخش گیم پلی به میدان مبارزه برگشته تا پس از سال‌ها، تاج سلطنت بر این سبک را از روی سر سری فیفا برآید. اما باید دید که تغییرات عظیم سری، با توجه به دیده شدن عدم ثبات در گیم پلی نسخه‌های اخیر سری PES می‌تواند زمینه مناسب

رقابت، موضوعی است که همیشه در میان بازی‌های ویدئویی وجود داشته است. سازنده‌های مختلف برای کسب مخاطبان و در نتیجه دست پیدا کردن به فروشی بیشتر نسبت به دیگر رقبا، همیشه سعی می‌کنند تا عناوینی بهتر و باکیفیت تر ساخته و یا از طریق تبلیغاتی دروغین، اما پر خرج، فروشی حیرت آور را برای محصولشان رقم بزنند. اما این رقابت‌ها گاهی رنگ و بوی متفاوتی به خودش گرفته و به دو بازی و دو ناشر خاص محدود می‌شود. در چنین شرایطی است که تب و تاب رقابت، علاوه بر سازندگان، طرفداران و مخاطبان را نیز درگیر خود کرده و شرایطی بسیار هیجان انگیز را ایجاد می‌کند. این رقابت‌ها، معمولاً بازی بازان را به دو دسته تقسیم کرده و باعث می‌شود که نزاع میان سازندگان، حتی در مرحله‌ای بیشتر و داغ تر، طرفداران را هم دربر گرفته و بحث‌های طولانی و دعواهای پر زد و خوردی را دامن می‌زند. اما در میان این رقابت‌های دیرینه، شاید بتوان از دو رقیب همیشگی به عنوان پیشکسوت رقابت در بازی‌های ویدئویی یاد کرد. دو سری از مهم‌ترین، پر فروش ترین و جذاب ترین عناوین ورزشی که به صورت سالانه منتشر شده و هرسال، در فصل تابستان و در زمان معرفی شدن، تب و تاب رقابت را میان طرفداران داغ می‌کنند. سری PES و FIFA که هر دو به ورزش فوتبال اختصاص داشته و سعی دارند تا بهترین تجربه ساخت یک عنوان ورزشی بر اساس ورزش فوتبال را ارائه کنند.





تصمیم گیری و نوع واکنش این هم تیمی ها به اعمال شما، بسیار پر اهمیت می شود. به این ترتیب، هوش مصنوعی نامناسب در بازی های ورزشی، می تواند یکی از اصلی ترین دلایل ضعف بازی باشد. در همین راستا، سازندگان سری PES سعی دارند تا با عرضه داشتن هوش مصنوعی بهتر در نسخه سال جاری، کیفیت گیم پلی سری را افزایش دهند. این هوش مصنوعی بهبود یافته به بازیکنانی که در کنترل شما نیستند، کمک می کند تا در زمان حمله ها، حرکات بهتری داشته و بتوانند شما را همراهی کنند. به عنوان مثال، حالا مهاجمان در زمان حمله کردن، در موقعیت های بهتری جایگیری کرده

علاوه بر تاثیر گذاری در گیم پلی و توانایی بازیکنان، از نظر بصری هم تاثیرگذار بوده و بازی را هرچه بیشتر به واقعیت نزدیک کند. حرکات بهتر و طبیعی تر توپ، باعث می شود که پیش بینی این حرکات آسان تر شده و در نتیجه، مسابقات روندی دقیق تر و منصفانه تری را طی کنند.

اما پس از فیزیک بهتر، سازندگان به سراغ بهتر کردن هوش مصنوعی بازیکنان حاضر در زمین رفته اند. هوش مصنوعی در عناوین ورزشی تیمی، نقشی بسیار مهم را ایفا می کند. به دلیل وجود حرکات تیمی و نیاز به استفاده از توانایی ها و جایگیری های اعضا دیگر تیم در مسابقه، نوع حرکات،

یکی دیگر از تغییرات این نسخه، بهتر شدن فیزیک کلی توپ است. حرکات توپ و نوع واکنش این جسم کروی نسبت به ضربات، به عوامل متعددی وابسته است که اعمال کردن یک یک آن ها در یک بازی ویدیویی، کار ساده ای نیست. در PES 2018، تیم سازنده سعی کرده تا عوامل تاثیر گذار بر حرکات توپ را هرچه بهتر شبیه سازی کرده و در نتیجه، توپی واقعی را در زمین بازی نمایش دهد. تاثیر پذیری توپ در نسخه جدید نسبت به برخوردها حالا به شدت طبیعی تر شده و دیگر شاهد تغییر مسیرهای غیر منطقی نخواهیم بود. تغییر و در حقیقت بهبود فیزیک توپ در سری، می تواند



به توپ، از مواردی هستند که سری باید بهبودهای چشم گیری را در آن شاهد باشد. همچنین ایجاد احساس بر روی چهره بازی کنان، که از بهبودهای این نسخه است، یکی از مهم ترین درخواست های ما از سری بوده است. اما با توجه به توضیحات سازندگان، و نسخه بتای محدود بازی، می توان گفت که نسخه جدید PES به خوبی به انتظارات گرافیکی پاسخ داده و در زمینه بصری به شدت پیشرفت داشته است. این درحالی است که نسخه مربوط به پلتفرم رایانه های شخصی، بهترین نسخه از نظر کیفیت بصری خواهد بود. همچنین برخلاف سری PES، FIFA در نسخه های مربوط به نسل قبل، ویژگی های کلیدی اش را از دست نخواهد داد.

به نظر می رسد که نسخه جدید سری PES علاوه بر تأکیدی که روی موضوعات گرافیکی دارد، سعی دارد بیشتر از قبل در صدد بهبود گیم پلی و ارائه تجربه ای بهتر از فوتبال باشد. اما در این میان، مشکلاتی وجود دارند که سازندگان هیچ گاه به دنبال حل کردن آن نبوده اند. یکی از اساسی ترین مشکلات سری، عدم وجود امتیاز تیم های معتبر و معروف جهان است. در طول سال ها، این مشکل بزرگ آن طور که باید و شاید حل نشده است. چرا که هنوز هم جای خالی تیم های بزرگی مثل منچستر یونایتد و بسیاری دیگر از تیم های باشگاهی بزرگ در سری حس می شود. در کنار مشکل حق امتیاز تیم ها، عدم وجود بخش چند نفره ای موفق که توان رقابت با بخش آلتیمیت تیم سری فیفا را داشته باشد را می توان به عنوان یکی دیگر از مشکلات بزرگ بازی شناسایی کرد.

با این همه، باید منتظر بود و دید که شرایط بهبود یافته گرافیک و گیم پلی در این نسخه، می تواند ضعف هایی مثل حق امتیاز تیم ها و یا نبود بخش آنلاین جذاب را پوشش داده و گوی سبقت را از سری فیفا برآید؟ PES 2018 در تاریخ 12 سپتامبر 2017، مصادف با 21 شهریور سال 1396 برای دو پلتفرم اصلی نسل هشتم، یعنی PS4، Xbox One و رایانه های شخصی در کنار پلتفرم های نسل قبل منتشر خواهد شد.



و شرایط را برای ارسال و سپس دریافت یک پاس خوب مهیا می کنند. همچنین این بازیکنان به کمک هوش مصنوعی بهبود یافته، دیگر در دست و پای شما نیستند و حالا بهتر از قبل به تغییر مسیرهایشان واکنش نشان خواهند داد.

قرار است هوش مصنوعی در زمان دفاع هم عملکرد بهتری از خود نشان داده و ظرایف را برای به ثمر رسیدن گل ها سخت تر کند. جایگیری درست مدافعان و پوشش دقیق مناطق بازی و خالی در خط دفاع و همچنین هماهنگی حرکات بازی کنان خط دفاع با شما، یکی از مهم ترین بهبودهای هوش مصنوعی PES 2018 است.

یکی از مشکلات سری PES در چندسال اخیر، رسیدن به فرمول و سیستمی مناسب برای پاس کاری بازیکنان بود، این سیستم در نسخه قبلی به ثباتی تقریبی رسیده و حالا بهبودهایی را شامل خواهد شد. طبق گفته سازندگان، سیستم پاس کاری بازی در نسخه جدید بسیار دقیق تر از قبل عمل خواهد کرد و کمی ساده تر خواهد شد. این موضوع باعث می شود که سرعت همیشگی گیم پلی سری بدون اختلال حفظ شود. در راستای حفظ همین سرعت، سازندگان هوش مصنوعی را به نوعی طراحی کرده اند که به صورت خودکار از برخوردهایی غیرضروری اجتناب کند. به طور دقیق تر حالا مهاجمان صاحب توپ، بدون دخالت شما، با حرکات بدن، از مسیر مدافعان کنار رفته و از برخورد با آنها اجتناب خواهند کرد این درحالی است که سری فیفا هرساله، تمرکز ویژه ای بر روی برخوردهای فیزیکی و افزایش تعداد چنین برخوردهایی دارد. و این موضوع به خوبی ماهیت متفاوت این دو سری را نشان می دهد.

در راستای تغییرات گیم پلی، PES 2018، امسال سیستمی کاملاً جدید برای ضربات ایستگاهی معرفی کرده است. ضربات ایستگاهی، پنالتی ها و کرنرها حالا همگی از سیستمی جدید بهره می برند. طبق گفته سازندگان، این سیستم جدید به بازی کنان در هر دو تیم اجازه می دهد که قبل از ضربه زدن به توپ، آزادانه حرکت کرده و در نتیجه استراتژی بهتری برای دفاع از دوازه و یا حمله به آن، داشته باشند.

به نظر می رسد که در نسخه جدید سری PES شاهد تغییرات بسیاری در گیم پلی باشیم. تغییراتی که همگی با انیمیشن های جدید و بهبودهای چشم گیر گرافیکی همراه هستند. نمایش های PES 2018 به خوبی قدرت و توانایی موتور گرافیکی بازی برای خلق چهره هایی زنده و نزدیک به واقعیت را به مخاطبان نشان داده است. سازنده ها با افزایش تعداد انیمیشن های صورت، و ایجاد احساسات بر روی صورت بازیکنان، در کنار طراحی دقیق چهره ها، بازی را از نظر بصری با بهبودهایی چشم گیری همراه کرده اند. همچنین، با افزایش انیمیشن های حرکتی بازیکنان، حرکات بیشتر و دقیق تر آن ها حالا با جلوه های بصری زیبایی تکمیل می شود. باید گفت که به طور کلی، در زمینه بصری و گرافیک فنی انتظارات بسیاری از PES 2018 داریم. چهره دقیق بازیکنان در کنار انیمیشن های دقیق تر و واقعی تر مربوط به دویدن، دریبل زدن و حتی ضربه زدن



PROJECT CARS™ 2

دومین پروژه ماشین بازها



باشد که اگر تا کنون به ذهن سازندگان PC2 ترسیده باشد امیدواریم که حداقل با در بسته های الحاقی بازی و یا در نسخه بعدی از بازی شاهد مسابقات اینچینی با گرافیک واقعی نسل هشتمی و افکت های گرد و خاک و ریختن شن و ماسه باشیم که نه تنها زیبا بلکه غیر قابل تصور خواهد بود.

به طور قطع در بخش گرافیکی شاهد بهبود خواهیم بود ولی جدای از بهبود افکت ها و رزولوشن بازی مخصوصا بر روی کنسول ها، حالا یکی از مهمترین خواسته های ما بهبود وضعیت نرخ فریم بازی است. در حالی که بازی به عنوان یک بازی 60 فریم بر ثانیه ای فروخته شد ولی در حقیقت شاهد نرخ فریمی بودیم که حتی تا عدد 30 نیز پایین می آمد. امیدواریم اعضای Slightly Mad Studios این بار از سایر سازندگان این نکته را متوجه شده باشند که هر چه قدر هم بازی شما در ظاهر زیبا باشد باز هم در صورتی که نرخ فریم در چنین عنوانی که تفاوت رتبه اول و باخت می تواند تنها یک تصمیم گیری اشتباه در اثر سرعت کم نمایش فریم ها باشد. استودیو Turn 10 سازنده عناوین سری Forza Motorsport پس از ساخت Forza 5 توانست از اشتباهات خود درس بگیرد و در نسخه ششم با وجود بهبود گرافیکی، شاهد کوچک ترین افت فریم از عدد 60 نبودیم در حالیکه بازی در تمام طول لحظات با رزولوشن 1080p اجرا می شد البته این نرخ فریم ثابت بدون هزینه هم نبود و با دقت در تصاویر بازی می شد متوجه شد که Turn 10 با کاهش رزولوشن و جزئیات اجسام و خودرو های دور دست توانست که به این مهم دست یابد. سوئی در طول سالیان اخیر نشان داده است که متوجه اهمیت نرخ فریم شده است و گواه آن عناوین اخیر این شرکت است.

یکی از مواردی که بازی از عدم وجود آن به شدت رنج می برد، عدم وجود خودرو های دست اول از شرکت هایی مانند بنز، پورشه و غیره بود که البته با وجود بودجه محدود در آن زمان قابل توجیه بود و رویه Slightly Mad Studios برای پر کردن این نقطه ضعف بزرگ؛ با خودرو های شبیه به خودرو های سطح اول روز دنیا، سعی در اصلاح این نقیصه داشت ولی حالا بعد از 2 سال خبر خوب آن است سازندگان بازی به این نقیصه مهم پی برده اند و حالا وعده حضور بیش از 200 خودرو را در بازی داده اند که حالا علاوه بر خودرو های مخصوص رقابت در پیست، شاهد حضور خودرو مسابقات خارج از پیست نیز خواهیم بود که به شدت به ارزش خرید این بازی خواهد افزود.

از سوی دیگر سازندگان قصد دارند که تعداد موقعیت های قابل بازی را به تعداد پانزده عدد برسانند که علاوه بر پیست های معروف و اضافه شدن تعدادی از بهترین زمین های خارج جاده ای که مسابقات معروفی در آن ها برگزار می شود، حالا شاهد اضافه شدن یک پیست بر روی یک دریاچه یخ زده در نروژ هستیم که اولین بار است راه خود را بر روی بازی های ریسینگ پیدا می کند که بدون شک تجربه این دریاچه یخ زده در یک بازی شبیه ساز چالش بر انگیز و در عین حال عالی به نظر می رسد.

در ضمن همچنان انتظار داریم که تعدادی از پیست های غیر رسمی مانند Road America و سایر لوکیشن های اینچینی نیز در نسخه دوم حضور داشته باشند که البته با توجه به استقبالی که از این مسیر های زیبا و در عین حال چالش بر انگیز شده بود، به نظر می رسد حضور این مسیر مسابقه ای و افزوده شدن به آن ها نیز در بازی قطعی باشد. البته یکی از ایده های جذاب می تواند اضافه کردن مسیر های خاکی صحرایی مانند صحرای بزرگ و مسیر مسابقه ای داکار

به عنوان یکی از محبوبترین تفریحات انسانی، راندن خودرو و مسابقات آن بدون شک برای هر انسانی جذاب است. اما مانند همیشه نسخه ارزان و بی خطر آن هم بدون شک یکی از محبوب ترین سبک های بازی های رایانه ای است. برای سالها اکثر عناوین محبوب در این سبک، به دلیل نیاز به داشتن حق استفاده از خودروهای واقعی اکثرا در دست ناشران و سازندگان بزرگی بود که توان انجام این سرمایه گذاری عظیم را داشتند.

اما با گذر زمان به تعداد خودرو سازان گمنامی افزوده شد که برای تبلیغ محصول خود نیاز به یک رسانه جمعی محبوب داشتند و چه چیزی بهتر از یک بازی ویدیویی که نه تنها می توانید محصول خود را به همگان نشان دهید، حالا به وسیله آن می توان نه تنها ظاهر خودرو را نمایش داد، بلکه یک سواری نسبتا رایگان نیز به مخاطبین داد.

همین مسئله باعث شد تا تعداد بیشتری از خودرو سازان نوپا حاضر شوند اجازه دهند محصول تازه آن ها، رایگان یا حداقل با هزینه پایینی در بازی های رایانه ای حضور داشته باشد و اینگونه بازی سازان مستقل به این سبک بیشتر علاقه مند شدند و بازی هایی مانند Project Cars خلق شدند. اما حالا در انتظار عرضه نسخه دوم این عنوان هستیم که توانسته است با شماره یک خود نظر مثبت هم بازیبازان و هم منتقدین را به خود جلب کند.

البته نسخه اول چندان هم بدون مشکل نبود. جدای از مشکلات گرافیکی و افت فریم خصوصا بر روی کنسول های نسل هشت، بازی دارای تعداد نامتناهی از باگ های رنگارنگی بود که هنوز هم تعدادی از آن ها بر طرف نشده اند. البته تعهد تیم سازنده بر رفع مشکلات بازی اول ستودنی است حتی با وجود این که کمی بعد از عرضه نسخه اول، خبر شروع ساخت نسخه دوم نیز منتشر شد.

اما حالا انتظارات ما از سازندگان پس از کسب تجربه از اولین نسخه بازی به شدت افزایش یافته و اینبار خواهان یک محصول بی نقص از Slightly Mad Studios هستیم که علاوه بر ویژگی های نسخه قبلی خود، حالا باید تنوع بیشتری به بازی خود دهد. امسال به طور قطع و با وجود رقبای سرشناسی مانند Forza Motorsport 7 و Project GT: Sport قطعا سال سختی برای طرفداران Cars2 و سالی عالی برای طرفداران بازی های ریسینگ خواهد بود.





به مرور زمان شاید باقی استدیو ها نیز متوجه اهمیت این جزئیات کوچک برای بازی بازان بشوند.

در کنار جزئیات گرافیکی زیبا و فراوان، امکان پشتیبانی موتور بازی از رزولوشن 12K (که البته معادل 3 تصویر 4K در کنار هم است) که بسیاری از بازی ها حتی از توان پردازش یک مانیتور یک تکه 8K را ندارند، یکی از دیگر از نقاط قوت این سری محسوب می شود که البته برای دستیابی به این رزولوشن نه تنها به 3 مانیتور با این رزولوشن، بلکه به یکی از قدرت مند ترین رایانه های شخصی به همراه 2 عدد از قدرت مند ترین کارت های گرافیکی روز بازار نیز نیاز دارید که چندان هم عجیب نیست.

البته بهینه سازی بازی بر روی رایانه های شخصی شتایش بر انگیز بود و Slightly Mad Studios توانسته بود در کنار ساخت عنوانی که به راحتی بر روی هر دستگاهی قابل اجرا بوده است، یک بنچمارک گرافیکی نیز خلق کند. دقت به جزئیات در سراسر نسخه اول قابل مشاهده بود و این مسئله انتظار ما از نسخه دوم را به شدت بالا می برد. جدا از دقت به جزئیات داخل و بیرون هر خودرو، نمایش زیبای مسیر های جاده ای و کیفیت و تنوع آن ها باز هم سطح توقع ما از نسخه بعدی و نسخه های بعد تر را بالا می برد. البته به دلیل محدودیت های کلی SMS به احتمال بسیار بالا همچنان Forza 7 بالاترین سطح جزئیات مسیر ها (شامل ویژگی های کوچکی همچون محل جمع شدن آب در حین باران بر روی پیست) و خودرو ها را خواهد داشت که



نسخه اول Project Cars چندان بدون نقص هم نبود و یکی از مهمترین ایرادات وارده به بازی رابط کاربری به شدت ضعیف آن بود که حتی بازی بازان حرفه ای این عنوان نیز همچنان گاهی اوقات در آن سردرگم خواهند شد. البته راه حل نیز بسیار ساده است و با طراحی صفحه به صفحه منو بازی این مشکل قابل رفع است. همچنین دسترس بودن تمام خودرو ها از همان اولین لحظه (حتی برای رقابت آزاد) چندان جذاب نیست و از ارزش تکرار پذیری بازی و تلاش برای بدست آوردن خودرو های بیشتر می کاهد.

البته بزرگترین ایراد بازی، فیزیک به شدت مصنوعی خودرو ها و باگ های مرتبط به آن بود که اگر شما این بازی را در کنار آخرین نسخه از سری فورزا قرار می دادید، بدون شک واکنش خودرو ها در برابر تصادفات و عوارض جاده ای، به شدت شما را از بازی دور می کرد. البته باز هم بدلیل بودجه محدود و عدم امکان اجرای شبیه سازی های بیشتر، شاید در ابتدا این موضوع عادی به نظر برسد ولی وجود عناوین دست اول موجود در بازار و امکان تجربه آن ها توسط استدیو سازنده و به الطبع امکان ایده برداری از آن ها بدون شک این نقص در فیزیک بازی قابل قبول نیست و وجود آن در نسخه دوم باعث می شود که نه تنها بازی در نظر منتقدین پایین بیاید، بلکه حتی طرفداران خود را نیز از دست خواهد داد.

در پایان به نظر می رسد که امسال سال بسیار خوبی برای طرفداران بازی های ریسینگ در هر سبکی باشد. از سوی مایکروسافت امسال شاهد عرضه هفتمین نسخه از Forza Motorsport برای XB1 و PC هستیم و سونی نیز بالاخره پس از غیبتی طولانی نسخه جدیدی از سری GT را عرضه می کند. استدیو SMS نیز با عرضه PC2 برای تمام پلتفرم های موجود به آتش رقابت بین این عناوین خواهد افزود و امسال خواهیم دید که بر روی کنسول ها کدام یک حرف اول را خواهند زد. ولی بر روی رایانه های شخصی داستان کمی متفاوت است و از آن جایی که سونی عنوان خود را بر روی این پلتفرم عرضه نمی کند و به جز Forza Apex امسال برای اولین بار شاهد عرضه یکی از نسخه های اصلی Forza Motorsport بر روی رایانه های شخصی هستیم، باید دید کدام یک از این دو عنوان می تواند برنده این رقابت شود که خوشبختانه هر دو سازنده نیز وعده ارائه یک شاهکار گرافیکی بهینه را داده اند.

اما در سوی دیگر ماجرا با عرضه نسخه بعدی از سری Need for Speed، طرفداران بازی های ریسینگ آرکید هم بی کار نخواهند بود ولی با عدم موفقیت تقریباً تمام نسخه های نسل هشتمی بازی، تا حدی انتظار ما از این نسخه هم پایین خواهد آمد که امید واریم که این سری نیز به روز های اوج خود بازگردد و شاهد رقابت این سری با مجموعه دیگر بازی های ریسینگ مایکروسافت یعنی Forza Horizon هم باشیم.



حداقل بر روی کاغذ امسال FM7 از تمام رقبای خود، با وجود بالای 700 خودرو و 30 پیست مسابقه جلو تر است. در مقایسه هر دو عنوان PC2 و GT:Sport، هر دو وعده 200 خودرو و 15 مسیر مسابقه ای را داده اند. با این که همیشه بیشتر به نظر بهتر هم می رسد ولی باز هم باید منتظر ماند و دید کدام عنوان بهتر از بقیه عمل می کند. در هر صورت امسال با وجود این همه عنوان دست اول به طور قطع سال بازی های ریسینگ خواهد بود و باید دید که کدام عنوان می تواند نظر طرفداران را به خود بیشتر جلب کند ولی به طور خلاصه در سمت سونی شاهد بازگشت سری GT با عنوان GT:Sport هستیم که تنها برای کنسول سونی نیز عرضه می شود ولی مایکروسافت با FM7 بر روی خانواده کنسول های XB1 و رایانه های شخصی قشر بیشتری را می تواند به خود جلب کند ولی احتمال عرضه بازی فقط بر روی استور ویندوز می تواند نقطه ضعف بزرگی محسوب شود که شاید قابلیت Play Any Where شبکه مایکروسافت بتواند تا حدی این نقص را پوشش دهد ولی باید در نظر داشت که احتمال عرضه بازی بر روی شبکه استیم، با وجود قرار داشتن تعدادی دیگر از عناوین این شرکت چندان دور از انتظار نیست ولی Project Cars 2 بدون داشتن هر گونه محدودیت در پلتفرم عرضه خود، با قرار گیری در هر سه استور بزرگ پتانسیل بالایی برای فروش خود دارد.

در هر صورت باید تا پایان تابستان برای عرضه این عنوان و تا 2 ماه بعد برای اولین رقیب یعنی FM7 منتظر ماند. عنوان انحصاری سونی نیز در تاریخ نامعلومی در سال 2017 عرضه خواهد شد.



شیطان باز مسگردد

THE EVIL WITHIN 2





ترسناک‌ترین پدر!

شینجی میکامی از دوران کودکی به بازی های ویدئویی علاقه داشت. اشتیاق و ارادت فراوان او به این صنعت باعث شد از طریق پرورشوری که یکی از دوستانش به دستش رسانده بود با کمپانی کپکام آشنا شود. میکامی پس از ملاقات با آن ها به شدت تحت تاثیر قرار گرفت و مصمم شد در این صنعت فعالیتش را جدی کند. او در مصاحبه ی کپکام پذیرفته شد و توانست به این کمپانی راه یابد. در آنجا ابتدا بر روی بازی‌هایی نظیر Who Framed Roger Rabbit و Goof Troop کار کرد و بعد ها سطح کارش را افزایش داد. میکامی تصمیم گرفت تا بر روی عنوانی با سبک بازی Sweet Home کار کند. بازی ترسناکی که مدتی پیش توسط کپکام عرضه شده بود. بدین ترتیب اولین جرقه‌های Resident Evil بوجود آمدند. با وجود ناسازگاری ها، مخالفت‌ها و سنگ اندازی‌های کپکام، پروژه‌ی میکامی بالاخره ساخته شد و هنگامی که با نام Resident Evil (که به نظر میکامی نامی است احمقانه!) وارد بازارهای غربی شد توانست چشم‌های همه را با فروش خود خیره کند. میکامی اثری از هر نظر موفق ساخته بود و توانست با آن استانداردهای جدیدی را برای ادونچرها تعریف کند. میکامی پس از آن با استودیوها و اشخاص زیادی همکاری کرد و آثار فوق العاده‌ای بر جای گذاشت که نام او را بیش از پیش به همگان شناساندند. او در سال 2014 عنوانی به نام The Evil Within را کارگردانی کرد که به دریافت بازخورد های فوق‌العاده‌ای انجامید. هم اکنون خبر ساخته شدن ادامه ای بر آن باعث شده تا موجی از شادی در میان دوستداران این صنعت بوجود آید. اگرچه مشخص شده خود میکامی شخصا کارگردانی بازی را بر عهده ندارد اما باز هم سازندگان بازی از وجود و نصایح او بهره‌منداند.

پس از ماجرا های دنباله های این سری و خداحافظی کپکام و میکامی، این بازی ساز به ساخت عناوین دیگری روی آورد. با بازی ساز های مشهور و بزرگ دیگر همکاری کرد و به استودیو های بزرگی رفت تا در ساخت بازی یاریشان دهد. اما در سال 2014 بود که مجددا به سراغ تخصص قدیمی اش رفت. The Evil Within عنوانی بود که میکامی قصد داشت با آن بار دیگر نام سبک وحشت را بر سر زبان ها بیندازد و این ژانر بی جان را از خاک بیرون بکشد.

شینجی میکامی یقینا از بزرگان عرصه ی تولید بازی های ویدئویی است. بسیاری از استانداردها و ویژگی هایی که اکنون در آثار این صنعت می بینیم به لطف وجود این کارگردان بزرگ به دنیای گیم معرفی شده اند. میکامی را پدر ترس نامیده اند. کسی که با خلق سری پر افتخار Resident Evil یکی از برترین فرنچایز های تاریخ ویدئوگیم را به جهان عرضه داشت و از آن پس شاهد الگوبری های هزاران بازی از نسخه های مختلف این سری بودیم.

در شماره اول بازی چه گذشت؟

در نخستین شماره از The Evil Within و بسته های الحاقی ای که برای آن عرضه شد ما پروتاگونیستی را ملاقات کردیم به نام سباستین. او یک کارآگاه کارکشته است که زندگی سختی داشته و به دشواری به آنچه اکنون دارد رسیده است. سباستین در کار خود نظیر ندارد. او کار آگاهی تیز و با هوش است که هر پرونده ای که به دستش برسد را رنده شده (!) تحویل می دهد. اما کار قهرمان ما در داستان بازی اول اندکی سخت می شود. در بازه ی زمانی ای که بازی در آن رخ داده است، سباستین طی حوادثی دردناک، دختر و همسر خود را از دست داده است. همین مسئله باعث شده درد ها و مشکلات روانی بسیاری برایش بوجود آید. از زمان بوقوع پیوستن این رخداد های وحشتناک، او به دفعات بسیار در بار ها دیده می شد و شنیدنا به نوشیدن الکل معتاد شده بود. این مسائل دست به دست هم داده بودند تا سباستین اصلا از لحاظ روحی حال و روز خوشی نداشته باشد. از بخت بد، وضع روانی او مصادف شده بود با سپردن یک پرونده ی عجیب و غریب به او که در یکی از بیمارستان های شهر جریان داشت. بیمارستانی که در باطن بسیار بیشتر از یک بیمارستان معمولی بود.

این بیمارستان در واقع محلی بود که تشکیلاتی شیطانی به نام Mobius فعالیت ها و آزمایشات خود را انجام می داد و پوششی بود تا این تشکیلات بتواند از دید مردم در امان بماند. Mobius با استفاده از دستگاهی به نام STEM قصد داشت تا به اهداف خاص خود برسد. اهدافی که به زعم خودشان تنها راه برای حاکم شدن نظم و آرامش جهانی بود. STEM دستگاهی بود که می توانست تعدادی از اشخاص را به دنیای یک ذهن ببرد. این دستگاه یک ذهن را به عنوان هسته ی اصلی انتخاب می کرد و افراد دیگر را وارد دنیای پر پیچ و خم آن می نمود. در این مواقع شخصی که ذهنش به عنوان میزبان قرار گرفته همه چیز این دنیا را تحت کنترل دارد. سباستین به طور ناخواسته وارد این دنیا می شود و اتفاقات داستان شماره ی اول برایش رخ می دهند.

Mobius در ابتدا هدفی نامشخص دارد. در بازی اصلی صرفا سایه ای از آن ها بر سر بازی دیده می شود اما کسی نمی داند آن ها واقعا چه هستند و چه هدفی دارند. در دو بسته ی الحاقی ای که برای بازی عرضه شد این موضوع تا حد زیادی روشن



می‌شود. آن‌ها قصد دارند با این دستگاه دنیا را تغییر دهند و به وسیله‌ی آن نظم و آرامش جهانی را برقرار سازند. جالب اینجا است که با وجود داشتن چنین هدفی، از هیچ کدام از کارهایی که انجام می‌دهند بویی از صلح و آرامش به مشام نمی‌رسد! حال سباستین چگونه به این میان کشیده شده؟ پاسخ ساده است. ابتدا باید کار آگاه جولی کیدمن را معرفی کنیم. دختری با گذشته‌ای بسیار دشوار که به استخدام نیروهای پلیس در می‌آید و به تیم سباستین ملحق می‌شود. سباستین به او اعتماد می‌کند و او را تعلیم می‌دهد. برای سال‌ها کیدمن زیر دست سباستین بزرگ شد و آموزش‌های لازم را دید و اکنون به کارآگاهی زبردست تبدیل شده است. اما اوضاع این دختر کمی پیچیده‌تر از آن است که ما فکر می‌کنیم. او پیش از این که به سباستین ملحق شود یکی از اعضای Mobius بوده است و هنوز هم برای آن‌ها کار می‌کند. کشیده شدن سباستین به دنیای STEM تا حدی تقصیر کیدمن بوده. اما سوال اصلی اینجا است که خود کیدمن در STEM چه کار می‌کرده؟ نقش او در بازی اصلی اندکی پیچیده بنظر می‌رسد اما در دو بسته‌ی الحاقی‌ای که برای بازی عرضه شده بیشتر درباره‌ی او می‌فهمیم. کیدمن به نوعی خود نیز بازی خورده‌ی Mobius است. کسی که برای نجات یک شخص وارد دنیای STEM می‌شود اما بعداً متوجه می‌شود که او دروغ‌های بسیاری از این کمپانی شنیده است. کیدمن یکی از مهم‌ترین شخصیت‌های بازی دوم است و نقشی اساسی در داستان آن ایفا می‌کند. سازندگان به وضوح تاکید کرده‌اند که حتی اگر نسخه‌ی قبلی این بازی را تجربه نکرده‌اید، می‌توانید با خیال راحت به سراغ شماره‌ی دوم بیایید. این بدین معنا نیست که این بازی نسبت به داستان شماره قبل بی‌وفا باشد. بازی صرفاً برای بازیکنانی که تازه به این سری روی آورده‌اند نیز قابل فهم خواهد بود و مشکلی برای آنان پیش نخواهد آمد.

و اما آغاز شماره‌ی دوم...

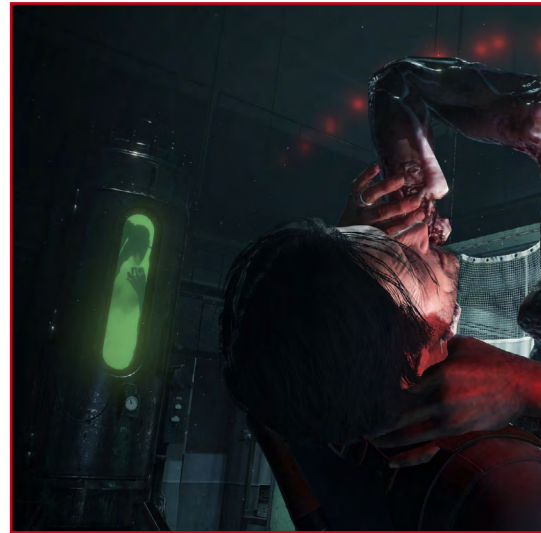
در این بازی سباستین هنوز از اتفاقات شماره‌ی اول رنج می‌برد. او که با Mobius آشنا شده و می‌داند که آن‌ها چه نقشه‌های شومی در سر دارند تصمیم می‌گیرد که دانسته‌هایش را فاش کند و راز آن‌ها را برملا سازد. اما چون هیچ‌گونه مدرکی ندارد و پیشتر نیز سابقه‌ی روانی خرابی داشته کسی حرفش را باور نمی‌کند. از طرفی به خاطر شانس مزخرف سباستین هر کسی که به نوعی شاهد اتفاقات و رخداد‌های بازی اول بوده یا جان به جان آفرین تسلیم کرده و یا به طرز مشکوکی گم شده است! مردم تصور می‌کنند سباستین دیوانه شده و او از کار خود اخراج می‌شود. در چنین شرایطی خبر جدیدی از راه می‌رسد.

می‌دانیم که سال‌ها پیش از حوادث شماره‌ی قبلی، سباستین دختر خود را طی یک آتش‌سوزی از دست می‌دهد. آتش‌سوزی‌ای که زندگی او را برای همیشه به تباهی می‌کشاند. تصور ما و خود سباستین در تمام طول بازی اصلی این چنین بود. اما هم‌اکنون مشخص شده است که دختر سباستین هنوز زنده است. داستان این بازی در دنیایی به نام Union جریان دارد. دنیایی که در واقع ذهن لیلی، دختر سباستین هسته‌ی اصلی آن است. (چه نام با مسمایی!) و سباستین باید دخترش را نجات دهد. طبق گفته‌های سازندگان این دنیا طراحی بسیار یکتایی داشته و تک‌تک بخش‌های آن به صورت باز طراحی شده‌اند تا بازیازان آن را بگردند و چیزهای تازه بیابند.

دستگاه ارتباط دهنده و تعامل با دنیای واقعی

سباستین در دنیای Union گیر کرده است. اما به وسیله‌ی دستگاهی مخصوص به نام Communicator او می‌تواند با دنیای واقعی نیز تعاملاتی داشته باشد. در واقع این امکان به لطف همکار او یعنی جولی کیدمن میسر شده است. سباستین از کیدمن درباره‌ی بخش‌های مختلف آئین اطلاعات می‌گیرد و کمک‌های بسیاری از سوی او دریافت می‌کند. این وسیله همچنین در داستان بازی نیز کاربرد‌های بسیاری دارد و این توانایی در آن طراحی شده که برخی از اتفاقات و رخداد‌های گذشته‌ی دنیای آئین را مجدداً بازسازی کرده و به سباستین نشان دهد. بازیازان در طول بازی می‌توانند با دیدن این اتفاق و کنار هم گذاشتن آن‌ها به گذشته‌ی آئین پی ببرند و با این دنیای مرموز و پر از کابوس‌های خطرناک بیشتر آشنا شوند. Communicator همچنین می‌تواند هدف و Objective بازی را نیز مشخص کند. از آنجا که سباستین در این دنیا تنها نیست و دیگر انسان‌ها نیز در بازی حضور دارند، بسیار مهم است که وسیله‌ای برای دیدن اهداف داشته باشد. کسانی که در بازی حاضر اند گاه مزدوران Mobius هستند و گاه متحدان و انسان‌های بخت برگشته‌ای که تلاش می‌کنند خودشان را از این دنیا نجات دهند. سباستین با پیدا کردن این اشخاص و صحبت کردن با آن‌ها می‌تواند اطلاعات مهمی از آنان دریافت کند. او همچنین Side Quest‌های بسیاری از آن‌ها دریافت می‌کند و این باعث می‌شود از اتفاقاتی که در آئین رخ می‌دهد درک صحیح‌تری داشته باشد.





گیم پلی چه چیزهایی تدارک دیده؟

را ارتقا بخشد. انتظار داریم در این بازی نیز شاهد چنین سیستمی باشیم و سازندگان حتی آن را گسترده تر و باکیفیت تر ارائه کنند. موضوع دیگری که گیم پلی بازی را شدیداً جالب و سرگرم کننده می کند کمبودهای مختلف و محدودیت ها در منابع است. در این بازی سلامتی کم است، گلوله ها کم هستند و آیتم های خوب نیز کم پیدا می شوند. در عوض تا دلتان بخواهد دشمن عوضی و جان سخت در محیط ها ریخته! پس باید حواستان باشد که این آیتم ها را درست مدیریت کنید. سازندگان تاکید کرده اند که این کمبودها در بازی دوم استراتژیک تر بوده و در خدمت گیم پلی اند. همچنین تایید شده که این بار قابلیت کرفتینگ نیز در بازی وجود دارد. بدین معنا که شما قدری تا منابع مختلف و مواد را از گوشه به گوشه محیط جمعآوری نموده و منابع مورد نیازتان را از طریق آن ها بسازید. این مورد هم به استراتژیک تر شدن گیم پلی کمک می کند و هم باعث می شود اهمیت جست و جو بسیار بالا رود. به امید این که همه ی این مکانیک ها با کیفیت هر چه بیشتر در بازی به کار روند و شاهد اثری زیبا و خوش ساخت باشیم.

اقسام وسایل مختلف و امکانات و تجهیزات پر کنند تا شما خودتان تصمیم بگیرید قرار است چگونه در این دنیا زنده بمانید و پیش بروید. مثالی که بنظر کاملاً حق مطلب را ادا می کند آن باس معروف شماره ی اول است که در مراحل ابتدایی بازی او را ملاقات می کردیم. هیولای غول پیکری که با اره برقی غول آسایش به دنبال سیاستین راه می افتاد و همه را زهره ترک کرده بود. اگر به یاد داشته باشید در این مرحله ابزار آلات و وسایل بسیار زیادی برای کشتن او وجود داشت. من جمله تیغه هایی که با کشتن دسته ای خاص از سقف یک ساختمان به زمین می ریختند و می شد از آن ها برای کشتن باس استفاده کرد. (که البته کردیم و نشد!) از این نمونه ها قرار است در بازی دوم نیز به وفور یافت شود و ما را شاد کند. دیگر موردی که البته هنوز حرفی درباره ی آن زده نشده اما بدون شک در بازی وجود دارد بحث ارتقای کارکتر است. در بازی پیشین سیستم بسیار بی نقص و عالی ای را در این زمینه شاهد بودیم. سیاستین می توانست با جمعآوری مایعاتی سبز رنگ، مواردی نظیر سلامتی، حداکثر توانایی در حمل گلوله ها و سایر پارامترهای مهم و تاثیر گذار در گیم پلی

اگر بازی قبلی این سری را تجربه کرده باشید می دانید که Evil Within جدای از ترسناک بودنش در گیم پلی اش هیچ چیز کم نگذاشته و چنان آزادی عملی را در اختیار بازیباز می گذارد که مشابه آن کمتر دیده شده. در این شماره نیز با انواع و اقسام سلاح ها، ابزار آلات و گجت ها روبرو هستیم که تنوع بسیار زیاد و آزادی عمل فراوانی را در اختیارمان قرار می دهند. این اسلحه ها و ابزار آلات کمک می کنند تا انواع و اقسام دشمنان را از پای در آورید و مهمتر از همه وظیفه ی شما این است که به بهترین شیوه ی ممکن منابع خود را مدیریت کنید. صحبت از منابع شد. باید به یکی از ویژگی های بازی اشاره کنیم که حداقل برای این نگارنده آنقدر خوشحال کننده و دلپذیر است که از همین حالا صبر کردن برای بازی را برایش سخت کرده! اگر تجربه ی شماره اول را داشته باشید می دانید که جست و جو کردن در محیط های مختلف و پیچ در پیچ این بازی به قدری جذاب بود که بازیباز به هیچ وجه حاضر نمی شد بدون کشتن وجب به وجب آن محیطی را ترک کند. سازندگان این بار از چند برابر بزرگ تر شدن محیط های بازی خبر داده اند و قرار است این محیط ها را با انواع و

Friday the 13th

و اما می رسیم به تاریخ انتشار ترسناک و جذاب این بازی. Friday the 13th نام یک فرنچایز ترسناک امریکایی است که شامل محصولات زیادی از جمله کتاب ها، کمیک ها، فیلم های سینمایی، بازی های ویدئویی و... می شود. فرنچایزی که به قدری محبوب است که بازی کامپیوتری مربوط به آن که چندی پیش عرضه شد با وجود عملکرد بسیار افتضاحش هنوز هم بسیار پر فروش است. در هر صورت عوامل The Evil Within تصور کرده اند که تاریخ و زمانی که نام این فرنچایز را تشکیل می دهد بهترین روز سال برای عرضه کردن یک بازی ترسناک است. این گونه هم خیلی خفن تر و اتمسفریک تر جلوه می کنند و هم همه ی بازیبازان، تاریخ عرضه ی این بازی را از بر می شوند! این بازی در روز سیزدهم ماه اکتبر همین امسال (بله! شوخی نمی کنیم!) عرضه خواهد شد و بار دیگر طرفداران ژانر وحشت را به وجد خواهد آورد.





MIDDLE - EARTH™

SHADOW OF WAR

بازگشت پادشاه زیرسایه



بود. اما در سال 2014، یک پدیده ظهور کرد و به همه نشان داد که پتانسیل بی‌حد و حساب دنیای تالکین، اگر به درستی مورد استفاده قرار بگیرد، قطعاً تبدیل به شاهکار خواهد شد. سرزمین میانه: سایه موردور (Middle-earth: Shadow of Mordor)، یک بازی بسیار عالی در سبک اکشن نقش آفرینی بود که پس از گذشت سه سال، همگی منتظر عرضه شدن دنباله‌اش، یعنی سایه جنگ هستیم.

شاید پس از افتضاحات پرتکراری که EA Games در ساخت اقتباس‌های مختلف از فیلم‌های سینمای ارباب حلقه‌ها به بار آورد، هیچ کس تصورش را هم نمی‌کرد که این نام درخشان در عرصه ادبیات و سینمای فانتزی، روزی بازهم در قالب یک بازی ویدئویی موفق بازگردد. برای طرفداران تالکین، پرسه زدن در سرزمین میانه، با گرافیکی چشم نواز و مبارزهای درخور توجه (به جز نسخه آنلاین) تبدیل به یک رویا شده

هویت خود را حفظ کرده‌اند و دچار تغییر و تحولات چندانی نشده‌اند، همچنین الگوهای اصلی گیم پلی، به ریشه‌ها وفادار مانده و تغییرات زیادی را به خود ندیده‌اند. بازی همچنان از سیستم نبردهای مبتنی بر ضدحملات بهره می‌برد و سبب و سباقی میان اکشن و مخفی کاری دارد، همچنین بالارفتن از سازه‌ها و دیوارها و استفاده از ورزش فری رانینگ در بازی به قوت خود باقی‌ست تا گشت و گذار در محیط بزرگ و جهان آزاد آن برای بازی‌کننده‌ها به مراتب راحت تر باشد. اما طبق گفته‌های سازندگان درست پس از گذشتن از مبارزه‌ها و گشت گذار در محیط است که تغییرات عظیم بازی خودنمایی می‌کنند. ابتدایی‌ترین تغییر و پیشرفت را می‌توان در سیستم Loot بازی پیدا کرد. این سیستم به لطف وجود المان‌های بیشتر نقش آفرینی نسبت به نسخه اول، دچار تحول شده و اینبار ابزارها، زره‌ها و سلاح‌هایی با صفات و قدرت‌های متفاوت پیش رویتان قرار می‌دهد. همچنین این سیستم غنی براساس طرز کشته شدن دشمنان عمل می‌کند. به عنوان مثال، اگر یک اورک، توسط یک تیراندازی بی‌نقص کشته شود، احتمال بسیار زیادی وجود دارد که سیستم Loot بازی یک کمان با صفاتی بسیار مناسب را به شما هدیه دهد. این سیستم با وجود معرفی تفاوت‌های ظاهری در سلاح‌ها، ابزارها و زره‌هایی که تالیون توانایی استفاده از آن‌ها را دارد، حالا بیشتر از قبل به یک بازی نقش آفرینی نزدیک شده و رنگ بوی تکامل به خود گرفته است.

اما بزرگترین تغییر سایه جنگ، نسبت به بازی قبلی را می‌توانیم در محاصره‌ها مشاهده کنیم. همانطور که اشاره شد، تالیون به همراه کلبریمبور، در مقابل سائورن اعلام جنگ کرده و قصد دارد با جمع آوری ارتشی عظیم از اورک‌ها و ترول‌ها، موردور را تصاحب کرده و سائورن را شکست دهد. اما موردور پر است از قلعه‌های نظامی که نقاط اصلی قدرت ارتش سائورن را تشکیل می‌دهند. این قلعه‌ها اصلی‌ترین اهداف تالیون و کلبریمبور برای غلبه بر قدرت سائورن در موردور هستند. به همین منظور، او باید با جمع کردن ارتش بزرگ و فرماندهانش، به این قلعه‌ها حمله کند. اما محاصره قلعه‌ها و تسخیر آن‌ها، بزرگترین ویژگی‌های جدید سایه جنگ را در خود دارد. برای تصرف قلعه باید در ابتدا ارتش خود را به دروازه‌ها رسانده، به قلعه نفوذ کنید و در انتها با کشتن ژنرال و والی قلعه، کنترل منطقه را به دست بگیرید.

Middle-earth: Shadow of War را می‌توان به عنوان یکی از مورد انتظارترین عناوین سال 2017 معرفی کرد. سایه جنگ در بخش داستانی، بلافاصله پس از پایان نسخه قبلی آغاز می‌شود و ماجرای جنگ طولانی و نابرابر تالیون با سرزمین موردور و سایه‌های آرمیده‌اش را روایت خواهد کرد. تالیون رنجری از گاندور که یکی از نگهبانان دروازه سیاه موردور و میناس ایثیل بود. طی اتفاقات بازی اول، او جسمش را با کلبریمبور، یکی از بزرگترین الف‌های سرزمین میانه، و سازنده تعدادی از حلقه‌های قدرت شریک شده است. اما جنگ میان تالیون و سائورن، فرمانروای تاریکی، این بار جدی‌تر از نسخه قبلی دنبال شده و تالیون به کمک روح کلبریمبور، استاد حلقه سازی، به دنبال تصرف موردور است. او قصد دارد با شکست دادن سائورن حتی قبل از وقایع جنگ حلقه، به کمک حلقه قدرتی است که کلبریمبور به تازگی ساخته است، تبدیل به پادشاهی مقتدر شده و از گسترش شرارت در جهان جلوگیری کند. طی صحبت‌های سازندگان، مشخص شد که آن‌ها برای ایجاد فضای داستانی بهتر، و دست یابی به روایتی تنش‌زا، زمان رویداد برخی از وقایع مهم سری ارباب حلقه‌ها را دچار تغییر کرده‌اند. به عنوان مثال، آن‌ها تاریخ تسخیر شدن میناس ایثیل (برج طلوع ماه) توسط «ویچ‌کینگ از انگمار» (پادشاه جادوپیشه) و تبدیل شدن آن به میناس مورگول (برج جادو) را تغییر داده‌اند. و با این‌کار، چنین اتفاقی را و به نحوی درون رویدادهای داستانی بازی گنجانده‌اند تا ما در بازی سایه جنگ که داستانش را در حد فاصل رویدادهای هابیت و شروع وقایع ارباب حلقه‌های روایت می‌کند، شاهد حضور ویچ‌کینگ و نزگول‌ها باشیم. این موجودات دهشتناک و سیاه که از مخوف‌ترین دشمنان سری ارباب حلقه‌ها هستند، قطعاً پتانسیلی بسیار برای ایجاد جذابیتی بیشتر در داستان و مبارزات بازی را فراهم خواهند کرد. این مهم باعث می‌شود که دست سازنده‌ها برای خلق داستانی به باد ماندنی که ضمن داشتن هویتی مستقل و واحد، جزئی از دنیای ارباب حلقه‌هاست، کاملاً باز باشد، درست چیزی که ما از یک بازی خوب در که دنیای تالکین اتفاق می‌افتد انتظار داریم.

تالیون که اینبار قصد ساخت حلقه قدرت را کرده، جنگ با سائورن را به مرحله گستره تری می‌کشد و قصد تصرف موردور را دارد. نبردهای بازی، به پیروی از سبک مبارزه شماره قبلی، همچنان

بازی، فرماندهان می‌توانند تبدیل به دوستان وفاداری شوند که تا آخرین لحظه برایتان می‌جنگند و یا به خیانتکارانی بدل شوند که در لحظه حساس، شما را به دشمن فروخته و به خیال خود انتقام رفتار بدی را می‌گیرند به عنوان مثال در یکی از نمایش‌های بازی، شاهد یار وفاداری هستیم که به علت رفتار خوب تالیون در گذشته، حالا جان او را نجات می‌دهد، در مقابل، یکی از یاران گذشته او که تصور می‌شد در نبردی با فداکاری کشته شده، حالا برای انتقام از تالیون بازگشته و در مقابل او ایستادگی می‌کند. سیستم عمیق‌تر و کارآمدتر نمسیس در این بازی، باعث می‌شود که هر بازی‌کننده، وقایع متفاوتی از دیگری را تجربه کرده و بازی کاملاً منحصر به فردی را در مقابل خود داشته باشد. اورک‌ها، فرماندهان ارتش شما و دشمنان، به خوبی شما را به خاطر می‌آورند. با شما رابطه برقرار کرده و طبق رفتار شما واکنش نشان می‌دهند.

اما ارتش بزرگ تالیون قبل از هر چیز نیازمند فرماندهانی جسور و قدرتمند است که مورد اعتقاد شما باشند. در سایه جنگ، کلبرمبور توانایی کنترل ذهن و درحقیقت تغییر دادن آن را نفع خود را به دست آورده. تالیون می‌تواند به وسیله این قدرت، دشمنان شکست خورده خود را به ارتشش ملحق کند. این فرماندهان، که به واسطه سیستم پیشرفت داده شده نمسیس (Nemesis) حالا علاوه بر دشمنی، دوستی‌ها را هم به خاطر می‌آورند، بر اساس رفتارهای شما، تصمیماتی را اتخاذ کرده و رهبری بخش‌های مختلفی از ارتش را برعهده می‌گیرند. رابطه تالیون و فرماندهانش، به کمک سیستم نمسیس جدید، بسیار عمیق و جذاب است، حالا اورک‌ها رفتارهای شما را به خاطر می‌سپارند و روابط متفاوتی را می‌سازند. به همین دلیل، رفتار شما با زیردستان و نوع برخوردی که با آن‌ها دارید، خصوصیات اخلاقی‌ای را در فرماندهان می‌سازد که در مواقع خطرناک، می‌تواند نجات بخش و یا کشنده باشد. در این



برخورد با فرماندهان و یا کسب اطلاعات از طریق زیردست‌های‌شان، می‌توانستیم به نقاط ضعف و قدرت آن‌ها پی ببریم. این نقاط قوت و ضعف در سایه جنگ به قوت خودشان باقی مانده‌اند اما گستره‌ای عظیم تر و البته غافلگیرانه تر را شامل می‌شوند. حالا با تکیه بر یک نقطه ضعف خاص، نمی‌توان به راحتی فرماندهان دشمن را شکست داد و آن‌ها را تسلیم شده در برابر خود دید. این بار آن‌ها از صفات بسیار گوناگون و وسیعی برخوردارند که می‌تواند نقطه ضعف هایشان را به راحتی بپوشاند. همچنین قدرت رهبری، که به بازی دوم اضافه شده، به اورک‌ها اجازه می‌دهد که با روحیه گرفتن، بر نقطه ضعف‌هایشان غلبه کرده و با قوایی دوچندان سراغتان بیایند. و درست در این نقطه است که روابط خاص شما با فرماندهان ارتشتان به کار می‌آید. فرماندهانی که در مواقع لزوم می‌توانند نقش یک ناجی را ایفا کنند.

برای ورود نیروهایتان بازکنید. این تنوع بسیار در راه‌های پیشبرد محاصره‌ها، در کنار سیستم نمسیس که مدام وقایعی غیرمنتظره را ایجاد می‌کند، باعث می‌شود که هیچ یک از بازی‌کننده‌ها، رخداد‌های یکسانی را تجربه نکنند. همچنین به لطف سیستم نمسیس، هر بازی‌کننده، دشمنان و دوستان متفاوتی خواهد داشت و نیروهایی بسیار متنوع را تحت فرمان خود درخواهد آورد. این گستره عظیم و تنوع بی‌نظیر در کنار جهان آزاد و نقشه وسیع و بزرگ موردور باعث می‌شود که به طولانی بودن مدت گیم پلی و تجربیاتی بسیار متفاوت که ارزش تکرار بازی را بالا می‌برند بسیار امیدوار باشیم. اما پس از ورود به قلعه همه چیز تمام نشده است، حالا فرماندهان ارتش دشمن، با تمام قوا دست به دفاع خواهند زد و این استراتژی و البته رابطه خاص شما با یارانتان است که سرنوشت جنگ را مشخص می‌کند. اگر به یاد داشته باشید، در بازی قبلی، بدر

اما پس از ساختن یک ارتش قدرتمند است که باید به قلعه‌ها یورش ببرید. این مراحل که یکی از مهمترین بخش‌های گیم پلی سایه جنگ را تشکیل می‌دهند. عناصر بسیار قدرتمندی از بازی‌های استراتژی را به سایه جنگ افزوده‌اند. برای تسخیر یک قلعه باید از نیروهای مناسب بهره برده و قبل از هر حمله آمادگی‌های لازم را کسب کنید. اما فراموش نکنید که سیستم نمسیس، بازی را همچون دنیای واقعی غیرقابل پیش بینی جلو می‌برد. پس نقشه کشیدن و داشتن یک استراتژی جنگی قبل از دست به کار شدن، از مهم ترین بخش هاست. به عنوان مثال، برای ورود به قلعه و نفوذ به دیوارها می‌توانید از راه‌های متفاوتی بهره ببرید. می‌توانید از اورک‌های قدرتمند و یا ترول‌های غول‌آسا برای شکستن دروازه و ورودی خشمگینانه استفاده کنید. و یا مخفیانه وارد قلعه شده و به کمک تیراندازان حرفه‌ای حاضر در ارتش‌تان، در سکوت دروازه‌ها را

در یکی از نمایش‌های بازی، شاهد این بودیم که تالیون یک اورک به شدت شوخ و شنگ را به ارتشش اضافه کرد که از قدرت بسیار زیادی بهره می‌برد. این شخصیت‌ها، باعث می‌شوند که فرماندهان، بیشتر از ابزاری ساده برایتان اهمیت داشته باشند و به عنوان موجوداتی زنده و یاشخصیت‌های فرعی داستان که با آن‌ها تعامل دارید، رفتاری انسانی را طلب کنند.

پس از فتح کردن هر قلعه و شکست دادن فرمانده آن، حالا شما باید یکی از اورک‌ها را به عنوان فرمانده و نماینده خودتان در قطعه منصوب کنید. در این قسمت یکی از جالب‌ترین ویژگی‌های بازی خودنمایی می‌کند. همانطور که اشاره شد، اورک‌ها شخصیت‌های منحصر به فرد دارند و به قبیله‌های مختلفی متعلق هستند. این ویژگی‌ها باعث می‌شود که هر یک از آن‌ها، سبکی متفاوت برای فرماندهی بر قلعه را پیش بگیرند، به عنوان مثال، یک اورک از قبیله‌ای وحشی، به سرعت قلعه را به مکانی نظامی، که با دیوارهای چوبی محاصره و به منجیق و نیزه‌های بلند مجهز شده، تبدیل می‌کند. از آنجایی که هر قلعه در حقیقت نماینده یک بخش از سرزمین بی‌حاصل موردور است، ویژگی‌های فرماندهان علاوه بر قلعه بر دیگر مناطق بخش مربوطه هم اثر گذار هستند. با توجه به نمایش‌های بازی و گفته‌های سازندگان و تجربیاتی که از نسخه‌های آزمایشی بازی به دست آمده، می‌توان با اطمینان گفت که بخش محاصره، که به کمک هوش مصنوعی بی‌نقص بازی، سیستم نمسیس و صفات شخصیتی اورک‌ها بهتر می‌شود، یکی از جذاب‌ترین و بی‌مانندترین بخش‌ها در یک بازی ویدئویی است. اگرچه، چه بازی‌ای را خواهید یافت که بهتان اجازه دهد با یک اورک آوازه‌خوار و یا شیرین عقل پیمان دوستی ببندید و به جنگ با ارباب تاریکی بروید؟

یکی از نکات مهمی که سازندگان به آن اشاره کرده‌اند، قوص سختی خاص بازی است. به این معنا که با توجه به سیستم Loot شما مدام ابزارهای بهتری را به دست می‌آورید و با کمک امتیاز تجربه مهارت‌هایی که حالا تعدادشان به شدت افزایش یافته است را کسب می‌کنید. این موضوع باعث قدرت گرفتن و پیشرفت شخصیت تالیون می‌شود. اما از یاد نبرید که سیستم نمسیس، دشمنان را هم به همین سبک قدرتمندتر و با تجربه‌تر می‌کند. به واسطه سیستم نمسیس، دشمنانی که موفق به کشتن شما شده و یا از زیر تیغ شمشیرتان گریخته‌اند، در نبردهای بعدی، شناخت بیشتری از شما و سبک مبارزتان داشته و در نتیجه عملکرد بهتری از خود ارائه داده و چالشی جدید را ایجاد می‌کنند. با توجه به قوص سختی خاص بازی و سیستم نمسیس، در کنار وسیع‌تر شدن ویژگی‌های و صفات اورک‌ها، اینبار شکست دادن فرماندهان رده بالا به راحتی صورت نمی‌گیرد و قطعاً نیازمند آماده‌سازی دقیق است. این آماده‌سازی که از ترس‌ها و نقاط ضعف فرماندهان شروع می‌شود، با شناخت دقیق نیروهای خودی، خصوصیات فرماندهان ارتش تالیون و استفاده به موقع از موجودات زنده حاضر در محیط خاتمه می‌یابد. به عنوان مثال، شاهد یک فرمانده قلعه هستید به شدت از عنکبوت می‌ترسد. این نقطه ضعف شما را بر آن می‌دارد که دسته‌ای از عنکبوت‌ها را به ارتش خودتان اضافه کرده و با ترساندن فرمانده قلعه، برتری استراتژیکی در نبرد به دست بیاورید. اما در میان این نبردهای سخت و شلوغ باید به خاطر داشته باشید که شما همیشه نیازمند فرماندهانی قدرتمند هستید. بنابراین، باید میان کشتن و یا جذب کردن نیروهای قدرتمند انتخاب کنید. در این میان خصوصیات اخلاقی اورک‌ها، که با توجه به قبیله آن‌ها توسط سیستم نمسیس ساخته می‌شود، نقشی اساسی ایفا می‌کند. مثلاً



سایه جنگ درست همانند بازی قبلی، در زمینه گرافیک هنری، حداقل در نمایش‌های ارائه شده بسیار عالی عملکرد و توانسته فضای تاریک، تهی از حیات و مایوس‌کننده‌ی موردور را به زیبایی هرچه تمام‌تر به تصویر بکشد. با دیدن جای جای این سرزمین، به هوش و ذکاوت طراحان بازی و همچنین دانش بسیار آن‌ها نسبت به دنیای تالکین پی می‌بریم. گرافیک هنری بازی، با توجه به اینکه در بسیار موارد از فیلم‌های سینمایی سری الگو گرفته، توانسته علاوه بر طرفداران کتاب، کسانی که فقط عاشق فیلم‌های سری ارباب حلقه‌ها هستند را هم راضی کند. این مهم که در شماره اول، به حد کمال ممکن شد، در نمایش‌های بازی دوم هم حساسی خودنمایی کرده است. همچنین Shadow of War در بخش گرافیک فنی درست همانند نسخه قبلی، یکی از بازی‌هایی است که چشم‌های بسیاری را به خود خیره کرده، محیط بسیار بزرگ، در کنار مدل‌سازی عالی شخصیت‌ها و جلوه‌های بصری چشم‌نواز، نوید گرافیک فنی بسیار خوبی را می‌دهد که در کنار بهینه‌سازی درست بازی، و عدم وجود مشکلات فنی، می‌توانند تضمین‌کننده یک پیروزی بزرگ برای این بازی باشند. سایه جنگ به وسیله موتور LithTech ساخته می‌شود. موتور بازی سازی قدرتمندی که نقش مهمی در ساخت سری بازی‌های F.E.A.R ایفا کرده است و توانایی بسیاری در خلق جلوه‌های بصری خیره‌کننده دارد. سازندگان بازی در استدیو مونولیت با توجه به طراحی هنری بسیار عالی، توانایی‌های فنی اعضا و موتور بازی‌سازی‌شان، قطعاً می‌توانند سایه جنگ را با گرافیکی زیبا و چشم‌نواز روانه بازار کنند.

امتحان‌ش را به خوبی در شماره قبلی پس داده و این‌بار با ویژگی‌های هیجان‌انگیزتر بازگشته تا تجربه‌ای متفاوت و منحصر به فرد را برای هر بازی‌کننده‌ای ایجاد کند. در صورت اجرای درست ایده‌ها و عدم رخدادن اتفاقی ناگوار، Middle-earth: Shadow of War با داستانی وسیع‌تر و هیجان‌انگیزتر از نسخه قبلی که به کمک شخصیت‌های فرعی پیش می‌رود، گیم پلی بی‌نقص آزمایش شده، جهان آزاد و غنی، سیستم نمسیس بهبود پیدا کرده و از همه مهم‌تر محاصره و تسخیر قلعه‌ها می‌تواند به یکی از موفق‌ترین عناوین ماجراجویی و نقش‌آفرینی سال 2017 بدل شود.

سایه جنگ، به واسطه مکانیک‌هایی که از بازی قبلی باقی مانده و در این نسخه بهبود پیدا کرده‌اند هم یک بازی کامل است، جهان آزاد بزرگ و غنی بازی که فعالیت‌های جانبی بسیاری دارد، بر اساس الگوی تقریباً بی‌نقص نسخه قبلی و سری Assassin's Creed شکل گرفته، مأموریت‌های فرعی پرتعداد، برج‌های دیده‌بانی و آیم‌های فراوانی که به واسطه سیستم Loot جدید، اینبار گستره عظیم‌تر و جذاب‌تری را شامل می‌شوند، خود عاملی کافی و تام برای موفقیت یک عنوان هستند. حال به این گیم پلی زیبا، عنصر محاصره و تسخیر قلعه و سیستم نمسیس را هم اضافه کنید، سیستمی که



FIFA 18



بازی زندگی در مستطیل سبز





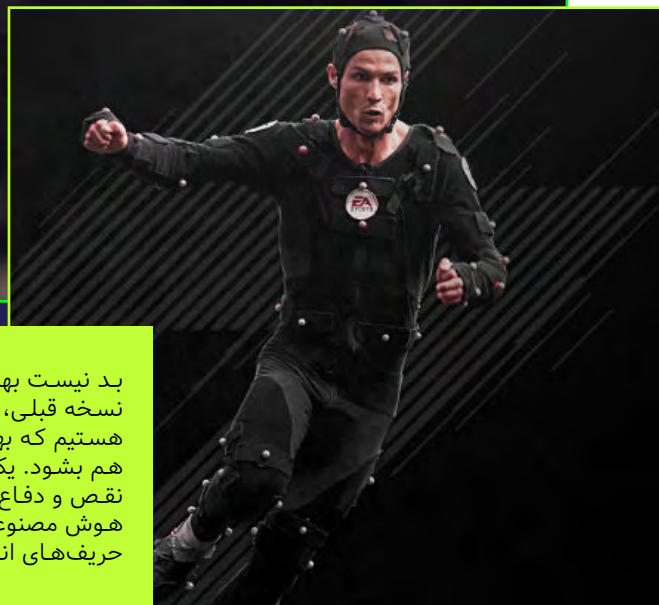
های فوتبال است. عوامل متفاوت تاثیر گذار در نحوه عملکردی بازی کنان در فیفا 18، در حقیقت بازی باز را مجبور می‌کنند که برای هر حرکت خود برنامه ریزی کرده و شناخت دقیق و حساب شده‌ای از بازی کنان، نوع زمین، تاکتیک‌های فوتبال و شرایط تاثیرگر دار بر روند یک مسابقه فوتبال داشته باشد. به عنوان مثال، شناخت پای تخصصی کریستیانو رونالدو در هنگام ضربه زدن و یا دانستن شرایط خاص حرکتی کردن آریل روبن قبل از ضربه زدن به توپ و شوت‌های برق‌آسایش، می‌تواند به ایجاد شرایطی مناسب و بی‌نقص برای گل زدن کمک بسیاری کند.

در راستای همین موضوع و در مسیر هرچه واقعی‌تر کردن احساس گیم پلی، سازندگان سعی کرده‌اند که بزرگترین ضعف‌های گیم پلی نسخه قبلی را رفع دهند. اگر به خاطر داشته باشید، یکی از بزرگترین مشکلات فیفا 17، ارسال‌های هوایی و یا سانترها بودند. این ارسال‌ها به دلیل دقت کم و عدم وجود شرایط مناسب برای ایجاد شدن یک نبرد هوایی، فقط و فقط در شرایطی آرمانی به گل تبدیل می‌شدند. اما سازندگان در فیفا 18 سیستمی کاملاً جدید برای ارسال‌ها طراحی کرده‌اند. این بار ارسال‌ها با دقت و ظرافت بیشتری صورت می‌گیرند، حالا شما می‌توانید محل دقیق دریاف توپ را به واسطه دکمه‌های متفاوت مشخص کرده و توپ را با موفقیت به بازیکن مورد نظرتان برسانید. سانترهای کوتاه، بلند، زمینی و هوایی در شرایط متفاوتی به کارتان خواهند آمد و شما توانایی انتخاب از میان این ارسال‌ها را خواهید داشت، همچنین برای بهتر کردن ارسال‌ها سازنده‌ها دکمه‌هایی ترکیبی را برای سانترهای کوتاه و بلند در نظر گرفته‌اند. این بهبود چشم گیر در شرایط ارسال توپ، با بهتر شدن نوع جای‌گیری مهاجمان در محوطه جریمه حریف کامل می‌شود.

شروع هر فصل جدید از رقابت‌های فوتبال در سراسر جهان، برای قشر عظیمی از بازی‌بازها، همزمان شده با عرضه شدن و لذت بردن از عناوین شبیه ساز فوتبال. سری بازی‌های فیفا که به طور منظم و هرساله، در ماه‌های ابتدایی فصل شلوغ بازی‌های ویدئویی و همزمان با شروع فصل جدید از رقابت‌های فوتبال منتشر می‌شوند. حداقل در سال‌های اخیر در زمینه فروش و موفقیت گوی سبقت را به خوبی از رقیب دیرینه و البته بسیار قدرتمندشان، یعنی سری PES برده‌اند. سازندگان این سری در EA Sports به عادت هر سال، در ماه‌های ابتدایی فصل تابستان از بازی جدید خود رونمایی کرده و اطلاعات بسیاری را در اختیار بازی‌بازها قرار داده‌اند. سری فیفا، در طول سال‌ها همواره یکی از بازی‌کنان بزرگ فوتبال جهان را به عنوان طرح اصلی روی جلد بازی انتخاب می‌کرده است. با توجه به موفقیت‌های چشم گیر ستاره بزرگ فوتبال جهان، یعنی کریستیانو رونالدو در فصل گذشته EA به سراغ این بازیکن پرآوازه رفته و این بار قصد دارد تا مثل بازیکن نقش بسته بر روی طرح جلدش، سالی موفق را پشت سر بگذارد.

روند هرساله ساخت این بازی، باعث می‌شود که هر نسخه از سری، شباهت‌های بسیاری را با نسخه قبلی خود داشته باشد، اما در سال گذشته، FIFA 17 به همه نشان داد که یک بازی ورزشی که انتشاری سالانه دارد هم، می‌تواند تغییراتی بنیادین و بزرگ را به همراه داشته باشد. سال گذشته EA با تغییر دادن موتور پایه بازی از اینگنایت به فراستبایت، که موتوری معروف و بسیار انعطاف پذیر است، بهبودی عظیم در گرافیک، فیزیک و هسته گیم پلی بازی را رقم زد و به همه نشان داد که تغییرات می‌توانند در بازی‌های سالانه هم وجود داشته باشند (قابل توجه بعضی ناشران محترم). به این ترتیب FIFA 17 هسته گیم پلی جدید و تغییر یافته‌ای داشت که قرار است در سال جاری، و با انتشار نسخه جدید، بهبودهای بسیار و جزئیات جدیدی را برای مخاطبان‌ش به ارمغان بیاورد. طبق گفته سازندگان آن‌ها با تغییر دادن موتور پایه، موفق شدند تا بازی قدرتمند تر و بهبود یافته تری بسازند و حالا قصد دارند تا با ایجاد عواملی هرچند جزئی در گیم پلی، این بازی را هرچه بیشتر به واقعیت نزدیک کنند. هدف اصلی تیم سازنده در بخش گیم پلی FIFA 18 تمرکز بر روی عوامل تأثیر گذار بر سبک و نحوه بازی است. برای رسیدن به چنین هدفی، آن در ابتدا تمامی عوامل تأثیر گذار بر روی نحوه بازی کردن یک بازیکن فوتبال را بررسی کرده و سعی در شبیه سازی آن‌ها در زمین بازی دارند. عواملی مثل شرایط آب و هوا، نحوه چرخش توپ، نوع گام برداشتن بازیکنان، فشاری که مدافعان حریف بر آن‌ها وارد می‌کنند، طرز قدم گذاشت، اهمیت پای تخصصی و حتی فاصله بازی کن از توپ، این‌بار شکلی واقعی‌تر به خود گرفته و به صورت کامل و واقعی در بازی شبیه سازی شده‌اند. با توجه به وجود چنین عواملی، حالا بازی کردن فوتبال در FIFA 18 بیشتر از قبل نیازمند داشتن دانش فوتبالی و شناخت تاکتیک





بد نیست بهبودهایی که ما از فیفا 18 انتظار داریم را هم بررسی کنیم. یکی از مشکلات بزرگ نسخه قبلی، عملکرد کند و معمولاً بی‌موقع دروازه بان‌ها در مقابل ضربات از راه دور بود، منتظر هستیم که بهبودهای هوش مصنوعی بازی در نسخه جدید، شامل هوش مصنوعی دروازه بان‌ها هم بشود. یکی دیگر از مشکلات فیفا 17، در زمان بازی در مقابل هوش مصنوعی و پاسکاری بی نقص و دفاع بدون اشتباه آن بود. انتظار داریم که خطاهای انسانی بازیکنان و مشکلات آن‌ها، هوش مصنوعی و سبک و سیاق بازی CPU را هم شامل شود تا لذت فیفا 18 با بازی در مقابل حریف‌های انسانی محدود نگردد.

محکم تری را وارد می‌کنند. با نگه داشتن دکمه مربوط به تکل، قادر خواهید بود تا با شدت بسیار به سمت بازیکن دارای توپ رفته، تکل کنید و صاحب توپ شوید، این نوع تکل در مواقعی که سرعت بازی بالاست و یا مهاجم در حفظ کردن توپ تبحر دارد، بسیار کارآمد ظاهر خواهد شد.

به دنبال بهبودها در سیستم دفاعی، این بار سازنده‌ها به سراغ هوش مصنوعی مدافعان رفته‌اند. همانطور که به خاطر دارید، اگر در فیفا 17 یک مدافع را جلو آورده و جای او را خالی می‌کردید، هیچ یک از هم تیمی‌ها برای پوشش دادن منطقه خالی شده اقدام نمی‌کردند، این موضوع با وجود هوش مصنوعی بسیار خوب فیفا 17 در زمان دفاع کردن واقعاً آزاد دهنده می‌شد. اما در نسخه جدید، سازنده‌ها سعی کرده‌اند تا با خلق یک هوش مصنوعی تیم محور، چنین مشکلی را حل کنند. حالا همه بازیکنان، در تمامی نقاط زمین، بیشتر از حرکات انفرادی به حرکات تیمی و هماهنگی بیشتر فکر می‌کنند. به این ترتیب، آن‌ها بیشتر از قبل به دنبال پوشش دادن فضاهای خالی در دفاع و یا استفاده بیشتر از چنین فضاهایی در زمان حمله هستند. بهبود هوش مصنوعی، همانطور که شرایط دفاع کردن را بهتر کرده، در زمان حملات هم تاثیر گذار خواهد بود. طبق گفته‌های تیم سازنده حالا مهاجم‌ها انگیزه بیشتری برای گل زدن و تصاحب توپ دارند و مثل قبل در مقابل فرصت‌ها بی تفاوت عمل نمی‌کنند. مهاجم‌ها حالا بیشتر از قبل می‌دوند و به واسطه دوندگی به دنبال فرار از تله آفساید، اعمال نفوذ و کسب موقعیت‌ها و فضاهای خالی هستند. این دوندگی بیشتر و فشار بیشتر مهاجمان، باعث می‌شود که مدافعان هم در مقابل، برای تصاحب توپ با انگیزه تر عمل کرده و بیشتر از قبل به تاکتیک‌های دفاعی وابسته باشند. در فیفا 18 مهاجم‌ها به خوبی در زمین حریف حرکت کرده و به دنبال فرصت مناسب هستند. بر خلاف نسخه قبلی، حالا مهاجم‌ها در صورت بسته بودن سددفاعی حریف در وسط زمین، به سرعت تغییر مکان داده و با جای‌گیری در کنارها، به خط دفاعی نفوذ می‌کنند. هوش مصنوعی بهبود یافته، قرار است به جای‌گیری بهتر مهاجم‌ها، کنترل بهتر توپ توسط آن‌ها و در نتیجه، بهبود کامل شرایط یک حمله تیمی بی‌انجامد. بهبودهای گزارش شده و یا ذکر شده توسط سازندگان، با توجه به اطلاعات بسیار کمی که از بازی منتشر شده به همین موارد خلاصه می‌شود.

برخلاف بازی قبلی که زنده ضربه، فقط بر اساس ویژگی‌های فیزیکی مشخص می‌شد، حالا مهاجمان و مدافعان، باید نبردهای هوایی را علاوه بر ویژگی فیزیکی، با تکیه بر جای‌گیری درست، فرار به موقع و فریب دادن حریف پیروز شوند. این موضوع به خوبی نشان می‌دهد که سازندگان طبق گفته‌هایشان، سعی دارند عوامل تاثیر گذار متفاوتی را به بازی اضافه کنند. حالا فقط قد بازیکنان نیست که زنده ضربه سر را مشخص می‌کند، بلکه شرایط و عوامل مختلفی مثل نوع ارسال، سرعت آن، سرعت مهاجم و جای‌گیری مدافعان نیز نقشی مهم تر و تاثیرگذار تر از قبل را ایفا خواهد کرد. همانطور که پیداست در فیفا 18، علم و دانش فوتبالی حتی بیشتر از نسخه‌های قبلی به کارتان خواهد آمد و فکر کردن، تبدیل به یکی از ویژگی‌های بازی شده است. در حقیقت بازی‌بازها باید فاکتورهای مختلف تاثیر گذار در نوع بازی یک بازیکن و تیم را شناخته و با استفاده از آن‌ها، لحظات بی‌نقصی را برای رسیدن به گل ایجاد کنند.

در ادامه تغییرات، با کم تر کردن سرعت کلی بازی، سازنده‌ها بیشتر از قبل، بر نقش اساسی و مهم تاکتیک در فوتبال تاکید کرده‌اند. آن‌ها سعی دارند تا با تکیه کردن بیشتر بر روی فیزیک و قدرت بدنی، و کاهش سرعت بازی، فیفا 18 را هرچه بیشتر به واقعیت نزدیک کنند. حالا مدافعان می‌توانند با استفاده از وزن خود، به زیبایی هرچه تمام تر بر روی شرایط حرکت مهاجم‌ها اثر گذاشته و آن‌ها را متوقف کنند. مدافعان بزرگی مثل لئوناردو بونوچی و با سرگیو راموس، حالا می‌توانند بدون خطا کردن، و با استفاده از فیزیک مناسبشان، در مقابل مهاجمان سرعتی مثل اوبامیانگ و یا مارکوس راشفورد که در فیفا 17 و به واسطه سرعت بسیارشان تبدیل به ماشین‌های گل زنی می‌شدند، ایستادگی کنند. در حقیقت کمتر شدن سرعت و تاثیر گذاری بیشتر قدرت بدنی، به مدافعان کمک می‌کند که با استفاده از وزنشان تعادل مهاجم‌ها را برهم زده و صاحب توپ شوند. این امر با توجه به تعادل تقریباً از میان رفتنی مهاجم‌های فیفا 17، یکی از بزرگترین بهبودهای بازی خواهد بود. هم چنین به دنبال این، سازنده‌ها برای اولین بار، شکل سومی برای تکل کردن در بازی قرار داده‌اند، این شکل سوم که تکلی میان تکل ایستاده و کامل شبیه سازی می‌کنند، به مدافعان اجازه می‌دهد، با وزنشان، و بدون خطا کردن، مهاجمان را متوقف کنند. در راستای همین موضوع، Sliding Tackleها به مراتب خشن تر شده و ضربات

و همچنین حضور افتخاری بازیکنان بزرگی مثل مارکو رویس و جیمز رودریگز، تبدیل به یکی از عوامل موفقیت فیفا 17 شد. حالا و در نسخه جدید، از ادامه این بخش، با نام THE JOURNEY: HUNTER RETURNS رونمایی شد. در قسمت دوم، هانتر سفر خود در دنیای حرفه‌ای فوتبال را از سر می‌گیرد. اما در نقطه مقابل نسخه قبلی، این بار سازنده‌ها سعی کرده‌اند تا سفر هانتر را فقط به لیگ انگلستان محدود نکنند، آن‌ها قصد دارند تا سفر هانتر را در جهان فوتبال دنبال کرده و مخاطب را همراه قهرمان داستان به نقاط مختلفی از جهان فوتبال راهنمایی کنند. طبق شواهد گزارش شده، کریستیانو رونالدو هم در این بخش، به عنوان یکی از عوامل اصلی انگیزشی هانتر برای تبدیل شدن به بازیکنی بزرگ حضور دارد. همچنین به نظر می‌رسد که با توجه به بازتر شدن این بخش، امکان بازی کردن در تیم‌هایی در لیگ دیگر کشورها هم ممکن شود. چرا که در یکی از نمایش‌های بازی، هانتر در لباس تیم رئال مادرید دیده شده است.

اما علاوه بر ادامه دادن داستان هانتر، سازنده‌ها این بخش را با بهبودهایی در گیم پلی هم همراه کرده‌اند، یکی از مهمترین تغییرات این بخش نسبت به نسخه قبلی، اهمیت یافتن انتخاب هاست، طبق گزارشات منتشر شده، در قسمت دوم Journey که خود شامل شش بخش است، مخاطب می‌تواند با انتخاب‌هایش علاوه بر شخصیت و ویژگی‌های هانتر، بر نحوه پیشبرد داستان هم تأثیرگذار باشد. در واقع المان‌های نقش آفرینی حاضر در این بخش به شدت افزایش پیدا کرده‌اند و حالا، شما می‌توانید داستان بازی را به واسطه انتخاب‌هایتان دچار تغییر کنید. البته نباید تغییراتی بزرگ را از این بخش انتظار داشت. همچنین در راستای اضافه شدن المان‌های نقش آفرینی، شاهد امکان شخصی سازی کامل لباس، مدل مو و تئوهای الکس هانتر در نسخه جدید خواهیم بود.

یکی از مشکلات بخش Journey در نسخه قبلی، روند تکراری آن و اجبار برای تجربه تک نفره بازی بود، در نسخه دوم برای حل این مشکل، سازنده‌ها امکان ورود نفر دوم به این بخش را ایجاد کرده‌اند، به این ترتیب شما می‌توانید این بخش را در کنار یک همراه که در نقش یکی از هم تیمی‌های هانتر وارد زمین می‌شود ادامه دهید. این امر مهم علاوه بر ایجاد سرگرمی بیشتر، به اعمال تاکتیک‌های بهتر و بهبود روند گیم پلی در بخش Journey کمک بسیاری خواهد کرد. یکی دیگر از بخش‌های مهم و حائز اهمیت هر نسخه از فیفا، آلتیمیت تیم است، این حالت که همیشه طرفداران بسیاری داشته، هر ساله با بخشی انحصاری برای کنسول Xbox منتشر می‌شده است. بخش مربوط به بازیکنان افسانه‌ای که با نام Legends شناخته می‌شدند، در سال جاری از انحصار مایکروسافت خارج شده و با نامی جدید برای تمامی کنسول‌ها منتشر خواهد شد. این بخش که حالا با نام CONS شناخته می‌شود، بازیکنانی مثل رونالدو برزیلی، مارادونا پله و تیری هنری را شامل خواهد شد. سازندگان اطلاعات دقیقی از این بخش منتشر نکرده‌اند، اما اعلام شده که در رویداد Gamescom اطلاعاتی جامع از بخش Ultimate Team منتشر خواهد شد.

به نظر می‌رسد در طی روند ساخت EA 18، FIFA بیشتر از هر زمان دیگری به بازخوردهای مخاطبان نسبت به این سری پاسخ داده باشد. طبق گفته‌های سازنده‌ها در این نسخه بهبودهای بسیاری را شاهد خواهیم بود. همچنین بازی شامل یک PRO Mode خواهد بود که جزئیات گرافیکی و نرخ فریم را در نسخه‌های مربوط به PSPRO و PC بهبود خواهد بخشید. اما یکی دیگر از نکات جالب در رابطه با فیفا 18، عرضه شدن نسخه‌ای از آن برای کنسول جدید نینتندو یعنی سوئیچ است. طبق اطلاعات منتشر شده این نسخه به وسیله موتور فراسازی ساخته خواهد شد، اما از گرافیکی بسیار خوب، امکان بازی قابل حمل و گیم پلی متفاوت اما جذاب و کاملی بهره خواهد برد.

FIFA 18 در تاریخ 29 سپتامبر 2017، مصادف با 7 مهر 1396 برای پلتفرم‌های PS4، Xbox One و PC در دسترس خواهد بود، همچنین دمو قابل بازی این عنوان، دو هفته زودتر منتشر خواهد شد.

به طور کلی و در راستای تغییرات گیم پلی، سازنده‌ها سعی دارند تا با وارد کردن فاکتورهای مختلف، به خلق شدن لحظات دراماتیک بیشتر در طول یک مسابقه فوتبال کمک کنند، آن‌ها با اعمال کردن شرایط مختلف در زمین، و افزایش دادن عوامل تأثیر گذار در نوع بازی و روحیه بازیکنان، شرایط را برای خلق لحظات دراماتیک و احساسی بیشتر فراهم کرده‌اند. اما دست یابی به این مهم بدون کمک گرفتن از گرافیکی بهبود یافته ممکن نمی‌شود. اولین قدم سازندگان برای نزدیک تر کردن شرایط داخل زمین به واقعیت، استفاده بیشتر از تکنیک موشن کپچر بوده است. سازنده‌ها برای ایجاد حرکات طبیعی تر در گیم پلی، حرکات واقعی چندی از بازیکنان را ضبط کرده و تبدیل به انیمیشن‌هایی باکیفیت کرده‌اند. در حال حاضر فقط از ضبط حرکات کریستیانو رونالدو، رحیم استرلینگ و آریین روبن با خبر هستیم. اما استفاده از تکنیک موشن کپچر، فقط به خلق انیمیشن‌های بهتر منجر نمی‌شود. بلکه باعث می‌شود که یک بازیکن، ویژگی‌های حرکتی خود را به طور دقیق در طول گیم پلی هم به دست بیاورد. به عنوان مثال، کریستیانو رونالدو، به واسطه سرعت زیاد و گام‌های بلندی که برمی‌دارد در حرکات مستقیم با سرعت زیاد تبحر دارد. در مقابل بازیکنی مثل رحیم استرلینگ که قدم‌های کوچک برمی‌دارد، می‌تواند به سرعت تغییر مسیر داده و مدافعان را به کمک این تکنیک فریب دهد. استفاده از ضبط حرکات، باعث می‌شود که بازیکنانی مثل رونالدو و استرلینگ در طول بازی، بیشتر از قبل خاص باشند و توانایی‌های منحصر به فرد و واقعی خود را در فیفا 18 هم همراه داشته باشند. این مهم همچنین به بهبود انیمیشن‌های بازی کمک شایانی کرده است. به عنوان مثال، نوه دویدن، حرکات، شادی کردن و یا حتی نوع ضربه زدن به توپ از جانب رونالدو، بسیار خاص و متفاوت با دیگر بازیکنان است.

اما سازنده‌ها در دومین تجربه استفاده از موتور قدرتمند فراسازی، به استفاده از تکنیک موشن کپچر بسنده نکرده‌اند. با توجه به تجربه تیم سازنده و خلق یک پایه مرکزی برای گرافیک بازی، حالا آن‌ها فرصت کافی برای ارائه دادن بهبودهای گرافیکی را دارند. به همین منظور تیم سازنده سعی کرده تا در نسخه سال 2018 سری فیفا، بیشتر از قبل بر روی چهره بازیکنان، شباهت آن‌ها به نمونه واقعی و ایجاد حس زنده بودن در چهره بازیکنان متمرکز شود. به همین دلیل در فیفا 18 با چهره‌هایی به مراتب واقعی تر که به طور کامل، احساسات را در خود نمایش می‌دهند مواجه خواهیم شد. طبق گفته سازنده‌ها چشمان بازیکنان در نسخه جدید، دیگر خالی از حس نخواهد بود و حس زنده بودن، هیجان، ناراحتی و شادی بازیکنان در زمین را به نمایش خواهد گذاشت، به طوری که در مواقع مشاهده یک بازیکنی از بازی، چهره‌های بازیکنان پر از احساسات خواهد بود. سازنده‌ها همچنین برای ایجاد تجربه‌ای واقعی تر، دست به ساخت تعداد بیشتری انیمیشن برای حرکات بازیکنان، اعتراضات و وقایع درون زمین زده‌اند. نور پردازی بهبود یافته این نسخه، به کمک تعداد بیشتر انیمیشن‌ها آمده تا بازیکنان در زمین فوتبال هر چه طبیعی تر و واقعی تر به نظر برسند. اما در کنار بازیکنان که در نقطه توجه هستند، سازنده‌ها برای خلق جو دقیق ورزشگاه‌ها، دست به ساخت تماشاگرانی پرجزئیات زده‌اند. این تماشاگران که طبیعی تر از قبل هستند، حتی در زمینه حرکات هم شاهد بهبودهایی بوده‌اند. اگر به خاطر داشته باشید، حرکات تماشاچیان در نسخه‌های قبلی به نشستن و ایستادن خلاصه می‌شد، اما اینبار آن‌ها در میان صندلی‌ها و سکوها حرکت خواهند کرد، دست به اعتراض می‌زنند، در محلی تجمع می‌کنند و حتی طی انیمیشن‌هایی خاص، همراه با زنده گل و بازیکنان تیم محبوبشان به شادی می‌پردازند. اما سازنده‌ها برای خلق جو ورزشگاه به همین بسنده نکرده‌اند، آن‌ها سعی داشته‌اند تا فرهنگ فوتبال هر نقطه از جهان را در رفتار تماشاچیان متجلی کنند. به عنوان مثال، فرهنگ هواداری امریکای جنوبی و استفاده از سازهای کوبه‌ای در تشویق تیم‌ها توسط این تماشاگران به طور کامل در بازی بازسازی شده است. به این ترتیب می‌توانیم در فیفا 18 منتظر شعارهای تشویقی دقیق فیفا، در کنار فرهنگ خاص هر منطقه باشیم.

بدون شک یکی از عوامل اصلی موفقیت FIFA 17 را بخش Journey تشکیل می‌داد. بخش داستانی جدیدی که برای اولین بار در نسخه سال گذشته فیفا از آن رونمایی و با بازخوردهای بسیار مثبتی رو به رو شد. داستان این بخش به بازیکن جوان و با استعدادی به نام الکس هانتر اختصاص داشت که زندگی حرفه‌ای فوتبالش را در Premier League و رده دوم لیگ حرفه‌ای انگلستان یعنی Championship آغاز می‌کرد. این بخش با وجود پوشش دادن زندگی شخصی هانتر در کنار تمرینات، مسابقات و بازسازی دقیق مربیان حاضر در لیگ انگلستان





STAR WARS
BATTLEFRONT II
EA

نبرد برای بقا



به سطح بالاتری نیز نیاز داشت که آزاد کردن این تجهیزات، شما را مدت زمان بیشتری درگیر بازی می‌کرد.

بازی در فروشگاه‌ها نیز بسیار موفق عمل کرد و نشان داد که داستان جنگ ستارگان هنوز هم بعد از سال‌ها مخاطبین خود را حفظ کرده و البته مخاطبین جدیدی نیز پیدا کرده است. البته هم زمانی عرضه بازی با نسخه جدید از فیلم مجموعه به نام Star Wars: The Force Awakens نیز مزید بر علت بود تا این نسخه

فروش فوق العاده‌ای را تجربه کند ولی کار این نسخه چندان هم راحت نبود چون در مقابل یکی از بهترین و پرفروش‌ترین بازی‌ها از مجموعه ندای وظیفه، به نام Black Ops 3 قرار گرفته بود که این نشان از کار سخت DICE در آن سال داشت.

اما حالا نسخه دوم از این بازی نیز در حال عرضه است و باز هم در مقابل یک بازی از سری ندای وظیفه قرار گرفته است که با بازگشت به ریشه‌های خود، قصد بدست آوردن دل طرفداران قدیمی خود را دارد و با وجود آن که تنها چند تریلر از بازی منتشر شده است به نظر می‌رسد تا به این جای کار و حداقل در بخش بازار یابی به درستی عمل کرده است. البته امسال SW:BF2 هم چندان دست خالی نیامده است و با وعده مجموعه‌ای از اصلاحات و تغییرات قصد دارد نه تنها شماره قبلی را اصلاح کند بلکه عنوانی در خور مجموعه جنگ ستارگان به مخاطبین عرضه کند.

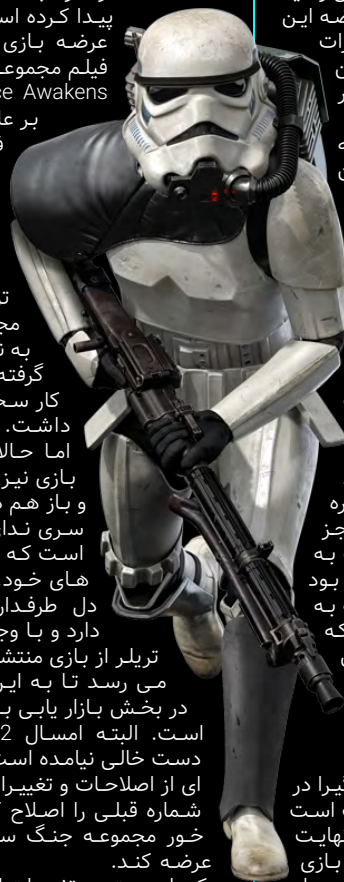
یکی از مهمترین تغییرات افزوده شده، بازگشت بخش داستانی به بازی‌های این مجموعه است که حالا انتظار داریم با داستانی در حد فیلم‌های سری مواجه باشیم ولی تجربه ثابت کرده است که DICE در بخش داستان‌سرایان چندان

به عنوان یکی از محبوب‌ترین مجموعه‌های تاریخ، سری Star Wars همیشه از عدم وجود یک بازی درخور برای خود رنج می‌برد. بیشتر عناوینی که در این سری ارائه شده بود فقط سعی داشتند شما را قالب یکی از سوالیه‌های جدایی یا یکی از شخصیت‌های اصلی فیلم قرار دهند و البته این ایده جذاب به نظر می‌رسید ولی به دلایل فنی مربوط به زمان عرضه این بازی‌ها و البته دلایل داستانی، به جرات می‌توان گفت که اکثر این عناوین تفاوت معنا داری با هم نداشتند و در ضمن بسیار خسته کننده نیز بودند.

اما EA به عنوان ناشر انحصاری، که متوجه افت فروش و محبوبیت این سری شده بود، به عنوان یکی از آخرین تلاش‌هایش برای معرفی داستان این دنیای عظیم به فشر تازه بازی بازان و تجدید خاطره‌ای درخور برای طرفداران قدیمی جنگ ستارگان تصمیم گرفت کار ساخت بازی جدید این سری را به یکی از بهترین استودیوهای خود بسپارد.

اینگونه بود که DICE مامور ساخت نسخه جدید در این مجموعه شد و با توجه به رزومه کاری دایس، چندان عجیب نبود که بازی دارای بخش چند نفره زیبا و گیرایی باشد. بازی بالاخره در اواخر سال 2015 عرضه شده و به جز بخش چند نفره و تعدادی مراحل که به صورت تیم صفحه و آفلاین قابل بازی بود چیز دیگری نداشت که البته با توجه به زمان اندک موجود برای ساخت بازی که پس از عرضه آخرین DLC‌های عنوان BF4 در دسترس بود و همچنین برنامه‌های استودیو برای ساخت نسخه دیگر از سری بتلفیلد، چندان هم غیر متظره نبود.

عدم وجود بخش تک نفره داستانی گیرا در دنیایی که به داستان زیبایی‌های معروف است بسیار عجیب بود ولی باز هم در نهایت نتیجه نهایی زیبا بود. شاید گیم پلی بازی بعد از مدتی خسته کننده می‌شد ولی با وجود تنوع وسایل نقلیه و اسلحه‌های بازی (حداقل تنوع تجهیزات از میدان نبرد 1 بیشتر بود) باز هم مجموعه کاملی از ادوات فراوانی در دسترس بود که به الطبع تجهیزات بالاتر



موفق نیست و احتمالاً مانند چند نسخه اخیر باید با یک داستان سطحی و بدون پیچش‌های زیبا طرف باشیم که البته تا حد زیادی نیز قابل پیش بینی و قابل قبول است. به طور قطع مانند اکثر عناوینی که توسط این استودیو ساخته شده است، تمرکز اصلی بر روی بخش چند نفره‌ای خواهد بود که در هر صورت این بخش است که ما را برای حداقل چندین ماه سرگرم نگاه خواهد داشت. البته در صورتی که DICE سعی کند با کمک اعضا و نویسندگان خود والت دیزنی برای این عنوان داستانی تهیه کند شاید موفقیت بیشتری داشته باشد که البته این حالت به دلایلی شاید فقط در حد تخیلات ما باقی بماند زیرا اولاً که والت دیزنی خود به سختی مشغول ساخت عناوین خود است و وقتی برای رسیدن به این چنین داستانی هم وقت و هم هزینه زیادی برایش بر در خواهد داشت ندراد و به نظر نمی‌رسد بخش داستانی یک بازی چنین کششی داشته باشد خصوصاً که بیشتر تمرکز بر روی بخش چند نفره قرار دارد. در ثانی اگر والت دیزنی داستانی خوبی نیز تهیه کند احتمال آن که از آن برای فیلم‌های اصلی خود استفاده کند بسیار بیشتر است تا بخواهد با درآمدی کمتر آن را به EA بفروشد.

با تمام این تفاسیر قطعاً وجود بخش داستانی در چنین عنوانی بسیار جذاب خواهد بود ولی به نظر می‌رسد مانند سایر عناوین داستانی DICE کیفیت چندان بالایی نخواهد داشت و بیشتر تمرکز بر روی ساخت بخش چند نفره جذاب و گیرا خواهد بود.

در سوی دیگر و در خصوص بخش چند نفره مانند قبل باید انتظار نبرد‌هایی حماسی در نقشه‌هایی با وسعت فراوان را داشت. همچنین به احتمال زیاد شاهد حضور تعداد زیادی از مودهای نسخه قبلی هستیم. همچنین خبر خوشحال کننده دیگر حضور محتوای دانلود کردنی می‌باشد که حالا به سبک TITANFALL 2 تمام این محتویات برای تمام بازی بازان رایگان خواهد بود ولی این مسئله نباید سبب شود که همچون تایتان فال 2 که این محتوای اضافی رسماً فقط یک شگرد تبلیغاتی باشد و در واقعیت این باشد که هر چند ماه یک بار، شاید برای بازی یک یا نقشه و یک مود جدید عرضه شود.



سبک میدان نبرد 4 و شباهت زیاد به میدان نبرد 1 است که عملاً تلاش برای باز کردن تجهیزات اضافی و بازی کردن با اسلحه های مختلف را از بین می برد. عنوانی مانند میدان نبرد 1 به اندازه کافی از این مشکل رنج می برد البته تنوع ظاهری بیشتر تسلیحات بتلفرانت کار را برای سازندگان راحت تر می کند.

البته یکی دیگر از ایده های جذاب می تواند می تواند قرار دادن 3 نفر در مقابل 3 نفر دیگر ولی همه در لباس قهرمان های بازی باشد و به سبک عنوانی مانند For Honor باشد و حالا باید با شمشیر های نوری سعی در تکه کردن یکدیگر داشته باشید. شاید بالاخره SWBF2 بتواند با این حالت کاری را انجام دهد که For Honor به خاطر کیفیت پایین سرور هایش نتوانست انجام دهد. در تاتی واقعا تجربه نبرد های قهرمان های بازی در حالتی که فقط دو نفر باید تا سر حد مرگ با یکدیگر

به نبرد بپردازند حماسی و زیبا خواهد بود. مانند سنت بازی قبلی باز هم باید شاهد بازگشت بخش تقسیم صفحه در بخش هایی از بازی تک نفره باشیم تا بتوانیم با دوستان خود در مراحل مجزای بازی به سرگرم شدن پرداخت. البته در نسخه قبلی این مراحل تنها شامل بخش های از بازی می شد که شما را در برابر هوش مصنوعی قرار می داد و خبری از حالت تقسیم صفحه در بخش چند نفره نبود.

البته خوشبختانه خود سازندگان تایتال فال 2 نیز این مسئله را قبول دارند که تکنیک DLC های رایگان آن ها تنها برای تبلیغ محصول آن ها بوده و برای عناوین بعدی خود وعده برنامه بهتری را داده اند. به همین صورت نیز برای نسخه بعدی سری بتل فرانت انتظار داریم EA از مشکلات تایتان فال 2 درس گرفته باشد و شاهد مجموعه ای از محتوای دانلود شدنی در حد عناوینی که با سیزن پس عرضه می شوند، مانند سری میدان نبرد باشیم.

اما یکی از مهمترین مشکلات نسخه اول تکراری شدن بخش چند نفره آن بود که به سرعت از ارزش تکرار پذیری بازی می کاست. در مقام مقایسه هنوز هم عنوانی مانند میدان نبرد 4 و نسخه های قبلی بازی بازان خود را دارد. البته این مسئله به دلیل تفاوت کامل این دو بازی است که میدان نبرد بر روی نمایش تمام بعد های نبرد اعم از نبرد و هوایی و زمینی و دریایی تمرکز دارد ولی سری بتلفرانت قصدش نمایش نبرد های زمینی است که اگر خوش شانس نیز باشید شاید سواری گرفتن از یکی AT-ST ها و AT-Wing ها یا نیز به شما برسد. البته با این وجود با تفاوت های اصلی هسته گیم پلی بازی ها، سبب شده است که امکان بازی کردن نسخه اول برای مدت طولانی سخت تر شود. البته وارد کردن عناصری از سری بازی های میدان نبرد می تواند تا حد زیادی از این بکنواخت شدن بکاهد. در واقع تجربه عنوانی مانند میدان نبرد در دنیای جنگ ستارگان و با تجهیزات و ادوات آن می تواند ایده ای بسیار جذاب و هیجان انگیز باشد. تنها وارد کردن مود کانکوئست نیز به این بازی بسیار جذاب است و لازم نیست که تمام مود ها دقیقا از روی سری میدان نبرد کپی برداری شود. حتی وجود یک مود شبیه به این حالت محبوب نیز می تواند چاره گشا باشد ولی شرایط به حالتی باشد که تجهیزات نقلیه از پایگاه اصلی قابل برداشت باشند و به گونه ای نباشد مجبور به حرکت در زیر آتش دشمن برای رسیدن به یکی از تجهیزات باشید.

مورد دیگر مدل اسلحه های بازی است که به شدت نیاز به بازبینی دارد و در واقع تمام اسلحه های بازی به شدت نزدیک به یکدیگر هستند. همه اسلحه های پیاده نظام دارای سیستم خنک شونده گی به جای خشاب هستند و تقریباً همه آن ها یک مدل صدا دارند. مورد دیگر عدم امکان شخصی سازی اسلحه به





اما حالا بعد از چند سال و با تایید شدن بخش داستانی مجزای بازی علاوه بر آن که انتظار تقسیم صفحه و عبور از مراحل بخش داستانی با دوستان خود را داریم، حالا انتظار داریم حتی در بخش چند نفره نیز بتوان به سبک بازی های سری ندای وظیفه با تقسیم صفحه نمایش در آن واحد بتوان دو نفره به نبرد پرداخت و با حتی بتوان در برابر یکدیگر به نبرد چه به صورت آنلاین و چه به صورت آفلاین به نبرد پرداخت. البته وسعت نقشه های بازی یکی از عوامل اصلی محدود کننده در به حقیقت پیوستن این ایده است ولی با کاهش بیشتر رزولوشن و انتقال نرخ فریم از 60 به 30 شاید این مهم نیز به حقیقت پیوندد.

در پایان قابل ذکر است که امسال نبرد در بخش شوتر های اول شخص نیز داغ خواهد بود. در یک سمت شاهد عرضه نسخه دوم از سری بازی های Destiny خواهیم بود که قرار است پس از 4 سال از اشتباهات خود درس گرفته و نسخه کامل تری را به مخاطبان خود ارائه دهد. بر خلاف نسخه اول که هم بسیار زیبا و با شکوه بود و در عین حال با حرکتی مانند قرار دادن اولین بسته الحاقی در داخل دیسک بازی تا حدی توهین آمیز، حالا از بانجی انتظار می رود بسته اولیه بازی بسیار کامل تر باشد و سعی کند تا حدی نیز محتوای

رایگان را به همه خریداران بازی نیز عرضه کند. همچنین برای اولین بار بانجی قصد دارد یک بازی خود را به صورت همزمان برای رایانه های شخصی نیز عرضه کند.

در سمت دیگر و باز هم در جبهه اکتیویژن نسخه جدید ندای وظیفه با بازگشت به زمان جنگ جهانی دوم قصد دارد سری را از مرگ نجات دهد. حالا با بازگشت خط زمانی بازی به جنگ دوم جهانی علاوه بر آن نبرد های لذت بخش و دوست داشتنی در برابر آلمانی های تا دندان مسلح همیشگی، حالا سازندگان وعده بخش داستانی بسیار عمیق تری را داده اند. حالا دیگر وظیفه شما این نیست که تک تک آلمانی هایی را که در سر راه خود تا قلب برلین می بینید را سلاخی کنید. اینبار بعد انسانی قضایا نیز وارد داستان شده است و شاید یک سرباز فراری آلمانی به شما کمک کند تا زنده بمانید یا اینکه شما از کشتن سربازانی که با سن کم که به اجبار به استخدام ماشین جنگی هیتلر آمده اند اجتناب کنید. بخش چند نفره هم بدون شک از همان فرمول قدیمی افزایش سطح و سپس استفاده از پرستیژ استفاده خواهد کرد ولی در نمایش هایی که از این بخش عرضه شده مکانیزم های جدیدی مانند قرار دادن مسلسل و یا قرار گرفتن در پشت وسایل نقلیه هم به چشم میخورد که البته هنوز هیچ چیزی قطعی نیست و باید تا زمان

عرضه بازی منتظر ماند.

اما نسخه جدید جنگ ستارگان هم با وعده و وعید های خود علاوه بر آن که به طور قطع یکی از زیبا ترین شوتر های امسال خواهد بود در عین حال در بخش چند نفره یکی از شلوغ ترین ها هم خواهد بود ولی این مسایل سبب نمی شود که بتل فرانت 2 کار راحتی در پیش رو داشته باشد و حالا امسال زمان انتقام عرضه 2 بازی شوتر همزمان از سوی اکتیویژن است که به طور قطع در سال گذشته از این تکنیک EA برای بازار یابی و فروش نسخه قبلی بازی ندای وظیفه، ضربه خورده بود.

در هر صورت امسال هم باید شاهد یک نبرد حساس بین نسخه های جدید بازی هایی بود که تقریباً همه در شرایط بحرانی به سر می برند و سعی دارند اعتماد خریداران خود را یک بار دیگر هم بدست بیاورند. البته باز هم مانند همیشه این نبرد به نفع بازی بازان تمام خواهد شد و علاوه بر آن که در انواع و اقسام حالات یک نبرد درگیر خواهیم شد به نظر می رسد هر سه بازی برای خود یک بنچمارک گرافیکی نیز خواهند بود. هم چنین با وجود داستان های زیبا و بخش های چند نفره درگیر کننده بدون شک تا سال آینده و بازی های شوتر اول شخص تعطیلات سال 2019 سالی پر بار و شلوغ خواهیم داشت.



سومین
سال

بازی های

رایانه ای

Iran

Game
League

2017
www.cgame.ir

با ۱,۰۰۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال

جوایز نقدی و غیر نقدی

شامل یک دستگاه خودرو 206



Quiz of Kings

PES2017
PRO EVOLUTION SOCCER

