

گیمفا

مجله الکترونیکی گیمفا دیجیتال
www.Gamefa.com

شماره هجدهم

فروردین ۱۳۹۷

March 2018

به عظمت Colossi ها... ❏ ❏

SHADOW OF THE COLOSSUS





مجله الکترونیکی گیمفا دیجیتال - فروردین 1397

71-76
L.A Noire



25-30
Code Vein



51-54
Star Wars Battlefront II



سعید آقابابی

سخن سردبیر

انگار همین دیروز بود که مجله سیزدهم گیمفا که نخستین شماره از سری جدید بود را تقدیم شما کردیم، اما وقتی از انگار بیرون بیاییم و به واقعیت نگاه کنیم، میبینیم که 2 سال از آن روز گذشته است و حالا باید مجله هجدهم گیمفا که ویژه نامه نوروز 1397 است را به محضر شما بزرگواران و همراهان همیشگی گیمفا تقدیم نماییم. خیلی زود می گذرد اما خوب است که لااقل با هم می گذرد و هر روز حتی برای چند ساعت هم که شده کنار هم هستیم و در گیمفا جمع می شویم و چند ساعت با کسانی که می دانیم تنها افرادی هستند که حرف ما را مانند خود ما از ته دل می فهمند، صحبت می کنیم و بحث می کنیم و حتی جدل می کنیم. اما آن قدر برایمان لذتبخش است که دوباره چند ساعت نگذشته، همان جا هستیم و دوباره داریم با دوستانمان در مورد دنیای زیبای مشترکمان یعنی گیم صحبت می کنیم. گیم حلقه و نقطه اشتراک دنیاهای زندگی های همه ماست که شاید در زندگی زمین تا آسمان با هم تفاوت داشته باشیم ولی صحبت گیم که می شود همه به هم متصلیم و دقیقا حرف هم را می فهمیم و حتی مثل هم فکر می کنیم. سال 1397 دارد آغاز می شود و امیدوارم که امسال هم این حلقه اتصال قدرتمند، محکم تر از همیشه عمل کرده و همه ما بازیازها را به هم نزدیک تر کند و دوستان بیشتری نیز پیدا کنیم. گیمفا آن خانه امن یا هاب یا Nexus است که همه ما بعد از انجام ماموریت های زندگی و ... برای آپگرید شدن و ارتقا یافتن و استراحت کردن، به آن پناه می آوریم و افرادی مانند خود را می بینیم و حس می کنیم که تنها نیستیم. انشالله در سال جدید هم وضعیت گیم چه در دنیا و چه در کشورمان خوب باشد و بازیازهای کشورمان فرصت داشته باشند تا علاوه بر رسیدن به کار و درس و زندگی خود، بازی های مورد علاقه شان را نیز انجام دهند و لذت ببرند. دیگر پرحرفی نمی کنم و برای همه شما و خانواده های محترمتان آرزوی سلامتی و کامیابی در زندگی و در سال 1397 دارم. پیروز و موفق باشید.

gamefa_official



gamefa.official



مدیر مسئول

کسری نراقی

سردبیر

سعید آقابابایی

طراحی و صفحه‌آرایی

فرزین سلیمی

اعضای تحریریه مجله

سعید آقابابایی - حسین غزالی - امیر مهدی نامجو
- محمد اریامقدم - محمدحسین باجلان - رضا توکی -
هامون معتقدی - مهدی رحیمی - مهدی رضایی

فهرست

39-46

Shadow of the Colossus



اخبار

1-2

نقد و بررسی

Kingdom Come: Deliverance	3-6
Monster Hunter: World	7-13
Night in the Woods	15-18
Shadow of the Colossus	39-46
EA Sports UFC 3	47-50
Star Wars Battlefront II	51-54
Metal Gear Survive	63-66
Okami HD	67-70
L.A Noire	71-76

برترین‌ها

Ketchapp 20 بازی برتر شرکت	19-24
برترین عناوین شوتر اول شخص در تاریخ بازی‌های رایانه‌ای	55-62

پیش‌نمایش

Code Vein	25-30
Vampyr	35-38

اولین نگاه

Lost Soul Aside	31-34
-----------------	-------

هزار و یک شب

Quantum Break	77-80
---------------	-------

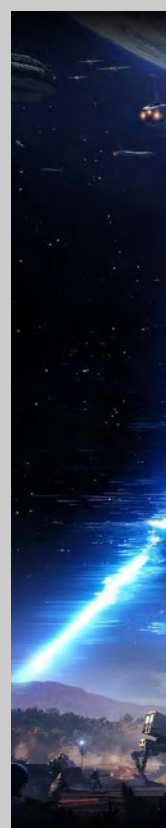
3-6

Kingdom Come: Deliverance



7-13

Monster Hunter: World





TOM CLANCY'S
THE DIVISION 2

منتظر رونمایی The Division 2 در E3 2018 باشید.

پس از سیل دیوانه‌وار معرفی بازی‌های جدید توسط کمپانی‌های بزرگ صنعت بازی‌های ویدئویی، حالا نوبت یوبیسافت است تا Division 2 را به طور رسمی معرفی کند. چندی پیش بود که یوبیسافت اعلام کرد این بازی هم اکنون در حال آماده سازی است و البته ممکن است برای بسیاری از کسانی که نسخه قبلی را تجربه کردند، خبر چندان خوشحال کننده‌ای نباشد! اگر یادتان باشد، عنوان قبلی این مجموعه، به هیچ عنوان نتوانست انتظارات طرفداران را برآورده کند. طبق گفته‌های یوبیسافت، هم اکنون چندین استودیوی مختلف در حال همکاری برای ساخت این عنوان هستند. Ubisoft Annecy، Red Storm، و Reflections، Ubisoft Bucharest و Ubisoft Shanghai از جمله این استودیوها هستند. همچنین این عنوان قرار است رونمایی بزرگ خودش را در E3 2018 تماشا کند.



پلی استیشن 4 بالاخره هک شد!

کنسول فوق‌العاده محبوب سونی، پس از مدت‌ها کشمکش و دردسر، ظاهراً به طور کامل هک شده است. اینبار دیگر خبری از دوستان برزیلی و یا دستکاری کارت حافظه نیست و هکرها توانسته‌اند با استفاده از برنامه‌های مختلف، حتی بازی‌های PS2 را نیز اجرا کنند.

پلی استیشن 4 هک شد | عناوین کرک شده در دسترس قرار گرفتند.

در اواخر ماه دسامبر بود که هکرها اعلام داشتند آن‌ها راهی را در بروزرسان جدید، نسخه ۴/۰/۵، پلی استیشن 4 یافتند که راه را برای هک آن باز می‌کند و به آن‌ها اجازه می‌دهد نرم افزار homebrew را در آن نصب کنند! این نرم افزار به طور کامل، به هکرها اجازه می‌دهد تا دیتای بازی‌ها را به صورت بازی کامل اجرا کنند. هر چند مدت زمان نسبتاً زیادی از انتشار این خبر می‌گذرد، اما سونی هنوز واکنش به خصوصی نسبت به این مورد انجام نداده است. فریمور 5.05 نیز پس از مدتی از انتشار خبر هک، به صورت نیمه کاره آماده شده و اکنون تنها فقط بخش‌هایی از آن مانده است. ظاهراً گروهی از هکرها به سرپرستی Qwertyoruioپ موفق شده اند با توسعه ابزاری و با استفاده از باگ موجود در مرورگر کنسول به هسته دستگاه دسترسی پیدا کنند. این ابزار که اصطلاحاً به آن «WebKit» می‌گویند با اجرای یک دستور جاوا اسکریپت تغییراتی را در سیستم عامل دستگاه اعمال میکند و به موجب آن میتوان به فایل های سیستمی دسترسی داشت. اما، اکنون قوی‌ترین واکنش سونی ارائه آپدیت‌های پیاپی برای PS4 است.



Call Of Duty: Black Ops 4 تایید شد!

پس از شدت گرفتن شایعات مختلف و لیست شدن COD: Black Ops 4 در لیست گیم استاپ و دیگر سایت‌های معتبر، حالا این بازی به طور کامل توسط اکتیویژن تایید شده است. قرار است تا از این بازی در تاریخ 17 ماه مه سال 2018 (برابر با 27 اردیبهشت ماه سال 1397 خورشیدی) رونمایی کامل به عمل بیاید و ابعاد مختلف آن برای علاقه مندان تشریح شود. تاریخ عرضه این بازی برای اولین بار طی ده سال گذشته، در ماه نوامبر قرار نخواهد داشت و به جای آن قرار است تا بازی Call of Duty: Black Ops 4 در ماه اکتبر عرضه شود. شاید دلیل این مسئله را بتوان به عرضه جدیدترین بازی راکستار گیمز یعنی Red Dead Redemption II دانست که یکی از بزرگترین بازی‌ها سال خواهد بود. ظاهراً اکتیویژن قصد دارد تا Call of Duty: Black Ops 4 را قبل از این تاریخ روانه بازار کند.

Call Of Duty: Black Ops 3 نیز که نسخه قبلی همین مجموعه است، در زمان انتشار از نقدهای نسبتاً خوبی برخوردار بود، اما نتوانست آنطور که باید، موفقیت‌های نسخه‌های گذشته را لمس کند. اکنون همه نگاه‌ها به COD جدید است!



یک بار دیگر با لارا کرافت دوست داشتی!

باز هم یک معرفی دیگر، یک بازی دیگر و یک نوستالژی دیگر؛ اینبار با لارا کرافت دوست داشتی! از مدت‌ها پیش بود که شایعات به ساخت بازی جدیدی از مجموعه بزرگ Tomb Raider دامن زده بودند. ولی اکنون، شاهد معرفی کامل عنوان جدید سری، یعنی Shadow of The Tomb Raider هستیم! طبق آنچه که اعلام شده بازی مذکور در تاریخ ۱۴ سپتامبر (۲۳ شهریور ۱۳۹۷) برای پلتفرم‌های رایانه‌های شخصی، پلی‌استیشن ۴ و ایکس‌باکس وان بصورت همزمان منتشر خواهد شد، و مانند نسخه پیشین برای کنسول مایکروسافت انحصار زمانی نخواهد بود. سازندگان گفته‌اند که این عنوان، قرار است تا یادآور اولین لحظات شروع دوران حرفه‌ای لارا باشد! اگرچه تاریخ انتشار هم اکنون اعلام شده، اما هنوز هم دفترچه این بازی، پر از سوالات بی پاسخ است و همچنان باید منتظر اخبار جدید باشیم.



Splinter Cell 2018 توسط آمازون لیست شد!

گویا امسال، سال معرفی بازی‌های بزرگ و دوست‌داشتنی است! و نوبتی هم که باشد، نوبت به Splinter Cell خواهد رسید! آخرین نسخه از این سری بازی مخفی‌کاری با عنوان Splinter Cell: Blacklist در سال ۲۰۱۳ میلادی روانه بازار شد. پس از آن شاهد سکوت یوبی‌سافت در خصوص این سری و یا دنباله‌ای از آن بودیم؛ این در حالی است که این برند و شخصیت سم فیشر (Sam Fisher) از محبوبیت زیادی در بین بازیکنان برخوردار هستند. مدیر عامل یوبی‌سافت نیز پیش از این صحبت‌های بسیار نامعلوم و غیر مستقیمی درباره عنوان جدید این مجموعه داشته است و حتی نام تجاری این بازی پیش از این توسط یوبی‌سافت ثبت شده؛ در حال حاضر هیچ چیز مشخص نیست، اما ساعاتی پیش در شعبه کانادای وبسایت آمازون عنوانی تحت نام Tom Clancy's Splinter Cell 2018 لیست شده است.



بازی Bayonetta 3 در دست ساخت است!

گفته است که هنوز از وی برای حضور در تیم توسعه این دنباله دعوت نشده است. بنابر اظهارات تیلور، ممکن است که دلیل اصلی این مهم این باشد که در حال حاضر مراحل اولیه توسعه بازی Bayonetta 3 دنبال می‌شود. چرا که سازندگان پس از اتمام نیمی از بازی، شروع به انجام کارهای صداگذاری می‌کنند. در حال حاضر مهمترین خبر نیز شروع ساخت ادامه این سری محبوب است. هرچند احتمال عرضه این عنوان برای پلتفرم‌های دیگر وجود دارد.

بازی Bayonetta 3 را اولین بار در جریان رویداد The Game Awards 2017 دیدیم. هر چه که هست، تاکنون اطلاعات خاصی درباره این عنوان منتشر نشده. بازی که قرار است به صورت انحصاری برای کنسول نینتندو سویچ منتشر شود. حال اطلاعات اینگونه می‌گویند که نسخه سوم بازی در حال ساخت است و باید منتظر اخبار جدیدی باشیم. Hellen Taylor، صدای اصلی شخصیت بایونتا در پخش زنده‌ای که توسط شرکت سگا (SEGA) برگزار شده حضور داشته و



اخبار جدیدی پیرامون Battlefield 5 لو رفت!

اکثر تمرکز بر روی جبهه آلمانی هاست. البته همانند نسخه قبلی که Battlefield 1 نام داشت، به احتمال زیاد، باید شاهد داستان‌های قسمت قسمت شده و اپیزودیک باشیم که هر کدام اتفاقات مختلفی را روایت می‌کنند. همچنین به نظر بازی دارای یک بخش Co-Op هم خواهد بود که در آن مراحل Conquest به صورت اتفاقی ساخته می‌شوند. این بازی طبق اطلاعات منتشر شده، قرار است در س ماهه پایانی سال 2018 منتشر بشود.

چندی پیش، اطلاعات جدیدی از عنوان جدید سری بتلفید، که با نام احتمالی Battlefield 5 معرفی خواهد شد، لو رفت. الکترونیک آرتس پیش از این تأیید کرده بود که نسخه جدیدی از بتلفیلد در راه است، اما به هیچ عنوان اطلاعاتی از این بازی منتشر نکرده بود. حتی قبل‌تر، تصاویری مبنی بر در حال ساخت بودن عنوانی با همین اسم که در جنگ جهانی دوم روایت می‌شود لو رفت! ظاهراً اینبار، بر خلاف بسیاری از بازی‌هایی که قرار است دنیای جنگ را نشان بدهند،



ANNO DOMINI MCDIII

Residence

در عطش انتقام



Kingdom Come Deliverance

محمد آریامقدم



جز تماشای جسد خانواده‌اش در وحشت و نگرانی و ناامیدی. این اتفاقات زمانی رخ می‌دهند که پدر هنری به تازگی با کمک فرزندش ساخت یک شمشیر را برای یک لرد محلی به اتمام رسانده است. حالا هنری جوان وظیفه‌ای را بر دوش خود می‌بیند که در نگاه اول انتقام است. شما در Kingdom Come: Deliverance با چنین داستانی سر و کار دارید. یعنی شخصیت اول بازی نه یک شوالیه است و نه یک اشراف‌زاده! یک پسر ساده که اکنون سرنوشتش عوض شده و می‌تواند نقش یک شوالیه را هم بازی کند. شما در طول بازی با یک داستان و دنیای سراسر واقعی سر و کار دارید و خبری از موجودات عجیب و غریبی که در بازی‌هایی مثل The Witcher می‌دیدید نیست. حالا این‌که این چنین داستانی تا چه اندازه با سلیقه شما همخوانی دارد سوالی است که خودتان جوابش را بهتر از دیگران می‌دانید.

یکی از نقاط قوت Kingdom Come: Deliverance مطمئناً داستان آن است. در پیش‌نمایشی که از این عنوان توسط خود بنده روی صفحه اصلی سایت نوشته شده اطلاعات جامع و کاملی از داستان آن در اختیاران قرار داده‌ایم. اصولاً در نقد و بررسی نمی‌توان کل داستان را توضیح داد و دلپیش هم واضح است، هیچ‌کس دوست ندارد داستان بازی برایش اسپویل شود. به همین جهت خیلی خلاصه داستان بازی را برایتان توضیح می‌دهیم و بقیه ماجرا را بهتر است خودتان از طریق بازی کردن متوجه شوید. شما کنترل شخصیتی به نام Henry را در دست می‌گیرید، پسر یک آهنگر ساده که از سپاه شدن روزگارش خیلی نمی‌گذرد. وی ارتش غارتگر را می‌بیند که به روستایش حمله می‌کنند و به چشم خود شاهد مرگ خانواده‌اش است، آن هم در حالی که هیچ کاری از دستش ساخته نیست، هیچ کاری

به نظر می‌رسد قرون وسطی، حوزه مناسبی برای ساخت یک بازی ویدیویی باشد. نه تنها برای یک بازی، بلکه برای یک سریال، فیلم یا حتی نمایش تلویزیونی نیز قرون وسطی می‌تواند جذابیت خودش را داشته باشد. همه ما دورانی را به خاطر داریم که بازی‌های با محوریت جنگ جهانی تا چه اندازه محبوب بودند. شاید قرون وسطی نیز در حال حاضر نقش همان جنگ جهانی در سال‌های اخیر را داشته باشد. به هر حال بدیهی است که بازیکن دوست دارد تاریخ را پشت پلنفرم خود تکرار کند. کم نیستند تعداد گیم‌رهایی که به تاریخ عشق می‌ورزند و ترجیح می‌دهند بازی‌ای را انجام دهند که اتفاقات و وقایع آن ارزش تاریخی داشته باشند. هرچند علی‌رغم علاقه کاربران به حقایق تاریخی، اکثر بازی‌ها این حقایق را نادیده گرفته و صرفاً عنوانی را تحویل جامعه بازی‌باز می‌دهند که اتفاقات خیالی آن در یک برهه تاریخی افتاده باشد. اما در این میان هنوز می‌تواند بازی‌های ظهور کنند که متفاوت باشند. Kingdom Come: Deliverance آخرین عنوانی است که منتشر شده و چنین حالتی دارد. محصول استودیو Warhorse که با دروس‌های زیاد بالاخره توانست به مرحله انتشار برسد را شاید بتوان یکی از متفاوت‌ترین بازی‌های امسال حداقل از لحاظ داستانی دانست. اگرچه بازی به داستان توانمندی سپرده شده و دست‌اندرکاران این بازی افرادی با رزومه طلایی بودند اما همان‌طور که انتظار می‌رفت در نهایت با عنوانی می‌شود گفت متوسط رو به رو شدیم. البته اگر بلد باشید قطعاً می‌توانید از بازی Kingdom Come: Deliverance نهایت لذت را ببرید. بدون شک توضیح درباره Kingdom Come: Deliverance مثل هر بازی دیگری، نیاز به نگاهی دقیق و عمیق دارد و نمی‌توان تنها با چند جمله آن را توصیف کرد، بنابراین برای شما نقد و بررسی این عنوان را تدارک دیده‌ایم تا بتوانیم در نهایت نگاهی دقیق‌تر به آن داشته باشیم.



البته شما در هر صورت مبارزات مشکلی خواهید داشت و حتی این پیشرفت‌ها در نهایت چیزی را عوض نمی‌کنند. شما در مبارزات در مقابل چند نفر تقریباً هیچ شانس ندارید و خیلی زود و ساده تن به شکست می‌دهید. مهم نیست چند سال از عمر خود را صرف بازی‌های RPG کرده باشید، در صورتی که بخواهید قهرمان بازی درآرید چیزی جز یک بازنده نخواهید بود. در مبارزات تجهیزاتی که انتخاب می‌کنید اهمیت زیادی دارند. شما می‌توانید لباس رزم بر تن کنید و یا لباس افراد معمولی را. پوشیدن لباس‌های جنگی تنها موقع مبارزات توصیه می‌شود چرا که این لباس‌ها سرعت شما را می‌گیرند و دیدتان را هم محدود می‌کنند. فراموش نکنید که داریم راجع به یک بازی اول شخص صحبت می‌کنیم. البته شما باید به پوشش دشمنان هم دقت کنید. مقاومت برخی زره‌ها با برخی سلاح‌ها شکسته نمی‌شود پس باید به این نکته هم دقت داشته باشید. نکته دیگری که باید در مورد آن بدانید نحوه سیو شدن بازی است. به طور کلی تمام پیشرفت‌های شما در بازی ذخیره می‌شوند ولی به شرطی که بعضی از نکات را رعایت کنید. بازی زمانی ذخیره می‌شود که شما بخوابید و تنها زمان‌های خاصی شما می‌توانید به خواب بروید. بازی به شما اجازه نمی‌دهد که هر کجا و هر زمان که دوست دارید بخوابید و بازی را ذخیره

یا در محل تمرین، تیراندازی را تمرین کنید. در مورد دیگر سلاح‌ها مثل شمشیر هم قضیه همین است. اگر دوست دارید واقعا یک شمشیر زن ماهر باشید - که باید باشی - باید به کمپ تمرینی رفته و آنجا عرق بریزید تا خوب شمشیرزنی را یاد بگیرید. شما تقریباً در همه چیز جای پیشرفت دارید، حتی نشستن روی اسب و نوشیدن نوشیدنی! شخصیت هنری دقیقاً شخصیتی خواهد بود که خودتان می‌خواهید باشد. این از نکات مثبت بازی است و اگر درست روی هنری کار کنید، به هیچ وجه با وی غریبه نخواهید بود. بگذارید کمی بیشتر شما را با سیستم مبارزات بازی آشنا کنیم چراکه احتمالاً مهم‌ترین بخش بازی همین است. هنری در ابتدا هیچ چیز بلد نیست. شما در ابتدا خیلی راحت متوجه می‌شوید که هنری یک مبارز نیست اما به مرور زمان، این خود شما هستید که به وی در پیشرفت در همه چیز کمک کرده و او را به یک شمشیرزن واقعی تبدیل می‌کنید. پرتاب مشه و چرخاندن شمشیر در مبارزات هیچ کمکی به هنری نخواهند کرد، در استفاده از سلاح‌هایی مثل تیر و کمان نیز مشکل خواهید داشت. شما در همان آغاز بازی نمی‌توانید درست نشانه گیری کنید و تیرهایتان همه خطا خواهند رفت. چند ساعت ابتدایی بازی شما فقط باید روی یادگیری مهارت‌های مختلف تمرکز کنید تا بتوانید در مبارزات شانس داشته باشید.

در سبک‌شناسی، قطعاً Kingdom Come: Deliverance یک بازی نقش آفرینی (RPG) است ولی عناصری که در این بازی می‌بینیم کمی متفاوت از نقش آفرینی‌های معمولی هستند که اغلب با آن‌ها سر و کار داریم. در این بازی خبری از سحر و جادو نیست، کسی به سمت شما توپ آتشین شلیک نمی‌کند، با ازدها سر و کار ندارید و هیچ مرده‌ای از گور برنمی‌خیزد. همه چیز بوی واقعیت دارد، از سختی مبارزات گرفته تا مهارت‌های دشمنان و حتی روایت داستان بازی. در گیم پلی بازی، تمام توانایی‌های هنری اکتسابی هستند و آن‌ها را باید یاد بگیرید. در واقع، هنری هیچ مهارت غیر عادی و فراطبیعی ندارد. شاید اولین نکته‌ای که در بازی Kingdom Come: Deliverance بتواند اهمیت خودش را نشان دهد سیستم مبارزات بازی است. مبارزات بازی هم تفاوت زیادی با واقعیت ندارند، شما در Kingdom Come: Deliverance بعید است بتوانید با پیش از دو نفر به صورت همزمان مبارزه کنید و در بهترین شرایط، اگر فرض بگیریم که جزو حرفه‌ای‌ترین بازیکنان کل دنیا باشید، در مبارزه با بیش از ۴ نفر شکست خواهید خورد. به همین خاطر شاید مبارزه تن به تن کار چندان عاقلانه‌ای نباشد. اگر بتوانید راهی پیدا کنید که به صورت مخفیانه دشمنان را از سر راه بردارید شانس خیلی بیشتری برای پیروزی خواهید داشت. مثلاً وقتی هوا تاریک است به کمپ دشمن نفوذ کنید و بی سر و صدا همه را به قتل برسانید. خوشبختانه دست شما در انتخاب سلاح کاملاً باز است. می‌توانید هر سلاحی که دوست دارید را انتخاب کنید. برخی سلاح‌ها قوی‌تر و برخی دیگر سرعت بیشتری دارند. شخصاً سلاح‌های سریع‌تر را در هر بازی ترجیح می‌دهم ولی این دیگر بستگی به تاکتیک و عادت خود شما دارد که کدام نوع را بیشتر می‌پسندید. هنری برای پیشرفت کردن باید تمرین کند. همان‌طور که گفتیم او یک شوالیه نیست و با فنون نظامی خیلی آشنایی ندارد، بنابراین اگر می‌خواهید یک تیرانداز خوب شوید، یا باید به جنگل زده و شروع به شکار کردن کنید و





ظاهری دقیقاً عین واقعیت لباس پوشیده و تاریخ هم این موضوع را تایید می‌کند. شاید بالاتر از داستان و گیم پلی، گرافیک بازی نقطه قوت آن باشد. گرافیکی که همچون داستان و گیم پلی، واقعا واقع‌گرایانه است. در سال ۲۰۱۸ مطمئناً بازی‌های زیادی منتشر خواهند شد که بهتر از Kingdom Come: Deliverance هستند با این وجود، پیشنهاد می‌کنم که به هیچ وجه این عنوان را از دست ندهید! بازی در زمینه گیم پلی جای پیشرفت دارد و می‌تواند بهتر شود، در زمینه گرافیک، تمام تعریف‌هایی که از بازی دادیم در باب گرافیک هنری بود ولی گرافیک فنی بازی انتظارات را برآورده نمی‌کند. دیگر مشکلی که شاید با آن در بازی رو به رو شوید کند بودن روند آن است که کمی آزاردهنده است ولی به مرور می‌توانید به آن هم عادت کنید. به لحاظ تاریخی در Kingdom Come: Deliverance خبری از تحریف نیست پس نگران این موضوع هم نباشید. جزئیات کلمه‌ای خواهد بود که بارها به ذهنتان خطور می‌کند وقتی که برای اولین بار Kingdom Come: Deliverance را پلی کنید. از انتخاب دیالوگ مناسب گرفته تا روند مبارزات، خوابیدن و لباس پوشیدن و موارد گرافیکی همه از جزئیاتی فوق‌العاده برخوردار هستند. با این وجود، درصد زیادی از بازیکنان هستند که شاید از Kingdom Come: Deliverance لذت نبرند و دلپش هم معلوم است؛ این بازی با همه سلیق سازگار نیست. اگر بیشتر به سمت بازی‌های آرکید و هیجانی سوق دارید طبیعتاً Kingdom Come: Deliverance با تمام ویژگی‌های جذابش برایتان یک بازی کسل‌کننده خواهد بود و خیلی زود از آن دست می‌کشید ولی اگر غیر از این است، توصیه می‌کنم که این عنوان را به هیچ وجه از دست ندهید. مطمئن باشید ارزش حداقل یک بار تجربه را خواهد داشت و پشیمان هم نمی‌شوید.

سوی NPCها خواهید شد. ببخود نیست که می‌گوییم Kingdom Come: Deliverance یک بازی واقع‌گرایانه است. در این بازی هر چیزی که گنجانده شده اهمیت دارد و باید خودتان بازی را تجربه کنید تا متوجه این موضوع شوید.

در Kingdom Come: Deliverance شما با محیطی نسبتاً بزرگ سر و کار دارید که خیلی هم زیبا طراحی شده است. شما در هر نقطه‌ای از بازی که قدم بزنید خودتان را گم خواهید کرد! هر بازیکنی می‌تواند شیفته محیط Kingdom Come: Deliverance شود. یک طراحی فوق‌العاده که در آن جزئیات به طرز شگفت‌انگیزی رعایت شده‌اند و می‌توانند شما را با این سوال رو به رو کنند که آیا واقعا من دارم بازی می‌کنم؟ در واقع طراحی کلی محیط خیلی بیشتر از وسعت آن به چشم می‌آید. وسعت محیط بازی شاید آنقدرها که فکر می‌کنید و انتظار دارید نباشد ولی طراحی آن...! البته نباید از وجود باگ‌ها هم غافل شد. به طور کلی سازندگان روی گرافیک هنری بازی خیلی خوب کار کرده‌اند و واقعا این موضوع جای تحسین دارد. اتمسفر بازی در نوع خود یک اتمسفر سنگین است. موتور سازنده بازی CryEngine 3 بوده که کارش را توانسته به خوبی انجام دهد. از محیط‌ها و خانه‌های گلی بازی گرفته تا جنگل‌های پرپشتی که در آن‌ها می‌توانید به شکار کردن پردازید، همه از طراحی قابل قبولی برخوردارند. البته واژه قابل قبول، واژه کوچکی برای توصیف چنین محیط‌هایی است. شما حتی در محیط‌های خاص می‌توانید پروانه‌های زیبایی را ببینید که در حال پرواز هستند. جدای از این موارد، طراحی دیگر شخصیت‌ها نیز به لحاظ ظاهری مطلوب است. حتی اسب‌های بازی هم با وسواس خاصی طراحی شده‌اند. به عنوان مثال، یک سرباز را وقتی مقابل خود می‌بینید اصلاً حس مصنوعی بودن را نخواهید داشت. به لحاظ

کنید. این دقیقاً یکی از بزرگترین مشکلات بازی است که مطمئناً گریبان‌گیر هر بازیکنی می‌شود. از آنجایی که بازی بیش از اندازه سخت بوده و خیلی راحت‌تر از آن‌چه فکرش را بکنید کشته می‌شوید، ممکن است نتوانید آن‌چه خواسته بودید را ذخیره کنید. البته به غیر از خوابیدن در رخت خواب خود، یک راه دیگر هم برای ذخیره کردن بازی وجود دارد که البته خیلی اقتصادی نیست! یک معجون گران و محدود در بازی وجود دارد که با نوشیدن آن می‌توانید بازی را ذخیره کنید که البته این معجون موجب مست شدن هنری هم می‌شود. در کل سیستم saving بازی آزاردهنده است و می‌تواند در گذر زمان بازیکن را تا مرز جنون و خودکشی پیش ببرد! یکی از نکاتی که بدون شک در Kingdom Come: Deliverance به آن برخورد خواهید خورد سیستم Quest‌های بازی است. به طور کلی Quest‌های بازی مثل خیلی دیگر از RPGها بوده و تنوع لازم را دارند. در اکثر این questها از شما خواسته می‌شود که نقش یک کارآگاه را بازی کنید و به دنبال چیزی یا کسی بگردید. البته همیشه در Kingdom Come: Deliverance منتظر سوپرایزهای غیرمنتظره باشید! بازی به شدت واقع‌گرایانه بوده و هر چیزی در آن ممکن است. در چنین عنوانی پیش‌بینی آینده کار چندان درستی نخواهد بود. بارها گفته شده که Kingdom Come: Deliverance یک بازی واقع‌گرایانه است و تعامل با دیگر NPCها در چنین عنوانی اهمیت زیادی دارد. در هر بازی نقش آفرینی، شما می‌توانید صحبت‌های خودتان را، خودتان انتخاب کنید. از بین دیالوگ‌هایی که بازی به شما می‌دهد یکی را انتخاب می‌کنید و این انتخاب نیز اهمیت زیادی دارد. اما بحث تعامل در Kingdom Come: Deliverance خیلی گسترده‌تر از آن چیزی است که در دیگر نقش‌آفرینی‌ها دیده‌ایم. اولاً شما می‌توانید هنگام صحبت با دیگران، هرطور که می‌خواهید عمل کنید. از دروغ گفتن گرفته تا همدردی با وی و تند حرف زدن که البته خیلی توصیه نمی‌شود. شما می‌توانید با وی شروع به مجادله لفظی هم بکنید. به علاوه، لباسی که می‌پوشید در هنگام صحبت با دیگران مهم است. در این گونه اوقات لباس رزم خیلی جواب نمی‌دهد و بهتر است واقعا یک شهروند شده و سر صحبت را باز کنید. دیگر شخصیت‌های غیر قابل بازی دیگر حتی به وضعیت ظاهرتان هم حساس هستند. در بازی می‌توانید به حمام بروید و باید هم به حمام بروید! اگر بوی بد بدهید شاهد واکنش منفی از

+ باگ‌های بازی گاهی اوقات واقعا آزاردهنده هستند سیستم saving بازی می‌تواند اشک شما را در بیاورد بهینه‌سازی بازی می‌توانست بهتر باشد.

+ دقت در نحوه روایت تاریخ، داستان و انتخاب دیالوگ‌ها نحوه پیشرفت در بازی و پرورش دادن هنری در زمینه‌های مختلف گرافیک هنری خیره‌کننده بازی و وسعت محیط



8.5

امیر مهدی نامجو

شکار چیان حرفه‌ای هیولا

MONSTER HUNTER WORLD



نشان داد که هر چند در چند سال گذشته بعضی از فرنچایزهای کیکام دچار افول شده‌اند، اما این سری روند صعودی از نظر کیفیت دارد و در ادامه به بررسی دلایل این کیفیت بالا می‌پردازیم.

سری بازی‌های Monster Hunter از جمله بازی‌های محبوب شرکت Capcom هستند که تا به حال موفقیت‌های بسیار زیادی را برای این شرکت کسب کرده‌اند و در این سال‌ها عموماً طرفداران خاصی داشته است. نسخه جدید این عنوان که Monster Hunter: Worlds نام دارد،



و دوآتشه‌ای را برای خود پیدا کند. همین موضوع باعث شد که در طی سال‌های مختلف کیکام نسخه‌های دیگری از این بازی را منتشر کند و این بازی نسخه به نسخه پیشرفت کرده و تبدیل به عنوان کامل‌تری شد و هم اکنون شاهد یکی از کامل‌ترین عناوین این سری یعنی Monster Hunter: World هستیم.

پیش از شروع نقد و بررسی بازی، به طور خیلی مختصر به تاریخچه سری اشاره می‌کنیم. اولین نسخه رسمی این سری با نام Monster Hunter در سال 2004 برای PS2 منتشر شد. بازی در آن سال نمرات متوسطی دریافت کرد ولی نکته مهم این بود که بازی از نظر سبک خاصی که داشت باعث شد تا طرفداران خاص

Monster Hunter

2004



که شما نقش آن را دارید و چهره و سایر ویژگی‌های ظاهری‌اش را تعیین می‌کنید نیز شاهد بیرون آمدن ناگهانی و غیرمنتظره این ازدها از درون آب است و به هر ترتیبی که هست، خود را به شهر Astera رسانده و سعی می‌کند پیش از این که فاجعه‌ای رخ دهد سر از اتفاقات در بیاورد و جلوی آن را بگیرد.

می‌تواند در سطح بالاتر قرار بگیرد اما در کل در سطح بهتری نسبت به نسخ قبلی قرار دارد. موضوع اصلی ماجرای بازی که شاید تا حدودی کلیشه‌ای باشد و حتی شما را به یاد Skyrim ببیندازد در مورد این است که در دنیای بازی که پر از هیولاهای مختلف است، سر و کله یک ازدهای باستانی به اسم Zorah Magdaros پیدا می‌شود. شخصیت اصلی

از نظر داستانی، عناوین قبلی این سری خیلی سطح بالایی نداشتند و عموماً داستان خیلی قوی و قابل توجهی در آن‌ها روایت نمی‌شد و صرفاً داستان بهانه‌ای برای پیاده سازی گیم پلی و چالش‌های آن بود. در این نسخه خوشبختانه به داستان توجه بیشتری شده است و البته هر چند هنوز داستان بازی با توجه به پتانسیل بسیار بالای این سری



چالش‌های بازی هم به شما داده می‌شود. در راستای همین موضوع، برخلاف نسخه‌های قبلی که عموماً راهنمای آن‌ها به صورت متنی بود، در این نسخه شاهد حضور شخصیتی با نام Handler با شخصیت اصلی هستیم که راهنمایی‌های لازم را به شما ارائه می‌دهد. مخصوصاً هنگامی که یک مهارت جدید کسب می‌کنید، این شخصیت به شما راهنمایی‌های در مورد نحوه استفاده از آن ارائه می‌کند و می‌توانید بلافاصله شیوه کار با مهارت جدید را یاد بگیرید. همچنین این شخصیت اطلاعات بسیار زیادی در مورد هیولاهای بازی دارد و از طریق گوشزد کردن نقاط ضعف آن‌ها شما را راهنمایی می‌کند. همین موضوع می‌تواند به نوعی افرادی که را که سابقه آشنایی با این سری را ندارند و با مکانیک‌های گیم پلی آن آشنا نیستند، راحت‌تر با بازی آشنا کند و نظر آن‌ها را به خودش جلب کند.

اما از داستان بازی که خارج شویم نوبت به گیم پلی می‌رسد. یکی از مهم‌ترین نکات در مورد گیم پلی این بازی این است که Monster Hunter: Worlds بهترین عنوان برای ورود افرادی که سابقه آشنایی با این سری را ندارند به دنیای Monster Hunter است. سازندگان توجه ویژه‌ای نسبت به این موضوع داشته‌اند و سعی کرده‌اند که بازی طوری باشد که هم طرفداران قدیمی سری از آن خوششان بیاید و هم بتوانند نظر کسانی که تجربه بازی با این سری را ندارند را جذب کنند. از این رو بازی به تدریج با چالش‌های آسان و نه چندان دشوار شروع می‌کند و کم‌کم که مهارت شما افزایش پیدا کرد، چالش‌های سخت‌تری را پیش روی شما قرار می‌دهد و در نهایت در اواخر بازی مراحل بسیار دشواری را تجربه خواهید کرد. سیستم بازی طوری طراحی شده که به تدریج که درجه سختی بازی افزایش می‌یابد، دسترسی شما به سلاح‌ها و وسایل جدید نیز پیش‌تر شده و از این طریق امکان رویارویی با

از نظر داستان همان طور که گفتیم هر چند کلیات داستان بازی کلیشه‌ای است ولی آن‌قدر انگیزه در بازیکن ایجاد می‌کند که تا آخر بازی او را با خود همراه کند. ضمن این که در هر صورت سطح داستانی بازی نسبت به نسخ قبلی این سری بسیار بالاتر است و همین نشان می‌دهد که سازندگان به خوبی می‌دانند که باید از این پس به داستان سری Monster Hunter اهمیت بیشتری بدهند. یکی از کارهای خوبی که سازندگان برای جلوگیری از سردرگمی بازیکنان انجام داده‌اند، این است که سیستم مأموریتی که در نسخه قبلی با نام Quest های Village یا Quest های Guild شناخته می‌شد را حذف کرده و مأموریت‌ها و Quest های بازی را به طور یکپارچه در آورده‌اند تا کسی دچار ابهام در مورد این که ابتدا باید سراغ چه مأموریت‌هایی برود و کدام مأموریت‌ها داستان اصلی را جلو می‌برند نشود و از این رو روند اصلی داستان بازی به خوبی مشخص می‌شود.



دارد که طبیعتاً هر دسته سلاح، خود نیز شامل سلاح‌های متنوعی می‌شود که از نظر قابلیت‌های مختلف با هم فرق دارند؛ اما تفاوتی که در این 14 دسته وجود دارد تفاوت کاملاً بنیادین است و شیوه کار با آن‌ها کاملاً متفاوت است. بعضی از سلاح‌های بازی برای نبردهای خیلی نزدیک و رو در رو با دشمن هستند در حالی که بعضی دیگر امکان حمله و بمباران کردن هیولاها از دور را به شما می‌دهند. یکی از مسائل و تفاوت‌های قابل توجه این بازی با سایر عناوین RPG نیز مربوط به همین سلاح‌ها می‌شود. در حالی که در عموم عناوین RPG با پیشرفت و Level-1 شدن در بازی قدرت شما بالا می‌رود، در این بازی باید با ساخت و ارتقا اسلحه و زره‌های خود قدرتان را بالا ببرید. راه اصلی تقویت این موارد نیز استفاده از آیتم‌هایی است که از کشتن و شکار کردن هیولاها به دست می‌آورد. هر کدام از این آیتم‌ها نیز از بخش‌های مختلف هیولا نظیر شاخ یا دم آن‌ها به دست می‌آیند؛ همین موضوع به نوعی عمق جدیدی را وارد سیستم مبارزات بازی می‌کند و باید علاوه بر شکار هیولاها حواستان باشد تا به بخش‌های مهم و ارزشمند آن‌ها که آیتم‌های مناسب برای ارتقا را در اختیارتان می‌گذارند بیش‌تر صدمه برنید تا از این طریق بتوانید در بازی پیشرفت کنید. بازی نیز تمرکز زیادی روی این مورد داشته و برای همین می‌توانید آیتمی که می‌خواهید در ادامه ارتقا دهید را در منوها مشخص کنید تا بازی به شما بگوید که باید به سراغ چه هیولاهایی بروید و دقیقاً چه طور باید آیتم مورد نظر را از هیولا به دست آورید.

مبارزه چه طور باشد، ابعاد آن چقدر باشد و امکان جاقالی دادن تا چه حد مهیا باشد، همه و همه از مواردی هستند که باعث می‌شوند که هر نبرد در Monster Hunter: World تجربه منحصر به فرد و خاصی باشد. علاوه بر هیولاهایی که خود بازی در طول داستان در مقابل شما قرار می‌دهد، طبیعتاً بسیاری از هیولاها هم هستند که باید خودتان با انجام مأموریت‌های فرعی یا گشت و گذار در محیط آن‌ها را پیدا کنید. یکی از راه‌های پیدا کردن هیولاها استفاده از موجوداتی به نام Scoutfly است. با گشت و گذار در محیط شما در مکان‌های مختلف ردهای گوناگونی از هیولاها را پیدا می‌کنید. با بررسی آن‌ها نوار مربوط به Scoutfly ها در بازی پر می‌شود و در نهایت اگر به اندازه کافی در مورد هیولا اطلاعات جمع آوری کنید، این موجودات شما را به مکانی که هیولا در آن قرار دارد راهنمایی می‌کنند. از این طریق بازی به خوبی حس یک شکارچی واقعی هیولا را به شما منتقل می‌کند و واقعاً حس حرفه‌ای بودن در این کار به بازیکن انتقال می‌یابد. ویژگی دیگر بازی که از نام آن نیز پیداست در همین جا نمود پیدا می‌کند و آن هم واژه World است. بازی محیط بسیار بزرگی دارد و همین موضوع گشت و گذار در آن را بسیار دلپذیر می‌کند. در عین این که این محیط‌ها به نوعی به هم مرتبط هستند اما هر کدام حس منحصر به فرد و خاصی را دارند که باعث می‌شود به خوبی درون اتمسفر بازی غرق شوید. نکته دیگری که بازی را جذاب می‌کند، بالا بودن تنوع سلاح‌های بازی است. 14 نوع کاملاً متفاوت سلاح در بازی وجود

اما قطعاً ویژگی اصلی گیم پلی سری بازی‌های Monster Hunter، مبارزات آن هستند. دشمنان اصلی که شما در بازی با آن‌ها مبارزه می‌کنید، موجودات عموماً عظیم‌الجثه‌ای هستند که هر کدام نقاط ضعف و قوت خود را دارند و با هوش مصنوعی بالای خود به خوبی شما را به چالش می‌کشند. دشمنان بازی به هیچ وجه مانند بعضی بازی‌های معمولی، حریف‌های ساده‌ای نیستند و هر یک از شیوه‌های مختلفی برای مبارزه با شما استفاده می‌کنند و طبیعتاً شما نیز برای شکست دادن هر یک مجبور به استفاده از تاکتیک‌های مختلفی خواهید شد. نکته‌ای که باعث هر چه جذاب‌تر شدن مبارزات می‌شود این است که بزرگ بودن اکثر دشمنان بازی باعث می‌شود که بیش‌تر آن‌ها عملاً تبدیل به یک باس فایت بشوند که باید از هر تکنیکی که می‌شناسید برای مبارزه با آن‌ها استفاده کنید.

تنوع هیولاهای بازی نیز بسیار بالاست. از هیولاهای اژدها مانند پرنده بگیرد تا موجوداتی شبیه تیراناسورس‌های ماقبل تاریخ و بسیاری از موجودات دیگر، همگی هیولاهایی هستند که در طول بازی با آن‌ها رو به رو خواهید شد و هر کدام روش جنگیدن کاملاً منحصر به فردی دارند. از آن جایی که در بازی ممکن است با بعضی از آن‌ها چندین بار برخورد کنید، باید بدانید که هر نبرد مانند نبرد قبلی نخواهد بود و المان‌های زیادی هستند که باعث می‌شوند هر نبرد چالش منحصر به فردی باشد. مثلاً یکی از این المان‌ها می‌تواند محیط مبارزه باشد. این که وضعیت آب و هوایی محیط



بیش‌تر بازی‌هایی که تاکنون از این سری منتشر شده‌اند، متعلق به کنسول‌های دستی نظیر Nintendo 3DS بوده‌اند و طبیعتاً روی چنین کنسولی نمی‌توان گرافیک خیلی خوبی ارائه داد؛ اما Monster Hunter: World رسماً اولین ورود جهانی این سری به نسل هشتم کنسول‌های خانگی محسوب می‌شود. البته پیش‌تر نسخه Monster Hunter XX برای نینتندو سویچ منتشر شده بود ولی از آن جایی که این نسخه تنها در ژاپن منتشر شده است، Monster Hunter: World اولین ورود جهانی این سری محسوب می‌شود. سازندگان با بهره‌مندی از توان گرافیکی بالای کنسول‌های نسل هشتم، مناظر و محیط‌های خارق‌العاده‌ای در بازی خلق کرده‌اند و از آن مهم‌تر هیولاهای بازی هستند که از لحاظ گرافیک فنی در سطح بسیار بالایی قرار دارند و از این نظر باعث می‌شوند که بازیکن به دلیل گرافیک بالای بازی، به خوبی هیجان بالای شکار هیولاهای عظیم‌الجثه بازی را درک کند. البته بازی در مجموع از نظر گرافیکی در حد گول‌های گرافیکی این نسل نظیر Horizon: Dawn نیست ولی به هر حال بی‌هیچ شک و تردید بهترین تجربه گرافیکی در این سری متعلق به این بازی است و سطح فعلی گرافیک آن هم در کل قابل قبول است.

هیولاهای را افزایش داده تا همچنان بازی چالش برانگیز باشد. از طرفی به دلیل حضور بازیکنان مختلف که به طرق گوناگون به هیولا آسیب وارد می‌کنند، رفتارهای ناگهانی و غیرمنتظره‌ای از هیولا سر می‌زند و برای همین باید آمادگی شما بری رویارویی با آن‌ها بسیار بیش‌تر از حالت تک‌نفره باشد. در کل و با همه این‌ها، سازندگان با حفظ المان‌های اصلی سری در زمینه شکار هیولا و ایجاد تغییرات و گسترده کردن و عمیق‌تر کردن المان‌های مربوط به آن، گیم پلی بسیار خوبی را برای این عنوان ایجاد کرده‌اند که قطعاً طرفداران قدیمی سری را خوشحال نگه خواهد داشت و از طرف دیگر تغییرات انجام شده برای همراه کردن بازیکنان جدید هم باعث جذب طرفداران جدید می‌شود. البته با همه این‌ها باید گفت که این بازی در کل اصلاً بازی آسانی محسوب نمی‌شود و با وجود این که درجه سختی بازی در اوایل خیلی بالا نیست تا بازیکنان تازه‌کار با آن همراه شوند ولی در اواخر بازی سختی واقعی خود را نشان می‌دهد و در کل اگر حوصله بازی‌های سخت را ندارید، احتمالاً از گیم پلی این عنوان خیلی خوشتان نمی‌آید. موضوع بعدی گرافیک بازی است. از بعد فنی قطعاً این بازی نسبت به عناوین دیگر این سری کاملاً عنوان متفاوتی است.

یکی از نکات بسیار خوب Monster Hunter: World این است که سازندگان علاوه بر این که بخش تک‌نفره خوبی را در بازی پیاده سازی کرده‌اند، بخش چندنفره عالی نیز برای آن ساخته‌اند. از طرفی بخش تک‌نفره بازی کاملاً عالی ساخته شده است که می‌توانید بدون هیچ گونه توجهی به بخش چندنفره به بهترین شکل آن را بازی کنید و یک تنه خودتان تجربه منحصر به فردی را داشته باشید. از طرف دیگر بخش چندنفره بازی هم عالی پیاده سازی شده است. شما می‌توانید به همراه بازیکنان دیگر به انجام مأموریت‌های مختلف بازی پرداخته و هیولاهای مختلف را شکار کنید و البته با انجام مأموریت‌ها برای یک بازیکن دیگر، آن مأموریت در بازی خودتان هم انجام خواهد شد. امکان انجام بازی با دوستان هم وجود دارد که البته برای این کار باید کد 12 رقمی خاص و مشترکی (Session ID) بین شما و دوستان در بازی تعیین شود تا بتوانید با هم بازی کنید و البته طی این مراحل طولانی در این زمینه ممکن است باعث ناراحتی بعضی بازیکنان بشود. نکته مهم دیگری که در مورد بخش چندنفره وجود دارد تغییر رفتار هیولاهاست. از طرفی طبیعتاً با توجه به این که تعداد بازیکنان زیاد شده، سازنده برای حفظ درجه سختی بازی قدرت





می‌شود. برای درک کیفیت بالای گرافیک هنری بازی فقط کافی است نگاهی به طراحی هنری اژدهای قرمز رنگی که در این صفحه می‌بینید بیندازید تا ببینید سازندگان چقدر خوب از پس وظیفه خود در این زمینه برآمده‌اند و هیولاهای خاص، منحصر به فرد و به یاد ماندنی را برای بازی به وجود آورده‌اند.

از بعد هنری هم بازی واقعاً خوب عمل کرده است. شکل ظاهر و طراحی‌های خاص و البته عظیم هیولاهای بازی که در عین پرتعداد بودنشان، تنوع بالایی هم دارند در کار طراحی محیط‌های مسحورکننده و خاص، همگی نشان از کیفیت بالای طراحی‌های هنری بازی دارند. طراحی هنری شهر Astera نیز بسیار زیباست و باعث خاص و متفاوت شدن این شهر در میان سایر بازی‌های





نیز برای مبارزات بازی طراحی شده‌اند. ضمن این که نکته جالبی که در مورد موسیقی بیش‌تر آثار ژاپنی - که برای سایر نقاط جهان منتشر می‌شوند- وجود دارد این است که حس خاصی در آن‌ها و به خصوص Main Theme اثر وجود دارد که اگر با این آهنگ‌ها آشنا باشید هر چند محیط خود بازی هم ربطی به ژاپن نداشته باشد ولی می‌توانید به ژاپنی بودن آن پی ببرید. در مورد صداگذاری هم کپکام کار خود را به خوبی انجام داده است. صداگذاری شخصیت‌های بازی به خوبی انجام شده و علاوه بر آن، صداهای موجود در محیط نیز به خوبی حس حضور در محیط را منتقل می‌کنند. از آن مهم‌تر صدای نعره‌های هیولاهای است که همگی به خوبی درون بازی پیاده سازی شده‌اند و جذابیت مبارزه با آن‌ها را دو چندان می‌کند.

در کل گرافیک این بازی به خوبی چه از بعد فنی و چه از بعد هنری به موفقیت آن کمک کرده است و باعث می‌شود که این عنوان در این زمینه بهترین بازی در سری Monster Hunter: World باشد و سازندگان توانسته‌اند گذار بسیار موفقی از کنسول‌های دستی به کنسول‌های خانگی با گرافیک فنی بالا داشته باشند. البته در زمینه پرفورمنس بازی در بعضی قسمت‌ها به خصوص بخش‌هایی که بیش از یک هیولای عظیم‌الجثه در محیط حضور دارد، دچار افت فریم می‌شود که طبیعتاً نکته منفی برای این عنوان محسوب می‌شود.

از بعد موسیقی نیز بازی بسیار خوب عمل کرده است. از طرفی موسیقی‌های آرامی که باعث غرق شدن در محیط‌های عجیب بازی را به شما می‌دهند در آن وجود دارند و از طرف دیگر موسیقی‌های حماسی و خاصی



بازی دارد و گرافیک و موسیقی بازی نیز کار خود را به درستی انجام می‌دهند. در ضمن این بازی در نیمه دوم سال 2018 برای PC نیز منتشر خواهد شد. در کل عنوان Monster Hunter: World عنوان بسیار خوبی است که قطعاً طرفداران این سری و بازی‌های RPG باید آن را تجربه کنند.

را می‌توان بهترین عنوان سری Monster Hunter دانست. از طرفی مکانیک‌های اصلی مبارزه با هیولاهای در این عنوان حفظ شده و از طرفی عمق گیم پلی بازی بیش‌تر شده است. از طرفی بازیکنایی که نسخه‌های قبلی این سری را تجربه نکرده‌اند نیز راحت‌تر می‌توانند با آن ارتباط برقرار کنند. داستان نیز نقش مهم‌تری نسبت به نسخ قبلی در این

مشکلات در زمینه افت فریم اقدامات لازم برای بازی با دوستان به صورت چند نفره ممکن است برای بعضی آزاردهنده باشد

مبارزات بسیار خوب با هیولاهای متنوع گرافیک فنی و هنری خوب طراحی عالی هیولاهای



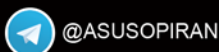
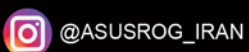


NO.1 GAMING BRAND



ایسوس ارزشمندترین برند تایوانی و بزرگترین تولیدکننده قطعات سخت افزار در جهان، در آستانه سی سالگی خود، توانست بیشترین سهم بازار مربوط به تولیدات را به تسخیر خود در بیاورد. این شرکت با تولید سالیانه حدود بیش از ۴ میلیون مادربرد در سال، برند نخست تولید و فروش مادربرد را به خود اختصاص داده است. ایسوس در بین برند های تولیدکننده کارت گرافیک نیز توانست با به کارگیری ایده های خلاقانه تیم تحقیق و توسعه خود، جایگاه نخست را در کارت گرافیک های گیمینگ نصیب خود کند. همچنین برای ۴ سال متوالی این برند توانسته بیشترین سهم بازار را در نمایشگرهای گیمینگ تصاحب کند.

این شرکت به عنوان پیشگام در زمینه گیمینگ در سال ۲۰۰۶ نخستین خط تولید اختصاصی گیمینگ را با نام **REPUBLIC OF GAMERS** به راه انداخت تا محصولاتی با معنای گیمینگ واقعی تولید کند که دستاورد این خط تولید، کسب عنوان نخست گیمینگ براساس نظرسنجی رسانه های معتبر در سرار جهان است.



ایسوس برند نخست گیمینگ در دنیا



مهدی رحیمی

داستان بلوغ

با پیدا کردن دست آویزی، موفق به بالا کشیدن دوباره‌ی خود خواهید شد. همین تلاش مبارزه با افسردگی و اضطراب، و البته نشان دادن آن به کمال، نقد نظام کاپیتالیسم و سرمایه داری و البته بررسی چند بیماری روانی دیگر، نکاتی هستند که بازی نایت این ده ووذر را به یک بازی عالی تبدیل کرده‌اند.

مطمئناً برای همه‌ی شما این موضوع پیش آمده است. در لحظاتی از زندگی، نمی‌توانید دقیقاً درک کنید در چه جایی قرار گرفته‌اید و چه فاصله‌ای با هدف خود دارید. سردرگم هستید و نمی‌دانید چه کار باید بکنید. در این لحظات، معمولاً دو اتفاق ممکن است بیفتد، یا به قهقرای افسردگی و مشکلات سقوط خواهید کرد

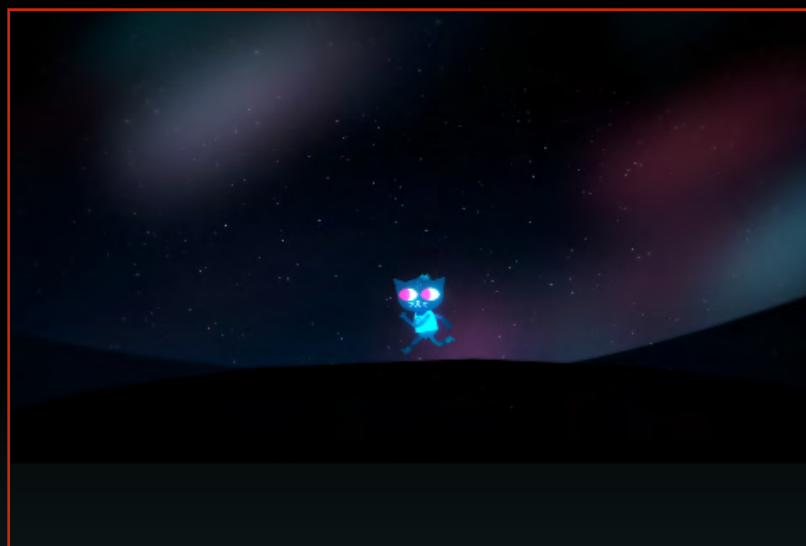
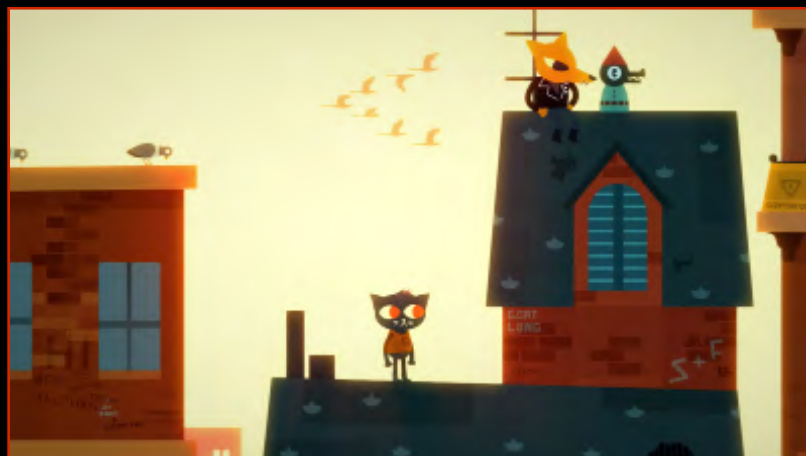
می‌کنند تا پول خود را جمع کنند و بتوانند از این شهر بروند. بی‌که بهترین دوست دوران کودکی می‌بوده و یک تمساح گاث مانند است که اغلب اوقات زبان تیزی دارد. و البته جم کلاغ نیز در گروه هست. گیم پلی با بیدار شدن شما از خواب و کمی کش و قوس شروع می‌شود. شما هر روز، وقتی از خواب بیدار می‌شوید، پیام‌هایتان را از دوستانتان چک می‌کنید و سپس تصمیم می‌گیرید که روز را با کدام یکی از آنها بگذرانید. سپس از پله‌ها پایین می‌آید و به غرغرکردن مادرتان گوش می‌دهید. سپس، به بیرون از خانه می‌روید و این جاست که بخش جالب بازی شروع می‌شود. در اصل، انتخاب هوشمندانه‌ی سازندگان بازی این بوده است که خانه‌ی هر کدام از دوستانتان را در آن سمت شهر پاسم اپرینگز قرار دهند، و برای

شما در نقش می، یک گربه‌ی بیست ساله بازی می‌کنید که به دلایلی که در بازی عنوان نمی‌شوند، از دانشگاه خود انصراف داده‌اید و به شهر خود برگشته‌اید. اما برگشتن به شهر، به همان خوبی که فکر می‌کردید نبوده است. دوستانی که بچگی خود را با آن‌ها گذرانده‌اید، هر کدام سخت در حال کار کردن برای هدف خود هستند و در این جمع، تنها شما هستید که هدفی ندارید و زندگی خود را به بطالت می‌گذرانید. اول که به شهر برمی‌گردید، به دیدار تک تک دوستانتان می‌روید و آن‌ها را پس از دو سال جدایی دوباره مشاهده می‌کنید. هر کدام از این شخصیت‌ها، داستان خودشان را دارند و به واقع نیز هر کدام عالی کار شده‌اند. گریگ و انگوس که با هم وارد رابطه شده‌اند و دارند هفت روز هفته کار





همین شما مجبورید هر بار که برای ملاقات با یکی از آن‌ها می‌روید، از میان کلی دوست و آشنا و غریبه عبور کنید. البته، شما توانایی صحبت با اکثر این ان پی سی ها را دارید ولی اجباری برای این کار وجود ندارد. حتی اگر با یکی از این ادم ها یا بهتر بگوییم، حیوانات صحبت نکنید، اتفاق خاصی نمی‌افتد و بازی طبق روال معمول خود پیش می‌رود. اما ارزش واقعی بازی وقتی شروع به نمایان شدن می‌کند که می‌شروع با صحبت با تک تک این افراد کند. هر کدام از این افراد، طرز تفکر خود را دارند. یک شاعر که هر روز شعرهای جدیدی برای می می‌خواند، یک شخص که ستاره‌ها را با تلسکوپش می‌بیند، یک همسایه که از می خوشش نمی‌آید و مرتب این نکته را به او گوشزد می‌کند. این‌ها نکات و ویژگی‌های ریزی هستند که با این که به واقعی شدن بازی کمک می‌کنند، اما موضوع صحبت من نیستند. در هر بار صحبت کردن با اشخاص مختلف، در بعضی مواقع، اشاره‌های ریزی به یک داستان ارواح می‌شود. اگر کمی با مغازه‌دارها صحبت کنید، متوجه می‌شوید که آن‌ها به خاطر بسته شدن معدن و البته تعطیل شدن کار و کاسبی‌شان حسابی ناراحت هستند. آن‌ها می‌خواهند شهر به دوران اوج خود برگردد و حاضر نیستند برعکس نسل جوان، رو به جلو حرکت کنند. این مورد به علاوه‌ی حرف‌هایی که هر از گاهی در مورد روح می‌شنوید، به نوعی داستان را جلو جلو برای شما بازگو می‌کند و با دقت به جزئیات، می‌توان فهمید چیز عجیبی در مورد این شهر وجود دارد. همین دقت ساده در عناصر ساده، به یک قسمت لذت بخش بازی برای شما تبدیل می‌شود که به مانند یک کارآگاه، سرخ‌های مختلف را کنار هم می‌گذارید تا رموز شهر را کشف کنید. می‌در اوایل بازی متوجه بسته شدن مغازه‌ی مورد علاقه‌ی خود می‌شود که به دلیل بد بودن کار و کاسبی، صاحب آن مغازه را تعطیل کرده است. این موضوع یکی دیگر از نکاتی است که بازی سعی می‌کند به ما گوشزد کند. به وجود آمدن مغازه‌های بزرگ، معمولاً باعث بسته شدن کسب و کارهای کوچک می‌شود.

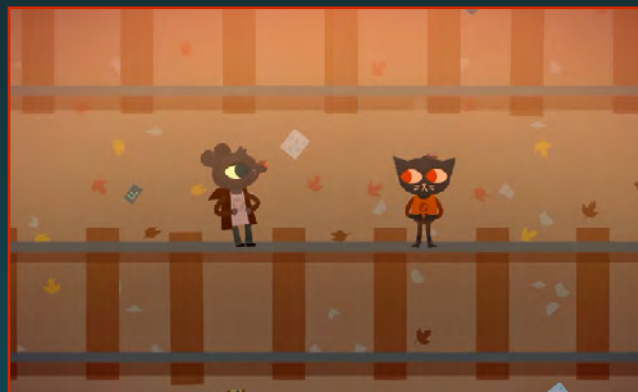
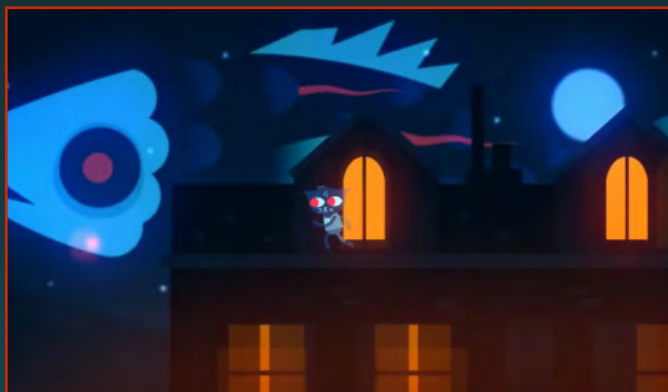




تلاش می‌کنند، تضاد ناراحت کننده و البته واقعی‌ای را به وجود می‌آورد که وقتی کمی به آن فکر کنید ناراحت کننده نیز می‌شود. در هر صورت، به دور انداختن یک چنین موجودی باارزشی، که زندگی‌تان باشد، مطمئناً کار عاقلانه‌ای نیست و می‌تواند این را می‌داند، اما نمی‌تواند دلیلی برای رفع این احساس خمودگی و افسردگی پیدا کند. نکته‌ی دیگری که بازی به آن می‌پردازد، بخش بیماری‌های ذهنی و روانی است. به طور مثال گفته شد که می‌تواند از اضطراب رنج می‌برد. سرعت آرام داستان در اوایل و بسیار کند پیش رفتن آن، به شما به عنوان بازیکن نیز یک احساس اضطرابی می‌دهد که می‌خواهید هر چه سریعتر از این موقعیت بکنواخت فرار کنید. درست موقعی که می‌خواهید بازی را کنار بگذارید، پرده‌ی اول داستان بالا می‌رود و داستان وارد بخش دومش می‌شود. و البته

مانند نکته‌ی جالب دیگر که در تمام بازی به چشم می‌خورد، وجود مینی‌گیم‌هایی است که تقریباً همه‌جا وجود دارند. این مینی‌گیم‌ها، در بدترین مواقع خوب و در بهترین مواقع واقعا جذاب هستند. و البته نحوه‌ی ترکیب این مینی‌گیم‌ها با داستان نیز قابل توجه است که بخش خوبی از لذت بازی به این بخش مربوط می‌شود. همانطور که گفته شد، در بازی غیر از مکانیزم پرش، کار دیگری نمی‌توانید بکنید و اضافه کردن این مینی‌گیم‌ها، انتخاب جالبی از طرف سازندگان است که مقداری از یکنواختی بازی بکاهد و البته موفق شده‌اند. آخر هر شب نیز به خانه‌ی خود برمی‌گردید و کمی با پدر خود در مورد روزی که گذراندید صحبت می‌کنید. هر شب شما رویاهایی نیز می‌بینید که علاوه بر زیبایی بصری، بخشی از درون ناآرام می‌را نیز به شما نشان می‌دهد و به شما می‌گوید برخلاف ظاهر خونسرد می‌در اغلب اوقات، درون او همیشه پرتلاطم است. بخش اعظم مشکلات می‌تواند به کتک زدن یک کودک در سال‌های قبل برمی‌گردد که البته همه‌ی اهالی هیچ خجالتی در یادآوری کردن آن اتفاق به می‌ندارند. پس در کل، می‌توان می‌را یک شخصیت تودار و البته پر از مشکل دانست که نمی‌داند چه هدفی در زندگی دارد. قرار گرفتن او کنار آدم‌هایی که می‌دانند چه می‌خواهند و دارند با تمام وجود برای آن

در حین حرکت در طول شهر، شما فقط از مکانیزم پرش استفاده می‌کنید. می‌توانید با این‌کار به بالای ساختمان‌ها برسید و بر روی سیم‌های برق راه بروید. بعد از رسیدن به دوستانتان، صحبت شما با آن‌ها شروع می‌شود و اغلب به یک ماجراجویی عجیب و غریب و البته لذت بخش یا تمرین گیتار و بند ختم می‌شود. شما خودتان تصمیم می‌گیرید که روز را با کدام یک از دوستانتان بگذرانید و به عنوان مثال اگر یکی از دوستانتان بخواهد در روز کاری انجام بدهد و شما در آن زمان کنارش نباشید، آن کار بدون شما نیز انجام می‌شود و به همین علت، باید چندین بار بازی را تمام کنید تا از تمام اتفاقات آن با خبر شوید. نکته‌ی دیگر، نبود صدا در بازی برای صحبت شخصیت‌ها با یکدیگر است. همین انتخاب از سوی سازندگان، باعث شده بار اضافه‌ای بر دوش موسیقی بازی گذاشته شود که البته موسیقی نیز به زیبایی تمام موفق به انجام وظیفه‌اش می‌شود. هنگامی که با دوستانتان در حال مبارزه با چاقو هستید، بله این قسمت واقعا در بازی وجود دارد، و هنگامی که در حال رویا دیدن هستید، موسیقی واقعا زیبا عمل می‌کند و البته، زمانی که در حال تمرین با بند دوستان خود هستید و باید یک مینی‌گیم مانند گیتار هیرو را انجام دهید، موسیقی بازی به اوج خود می‌رسد و این ترک به خصوص تا مدت‌ها در یاد شما خواهد





به نمایش می‌گذارد، در نقطه‌ی مقابل بخش دوم قرار دارد که سعی می‌کند دلیل دیگری برای افسردگی می‌ارائه دهد. در کل، بخش دوم از لحاظ اتمسفر و داستانی از تا حدی از بخش اول جدا می‌شود و بازی گویا تعدادی قدم رفته را برمی‌گردد.



جدید و البته زیبا بهره می‌برد. به مانند این است که تکه‌های کاغذ را بریده باشید و کنار هم قرار دهید. بازی از نور پردازی موتور بازیسازی بونیتی نیز نهایت استفاده را می‌برد و صحنه‌های بسیار زیبایی خلق می‌کند. یکی از صحنه‌های مورد علاقه ام، دوچرخه سواری می و گرگ در جنگل است. خورشید در پشت آنها می‌درخشد و برگ‌های پاییزی از زیر پای آن‌ها کنار می‌روند. بازی همیشه موفق نیست و اشکالاتی نیز در زمینه‌ی داستان پردازی و سرعت جلو رفتن آن وجود دارد. نیمه‌ی اول داستان، با این‌که در راستای کمک به رساندن پیام داستان است، اما تا حدی اذیت کننده پیش می‌رود و ممکن است به مذاق برخی از بازیبازان خوش نیاید. نکته‌ی منفی دیگر، بخش پایانی داستانی آن است که به نظر می‌رسد از بخش اول آن جداست. با این‌که انتهای این بازی در این نقد برای شما اسپویل نمی‌شود، اما بهتر است بدانید بخش دوم آن با بخش اول که در مورد یک دختر جوان است که راهش را در زندگی گم کرده، کاملاً متفاوت است. همچنین در بخش دوم دلیل ناآرامی‌های می را نیز متوجه می‌شویم که با توجه به دلیل آن، واقعا از بار واقعی بودن داستان می‌کاهد. به زبان دیگر، بخش اول که در مورد مشکلات زندگی یک دختر است که هیچ هدفی در زندگی ندارد و به خوبی مشکلات او را برای

این‌جا داستان سرعت می‌گیرد و اضطراب بخش قبلی از بین می‌رود. مثال دیگر، بخش مربوط به کاراکتر گرگ است. وقتی با او برای گشت و گذار به جنگل می‌رویم، با او وارد مبارزه با چاقو می‌شویم و همدیگر را زخم و زیلی می‌کنیم. بلافاصله پس از این صحنه‌ی هیجان انگیز، ناگهان موسیقی آرام شده، تم صحبت‌های می و گرگ تغییر کرده و گرگ به آرامی در مورد خودش شروع به صحبت می‌کند. او می‌گوید که اکثر اوقات یا بسیار خوشحال است یا بسیار ناراحت، و ما به عنوان بازیباز می‌فهمیم که او از سندروم دوقطبی رنج می‌برد. سندروم دو قطبی یک بیماری است که باعث می‌شود فرد از لحاظ احساسی تعادلی نداشته و همیشه در اوج آن احساس و در قعر احساس دیگری باشد. به زبان ساده، فرد نمی‌تواند حال معمولی داشته باشد. یا بسیار خوشحال است یا بسیار ناراحت. البته بازی نیز به کمک بخش چاقو بازی و موزیک هیجان انگیز و پس از آن بخش آرام و صحبت‌های مهم، سعی دارد در انتقال حس و حال گرگ به ما کمک کند و به ما بگوید داشتن این سندروم چه حسی می‌تواند داشته باشد. البته صحنه‌های اینچنینی که کاراکترها با هم صحبت‌های مهمی می‌کنند، در طول بازی بسیار به چشم می‌خورند و البته تک تک آن‌ها بسیار لذت بخش هستند. گرافیک بازی نیز از یک حالت

در کل، این یک بازی مستقل زیباست که با وجود تعداد کمی مشکل، موفق شده به یک اثر عالی در مورد مشکلات زندگی تبدیل شود و این کار را با گذاشتن شما در کفش‌های یک شخصیت نه چندان خواستنی می‌کند. در کل، این اثر زیبا به شما بازیبازان عزیز پیشنهاد می‌شود.

- سرعت داستان در نیمه‌ی اول آن اذیت کننده است. نیمه‌ی دوم داستان به نظر می‌رسد از نیمه‌ی اول آن جدا باشد و این گسیختگی در بازی مشکل ایجاد می‌کند.

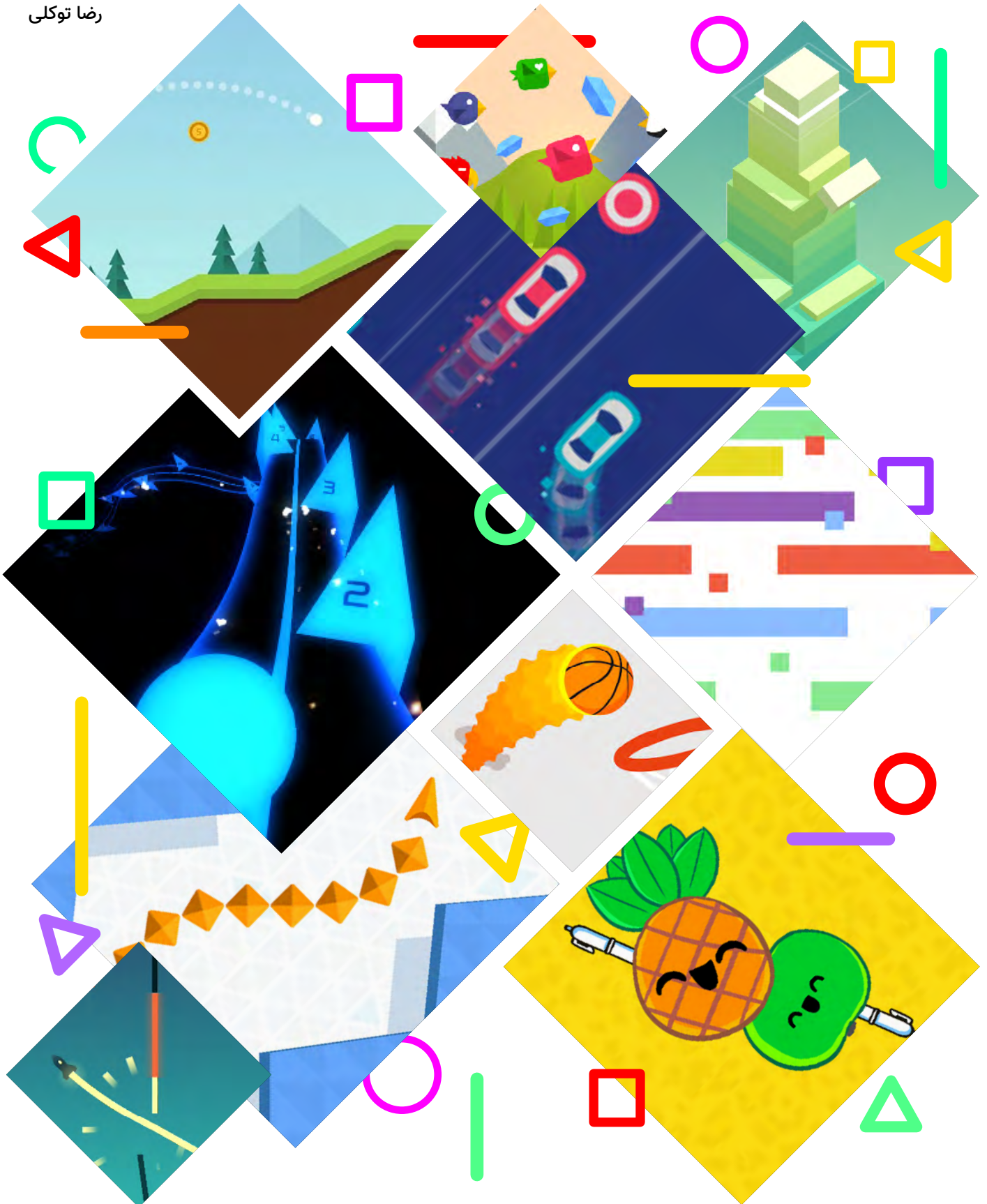
+ داستان جذاب
رازهای متفاوتی که از اهالی مختلف شهر یاد می‌گیرید واقعا جذاب هستند.
وجود مینی گیم‌های زیاد
موسیقی عالی
بررسی بیماری‌های ذهنی متفاوت به زیبایی
شخصیت پردازی عالی



۲۰ بازی برتر شرکت Ketchapp

سبسی برای همه سلیقه‌ها

رضا توکلی



کاملا ایده نو داشته‌اند. کچاپ در ابتدا از روی بازی‌های موفق شرکت‌های دیگر، یک نسخه برای خود تهیه می‌کرد اما حال در این بازار صاحب‌سبک شده و به صورت منظم بازی‌های جدیدی را به مجموعه خود اضافه می‌کند. در این مقاله قصد داریم 20 بازی برتر کچاپ را به شما معرفی کنیم. واقعا انتخاب بازی از بین همه عناوین این شرکت بسیار سخت است. جدا از تعداد، تا کنون ایده‌ها و طرح‌های بسیار زیادی در بازی‌های کچاپ ارائه شده است که طبیعتا انتخاب لیست بهترین‌ها برای هرکس می‌تواند متفاوت باشد اما در این لیست قصد داریم شما را با بازی‌هایی آشنا کنیم که در ابتدا ایده آن‌ها تازه و خلاقانه بوده و همچنین توسط طیف گسترده‌ای از کاربران، مورد استقبال قرار گرفته باشند. لازم به ذکر است که تمامی بازی‌های کچاپ رایگان بوده اما در آنها تبلیغات بسیار آزاردهنده‌ای وجود دارد که بعضی موارد می‌تواند به تجربه بازی شما لطمه بزند. برای مثال حتی وسط بازی هم ممکن است برای شما تبلیغات پاپ‌آپ نمایش داده شود. برای غیرفعال کردن این موارد باید از طریق پرداخت درون‌برنامه‌ای، هزینه‌ای را پرداخت کنید که حداقل برای 5 بازی اول این لیست ارزشش را دارد.

صورتی که از این بازی استقبال کردید، احتمال از Run Bird Run هم بدنتان نخواهد آمد. در بازی آخر لیست ما، شما باید کنترل یک پرنده مربعی شکل را در بین دو ستون که لبه‌های تیز دارد، برعهده بگیرید. با کلیک بر روی صفحه‌نمایش باید پرش کرده و به تیغ‌ها برخورد نکنید. این بازی هم همانند همه بازی‌های کچاپ، یک بازی رکوردی است. یعنی بازی پایانی ندارد و در اوقات اضافه خود می‌توانید مشغول بازی شده و مدام رکورد خود را ارتقا ببخشید.

بالا می‌روند و شما با کشیدن توپ می‌توانید نوار خطی ادامه مسیر را مشاهده کرده و پس از انتخاب بهترین زاویه توپ را رها کنید. در ابتدای بازی شما تنها سبدها را می‌بینید اما با پیشروی در بازی المان‌هایی مانند دیوار به کنار سبدها اضافه شده که می‌توانید از آن‌ها برای نشانه‌گیری و پرتاب دقیق‌تر استفاده کنید. همانند بیشتر بازی‌های کچاپ، با بالا رفتن رکورد شما، بازی سخت‌تر شده و دیگر سبدها در جهت‌های مختلف حرکت می‌کنند و این کار را برای پرتاب سخت‌تر می‌کند.

کچاپ بوده و در آن باید کاملا حواستان به مسیر دو ماشین باشد. با اینکه ایده اولیه کنترل همزمان دو جسم متحرک در سال 2013 با بازی Duet ارائه شد، اما در 2Cars ویژگی جدید اضافه شده که صرفا یک کپی نباشد. در این بازی موانع شما اشکال هندسی دایره و مربع است. شما با هر یک از ماشین‌ها باید دایره‌ها را به اصطلاح جمع کرده و از برخورد با مربع‌ها جلوگیری کنید. این موانع در 4 مسیر حرکتی این دو ماشین قرار گرفته و باید هرکدام را به صورت مجزا هدایت کنید. برای تشخیص بهتر ماشین‌ها و مسیر حرکتی یک سمت صفحه به صورت کامل آبی و دیگری قرمز است.

در ابتدا ثابت بوده و در ادامه حرکاتی دارند که کار نشانه‌گیری و رها کردن خودکار را برای شما سخت می‌کنند. علاوه بر حالت اصلی که باید به صورت تک‌تک به سمت میوه‌ها خودکار پرتاب کنید، حالت دیگری هم در بازی قرار گرفته که در آن چندین میوه دور یک‌دیگر حرکت کرده و کارضربه زدن را آسان‌تر می‌کند. Pineapple Pen یکی از متفاوت‌ترین بازی‌ها از نظر گرافیک در بین بازی‌های کچاپ نیز است. در این بازی به خوبی از رنگ‌ها استفاده شده و یک محیط فانتزی برای آن طراحی شده است.

آپارتمان را روی هم قرار می‌دایم، اما با یک تغییر و ارائه یک تصویر با کیفیت و طراحی هنری بسیار خوب، تفاوت‌هایی ایجاد شده است. یکی دیگر از تفاوت‌ها تغییر رنگ صفحه‌های قرار گرفته روی هم است که در پایان هر دست، تصویر بسیار خوبی را به نمایش می‌گذارد. همچنین در این بازی اگر چند صفحه را به صورت دقیق روی هم قرار دهید، می‌توانید طول صفحات را افزایش داده و رکورد بهتری را به نام خود ثبت کنید.

جدا از قابلیت‌های اصلی موبایل، این وسیله پلتفرم بسیار خوبی برای بازی کردن و گذراندن وقت است. از این رو توسعه‌دهندگان و شرکت‌های کوچک و بزرگی تا کنون وارد این حوضه شده‌اند. در بین بازی‌های مطرحی که بیشتر با آنها سروکار داریم و یا حداقل اسمشان را بیشتر شنیده‌ایم، بازی‌هایی هم با یک طرح متفاوت وجود دارند که به اصطلاح درگیر ظاهر نشده و با ارائه یک گیم‌پلی بسیار ساده، کاربران را جذب خود می‌کنند. یکی از موفق‌ترین شرکت‌های سازنده بازی‌های خلاقانه بر روی موبایل، کچاپ (Ketchapp) نام دارد که تا کنون بیش از 100 بازی را برای سیستم‌عامل‌های اندروید و آی‌اواس در عمر تقریبا چهار ساله خود ساخته و منتشر کرده است. (تلفظ نام این استودیو همانند تلفظ سس کچاپ است، اما در اصل به جای up درانتها از app (اپلیکیشن) استفاده شده که نگارش صحیح آن را به این شکل «کچ‌آپ» می‌کند. اما به دلیل شناخته شدن نام کچاپ، در این مقاله هم از این نام برای عنوان این استودیو استفاده شده است.) بسیاری از این تعداد بازی شبیه به هم بوده و به نوعی یک آزمون‌وخطا برای این شرکت بوده‌اند اما در بین آنها بازی‌های متفاوتی هم پیدا می‌شود که

Dont Touch The Spikes

آخرین بازی که در لیست 20 بازی اول قرار گرفته است، Don't Touch The Spikes نام دارد. کچاپ پس از عرضه بازی معروف Flappy Bird تعدادی بازی مشابه آن برای مجموعه خود تولید کرد که از یک پرنده‌ای مربعی شکل به عنوان کاراکتر اصلی در بازی‌ها استفاده می‌شد. به غیر از این بازی، یک بازی مشابه دیگر هم به نام Run Bird Run می‌توانست به جای آن در لیست قرار بگیرد. در



20

Dunk Shot

بازی Dunk Shot یک بازی اقتباس شده از ورزش بسکتبال است. در این بازی سبد بسکتبال در حالت‌های مختلف (صاف، کج، نزدیک به دیوار) پشت سر هم قرار گرفته اند و شما باید توپ را به درون آن‌ها پرتاب کنید. پیش‌تر کچاپ با عرضه یک بازی مشابه به نام Ketchapp Basketball این سبک را امتحان کرده بود و حال با ساخت و انتشار Dunk Shot یکی بهترین بازی خود را در بخش ورزش بسکتبال ارائه داده است. سبدها روی هم قرار گرفته و همینطور



19

2Cars

همانطور که در مقدمه عنوان شد، بسیاری از بازی‌های کچاپ، یک کپی از روی بازی‌های موفق دیگر است و با حتی سبک‌هایی را که خودش پیش‌تر روی آن‌ها بازی ساخته را تکرار می‌کند. تعدادی از بازی‌های این شرکت مانند 2Cars، Jump، 2048... نمونه‌های اورجینال دیگری دارند اما 2Cars را به عنوان نماینده بازی‌های کپی این استودیو معرفی می‌کنیم. در این بازی شما باید همزمان کنترل دو ماشین را در مسیرهای مختلف به دست گرفته و هرکدام را به صورت مجزا کنترل کنید. طبیعتا 2Cars یکی از سخت‌ترین بازی‌های



18

Pineapple Pen

یکی از بازی‌های فانتزی کچاپ Pineapple Pen نام دارد که جز دسته بازی‌های موسیقی‌دار این استودیو به حساب می‌آید. موسیقی متن آن دارای کلام بوده و ریتم بسیار خوبی دارد. در این بازی شما باید با خودکار (که احتمالا برای بهتر کاهش خشونت در نظر گرفته شده است!) به میوه‌ها ضربه بزنید. میوه‌های این بازی دارای شخصیت بوده و ویژگی‌های انسانی به آن‌ها اضافه شده است که بازی را بامزه‌تر می‌کند. جدا از این موارد برای تنوع بیشتر هر کدام از میوه‌ها لباس و پوشش خاص خود را هم دارند. میوه‌ها



17

Stack

در جایگاه شانزدهم لیست Stack قرار دارد که از لحاظ طراحی هنری و صداگذاری، به بازی Monument Valley شباهت بسیار دارد، اما گیم‌پلی آن هیچ ربطی به آن بازی نداشته و بیشتر به بازی‌های Make a Tower قدیمی شبیه است. شما در این بازی باید تخته‌هایی که در مسیرهای مختلف حرکت می‌کنند را روی هم قرار داده تا بتوانید ارتفاع ستون را بالا ببرید. ایده اولیه Stack همانند همان بازی‌هایی است که باید ساختمان‌ها و قسمت‌های مختلف



16

Speed Golf

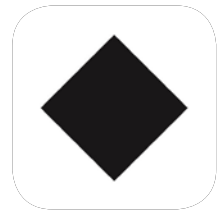


15

تلاش کنید. سرعت عمل و تصمیم‌گیری چالش اصلی این بازی به حساب می‌آید. طراحی محیطی بازی هم بسیار خوب بوده و یک طراحی فانتزی را برای بازی گلف ارائه می‌دهد. به دلیل محدود بودن لیست بازی‌های برتر، یک بازی ورزشی دیگر را نتوانستیم به خاطر Speed Golf در لیست قرار دهیم. آن بازی Pocket Pool نام دارد که از روی رشته 8Ball ورزش بلیارد طراحی شده است. در این بازی هم با یک محیط و مشابه طرف هستیم که باید توپ قرمز را به درون سوراخ بیندازید. Pocket Pool هم شباهت‌های بسیاری با Speed Golf دارد اما حداقل شما وابسته به زمان نیستید و می‌توانید آسوده‌خاطر به توپ ضربه بزنید.

یکی دیگر از بازی‌های ورزشی کچاپ، از روی بازی گلف طراحی شده است که Speed Golf نام دارد. در این بازی شما باید توپ را به سمت سوراخ و پرچم مشخص شده پرتاب کنید. شما نقشی در هدایت مسیر حرکتی آن ندارید و باید در یک زمان محدود توپ را به سرعت رها کرده و آن را پرتاب کنید. مهم‌ترین نکته بازی سرعت است. زمان شما در بازی بسیار محدود بوده و باید در آن زمان هم نشانه‌گیری کرده و هم قدرت پرتاب را مشخص کنید. حتی اگر بعد از پرتاب شدن، توپ هنوز به سوراخ نرسیده باشد و زمان شما تمام شود، شما آن دست را باخته و باید مجدد برای کسب رکورد بهتر

Amazing Brick



14

می‌کند. مسیر بازی به شکل طبقاتی طراحی شده‌اند که باید از آنها عبور کنید و هر طبقه تنها یک مسیر ورود و خروج دارد که با اولین لمس صفحه باید بتوانید وارد طبقه شوید. اولین لمس شما بسیار تأثیرگذار است و باید کاملاً شانس‌ی چپ یا راست را انتخاب کنید. البته برای پیشروی در بازی تکنیک‌هایی وجود دارد که با تجربه چندباره بازی به آن‌ها مسلط شوید. برای مثال باید خیلی سریع و چندین بار یک جهت را لمس کنید تا به سرعت جسم لوزی شکل حرکت کند.

یکی از بازی‌های بسیار سخت و چالش‌برانگیز کچاپ، Amazing Brick نام دارد که واقعا بازی کردن آن مهارت خاصی نیاز دارد و کار هر کسی نیست. در این بازی شما باید با لمس سمت چپ و راست صفحه نمایش یک شکل هندسی لوزی را به بالا هدایت کنید. در مسیر بالا رفتن مانع‌هایی در نظر گرفته شده است که باید آن‌ها را پشت سر گذاشته و رکورد بزنید اما نکته این‌جاست که مانع‌ها بسیار نزدیک به هم بوده و کار را برای تجربه بازی سخت

Arrow



13

و همانند آن مار سیب‌خورد قدیمی عمل می‌کند. در آن بازی شما نباید به خودتان برخورد می‌کردید اما در Arrow جدا از خودتان باید به فکر دیواره‌های تودرتو بازی هم باشید. گیم‌پلی بازی باز هم به هدایت کردن یک کاراکتر خلاصه می‌شود با این تفاوت که خود فلش تنها در یک جهت حرکت می‌کند و برای تغییر آن باید گوشه‌ای از صفحه نمایش موبایل خود را لمس کرده و دوباره آن را رها کنید تا مسیریابی صورت گیرد.

بازی Arrow هم جز دسته بازی‌های سخت کچاپ قرار می‌گیرد. شبیه به این بازی هم از گذشته تا کنون زیاد داشته‌ایم اما باز کچاپ فرم اصلی را گرفته و طرح جدید به آن داده است. در این بازی شما باید یک فلش را با لمس صفحه چاب‌جا کرده و از میان هزارتویی آن را عبور دهید تا به دیواره‌ها اثبات نکند. در این بین شما تنها با گرفتن نقاط نارنجی رنگ در محیط می‌توانید امتیاز کسب کنید. هرچه نقاط بیشتری را بگیرید طول فلش بیشتر شده

Rush



12

کردن ندارید:). دو مسیر برای شما در نظر گرفته شده است که در میان آن‌ها موانعی وجود دارد که باید با لمس سمت چپ و راست تصویر، مسیر حرکتی بدون مانع را برای گوی انتخاب کنید. همانطور که گفته شد، در این بازی سرعت بسیار بالا بوده و خیلی سریع باید برای انتخاب مسیر تصمیم بگیرید. در کنار طراحی سیاه و تقریباً شیک بازی، موسیقی متن هیجان‌انگیزی هم در نظر گرفته شده است که تجربه بازی را جذاب‌تر می‌کند.

یکی از سرعتی‌ترین بازی‌های کچاپ بازی Rush است که در جایگاه دوازدهم لیست بهترین‌ها قرار گرفته است. در این بازی شما باید یک گوی را در دو مسیر هدایت کنید. شاید همانند این بازی را بارها دیده باشید و حتی خود کچاپ بازی‌های مشابه این را دارد اما در Rush سرعت حرف اول را زده و آنقدر همه‌چیز سریع اتفاق می‌افتد که فرصت برای اشتباه کردن و حتی گاهی فکر

Break Liner



11

طراحی شده است و باید با لمس صفحه موشک را به این قسمت‌ها هدایت کنید تا به سمت دیگر خط وارد شود. به همین شکل باید این بازی بی‌انتهای تجربه کرده تا رکورد برای خود بزنید. از ویژگی‌های مثبت بازی می‌توان به طراحی هنری و فنی بسیار خوب آن اشاره کرد که واقعا نشان از دقت‌نظر و وسواس بالا سازندگان برای طراحی محیط‌های آن است. علاوه بر طراحی، کیفیت افکت‌های صوتی به‌کار رفته در بازی همانند بازی‌های Sky، Stack، و BlueEdge بسیار بالا است.

یکی از جدیدترین بازی‌های این لیست Break Liner نام دارد که بر اساس ایده جدید خود کچاپ طراحی شده است. در این بازی که باز هم سرعت عمل نقش بسیار زیادی دارد، باید کنترل یک موشک را برعهده بگیرید. Break Liner هم گیم‌پلی بسیار ساده‌ای دارد اما می‌تواند ساعت‌ها شما را سرگرم خود کند. شما در بازی باید مسیرهای حرکتی یک موشک، که موازی با خطی حرکت می‌کند، را تعیین کنید. این خط ممتد که در وسط صفحه نمایش کشیده شده است، دارای بخش‌هایی است که برای شکستن و عبور از آن‌ها



Gravity Switch



10

به ده بازی برتر کچاپ رسیدیم و در این جایگاه بازی Gravity Switch قرار دارد. شاید بتوان از بازی Gravity Switch به عنوان سخت‌ترین بازی کچاپ نام برد. سختی این بازی به اندازه‌ای است که شاید حتی کسب یک امتیاز در آن هم کار آسانی نباشد. در این بازی شما باید راه یک معکب را برای ادامه مسیر باز کنید. باز کردن راه تنها با تغییر نوع حرکت معکب در جهت زمین یا سقف است. دو مسیر کاملا ناهموار که از اشکال هندسی تشکیل شده‌اند، بالا و پایین معکب قرار گرفته‌اند و معکب نباید به مانعی برخورد کند. مانع‌ها همان ناهمواری‌های دو مسیر هستند و شما با لمس

صفحه باید معکب را به زمین یا سقف بچسبانید. سرعت عمل یکی از پیش‌نیازهای بازی است و دراصل شما باید مدام محیط و مسیر جلوی خود را بررسی و آنالیز کنید. به همین دلیل است که Gravity Switch به عنوان سخت‌ترین بازی استودیو کچاپ یاد می‌شود. این بازی هم طراحی بسیار خوبی داشته و از تم رنگ‌های متغیر استفاده می‌کند. این تکنیک رنگ‌آمیزی در بازی‌های جدید کچاپ کاملا به چشم خورده و جذابیت بازی واقعا بالا می‌برد. با این تکنیک با ادامه و یا حتی عوض شدن دست بازی، رنگ‌آمیزی محیط عوض شده و دیگر وابسته یک یا دو رنگ (که در بازی‌های ابتدایی کچاپ شاهد آن بودیم) نیست.

Sky



9

نهمین بازی برتر کچاپ Sky نام دارد که این بازی هم جز بازی‌هایی است که به تازگی منتشر شده است. Sky ترکیبی از چندین سبک و حالت بازی است که تا کنون کچاپ در بازی‌های خود از آنها استفاده کرده است. در این بازی باز هم باید کنترل یک مربع تخت نارنجی را به دست بگیرید و با آن از روی مربع‌های تخت خاکستری بپرید. در ابتدا گیم‌پلی بازی به پرش یک مرحله‌ای و دو مرحله‌ای خلاصه می‌شود اما این تازه اول کار است و با پیشروی در بازی با هرماهایی روبرو می‌شویم که یک مربع تخت شما را تبدیل به دوتا می‌کند و باید به صورت همزمان دو مربع را کنترل کنید. اینجا همانند بازی 2Cars باید همزمان دو کاراکتر را هدایت کنید

اما با یک پرش دو مربع بلند خواهند شد و اگر یکی از آن‌ها ضربه بخورد و نتواند بپرد، مشکل برای بازی شما پیش نمی‌آید و شما در اصل باید یکی را سالم هدایت کنید. دوتا و حتی سه‌چهار تایی شدن مربع‌ها که در ادامه بازی به آن می‌رسید، اصلا به شما کمک نکرده و در اصل وسیله‌ای برای مزاحمت و حواس‌پرتی شماست زیرا در این روش می‌خواهید همه را سالم نگه دارید و ناگهان به خاطر یکی، بقیه را هم از دست می‌دهید. نکته اصلی اینجاست که باید حواستان به یکی از مربع‌های تخت باشد و یکی را به خوبی کنترل کنید. البته بعد از عبور از چند مانع، مربع‌های تخت قرمز رنگی در بازی وجود دارند که چندین مربع تخت شما را یکی می‌کند.

Push The Squares



8

در جایگاه هشتم به سراغ بازی Push The Squares می‌رویم که با سایر بازی‌های کچاپ متفاوت است. در این بازی شاهد مرحله‌هایی در بازی هستیم که باید آن‌ها را پشت سر بگذارید و دیگر خبری از شکستن رکورد نیست. این بازی همانند یکی از بازی‌های کچاپ به نام Jump (به دلیل اینکه دیگر در دسترس نیست، در لیست ما قرار نگرفته است) در مراحل ابتدایی گیم‌پلی خود را معرفی کرده و سپس مرحله به مرحله چالش‌های جدیدی را پیش‌رو کاربر قرار می‌دهد. شما در بازی Push The Squares باید معکب‌هایی را در جهت‌هایی که با فلش روی آنها مشخص شده

است، جابه‌جا کرده تا به ستاره‌های قرار گرفته در بازی برسید. در ابتدا شما تنها با دو معکب آبی و قرمز روبرو هستید اما با پیشروی در بازی تعداد آنها بیشتر شده و حالت‌های مختلفی در بازی قرار می‌گیرد. برای مثال حفره‌هایی همانند بازی پورتال، در محیط قرار می‌گیرند که به وسیله آن‌ها می‌توانید معکب‌ها از یک محیط به محیط دیگر منتقل کنید و یا همچنین با استفاده از فلش‌هایی بدون معکب در محیط می‌توانید جهت حرکت معکب‌ها را تغییر دهید. در بین بازی‌های رکوردی و به اصطلاح امتیازی کچاپ، وجود این بازی با مراحل پرتعداد بسیار خوب است و می‌تواند تجربه متفاوتی را در اختیار شما قرار دهد.

The Pit



7

بازی The Pit هم یکی دیگر از بازی‌های با کیفیت از لحاظ گرافیک فنی و هنری کچاپ است که در گیم‌پلی هم خلاقیت به خرج داده و تا حدودی متفاوت است. هفتین بازی برتر کچاپ، بازی‌ای است که شاید بیشترین خشونت را نسبت به سایر تولیدات این استودیو داشته باشد. در The Pit شما کنترل یک خوک را در مسیری نامتناهی بر عهده دارید که موانعی بر سر راه اوست. محیط قرمز رنگ اطراف نشان از مواد مذاب در محیط است و تیغ‌ها و موانع دردناکی هم بر سر راه قرار داده شده است که خوک پس از برخورد

به آنها از هم می‌پاشد! ایده خلاقانه The Pit این است که شما برای پرش از روی موانع نباید همانند همه بازی‌ها یکپارچه قسمتی از صفحه را لمس کنید، بلکه باید صفحه‌ها را فشار داده تا خوک در حالت خوابیده قرار گیرد، سپس دستتان را رها کرده تا پرش انجام شود. حالت پشت‌سر هم این موانع تکرار شده و باید مدام صفحه فشار داده و رها کنید. این بازی از لحاظ طراحی هنری بسیار زیبا و چشم‌نواز است و همچنین در بخش فنی هم هیچ نقصی نداشته و از لحاظ تصویر در دسته بهترین بازی‌های کچاپ قرار می‌گیرد.

Circle



6

یکی از بازی‌های فیزیکی بسیار جذاب که برای تست تمرکز هم به کار گرفته می‌شود، حلقه تمرکز نام دارد که در آن باید یک حلقه را در میان سیم‌های بالاپایین‌رفته حرکت دهید. حال کچاپ در Circle دقیقا این بازی جذاب را وارد موبایل کرده است و شما باید با لمس صفحه حلقه را بالا و پایین کنید تا به سیم برخورد نکند.

برعکس بازی اصلی، چرخش‌های سیم بسیار بیشتر بوده و بازی را برای شما بسیار سخت‌تر از نمونه اصلی می‌کند. با این حال Circle یکی از بهترین بازی‌های برتر کچاپ برشمرده می‌شود و می‌تواند ساعت‌ها شما را مشغول خود کند. همانند همه بازی‌های این استودیو شما تنها باید با لمس صفحه در زمان‌های درست حلقه را رو به جلو هدایت کنید تا به سیم برخورد نکند.

به جلو حرکت می‌کنید. جدا از این موارد رنگ‌آمیزی بازی هم از روش رنگ‌آمیزی متغیر استفاده شده و ترکیب رنگ‌ها با جلو رفتن در بازی تغییر می‌کند. همچنین موسیقی متن بازی هم در دسته بهترین موسیقی‌های متن بازی‌های کچاپ قرار می‌گیرد و کاملاً هماهنگ با محیط بازی است. همه این موارد مثبت را کنار بگذارید، مهم‌ترین ویژگی Hazy Race برعکس کردن نحوه حرکت است. در همه بازی‌شما باید صفحه را لمس کنید تا کاراکتر به بالا بپرد اما در این بازی، کاراکتر خودش پریده و شما برای پیشروی، باید با لمس صفحه کاراکتر به زمین بگویید تا دوباره به هوا بلند شود. این تکنیک بسیار جالب بوده و قطعاً شما را جذب خود می‌کند.

Hazy Race



یکی دیگر از بازی‌های خلاقانه کچاپ Hazy Race نام دارد که در جایگاه پنجم قرار گرفته است. این بازی با به کارگیری یک ایده جالب در گیم‌پلی، جذابیت خاصی به آن بخشیده است. در این بازی شما نقش یک موجود شبیه به خرگوش (در اصل سر خرگوش!) را برعهده می‌گیرید و باید آن را در یک مسیر بدون مانع اما ناهموار هدایت کنید. شاید اصلاً بتوان خلاقانه‌ترین بازی کچاپ را Hazy Race دانست، زیرا در همه لحاظ یک ایده و طرح متفاوتی را در بازی پیاده کرده است. در همه بازی شاهد مسیرهای حرکتی در سمت راست و چپ تصویر هستیم اما در این بازی همه‌چیز پیش روی شما و رو به افق قرار گرفته است و شما انگار در یک جاده رو

5

بسیار ساده بوده و به راحتی می‌توانید از پس چالش‌های اولیه آن بربیایید اما در ادامه دیگر یک توپ پیش روی شما نیست و باید دو تا چهار توپ را به داخل یک سبد هدایت کنید. در ضمن برای سخت‌تر شدن و بالابردن هیجان در بین توپ‌های ارسال شده، بمب‌هایی هم پرتاب شده که اگر خط کشیده شده شما به آن‌ها برخورد کند، کاملاً بازی را باخته و باید یک دست دیگر بازی را شروع کنید. گرافیک، موسیقی و طراحی کلی Dunk Line دقیقاً مشابه بازی قبلی کچاپ یعنی Dunk Shot است و به نوعی نمونه دیگر آن است.

Dunk Line



چهارمین بازی برتر این لیست Dunk Line نام دارد که یکی از بازی‌های اقتباس شده از بسکتبال است. باز هم با سبد و توپ بسکتبال طرف هستیم اما شما برخلاف بازی Dunk Shot وظیفه پرتاب توپ را بر عهده ندارید و توپ خودش به بالا پرتاب شده و شما باید آن را به داخل سبد هدایت کنید. هدایت کردن توپ به سبد با یک ایده خلاقانه انجام شده و باید با قلم خطی تا سبد بکشید. در هر دست می‌توانید سه بار خط بر روی صفحه بکشید تا توپ به درون سبد برود. همانند همه بازی‌ها در ابتدا این تکنیک

4

نارنجی پر شده است. در این بین یک گوی آبی هم در صفحه وجود دارد که پس لمس اولین خانه و پرکردن آن با گوی نارنجی، حرکت خود را آغاز می‌کند. گوی آبی با هر حرکت شما از مرکز جدا شده و به سمت گوشه‌های صفحه حرکت می‌کند تا از صفحه خارج شود. حال شما در Dot باید خانه‌های خالی را طوری با گوی‌های نارنجی پر کنید که گوی آبی در وسط آن گیر افتاده و نتواند از آن خارج شود. بعد از چندبار بازی طبیعتاً می‌توانید آن را گیر انداخته اما نکته مهم تعداد حرکاتی است که باعث به گیر افتادن گوی آبی شده است و باید سعی کنید در هر دست آن را با کم‌ترین متوقف کنید.

Circle The Dot



در جایگاه سوم به یک بازی بسیار هیجان‌انگیز و سرگرم کننده به نام Circle the Dot که بیشتر به نام Dot شناخته می‌شود، می‌رسیم. یک نمونه یک بازی سرگرم‌کننده و ایده‌آل برای موبایل است. یک ایده ساده، یک گیم‌پلی ساده و یک طراحی ساده، بازی‌ای را ساخته که می‌تواند ساعت‌ها شما را سرگرم کرده و حتی پتانسیل آنکه از آن دسته بازی‌های شود که مدت‌ها بر روی موبایل شما نصب خواهد ماند را دارد. در بازی Dot شما با یک صفحه، با خانه‌های دایره‌ای شکل خالی روبرو می‌شوید که تعدادی از آن با گوی‌های

3

را انجام دهید. محیط خلاقانه و صداگذاری بسیار خوب، باعث شده ترکیب آن با یک گیم‌پلی ساده، یکی از اعتیادآورترین بازی‌های کچاپ را بسازد. تقریباً همه بازی‌های این استودیو پتانسیل اعتیادآور شدن را دارند اما Jelly Jump واقعاً لیاقت معتاد شدن به آن را دارد (:

Jelly Jump



بازی Jelly Jump هم یکی دیگر از بازی‌های جذاب و خلاقانه کچاپ بوده که در این لیست در جایگاه دوم قرار گرفته است. در این بازی باید به سرعت یک ژله را به طبقات بالا ببرید بدون آنکه آب شده و از بین برود. باز هم شما با لمس صفحه می‌توانید پرش

2

می‌دهد که در قالب یک جمله و یا نقل‌قول نوشته شده‌اند و درست مصداق آن جمله را در موانع بازی پیش‌روی شما می‌گذارد. برای مثال می‌نویسد گول ظاهر آدم‌ها را نخورید و در آن مرحله گوی‌هایی قرمز را نشان می‌دهد که اگر به آن برخورد کنید چیزی نمی‌شود اما بعد از چند دقیقه منفجر شده و باعث توقف شما می‌شود. در کنار پیام‌های بسیار تاثیر و گیم‌پلی شیرین آن، موسیقی متن بازی عالی است و در بین بهترین موسیقی‌های متن در بین بازی‌های موبایل قرار می‌گیرد. اگر قرار باشد تنها یکی از بازی‌های لیست را انتخاب کنید، قطعاً به سراغ BlueEdge بروید.

BlueEdge



بهترین بازی استودیو کچاپ با اختلاف بازی Blue Edge است که تنها یک بازی نیست، بلکه درسی برای زندگی در قالب یک بازی خلاقانه است. در این بازی شما گویی آبی هستید و باید در میان گلوله‌های تیغ‌دار و توپ‌های قرمز منفجر شونده، راه خود را پیدا کرده و وارد مسیر بی‌انتهای بازی شوید. این نوع بازی در قسمت Arcade آن قرار داشته که روندی مشابه همه بازی‌های کچاپ دارد اما چیزی ارزش Blue Edge را بسیار بالا می‌برد، بخش داستانی آن است که نمایشی از زندگی و پیرامون ما در قالب یک بازی است. بخش داستانی در قالب 40 مرحله درس‌هایی از زندگی را به شما

1

انیمه میازاکی!!!

CODENAME

هامون معتقدی





زبانزد خاص و عام است، اما شاخصه اصلی بازی‌هایش ایده‌ای بوده که خود خلق کرده و امروزه این ایده تبدیل به یک ژانر شده است. در بازی‌های میازاکی با کشتن دشمنان امتیاز دریافت خواهیم کرد، اما این امتیازات همان زمان، قابل استفاده نخواهند بود، بلکه باید به مکان‌های مخصوص رسیده و با این امتیازها آپگریدهای مشخصی را انجام بدهیم. در صورتی که قبل از رسیدن به این مکان‌ها بمیریم، امتیازات خود را از دست داده و از آخرین مکانی که بازی در آن ذخیره شده است، مجدداً به بازی کردن می‌پردازیم. اما تنها و تنها یک بار فرصت خواهیم داشت که بازگشته و امتیازات خود را از همان مکانی که مرده‌ایم برداشته و خسارت وارده را جبران کنیم در غیر این صورت، امتیازات جمع شده که می‌تواند حاصل چندین ساعت مبارزات تلاش باشند، از بین خواهند رفت. مبارزات عناوین استاد میازاکی، سبک خاص خود را نیز دارند. مبارزاتی سخت و نفس‌گیر که به نوعی می‌توان آن‌ها را تلفیقی از مبارزات عناوین مطرح هک اند اسلش گوناگون و همچنین چالشی که در زدن به موقع کلیدها در بازی‌هایی همچون گیتار هیرو تجربه کرده‌ایم، دانست. دشمن‌ها (به خصوص باس فایت‌ها) بسیار چقرم و بد بدن بوده و کشتن آن‌ها سخت است. اما خب برتری‌ای که گیم‌ر نسبت به آن‌ها دارد هوش اوست. در واقع گیم‌ر باید حرکات آن‌ها را آنالیز کرده و یاد بگیرد و سپس در لحظه و مکان درست ضربه کاری را وارد کند. تمام این خصوصیات عالی، همه و همه در عناوین میازاکی جمع شده‌اند و خب بسیار طبیعی است که افراد و کمپانی‌های زیادی سعی کرده‌اند تا این بازی‌ها را الگوی خود قرار داده و با تغییراتی کوچک و بزرگ عناوین جذاب دیگری نیز خلق کنند. بعضی از آن‌ها بازی‌هایی معمولی

ایده‌های نابی بوده‌اند که به خلق عناوین محشری توسط افراد دیگر کمک کرده است و به نوعی آن‌ها سنگ بنای شاهکارهای دیگر بوده‌اند. علاوه بر این دو گروه ذکر شده، افراد معدودی هم بوده‌اند که هر دوی این خصوصیت‌ها را با هم داشته‌اند. یعنی هم ایده‌ای شاهکار و هم یک بازی تر و تمیز و بدون اشکال. راستش در دنیای بازی‌های کامپیوتری شاید تعداد این افراد از انگلستان دو دست هم کمتر باشد. یکی از افرادی که بدون شک هم ایده‌ای بکر و عالی داشته و هم این ایده را در بازی‌های به شدت خوب و بی‌نقص به کمال رسانده، استاد هیدتاکا میازاکی بوده است. خالق عناوین Bloodborne و Demon Souls ، Dark Souls که عاشقان این بازی‌ها قطعاً بارها و بارها خدا و زمانه را شکر کرده‌اند که کسی چون او بازی می‌سازد. اگر چه گیم‌پلی روان، سختی بالانس‌شده، طراحی محیط‌های بی‌نظیر و داستان‌سرایی پیچیده و مرموز میازاکی

افراد زیادی در طول تاریخ بشر، شاهکارهای بسیاری را خلق کرده‌اند. حال چه در موسیقی، چه شعر و ادب، چه نمایش و سینما، چه مجسمه سازی و نقاشی و تمام صنایعی که جلوه‌دهنده هنر انسان بوده‌اند. بسیاری از آن‌ها با دقت و وسواس و زحمت و تلاش فراوان موفق به خلق آثار شده‌اند، که از دیگر آثار زمان خود و یا حتی زمان‌های قبل و پس از خود، چندین فرسنگ جلوتر بوده‌اند. اما همه آن‌ها لزوماً مبدع و خالق نبوده‌اند، بلکه از تجربیات دیگران استفاده کرده و با نسخه‌های بسیار بهینه‌تر و شسته رفته‌تری از کارهای دیگران ارائه کردند. دنیای گیم هم کم از این موارد نداشته است و نخواهد داشت. برای مثال بازی ویچر 3 که یک بازی عالی در تمام زمینه‌هاست و خب از بازی‌های دیگر بسیار الهام گرفته و تقریباً از همه آن‌ها نیز بهتر بوده است. افرادی هم در طول تاریخ بوده‌اند که اگر چه در نهایت نتوانسته‌اند شاهکار خلق کنند، اما دارای





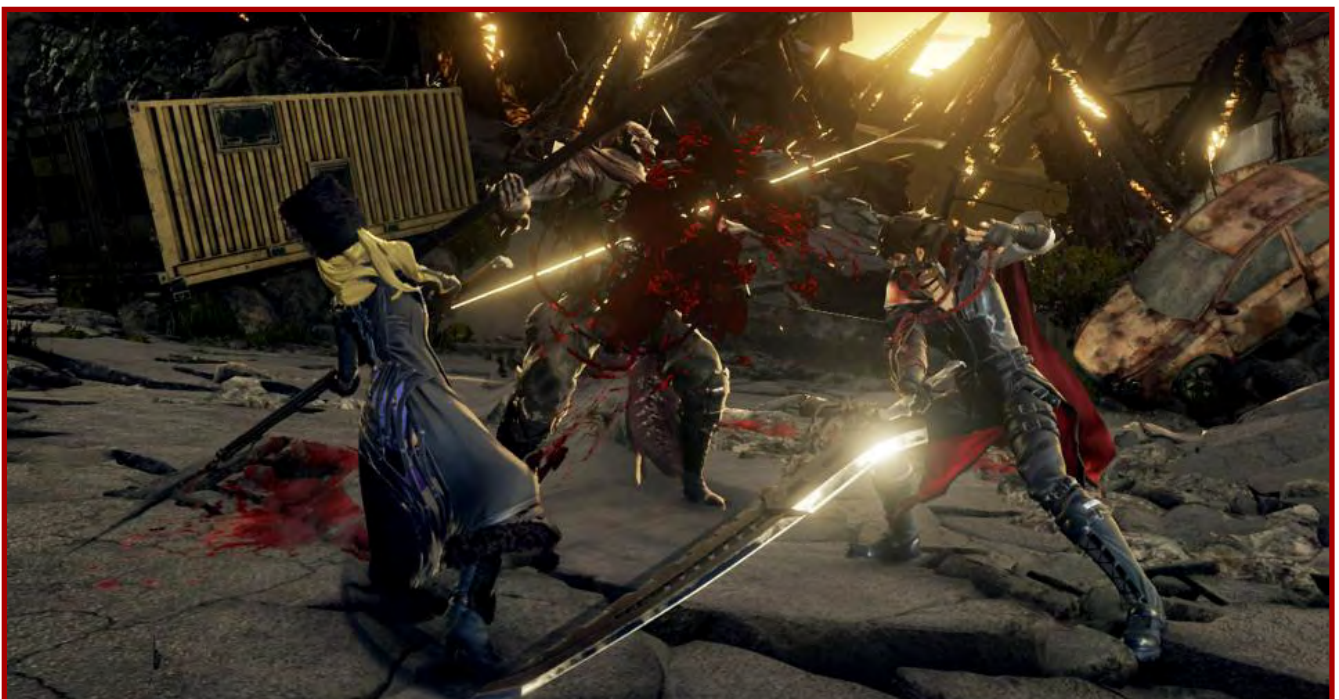
بوده و بعضی هم در عین شایستگی به جرم تقلید کردن، شکست خورده‌اند. این وسط عناوین بسیار خوبی همچون Nioh و Salt Sanctuary & نیز به بازار آمده‌اند که بسیار موفق ظاهر شده‌اند. جدیدترین عنوانی که قرار است از عناوین استاد میازاکی الهام گرفته و وارد بازار شود، عنوان Code Vein نام دارد.

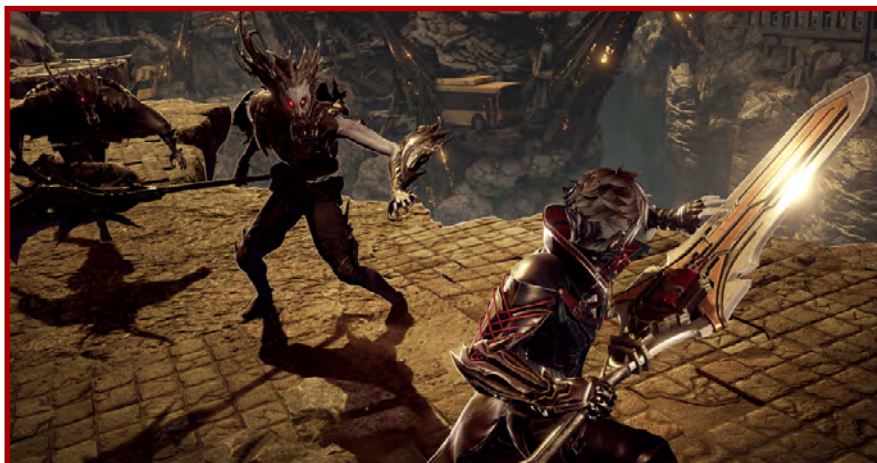
عنوان Code Vein که قرار است در سال 2018 میلادی منتشر شود (هر چند تاریخ دقیقی برای انتشار آن مشخص نشده است) به وسیله موتور بازی‌سازی قدرتمند Unreal Engine 4 و توسط استودیوی بازی‌سازی Bandai Namco ساخته و عرضه خواهد شد. پلتفرم‌های مقصد این عنوان PlayStation 4، Xbox One، و رایانه‌های شخصی (Microsoft Windows) خواهند بود. بازی در سبک Action Role Playing ساخته شده است. استفاده از موتور آنریل 4 مزایای بسیاری را برای بازی‌سازان، از جمله فیزیک بازی بسیار قوی و محاسبات سطح بالای حرکات اجسام و شخصیت‌ها فراهم می‌کند. انتظار داریم در این عنوان هم، شاهد این موارد باشیم. بازی در سبک گرافیکی انیمه ساخته شده است و خب از آن جایی که Code Vein پر از صحنه‌های خشونت‌آمیز و خون‌آلود است، ممکن است این تصور در ذهن به وجود بیاید که سبک انیمه که به نوعی سبکی کارتون‌محسوب می‌شود، مناسب این عنوان نیست. دلیل این امر نیز آن است که بیشتر افراد، این سبک را با کارتون‌هایی مانند فوتبالیست‌ها و بابا لنگ‌دراز و ... می‌شناسند در صورتی که در عناوینی با سبک انیمه، مانند عنوان Attack on Titan خشونت بسیار زیادی را نیز شاهد بوده‌ایم، که اتفاقاً بسیار خوب از آب در آمده‌اند. اخیراً هم بازی پر سر و صدا و فوق‌العاده Persona 5 در این سبک





هنری عرضه شده است که اتفاقاً در بسیاری از موارد خشونت را به شکلی افراطی به نمایش گذاشته و موفق بوده است. استفاده هم‌زمان از سبک انیمه و خشونت زیاد، به نوعی یک پارادوکس جذاب نیز خواهد بود و در آثار دیگر هم این استفاده هم‌زمان، نتایج و آثار خوبی را به همراه داشته است. البته قابل انکار هم نیست که پیاده‌سازی این سبک هنری در بازی‌ها نیاز به حافظه و قدرت سخت‌افزاری کمتری خواهد داشت و در نتیجه بازی روان‌تر و سریع‌تر خواهد شد و در نتیجه کار بهینه‌سازی سازندگان هم آسان‌تر خواهد بود. در تریلرهایی که از این عنوان منتشر شده نیز قابل مشاهده است که مبارزات نسبت به عناوین مشابه سریع‌تر بوده و پیروزی در نبردها، علاوه بر دقت و تمرکز به سرعت عمل نیز نیاز دارد. شاید بتوان این بازی را میان دو عنوان Dark Souls (عنوانی سنگین و با ضرب‌آهنگ نه چندان بالا) و Nioh (با سرعتی بسیار بالا و کمبوهای سریع) در نظر گرفت. بازی طبق اعلام سازندگانش درجه سختی آسان و متوسط و سخت نخواهد داشت و تنها حالت سختی بازی، حالت پیشفرض بازی است که برای تمام گیمرها یکسان خواهد بود. بازی به هیچ وجه آسان نخواهد بود و قرار است سختی شیرین و لذت‌بخش عناوین سولز در آن نیز رعایت شود. این شیرینی زمانی نمود بیشتری خواهد داشت که پیشروی در بازی، با پاداش‌های درخور نیز همراه شود. در واقع در همه عناوین نقش‌آفرینی بسیار مهم است که پیشرفت و قوی‌تر شدن را در طول بازی حس کنیم. پیشرفت و ارتقای شخصیت در این عنوان توسط واحدهایی به نام Haze صورت خواهد پذیرفت که حکم واحد پولی درون بازی را دارند و طبیعتاً همان طور که در بالاتر اشاره شد با مرگ تمام امتیازات موجود در محل مرگ باقی خواهد ماند و باید مجدداً برای دستیابی به آن تلاش کنیم.





در عنوان Code Vein با سلاح‌های پرتعداد و متنوعی سر و کار خواهیم داشت. از جمله این سلاح‌ها می‌توان به شمشیرهای سبک و سنگین، نیزه و چکش‌های عظیم اشاره کرد. سلاح‌های گوناگون، برد و قدرت‌های متفاوتی خواهند داشت و همچنین با هر کدام از آن‌ها نیز می‌توان حرکات و کمپوهای مختلفی را اجرا کرد. در بازی دو راه گوناگون برای به دست آوردن این سلاح‌ها وجود خواهد داشت. یکی کشتن دشمنان و برداشتن سلاح آن‌ها و دیگری هم خرید سلاح‌های گوناگون با استفاده از Haze‌ها. در این عنوان کمپوها نیز حضوری فعال خواهند داشت و گاهی اوقات آن‌ها ما را به یاد عناوین سری Devil May Cry خواهند انداخت.

به نظر می‌رسد این عنوان داستانی غنی در دنیایی آخرالزمانی و تاریک و تیره خواهد داشت. دنیای بازی در اثر یک فاجعه، ویران شده است و در سراسر محیط بازی آثار ویرانی و خرابی و آتش‌سوزی را خواهیم دید. در این بازی نقش افرادی را بر عهده خواهیم داشت که به آن‌ها Revenant می‌گویند. Revenant‌ها افرادی شبیه به خون‌آشام‌ها هستند که از خون تغذیه می‌کنند. آن‌ها با استفاده از خونی که می‌نوشند، قادر خواهند بود از قابلیت‌هایی ویژه و خاص که در بازی با نام "هدایا" یا "gifts" شناخته می‌شوند استفاده نمایند. در تریلرهایی که تاکنون برای بازی عرضه شده‌اند، مشخص شده است که استفاده این هدایا و یا Gift‌ها بر روی شخصیت قابل بازی اثرگذار است و این امر ساده می‌تواند برای بازی بازان بسیار جذاب و تأثیرگذار باشد. در Code Vein، گیم‌ر باید با دشمنانی شیطانی که در سراسر دنیای ویران شده بازی پراکنده هستند، مبارزه کرده و آن‌ها را از بین ببرد. اگر چه این

بازی فقط بخش داستانی خواهد داشت و حداقل تاکنون خبری از بخش چندنفره در آن نیست، اما در نبردها تنها نخواهیم بود و قادر هستیم تا همراهی در کنار خود برای پیشروی در مراحل داشته باشیم. بانندای نامکو اعلام کرده که میا کارنستین (Mia Karnstein) و یاکومو شینونومه (Yakumo Shinonome) دو شخصیتی هستند که در این بازی حضور خواهند داشت. میا یک شخصیت مؤنث سرگردان و نجات یافته است در حالی که یاکومو شخصیتی است که سابقاً مزدور بوده است و با وجود ایجاد بی‌نظمی و کارهای غیرمتعارفی که در گذشته انجام می‌داده است، اکنون تبدیل به شخصیتی دوست‌داشتنی، صادق و وفا دار شده است. بازی را می‌توان هم در نقش مرد و هم زن انجام داد و ویژگی‌های ظاهری و فیزیکی او هم کاملاً توسط گیم‌ر قابل شخصی‌سازی است. مدل مو، رنگ چشم‌ها، صدا و ... همگی توسط بازی باز تعیین خواهند شد. تاکنون تریلرهایی زیادی از گیم‌پلی بازی به معرض نمایش گذاشته شده است که

نشان می‌دهند، بخش اکتشاف و کنکاش در بازی نقش عمده‌ای دارد و طراحی مراحل بازی خوب انجام شده است. تنها نکته‌ای که تا این لحظه تا حدودی نگران کننده بوده، محل قرارگیری دشمن‌ها و موجودات اهریمنی در بازی است. از آنجایی که در عناوین مشابه مانند Dark Souls و Bloodborne داستان‌سرایی تا حد زیادی توسط محیط انجام می‌شود، محل قرارگیری دشمنان نیز به هیچ وجه بی‌دلیل و به صورت رندم نیست بلکه قطعاً با دلیلی در جای خود قرار دارند که با محیط بازی در ارتباط است. البته قرار نیست همه بازی‌های خوب و موفق دنیا به اندازه عناوین میازاکی شاهکار باشند اما از آن چه که در تریلرهای این عنوان مشاهده کرده‌ایم متأسفانه به نظر می‌رسد محل قرارگیری دشمنان خیلی با برنامه و بر طبق اصول مشخصی نبوده است. و در واقع آن‌ها به صورت تصادفی در محیط بازی قرار داده‌اند. البته تا انتشار بازی، هنوز مقداری باقی مانده و ممکن است این نقص نیز به طور کامل برطرف شود.



تاکنون در ویدئوهایی که از بازی به نمایش درآمده است، محیط‌های گوناگونی مانند مناطق صنعتی پر از آهن و نخاله‌های ساختمانی و بدون پوشش گیاهی و جانوری، مناطق در حال سوختن از آتش و جهنمی و محیط‌های یخ‌زده و پوشیده از برف و یخ را مشاهده کرده‌ایم و خب این تصاویر به ما نوید یک بازی با محیط‌های متنوع را می‌دهند و البته تلفیق این محیط‌ها با سبک هنری زیبای انیمه، پتانسیل بالایی برای به وجود آمدن یک طراحی هنری عالی دارد. باید تا هنگام عرضه بازی منتظر بود و دید که بازی چقدر می‌تواند از این پتانسیل بالقوه، استفاده کند.

با توجه به اطلاعاتی که تاکنون در اختیار رسانه‌های گوناگون قرار گرفته است، به نظر می‌رسد Cod Vein عنوانی خوش‌ساخت بوده و از لحاظ بصری زیباست. گیم‌پلی متنوع آن، که حد زیادی از عناوین استاد میازاکی الهام گرفته شده است، می‌تواند Code Vein را به عنوانی لذت‌بخش و دارای ارزش تکرار بالا تبدیل کند. اما اگر قسمتی از بازی خوب عمل نکند و وضعی در آن مشاهده شود، الهام گرفتن از سری Bloodsouls می‌تواند برایش بسیار گران تمام شود. بر اساس آنچه تا کنون از این بازی Code Vein دیده و شنیده‌ایم، احتمالاً شخصیتی کاملاً مستقل و مخصوص به خود خواهد داشت و خواهد توانست خود را از زیر سایه عناوین میازاکی بیرون بکشد. به نظر می‌رسد اگر سازندگان بتوانند بیشتر بر روی طراحی مراحل و جانمایی دشمنان بازی کار کنند و داستان عنوان نیز استخوان‌دار و به حد کافی عمیق باشد، بتوان انتظار یک شاهکار داشت. در غیر این صورت نیز (به خصوص اگر از طرفداران سبک انیمه و یا عناوین عنوان میازاکی باشید) بازی به احتمال زیاد، عنوان جالبی خواهد بود و ارزش تجربه کردن را دارد.

LOST SOUL ASIDE

سعید آقابابایی

تشنه بر لب چشمه...

بیش از یک سال قبل بود که یک تریلر از یک بازی جدید منتشر شد که با دیدن آن به قدری هیجان زده شدم که تا به حال خیلی کم با دیدن یک تریلر چنین شور و شوقی به من دست داده بود. می‌توانم بگویم پشت سر هم حداقل ۴ بار آن را تماشا کردم و هر بار تنها محو آن می‌شدم و جالب اینجاست که به هر کدام از دوستان نیز که آن را نشان می‌دادم تنها می‌گفتند این بازی چیست؟ چه کمپانی ساخته است؟ برای چه کنسولی است؟ باور کنید که مدت‌ها و مدت‌ها و مدت‌ها بود که یک تریلر از یک بازی به این زیبایی و بی نظیری ندیده بودم. این بازی هم بایوتتا است، هم دوپیل می‌کرای است، هم اسکیل باند است، هم ویچر است و هم فاینال فانتزی ۱۵ زیرا انگار که المان‌های مثبت هر بازی را در این عنوان جمع کرده اند و یک ترکیب بی نظیر پدید آورده اند. تریلر نیز به قدری طولانی و عالی بود که بازی را از تمام زوایا نشان می‌داد و همه چیز را از دنیای زیبا و محیط‌های شاهکار بازی تا مبارزات فوق العاده سریع و جذاب آن و کمپوهای مختلف برای ما به نمایش در آورده بود. تنها کاری که می‌خواستم بکنم این بود که فقط بفهمم این بازی چیست و برای چه شرکتی است؟ وقتی جواب این سوالات را گرفتم ابتدا برایم باورکردنی نبود و به نظرم چنین چیزی امکان نداشت. نام

بازی Lost Soul Aside بود و سازنده آن هیچ شرکت غول و قدرتمندی نبود بلکه تنها و تنها یک نفر با نام Yang Bing آن را ساخته است که یک بازیساز مستقل کره ای است! این برایم در ابتدا مثل یک جوک بود. مگر اصلا امکان دارد چنین چیزی؟ اما گویا امکان داشت. تمام دید من نسبت به بازی‌های مستقل و کاری که یک بازیساز می‌تواند به تنهایی انجام دهد تغییر کرد و تنها و تنها می‌توانستم Yang Bing را تشویق و تحسین کنم. تا نبینید باورتان نمی‌شود که چه می‌گویم. تنها این تریلر را مشاهده کنید تا به قدرت این شخص پی ببرید. او کاری را که تیم‌های بزرگ دنیا نمی‌توانند خیلی وقت‌ها انجام دهند، یک نفره انجام داده است و به گفته خودش این یک بازی الهام گرفته شده از فاینال فانتزی ۱۵ است. انتشار این تریلر سر و صدای زیادی در جامعه جهانی گیمینگ به پا کرد و توجه همه را به خود جلب کرد. همه در این فکر بودند که چطور یک نفر توانسته است چنین بازی بسازد؟ به قدری کیفیت این عنوان بالا بود که با همین یک تریلر، شرکت بزرگ و محبوب سونی که همیشه به سراغ بهترین‌ها می‌رود، بلافاصله آن را تحت حمایت خود گرفت تا برای ساخت آن کمک کند و بازی را برای کنسول فوق العاده خود یعنی پلی استیشن ۴ عرضه کند. Yang Bing نیز در

حساب توئیتر خود اعلام کرد که با سونی همکاری می‌کند و از کمک این شرکت تشکر نمود تا این گونه برق شوق در چشمان من و پلی استیشن داران بدرخشد که یک بازی بی نظیر دیگر قرار است برایشان عرضه شود. به واسطه حمایت سونی از این بازی، سازنده بازی اعلام کرد که این عنوان یک بازی انحصاری زمانی برای پلی استیشن خواهد بود. وی همچنین اعلام کرد مدت بسیار کوتاهی بعد از انتشار تریلر فوق العاده بازی، سیل پیام‌های بازیبازان و افراد مختلف از سراسر دنیا به سوی او سرازیر شده است که در مورد این که تاکنون چقدر پروژه Lost Soul Aside پیشرفت داشته است، سوال می‌پرسیده اند. از زمان معرفی این بازی تا به امروز بارها و بارها تریلر منتشر شده از این بازی را نگاه کرده ام و کاملاً به نکات و جزئیات ریز و زیبایی که در تریلر آن وجود دارد واقف شده ام. هر بار که این عنوان را تماشا می‌کنید انگار زیباتر می‌شود و از هر نظر چیزی شبیه یک شاهکار است که هر چندین سال یک بار می‌توانیم شبیه آن را شاید ببینیم. باور کنید که هنوز که هنوز است نمی‌توانم کامل هضم کنم که چطور یک نفر چنین چیزی را ساخته است اما به هر حال حقیقت است دیگر، باید قبول کرد.



پروژه را برای انتشار در سال ۲۰۱۸ آماده کند. البته وی اعلام نمود که قضیه همکاری اصلی با سونی و انحصاری زمانی بودن این بازی برای کنسول پلی استیشن ۴ بر جای خود باقی خواهد بود و تغییری در آن ایجاد نخواهد شد. در تریلر معرفی بازی موارد خیلی زیادی از داستان آن آشکار نمی‌شود و نمی‌توان فهمید که دقیقاً حول محور چه وقایعی قرار خواهد داشت. در جایی از تریلر می‌بینیم که قطعه کوچکی کریستال مانند در دست شخصیت اصلی بازی قرار دارد و همچنین یک شخصیت پرنده مانند یک ازدهای کوچک مدام به دور شخصیت اصلی بازی می‌چرخد و انگار که او را راهنمایی می‌کند. در جایی از این ویدئو شاهد هستیم که شخصیت اصلی بازی که یک پسر بسیار خوش چهره و خوش تیپ مانند شخصیت‌های اصلی سری فاینال فانتزی است می‌گوید «من این کار را برای نجات دنیا انجام نمی‌دهم، بلکه برای نجات خودم انجام می‌دهم.» در صفحه رسمی

رساندن این پروژه باقی مانده است. برخی از بازیبازان علاقمند که طرفدار این عنوان زیبا شده اند بارها از سازنده بازی در مورد انتشار یک نسخه بتا یا دمو و ... سوال کرده اند که Yang Bing در این مورد گفته است که خیلی زود است در مورد دمو برای Lost Soul Aside صحبت کنیم و حتی نسخه بتا نیز حالا حالاها آماده نخواهد شد و فعلاً قصدی برای عرضه دمو و ... وجود ندارد. وی گفته است که سبک بازی همانطور که در ویدئوی آن مشخص است اکشن نقش آفرینی می‌باشد که البته ممکن است با تغییر ذهنیت وی تغییر کند که البته بعید به نظر می‌رسد. بعد از بازخوردهای فوق العاده عالی که Yang Bing بعد از انتشار تریلر Lost Soul Aside دریافت نمود و بعد از این که وی اعلام کرد در حال همکاری با سونی برای به اتمام رساندن این عنوان می‌باشد، اشاره کرد که او با دیگر سازندگان نیز برای ساخت این عنوان همکاری خواهد نمود تا بتواند این

در این مطلب قرار است تا به طور خلاصه و محدودی با توجه به همان تریلری که از بازی Lost Soul Aside منتشر شده است به معرفی و بررسی آن بپردازیم تا یک دیدگاه و نظر کلی نسبت به آن برای شما کاربران عزیز ایجاد شود و در آینده با اطلاعات و ویدئوهایی که از بازی منتشر خواهد شد کاملاً با این عنوان زیبا آشنا باشید و برای بازی کردن یا نکردن آن تصمیم‌گیری نمایید. پس اگر علاقمند به کسب اطلاعات بیشتر در مورد عنوان زیبای Lost Soul Aside هستید در ادامه با مجله گیمفا همراه شوید. Yang Bing در مورد تیم سازنده بازی که اکنون بر روی این عنوان کار می‌کنند گفته است که در حال حاضر این تیم شامل ۵ نفر می‌باشد که در حال تهیه محتوا برای Lost Soul Aside هستند. همچنین وی در مورد پایان ساخت بازی اعلام کرده است که این عنوان هنوز در مراحل بسیار ابتدایی ساخت و تولید قرار دارد و زمان خیلی زیادی برای به پایان

معرفی بازی Lost Soul Aside را مشاهده می‌کنید در مورد آن چشم شما را می‌گیرد و شما را شگفت زده می‌کند مشاهده جلوه های بصری شگفت انگیز و بی نظیری است که در بازی وجود دارد و به واقع آن را شبیه به برترین عناوین نسل هشتم از لحاظ گرافیکی می‌کند و انگار که در حال مشاهده یک تریلر نهایی از بازی Final Fantasy XV با آن گرافیک خارق العاده اش هستیم.

تاکنون اطلاعات خیلی زیادی از داستان بازی و تم اصلی آن برای ما آشکار نشده است اما می‌توان امیدوار بود که اگر داستان آن نیز مانند سایر بخش های آن که تاکنون دیده ایم باشد شاهد داستانی عالی باشیم و مخصوصا این که وقتی منبع الهام اصلی بازی، عنوان زیبای Final Fantasy XV است، باید شاهد داستان زیبایی در بازی باشیم زیرا که در سری فاینال فانتزی، داستان همواره یکی از حرف های اول را در طول تاریخ زده است و می‌زند. اولین نکته ای که وقتی تریلر

بازی در فیسبوک، بینگ شرح داده است که وی الهام اصلی و اولیه ساخت این عنوان را از بازی زیبای Final Fantasy XV گرفته است و حتی شاهد شباهت هایی بین شخصیت های اصلی این عنوان و زمینه و تم کلی بازی با عنوان یاد شده نیز خواهیم بود. در تریلر بازی شاهد حضور دو شخصیت اصلی با نام های Kazer و Ventas هستیم که با یکدیگر مبارزه می‌کنند و سازنده بازی در این مورد سوالی را مطرح کرده است: چه کسی از بین این دو پیروز خواهد شد؟ با این که



تجربه آن مبارزات باشید واقعا لذت بخش و شیرین است. کمبوهای فوق العاده سرعتی و متنوع و نگاه داشتن یک دشمن در آسمان با انواع و اقسام کمبوهای متنوع، میراثی است که ما از سری محبوب Devil May Cry در این بازی می‌بینیم، تعداد بیشمار حملات مختلف و متنوع که شخصیت اصلی بازی پشت سر هم بر دشمنان فرود می‌آورد ما را به یاد شاهکار کامیا یعنی Bayonetta می‌اندازد، تلوپورت های سریع از این سمت صحنه به آن سمت به همراه قلع و قمع کردن دشمنان و دنیای بسیار بزرگ و زیبا و زنده بازی چیزی است که در Final Fantasy XV می‌بینیم و حتی مشاهده بال های پر ابهت و عظیمی که شخصیت اصلی بازی از پشت خود در می‌آورد و با آن پرواز می‌کند ما را به یاد خشمگین ترین قهرمان تاریخ بازی های ویدئویی یعنی کریتوس کبیر و شاهکار God of War می‌اندازد و بال های ایکاروس و انگار ادای دینی است به این بازی بی تکرار پلی استیشن. مبارزات بازی در ویدئویی که از بازی به نمایش در آمده است به قدری هیجان انگیز و زیبا است که دل آدم را می‌لرزاند و تنها و تنها آرزو می‌کنید که کاش بشود هر چه زودتر خودمان کنترل آن را در دست بگیریم و انواع و اقسام این حملات را انجام دهیم و در این دنیای بی نظیر پیشروی کنیم. افکت های مختلفی که در طول حملات شخصیت اصلی بازی به نمایش در می‌آید و بر دو رنگ ابی و قرمز تمرکز دارد مانند حملات داتته افسانه ای) بسیار تماشایی و هیجان انگیز هستند. همچنین با ضربه خوردن شخصیت اصلی بازی شاهد این هستیم که صفحه بازی هر بار خونی و خونی تر می‌شود تا ضربه خوردن و آسیب دیدن شخصیت بازی را نمایش دهد. سازنده بازی همچنین اعلام کرده است

بال هایی بسیار پر ابهت و عظیم در حال پرواز کردن است مشاهده کنید تا دیگر نیاز به هیچ توصیفی از نورپردازی بازی نداشته باشید. صحنه ای که تصویر آن را نیز در این مطلب برای شما عزیزان قرار داده ایم. به قدری تماشای دیدن شخصیت اصلی بازی در محیط های بسیار گوناگون و متنوع با رنگ هایی زنده و زیبا در این تریلر لذت بخش است که باعث می‌شود بارها و بارها آن را مشاهده کنید و با خود فکر کنید که پس بازی نهایی چطور می‌تواند باشد از لحاظ گرافیکی و بصری؟ قطعاً یک شاهکار. قطعاً می‌دانید که در چنین عنوانی هر چقدر هم که داستان و جلوه های بصری و گرافیکی زیبا و عاری از نقص باشند، اما باز هم گیم پلی است که حرف اول را می‌زند و اگر شاهد یک گیم پلی ضعیف باشیم قطعاً با خود تمام آن نکات مثبت را به زیر می‌کشند و برعکس، اگر گیم پلی بازی قدرتمند و جذاب باشد ارزش چند برابری به گرافیک و داستان و .. می‌بخشد. فقط همین جمله را می‌گویم که هر چقدر تا به حال از گرافیک و دیگر موارد بازی تعریف کرده ام و از آنها به نیکی یاد کرده ام، آن را چند برابر کنید تا متوجه قدرت بخش گیم پلی و مبارزات بازی شوید. به واقع برترین بخش تریلر معرفی بازی و نقطه عطف این ویدئو، مبارزات آن هستند که باور کنید بدون اغراق، انگار حاصل ترکیب گیم پلی‌ها و مبارزات عناوین Devil May Cry و Bayonetta و Final Fantasy XV و God of War است و بهترین قسمت های گیم پلی هر کدام را در خود جای داده است. مشاهده شخصیت اصلی بازی که به سرعت نور در صحنه بازی جابجا می‌شود و دشمنان را با سریعترین ضربات قلع و قمع می‌کند به واقع شما را به وجود می‌آورد و تصور این که کنترلر در دستتان باشد و مشغول

این موضوع وقتی جالب تر می‌شود که می‌فهمیم این دنیای زیبا و بی نظیر از لحاظ بصری، تنها کار یک نفر است و یک شخص مسئول ساخت چنین جلوه های بصری شگفت انگیزی در بازی است. از هر لحاظ که فکرش را بکنید بازی در بالاترین سطح ممکن از نظر گرافیکی قرار دارد و انگار نه انگار که شاهد عنوانی هستیم که هنوز در مراحل ابتدایی ساخت خود قرار دارد. وقتی که در تریلر بازی شخصیت اصلی را مشاهده می‌کنیم که در حال راه رفتن است و در همین حین به طور مداوم محیط های بازی و دنیای آن عوض می‌شود، به واقع شما را به وجود می‌آورد که مگر چند نوع محیط و دنیا در این بازی وجود دارد؟ پشت سر هم از جنگل‌ها و دشت های سرسبز گرفته تا صحرایی بی آب و علف و محیط های پر از گرد های جادویی ابی رنگ معلق در هوا و چندین و چند نوع محیط دیگر را در بازی مشاهده می‌کنید که قطعاً تجربه بازی در آن همه محیط متنوع و زیبا بسیار لذتبخش خواهد بود. در توجه به جزئیات ریز گرافیکی و طراحی شخصیت‌ها و محیط های بازی، شاهد یک شاهکار هستیم و سازنده بازی حتی ریزترین و جزئی ترین موارد گرافیکی را نیز در بازی لحظ کرده است تا شاهد گرافیک و جلوه های بصری شگفت انگیزی باشیم که نظیر آن تاکنون کمتر دیده ایم و گویی که از تمام بازی های مورد علاقه ما بخش های برتر آن‌ها را گرفته و در بازی خود لحاظ کرده است. دنیایی فوق العاده زیبا و زنده با تنوع محیطی شگفت انگیز و رنگ پردازی هایی بسیار زیبا و مناسب. نورپردازی نیز در تریلر معرفی بازی که بخش های مختلف گیم پلی آن را نشان می‌دهد، بسیار بی نقص به نظر می‌رسد و تنها کافیسیت تا آسمان را در صحنه ای که شخصیت اصلی بازی با

هنر و توانمندی برای ساخت یک بلاک باستر بی نظیر و فوق العاده زیبا برخوردار است و می‌توان دنیای بازی را همان طور که یا یک تریلر شگفت زده کرد، با بازی نهایی خود نیز به تعجب وا دارد و تحسین همگان را با خود همراه کند. هر بار و هر بار که به ویدئوی معرفی این بازی نگاه می‌کنیم به صنعت و هنری که عاشق آن هستیم افتخار می‌کنیم و می‌بالیم. عناوینی مثل Lost Soul Aside بیانگر این هستند که بازی های رایانه ای، می‌توانند هر هنر دیگری را کنار زده و برترین و زیباترین اثرات را ان هم به صورت تعاملی و به شکلی که بتوان با آنها واکنش داشت و آن‌ها را تغییر داد، برای ما به ارمغان بیاورند و هر ذهن هنر دوستی را به تحسین وادارند. بسیار هیجان انگیز است که منتظر عرضه اطلاعات و تصاویر و ویدئوهای بیشتری از عنوان Lost Soul Aside در آینده باشیم و هر بار پیشرفت و زیباتر شدن آن را مشاهده کنیم هر چند که این انتظار را برای انتشار بازی برایمان سخت تر می‌کند اما باز هم لذتبخش است که می‌دانیم منتظر یک بازی بی نظیر و شاهکار خواهیم بود که ساعت‌ها و ساعت‌ها ما را سرگرم خواهد کرد. Lost Soul Aside و تریلر معرفی آن تنها و تنها یک پیام را در خود دارند و بس و آن هم «امید» است و «امید». به امید این که هر چه زودتر اطلاعات جدیدی را از این بازی پر امید و زیبا منتشر گردد.

حالاها منتظر انتشار این بازی باشیم و هنوز در مر احل ابتدایی خود قرار دارد اما این را در گوشه ذهنمان داریم که یک بازی اکشن نقش آفرینی بی نظیر دارد ساخته می‌شود که هر لحظه انتظار برای آن ارزشمند است و می‌توانیم امیدوار باشیم که یک شاهکار را تجربه خواهیم کرد. عنوانی که از تک تک لحظات ویدئوی معرفی آن هنر و استعداد و عشق می‌بارد و نشان دهنده قدرت یک سازنده و یک فرد است. به واقع که یک نفر در این بازی به مانند یک کمپانی و یک تیم عمل کرده است و حتی فراتر از آنها. گمان نکنید که بیهوده است که شرکتی مثل سونی که خیلی از بازیسازان ارزشمندان است تا از آن‌ها حمایت کند (آن هم در حالی که کلی از بازی را ساخته اند)، با دیدن تنها و تنها یک تریلر از یک عنوان که در مراحل ابتدایی ساخت قرار دارد آن را مورد حمایت خود قرار دهد تا بازی را برای خود انحصاری زمانی کند. فکر می‌کنید دلیل این حمایت سریع و بلافاصله چیست؟ این حمایت تنها و تنها یک دلیل دارد و بس، آن هم این که Lost Soul Aside پرپتانسل ترین عنوانی است که در سال های اخیر آن هم در بین بازیهای مستقل دیده ایم و تنها بازی مستقلی است که از لحاظ گرافیکی و ... حتی از عناوین چند صد نفره و بزرگ AAA هم زیباتر به نظر می‌رسد و با در اختیار داشتن بودجه کافی، Yang Bing نشان داده است که از

که در بازی شاهد «multiple weapons» یا تنوع سلاح های بسیار زیادی خواهیم بود که قطعاً هر چه بیشتر بر متنوع تر کردن مبارزات بسیار سریع و مرگبار بازی خواهد افزود و لذت خاصی را به آن‌ها خواهد بخشید تا مثلاً در هنگام کمبوهای مختلف و سریع بازی بتوانیم سریع اسلحه های خود را تعویض کنیم و با این روش لذت مبارزه را بر ای خود بسیار افزایش دهیم و حتی امتیاز تنوع حملات بیشتری را نیز کسب نماییم (در صورتی که بازی از این المان برخوردار باشد) که این کاملاً یادآور عنوان Devil May Cry است که گویا اصلی ترین منبع الهام بازی در مبارزات بازی بوده است.

شخصیت اصلی بازی خیلی سریع در صحنه بازی حرکت می‌کند و گاهی در تریلر بازی مبارزات به قدری سریع بودند که در بین افکت‌ها و .. متوجه نمی شویم که الان در صحنه بازی چه خبر است و کی کجاست! وقتی در حین گیم پلی بازی و راه رفتن شخصیت بازی به دنیای اطراف وی و دور دستها نگاه کنید به واقع شگفت زده خواهد شد که مگر می‌شود یک شخص چنین کاری کرده باشد؟ دورنمای بازی چیزی در سطح برترین بازی هایی است که تاکنون دیده ایم و منظره های بی نظیر عناوین سولز و شاهکارهای میازاکی را به یاد ما می‌آورند. در نهایت در مورد گیم پلی و مبارزات بازی باید گفت که هر چیزی که در مورد این بخش در تریلر بازی دیده ایم نشان دهنده یک عنوان فوق العاده اکشن نقش آفرینی با المان های مبارزات هک اند اسلش است که قرار است ما را به یک سفر بی نظیر ببرد. امیدواریم که همینطور باشد. در انتها از شما عزیزان می‌خوام که حتماً و بدون هیچ شک و شبیه ای تریلر بازی Lost Soul Aside را بارها و بارها نگاه کنید زیرا که شاید زیباتر از آن را در طی سال‌ها ندیده باشید و در هر بار دیدن ان نکات جدیدی را خواهید فهمید و به این فکر خواهید کرد که یک نفر این را ساخته است؟ هر چیزی که در مورد این بازی و این تریلر و .. دیده ایم و شنیده ایم، مثبت است و بس. تمام این ویدئو امید است و امید و امید به یک عنوان اکشن نقش آفرینی فوق العاده در حد برترین های این سبک. درست است که هنوز نباید حالا



VAMPYR

عیونم خون آشام‌ها به لنتن

مهدی رضایی

ومپایرها باشد؛ دنیایی که در نسل هشتم مورد کم لطفی سازندگان قرار گرفته است. Dontnod به لطف Life Is Strange کارنامه نسبتاً درخشانی دارد. ناشر بازی Focus Home Interactive را هم احتمالاً با سری بازی‌های شرلوک هولمز و عناوین Adventure به خوبی می‌شناسید. اما باید ببینیم این بار Dontnod در سبکی متفاوت با Life Is Strange چگونه امتحان خود را پس خواهد داد.

جای خالی یک عنوان خون آشامی به شدت در بازار بازی‌های رایانه ای و به خصوص در نسل هشتم احساس می‌شود. حتی آخرین نسخه کستلوانیا هم با وجود داستان درگیرکننده نتوانست کم نقص ظاهر شود. شرکت Dontnod Entertainment در سال ۲۰۱۶ عنوانی نقش آفرینی به نام Vampyr را معرفی کرد که نمایش‌های آن نوید یک بازی امیدوارکننده و شاید انقلابی در دنیای

سه سال پیش بود که برای اولین بار با عنوانی به نام Vampyr آشنا شدم. در همان نگاه‌های اول بازی توجه مرا به خود جلب کرد و با آن که این روزها گاهی نمایش‌ها با عنوانی که عرضه می‌شود زمین تا آسمان فاصله دارد، به آن امید بستم. Vampyr عنوانی نیست که بتوانیم با چند جمله آن را توصیف کنیم و به یک پیش‌فضاوت برسیم؛ زیرا بازی در عین سادگی پیچیدگی‌های خاص خودش را دارد. در دنیای بازی‌های رایانه ای و فیلم‌های سینمایی تا به حال عناوین زیادی با ومپایرها یا همان خون آشام‌ها عرضه شده که هر یک به جنبه‌های مختلفی از زندگی آنان می‌پردازند. در دنیای سینما شاید بتوان Let The Right One In را بهترین اثر سینمایی با محوریت خون آشام‌ها دانست، البته از این هم نگذریم که سری فیلم‌های Twilight هم نزد تماشاگران (و نه منتقدین) از محبوبیت بالایی برخوردار است. در دنیای بازی‌ها هم همانند آثار سینمایی، بازی‌هایی که به خوبی به این موضوع پرداخته و به موفقیت رسیده اند انگشت شمار است. فرنچایز Castlevania یقیناً به زیبایی هر چه تمام تر توانسته یک داستان حماسی و پرپیچ و خم را در این حیطه روایت کند و بعد از آن می‌توان به سری بازی‌های Bloodrayne اشاره کرد که با فاصله زیاد از Castlevania در رتبه بعدی قرار می‌گیرد. با این وجود مدت زیادی است که





واقع او باید از خون تعدادی زیادی انسان تغذیه کند تا بتواند آیندگان را نجات دهد و همان طور که می‌دانید ومپایرها از خون هر فردی تغذیه کنند آن فرد هم تبدیل به یک خون آشام می‌شود. سوال اینست که Jonathan تا کجا باید پیش برود و آیا در حالی که با این کار تعداد خون آشام‌های شهر روز به روز افزایش می‌یابد او موفق به نجات لندن خواهد شد؟ او در حین این که برای بقای خود و درمان ویروس تلاش می‌کند باید با شکارچیان خون آشام هم که قصد جان ومپایرها را دارند نیز مبارزه کند که کار را پیچیده‌تر هم می‌کند.

بیماری کشنده تر و خطرناک‌تری بوده است. لندن هم مانند اکثر نقاط جهان دچار این معضل شده است و تمامی مردم یا به این ویروس مبتلا شده اند یا از ترس جانانشان خود را در خانه‌هایشان زندانی کرده اند. دکتر Jonathan Reid یک پزشک است که معتقد است می‌تواند راهی برای از بین بردن این فاجعه پیدا کند اما اینجا یک مشکل وجود دارد. دکتر Reid به زودی می‌فهمد دیگر یک انسان عادی نیست و تبدیل به یک خون آشام شده است که برای بقا و ادامه زندگی و تحقیقاتش برای ریشه کن کردن این بیماری باید از خون بقیه انسان‌ها تغذیه کند! در

داستان بازی در لندن در سال ۱۹۱۸ روایت می‌شود. سالی که اوضاع لندن با چیزی که الان می‌بینید کاملا فرق می‌کرد. در آن سال‌ها لندن شهر همیشه بیدار، شاد و پر رونقی که هم اکنون می‌بینیم نبود، بلکه یک بلای خانمان سوز به نام آنفولانزای اسپانیایی در حال بلعیدن ذره به ذره آن بود. آنفولانزای اسپانیایی یا Spanish Flu یک بیماری اپیدمییک و همه گیر جهانی بین سال‌های ۱۹۱۸ تا ۱۹۲۰ بود که ۵۰۰ میلیون از جمعیت کره زمین را مبتلا و ۵۰ تا ۱۰۰ میلیون هم کشته بر جای گذاشت. حتی برخی منابع ادعا دارند آنفولانزای اسپانیایی از طاعون هم





محض یا بد محض در بازی وجود ندارد. همه چیز در Vampyr خاکستری است و همین مورد کار را در انتخاب‌ها سخت می‌کند. سیستم پیشرفت در بازی مانند بازی‌های نقش آفرینی معمول این روزها نیست که شما با کسب امتیاز تجربه یا XP به صورت خودکار در مبارزات به ارتقای قدرت‌های خود بپردازید و بعد از مدتی بسیار قوی شوید. در Vampyr به دست آوردن امتیاز تجربه در مبارزات علاوه بر از بین بردن دشمنان مختلف، به میزان خلوص خونی بستگی دارد که از انسان‌ها تغذیه می‌کنید. هر چقدر خالصی خون دشمنان بیشتر باشد، امتیاز بیشتری کسب خواهید کرد. هر NPC که به داستان شما کشته می‌شود در روابط مردم شهر با یکدیگر یا روابط آشنایان او با دیگران تاثیر خواهد گذاشت و از این جهت باید کاملا حساب شده و با منطق بازی را پیش ببرید و تا جایی که می‌توانید نکشید! کشتن مردم در گیم پلی بازی ضروری است اما به حد لازم و نه افراطی.

نکته جالبی که در انتخاب‌های بازی وجود دارد آن است که تا حد زیادی بر اتفاقات طول داستان و در روابط مردم با یکدیگر تاثیر دارد. یادتان است گفتیم خون همه مردم برای جانانان مفید نیست و باید برای زنده ماندن از خون‌های خالص تغذیه کند؟ موقعیتی را در نظر بگیرید که می‌توانید بین یک قاتل زنجیره‌ای که تعداد زیادی انسان را به کام مرگ کشانده و یک انسان بی‌گناه یکی را بکشید؛ قطعا در حالت عادی، قاتل را می‌کشید اما اگر بدانید خون قاتل برای زنده ماندن جانانان مفید نیست، آن وقت انتخابتان کشتن قاتلیست که با مرگش تعداد زیادی انسان نجات می‌یابند یا بی‌گناهی که خونسش برای بقایان ضروری است؟ در صورت کشتن فرد بی‌گناه هم قطعا نگاه مردم شهر به شما تغییر خواهد کرد و احتمالا شرایط سخت‌تری را تجربه خواهید کرد. به صورت کلی به نظر می‌رسد با یکی از دقیق‌ترین سیستم انتخاب در بین بازی‌های چندسال اخیر روبه رو هستیم.

به شخصیت پردازی تک تک کاراکترها دقت کرده بود روی شخصیت‌های Vampyr هم کار کند با داستانی فوق العاده روبه رو خواهیم بود.

اولین چیزی که باید در مورد گیم‌پلی این بازی بدانید آن است که شما برای پیشبرد بازی به کشتن کسی «مجبور» نمی‌شوید بلکه کاملا در انتخاب قربانی‌هایتان آزادی عمل دارید. چیزی که تک تک لحظات گیم‌پلی را برای ما خاص می‌کند این است که شما هر فردی که در بازی می‌کشید در روند بازی و پایان بازی تاثیر به سزایی می‌گذارد. هر چه قدر که بیشتر بکشید و بیشتر خون‌ریزی راه بیندازید رضایت و شادابی شهر کم می‌شود و در نهایت هیچ‌کس از شما راضی نخواهد بود. اما در صورتی که تعادل را برقرار کنید و به میزان لازم از خون افراد تغذیه کنید این شادابی بیشتر شده و نتیجه کارتان هم قطعا بهتر خواهد بود. دکتر جانانان در وضعیت مطلوبی قرار ندارد و باید بین بد و بدتر که کشتن همه یا فقط کشتن مجرمین است یکی را انتخاب کند. در صورت انتخاب هر یک از این گزینه‌ها، بازی شما را سرزنش نمی‌کند و هیچ انتخاب خوب

همان طور که خواندید با آن که به طور کلی داستان‌های زیادی از خون آشام‌ها را دیده ایم و خوانده ایم اما سخت می‌توان داستان به غنی بودن و زیبایی عنوان Vampyr را در میان آنان یافت. اغراق نیست اگر بگوییم خیالتان از بابت داستان این بازی راحت باشد؛ هم طرح کلی و جزئیات داستان به خوبی کار شده و هم در پیشینه Dontnod عنوانی با داستان یا روایت ضعیف دیده نمی‌شود. حتی Remember me هم با وجود ضعف در گیم پلی از پس روایت داستان خود به خوبی برمی‌آید. حس تضادی که در داستان وجود دارد آن را جالب تر هم می‌کند؛ هدف شما نجات شهر و مردم است اما برای رسیدن به این هدف به ناچار مجبور به قربانی کردن انسان‌های بی‌گناه زیادی هستید تا زنده بمانید. احتمالا در طول بازی مدام از خود خواهید پرسید: واقعا دارم کار درست را انجام می‌دهم؟ موقعیتی را در نظر بگیرید که جانانان به خون نیاز دارد و یک انسان هم برای زنده ماندنش از شما کمک می‌خواهد؛ چه خواهید کرد؟ این دوگانگی و تصمیمات سخت که ذات هر عنوان نقش آفرینی را تشکیل می‌دهد قطعا به زیبایی آن خواهد افزود.

در نیمه ابتدایی بازی بخش مرکزی (Central Hub) بیمارستانی است که دکتر جانانان در آن کار می‌کند. در این بیمارستان اتفاقات جالبی را شاهد خواهید بود. برای مثال باید تصمیم بگیرید از بیمارانی که برای درمان مراجعه می‌کنند کدام را در بیمارستان نگه دارید و کدام را برای بستری پذیرش نکنید که بعدا در شب هنگام بتوانید از خون او برای خود تغذیه کنید. مسلما باید از پذیرش بیمارانی که پتانسیل مرگ بالایی دارند سرباز زیند اما کار جایی سخت می‌شود که خون آن‌ها به اندازه کافی شما را زنده نگه نمی‌دارد و در نتیجه باید برخی بیماران با وضعیت بهتر هم قربانی کنید. به طور کلی با توجه به سبک بازی و شرکت سازنده بعید است نقص بزرگی در داستان مشاهده شود و اگر Dontnod همان قدر که در Life Is Strange





خود را برای نوآوری و تنوع در گیم‌پلی بازی انجام داده اند. ما هم امیدواریم همانند انتظارات با یک گیم‌پلی خوب و لذت‌بخش روبه رو شویم.

خیابان‌های لندن با توجه به فاجعه‌ی آنفولانزای اسپانیایی و آشفتگی در شهر کاملاً تم تاریک و افسرده ای دارد و هیچ نشانه‌ای از شادابی در آن دیده نمی‌شود و این را از رنگ‌پردازی محیط‌های بازی هم متوجه می‌شویم. اکثر رنگ‌های استفاده شده در بازی رنگ‌های تیره بوده تا آن جو بسیار تاریک لندن در آن سال‌ها به شما القا شود. بیماری، ترس، سردرگمی شهروندان و... همگی با توجه به محیط‌سازی هنرمندانه سازندگان در Vampyr به چشم می‌خورد. بنابراین نباید انتظار محیط‌هایی مانند The Witcher یا Uncharted: Lost Legacy را داشته باشید؛ چون با یک عنوان ذاتاً افسرده روبه رو هستیم و بازی قرار است جو سنگین سال ۱۹۱۸ در لندن را به تصویر بکشد. موتور ساخت بازی Unreal Engine 4 بوده که همگی با عالی بودن آن آشنا هستیم. کیفیت بافت‌های محیط و طراحی شخصیت‌ها با توجه به نمایش‌های بازی بسیار خوب از آب درآمده و البته ناگفته نماند که جزئیات چهره کاراکترها هنوز جای کار دارد. آنطور که پیداست، Vampyr گرافیکی راضی کننده خواهد داشت.

در نسلی که هیچ عنوان خوبی با محوریت خون آشام‌ها یا ومپایرهای محبوب منتشر نشده، Vampyr در صورت عملی شدن وعده‌های سازندگان می‌تواند مانند یک الماس بدرخشد. Dontnod Entertainment و Focus Home Interactive هر دو نام‌های نسبتاً درخشانی در صنعت بازی هستند. دست‌یخت آن‌ها را در ۵ ژوئن ۲۰۱۸ خواهیم چشید.

چون در صورت درگیر شدن و کشتن آن‌ها شهروندان پلیس را خبر کرده و دزد سر بزرگ‌تری برای شما درست خواهد شد. حتی اگر علاقه‌ای به مخفی‌کاری ندارید، حداقل جلوی مردم به کست و کشتار نپردازید تا هم کارتان راحت‌تر باشد هم به میزان محبوبیت و شهرتتان در بازی آسیب نرسد. تنوع دشمنان با توجه به نمایش‌ها و توضیحاتی که ارائه شد خوب است و می‌توانیم امیدوار باشیم که مبارزات روندی تکراری و یکسان به خود نخواهند گرفت. سیستم شهرت در بازی بسیار شبیه به Infamous: Second Son البته با عمق بیشتری عمل می‌کند. اعمال شما مشخص خواهند کرد که شما در راستای تبدیل شدن به یک پزشک شریف محبوب قدم خواهید برداشت و مردم شما را با این نام خواهند شناخت یا برای تبدیل شدن به یک خون آشام خون‌خوار عمل خواهید کرد. کشتن بیشتر در مکان‌های عمومی، انتخاب افراد بی‌گناه به عنوان قربانی و افراط در کشتن افراد عادی و خون آشام‌ها، نوار خون آشامی شما را پر خواهد کرد و کمک به درمان افراد بی‌گناه، انتخاب‌هایی که از درگیری‌ها جلوگیری می‌کنند و کشتن دشمنان در خفا نوار خوب بودن شما را پر خواهد کرد و در پایان یکی از این دو شخصیت را خواهید داشت.

طبق گفته سازندگان، بازی حدود ۳۰ ساعت گیم‌پلی خواهد داشت. شاید بگویید این میزان برای یک عنوان نقش آفرینی کافی نیست؛ اما فراموش نکنید که Vampyr تازه اول راه است و شرکت سازنده آن هم اولین بار است که ساخت یک بازی RPG را تجربه می‌کند پس از این لحاظ نباید چندان به Dontnod سخت گرفت. ماکوریت‌های فرعی هم در بازی وجود دارند که بیشتر به انجام درخواست‌های متفاوت شهروندان خلاصه می‌شود. آن چیز که مشخص است نمی‌توانیم گیم‌پلی بی‌نقصی در سبک RPG از Vampyr انتظار داشته باشیم، اما سازندگان با وجود تجربه کم در این زمینه نهایت تلاش

نگاهی هم به سیستم مبارزات در بازی داشته باشیم. در Vampyr با سه دسته دشمن مواجه خواهید شد: اپلیس‌ها و نیروهای امنیتی که البته به دلیل آشوب و آشفتگی در شهر چندان سازماندهی شده نیستند - خلافکاران که عمدتاً از سلاح‌های سرد استفاده می‌کنند و بعید است در مبارزه و مکیدن خون آنان چندان با مشکل مواجه شوید - Vampire Hunter ۳ یا شکارچیان خون آشام که به لطف داشتن سلاح‌های سرد و گرم پیشرفته، سرسخت‌ترین دشمنان بازی هستند که عمده چالش در مبارزات به این گروه برمی‌گردد. روند کلی مبارزات به این صورت است که ابتدا باید دشمن را از پای درآورید و سپس از خون او برای خود استفاده کنید. برای مبارزه با شکارچیان خون آشام می‌توانید از فنون خاصی بهره ببرید؛ مثلاً وقتی نوار سلامتی‌تان پر می‌شود می‌توانید از فنون خاصی مانند جادوی خون آشامی یا منجمد کردن خون دشمن. وقتی از این توانایی‌های خاص استفاده می‌کنید، میزان سلامتی شما کاهش می‌یابد بنابراین باید حواستان باشد که با زمان‌بندی درست و در موقعیت مناسب از آن‌ها استفاده کنید. درخت مهارت‌های بازی در بخش Combat از تنوع خوبی برخوردار است و به مرور زمان می‌توانید توانایی‌های زیادی را برای جانانتان آزاد کنید. در مبارزات به سلاح‌های گرم و سرد هم مجهز هستید و می‌توانید در بخش Crafting بلزی اسلحه سرد و گرم متنوعی با میزان آسیب‌های مختلف ساخته و از آن‌ها در مبارزات بهره ببرید. حتی اگر به مبارزات آشکار و پر سر و صدا هم علاقه‌ای نداشته باشید می‌توانید به صورت مخفیانه دشمنان را از بین ببرید اما توجه داشته باشید که با توجه به تعداد زیاد دشمنان در برخی ماموریت‌ها، کشتن مخفیانه دشمنان مهارت و خلاقیت شما را خواهد طلبید. گزینه فرار هم در مبارزات وجود دارد؛ زمانی که در مناظر عمومی و جلوی چشم مردم شکارچیان خون آشام مقابلتان ظاهر می‌شوند بهتر از فرار



SHADOW OF THE COLOSSUS

به عظمت Colossi ها... 🏰

سعید آقابایی



راستش را بخواهید تا به امروز آن قدر در مورد شاهکار Shadow of The Colossus و نسخه کلاسیک یا نسخه ریماستر شده آن، نوشته ایم که واقعا دیگر نمی دانم آیا حرف جدیدی هم برای گفتن باقی مانده است یا خیر. در اکثر مقالات 10 برتر سایت، نسخه کلاسیک و یا نسخه بازسازی شده Shadow of The Colossus در لیستمان قرار گرفته است و از نقد ویدئویی گرفته تا نقد و بررسی متنی را در مورد این بازی بی نظیر، خدمت شما عزیزان تقدیم کرده ایم. اما به هر شکلی این ذات هنر است که هر چقدر در مورد آن صحبت کنیم و بررسی کنیم و .. باز هم می توان از زاویه ای دیگر به موضوع نگاه کرد و از جنبه دیگری یک اثر هنری را سنجید. دنیای بازی های رایانه ای از نظر من یکی از کامل ترین حوزه های هنر هستند زیرا که علاوه بر این که از خیلی از حوزه های دیگر هنری نیز در آنها به صورت ترکیبی وجود دارد، مهم تر این است که رابطه آنها با مخاطبشان خیلی فراتر از یک نگاه کردن و یا گوش دادن است. بازی های رایانه ای و این شاخه از هنر، با مخاطب تعامل مستقیم دارند و مخاطب یا همان بازیاز را وارد اثر می کند تا از درون به موضوع نگاه کند و خود نقشی در آن داشته باشد. بازی های رایانه ای

از برترین ها و بهتر است بگویم «کامل ترین ها» هستند و هیچ اثر دیگری نمی تواند مخاطبش را تا این حد در خود غرق کند. در همین حوزه هم باز قطعا بهترین هایی وجود دارند که نسبت به بقیه بیشتر ارزش دارند و مفهوم واقعی ذات هنر هستند و به معنای واقعی کلمه می توان آنها را یک اثر ارزشمند «هنری» خواند. عناوینی که وقتی بخواهیم جلوی کسی از دنیای مورد علاقه مان تعریف کنیم و بگوییم بازی ها از کامل ترین هنرها هستند، اول نام آنها را می آوریم.

نقاشی و طراحی را در خود دارند، موسیقی را در خود دارند، داستان و فیلم و صحنه های سینمایی را در خود دارند و از بهترین بخش های دیگر حوزه ها در خود استفاده می کنند و بیشترین ارزش را برای مخاطب خود قائل می شوند. نام مخاطب حوزه بازی های رایانه ای، تماشاچی یا شنونده نیست، بلکه بازیاز است. بازیازی که خود اثر هنری را دستکاری می کند و تعامل مستقیم با آن دارد و بیننده فیلم است و شنونده موسیقی است. به همین دلیل هم در بخش های مختلف هنر به عقیده من حوزه بازی های رایانه ای یکی



یکی از 3 گانه هایی که دقیقا چنین معنا و مفهومی را در خود دارند و خیلی راحت بگویم «خاص ترین» 3 گانه تاریخ بازی های رایانه ای هستند، 3 گانه ساخته آقای فامیتو اوئدا و تیم ایکو هستند که 3 بازی را به دنیای بازی ها هدیه کرده اند که سبب شده اند ارزش و منزلت این حوزه خیلی بالاتر رود و 3 اثر ناب هنری به این دنیای دوست داشتنی افزوده گردد. 3 گانه ای که هیچ کدام مشابهو نظیری ندارند و خلاقیت و معصومیت و زیبایی آن ها را در هیچ اثر دیگری نمی بینیم. بارز ترین مشخصه این 3 بازی که شاید فکر کنید در ظاهر ربطی به هم ندارند، ولی کاملا با هم یک روح را به اشتراک گذاشته اند، خاص بودن آنهاست که به معنای واقعی وقتی در حال تجربه آن ها هستیم در تمام لحظات شگفت زده و غرق در هنر ناب این عناوین هستیم. این 3 گانه زیبا و ارزشمند که هر 3 جزو انحصاری های برترین کمپانی صنعت بازی در تاریخ، یعنی سونی و پلی استیشن هستند، شامل Shadow of The Colossus، Ico، و The Last Guardian می باشند که دو تای آن ها مربوط به نسل ششم و آخری یک بازی نسل هشتمی است. اجازه دهید تا در ابتدا کمی به تاریخچه این 3 بازی و روند خلق آنها توسط تیم ایکو بپردازیم. فامیتو اوئدا ابتدا در سال ۲۰۰۱ عنوانی به نام Ico را برای پلی استیشن ۲ خلق نمود که خیلی سریع تبدیل به یک بازی بی نظیر از دیدگاه منتقدان و بازیازان شد و یکی از برترین بازی های نسل ششم (نسلی که پر بود از شاهکار های مختلف)، لقب گرفت و موفق گردید تا امتیاز متای فوق العاده ۹۰ را کسب نماید. سپس ۴ سال بعد و در سال ۲۰۰۵ این سازنده عنوان دیگری را منتشر نمود به نام Shadow of the Colossus که حتی از قبلی هم بیشتر مورد استقبال گرفت و تبدیل به یکی از ماندگارترین بازی های نسل ششم و یکی از برترین عناوین تاریخ گردید و

موفق شد تا امتیاز متای ۹۱ را کسب نماید. نکته جالب اینجاست که وقتی این دو بازی چندین سال بعد در اواخر نسل هفتم برای کنسول پلی استیشن ۳ بازسازی و به صورت HD منتشر شدند باز هم فوق العاده عمل کردند و امتیاز متای ۹۲ را دریافت نمودند که باز هم تاییدی بر این موضوع بود که هنر ناب و عشق، هیچ گاه کهنه و قدیمی نمی شوند. عنوان سوم نیز که دیگر اکثر بازیازان نسل جدیدتر و جوان تر هم آن را می شناسند و عنوانی نسل هشتمی است، The Last Guardian نام دارد که ۳ گانه خاص و رویایی فامیتو اوئدا را تکمیل کرد. بین عناوین این 3 گانه تاریخ ساز، عنوانی که بیشتر از همه در مورد آن صحبت شده است و محبوب ترین بازی این ۳ گانه نیز هست، بازی Shadow of the Colossus است که جدیداً و در نسل هشتم به عنوان یک بازی کاملا بازسازی شده و ریمیک شده برای کنسول پلی استیشن 4 منتشر گردیده است. در واقع شاید اگر از طرفداران این 3 گانه سوال می کردند که دوست دارید کدام بازی ابتدا برای نسل هشتم ریمیک شود قطعا پاسخ آنها همین عنوان بود و البته بسیار امیدواریم که در آینده شاهد چنین اتفاقی برای شاهکار ایکو نیز باشیم. در این مطلب قصد داریم تا به بررسی hadow of The Colossus Remake بپردازیم تا هر چه بیشتر با این عنوان زیبا آشنا شوید. پیش نهاد می کنم در ادامه این مطلب با مجله گیمفا همراه باشید.

بازی Shadow of The Colossus Remake
عنوانی در سبک اکشن ماجراجویی است که در اصل توسط تیم ایکو خلق گردیده است ولی نسخه ریمیک آن توسط Bluepoint Games که متخصص و برترین استودیو در ریمستر و ریمیک کردن عناوین است (برای سونی)، ساخته و به طور انحصاری برای کنسول پلی استیشن 4 منتشر شد. Shadow of The Colossus Remake بعد از انتشار به مانند بازی کلاسیک خود شگفت انگیز و رویایی عمل کرده و از سوی بازیازان و منتقدان بارها تحسین شد. این شاهکار زیبا از مجموع نقد های خود امتیاز متای بی نظیر ۱۰۰/۹۲ را که تنها نشان از یک شاهکار هنری دارد، دقیقا مثل بازی کلاسیک خود کسب نمود تا به این ترتیب موفقیت تاریخی این بازی برای سونی در نسل ششم مجدداً تکرار گردد.



عشق عزیزتر از جان...

که انگار چند نفر است و حتی برای خود از ضمیر «ما» استفاده می‌کند. در هنگام بازی مدام صدای Dormin را می‌شنویم که به Wander نهیب می‌زند و بارها و بارها می‌گوید ماموریت او برای احیای عشقتش، شامل عواقب سنگینی برای او خواهد بود اما Wander باز هم آن را می‌پذیرد و پای به میدان نبرد با colossi می‌گذارد. اگر Wander بتواند شانزده کولوسی عظیم را از پای در آورد شاهد زنده شدن عشق خواهد بود و همین موضوع انگیزه وی برای ادامه مسیر است. او یک شمشیر باستانی در اختیار دارد که تنها سلاحی در دنیاست که قابلیت از بین بردن کولوسی‌ها را داراست. با از پای در آوردن هر یک از این غول‌ها، یک ماهیت سیاه‌رنگ و سایه‌مانند وارد بدن Wander شده و در واقع وی مدام کامل‌تر می‌شود. در نهایت باید گفت بدون شک داستان و روایت فوق‌العاده عالی و به نوعی مخوف بازی به همراه شخصیت‌های عمیق، یکی از دلایل اصلی موفقیت بازی کلاسیک و همین‌طور اصلی Shadow of The Colossus Remake است.

شما صحبت خواهیم کرد یکی از برترین و به یادماندنی‌ترین شخصیت‌های منفی در بازی‌های رایانه‌ای قلمداد می‌شود و شخصیت پردازی، صداگذاری، شکل ظاهری و رفتارش باعث شده است تا شخصیتی بسیار خاص و منحصر به فرد را شاهد باشیم. در مورد داستان بازی می‌توان گفت روند داستان و روایت آن یک درام سیاه و تلخ است که سازندگان با هنرمندی هر چه تمام‌تر آن را با لایه‌ای زیبا از عشق، تحویل مخاطب می‌دهند. شخصیت اصلی بازی در طول پیشروی در مسیر داستانی بازی، کمک‌هایی از طرف یک ماهیت وجودی مرموز که بعداً می‌فهمید نام وی Dormin است دریافت می‌کند. در افسانه‌ها آمده است که Dormin توانایی زنده نمودن مردگان را داراست و همین موضوع دلیل سفر شخصیت اصلی به این سرزمین مخوف است. در طول بازی در زمان‌هایی شاید اشتباهات فکر کنید که Dormin یک موجود بهشتی است اما خوب خواهید فهمید این کذب محض است. وی مجموعه‌ای قدرتمند از چندین روح بوده است که تکه تکه شده و هر روح درون یک غول یا colossi گیر افتاده است. حتی او طوری حرف می‌زند

در مورد داستان این بازی قبلاً چندین بار صحبت کرده ایم و قاعدتاً داستان در یک بازی ریمیک شده هیچ تغییری به خود نمی‌بیند و شاهد همان داستان اصلی بازی هستیم. پس بد نیست تا گریزی به داستان این عنوان بزنیم و بخش‌هایی از آن را برای شما تعریف نماییم. پروتاگونیست این بازی یک جوان با دل و جرات و مبارز و خوش‌تیپ به نام Wander است که شما باید در بازی در نقش او قرار بگیرید. او برای دوباره زنده کردن معشوقه‌اش به نام Mono، به همراه اسب وفادارش Agro قدم به Forbiden Land یا سرزمین ممنوعه می‌گذارد. شخصیت پردازی، داستان و روایت آن در بازی با وجود این که تعداد شخصیت‌های حاضر در آن اصلاً زیاد نیست، به بهترین شکل ممکن صورت پذیرفته است و از این نظر نیز مانند سایر بخش‌های بازی شاهد یک شاهکار هستیم. Wander جوانی عاشق پیشه و بسیار شجاع است که کاملاً بار احساسی داستان را به دوش می‌کشد و در این درام عاشقانه تلخ و سیاه، فداکارانه خود را به دست عشق می‌سپارد. Dormin نیز که کمی جلوتر در مورد نقش وی در داستان بازی برای





در لباس نسل هشتم جلوه دیگری دارد...

بدانید که طراحی کلوسی‌ها در بازی به حدی شگفت‌انگیز و با عظمت است که اصلاً و ابداً حس خوبی هنگام مبارزه و کشتن آن‌ها ندارید و انگار خودتان می‌دانید که کار خوبی نمی‌کنید و حتی عذاب وجدان می‌گیرید که چنین موجودات عظیم و پرابهت و افسانه‌ای را از بین می‌برید. در زمینه طراحی و گرافیک هنری در Shadow of The Colossus Remake با یکی از شاهکارترین عناوین تاریخ طرف هستیم. بگذارید تا این گونه موضوع را روشن کنیم. نسخه نسل ششمی و کلاسیک Shadow of The Colossus هنوز هم که هنوز است از تعداد بسیار زیادی از عناوین نسل جدید برتر و شگفت‌انگیز تر است، حالا خودتان تصور کنید که وقتی این طراحی‌های هنری از تکنولوژی روز دنیا و نسل هشتم استفاده کنند تا بازسازی شوند، دیگر چه عنوانی خلق می‌شود و شاهد چه طراحی‌های هنری خواهیم بود. این دقیقاً اتفاقی است که در نسخه Shadow of The Colossus Remake رخ داده است. در حقیقت وقتی اکنون این بازی را در نسل هشتم می‌بینیم تازه می‌توانیم درک کنیم که حس کسانی که اولین بار در نسل ششم این بازی را در کنسول پلی‌استیشن 2 خود گذاشته‌اند و بالاترین گرافیک ممکن در آن زمان را دیده‌اند، چطور بوده است و حالا بیشتر می‌فهمیم که طراحان اصلی این بازی در آن زمان چه دنیا و چه موجوداتی خلق نموده‌اند.

اجرا بر روی پلی‌استیشن 4 نیز بسیار بسیار با ثبات و عاری از هر گونه مشکل است و شما هرگز در بازی با ضعف‌هایی مثل تاخیر در بارگذاری بافت‌ها یا افت نرخ فریم و مواردی از این دست روبرو نخواهید شد. در واقع باید بگوییم Shadow of The Colossus Remake کلاً یک بازی جدید و «کاملاً» نسل هشتمی است و موضوع ارتقای گرافیکی در این عنوان خیلی فراتر از بالا بردن وضوح تصویر و کارهای کوچکی است که در نسخه‌های ریمستر شده این روزها می‌بینیم. دنیای بازی در این نسخه بسیار زیباتر به نظر می‌رسد و اسب سواری در دنیای بزرگ Shadow of The Colossus Remake با آن گرافیک زیبا و حرکت یال‌های Agro، یکی از زیباترین تجربیات بصری است که تا به امروز مشاهده و تجربه کرده‌ایم. مطمئن باشید که بارها و بارها در طول بازی و در نقاط مختلف دنیای آن و حتی وسط مبارزات با کلوسی‌ها توقف خواهید کرد و اسکرین‌شات می‌گیرید و زیبایی شگفت‌انگیز این شاهکار را تحسین کرده و محو‌زیبایی و ابهت تک‌تک طراحی‌های بازی می‌شوید. طراحی‌های غول‌های عظیم‌الجثه دنیای بازی یا همان کلوسی‌ها در نهایت زیبایی و عظمت و تنوع انجام گرفته است و نظیر آن‌ها را تا به امروز هیچ‌گاه و در هیچ بازی دیگری مشاهده نکرده‌ایم و همین موضوع هم یکی از دلایل اصلی خاص و منحصر به فرد بودن این شاهکار زیباست. جالب است

پر واضح است که در یک بازی ریمیک، اصلی‌ترین موضوعی که توسط مخاطبان و منتقدین مورد بررسی قرار می‌گیرد تغییرات در جلوه‌های بصری بازی است، مخصوصاً وقتی که یک بازی نسل ششم برای نسل هشتم ریمیک (نه ریمستر) شده باشد این توجهات بیشتر نیز خواهد شد. بگذارید خیلی خلاصه بگوییم؛ همان قدر که بازی نسل ششمی Shadow of The Colossus در زمان خود از لحاظ بصری فوق‌العاده و شاهکار محسوب می‌شد، حالا نسخه Shadow of The Colossus Remake در زمره یکی از زیباترین بازی‌های نسل هشتم مخصوصاً از دیدگاه هنری به حساب می‌آید و کار سازندگان نسخه ریمیک یعنی Bluepoint Games در این زمینه به غایت قابل تحسین است. استودیو Bluepoint Games به معنای واقعی در زمینه ریمیک و ریمستر کردن عناوین شاهکار و بزرگ سونی، فوق‌العاده کاربلد و توانمند هستند و طوری عمل می‌کنند که از ارزش بازی کلاسیکی که دارند بازسازی می‌کنند، در نسخه نسل جدید هم ذره‌ای کم نشود و مجدداً همان اعتبار و منزلت را به مانند عنوان اصلی خود در صنعت بازی‌های رایانه‌ای پیدا نماید. در حقیقت می‌توان گفت کار ریمیک برترین بازی‌های سونی که در نسل هشتم منتشر شده‌اند را این استودیو برعهده داشته است و برای اثبات این موضوع نیز کافی است تا از دو بازی Shadow of The Colossus Remake و Uncharted: Nathan Drake Collection یاد کنیم که هر دو از بهترین بازی‌های پلی‌استیشن 4 به حساب می‌آیند. هر موردی که به مسائل بصری بازی Shadow of The Colossus مربوط می‌شده است در نسخه ریمیک کاملاً تغییر کرده و از نو خلق و بازسازی شده است و حتی ریزترین جزئیات گرافیکی و تکسچرها و بافت‌ها و سایه‌زنی و نورپردازی نیز در نسخه ریمیک از قلم نیافتاده‌اند و کاملاً از نو خلق شده‌اند. درکنار ارتقا یافتن بسیار چشمگیر کیفیت تکسچرها، Shadow of The Colossus Remake در زمینه





بر قله تنوع و جذابیت...

وی، این موجود غول پیکر را از پای در آورید. البته در این مسیر بارها و بارها از بالا پرت می‌شوید و اشتباه می‌کنید تا نهایتاً بتوانید یکی از این کلوسی‌های شگفت‌انگیز را شکست دهید و واقعا هم که شکست آن‌ها فوق‌العاده نفس‌گیر است. در مورد نسخه کلاسیک Shadow of The Colossus می‌توان گفت شاید تنها ضعفی که در گیم پلی آن مشاهده می‌شد، عدم تشخیص دادن لبه صحیح برای گرفتن، در هنگام بالا رفتن از بدن کلوسی‌های عظیم بود که خوشبختانه همین یک مورد ریز نیز اکنون در Shadow of The Colossus Remake به سبب دارا بودن گرافیک نسل هشتمی رفع شده است و حالا با راحتی بیشتر می‌توانید مسیر بالا رفتن صحیح را روی بدن کلوسی‌ها پیدا نمایید. در نهایت باید گفت نکته جالب در مورد گیم پلی بازی Shadow of The Colossus Remake این است که بازی که دو نسل قبل در نسل ششم بازی‌های رایانه‌ای گیم پلی‌خلاقانه‌ای داشته است، اکنون در نسل هشتم و بعد از سال‌ها نیز هنوز هم همان قدر گیم پلی این عنوان خلاقانه است و هیچ بازی را در این همه سال مشابه Shadow of The Colossus نداشته ایم که این نشان از نبوغ بالای سازندگان این عنوان است که یک شاهکار بدون تاریخ انقضا را خلق نموده اند.

که گاهی در زیر آب بوده یا در آسمان پرواز می‌کنند و یا حتی در زیر شن‌های صحرا زندگی می‌کنند. شما باید در مبارزاتی بسیار متنوع، به یادماندنی و چالش‌برانگیز، نقطه ضعف این هیولاهای را پیدا کرده و آن‌ها را از پای در آورید تا با شکست هر کدام، یک قدم به زنده کردن عشقتان نزدیک‌تر شوید. در واقع یافتن نقطه ضعف هر کدام از این باس‌ها کلید اصلی شکست آن‌هاست و خود همین بخش گاهی کلی زمان می‌برد تا متوجه شوید یک غول عظیم و قدرتمند، در چه نقطه‌ای از بدن ضربه‌پذیر است و باید در چه موقعی ضربه را وارد کنید و اصلا باید کجا بایستید تا بتوانید ضربه را به جای دقیق وارد نمایید.

درواقع روش شکست دادن هر کدام از این غول‌ها بسیار متفاوت و خلاقانه است و همین موارد هستند که تنوع بسیار عالی و جذابی را به بازی می‌بخشند و سبب می‌شوند که مبارزه با یک باس و شکست او، از هیچ نظر حتی ذره‌ای شباهت به نبرد با کلوسی دیگر نداشته باشد و حتی برای لحظه‌ای حس تکراری شدن گیم پلی را نداشته باشید. مثلا در یک نبرد باید از بدن عظیم و بسیار مرتفع یک کلوسی که تا آسمان رسیده است، بالا رفته و روی سر او برسید تا بتوانید با فرو کردن شمشیرتان در یک بخش از سر

می‌توانیم بگوییم گیم پلی عنوان Shadow of The Colossus هنوز هم که هنوز است مشابهی در دنیا ندارد و برای خیلی‌ها عجیب است وقتی که می‌شنوند ۱۶ باس فایت، تمام گیم پلی این عنوان است و هیچ دشمن معمولی و ضعیف و... قبل از رسیدن به باس در بازی وجود ندارد. در واقع برخی شاید فکر کنند که خب چنین عنوانی قاعدتا باید خسته‌کننده شود زیرا اصلا روندی مطابق با بازی‌های رایج ندارد ولی خب اینجاست که فرق یک بازساز نابغه با دیگران مشخص می‌گردد. ساخت یک بازی خوب و موفق که تنها شامل باس فایت باشد در حالت عادی نیز به دلیل آن که خارج از عرف است و دارد هنجار شکنی می‌کند، بسیار سخت و طاقت‌فرسا و در واقع یک ریسک بزرگ است، چه رسد به آن که چنین عنوانی ساخته شود و تبدیل به یکی از برترین عناوین تاریخ نیز بشود که آقای فامینو اوئدا و تیم هنرمندش از پس این کار به بهترین شکل ممکن بر آمده‌اند. زمانی که به میدان نبرد با این کلوسی‌ها وارد می‌شوید آنگاه است که تمام افکار منفی شما در مورد این که بازی ممکن است تکراری شود و... رنگ می‌بازند و متوجه می‌شوید که هر یک از این باس‌ها برای خود دنیایی از گیم پلی است و از بررسی و تحقیق و یافتن ضعف دشمن تا کلی المان و مراحل پلتفرمینگ و اسب سواری و شمشیر زنی و تیراندازی با کمان و... همه و همه در مبارزه با فقط یکی از این کلوسی‌ها وجود دارد و حالا حساب کنید که باید با ۱۶ کلوسی عظیم بجنگید که هر کدام از زمین تا آسمان با هم متفاوت هستند و از همه نظر گیم پلی متنوعی را در اختیار شما قرار می‌دهند. بگذارید تا بیشتر در مورد دشمنان (کلوسی‌ها) با همان باس‌های غول پیکر این عنوان صحبت کنیم. این کلوسی‌ها (colossi) موجوداتی بسیار عظیم و شگفت‌انگیز و گاهی به اندازه یک آسمان خراش بلند هستند که در اشکال بدنی گوناگونی از کلوسی شیبیه به انسان گرفته تا فرم‌های حیوانات، پرنده، خزنده، دریایی و... در بازی وجود دارند





آوای سوزناک عشق...

Colossus نیز مانند صداگذاری آن و بهتر است بگوییم مانند همه بخش های آن شگفت انگیز و شنیدنی هستند و از قطعاتی فوق العاده احساسی و زیبا تشکیل شده است که هر کدام انگار کلی حرف در مورد دنیای بازی و سرنوشت شخصیت اصلی آن به همراه دارند و به نوعی انگار نوایی است که از روی تلی از غم انباشته شده در سینه بر می‌خیزد و ارزش بارها و بارها گوش دادن را داراست.

اسب او و محیط اطراف وی را می‌شنویم که به همین خاطر صداگذاری بسیار بیشتر به چشم می‌آید. طبیعت باز و گسترده دنیای بازی و «کمبود زندگی» که در آن به وضوح جریان دارد، در ترکیب با استفاده محدود و هوشمندانه از موسیقی، باعث هر چه بیشتر هماهنگ شدن اتمسفر دنیای بازی با فضای داستان و روایت آن شده است که این موضوعی فوق العاده است. «

موسیقی و ساندترک Shadow of The

در یک کلام به بخش صداگذاری و موسیقی Shadow of The Colossus Remake مانند سایر بخش‌ها چیزی به غیر از لقب شاهکار را نمی‌توان اطلاق کرد. عنوانی که مصداق بارز یک بازی بدون نقص است، قطعاً صداگذاری و موسیقی هایش هم باید بی نظیر و فوق العاده باشند. درست به مانند بخش بصری بازی، کیفیت صداگذاری های بازی نیز در نسخه ریمیک نسبت به عنوان کلاسیک، ارتقای چشمگیری یافته است. صداگذاری های محیطی بازی مانند صدای دویدن و حرکت اسب و... بسیار زیبا و با کیفیت هستند و از سوی دیگر در بخش صداگذاری شخصیت های بازی نیز شاهد عملکردی فوق العاده هستیم. همان طور هم که قبلاً خدمت شما عرض کرده ام «اهمیت صداگذاری بازی جایی بیشتر نمود می‌یابد که بدانیم در Shadow of The Colossus تنها زمان پخش کات سین‌ها و مبارزه با کلوسوس‌ها شاهد پخش موسیقی هستیم و در مواردی که در معبد هستیم یا در دنیای بازی در حال حرکت و گشت و گذار هستیم تنها صدای پروتاگونیست بازی،





تاریخ به داشتنت می‌بالد...

قائل باشیم که توانسته است با همان ارزش نسخه کلاسیک و نسل ششمی بازی که یکی از برترین عناوین تاریخ است، برابری نماید و بر حس نوستالژی بازیبازان و منتقدان نیز فائق آید. داستان و روایت، شخصیت پردازی، ارتقای بصری، گرافیک فنی، طراحی هنری، گیم پلی و مبارزات، تنوع گیم پلی، صداگذاری، موسیقی و خلاصه هر چیزی که در عنوان Shadow of The Colossus Remake وجود دارد با بیشترین دقت و کیفیت در بازی قرار گرفته است و در واقع تمامی این بخش‌ها نقش بالا برنده را برای یکدیگر ایفا می‌کنند و هر کدام در ترکیب با دیگر بخش‌ها، تاثیرگذاری بازی را چند برابر می‌نمایند. در نهایت نیز باید خدمت شما عزیزان عرض کنم که چه در نسل ششم و چه تاکنون طعم شیرین تجربه این شاهکار را نچشیده‌اید، شک نکنید که باید Shadow of the Colossus Remake را بازی کنید، زیرا حیف است خود را از تجربه یکی از برترین بازی‌های تاریخ، آن هم حالا که با جلوه‌های بصری نسل هشتم در اختیاران قرار گرفته است، محروم نمایید.

بار اول شاهکاری به نام Shadow of the Colossus را با کیفیت بصری نسل هشتم بچشد و بلافاصله خواهند فهمید که این بازی قطعاً از هم‌اکنون یکی از برترین بازی‌های سال 2018 خواهد بود و معنی این جمله که «برخی آثار شاهکار هنری در طول زمان هرگز رنگ کهنگی به خود نمی‌گیرند» را درک خواهند کرد. بسیار کم تعدادند عناوین ریمیک یا ریمستری که بر اساس یک بازی بی نظیر کلاسیک توسعه یافته باشند و بتوانند به اندازه خود بازی قدیمی و اصلی، منزلت کسب نمایند. در واقع این فقط مختص به بازی‌ها نیست و حتی در فیلم و سینما نیز به نوعی همینطور است. انگار که حسی در ما وجود دارد که مدام به ما می‌گوید «این اصلاً مثل بازی یا فیلم قدیمی‌اش نیست» و «قدیم بهتر بود.» این قدرتی است که حس نوستالژی دارد و به نوعی این حس بر تمام مردم دنیا حکومت می‌کند و بازیبازان نیز از این فائده مستثنی نیستند و همیشه می‌گوییم قدیم همه بازی‌ها بهتر بود. البته در این زمینه خاص، دلایل دیگری هم مانند ضعیف بازسازی شدن و مشکلات فنی نسخه ریمستر و... نیز می‌توانند در بهتر دانستن نسخه کلاسیک بازی نقش مهمی داشته باشند. به همین دلیل است که اکنون باید ارزش خیلی زیادی برای نسخه‌ای مانند Shadow of The Colossus Remake

بدون هیچ گونه اغراق و تعصبی باید خدمتتان عرض کنم که Shadow of the Colossus Remake به معنای واقعی بازی «بدون نقصی» است و از آن عناوینی محسوب می‌شود که معنی صحیح امتیاز کامل هستند و حتی با سخت‌گیری هم، باز امتیازشان می‌تواند کامل باشد چرا که حتی مشکلات ریز و کوچکی هم ندارند. در واقع اگر بازی اصلی هم یکی دو مشکل ریز داشت که در متن اشاره شد، اکنون در نسخه Shadow of the Colossus Remake همان‌ها هم (مثل تشخیص صحیح و واضح لبه‌ها در هنگام بالا رفتن از بدن کلوسی‌ها) رفع شده‌اند تا شاهد عنوانی بدون نقص باشیم. بازیبازان قدیمی‌تر که عنوان اصلی را تجربه نموده‌اند می‌توانند یک تجدید خاطره بی نظیر با کیفیت نسل هشتم باشد تا یادمان بیاید روی پلی استیشن 2 و هنگام تجربه این عنوان چه حسی داشتیم. برای بازیبازان جدیدتر هم که عنوان اصلی را بازی نکرده‌اند که تجربه Shadow of The Colossus Remake یکی از واجب‌ترین کارهاست زیرا دیگر هیچ‌گاه چنین شاهکاری را نخواهند دید و خیلی خوش شانس هستند که یکی از برترین بازی‌های تاریخ با کیفیتی به اندازه خود بازی اصلی، ریمیک شده است و آن‌ها فرصت دارند تا طعم ناب تجربه

— مشاهده نمی‌شود

+ داستان عشقی زیبا و تراژیک، روایت عالی و درام گونه، پروتاگونیست و آنتاگونیست بسیار جذاب و دوست داشتنی، دنیایی فوق العاده خاص و زیبا با طراحی عالی، طراحی هنری شگفت انگیز کلوسی‌ها، گیم پلی خاص و جذاب که بسیار متنوع و هیجان انگیز و گاهی دشوار است، موسیقی فوق العاده زیبا و روح نواز



یکی چپ، یکی راست
لگد تو صورت!

UFC 3

محمد حسین باجلان



ناشرین مختلف دست به دست می شد و هنوز هم خبری از یک بازی خوب در این رقابت‌ها نبود. تا زمانی که EA دست به کار شد و موفق شد در سال‌های اول نسل هشت یکی خوش ساخت‌ترین‌ها را عرضه کند.

نسخه اول و دوم این بازی به ترتیب در سال‌های 2014 و 2016 عرضه شدند و به نظر می‌رسید که EA شاید حداقل نخواهد این عنوان را سالیانه عرضه کند که البته باز هم اشتباه می‌کردیم و تا زمانی که هر چیزی حداقل یک دلار به جیب EA سود واریز کند، سالیانه هم باید عرضه شود. حالا برای سال 2017 شاهد عرضه سومین نسخه از این سری بودیم و باید دید که تا به این جای کار EA چه مقدار از اشتباهات قبلی خود در بازی‌های قبلی درس گرفته است و می‌تواند این مجموعه را به جایی برساند که سری فیفا به آن رسیده است.

کمال تعجب اسم آن را کشتی حرفه ای گذاشته اند! این ورزش نمایشی با وجود تمام غول‌های بزرگی و کوچکی که در آن به نمایش می‌پردازند، چندان جدی تلقی نمی‌شود و فقط تماشای 10 دقیقه از مسابقات آن بم شما نشان می‌دهد که همه چیز در آن جا از پیش طراحی شده و نمایشی است. در سمت مقابل البته مسابقات UFC یا Ultimate Fighting Championship قرار دارد که هم کاپ خودش را دارد و هم از پیش طرح ریزی شده نیست. البته چیزی که سبب تمایز اصلی این دو رشته می‌شود، واقعی بودن ضربات زده شده به همدیگر است که سبب شده است تا به حال چیزی بالغ بر ده نفر جانشان را در حین اجرای این رقابت‌ها از دست بدهند. این جا خبری از شوخی و نمایش نیست. در UFC مبارزان همدیگر را تا سر حد مرگ کتک می‌زنند. بازی‌های این مجموعه چیز جدیدی نیستند و از سال‌های PS2 این مجموعه بین

بدون شک EA یکی از بزرگترین ناشران صنعت گیم است. در این جمله هیچ شک و تردیدی وجود ندارد و مهم نیست که EA چه مقدار خراب کاری بکند، در هر صورت آنقدر بزرگ شده است که بتواند به راحتی از هر منجلاپی که خودش برای خود درست کرده است خارج شود. البته همه چیز در جبهه EA اینقدرها هم کثیف و بد به نظر نمی‌رسد. از سمتی به دلیل عظمت شرکت، این مجموعه توان آن را دارد که به راحتی هر ایده ای را به یک بازی جدید تبدیل کند. در این میان البته بخش ورزشی EA به عنوان یکی از بهترین و در عین حال محبوب‌ترین بخش‌های این شرکت سال‌ها است که به فرآیند تبدیل ورزش‌ها به بازی‌های رایانه ای فعالیت دارد و با وجود عرضه سالیانه چندین عنوان محبوب مانند سری FIFA، NFL، NHL و چندین و چند عنوان ریز و درشت دیگر تقریباً می‌تواند هر قشری از بازی‌بازان و با هر سلیقه ورزشی را برای ساعت‌ها سرگرم نگه دارد.

البته با رسیدن نسل هشتم و در عین حال محبوب شدن تدریجی یک ورزش خشن جدید، EA هم سریع دست به کار شد و در اولین قدم حق ساخت بازی‌های رایانه ای این مجموعه را خریداری کرد و با کمک قدرت پردازشی عظیم اضافه شده به نسل جدید به سرعت دست به ساخت یک عنوان فوق العاده و جدید زد. بازی جدید UFC نام گرفت و حالا به مناسبت عرضه سومین نسخه در این مجموعه شانس داریم تا به بررسی شروع یک مجموعه جدید که تا به این جا بسیار هم محبوب شده است، داشته باشیم. مسابقات UFC جواب دندان شکنی بود به ورزشی به نام کشتی کج. کشتی کج اسمی است که ما بر روی این ورزش نمایشی گذاشته ایم و البته که خو آمریکایی‌ها در





یکسانی از سلامتی حریف کم می کنند که برای آن‌ها پی عاشق ضربات ترکیبی هستن خبر بدی به نظر می رسد.

در اولین نگاه تفاوت خاصی بین این نسخه و شماره‌ها ی قبلی خصوصا 2 شماره آخر دیده نمی شود. مودها ی بازی همان مودها ی همیشگی برا بازی آنلاین و آفلاین است و لی تفاوت اصلی ایجاد شده تغییراتی در بخش Carrier بازی است. حالا تمرکز اصلی از روی مسابقات به فضای فی مابین مسابقات منتقل شده است. در این میان یکی مهمترین گزینه‌ها ی افزوده شده بخش Gym یا باشگاه است. در این بخش شما می توانید با فرستادن کاراکتر خود به باشگاه‌ها ی مختلف سبب تقویت توان او در بخش‌ها ی مختلف شوید و او را برای رقابت‌ها ی آتی آماده نگه دارید. همچنین هر باشگاه بسته به انتخاب شما، دارای امکانات مختلفی می باشد که در نتیجه انتخاب باشگاه درست برای تمرین بسیار مهم می باشد ولی باید در نظر داشت که باشگاه‌ها ی بهتر، به طور قطع هزینه بیشتری هم دارند که این پول از طریق شرکت در رقابت‌ها یا خرید به وسیله پول واقعی بدست می آید. نتیجه استفاده از این باشگاه‌ها بهبود مشخصات ورزشکار شما و با فراگیری حرکات جدید است که هر دو برای مسابقات، خصوصا رقابت‌ها ی سطح بالاتر بازی بسیار کاربردی و در واقع اجباری هستند.

به وسیله آن‌ها می توان حتی ضربه پا را بر روی صورت حریف هم پیاده کرد. البته بسته به نوع مبارز و کلاس وزنی هر کدام قدرت و انیمیشن خود را نیز دارند که این مسئله به جذابیت بازی به شدت اضافه می کند. برای اجرای هر ضربه شما به نیروی استقامت نیاز دارید. با روانه کردن هر ضربه به صورت موقت مقداری از استقامت شما کم می شود و اگر مقدار زیادی استقامت از دست بدهید، در صورت ضربه خوردن از سوی حریف، مقداری از سلامتی کلی خود را از دست می دهید. به پایان رسیدن سلامتی کل هم مساوی است با شکست خوردن در نبرد. هم چنین اگر مهارت و شانس لازمه را داشته باشید، می توانید با چندین ضربه مختلف به سر و صورت حریف، بدون اتلاف وقت او را ناک آوت کرده و کار را یک سره کنید.

در مود معمولی بازی با توجه به تعداد ضربه‌ها و محل اصابت آن‌ها شما امتیاز دریافت می کنید که در آخر بازی برنده کسی است که بیشترین ضربه صحیح را وارد کرده باشد. همچنین اگر حوصله رقابت‌ها ی طولانی را ندارید و در ثانی یک رقابت منطقی یا معمول تر هم بخواهید مود ناک آوت وجود دارد که در آن هر مبارز فقط جای برخورد 10 ضربه اصلی را دارد و با تمام شدن آن یک طرف ناک آوت می شود. البته مشکل این بخش این است که ضربه به زیر فک و یک ضربه معمولی مشت، هر دو سطح

سبک مبارزات دقیقا همان چیزی است که در شماره‌ها ی قبلی ساخت EA هم مشاهده کرده بودیم. پیش از شروع نبرد شما باید از مشت زن هم کلاس روبروی یکدیگر استفاده کنید و خبر خوب این است که در کاراکترها ی قابل بازی شاهد هیچ کم کاری نیستیم. به سبک سایر عناوین ورزشی EA این جا هم تعداد بسیار زیادی کاراکتر قابل بازی وجود دارد. تا به اینجای کار چیزی در حدود صدها ورزشکار مختلف در دو دسته مردان و زنان و در کلاس‌ها ی وزنی فوق سنگین تا فوق سبک، به بازی تزریق شده است.

سیستم مبارزات بازی هیچ تفاوتی با شماره‌ها ی پیشین ندارد و هنوز هم همان حرکات معمول قبلی در بازی قرار دارد. یکی از مشکلاتی که بازی وارد است، سخت بودن نسبی سیستم مبارزات است که با ترکیب کلیدها ی مختلف حرکات جدید تر به وجود می آید که برای پیروز شدن سریع در رقابت‌ها بسیار کاربردی است و این در حالی است که ضربات معمول شانس کمی برای وارد آوردن آسیب اساسی بر روی حریف دارد. ضربه‌ها شامل همان ضربات همیشگی با مشت و لگد می شود که ضربه پا به دو دسته رو به پایین و به کمر تبدیل می شود. ضربات ساده مشت نیز به دو حالت به بدن و رو به سر تقسیم می شود. البته به سبک شماره‌ها ی قبلی این جا هم ضربات ترکیبی وجود دارد که جهت و قدرت ضربه به وسیله آن‌ها قابل تغییر است و



سریالی خود عرضه کند. از این به بعد به طور قطع باید شاهد عرضه سالیانه این عنوان هم باشیم ولی تفاوت در این است که بر خلاف سری فیفا، این مجموعه هنوز طرفدار آنچنانی برای خود دست و پا نکرده است. علاوه بر آن عرضه سالیانه سبب آسیب رسیدن به بازی برای اضافه شدن قابلیت‌های جدید می‌شود و ممکن است که ویژگی‌های اضافی حتی بیشتر از یکی دو سال معمول برای اضافه شدن به بازی زمان طلب کنند. جدای از آن همین حالا هم تفاوت‌های چشم‌گیری بین شماره دوم و سوم وجود ندارد و به طور قطع همین تفاوت‌ها ی نا چیز سبب می‌شود که عده کمتری برای خرید این عنوان اشتیاق داشته باشند و تنها دارندگان اشتراک EA Access یا Origin Access برای این بازی مشتاق باشند. در هر صورت تا به این جا شماره سوم حداقل پیشرفت‌ها ی خوبی در جزئیات نسبت به شماره قبلی داشته است ولی معلوم نیست این پیشرفت ادامه دار باشد. در هر صورت باید فعلا به این سری جدید زمان داد تا بتواند با افزودن ویژگی‌ها ی جدید، خود را به استانداردهای فیفا برساند.

خبری از لگ و تاخیر در ارسال ضربه‌ها ی شما به سمت حریف نیست و حتی با بدترین اینترنت‌ها هم می‌توان تجربه ای لذت بخش از بازی داشت.

یکی دیگر از نقاط قوت بازی، گرافیک عالی آن بر روی تمام پلتفرم‌ها است که این مهم به وسیله محیط‌های کوچک و استفاده از یک موتور بازی سازی قدرت مند به نام Ignite میسر شده است. جدای از تاثیر برخورد ضربات بر روی بدن مبارزان و پا ریزش خون از آن‌ها و تاثیر آن روی زمین رینگ، به مدد عدم نیاز به رندر حجم عظیمی از داده، گرافیک بدن مبارزان به شدت زیبا طراحی شده است. علاوه بر آن کیفیت سایه‌ها نیز چند سر و گردن بالاتر از هر عنوان دیگری بر روی کنسول‌ها ی این نسل قرار دارد. دیگر نقطه قوت بازی هم گزارشگری فوق العاده رقابت‌ها است که آدرنالین دو چندان برای ادامه رقابت به شما تزریق می‌کند. البته حرکات انیمیشن کاراکترها با وجود تمام زیبایی و ظرافت، هنوز هم مقدا کمی با ایده آل فاصله دارد که احتمالا طی شماره‌ها ی آتی این مشکل نیز بر طرف شود.

در هر صورت هر چه که باشد EA قصد دارد این سری را نیز به سبک سایر عناوین

به سبک نسخه پیشین در این شماره نیز بخش آلتیمیت تیم هم قرار داده شده است. به سبک سایر آلتیمیت تیم‌ها ی EA در اینجا هم شاهد توانایی ارتقای کاراکترها و بهبود عملکرد آن‌ها به وسیله کارت‌ها یا پرک‌ها هستیم. البته چیزی که این جا مجددا حس ضد EA ما را فعال می‌کند حضور بسیار گسترده خریدها ی درون برنامه ای است. البته به بر خلاف سایر عناوین که بین پرداخت پول و ارتقا کاراکتر، تناسبی نسبی قرار دارد، اینجا خبری از این دست بالانس‌ها نیست و هر چه بیشتر پول بدهید همان قدر هم سریع‌تر پیشرفت می‌کنید. البته این بخش منفور و تاریک تمام عناوین EA است و به نظر هم نمی‌رسد که EA، حتی پس از افتضاح و جنگ و جدل به وجود آمده پس از عرضه Star Wars Battlefront 2 باز هم بخواهد اندکی از این حرکت شنیع عقب نشینی کند.

البته همچون سایر عناوین ورزشی در این شماره هم بخش چند نفره آنلاین و یا دو نفره آنلاین هم قرار داده شده است که هر دو بسیار لذت بخش هستند. تمام مودها برای هر دو بخش موجود است و خبر خوب آن است که به لطف سرورها ی عالی EA

- اشباع بازی با پرداخت‌ها ی درون برنامه ای کم بودن نسبی محتوای بازی نسبت به قیمت سناریوی سریالی شدن این مجموعه

+ گرافیک خیره کننده سیستم مبارزات جذاب انیمیشن‌ها ی فوق العاده روان و زیبا بخش‌ها ی جانبی افزوده شده به بازی



7.8



STAR WARS™
BATTLEFRONT II™
EA

هامون معتقدی

چند تا لوت باکس مال من
هر چی که دارم مال تو



منفی‌ای که این بازی دریافت کرد، عقده و کینه و عصبیتی بود که از چندین سال قبل در دل گیمرها از پرداخت‌های درون‌برنامه‌ای جمع شده بود. این وسط بازی‌های بزرگی با محتویات وحشتناک زیاد مانند ویچر 3 هم به بازی بازان آموخته بودند که می‌شود تعداد بسیاری محتوای اضافی و حتی مراحل و شخصیت‌های جدید را هم با قیمتی بسیار کم عرضه کرد! در واقع واکنش به این بازی، واکنشی بود به تمام بازی‌های پیشینی که در آن‌ها پس از پرداخت 60 دلار ناقابل، مجبور به هزینه‌های بسیار دیگری نیز بودیم. عامل دیگر فضای مجازی و قدرت آن بود. کمپین‌های بسیار زیادی پس از عرضه بازی به راه افتاد که همگی تحریم بازی را فریاد می‌زدند و می‌توان گفت تصمیم خریدن بازی توسط چند نفر باعث می‌شد افراد دیگری نیز با آن‌ها همراه و همسو شوند و یک عزم جدی جهانی برای مقابله با این بازی به وجود بیاید. در حقیقت عامل پرداخت‌های درون برنامه‌ای، مهم‌ترین عامل عدم موفقیت بازی بود که خب بعدها اگر چه بسیار تعدیل شد، اما قطعاً به فروش بازی ضربه زیادی وارد کرد.

خب! قورباغه را با همدیگر قورت دادیم! حال که به این مسئله پرداخت‌های درون برنامه‌ای (که خب مهم‌ترین عنصر اثرگذار بازی بود و بر روی تمام بخش‌های دیگر بازی سایه انداخته بود) پرداختیم، می‌توانیم منصفانه و عادلانه بخش‌های گوناگون بازی را مورد بررسی قرار دهیم و ببینیم بازی چه نکات مثبت و منفی‌ای دارد.

موفق و بزرگ پشت بازی استودیوی EA Dice است. استودیویی که بازی‌های بسیار موفق و جذاب و باارزشی مانند 2 & 1 Mirror Edge و Battlefield 4 را خلق کرده است. قبل از Star Wars Battlefront 2، جدیدترین شاهکار این استودیو نیز بازی فوق‌العاده خوش‌ساخت و باکیفیت Battlefield 1 بوده است. در واقع این استودیو نیز، خود به خود باید موفقیت بازی را تضمین می‌کرده. عامل سوم هم ناشر بازی یعنی Electronic Arts است که اگر چه در سال‌های اخیر محبوبیت خود را کمی از دست داده، اما به هر حال از لحاظ تبلیغات و میزان فروش قطعاً می‌تواند برای هر عنوانی، عاملی بسیار محرک و مثبت باشد. حال سؤالی که مطرح می‌شود این است که چه اتفاقی افتاده که محصول و نتیجه این سه غول بزرگ شکست خورده است؟ بازی مشکلات گوناگونی دارد که در ادامه آن‌ها را بررسی خواهیم کرد اما مهم‌ترین نکته، پرداخت‌های درون برنامه‌ای در ابتدای عرضه شدن این عنوان بود. در ابتدای بازی بسیاری از قهرمانان و آیتم‌های بازی در دسترس نبودند (و همچنان هم نیستند) و با تلاش فراوان و صرف وقت زیاد و یا پرداخت مبلغ ناقابل 2100 دلار!!!! می‌توانستیم تمامی آن‌ها را آزاد کنیم. این تصمیم سازندگان قطعاً عجیب بود اما می‌توانست قابل درک هم باشد. آن‌ها هم مثل من و شما می‌دانستند سه نیروی عظیم پشت این بازی قرار دارد و خب در محاسبات خود گمان می‌کردند که می‌توانند پول بسیار زیادی نیز به دست آورند. در واقع قبل از ساخت بازی، به نظر می‌رسید، آن‌ها خیلی هم بیراه فکر نمی‌کردند، اما آن‌ها دو مسئله بزرگ را در نظر نگرفته بودند. تئوری فاجعه و قدرت فضای مجازی! طبق نظریه فاجعه و یا همان Catastrophe theory مجموعه‌ای از تغییرات تدریجی و آهسته، تغییرات (فاجعه‌ها) آنی و عظیم را به راه می‌اندازد. به نظر می‌رسد واکنش شدیداً

یکی از مهم‌ترین بازی‌هایی که سال 2017 میلادی عرضه شد، بازی Star Wars Battlefront 2 بود. بازی‌ای در ژانر شوتر فضایی، که توسط موتور بازی‌سازی قدرتمند فراست بایت ساخته شده و بر روی پلتفرم‌های نسل هشتمی Xbox One، PlayStation 4، و البته رایانه‌های شخصی (Microsoft Windows) عرضه شده است. این عنوان که تا مدت‌ها در صدر اخبار دنیای بازی‌های رایانه‌ای بود، با حواشی‌ای که داشت، هم به فروش خود لطمه زد و هم جریانی از بازی‌سازی را که به دنبال کسب درآمد بیشتر، از راه پرداخت‌های درون‌برنامه‌ای بود، شدیداً تحت تأثیر خود قرار داد. راستش را بخواهید در این مقاله سعی خواهد شد تا حد امکان انصاف رعایت شده و به تمام جنبه‌های مثبت و منفی بازی پرداخته شود. اما خب هنگامی که این عنوان در سایت معتبر متاکریتیک در بخش نظرات کاربران یا همان User Score با حدود 7500 رأی، از ده امتیاز، نمره وحشتناک 1 را از آن خود می‌کند (که با هر متر و معیاری حساب کنیم، حقش نیست) مطمئناً یک جای کار می‌لنگد. این واکنش قهرآلود گیمرها که خب طبیعتاً در فروش بازی هم نمایان بود، وقتی مهم‌تر و حساس‌تر می‌شود که بدانیم بازی نتیجه و ثمره کار سه نیروی قدرتمند و قوی است که هر کدام هم می‌توانند، به تنهایی ضامن موفقیت یک بازی باشند. نخستین نیروی قدرتمند پشت بازی، برند معتبر و پرطرفدار Star Wars یا همان جنگ‌های ستاره‌ای (مانند که چرا این عبارت، جنگ ستارگان ترجمه شده!) است. چندین و چند فیلم پرفروش و بازی موفق و کتاب‌ها و کمیک‌ها و انیمیشن‌های تلویزیونی و کارت‌های بازی و اسباب‌بازی‌ها و اکشن فیگورهای مختلف از این برند، همگی گواه یک دنیای تجاری عظیم و قدرتمند هستند. در واقع این برند به تنهایی، باید ضامن فروش یک اثر باشد. دیگر نیروی



درخور مواجه خواهیم بود. البته با شناختی که از استودیوی Dice و دیگر عناوین آن داریم این امر نیز به واقع بسیار قابل انتظار است، زیرا در بازی‌های دیگر این استودیو نیز، همیشه شاهد گرافیکی روان و باکیفیت بوده‌ایم. بازی همچنین در طراحی وسایل نقلیه و مکان‌های بازی که از فیلم‌های آن گرفته شده، خوب عمل کرده است. وسایل نقلیه و ادواتی که هر کدام ویژگی‌های مخصوص به خود را دارند و به نبردهای بازی تنوع بسیار زیادی بخشیده‌اند. سایه زنی‌ها و نورپردازی‌ها کیفیت قابل قبول و خوبی دارند و در بازی به ندرت شاهد افت فریم خواهیم بود. در واقع ارزش این امر، با توجه به محیط‌های عظیم و شلوغ بازی و درگیری‌های زیاد آن‌ها، پیش از پیش خواهد بود. موسیقی بازی که از جنس موسیقی‌های فضایی با صداهای فوق‌العاده جذاب سری Star Wars است در کنار صحنه‌های حماسی و سینمایی این عنوان لحظات باشکوه و جذابی را برای گیمرها رغم خواهد زد. صداگذاری بازی بسیار خوب از آب در آمده و در مجموع توانسته به اتمسفر فضایی این عنوان کمک بسیار کند.

موفق می‌شود او را نجات دهد و آن دو فرار می‌کنند. تمرکز کامل داستان تنها بر روی این شخصیت نخواهد بود، بلکه تا پایان داستان شخصیت‌های دیگری نیز ایفای نقش خواهند کرد، از جمله لوک اسکای واکر، دارت ماول و کایلو رن. اما حضور این شخصیت‌ها نیز کمکی به بخش داستانی بازی نخواهد کرد و بیشتر جنبه تبلیغاتی خواهد داشت.

گرافیک بازی جزو نقاط مثبت آن به شمار می‌رود. از لحاظ بصری بازی به خوبی توانسته دنیای عظیم Star Wars را آن گونه که شایسته است، تصویر نماید و در واقع با تجربه این عنوان همان حسی که از فیلم‌های جنگ‌های ستاره‌ای به شما دست می‌داد، دریافت خواهید کرد. از نظر فنی نیز بازی در مجموع نمره قبولی خواهد گرفت. بافت‌ها باکیفیت بوده و صحنه‌های تیراندازی و انفجار خوب خلق شده‌اند. اما متأسفانه انیمیشن‌های بازی در میان‌پرده‌ها و در هنگام خود بازی در بهترین حالت خود قرار ندارند و طبیعتاً تا حدودی به گرافیک کل بازی لطمه خواهند زد. اگر بتوانیم از این موارد بگذریم در مجموع از نقطه نظر گرافیک فنی و هنری با یک عنوان نسل هشتمی

بر خلاف نسخه اول این عنوان که از بخش داستانی محروم بود و بازی بازان تنها می‌توانستند در حالت آنلاین به ماجراجویی بپردازند، در این نسخه بخش تک‌نفره و داستانی نیز اضافه شده است. در این نسخه شاهد داستانی با روایت به نسبت جذابی هستیم که می‌تواند تا حدودی برای طرفداران دوآتشه و افراطی Star Wars جذاب باشد، اما متأسفانه عمق زیادی نداشته و شخصیت پردازی قوی‌ای بر روی آن انجام پذیرفته است. در نتیجه این عنوان، شاید برای بسیاری از بازی بازان خسته‌کننده شود. در واقع داستان به عنوان یک عامل محرک و انگیزنده برای ادامه بخش تک‌نفره، به هیچ وجه نمره قبولی دریافت نخواهد کرد. داستان این عنوان، ادامه‌ای است بر اتفاقات داستان فیلم سینمایی Return of the Jedi. شخصیت اصلی این عنوان آیدن ورزیو (Iden Versio) نام دارد. او که فرمانده گروهی ویژه از نیروهای امپریال به نام Inferno Squad است، برای نابودی اتحاد ربل تلاش می‌کند. در ابتدای بازی در حالی که آیدن به صورت آگاهانه خود را در اختیار دشمن قرار داده و اسیر می‌شود، بر روی او بازجویی صورت می‌گیرد. سپس Droid آیدن





درخور مواجه خواهیم بود. البته با شناختی که از استودیوی Dice و دیگر عناوین آن داریم این امر نیز به واقع بسیار قابل انتظار است، زیرا در بازی‌های دیگر این استودیو نیز، همیشه شاهد گرافیکی روان و باکیفیت بوده‌ایم. بازی همچنین در طراحی وسایل نقلیه و مکان‌های بازی که از فیلم‌های آن گرفته شده، خوب عمل کرده است. وسایل نقلیه و ادواتی که هر کدام ویژگی‌های مخصوص به خود را دارند و به نبردهای بازی تنوع بسیار زیادی بخشیده‌اند. سایه زنی‌ها و نورپردازی‌ها کیفیت قابل قبول و خوبی دارند و در بازی به ندرت شاهد افت فریم خواهیم بود. در واقع ارزش این امر، با توجه به محیط‌های عظیم و شلوغ بازی و درگیری‌های زیاد آن‌ها، بیش از پیش خواهد بود. موسیقی بازی که از جنس موسیقی‌های فضایی با صداهای فوق‌العاده جذاب سری Star Wars است در کنار صحنه‌های حماسی و سینمایی این عنوان لحظات باشکوه و جذابی را برای گیمرها رغم خواهد زد. صداگذاری بازی بسیار خوب از آب در آمده و در مجموع توانسته به اتمسفر فضایی این عنوان کمک بسیار کند.

موفق می‌شود او را نجات دهد و آن دو فرار می‌کنند. تمرکز کامل داستان تنها بر روی این شخصیت نخواهد بود، بلکه تا پایان داستان شخصیت‌های دیگری نیز ایفای نقش خواهند کرد، از جمله لوک اسکای واکر، دارت ماول و کایلو رن. اما حضور این شخصیت‌ها نیز کمکی به بخش داستانی بازی نخواهد کرد و بیشتر جنبه تبلیغاتی خواهد داشت.

گرافیک بازی جزو نقاط مثبت آن به شمار می‌رود. از لحاظ بصری بازی به خوبی توانسته دنیای عظیم Star Wars را آن گونه که شایسته است، تصویر نماید و در واقع با تجربه این عنوان همان حسی که از فیلم‌های جنگ‌های ستاره‌ای به شما دست می‌داد، دریافت خواهید کرد. از نظر فنی نیز بازی در مجموع نمره قبولی خواهد گرفت. بافت‌ها باکیفیت بوده و صحنه‌های تیراندازی و انفجار خوب خلق شده‌اند. اما متأسفانه انیمیشن‌های بازی در میان‌پرده‌ها و در هنگام خود بازی در بهترین حالت خود قرار ندارند و طبیعتاً تا حدودی به گرافیک کل بازی لطمه خواهند زد. اگر بتوانیم از این موارد بگذریم در مجموع از نقطه نظر گرافیک فنی و هنری با یک عنوان نسل هشتمی

بر خلاف نسخه اول این عنوان که از بخش داستانی محروم بود و بازی بازان تنها می‌توانستند در حالت آنلاین به ماجراجویی بپردازند، در این نسخه بخش تک‌نفره و داستانی نیز اضافه شده است. در این نسخه شاهد داستانی با روایت به نسبت جذابی هستیم که می‌تواند تا حدودی برای طرفداران دوآتشه و افراطی Star Wars جذاب باشد، اما متأسفانه عمق زیادی نداشته و شخصیت پردازی قوی‌ای بر روی آن انجام پذیرفته است. در نتیجه این عنوان، شاید برای بسیاری از بازی بازان خسته‌کننده شود. در واقع داستان به عنوان یک عامل محرک و انگیزنده برای ادامه بخش تک‌نفره، به هیچ وجه نمره قبولی دریافت نخواهد کرد. داستان این عنوان، ادامه‌ای است بر اتفاقات داستان فیلم سینمایی Return of the Jedi. شخصیت اصلی این عنوان آیدن ورزیو (Iden Versio) نام دارد. او که فرمانده گروهی ویژه از نیروهای امپریال به نام Inferno Squad است، برای نابودی اتحاد ربل تلاش می‌کند. در ابتدای بازی در حالی که آیدن به صورت آگاهانه خود را در اختیار دشمن قرار داده و اسیر می‌شود، بر روی او بازجویی صورت می‌گیرد. سپس Droid آیدن

کامل طرف نیستیم. بازی قطعاً برای طرفداران جنگ‌های ستاره‌ای جذابیّت خود را خواهد داشت. همچنین اگر شما جزو افرادی هستید که خرج کردن پول زیاد برای بازی اهمیتی برایتان ندارد، می‌توانید از بازی لذت بسیاری هم ببرید، اما در غیر این صورت سیستم لوت پاکس بازی بیش از آن که برایتان جذاب باشد، باعث ناامیدی شما خواهد بود.

Star Wars Battlefront 2 به هیچ عنوان بازی بدی نیست. سیستم Shooting قوی با اتمسفر جذاب مخصوص سری Star Wars به همراه وجود مپ‌های متنوع و به نسبت بزرگ، لحظات جذابی را برای بازی باز به وجود خواهند آورد، اما تصمیم‌گیری‌های غلط به آن لطمه وارد کرده. در نتیجه این اشکال و همچنین نقص‌هایی که در مقاله ذکر شد، با عنوانی

- سیستم ارتقاء شخصیت اعصاب خوردکن
شخصیت پردازی ضعیف
داستان سطحی
انیمیشن‌های نه چندان قوی
پرداخت‌های درون برنامه‌ای

+ گرافیک فنی و هنری قابل قبول
اتمسفر و حس و حال سری Star Wars
مشاهده نشدن افت فریم در مکان‌های شلوغ بازی
موسیقی و صداگذاری خوب
بالانس مناسب بخش چند نفره
ادوات و سلاح‌های متنوع



7.6



برترین عناوین شوتر اول شخص در تاریخ بازی‌های رایانه‌ای

سعید آقابابی

که در حقیقت ویتترین سک شوتر اول شخص محسوب می‌شوند. هر ساله تعداد زیادی بازی در این سبک توسط استودیوها و کمپانی‌های مختلف ساخته و به بازار عرضه شده و با بازخوردهای مختلفی نیز روبرو می‌شوند. این ژانر به حدی محبوب است و آن قدر تعداد بازی‌های زیادی از آن در طول یک سال منتشر می‌شوند که کمتر پیش می‌آید حتی در یک سال با فقر عناوین قدرتمند شوتر اول شخص مواجه باشیم و معمولاً اوضاع کاملاً بر وفق مراد دوست‌داران این سبک است!

حساب می‌آید که در کشور ما مخصوصاً تا چند سال قبل اصلاً انگار سبک دیگری غیر از این وجود نداشت! سبکی که در آن خود ما پروتاگونیست بازی هستیم و در قالب و لباس شخصیت اصلی بازی قرار داریم و دوربین از دید ما بازی را دنبال می‌کند. بدون شک سبک شوتر اول شخص نیز مانند سایر ژانرهای مختلف، برخی عناوین شاخص و شناخته شده‌تر از دیگر عناوین هستند و به نوعی حکم معیار و شاخص سنجش در سبک نقش‌آفرینی را دارند. عناوینی مثل Battlefield و Call of Duty و Halo و Killzone

سبک First Person Shooter یا همان شوتر اول شخص، یکی از سبک‌های بسیار پرطرفدار در دنیای بازی‌های رایانه‌ای می‌باشد که از زمان قدیم تا به امروز و طی این سال‌ها علاقمندان زیادی را در سراسر دنیا به خود جذب کرده است و نسبت به برادر خود یعنی شوتر سوم شخص نیز پرطرفدار تر است تا به امروز شاهد عرضه شاهکارهای بی نظیری در این سبک بوده و هستیم که تحسین تمام دنیا را برانگیخته اند. در کشور ما و شاید در تمام دنیا شوتر اول شخص محبوب‌ترین و پرطرفدارترین ژانر بازی‌های رایانه‌ای به





بنده و بسیاری منتقدان و بازیبازهای دیگر، بهترین آن فرنچایز بوده است، زیرا که در غیر این صورت بسیاری از بازی های لیست تکراری می شد، ولی این گونه تنوع بیشتر است و علاقمندان تمامی سری عناوین شوتر اول شخص که خیلی هم زیاد هستند، می توانند بازی مورد علاقه خود را در لیست ما بیابند و با بی نظیرترین عناوین شوتر اول شخص در صنعت بازی های رایانه ای آشنا شوند. در انتها نیز باید گفت تمامی گزینه های این لیست بر اساس داشته ها و اطلاعات نویسنده گرد آوری شده اند و در این مطلب قرار گرفته اند. شاید شما عقیده داشته باشید که مثلا بازی دیگری می تواند به جای فلان شماره از این لیست قرار بگیرد و یا جایگاه آن فرق کند. در اینجا نیز معیار و میزان ثابتی نداریم و عقل و منطق در کنار احساس و خاطرات است که در ذهن هر شخص با هم ترکیب می شوند و اسم هایی مختلف را به عنوان خروجی بیرون می دهند. پس بهتر است تا این مطلب را به عنوان یک مقاله سرگرم کننده که به همراه آن برخی خاطراتتان را مرور خواهید کرد، نگاه کنید. با بیان این نکات اگر تا کنون به خواندن مقاله ادامه داده اید از شما دعوت می کنم تا در ادامه مطلب «12 بازی برتر سبک شوتر اول شخص در تاریخ بازی های رایانه ای» با مجله گیمفا همراه شوید.

سلیقه شخصی منطقی، نه این که مثلا کسی یک شوتر اول شخص بسیار ضعیف را بیابد و در صدر لیست برترین ها قرار دهد و بگوید این سلیقه من است زیرا که این توهین به شعور مخاطب است اما به هر حال سلیقه شخصی نیز در چنین مقالاتی بسیار اهمیت دارد. قطعاً در رده بندی این بازی ها سلائق و علائق با هم متفاوت است و بر اساس تجربه و خاطراتی که هر شخص دارد جایگاه ها را تعیین می کند و قاعدتا هر شخصی از هر عنوانی که بیشتر از آن خاطره داشته باشد و به آن علاقمند باشد، آن را بالاتر قرار خواهد داد.

البته ما در این مطلب سعی کرده ایم تا عناوینی را قرار دهیم که یک وفاق جمعی بین بسیاری از بازیبازان دنیا در مورد فوق العاده بودن آن ها برقرار است و بدون شک بازی های این لیست در خیلی از ویدئوها و مطالب مربوط به برترین شوترهای اول شخص تاریخ، با مطلب ما مشترک هستند. در نظر داشته باشید که عنوانی که مثلا من در رتبه ششم قرار داده ام دلیلی بر این نیست که وی حتما و به صورت وحی منزل، ششمین شوتر اول شخص برتر تاریخ است، بلکه برای من این گونه است و شاید برای شما اول یا دهم باشد و یا شاید اصلا در لیست شما حضور نداشته باشد. لازم به ذکر است که در این لیست از هر فرنچایز تنها یک بازی قرار داده شده است که از نظر

امروز و در ویژه نامه نوروز 1397 مجله گیمفا نوبت به یک مقاله از سری مطالب 10 برتر گیمفا می رسد که در آن به سراغ این سبک قدیمی و محبوب رفته ایم که همه خاطرات زیادی از آن و عناوین مختلف این ژانر داریم و قطعاً با دوستان و آشنایمانان بارها و بارها در این سبک رقابت کرده ایم و هم تیمی شده ایم و روبروی هم مبارزه کرده ایم و برخی از بهترین خاطراتمان را در دنیای بازی ها رقم زده ایم. در این مطلب قصد داریم تا به 12 عدد از برترین بازی های شوتر اول شخص در تاریخ بازی های رایانه ای اشاره کنیم و آن ها را همراه شما بشماریم. به مانند همیشه و در مقالات 10 برتر و 20 برتر و ... قبل از شروع این مطلب باید نکاتی را ذکر کنم که از شما عزیزان خواهشمندم آن ها را مطالعه نمایید تا شک و شبهه ای برای شما دوستان پیش نیاید. لطفا توجه داشته باشید که این 12 بازی شوتر اول شخص انتخابی، کاملاً بر اساس 10 سلیقه شخصی، 2- نظرات کلی و امتیازات متا در مورد بازی های سبک شوتر اول شخص و 3- ویدئوهای مختلفی که مربوط به این موضوع، ساخته شده اند، جمع آوری و رتبه بندی شده است. قطعاً با توجه به این که تعداد عناوین شوتر اول شخص موفق در تاریخ بازی های رایانه ای بسیار بسیار زیاد هستند ممکن است که نظرات بسیار بسیار متفاوتی در مورد این رتبه بندی و بازی های آن وجود داشته باشد و در واقع هر کسی بسته به علاقه و سلیقه و عنوانی که بازی کرده است لیست خود را داشته باشد در حالی که شاید نفری دیگر لیست کاملاً متفاوتی داشته باشد. بنابراین توجه داشته باشید که چیزی در این ویدئو به صورت قطعی اعلام نشده است و مانند تمامی ویدئوهای 10 برتر و اصطلاحاً تاپ تن در دنیا، صدها نظر مختلف ممکن است در مورد آن وجود داشته باشد و در چنین ویدئوهایی نه کسی قطعاً درست می گوید و نه کسی قطعاً غلط. زیرا که در این جا سلیق شخصی و تجربه هایی که بازیباز داشته است دخیل هستند و در واقع این مقاله، «12 بازی برتر سبک شوتر اول شخص در تاریخ بازی های رایانه ای» به انتخاب بنده است، زیرا که اساس چنین مقالاتی این گونه است و سلیقه شخصی نیز بسیار اهمیت دارد، البته





۱۲- Titanfall 2

بین کاندیداهای برترین شوتر سال نیز قرار بگیرد. همچنین در بازی Titanfall 2 بخش داستانی و کمپین جذابی نیز به بازی اضافه شده بود که در نسخه اول شاهد آن نبودیم و از این نظر بازی دوم برای کسانی که علاقمند به بازی های تک نفره هستند نیز بسیار جذاب تر به حساب می آید. این بخش داستانی محتوای بازی را بسیار کامل تر از قبل کرده بود و با استقبال بسیار خوب طرفداران و منتقدان نیز روبرو شد. بخش چند نفره نیز با ارتقا و بهبود المان های عالی نسخه اول و اضافه کردن برخی موارد جدید، همچنان در زمره هیجان انگیزترین بخش های چند نفره در یک بازی شوتر قلمداد می شود. Titanfall 2 موفق شد تا از دیدگاه منتقدین سخت گیر این روزها امتیاز متای عالی 89 را کسب نماید و این بازی در لیست ما جایگاه دهم را به خود اختصاص داده است.

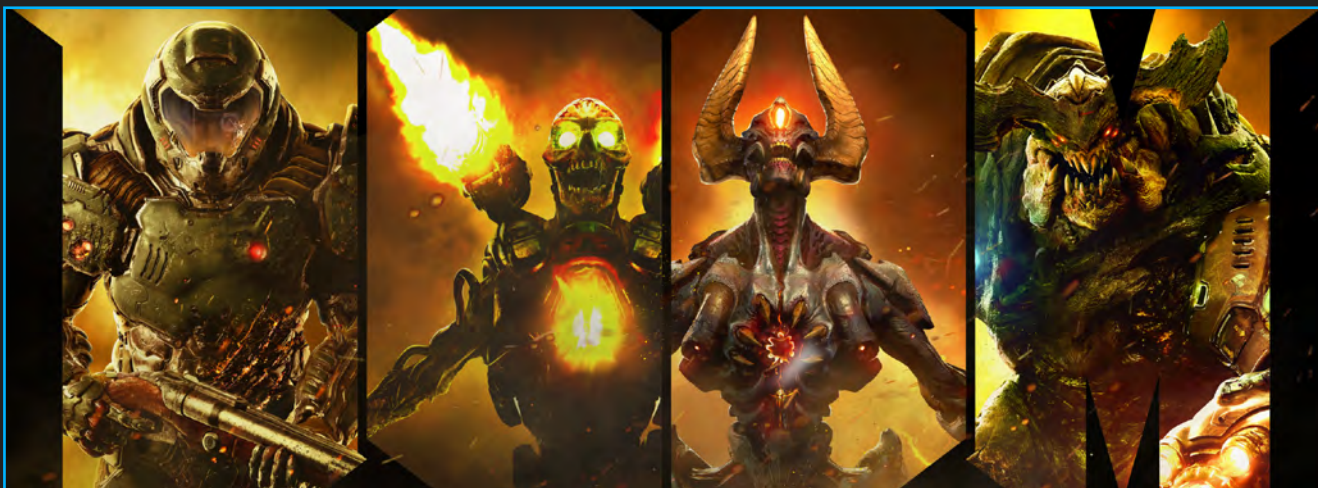
یکی از برترین و هیجان انگیزترین فرنچایزهای شوتر اول شخصی که در یکی دو نسل اخیر در دنیای بازی های رایانه ای خلق شده و طرفداران پرتعدادی را نیز پیدا کرده است، سری Titanfall می باشد که توسط استودیو توانمند Respawn Entertainment ساخته شده و کمپانی الکترونیک آرتز آن را منتشر کرده است. این فرنچایز با نسخه اول خود و معرفی سیستم جالب و جذاب استفاده از تایتان های غول پیکر در مبارزات و سرعت بالایی که در گیم پلی بازی وجود داشت، توانست موفقیت های زیادی را کسب نموده و تبدیل به یکی شوترهای پرطرفدار در دنیای بازی های رایانه ای شود. این سری در نسل هشتم و با انتشار نسخه دوم تکامل بیشتری نیز یافت و بازی Titanfall 2 موفق شد تا حتی از نسخه اول نیز برتر ظاهر شود و در



۱۱- Killzone 2

Killzone 2 بعد از انتشار هم بی نهایت موفق عمل کرده و گیم پلی فوق العاده جذاب و هیجان انگیز آن در کنار صداگذاری عالی و جلوه های بصری شگفت انگیز و بخش چند نفره بسیار لذت بخش، کاری کرده بودند که هر بازیبازی شیفته این بازی می شد و با بازخوردهای بسیار مثبت و موفق که از منتقدین و بازیبازان دریافت نمود، نهایتا امتیاز متای عالی 91 را به خود اختصاص داد. Killzone 2 نیز به مانند بازی اول، داستان تخیلی جنگ بین دو نژاد انسان ها یعنی وکتان و هلگان را دنبال می کرد و وقایع آن دو سال بعد از بازی اول رخ می داد. Killzone 2 سیستم تیراندازی بسیار عالی و لذت بخشی داشت و انواع و اقسام سلاح های مختلف نیز در اختیار شما قرار داشت. صحنه های سینمایی هیجان انگیزی نیز در بازی وجود داشتند که تجربه بازی را برای بازیباز جذاب تر می کردند. Killzone 2 به عنوان یکی از برترین عناوین انحصاری پلی استیشن 3 و یکی از برترین عناوین شوتر اول شخص در تاریخ، موفق شده است تا در لیست ما جایگاه یازدهم را به خود اختصاص دهد.

یکی از بحث برانگیزترین و جنجالی ترین لحظات برای سونی و پلی استیشن 3 زمانی بود که در مراسم E3 سال 2005 تریلری از عنوانی به نام Killzone 2 به نمایش در آمد که از لحاظ گرافیکی بسیار شگفت انگیز بود و بسیاری را به این فکر فرو برد که آیا واقعا این بازی در حال اجرا بر روی پلی استیشن 3 است یا خیر؟ مدتی بعد مشخص گردید که این طور نبوده و این نمایش در واقع یک ویدئوی از پیش رندر شده بوده است که سازندگان قصد دارند در محصول نهایی به آن برسند. بعد از آن در سال 2007 و باز هم در مراسم E3 تریلر واقعی گیم پلی بازی به نمایش در آمد و آنجا بود که همه کیفیت بی نظیر بازی را مشاهده کردند و برخی مراجع خبری معتبر مانند BBC (بیبل و بنزما و رونالدو!!) از Killzone 2 به عنوان یکی از سینمایی ترین و جذاب ترین عناوینی که در تاریخ کنسول ها خلق شده است یاد کردند و مشخص شد که ویدئوی بازی در سال 2005 تفاوت خاصی با واقعیت گیم پلی Killzone 2 نداشته است.



DOOM - 10

های رایانه ای، کاملاً موفق عمل کرده اند (در بازی جدید DOOM در سال 2017) که متأسفانه اکثر هم دوره های این فرنچایز در چنین موضوعی توفیق نداشته اند. در خصوص این شماره از لیست ما که نام DOOM را به خود اختصاص داده است باید گفت هم می توان بازی سال 1993 و کلاسیک سری را قرار داد و هم بازی جدید و زیبای DOOM در سال 2016 که بسیار موفق عمل کرده و جوایز زیادی را نیز دریافت کرد که مهم ترین آن ها جایزه برترین بازی اکشن و شوتر سال 2016 در مراسم گیم اواردز بود. امیدوار هستیم که این فرنچایز شوتر الداسکول و فوق العاده هیجانی و زیبا همچنان به روند موفقیت خود ادامه داده و همچنان شاهد هجوم هیولاهای جهنمی به دنیای بازی های رایانه ای باشیم تا ما نیز با انواع و اقسام سلاح های بی نظیر و البته با خشن ترین شکل ممکن، آن ها را قلع و قمع کنیم.

زمانی که بخواهیم از عناوین مادر و پایه گذار ژانر شوتر اول شخص در تاریخ نام ببریم، در همان یکی دو بازی نخست به نام فرنچایز DOOM بر می خوریم که یکی از بزرگترین، باارزش ترین و البته تاثیرگذارترین فرنچایز های شوتر اول شخص محسوب می شود و طرفداران بسیار زیادی نیز دارد. یکی از مهم ترین نکات مثبت فرنچایز DOOM این است که برخلاف خیلی از سری عناوین قدیمی و هم سبک خود مانند Duke Nukem و Serious Sam و Punisher و... در طول سال ها از بین نرفته و کیفیت بی نظیر خود را در گذر زمان نیز حفظ کرده است تا با یک آپرویزی مانند بازی Duke Nukem Forever نام خود را خراب نکند. در واقع سازندگان بازی، کاملاً در انتقال حس و حال کلاسیک و هیجان انگیز بازی های قدیمی DOOM به نسل هشتم و مطابقت دادن آن با استانداردهای نسل هشتم بازی



Crysis - 9

و ترکیب این گیم پلی و گرافیک با موسیقی های شاهکاری که Inon Zuz برای بازی ساخته بود سبب خلق یکی از برترین شوترهای اول شخص تاریخ شد که البته یکی از تاثیرگذارترین شوترهای اول شخص نیز به حساب می آید که نقش مهمی را در هر چه پرداختن بیشتر بازسازان به بخش گرافیک بازی ها بر عهده داشته است. Crysis ابتدا در سال 2007 به صورت انحصاری برای رایانه های شخصی منتشر شد ولی 4 سال بعد و در سال 2011 برای پلتفرم های ایکس باکس 360 و پلی استیشن 3 نیز عرضه گردید. این بازی بازخوردهای فوق العاده ای را از سوی منتقدین و بازیازان کسب نموده و موفق گردید تا امتیاز متای 91 را به خود اختصاص دهد تا تبدیل به یکی از برترین شوترهای اول شخص تاریخ و بهترین بازی در فرنچایز خود شده و در لیست ما نیز در جایگاه نهم قرار بگیرد.

می توان گفت نخستین عنوانی که بحث گرافیک بالا و جلوه های بصری با کیفیت را به صورت جدی در صنعت بازی های رایانه ای مطرح نمود، بازی بی نظیر Crysis بود که در زمان انتشار خود در سال 2007 مانند یک معجزه بصری به نظر می رسید و تمام دنیا را از کیفیت بالای گرافیکی خود شگفت زده کرده بود. این بازی تمامی سیستم ها و رایانه های بسیار قدرتمند آن زمان را نیز به چالش می کشید و به نوعی یک انقلاب گرافیکی را در صنعت بازی های رایانه ای آغاز کرد. بعد از این عنوان بود که نام استودیو Crytek و موتور بازیسازی قدرتمند Cry Engine بر سر زبان ها افتاده و یکی از برترین فرنچایزهای شوتر اول شخص به نام Crysis خلق گردید. البته بازی Crysis تنها یک بازی خوش گرافیک نبود و در سایر بخش ها مثل گیم پلی نیز همانند جلوه های بصری فوق العاده عالی و جذاب بود



Far Cry 3 - A

«تا به حال معنی جنون رو برات گفتیم؟!»

و موفقی است که یک شوتر اول شخص ممکن است داشته باشد. داستان زیبا، شخصیت پردازی های عالی، گرافیک چشم نواز و فوق العاده، دنیای بسیار زیبا و شگفت انگیز، گیم پلی متنوع و پرمحتوا و با کیفیت و همین طور صداگذاری و موسیقی عالی، ترکیبی همگون و یکدست به نام Far Cry 3 را شکل داده بودند که هر بازیبازی را جذب و شیفته خود می کرد. عنوان Far Cry 3 که برای پلتفرم های پلی استیشن 3، رایانه های شخصی و ایکس باکس 360 منتشر گردیده بود، بازخوردهای فوق العاده ای را نیز از سوی منتقدین و بازیبازان دریافت کرده و امتیاز متای 91 را کسب نمود تا تبدیل به یکی از بهترین شوترهای اول شخص تاریخ شود. بازی زیبای Far Cry 3 که قرار است نسخه بهبود یافته ان را در نسل هشتم نیز شاهد باشیم، در لیست ما جایگاه هشتم را به خود اختصاص داده است.

از همان زمانی که این جمله و در ادامه یک سخنرانی سرشار از جنون را در تریلر معرفی بازی Far Cry 3 در مراسم E3 سال 2011 شنیدیم و با شخصیتی دیوانه و روانی به نام واس مونته نگر و آشنا شدیم، خوب می دانستیم که قرار است اوضاع در Far Cry 3 فرق کند و این سری می خواهد به اوج قله موفقیت برسد تا شاهد یک شاهکار و برترین بازی این فرنچایز باشیم. دقیقا نیز همین اتفاق رخ داد و زمانی که بازی در سال 2012 منتشر گردید، مشاهده کردیم که Far Cry 3 حتی از چیزی که فکر می کردیم نیز قدرتمندتر است و یکی از برترین شوترهای اول شخص و یکی از برترین آنتاگونیست های تاریخ بازی های رایانه ای را در Far Cry 3 شاهد بودیم. در واقع باید این طور گفت که Far Cry 3 ترکیبی از تمام خوبی ها و نکات مثبت



Medal of Honor - V

که بدانیم داستان Medal of Honor توسط استوین اسپیلبرگ بزرگ نگارش شده است دیگر شکی باقی نمی ماند که داستان این عنوان، یک شاهکاری تکرار بوده است. اتفاقات بازی در دوره جنگ جهانی دوم به وقوع می پیوست و گیم پلی و داستان در این بازی به خوبی با هم ترکیب شده بودند و هر کدام دیگری را بالاتر می بردند تا سرانجام یک شوتر سراسر جذابیت خلق شود. بسیاری از افراد در صنعت بازی معتقد هستند که حتی بازی اول سری ندای وطیفه هم با الهام گرفتن کامل از بازی Medal of Honor ساخته و خلق شده است و اتفاقا این دو بازی بسیار هم به شبیه هستند. شاید زمان آن رسیده باشد و یا لاقبل ما دوست داریم زمان آن رسیده باشد که الکترونیک آرتز مجددا نگاهی عمیق تر و دقیق تر به فرنچایز Medal of Honor داشته باشد و با قرار دادن تمرکز بالا بر روی این سری (به مانند کاری که برای سری بتلفیلد انجام داد)، مجددا آن را که یکی از افتخارات صنعت بازی به حساب می آید، احیا کند. بازی زیبای Medal of Honor در لیست ما از بهترین شوترهای اول شخص، موفق شده است تا جایگاه هفتم را به خود اختصاص دهد.

هرگز نگاه نکنید که این روزها و در سال های اخیر، فرنچایز محبوب Medal of Honor چندان حال و روز خوشی ندارد و شرکت الکترونیک آرتز تمام توجه خود در شوترهای نظامی را بر روی سری بتلفیلد معطوف و متمرکز کرده است، زیرا که در سال های نه چندان دور، سری Medal of Honor نه تنها هیچ افتخاری کمتر از ندای وطیفه و بتلفیلد نداشت بلکه گاهی از آنها بزرگتر و برتر و محبوب تر هم به حساب می آمد و هیچ شکی نیست که نام نسخه اول سری Medal of Honor تا همیشه در یاد و خاطر بازیبازان و در دفتر تاریخ بازی های رایانه ای به عنوان یک شوتر اول شخص بی نظیر باقی خواهد ماند و جاودانه شده است. در سال 1999 بود که شرکت الکترونیک آرتز نسخه اول Medal of Honor را منتشر نمود و تمامی صنعت بازی را شگفت زده نمود. به حدی کیفیت این شوتر اول شخص نظامی بالا بود که تمامی منتقدان و بازیبازان یکصدا آن را تحسین کرده و این بازی امتیاز متای فوق العاده 92 را نیز به دست آورد. این بازی توسط استودیو DreamWorks Interactive ساخته شده بود و برای کنسول پلی استیشن به صورت انحصاری منتشر گردید. زمانی



۶- GoldenEye 007

و در لندن استفاده نمایند، از بین می بردید. در بازی یک بخش چند نفره به صورت اسپلیت اسکرین هم وجود داشت که در آن تا سقف 4 نفر می توانستند در انواع مختلف مد Deathmatch با هم رقابت نمایند. این شوتر اول شخص فوق العاده از لحاظ بازخوردهای منتقدین و بازیازان و همین طور در زمینه فروش نیز بی نظیر عمل کرده و تبدیل به سومین بازی پرفروش تاریخ کنسول Nintendo 64 شد و امتیاز متای شگفت انگیز 96 را نیز کسب نمود. بدون شک بازی GoldenEye 007 یکی از بهترین شوترهای اول شخص تاریخ و برترین بازی ساخته شده بر اساس سری جیمز باند محسوب می شود که در لیست ما نیز در رتبه ششم قرار گرفته است.

نینتندو و باز هم یک شوتر اول شخص کلاسیک دیگر که خیلی از بازیازها نام آن را هم نشنیده اند (البته خیلی ها فیلمش را دیده اند) و از موفقیت بی نظیر آن بی خبر هستند. صحبت از عنوانی به نام GoldenEye 007 است که به مانند دیگر شوتر کلاسیک موفق نینتندو یعنی پرفکت دارک، توسط استودیو Rare ساخته شد و در سال 1997 به صورت انحصاری برای پلتفرم Nintendo 64 منتشر گردید. این بازی که همان طور که از نامش پیداست بر اساس فیلم زیبای جیمز باند GoldenEye در سال 1995 ساخته شده بود، شما را در نقش مامور محبوب 007 قرار می داد و شما باید در آن یک سندیکای جنایتکار را که قصد داشتند از یک سلاح مخوف بر علیه انگلستان



۵- Halo 2

نموده اند. اگر بخواهیم فقط به یک نسخه به عنوان برترین بازی در فرنچایز هیلو اشاره کنیم می توانیم از بازی شاهکار Halo 2 نام ببریم. این بازی که توسط بانچی ساخته شده در سال 2004 توسط مایکروسافت به صورت انحصاری برای کنسول ایکس باکس منتشر گردید و با بازخوردهای بی نظیری که کسب نمود، امتیاز متای 95 را به خود اختصاص داد. در Halo 2 نیز در نقش مسترچیف افسانه ای قرار می گرفتیم و با جذاب ترین سلاح ها، انواع و اقسام کاوننت ها را در بهترین شکل ممکن از یک شوتر اول شخص، قلع و قمع می کردیم. شکی وجود ندارد که بازی Halo 2 نه تنها یکی از برترین شوترهای اول شخص تاریخ بلکه یکی از بزرگترین و بهترین بازی های کل تاریخ در تمام سبک ها نیز محسوب می شود و این بازی زیبا جایگاه پنجم را در لیست ما به خود اختصاص داده است.

هر گاه که صحبت از برترین ها در دنیای بازی های رایانه ای مطرح باشد، غیر ممکن است که نامی را از سری قدرتمند و محبوب Halo نشنویم. حال چه برترین شوترهای اول شخص تاریخ باشد، چه محبوب ترین شخصیت های دنیای بازی و چه برترین فرنچایزهای تاریخ بازی های رایانه ای. این فرنچایز به نوعی نماد و اسطوره شوترهای اول شخص کنسولی به حساب می آید و به عنوان بزرگترین و موفق ترین سری بازی شرکت مایکروسافت در طول 3 نسلی که این شرکت دارای کنسول بوده است قلمداد می شود. درخصوص عناوین مختلف سری هیلو باید اینطور گفت که تقریباً هیچ بازی ضعیف و حتی متوسطی در بین بازی های این فرنچایز وجود ندارد و همه بازی های آن در حد عالی و با شاهکار بوده و هستند و همگی نیز بازخوردهای بسیار عالی را از منتقدان و بازیازان در دنیا دریافت



فروشی تاریخی، امتیاز متای 94 را به خود اختصاص دهد. لازم به ذکر است که همان طور که قطعاً می‌دانید نسخه کاملاً بازسازی شده در دسترس بازیازان قرار دارد و اتفاقاً اکنون که در حال نگارش این مطلب هستیم در حال بازی کردن نسخه ریمستر شده می‌باشیم! در اکثر مراحل این بازی شما در نقش MacTavish «Soap» John قرار داشتید و در برخی مراحل نیز در نقش پل جکسون قرار می‌گرفتید. از همه مهم‌تر همین این که در دو مرحله فلش بک، بازی در نقش کاپیتان پرایس افسانه‌ای را در سال 1996 تجربه می‌کردید که بدون شک محبوب‌ترین شخصیت کل سری کال او دیوتی محسوب می‌گردد. Call of Duty 4: Modern Warfare در زمینه داستان، گرافیک، گیم پلی، شخصیت پردازی، صداگذاری و موسیقی، یک بازی بی‌نظیر و کم‌نقص بود و موفق شد تا نام سری Modern Warfare را برای همیشه در تاریخ بازی‌های رایانه‌ای جاودان نماید و این بازی زیبا در لیست ما نیز جایگاه چهارم را به خود اختصاص داده است.

۴- Call of Duty 4: Modern Warfare

مغزهای متفکر خلق سری تایتانفال یعنی جیسون وست و وینس زامپلا، سال‌ها و قبل‌تر زمانی که برای کمپانی اکتیویژن و استودیو اینفینیتی وارد کار می‌کردند، پایه‌گذار خلق یکی از بهترین و محبوب‌ترین سری بازی‌های شوتر اول شخص تاریخ از سری Call of Duty، به نام Modern Warfare شدند که تا به امروز هم همواره از آن‌ها به عنوان بهترین بازی‌های سری Call of Duty یاد می‌شود. عناوین سری Modern Warfare نخستین بار در سال 2007 و در قالب نسخه چهارم فرنچایز Call of Duty و با نام Call of Duty 4: Modern Warfare به دنیای بازی‌های رایانه‌ای معرفی گردید و بعد از آن با دو شماره دیگر در قالب Modern Warfare 2 و Modern Warfare 3 به کار خود پایان دادند. بهترین بازی در سری Modern Warfare از دیدگاه اکثر منتقدین و بازیازان در دنیا، نسخه اول آن محسوب می‌شود که در نسل هفتم برای پلتفرم‌های پلی‌استیشن 3، رایانه‌های شخصی و ایکس‌باکس 360 منتشر گردید و موفق شد با کسب موفقیت و



۳- Metroid Prime

با سری اصلی عناوین Metroid و زیرشاخه Metroid Prime دارند که از حضور یکی از محبوب‌ترین و برترین شخصیت‌های مونث تاریخ به نام Samus Aran بهره‌مند است. بازی اول سری فرعی Metroid Prime توسط استودیو رترو و نینتندو ساخته شد و در سال 2002 برای کنسول گیم کیوب منتشر گردید و هنوز که هنوز است برترین بازی در 3 گانه Metroid Prime به حساب می‌آید و امتیاز متای 97 را نیز در اختیار دارد. این بازی نخستین قسمت از 3 گانه خط داستانی Prime به حساب می‌آید که این 3 گانه در بازه زمانی بین دو بازی سری اصلی یعنی Metroid و Metroid 2 به وقوع می‌پیوندد. سری Prime برخلاف بازی‌های سری اصلی در سبک شوتر اول شخص علمی تخیلی یا Sci-fi قرار دارند و عنوان Metroid Prime در لیست ما جایگاه سوم را به خود اختصاص داده است.

نینتندو شرکت واقعاً عجیب و البته شگفت‌انگیزی است. جالب است که هر گاه در مورد برترین‌ها در بازی‌های رایانه‌ای صحبت کنیم، مشاهده می‌شود که نینتندو فرنچایزهایی را دارد که حتی به جایگاه‌های آخر و وسط لیست هم رضایت نمی‌دهند و حتماً باید در جایگاه‌های اولیه لیست حضور یابند، حتی اگر موضوع صحبت در مورد سبک شوتر اول شخص باشد! بسیاری از بازیازان لاقلاً در سال‌های اخیر اصلاً فکر نمی‌کنند که نینتندو در این ژانر حرف زیادی برای گفتن داشته باشد اما می‌بینید که در همین 10 بازی برتر تاریخ این سبک، دو بازی انحصاری نینتندو قرار دارند که در جایگاه ششم از بازی GoldevEye 007 نام بردیم و حالا در جایگاه سوم، نوبت می‌رسد به عنوانی از یکی از بزرگترین فرنچایزهای تاریخ با نام Metroid Prime. بسیاری از بازیازان قدیمی‌تر خاطرات خیلی خوب زیادی را



Bioshock - ۲

توسط نابغه ای خاص به نام کن لوین خلق شد و با این که تمامی صنعت بازی بارها و بارها این بازی را تحسین کردند، اما کن لوین به حدی متواضع بود که حتی یک بار هم از بازی خود تعریف نکرد. Bioshock جزو عناوینی است که خودش با بازیباز حرف می زند و گویای هنر ناب بازیسازی کن لوین و تفکر و نگرش عمیقی است که وی در ساخت بازی دارد و تا به امروز به شخصه کسی را با این حد از هنر بازیسازی در دنیا ندیده ام. عناوین 3 گانه Bioshock هرگز و هرگز یک شوتر اول شخص روتین مانند شوترهای نظامی و .. نیستند و تجربه ای بسیار خاص را در اختیار بازیباز قرار می دهند که باعث می شود تا نام Bioshock را برای همیشه به خاطر بسپارید. با توجه به این که 3 گانه بازی و ریمستر شده این شاهکار هم اکنون در نسل هشتم به صورت یک کالکشن موجود است، امیدوار هستم که هیچ بازیبازی خود را از لذت تجربه این عناوین بی نظیر محروم نکرده و از کنار این مجموعه به سادگی نگذرد. 3 گانه بایوشاک و در راس آنها نسخه اول این سری، در لیست ما از برترین بازی های شوتر اول شخص تاریخ در جایگاه دوم قرار می گیرد و بدون شک جزو بهترین بازی های کل تاریخ در تمامی سبک ها نیز به حساب می آیند.

جایگاه دوم در لیست ما از برترین عناوین شوتر اول شخص تاریخ، اصلا و ابدا تنها یک بازی نیست، بلکه Bioshock یک فلسفه و یک معنا و مفهوم بسیار عمیق است که هیچ بازی حق ندارد از کنار آن ساده رد شود زیرا که خیلی چیزها به داشته های شما اضافه می کند و بعد از این که این شاهکار بی تکرار و عجیب و مخوف را تجربه می کنید، نه تنها تعریف شاهکار تازه برایتان روشن می شود و رنگ و تفعی به خود می گیرد، بلکه وقتی چشم هایتان را می بندید تا بخواهید، متوجه می شوید که دارید ناخودآگاه به Bioshock و مفهوم آن و ماجرای دردناک ریچر فکر می کنید. ماجرای دردناک شهری که قرار بوده است یک اتوپیا، آرمان شهر و یک مدینه فاضله برای بشر باشد، اما تبدیل به یک دیتسویپای محض و شهر طمع و کشتار شده است و اکنون شهری مرده به حساب می آید. مطمئن باشید که فکر و نگاه شما به دنیای بازی های رایانه ای و حتی جهان بینی فلسفی و سیاسی شما بعد از تجربه کردن Bioshock زمین تا آسمان تغییر خواهد کرد و ابعاد جدیدی در ذهن شما باز خواهد شد و شما بازیبازی بسیار سخت گیر تر خواهید شد. Bioshock ابرشاهکاری است با امتیاز متای 96 که نخستین بار در نسل هفتم و



Half Life 2 - ۱

است. Half Life 2 به محض انتشار موفق شد تا بازخوردهای بی نظیری را کسب نماید و نهایتا نز متای رویایی 96 را به خود اختصاص داد اما به جرات باید بگوییم که این بازی جزو عناوینی است که حتی لیاقت کسب امتیاز متای 100 را نیز داراست زیرا که نه تنها در زمان خود هیچ نقصی نداشت بلکه ارزش آن از جایی بیشتر مشخص می شود که حتی اکنون و بعد از گذشت 13 سال از انتشار اولیه بازی نیز وقتی آن را تجربه نمایید، بی نهایت برای بازیباز لذتبخش و جذاب است و این خصوصیت شاهکارهای بی تکرار و بسیار بزرگ تاریخ است. همه چیز در بازی Half Life 2 از داستان و شخصیت پردازی گرفته تا گیم پلی و صداگذاری و سایر موارد، در بالاترین سطح ممکن قرار داشتند و نام Half Life را برای همیشه در میان برترین ها ماندگار کردند. امیدوار هستیم که باز هم بتوانیم بار دیگر در قالب دکتر فریمن محبوب در نسخه ای جدید از این سری قرار بگیریم که البته منوط به این است که Valve عزیز و صاحب ریزه میزه اش، کمی تمرکزشان را از استیم بردارند و بازی بسازند! در نهایت باید بگوییم که عنوان Half Life 2 موفق می شود تا در لیست ما از برترین شوترهای اول شخص تاریخ در جایگاه نخست قرار گرفته و بر تخت پادشاهی تکیه بزند.

زمانی که در هر جایی صحبتی از برترین شوتر اول شخص تاریخ مطرح شود، خیلی از افراد از همان ابتدا می دانند که رتبه اول لیست چه بازی خواهد بود و البته که این موضوع بدون دلیل هم نیست و این بازی کاملا لیاقت قرار گرفتن در رتبه اول را داراست. حتما می دانید که صحبت از فرنچایز Half Life است که نه تنها از برترین ها در تاریخ بازی های رایانه ای به حساب می آید، جزو تاثیرگذارترین فرنچایزها نیز محسوب می شود و Valve با خلق این سری استانداردهای سبک شوتر اول شخص را تا حد زیادی بالا برده و مرزهای کیفیت یک بازی شوتر اول شخص را جابجا کرد. پس از موفقیت چشمگیر بازی اول سری، در سال 2004 بود که Half Life 2 برای رایانه های شخصی منتشر گردید و موفقیت بازی اول را تکمیل کرده و نام خود را در صنعت بازی های رایانه ای جاودانه نمود. سپس در سال 2005 این بازی برای پلتفرم ایکس باکس عرضه گردید و بعد از آن در سال 2007 این عنوان به همراه شاهکار پورتال و بازی زیبای Team Fortress 2، در قالب یک مجموعه به نام The Orange Box برای کنسول پلی استیشن 3 و ایکس باکس 360 نیز منتشر شد. جالب است بدانید که در حال حاضر این بازی شاهکار برای سیستم عامل های OSx، لینوکس و اندروید نیز در دسترس



METAL GEAR SURVIVE

سرزمین زامبی‌های کله کریستالی!

محمدحسین باجلان

داشتنی. مهم نبود که داستان هر شماره چه باشد چون امکان نداشت که بد باشد. بازی در دنیای جنگ سرد باشد و یا دنیای نزدیک به آخر زمانی و در جنگ جهانی بعدی، در هر صورت سلطان قلب‌ها بیگ باس و سالیید اسنیک دل ما را می‌ربایند و ما هم تا سال‌ها مجبور بودیم در باره با فلسفه و نتیجه هر بازی صحبت کنیم. البته تمام این‌ها مربوط به متال گیر های کوچیما می‌باشد.

سری متال گیر سالیید به عنوان یکی از نمادهای صنعت بازی سازی همیشه از محبوبیت خاصی بین طرفداران بهره می‌برد. زیر نظر کمپانی نسبتاً بزرگی به نام کونامی و تحت کارگردانی شخص بزرگی همچون هیدئو کوچیما، با عرضه هر نسخه از این سری شاهد هجوم طرفداران برای خرید نسخه‌های بازی بودیم. دلیل موفقیت این سری ساده بود، ترکیب داستانی فوق‌العاده، با گرافیکی خیره‌کننده و شخصیت‌پردازی‌های به شدت دوست

البته در این میان کسی که بیشترین ضرر را کرده بود خود کونامی بود. کونامی از کوچیما و تیمش تقریباً برای هر کاری استفاده می‌کرد. نه فقط ساختن موتور بازی سازی جدید شرکت و یا همکاری و کمک به سایر تیم‌ها برای ساخت سایر عناوین، بلکه رسماً کوچیما تبدیل به یک نماد بازار یابی برای کونامی شده بود. ولی هر چه که بود بحث بر سر هزینه‌های ساخت MGS ۷ و سایر مسائل سبب شد که حالا کونامی تصمیم بگیرد که اولین متال گیر بدون حضور کوچیما را به سرعت استارت بزند و حداقل خودش بفهمد که در این دنیای جدید چقدر می‌تواند طرفداران را راضی کند.

به بخش داستانی. با وجود آن که نقشه افغانستان به اندازه کافی برای تمام حوادث بازی کافی بود ولی باز هم برای تنوع بیشتر و بازگرداندن بیگ باس به دنیایی که در آن زاده شده بود بخش‌هایی هم در آفریقا به بازی افزوده شد. البته همه این‌ها در ذهن خلاق کوچیما برای چندین هدف و خصوصاً ایجاد زمینه برای شماره بعدی بود که در این میان اختلافات بین کوچیما و کونامی بالا گرفت و نتیجه همان طور که همه دیدیم عرضه نسبتاً ناقص بازی در تنها دو چپتر با پایان نه‌چندان دلچسپش بود که با اتفاقات بد در ادامه و جدایی نهایی کوچیما و تیمش کامل شد.

هر چه که باشد شماره پنجم از سری اصلی تفاوت‌های بسیاری با تمام شماره‌های پیشین خود داشت. اولین تغییر عرضه برای تمام پلتفرم‌ها خصوصاً رایانه‌های شخصی بود که نشان از رویکرد جدید کونامی برای بازی‌های خود داشت، دیگر خبری از انحصاری کنسولی برای سونی نبود و حالا هدف فروش بیشتر محصولات بود. دومین تغییر ارائه دو نقشه نسبتاً بزرگ جهان باز برای رخ دادن اتفاقات بازی بود که واقعا نسبت به تمام شماره‌های پیشین تغییری به شدت عظیم بود. نقشه اول برای حوادث اصلی بازی و نقشه دوم هم صرفاً جهت جلوگیری از تکراری شدن بازی و افزودن



جهنم سوزان هستند. در این حال هنوز چندین سرباز بر روی مادر بیس گیر افتاده اند و در کمال تعجب شاهد آن هستیم که بیگ باسی که همیشه جان سربازانش اولویت اولش بوده، جلو تر از همه در حال فرار است. بالاخره همه سربازان گیر افتاده در این پرتال، در سرزمینی در نا کجا آباد فرود می آیند و حالا ماموریت اصلی آن‌ها شروع می شود، زنده ماندن!

بازی بر خلاف بسیاری از دیگر عناوین سبک بقا، دارای یک داستان به ظاهر کامل است. داستان این بازی دقیقا بعد از حمله به مادر بیس رخ می دهد و در حالی که سربازان بر روی سکو های عظیم در حال جان دادن هستند، نا گهان پرتالی بزرگ بر روی سر مادر بیس به وجود می آید. این در حالی است که سایر شخصیت های اصلی بازی در حال فرار به هر وسیله ای از این

بازی جدید حتی از نام کامل سری هم بهره نمی برد و به سبک Metal Gear Rising فقط از اسم Metal Gear خالی استفاده می کند. این تصمیم از چند جهت برای کونامی مهم است که اولاً سبب می شود بتواند سری‌ها و دنباله های فرعی متنوعی ایجاد کند و از سمت دیگر هر چه قدر هم که یک عنوان ضعیف عمل کند، می تواند به راحتی با گفتن این که این بازی یک Metal Gear Solid نیست و سری اصلی جایش هنوز محفوظ است خود را تبرئه کند.

داستان Metal Gear Survive هم همین است. کونامی بلافاصله پس از عرضه MGS V و حواشی ایجاد شده، سعی کرد که نشان دهد هنوز کنترل اوضاع را در دست دارد و بعد با رجوع به اتاق فکر و تلاش برای عرضه نسخه دیگری در این سری به سرعت به این نتیجه رسیدند که تلاش برای ساخت یک متال گیر واقعی در شرایط فعلی نا ممکن است و حداقل باید تا زمان تکمیل شدن تیم سازنده صبر کرد ولی جلوی حرف های طرفداران را نیز نمی شد گرفت و در نتیجه کونامی به این نتیجه رسید که باید هر چیزی را در حالی که اسم متال گیر را یدک می کشد، به خورد طرفداران داد.

بازی جدید در یکی از سبک های پر طرفدار این روز ها، یعنی سبک بقا ساخته شده است و کونامی هم سعی کرده است که تقریبا هر عنصری که از این سبک دیده است در بازی خود بگنجانند. از افزودن ویژگی های مبارزه نزدیک و ساخت تجهیزات گرفته تا ایجاد یه پایگاه و چندین و چند عنصر دیگر. اما بازی نهایی چیزی است که همه از پیش انتظار آن را داشتیم، خراب شدن نتیجه نهایی. کونامی موفق شد حداقل در این زمینه همه انتظارات را برآورده کند.





زامبی‌ها قرار دهید.

البته تنوع ماوریت های بازی دقیقا به همین دو مورد محدود می شود و بازی هیچ چیز دیگری باری ارائه ندارد. در هر ماوریت وظیفه شما این است که یا از پایگاه خود دفاع کنید، به دنبال منابع بگردید و یا از نقطه ای به نقطه دیگر بروید. از سوی دیگر بیشتر تمرکز بازی هم بر خلاف تمام عناوین دیگر بقا، بر روی بخش داستانی تمرکز دارد. دیگر عناوین خصوصا DayZ و یا Rust بر روی یک نقشه بزرگ و از ابتدا تا محدود تمرکز دارند و شما می توانید به همراه سایر دوستانتان مجموعه برای خودتان ایجاد کنید و از آن در برابر محیط و سایر بازی بازان دفاع کنید ولی در این بازی خبری از داستانها نیست. از جهتی خارج شدن از رویه معمول سایر بازی های سبک بقا قابل تقدیر است ولی از سوی دیگر انجام تمام کارها برای ساخت یک پناهگاه ایمن فقط به وسیله خودتان، بسیار خسته کننده و زجر آور.

در بازی بخش چند نفره هم گنجانده شده است. البته بر خلاف ظاهر به شدت جالبش، بخش چند نفره از بخش داستانی بازی نیز

به شما قطعاً نباید داشته باشند بنا براین گزینه اعتراف گیری و بی هوش کردن حذف شده است. از سوی دیگر اگر حوصله مخفی کاری ندارید می توانید به دل دشمن بزنید و همه آنها تکه تکه کنید. برای این کار هم به سلاح های دور برد و نزدیک برد هم دسترسی دارید. سلاح های درو برد شامل سلاح های گرم و تیر کمان می شود و سلاح های نزدیک زن هم شامل چاقو و نیزه می باشد. البته مزیت فنی نیزه بر دیگر سلاح های بازی یک عدم تمام شدن آن و در ثانی توان استفاده از آن در پشت موانع مانند فنسها و آسیب زدن به آنها از آن سوی دیگر مورد استفاده می باشد.

سیستم ساخت و ساز و ایجاد پایگاه شاید تنها نکته مثبت و لذت بخش بازی باشد و اساس آن نیز بر آن است که شما با جمع آوری مواد اولیه لازم، می توانید نسبت به ساخت پایگاه خود اقدام کنید. شما باید به دور منابع اصلی ارزشمند خود موانع دفاعی ساخته و بعد هم یک دیوار دور آنها بکشید تا از آنها دفاع کنید. شما می توانید هم چنین چندین مانع مختلف نیز بر سر راه این

البته اگر که فکر می کنید شروع داستان بازی بی منطق و مسخره است و شاید جلوتر اندکی منطق یا جذابیت به بازی تزریق می شود، سخت در اشتباهید و با جلو تر رفتن فقط به مسخره بودن بازی افزوده می شود و از همه بد تر سبک نمایش میان پرده های بازی است که در بعضی از آنها مثلا سعی کرده اند سبک و سیاق نمایش داستان با دوربین های مدار بسته و حس بازجوییها در شماره های نخستین متال گیر سالیید را زنده کنند ولی اندکی با خود تفکر نکردند که حتی خود کوچیما هم در شماره پنجم به نمای هم زمان و بدون حتی یک کات روی آورد. حتما یک دلیلی برای آن وجود دارد که کونامی آن را هم متوجه نشد.

به سبک هر بازی در سبک بقای دیگری، این جا هم شما مثلا قرار است تجربه ای نزدیک به واقعیت داشته باشید. باید غذا بخورید، آب بنوشید و استراحت کافی داشته باشید تا بتوانید زنده بمانید. منابع لازم برای این کار در دنیای بازی پخش شده اند و شما باید در لابه لای سخره های افغانستان به دنبال آنها بگردید. البته به همین راحتی هم نیست و شما مثلا برای استفاده از آب باید آن را تصفیه کنید و یا این که نیاز به انرژی برای ساخت و ساز دارید که از همان منبعی که سربازان را به زامبی تبدیل کرده است، یعنی انرژی Kuban باید استخراج شود که در جای جای نقشه بازی قابل کشف است. جدای از آن شما دارای سطح سلامتی و استقامت هستید که تقریبا با هر حرکتی از سطح استقامت شما کم خواهد شد.

برای مبارزات نیز شما دو راه پیش رو دارید. یکی این که به آرامی و به سبک عناوین اصلی سری متال گیر از پشت سر دشمنان را غافل گیر کنید و آنها را از بین ببرید. البته اولاً از آنجایی که دیگر زنده ماندن زامبیها مهم نیست و آنها هم چیزی برای اعتراف





بالاخره پس از EA حالا نوبتی هم باشد نوبت کونامی است که روی دیگرش را به همه نشان دهد. پس از افتتاح های نسخه دوم بتل فرانت و تحریم بازی بازان و منتقدین نسبت به بازی، به نظر نمی رسد که کونامی ذره ای تعقل به خرج داده باشد و تصمیماتی به شدت وحشتناک تر از EA هم برای بازی خود رفته است. مهم ترین آن ها افزوده شدن خود پرداخت های درون برنامه ای است که در اولین نگاه به بازی باز هشدار می دهد که آماده باشید! ناشر در انتظار خالی کردن مجدد جیب شما است. کونامی هم مانند بسیاری دیگر به پرداخت هزینه بازی برای یک بار قانع نشده و آن ها هم فکر می کنند عنوانشان ارزش خیلی بیشتری دارد و حالا در این بازی هم به ازای هر حرکتی باید رسماً به کونامی پول پرداخت کنید. از خرید ایت‌م‌هایی برای سرعت بخشیدن به پیشرفت پایگاهتان تا تغییرات ظاهری. ولی مسئله ای که سبب رو سفید شدن EA شده است، افزودن پرداخت درون برنامه ای و آن هم با مبلغ گزاف 10 دلار برای خرید محل ذخیره بازی ثانویه است. جای هیچ حرفی دیگر وجود ندارد دیگر رسماً کونامی EA دوم است.

ولی از سوی دیگر حداقل کونامی کیفیت افکت‌ها را تغییر نداده است. جدای از این پرفرت، ابعاد محیط های بازی هم نسبت به شماره قبلی هیچ پیشرفتی نداشته است و اصلاً معلوم نیست چرا وقتی که بازی شما را به یک دنیای دیگر تلیپورت می کند، چرا باز هم تمام محیط‌ها دقیقاً شبیه هم هستند، پاسخ ساده است کونامی حتی به خود زحمت طراحی محیط های جدید را هم نداده است و همه رابه گردن یک دنیای موازی انداخته است.



بسیار پوچ تر به نظر می رسد و تماماً خالی از محتواست. در این جا تنها کاری که باید انجام دهید همکاری با دوستانتان برای از بین بردن سیل دشمنان است. جدای از آن هیچ محتوای دیگری در این قسمت افزوده نشده است. ولی از سوی دیگر به دلیل آن که بازی تقریباً در نظر همه منفور است، بنابراین کسی هم به سراغ خرید آن نمی روند و نتیجه آن شده است که تقریباً همه باید مدت زمان بسیاری را صرف پیدا کردن سه نفر دیگر کنند و بسیاری هم به کل قید این بخش را خواهند زد.

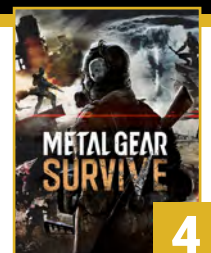
همچون اکثر زمینه‌ها که بازی نسبت به شماره پنجم پرفرت داشته است، گرافیک ظاهری نیز از این قاعده مستثنی نیست و در کل به نظر می رسد که شماره قبلی هم زیبا تر و هم پر جزئیات تر بوده است. البته با توجه به تفاوت سبک بازی و سرریز شدن تعداد بیشتری از دشمنان بر سر شما شاید در ابتدا منطقی باشد که گرافیک بازی اندکی کاهش یافته باشد ولی این مشخص نشده است که در حالی همه شرکت‌ها در طول تاریخ بازی هایشان پیشرفت می کنند چرا کونامی موفق به انجام چنین مهمی نشده است. این پرفرت بیشتر در زمینه سایه زنی‌ها و کسوفیت تکسچرها مشخص است

های دیگر سازنده بازی هایش بود که حالا اکتیویژن سه تیم اصلی برای ساخت عناوین این مجموعه دارد که البته هنوز هم به سختی می تواند طرفدارانش را راضی نگه دارد. با این وضعیت موجود، در صورت ساخت نسخه های بهتر از سری اصلی نیز به دلیل افتتاح این شماره قطعاً دیگر کسی به سراغ آن نخواهند رفت و شاید کم کم وقت آن رسیده باشد که برای همیشه با این سری خداحافظی کنیم. در هر صورت این بازی به هیچ وجه ارزش خرید ندارد!

در آخر باید گفت که تلاش کونامی برای ساخت یک نسخه دیگر در این سری نتیجه ای جز فاجعه نداشته است. کونامی برای نشان دادن آن که هنوز هم توان ساخت متال گیر دارد، تصمیم گرفته است که به هر صورتی که شده است یک نسخه نصفه و نیمه از این بازی را به خورد طرفداران بدهد. این وضعیتی می باشد که اکتیویژن هم سال‌ها پیش با سری ندای وظیفه و پس از جدایی تیم اصلی اینفینیتی وارد با آن دست و پنجه نرم می کرد که البته راه حل اکتیویژن بهبود وضعیت تیم

- داستان ضعیف و میان پرده های توهین آمیز
ماموریت های تکراری
گیم پلی تکراری و خسته کننده
سیستم مبارزات کم عمق و تکراری
هوش مصنوعی ضعیف
گرافیک تضعیف شده

+ سیستم ساخت و ساز پایگاه



تجلی هنر پشت پنجه‌های خشم!

حسین غزالی

OKAMI

HD





یک عنوان فوق انتظار بوده است و البته عنوانی که تا سالها از آن صحبت می‌شد. اکنون، و پس از گذشت 12 سال ناقابل، شاهد عرضه دوباره این عنوان بسیار ارزشمند، در قالبی جدید و با نام OKAMI HD هستیم.

OKAMI از آن دست بازی‌هایی است که اگر یکبار هم آن را بازی کرده باشید، نمی‌توانید به سادگی فراموشش کنید. عنوانی که اولین بار توسط CAPCOM در سال 2006 و برای کنسول پلی‌استیشن 2 منتشر شد. متای فوق‌العاده 93 برای این بازی، بدون شک نشان دهنده عرضه

”

بود! شخصیتی که نقش مهمی در گیم‌پلی OKAMI بازی می‌کند. داستان OKAMI به طور کلی مجموعه‌ای از زیبایی‌های روایات و اساطیر ژاپنی است که به شکل بسیار زیبایی درآمده و می‌تواند همه را به خودش جذب کند. اینکه از داستان بیشتر بخوانید به خودتان بستگی دارد! ولی الان، دیگر نوبت گیم‌پلی است! عنصری که دقیقاً نقش اصلی را در OKAMI HD بازی می‌کند. و مخصوصاً وقتی قرار است ایسونو را در اختیار خودتان ببینید، آن زمان است که با جادوی گیم‌پلی OKAMI آشنا می‌شوید.

تا زمانی که... حالا 100 سال می‌گذرد!! سوسانو که از فرزندان ناگی بوده، و بر اثر نادانی‌اش، باعث آزاد شدن دوباره اوروچی می‌شود! در آن طرف نیز، یکی دیگر از افسانه‌ها و افراد مهم داستان، به معبد اصلی جنگل رفته و آماتراسو را دوباره احیا می‌کند! حالا آماتراسو که که دفعه قبل، بسیار ضعیف شده بود، باید دوباره قدرت‌های از دست رفته‌اش را احیا کند و به مبارزه با تک تک موانع سر راهش بپردازد. حالا به جای ناگی، یک نقاش کوچک و بامزه به نام ایسونو همراه او خواهد

متاسفانه، پس از سال 2006 دیگر شاهد نسخه خاصی از این فرانچایز نبودیم و ایداً فرصت نشد تا این بازی، موفقیتی که به دست آورده بود را پیدا کند. همانطور که می‌دانید، OKAMI کاملاً درباره افسانه‌های بزرگ و دیرینه ژاپن است و داستان در این خط روایت می‌شود. اگر فکر می‌کنید که نمی‌توان از یک افسانه، داستانی تکرار ناشدنی ساخت سخت در اشتباهید! و حتی اگر هم سخت در اشتباه باشید، OKAMI خودش مشکل را برایتان حل می‌کند. به زبان ساده، شخصیت اصلی بازی یکی از افسانه‌های ژاپن به نام آماتراسو است که در ادامه و با شروع بازی با او بیشتر آشنا خواهید شد. آماتراسو، سالهاست که با دشمن قسم خورده خودش وارد مبارزه شده و هنوز به طور کامل موفق به پیروزی نشده. پس از کشمکش‌های فراوان، قهرمان قصه ما متوجه می‌شود که تنها راه شکست دشمن دیرینه‌اش، انسانی به نام ناگی است. پس آماتراسو ناگی را پرورش می‌دهد و برای مبارزه آماده می‌کند. پس از مدت‌ها و دیدن ظلم‌های بی پایان اوروچی، آماتراسو نیز به کمک ناگی، اینبار در قالب گرگی سفید می‌رود. اما باز هم مغلوب اوروچی می‌شود



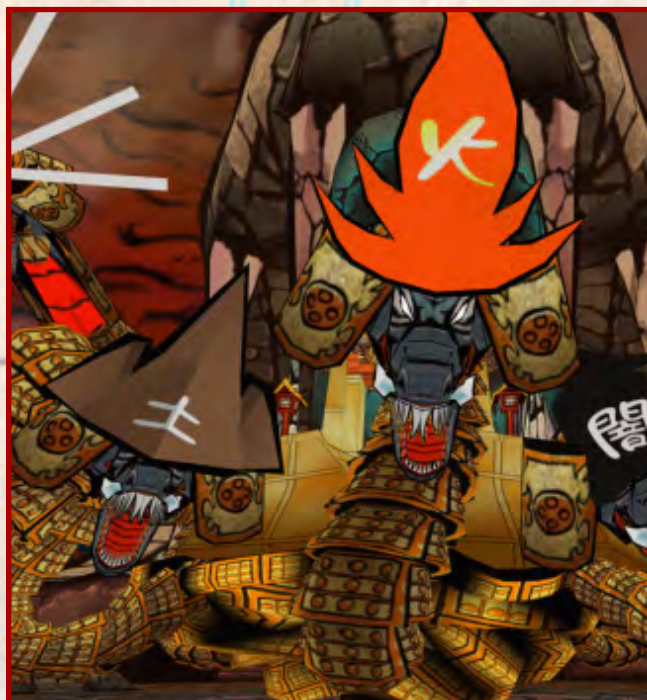


این مراحل فرعی اصلاً خالی از لطف نیست! ماموریت‌های فرعی بازی که بسیار مفرح نیز طراحی شده‌اند، نقش شدیداً مهمی در ماندن روح و جذابیت بازی دارند. اگرچه کنترل بازی در مواقعی آزاردهنده ظاهر می‌شود، به خصوص در نسخه PC، اما به طور کلی شاهد کنترلی بسیار خاص هستیم. در واقع، لحظاتی که همزمان در حال نقاشی و مبارزه هستید را در کمتر بازی می‌توانید تجربه کنید. باس فایتهای موجود در OKAMI همگی از طراحی بسیار منحصر به فردی بهره می‌برند و علاوه بر آن مبارزه با هرکدام نیز زیبایی خاص خودش را دارد.

درختان و یا کشیدن بمب و... به دشمنان آسیب برسانید و فقط لذت ببرید! نکته زیبای دیگر، وجود معماهای لذت‌بخش و جذاب در بازی است! معماهایی که بازهم باید با خلاقیت شما و مهارت نقاشی حل بشوند تا بیشتر از همیشه از فتح کردن مراحل لذت ببرید.

محیط‌های طراحی شده در بازی نیز از لحاظ هنری بسیار عالی و زیبا طراحی شده‌اند و جای هیچ حرفی را باقی نمی‌گذارند. طراحی روستاها و حیوانات و الهه‌ها و حتی NPC ها عالی از آب درآمده. علاوه بر اینها، OKAMI حتی به مراحل اصلی اکتفا نکرده و در کنار مراحل اصلی بازی، سورپرایزهای دیگری نیز در کنار بازی برپایمان تعبیه کرده که انجام

OKAMI زمانی خود را نشان می‌دهد که شما را جای نقاش ماهر بازی می‌گذارد! مطمئناً اینکه در دنیایی انتزاعی از اسطوره‌های ژاپنی نقاشی کنید جذاب است و جذاب تر از آن هم، این است که آن دنیا را با نقاشی‌های خودتان بسازید! مبارزات بازی نیز تا حد زیادی بر پایه همین نقاشی کردن ساخته شده‌اند! تمام محیط بازی برای نقاشی کردن در اختیار شماست! حتی شما می‌توانید با نقاشی کردن ماه و خورشید، جای شب و روز را نیز عوض کنید! البته اشتباه نکنید! نقاشی در OKAMI فقط در این مورد خلاصه نمی‌شود و حتی در مبارزات، به صورت پیشرفته می‌توانید از این عنصر در بازی استفاده کنید! مثلاً با قطع کردن





گرافیک OKAMI در یک کلام شاهکار است! یک شاهکار هنری فوق‌العاده که گرافیک هنری‌اش را شاید هیچگاه با چشمانتان ندیده باشید! این طراحی هنری استادانه در کنار عنصر نقاشی که به خوبی در بازی جای خشک کرده، باعث پدید آمدن ترکیبی خوش طعم و تکرار ناشدنی می‌شود که مطمئناً طعم آن به این زودی‌ها از زیر زبانتان دور نمی‌شود. طراحی گرافیک و محیط بازی، بسیار شبیه نقاشی‌های معروف ژاپنی است. اینکه کپکام تا چقدر با ساخت این بازی در آن زمان، خلایق و نبوغ اعضای استودیوهایش را نشان می‌داد کاملاً واضح است. جالب است بدانید که در ابتدا قرار بود گرافیک بازی رنگ و روی دیگری داشته باشد و با حالت سه بعدی تمام و معمولی به بازار عرضه بشود که خوشبختانه، OKAMI در کمال خوشبختی از این دردسر فرار کرد.

متأسفانه، از مواردی که اصلاً در طول بازی دوست نداشتیم، این بود که شخصیت‌های بازی رسماً هیچ زبانی برای صحبت با یکدیگر نداشتند! (حتی ژاپنی) و به طور مطلق از زبان کپکامی (!) برای صحبت استفاده می‌کردند و به شخصه کمی حس غریبه بودن با شخصیت‌های بازی به من دست می‌داد. موسیقی بازی، کاملاً زیبا و «ژاپنی» خلق شده و از هر لحظه شنیدن آنها لذت می‌برید! موسیقی OKAMI آنقدر جذاب است، که مخصوصاً در حین مبارزات، ممکن است خودتان را در ژاپن ببینید! خوشبختانه رزولوشن OKAMI HD نیز در سطح قابل قبولی قرار دارد و به عنوان نسخه بازسازی شده، کاملاً دلچسب و دلنشین ظاهر می‌شود.



OKAMI HD، بدون شک، یکی از زیباترین، هنرمندانه‌ترین و خاص‌ترین بازی‌های تمام دوران‌هاست! ایده استفاده از نقاشی برای بنای ساختمان گیم‌پلی، بسیار استادانه بنظر می‌رسید و اکنون هم با گذشت همانندی برای آن ندیده‌اید، این بازی، طعمی زیر زبان شما می‌گذارد که تا مدت زمان زیادی درباره‌اش صحبت خواهید کرد! پس به هیچ وجه هنر ناب ژاپنی را از دست ندهید!

- دوربین بازی گاهی ممکن است آزاردهنده ظاهر بشود.

+ طراحی هنری بی‌نظیر
ایده استفاده از نقاشی برای گیم‌پلی بسیار خلاقانه است
موسیقی بسیار زیبا
داستان عالی با ارزش تکرار بالا
معماهای جذاب



L.A. NOIRE

در لبه تاریکی





رک استار به عنوان یکی از خلاق ترین و خوش ذوق ترین استدیو های بازی سازی دنیا، همیشه از یک معطل به شدت جدی رنج می برد. این مشکل اساسی چیزی نیست جز این که این استدیو فقط به نام سری GTA شناخته شده است. در طول سالها این مجموعه تلاش های عمده ای برای ساخت عناوین متنوع تر انجام داد تا اندکی از این حرفها راحت شود و این مسئله هم از نظر اقتصادی و هم برای حیثیت استدیو بسیار حیاتی است. اولاً از این جهت که شیر دوشی پی در پی یک سری بازی برای همیشه واقعا ناممکن است و طبعاتی همچون قضیه سری ندای وظیفه و اکتیویژن در پی خواهد داشت و از سوی دیگر در ظاهر همه خواهند گفت که راک استار با تمام مهارت هایش فقط بلد است GTA بسازد.

البته در این میان مجموعه راک استار تعداد زیادی عنوان جدید به بازار عرضه کرد و برای نمونه می توان به سری های Manhunt (که البته به دلایل دیگری ادامه داده نشد و نا موفق ماند) سری Midnight Club و دهها عنوان دیگر اشاره کرد که البته اکثر قریب به اتفاق آنها نه به موفقیتی در فروشگاهها دست یافتند و نه در نظر منتقدین به محبوبیت خاصی دست یافتند. البته این مثال برای همه عناوین این مجموعه صادق نیست و سری عناوینی مانند Red Dead، Max Payne و یا عنوانی مانند Bully نمونه های بسیار خوبی از عناوینی هستند که به دست این استدیو سپرده شده و نتیجه ای خارق العاده به دست آمده است. در این میان یکی از عناوین این شرکت بیش از سایرین محل بحث و جدل بین طرفداران و منتقدان بوده است و آن هم بازی سال های نه چندان دور این شرکت به نام LA Noire است. عنوانی که در زمان خود انقلابی عظیم در صنعت بازی سازی به حساب می آمد و قرار بود دنیای بازی های ویدئویی را بیش از پیش به واقعیت شبیه سازد ولی انواع و اقسام محدودیتها جلوی آن را گرفت. این عنوان قرار بود به یک استاندارد برای عناوین





یا این که گوشه ای در کنار خیابان در انتظار مرگ تدریجی باشند و دسته سوم که بد شانس ترین آن‌ها هم هستند، هیچ وقت توان خارج شدن از نظم و ساختار ارتش و نیروی نظامی را ندارند. آن‌ها مجددا باید در یک رشته نظامی استخدام و گرنه زندگی دیگر برایشان بی معنا خواهد بود. این‌ها یا باید به استخدام مجدد در ارتش درآیند یا اینکه اگر ذره ای بخواهند به جامعه بازگردند، کمترین کاری که می‌توانند انجام دهند استخدام در نیروی پلیس شهری است. این‌ها دسته ای هستند که هیچگاه از رنج و زجر و خشونت رها نمی‌شوند.

داستان این عنوان هم دقیقا همین است. کول فلپس به عنوان یک سرباز بازگشته از جنگ متاسفانه از بد شانس ترین نوع آن‌ها است و به نظر می‌رسد که ذهنش هیچ گاه قصد رهایی از نبرد و جنگ را ندارد. او در ابتدای بازی یک مامور گشتی ساده پلیس است ولی به تدریج و با کمک مهارت ذاتی اش در امر شناسایی خلاف کاران، و تحت تاثیر گذاشتن بالا دستی‌ها به راحتی به یک کارآگاه موفق تبدیل می‌شود. البته در شهر گناه لس آنجلس، هیچ چیز همیشه انقدر خوب باقی نمی‌ماند و تنها مدتی زمان لازم است که فلپس هم به فساد آلوده شود. این پرونده مخفی فلپس و در کنار آن در دست گرفتن فساد های به شدت سنگین تر بالادستی های خود و این نکته که حالا پلیس محبوب ما قصد ندارد این پرونده را به همین راحتی رها کند و بیش از پیش در لجن فرو رود سبب می‌شود که بالا دستی‌ها پرونده اخلاقی فلپس را نمایان کنند و کارآگاه محبوب ما تنزل درجه گرفته و دوباره شروع به جمع کردن اعتبار و آبروی خود بگیرد. البته در این میان دوباره پرونده ای به وی تعلق می‌گیرد که قرار است سرونوشت او را برای همیشه تغییر دهد.

دست منتقدین بسپارد، شاید که مقداری دلشان به رحم آید. در هر صورت عرضه مجدد این بازی سبب شد که شانس دوباره ای داشته باشیم که راجع به یکی از خاص ترین بازی های تمام تاریخ (حداقل تا به این جا) اندکی دیگر بحث کنیم.

داستان بازی درست از جایی شروع می‌شود که جنگ دوم جهانی به پایان رسیده است و سربازان حالا در راه خانه. البته شاید در ظاهر جنگ تمام شده باشد ولی پدیده ای مانند جنگ، آن هم در ابعاد جنگ دوم جهانی چیزی نیست که به این راحتی‌ها از فکر و ذهن آن‌ها پاک شود. در این میان سه دسته آدم وجود دارد. دسته اول که خوش شانس ترین هستند در تلاش و تقلای همیشگی برای فراموش کردن جنگ هستند. آن‌ها شغلی کاملا بی ربط به هر گونه خشونت و درگیری اختیار می‌کنند و یا شاید هم بتوانند به شغل خود قبل از جنگ هم بازگردند. دسته دوم توان برقراری ارتباط با دنیای خارج از جنگ را ندارند و مجبور می‌شوند که یا به باند های تبهکاری بپیوندند

نقطه قوت این بازی قرار بود داستانش باشد. داستانی که مکملش بازیگران طراز اول هالیوودی بود و چیزی که در آن روزها باعث تعجب همگان شده بود دقت بالای تصویر سازی صورت این بازیگران و حرکات فوق نرم و دقیق صورت آن‌ها بود. این بازی در آن روزگار نسل هفتی از تکنولوژی Motion Scan استفاده کرد که سبب شده بود تمامی حرکات صورت و بدن شخصیت‌ها با دقتی مثال زدنی بر روی آن دستگاه های به معنای واقعی کلمه، ضعیف نسل هفت به تصویر کشیده شود. در واقع مهم ترین نقطه قوت و مهمترین بخش های گیم پلی بازی حول محور همین تکنولوژی و استفاده های آن در بازی بود و همین خود سبب وارد آمدن آسیب ای زیادی به ساختار دیگر بخش های بازی شد. البته با وجود تمام نقد های مثبت و منفی پیرامون بازی جدید، راک استار به همین راحتی‌ها توان دل کندن از این عنوان را ندارد و با عرضه کنسول های میان نسلی بار دیگر راک استار تحریک شد تا این عنوان را حداقل برای یک بار دیگر هم که شده به





ساختار گیم پلی بازی منطق ساده ای دارد. پرونده را بگیر، به محل وقوع جرم برو و تعدادی مدرک جمع کن، در محل از عده ای پرس و جو کن و سعی کن شواهد و مدارک را کامل کنی و در آخر به سراغ مجرم اصلی برو و اگر هم مظنون اندکی مقاومت از خود نشان داد، وی را بکش و تمام. البته با وجود تمام تبلیغ و مانور انجام شده بر روی بازی، بازی تماما همین گیم پلی ساده را در اختیار شما قرار می‌دهد. مراحل ابتدایی کشف سر نخ‌ها به شدت خسته کننده و تکراری طراحی شده است. در این مراحل هیچ کاری جز زیر و رو کردن سطل های زباله، یا گشتن و جب به جب محدوده مشخص شده نباید انجام داد و همین اولین ضد حال اساسی در بازی محسوب می‌شود. البته یکی دیگر از دلایلی که سبب شد این مرحله اولیه اینقدر سخت و خسته کننده باشد، محدودیت کنسول‌ها و رایانه های شخصی در امر رندر محیط و کیفیت تکسچرها بود که سبب می‌شود شما نتوانید به راحتی تمایزی ما بین زباله های ریخته شده در گوشه و کنار شهر کثیف آن روز های لس آنجلس و مدارک اصلی نهفته در گوشه و کنار زمین پیدا کنید که حتی با وجود عرضه مجدد برای کنسول های جدید و افزایش کیفیت بصری و رزولوشن بازی، باز هم تشخیص این اجسام سخت است. جدای از این، چندین مرحله شامل درگیری با گنگسترها و مقابله با سارقین هم قرار دارد که ب دلیل سیستم گان پلی خسته کننده بازی، لذت چندانی ندارد.

دیگر مشکل بازی، سیستم بازجویی های آن است که آن هم هنوز هیچ ارتقایی به خود ندیده است. به طور معمول پس از کشف چندین مدرک اولیه، دومین کاری که یک کارآگاه در صحنه جرم باید انجام دهد شروع فرآیند پرس و جو و در عین حال بازجویی مظنونین اصلی است. باز هم کار در ظاهر بسیار زیبا و جذاب ولی نتیجه نهایی خارج از تصور خسته کننده و بی اهمیت. در واقع مهمترین تکنولوژی افزوده شده به بازی برای طراحی این صحنه به وجود آمد ولی به چندین دلیل در امر طراحی بازجویی‌ها بسیار نا کارآمد ظاهر شد. اولین نکته آن است که با وجود تمام مانووری که روی این تکنولوژی جدید داده شده بود باز هم به دلیل محدودیت های فنی آن زمان، نتیجه در بسیاری از اوقات بسیار نا واضح بود. همین سبب شده بود که سازندگان بسیاری از احساسات مانند شرم و دروغ را در بعضی از کاراکترها به صورت اغراق شده به نمایش بگذارند. نتیجه بسیار عجیب بود و حتی ممکن بود صورت یک کاراکتر برای دروغ گفتن کاملا قرمز شود. البته چنین چیزی بیشتر در بخش های ابتدایی بازی رخ می‌دهد و با پیشرفت بازی و رسیدن به دروغ گو های ماهر تر، اوضاع اندکی از نظر ظاهری بهتر می‌شود و البته که کار برای بازی باز سخت تر.



باز این عنوان، با وجود کوچک بودن نسبی بسیار جذاب و متنوع است و این خود یک نکته قوت در میان سیل نکات منفی بازی محسوب می‌شود. دیگر خبر خوب آن است که به وسیله هزاران عکس جمع آوری شده به وسیله تیم سازنده از آن روزها در واقع با یک شبیه ساز لس آنجلس دهه 60 روبرو هستیم.

سرعت بسیار پایین آن است که آن هم سبب خسته کننده شدن از گشت و گذار در دنیای بازی می‌شود. حتی سرعت و خوش دستی خودروها نیز تحت تاثیر قرار گرفته است و نسبت به عناوین قدیمی تر این مجموعه مانند GTA IV شاهد سنگینی خاص و حتی افت کیفیت فیزیک حرکتی و برخوردها نیز هستیم. البته در خصوص گشت و گذار با خودروها خبر خوب این است دنیای جهان

جدای از این دیگر ایراد این بخش، خود سیستم بازجویی است. پس از نشان دادن مدارک به متهم در حین بازپرسی در ظاهر شما سه گزینه برای به حرف درآوردن متهم دارید. گزینه اول باور کردن صحبت های متهم است، گزینه دوم شک داشتن بین حرف های متهم که همیشه مخالف شما صحبت می‌کند، بود و گزینه سوم هم متهم کردن مظنون و رد تمام صحبت های او. البته این سیستم در نسخه ریمستر اندکی دچار تغییر شده است و حالا گزینه های شما به پلیس خوب، پلیس بد و متهم کردن مظنون تبدیل شده است که باز هم همان نتیجه های قبلی را به همراه دارد ولی این تغییر حداقل سوالها و بازجویی را اندکی از حالت صفر و یکی خارج کرده و سبب معقول تر شدن آنها شده است. البته هنوز هم مهمترین ایراد بازی باقی مانده است. مهم نیست شما چه سوالی از متهم بپرسید و یا این که به درستی به وی اتهامی وارد کنید و یا او را تبرعه کنید. در هر صورت بازی در یک مسیر خطی رو به جلو حرکت می‌کند و تنها تغییر سوال و جواب درست یا غلط، یک سیستم رنگ دهی به کارآگاهیت شما است که واقعا هیچ ارزشی هم ندارد و این مهمترین ضد حال بازی است و تمام زیبایی بازی یا هر آنچه را که از آن باقی مانده بود را از بین می‌برد.

دیگر ایراد بازی، هم در نسخه اولیه و هم در این نسخه جدید، سیستم شوتینگ و کاور گیری بازی است که هنوز هم بسیار خشک ابتدایی و بدون لذت و جذابیت طراحی شده است. البته متأسفانه این مشکلی است که تمام عناوین راک استار با آن دست و پنجه نرم می‌کنند و به نظر هم نمی‌رسد که این مجموعه تلاشی برای بهبود آن داشته باشد و البته علاوه بر این مشکل در بازی همیشه شاهد یک محدودیت عظیم در تعداد گلوله های قابل حمل هم هستیم که حتی اگر هم که قرار باشد اندکی از شوتینگ بازی لذت ببرید، با به پایان رسیدن گلوله‌ها مجدد باید زمین را برای یافتن چند گلوله بیشتر زیر و رو کنید... دیگر مشکل بازی



بازی هستیم که حتی شاید به جرات بتوان گفت که هنوز هم هیچ عنوانی نتوانسته است زیبا تر از این بازی به نظر برسد. تک تک حرکات صورت و حتی گردن و در واقع حرکات تمام عضلات بخش بالایی کاراکترها با دقتی مثال زدنی در بازی گنجانده شده است و حتی علاوه بر شخصیت های اصلی اکثر شخصیت های فرعی نیز از این فناوری بی بهره نمانده اند ولی هنوز هم مشکلاتی در موشن کیچر حرکات بدن کاراکترها دیده می شود که به دلیل سختی های کار کلی تیم، اندکی قابل چشم پوشی است.

البته همه چیز آنقدرها هم بد نیست و مهمترین نقطه قوت یعنی صدا گذاری و بازیگری ها یک تنه می تواند بازی را نجات دهد. در واقع بازیگری ها و صداپردازی شخصیت ها آنقدر زیبا و حساب شده است که حتی می توان این بازی را برای این مورد خاص خریداری کرد و بحث موسیقی بازی نیز که دیگر حرفی برای گفتن نمی گذارد و شما را به راحتی به یک سفر اجباری به سال های دهه 60 میلادی خواهد برد. جدای از آن به دلیل استفاده از تکنولوژی Motion Scan شاهد یکی از زیبا ترین و در عین حال طبیعی ترین حرکات صورت کاراکترها در یک



پوشی کنید، داستان بازی قطعا آن قدر زیبا خواهد بود که هیچ مشکلی شما را آزرده خاطر نخواهد کرد و شاید از بازی لذت ببرید ولی در نظر داشته باشید که این عنوان برای بیشتر از یک بار بازی شدن ساخته نشده است.

وجود عرضه بازی برای نسل هشت و هشت و نیم، حتی یک ارتقا کوچک گرافیکی نیز بر روی بازی اعمال نشده است و تنها تغییر به وجود آمده افزایش رزولوشن بازی به 1080 در نسل هشت و 2K و 4K در نسل هشت و نیم است و هیچ ارتقایی بر روی تکسچر های بازی رخ نداده است. با این وجود اگر بتوانید از پس تمام مشکلات برآیید و از آن ها چشم

در نهایت باید گفت که نسخه اولیه بازی با وجود تمام کم و کاستی هایش یکی از بهترین های نسل هفت بود که این امر به لطف داستان خوب و بازیگری های فوق العاده بدست آمد. البته نمی توان به راحتی از کنار ایرادات اصلی بازی یعنی سرعت بسیار پایین، مشکلات عدیده گیم پلی و سیستم خسته کننده شووتینگ کنار آمد. در ثانی با

- سیستم بازجویی خسته کننده و بی اهمیت گیم پلی خشک و خسته کننده سرعت بسیار پایین بازی گان پلی خسته کننده

+ دنیای پر جزئیات و دقیق آن روز های لس آنجلس داستان فوق العاده زیبا و درگیر کننده بازی شخصیت پردازی فوق العاده کاراکترها و فلش بک های زیبا استفاده زیبا و بهینه از سیستم موشن اسکن



8.5

QUANTUM BREAK™

شورتی با ثانیه‌ها

حسین غزالی



از بازی، به سادگی می‌توان این تظاهر کنندگان را مشاهده کرد. کسانی که موافق کارهای پل نبودند و دستکاری زمان را موجب از هم گسیختگی نظم جهان می‌دانستند. پل سرین، دوست قدیمی و خوب برادر جویس، یعنی جک نیز بود! او پس از به اتمام رساندن آزمایش‌ها، و ساخت ماشین زمان، از او دعوت کرد تا به مرکز کار مونارت بیاید (اگر دقت کرده باشید در این مسیر نیز با گروه‌های معترض رو به رو می‌شود). پل، با جک صحبت می‌کند و به او می‌گوید که می‌خواهد با کمکش، به برادر خود یعنی جویس ثابت کند که در اشتباه بوده است. پس از این ماجرا، جک هر طور که شده بود، درخواست پل سرین را قبول می‌کند و برای شروع اولین آزمایش بزرگ ماشین زمان آماده می‌شود.

که با پیشرفت‌های علمی امروز، نزدیک‌تر و نزدیک‌تر بنظر می‌رسید؛ سفر در زمان! پل، بدون هیچ وقفه‌ای، مدام در حال ادامه تحقیقات برای به ثمر رساندن این جریان شد. دانشمندانی مثل ویلیام جویس و التون میر نیز در این راه کمک‌های او بودند. اگرچه تحقیقات این دو دانشمند به نتایج بسیار خوبی رسید، اما درنهایت، رئیس کمپانی مونارت یعنی پل سرین، به برخی تحقیقات دست یافت. (در اواسط داستان متوجه خواهید شد که دانشمندان کمپانی، بارها و بارها به پل هشدار داده بودند). ویلیام جویس و التون میر، اگر چه راضی به ادامه تحقیقات و تکمیل دستگاه زمان نشده بودند، اما پل، هر طور که شده بود، حتی بدون این دو، تحقیقات و ساخت دستگاه را ادامه داد! نکته دیگر ماجرا، تظاهرات مخالفان این تحقیقات و ماشین زمان بود، در قسمت‌هایی

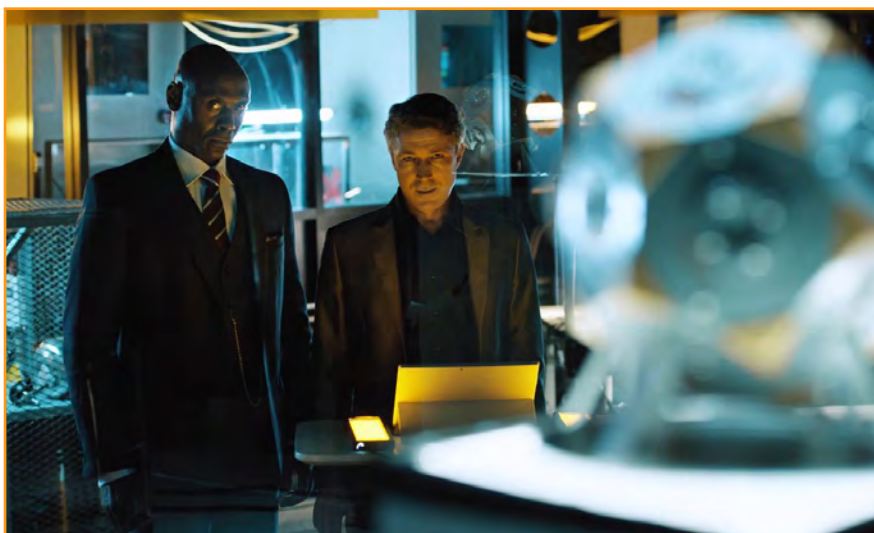
بدون شک، کمپانی رم‌دی را همگی با عناوینی مانند Max Payne و Alan Wake می‌شناسیم و به یاد می‌آوریم. اولین نسخه مکس پین را در سال 2001 دیدیم. عنوانی که توانست با صحنه‌های سینمایی فوق‌العاده و اکشن بی‌نظیر، همه توجهات را به خودش جذب کند. مکس پینی که هنوز زمان زیادی نگذشته، به یکی از محبوب‌ترین عناوین آن دوران، و حتی اکنون تبدیل شد... عنوانی که همگی توسط سم لیک، نویسنده فوق‌العاده‌شان به بهترین نحو ممکن ساخته شدند و زیر قلم او بود که زیباترین داستان‌ها را دیدیم. جالب است بدانید که در ابتدا قرار بود طرح‌های دیگر، با داستان‌های دیگری جایگزین بازی حال حاضر بشوند که البته با تصمیم درست رم‌دی، اکنون شاهد این بازی هستیم. برای مثال، جهان‌های موازی، یکی از همین طرح‌ها بود! طرحی که در بازی‌ها مختلفی شاهد آن بودیم. علی‌الخصوص عنوان تحسین شده Life Is Strange که در نهایت، این طرح نیز به دلیل تکراری بودن لغو شد. نکته قابل تحسین ماجرا این بود که سازندگان بازی، با چندین استاد دانشگاه دیدار کردند تا به هر چه واقعی‌تر جلوه دادن داستان بازی افزوده شود و همه چیز در بهترین حالت خودش باشد. ایده ماشین زمان و دستکاری زمان، اگر بیشتر از جهان‌های موازی به آن پرداخته نشده باشد، کمتر هم نبوده است؛ اما آنچه کوانتوم بریک را نجات داده، بدون شک قدرت داستان‌نویسی سم لیک است! داستان بازی در شهری به نام «ریورپورت» جریان دارد. شهری که در ایالت ماساچوست آمریکا قرار داد و مرکز اصلی اتفاقات کوانتوم بریک شمرده می‌شود. پل سرین، رئیس شرکت مونارک، یکی از افراد با نفوذ شهر، رویاهای زیادی را در سر می‌پروراند. رویایی



نیز دچار مشکل شده بود و وایلدِر به او گفت تنها کسی که توانایی نجاتش را دارد، صوفی است که در عین بدشانسی، یکی از افراد شناخته شده سازمان مونات است. اما در عین خوشبختی، وایلدِر که هنوز هم به عنوان یکی از ماموران ارشد مونات محسوب می‌شد، توانست با کمک اعتبار و قدرتش، به جویس کمکی بزرگ‌تر از همیشه بکند! جویس به صورت نمادین تسلیم سازمان شده و در خالی که کاملاً وارد سازمان شده بود، باز هم به کمک وایلدِر، نجات پیدا می‌کند. پس از تمامی این اتفاقات، آنها متوجه می‌شوند که سرین واقعاً به آینده رفته و پایان زمان را با چشمانش دیده است! تمام حرف‌های او درست بوده و آنها کم کم وارد ناحیه صفر می‌شوند. پس، حالا با درک کامل از این ماجرا، جویس و وایلدِر باید این مشکلات را قبل از دیر شدن به طور کلی حل کنند. بنابراین، آنها دکتر صوفی آمارال را می‌دزدند و به سمت ماشین زمان جویس

سختی را برای رسیدن به آن در پیش دارد. یکی از زیباترین سکانس‌های بازی، زمانی است که سرین را می‌بینیم، او برگشته و به جک و ویلیام می‌گوید که از آینده می‌آید و پایان زمان را دیده است! چهره او، بسیار پیرتر بنظر می‌رسد و دقیقاً، این لحظه‌ها از اساسی‌ترین نقاط داستان کوانتوم بریک هستند. در ادامه، ویلیام با هوشیاری تمام، به سرین می‌گوید که می‌تواند به کمک او، شکستگی موجود در زمان را درست کند. اما پل به هیچ عنوان زیر بار نمی‌رود و ماموران مونات بار دیگر به جویس و برادرش حمله می‌کنند و جک نیز دستگیر می‌شود. پس از مدتی، ویلیام با وایلدِر که یکی از دوستانش بود نیز دیدار می‌کند و متوجه می‌شود که او مامور دو جانبه در سازمان مونات بوده است. حال وایلدِر با توجه به دوستی سابقه دار او و ویلیام، به او سرخ‌های مهمی می‌دهد تا به دنبال برادر خود و پل سرین برود. از طرفی، ماشین زمان ویلیام جویس

در همان زمان که پل و جک در حال آزمایش هستند، ویلیام وارد مرکز می‌شود و از دیدن برادرش شوکه بنظر می‌رسد. در همان زمان که او مشغول هشدار دادن است، دستگاه دچار مشکل شده، انفجار بدی شکل می‌گیرد و بدتر از آن، پرتوهای انرژی قوی، به سرین و جک برخورد می‌کند. پس از رخ دادن این فاجعه، ویلیام و جک از مهلکه فرار می‌کنند و ویلیام، برای جک توضیح می‌دهد که ماجرا از چه قرار است. همچنین، متوجه می‌شویم که قطعه‌ای به نام Counter Measure وجود دارد که می‌تواند شرایط را درست کند و توسط خود او از قبل، برای همپین روزهایی ساخته شده است. البته این قطعه، اکنون دیگر در دسترس نیست و جک، مسیر طولانی و

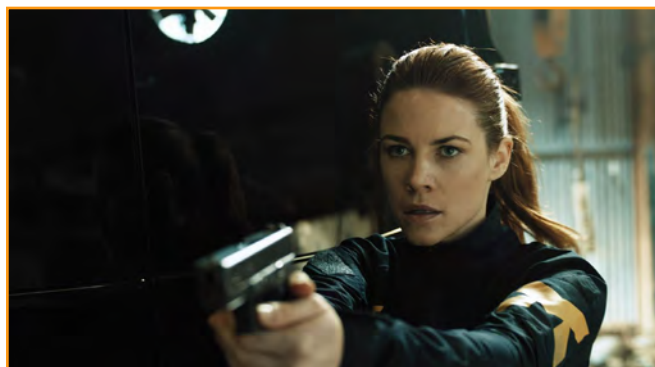
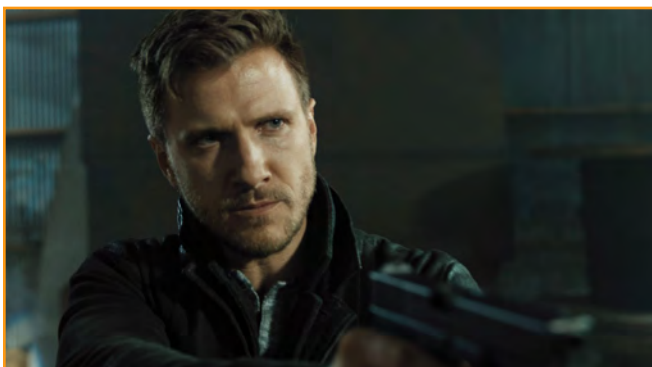




می‌شود و ویلیام با وصل کردن قطعه به تجهیزات، دوباره آن را فعال می‌کند! ظاهراً همه چیز درست شده و زمان به حالت عادی خودش برمی‌گردد. جک، چشم‌انداز خودش را در ناحیه صفر زمانی دید! اما دیگر مشکل خاصی آنها را تهدید نمی‌کرد. حالا دیگر سرین کشته شده و همه چیز به حالت عادی خودش نزدیک است. پس از تمامی این اتفاقات جک را در حال مصاحبه با یکی از مقامات امنیتی مونارت می‌بینیم. پس از پایان مصاحبه، فردی به نام هچ به جک پیشنهاد کار می‌دهد! جک حالا دو آینده متفاوت پس از این تصمیم می‌بیند و...

نهایت همگی به سال 2016 وارد می‌شوند و در یکی از کارگاه‌های بزرگ شهر، قطعه حیاتی را پیدا می‌کنند. اما سرین وایلدر با به دام می‌اندازد. وایلدر با قدرت تمام قطعه را در دست خود می‌گیرد و سرین به قطعه شلیک می‌کند و در کمال ناباوری باعث فعال شدن قطعه می‌شود! همه چیز به خوبی پیش می‌رود تا اینکه آنها متوجه می‌شوند که حتی با وجود قطعه نیز نمی‌توان به طور کلی مشکلات شکستگی زمان را حل کرد. زیرا امکان ایجاد پارادوکس زمانی بسیار زیاد بود. سرین که هنوز درگیر قطعه با سرنوشت نامشخص بود، توسط جک جویس کشته

می‌روند. حالا پل سرین نیز به خودی خود، در معرض خطر جدی قرار دارد! پس از انجام بررسی‌های لازم، مشخص می‌شود که قطعه مورد نیاز برای بازگرداندن شرایط در سال 2010 گم شده است! پس آنها تصمیم می‌گیرند که به آن سال بروند! اما آمارال با تیزهوشی تمام در دستگاه اختلال ایجاد می‌کند و به سازمان اخطار می‌دهد! جویس به سرعت به سال 2010 می‌رود و آمارال را رها می‌کند. حالا پس از تمام این درگیری‌ها، آنها متوجه می‌شوند که بعضی افراد مونارت مانند بث بارها تلاش در کشتن سرین داشتند اما موفق نبودند. در



درباره داستان کوانتوم بریک، باید گفت، که داستان بازی، پیچیدگی‌ها و حفره‌های داستانی خودش را داراست. کوانتوم بریک، زیر دست سم لیک، به یکی از بهترین حالات خود نوشته شده! هر چند اکنون هم ریشه‌هایی از سفر در زمان را به صورت غیر مستقیم با آزمایشات واقعی علمی دیده‌ایم! اما اگر به اینطور مسائل علاقه دارید، شاید بهتر باشد یکبار دیگر به تجربه این عنوان زیبا بپردازید.

**به عنوان
سخن پایانی**