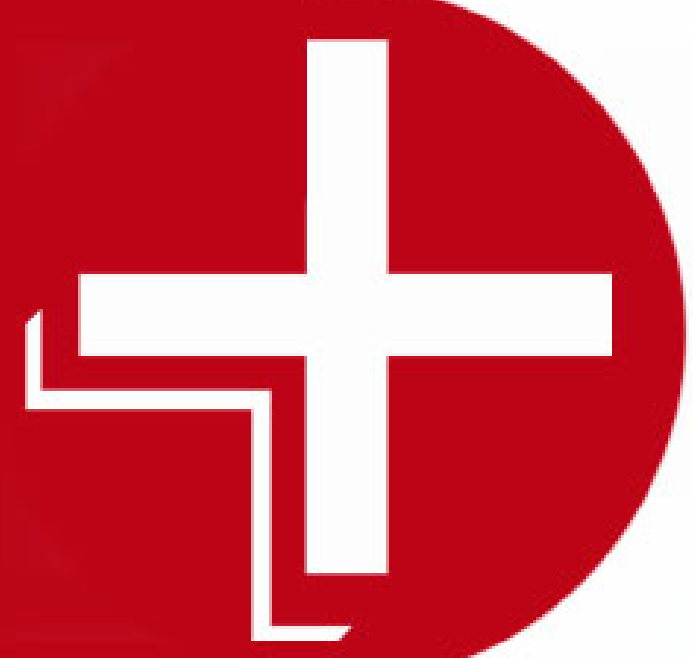




D I G I T A L

گیم فای پلاس

مجله الکترونیکی گیمفا پلاس

سال اول

شماره ۷ - خرداد ۱۳۹۲

June 2013

www.GameFa.com
Plus.GameFa.com



wolfenstein

THE NEW ORDER™

- The Last of Us
- Deadpool
- Company of Heroes 2
- DARK
- Metro: Last Light
- Far Cry 3: Blood Dragon
- Monaco Whats yours is mine

- چهره پشت صدا
- پیش نمایش نمایشگاه E3 13
- آینده ای گنگ با اتمسفری آشنا - Remember Me
- چگونه مادر خود را گیمر کنیم؟
- انتظاری شیرین

گزارشی از مراسم معرفی کنسول
جدید مایکروسافت - XBOX ONE

XBOX ONE



گیمفا

مدیر مسئول: دانیال نوروژی

سر دبیر: حامد افرومند

طراحی و صفحه آرایی: حامد افرومند

تحریریه (به ترتیب حروف الفبا):

پریسا بار افکن - رسول خردمندی - روزبه سامانی

سجاد سعیدی - بهزاد شعبانی امین شیروانی

عماد عامری - سید پرهام عیادی - شایان فارسی

امیر گلخانی - محمد رضا مصطفوی - مانی میرجوادی

سینا نادری - حسن ناظر مقفری - قاسم نجاری

عادل نریمانی - حمیدرضا نعیمی - امیرحسین والی

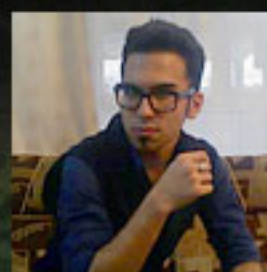
هر گونه کپی برداری از مطالب این مجله بدون اجازه نویسنده و قید منبع ممنوع می باشد. گیمفا+ آماده ی دریافت مقالات شما در موضوعات مختلف مرتبط با این مجله می باشد. شما می توانید مقالات خود را به آدرس Plus@Gamefa.com بفرستید. گیمفا+ همیشه آماده ی دریافت نظرات، پیشنهادات و انتقادات شما می باشد. از تمام افرادی که ما را در تهیه و گردآوری این اثر یاری نمودند کمال تشکر را داریم.

گیمفا
GAMEFA
www.GameFa.com



دانیال نوروژی

مدیر مسئول



با سلام خدمت خوانندگان همیشگی گیمفا گیمفا در مسیر رشد و شکوفایی قرار دارد و شکی در این قضیه نیست.همگی ما از بالاترین رتبه ی سایت تا کاربران عزیز آن در تمامی لحظات این پیشرفت و شکوفایی دست داشته اند و حالا وقت آن رسیده تا با پرشی عظیم و بزرگ بتوانیم وارد مرحله ای جدید بشویم.تابستان افسال با تلاشی که در حال شکل گیری است قرار است تا گیمفا باری دیگر با ظاهری مدرن شکل بگیرد و متولد شود.اهداف گیمفا برای رشد و شکوفایی تمامی نخواهد داشت و تمام سعی خود را خواهیم کرد تا به مانند دیگران حرکتی اصطحاککی نداشته باشیم و همواره به کاربران و کسانی که به سایت ما مراجعه میکنند خدمات نو و جدید ارائه بدهیم.رسیدن به این اهداف برایمان اصلا آسان نبود و با حداقل امکانات توانستیم به درجات بسیار بالایی در کارایی خود برسیم به طوری که هم اکنون مفتخریم اعلام کنیم وب سایت گیمفا در میان ۵۰۰ سایت برتر ایران و همچنین دومین وب سایت پرمخاطب خبری/تحلیلی فارسی زبان بازیهای ویدئویی بدل شده است.منتظر خبرهای داغ و شنیدنی در مورد تغییرات سیستم کاری سایت و خدمات باورنکردنی و بزرگ باشید.

حامد افرومند

سر دبیر



سلام. خوب هستید؟

یعنی خیلی سخته ها! توی این گرما نشستیم داریم مجله درست می کنیم. از اون ور بچه ها توی فشار شدید امتحانشون بودن که یه شب شبیخون زدیم بهشون کار سپردیم و خیلی جدی بهشون گفتیم که اولویتت رو باید بذاری روی مجله. طوری برنامه ریزی کنی که بتونی بازی کنی و نقد کنی و اون وسطا هم چند دقیقه درس خوندن اشکالی نداره به شرطی که به کارتون لطمه نزنه...

در هر صورت مجله رو آماده کردیم در حالی که اصلا یه همچین تصمیمی نداشتیم و می خواستیم بعد از E3 شماره هفتم رو منتشر کنیم. ولی خداییش عذاب وجدان گرفتیم و دیدیم این همه مطلب ممکنه جا بمونه. البته بعضی مطالب هم که چند روز پیش قول داده بودیم توی مجله باشن هر چقدر صبر کردیم نرسید و می تونید توی شماره بعدی اونا رو بخونید. این شماره از نظر حجم مطالب کمی از شماره های پیش بهتره و سعی می کنیم برای شماره های بعدی از این کمتر نشه. از طرفی هم با اینکه اصلا ربطی نداره اما قهرمانی بایرن مونیخ رو تبریک میگم. MIA SAN TRIPLE دوستان باواریایی! ۱۲ سال صبر کردیم خب!

چند روز بیشتر به نمایشگاه E3 باقی نمونده و بی صبرانه منتظریم. می تونید گزارش کامل این نمایشگاه رو حین برگزاری در سایت و همچنین شماره هشتم بخونید. یه نکته هم بگم و اون اینکه هیچ کس نقد بازی FEZ رو برای ما نفرستاد تا به اسم خودش بذاریم توی این شماره. مرسی از استقبال!

NEWS

۲ چه خبر از سایت؟

HYPE

چهره پشت صدا - XBOX ONE - آینده ای گنگ با اتمسفری آشنا - چگونه مادر خود را گیر کنیم؟ - Company of Heroes 2 - Wolfenstein: The New Order

PREVIEW

Dark - Deadpool - The Last of Us - Dynasty Warriors 8 - E3 2013

PAUSE

REVIEW

Far Cry3: Blood Dragon - GRiD - Guacamelee - Metro Last Light
Monaco Whats your's is mine - Sniper Ghost Warrior 2 - Way Of Dagg

INTERVIEW

پویان کیودوند

PICTURE+



DIGITAL

www.GameFa.com





NEWS

www.GameFa.com



Take-Two : عرضه نشدن GTA V برای نسل بعد به هیچ وجه به فروش بازی لطمه نخواهد زد
چندی پیش هم مایکل پچر اعلام کرد که عدم انتشار این بازی برای نسل بعد در فروشش تاثیر منفی خواهد گذاشت.
اما حال Take-Two سریعا پاسخ این اظهار نظر را داد و اعلام کرده است با وجود این که GTA V برای نسل بعد عرضه نمی شود ، ولی در فروش کلی بازی هیچ تاثیر بدی نخواهد گذاشت.

[ادامه مطلب <<](#)



منتظر Forza Motorsport 5 با ۶ فریم ریت و کیفیت 1080p باشید !

یکی از کارگردانان بازی Forza Motorsport 5 در Turn 10 studio اعلام کرد که با یک عنوان منحصر به فرد از لحاظ بصری رو به رو خواهید شد

[>> ادامه مطلب](#)



حتی مایکروسافت هم به شاهکار بودن The Last of Us اعتراف کرد !

حتی رقیب دیرینه ی سونی یعنی مایکروسافت (که این روز های اخیر حساسی از خجالت یکدیگر در آمده بودند !) هم این عنوان انحصاری سونی را تحسین کرده است.

[<< ادامه مطلب](#)



Amnesia: A Machine for Pigs تا اواخر تابستان تاخیر خورد

Frictional Games ناشر بازی Amnesia: A Machine for Pigs و یکی از دو سازنده ی این بازی رسماً خبر تاخیر دوباره ی این عنوان ترسناک را تا اواخر تابستان تایید کرد.

[>> ادامه مطلب](#)



اسکور انیکس : Deus Ex: The Fall یک عنوان برای سیستم عامل های همراه و موبایل خواهد بود !

اکثراً بر این باور بودند که این عنوان ادامه ای بر عنوان شگفت انگیز Human Revolution خواهد بود که برای کنسول های خانگی و PC منتشر خواهد شد. اما این چنین نیست !

[<< ادامه مطلب](#)



تاریخ انتشار نسخه ی PC بازی Castlevania: Lords of Shadow + تصاویری از نسخه ی PC

کونامی سرانجام به طور رسمی تایید کرد که نسخه ی PC قسمت اول بازی Castlevania: Lords of Shadow (که در سال ۲۰۱۰ برای دو کنسول xbox 360 و ps3 منتشر شده بود) این بار با نام Castlevania: Lords of Shadow – Ultimate Edition در ماه آگوست ۲۰۱۳ منتشر خواهد شد

[>> ادامه مطلب](#)



اطلاعات جدید از DriveClub از طریق مجله ی Play منتشر شد + یک اسکرین شات جدید

اطلاعات جدیدی از بازی کنسول PS4 ، عنوان مسابقه ای DriveClub منتشر شد. این اطلاعات شامل پرونده ی مجله Play در مورد بازی و سوال وجوابهای مستقیم از Matt Southern, Col Rodgers و کارگردان فنی بازی Scott Kirklan میباشد....

[<< ادامه مطلب](#)



بزودی کنسول های نسل فعلی با کاهش قیمت روبرو خواهند شد

یکی از به نام ترین تحلیل گران صنعت گیم یعنی Michael Pachter چند روز پیش نظریه خود را در مورد قیمت کنسول های نسل فعلی در نسل بعدی گفت و به کاهش قیمت کنسول های معمول این نسل اشاره کرد.

[>> ادامه مطلب](#)



اولین اطلاعات رسمی و تصاویر PES 2014 منتشر شد / FOX Engine وعده ی تحولات بزرگی را می دهد

سرانجام کونامی سکوت طولانی مدت خود را در مورد PES 2014 شکست و با انتشار اطلاعاتی زیاد از این شبیه ساز فوتبال وعده داده است که با یک گرافیک بسیار بالاتر که با موتور FOX Engine ساخته می شود ، این عنوان تحولی بزرگ را در تاریخ این سری خواهد داشت.

[<< ادامه مطلب](#)



بزودی منتظر نسخه ی بتای Company of Heroes 2 باشید!

رور به روز به تاریخ انتشار عنوان اکشن ماجراجویانه و همچنین یکی از بزرگ ترین بازی های این چند سال اخیر یعنی The Last of Us نزدیک می شویم و به همین علت اطلاعات کلیدی از این بازی در حال منتشر شدن هستند.

[>> ادامه مطلب](#)



1 Fable به صورت HD در راه Xbox 360

وب سایت ژاپنی کونامی در بخش MGS از مشخصات دقیق بسته ی افسانه ای Metal Gear Solid : Legacy Collection رونمایی کرد.

[<< ادامه مطلب](#)



Scorpion نیز به Injustice: Gods Among Us پیوست !

چهارمین و آخرین DLC و محتوای قابل دانلود {کارکتری} عنوان Injustice: Gods Among Us نیز معرفی شد. یک شخصیت محبوب که مطمئناً در گذشته با آن آشنا شده اید.

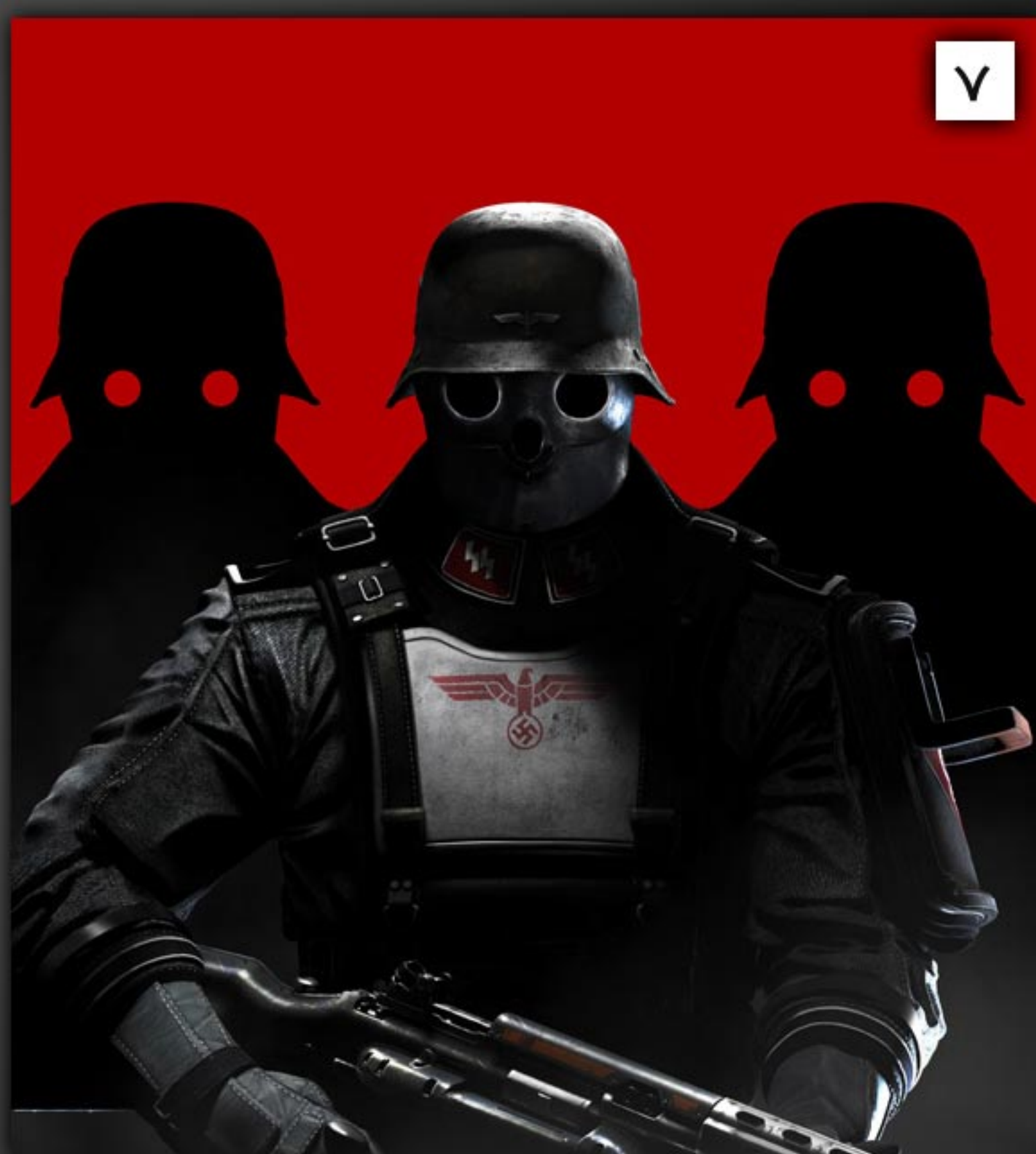
[>> ادامه مطلب](#)



BE SURE.BE UPDATE.BE GAMER
گیم فا
وب سایت خبری/تحلیلی بازی های ویدئویی

HYPER

بر روی تصاویر کلیک کنید



■ قاسم نجاری

COMPANY of HEROES[®] 2

Relic
SEGA
Real-Time Strategy
PC
24 June 2013

و هیچکس زنده نماند ...





همین حالت!

عناصری که زمستان در این بازی برایتان به ارمغان می آورد ، به اعمال شما حالت آزمون و خطا می دهند. وقتی با دیدی محدود ، سعی دارید هم نقطه ای را بگیرید تا قدرت استراتژیکی داشته باشید و هم میخواهید به دشمن ضربه بزنید ، آیا این ریسک را قبول میکنید که تانکهای چند تنی خود را از روی رودخانه های شکننده ی روسیه عبور دهید؟ چون هر لحظه ممکن است یخ خرد شود و تانکها به اعماق رودخانه سقوط کنند. آیا این ریسک را به جان میخرید که گروهان آموزش دیده ی خود را برای تصرف یک نقطه بفرستید در حالی امکان دارد هر لحظه تک تک اعضای آن از هیوترمیا هلاک شوند ؟ آیا خطر میکنید که اسنایپرتان را جا به جا کنید در حالی که دیدتان به شدت کاهش یافته و ممکن است با حرکتی اشتباه تک تیرانداز بخت برگشته را به دست دشمن بیندازید و این در حالیتی که او نمیتواند از نزدیک نبردی داشته باشد؟ هممم؟

ای ن فقط بخشی از خوابی است که زمستان بازی برایتان دیده است. هنوز خیلی چیزهای دیگر مانده است. میخواهم از خمپاره ها بگویم. "من از خمپاره ها متنفرم!" ، خیلی هم متنفرم.

جولان زیادی روی آن داده شده است و ترکیب آن با عناصر گیم پلی تحسین برانگیز است. برف عمیق CoH2 میتواند از سرعت حرکت همه چیز بکاهد و بدتر از آن ، ردی به جای بگذارد که میتواند برای یک جوخه بسیار گران تمام شود. این برف همچنین میتواند روی یک دریاچه یخ زده را هم فرا بگیرد و تانکهای بی خبر از همه جا را در تله ای سرد و سوزناک فرو ببرد. علاوه بر عنصر برف ، سرمای زمستان نیز عاملی است که باید حواستان به آن باشد. یک دسته از انسانهایی که زیر نظرتان هستند باید نزدیک آتش یا پناهگاهی یا هر چیز دیگری که بتواند گرمشان کند قرار بگیرند تا یخ نزنند. اتفاقی که در تاریخ نظیرش را در همین جبهه های شرقی دیده اند ، نازی هایی که در سیبری تا مغز استخوان یخ زدند و به مقصدشان نرسیدند.

زمستان ، هنوز هم اثرات بیشتری دارد ؛ فکرش را بکنید وسط میدان نبردید ، برف و بوران است و دیدتان کاملاً محدود میشود ، نمیتوانید ببینید ، دست به کار میشوید تا از پشتیبانی هوایی استفاده کنید اما مشکل دیگری سر راهتان سبز می شود. ابرهای متراکم اجازه ی پرواز به پرنده های آهنینتان را نخواهند داد و این یعنی یک میدان نبرد. حالا اضافه کنید خطر مرگ سربازانتان را از یخ زدگی و عبور تانکهایتان از روی یک رودخانه ی یخ زده در

بسازید، نمیتوانید از راه رفته شده ی قبلی توسط عنوان اصلی زیاد دور شوید.

برای کسانی که با عنوان قبلی آشنایی دارند، این بازی کاملاً آشنا به نظر خواهد رسید: هنوز در جنگ جهانی دوم هستیم (البته در جبهه شرقی) ، هنوز هم باید نقاط استراتژیک روی نقشه را تصاحب کنیم تا دشمن را زمین بگوییم، هنوز باید سربازان را به سنگرهای امن و مناسب رساند تا از جانشان محافظت شود، هنوز میتوان تیربار و ضد هوایی را ترتیب داد، هنوز باید منابع کمیاب سوخت خودتان را صرف ساخت تانک و وسایل نقلیه کنید، و تا آنجایی که میتوان حدس زد، این چیزها فوق العاده اند ؛ چون company of Heroes بازی فوق العاده ای بود و لذتی داشت که مخاطبانش هنوز مزه اش را زیر دندان دارند.

اما آنجا در مورد تشابهات گفتیم و اینجا در مورد اختلافات. همانطور که گفته شد، اینبار به جای جبهه های غرب در جبهه های شرق به سر میبریم و بله ، اولین چیزی که به ذهن می آید برف است. بیشترین نقشه های بازی طوری طراحی شده اند که با زمستان های استخوان سوز روسیه پیوند بخورند. این برف ، بافتهای خشک و بیروچی نیست که در دیگر بازیها مشاهده کردید ، این برف کاملاً واقعی است و اثرگذار. میتواند همان اثری را داشته باشد که آن سالها بر سر نازی ها آورد. برف ، عنصری است که

اینجا سربازان فریاد می زنند ، برای خانه شان، برای سرزمین مادری شان، برای شرفشان ... آن سربازها اسلحه در دست دارند، میجنگند اما نمیجنگند، اگر میجنگیدند برای یک قدم عقب نشینی گلوله باران نمیشدند. دستور شوم استالین جان چندین و چند تن از خودشان را میگیرد و دم نمیزنند. این سربازها برای دفاع از وطنشان در برابر شصت هزار سرباز، سه هزار تانک و هواپیما و هفت هزار توپ ایستادند ، اما وقتی از ایستگاه رادویی روسیه، ندای "جنگ آغاز شد" برخاست ، این استالین بود که فرمان ۲۷۷ را صادر کرد. هیچکس عقب نشینی نمی کند و اگر کرد، دیگر دشمن است و تیرباران حقش ! سال ۱۹۴۱ ؛ اینجا جبهه های شرق است جایی که ایدئولوژی کومونیسم شکست می خورد و خونین ترین نبردهای دومین جنگ جهانی اتفاق می افتد ...

این مبنای Company of Heroes 2 است.

ادامه ای بر پرافتخارترین RTS تاریخ. CoH2 همه چیزی که یک دنباله ی موفق باید داشته باشد را داراست: گیم پلی تقریباً دست نخورده ی قسمت قبل، چندین مکانیزم جدید در گیم پلی، دسته و گروهان های جدید، گرافیک زیباتر و خیلی چیزهای دیگر. حقیقت این است که وقتی میخواهید بر یکی از موفق ترین بازیهای استراتژیک تاریخ دنباله ای





سیستم میتواند کاوری برای نیروهای خودی هم باشد وقتی که از نارنجک دودزا برای مخفی کردنشان استفاده کنید ، میتوانید نیروهایتان را مخفیانه از منطقه ی قرمز عبور دهید و با حمله ای غافلگیرانه حساب دشمن را برسید.

CoH2 درباره ی بهتر شدن چیزهایی است که CoH به این سبک اضافه کرد.امکاناتی که بازی اول به خوبی هر چه تمام تر در اصل بازی پیاده شده بود.این بازی زیباتر از نسخه ی قبل هم است. بافتهای آن زنده اند و اشیای بی جان جای خود را به چیزهایی داده اند که با هر برخوردی،

تاثیر میپذیرند و محیط را دینامیک میکنند. صداهای جوساز نسخه قبلی هم در این نسخه برگشته.سربازهایی که هنگام بیرون آمدن از کاورهایشان فریاد میزنند یا فریاد فرمانده ای که قصد دارد افرادش را از یک تیربار که آتشش را به روی سربازها گشوده دور کند و باورتان نمیشود که این صداها چقدر دوست داشتنی اند! همه ی اضافاتی که به بازی الحاق شده اند در ایجاد اتمسفر گیرای آن ، CoH2 را یاری میدهند. صدای اسلحه ها ،انفجارها، فریادها ، موسیقی ای که بر اساس نجات سرباز رایان شکل گرفته، باقیمانده ساختمانهای ویرانه ای که مانند زخمی بر گونه ی زمین باقی میمانند. جنگ مثل جهنم است اما اینجا ، این جهنم خیلی خوب است و بازی کردنش به طرز وحشتناکی لذت بخش.

تا اینجا همه چیز عالی است.بازی بیشترین تعهد رابه نسخه قبل دارد و تغییراتی هم دارد که میتواند نحوه ی بازی کردن را هم حتی تغییر دهد.بالانس و هماهنگی بی نظیری در تک تک صحنه های بازی یافت میشود که زبان از گفتنشان عاجز است و بالاترین سطح ممکن را برای سبک RTS رقم میزنند.هرآنچه که از یک دنباله بخواهیم در CoH2 یافت میشود و دنباله ای بر یکی از مهم ترین بازیهای این سبک ، چیز کوچکی نیست.پس قبل از بازی کردن عنوان اول شخص بزرگ بعدی،فرماندهی کنید ، و جایی بروید که نداها و میدانهای نبرد، واقعی هستند و برفراز نبرد بایستید ... و جنگ را تجربه کنید.



میشود و با گرفتن پوینتهای بیشتر امکانات بیشتری در اختیارتان قرار میگیرد.از این بخش اطلاعات زیادی در دست نیست اما آنطور که در بازی قبلی دیده شد ، بخش بسیار کارآمدی است و حذف آن در این نسخه دلیلی نمیتواند داشته باشد.

دید واقعی؛ چالش واقعی

این که Relic میگوید در CoH2 میدان نبرد واقعی را تجربه خواهید کرد ، ادعای پوچی نیست. این استدیو با بهره گیری از هر آنچه در توان دارد، سعی میکند وعده اش را عملی کند و نمایشهای بازی همه صحنه ای بر این ادعا هستند. موتور Essence 3.0 اینجا خیلی به کار بازی می آید ، و باید یادی ازش بگیریم.قابلیت این موتور جدید در افکتهاست.افکتهای برف و باران و مه را بسیار عالی در می آورد و به گفته ی سازندگان برای این بازی کاملاً بهینه سازی شده تا تجربه ی بصری خیلی بهتری از نسخه اول CoH تحویل طرفداران دهد.همچنین در این بازی پشتیبانی از direct X 11 به لطف همین موتور صورت گرفته است. به لطف همین موتور است که میتوانیم از مکانیزم جدید بازی به نام دید واقعی صحبت کنیم. دید واقعی CoH2 کاری میکند تا هر آنچه که آن سرباز در میدان نبرد ببیند را شما هم بتوانید ببینید و هرآنچه را که او نمیتواند ببیند شما هم نتوانید. یعنی تا به خمپاره اندازه ها نزدیک نشوید نمیتوانید ببینیدشان. این میتواند چالش بسیاری در بر داشته باشد.در عین حال این

تیم سازنده ی CoH2 انگار میخواهند تاریخ جنگ های شرقی دومی جنگ جهانی را به صورت عملی به ما بیاموزند. تسلط آنها بر تاریخ جنگ باعث شده تا حتی کوچکترین جزئیاتی که در کتابهای تاریخی در مورد این جنگ ها نوشته شده به دل گیم پلی راه پیدا کنند. برای مثال فرق بین نیروهای روسیه و نیروی آلمان (که میتوانید هردوی آنها را کنترل کنید) از یکی از واقعیتهای جنگ می آید. در آن سالها نیروهایی که به شوروی حمله کردند، آلمانی هایی بودند که از لحاظ نظامی کاملاً آموزش دیده بودند و انتظار جنگی استراتژیک با روس ها را داشتند اما روس در برابر، انسانهای عادی بودند که تفنگ به دست گرفته بودند و آموزش نظامی زیادی ندیده بودند و تنها مزیتشان این بود که تعداد شان از دشمن نازی خیلی بیشتر بود. حالا در CoH2 هم همینطور است. آلمان های حرفه ای اما کم تعداد در برابر روس های آماتور اما پرتعداد!

قبل از شروع هر نبرد، میتوانید سلاح افرادتان را انتخاب کنید و از میان فرماندهان ، میتوانید سه تایی را برگزینید که به طرز بازی کردنتان میخورد.هر کدام از فرمانده هایی که انتخاب کنید با پیشروی در بازی به کمکتان می آیند و میتوانیداز امکانات ویژه شان استفاده کنید.امکانش هست که با پیشروی بیشتر بتوانید این فرماندهان و قابلیت هایشان را ارتقا ببخشید و از فرمانده های ویژه هم استفاده کنید. ارتقای مهارتهای فرماندهان هم با گرفتن XP در نبردها میسر

بزودی دو نیروی روس و آلمان ، به خمپاره دست پیدا میکنند و این پست فطرتها هستند ک میتواند روز شما کاملاً خراب کنند. یک مقدار کوچک شانس داشته باشید ، گلوله های خمپاره ی دشمن چنان بر سرتان فرود خواهد آمد که فکر کنید آسمان بر سرتان ریخته ، در حالی که سعی میکنید یک نقطه استراتژیک را تصاحب کنید یا افرادتان را حرکت دهید یا هر کار دیگری که بخواهید بکنید. خمپاره اندازه ها به این چیزها توجهی ندارند. رحمی هم ندارند و چشمتان آن روز را نبیند که تانکهایتان که با هزار مشقت بدست آوردیدشان ، به تلی از خاک و آهن قراضه تبدیل شوند. البته ، خمپاره ها نسبت به چیزهای متحرک ضعیف دارند و تقریباً نمیتواند هدفهای متحرک را بزنند. تنها کاری که برای از بین بردنشان باید بکنید ، این است که به جایی برسید که در دیدرستان باشند و به گلوله ببندیدشان. هیچ دفاعی نخواهد توانست کرد. اما حواستان باشد که هوش مصنوعی بازی به این موجودات منفور دنیای CoH اجازه ی این رامیدهد که در فاصله ی دور همه ی نقشه هایتان رانقش بر آب کنند.

تا اینجا ی کار باید فهمیده باشید که CoH2 عمل کردن بازی کننده ها باز کرده است. حالا واحدها و مکانیزمهای جدید ، امکانات زیادی را به بازی الحاق میکند تا با کمی فکر ، نقشه های تاکیکی بی نظیری ریخته و در هر طرف و در هر نقشی که بازی کنید ، خودتان را در میدان جنگ و در حال فرماندهی ببیند.



وقتش تاریخه تغییر کرد

THE NEW ORDER

MachineGames

Bethesda Softworks

FPS

X360 . PS3 . PC . PS4 . XBOX ONE

TBA 2014



بعد از دیدن تریلر رونمایی عنوان Wolfenstein: The New Order مشاهده ویدئو مصاحبه با سازندگان، و البته خواندن اولین جزئیات از گیم پلی، ممکن است سوالاتی در ذهنتان ایجاد شود. اگر شما نیز همانند ما، در حال پیدا کردن جواب برای این سوالات هستید، باید بگویم سوال هایتان پیرامون دنیایی شکل گرفته است، که نازی ها آن را در دهه ۶۰ میلادی ساخته، احاطه کرده، و در آن روایت تاریخ را برهم زده اند. بله! درواقع این، همان دنیای تاریخی و عجیبی است که در WTNO وجود دارد، و با دیدن آن، مسلماً سوالاتی در ذهنتان ایجاد می شود. تغییر مسیر تاریخ، آن هم در مقیاسی همچون حکومت نازی ها در تمامی جهان، شانس بزرگی برای MachineGame است. اما این شانس بزرگ، چالش هایی را نیز به همراه دارد؛ یکی از این چالش ها که بر سر راه MG قرار دارد، مقایسه بازی و محیطی آن، با چهره واقعی دنیا در دهه ۶۰ میلادی است. درواقع این کار می تواند بسیار سخت و در عین حال پیچیده باشد. اما این آزادی در طراحی خلاقانه، به تنهایی سوالاتی را نیز در ذهن ایجاد می کند: جامعه به چه شکل است؟ آیا اتوموبیل ها متفاوت هستند؟ آیا کشور دیگری به اروپا اضافه شده است؟ آیا طرز لباس پوشیدن مردم نیز متفاوت است؟ شاید اینگونه سوالات ساده بنظر برسند، اما بهتر است در ابتدا بروی این نکات کلیدی تمرکز کنیم، و حدس ها و گمان هارا در این وحله، به کار بگیریم.

بعد از به نمایش در آمدن اولین تریلر از این عنوان، می خواهیم با نگاهی عمیق تر، آن را مورد تجزیه و تحلیل قرار دهیم.

صحنه اول:

در ابتدا، یک قطار را مشاهده می کنیم که با سروصدای زیادی از مسیر های اروپای اشغال شده توسط نازی ها، می گذرد. در رستوران قطار درحال حرکت، یک مامور مخفی، از نیروهای ضد نازی هارا می بینیم که درحال خوردن مقداره قهوه است. سپس صدای باز شدن در را می شنویم. دو سرباز نازی به داخل واگن می آیند و بنظر بسیار خوشحال و خوشگدران بنظر می رسند. لحظاتی بعد، واگن در تسخیر نیروهای بسیاری از ارتش نازی ها دیده می شد. ناگهان اسلحه ای در بیرون قطار دیده می شود که بنظر یکی از خطر ناک ترین اسلحه های ساخته شده بدست نازی ها است و مطمئنا هدفش، نابودی دشمن است. فضا کاملا در اختیار نازی هاست. فرد مبارز ما که موقعیت را بسیار خطرناک می بیند، سعی می کند از واگن خارج شود. هنگامی که وی قصد دارد از واگن خارج شود، دو مرد نازی پشت یک میز می نشینند و مبارز را که در حال ترک قطار است، به میز خود دعوت می کنند. از آنجا که شخصیت ما وضعیت را تحت کنترل نازی ها می بیند، درخواست آنها را قبول می کند. او پشت میز آنها می نشیند.

صحنه دوم:

تنها چیزی که دیده می شود، آتش تفنگ ها و گلوله است که به سمت شخصیت ما فرستاده می شود. درحالی که به او شلیک می شود، وی خود را از فضای اصلی موزه دور می کند و به یک اتاق می رساند. هنگامی که به اتاق می رسد، به سمت دشمنان خود شلیک می کند و امیدوار است بتواند دشمنان خود را کمی به عقب براند. با کمی جستجو در محیط، کمی مهمات پیدا می کند و از خوشانسی، یک کلت نیز بدست می آورد. او با گام های بلندی که برمی دارد، سریعاً فرار می کند و سه سرباز او را دنبال می کنند. ناگهان او به یک اسلحه SMG دسترسی پیدا می کند و با استفاده از آن، دشمنان خود را نابود می کند. وی سریعاً لباس یکی از دشمنان را به تن می کند و با دستپاچگی، از پله ها بالا می رود. حرکت بعدی او چیست؟ مسلماً پیدا کردن دشمن دیگر و از بین بردن آن هدف.

می توان گفت دنیایی پر از شرارت، استفاده عجولانه و سریع از اسلحه، یک دنیای نا آشنا و یک اکشن سریع، مهمترین المان هایی هستند که MG بر روی آنها تمرکز کرده، و سعی دارد تا با بکار گیری هرچه بهتر آنها، WTNO را بسازد. اگر چه استودیو MG یک استودیو تازه تاسیس به شمار می رود، توسط یکی از مهمترین اعضای سابق Starbreeze Studios تاسیس شده است که پیش از این در ساخت عناوینی همچون The Darkness و The Chronicles of Riddick دست داشته است. البته باید در این مورد گفت که آنها، در ساخت عناوین First-Person همراه با داستان هایی غنی، مهارت خاصی دارند. اگر این روال بخواهد در WTNO نیز ادامه کند، با جزئیاتی که در دمو مشاهده کردیم، این ایده بسیار خوب بنظر میرسد.

دنیای جدید و بد

"وقتی من نبودم، اونها آتش جنگ رو توی دنیا شعله ور کردن. اما اون یک جنگ نبود، اون یک بازسازی بود" هویت شخصی که با صدایش دیالوگ



قدرتمند تر از همیشه

استفاده از موتور قدرتمند id Tech 5 جلوه خاصی به بازی خواهد بخشید. بعلاوه نباید فراموش کرد که با یک عنوان نسل بعدی رویه رو هستیم و البته تلفیق آن با قدرت پردازشی این کنسول ها، مطمئنا بازی را از لحاظ بصری به بالاترین حد خود خواهد رساند. بنظر می رسد Bethesda قصد دارد تا از این موتور در دیگر عناوین نسل بعدی خود نیز استفاده کند؛ چرا که در ساخت عنوان The Evil Within (که یک عنوان نسل بعدی است) نیز از این موتور استفاده خواهد شد.



سلاح های آینده چگونه خواهند بود؟

طراحی اسلحه ها در سری Wolfenstein همیشه به گونه ای عجیب و غریب بوده اند و همیشه تفاوت در طراحی ظاهری آنها دیده می شد. اما باید گفت در این سری، آنها همچنان با ظاهر هایی متفاوت و قدرتمند، اما کارایی یکسان با اسلحه های دیگر هستند. تپانچه، تفنگ های مسلسل و البته اسلحه های دستی کوچک از جمله اسلحه های موجود در بازی هستند. البته در کنار اینگونه اسلحه ها، اسلحه های سنگین نیز در بازی وجود دارد. اینگونه اسلحه های عجیب همیشه در بازی جای داشته اند. یکی از این اسلحه ها که در WTNO نیز وجود دارد، یک نوع اسلحه لیزری بسیار قوی است که نمونه ای بارز از انواع و اقسام سلاح های عجیب در بازی بشمار می رود. در نمایشی که از بازی منتشر شد، یکی از اعضای MG این اسلحه را به سمت یکی از دشمنان می گیرد و البته وی را نابود می سازد. البته مشخص نیست این نوع اسلحه، چه نوع لیزری است و یا قدرتش را از چه چیزی می گیرد. البته از قدرت این اسلحه می توان حدس زد دارای چه مقدار از انرژی است. شما چه فکر می کنید؟ چه نوع اسلحه های گرمی ممکن است در بازی وجود داشته باشد؟



خوش تغییراتی شوند که سازنده می خواهد. زیرا در WTNO، راوی قصه MG است و حال آنها هستند که تعیین می کنند محیط و اشیاء، چگونه خواهند بود. شما قادر هستید سرتاسر محیط بازی را، با BJ جستجو کنید. اما جستجوی شما، حاوی تجربیات بسیاری خواهد بود. در WTNO شاید سناریو بازی کمی متفاوت تر از گذشته باشد. در ابتدا، BJ به هوش می آید؛ اما ابرادی وجود دارد. او نمی داند کیست، نمی داند کجاست و حتی نمی داند چه اتفاقی درحال رخ دادن است! به زودی مشخص می شود که حافظه وی توسط نازی ها پاک شده است و آنها، وی را در یک تیمارستان رها کرده اند. اما BJ بعد از به هوش آمدن متوجه می شود که نازی ها به آن تیمارستان حمله کرده اند و از آنجایی که آنها با هیچ بنی بشری سر رحم ندارند، شروع کرده اند به کشتار تمامی بیمار ها. حال این BJ است که باید بین مرگ و زندگی، یکی را انتخاب کند.

اما BJ در این میان، با خوشانسی و کمک یکی از پرستاران با نام Anya از تیمارستان فرار می کند و نهایتاً با سربازان مقاومت، دیدار می کنند. باید گفت Anya یکی از مهمترین شخصیت ها در بازی است. وی بعد ها به عضویت گروه مقاومت درمی آید و البته به فعالیت هایی علیه نازی ها دست می زند. البته در کنار وی، شخصیت های فرعی دیگری نیز وجود دارند که به مرور زمان در بازی، با آنها آشنا خواهید شد. باید گفت MG قصد دارد تا با خلق شخصیت های جذاب و البته دیدنی، جلوه دیگری از زندگی بشریت در دهه ۶۰ میلادی را به رخ بکشد.

بالا را می گوید، هنوز برایمان مشخص نیست. اما موضوعی که به صراحت می توان در مورد آن حرف زد این است که وی، BJ نیست. در WTNO بار دیگر ما نقش BJ را بر عهده داریم که همچنان باید درمقابل دشمنانش مبارزه کند. اما این بار موضوع کمی متفاوت است. اینبار دنیا در جنگ جهانی قرار ندارد و البته BJ دیگر آن BJ سابق نیست. اینبار نازی ها جنگ جهانی دوم را برده اند و بر جهان حکومت می کنند. یکی از دست اندرکاران تیم سازنده، درمورد جلوه حکومت نازی ها در بازی، و تاثیرات آن بر روی بازیاز می گوید: "هیچ گاه نمی توانید قدرت تاثیر حکومت نازی ها بر روی بازی باز را متوجه شوید، زیرا تجربه بسیار ارزشمند است".

در اصل باید گفت داستان دنیایی که WTNO در آن روایت می شود، تمرکزی بر روی بازسازی جهان است. نازی ها در تمامی جهان حکومت می کنند و از طرفی، فرهنگ خود را با زور به مردم جهان القا می کنند؛ تاجایی که فرهنگ و معماری بناهای آنها، سایه ای بزرگ بر روی نمایان ترین بناهای تاریخی آن دوره مانند برج ایفل و یا برج ساعت در لندن، انداخته است. اما باید گفت تا کنون تیم سازنده، از صحبت کردن درمورد تکنولوژی های نازی ها در این بازی، و چگونگی خلق آنها، خودداری کرده است. اما یک نکته بارز در این میان وجود دارد و آن نکته این است که با توجه به سناریو عجیب و غریبی که آنها خلق کرده اند، دستشان در قرار دادن تکنولوژی های عجیب و غریب نیز باز است. وسایل نقلیه، اسلحه ها، محیط و ارتش نازی ها، همگی می توانند دست





چهره شیطان

نام وی Frau Engel است. در طول نمایشی که از بازی دیدیم و در قسمت قطار، او BJ را با دعوت کردن به استادن در مقابل میز خودشان دچار دردسر کرد و البته کاملاً مشخص بود که استفاده از زور علیه مردم را دوست دارد. البته باید گفت وی از قدرت زیادی برخوردار است؛ زیرا آنقدر قدرت دارد تا به شما دستور دهد در واگن قطار، به جلوی میزش قرار بگیرید و مطمئن است که شما، توان رد کردن این پیشنهاد را ندارید. همانطور که گفتیم وی از به رخ کشیدن قدرتش لذت می‌برد و درواقع قدرت را دوست دارد. قدرتمند بودن وی را از کارهای اون نیز می‌توان متوجه شد:

هنگامی که اسلحه را به سمت شما نشانه می‌رود و آنقدر از خود مطمئن است که اگر شلیک هم کند، کسی ایرادی از او نخواهد گرفت.

مسئله مورد تجدید قرار گرفتن از سوی یک نفر، بسیار مشکل است. درواقع نقش موثر و تجدید آمیز Frau Engel را نمی‌توان بی اثر دانست. شخصیتی که بسیار عصبانی و جدی است. اما اگر قرار



باشد تمامی شخصیت های WTNO اینگونه درگیر کننده و جالب خلق شده باشند، باید گفت با بخش داستانی خوبی روبه رو خواهیم شد.

شهر ها چه شکلی خواهند داشت؟

نازی ها، این افراد کثیف و خودخواه، هنگامی که در قدرت بودند، تصویری از بازسازی دنیا را در ذهن خود داشتند. رهبر آنها، Adolf Hitler همیشه شیوه فرهنگ و معماری یونان و امپراتوری روم را تحسین می‌کرد و البته معتقد بود با الگو گرفتن از آنها، می‌تواند نوعی جدید از فرهنگ و معماری را در عصری جدید و با شیوه ای جدید در دنیا به اجرا در بیاورد. همین شیوه معماری در عکس و درواقع محیط بازی نیز دیده می‌شود. مکان هایی با عظمت، که با ستون هایی بلند و با شکوه به بالا برده شده، و در هر حالتی که باشید، توجه شما را به بالا جذب می‌کند. اما اگر بیشتر دقت کنید، متوجه می‌شود موجی از معماری مدرنیزه و معماری قدیمی با مصالحی قدیمی در عکس وجود دارد و این موج از مدرن به سمت معماری قدیمی پیش می‌رود. البته این نوع از معماری، هم اکنون نیز وجود دارد. اگر به London Nautica دقت کرده باشید، همین نوع از به رخ کشیدن عظمت معماری در آن وجود دارد، طراحی که معماری برگرفته از سبک نازی ها است. درواقع اگر دقت کنید، متوجه خواهید شد که MG درواقع قصد دارد از این نوع طراحی به نحو احسن استفاده کند. اما حال سوال اصلی اینجاست: اگر MG بخواهد از معماری و طراحی، به شیوه نازی ها استفاده کند، چگونه این ایده را در شهر های مختلفی مانند پاریس، و یا شهر های دیگر اجرا خواهد کرد؟

اکشن بیشتر

هم اکنون وقت آن است که درمورد یکی از بهترین ویژگی های BJ صحبت کنیم: کشتن نازی ها. دومین قسمت از دمو به نمایش در آمده، یکی اتوموبیل را نشان می‌دهد که در حال عبور از مرکز شهر لندن است. راننده اتوموبیل شروع می‌کند به تعریف وقایعی همچون سقوط شهر لندن و چگونگی تسخیر این شهر توسط نازی ها. وی در میان حرف هایش، از حکومت نازی ها بر مردم تاسف می‌خورد. بعد از این حرف، ماشین به سمتی می‌پیچد و یک ساختمان بزرگ و سه گوش در روبه رو نمایان می‌شود. ساختمانی که نوعی قلعه به سبک نازی ها است. درواقع این ساختمان، یک موزه بزرگ است که در آن تاریخ و دستاورد های نازی ها را قرار داده اند. در ادامه، راننده BJ را در فاصله ای تقریباً دور از ساختمان پیاده می‌کند و با ماشین، مستقیماً به مرکز آن ساختمان می‌رود و ماشین خود را که پر است از مواد منفجره، منفجر می‌کند. سپس BJ بعد از از بین رفتن دود و آتش، از هرج و مرج ایجاد شده استفاده می‌کند تا به داخل ساختمان نفوذ کند. اما در هنگام تماشای تریلر، باید به تکنولوژی هایی که در پشت صحنه ساخت این عنوان قرار دارند، توجه کنیم.

در ابتدا باید این نکته را بیان کنیم که WTNO مستقیماً در حال ساخته شدن برای پلتفرم های نسل بعدی بوده است و MG از موتور id Tech game 5 برای ساخت این عنوان، استفاده می‌کند. خوشبختانه استفاده از این موتور، باعث شده تا هر پیکسل، با کیفیت، و برایتان قابل تشخیص باشد. پیش از این شاهد استفاده از این موتور در عنوان Rage بوده ایم. البته ممکن است وسعت محیط در آن بازی، و استفاده از این موتور در نسل هفتم، کیفیت پایینی را به نمایش گذاشته باشد؛ اما همانطور که گفتیم، تلفیق نسل هشتم و موتور id Tech game 5 محصولی را به مخاطب ارائه می‌دهد، که نتیجه اش گرافیکی در سطح بسیار بالا است.

اما باز می‌گردیم به دمو به نمایش در آمده. در ادامه، BJ به یک حصار با سیم های خاردار می‌رسد. وی کی یک سلاح لیزری استفاده می‌کند تا قسمتی از آن را بریده، و از آن رد شود. در قسمت های دیگر نیز مشاهده می‌کردیم که BJ از مدل های مختلف این اسلحه در ابعاد بزرگتر استفاده می‌کند تا دیوار های بزرگتر را از بین ببرد و از آنها رد شود. همچنین در قسمت هایی مجبور به هک کردن برخی از درها می‌شوید که در نوع خود جالب به نظر می‌رسد.



یک قدم به سمت جلو

در چند سال اخیر، صنعت بازیهای رایانه ای رشدی چشم گیر را به خود دیده است. چه از لحاظ تکنولوژی های دخیل در این صنعت، و چه از لحاظ اهمیت در بین بازار های جهانی. اما شاید تصویر زیر، یک نمونه بسیار بارز، از این سیر تکاملی باشد. تصویر سمت چپ، مطعلق به یکی از قدیمی ترین عناوین سری Wolfenstein است و تصویر سمت راست، عنوان WTNO را نشان می دهد. می توان تفاوت بسیار آشکار را بین دو عکس مشاهده کرد و آنجاست که به قول یک جمله معروف باید بگوییم:

"از کجا، به کجا رسیدیم!"



BJ سریع باش، BJ سریع باش!

کنسول های نسل بعدی، قدرت بی نظیری را در اختیار سازندگان می گذارند. این قدرت تا جایی بالا می رود، که تخریب پذیری را تا حد بالایی واقع گرایانه شکل داده است. چیدمان محیط ها از قبیل مبلمان، قاب عکس ها، میز و یا هر چیز دیگری که در محیط بازی وجود داشته باشد، بصورت کاملاً طبیعی قابل تخریب خواهد بود. اما از آنجایی که سیستم فیزیکی واقع گرایانه بازی، تا این حد پیشرفت کرده است، مسلمان اثراتی بر روی بدنه اصلی گیم پلی نیز گذاشته است. همیشه سیستم های مبارزه، و فرار در بازیهای با این سبک وجود دارند. باید گفت در WTNO کاور گرفتن امری بسیار حیاتی به شمار می رود؛ زیرا در بازی، دشمنان بسیاری وجود دارد هر کدام قادر هستند BJ را رد یابی، و البته به طرف وی شلیک کنند. حرکات BJ نیز نقش موثری در شناسایی وی توسط دشمن را بازی می کنند. اگر برای مثال در حال خزیدن بر روی زمین هستید و سرتان را یک لحظه، تنها یک لحظه بالا بیاورید، دشمنان (باتوجه به هوش مصنوعی بالا در بازی) از حضور شما باخبر می شوند. حتی ممکن است دوییدن شما بر روی پله های یک ساختمان، دشمن را از حضور شما در محل آگاه کند.

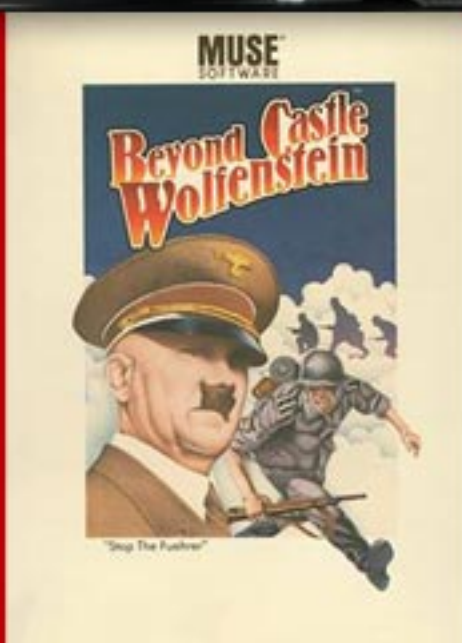


یکی از اساسی ترین بخش ها در محیط بازی، ساختمان های قلعه مانند هستند.

نازی ها در ماه

در قسمتی از دمو بازی که به نمایش در آمد، یک موزه به نمایش در می آید که افتخارات و رخداد های حکومت نازی ها در آن دیده می شود. در قسمتی نیز عکس زیر مشاهده می شود که نشان می دهد نازی ها، در ماه نیز مستقر شده اند. اما اگر نازی ها در آن زمان، تکنولوژی رسیدن به ماه را داشته اند و احتمالاً زودتر از Neil Armstrong به ماه رسیده اند، پس می توان انتظار داشت تکنولوژی ساختن یک شهر فضایی در آن را نیز داشته باشند! و البته شاید در بعضی قسمت ها شاهد جنگ هایی بین شخصیت اصلی BJ و نازی ها در ماه باشیم. شاید با خود فکر کنید سفر به ماه و تسخر آن، برای کمک به پیشرفت علم و از این گونه مسائل باشد؛ اما هدف آنها مخوف تر از آن است که

فکرش را می کنید. در دید اول، ماه مکانی زیبا بنظر می رسد؛ اما اگر واقع بین باشیم، مشخصاً ماه مکان مناسبی برای زندگی نیست. پس هدف از استقرار نازی ها بر روی ماه چیست؟ هنوز مشخص نیست. اما می تواند مکانی برای قرار دادن یک سلاح باشد تا با یک شلیک، زمین را نابود کند و یا مکانی باشد برای رسیدن به سیاره مریخ (همانطور که در تصویر می بینید پوستر هایی از مریخ وجود دارد) اما نور های بر روی ماه چیست؟ مسلماً نازی ها هیچ کاری را بدون هدف انجام نمی دادند. آیا می توان آنها را یک نوع نقشه برای پیدا کردن هدف های نازیها دانست؟ و یا یک نوع سیستم حمل و نقل فضایی که ارتش آنها را به هر مکانی که می خواهد می برد؟



از گذشته تا به امروز

شاید بتوان سری Wolfenstein را یکی از قدیمی ترین عنوان های ساخته شده در صنعت بازیهای ویدئویی دانست. اولین نسخه از این سری، در سال ۱۹۸۱ با نام Castle Wolfenstein و بر روی Apple II منتشر شد. تا سال ۲۰۰۹ عناوین مختلفی از این سری به بازار عرضه شدند که البته WTNO نهمین آنها است.



عصر نازی‌ها

صحنه بعدی دمو، BJ را درحال خارج شدن از آوار یک انفجار عظیم نشان می‌دهد. اما مثل اینکه دزد سرهای او هنوز به پایان نرسیده اند. ناگهان یک سگ روباتیک بر روی او می‌پرد و سعی می‌کند تا BJ را نابود کند. اما BJ بعد از کمی کلنجار رفتن با سگ، به پشت گردن او می‌رود تا او را به نوعی کنترل کند. در اصل می‌توان گفت در بازی، ممکن است با اینگونه صحنه های غافلگیر کننده مواجه شوید. از آنجایی که تکنولوژی نازی ها در سطح بالایی قرار دارد، در بازی با تکنولوژی های متفاوت و عجیبی مواجه خواهید شد که سگ روباتی، یک نمونه از آنها است.

چند لحظه بعد، قهرمان ما درحالی که با یک مسلسل به سمت دشمنان شلیک می‌کند، با یکی دیگر از روبات های نازی با نام Titans روبه رو می‌شود. رباتی که جسه ای بسیار عظیم دارد و به سلاح های خطرناکی مجهز شده است. در یک دستش مسلسل، و در قسمت دیگر دارای سلاح هایی با انرژی های مخوف و مخرب است. خوشبختانه، این روبات نیز در انفجار اوتومبیل که توسط یکی از دوستان BJ انجام شد، آسیب دیده است و BJ می‌تواند آن را از سر راه بردارد.

بعد از اینکه BJ این روبات را نابود می‌کند، به یک سالن طولانی و بزرگ می‌رسد. در یک طرف آن، راهی به یک سالن دیگر و دو پل، قرار دارد. اما در سمت دیگر آن، یک درب فلزی بسیار بزرگ وجود دارد. ناگهان درب بزرگ آهنی، باز می‌شود و گروهی از نازی ها به همراه یک Titans که هیولایی روباتی و بزرگ است، وارد سالن می‌شوند. نازی ها، تا دندان مسلح شده اند و البته با وجود Titans بنظر می‌رسد کار BJ بسیار سخت شده است.

بد نیست نگاهی به سیستم health بازی ببندیم. این سیستم در بازی، به ۱۰۰ درجه تقسیم بندی شده است که البته با رسیدن به ۲۰ درجه، خطر مرگ برای شخصیت بیشتر خواهد شد. برای بازگشتن مقدار جان خود به ۱۰۰ درجه، باید یک های health (جان) را از بدن دشمنان و یا مکان ها مختلف پیدا کنید و با استفاده از آنها می‌توانید سلامتی خود را باز گردانید.

بقیه آنها کجا هستند؟

همانطور اشاره داشتیم، ایده ای که MG به سراغ آن رفته بسیار بلند پروازانه بنظر می‌رسد. از تغییر مسیر تاریخ گرفته، تا حکومت نازی ها در دنیا و البته تغییر فرهنگ، تفکر و ظاهر مردم، همه و همه کاری چالش برانگیز هستند. اما اولین چیزی که نظر ما را در بازی جلب می‌کند، استفاده از اسلحه های مختلف است. از آنجایی که نازی ها در تمام دنیا سلاح هارا طراحی و تولید می‌کنند، قطعاً شکل ظاهری و عملکرد آنها متفاوت است. اما اینبار، با سری Wolfenstein در برهه زمانی جنگ جهانی دوم روبه رو نیستیم؛ بلکه با تحریفی از تاریخ روبه رو هستیم، که MG به شخصه می‌خواهد آن را روایت کند. به همین دلیل، در بازی با سلاح ها و تکنولوژی های گوناگونی مواجه خواهید شد که بر علیه شما استفاده می‌شوند و از طرفی، شما نیز می‌توانید از آنها استفاده کنید. فضا سازی ها، طراحی کاراکتر ها و اتمسفر بازی شاید تخیلی بنظر برسد؛ اما سازندگان سعی کرده اند تا از تبدیل شدن بازی، به یک عنوان Si-Fi جلوگیری کنند.

در ادامه دمو، هنوز یک اتاق دیگر باقی مانده است که BJ باید آنرا از وجود دشمن پاکسازی کند. اتاقی که وی به آن وارد می‌شود، یک مدل از کره ماه است. درواقع این، یک نوع موزه تاریخی از موفقیت های نازی ها در سرتاسر دنیا است. هنگامی که BJ وارد این موزه می‌شود، Drone ها (روبات های پرنده) به سرعت بالای سر او می‌آیند و البته وی را تعقیب می‌کنند. اما در این قسمت از دمو، یک نکته بسیار عجیب وجود دارد. در اینجا BJ به نزدیکی یکی از کیوسک های این موزه می‌رود تا درمورد موفقیت نازی ها در مستقر شدن در کره ماه، مطالبی بخواند (بله این حقیقت دارد و نازی ها موفق به فرود و استقرار در کره ماه شده اند) Drone ها به سرعت به وی نزدیک می‌شوند و البته از بین بردن آنها توسط یک شات گان برای BJ مشکل نیست. اما از طرفی، وی باید با سربازان درون محوطه نیز روبه رو شود. او به سرعت شروع می‌کند به شلیک کردن به سمت مدل کره ماه، و باعث می‌شود این مدل از ارتفاع زیاد سقوط کند و علاوه بر از بین بردن سرباز ها، تعدادی از Drone ها را نیز از بین ببرد.

در انتهای دمو، BJ وارد یک آزمایشگاه می‌شود که بنظر وسایل خطرناک و عجیبی در آن هستند. وی پس از بدست آوردن اطلاعات مورد نیازش سریعاً آزمایشگاه را به همراه Anya و نیروی پشتیبانی مقاومت، که خارج از ساختمان مستقر بودند، ترک می‌کند. وی به همراه این نیرو ها به یک خط تولید روبات های نازی ها دسترسی پیدا می‌کنند تا با یک سلاح لیزری قوی، این خط تولید را نابود کنند.

تنهای تنهای تنها!

سربازان، روبات ها، محیط ها، شخصیت ها، سلاح ها، و بسیاری دیگر از موارد در کنار هم جمع شده اند تا بخش Single-Player عنوان WTNO را زیبا تر و البته جالب تر از گذشته جلوه دهند. اما بخش SP تنها بخشی است که MG بر روی آن تمرکز کرده تا بتواند ماجرای جالب را برای این بخش و برای شخصیت ما BJ رقم بزند؛ در اصل باید بگویم بخش Multi Player در بازی وجود نخواهد داشت. هنوز مشخص نیست دلیل این کار از سوی MG چیست اما مسلماً برای آنان که با عناوین قبلی سری Wolfenstein بخش MP را تجربه کرده اند، خبر خوشحال کننده ای نیست.

اگر چه MG از ساخت بخش MP صرف نظر کرده است، همچنان می‌توان WTNO را یک عنوان زیبا و البته جالب دانست. محیطی هایی جذاب، جهانی جدید، شخصیت های جالب توجه و البته مکانیزم درگیر کننده گیم پلی، از جمله عواملی هستند که باعث می‌شوند کمبود بخش MP در بازی احساس نشود. گیم پلی بازی تلفیقی از حس قدرت، و در عین حال آسیب پذیری کاراکتر است که با وجود جهانی جدید و نو، هیجان خاصی به بازی می‌بخشد. عنوان WTNO در سال ۲۰۱۳ برای پلتفرم های XBOX 360, PS3 و همچنین PC و البته دیگر کنسول های نسل بعد PS4 و XBOX ONE عرضه خواهد شد.

چگونه



مادر

خود را

گیم

کنیم؟



از بازی های کاملاً دنیا باز و محیط وسیع مثل اسکایم و فاینال فانتزی یا از بازی های پیچیده و سخت مانند Dishonored یا Deus Ex جداً خودداری فرمایید. حتی فکر این که بازی هایی مانند مورتال کمبت یا رزیدنت اوپل را به مادرانتان نشان دهید را از سر خون بیرون کنید چرا که اینگونه بازی ها کاری می کنند که مادران تا عمر دارد از بازی های رایانه ای متنفر شده و حتی مانع بازی کردن شما در روزهای آتی شوند. حتماً یادتان باشد بازی را انتخاب کنید که قبلاً بازی کرده اید و مرحله ای را برای بازی کردن انتخاب می کنید که قبلاً از صحت و سلامت آن مطمئن شده که هیچگونه صحنه ی خشن و یا غیراخلاقی در آن وجود نداشته باشد. بازی را در آسانترین حالتش پیش ببرید و سعی نکنید در آن برچه ی زمانی کامل کننده باشید و مراحل جانبی رو بروید! لذا فقط و فقط داستان اصلی بازی را پیش بگیرید. در آخر، طی بازی کردن خود سعی کنید توضیحاتی را به مادران درباره ی داستان و یا هرآنچه که لازم است بدانند بدهید.

او از تماشا کردن بازی شما زمانی بیشتر لذت خواهد برد که بحثی میان او و شما در حوزه ی بازی شکل گرفته شود و خیره شدن شما به صفحه ی نمایش مانند یک زامبی، او را خسته و دلزده خواهد کرد.

قدم دوم: Co-op کلید موفقیت شماست
اگر شما در مرحله ی اول سربلند و پیروز بیرون آمده باشید. یعنی موفق به ایجاد علاقه در مادران نسبت به بازی های رایانه ای شده باشید، حال می توانید قدم دوم را استارت بزنید و سکان هدایت را به دستان او بسپارید. فقط یادتان باشد این مرحله را باید به آرامی و خونسردی کامل پشت سر بگذارید. در ابتدا ممکن است به دست گرفتن کنترلر های ps3 و X360 با چندین دکمه و آنالوگ و غل و زنجیری که به آن وصل شده است، برای مادران سخت و گیج کننده به نظر می رسد و به خاطر همین بود که من تأکید می کردم بر نوع بازی که انتخاب می کنید دقت فرمایید. از بازی هایی شروع کنید که نیاز به استفاده ی دکمه های کمتری برای پیشبرد بازی و بدون نیاز به تنظیم دوربین توسط آنالوگ ها باشد. سوپر ماریو براوز یا ریمن اورجینز می تواند شروع خوبی برای اینکار باشد. این بازی ها علاوه بر کنترل آسان و راحتی که دارند، کاملاً خطی و صاف و ساده و مبرا از هرگونه خشونت و خونریزی هستند که هر موجود زنده ای را می توانند به خود جذب کنند. سعی کنید در ابتدا این بازی ها را بصورت دو نفره انجام دهید و به او اجازه دهید که در ابتدای کار دستش به کنترلر بازی ونحوه ی گیمپلی و هدایت بازی عادت کند و سپس شروع به ادامه ی آن کند. این مرحله نقش مهمی و ویژه ای در پروژه ی شما ایفا می کند لذا خواهشمندم که در این مرحله آرامش خود را کاملاً حفظ کنید و جای خشم خود را با تبسم های کوتاه و ملیح به مادر خود معاظه کنید. چرا که ممکن است در ابتدا حرکات و صحنات عجیب و فضایی توسط مادران در بازی پیاده سازی شود که اگر شما به خاطر اینکار آنها را دعوا، تحقیر و یا مورد مؤاخذه قرار دهید باز هم امکانش وجود دارد شانس گیمر کردن مادر خود را برای همیشه از دست بدهید و او را نسبت به این صنعت دلسرد و متشنج کنید. پس هر گاه شاهد خرابکاری یا دست و پا چلفت بازی مادران در بازی بودید به جای هشدار دادن به او یا سرزنش کردنش، با خنده و تبسم به او عکس العمل نشان دهید و طوری نشان دهید که شما از هم بازی بودن با او لذت می برید و این اشتباهات مزه و جزئی از بازیست و می تواند شما را سرگرم کند. سوپر ماریو گالکسی هم انتخاب خوبی است چرا که تنها دغدغه ی بازیکن دوم جمع آوری سکه ها و پرتاب آنها به سمت دشمنان یا نگهداری آنها برای امتیاز بالا است.

بعد از کمی آشنایی او با دنیای بازی های کامپیوتری می توانید بازی های پیچیده تری را برای انجام دادن با او امتحان کنید. با حوصله و قدم به قدم هدف بازی و وظیفه ای را که او باید در این مرحله انجام دهد و طریقه ی درست انجام دادن آن را تشریح فرمایید طوری که دیگر ترس او از بازی بریزد و با خیال راحت به انجام آن بپردازد. به عنوان مثال پرتال ۲ یکی از بهترین بازی ها برای انجام این کار است. این بازی را می توان به عنوان یکی از بهترین و مهیج ترین داستان های نوشته شده در حوزه ی بازی های رایانه ای به حساب آورد که دارای گیمپلی منحصر به فرد و معمای (توجه کنید که اکثر مادران از حل کردن معما ها و پازل ها لذت می برند) و یک بخش co-op هیجان انگیز و پامزه است که می توانید لحظات خوش و سرگرم کننده ای را کنار هم در این بازی تجربه کنید.

چه زیباست انسانی رویاپرداز باشد. در طول شبانه روز، در اوقات فراغت، موقع خواب و زمانی که مشکلات و سختی ها او را فرا گرفته اند، رویاها و آرزوهای خود را در ذهن مرور کند و چه بهتر و چه زیبا تر است که همین رویاها روزی به واقعیت پیوندند. یکی از آرزو های گیمران این سرزمین همراه کردن مادرانشان برای بازی کردن در کنار آنان است و دوست دارند آنها به جای اینکه هر روز به آنها غر بزنند و آنها را به خاطر انجام بازی سرزنش و ملامت کنند، همراه آنان به بازی کردن بپردازند و لذتی که آنها از بازی کردن می برند را مادرانشان نیز احساس کنند و به همین متوال فرزندان گیمر خود را درک کنند. چقدر خوب می شد که این چنین رویایی روزی به واقعیت می پیوست و روزی می رسید که وقت خود را به جای مجادله و بحث و گفتگو با مادران خود، بر سر بیشتر بازی کردن بگذرانیم (Life is Short Play More) و از تک تک یکان یکان لحظات آن نهایت لذت را ببریم. من مفتخرم همینجا اعلام کنم که این رویا از این به بعد دیگر یک رویا نیست و می شود با کمی صبر و حوصله آن را به واقعیت تبدیل کرد به شرط آنکه مطالبی را که در این مقاله ذکر می شود با دقت و حوصله مطالعه فرمایید. درست شنیدید؟ در این مقاله قصد داریم با استفاده از چند متود و اصول روانشناسی راهکاری را به شما ارائه دهیم که به واسطه ی آن مادران خود را برای بازی کردن همراه خود کنید به طوری که هم شما و هم آنان از فضای گرم و با محبتی که بین شما و بازی هایتان ایجاد میشود لذت ببرید.

نکته: این روش قبل از اینکه در این مقاله ذکر شود توسط بنده و تعدادی از دوستان خود امتحان شده که نتایج آن واقعاً شگفت انگیز و در خور توجه بوده اند. پس آن را فقط یک شوخی بی مزه تلقی نکنید. نکته مهم: این مهم زمانی به وقوع می پیوندد که روش هایی را که در اینجا گفته می شود کاملاً بفهمید و تک تک نکاتی را که در اینجا ذکر می شود مو به مو و بدون هیچ کم و کاستی اجرا کنید. چون کوچکترین اشتباهی ممکن است صدمات جبران ناپذیری را به همراه بیاورد و باعث شود که والدین شما دیگر تا آخر عمرشان از بازی ها متنفر شوند و نتوانند با آنها ارتباط برقرار کنند. پس مسئولیت عواقب آن در صورت رعایت نکردن مسائل ریز و مهم این مقاله بر عهده ی شماست. اینک توجه شما را به این مقاله جلب می فرمایم.

وقتی زمان درس و امتحان و تکلیف فرا می رسد. مادران دیگر هیچ رحمی به فرزندان نمی کنند که اگر در آن مواقع به حرف او گوش ندهند عواقب جبران ناپذیری گریبان گیر آنها خواهد شد و حتی زمانهایی که اوقات فراغت شما تلقی می شود، شما را به کارهایی مانند بیرون رفتن و یا مطالعه ترغیب می کنند که در این شرایط هیچ جایی برای بازی های رایانه ای وجود ندارد.

اکثر مادران با بازی های رایانه ای رابطه ی خوبی ندارند و عموماً آنها را محصولات بدردنخور، وقت تلف کن و مخل زندگی فرزندانشان قلمداد می کنند. حتی آن تعداد محدودی که به بازی کردن میپردازند آشنایی کمی با این محصولات دارند و ترجیح می دهند تنها بازی های فلش یا بازی های اشیای مخفی یا کزوال و بندوز مانند spider solitaire و .. را انجام دهند. پس همیشه این نکته را آویزه ی گوش خود کنید: مادران خود را تنها در مواقعی ترغیب به بازی کردن و یا مشاهده ی بازی کردنتان بکنید که زمان فراغت شما می باشد و آنها هیچ مخالفتی با این موضوع نداشته باشند و همواره به توصیه ها و صحبت هایش گوش جان بسپارید.

قدم اول: او را به تماشای بازی کردن خود دعوت کنید.

اولین قدم در آشنا کردن مادرهای خود با دنیای مجازی دیجیتال ممکن است سخت ترین و البته مهم ترین آن باشد که لازمه اش دانستن ذائقه و سلیقه ی آنها می باشد. او را به مشاهده ی بازی کردن خود تشویق کنید. در ابتدا از زمان کم شروع کنید. برای مثال از او بخواهید که برای ۲۰ دقیقه بازی کردنتان را مشاهده کند و متقاعدش کنید که این زمان لازم است. اگر او از این کار امتناع کرد و گفت که برای این کار وقت ندارد. به او در کارهایش کمک کنید و از او قول بگیرید که اگر کارهایش تمام شد باید این کار را انجام بدهد. (کمی خودشیرینی کنید!). به من اعتماد کنید. این هدف ارزش این را دارد که برای رسیدن به آن تلاش کرد.

قبل از بازی کردن مطمئن باشید که بازی مناسبی را انتخاب کرده اید. یادتان باشد که بهترین بازی برای اینکار بازی است که خطی و دارای گیمپلی آسان و بدون چالش باشد. یادتان باشد مادران از داستان خوب و تأمل برانگیز لذت می برند. مخصوصاً داستانهایی که درباره ی روابط بین افراد باشد. برای مثال آنچارتد یا مس افکت یکی از مناسبترین گزینه ها برای این کار است. اگر مادر شما با تیراندازی رابطه ی خوبی ندارد می توانید با Super mario یا Legend of Zelda شروع کنید.

می آید و می تواند به راحتی با آن ارتباط برقرار کند. البته سعی کنید اندازه ی موس تا حد مطلوبی نه زیاد کوچک که در دست گرفتن آن نوعی ناراحتی ایجاد کند و نه بسیار بزرگ که در دست جا نشود و نتوان کنترل مطلوبی نسبت آن داشت و همچنین از کبیرد هایی استفاده کنید که فاصله ی کلید های آن از هم نسبتا زیاد باشد و نوع کلیدهای آن حالتی نرم و انعطاف پذیر داشته باشد.

قدم چهارم:بازی های آنلاین چند نفره خط قزم ماست

اگر شما مادر خود را در حال جاخالی دادن به گلوله ها . اسنایپ کردن یک بخت برگشته از فاصله ی ۴۰۰ متری دیدید، تعجب نکنید. زیرا احتمال وقوعش وجود دارد. در این حالت اگر شما از آن دسته گیمرهای اجتماع گرا باشید، احتمالاً فکر خواهید کرد که خوب مادرم توانایی لازم برای انجام یک بازی را کسب کرده است. حالا زمان آن فرا رسیده است که او را به بازی کردن عناوین آنلاین چند نفره دعوت کنم. هیچ موقع اینکار را نکنید تأکید می کنم. هیچموقع به مادرتان اجازه ی آنلاین بازی کردن ندهید.

توجه کنید هرچند مادران شما قادر به انجام بازی های رایانه ای در سطح مطلوب باشند و بقول معروف در اینکار بتوانند گلیم خودشان را از آب بیرون بکشند، اما با نسل جوانی که امروزه در روم ها و سرورهای مختلف به انجام بازی های رایانه ای گروهی می پردازند تفاوت دارند. اگر او در این کار پافشاری کرد و از شما خواهش کرد که شرایط شرکت در یک مسابقه ی گروهی را فراهم کنید و داد و فریاد کرد(درست مشابه همان فریادهایی که زمانی به خاطر گله از بازی کردن شما به آسمان روانه می کرد، بازی را انتخاب کنید که در آن قابلیت چت صوتی یا حتی الامکان چت نوشتاری وجود نداشته باشد. چرا که بیشتر مادرها به خاطر خصلتی که دارند، اجتماع گرا بودن یکی از ویژگی های بارز آنهاست که شما باید آنرا کنترل نمایید.

قدم پنجم: مادر خود را کنترل کنید

وقتی به این مرحله رسیدید به شما تبریک می گویم چرا که اینک مادر شما تبدیل به یک گیمر ماهر و زبردست شده است. او اینک اکثر اوقات خود را پشت میزی می گذراند که سالیان دور در تصاحب شما بود و اکنون حتی اجازه ی نزدیک شدن شما به آن را نمی دهد. حتما تعجب خواهید کرد کسی که روزگاری کارش نصحیت و آبه و حدیث آوردن به منظور جلوگیری از زیاد بازی کردن شما بود، اینک خودش چنان در آنجا جا خشک کرده و سفره پهن کرده است که گویی از ازل بازی ها را برای او ساخته اند. اینک تنها دغدغه ی شما دعوا و مجادله با او برای نوبت بازی کردن است.

شما برای او باید ساعات مشخصی از روز را برای بازی کردن او تخصیص دهید و اجازه ندهید حتی ثانیه ای بیشتر از آنچه به او قول داده بودید بگذرد. بر بازی کردن او نظارت داشته باشید. بازی ها را از مراکز معتبر خریداری فرمایید و هنگام خرید بازی به درجه سنی که برای آن بازی مشخص شده است، توجه فرمایید.

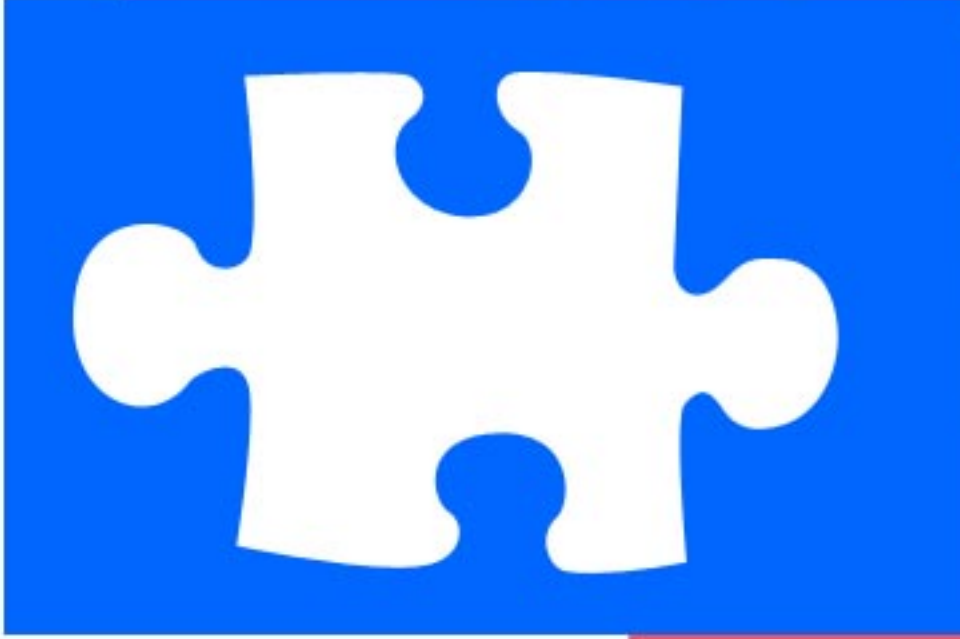
امیدواریم این مقاله بتواند کمک شایانی برای ایجاد یک فضای سالم و بی آلاش گیمری در خانواده ی شما بکند طوری که همه بتوانند از این محصول بی نهایت سرگرم کننده و نشاط آوری که هدیه خداوند مهربان و تنها امید ما در این روزهای خاکستری می باشد، نهایت لذت را ببرند. در مقاله های بعدی سعی خواهد شد به ارائه ی روش هایی برچگونگی گیمر کردن دختران پرداخته شود.

قدم سوم:کنترل دوربین

همانطوری که در قدم دوم به استحضارتان رساندم، کنترل دوربین یکی از مشکل ترین و چالش برانگیز ترین قسمت های بازی برای مادران محسوب می شود. اگر می خواهید او را در حال انجام دادن یک بازی شوتر اول شخص ببینید او را باید با نحوه ی کنترل بازی توسط دو آنالوگ آشنا کنید و او را مقید به تمرین کردن نحوه ی کنترل و هدایت کاراکتر توسطشان بکنید. این قسمت نیازمند صبر و حوصله ی زیادی است. بار دیگر تأکید می کنم که نوع بازی نقش کلیدی را برای موفقیت در این پروژه ایفا می کند. مطمئن شوید که جایی در بازی وجود ندارد که نیازمند حرکت و عکس العمل سریع توسط بازی کننده است و یا دشمنان را نشود به این راحتی ها از بین برد. Co-op بار دیگر در اینجا به کمک شما می آید چرا که علاوه بر افزودن هیجان بازی شما در طول مرحله می توانید راهنمایی هایی را از جانب خود به او گوشزد کنید که اگر این حالت در split screen نیز پیاده سازی شود چالش و استرس او را به مقدار قابل توجهی پایین می آورد. البته سلیقه ی اکثر مادران در این خصوص فرق می کند و بهتر است قبل از شروع بازی از او پرسید که کدام حالت را بیشتر ترجیح می دهد و همیشه آماده ی جواب دادن به سوالات به ظاهر مسخره و پیش و پا افتاده ی او و همچنین کمک کردن به او در جریان بازی باشید. برای ما که سالیان سال با بازی های رایانه ای بزرگ شده اید و شب ها به جای عروسک با به آغوش کشیدن بازی های خود به خواب ناز رفته اید ممکن است این سوالات مسخره به نظر برسد ولی برای او یک چالش جدی است.

در این قسمت نیز بار دیگر نام Portal 2 می درخشد که بهترین گزینه برای تمرین کنترل دوربین به حساب می آید ولی اگر ترجیح می دهید که او با بازی های اکشن تری که امروزه بازار را به سلطه ی خود در آورده است آشنا شود، پس احتمالش را بدهید که او در هر ۵ ثانیه از گیمپلی بازی کشته می شود و این روند به مرور زمان بیشتر می شود که باز هم تأکید می کنم که در این صورت نیز نباید عصبانی شد و باید با آرامش و خیال راحت به پیگیری ادامه ی بازی پرداخت. نکته ی دیگری که در مورد کنترل بازی وجود دارد، فرار بودنش می باشد. به همین خاطر نگذارید فاصله های زیادی بین زمان های بازی کردن او بگذرد(برای مثال حداقل هر دو روز به بازی کردن با او بپردازید) چرا که رعایت نکردن این نکته باعث می شود که تاکنون هرچه ریسیده بودید پنبه شود. یعنی کنترل آن را دوباره فراموش کند و مجبور شوید بار دیگر کلاس های خصوصی فوق تخصصی برای او برگذار کنید. و اینکار را تا زمانی انجام دهید که او دیگر مجبور نباشد برای فشردن دکمه ای در بازی، اول به کنترلر نگاه کند.

تبصره: اگر احياناً مادر شما موفق نشد با کنترلرها برای بازی های شوتر یا اول شخص ارتباط خوبی برقرار کند. اینجاست که پی سی به داد شما می رسد و با ارائه ی موس و کبیرد جادویی خود که به الحق مناسب ترین و بهترین کنترل بازی اختراع شده در طول زندگی بشر است، به داد شما می رسد. اگر احياناً شما پی سی باز باشید و یا در خانه ی خود پی سی داشته باشید بسته به سلیقه ی خود به مادر خود میتوانید پیشنهاد بدهید که این عناوین را با موس و کبیرد انجام بدهد . چرا که کنترل شخصیت نسبت به آنالوگ های کنترلر بسیار آسان تر و روان تر است و به نوعی تعاملی سازنده با ذهن کسانی که تاکنون موفق به تجربه ی این بازی ها نشده اند، برقرار میکند. مطمئن باشید مادر شما بعد از ساعاتی بازی کردن با موس و کبیرد، سریع قلقش به دستش



آینده ای گنگ با اتمسفری آتشی

شما قبل از اینکه موفق به دیدار برج ایفل شوید، باید با محیط تاریک و سرد و پر از اتفاقات عجیب و غریب و خطرناک دست و پنجه نرم کنید.

«در ساخت یک بازی علمی تخیلی نکته ای که همیشه باید آویزه ی گوش خود قرار داد این است که همیشه باید عناصر واقعی را در بازی خود بگنجانید طوری که بازیاز احساس کند او این دنیا را می شناسد و او می تواند در این دنیا زندگی کند.وقتی شما ان عناصر زیربنایی را رعایت کردید، اینک می توانید آسمان خراش های غول آسا، ماشین های پرنده و روباتهای هوشمند را به محصولاتان تزریف کند که تضاد بزرگی بین واقعیت و آینده ای کا ما در آن خواهیم بود ایجاد می کند.»

موریس درباره ی پاریس Remember me اینگونه اظهار نظر می کند:

«پاریس شهری است که ریل های هوایی کمی دارد، در پاریس برج ایفل وجود دارد، تپه های سرسبز گوناگون، برج های غول آسا جلوه ی بی بدیلی به این شهر زیبا داده اند. ما فرمول خاصی را درمورد تعیین ارتفاع هر ساختمان و یا برج برای زیبا نگه داشتن فضای محیط بازی انجام داده ایم و بنظر خود آن را به بهترین شکل ممکن ساخته ایم چون در حالی که صحبت ما در مورد شبکه ی مجازی آینده است اما در حقیقت این شهر فضای زمان حال را به بازیاز القا می کند هیچ محلی به جز ریل های تنیده در آسمان، محیط های دلربا و معماری سنتی پاریسی که با موجودات فضایی و اتاق های شیشه ای در هم آخته، ظاهر مناسبی برای این بازی ندارد»

Remember me جهانی را به شما تحویل می دهد که شکارچی حافظه ای به نام nilin خود را در آن گم کرده است. نیلین این قدرت را دارد که به ذهن مردم رسوخ کرده و تفکرات آنها را بدزدد. اما در درونمایه ی بازی نیلین هیچ حافظه ای از خود پیدا نمی کند. مغز اون کاملاً شستشو شده است. او باید در دنیای پر رمز و راز پاریس ۲۰۸۴ قدم بگذارد تا بتواند حفره های معنوی که در ذهن خود به وجود آمده را پر کند. ماجرای نیلین بسیار شبیه به ماجرای خود بازیازهاست از این جهت که دوتندود دیدی از پاریس به بازیاز ها نشان می دهد که آشنا به نظر می رسد، اما وقتی خود را در آن غرق کنید، دنیایی عجیب و غریب وارد صحنه می شود. دنیایی پر رمز و راز با عناصر پیچیده. دنیایی که باید آن را به خاطر بسپارید.

اطلاعات بسیار زیادی جمع آوری شده بود اما ما فقط می توانستیم ۲ الی ۳ درصد از آن را وارد بازی کنیم. اما همین نکته، نقطه ی شروع خوبی بود. ما می دانستیم که اینک در زمین ساکن، ایستاده ایم.

برای اینکه تصمیم گرفته شود بازی دقیقاً در چه سالی به وقوع خواهد پیوست dontnod نیم نگاهی به رمان های جورج اورل داشت. تیم با بررسی این مورد با کارگذاری دو آینده ی موازی بسیار هیجان زده شد. یکی در بهبه ی سال ۱۹۸۴ و دیگری نظریه ای پیرامون اتفاقات قابل وقوع در سال ۲۰۸۴. در کتاب اورل مردم زیر بار فشار حکومتی مستبد و دیکتاتور قرار گرفتند که زندگی را بر آنها حرام کرده است. در داستان Remember me بازیاز این فشار را به توبه ی خود حس خواهد کرد و این مسئولیت خطری یعنی مبارزه برای آزادی مردم را با جان و دل خواهد پذیرفت.

موریس می گوید: «۲۰۸۴ مرحله ی بعدی ۱۹۸۴ است. این مطلب همانند این است که به روایت عمودی جامعه پیردازی به گونه ای که «بالای آن را حکومت و دست اندر کاران آن زرزو کرده اند، در پایین آن مردمی قرار دارند که سرنوشتان بسته به تصمیمات بالایی هاست و بین آنها دریایی از بوروکراسی جریان دارد. حالا ما داریم اطلاعاتی را که مردم از ما انتظار دارند و میخوانند را آپلود می کنیم»

با توجه به گفته های موریس می توان فهمید که دوتنود توجه زیاد خود را به تصورات و تجربیات مردمی گذاشته است. او در صحبتهایی دیگر گفته است:

«ما پتانسیل بالایی داریم، فرهنگ های غنی و رنگارنگ در اقسا نقاط دنیا، قدرت اختیار و تفکر، تصمیم گیری و انتخاب. ما در دنیای آینده حجم وسیعی از آزادی و اختیارات خود را به خاطر غرق شدن در تکنولوژی و تجهیزات قربانی کرده ایم. بازی به شما نمی گوید که اسمارت فون های خود را آتش بزنید و یا آی دی فیسبوک خود را پاک کنید. این چیزی نیست که مد نظر ما باشد ولی حداقل ارزش فکر کردن را دارد.»

این پاریسی نیست که شما در کارت پستالها دیده اید. پاریس Remember me هم آشناست، هم غریبه. همانطور که شما بازی را پیش می برید شما با محیط کوچه بازاری و خیابان ها شلوغ و پرجمعیت برخورد خواهید کرد. ما می خواهیم به بازیاز یک نقطه ی شروع برای وارد شدن به واقعیت نشان دهیم.

در چرخه ی دوم از فرایند ساخت بازی، حافظه ها تبدیل به یک کالا شدند. تکنولوژی جدید این اجازه را به انسانها می داد تا در ذهن یکدیگر رسوخ کنند و از حافظه ی آنها به عنوان سرمایه ای برای سودآوری خود استفاده نمایند. حافظه ها خرید و فروش می شوند و این شماست که باید تصمیم بگیرید چگونه از این قابلیت استفاده خواهید کرد.

با این حال که ایده ی محیط ساحلی زیاد دوام نیاورد. اما نیاز به محیط های متنوع واقعاً حس می شد. ساخت بازی که بخواهد با داستانی همانند خواندن و دزدیدن حافظه ها و یا حتی گلوبال وارمینگ فروش خوبی داشته باشد، واقعاً سخت است. دوتنود نیاز داشت به شهری بیاندیشد که توجه مردم را به خودش جلب کند، مکانی که قابل شناسایی باشد، یک شهر برجسته.

«ناگهان گزینه ای به ذهن مان رسید که تمام مشکلات پیش روی ما را حل می کرد. این فکر ریشه بر جایی داشت که پنجره های استدیومان به روی آن باز می شد: پاریس.»

شهر نورها به اندازه ی کافی شناخته شده بود و مسافرت کردن به وسیله ی متروها به جای آسمان نوردی منطقی تر بود اما موریس چندان دل خوشی به این کار نداشت. او نمی خواست قبل از اینکه بازیازان منتشر شده باشد به شهرت دست یابد. در اوایل پروژه ما مایل نبودیم پاریس را به عنوان شهری که بازی در آن اتفاق می انتخاب کنیم. ما نمی خواستیم به ما برجسب «استدیویی فرانسوی که بازی فرانسوی در مورد شبکه ها اجتماعی در پاریس را درست کرد» بزنند. مطمئناً این کار توجه مخاطبان را از هدف اصلی بازی که همان کار روی حافظه های انسانی است دور و به جای آن تفکرات فرانسوی را جایگزین آن می کرد. با تأیید نهایی محل بازی، گروهی از نیروهای این استدیو بسیج شدند تا منابع و اطلاعاتی درباره ی ملزومات مورد نیاز پروژه گردآوری کنند. وظیفه ی آنها نگاه کردن به قضایا از دید آینده و تحلیل و بررسی چگونگی آنها در گذر زمان بود.

«تیم های هنری و نویسندگی همکاری نزدیکی با هم داشتند و تحقیقات را با به پای هم انجام می دادند. آنها شش الی هفت ماه از وقت خود را صرف تحقیق و جستجو کردند که نتیجه اش جمع آوری کتابی ۱۰۰۰ صفحه ای در این مورد که در صد الی صدو پنجاه سال بعد چه چیزهایی در دنیا به وقوع خواهد پیوست، پرداختند. تمام طراحان و سازندگان باید تصمیم می گرفتند که روی چه مقوله ای به فعالیت بپردازند.

چرا استدیوی دوتنود تصمیم گرفت تا بازی Remember me

در پاریس جریان داشته باشد؟

این بازی به یکی از خاص ترین بازی های ویدئویی صنعت بازی های رایانه ای تبدیل شده است. روایت داستان در دنیای آدم فضایی ها و محیط پر زرق و برق دارشان اتفاق می افتد ولی چیزی غریبه و غیر قابل لمس وجود ندارد.

چین ماکریم موریس هیچگاه قصدش ساخت بازی نبود که در شهری که خود او متولد شده است، جریان داشته باشد. اون به عنوان کارگردان بازی «مرا به خاطر بسیار» اوایل تصمیم گرفت بازی های خود را در محل هایی مانند سن فرنسیسکو، سیدنی و توکیو امتحان کند، ولی نتیجه چیز دیگری بود.

در اوایل توسعه ی مرا به خاطر بسیار پاریس محل خوبی برای شکل گیری داستان این بازی نبود چرا که ادریفِت(نام اولیه ی بازی که بعدها به مرا به خاطر بسیار تغییر کرد) قرار بود درباره ی Global Warming (مسئله ی گرم شدن زمین) باشد که این موضوع اصلاً با پاریس سازگار نبود.

به گفته ی موریس:

«قرار بود کاراکتر با یک تخته ی موج سواری به این ور و آن ور برود و از یک جت اسکی به سمت جت اسکی دیگری نقل مکان کند. در ریل های هوایی جولان دهد و با ماشین های پرنده پرواز کند. این مسئله برای ما خیلی دور از انتظار و همچنین غیر قابل باور بود که به همین خاطر ما گزینه های مختلفی را طی هفته ها و ماهها مورد تحلیل و بررسی قرار دادیم» استدیو دوتنود در طول فرایند ساخت بازی، افرادی را نیز برای عکاسی از مناظری که به نظر با اتمسفر بازی همخوانی دارد فرستاد. اما همین که توسعه ی بازی پیش می رفت، اهداف اولیه ی ما نیز به همراه آن تغییر می یافت. موریس می گوید:

«زمین که ما روی آن ایستاده ایم بسیار لغزنده است؛ هر آن ممکن است مسئله ای باعث تغییر فکر و عقیده ی شما شود. ما در ابتدای کار فعالیت خود را بر تمرکز روی داستان اصلی خود گذاشتیم اما مطمئناً جذاب تر از مسئله ی گرم شدن زمین نیز وجود داشت که ما باید آنها را نیز بررسی می کردیم.»

با تغییر محتوای بازی از گلوبال وورمینگ به حافظه ها، ورق به کلی برگشت. در همین راستا مطمئناً نام بازی هم باید تغییر می کرد. دوتنود باید آینده ای را که ما در آن بازی خواهیم کرد را ملموس تر و قابل فهم تر می کرد.

گزارشی از مراسم رونمایی کنسول جدید مایکروسافت



XBOX ONE

سرگرمی، به میزبانی یک نفر!

کاربری آن، صحبت های زیادی کرد. همچنین اضافه شدن برنامه SKYPE با ظاهری جدید تر را می توان در نوع خود جالب دانست. اما بعد از اینکه Yusuf Mehdi صفحه را ترک کرد، Andrew Witten از تیم Xbox Live بروی صفحه آمد تا در مورد چگونگی کاربرد Xbox One و البته مسائلی همچون شبکه Xbox Live، قدرت پردازشی و ساختار کنسول و همچنین یکپارچه بودن سیستم Windows با Xbox One آن هم به کمک Smart Glass، صحبت کند. وی در ابتدا از چگونگی عملکرد Xbox One به همراه کینکت صحبت هایی کرد. همچنین به این نکته اشاره داشت که در نسل جدید، بازیسازان با استفاده از قدرت پردازشی Xbox دیگر محدودیتی در خلق صحنه های واقع گرایانه، ندارند؛ بلکه امروز با دستی بازتر از گذشته، مشغول به کار بروی عناوین این کنسول هستند. در این میان، می توان گفت سرانجام اساسی ترین بحث کنفرانس توسط وی مطرح شد که به قدرت سخت افزاری کنسول مربوط می شد. آقای Andrew Witten در مورد تعاملات کنسول با Windows و کینکت، صحبت های زیادی کرد؛ اما وی بعد از به میان کشیدن این صحبت ها، دلیل هماهنگی مثبت و البته کارآمد این سیستم هارا، قدرت پردازشی کنسول Xbox One دانست. بد نیست نگاهی به سیستم سخت افزاری کنسول Xbox One بیاندازیم:

به برنامه های تلویزیونی خود منتقل خواهید شد. اما از طرفی، سنسور حرکتی کینکت نیز دست خوش تغییراتی شده است. اگر برای مثال درحال دیدن یک فیلم هستید و می خواهید صفحه را ببندید، می توانید با استفاده از دودست خود بالا و پایین صفحه را بگیرید و به راحتی آن را ببندید و یا به گوشه ای از صفحه بگذارید. البته نباید فراموش کرد که سیستم Smart Glass نیز همچنان نقش اساسی را در هماهنگی کردن Device های مختلف، ایفا می کند. به این صورت که می توانید با گوشی تلفن همراه و یا تبلت خود، کنسول را کنترل کنید و یا از آنها برای دریافت اطلاعات بیشتر از بازیها، موسیقی ها و یا فیلم هایی که درحال تماشا و یا شنیدن هستید، استفاده کنید. اما سیستمی که به کنسول و صفحه شما اضافه شده است، سیستم Snap Mode است. به این صورت که با گفتن Xbox-Snap Internet Explorer می توانید اسلایدی از این برنامه را در سمت راست صفحه مشاهده کنید؛ البته فرقی نمی کند درحال بازی هستید، به تماشای فیلم نشست اید و یا از شنیدن موسیقی لذت می برید؛ Snap Mode همیشه موجود است تا دسترسی شما را به برنامه مورد نظر، آسان تر کند. در ادامه Yusuf Mehdi به معرفی دیگر قابلیت های سنسور صوتی/حرکتی کینکت پرداخت و در مورد تعاملات آن با کنسول ایکس باکس و رابط

می شود تعاملات زیادی با کنسول داشته باشید. اما بعد از به نمایش در آمدن تیزر، Don Mattrick صفحه را ترک کرد و Yusuf Mehdi رئیس بخش مایکروسافت بروی صفحه آمد تا علاوه بر به نمایش در آوردن ظاهر Dashboard جدید این کنسول، کارایی کینکت جدید را به رخ همگان بکشد. در ابتدا وی رو به روی کینکت ایستاد و با گفتن کلمه Xbox-Start کنسول را روشن کرد. نکته جالب در این کار این بود که Start up کنسول بسیار سریع تر از گذشته شده است و البته دیگر نیاز نیست برای log in شدن در پروفایل خود، و یا انجام اپدیت های کنسول، وقتی تلف کنید؛ کافیت کنسول را به هر نحوی روشن کرده، و البته بدون وقفه، کار با آن را شروع کنید. بعد از آن، وی کار با سنسور صوتی کینکت را آغاز کرد و فرمان های صوتی مختلفی را به اجرا در آورد. باید گفت خوشبختانه استفاده از این سنسور در این کنسول نسل هشتمی، بسیار بهینه تر از گذشته شده است؛ قدرت پردازشی افزایش یافته، و البته به همین دلیل، فرمان های صوتی/حرکتی بسیار سریع تر از گذشته اجرا می شوند. جالب تر آنکه سرعت پردازشی به لطف CPU 8 هسته ای کنسول، تا جایی بالا رفته است که اگر در بازی باشید، و فرمان Xbox-TV را به کنسول خود بدهید، در کسری از ثانیه

انتظاری شیرین

بعد از ۸ سال انتظار، مطمئناً منتظر ماندن تا ۲۱ می و دیدن کنسول نسل بعدی مایکروسافت، کار دشواری به نظر نمی رسد. در این روز بود که نهایتاً شاهد رونمایی از کنسول خانگی نسل هشتم شرکت مایکروسافت، در شهر واشنگتن آمریکا بودیم. همانطور که انتظار می رفت، در ابتدا Don Mattrick بروی صفحه آمد و البته بر طبق سنت دیرینه، صحبت های جالبی در مورد عملکرد کنسول Xbox و البته نقش شرکت مایکروسافت در چگونگی تولید و توسعه این کنسول، انجام داد. وی اذعان داشت آنها با ایجاد نسل اول از کنسول Xbox و باز کردن راهی در صنعت گیم، راه این کنسول را به خوبی ادامه داده اند. همچنین در مورد Xbox 360 و البته چگونگی همکاری با بزرگترین سازندگان بازی های رایانه ای، و البته قرار دادن سرگرمی های مختلف بروی این کنسول سخن های بسیاری گفت. بعد از صحبت های آقای Mattrick وی با بیان جمله خانم ها و آقایان، به شما معرفی می شود: Xbox One. سالن را به تماشای تیزری از معرفی این کنسول، دعوت کرد. بعد از به نمایش در آمدن این تیزر، مشخص شد نه تنها مایکروسافت بر قول های خویش پایبند بوده و کینکت نسل فعلی را توسعه داده است، بلکه تغییراتی شگرف را در آن اعمال کرده است که موجب



- 8 Core CPU
- 8 GB System Memory
- 500 GB HDD
- Blu-ray Drive
- 802.11n Wireless with Wi-Fi Direct
- HDMI In/Out
- USB 3.0



نوع جدیدی از سریال های تلویزیونی را به مردم ارائه داد. وی در مورد چگونی تاثیرات داستانی بازیها بر روی مردم صحبت کرد و البته بر این عقیده بود که بازیها به نوبه خود، همانند یک سریال با تجربیاتی متفاوت هستند. او از Halo بعنوان یکی از این بازیها نام برد و بعد از آن، از Bonnie Ross درخواست کرد تا بر روی صحنه بیاید و در مورد سریال Halo Live عنوان Halo صحبت کند. او در مورد تجربیات شخصی خودش در سری بازیهای Halo صحبت کرد و البته در ادامه رسماً اعلام کرد که همکاری آنها در ساخت این سریال تلویزیونی، با آقای Steven Spielberg خواهد بود. بعد از صحبت های Steven Spielberg که از طریق ویدئو در کنفرانس حضور داشت، Nancy Tellem صحبت هایی در مورد چگونگی همکاری لیگ NFL در آمریکا و کنسول Xbox One انجام داد تا طرفداران این لیگ، و البته دارندگان کنسول Xbox بتوانند از آخرین اخبار و البته برنامه های این لیگ از طریق Xbox Live خود، با خبر شوند. بعد از آن بار دیگر Don Matrick بر روی صحنه آمد تا در مورد همکاری مایکروسافت و لیگ NFL بیشتر صحبت کند. وی در مورد این لیگ توضیحاتی داد و البته در آخرین جملات خود اذعان داشت Xbox One در سال جاری، به بازار عرضه خواهد شد. همانطور که انتظار می رفت، وی اعلام کرد که در هفته های آتی و در اصل در نمایشگاه E3 آنها یک Line-up فوق العاده از عناوینی که قرار است بر روی Xbox One عرضه شود را به نمایش خواهند گذاشت. وی در آخر صحبت هایی از فرنچایز کرد، که تمامی محتواها قابل دانلود اش ابتدا و برای مدت محدودی، در اختیار دارندگان Xbox One خواهد بود.

او از Eric Hirshberg مدیریت بخش فروش و عرضه بازیهای شرکت Activision دعوت کرد تا بر روی صحنه بیاید و مورد انتظار ترین نمایش امشب را شروع کند. وی در ابتدا توضیحاتی در مورد چگونگی بکار گیری آنها از قدرت نسل بعدی، در عنوان COD:GHOSTS صحبت کرد و البته اذعان داشت که ساختار این عنوان، به کل دست خوش تغییراتی شده است ؛ گرافیک، داستان، شخصیت های جدید و البته گیم پلی. بعد از صحبت های وی، شاهد به نمایش در آمدن تریلری از این عنوان بودیم و نهایتاً کنفرانس مایکروسافت به پایان رسید.



دیگر رسماً نوبت Phil Spencer رئیس Microsoft Studios بود تا بر روی صحنه بیاید و البته همانند همیشه، برنامه های MS برای عناوین انحصاری و نسل بعدی Xbox One را اعلام کند. وی در ابتدا در مورد همکاری مایکروسافت با بهترین تولید کنندگان بازیهای رایانه ای در دنیا صحبت کرد و همچنین اضافه کرد در حال حاضر، در سرتاسر دنیا بازیسازان در حال ساختن بازی برای کنسول Xbox One هستند. در ادامه نیز با به نمایش در آمدن تیزری، رسماً عنوان FORZA MOTORSPORT 5 معرفی شد و البته Phil Spencer تأیید کرد که این عنوان، Launch Title کنسول Xbox One خواهد بود. در ادامه وی توضیحاتی در مورد عملکرد استودیو Remedy داد و البته عنوان جدید این استودیو، بانام Quantum Break با به نمایش در آمدن یک تیزر، معرفی شد. سپس Spencer اعلام کرد که کنسول Xbox One در یک سال اول انتشار، ۱۵ عنوان انحصاری خواهد داشت که ۸ عدد از آن ها IP های کاملاً جدیدی هستند. وی صحبت های خود را ادامه داد و البته اذعان داشت مأموریت آنها در نسل بعدی، تطبیق دادن هرچه بیشتر کنسول، با تلویزیون خانگی است. بعد از آن، از Nancy Tellem رئیس Xbox Studios Entertainment دعوت کرد تا بر روی صحنه بیاید و برنامه های آینده مایکروسافت بر روی تلویزیون های خانگی را شرح دهد.

Nancy Tellem بر روی صحنه آمد و البته در مورد تاثیر سریال های امروزی (TV SHOES) بر روی عموم مردم صحبت کرد. وی بر این عقیده بود که با قدرت Xbox One و البته پشتیبانی Xbox Live میتوان

می سازد. اما حال بعد از ترک کردن صحنه توسط Andrew Witten، این Andrew Wilson بود که از شرکت Electronic Arts بر روی صحنه آمد تا از برنامه های این شرکت بر روی نسل بعدی کنسول مایکروسافت، صحبت کند. وی در ابتدا به این موضوع اشاره کرد که کنفرانس امروز شرکت مایکروسافت، و در کل معرفی کنسول نسل بعدی این شرکت، راهی تازه در رابطه کاری EA با مایکروسافت خواهد بود. وی همچنین از ساخته شدن نسل بعدی عناوین زیر خبر داد:

FIFA 14
MADDEN NFL 14
NBA LIVE 14
UFC 14

البته نباید فراموش کرد که این عناوین به کمک موتور پیشرفته EA Sports با نام IGNITE که مستقیماً در ساخت عناوین نسل بعدی این شرکت استفاده خواهد شد، ساخته می شوند. وی بیشتر صحبت های خود را به شرح این موضوع اختصاص داد که چگونه موتور IGNITE باعث خلق حرکات واقع گرایانه و هوش مصنوعی بسیار بالا می شود. همچنین وی در مورد انیمیشن های عناوین نسل بعدی، اذعان داشت که قدرت نسل بعدی و همچنین موتور IGNITE به آنها این اجازه را می دهد تا انیمیشن هایی ۱۰ برابر بیش تر از قبل را در بازی جای بدهند.

همچنین وی اعلام کرد محتواهای دانلودی عنوان FIFA 14 تنها و بصورت انحصاری، در اختیار دارندگان Xbox One خواهد بود.

وی همچنین در مورد Xbox Live جدید مطالبی را بیان کرد ؛ البته اطلاعاتی از تغییرات و یا شکل ظاهری آن گفته نشد، اما Andrew Witten بر این عقیده است که Xbox Live جدید، دارای تغییراتی جدید و مثبت است که سیستم آن را قدرتمند تر، فضای آن را شخصی تر، و ساختار آن را هوشمندانه تر از گذشته کرده است. همه این تغییرات مثبت، به لطف ۱۵۰ هزار سروری است که از سرتاسر دنیا بازیبازان در Xbox Live را پشتیبانی می کنند. در چند سال اخیر، بحث های زیادی در مورد سیستم Cloud و خدمات آن به میان آمده است. البته بیشتر بحث هایی که پیرامون این سیستم اینترنتی به میان آمده است، ضعف ها و قوت های آن است. اما مسلماً با پشتیبانی ۱۵۰ هزار سروری در سرتاسر دنیا، انتظار می رفت مایکروسافت برنامه های بیشتری را برای این سیستم در نظر گرفته شده باشد ؛ خوشبختانه همین طور نیست هست. Andrew Witten در مورد کارایی سیستم Cloud با Xbox Live توضیحاتی را داد که شامل قابل دسترس بودن سیو ها در هر جا و در هر مکان، محتواهای بیشتر در این سیستم و البته بسیاری موارد دیگر که به مرور زمان اعلام خواهند شد. همچنین Xbox Live می تواند نقش موثری برای استفاده از برنامه هایی مثل SKYPE و یا دیدن تلویزیون داشته باشد. اما نکته دیگری که Andrew Witten ذکر کرد، تغییر سیستم Achievement ها و هوشمند شدن آنها بود. در Xbox نسل بعدی، دیگر Achievement ها تنها نقشی نمایشی ندارند ؛ بلکه با بدست آوردن هر کدام از آنها، سیستم عملکرد شما را ارزیابی می کند و شما را از شیوه بازی کردنتان آگاه





روز به سامانی ■

چهره پشت صدا

آشنایی با برخی از صدایپیشگان مطرح دنیای بازی های ویدئویی

در دنیای بازی های رایانه ای شخصیت های بسیاری به ایفای نقش مشغول هستند که برخی ها از محبوبیت خاصی نزد طرفدارانشان برخوردار هستند. این محبوبیت ناشی از دیالوگ های زیبا و خاصی است که شخصیت بازی بر زبان می آورد. اکنون نقاب از چهره صداهای ماندگاری بر میداریم که در پشت صحنه در غالب این شخصیت ها به ایفای نقش مشغول میباشند.

Micheel Mando

شخصیت Vaas در بازی FarCry 3



به طور حتم با شنیدن دیالوگ "آیا تابحال دیوانگی را برات معنی کرده ام" شخصیت جنون برانگیز Vass در آن جنگل های استوایی را برای ما تداعی میکند. میشل ماندو کانادایی به طرز شگفت آوری در غالب یک دزد دریایی بی رحم دیالوگ گفته است و یکی از عوامل موفقیت های تجاری شرکت UbiSoft در سال ۲۰۱۳ میباشد و به همین خاطر این شرکت مانور بسیاری در حیطه این شخصیت در تبلیغات داده است. بطوریکه همگان شخصیت Vass را با دیالوگ معروف میشل ماند میشناسند. وی همچنین در بازی Shaun White Skate boarding هم حضور فعالی داشته است. در عرصه شوهای تلویزیونی هم ماند فعالیت های داشته است که از میان آنها میتوان به pregnancy project و The Killing اشاره کرد.



Jacqui Ainsley

شخصیت Madison در بازی Heavy Rain



ما در اینجا کمی شما را گمراه کرده ایم! بله ما شما را گول زده ایم. بازیگر آمریکایی "Judi Beecher" بجای مدیسون دوست داشتنی ایفای نقش کرده و عملیات موشن کپچر بر اساس او بوده است. ولی این مدل بریتانیایی "Jacqui Ainsley" بود که باعث به وجود اومدن رابطه دراماتیک خودش و Ethan شد. سازنده بازی "Quantic Dream" از معدود بازی های Jacqui بهترین نحو ممکن استفاده کرد و درام خود را بر اساس دیالوگ های او بنا کرد. Jacqui بیشتر موفقیت های خود را مدیون بازی در Shaken Not Stirred و حضور در برنامه Le Grand De Journal شبکه Canal+ بوده است.

David Eddings

شخصیت Clatrap در بازی Borderlands

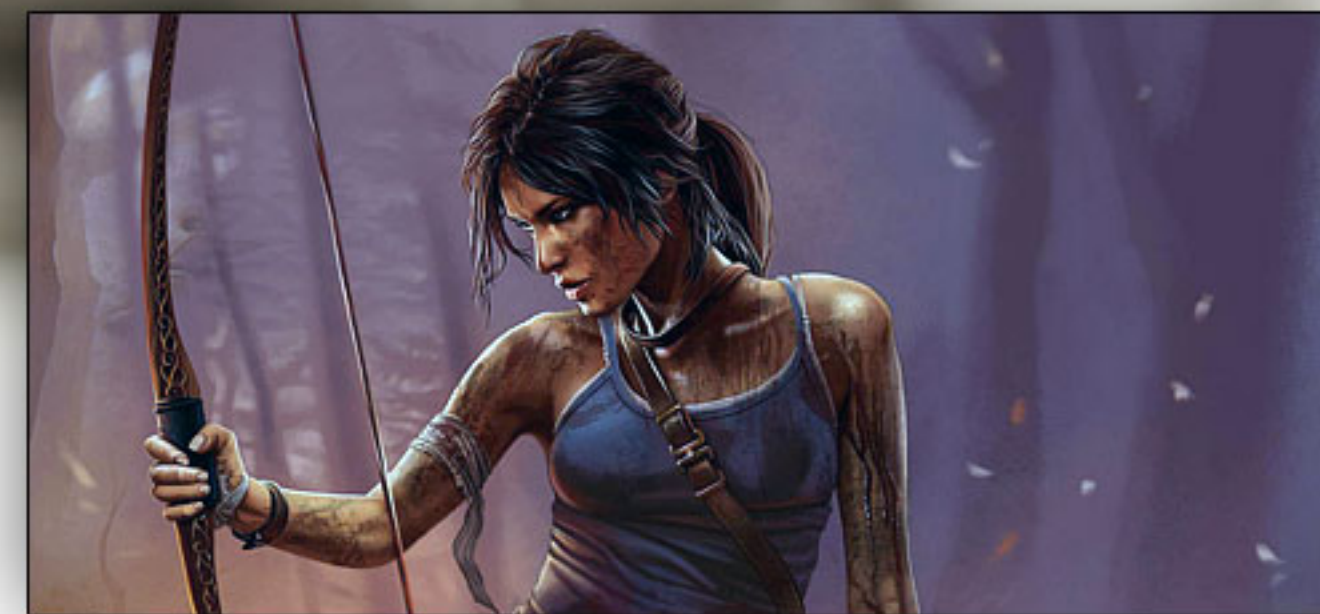


صدای پشت این ربات همان صدای خاص و عجیب Eddings میباشد. در اصل David یک بازیگر نمیباشد و قبل از اینکه حنجره اش رای برای صدای Clatrap بکار گیرد به استودیوی Gearbox جهت تهیه و ارزیابی یک عنوان تجاری استثنایی کمک میکرد. و چی بهتر از شهرت هالیوودی؟! بله او در برنامه Hall show هم فعالیت داشته است.

Camilla Luddington

شخصیت lara در بازی Tomb Raider

شخصیت لارا در دنیای بازی های رایانه ای همواره چالشی برای صدا پیشگان بوده است و از حیث تعداد صدا پیشگان دارای رکوردی جالب است. در جدید ترین TB ، Camilla Luddington در غالب لارا کرافت صدا پیشگی کرده است. او دختری از شهرستان برکشایر واقع در کشو رانگلستان بود که در طی فرآیند تحصیلی و کاری خود به آمریکا رفت و بازی در سریال های محبوب True Blood و Grey's Anatomy توجهات بسیاری را بسوی خود جلب کرد.



Nell McAndrew:

با توجه به ویژگی های فیزیکی این بازیگر خوش اندام در بسیاراز ضبط حرکات شماره دوم و سوم بازی Tomb Rider از وی استفاده شد، صدای رسا و متناسب ا با کرکتر لارا هم مزید بر علت شد که خانم McAndrew از محبوبیت بسیار خاصی در میان طرفدارن بازی برخوردار شود، در میان محافل گردهمایی همه ستارگان او همیشه جایگاه مشخصی دارد!همچنین این خانم خارج از محدوده TR هم فعالیت های سینمایی بسیاری داشته که از میان آنها میتوان به سریال های تلویزیونی Who Want Be A Millionaire و Richard & Judy Loos Lips اشاره کرد.



Rohan Mitra

کار خودش را با بازی در فیلم ترسناک Hollow Man ساخته Kevin Bacon در سال ۲۰۰۰ شروع کرد و بعد از آن نقش کلیدی را در فیلم Party Of Five ایفا کرد، سپس به سراغ ضبط لایو اکشن های لارا در فاصله بین سال های ۹۷ و ۹۸ رفت و در همانجا بود که به لارا روحی تازه بخشید! با صدای خود علاوه بر فیزیک پویا و پر جنبو جوش لارا، کرکتری خوش سخن خلق کرد. از سایر فعالیت های سینمایی Mitar میتوان به فیلم Shooter و The Number 23 Boston Legal و سریال اشاره کرد.



Angelina Jolie

مشهور ترین لبان دنیا در حال صدا پیشگی لبان مشهور ترین کرکتر مونث دنیای بازی ها ! بله Angelina با بازی در نقش لارا در فیلم سینمایی Tomb Rider به خوبی توانست معادله های اقتصادی دنیا هالیود را بهم بزند و سود خوبی عاید سازندگان فیلم بکند! از سایر فعالیت های سینمایی خانم Jolie میتوان به بازی در فیلم Mr And Mrs Smith و Changeling Kung Fu Panda 2 اشاره کرد.



Michael Hollick

شخصیت Niko Bellic در بازی GTA IV

با اجتناب از لیست صدا پیشگان درجه یکی که در GTA San Andreas فعالی نموده اند، Michael Holick با آن لهجه اروپای شرقی خود و آن تن صدای خسته و توام با حس درونی کرکتر توانست در صدر اعضای قرار بگیرد که در بازی GTA IV در بخش بالکان ها مورد توجه قرار بگیرد، صدایی که هم متناسب با ملیت کرکتر بازی بود و هم زبانی خشک و در عین حال خشن داشت.

از دیگر فعالیت های Holick در حوضه بازی های ویدیویی میشود به شرکت در عملیات موشن کیچر بازی Home Front و از فعالیت های سینمایی وی سریال های Law & Order: Special Victims Unit و Law & Order: Criminal Intent اشاره کرد.



Bily Murray

شخصیت Capitan Price در سری بازی Call Of Duty

خودتان را جای صحنه جدایی Micky از مادرش در فیلم "Johnny Allen" Eastenders قرار دهید، در این لحظه درست همان حس رنجی را خواهید داشت که یکی از بزرگترین شخصیت های بازی های رایانه ای بارها تحمل کرده است.

Bily در Cod خیلی سخت تر از قهرمان کولار - مردی که ماه الفی را برای صبحانه خورد - ایفای نقش کرده است. از دیگر فعالیت های Bily میتوان به سریال The Bill و فیلم Strippers vs Werewolves اشاره کرد.



Kevin Conroy

شخصیت Batman در سری بازی Batman: Arkham

فقط یک کار رو انجام بده، Bale. فقط یک حنجره وجود دارد که میتواند بگوید: "من بتمن هستم" بله، این همان صدای به یادماندی Kevi در سری کارتون های بتمن اوایل دهه ۹۰ میلادی است. حضور Conroy در بازی های Batman به Arkham Asylum بر میگردد.

همچنین وی در بازی Max Payn 2 نیز فعالیت داشته است. از فعالیت های سینمایی Kevin میتوان به Cheers و فیلم تلویزیونی Secret Of Passion Of Robert Clayton اشاره کرد.



John Dimaggio

شخصیت Marcus Fenix در سری بازی Gears of War



چه کسی نفر بعدی است؟... با شنیدن این جمله ترس بر تمام وجود لوکاست ها ارزه می اندازد! بله این صدای قوی و خشن John میباشد که این چنین ترس به جان لوکاست ها می اندازد و طرفدارن را به وجد می آورد، جالب است که بدانید John از لحاظ فیزیکی هم بسیار به فیزیک شخصیت Marcus در سری بازی های GeOW نزدیک است، او موفقیت خودش را مدیون حس هم زادپنداریش با Marcus، است. درست در آن لحظه فکر میکند اره های لنسر را روشن کرده است و دارد لوکاست ها را یکی پس از دیگری سلاخی میکند و در آخر با یک "چه زیبا" کار خودش را تمام میکند. او همچنین در بسیاری از بازی های ویدیویی صدا پیشه است که از میان آنها میتوان به شخصیت Brute Chieftain در بازی Halo 3 اشاره کرد. از سایر فعالیت های سینمایی او میتوان به انیمیشن های Bolt و Madagascar 3: Europ's Most Wanted اشاره کرد

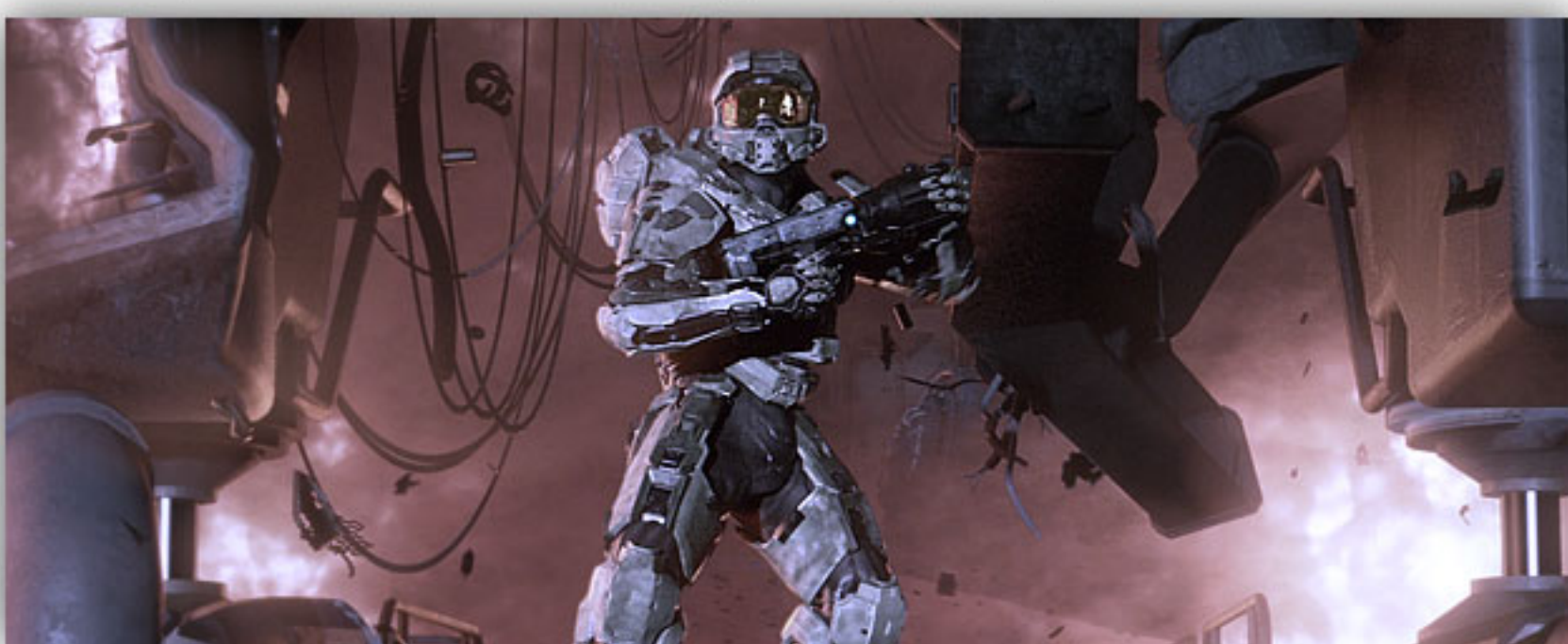
Steve Downes

شخصیت Master Chief در سری بازی HALO



در دنیای بازی ها کمتر شخصیتی وجود دارد که چهره اش در پس نقاب باشد ولی هوادارن دو آتشف داشته باشد، بله! داریم راجب شخصیتی صحبت میکنیم که موفقیت های تجاری بسیاری در سال ۱۰ سال گذشته بدست آورده است. در سال ۹۹ میلادی کمتر کسی صدای آن Gunner در بازی Septerra Core: Legacy of the Creator را میشناخت ولی امروز جز صدا پیشگان یکی از ۳ شخصیت فوق محبوب دنیای بازی های رایانه ای است. آقای Downes با صدای گرم و دلنشین خود باعث شد که هوادارن هیچ گاه کمبود رونمایی از چهره Chief را احساس نکنند و به نوعی صدای Chief آرامش بخش هوادارانش بود.

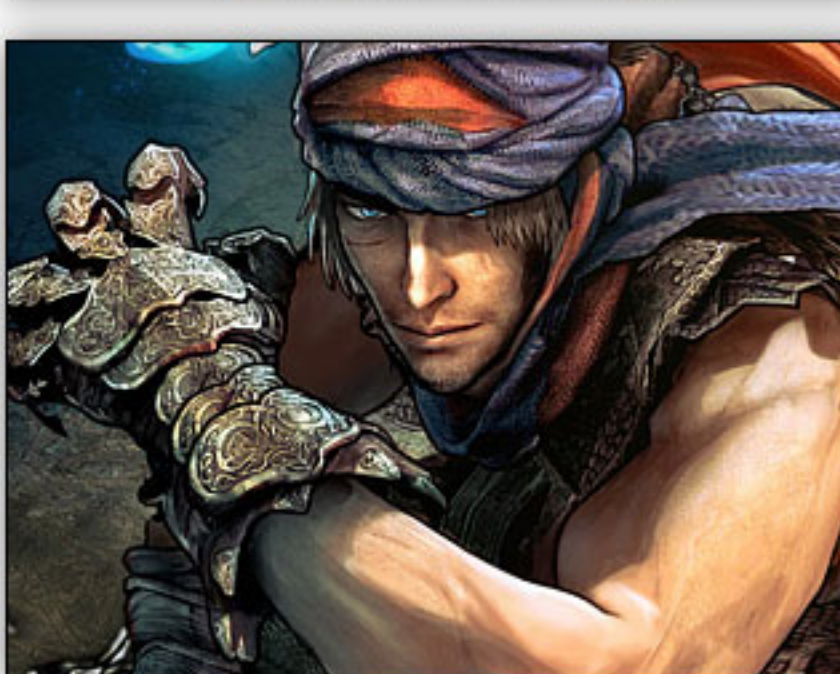
وی از سال ۲۰۰۱ تا به امروز بازیگر و صدا پیشه شخصیت Master Chief بوده...



Nolan North

شخصیت Nathan Drake در سری بازی Uncharted

بله به پر کارترین بازیگر دنیای بازی های رایانه ای می‌رسیم! فردی که در بسیاری از بازیها بجای شخصیت های بزرگ و شناخته شده ای صحبت کرده است. افرادی همچون The Penguin در بازی Batman: Arkham City و Capitan Martin Walker در بازی Spec Ops: The line و Desmond Miles و Assassin's Creed در سری بازی های Deadpool در بازی Prince و The Prince در بازی Of Persia و به شخصیت Salem در بازی Army Of Two: The 40th day و لی وی بیشترین محبوبیت خود را بخاطر صدا پیشگی یکی از محبوب ترین شخصیت های دنیای بازی های رایانه ای بدست آورده است و این شخصیت کسی نیست جز Natanh Dreak Nolan با هیجان و شوری خاص بجایاین کرکتر صحبت میکند و همین دلیل باعث میشود که طرفدارن به شدت از این صدا استقبال کنند. در این میان نمیشود از تیکه کلام های Nathan هم گذشت.



Emily Rose

شخصیت Elena در سری بازی Uncharted



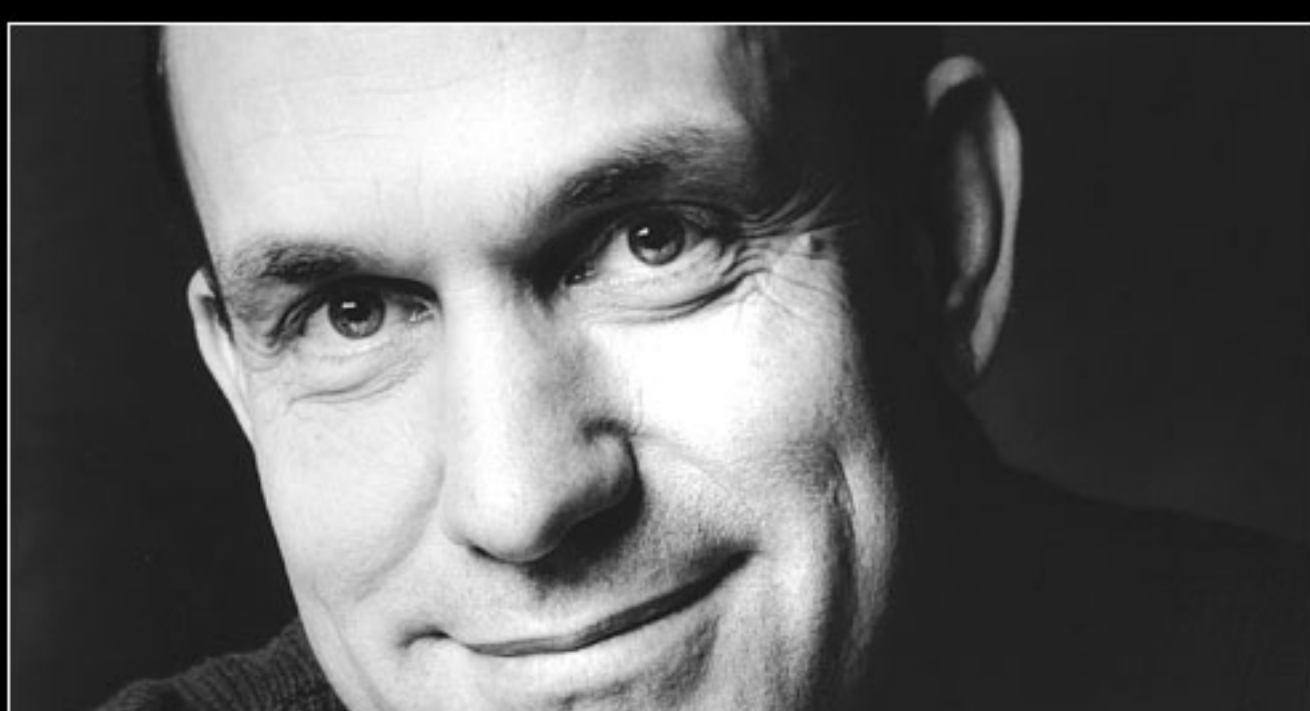
معدود دفعاتی پیش میاد که میان زیبایی واقعی و زیبایی درونی یک نفر تقارن وجود داشته باشد ولی Emily واقعا زیبایی مجازی و واقعی را باهم به ارمغان میآورد. اون معروفیت خودش را مدیون بازی در نقش مامور FBI در یک سکانس کوچک از مجموعه تلویزیونی " Haven " Audrey Parker هست. از فعالیت های سینمایی او هم میتوان به سریال های ER ، Jericho و Harry's Law اشاره کرد.



Claudia Black

شخصیت Chloe در سری بازی Uncharted

فکر میکنید Black چابکی کمتری نیست به تکل های Natanh دارد؟ پس باید حرکات فوق العاده او را در استدیو ضبط حرکات ET میدید که چگونه با هنر نمایی خود تحیر همگان را برانگیخته بود، همچنین وی با صدای خود حس و حال خاصی به شخصیت Chloe در بازی میدهد و بیدلیل نبود که Naughty Dog به شدت دنبال وی برای صدا پیشگی و ضبط حرکات شخصیت Chloe بود. همچنین وی در بازی God Of War هم فعالیت های خاصی داشته استو از فعالیت های سینمایی او هم میتوان به فیلم Pitch Black اشاره کرد.



Richard McGonagle

شخصیت Sully در سری بازی Uncharted

صدای پشت " لعنتی ... " های Victor Sullivan برای ۳ دهه بازیگر است. او ممکن است مانند شخصیت سیبیل داری که داری در بازی به جای او ایفای نقش میکند زمخت و سخت نباشد ولی هیچ کس نمیتواند او را در هنگام خواندن سه ترانه راک مورد علاقه اش متوقف کند!! ترانه های From The Sun ، Party Of Five و Days Of Our Lives از جمله فعالیت های سینمایی او میتوان به سریال های The X-File و La Law و فیلم Dad اشاره کرد.

Ellen McLain

شخصیت Glados در سری بازی PORTAL

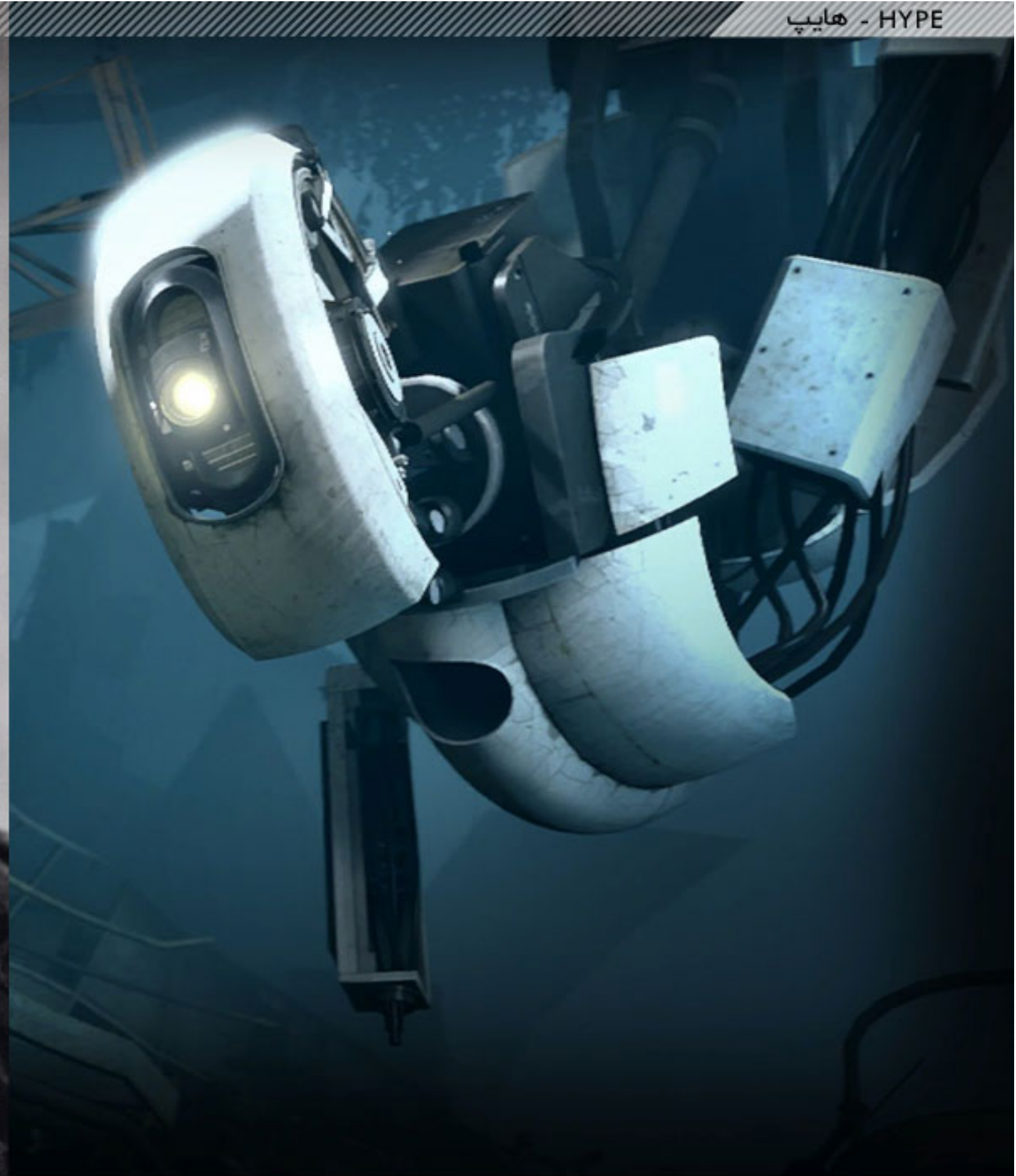
یکی از مهربان ترین مادر بزرگ هایی که تابحال دیده اید! خانم McLain در غالب یک سوپر کامپیوتر هرگز جیغ نکشید ولی پس چرا اینقدر محبوب است؟ او خودش را جای یک هوش مصنوعی در یک آزمایشگاه گذاشت و هر آنچه حس کرد را بر زبان آورد ! البته شاید او زیاد صحبت نکرد ولی همان چند کلمه کافی بود تا در میان هوادارن جاودانه شود. جالب است که بدانید این مادر بزرگ دوست داشتنی فعالیت های زیادی در حوضه بازی ها داشته است که از میان آن ها میتوان به ، Left For Dead 2 Team Fortress 2 و از همه مهم تر Half Life 2 اشاره کرد.



Quinton Flynn

شخصیت Raiden در سری بازی MGS

به طور ذاتی مورد لعن و نفرین فن بوی های MGS قرار میگردد !! Flynn از موهبت بزن بهادری اعضای Foxhound هم بخاطر نقش کوبنده خود در بازی MGS 4: Gun Of Patriots برخوردار است. ولی در پس این چهره خاص و ماشین گونه، صدای Flynn نهفته است. صدایی که برای ۲ دهه بازیگر است. همچنین وی حضور موفق در بازی فوق العاده زیبا Mass Effect3 در سرپال Finley The Fire Engine هم فعالیت داشته است.



David Hayter

شخصیت Solid Snake در سری بازی MGS

چه معنی میدهد ؟ Solid Snake کمی شبیه David Brent است؟ نگران نباشید. آقای Hayter! صدای دلنشین و تاثیر برانگیز Hayter ذهن ما را در هنگام انجام بازی درگیر خاطراتی میکند که بسیار لذت بخش و تاثیر گذار هستند. شخصیت کاری Hayter زمانی دو چندان میشود که وی در زمینه نویسندگی هم به قلم یاری میرساند. وی همچنین در سرپال Major Dad و SpiderMan و بازی ویدیویی Star Wars : The Old Republic فعالیت داشته است.

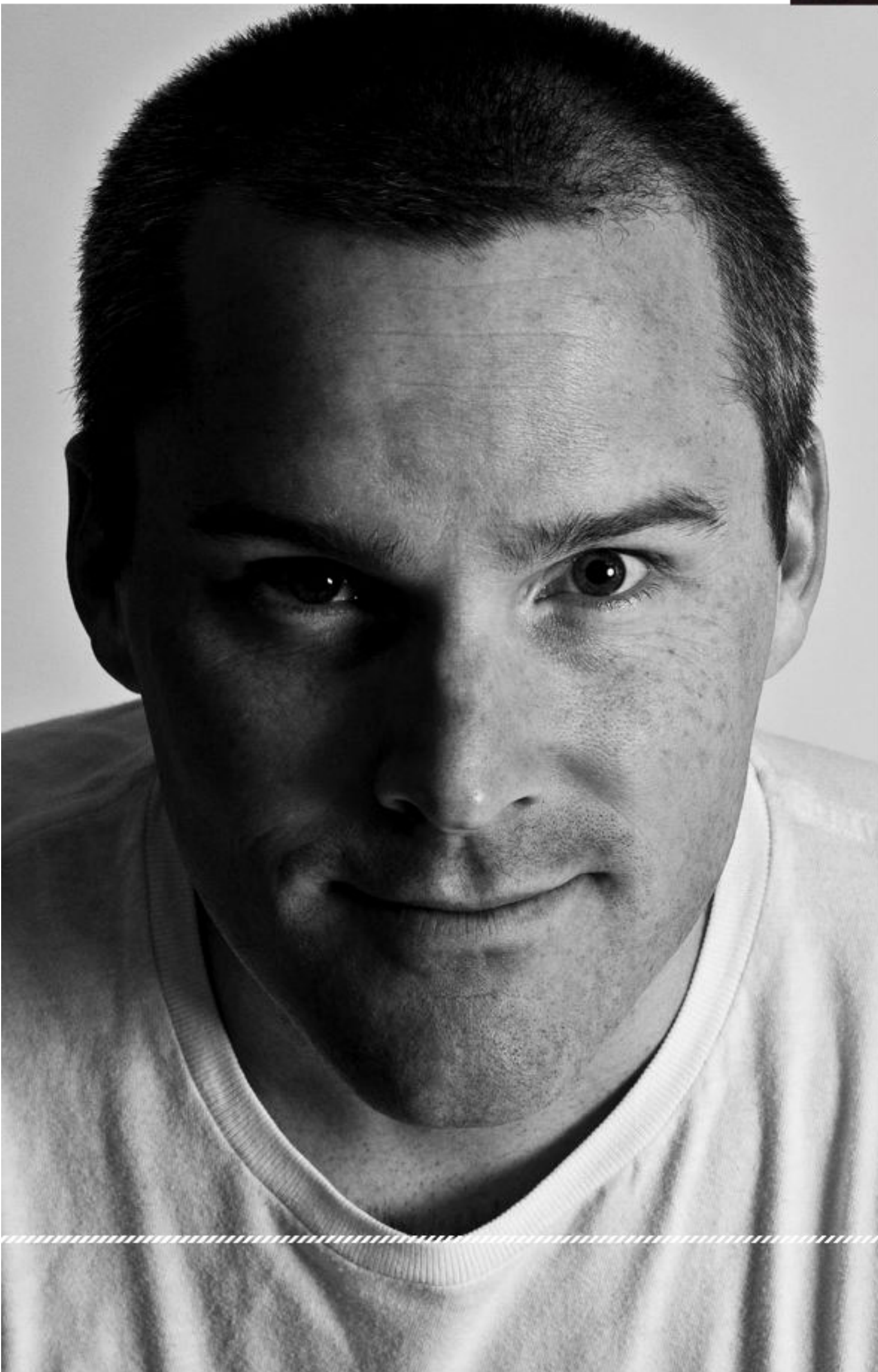


Roger Craig Smith

شخصیت Ezio در سری بازی Assassin's Creed



خیلی عجیب است که به طرفدارن کرکتر ایتالیایی Ezio بگویند که صدای پشت این شخصیت ایتالیایی از قلب کالیفورنیا می آید نه استدیوهای ایتالیا ! بله او یک ایتالیایی تقلبی است که میتواند زبانش را همانند ایتالیایی های اصیل بچرخاند. یکی از نقش های اولیه Roger به Resident Evil: Code Veronica بر میگردد و همچنین فعالیت در بازی Tekken 6. او فعالیت خود را در بازی Sonic گسترش داد. او در زمینه سینما هم فعالیت هایی داشته است که از میان آن ها میتوان به فیلم Jennifer's Body و سرپال Wolverine اشاره نمود. او اخیرا به عنوان صدایشه بتمن در Batman: Arkham Origins برگزیده شده است.



Rob Wiethoff

شخصیت John Marston در بازی Red Dead Redemption

به جرات میشود گفت که شخصیت John Marston یکی از بهترین شخصیت های این چند نسل گذشته دنیای بازی ها است. شخصیتی که در عین سادگی خود در سوپر فیلم RockStar به خوبی درخشید و قلب بسیاری از گیمران با وی تپید. در پس چهره John صدای پر خش و پر حس Rob نهفته است. صدایی که با گفتن دیالوگ های John تا سال ها تا خاطر ها خواهند ماند. Rob در زمینه سینما هم فعالیت های داشته است که از میان آنها فیلم Double Tap و Block 16 حائز اهمیت هستند.



Terrence Carson

شخصیت Kratos در سری بازی GOD OF WAR

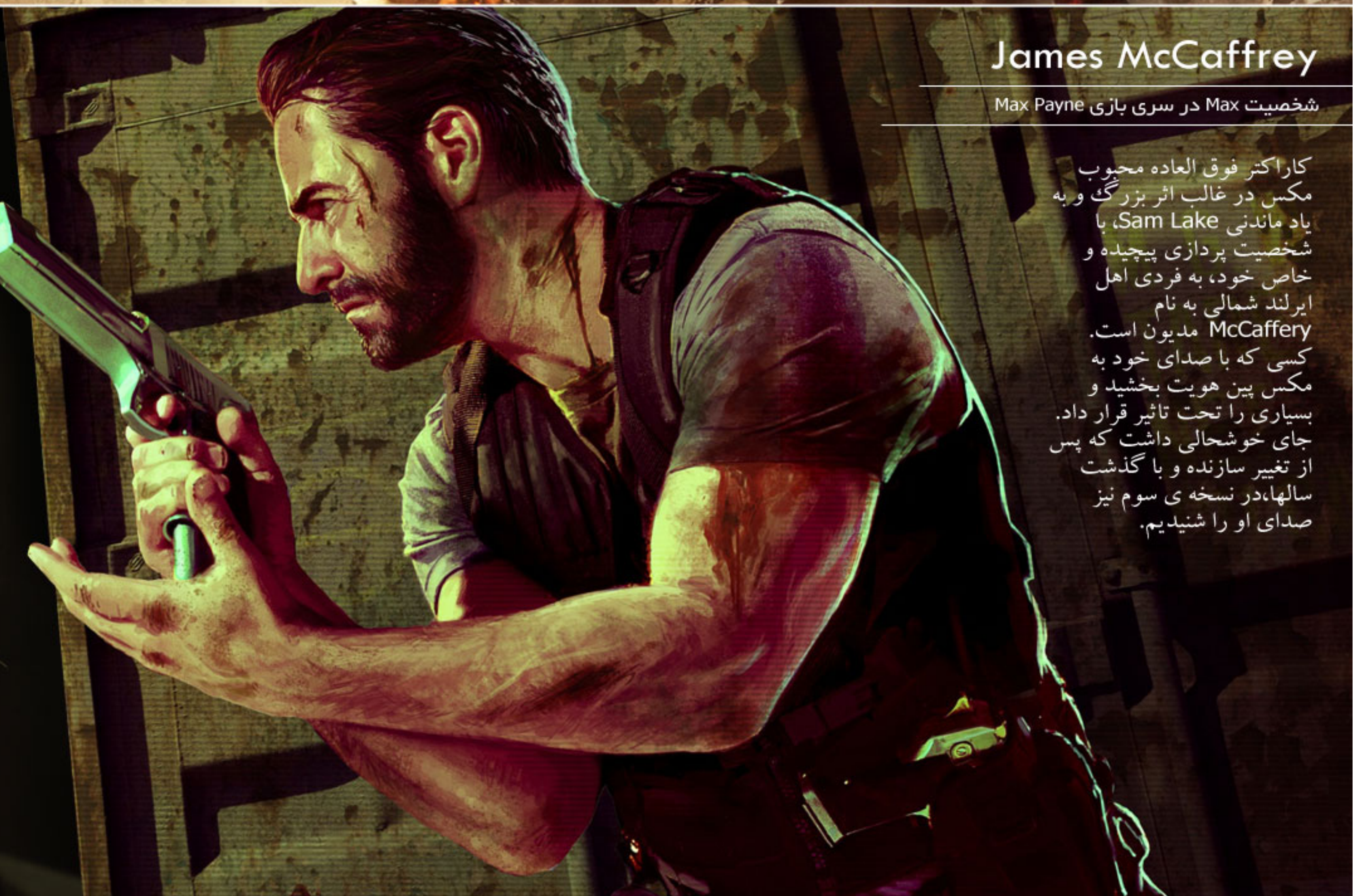
چه کسی میتواند حدس
بزند صدای خشن و پر
ابهت Kratos از خنجره
یک سیاه پوست کله لبه
دار پوش برون می آید؟
TC! قبل از اینکه
شخصیت یونانی و
هرکولس به خود بگیرد،
در Star Wars : The
Clone Wars مشغول
در دست نگهداشتن
شمشیر مخصوص این
سری بود!
TS در بازی موفق
Unreal Tournament
III هم فعالیت داشته
است.
بله Kratos باید به خود
افتخار کند.
TS همچنان در سریال
Living Single و
Mentalist داشته
است.



James McCaffrey

شخصیت Max Payne در سری بازی Max Payne

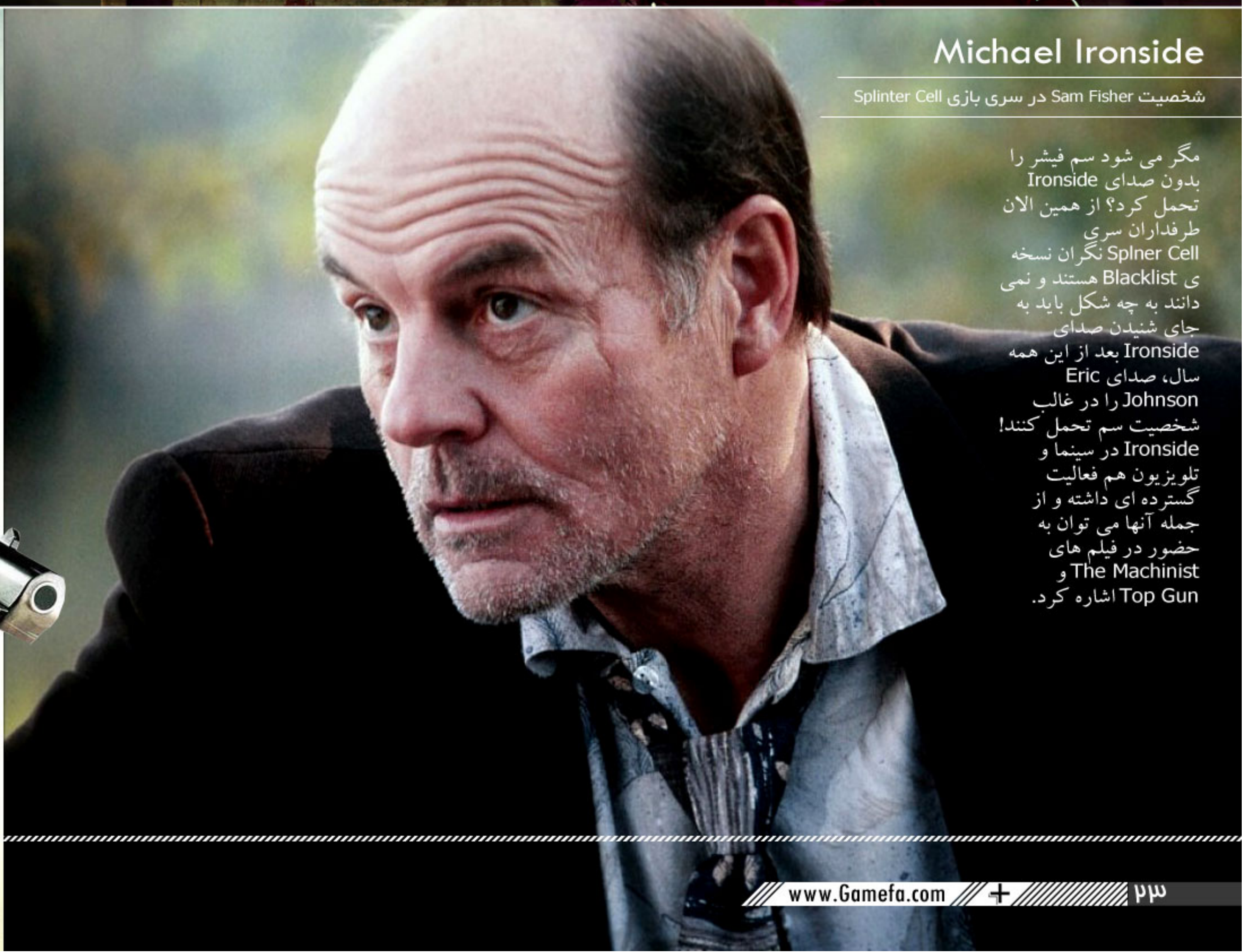
کاراکتر فوق العاده محبوب
مکس در غالب اثر بزرگ و به
یاد ماندنی Sam Lake، با
شخصیت پردازی پیچیده و
خاص خود، به فردی اهل
ایرلند شمالی به نام
McCaffery مدیون است.
کسی که با صدای خود به
مکس پین هویت بخشید و
بسیاری را تحت تاثیر قرار داد.
جای خوشحالی داشت که پس
از تغییر سازنده و با گذشت
سالها، در نسخه ی سوم نیز
صدای او را شنیدیم.



Michael Ironside

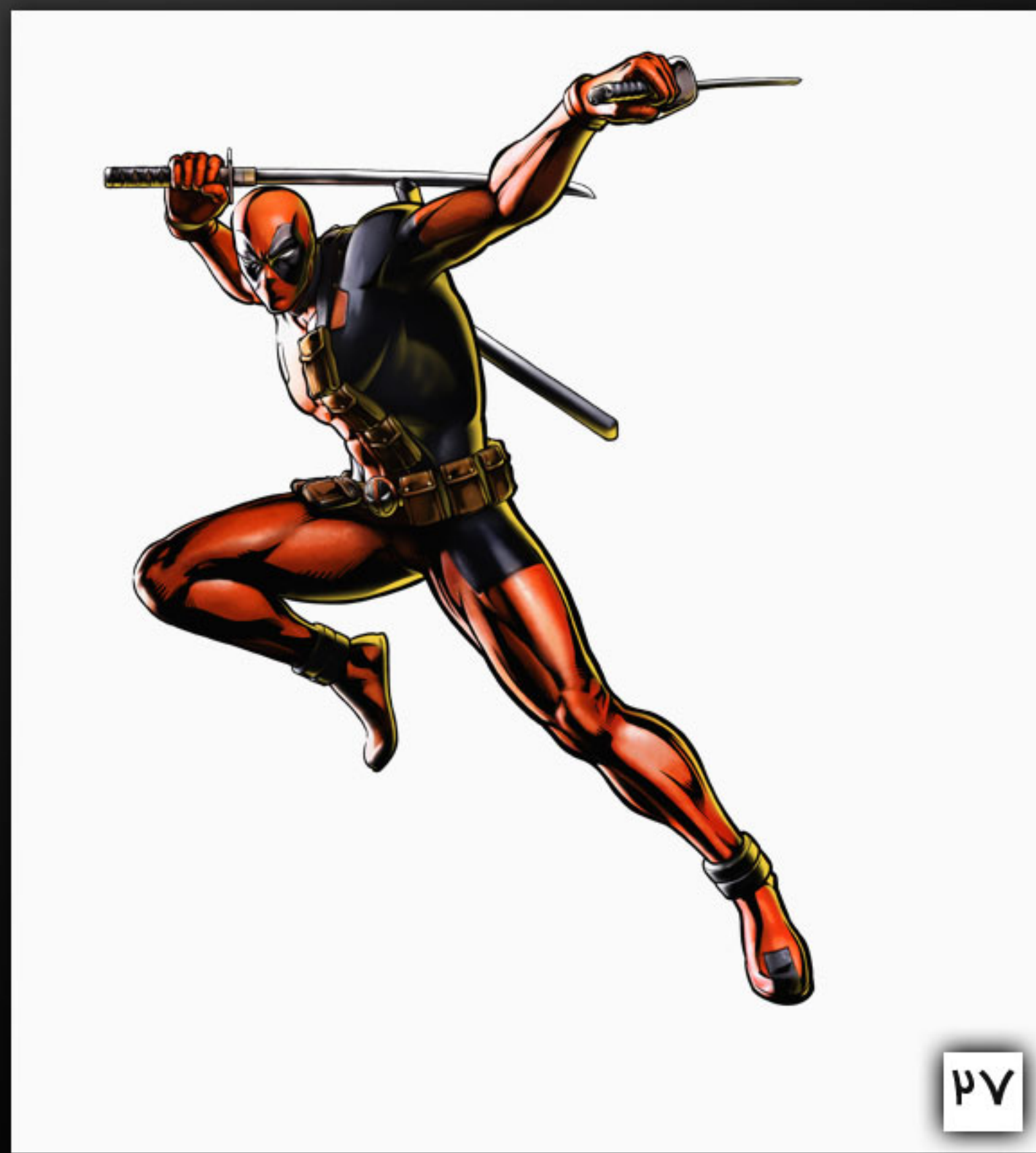
شخصیت Sam Fisher در سری بازی Splinter Cell

مگر می شود سم فیش را
بدون صدای Ironside
تحمل کرد؟ از همین الان
طرفداران سری
Splner Cell نگران نسخه
ی Blacklist هستند و نمی
دانند به چه شکل باید به
جای شنیدن صدای
Ironside بعد از این همه
سال، صدای Eric
Johnson را در غالب
شخصیت سم تحمل کنند!
Ironside در سینما و
تلویزیون هم فعالیت
گسترده ای داشته و از
جمله آنها می توان به
حضور در فیلم های
The Machinist
و Top Gun اشاره کرد.



PREVIEW

بر روی تصاویر کلیک کنید



بهراد شعبانی

خون آشام درستکار

Realmforge Studios
Kalypso Media
Stealth . Action . Role Playing
XBOX 360 . PC
14 June 2013

پس از تجربه ی مخفی کاری های موفقیت آمیز چون Dishonored در ماه های اخیر و نزدیک شدن به انتشار یکی از اسطوره های این سبک یعنی SC: Black List، جسارت بسیاری لازم است تا یک تیم جوان با یک IP جدید پا به چنین میدان نبرد با ابهتی بگذارند. بازی Dark توسط سازنده ای جوان و کم تجربه در روز های نخست تعطیلات تابستانی در خدمت بازیگران خواهد بود اما این بار Dark قصد دارد تا سیاقی متفاوت از ژانر مخفی کاری را معرفی کند چرا که تفاوت های محوری بسیاری میان این بازی و اسطوره های سبک مخفی کاری وجود دارد.

DARK

سرنوشت تاریک سازنده

استودیو بازی سازی Realmforge عهده دار ساخت بازی DARK است. این استودیو در سال ۲۰۰۸ تحت حمایت و مجموعه ی شرکت Kalypso Media در شهر مونیخ آلمان تاسیس شد. این استودیو ساخت اولین بازی ویدئویی خود را تحت عنوان Ceville برای رایانه های شخصی در سال ۲۰۰۹ به اتمام رساندند. این بازی کارتونی که در سبک ادونچر بود تحسین منتقدان بسیاری را برانگیخت و امیدی شد تا این استودیو به سرعت نسبت به ساخت بازی بعدی خود اقدام کند. بازی بعدی این تیم MUD TV نام داشت یک شبیه ساز تجارت بود اما هیچ گونه تحسینی از سوی منتقدان را به سوی خود جلب نکرد. Dungeons نام بازی بعدی این استودیو بود که در سبک استراتژی قرار داشت و با شباهتی که به وارکرفت داشت، باعث شد تا دست منتقدان را برای کوباندن این بازی باز تر کند. اکنون هم نوبت آن رسیده تا Realmforge بی تجربه که سرنوشتش با این بازی های نه چندان موفقش نامشخص است، با ساخت یک عنوان مخفی کاری به چه جایگاهی دست خواهد یافت.



REALMFORGE

دست سرنوشت یا...؟

داستان بازی از ماموریتی جهت پیگیری یک پرونده جنایی آغاز می شود. جایی که شخصیت اصلی بازی یعنی اریک بین (Eric Bane)، مامور یگان ویژه وارد یک کلوپ شبانه می شود بی آن که از فاسد بودن و غیرعادی بودن این مکان پای کوبی مطلع باشد چرا که جوانان و حضار این کلوب شبانه همگی خون آشام (Vampire) هستند. قطعاً همه ی شما از خلق و عادات خون آشام ها، این موجودات خیالی آگاه هستید و حدس قربانی شدن اریک نباید برایتان کار سختی باشد. متأسفانه یا خوشبختانه اریک تبدیل به یک خون آشام می شود بی آن که خودش بینش و آگاهی نسبت به این قضیه داشته باشد. اما این تمام ماجرا نیست و واقعه ای منجر می شود تا اریک دچار فراموشی و از دست رفتن حافظه اش بشود. حال داستان اصلی بازی شروع می شود. اریک بین بایست با آن چه که به دنبالش بوده دست یابد و وظیفه خود را به در قبال تعقیب مجرمان ادا کند. اما شرایط برای او بسیار سخت تر از قبل شده چرا که اریک هم حافظه اش را از دست داده و هم یک خون آشام شده است. اریک دیگر همان پلیس وظیفه شناس نمی تواند باشد چرا همانطور که می دانید، تنها غذا و چاره ی ادامه زندگی او مکیدن خون سایر انسان هاست.

داستان بازی در نگاه اول برای کسانی که با داستان ها و فیلم های با محوریت خون آشام آشنایی دارند، یک داستان تک خطی و کلیشه ای محسوب می شود اما حتی برای این گونه افراد بنابر وعده های سازندگان داستان بازی جذابیت بسیاری خواهد داشت. به گفته ی Realmforge اواخر داستان بازی و پیچیدگی هایی که حین پیشرفت بازی به وجود می آید، عامل محوری جهت القای انگیزه ی به اتمام رساندن بازی به بازیاز است. از طرفی به دست گرفتن کنترل شخصیتی که دو چهره و رفتار متفاوت دارد و هنوز بسیاری مسائل از گذشته ی او گنگ است، می تواند جذابیت خاصی را به داستان بازی القا کند. در آخر باید گفت که تنها راهکار صحت از کم

نقص بودن داستان و شخصیت پردازی بازی باید به تحقق وعده های سازندگان امید داشت.

بی صدا و بی سلاح

در نخستین شنود از واژه ی مخفی کاری، مناطق تاریک و دلهره و یک اسلحه ی کمربی بی صدا به ذهن هر کس می رسد. اما در بازی Dark چیز دیگری داریم چرا که اریک بین، سم فیشر نیست، مامور ۴۷ یا کوروو هم نیست. او تنها یک مامور یگان ویژه است که با فنون رزمی اندکی آشنایی دارد و به دلیل اتفاقات ناگواری که برایش رخ داده است، هیچ سلاحی به همراه ندارد.

به گفته ی Kalypso media در اکشن و گیم پلی این بازی سلاح ها هیچ گونه محوری را مشمول نمی شوند. همان گونه که از استاندارد های یک مخفی کاری انتظار دارید، وسعت نقشه تا حدی است که اندک کوچه ها و بناهایی را در بر بگیرد. اریک موظف است تا به دستورات بازی عمل کند و به کاوش در این محیط پردازد و مزاحمانش را از سر راه بر دارد و از آن جایی که سلاح سرد و گرم در گیم پلی بازی هیچ نقشی را ایفا نمی کند، روش هایی دیگری برای از بین بردن دشمنان وجود دارد که به چندی از آنان اشاره می کنیم:

یکی از راه های کشتن دشمنان تان فشردن دکمه ای خاص است که به موجب آن دستان اریک از یک ویژگی حیوانی و گرگینه مانند بهره مند می شود که در این صورت به راحتی می توانید با یک ضربه یا شکستن گردن آن ها یا پرتاب آن ها به متر ها آن سو تر دخل مزاحمان تان را بیاورید. از این ویژگی در بازی با اصطلاح Shadow Grip یاد می شود.

تکنیک بعدی Prese NCE است که با استفاده از آن می توانید بر ذهن دشمنان تان تسلط یابید و آنان را مجبور به آنچه کنید که دلخواه تان است. مانند این که با اسلحه شان به زندگی خودشان خاتمه بدهند یا اینکه خودشان از ارتفاع پرتاب کنند. آیا از این لذت می برید؟ یکی دیگر از تکنیک هایی که وارد بازی های

مخفی کاری امروزی شده است، قابلیت مشاهده پشت دیوار ها و در ها و... است که این قابلیت در بازی Dark هم وجود دارد تا این بازی از بسیاری دیگر از هم سبک هایش مستثنی نشود و در این بازی Vampire Vision نامیده می شود. علاوه بر این می توانید در جایگاه یک Vampire حرکت بسیار سریعی داشته باشید بدون آن که کسی شما را ببیند (همانند آن چه که در Dishonored هم بود) که سازندگان این سیستم را The Shadow Leap نامیده اند. لازم بذکر است که تمام تکنیک های مذکور از ویژگی ارتقا (upgrade) بهره می برند تا پوینت های بازی چندان بی خاصیت واقع نشوند. همچنین یک نوار محدودیت استفاده نیز برای این موارد تعبیه شده است.

تمام تکنیک هایی که برای از سر راه برداشتن دشمنان تان در بازی Dark مورد استفاده قرار گرفته، از ویژگی های منحصر به فرد خون آشام ها است. به عبارتی، سازندگان این بازی برای برقراری تعادل در موازات گیم پلی و داستان تلاش بسیاری کرده اند از این رو، ضمن چشیدن طعم مخفی کاری متفاوت، می توانیم با شخصیت اریک بیشتر ارتباط برقرار کنیم و او را بهتر و بیشتر بشناسیم. علاوه بر این ها، بنابر گفته های Kalypso تنوع دشمنان لز سطح بالایی برخوردار است و پلیس ها، دزدان و برخی خون آشام ها و زامبی ها دشمنان عمده ی شما در این بازی هستند که هر یک سطح متفاوتی دارند و با توجه به تکنیک های تعریف شده برای کشتن این مزاحمان، بایست هوشیارانه از این روش ها استفاده کنید.

یکی دیگر از المان های مخفی کاری که در این بازی بکار برده شده، قابلیت مفقود کردن اجساد و اشیا ملزوم است که نظیر آن در سری بازی های هیتمن کاملاً مشهود است مانند مخفی کردن خود و اجساد در کمد ها و

در آخر هم این نکته را یادآور شوم که مکیدن خون انسان ها را فراموش نکنید و هر گز به سمت خون

زامبی ها نروید!

خیال تاریکی

مطمئناً در اولین نگاه به تصاویر و تریلر های منتشر شده از این بازی، آن چه که بیش از همه چیز مورد صر به فرد این بازی است با سایر مخفی کاری تفاوت قابل یبانی دارد. عوامل بصری و گرافیک این بازی از سبک و سیاق سل شید بهره می برد و همین موضوع باعث شده تا جلوی ضعف موتور گرافیکی بازی گرفته شود و این که Dark دارای یک ویژگی خاص نسبت به سایر هم سبک هایش باشد. بازی با استفاده از موتور گرافیکی Vision Engine 8 ساخته می شود که تحت لایسنس Havok است. این موتور گرافیکی اوج خود را در بازی های استراتژی کوچک مانند قلعه ۳ نشان داده و امیدوارم محدودیت های آن به بازی Dark آسیب نزنند چرا که محیطی که یک مخفی کاری محتاج آن است، با سابقه ی نه چندان درخشان این انجین مطابقت ندارد.

رنگ بندی های بازی در تاریکی و سیاهی که به عنوان تم اصلی محیط بازی به کار رفته، جلوه ی بسیاری می کند. هم چنین باتوجه به همین موضوع به جرات می توان گفت که نورپردازی های این بازی از نقص خاصی برخوردار نیستند. علاوه بر این سازندگان تایید کرده اند نور در روند گیم پلی اثرات به سزایی خواهد داشت و ضمیمه ی آن قدرت هوش مصنوعی بازی را هم نمایان می کند.

بخش صداگذاری هم بایست در روند گیم پلی اثرات منحصر به خودش را داشته باشد، موضوعی که هم اکنون از استاندارد های سبک مخفی کاری محسوب می شود. اما در جایگاه یک پیش نگاه هیچ گونه صراحتی در تعریف این بخش نمی توان به کار برد.

بازی DARK نوآوری های بسیاری را به کار گرفته که موجب شده تا آن را از سایر عناوین مخفی کاری جدا بدانیم اما این که آیا این خلاقیت ها و نوآوری مثبت هستند یا خیر؟



High Moon
Activision
Third Person Shooter
PC . PS3 . X360
28 June 2013

■ سجاد سعیدی

"THIS IS WHAT
AWESOME
LOOKS LIKE" -ME

DEADPOOL

تو هم خانتزی



DP نمونه ی بارز یک شخصیت بامزه است که مدت ها شما را می تواند بخنداند دقیقا مثل همین الان!

خالقی دارد که او را با شخصیت های کتاب های مصور دیگر متمایز می سازد. "stan lee" که خالق "مرد عنکبوتی" و گروه "چهار شکفت انگیز" می باشد یک ویژگی خاص به DP داد که بین و او و بقیه یک فرق اساسی باشد و اسم این ویژگی مهم "تلفیق" بود! تلفیق چندین شخصیت محبوب باهم که حاصل اش می شود شخصیت عجیب اما خنده داری مثل DP! اگر لباس مرد عنکبوتی، مزه پرانی و کارای خنده دار جوکر و خشونت و ابزار blade را با یکدیگر جمع بندی کنیم حاصلی جز DP وجود نخواهد داشت. شاید به دید اکثر مخاطبان این ویژگی جالب یک نقطه ضعف محسوب شود و موجب شود که DP شخصیت پردازی قوی نسبت به بقیه قهرمانان و ضد قهرمانان نداشته باشد و هر چه که دارد از بقیه باشد اما برعکس، این که DP یک سری قابلیت های خاص و اصلی اش را از دیگر شخصیت ها بهره گرفته است نه تنها ضعف نیست بلکه یک نقطه قوت است! از چه جهت؟ از این جهت که می توانیم به اصل شخصیت یعنی باطن او تمرکز کنیم و به ظاهر وی چندان توجهی نداشته باشیم. اصل شخصیت DP یک جوان شوخ طبع و با روحیه است که هیچ چیز نمی تواند جلوی روحیه ی سرشار از شادی و شکست ناپذیر او را بگیرد اما باید از یک چیز ترسید و آن هم خشم او می باشد که اصلا شوخی بردار نیست و هیچی چیز نمی تواند جلوی آن را بگیرد. با این اوصاف از شخصیت DP ما باید در بازی انتظار پردازش عالی و اقتباس صحیحی را داشته باشیم.

استودیوی high moon را اکثر گیمر ها می شناسند است دیوی که با سری بازی های transformers که آثار با کیفیت و مثنی از دید منتقدان بود به شهرت رسید. پس از موفقیت بازی TF: fall of cybertron باز خورد خوب آن Activision تصمیم گرفت از طریق این استودیو و کمپانی کتاب های مصور marvel بازی بر مبنای شخصیت Dead pool و با همین نام بسازند. طرفداران پروپاقرص این شخصیت در همایش comic con سال گذشته اولین تریلر این بازی را مشاهده کردند که نمایش جالب هر چند اندکی را داشت، اما سوالی که پیش می آید این است: آیا واقعا می توان گفت که استودیوی HM در ساخت این بازی موفق می شود و می تواند همانند استودیوی rocksteady (سازنده دو قسمت اول سری بازی های بتمن: آرکام) یک اثر کامل و وفادار به کتاب های این شخصیت بسازد یا نه؟ در اصل باید به نکات اصلی یک اثر اقتباسی توجه داشت تا در این امر موفق باشد. مخصوصا شخصیتی مثل DP که کارهایی غیر معمول، خارق العاده و دور از تفکر انسان با چاشنی خوش طعم طنز انجام می دهد و DP که نام اصلی وی "wade Wilson" بود مثل تمامی ما یک آدم معمولی بود اما در یکی از روز های زندگی اش همه چیز تغییر کرد. او بر اثر یک تصادف و تماس با مواد رادیو اکتیوی نیرو های ما فوق بشری دریافت کردی و تبدیل شد به این DP که هم اکنون جزو محبوب ترین شخصیت های marvel محسوب می شود. DP شخصیت پردازی چندان پیچیده ای ندارد اما

high moon بیان کرد که ما داریم به درستی dead pool را می شناسیم

Dead pool در رسانه های دیگر جز کامیک بوک ها، نمایش خوبی نداشته است. ولی سازنده سری بازی های Transformers اعتقاد دارد که میتواند به این شخصیت کمک کند که خود را نشان دهد و برای همین است که در حال کار بر روی این بازیست. Sean Miller کارگردان این بازی در مصاحبه با AusGamers گفت که به این شخصیت و تاریخ مارول احترام میگذارد. میلر توضیح داد: "ما مفهومی از Deadpool داریم که میتواند آنرا خاص جلوه دهد و با مارول کار کردیم تا از این بابت مطمئن شویم، ما به درستی آنرا می شناسیم. به طور همزمان هم به ریشه کامیک بوکی این شخصیت وفاداریم، همچنین چیز هایی به آن اضافه میکنیم که برای یک بازی ویدیویی جالب باشد."

بهترین قسمت مصاحبه این بود که میلر اعلام کرد که مارول هم از آنها پشتیبانی میکند: "ما خیلی خوشحالیم که طرفداران میگویند این بازی ای هست که میخواهیم در نقش Deadpool بازی کنیم. و بهترین هیجان ترین قسمت این است که مارول هم از این کار پشتیبانی میکند." "آنها میخواهند این کار را تبدیل به یک سرگرمی بکنند و از شوخی کردن نمیترسند و این چیزی هست که درباره Deadpool دوست دارند

HIGH
MOON
STUDIOS™



شما به وسیله یک Minigun به یک هلیکوپتر تیراندازی می کنید، عبارت "MORPHHEEOOUS" روی صفحه به نمایش درمی آید.

همینطور در طول کنترل کردن DP او سعی می کند که مخاطب را با تیکه پرانی بخنداند و زود خودش را در دل وی جا کند.

DP شاید آخرین شانس marvel برای درخشش یکی از شخصیت های کمیک استریپ اش در دنیای بازبهای ویدیویی دانست پس باید تا تابستان و ۲۸ ژوئن امسال منتظر بمانیم و ببینیم که آیا استودیوی high moon در این امر موفق می شود و یا حاصل کار چیزی جز یک عنوان ضعیف با شوخی ها بی مزه است یا نه!

از این قدرت ها قابلیت جابجایی سریع از جایی به جای دیگری است.

علاوه بر قدرت های DP او تقریباً با خود به اندازه یک توپ خانه سلاح (سلاح گرم نظیر کلت، شات گان و سلاح های سرد نظیر انواع شمشیر ها و کاتانا ها) را با خود حمل می کند. زمانی که دکمه ای را فشار دهید، DP به همان شخصیتی تبدیل می شود که انتظارش را دارید. حتی سیستمی که برای بازی طراحی شده، به شکلی است که باعث می شود تا او دست به کارهای مختلفی بزند. در واقع DP برای اینکه خودش را برتر از سایر ابرقهرمان ها نشان دهد، دست به هر کاری می زند. به طور مثال، زمانی که

داستان بازی برگرفته شده از یکی از کتاب های مصور DP می باشد و هنوز اطلاعات خاصی از آن در دسترس نیست اما حضور قهرمان هایی مثل cable تایید شده است. دیالوگ بندی و شوخی های DP در این بازی باید متعادل باشد و نباید یا خیلی بی مزه باشد که لبخند را از روی صورت مخاطب بگیرد و نه خیلی حد و مرز را رد کند که موجب آزار بازی کننده شود.

گیم پلی آن طور که دیده شده است بسیار مجذوب کننده و همخوان با قابلیت های شخصیت DP است. از قدرت های ویژه ای که او دارد قابلیتی است که به وسیله آن می تواند دیوار ها را از بین ببرد! یکی دیگر

از مبحث شخصیت پردازی DP خارج شویم به گرافیک بازی می رسمیم که در عین تسل شید بودنش لحظه لحظه می تواند صحنه های خاطره انگیز سری کتاب های آن را در یاد ما زنده کند. به طور مثال speak balloon هایی که در کتاب های مصور قرار دارند در دمو های بازی گنجانده شده است تا بازی حس comic بودن هم حفظ کند و هم به مخاطب انتقال دهد.

برای صدا گذاری شخصیت DP از "نولان نورس" صدا گذار Nathan Drake شخصیت اصلی بازی uncharted استفاده شده که با دیدن تریلر های بازی می فهمیم که نورس به خوبی توانسته است خودش را به جای DP جا بزند.



dead pool قهرمان یا ضد قهرمان؟

DP را ما در اکثر ماجراهای قهرمانان دیگر دیده ایم که یا به آن ها کمک می کند و یا با آن ها به مبارزه می پردازد!

در واقع سوال اصلی این است که ذات و سرشت این شخصیت بالاخره خوب است یا بد؟

جواب سوال چندان سخت نیست و می شود با شناختی که از او داریم راحت به این موضوع پی ببریم که او خوب است یا بد! در بازی Ultimate Alliance 2 ما با DP طی یک مرحله به مبارزه با او می پردازیم اما پس از آن او به افراد ما ملحق می شود و به ما کمک بسیاری می کند.

DP را می توان یک تصویر شفاف از دسته آدم هایی که اطرافیانشان را گاهی دوست و گاهی دشمن می پندارند (از لحاظ علم روانپزشکی به این حالت بیماری "پارانویا" گفته می شود) دانست!

اما چه خوب و چه بد او پیش طرفدارانش محبوب است و یکی از بهترین شخصیت های "مارول" به حساب می آید.



احساس خستگی DP پس از یک دعوا طولانی!



این صحنه نوید یک اکشن تند و بدون هیچ وقفه ای را میدهد

Naughty Dog
SCEA
Action Adventure, Survival Horror
PS3
June 14, 2013

THE LAST OF US

شایان فارسی

تئوری بقاء

در سال ۲۰۱۱ و در مراسم انتخاب بهترین بازی سال از سوی VGA، عنوانی از سوی سونی معرفی شد که ماه هاست در صدر مورد انتظار ترین عناوین صنعت گیم است. The Last of Us. عنوانی است "پسا آخرالزمانی" که توسط کمپانی خوشنام "ناتی داگ" (Naughty Dog) به طور انحصاری برای PS3 منتشر خواهد شد. عمده شهرت این شرکت برای سه گانه ی Uncharted کسب شده است که توانستند با آن مقام بهترین بازی سال را نیز کسب کنند. هرچند که عناوین محبوبی مانند Jak and Daxter و Crash Bandicoot هم در کارنامه آن ها دیده میشود. در واقع ایده ی اصلی TLoU مربوط به بازی آنچارتد ۲ میشود و ایده هایی که مجال استفاده در این بازی را نداشتند بعد ها تبدیل به ایده ی ساخت این عنوان شدند. ابتدا قرار بود تیمی کاملاً جداگانه از سازندگان 3 Uncharted بر روی عنوانی جدید از سری Jak and Daxter کار کنند اما این تیم پس از مدتی تصمیم گرفتند به سراغ ساخت ایده ای بروند که چند سالی در ذهن میپروراندند و این مسئله آغازی شد بر ساخت یکی از بزرگترین ترین و پُر سر و صدا ترین عناوین سال ۲۰۱۳. TLoU حتی قبل از عرضه از هم توانسته جوایز زیادی را از آن خود کند که از جمله آن ها میتوان بهترین بازی نمایشگاه E3 2012 و مورد انتظارترین عنوان این نمایشگاه اشاره کرد. TLoU حتی تحسین بازی سازان بزرگی مانند "هیدئو کوجیما" خالق افسانه ای سری MGS و آتسوشی اینابا از استودیو پلاتونیوم گیمز را هم برانگیخته است.



نهایت بحران

ویروسی مرگبار در سطح آمریکا پخش شده است. ویروسی که به وسیله آزاد شدن هاگ های قارچ های آلوده در مدت زمان کوتاهی میتواند قربانی را آلوده کند. ۲۰ سال پس از انتشار این ویروس مرگبار جهان در هرج و مرج فرو رفته است. اکنون تمدنی که میشناختیم از بین رفته است. هیچ دولتی وجود ندارد. سایه ای از مرگ بر آمریکا افتاده است. خیابان ها پر از لاشه ی ماشین هاست، خانه ها متروک رها شده اند اما هنوز هم انسان ها در دنیای مرگبار زندگی میکنند. آن ها به دو گروه کلی تقسیم میشوند گره اول مردم عادی که در مناطق قرنطینه و پشت دیوار های بلند تحت کنترل شدید نیروهای امنیتی زندگی میکنند و گروه دوم هم دزدان و راهزنان که در جای جای این جهان خطرناک برای کوچکترین غنیمتی به هیچ انسانی رحم نمیکنند. اما شخصیت ها اصلی TLOU هر دو در گروه اول قرار دارند. "الی" دختر چهارده ساله ای است که ۶ سال پس از انتشار ویروس به دنیا آمده است و تمام زندگی خود را در منطقه ی قرنطینه واقع در بوستن ماساچوست بزرگ شده است به همین علت شناختی از دنیای بیرون نداردو تنها چیزی که میداند این است که "جوئل" ناجی اوست. اما جوئل کیست؟ مردی ۴۰ ساله که او هم در همان کمپ واقع در بوستون سکونت دارد و او را به عنوان مردی میشناسند که به قاچاق اسلحه و مواد مخدر به داخل محدودده ی قرنطینه میردازد.

"جوئل" در زمان مرگ دوست خود به او قول میدهد که بچه ی یتیمی به نام "الی" را از قرنطینه ی سربازان نجات دهد و به دلایلی که هنوز مشخص نیست به گروه رادیکال شبه نظامی تحت عنوان Firefly تحویل دهد. همچنین در این راه پای نفر سومی با نام Tess به ماجرا باز میشود. او برای اولین بار در اسکرین شاتی که گیم اینفورمر از بازی منتشر شد دیده شد و گمانه زنی های زیادی در خصوص او شد تا اینکه او را در تریلری در حال بحث با "جوئل" دیدیم. یکی از اعضای ناتی داگ در خصوص Tess میگوید "او یکی از سرسخترین بازماندگان است که در یکی از آخرین مناطق قرنطینه زندگی میکند و همچنین اداره کننده یک فروشگاه غیر قانونی است. او همکار جوئل است و آن ها را در دنیای زیر زمینی جنایتکاران با بی رحمیشان میشناسند.

او کار کشته و مطمئن است و همچنین استراژیست باهوش و معامله گر است. او از توانایی اش برای طرح نقشه های هوشمندانه برای امنیت محموله های قاچاقش استفاده میکند"

همچنین شخصیت دیگری در بازی با نام "بیل" وجود دارد که از بازماندگان بیرون از منطقه ی قرنطینه است. او مکانیک ماهری است و در تعمیر ماشین های خراب و همچنین قطعات از بین رفته تخصص دارد. در جایی جوئل از او میخواهد به آن ها کمک کند و

یک ماشین در اختیار آن ها بگذارد اما بیل میگوید هیچ خودروی قابل استفاده ای ندارد. در نهایت او قبول میکند که برای آن ها یک ماشین را سرپا کند اما به "جوئل" و "الی" میگوید بعد از تموم شدن این کار دیگر هیچ لطفی به آن ها نخواهد کرد! گفتنی است برخی از منابع الهام بازی فیلم های : The Road. I Am Legend و رمان های آن هاست ، همچنین سریال The Walking Dead و رمان های City of Thieves و No Country for Old Men نیز از منابع الهام بازی ذکر شده است که از دوم اقتباس بسیار موفقتری از برادران کوئن بر پرده ی سینما رفته است. اینکه چگونه دو قاچاقچی حرفه ای میتوانند با همکاری هم به عهده ی جوئل با دوست خود بسته است جامه ی عمل بپوشانند چیزی است که در آینده ای نه چندان دور پاسخ آن را خواهیم یافت.

عامل هرج و مرج

اکنون میخواهیم کمی بیشتر از ویروسی که در TLOU تمام آمریکا در بر گرفته است صحبت کنیم. اگر فکر میکنید این ویروس کاملاً تخیلی است اشتباه میکنید زیرا کارگران خلاق بازی آقای Planet Earth نوعی قارچ تحت شبکه ی BBC یعنی Cordyceps unilateralis میبیند که منبع الهام او میشود. این قارچ قبل از اینکه مورچه میزبان خود را بکشد با واردن شدن به بدن آن شروع به استفاده از واکنش های شیمیایی ناشناخته ای می کند تا کنترل رفتار مورچه را در دست بگیرد. سپس باعث میشود که مورچه از کلونی خارج شده (عملی بسیار غیر طبیعی از یک مورچه) و آن را مجبور می کند تا به بهترین نقطه جنگل برود.

سپس با رشد بیش از حد خود باعث منفجر شدن جمجمه مورچه و رها شدن هاگ های خود درون جنگل می شود. Neil Druckmann با خود گفت خوب چه میشود که این قارچ علاوه بر مورچه ها به انسان هم منتقل شود؟

و اینجا بود که ایده ی اصلی ویروس هایی که انسان ها را در سرتاسر آمریکا آلوده کرده اند در بازی پیاده شد. Druckmann با اینکار علاوه بر اینکه ایده روشنی برای پیاده سازی ویروس و مردم آلوده پیدا کرد توانسته است حس ترس و استرس بیشتری در TLOU پیاده کند.

تصور کنید اگر قارچی که سال هاست در محیط نزدیک و واقعی ما مشغول آلوده کردن مورچه ها هستند ما انسان هارا نیز آلوده کنند؟! آن وقت است که دنیایی که TLOU خلق کرده است نه تنها غیر واقعی و در از ذهن نمیرسد بلکه میتوان به آن لقب یکی از باورپذیر ترین بازی های آخرالزمانی را داد.





این هوش ترسناک!

سبک بازی علاوه بر آنکه به طور طبیعی اکشن ماجراجویی است که رگه های پر رنگی از سبک Survival Horror دارد. سبکی که همه ی ما شاید با نام های بزرگی همچون Resident Evil و Silent Hill بشناسیم. در TLOU بار ترس بازی را قرار است انسان های آلوده به دوش بکشند اما در این بازی چیزی که نوید یک ترس ناب را میدهد انسان های آلوده نیستند بلکه هوش مصنوعی اعجاب انگیز آن ها و غارتگران است. آقای Druckmann در این خصوص میگوید "هوش مصنوعی در بازی به حدی بازیکن را سورپرایز خواهد کرد که فکر میکند آن را یک انسان کنترل میکند" با توجه به نمایش های درخشان TLOU این ادعا مبالغه آمیز به نظر نمیرسد اما سوال دیگری که در خصوص هوش مصنوعی بازی مطرح است در خصوص "الی" است. در بازی Resident Evil 4 علی رغم اینکه با یک عنوان بسیار خوش ساخت طرف بودیم اما مخاطرات محافظت از "اشلی" باعث برهم خوردن تمرکز مخاطب میشد. این نگرانی در خصوص TLOU هم مطرح است اما با توجه به تریلر هایی که از بازی منتشر شده است. میبینیم نه تنها "الی" میتواند گلیم خود را از آب بیرون بکشد و باعث نگرانی شما نشود بلکه او در مواقعی در پرت کردن حواس دشمنان، نجات دادن شما زمانی که گیر افتاده اید و پیدا کردن مهمات و... به شما کمک میکند.

کارگردان هنری بازی آقای Neil Druckmann در این خصوص میگوید "برای ما این مهم شد که چه کاری انجام دهیم تا این کاراکتر همراه شما سورپرایز کند؟ چیزی که در نمایشگاه E3 2012 دیدید، برای مثال پرتاب آجر، آن حرکت چیزی نیست که فقط در همان صحنه تکرار شود. این چیزی است که شاید هر جایی به اشکال مختلف پیاده سازی شود و به نوعی داینامیک است. اگر شما خالی از مهمات بشوید حتما Ellie یک راهی پیش روی شما میگذارد، هنگ نمیکند و شما را کمک خواهد کرد. این چیزی است که باعث میشود بازی صرفاً یک عملیات حفاظت از الی نباشد" در بازی برخلاف آنچه در بازی که مخفی کاری یک عمل ثانویه تلقی میشد و حتی المان های موجود در بخش هایی که امکان مخفی کاری داشت شما را به اکشن بازی کردن تشویق میکرد در TLOU در بسیاری از مواقع مجبور به حرکت در سایه ها و مخفی کاری هستید. مهمترین نکته ای که بازیکننده را به این سمت سوق میدهد کمبود شدید مهمات است.

مهمات بر خلاف اکثر بازی های امروزی به وفور یافت نمیشوند و باید برای خرج کردن هر گلوله خود استراتژی درستی داشته باشید. همچنین قدرت دشمنان هم در این خصوص تاثیر گذار است و نمیتواند به سادگی و بدون داشتن برنامه به دل دشمنان و به خصوص انسان های آلوده به ویروس زد. آلوده ها با وجود اینکه نیاز به گلوله و ضربات بیشتری برای کشته

شدن دارند اما به قول سازندگان بازی دیدی مانند خفاش دارند! با توجه به تریلر های بازی به نظر میرسد آن ها دید ضعیفی دارند اما در عوض به شدت به صدا حساس هستند و با کوچکترین صدایی به سمت محل آن هجوم میبرند در این میان "جوئل" هم توانایی با نام Listen Mode دارد که با نگه داشتن R2 فعال میشود که باعث میشود با شنیدن صدای پای دشمنان از پشت دیوار ها مسیر حرکت آن ها و موقعیتشان را در پشت دیوار ها تشخیص دهد. اما انسان های آلوده شده به ویروس تنها دشمنان "جوئل" و "الی" نیستند. سایر بازماندگان که در دنیای وحشی "پسا آخرالزمانی" این بازی مشغول دزدی و راهزنی هستند هم تهدید بزرگی برای قهرمانان TLOU محسوب میشوند. آن ها برخلاف آلوده ها کاملاً حواسشان به اوضاع هست و با کوچکترین اشتباهی شما را شناسایی خواهند کرد. همچنین برای تسلیم کردن شما کار گروهی انجام میدهند اما در عوض مثل انسان های واقعی با یک گلوله هم میمیرند و میتوانید بیشتر از آلوده ها با آن ها وارد جنگ تن به تن شوید. نکته ی دیگری که گیم پلی TLOU را عمیق تر میکند قابلیت ساخت تجهیزات مختلف است. با مواد اولیه که گوشه و کنار شهر پیدا میکنید میتوانید تجهیزات مختلفی مانند Molotov بسازید همچنین با وجود اینکه جوئل و الی همیشه در کنار هم خواهند بود خبری از قابلیت CO-OP در بازی خواهد بود.



صحبت های کارگردان بازی در خصوص قرار ندادن این قابلیت در بازی خواندنی است "دلیل اینکه چرا من مخالف این بخش بودم یکی به تجربیات سابق از Co-op در بازی Uncharted مربوط بود البته نه اینکه بگویم آن بد بود ولی آنچنان هم راضی کننده نبود و دلیل دیگری که بسیار بسیار مهم بود این است که اینکار سبب میشد محدودیت هایی برایمان ایجاد شود و یک سری از ایده هایی که داشتیم از بین بروند. برای مثال، شما میخوايد دو نفره به بازی بپردازید. اولاً که کاراکتر Joel به هیچ وجه نمیتواند تنها باشد. مثلاً بگویم "خب Ellie، تو برو پشت یه جا قایم شو، آجر رو بردار هر موقع دشمن اومد بزن تو سرش!" خب، اینکار یعنی حذف سکانسهای شوک آور و سورپرایزهایی که میتواند Ellie به بازیکن وارد کند. اگر بخواهیم فارق از ژست های روشنفکرانه صحبت کنیم یکی از لذت بخش ترین بخش های بازی که در سراسر آن حضور پر رنگی دارد خشونت عریان آن است. تمام کننده هایی که به شکل مخفی کاری یا اکشن به هر ۲ گروه دزدان و آلوده ها میزنید حاوی خشونت زیاد و دوز بالای خون است. اگر باخود رو راست باشیم همه ی ما از دیدن پاشیده شدن مغز یک آلوده با آجر توسط جوئل آن هم با جزئیات موتور گرافیکی قدرتمند "ناتی داگ" لذت خواهیم برد. حتی کشته شدن توسط دشمنان جوئل هم خشونت فزاینده دارد و سرتاسر صفحه را خون میگیرد. در جایی از تریلر ها میبینیم جوئل به ظاهر تله ای برای دشمنان کار گذاشته است آن ها با دیدن او به سمتش هجوم می آورند و سریع پشت یک دیوار در کنار الی قرار میگیرد و دشمنان بعد از برداشتن چند قدم با قرار گرفتن بر روی تله ی جوئل به شکل کاملاً واقع گرایانه و قابل لمس تکه تکه میشوند. به قول آقای Irwin R. Blacker یکی از اساتید برجسته در زمینه نویسندگی که میگوید "ما از خشونت لذت میبریم چون جزئی از وجود ما است" پس فارق از گرافه گویی های عده ای از خشونت ناب بازی های رایانه ای و به خصوص TLOU لذت خواهیم برد.



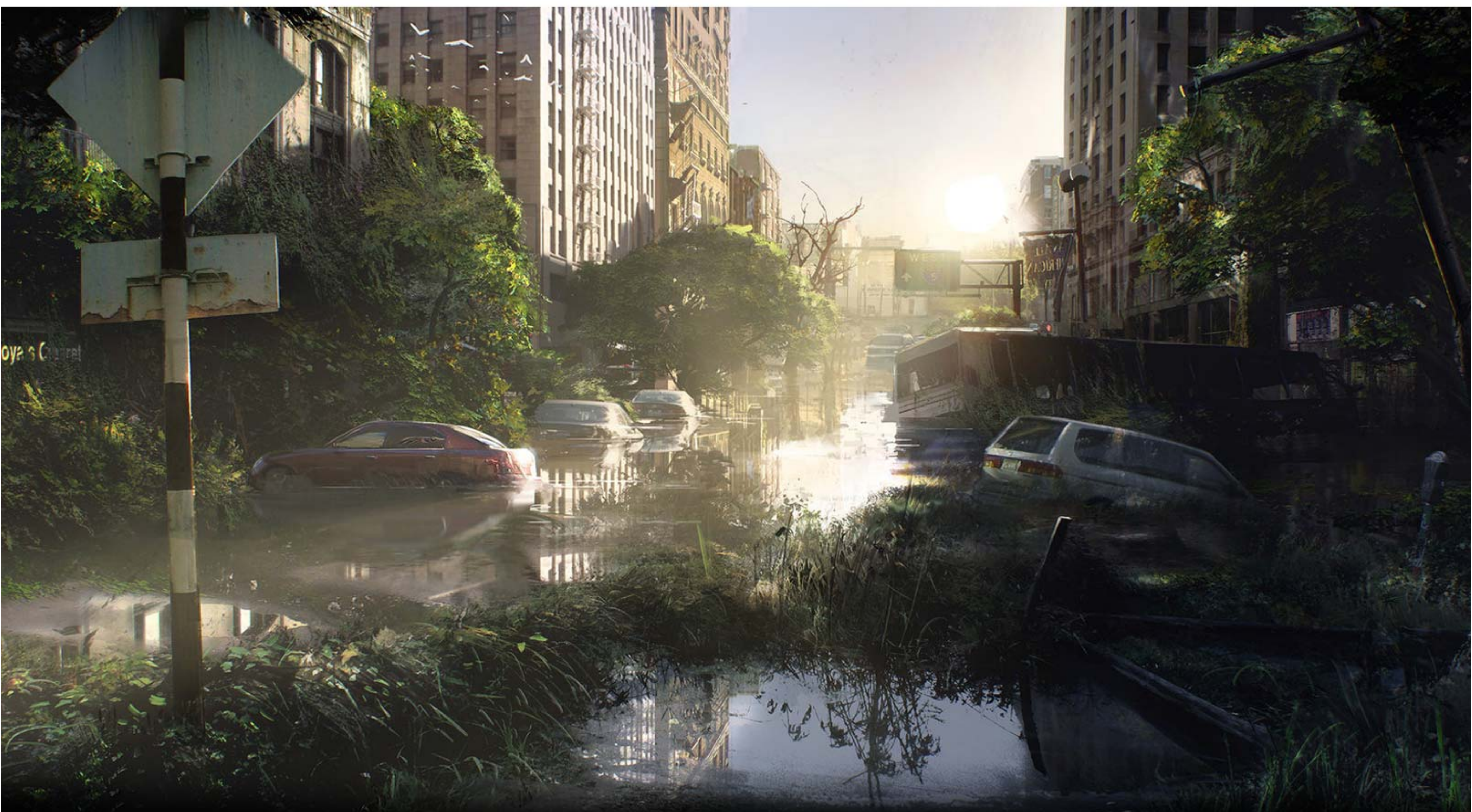
کرد. وی دو بار برای فیلم های Brokeback Mountain و Babel برنده ی جایزه اسکار شده است، وی همچنین بردن جوایز معتبر دیگری مانند بفتا، گلدن گلاب و Grammy را نیز در کارنامه خود دارد. با توجه به نکاتی که شرح آن در مطلب رفت بدون شک TLoU یکی از کاندیدای اصلی بهترین بازی سال ۲۰۱۳ خواهد بود و باید دید آیا بازی میتوانید سیر خبر سازی و موفقیت های خود را پس از عرضه هم حفظ کند یا خیر.

بالایی از تکنولوژی قرار دارد و همچنین از حرفه ها برای انجام هرچه بهتر آن بهره برده است. صدا و موکپد (mo-capped) شخصیت "جوئل" بر عهده آقای Troy Baker است و این مسئولیت را برای شخصیت "الی" خانم Ashley Johnson بر عهده دارد. ساخت موسیقی بازی هم بر عهده ی آقای Gustavo Santaolalla آرژانتینی و ۶۱ ساله است. کارنامه وی کلکسیونی از افتخارات است و میتوان از حالا بابت موسیقی های خوب TLoU اطمینان حاصل

فقط یک تیم مخصوص برای کار برای موتور گرافیکی خود تحت عنوان ICE TEAM دارند. با توجه به تریلر های بازی میتوان با قطعیت گفت که TLoU کاندیدای اصلی کسب عنوان بهترین گرافیک سال خواهد بود. موتور داخلی آن ها به وضوح از سال ۲۰۱۱ که آخرین دستاورد آن یعنی آنچارتد ۳ را دیدیم پیشرفت کرده است و در یک جمله سازندگان با هنر خود بهشتی در اعماق جهنم خلق کرده اند. از لحاظ فنی و موشن کپچر ها نیز "ناتی داگ" در سطح

بهشتی در اعماق جهنم

یکی از مواردی که تقریباً سرسختترین مخالفان بازی هم نمیتوانند از آن ایرادی بگیرند گرافیک فوق العاده ی بازی است. کمیانی "ناتی داگ" چند سالی است که در بحث گرافیک حرف اول را میزند. گواه این مدعا هم کسب ۲ جایزه بهترین گرافیک سال از مراسم VGA در ۵ سال گذشته است. "ناتی داگ" با موتور گرافیکی داخلی خود چند سالی است که تحسین همگان را برانگیخته. آن ها در استدیو خود





Omega Force

Tecmo Koei

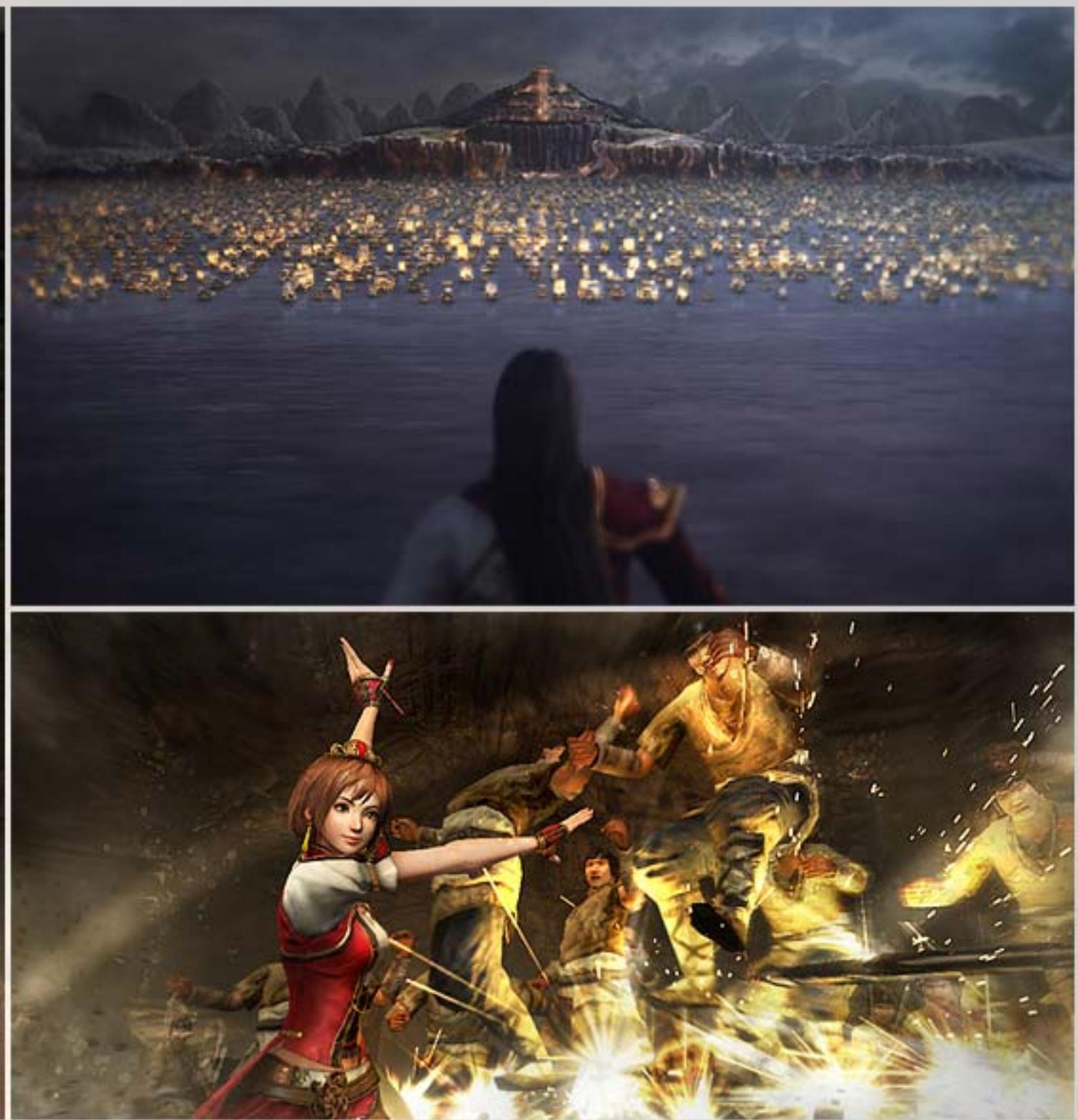
Action . Hack and Slash . Beat'em Up

X360 . PS3

12 July 2013

یورش دوباره هبارزان

سبک hack and slash یکی از سبک هایی است که در نسل حاضر دست خوش تغییرات بسیاری شد و هم اکنون نیز شاهد بازی های بسیاری هستیم که از این سبک پیروی می کنند و سیاق و روند آن ها با هم تفاوت های بسیاری دارد؛ از God of War و DmC بگیرد تا MG Rising و Ninja Gaiden. هر یک المان های خاص خود را دارند و روند هایشان در گیم پلی و پیشرفت داستان تفاوت های بسیاری دارد. اما همواره شاهد عناوین خاص ژاپنی بوده ایم که مورد پسند هر کسی واقع نمی شود مانند نقش آفرینی های ژاپنی. سبک هک و اسلش هم از قاعده مستثنی نشده و علیرغم این که مانند عناوین مذکور، بسیاری از سازنده های ژاپنی در این سبک سهیم هستند، اما یک هک و اسلش کاملاً متفاوت توسط Koei و Omega Force در سال ۱۹۹۷ متولد شد. Dynasty Warriors، که هشتمین قسمت آن دو کنسول PS3 و X360 را مفتخر به میزبانی خود کرده است.



مبارزه محدود می شود. استیج هایی که وسعت چندانی ندارند و پردازشگر های کنسول هایتان را به زحمت زیادی وا نمی دارند. طراحی های بازی به سیاق های ترسیمی شرقی احترام بسیاری گذاشته و شاید بتوان آن را بهانه ای دانست تا از گرافیک فنی ضعیف بازی چشم پوشی کرد. بازی با استفاده از موتور گرافیکی داخلی استودیو سازنده ساخته می شود که در نسخه هفتم DW هم از آن بهره گرفته شده بود. اما علیرغم این موضوع Koei وعده داده است که گرافیک بازی نسبت به نسخه قبل پیشرفت قابل توجهی خواهد داشت و نسخه هشتم بهترین گرافیک را بین تمام قسمت های این سری دارا خواهد بود. استیج های بازی شرایط جغرافیایی متفاوتی را دارا هستند مانند مناطق سرسبز و جنگلی، مناطق کوهستانی و یا مناطق خشک که همگی به لطف اقلیم جغرافیای آسیای شرقی در این بازی حضور دارند و به نوعی تنوع محیطی را در این بازی تضمین کرده اند. علاوه بر این شرایط جوی و تغییرات آب و هوایی نیز در این قسمت نسبت به نسخه های قبلی واقع گرایانه تر شده تا حال و هوای استیج های مبارزه زیباتر از قبل شوند.

آوای محض شمشیر این بازی برای ژاپنی ها از اهمیت و ابهت خاصی برخوردار است. شاید جالب باشد که برای هفتاد شخصیت بازی از صدایش ها نامی و سرشناس ژاپنی استفاده شده؛ کسانی که سابقه ی صدایشگری در انیمیشن ها و سایر بازی های ژاپنی را دارا هستند. البته این اهمیت والا به صدایش ها تنها مختص به نسخه ژاپن این بازی می باشد. سیستم مبارزات روند مراحل این بازی مانند اسطوره های Hack and Slash نیست. انتظار یک بازی مانند خدای جنگ و کستلوانیا را نداشته باشید. روند داستانی بازی هم وسعتی همانند این بازی ها ندارد.

پس با انتظار تجربه ی یک سبک کاملا متفاوت و البته منقرض شده به سراغ Dynasty Warriors 8 بروید.

هوشیارانه (Awaking Action) است که به شما قابلیت بهبود مهارت های رزمی تان را می دهد. البته مکانیک های معرفی نشده ی بسیاری در اختیار شما و کاراکتر های بازی قرار گرفته تا به قوه تخیل مبارزات تاریخی جنگجویان شرقی افزوده شود. شخصیت هایی که شما در این بازی به عنوان مبارز انتخاب می کنید، یک سربازانی معمولی مانند دیگران نیستند. بلکه مبارزان مسلط بر فنون رزمی و شمشیری هستند و یک ضربه شمشیر آنها کار بسیاری از سپاهیان دشمنانتان را یک سره می کند. البته این قضیه ممکن است مانند بسیاری از فیلم های سینمایی سامورایی شرقی هیجان و دلهره را از روند مبارزات بگیرد. سلاح های سرد کاراکتر ها باز هم بر خاص بودن شخصیت ها تاکید دارند و تنها یک شمشیر صاف و بلند تمام سلاح های سرد بازی نیستند. علاوه بر این قابلیت ارتقا مهارت ها و سلاح ها هم در بازی حضور خواهد داشت. به گفته ی سازندگان وسعت بخش ارتقا سلاح و مهارت ها تا حدی است که ممکن است شما فکر کنید در حال ساخت یک اسلحه ی جدید هستید.

نکته ی جالب توجه در مورد سلاح های این بازی پایه ریزی آن ها بر مبنای سه عنصر آسمان و مردم و زمین است که هر یک از این عناصر جناحی از سلاح ها را در بر می گیرد و باید برای غلبه بر حریف و سلاحش، هنگام انتخاب و ارتقا سلاح به این مثلث رزمی توجه داشته باشید. ارمغان دیگر سازندگان در هشتمین قسمت بخش چند نفره ی آن است که بر خلاف قسمت های قبلی از بخش داستانی مختصری بهره مند خواهد بود.

به آسیای شرقی خوش آمدید!

همانند بسیاری دیگر از بازی های خاص ژاپنی دیگر Dynasty Warriors 8 هم از یک گرافیک پر زرق و برق برخوردار نیست. گرافیک هنری این بازی هم تنها در طراحی های هنری شخصیت ها و استیج های

جنگ، جنگ و جنگ

همانطور که از مطالعه مطالب بالا دستگیر تان شد، تمام بازی در جنگ های تاریخی خلاصه می شود. گیم پلی بازی هم در فقط در همین آیتم تعریف شده و از آغاز تا پایان بازی تنها مجبور به مبارزه هستید. شاید بگویید تمام بازی های اکشن شما را وادار به مبارزه می کند اما این اجبار در DW 8 اندک تفاوت هایی دارد. احتمالا در بسیاری از هک و اسلش ها شما به حل معما ها و مسیر یابی و خرج تاکتیک برای مبارزه با دشمنان قوی و ضعیف و باس فایت ها (غولاخر) پردازید اما در بازی سلسه ی مبارزان ۸ فقط و فقط باید ضربه بزنید. این قاعده اکشن که از اصالت این IP کارگرفته بر می آید یکی دیگر از سایر مواردی است که باعث شده این بازی را از سایر هم سبک هایش جدا بدانیم. شما فقط وارد میدان های جنگ می شوید و به قلب سپاه دشمن می زنید. از نخستین Dynasty Warriors تا به الان دویست و سی و چهار استیج به عنوان میدان های جنگ طراحی شده که تعداد نامشخصی اما کثیری از آن ها در قسمت هشتم این سری بازی حضور پیدا کرده اند؛ البته وعده وجود چهل استیج جدید در قسمت هشتم نیز داده شده است. روند مراحل هم با اتمام مبارزه در هر استیج و و ورود به استیج بعدی پیشرفت می کند؛ همانند بسیاری از بازی های مبارزه ای.

و اما اکشن بازی که به نوعی بیشترین سهم را در DW ۸ داراست. شما پس از ورود به هر استیج با شمار عظیمی از سربازان چشم بادامی مواجه می شوید تنها باید از شمشیرتان کار بکشید. البته کاراکتر ها از ویژگی های فرابشری و فوق العاده و منحصر به فرد نیز بهره می برند تا اکشن بازی از یکنواختی بیش از حد در بیاید. از جمله این مکانیک های فرابشری می توان به قابلیت یورش طوفانی (Storm Rush) اشاره کرد. ویژگی که به موجب آن هر چه تعداد سرباز که در شعاع معینی از شما قرار گرفته باشند آسیب می بینند و البته لازم به ذکر است که با توجه به تعداد بسیار دشمنان این ویژگی کمک بسیاری به شما خواهد کرد. مثالی دیگر برای این مکانیک ها، می توان به ویژگی شمارنده ی متغیر (Variable Counter) اشاره کرد که بر خلاف هر چه که از اسمش انتظار می رود به شما توانایی تعویض سلاح به صورت نامحدود را می دهد. سومین مکانیک معرفی شده اکشن

فقط مبارزان

بنا بر سبک خاص بازی لطفا توقع داستان قوی را نداشته باشید. آن چیزی که سازندگان و خالقان این IP در نظر دارند، ایجاد یک سبک متفاوت است. سبکی بین دو ژانر Fighting (مبارزه ای) و هک و اسلش. روند داستانی بازی بیشتر از عناوین مبارزه ای نشأت گرفته و ترکیب آن با سیاق انیمیشن ها و بازی های قدیمی ژاپنی و صدا البته کاراکتر های بازی، یک داستان تک خطی را عرضه کرده است. Dynasty Warriors 8 هم همچون قسمت های پیشینش راوی مبارزات سه پادشاه تاریخی به نام های Wei، Wu، Shu و Jin بر اساس رمان نامدار سه پادشاه است و تمام بخش داستانی بازی بر شخصیت ها و مبارزات تاریخی و بعد نظامی این بخش از تاریخ است. شخصیت های قسمت های قبلی بازی هم هستند تا بتوانید با گزینش آن ها از به نفع فرمانروای خود پا به میدان نبرد بگذارید. تقریبا از هر جناح نام برده شده هفده جنگ جو قابل گزینش است (در مجموع جناح ها ۷۰ مبارز قابل انتخاب وجود دارد) تا به قلب ارتش دشمن بزنید.

البته یک حالت داستانی دیگر هم برای بازی تعبیه شده که به نوعی می توان آن را یک کمپین فرعی خواند. در این بخش شما موظف به ساخت یک برج برنزی خواهید بود و بایست برای این کار جنگ ها و مدیریت کارگران تان را کنترل کنید. وسعت اندک این بخش باعث شده تا شباهت این کمپین که با نام مد فرمانروا از آن یاد می شود، با یک بازی استراتژی کم شود.

اما چگونگی روایت داستان که سادگی خاصش همواره مورد توجه علاقه مندان به بازی های ژاپنی قدیمی بوده. روایت به این صورت است که زاویه دید در یک بعد ساکن است که شخصیت ها دیالوگ های خود را بیان می کنند. البته برخی سینماتیک های بازی با این ویژگی که شاید بتوان آن را یک نوستالژی خواند، باعث ایجاد تضاد می شود.

این تمام داستان Dynasty Warriors است. اگر با اندیشه ی تجربه ی یک بازی استراتژی یا مبارزه ای کنترلر کنسول تان را در دست بگیرید و به پلتفرم تان دستور پردازش Dynasty Warriors 8 را بدهید، شاید بتوانید از کوتاهی و تخلیص این داستان بی روح بگذرید.



زمان نمایش های بزرگ

تحلیلی بر اتفاقات و نمایش هایی که قرار است در نمایشگاه امسال شاهدشان باشیم

حامد افرومند

نمایشگاه E3 را می توان مهمترین رویداد گیم دنیا نامید که همه ساله در ماه June در لس آنجلس برگزار می شود. Electronic Entertainment Expo (یا همان E3) در طی دو روز و با حضور تمامی افراد مطرح در صنعت گیم دنیا برگزار شده و محصولات خود را به نمایش می گذارند. قبل از شروع نمایشگاه کمپانی های بزرگ سونی، مایکروسافت و نینتندو با اجرای یک کنفرانس آخرین دست آوردهای خود و برخی از شرکت های بازی سازی را بر روی کنسول های خود به نمایش می گذارند. در این بین EA و Ubisoft نیز که از بزرگترین Publisher های گیم دنیا به شمار می روند به صورت جداگانه کنفرانسی را برگزار کرده و بازی های خود را معرفی می کنند. امسال نیز از تاریخ June 11 تا June 13 شاهد این رویداد خواهیم بود.

MICROSOFT



زمان برگزاری کنفرانس: دوشنبه ۲۰ خرداد، ساعت ۲۱ به وقت تهران

RYSE

– مثل سرباز بجنگید، مثل ژنرال فرماندهی کنید و مثل یک افسانه ظهور کنید...

عنوانی که مدت هاست معرفی شده و نمایش خاصی از آن شاهد نبودیم. RYSE سه سال قبل در کنفرانس مایکروسافت معرفی شد و همه از اینکه Crytek قصد ساخت یک انحصاری برای مایکروسافت را دارد شگفت زده شدند. سال بعد مشخص شد این بازی برای کینکت در نظر گرفته شده و یک نمایش کوتاه دیگر در کنفرانس مایکرو شاهد بودیم. نمایش که در انتهای آن بخش کوتاهی از گیم پلی نیز به نمایش در آمد و با توجه به گرافیک خوب آن، اینکه این بازی بتواند روی کینکت جواب دهد عجیب بود! و باز هم یک سال گذشت و اینبار دیگر هیچ نمایشی برای این بازی در نظر گرفته نشده بود. حال با معرفی XBOX ONE می توان حدس زد که این عنوان از ابتدا برای نسل بعد در نظر گرفته شده بود. بر طبق اطلاعات به دست آمده بازی را می توان بدون کینکت هم تجربه کرد و با توجه به سابقه خوب Crytek باید منتظر یک انحصاری تمام عیار برای مایکروسافت باشیم.

Call of Duty: Ghosts

همکاری اکتیویژن و مایکروسافت در سال های اخیر باعث شده این عنوان بزرگ و مولتی پلتفرم را هر سال در کنفرانس مایکروسافت ببینیم. این مسئله حتی در مراسم رونمایی از XBOX ONE هم پابرجا بود و تریلری از نسخه به تازگی معرفی شده ی CoD یعنی Ghost را شاهد بودیم. مطمئنا می توان انتظار داشت که اولین نمایش مستقیم از گیم پلی این عنوان را در کنفرانس مایکروسافت شاهد باشیم. عنوانی که نسبت به نسخه ی های قبلی مسلما گرافیک بهتری دارد. ولی راستش را بخواهید نمایش تریلر Ghosts در مراسم مایکروسافت خیلی هم فوق العاده نبود. گرافیک بازی با وجود پیشرفت ها و همچنین ارتقا انجین بازی، خیلی چشمگیر نبود و بیشتر از این از آن ها انتظار می رفت!

بخش ثابت اینگونه کنفرانس ها معرفی امکانات دیگر کنسول از جمله Live و ... می باشد. مایکروسافت شیدیدا معتقد است که کنسول جدیدش می تواند به جز گیم، تمامی نیازهای کاربر برای سرگرمی را برآورده سازد. مطمئنا آشنا شدن با این امکانات جالب خواهد بود.

همچنین عنوان پرشمار دیگری نیز شانس حضور در این کنفرانس را خواهند داشت. پیش بینی اینکه چه عناوینی را شاهد خواهیم بود خیلی آسان نیست. شاید نسخه ی جدیدی از Halo نمایش داده شود. از دیگر حدس هایی که می شود زد نمایش نسخه ی جدیدی از بازی Crackdown است. همچنین احتمال این وجود دارد که بازی جدیدی از Rare نیز در کنفرانس مایکروسافت رونمایی شود. همچنین حضور EA SPORT در کنفرانس مایکروسافت همراه با نمایشهای کاملتری از عناوین خود، دور از ذهن به نظر نمی رسد. باید منتظر ماند و دید آیا مایکروسافت انتظارات را برآورده خواهد کرد یا خیر...

مایکروسافت که به تازگی کنسول جدید خود XBOX ONE را معرفی کرده، برنامه های بسیار زیادی برای نمایشگاه امسال دارد. چرا که در طول مراسم معرفی XBOX ONE نمایش کاملی از عناوین خود نداشت. در واقع نمایش عناوین مایکروسافت و همچنین عناوین Multi Platform به کنفرانس E3 موکول شد. عناوینی که توان سخت افزاری کنسول جدید مایکروسافت را به نمایش خواهد گذاشت و بعد از مدت ها انتظار چشم بسیاری از منتظران نسل بعد، به بازی های پر زرق و برق و گرافیک فوق پیشرفته ی آن ها روشن خواهد شد. البته باید به این موضوع اشاره داشت که اوج پیشرفت در زمینه ی گرافیک برای یک کنسول را می توان بر سالهای آخر آن کنسول مشاهده کرد، ولی به هر حال اولین نمایش بازی های یک کنسول جدید، همیشه هیجان انگیز است.

حال نگاهی می اندازیم به عناوینی که در کنفرانس مایکروسافت به نمایش درخواهند آمد و همچنین عناوینی که پیش بینی می شود در این کنفرانس دیده شوند:

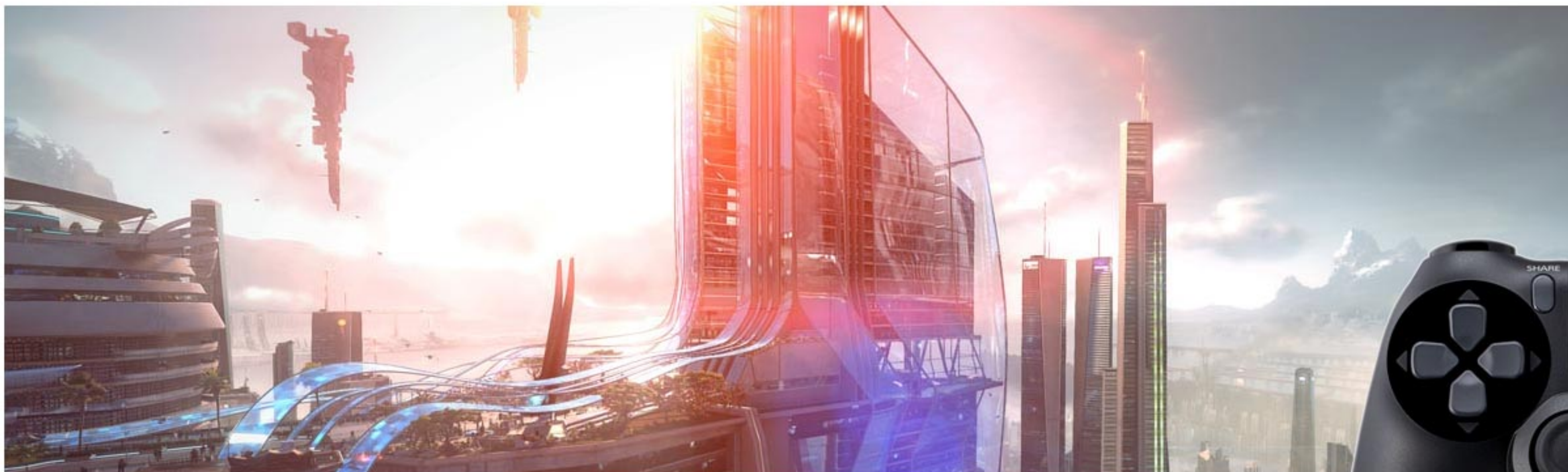
Forza Motorsport 5

در مراسم معرفی XBOX ONE تریلری از FM5 به نمایش گذاشته شد و به این موضوع اشاره شد که منتظر نمایش کامل بازی در E3 باشید. حتی از خیلی وقت پیش هم به راحتی میشد پیش بینی کرد که FM5 یکی از عناوینی است که ۱۰۰٪ معرفی خواهد شد. اصلا مگر می شود Turn 10 بیکار بنشیند و حداقل هر ۲ سال یک بار یک فورتران سازد؟ بیشتر نگاه ها به گرافیک بازی خواهد بود. چرا که در یک بازی ریسینگ راحت تر می توان یک فضای نزدیک به واقعیت را پدید آورد و این چیزست که حتی در نسخه چهارم و Horizon هم تا حدودی شاهدش بودیم و انتظار داریم گرافیک بسیار واقع گرایانه را برای نسخه ی پنجم ببینیم.

Quantum Break

استودیوی فنلاندی Remedy بسیار کم کار است، ولی همیشه عناوین بزرگی را می سازند. عناوینی به یاد ماندنی به لطف شخصی به نام Sam Lake که بازی های Max Payne و Alan Wake را خلق مرده است. Quantum Break جدیدترین ساخته ی تیم Remedy بازی بزرگی به نظر می رسد. هر چند نمایش بازی کوتاه بود ولی نمایش غافلگیر کننده و بزرگی بود. شاید خیلی ها انتظار معرفی Alan Wake 2 را داشتند. عنوانی که اعلام شده نسخه ی دومش ساخته خواهد شد، ولی فعلا که رمیدی سرگرم QB هست. نکته ی نگران کننده این است که بعد از معرفی AW در ابتدای نسل پیش، دارندگان کنسول مایکروسافت حدود ۵ سال انتظار کشیدند تا این عنوان آماده شود و همین مدت طولانی انتظارات را تا حدی بالا برد که عنوان خوبی مثل AW آنطور که باید، ندرخشید. امیدواریم QB به زودی منتشر شود.





زمان برگزاری کنفرانس: سه شنبه ۲۱ خرداد، ساعت ۵:۳۰ بامداد به وقت تهران



Killzone: Shadow Fall

حتما به یاد دارید که سونی برای نشان دادن قدرت کنسول جدید خود در سال ۲۰۰۵، Killzone 2 را به نمایش گذاشت و همگان را شگفت زده کرد. البته آن ویدیو از پیش رندر شده بود و حاصل نتیجه ی نهایی K2 به حد و اندازه هایش نمی رسید! گرچه با ارتقاء گرافیکی K3، استودیو Guerrilla سونی تا حدود زیادی به هدفشان رسیدند. حال معرفی PS4 نیز همراه شد با نمایش یه کیلزون جدید به نام Shadow Fall که برخی هنوز هم آن را K4 خطاب می کنند! نمایش SF در مراسم رونمایی از PS4 عالی بود. با توجه به توان سخت افزاری بالای PS4 خیلی دور از ذهن به نظر نمی رسد که چنین گرافیک فوق العاده ای را ببینیم و به نظر نمی رسد مدت زمان زیادی لازم باشد تا چیزی که در تریلر دیدیم را عینا تجربه کنیم. مطمئنا سونی در کنفرانس خود مانور زیادی روی این عنوان خواهد داد.

Killzone: Mercenary

یک کیلزون دیگر اینبار برای PS VITA... شاید بتوان این بازی را بزرگترین عنوان FPS روی کنسول دستی ویتا دانست. گرافیک واقع باورنکردنیست و از طرفی رقیبی در دنیای بازی های شوتر اول شخص در کنسول های دستی برای Mercenary وجود ندارد. به نظر می رسد مهمترین عنوان ویتا در کنفرانس سونی همین بازی باشد که ساخت آن بر عهده ی Guerrilla Cambridge است.

InFamous: Second Son

دیگر بازی معرفی شده در مراسم رونمایی PS4 که یک تریلر از آن در آن مراسم نشان داده شد و حال انتظار می رود شاهد نمایش بخشی از گیم پلی بازی در کنفرانس سونی باشیم. این بازی توسط استودیوی Sucker Punch در دست ساخت قرار دارد و با توجه به دو نسخه قبلی می توان انتظار یک بازی خوب را داشت.

Gran Turismo 6

بزرگترین و قدیمی ترین عنوان ریسینگ سونی، یکی از عناوینیست که مطمئنا سونی مانور زیادی در نمایشگاه امسال روی آن خواهد داد. مخصوصا رقابتی که این عنوان با Forza دارد می تواند بسیار جالب باشد. حالا معلوم نیست که مثل GT5 طرفداران سری باید مدت ها و سال ها صبر کنند یا اینکه اینبار با انتظاری کمتر نسبت به قبل این بازی را تجربه خواهند کرد؟

عناوین مورد انتظار سونی

The Last Guardian...؟! آیا هر سال باید این یکی از سوالات طرفداران باشد؟ واقعا چه بلایی بر سر این عنوان آمده؟ شایعاتی به گوش می رسد که امسال سونی بعد از مدت ها اشاراتی به این بازی خواهد داشت و شاید هم یک نمایش از آن...

در لیست هایی که برخی سایت ها برای عناوین سونی در نمایشگاه منتشر کرده اند نام های زیادی به چشم می خورد. عناوینی مثل PlanetSide، DriveClub، The Evil Within، 2، Puppeteer، Tearaway، Until Dawn، Warrior's Lair، Wonderbook: Diggs Nightcrawler و ...

در کل به نظر می رسد شاهد کنفرانس خوبی باشیم...

سونی وضعیت متفاوتی نسبت به مایکروسافت دارد. آنها هنوز کنسول خود را به صورت کامل معرفی نکرده اند. به جز کنترلر PS4 و برخی از بازی های این کنسول، نکته ی مهمی که باقی مانده نمایش خود کنسول است که باعث شده از این حیث کنفرانس سونی جذابیت خاصی داشته باشد. همه منتظر هستند تا نمایش کامل کنسول سونی را ببینند و با قابلیت های آن آشنا شوند. در سال های اخیر سونی کنفرانس های نسبتا خوبی را برگزار کرده و همیشه راضی کننده بوده. انتظارات از سونی بسیار بالاست و حتی خیلی ها منتظر معرفی بازی های انحصاری بیشتری نیز هستند. و این در حالیست که در مراسم معرفی PS4 چند بازی معرفی شده اند که آن بازی ها قطعا نمایش کاملتری را در این کنفرانس خواهند داشت. همچنین سونی مطمئنا PS VITA را فراموش نخواهد کرد و با اینکه تمام نگاه ها به کنسول جدید آنهاست، ولی باید منتظر حداقل یکی دو عنوان خوب برای کنسول دستی سونی باشیم. در ادامه نگاهی داریم بر عناوینی که قرار است در کنفرانس سونی به نمایش دریايند:

The Last of US

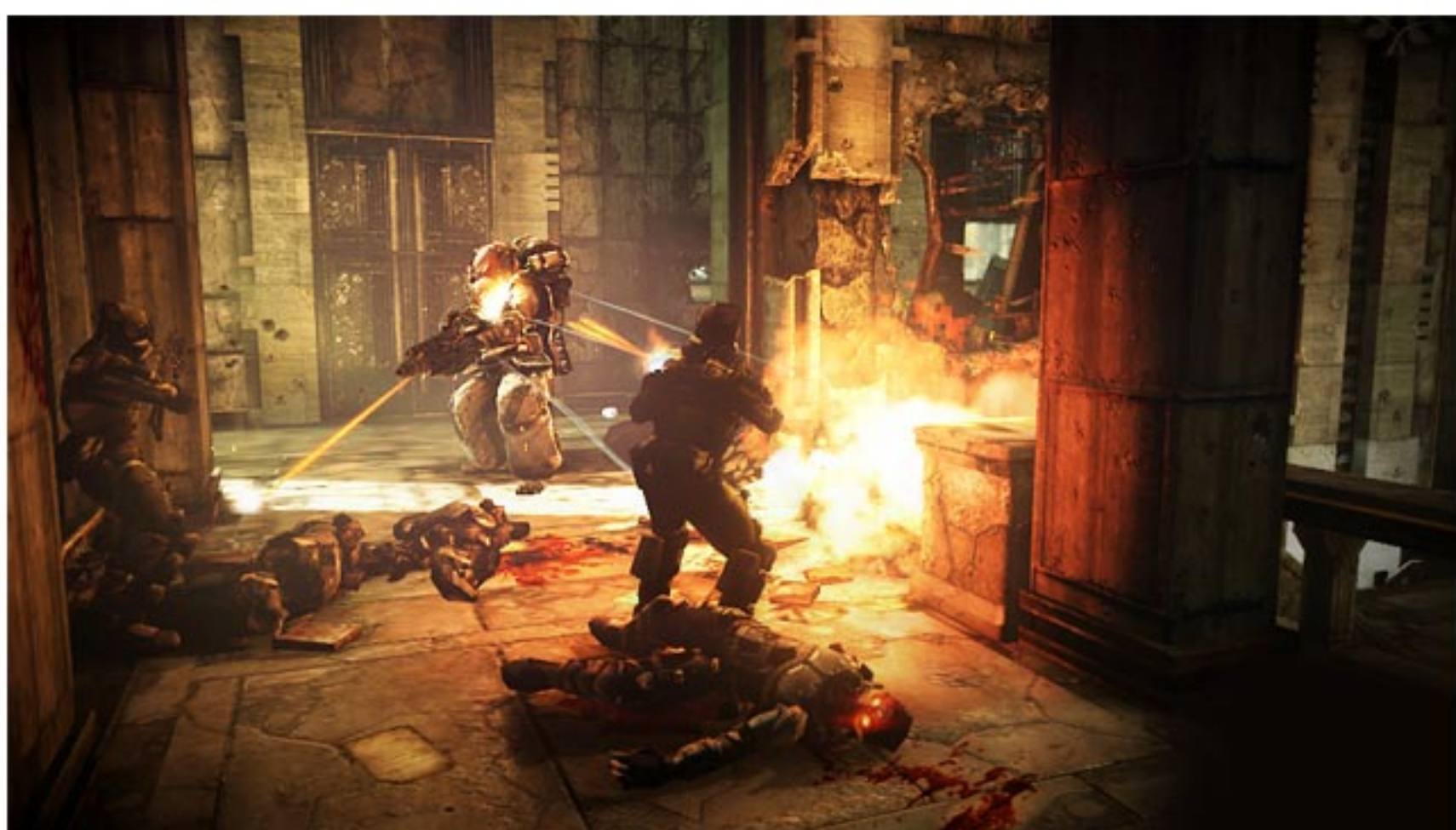
PS3 نمایش خیلی مفصل و کاملی را نسبت به PS4 نخواهد داشت. ولی حداقل باید شاهد نمایش کاملی از دو بازی انحصاری بزرگ سونی باشیم. یکی از آنها TLOU خواهد بود. عنوانی که شاید بتواند بهترین گرافیک ممکن روی PS3 را ارائه دهد و به اصطلاح شیره ی این کنسول را بکشد. TLOU سال گذشته نیز در انتهای کنفرانس سونی نمایش داده و شد و همگان را حیرت زده کرد. با توجه به محبوبیت عناوین بزرگ Naughty Dog، این بازی مسلما به همان اندازه که عناوین کنسول جدید سونی هیجان انگیز هستند، مورد توجه قرار خواهد گرفت.

Beyond: Two Souls

عناوین ساخته شده توسط Quantic Dream زیر نظر بازسازی مطرح به نام David Cage همیشه جذاب بوده و هست. آخرین ساخته ی آنها BTS حرف های زیادی برای گفتن دارد و یکی از عناوین خاص این نسل خواهد بود (درست مثل Heavy Rain). سال گذشته بخشی از بازی را دیدیم که تاکید زیادی بر روی تکنولوژی های نو برای خلق گرافیکی فوق العاده، مخصوصا برای چهره ی کرکترها و انیمیشن کلی آنها شده بود. حال باید منتظر باشیم که برای اولین بار بخشی از گیم پلی بازی را ببینیم و با آن آشنا شویم. همچنین باید منتظر این هم باشیم که Cage از برنامه های خود برای PS4 بگوید. البته او قبل تر در مراسم رونمایی کنسول جدید سونی، از تکنولوژی جدید تیم خود رونمایی کرده بود.

Knack

ولین بازی انحصاری PS4 که در اینجا به آن اشاره می کنیم Knack نام دارد و به جز چند تصویر و کمی اطلاعات مختصر چیزی از آن نمی دانیم و منتظر نمایش آن در E3 هستیم. شخصیت اصلی بازی یک رباط می باشد که در طول بازی بسته به شرایط تغییرات بسیاری خواهد داشت. فضای بازی تا حدودی شاد به نظر می رسد ولی با توجه به اطلاعاتی که در اختیار داریم، بازی از سریال هایی نظیر Jak&Daxter الگو گرفته و همچنین محور کلی بازی حملات عوامل ماورایی به کره زمین و مقابله با آن هاست! از این رو داستان و کلیت بازی بسیار متفاوت و جالب به نظر می رسد.



Rayman Legends

عنوان بعدی یویسافت در کنفرانس امسال خود RL است که احتمالش بسیار زیاد است که در کنفرانس نسخه ی Wii U را ببینیم و شاهد قابلیت های جالبش روی این کنسول باشیم. عنوانی که با تاخیر مواجه شد و در مجموع حواشی زیادی را تا به الان طی کرده بعد از مدتی نیز برای PS3 و X360 تایید شد تا طرفداران این بازی شاد و زیبا خوشحال شوند.

South Park: The Stick of Truth

وقتی این بازی در مراسم VGA معرفی شد، متعلق به یوبی نبود و حالا آن را در کنفرانس یویسافت شاهد خواهیم بود. در آن زمان SP:TSOT در اختیار THQ بود و بعد از ماجراهایی که برای THQ رخ داد، عناوین این شرکت به فروش گذاشته شدند و در این میان یویسافت بود که امتیاز SP:TSOT را خریداری کرد. این بازی نیز قطعا یکی از نمایش های شاد و بامزه ی E3 خواهد بود که به همراه Rayman Legends در کنفرانس یویسافت خواهد درخشید...

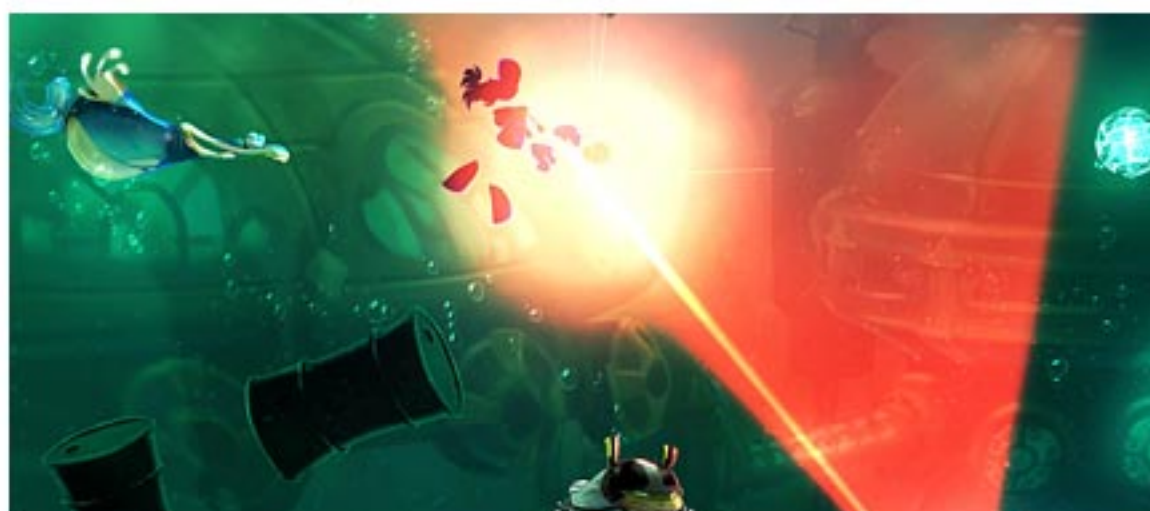
اما به سراغ احتمالات می رویم. آیا یویسافت مثل دو سال گذشته سورپرایزهایی را آماده کرده یا خیر؟

از بین عناوین مشهور یویسافت، دو عنوان شانس بیشتری نسبت به بقیه ی عناوین دارند. با توجه به شایعاتی که به گوش می رسد یکی از این عناوین ۴ Far Cry است. نسخه ی سوم این بازی بعد از ۴ سال وقفه در تولید این سری، چند ماه قبل منتشر شد و بازخوردهای بسیار خوبی در بین مخاطبین خود داشت و از هر نظر راضی کننده بود. سازندگان این عنوان وعده دادند که برای نسخه ی چهارم، ۴ سال صبر نخواهند کرد و در مدت زمان کمتری FC4 را خواهند ساخت. با توجه به این موضوع حتی اگر FC4 در نمایشگاه امسال نیز معرفی نشود، به زودی شاهد رونمایی آن خواهیم بود.

عنوان دیگری که به شدت انتظار می رود در این کنفرانس معرفی شود، نسخه ی جدیدی از Prince of Persia است که به هیچ وجه دور از ذهن به نظر نمی رسد. حتی اخیرا تصاویری در فضای مجازی منتشر شده که خیلی ها آن را به نسخه ی جدید PoP مرتبط می دانند ولی هنوز یویسافت هیچ واکنشی نشان نداده است.

آخرین عنوانی که شایعات زیادی از آن به گوش می رسد یک عنوان ریسینگ است که شایعه شده رقیبی جدی برای Forza و GT خواهد بود. هنوز هیچ چیز به صورت رسمی تایید نشده و فقط شایعاتی در این زمینه وجود دارد که این بازی The Crew نام دارد توسط Ubisoft Reflections در حال ساخت است و در E3 معرفی می شود!

اما از تمام این شایعات که بگذریم یوبی سافت نشان داده به خوبی می تواند همه را غافلگیر کند و چیزی را به نمایش بگذارد که هیچ کسی نتواند حتی فکرش را هم بکند! باید منتظر ماند و دید...



در دو سال گذشته می توان گفت یویسافت بهترین کنفرانس نمایشگاه را برگزار کرده است. دلیل اصلی آن نیز معرفی کاملاً غافلگیر کننده و بدون اطلاع قبلی عناوین بزرگی مثل FarCry 3 و Watch Dogs و همچنین روند فوق العاده هیجان انگیز کنفرانس ها، بدون هیچگونه اتلاف وقت یا پرداختن به بخش های کسل کننده بود که باعث شد امسال نیز انتظارات از یوبی بالا برود. امسال شایعاتی در مورد بازی هایی که احتمالا در این کنفرانس معرفی می شود، بر سر زبان ها افتاده و از طرفی یویسافت نشان داده از ساخت و معرفی ipهای جدید هیچ ترسی ندارد و احتمال این می رود که یک بازی کاملاً جدید را در این کنفرانس معرفی کنند.

نگاهی می اندازیم به عناوین یویسافت در کنفرانس امسال:

Watch Dogs

مهمترین عنوان یویسافت بدون شک WD خواهد بود. عنوانی که جوایز متعددی از نمایشگاه سال گذشته نصیب خود کرد و بزرگترین سورپرایز آن نمایشگاه بود. همگان از دیدن این بازی و گرافیک بی اندازه خوب آن شگفت زده شدند. ولی شاید کسی فکرش را هم نمی کرد که این یک عنوان نسل بعدی باشد و از سویی کسی باورش نمی شد که این بازی بتواند با این کیفیت روی کنسول های نسل حاضر منتشر شود. تا اینکه در مراسم رونمایی کنسول PS4 سرانجام یویسافت به همه ی حرف و حدیث ها پایان داد و مشخص شد بازی برای کنسول های نسل بعد و PC منتشر می شود. البته دارندگان کنسول های نسل حاضر نیز نگران نباشند، چرا که WD برای PS3 و X360 نیز منتشر خواهد شد و نکته اینجاست که روی این کنسول ها شاهد چنین گرافیکی نخواهیم بود و تفاوتی وجود خواهد داشت. ولی مطمئناً همین هم غنیمت بسیار بزرگی برای خلیه‌هاست چرا که WD هم اکنون فکر بسیاری را مشغول خود کرده است. همانطور که اشاره شد بازی در مراسم رونمایی PS4 نمایش داده شد که البته مشخص شد که چیزی که دیدیم روی PC اجرا شده بود. ولی سازندگان قول داده اند که بازی با همین کیفیت بر روی کنسول های نسل بعدی اجرا شود. از طرفی WD از همین الان رقیبی بسیار جدی برای غول دنیای بازی های کامپیوتری یعنی GTA محسوب می شود. همچنین ایده ی بازی و گیم پلی آن تفاوت بسیار زیادی با تمام عناوین هم سبک دارد.

Tom Clancy's Splinter Cell Blacklist

گرچه بسیاری از طرفداران سری SC هنوز هم عصبانی هستند و مطمئناً در زمان انتشار Blacklist عصبانی تر هم خواهند شد (تا جایی که می گویند دوست داریم بازی را بدون صدا بازی کنیم!)، ولی همچنان عنوان SC بزرگ است و یکی از عناوین مهم یوبی به شمار می رود. دلیل این عصبانیت هم باید بدانید که استفاده نکردن از Michael Ironside برای صدای پیشگام سم فیشر است و این موضوع آنقدر واضح بود که سال گذشته در جریان کنفرانس مایکروسافت بعد از نمایش بازی بلافاصله جنجالی شدید در فضای مجازی و در بین طرفداران بوجود آمد و سر و صدای زیادی به پا شد. از این موضوع هم بگذریم وقوع برخی مراحل بازی در ایران مطمئناً یک جنجال دیگر را مثل زمان انتشار Battlefield 3 شاهد خواهیم بود! باید دید در نهایت Blacklist با این همه جنجال می تواند آبروی سری SP را حفظ کند یا کاری می کند که طرفداران دلشان را به همان نسخه های قدیمی خوش کنند!

Assassin's Creed 4: Black Flag

”چی؟ بازم Assassin's Creed؟ مگه فیفاست که هر سال به دونه میاد؟!“

بله...

به این شکل می توان شیره ی یک عنوان را تا ته کشید! AC حالا به جای یک عنوان استاندارد و عالی، بیشتر یک عنوان Milk شده خطاب می شود. طرفداران پر شمار سری تازه نسخه ی سوم را به اتمام رسانده بودند که سر و کله ی نسخه ی چهارم پیدا شد. و همانطور که می دانید نسخه ی سوم به هیچ وجه نتوانست در حد و اندازه های نسخه های اول باشد و به همین دلیل معرفی کردن نسخه ی چهارم به این زودی، کار عاقلانه ای به نظر نمی رسید. گرچه از نظر فنی با یک عنوان بسیار خوب و نسل بعدی مواجه هستیم، ولی خیلی ها نگرانند مشکلاتی حتی بدتر از نسخه ی سوم برای این شماره اتفاق بیوفتد و لطمه ای جدی به پیکره ی این ip بزرگ وارد نماید. هنوز نمایش کامل از بازی را ندیده ایم و یوبی این نمایش را برای کنفرانس خود نگه داشته است. آنها ادعا می کنند در نسخه ی چهارم حتی یک لحظه بیکار نخواهید ماند و این نشان می دهد که آن ها هم می دانند که چقدر در دو نسخه ی آخر AC بیکار بوده ایم و بخش قابل توجهی از بازی را بیهوده و با ماموریت های کسل کننده گذرانده ایم. امیدواریم AC4 بازی خوبی باشد و ضعف های نسخه های قبلی جبران شود.



زمان برگزاری کنفرانس: سه شنبه ۲۱ خرداد، ساعت ۲:۳۰ بامداد به وقت تهران

Dragon Age III: Inquisition

جدیدترین اثر BIONWARE نسخه ی سوم DA خواهد بود. بعد از حضور بسیار ضعیف نسخه ی دوم، حال همه ی نگاه ها به نسخه ی سوم دوخته شده تا دوباره قدرت این سری را برگرداند و طرفداران را راضی کند. نمایش این عنوان مسلماً به بسیاری از پرسش های پیرامون این بازی پاسخ خواهد داد.

SIMS 4

عنوان بسیار محبوب EA می تواند در این نمایشگاه توجهات زیادی را به سمت خود جلب کند. آخرین عنوان اصلی از این فرنچایز با نام The Sims 3 در سال ۲۰۰۹ باز هم برای پلتفرم های PC و Mac منتشر شده بود، هر چند که بعد ها شاهد انتشار این بازی بر روی کنسول های xbox360 و ps3 نیز بودیم. همچنین EA به صورت رسمی تایید کرده که برای انجام بازی نیاز به اتصال دائمی به اینترنت نخواهد بود. S4 سال ۲۰۱۴ برای PC و Mac منتشر خواهد شد.

TITANFALL

یکی از عناوینی که می تواند در E3 امسال غوغا به پا کند و جوایز مختلفی را درو کند! هنوز حتی نمی دانیم با چه بازی ای رودرو هستیم و حتی راجع به سبک آن نیز نمی توانیم به صورت قطعی نظر بدهیم. ولی مطمئنیم این یک بازی بزرگ و فوق العاده خواهد بود و معرفی همین عنوان در کنفرانس EA می تواند این کنفرانس را به یکی از بهترین های E3 تبدیل کند. همانطور که می دانید اعضای استودیوی Respawn همان اعضای استودیوی Infinity Ward هستند که پس از ساخت CoD: MW2 به دلیل اختلافات شدید با اکتیویژن، استودیو را ترک و تحت نظر EA استودیوی جدید خود را تاسیس کردند. با توجه به خلق سری بسیار بزرگی همچون Call of Duty و همچنین قبل تر از آن، خلق اثری چون Medal of Honor شاید باید منتظر یک شوتر اول شخص دیگر باشیم... یادمان نرود که اعضای این استودیو تحولات زیادی در صنعت گیم داشته و می توان انتظار یک بازی انقلابی از آنها داشت.

عنوانی دیگر که شایعات در مورد آن وجود دارد، عنوانی مشترک از دو استودیوی DICE و BIONWARE می باشد که می گویند یک عنوان بزرگ خواهد بود ولی هیچ جزئیاتی از آن در دست نیست. اما شایعات دیگری نیز به گوش می رسد که مهمترین آنها Mirror's Edge 2 می باشد که تمامی شواهد حاکی از آن است که در E3 آن را خواهیم دید...

Electronic Arts امسال پتانسیل بسیار خوبی برای داشتن و برگزاری یک کنفرانس قوی را دارد. شایعات زیادی در مورد عناوین EA به گوش می رسد و همچنین بازی هایی که هنوز معرفی نشده اند و بسیاری منتظرند که در این کنفرانس شاهدش باشند. EA در یکی دو سال گذشته عنوان تازه ای را به صورت غافلگیر کننده در کنفرانس خود معرفی نکرده و فقط به نمایش عناوین خود پرداخته... عناوینی که از قبل انتظار نمایششان می رفت چون قبل از نمایشگاه معرفی شده بودند. حتی امسال نیز بسیاری از عناوین EA قبل از نمایشگاه معرفی شده و فقط باید منتظر اولین نمایششان باشیم. در مورد عناوین EA SPORT هم که به تازگی در مراسم معرفی XBOX ONE چیزهای زیادی دیده ایم. ولی هنوز می توان به این کنفرانس امید داشت. در ادامه متوجه این موضوع خواهید شد:

Battlefield 4

عنوان بزرگ DICE که به شدت برای مقابله با CoD توسط EA ساپورت می شود و یکی از برگ های برنده ی EA برای نمایشگاه امسال به شمار می رود. دو سال پیش هم EA نشان داد امید زیادی به B3 دارد و شاهد نمایش بزرگی از این عنوان بودیم. B4 بسیار بهتر از نسخه ی قبل به نظر می رسد و امید است که نقاط منفی آن بازی برطرف شده باشد. البته شایعاتی که به گوش می رسد نشان می دهد که احتمال آن که نمایشی از بخش تک نفره شاهد نباشیم زیاد است! به نظر می رسد اینبار در کنفرانس EA بخش چند نفره به نمایش گذاشته شود.

EA SPORT Games

همانطور که اشاره شد EA SPORT در مراسم معرفی کنسول جدید مایکروسافت یعنی XBOX ONE چهار عنوان را به نمایش گذاشت. چهار عنوان نسل بعدی آنها عبارتند از: FIFA 14, Madden NFL, NBA Live 14 و UFC 14 که در قالب یک تریلر به نمایش گذاشته شد. حضور این عناوین و شاید یکی دو تا از آن ها در کنفرانس EA قطعی خواهد بود.

Need For Speed: Rivals

مثل سال های گذشته یکی از عناوین همیشگی EA از سری NFS است که مدت هاست طرفداران انتظار یک بازی با کیفیت و قابل قبول را دارند. NFS که در این سال ها به یک عنوان متوسط تبدیل شده و هر سال طرفداران انتظار یک جرقه و یک جهش را در این سری بازی می کشند.



NINTENDO

Nintendo®



زمان برگزاری کنفرانس: سه شنبه ۲۱ خرداد، ساعت ۱۸:۳۰ عصر به وقت تهران

باید قبول کرد نینتندو در سال های اخیر کنفرانس های ضعیفی ارائه داده... حتی معرفی Wii U هم آنقدر بد صورت گرفت که خود مسئولین نینتندو پس از کنفرانس از این موضوع آگاه بودند. امسال حتی شنیده می شد که نینتندو کنفرانسی برگزار نخواهد کرد. اما به تازگی ورق برگشته و آنها آخرین کنفرانس نمایشگاه را برگزار خواهند کرد. مثل همیشه جشنواره ای از بازی های ماریویی در کنار زلدا و بقیه ی دوستان! امسال نسخه های جدیدی از Super Mario Kart، Super Mario Bros و Super Smash Bros معرفی خواهند شد. The Legend of Zelda: The Wind Waker HD نیز در این کنفرانس حضور خواهد داشت. در کنار این عناوین اینگونه به نظر می رسد که نسخه ی دوم Bayonetta را نیز در کنفرانس نینتندو شاهد باشیم! در مجموع نینتندو که سال های گذشته کنفرانس های ضعیفی را برگزار کرد، آیا در مقابل کنفرانس های دیگر که اکثرا پیرامون بازی ها و کنسول های نسل بعدی خواهد بود، شانس خواهد داشت و آیا می تواند مخاطبین خود را راضی کند؟

در ادامه نگاهی کوتاه داریم بر عناوین دیگری که در نمایشگاه حضور خواهند داشت. احتمال این می رود که عناوین ذکر شده در کنفرانس ها حضور نداشته باشند. چرا که در صفحات قبلی تمام عناوینی که در جریان کنفرانس ها نمایش داده می شوند و حتی عناوینی که احتمال معرفی می رود خدمتتان معرفی کردیم.

Activision به جز CoD: Ghosts یک عنوان بزرگ دیگر در این نمایشگاه خواهد داشت. این عنوان چیزی نیست جز Destiny که خیلی ها منتظر نمایش کاملتری از این عنوان هستند. عنوانی که توسط Bungie خالق سری HALO ساخته شده و همین موضوع باعث با اهمیت تر شدن این بازی شده است.

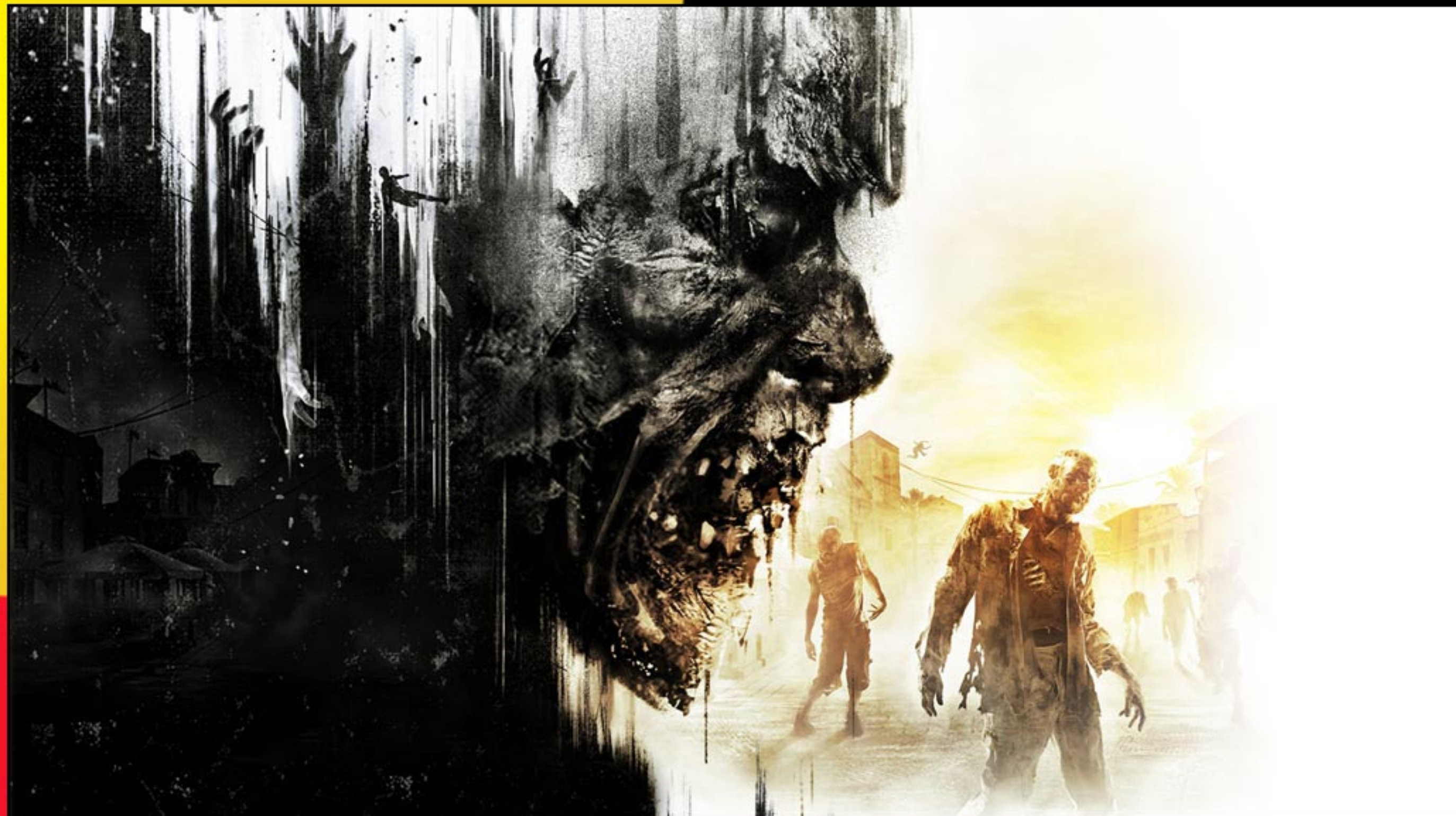
Bethesda با سه عنوان در نمایشگاه حضور خواهد داشت که مهمترین آن Wolfenstein: The New Order می باشد که هاپ کامل این عنوان را در همین شماره می تونید مطالعه کنید. البته از The Evil Within هم نمی توان به سادگی گذشت. قطعاً عنوانی که توسط استاد میکامی ساخته شود عنوان بزرگیست. The Elder Scrolls Online نیز توسط Bethesda نمایش داده خواهد شد...

Saint Row IV نیز که به تازگی معرفی شده در نمایشگاه حضور خواهد داشت. این عنوان توسط Deep Silver منتشر خواهد شد و مطمئناً باید منتظر یک گیم پلی متنوع و دیوانه وار باشیم.

KONAMI امسال سه عنوان فوق العاده پرتعداد خواهد داشت. این ناشر ژاپنی امسال با عنوان بزرگی چون Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain می تواند در نمایشگاه پادشاهی کند! قطعاً بسیاری منتظر نمایش این عنوان هستند. دیگر عنوان کونامی Castlevania: Lord of Shadow 2 می باشد. این H&S زیبا با آن گرافیک فوق العاده اش می تواند رقیبی بسیار جدی برای GOW سونی باشد. آخرین عنوان کونامی نیز شبیه ساز فوتبال معروف آنها یعنی PES 14 خواهد بود که به تازگی اولین تصاویر آن به بیرون درز کرده و مشخص شده که بر خلاف رقیب دیرینه اش FIFA، برای نسل بعد تدارک داده نشده و برای فقط برای کنسول های این نسل منتشر می شود!

دیگر ناشر مطرحی که در نمایشگاه حضور دارد Warner می باشد که عناوینی همچون Batman Arkham Origins و نسخه ی BlackGate آن که مربوط به کنسول دستی است را به نمایش خواهد گذاشت. هنوز هیچ نمایی از گیم پلی بازی ندیدیم و نمی دانیم آیا در غیاب Rocksteady بازی توانسته مسیر پیشرفت را طی کند و سری BA را با قدرت به جلو ببرد یا خیر؟ Dying Light نیز عنوان دیگری است که آن ها با خود به نمایشگاه آورده اند. تجربه ی زامبی کشی در نسل بعد با این عنوان آغاز خواهد شد. Scribblenauts Unmasked: A DC Comic Adventure نیز عنوان دیگری است که وارنر به نمایشگاه خواهد آورد.

در پایان نیز به عنوان جدید Final Fantasy اشاره می کنیم. این عنوان با نام Lightning Returns: Final Fantasy XIII در دست ساخت است.



پوشش خبری / تحلیلی از ۱۶ خرداد تا ۲۶ خرداد

GAMEFA

E3 2013



با پرمخاطبترین پرتال خبری / تحلیلی فارسی زبان بازی های ویدئویی

همراه شوید

www.GAMEFA.com

www.gamefa.com/tag/e32013gamefa

PAUSE

شاید خیلی ایده‌ی جذاب، جدید و قابل توجهی نباشه. ولی خب به هر حال این بخش یکی از اون بخشاییه که به هر ترتیب نمیشه ازش گذشت. ما هم سعی کردیم تا میتونیم تنوع و استفاده از واژه‌هامون رو گسترش بدیم تا شما خواننده‌های عزیز همیشه در محنه رو راضی کنیم. خوشحال هم میشیم که نظراتتون درباره‌ی بهتر شدن این بخش، و البته بخشای دیگه به دستمون برسه تا چیزی بشیم که شما دوست دارید. نمی‌خوام زیاد حرف بزنم و سرتون رو درد بیارم. واسه همین بهتره برسیم به این بخش. البته قبل از اون یه توضیح مختصری درباره‌ی این بخش باید بدم. چرا که تغییراتی داشته و به هر حال اولین باره که قراره تو مجله گذاشته شه.

تو این بخش سعی کردیم تا میتونیم با زبون طنز درباره‌ی خوب‌ها و بد‌ها نتیجه گیری کنیم و در آخر بدترین و بهترین رو انتخاب کنیم. شخما به عنوان نویسنده‌ی این بخش سعی می‌کنم نقطه نظرات همه رو درباره‌ی اتفاقای اخیر ببینم و با چند نفر از بچه‌های تحریریه هم مشورت می‌کنم.

ما تو این مقاله، قبل از هرچیز سعی می‌کنیم بی طرف باشیم. توی هر شماره، علاوه بر معرفی خوب‌ها و بد‌های همون بازه‌ی زمانی، نامزدهای خوب و بد شماره‌ی بعد رو هم می‌نویسیم و چند کلمه‌ای درباره‌شون توضیح میدیم. یعنی چطور؟ یعنی مثلا خواستیم بگیم آینده نگرییم و خیلی حالیمونه؟ نه به جان شما... ما یه نیم نگاهی به عناوین آینده

میندازیم و با توجه احتمال خراب کاری‌ها و بعضا شیرین کاری‌هاشون پیشبینی می‌کنیم که خوب میشن یا بد... بعد هم درباره‌شون نظر میدیم.

چه بسا که شاید تقی به توقی خورد و پیشبینی ما برعکس از آب درومد. یعنی اون‌ی که فک می‌کردیم خوب میشه بد شه و اونیکه فک می‌کردیم بد شه خوب. پس خواهشا ما رو نزنید و این چند صفحه رو تحمل کنید.

زرتشکی‌ها



زرتشک برنزی: مجله‌ی گیمفاپلاس

خب زرتشک برنزی رو باید تقدیم کنیم به خودمون. چرا؟ چون به هر حال بدقولی کردیم. یعنی بعضی از بچه‌های تحریریه خیلی خوب بودن و به موقع مقاله هاشون رو رسوندن و بعضی‌ها هم بدقولی کردن نرسوندن. یعنی ما دوست داشتیم که همیشه خوش قول باشیم و به موقع مجله رو بندازیم(!) بیرون. ولی اینطوری نشد و این برای چندمین باره که طراح و سردبیر و مدیر مسئول و آبدارچی بارها از شما عذر خواهی کردن. (البته آبدارچی نداریم. از اونجایی که وسعت نیم نگاه به آینده‌مون زیاده تو رویاهامون این تصویر رو ایجاد کردیم که واقعا توی یه دفتر بزرگ و شیک نشستیم و آبدارچی همین الان برامون چای میاره و از یه طرف دیگه منشیمون به تلفن‌های بی‌شمار جواب میده. صورت دانیال نوروزی هم از دفتر مدیرمسئل معلومه که داره با Bill Gates پیرامون همکاری‌ها صحبت می‌کنه. مثل اینکه با هم راه نیومدن انداختش بیرون!)

زرتشک نقره‌ای: FanBoy ها (یا بعضا FanGirl ها)

حالا جالبه که زرتشک نقره‌ای هم به هیچ بازاری تعلق نمی‌گیره. دلیل داره. چون باور کنید دل بچه‌های وبسایت گیمفا از فن بوی‌ها خونه. خیلی خویه که طرفدار متعصب یه عنوان یا یه تیم باشی. مثلا خود من طرفدار رنال مادریدم. بده مگه؟ یا حامد افرومند طرفدار بایرن مونیخه. اما هرچیزی دیگه یه حدی داره. باور کنید کافیه یه نفر بیاد تو سایت گیمفا به خیر از Battlefield بذاره. یعنی چنان شلوغ میشه که نگو. بزن بزن و کتک کاری داریم و چند تا واژه‌ی ناب و غلیظ هم اون وسط رد و بدل میشه. البته با شکلک‌های ناز تر از ناز ویسایتمون هم بارها شاهد ماچ و بوسه هستیم. اما باور کنید پدر بچه‌ها در میاد. چرا؟ چون همین دانیال نوروزی، فکر کنید در حال تدوین و نوشتن یه مقاله‌ی خیلی مهمه، یهو با موج کامنت‌های ۱۸+ سال شما مواجه میشه. مجبوره مقاله رو ول کنه بیاد اون کامتا رو پاک کنه که مبادا بنیان خانواده به دست گیمفا متزلزل شه! ما خیلی دوستشون داریم این فن بوی‌ها رو. ولی باور کنید این کل‌کل‌ها اگه مودبانه باشه خب بهتره. خواهش می‌کنم ازتون، که کمی ادب رو در این کل‌کل‌ها مبذول بفرمایید. دانیال نوروزی از بس بنده خدا این کامتا رو پاک کرده، ناخن انگشت اشاره‌ی دست راستش برگشته رفته تو چشمش! بیمه هم نیوده کلی خرج رو دستش مونده. رسول خردمندی عزیز هم متوسل شده به قرص اعصاب. سه چهار نفر هم تو همین راه مجروح و زخمی دادیم. باور کنید خسارتی که این فن بوی‌ها با کامتای ناشایستشون به ما می‌زنن، از حمله‌ی گروهکای تروریستی بیشتر بوده. یا تشکر از همه‌تون که نظراتتون رو میگی، خواهش می‌کنیم... تمنا می‌کنیم مودبانه و منطقی بحث کنیم تا شاهد این نباشیم که جمع گرم و دوستانه‌مون به هم بخوره و بعضی اوقات هم دوستانمون دچار سوانح بشن. حالا آثار مخرب ناشی از این سوانح رو به زعم و نظرتون می‌رسونیم بلکه باور کنید مارو.



زرتشک طلایی: The Walking Dead Survival Instinct

"آقایون، به چه زبانی ازتان درخواست کنیم که از روی فیلم و سریال، بازی اقتباس نکنید؟ ا اقل وقتی بازی را میسازید، یک کم، فقط یک کم سعی کنید یک بازی خوب بسازید که حداقل قابل بازی کردن باشد، همینطوری بازی را میسازید و نتیجه‌اش می‌شود عنوانی مثل The Walking Dead Survival Instinct."

– برگرفته از نقد و بررسی همین بازی، به قلم قاسم نجاری :

یعنی اصلا فکر نکردیم. یعنی تا گفتمیم زرتشک، همه دسته جمعی اعلام کردن The Walking Dead Survival Instinct. یعنی چنان این بازی مستحق دریافت این زرتشک طلایی بود که من چند نفر رو می‌شناسم بعد از اینکه این بازی رو کردن، جلوی سفارت Activision در گیندی جدید بست نشستن و به نشانه‌ی اعتراض ادای زامبی درآوردن! اصلا این به کنار، یکی نرفت به این Activision بگه آخه برادر من، عزیز دل من، زیبایی خفته‌ی من، مگه مجبور بودی همین بازاری رو بسازی؟! باور کنید من یه گروه زیر زمینی می‌شناسم تو کار ساختن بازی. در عرض نیم ساعت یه بازی میسازن که این TWDSI (اوج استعداد در مخفف سازی!!!) باید جلوش بوق بزنه! یعنی یه گروه آمارگیر، اومدن یه آمار کلی گرفتن و به این نتیجه رسیدن که Activision اگه وقتی که صرف ساختن این بازی می‌کرد رو صرف ساختن قوری می‌کرد، الان کمک شایانی به صنعت قوری‌سازی کرده بود. حداقل چهارتا چایی می‌خوردیم دور هم. (الان دارم فکر می‌کنم که میتونستیم واسه دفتر تحریریه‌ی بزرگمون در رویاهامون هم از این قوری استفاده کنیم).

ما گفتیم فن بوی‌هامون به ما خسارت وارد می‌کنن، باید بگیم که این بازی هم بهمون خسارت وارد کرد. قاسم نجاری که عهده دار نوشتن نقد و بررسی این عنوان بود، شوژنده بار فشارش افتاد. هنوز هم خود من بعد از یه مرحله بازی کردن این بازی، چشمام سیاهی میره. تو یه قسمتی از این بازی باور کنید من بین زمین و آسمون بودم. چهارتا زامبی هم توی کاپوت یه ماشینی گیر کرده بودن. یعنی چنان وضعیت دردناکی داشتن که می‌خواستم برم بهشون کمک کنم. باگ‌های این بازی به حدی درگیر کننده بود که بعضا چاره‌ای جز خاموش کردن کنسول و کامپیوتر نداشتین. چند مورد هم گزارش شده کنتور پروندن! یعنی در این حد...

نمره‌ای هم که قاسم نجاری یه دستی (واسه اینکه تو اونیکی دستش آب قند بود) به این بازی داد، ۴۰/۱۰ بود. یعنی هرچه قدر همه با سریالش حال کردن، از این بازی انتقاد کردن. بعله...



پیشبینی زرتشک شماره‌ی بعد:

Gamefa+: خب بازم میتونیم خودمون باشیم. یعنی ما از رو نمیریم! شاید بدقولی کردیم. ولی مطمئن باشید با خبرای خوب و دسته اول و ناب میایم. که از دلتون درآریم. البته این پیشبینی‌ها...

Sniper Elite V2: ما که از نسخه‌های کنسولی و کامپیوتری این بازی چیز خاصی دستگیرمون نشد. تا شماره‌ی بعدیمون قراره که این بازی برای Wii U عرضه شه. به نظر که نمیتونه امیدوار کننده باشه. شایدم باشه. خدا میدونه. باید صبر کرد.

Fuse: شاید خیلی نامردی باشه! ولی خب باور کنید خیلی نکات جدید و قابل توجهی از این بازی به بیرون درز نکرده. تا شماره‌ی بعدی این بازی قطعا عرضه شده، اون موقع معلوم میشه که پیشبینیمون تا چه حد درست بود!

به جمع بزرگ گیمرها پیوندید

forum.Gamefa.com

CAMEFA

بهترینها

برنزی: Xbox One

الان میدونم نیم خیز شدین واسه زدن. میدونم یه عده‌ی دیگه هم دارن کاردارو تیز می‌کنن که بگننش تو قلم. آقا اونطوری نگاه نکن جون مادرِت. ای بابا! چرا مانیتورو گاز گرفتی؟! آخه میدونین چیه؟ داستان اینجاست که الان مجله‌ی الکترونیک گیَمفا از دو طرف در تیررس شما علاقه‌مندان. یه عده طرفدارای PS3 هستن که میگن چرا ما تو این لیست نیستیم، که باید بگم خب سونی کنسولشو تو این بازی زمانی عرضه نکرده. باور کنید ما بی تقصیریم و یه موقعش از خجالتتون در میایم. اون گروه دوم هم چوب به دست‌های مایکروسافت هستن که میگن: «برنز؟!»

اما حالا از اینا گذشته باید گفت که بالاخره کنسول نسل هشتم مایکروسافت درومد. باشه بابا عرضه شد! خوب هم (ذ) بود. یعنی از یه نظرایی خوب بود و یه نظرایی نه. مثلاً یه عده انتظار خیلی بالایی از این کنسول داشتن که خب راضی نشدن. اما در کل ما با یه کنسول پیشرفته طرف بودیم. یه کنسول قوی که کاملاً توانایی رقابت با کنسول نسل هشتم سونی رو داره. خیلی‌ها از ظاهر کنسول ایراد می‌گرفتن و اون رو با ویدئوهای دوران قبل از انقلاب مقایسه می‌کردن. از اون ویدئو پلیر ها که نوار کوچیک می‌خورد... یادتونه؟ از اونا. ولی خب ما باید توجه داشته باشیم یه این موضوع که حتماً دلیلی داشته. چون به هر حال کار سختی نیست که کنسول رو خیلی خوشگل بدن بیرون. از اونجایی هم که تراشه‌های AMD استاد داغ کردن هستن واقعا خیلی مهمه که فضای کنسول برای خروج گرما و تعادل دما مناسب باشه. این کنسول هم شاید جمع و جور نبود ولی زشت هم نبود دیگه انصافاً. یه عده‌ی دیگه هم مشکلات رو بر این میدونن که چرا این کنسول انقدر رو توانایی‌های غیر گیَمی این کنسول مانور میداد؟! مثلاً کم مونده بود بگن: «که این دستگاه، قادره بره نون بخره و بیاد. سفره بچینه، در حل مسائل ریاضی به شما کمک کنه و در بعضی مواقع هم می‌تواند پیژامه ی سوراختان را بدوزد...»

اما باین همیشه منصف بود. این کنسول شاید مثل کنسول سونی تو کار عرضه و رونمایی «عالی» ظاهر نشد، و شاید هم حتی از نظر سخت افزاری از کنسول نسل بعد سونی ضعیف تر باشه، نباید فراموش کنیم که برنده‌ی نسبی نسل هفتم یعنی Xbox 360 هم از نظر سخت افزاری به مراتب ضعیف تر از PS3 بود. مهم کارایی و برنامه نویسی داخلیشون بود که تا همین پارسال هم بازی‌های مولتی پلتفرم روی Xbox 360 بهتر از PS3 اجرا می‌شدن. از اون گذشته نباید فراموش کرد که این کنسول، یه سری طرفدار داره که عین کوه پشتش وایسادن! (خب دیگه نزنین... دمتون گرم)



نقره‌ای: Shinji Mikami

شینجی... بچه‌ها... بچه‌ها... شینجی... البته میدونم همه‌تون میشناسیدش. Shinji Mikami همون بزرگ مردیه که سری بازی Resident Evil رو به وجود آورد و مدت‌ها برای ما خاطره سازی کرد. بعد از مدت‌ها اومد و حرف دل خیلیا رو زد. اومد و گفت: بابا جون من یه صحنه اومدم، چرا که سبک Survival Horror رو در خطر دیدم.

راستم میگه دیگه بنده خدا. همین چند وقت پیش، بازی Resident Evil خوبی‌هاش ولی چنگی به دل نمی‌زد. یه بازی که قرار بود Survival Horror باشه، از اون واقعیت‌هاش فاصله گرفت و آخرش هم دل خیلی ها رو زد چرا که خیلی مثل قبل نبود. بیشتر اکشن بود و فقط شیوه‌ی روایی داستانش میتونست جذاب باشه. ولی حالا دوباره Shinji Mikami وارد صحنه شد تا با ایده‌های نابش، یه بازی فوق‌العاده‌ی دیگه رو به اسم The Evil Within عرضه کنه و همه رو بعد از مدت ها دوباره به سبک Survival Horror امیدوار کنه. بدون شک میتونه. چون Shinji Mikami استاد شمشخت پر دازیه. از همین حالا همه‌مون منتظر Sebastian هستیم تا ببینیم که چطوری به کمک Shinji تو قلمون قراره چا خشک کنه.



طلایی: Ken Levine

در کنار آدمایی مثل Cage میشه از Ken Levine به عنوان یکی از خلاق ترین نویسنده‌ها و کارگردانای صنعت گیم اسم برد. فک می‌کنم همه‌تون Bishock Infinite بازی کردین و اگه بازی رو تموم کرده باشین واقعا بهم حق میدین که به احترام این مرد بزرگ از جام بلند شم و یک دقیقه کف بزنم! (شمام بلند شو کف بزن!) این بازی اند خلاقیت، اند نبوغ و اند تازگی بود. یعنی میشد تو رمز و رازهای شهر کلمبیا محو شد. بازی که از اول تا آخرش به نکات جدید و تازه‌ای دست پیدا می‌کردیم و از سرتاسر بازی لذت می‌بردیم. شخصیت پردازی عالی و فوق‌العاده‌ی بازی که Elizabeth رو به یکی از محبوب ترین شخصیت‌های تاریخ بازی‌ها تبدیل کرد.

واقعا سخته که درباره‌ی نبوغ Ken Levine چیزی گفت. دلیل اصلی اینکه شاید Ken Levine طلایی این شماره شد بازی Bioshock Infinite باشه. یعنی نه اینکه خود Ken Levine تو قلب ما جا نداشته باشه... اما خب Bioshock Infinite و خصوصاً شخصیت‌هایش خیلی بیشتر تو قلب ما جا دارن. فکر می‌کنم کمتر کسی باشه که این بازی رو تموم کرده باشه و بعد از تموم کردنش هنوز تو فکرش نباشه! باورتون میشه؟ من هنوز تو فکر این بازی و هنوز دارم بازی‌ش می‌کنم. هربار که شروع کردم به این بازی، با چیزای جدیدتری رو به رو شدم. از رمز و رازی که فقط از یک ذهن نابغه و پر ذکاوت مثل ذهن Ken Levine بر میاد.



پیشبینی طلایی‌های شمار هی بعد:

۱. Gamefa+: خب شاید یه بار تونستیم به موقع عرضه کنیم مجله رو! مارو دست کم نگیرین! ای بابا!!

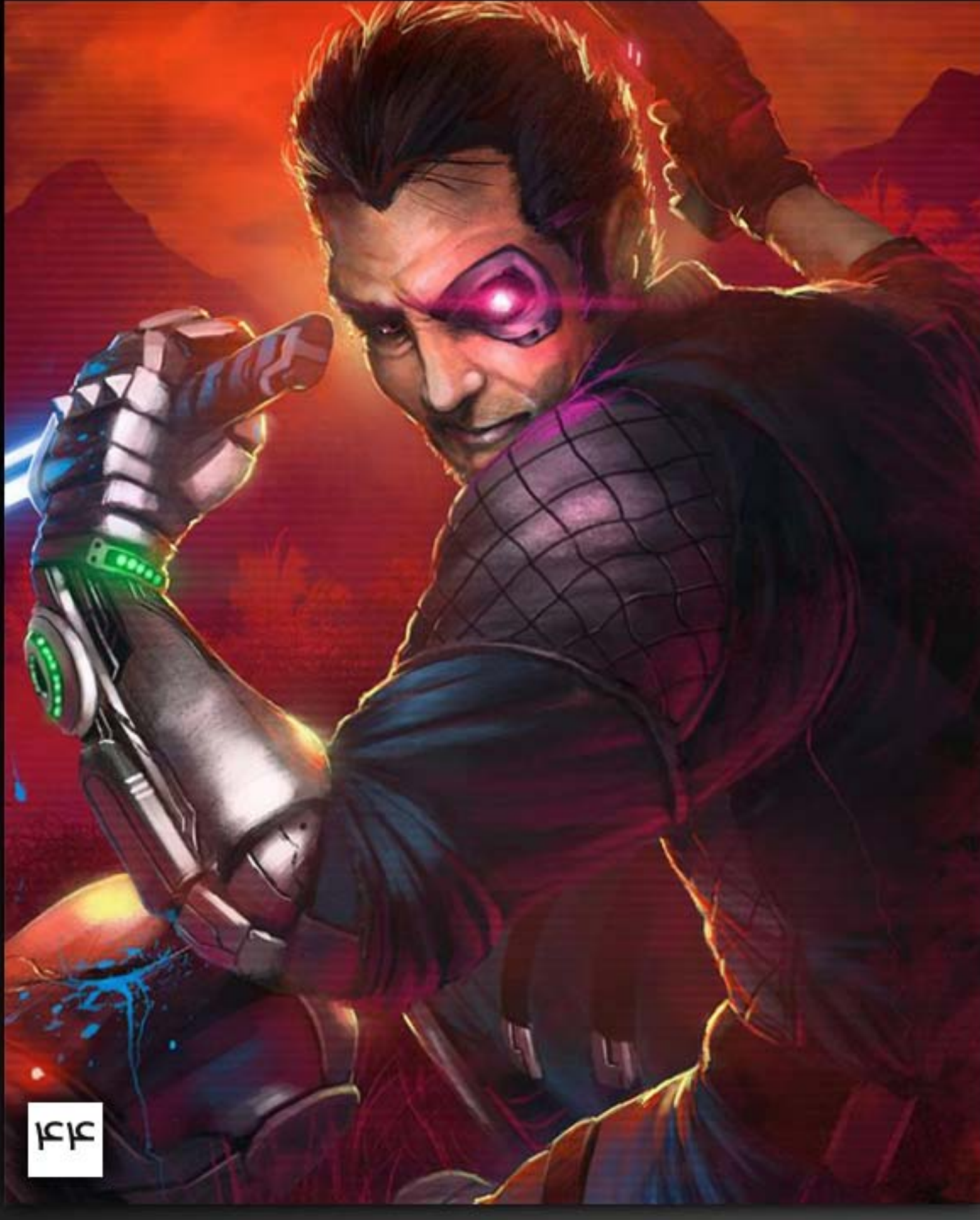
۲. The Last Of Us: پروژهی بزرگ سگ بلا (ناتی داگ!) به زودی عرضه میشه. بدون شک جزو یکی از سه تا خواهد شد. سر و صدایی که این بازی به پا کرده هیچ بازی به پا نکرده. این بازی انحصاری PS3 حتی باعث شده که طرفدارای متعصب Xbox 360 هم به فکر این بیفتن که شاید PS3 یکی از رفقا‌شون رو چند روزی قرض بگیرن. غیر از اینه؟

۳. Remember Me: آی پی جدیدی که قراره زیر نظر Capcom ساخته شه حال و هوای جدیدی داره. میتونه یه انقلاب باشه. Capcom هم نشون داده جسارت ایجاد تغییرات بزرگ رو داره و واقعا خیلی‌ها به IP جدید Capcom که نبوغ و خلاقیت زیادی پشتش هست، ایمان دارن! مطمئناً Remember Me و Capcom میتونن طلایی شماره‌ی بعد باشن.



REVIEW

بر روی تصاویر کلیک کنید



Far Cry 3: Blood Dragon

جنگ انسان

و اژدها ادامه داردا

Ubisoft Montreal
Ubisoft
First Person Shooter
PC . PS3 . X360

86%

گیم پلی پرهیجان و جذاب، موسیقی و صداگذاری بی نقص، گرافیک فنی عالی برای یک بازی دانلودی، شخصیت پردازی خوب و تکه کلامهای Rex

داستان و سوژه ی داستانی نه چندان قوی



گیم پلی: این بخش از بازی که بزرگترین نقطه ی قوت بازی هست را میتوان جز کم نقص ترین در بین بازیهای این دوره قرار داد. واقعا مملو از هیجان است که باعث جذابیت فوق العاده ی آن شده است
گرافیک: گرافیک فنی و هنری بازی هر دو بسیار خوب و عالی هستند ولی گرافیک فنی بازی بسیار مورد توجه قرار میگیرد مخصوصا موقعی که میدانیم این بازی دانلودی است و همچنین گرافیکی برای یک بازی دانلودی است که بسیار هم بازی شلوغ و با ریتم تند است و توجه به گرافیک در آن تحسین هر کسی را بر می انگیزد
صداگذاری: شاهکار است و باید گفت هر جزئی از این بخش عالی است. بخش صداگذاری را فقط با حضور Michael Biehn میتوان توجیه کرد و برای موسیقی فقط باید در موقع بازی به آن توجه کرد و متوجه فوق العاده بودن این بخش شد
داستان: این بخش از بازی بالاتر از خوب یا متوسط نیست و باید گفت که سوژه ی خیلی خاصی هم برای آن استفاده نشده ولی همانطور که میدانیم اینگونه بازیها اولویتشان گیم پلی کم نقصی است که این بازی آن را به درستی اجرا کرده است و برای همین نقش داستان کم رنگتر گشته است

میکردید رنگهای شاد مثل سبز و آبی روشن را مشاهده میکردید ولی در BD کاملا متفاوت است و بیشتر بر روی رنگهای تیره مانند رنگهای بنفش و خاکستری و قرمز تیره کار شده است و در دور و بر خود در بازی این رنگها را خواهید دید. مطمئنا گرافیک بازی را میتوان یکی از کارهای گرافیکی زیبا نام برد و باید این را هم گفت که با توجه به حجم کم بازی و قرار گرفتن آن در زمره ی بازیهای Arcade و Network گرافیکی بیش از آنچه که باید را به ما تحویل داده اند و حتی با داشتن سیستمی قدرتمند در PC خود میتوانید بیش از آنچه که فکر میکنید از دیدن مناظر و مکانهای مختلف آن لذت ببرید. Cutscene های بازی به صورت کارتونی هستند و همین باعث میشود که نوع روایت داستان بازی بسیار جالب به نظر بیاید و یک تم متفاوتی را نسبت به بازیهای هم سبک خود در روایت داستان و طرز Cutscene ها داشته باشد. اگر بخوایم یکی از نقاط قوت بازی را بشماریم باید حتما حرفی از موسیقی و صداگذاری بی نقص بازی صحبت به میان بیاوریم. البته اینکه موسیقی و صداگذاری بازی شاهکار است به خود Ubisoft Montreal نیز بازمی گردد و نشان از اهمیت دادن آنها به این بخش مهم و سلیقه ی آنها نسبت به انتخاب کردن Composer و آهنگساز و صداگذاران ماهر میباشد. Ubisoft Montreal در قبل و در F3 به طور کامل این ذائقه و ذوق خود را درباره ی این موضوع به طور کامل نشان داده بود و میتوانستیم از موسیقیهای عالی آن بازی و صداگذاریهای بی نقص صداگذاران در F3 به نتیجه ای که در قبل گفتیم برسیم. در BD نیز موسیقی که در هنگام بازی پخش میشود و Main Theme بازی بسیار عالی است و باعث میشود که موسیقی را یکی از نقاط قوت این بازی جذاب بشماریم. با توجه به آنچه که بازی و جوش طلب میکند باید برای شخصیت اصلی بازی یعنی Rex Power Colt صداگذاری ماهر و شوخ در نظر گرفته میشد و خوشبختانه سازنده این را میدانست و Michael Biehn را برای صداگذاری Rex انتخاب کرد که سابقه بازی در Terminator 2 و Terminator 2 را دارد و به خوبی از پس صداگذاری این شخصیت برآمده است. البته نمیتوان از کنار صداگذاری عالی شخصیتهای دیگر نیز گذشت.

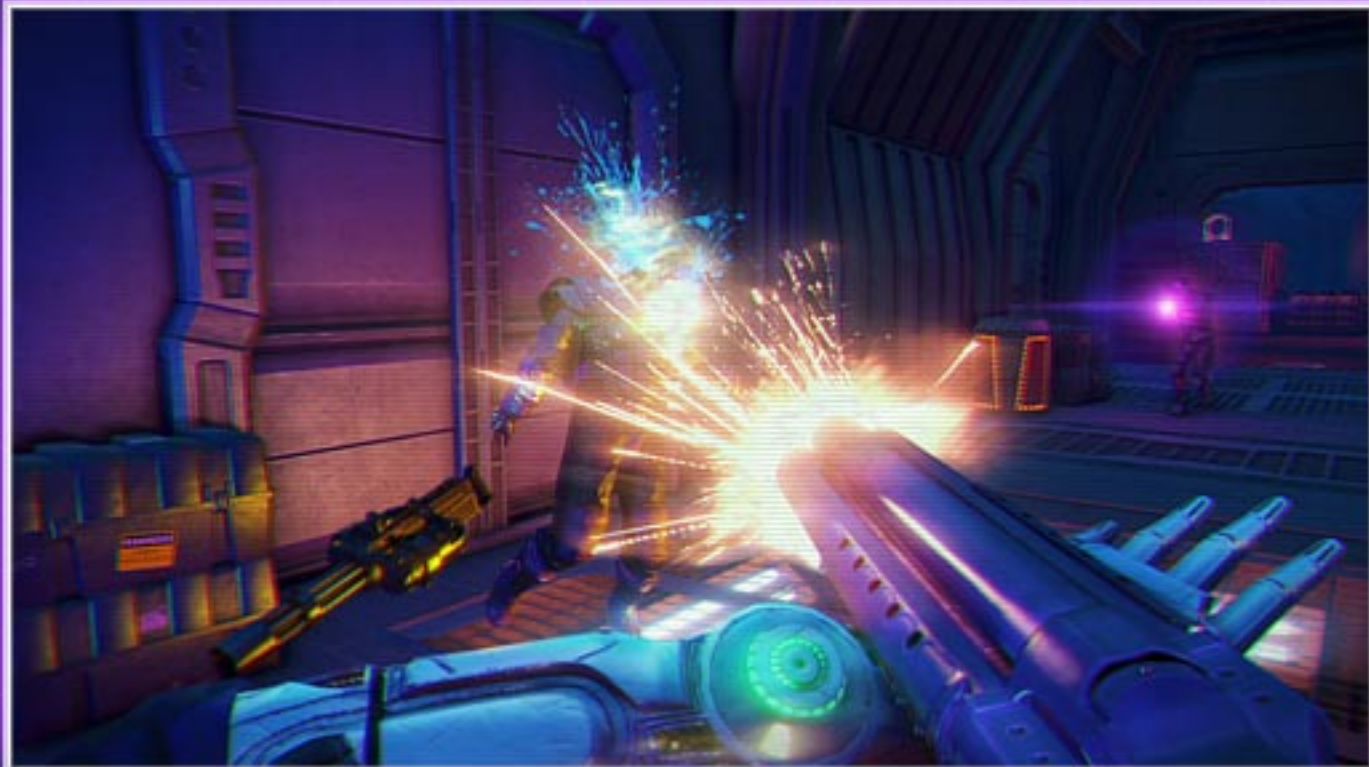
در کل نمیتوان به همین راحتی از کنار Farcry 3: Blood Dragon به همین راحتی گذشت چون با بازی ای طرف هستیم که اوج هیجان را به گیمر تحویل میدهد و میتوان آن را یکی از بهترین بازیهای دانلودی این چند سال دانست و میتوان ساعتها با گردش در دنیای آن هر چه بیشتر با هیجان روبرو شویم.

قطع کردن انرژی رسانی به این سربها از قدرت آنها جلوگیری کرده و سبب این شوید که اژدها وارد این کمپ شود و بعد از اینکه تمام دشمنان را از بین برد خود با آن وارد مبارزه ای جذاب و سخت شوید و بتوانید آن را از بین ببرید و در نهایت کمپ را پاک سازی کرده و آن را از آن نیروهای خودی کنید. مطمئناً برای گرفتن اینگونه کمپها راه های بسیار بیشتر وجود دارد که به مانند بازی اصلی یعنی F3 در جلو بردن بازی سازنده شما را آزاد گذاشته است و از هر روشی که بیشتر میتوانید با آن ارتباط برقرار کنید و بیشتر میپسندید استفاده کنید. در طول بازی اسلحه های بسیار زیادی در اختیار شما قرار میگیرد و در هر جایی مطمئناً هر یک از این سلاح برای شما مورد استفاده قرار میگیرند. اسلحه های بازی با اسلحه هایی که در بازیهای هم سبک استفاده میکنند هم از نظر شکلی و هم از نظر کارکرد متفاوت هست و میتوان بعضی از این سلاح موجود در بازی را با سلاح موجود در بازی DN مقایسه کرد و به آنها لقب اسلحه های فانتزی داد که دارای قدرت بسیار بالایی هستند و کمی نیز کارکرد و شکل متفاوت نسبت به اسلحه های امروزی دارند.

چه گرافیک فنی و تکنیکی و چه گرافیک هنری بازی زیبا هستند همانطوری که در F3 زیبا بودند. ولی در اینجا دیگر خبری از سرسبزی فراوان جزیره ی موجود در F3 نیست و از نظر جوی و اتمسفری زمین تا آسمان با یکدیگر فاصله دارند. در F3 هر جایی را که نگاه

گیم پلی بازی در مقایسه با Farcry 3 فرق چندانی نکرده است ولی میتوان گفت که قابلیتهای خوب گیم پلی F3 در این بازی با توجه به شرایط بازی به خوبی ارتقا داده شده اند. Rex Power Colt که نیمی از آن Cyborg است میتواند بدون خستگی با سرعت زیادی بدود و همین سرعت زیاد بدون خستگی با توجه به نیمه سایبرگی او به درستی توجه میشود یا همچنین جان زیادتر او یا به اصطلاح جان سخت تر بودن او نسبت به شخصیتهای دیگر این سبک نیز به علت همین سایبرگی بودن اوست. همانطور که گفته شد گیم پلی بازی که هسته ی اصلی بازی نیز میباشد بسیار لذت بخش و جذاب هست و همین گیم پلی جذاب میتواند به خوبی شما را در جلوی مانیتورتان برای مدت ۹-۸ ساعت که مدت زمان گیم پلی طبیعی بازی است میخکوب کند. میتوان گفت تقریباً همه ی المانهای عالی Farcry 3 در این بازی نگه داشته شده است که یکی از اینها وجود کارهای (مراحل) فرعی است که به علت مدت زمان تقریباً کم بازی کمتر شده است. یکی از کارها و مراحل که هم در F3 جذاب بوده است و هم در BD گرفتن Outpost های اشغال شده توسط دشمنان میباشد که البته روش آزاد کردن و گرفتن Outpost ها در این بازی نسبت به F3 تغییر کوچکی کرده است و صد البته همین تغییر کوچک و خلاقیت جالب باعث جذابتر شدن اینگونه مراحل شده است. در جلوی دروازه و در اینگونه کمپها چندین سپر انرژی قوی وجود دارد که همین سپر باعث میشود اژدهایان نتوانند وارد اینگونه کمپ ها شوند ولی شما میتوانید با

از هر نسلی از گیمینگ که بازی کردن را شروع کرده باشید حتماً با قهرمان بی خیال و خوش گذران و جذاب تاریخ گیم یعنی Duke Nukem آشنا باشید و شاید هم بدانید که آخرین بازی از سری بازی Duke Nukem سال ۲۰۱۱ روانه ی بازار شد و نه توانست طرفدار جدیدی را به بازی اضافه کند و نه توانست طرفداران و عاشقان قدیمی Duke Nukem را بعد از ۱۴ سال راضی نگه دارد و به خاطر کیفیت نه چندان خوب بی میلی بسیاری از بازیبازان را نسبت به خود برانگیخت. Farcry 3 را که حتماً به یاد دارید و میدانید که در سال ۲۰۱۲ توانست دنیای بازیهای ویدئویی را تکانی دهد و تا ماه ها گیمرها را با ارائه ی گیم پلی فوق العاده ی خودش به پای تلوزیونهاشان میخکوب کرد. حال Ubisoft Montreal علاقه ی FPS بازیان را بیش از قبل میداند و با ارائه ی تجربه ی فوق العاده ی دیگری پا به دنیای جالبی که خود ساخته است میگذازد. نام بازی جدید Ubisoft Montreal که بسیاری را برای بازی کردن آن هیجان زده کرده است Farcry 3 Blood Dragon میباشد و شاید برسید خوب Farcry چه ارتباطی با DN دارد و برای چه توضیحاتی در مورد آن بازی را در ابتدا ارائه دادیم! BD دارای ویژگیهایی هست که باعث میشود آن را با DN مقایسه کرد. این ویژگیهای مشابه حتی ایشان را از مشابهات گیم پلی و جوی بازی فراتر گذاشته اند و به مشابهات شخصیت بازی با Duke کبیر رسانده اند. همان تکه کلامهای خنده دار و شوخ طبعی خاص شخصیت اصلی بازی نشانگر شباهت زیادش با Duke میباشد. شخصیت بازی که یک نیمه انسان نیمه سایبرگ (Cyborg) میباشد Rex Power Colt نام دارد و در واقع از نوع Mark IV Cyborg است. داستان بازی در سال ۲۰۰۷ اتفاق می افتد و شما زمانی در نقش این نیم انسان ظاهر میشوید که باید در جزیره ای دورافتاده و عجیب مقابل شخصی سودجو و فرصت طلب بچنگید که در قبل فرمانده ی شما بوده است. شخصی که میخواهد از اژدهایان خونی (Blood Dragons) انرژی استخراج کند و برای کارها و افکار پلید خودش که منجر به ساختن سلاحی قدرتمندتر از آنچه که بتوان تصور کرد استفاده کند. شاید در همین نگاه به داستان بازی بتوان حدس زد که بازی دارای داستان خیلی یونیک و خاصی نیست و در قبل از اینجور بازیها که همچنین داستانی داشته باشند بازی کرده ایم و از این تئوری داستانی استفاده ی بسیاری شده است. همه ی اینها درست است ولی هسته ی اصلی BD هم به مانند DN گیم پلی جذاب و گیرا است و داستان خیلی نقش مهمی برای دوستداران این نوع بازیها نیست.



GRID 2

Codemasters
Codemasters
Racing
PC . PS3 . X360

95%

گیم پلی تحسین برانگیز، نورپردازی بسیار زیبا، گرافیک بدون باگ و بدون افت فریم

صدا گذاری نه چندان جالب

گیم پلی: گیم پلی بازی به لطف تغییرات مثبت توانسته است که انتظارات بازیاز هارا بر طرف کند و یک گیم پلی خاطره انگیز و جذاب را درست کند.

گرافیک: گرافیک بازی نیز به لطف ۳ EGO توانسته است که یک گرافیک چشم نواز با نورپردازی خارق العاده را بسازد. اما باگ هایه محدودی نیز در بازی وجود دارد که نسبت به نسخه ی قبل بسیار کاهش یافته است

صداگذاری: صداگذاری این بازی باکمی مشکل رو به رو است و نبود آهنگ در بازی از جذابیت های این بازی کاسته است

داستان: متأسفانه این بازی خطه داستانی ندارد اما در بازی های ریسینگ داستان زیاد مهم نیست اما می توانست این بخش نیز با یک خطه داستانی مشخص بهتر نیز شود

خوبی حکم رانی میکند. نور مهتاب به زیبایی به جاده میتابد و رنگ های آبی روشن خود را بر پیست و جاده های تاریک میتاباند. نورپردازی با استفاده از تکنولوژی EGO Mapping که یکی از تکنو موشن های موتور گرافیکی EGO ENIGNE 3 هست امکان ایجاد سایه و نور هم زمان را ممکن ساخته. میتوان گفت کبازی افت فریم وجود ندارد و بازیاز می تواند حتی بدون افت ۱ فریم بازی را ادامه دهد. بافت تکسچرها به خصوص آسفالت و جزئیات ماشین ها بسیار عالی خلق شده و خواهید دید که جزئیات و بافت آسفالت ها ترکیبی از یک آسفالت پیست واقعی را به نمایش میگذارند. از شن ها و ماسه های جاده های خاکی و آسفالتی گرفته تارد لاستیک های ماشین ها که با جزئیاتی متفاوت خلق شده اند. جزئیات ماشین ها هم بسیار بالاست و ماشین ها طبق آخرین لایسنس ها دارای جزئیات و رنگ بندی های طبیعی خودشان هستند. صحنه های سینماتیک نیز بسیار جالب کار شده اند که به خوبی شما را غرق در خود میکند. هنگام برخورد ها اینجا فیزیک خودش را نشان میدهد و با صحنه های سینمایی از جمله افکت های نوری و دودی و رنگی صحنه های نفسگیر میسازند.

یکی از اصل های بازی های ریسینگ موزیک بازی است که اغلب در بازی هایی مانند NFS و Forza و بازی هایی در این سبک به صورت آهنگ های Pop و Rock and roll وجود دارد. اما متأسفانه یکی از مشکلات بازی GRID2 نبود آهنگ در حین مسابقه است! که واقعا از بعضی از جذابیت های بازی کاسته است و ارزش های این بازی را کاهش داده است. صدای آگروز ماشین ها بسیار طبیعی جلوه میدهد و صدای خش خش برگ هایی که از روی آن ها عبور می کنید به گوش میرسد. صدای برخورد ماشین ها بسیار مهیب است و شاید اگر این قسمت مقداری کمتر بود صدای بازی حالتی نرمال داشت. هنگام مسابقه صدای تشویقات تماشاگران زن و مرد را خواهید شنید که به نظر میرسد از درون یک مسابقه واقعی ضبط شده اند و روی کار صدای GRID2 امده اند. صدای ترمز نیز بسیار جنیه ی fun دارد و هیجان انگیز است. در کل به این بخش زیاد توجه ای نشده است و یکی از مشکلات بازی بخش صدا گذاری آن است.

پذیری ماشین ها بسیار زیاد است و به طوری که با کوچکترین برخورد به دیواره های جاده گلگیر ماشین آسیب می بیند و اگر ضربه خیلی محکم باشد کاپوت و دیگر اجزای ماشین از هم جدا شده و به زمین می افتند سیستم collision ها در این بازی یک چیز باورنکردنی است. این قسمت به شکلی طراحی شده که طرح تیر اتومبیل ها به خوبی روی مسیرها باقی می ماند و شما شاهد تغییر حالت زمین های خاکی در کمتر از صدم ثانیه خواهید بود. محیط بازی نسبت به اتومبیل ها بسیار تغییر پذیر است. طرح چرخ ها در هر قسمت از محیط دیده می شود. می توانید به خارج از مسیر اصلی بروید و این موضوع را مشاهده کنید.

امروزه گرافیک بازی ها برای بازیاز ها به یک مودل تبدیل شده است. برخی بازی ها هستند که گرافیک بالا و طبیعی دارند اما متأسفانه اغلب پر از باگ های کوچک و بزرگ هستند و یا گرافیک پایین و غیر طبیعی دارند که به مزاج خیلی ها خوش نمیاید. بازی GRID سعی کرده است که با موتور گرافیکی EGO ENGINE 3.0 این دو مشکل بزرگ را حل کند و تا حدی نیز موفق شده است و باید گفت که گرافیک این بازی تحسین برانگیز است و همانند نسخه ی قبل این بازی واقعا چشم نواز است و بازیاز را وادار به بازی کردن می کند. باگ ها و محدودیت های موتور گرافیکی EGO به سختی دیده میشود و نسبت به نسخه ی قبل بسیار کاهش یافته است و باید مو شکافانه به بازی نگاه کرد تا متوجه این باگ ها و مشکلات محدود بازی شد! محیط های بازی بسیار بینظیر و جذاب هستند و تفاوتشان در هر نقشه دیده میشود. ممکن است محیطی را ببینید که پر از جمعیت است و حضار فقط دیده میشوند و ممکن است مرحله ای را ببینید که در جاده ای تاریک در زیر نور ماه در حال پیکار هستید. پس نگران محیط ها و تفاوتشان نباشید که GRID2 از این قاعده پی روی می کند! نور پردازی بسیار خوب از آب در آمده است به طوری که نور خورشید در جاده با توجه به میزان آن با رنگ بندی هایی زیبا در جاده و ترک ها و جمعیت میتابند و حس یک گرافیک تاکتیکی را به وضوح میرساند. همچنین در تاریکی نیز نورپردازی به

همه ی این ها در گاراژی که مخصوص خودتان هست انجام میشود و حس ناب و جدید را به شما منتقل می کند حسای که در آن یک راننده ی رالی بودن را به طور کامل درک می کنید! یکی دیگر از مشکلات و چالش هایی که بر سر راه شما قرار دارد مدیریت است! درست است مدیریت! برای رسیدن به مراحل بالاتر و مراحل جهانی باید بتوانید پول خود را به طوری مدیریت کنید که به قول معروف نه سیخ بسوزد نه کباب! هم بتوانید با مقدار پولی که خرج می کنید ماشین خود را مدرنتر کنید و تجهیزات بیشتری برای ماشین بخرید و هم باید تلاش کنید که پولی که دارید را به اتمام نرسانید تا ورشکست نشوید! مسابقات در این بازی هم در شب انجام میگردد هم در روز! در شبها وقتی که در جاده های پر پیچ و خم و زیر نور مهتاب هنگامی که تماشاگران در حال تشویق شما هستند مسابقه میدهید و در روز های آفتابی که آفتاب به طور مستقیم بر ماشین شما می تابد و بازتاب نور چشمان شما را اذیت میکند نیز حسای متفاوت و جدیدی را به بازیاز ها القا میکند.

مسابقات این بازی در کوه شهر و حتی بیابان ها هم وجود دارد که در هر کدام از این محیط ها باید آنالیز خاصی نسبت به حریفان و ماشین خود داشته باشید به طوری که در بیابان ها چون جاده ها صاف می باشند و نسبت به کوهستان ها کمتر پیچ و خم دارند باید وسایلی را برای ماشین خریداری کرد که سرعت ماشین را افزایش دهد و در کوهستان ها بلعکس. رقبا بسیار سریع و چابک هستند و با یک لحظه غفلت از شما سبقت می گیرند و از شما جلو میزنند. هوش مصنوعی بازی نیز قابل تحسین است. به طوری که وقتی به ماشینی برخورد می کنید باید مراقب عواقب بعد از برخورد باشید چون ماشین حریف تا آخر بازی دست بردار شما نخواهد بود و سعی خواهد کرد با برخورد به شما از شما جلو بزند درست همانند واقعیت! در بازی فلش بک هایی تعبیه شده است که در حین مشکلات به کمک شما میرسد مثل وقتی سر پیچی به دیواره ها برخورد کرده اید می توانید با کلید بک اسپیس چند ثانیه ای بازی را به عقب برگردانید و اشتباهات را جبران کنید. یکی دیگر از نکات مثبت و خوب بازی تخریب پذیری ماشین ها میباشد. تخریب

باز هم یک ریسینگ دیگر! اما این بار متفاوت تر از ریسینگ های دیگری که در طول سال ها منتشر شده اند. بازی GRID2 یک بازی سرشار از هیجان لذت و برخورد های متعدد می باشد و کمپانی سازنده تلاش کرده است تا یک بازی بی عیب و ایراد با جزئیات گرافیکی بالا و بدون باگ و دارا بودن گیم پلی هیجان انگیزی را منتشر کند. این بازی توسط کمپانی codemasters سازنده ی عنوان زیبای DiRT ساخته شده است. باید گفت که در GRID2 متأسفانه خبری از داستان نیست اما باید گفت در عنوانی شبیه سازی شده داستان معنایی ندارد و نبودن داستان و بودن در جایگاه خود و گرفتن تصمیمات از لحاظ خود لذتی دو برابر از سری بازی هایی که محور اصلی آنان داستان است را دارد اما ای کاش که یک داستان زیبا را مخلوط این بازی جذاب میکردند. اما codemasters چه مقدار توانسته تا باگ ها و مشکلات این بازی را برطرف کند؟ آیا توانسته انتظارات بازیاز ها را برآورده کند؟

قدرت اصلی بازی بر ریشه گیم پلی آن جوش خورده است و گیم پلی این بازی را می توان با غول هایی در سبک ریسینگ مانند Need for speed و forza مقایسه کرد. شما با گیم پلی که راس گوینگ قول داده بود رو به رو خواهید شد و به طور اساسی می توان گفت که در GRID2 جایی برای بازیاز های آماتور وجود ندارد! شاید خیلی از بازیاز های آماتور بتوانند به راحتی و بدون مشکل بازی هایی مثل NFS و بازی هایی از این قبیل را به اتمام برسانند اما در GRID2 این اتفاق ممکن نیست! اما علت کنترل سخت ماشین است که codemasters در این امر فوق العاده عمل کرده است و یک شبیه ساز کامل را منتشر کرده است. هنگامی که بازی را شروع به میکنید خودتان متوجه این موضوع میشوید که کنترل ماشین بسیار سخت است. بار ها و بارها باید با فلش های راست و چپ بازی کنید تا ماشینتان در مسیر دلخواه شما حرکت کند و به طور کلی می توان گفت که ماشین در یک مسیر مشخص حرکت نمی کند و به سمت چپ و راست متمایل میشود. شما همانند نسخه ی قبل می توانید برای خود اسم و لقب و ملیت، مرحله ی دلخواه و ماشین خورد را انتخاب کنید!



Guacamelee

DrinkBox Studio
DrinkBox
Platformer
PS3 . PS VITA

نبرد با دست‌های خالی!

طراحی زیبای شخصیت‌ها، محیط‌های فانتزی، ضربات و فنون متنوع

88%

بعضی باگ‌های جزئی در گیم‌پلی، مأموریت‌های جانبی تکراری

گیم پلی: کنترل شخصیت اصلی بازی بسیار نرم و روان است و به جرات می‌توان گفت هیچ وقفه‌ای در میان حرکات وجود ندارد

گرافیک: خوشبختانه سازندگان بازی موفق شدند در هر دو زمینه‌ی گرافیک هنری و فنی موفق عمل کنند. طراحی محیط و شخصیت‌ها به بهترین نحو انجام گرفته است

صداگذاری: چه چیزی بهتر از گوش فرا دادن به آلات موسیقی سنتی مکزیک می‌تواند در نبردهای پیش‌رو یاری دهنده‌ی شما باشد

داستان: قصه، همان قصه‌ی دزدیده شدن شاهزاده است، اما این بار با تلفیق شدن دو دنیای کلاسیک و مدرن



■ امین شیروانی

همانطور که گفته شد در طول بازی، خوان به وسیله‌ی یک پیرمرد جادوگر که خود را به یک بز در ابتدا تبدیل کرده بود ضربات و فنون جدیدی را آموزش می‌بیند. نحوه‌ی یادگیری ضربات از آسان به سخت بخش بندی شده است. بعضی از فنون ترکیبی که در اواسط بازی آموزش داده می‌شوند بسیار طولانی‌اند و به خاطر سپردن تک تک آن‌ها کاری بسیار دشوار است. اما با تمرین کردن آن‌ها در بعضی از مکان‌های مخصوصی که برای همین کار وجود دارند می‌توانید تا حدودی سعی در یادگیری آن‌ها بکنید.



عنوان مستقل Guacamelee با تمامی خوبی‌ها و زیبایی‌هایی که در گرافیک و گیم‌پلی دارد را نمی‌توان یک شاهکار دانست، شاید مسئله‌ی زمان سبب آن شده باشد که این عنوان را فقط جزء بازی‌های بسیار خوب شبکه‌ی PSN بدانیم، اما فراموش نکنید که GM موفق شد پس از عرضه در چند جشنواره‌ی بازی‌های مستقل نامزد بهترین گرافیک هنری شود. پس اگر به هر نحوی توانایی بازی کردن این عنوان را دارید به هیچ وجه درنگ نکنید.

در کنار آن‌ها، چند شخصیت فرعی دیگر نیز در بین راه همراه آن‌ها خواهند بود که دقت در طراحی آن شخصیت‌ها به خوبی مشخص است. خوشبختانه گرافیک هنری بازی بسیار زیبا است و با توجه به "جهان باز" بودن بازی، می‌توانید در گوشه و کنار محیط سرک بکشید و علاوه بر انجام دادن مأموریت‌های فرعی که افراد روستا خواهان انجام دادن آن‌ها توسط شما می‌باشند، از دیدن محیط اطراف نیز لذت ببرید. زمانی گرافیک هنری به خوبی خود را نشان خواهد داد که در کنار آن گرافیک فنی نیز حرفی برای گفتن داشته باشد. در این قسمت نیز جای خوشحالی دارد که ماسک، خوان قابلیت ورود به هر دو جهان مردگان و زندگان را پیدا می‌کند و هر موجود شیطانی که سد راه او هستند را می‌تواند نابود کند. همانطور که از داستان بازی متوجه شدید بازهم قصه، قصه‌ی نجات یک شاهزاده از دست یک فرد شیطانی است. با این که این داستان را بارها و بارها شنیده‌ایم، اما شاید جزء معدود داستان‌هایی باشد که همچنان تمایل خود را به پی بردن از آخر آن از دست نداده ایم. به هر حال برای یک بازی مستقل و آن هم با سبکی که عنوان GM دارد نمی‌توان به نکات منفی زیادی برای بخش داستانی بازی اشاره کرد. سازندگان بازی سعی کرده‌اند با مخلوط کردن دو فضای کلاسیک و مدرن، یک فضای داستانی متفاوتی ایجاد کنند و در عین حال قصه‌ی قدیمی دزدیدن شاهزاده نیز در آن جای دهند. به طور حتم می‌توان به آن اشاره کرد داستانی که با آن روبه‌رو هستیم برای ورود به دنیای GM کاملاً مناسب است. در کنار بخش داستانی بازی، گرافیک بازی نیز به خوبی توسط سازندگان ایجاد شده است. طراحی شخصیت‌ها به زیبایی انجام گرفته و با حال و هوای فانتزی گونه‌ی محیط نیز به طور کامل مطابقت دارد. شخصیت‌های داستانی بازی را می‌توان به دو دسته تقسیم کرد. شخصیت‌های اصلی نظیر خوان و کارلوس که خط اصلی داستان بازی مربوط به این دو شخصیت است.

کارلوس در اولین قدم دختر رئیس جمهور را به اسارت می‌گیرد و پس از این که خوان این خبر را می‌شنود خود را به سرعت به قصر ریاست جمهوری می‌رساند تا بتواند دختر را از چنگال کارلوس رها کند. بعد از یک مبارزه که مابین خوان و کارلوس انجام می‌گیرد، کارلوس، اسکلت شیطانی موفق می‌شود خوان را از پای دریاورد و بکشد. اما این پایان راه نبود چون خوان پس از به قتل رسیدن به "دنیای مردگان" وارد می‌شود و در آن‌جا به او یک ماسک جادویی داده می‌شود که بتواند به وسیله‌ی آن انتقام خود را از کارلوس بگیرد و همچنین ناجی جان دختر رئیس جمهور شود. به وسیله‌ی آن ماسک، خوان قابلیت ورود به هر دو جهان مردگان و زندگان را پیدا می‌کند و هر موجود شیطانی که سد راه او هستند را می‌تواند نابود کند. همانطور که از داستان بازی متوجه شدید بازهم قصه، قصه‌ی نجات یک شاهزاده از دست یک فرد شیطانی است. با این که این داستان را بارها و بارها شنیده‌ایم، اما شاید جزء معدود داستان‌هایی باشد که همچنان تمایل خود را به پی بردن از آخر آن از دست نداده ایم. به هر حال برای یک بازی مستقل و آن هم با سبکی که عنوان GM دارد نمی‌توان به نکات منفی زیادی برای بخش داستانی بازی اشاره کرد. سازندگان بازی سعی کرده‌اند با مخلوط کردن دو فضای کلاسیک و مدرن، یک فضای داستانی متفاوتی ایجاد کنند و در عین حال قصه‌ی قدیمی دزدیدن شاهزاده نیز در آن جای دهند. به طور حتم می‌توان به آن اشاره کرد داستانی که با آن روبه‌رو هستیم برای ورود به دنیای GM کاملاً مناسب است. در کنار بخش داستانی بازی، گرافیک بازی نیز به خوبی توسط سازندگان ایجاد شده است. طراحی شخصیت‌ها به زیبایی انجام گرفته و با حال و هوای فانتزی گونه‌ی محیط نیز به طور کامل مطابقت دارد. شخصیت‌های داستانی بازی را می‌توان به دو دسته تقسیم کرد. شخصیت‌های اصلی نظیر خوان و کارلوس که خط اصلی داستان بازی مربوط به این دو شخصیت است.

بعد از ظهور کنسول‌هایی که همراه با بازی‌های سه بعدی و واقع‌گرایانه‌ای بودند، اکنون به وفور شاهد عرضه‌ی عناوینی با سبک دو بعدی هستیم. سبکی که بازی‌کننده‌های قدیمی‌تر حس نوستالژیک آن را به خوبی درک می‌کنند. با وجود شبکه‌های PSN و XBL، استودیوهای کوچک‌تر نیز جرات پیاده کردن ایده‌های جدید خود را در قالب عناوینی با سبک دو بعدی پیدا کردند. در این چند سال اخیر نیز به خوبی می‌توان به عناوینی نظیر: "Shank، Rayman، Trine، Limbo" اشاره کرد که همگی آن‌ها با ایده‌ها و نکات قابل توجه‌ای توسط استودیوهای نه چندان صاحب نامی ساخته شدند، اما توسط منتقدین و همچنین جمع زیادی از بازی‌کننده‌ها مورد پسند واقع شدند. حال استودیوی DrinkBox که در زمان عرضه‌ی اولیه کنسول دستی PS Vita عنوان Tales From Space را منتشر کرده بود، عنوان Guacamelee را برای PS3 و PSV تدارک دیده است. این عنوان نیز به مانند TFS دو بعدی است، اما از لحاظ محتوا و بار داستانی به کل متفاوت می‌باشد. داستان بازی از جایی شروع می‌شود که خوان آگواکاته، شخصیت اصلی بازی که به غیر از یک کشاورز ساده بودن، جزء قهرمانان مسابقات کشتی کج مکزیک نیز می‌باشد. در اوایل داستان، سراسر دهکده خود را برای جشنی که به مناسبت آمدن دختر رئیس جمهور تدارک دیده شده آماده می‌کنند. در گذشته زمانی که خوان و دختر رئیس جمهور هر دو کودکی بیش نبوده‌اند با یکدیگر رابطه‌ی دوستانه عمیق و صمیمی داشته‌اند و اکنون نیز دختر رئیس جمهور همان حس و عشقی را که در گذشته به خوان داشته در دل دارد، اما خوان سعی می‌کند از تمامی آن‌ها دوری کند. چیزی به جشن باقی نمانده بود که ناگهان سروکله‌ی اسکلت شیطانی به نام "کارلوس کالاکا" پیدا شد.

یک شیطان واقعی که به غیر از نابودی هیچ تفکر دیگری در سر نداشته و نخواهد داشت.



Metro Last Light

4A Games
Deep Silver
Survival Horror - First Person Shooter
PC . PS3 . X360

قدرت بالای داستان در همراه کردن مخاطب / گیم پلی در خدمت داستان و اتمسفر بازی / موسیقی قابل قبول و ...

مشکلات کوچک گرافیکی / یکنواختی صدای صدایپیشه ها

80%

گیم پلی: استفاده به جا از گیم پلی در خلق یک اتمسفر پسا آخرالزمانی از طریق کارهای به ظاهر ساده اما تاثیر گذار و علاوه ی ترکیب مخفی کاری و اکشن

گرافیک: استفاده فوق العاده از افکتهای نوری مختلف به اضافه ی تولیدیک گرافیک واقعی و مثال زدنی که البته با مشکلات

صدانگذاری: خلق تمی حماسی برای هسته ی مرکزی بازی که با توجه به روند رو به بالای داستان ، پا به پای آن پیش میرود

داستان: تلاش برای نزدیک کردن مخاطب به کاراکترهای بازی از طریق پرداختن به شخصیتشان و ضرب آهنگ سریع اتفاقات داستان

به مترو وارد شو ...

بس که تاثیرگذار است. در نیمه اول بازی این فضا سازی واقعا آدم را به قعر دنیای پسا-آخرالزمانی بازی میکشانند. بچه هایی که روی زمین نقاشی هایی از گولهای ساخته ذهنشان میکشند ، سربازهایی که درباره ی سرنوشت نامعلومشان میگویند ، یا بچه ای که از پدرش در مورد مادری که چندسال است مرده سوال میپرسد ، اینها گوشه ای از دنیای متروست. جالب اینجاست که ممکن است اصلا توجهی هم به این مسائل نداشته باشید و از کنارشان ساده بگذرید ، میتوانید سالن تئاتر را ترک کنید اما مطمئن باشید خیلی چیزها را از دست میدهید. جوسازی کوبنده ی بازی به همین ها خلاصه نمیشود. میخواهم از دخالت گیم پلی در وارد کردن مخاطب به دنیای مترو بگویم. اول بگویم اینکه بازی دیگر شبیه نسخه ی قبلی نیست و ترس و تاریکی اش کمتر شده اصلا نمیتواند نکته ی بدی باشد چون بازهم ماجرا مثل Dead Space است ، بحث مخاطب عام و در نظر گرفتن منافع سازنده هاست. خب بگذریم. امکانات کوچک و به ظاهر بی اهمیت ؛ پایه های Survival Horror را در LL میسازند. پاک کردن خون و آب از روی ماسک، تعویض فیلتر ماسک و شارژ کردن چراغ قوه به زبان ممکن است کارهای جالبی به نظر نیایند اما وقتی باحمله ی موجی از دشمنان مواجه شدید و باماسکی کثیف و فیلتر محدود و چراغ قوه ی کم نور بخواهید مبارزه کنید، مزه ی چالش را میچشید. گذشته از اینها ، بخش پر رنگ دیگری که در گیم پلی بازی به چشم میخورد جنگ بیشتر با عوامل انسانی است که به اضافه ی مخفی کاری جاشنی بازی ، برآمده از دل داستان هستند و نیاز پیشبرد قصه اند.

داستان ایجاب میکند که مخفی کاری و دشمن انسانی در بازی بیشتر باشد و این به تنوع گیم پلی کمک کرده چرا که با توجه به منحصر بفرد بودن مبارزات (در دو بخش مخفی کاری و اکشن) مخاطب را تشنه میگذارد تا مثلا پس از یک مرحله مخفی کاری یک اکشن درست حسابی را تجربه کند. پس در کمپین سی و چند چتری LL هیچ چیزی نیست که عذابتان دهد ، بلکه لذتی منحصر بفرد انتظاراتان را میکشد.

بحران و کمبود های عاطفی در دوران پس از فاجعه) میبینیم که آشنایی این دونفر که فقط در صحنه نمودش را شاهد هستیم فقط یک بهانه است برای در آوردن آن سکانس آخر قبل از تیتراژ ! این برای بازی کافی نیست و میشد که خیلی استفاده های بهتری از رابطه ی رمانتیک آرتیوم کرد. نمیخواهم زیاد به شخصیت های فرعی بپردازم ، نمیتوان آنها را زیادی تحسین کرد چون هیچ چیز خاصی ندارند ، بعضی هاشان فقط داستان را پیش میرند و بعضی ها میتوانند شوک های خوبی به مخاطب وارد کنند. اما از آنها که بگذریم ، میتوان در مورد آدم بدهای داستان گفت. این رابطه ی آونگ مانندی که میتوان آنرا مدیون نظارت مستقیم نویسنده اصلی بر مراحل ساخت بازی دانست ، بین دو آدم بد داستان خیلی خوب در آمده است. این حقه ها کاملا کار میکنند و در چند جا میتوانند نظر مخاطب را در مورد آدم بدها عوض کند . اما اینجا هم چند ایده ی تلف شده داریم ، که استفاده هایی ازشان شده اما نه به اندازه ی پتانسیلشان (برای مثال کاراکتر پسر موسکوی). از پایان بندی داستان نیز نمیتوان گذشت. اینکه همه چیز خوب و خوش تمام شود هیچ اشکالی ندارد اما اینکه سکانس های پایانی که ریتم اکشن بسیار خوبیهم داشتند، به یک اختتامیه ی نه چندان با شکوه ختم میشود، مشکل است. هنوز میتوانست حس تعلیق بیشتری بر آن فضا (که کم و بیش به سکانس پایانی MW1 هم شباهتهایی داشت) حاکم کرد تا مخاطب، بازی را نفس نفس زنان به پایان میرساند.

هر چقدر بازی قبلی در باره ی جنگ با دشمن بیرونی بود ، این بازی در مورد جنگ با دشمن داخلی است. جنگی که واقعا سخت است واین را میتوانید از بازی دریافت کنید که در مترو دشمنان خارجی آنچنان هم بد نیستند و دشمن و هیولاهای واقعی انسان ها هستند که به برای رسیدن به قدرت و محافظت از آن به هم نوع خودشان هم ترحمی نمیکنند. Metro Last Light از اتمسفریک ترین بازیهایی است که در چندسال اخیر به چشمتان خورده است. اتمسفر فاجعه زده ی حاکم بر دنیای زیرزمینی مترو ، حتی پس از بازی هم دست از سرتان بر نمیدارد از

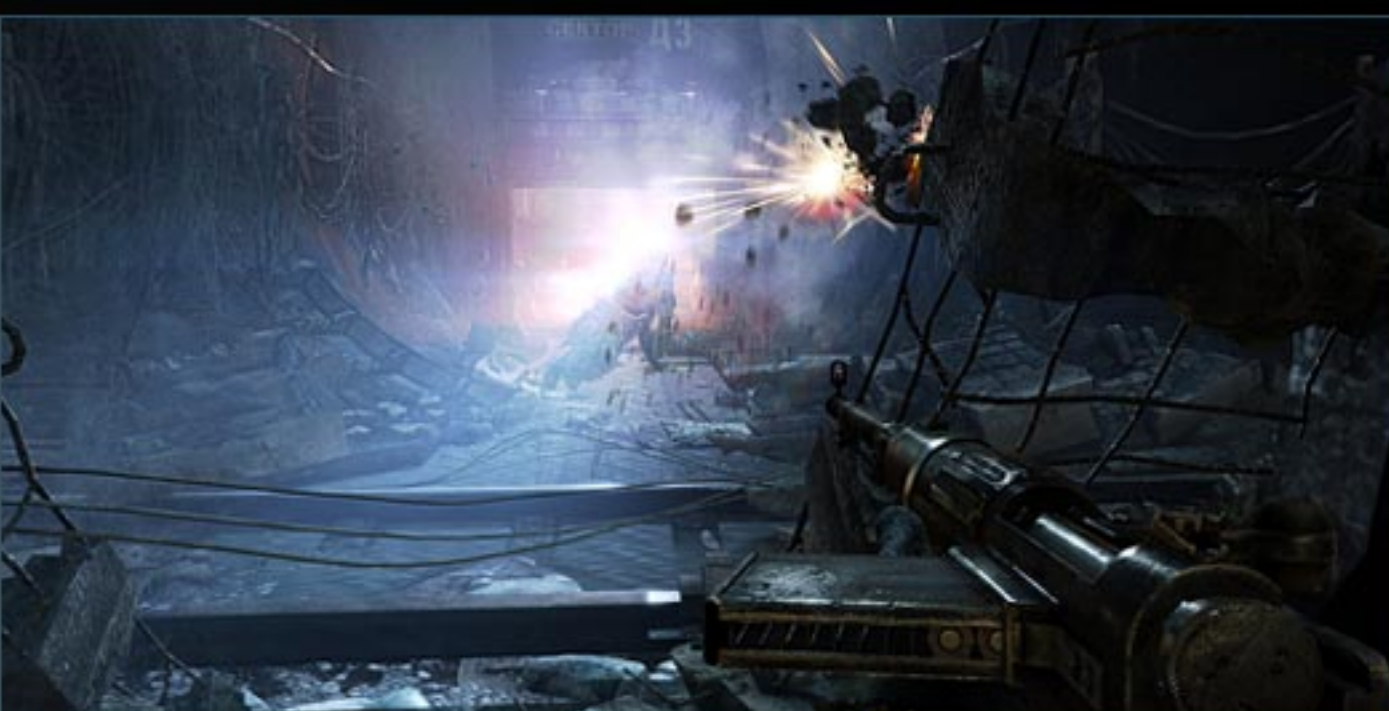
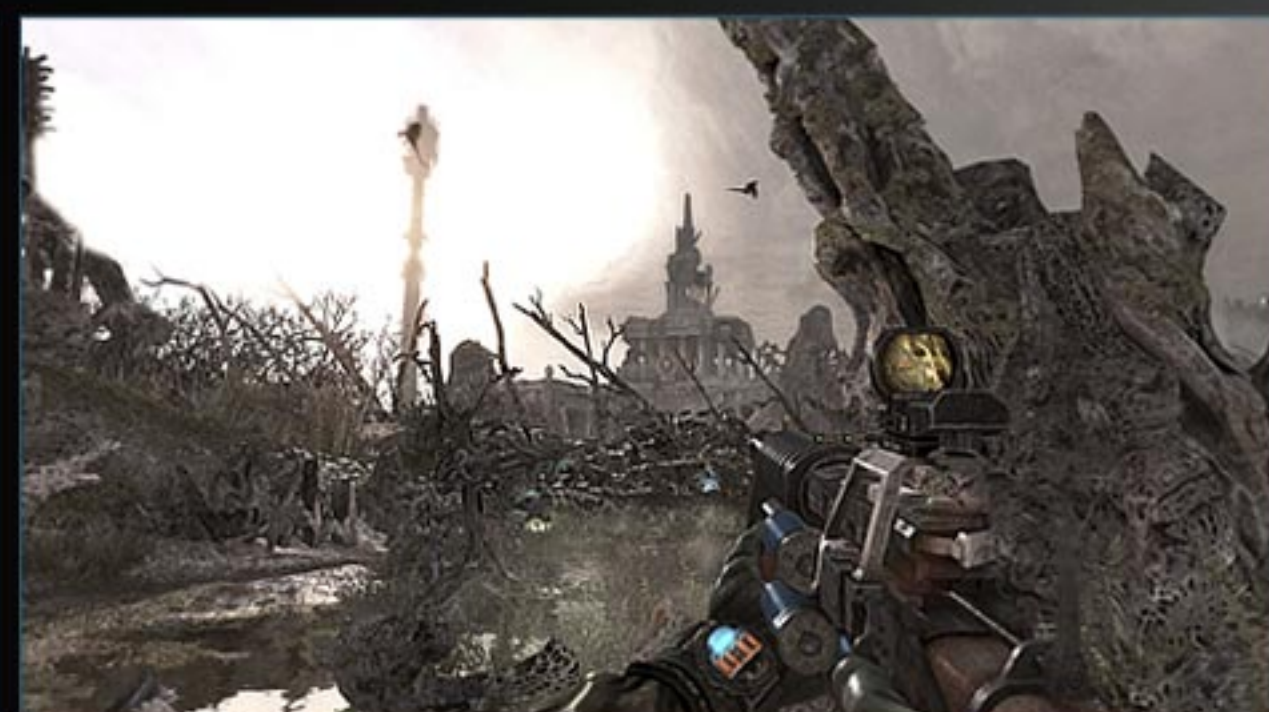
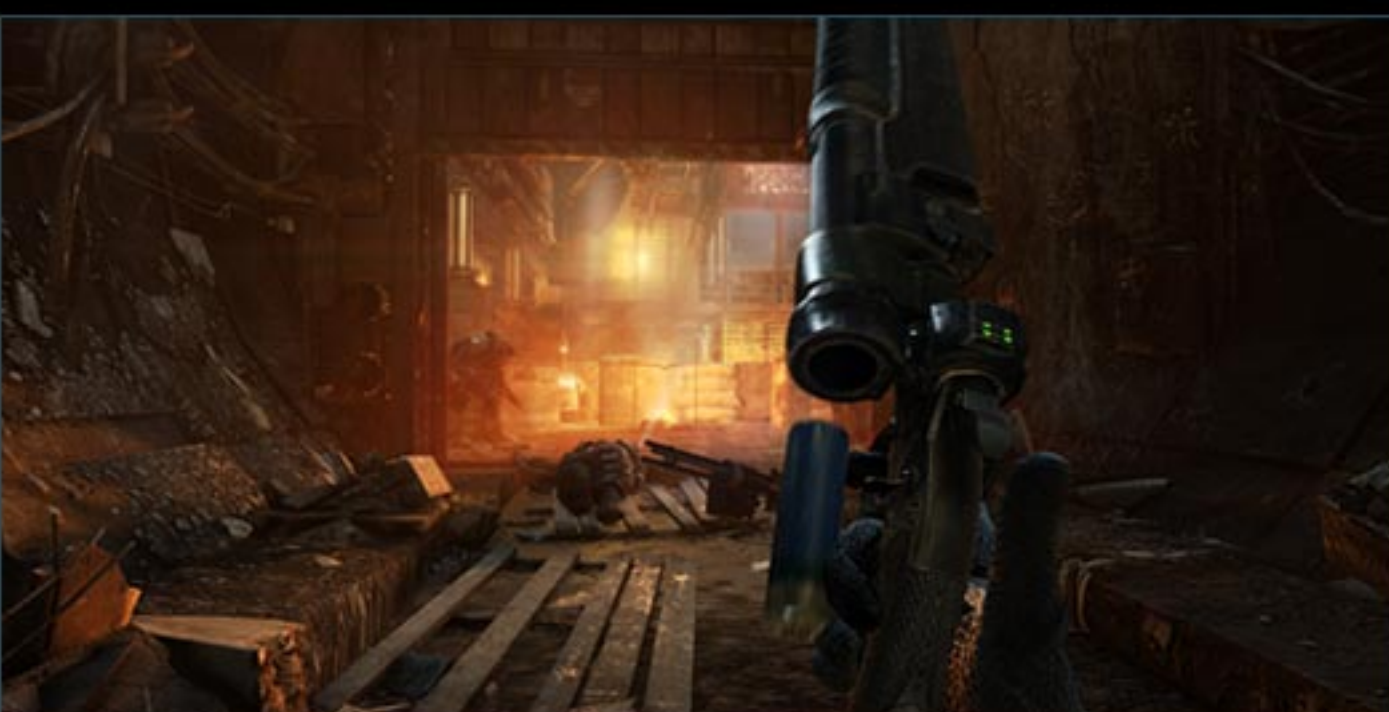
به مترو وارد شو، به زیرزمین، به جایی که قوانین عکس روی زمین عمل میکنند، به جایی که انسان ها هم عکس آن چیزی هستند که روی زمین بودند، چه برسد به شهر ها. و به مترو وارد شو، جایی که شهر ها ویرانه اند و جهانی که ...

یک سال از نسل کشی مشهور Dark One ها میگذرد ، آرتیوم ه عنوان یک اسطوره می شناسند ، و به نوعی به تاریخ مترو پیوسته است. اما ، به نظر می رسد همه چیز خوب نیست. هنوز هم یکی از بازماندگان Dark One ها مانده است و هر کس نظرات مختلفی درباره ی سرنوشت این بازمانده دارد. اما آرتیوم را برای کشتن این آخرین نفر از نسل غیرانسان ها میروند اما ...

خیلی خوب است ، انگار این کتاب و شخصیت هایش و ضدقهرمانهایش را برای یک بازی نوشته اند. با اینکه داستان Last Light برداشتی مستقیم از کتاب ۲۰۳۴ نیست اما مسلما در دنیای مترو بنا شده و از همه چیزی که کتابها در خلق دنیایی پسا آخرالزمانی به وجود آورده اند استفاده ای صحیح و به جا میکند. متروی اولین در باره ی یک دنیای فاجعه زده بود که به یک قهرمان نیاز داشت تا آن را نجات دهد ، یک داستان اسطوره ای قهرمان ساز که خطی مشخص داشت و درباره ی یک کار بزرگ بود. بازی قبلی مترو از اول در مورد انجام یک کار خیلی بزرگ بود و از همان اول انتظار چنان صحنه ای رادر انتها داشتیم؟ اما فرق متروی دومین چیست ؟

این یکی در باره ی یک کار به ظاهر کوچک است که پله پله به یک کار خیلی بزرگ می انجامد. داستان همانطور که گفتم پله پله کارش را شروع میکند. هر اتفاقی در آن ، سنگ بنای اتفاق بزرگ تری است که پس از آن میبینید.

جدا از این موضوع ، در این بازی بیشتر آرتیوم را میشناسیم. اینجا بیشتر به خود آرتیوم پرداخته میشود. اینجا میتوانیم ببینیم که کودکی این بچه چه بوده (و ای کاش بدون لو دادن داستان میشد در مورد ارتباط های فوق العاده ی داخل بازی حرف زد). به علاوه این بار طرف رمانتیک داستان را هم داریم و این دقیقا چیزی بود که خلاءش در نسخه قبلی احساس میشد. اما این رابطه هم مشکلاتی دارد. اول اینکه اگر بتوانیم از نحوه آشنایی در نفر بگذریم (باتوجه به



monaco what's yours is mine

Majesco Entertainmen
Pocketwatch Games
Action/Adventure
MAC . PC . OS . XBLA

ساده و زیبا!

96%

نوآوری در گیمپلی،بخش چند نفره ی زیبا،استفاده از صحنه های اکشن،وجود تونل ها و راه های مخفی در بازی

چالش های تکراری،افراط در مخفی کاری

گیم پلی:گیمپلی بازی مونکو واقعا مثال زدنی است و شاید زیبایی و نوآوری در گیمپلی آن را در بازی دیگری ندیده باشیم.
گرافیک:بی نقص و زیبا و ساده.این سه صفت واقعا برآورده ی گرافیک این بازی میباشد که سازندگان به خوبی سعی کرده اند بر روی آن کار کنند.
صداگذاری: واقعا صداگذاری بهترین المان کار شده روی این بازی بود به قدری که واقعا دوست دارید این بازی را با صدای بلند انجام دهید.
داستان: در کل میتوان گفت مونکو با داشتن داستانی شبیه به داستان های ادونچر تمام خوبی های یک داستان غنی برای یک بازی دو بعدی را دارد.

طراحی محیط بازی نیز خوب کار شده است.بوته ها،ماشین ها و دیوار ها به خوبی کار شده اند و زیبا از آب در آمده اند و هیچ اشکال و ایرادی در آن نداشته. اما میرسیم به تخریب پذیری محیط.بله درست خوندین تخریب پذیری محیط.فکر کردید همه ی بازی های اکشن تخریب پذیری دارند.الان متوجه میشید.در بازی اگر شما کتک بخورید خونی که از شما رفته بر روی زمین باقی میماند و یا اگر نارنجک دودزا منفجر کنید این نارنجک دوده های سیاهی که روی پای شما مانده است را به روز زمین جا میگذارد. در کل میتوان گفت که مونکو یک گرافیک بی عیب و ایراد دارد.

صدای پای دشمن!

یکی از بهترین المان های این بازی صداگذاری و موسیقی آن میباشد. موسیقی بازی های دو بعدی معمولا زیبا و عالی میباشند تا اشکالات دیگر بازی رو بپوشانند.مونکو هم از این قاعده مستثنی نیست. موسیقی این بازی مرتبط با حال و هوای طنز گونه و مخفی کاری ساخته شده است که شباهت عجیبی به بازی "پرندگان خشمگین" دارد.موسیقی بازی در مواقع مختلف تغییر میکند مثلا هنگامی که دشمنان به شما شک میکنند موسیقی کمی حالت جدی تر به خودش میگیرد و وقتی که کاملا شناسایی میشود موسیقی حالت جدی به خودش میگیرد. صداگذاری بازی نیز زیبا و بی عیب و ایراد میباشد. صدای قدم های پای دشمنانان به قدری زیبا و کار شده است که در روند گیمپلی تاثیری بسزا دارد یعنی این که با صدای قدم های دشمنانان بتوانید بفهمید که چقدر به شما نزدیک هستند.صدای اشیا مختلف در بازی خیلی زیبا کار شده اند و جای تحسین دارند.صدای انفجار گلوله ها نیز زیبا کار شده است و عیب و ایرادی ندارد.در کل میتوان صداگذاری و موسیقی این بازی را مانند دیگر المان های این بازی بی نقص و بی عیب و ایراد دانست.

من و مونکو!

در کل میتوان گفت که بعضی اوقات بد نیست که دست از بازی های خشک و بی روح برداریم و کمی هم به چنین بازی هایی سر بزنیم.مونکو توانست به همگان نشان دهد که هنوز هم یک بازی دو بعدی میتواند ارزش های این سبک را حفظ و ارزنده نگاه دارد.پیشنهاد میکنم که در اسرع وقت این بازی را انجام دهید.

اتاق دیگر برود. قابلیت دیگر او این است که او میتواند به سرعت قفل های امنیتی را خراب کرده و وارد مکان های امنیتی شود.رنگ مورد علاقه ی این شخصیت بنفش میباشد.

The Gentleman:این شخصیت نیز مانند The Mole یکی از شخصیت های Unlockable بازی میباشد که در طول بازی شما میتوانید او را آزاد کنید.این شخصیت نیز مانند شخصیت های دیگر دارای دو قابلیت میباشد:اول اینکه این شخصیت میتواند پس از قايم شدن سریع تغییر چهره دهد.دوم اینکه ان که این شخصیت در مواقع خطر میتواند به سرعت محل را با ماشین ترک کند.رنگ مورد علاقه ی این شخصیت آبی نفتی میباشد.

The Hacker: این شخصیت نیز مانند دو شخصیت قبلی یکی از شخصیت های Unlockable میباشد که شما میتواند او را آزاد کنید.این شخصیت نیز مانند شخصیت های دیگر دارای دو قابلیت میباشد:اول اینکه این شخصیت به راحتی میتواند دوربین ها و کامپیوتر ها را هک کرده و دومین قابلیت این شخصیت این میباشد که دوام و ماندگاری هک او بیشتر از دیگر شخصیت ها میباشد.رنگ مورد علاقه ی این شخصیت سبز میباشد.

The Headred: این شخصیت دومین شخصیت زن این بازی میباشد که Unlockable میباشد و شما باید آن را در مرحله ها آزاد کنید. این شخصیت دو قابلیت دارد که به این صورت میباشد:اول این که او میتواند پلیس ها را گول زده و قفل در ها را باز کند و وارد اتاق ها شود و قابلیت دوم او این است که او نسبت به بقیه ی هم تیمی هایش درجه ی سلامتی مداوم تری دارد.رنگ مورد علاقه ی این شخصیت نارنجی میباشد.

یکی از المان های بد بازی تکراری بودن بخشی از مراحل است. در بعضی از مرحله ها شما شاهد گیمپلی بکناخت خواهید بود که به شدت به چشم می آید و شما خیلی راحت از آن قسمت عبور میکنید و هیچ چالش خاصی شما را درگیرش نمیکند.تنها اشکال گیمپلی همین میباشد و میتوان گفت گیمپلی بازی بسیار زیبا و سرگرم کننده بود.

مونکو ی زیبا ی من!

گرافیک بازی درخور و شان یک بازی گرافیکی است و میتوان گفت که این گرافیک را در همه ی بازی های دو بعدی نمیتوان مشاهده کرد.دشمنان در بازی بسیار زیبا طراحی شده اند و راه رفتشان هنگامی که شما را شناسایی میکنند به قدری خنده دار است که دوست دارید به دل سیر بخندید.

اگر شما توسط پلیس مورد ضرب و شتم قرار بگیرید از شما خون میرود و ردپای شما بر روی زمین باقی میماند و افسر پلیس به راحتی با دنبال کردن ردپاها شما را پیدا و شما را به سزای عمل قبیحانتان میرساند! یکی از بهترین ویژگی های این بازی قابلیت بازی چند نفره میباشد.شما میتوانید در بازی از ۲ الی ۴ نفر به صورت مولتی پلیر بازی کنید و به کمک یکدیگر مراحل را بگذرانید که ایده ی بسیار زیبایی میباشد. در بازی ۴ شخصیت قابل بازی و ۴ شخصیت Unlockable دارد که در ادامه به بررسی تک تک آن ها میپردازیم:

The Locksmith: این شخصیت یکی از شخصیت های قابل بازی میباشد.این شخصیت دو قابلیت دارد:اول اینکه این شخصیت به راحتی میتواند قفل درب ها را باز کرده و وارد اتاق ها شود و دوم اینکه او میتواند به راحتی از گاو صندوق ها و عابر بانک ها دزدی کند.رنگ مورد علاقه ی این شخصیت آبی میباشد.

The Pickpocket: این شخصیت نیز یکی از شخصیت های قابل بازی میباشد.این شخصیت دو قابلیت دارد:اول اینکه او یک میمون دارد که میتواند به سرعت و بدون سر و صدایی با کمک میمون سکه ها و اجناس مورد نظر را بدزدد بدون اینکه توجه نگهبانان را به سوی خود جلب کند.دوم اینکه این شخصیت میتواند به راحتی در تاریکی و بوته ها مخفی شود. رنگ مورد علاقه ی این شخصیت زرد میباشد.

The Cleaner: این شخصیت هم یکی از شخصیت هایی است که میتوانید با آن از ابتدا بازی کنید.این شخصیت نیز مانند دو شخصیت ابتدایی دو قابلیت دارد:اول اینکه او میتواند پلیس هایی که به او مشکوک شده اند را با سرعت دور بزند و از دست آن ها فرار کند.قابلیت دوم این شخصیت این است که او میتواند به سرعت برای خود کمک های اولیه جور کند. رنگ مورد علاقه ی این شخصیت صورتی میباشد.

The Lookout: این شخصیت که تنها شخصیت زن قابل بازی میباشد نیز دارای دو قابلیت است:اول این که او میتواند در ها و پنجره ها و سلول ها را سریع باز کند.قابلیت دوم این شخصیت این است که او از همه ی شخصیت های بازی سریعتر و چالاک تر است. رنگ مورد علاقه ی این شخصیت قرمز میباشد.

The Mole: این شخصیت یکی از شخصیت های Unlockable میباشد که در طول بازی شما میتوانید او را آزاد کنید.این شخصیت دارای دو قابلیت میباشد: یکی اینکه او به راحتی میتواند دیوار ها را شکسته و از اتاقی به

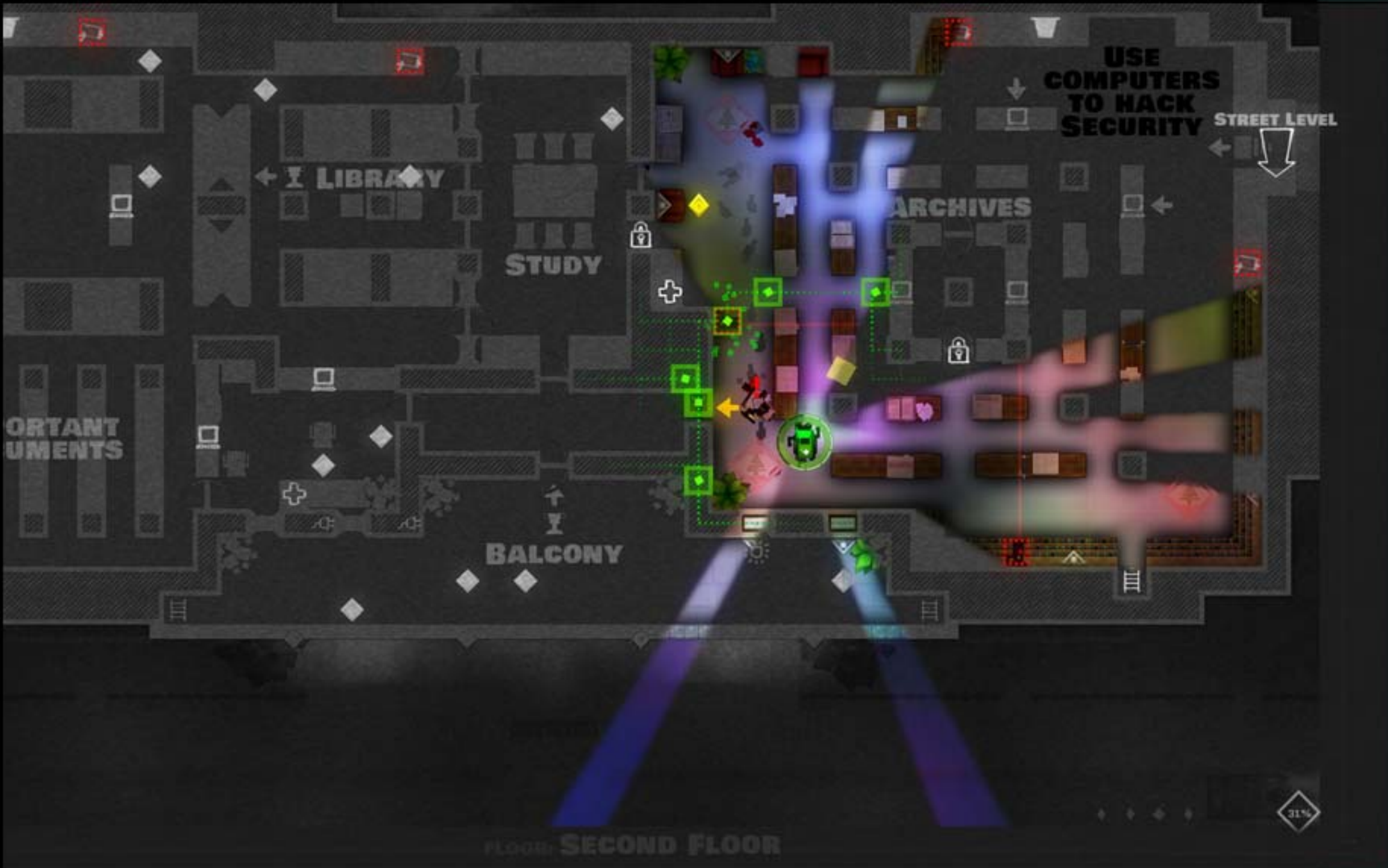
امسال بازی های اکشن و خشن زیادی قرار است به دست انتشار برسند و خیلی ها نیز انتظار این بازی ها را میشکنند.اما بعضی از بازی های هستند که علی رغم ساده بودن و رنگین نبودنشان بسیار به دل مینشینند و شما را ساعت های سرگرم میسازند.بازی "مونکو:چیزی که برای تو و برای من است" از آن دسته بازی هایی میباشد که شاید کم تحویل گرفته شده باشد اما پس از انتشار در روز ۲۴ آوریل ۲۰۱۳ ویا گرفتن متای ۸۵ ثابت کرد که چیزی از بازی های بزرگ کم ندارد و فقط اسم آن دو بعدی میباشد.

فرار از زندان!!!

داستان بازی از جایی آغاز میشود که چهار نفر به نام های Pickpocket, Locksmith, Cleaner, Lookout تصمیم میگیرند تا از زندان فرار کنند و از مونکو خارج شوند.اما بعد از فرار از زندان متوجه میشوند که آن ها به پاسپورت،پول،قاجاچچی نیازمندند.بنابراین حال شما باید به کمک دوستان خود تمامی اسباب لازم را برای نجات خود فراهم کنید. داستان بازی بسیار زیباست.یعنی داستان بازی کاملا در بطن گیمپلی بازی فرو رفته است.اسم گزاری روی شخصیت ها نیز بسیار جالب است و جنبه ی طنز گونه دارد مثلا اسمها به ترتیب چنین معنایی دارند:جیب بر،قفل بازکن،پاک کننده(قاتل)، مواظب که البته باید بداندید که شخصیت "مواظب" زن میباشد .

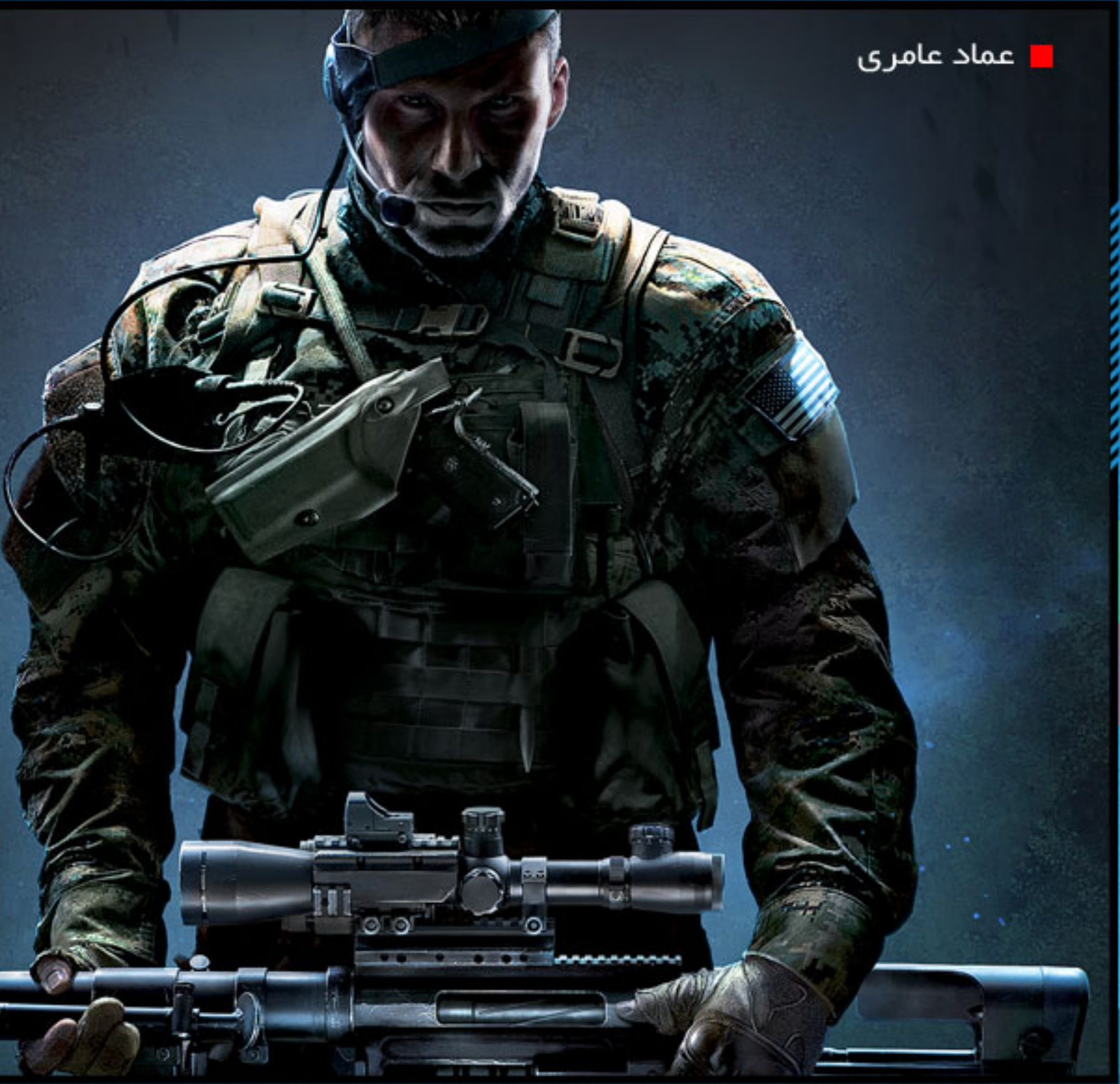
باید از مونکو فرار کنیم!!!

گیمپلی بازی بسیار دلچسب و زیبا میباشد.دوربین بازی به صورت دو بعدی میباشد و شما از بالا بر تمام امور ناظر هستید و میتوانید دشمنان را از دور تشخیص دهید. در طول بازی شما با رفتن به بازداشتگاه ها و زندان ها کار خود را پیش میرید و هر مرحله که میگذرد امنیت بازداشتگاه نیز بالا میرود.مثلا در مرحله ی از بازی شما به راحتی میتوانید تنها با شکستن درب یا قفل ها وارد اتاق ها شوید اما در بعضی از مرحله های دیگر شما باید کامپیوتر ها را هک کنید یا خط های قرمز امنیتی را برای چند ثانیه غیر فعال کنید که این کار ها کمی وقت بر هستند و اگر پلیس از راه برسد و شما را ببندد واولیا! در بازی شما نباید از جلوی خط های قرمز استراری عبور کنید به دلیل اینکه پلیس ها مکان شما را شناسایی کرده و با تمام سرعت به شما حمله ور شده و شما را مورد ضرب و شتم قرار میدهند پس باید کاملا مواظب باشید.در بازی شما میتوانید در تاریکی ها یا در بوته ها قايم شوید و از دیده شدن جلوگیری کنید.



یک نه چندان موفق

THERE ARE SOLDIERS
AND THEN THERE ARE
SNIPERS



■ عماد عامری

Sniper Ghost Warrior 2

City Interactive
City Interactive
Tactical FPS
PC . PS3 . XBOX 360

هوش مصنوعی بالای دشمنان، مخفی کاری واقع گرایانه، درجات سختی چالش برانگیز، اتمسفری قابل درک

مشکلات عدیده در بخش checkpoint، طراحی بعضی مراحل خسته کننده است، بخش چند نفره نه چندان جذاب

70%

گیم پلی: گیم پلی جذاب و درگیر کننده است و البته با غیر فعال کردن بعضی تنظیمات، چالش این بخش بیشتر نیز میشود

گرافیک: بازی از لحاظ بصری در سطح قابل قبولی قرار دارد اما متاسفانه از موتور Cry Engine 3 آتپور که میبایست استفاده نشده است.

صداگذاری: یکی از بهترین بخش های این عنوان صداگذاری عالی و اثرگذار آن است.

داستان: این بخش در حد قابل قبولی دارد اما نباید انتظار زیادی از آن داشت.

در چند سال اخیر، رقابت سختی میان عناوین FPS ایجاد شده است. در بعضی مواقع، شاهد عرضه شدن عناوینی هستیم که تلاش دارند به نوعی خود را در بازار های جهانی مطرح کنند و البته اغلب آنها سعی می کنند از زیر سایه سنگینی که عنوان COD برروی این سبک انداخته است، خارج شوند. اما باید گفت بیشتر این عناوین با فروشی کم مواجه می شوند و ضرر های زیادی به ناشر، وارد می آید. در نگاه اول، شاید نسخه اول عنوان Sniper Ghost Warrior یکی از این عناوین به شمار می رفت. در آن زمان، یک نکته بسیار بارز در مورد بازی وجود داشت. و آن هم این بود که سازنده سعی داشت تا حدودی با ایجاد خلاقیت، تجربه ای جدید را به مخاطبان ارائه دهد ؛ اما متاسفانه به ناچار مجبور بود تا از المان های دیگر عناوین FPS الگو برداری کند و البته این کار علاوه گرافیک بسیار پایین، باعث شد تا نسخه اول SGW آن چنان که باید موفق نباشد.

اما نسخه دوم نسبت به هم سبک های خود، تا حدودی برتری های خاص خود را دارد. بر خلاف نسخه اول، دیگر شاهد فیزیک بسیار بد در قسمت حرکت گلوله ها، و یا هوش مصنوعی بسیار پایین دشمنان نیستیم. مخفی کاری در بازی بیشتر از قبل واقع گرایانه شده است و اینبار با فیزیک قابل قبول تری در قسمت تیراندازی روبه رو هستیم.

قسمت campaign بازی به ۳ بخش اساسی تقسیم می شود و البته در هر بخش، شما مراحل متفاوتی را تجربه خواهید کرد. در قسمتی، شما نقش سربازی بانام Cole را برعهده می گیرید که از نیرو های ویژه OPS است. در بخش Cole شما تنها وظیفه کمک کردن به نیرو های ویژه ضربتی را دارید که برروی زمین درحال مبارزه هستند. البته کمک شما نیز مانند همیشه، ساپورت کردن این نیرو ها با اسلحه اسنایپر است. نکته جالب که در این بخش وجود دارد، یک فلش بک ساده در این قسمت است. در بخش Cole شاهد یک فلش بک به سال ۱۹۹۳ هستیم که چگونگی شکل گیری جنگ در Yugoslavia را نشان می دهد. در صحنه بعدی، بار دیگر به زمان حال برمی گردیم، جایی که Cole در مرز بین نپال و هند، درحال از بین بردن دشمنان با اسلحه اسنایپر است.

بخش های ظبط شده برای Scriptها، داستانی که به خوبی نوشته شده، انیمیشن هایی که به زیبایی طراحی شده و البته در آخر قدرت موتور Cry Engine 3 به بازی جلوه سینماتیک و هیجانی خاصی می بخشد. صدا گذاری که به بهترین نحو در بازی گنجانده شده است، شمارا به عمق ماجرا می برد. صدای اسلحه ها، صحبت های دشمن، صدای توپ های عظیم که از دور شنیده می شود و البته صدای حیوانات و موجودات مختلف در جنگل، همه و همه به بهترین نحو در بازی گنجانده شده اند و به همین دلیل بازیباز می تواند اتمسفر حاکم بر محیط را حس کند.

اما تنها عوامل بصری نیستند که SGW2 را بهتر از نسخه قبل جلوه می دهند ؛ بلکه باید گفت نواقصی که در نسخه قبلی وجود داشته، در نسخه دوم رفع شده است. هوش مصنوعی بازی تا حد قابل قبولی پیشرفت کرده و دیگر شاهد Freeze شدن دشمنان در محیط و یا حرکت های بی معنی آن ها نیستیم ؛ بلکه با کوچکترین شلیک، از خود واکنش نشان می دهند و سریعاً به کاور گیری مشغول می شوند. حرکات این دشمنان تا حدی واقع گرایانه بنظر می رسد که حتی هنگامی که در کاور باشند، با حر کاتی همچون مخفیانه نگاه کردن، به دنبال شما می گردند و البته کارهایی از این قبیل که آنها انجام می دهند، باعث می شود تا حس یک جنگ واقعی به مخاطب منتقل شود.

از آنجایی که در مورد AI(هوش مصنوعی) بالای این عنوان صحبت کردیم، بد نیست به موضوعی جالب توجه اشاره کنیم. همانطور که می دانید، این عنوان در سبک Stealth ساخته شده است و از آنجایی که در بازی شما نقش یک تک تیر انداز را برعهده دارید، صبر و حوصله در طول گیم پلی حرف اول را می زند. به طور فرض اگر در یک موقعیت مناسب برای از بین بردن دشمنان قرار دارید، بهتر است کار دشمنان را یک سره کنید. اما اگر موقعیتان نامناسب است، بهتر است تا آمدن دشمنان در حالت مناسب صبر کنید ؛ زیرا اگر تحمل این کار را نداشته باشید، و موقعیت خود را در زمان نامناسب عوض کنید، دشمنان متوجه حضور شما می شوند و البته کارتان بسیار سخت خواهد شد.

در این نسخه، شلیک کردن لذت بخش تر از گذشته است ؛ فرقی نمی کند که با استفاده از موس و کیبورد شلیک می کنید، و یا از گیم پد استفاده می کنید. شلیک کردن در این قسمت به لطف فیزیک بهبود یافته نسبت به نسخه قبلی، بسیار واقع گرایانه و البته جالب جلوه می کند. همانند گذشته، عوامل طبیعی همچون باد برروی شلیک اثری مستقیم دارند. اگر به یاد داشته باشید در نسخه اول، هدفهایی که قابل از بین بردن بودند، با رنگ قرمز مشخص می شدند. خوشبختانه در نسخه دوم می توانید با تنظیمات دلخواه خود، این سیستم را غیر فعال کنید تا طعم تجربه یک تیراندازی واقع گرایانه را بجشید.

اگر بازی را با گیم پد و برروی کنسول بازی کنید، کنترل آن بسیار آسان درنظر گرفته شده است. به راحتی می توان با گیم پد کنسول آن را کنترل کرد ؛ البته شایان ذکر است که ای آسانی و راحتی به اندازه کنترلی که شما در نسخه PC خواهید داشت، نیست. اما کنترل اسلحه به کمک گیم پد کنسول و درواقع RSright (stick) کار آنچنان چالش برانگیزی نیست. در هنگام کنترل زاویه دوربین، تنها در صورتی دچار مشکل خواهید شد که سریعاً پس از دویدن، اقدام به شلیک کنید که در اینصورت به دلیل ضربان قلب بالا، نمی توانید به درستی هدف گیری کنید.

برخلاف گذشته، تمرکز این نسخه برروی مخفی کاری است و تا حد امکان سعی شده تا از شلیک و درگیری مستقیم خودداری شود. در نسخه گذشته، قسمت های زیادی وجود داشت که بازیباز به اجبار باید به درگیری مستقیم تن می داد و اغلب اوقات، تنها المان های کوچکی در بازی دیده می شدند که سعی داشتند بازی را به مسیر اصلی خود یعنی مخفی کاری نزدیک کنند ؛ کاری هایی همانند کشتن سربازان از پشت به وسیله چاقو، و یا اسنایپ کردن دشمنان تنها در بعضی مواقع. خوشبختانه در این نسخه، گیم پلی بازی بر پایه مخفی کاری واقع گرایانه تر پایه ریزی شده است. دیگر می توانید به راحتی با توجه به پوششی که دارید، بین گیاهان و در عمق جنگل پنهان شوید و یا مکان های بهتری برای مخفی شدن پیدا کنید ؛ دقیقاً کاری که در نسخه قبلی معنی خاصی نداشت و حتی نمی توانستید مکانی برای پنهان شدن پیدا کنید! اما در این قسمت بین گیاهان، زیر کامیون ها و پشت انواع و اقسام وسایل می توانید به راحتی پنهان شوید.

متاسفانه یکی از اساسی ترین ایرادات بازی Checkpoint است. به طور طبیعی بازی بعد از پاکسازی

هر محیط توسط شما، سیو می شود.اما هنگامی که شما یک محیط را پاکسازی می کنید، مشخص نیست که آیا محیط مورد نظر بازی، برای سیو کردن دقیقاً همین محیط است، یا خیر. درواقع بعد از پاکسازی یک محیط، شما ممکن است مخفیانه به راه خود ادامه دهید و به محدوده بعدی برسید که این امر، سرعت زیادی را از شما می گیرد. می توان گفت که سیستم CP یکی از ایرادات اصلی این عنوان به شمار می رود.

متاسفانه مخفی کاری در بازی، با اینکه جایگاه بهتری نسبت به نسخه قبلی پیدا کرده است، به عوامل از پیش تعیین شده محدود می شود و آزادی عمل در بازی قابل درک نیست. همیشه تنها یک راه برای عبور از موانع و به اتمام رساندن ماموریت وجود دارد که خود، باعث ایجاد ضعف در یک عنوان مخفی کاری می شود. بازی از محیط های بزرگی در هر ماموریت تشکیل شده است که در نگاه اول بسیار گمراه کننده است و ممکن است بازیباز را گیج کند. اما به سرعت با محیط ماموریت خود آشنا خواهید شد.

در بخش Campaign با گیم پلی سرگرم کننده ای روبه به رو هستیم. اسنایپ کردن دشمنان از دور و البته از بین بردن آنها، کاری بسیار لذت بخش است. همچنین اگر تمامی تنظیمات بازی را که به بازیباز در طول بازی کمک می کند، خاموش کنید، می توانید از تجربه یک عنوان simulation در سبک تک تیراندازی، لذت ببرید. اما بخش Multiplayer این عنوان حرف چندانی برای گفتن ندارد و یا بهتر است بگوییم تنها برای رفع تکلیف در این عنوان جای داده شده است. در این بخش در قسمت deathmatch می توانید در گروه های مختلف تا سقف ۱۲ نفر به بازی کردن پردازید. البته نقشه هایی که در آنها بازی می کنید، بسیار کوچک است و تنوع خاصی در آنها دیده نمی شود.

اما در آخر باید گفت SGW2 عنوانیست که تجربه خوبی از تک تیرانداز بودن را در اختیارتان می گذراد. بخش Campaign به خوبی دارای هیجانات خاص خود است و بازیباز را به چالش می کشد اما متاسفانه بخش Multiplayer و البته Checkpoint ها در بازی ایرادات بسیار بزرگی به شمار می روند که به بدنه اصلی گیم پلی آسیب می رسانند.

باید گفت SGW2 یک Sequel متوسط و تقریباً خوب است که تجربه آن، خالی از لطف نیست.



DIAZ: That was close... Boat's clear, shoot his brains out before he gets back.

Way Of Dogg

Echo Peak
Games 505
Fighting
PSN . XBL

بن بست !

موسیقی، سرگرم شدن برای دقایقی در هنگام بازی به صورت دو نفره

60%

داستان، مبارزات تکراری، گرافیک فنی ضعیف و ...

گیم پلی: برای پیشروی در مراحل باید کلیدهایی را که روی تصویر ظاهر می‌شوند را به درستی اجرا کنید و در غیر این صورت یا شکست خواهید خورد و یا در پایان هر مرحله امتیاز کمی را صاحب خواهید شد.

گرافیک: گرافیک سل-شید بازی خوب است و تا حد بسیار زیادی از باگ‌هایی که در گرافیک فنی بازی مشاهده می‌شود را مخفی نگه داشته است

صدانگاری: با این که آهنگ‌های اسنوپ داگ دچار تغییراتی شده‌اند اما گوش فرا دادن به آن‌ها تحت هر شرایطی خوب است.

داستان: بهتر است قبل از این‌که بیشتر دچار سرگیجه شوید به فکر پی بردن به وقایع داستانی بازی نباشید. داستان در این بازی هیچ جایگاهی ندارد

■ امین شیروانی



عنوان طراحی شده‌اند. اکثر عناوینی که از گرافیک سل-شید استفاده می‌کنند به نوعی باید توازنی را که باید مابین طراحی شخصیت‌ها و محیط برقرار باشد رعایت کنند، اما متأسفانه رعایت این نکته چندان در روند ساخت WOD مد نظر نبوده است.

طراحی شخصیت‌ها خوب است و می‌توان از آن به عنوان یک نکته مثبت در بخش گرافیکی یاد کرد، اما محیط‌های پیرامون و مکان‌هایی که مبارزات در آن جا انجام می‌گیرند چندان زیبا و قابل توصیف ساخته نشده‌اند. عنوان WOD می‌توانست با توجه به زمینه‌ای که داشت بسیار بهتر از چیزی باشد که اکنون شاهد آن هستیم، اما متأسفانه همان مسئله‌ی همیشگی، بدست آوردن پول چشمان سازندگان بازی مبنی بر جایگاه واقعی که این عنوان می‌توانست داشته باشد را به طور کامل بست. قیمت بازی در شبکه‌های لایو نزدیک به ۱۰ دلار است و بعد از عرضه‌ی بازی برای گوشی‌های همراه، انتظار می‌رود قیمت نسخه‌های لایو بازی تا مقداری کاهش پیدا کند. پس بهتر است اگر قصد دارید بازی را به صورت قانونی از شبکه‌ی لایو تهیه کنید فعلاً دست نگه دارید چون در واقع این عنوان به هیچ وجه چیزی ندارد که بخواهید به خاطر آن خرج زیادی بر دست خود بگذارید. راهی را که سازندگان برای اسنوپ داگ در نظر گرفته‌اند کاملاً به بن‌بست خورده است.

WOD، یکی از آهنگ‌های اسنوپ داگ پخش می‌شود. شنیدن آهنگ‌های اسنوپ در زمان مبارزات برای طرفداران او بسیار جذاب می‌تواند باشد، اما متأسفانه بعضی از آهنگ‌ها همان نسخه‌ی اورجینال نیستند و کمی دچار تغییر شده‌اند. در هر حال شاید تنها به خاطر شنیدن آهنگ‌های اسنوپ بخواهید سیستم مبارزات و نحوه‌ی انجام دادن آن را تحمل کنید. حرکات و انیمیشن‌های شخصیت‌های در حال مبارزه کاملاً اتوماتیک انجام می‌گیرد و زمانی که دو شخصیت مبارزه در حال نبرد هستند عملیات کلید زنی آغاز می‌شود. تنها کاری که شما باید در مبارزات و برای پیروزی انجام دهید این است دکمه‌ها و جهت‌هایی که بر روی تصویر ظاهر می‌شوند را به درستی و در زمان صحیح فشار دهید. اگر تمامی دکمه‌ها را به درستی فشار دهید در اواسط و یا اواخر بازی می‌توانید یک ضربیه ویژه بر پیکر دشمن خود وارد کنید. این کلیدزنی‌های بی سروته بعد از زمان اندکی به شدت حوصله‌ی شما را سر خواهند آورد و بدتر از آن وقتی است که شاهد صحنه‌های تکراری در مبارزات هستید. متأسفانه سازندگان بازی در بخش گیم پلی همانند داستان ناموفق عمل کرده‌اند و شاید مبارزات تنها در دقایق ابتدایی بتوانند شما را راضی نگه دارند. گرافیک بازی هم با توجه به آرکید بودن آن چندان در سطح پایینی قرار ندارد. سازندگان گرافیک کارتون‌ی و سل-شید را برای این

عنوان آرکید است و قیمت آن بسیار کمتر از قیمت نسخه‌ی فیزیکی است، اما این مسئله به هیچ وجه قابل درک نیست که سازندگان بازی بخش داستانی را تا این حد ضعیف و بدون هیچ تب و تاب‌ی ارائه کنند. تنها کاری که استودیوی اکو پیک برای بخش داستانی انجام داده این است که یک مقدمه برای بازی نوشته و آن را بدون هیچ توضیح اضافه‌ای در دست بازی کننده‌ها قرار داده است. داستان بازی از جایی شروع می‌شود که فردی با نام "آمریکا جونز" در تمامی مسابقات خیابانی که انجام می‌گیرد پیروز می‌شود و به نوعی بهترین مبارز منطقه محسوب می‌شود. در طی این مسابقات، دوست دختر جونز کشته می‌شود. کشته شدن دوست دختر جونز به شدت روی توانایی‌های او تأثیر منفی می‌گذارد، اما قسم می‌خورد که قاتل دوست دخترش را پیدا کرده و از او انتقام بگیرد. برای دستیابی به همچنین هدفی، جونز تصمیم می‌گیرد که در نزد "اسنوپ داگ" به یادگیری فنون حرفه‌ای و ضربات مرگبار بپردازد. داستان بازی در اولین نگاه شاید جذاب به نظر برسد، اما به اندازه‌ای در طول بازی ابهامات و سوالات زیادی برای شما پیش خواهد آمد که به تنها چیزی که دوست ندارید فکر کنید همان بخش داستانی است. در کنار بخش داستانی، گیم پلی بازی نیز تعریف چندان ندارد. سبک بازی همانگونه که در جریان هستید، مبارزه‌ای می‌باشد. در طول مبارزات و به طور کلی در تمامی لحظات بازی

یکی از بهترین راه‌های جلب مشتری و بدست آوردن پول، استفاده‌ی تبلیغاتی از چهره‌های محبوب و مشهور است. صنعت بازی‌های کامپیوتری نیز از این قاعده مستثنی نبوده. تا به حال چندین استودیو با استفاده از به کار بردن نام شخصیت‌های مشهور دنیای موسیقی و یا سینما سعی به جذب بازی کننده‌ها و در انتها فروش بیشتر عنوانین خود کرده‌اند. اما اگر واقع بینانه به این مسئله نگاه کنیم، هیچکدام از عناوینی که نام یکی از افراد مشهور روی آن حک شده باشد در سطح خوبی قرار نداشته‌اند و اکثر آن‌ها چه از لحاظ تجاری و چه جذب مخاطب کاملاً ناموفق عمل کرده‌اند. استودیوی Games 505 که زمینه‌ی کاری اصلی آن‌ها ساخت بازی‌های انحصاری نظیر Cooking Mama برای کنسول دستی DS بوده، در پرونده‌ی کاری خود عناوینی نظیر Sniper و Il-2 Sturmovic برای کنسول‌های خانگی نیز به چشم می‌خورد. این استودیو چندی پیش عنوان Way Of Dogg را معرفی و اعلام کرد که این بازی قرار است توسط استودیوی زیرمجموعه‌ی خود، Echo Peak برای شبکه‌های PSN و Xbl در دسترس بازی کننده‌ها قرار بگیرد. شاید در ابتدا حضور اسنوپ داگ، یکی از محبوب‌ترین رپرهای حال حاضر دنیای موسیقی در قالب یک شخصیت کامپیوتری بسیار جذاب به نظر می‌رسید، اما متأسفانه همه چیز به همان منوالی که شما می‌خواهید پیش نخواهد رفت. شاید WOD یک



محصاحبه با پویان کبودوند مدیر پروژه های تیم کارخانه رویایی



اینکه گفتید ساخت این بازی بیشتر جنبه آموزشی تجربی داشت کمی توضیح می دید ؟

۶ سال پیش وقتی ما کارمون رو شروع کردیم هیچ موسسه و یا ارگان و یا رشته آموزشی برای بازی سازی در کشور وجود نداشت. ما مجبور بودیم که کارمون رو خودمون یاد بگیریم و self-taught باشیم. چون تجربه نداشتیم و هر دفعه یک پروژه شروع میکردیم و بعد از یک مدت از ادامه اش منصرف میشدیم. این بخاطر این بود که ما کار رو بلد نبودیم و مدام باید از تجربه های قبلیمون استفاده میکردیم و به اون چیزی اضافه میکردیم. پروژه سرزمین رویا زمانی شروع شد که ما تجربه مون به حداقل رسیده بود و میتونستیم یک پروژه واقعی رو شروع کنیم. و در اول هم کار فقط بعنوان یک کاری شخصی بود نه بعنوان یک کار تجاری. در هر صورت در ساخت این بازی ما چند برابر زمانی که قبل از شروع پروژه تجربه کسب کرده بودیم، کسب تجربه کردیم.

آیا در آینده باید منتظر سرزمین رویا جدید باشیم ؟

اگه سرمایه خوبی برای ساخت عنوان بعدش وجود داشته باشه و تیم بتونه خودش رو بالا بکشه حتما بدنبال ادامه دادن نسخه های بعدی از این بازی هم هستیم

ممنون از اینکه وقت ارزشمند خود رو برای گیمفا گذاشتید اگر سخنی یا پیامی برای خوانندگان دارید لطفا بیان کنید .

اول از مسئولین مجله گیمفا تشکر و قدردانی میکنم و بعد به دوستان بازیساز میگم که گیم ساختن رو توی ایران بعنوان یک شغل نگاه نکنید. اگه هم علاقه دارید فقط خودتون کار کنید و اگر زمانی به فکر تجاری شدن افتادید برید به سمت بازارهای خارجی.



ساخت بازی از کی شروع شد و چقدر طول کشید و شامل چند ساعت گیم پلی هست ؟
ساخت بازی از مهر ۸۹ بصورت پیکسلی شروع شد! و در سال ۹۱ بصورت طرحهای اچ دی از ابتدا ساخته شد.

در مورد مدت زمان گیم پلی بازی میشه گفت یک ساعت برای کسی که روون بازی رو انجام بده. بازی گیم پلی خواهد داشت

این خبر که همه جا بخش شده که برای بازی سرزمین رویا ۲ ناشر پیدا نشده واقعیت داره ؟

در مورد پیدا نشدن ناشر برای بازی بله این حرف کاملا درسته و میشه گفت ناشرهایی که بازی رو دیدن یا قصد تغییر در بازی رو داشتن که امکانش برای تیم وجود نداشت یا قصد خرید بازی زیر قیمت که باز هم به ضرر تیم بود

می تونید کمی از برنامه های آینده تیم کارخانه رویا هم بگید ؟

در حال حاضر تیم کارخانه رویایی برای آینده تصمیم گیری نمیکنه و این بحث رو موکول به بعد از اتمام ساخت پروژه بعدی خودش قرار داده چون همونطور که گفته شد تیم یک تیم مستقله و از هزینه های شخصی پروژه های خودش رو جلو میره که این واقعا برای تیم سخته پس تا زمانی که تیم نتونه در قبال ساخت یک بازی هزینه های خودش رو دربیاره صحبت در مورد آینده این تیم کمی سخت میشه.

شما به عنوان یک بازیساز صنعت بازی سازی کشور رو تو چه سطحی می بینید ؟

در حالت فعلی باید گفت افتضاح! قرار بود با راه اندازی بنیاد ملی ساختن گیم به یک صنعت تبدیل بشه که دقیقاً بر عکس همین مطلب به وقوع پیوست! ناشر های ما فقط کارشون رایت cd هست و هیچ ناشر واقعی در کشور نداریم، هر عنوانی هم که بازیسازهای ما بسازن آخرش به ضرر developer تموم میشه. بازی های دو بعدی هم که در سطح جهان فقط روی بازارهایی مثل psn و xbla و یا steam قابل انتشار هستن که ما هیچ دسترسی نداریم ! در اینصورت برای نشر داخلی هیچ امیدی نیست و نمیشه گفت آینده ای برای صنعت بازیسازی ایران وجود داره

با تشکر از اینکه وقتتون رو در اختیار ما قرار دادید.برای ما و مخاطبین گیمفا خودتون رو یک معرفی ابتدایی کنید.

با سلام خدمت شما و خوانندگان مجله گیمفا من پویان کبودوند هستم متولد ۱۳۶۵ رشته حسابداری و مدیر پروژه های تیم کارخانه رویایی

چی شد که به این فکر افتادید داستان بازی سرزمین رویا رو بازگویی کنید ؟

سال ۱۳۸۵ بود که در یکی از سایتهای مربوط به بازیسازی متوجه یک بازی ایرانی بنام سرزمین رویا شدم و خب چون تا به اون لحظه بازی ایرانی بازی نکرده بودم بازی رو دانلود کردم و شروع به بازی کردم ، بازی پتانسیل داستانی خیلی خوبی داشت و میشه گفت از بازی تماما لذت بردم اما بازی از لحاظ گرافیکی دارای ضعف بود که خیلی من رو اذیت میکرد بنابراین با سازنده بازی آقای مهدی فنایی در مورد ارائه سرزمین رویایی با گرافیک بهتر و گیم پلی جدیدتر صحبت کردم که بعد از مشکلات فراوان بر سر اجازه دوباره سازی موفق به دریافت اجازه از ایشان شدم و شروع به ساخت نسخه ویرایش شده بازی کردم

از چه انجینی برای بازی استفاده شده و در حین کار با آن انجین به مشکلی برخوردید ؟

برای ساخت بازی از game maker 8 استفاده کردیم و در حال ساخت با مشکلات بسیاری از جمله نبود سیستم مدیریت منابع مناسب برای بازی های بزرگ در انجین مواجه شدیم که این امر مارو مجبور کرد هر مرحله رو بصورت سورس های جداگانه طراحی کنیم و در آخر همه رو بهم اتصال بدیم ، البته طراحی یک سیستم مدیریت منابع شخصی! تغییرات در سیستم صوتی بازی و نبود امکان پخش فرمت های ویدئویی. مشکل در مدیریت فضای RAM توسط game maker و stable نبودن آن بر روی سیستم های مختلف.هم مشکلاتی بود که ما با این انجین داشتیم

تیم سازنده بازی از چند نفر تشکیل شده و آیا تا به حال خرجی هم برای دستمزد اعضای تیم کردید ؟

تیم کارخانه رویایی تیمی مستقل و از دو عضو تشکیل شده یک گرافیکست و یک برنامه نویس ، البته ما اعضای غیر ثابتی هم داشتیم که گاهی بصورت داوطلبانه و گاهی هم بصورت دستمزدی در خدمت تیم بودند در مورد خرج و هزینه این اعضا هم بله ما هزینه یا دستمزد این عزیزان رو پرداخت میکنیم، اما متأسفانه هنوز موفق به پرداخت دستمزد گرافیکست و سازنده موزیک و دوبله های بازی سرزمین رویا نشدیم

”ناشرهایی که بازی رو دیدن یا قصد تغییر در

بازی رو داشتن که امکانش برای تیم وجود

نداشت یا قصد خرید بازی زیر قیمت که باز هم

به ضرر تیم بود“

GAMEFA

گیمفا

وب سایت خبری/تحلیلی بازی های ویدئویی

به روزترین اخبار،مقالات تخصصی،

انجمن های گفتگو و ...

WWW.GAMEFA.COM

PICTURE+



معلومه بعضيا واسه تجربه XBOX ONE طاقت ندارن!



WATCH (THE) DOGS





PLUS.GAMEFA.COM