

گیمفا

مجله الکترونیکی گیمفا دیجیتال

www.Gamefa.com

شماره هفدهم

آذر ۱۳۹۶

December 2017



گیمفا

مجله الکترونیکی گیمفا دیجیتال - آذر 1396

40-43

II: Revenant Kingdom



34-39

The Evil Within 2

66-71

Wolfenstein II: The New Colossus II



سعید آقابابایی

سخن سردبیر

سلامی به وسعت و عظمت دنیای بازی‌های رایانه‌ای به افرادی که به واقع شرمند می‌شوم از این که بخواهم نامشان را فقط به عنوان «کاربران گیمفا» بیاورم، افرادی که حالا دیگر دوستان و خانواده من و گیمفا هستند و بی تردید صاحبان اصلی گیمفا. واقعا داشتم فکر می‌کردم از روزی که وارد گیمفا شدم تا به امروز، دیگر کار از «کاربران» گذشته است و حالا همه شما دوستان عزیز و خانواده دوم من هستید. در طی این مدت به حدی از شما محبت و معرفت دیدم که به واقع معنایی جدید برای رفاقت برای من تعریف شد. شمایی که از همان ابتدا حامی بنده و گیمفا بوده اید و تا به امروز نه تنها پشت ما را لحظه ای خالی نکرده اید بلکه همواره قوت قلب و انگیزه گیمفا بوده و هستید و سبب شده اید تا برای من اینجا بیشتر یک خانواده و جمع دوستانه باشد تا یک سایت. دوستان عزیزم سال 2017 هم نفس آخرش را می‌کشد و دارد جایش را به قدم نو رسیده ای به نام سال 2018 می‌دهد که قرار است به مانند اجدادش در سال‌های اخیر، ما بازیبازان را خیلی خوشحال کند و پر باشد از بازی‌های رنگارنگ و زیبا که هر چه بیشتر باعث اعتلای صنعت و هنر بازی‌های رایانه ای می‌شوند. یادم است در شماره پاییز سال گذشته بود که داشتم می‌گفتم سال 2017 دارد می‌رسد و چشم بر هم بزنییم می‌بینیم که منتظر 2018 هستیم و به خدا قسم که انگار حتی چشم هم بر هم نزدیکیم و منتظر 2018 شده ایم. باز یک سال دیگر بزرگتر شدیم و هر سال که می‌گذرد وقت برای بازی کردن کمتر و هر کمتر می‌شود و مشغله‌ها بیشتر و بیشتر. باید از وقت آزاد خود کاملا بهینه استفاده کرده و آن را به بازی‌هایی اختصاص دهیم که واقعا انتخاب اولمان هستند زیرا دیگر شاید نشود مانند قدیم همه بازی‌ها را یکی یکی تمام کنیم و بگذاریم کنار. اما به هر شکل روح ما به دنیای بازی‌های رایانه ای گره خورده است و هرگز و هرگز به طور کامل از آن جدا نمی‌شود و تا همیشه عشق به این دنیای بی نظیر در دل ما بازیبازان باقیست. امروز نوبت رسیده به مجله هفدهم گیمفا دیجیتال که قصد داریم آن را به نوعی به عنوان هدیه شب پلدای گیمفا به شما عزیزان تقدیم کنیم و باشد که از این مجله و تلاشی که برای تهیه آن شده است، رضایت داشته باشید و بتوانیم ذره ای از محبت‌های شما را جبران نماییم. در پایان هم تنها می‌گویم «ببایید از بازی کردن و تک تک لحظاتی که در این دنیا می‌گذرانیم و زمان‌هایی که با هم در مورد علایق مشترکمان صحبت می‌کنیم، لذت ببریم و هیچ وقت کام هم را تلخ نکنیم.»

موفق و پیروز باشید

مدیر مسئول

کسری نراقی

سردبیر

سعید آقابابایی

طراحی و صفحه‌آرایی

فرزین سلیمی

اعضای تحریریه مجلهسعید آقابابایی میثم عبداللهی پور - حسین غزالی -
محمدحسین باجلان - رضا توکلی - محمد آریامقدم

فهرست

Ni no Kuni

22-23

Gran Turismo Sport

**اخبار**

◆ 4-5

نقد و بررسی

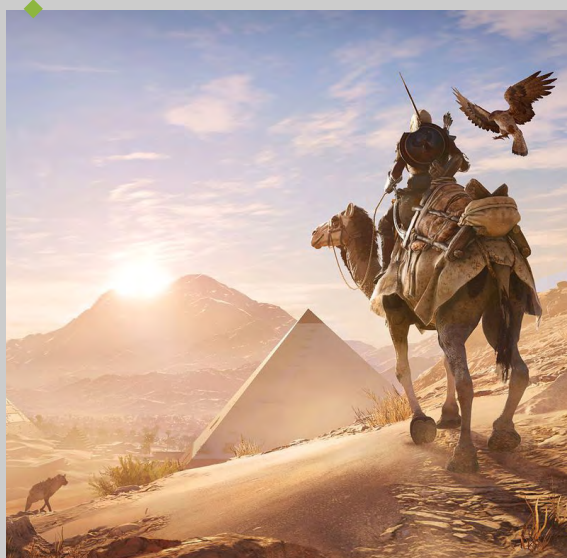
Destiny 2	6-9
Pro Evolution Soccer 2018	10-15
Cuphead	16-17
Gran Turismo Sport	22-23
Middle-earth: Shadow of War	24-29
FIFA 18	30-33
The Evil Within 2	34-39
Assassin's Creed: Origins	54-57
Call of Duty: WWII	58-61
Forza Motorsport 7	62-65
Wolfenstein II: The New Colossus	66-71

برترین‌ها◆
برترین عناوین سبک وحشت در
تاریخ بازی‌های رایانه‌ای 48-53**پیش‌نمایش**

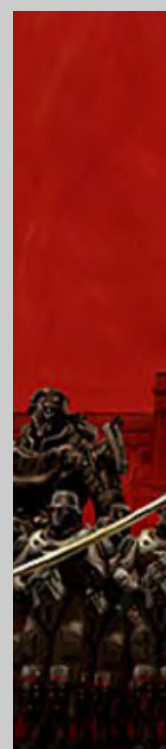
Ni no Kuni II: Revenant Kingdom	40-43
Far Cry 5	44-47

ذره‌بین◆
بررسی دلیل درآمدزایی شگفت‌انگیز
بازی‌های موبایل 18-21**54-57**

Assassin's Creed: Origins

**6-9**

Destiny 2



Bad Company 3، شایعه یا واقعیت؟!



آمد، درس عبرت بزرگی گرفته است! اما بالاخره پس از کش و قوس‌های فراوان و سردرگمی‌های زیاد کاربران، این یوتیوبر مصاحبه‌ای با خبرنگار یوروکیمر انجام داد و بخش زیادی از گفته‌های قبلی‌اش را تکذیب کرد. اما آنچه که در مصاحبه این فرد بسیار قابل توجه است، اطلاعاتی است که درباره بازی‌های در دست ساخت EA داشت! او به ساخته شدن دو بازی توسط دو شعبه لس‌آنجلس و سوئد دایس اشاره کرد و خوب واضح است که این کاربر اطلاعات خاصی درباره این جریان داشته است. همانطور که پیش از این، صحبت‌هایی هم درباره Battlefield 1 قبل از انتشار داشته که همگی درست از آب درآمده بودند. درنهایت، با تمام این تفصیلات، می‌توان برداشت کرد که حداقل بازی‌هایی توسط دایس و در ادامه سری بتلفیلد در دست ساخت هستند اما لاقبل برخلاف گفته‌های اولیه AlmightyDaq در سال ۲۰۱۸ منتشر نخواهند شد!

مدتی پیش، AlmightyDaq یکی از کاربران معروف یوتیوب اقدام به صحبت درباره بازی جدید سری بتلفیلد با نام Bad Company 3 نمود. صحبت‌هایی که شعله شایعات را بیش از پیش بالا کشید و با واکنش‌های زیادی همراه بود. به گفته او، داستان و اتفاقات بازی Battlefield: Bad Company 3 بعد از جنگ ویتنام اتفاق خواهد افتاد و کلاس‌های قبلی بازی مانند Engineer و Assault، Support، و Recon دوباره به این سری باز می‌گردند. قابلیت شخصی سازی سلاح‌های بازی مانند نسخه‌های قبلی در این بازی وجود خواهند داشت و البته گویا این شخصی‌سازی بهتر از همیشه در Bad Company 3 نمایان می‌شوند. مهمتر از آن هم این بود که سیستم پرداخت‌های درون برنامه این عنوان به گفته AlmightyDaq در این بازی وجود نخواهد داشت و شرکت الکترونیک آرتس از جریانات و اتفاقاتی که برای بازی Star Wars Battlefront 2 پیش



فروش پلی‌استیشن ۴ ۷۰/۶ میلیون نسخه را رد کرده است!

پس از اتمام جمعه سیاه و ثبت رکوردی در تاریخ این کنسول، حال سونی خبر از یک رکورد جدید می‌دهد! فروش PS4 از مرز ۶/۷۰ میلیون نسخه عبور کرده است. در کنار این اتفاق، فروش ۲ میلیونی دستگاه پلی‌استیشن وی آر نیز خبر خوب دیگر سونی برای طرفداران این کمپانی است تا بار دیگر موفقیت فوق‌العاده‌شان را جشن بگیرند. همچنین مورد دیگری که توسط SIE منتشر شد میزان فروش بازی‌های پلی‌استیشن ۴ است که به حدود ۶۱۷/۸ میلیون نسخه رسیده است.



L.A. Noire هم اکنون در دسترس کنسول‌های نسل هشتم

نسخه بازسازی شده L.A. Noire که یکی از عناوین بسیار خوب راکستار گیمز به‌شمار می‌رود هم اکنون برای تمامی کنسول‌های نسل هشتمی قابل خریداری است. نسخه‌ی نینتندو سوئیچ L.A. Noire علاوه بر بازی اصلی و تمامی محتویات اضافه‌اش، از قابلیت تشخیص حرکت کنترلرهای جوی-کان، زاویه‌ی دوربین جدید و پشتیبانی از صفحه‌ی لمسی بهره می‌برد. نسخه PlayStation 4 و Xbox One این عنوان دستخوش تغییرات بسیار خوبی مانند نورپردازی بهتر و رزولوشن ارتقا یافته، بافت‌های باکیفیت و زاویه دید بهتر می‌شوند. گفتنی است که در آینده، این بازی برای هدست واقعیت مجازی اچ‌تی‌سی وایو هم عرضه می‌شود که البته قرار نیست شاهد همان بازی اصلی باشیم. L.A. Noire در سال ۲۰۱۱ توسط راکستار گیمز برای کنسول‌های نسل هفتمی منتشر شد.

کنسول‌های نسل هشتم میزبان DMC Collection خواهند بود.



اطلاعات به دست آمده در ۱۳ مارس ۲۰۱۸ (۲۲ اسفند) با قیمت ۳۰ دلار به صورت دیجیتالی و فیزیکی منتشر می‌شود. همانطور که می‌دانید، این مجموعه قبل‌تر در نسل هفتم عرضه شده و اکنون نیز شاهد سه نسخه ابتدایی سری DMC خواهیم بود. یعنی Devil May Cry، Devil May Cry 3: Dante's Awakening، و Devil May Cry 2: Special Edition.

سالهاست که با عنوان Devil May Cry و شخصیت دوست‌داشتنی آن وقت گذرانیم و لذت بردیم. حال خبرها حاکی از این است که DMC Collection قرار است برای کنسول‌های نسل هشتم عرضه بشود و بار دیگر ما را به دنیای شناخته شده خود بفرستند. این مجموعه که برای پلی‌استیشن ۴، ایکس‌باکس وان و رایانه‌های شخصی تأیید شده، طبق

حضور در E3، بازهم برای همه آزاد خواهد بود!

به واقعیت می‌پیوندند! بر اساس این اطلاعات، نفرانس سال آینده نیز برای عموم آزاد بوده و علاقه‌مندان می‌توانند با تهیه بلیط‌های آن در این رویداد شرکت کرده و در کنفرانس‌های مختلف آن حضور داشته باشند. اطلاعات مختلفی هم از بلیط‌ها و قیمت آنها منتشر شد که برای اقبال مختلف فعال در صنعت بازی‌های ویدیویی تدارک دیده شده‌اند. مانند بلیط مخصوص تجار (با قیمت ۹۹۵ دلار)، بلیط متخصصان و توسعه‌دهندگان بازی‌ها و البته بلیط مخصوص کاربران عادی (با قیمت ۲۴۹ دلار)

در تب و تاب عرضه بازی‌های جدید و انتظار کشیدن‌های بی‌پایان طرفداران برای بازی‌های محبوبشان، شاید E3 یکی از بهترین اتفاقات برای منتظران عاشق عناوین آینده باشد. به رسم هرسال، E3 2018 هم برگزار خواهد شد اما آنچه که برای افراد عادی خیلی مهم و مورد انتظار خواهد بود، امکان شرکت آزاد در این مراسم، همانند سال گذشته است. اتفاقی که با استقبال بی‌نظیری از سوی مردم روبرو شد. حال اطلاعات مهمی از سوی صفحه ثبت‌نام این کنفرانس در انجمن ResetEra منتشر شد که نشان می‌دهد این خواسته طرفداران،

برندگان مراسم



مراسم بزرگ TGA افتاده باشد. جایزه بهترین روایت نیز به عنوان فوق‌العاده What Remains of Edith Finch تعلق گرفت. یکی از خلاقانه‌ترین بازی‌های نسل هشتم که با ایده خاصی که در خودش جای داده بود، حسایی قوی ظاهر شد و لذت‌پسیدن خلاقیت ناب را به همگان هدیه داد. Cuphead دوست‌داشتنی نیز جایزه بهترین کارگردانی هنری را از آن خود کرد. جایزه برترین موسیقی نیز در دستان عوامل NieR: Automata آرام گرفت. در ادامه گزیده‌های از دیگر جوایز مراسم را می‌بینیم.

به‌مانند این سالها، مراسم TGA دوباره برگزار شد و بهترین بازی‌های سال معرفی شدند. نمایشی که با استقبال بی‌سابقه‌ای نسبت به سال گذشته داشته و البته یکی از بهترین‌های آن بود. ستاره درخشان مراسم امسال نیز The Legend Of Zelda بود که به عنوان بهترین بازی سال ۲۰۱۷ معرفی گردید. عنوانی که با عملکرد فوق‌العاده‌اش همه را شگفت زده کرد. علاوه بر جایزه بهترین بازی سال، جایزه بهترین کارگردانی هم در دستان TLOZ قرار گرفت تا یکبار دیگر نیز این اتفاق، اینبار در جریان

بهترین بازی مستقل

Cuphead



بهترین نقش‌آفرینی

Persona 5



بهترین صداگذاری

Hellblade: Senua's Sacrifice



بهترین بازی اکشن ماجراجویی

The Legend of Zelda: Breath of the Wild



بهترین بازی اکشن

Wolfenstein II: The New Colossus



بهترین بازی ورزشی / مسابقه‌ای

Forza Motorsport 7



بهترین بازی استراتژی

Mario + Rabbids Kingdom Battle



بهترین بازی خانوادگی

Super Mario Odyssey



بهترین بازی مبارزهای

Injustice 2



ضرر سه میلیارد دلاری الکترونیک‌آرتس به خاطر Star Wars Battlefront II

ضرر هنگفت باشند. نخست عملکرد سودجویانه EA که سبب تنفر هرچه بیشتر بازی‌بازان و در نهایت پیش آمدن مسائل مختلفی شد که اکنون می‌بینیم. اگرچه الکترونیک‌آرتس با عرضه آپدیت‌ها و اصلاحات مختلف در بازی، سعی در پوشاندن لکه‌های ایجاد شده داشت، اما بازهم نتوانست جلودار عواقب کارهایش باشد.

پس از سروصدهای بی‌پایان و جنجال بزرگی که الکترونیک‌آرتس با انتشار Star Wars Battlefront II به راه انداخت، اکنون خبرها حاکی از ضرر بی‌سابقه EA هستند. سهام این شرکت در بورس اوراق بهادار ۵/۸ درصد افت کرده که همین موضوع، سبب ضرر سه میلیارد دلاری به این کمپانی بزرگ شده است. دلایل مختلفی می‌توانند مسبب این



از سر، نوشت

♦ میثم عبداللهی پور

DESTINY 2





آوری که قطعاً ناشری چون Activision را خوشحال می‌کند، موفق به جلب نظر مثبت منتقدان هم شد و حتی به عنوان یکی از بهترین بازی‌های چندنفره آنلاین و شوتر شناخته شد. پس از عرضه شدن آخرین بسته گسترش دهنده Destiny و تغییرات عظیمی که در بازی ایجاد شد، در تابستان ۲۰۱۷، بانجی خبر از ساخت نسخه‌ی دوم سری داد. نسخه‌ی دومی که به نظر بسیاری از بازی‌کننده‌ها، شبیه به یک بسته گسترش دهنده عظیم است. اما با همه این موضوعات، Destiny 2 عناصر و هویتی خاص را در خود دارد که ما را مجبور می‌کند آن را به عنوان یک بازی کامل و جدید قبول کنیم.

جدا شدن بانجی از پیکره مایکروسافت، یکی از رویدادهایی بود که جامعه بازی‌های ویدئویی را نگران کرد، از طرفی آینده سری درخشان هیلو دچار ابهام شد و از سوی دیگر، بانجی با پیوستن‌اش به ناشری مثل اکتیویژن، مخاطبان را در مورد بازی‌های آینده این استودیو خلاق نگران کرد. اما بانجی با معرفی اولین عنوان نسل هشتمی‌اش، با سرعتی باور نکردنی به مرکز توجهات بازگشت، عنوان چند نفره آنلاین Destiny با وجود المان‌های نقش‌آفرینی فراوان و بهره‌بردن از اصول یک بازی در دسته بندی MMO، توانست موفقیت چشم‌گیری کسب کند، و علاوه بر فروش حیرت



که نمی‌توان از آن‌ها چشم‌پوشی کرد. در کنار این موضوعات اما، سبک اپرای فضایی، به دلیل وسعت قصه و فرهنگی که در داستان‌ش شکل می‌گیرد، به شخصیت شرور قدرتمندی نیاز دارد. شخصیتی که بتواند همچون دارث ویدر در جنگ‌های ستاره‌ای و یا کالکتورها در سری مس افکت، رعشه به اندامتان بیاندازد. دنیای سری Destiny که توسط بانجی خلق شده، در بخش جزئیات و نژادها و موجودات هیچ چیزی کم ندارد، در حقیقت دنیای دستنی، به عنوان یک دنیا در سبک اپرای فضایی، بسیار غنی و با جزئیات است و می‌تواند دوست‌داران این سبک را کاملاً راضی کند، اما دستنی ۲، در بخش دوم و در خلق یک شخصیت شرور که وحشت به اندامتان بیاندازد، کمی ناتوان است. شخصیت شرور بخش داستانی بازی، دومینوس گاول، که در میان نزاع دیگر نژادها به ناگه به «آخرین شهر» یورش می‌آورد، در ابتدا بسیار دهشتناک و ترسناک به نظر می‌رسد. اما نویسندگان بانجی، فرصت کافی را در اختیار این شخصیت قرار نمی‌دهند تا خودش را به شما بشناساند و رعب و وحشت را در منظومه شمسی حاکم کند. او قدرتی بسیار زیاد دارد و لژیون سرخ گوش به فرمانش از هیچ کاری سرباز نمی‌زنند، با این حال اما، گاول به دلیل پرداخت نامناسب، رفتارهای کاملاً کلیشه‌ای که بارها از دیکتاتورهای نظیر او دیده‌ایم و همچنین، ظاهری که فقط قصد دهشتناک‌تر کردن او را دارد، در حد و اندازه یک شرور که گرفتار کلیشه‌ها و کهن‌الگوهاست، باقی می‌ماند. به این ترتیب، بخش داستانی دستنی ۲، با

پیکره اصلی عنوانی مثل Destiny 2، توسط عنصری به نام گیم‌پلی شکل می‌گیرد، چرا که یک بازی آنلاین و چند نفره کلان، بیش از هر چیز دیگری، توسط گیم‌پلی خودنمایی کرده و مخاطب جذب می‌کند. اما دستنی ۲، به عنوان یک بازی کامل، علاوه بر بهینه‌تر کردن گیم‌پلی نسخه قبلی، توانسته با ارائه کردن یک بخش داستانی درجه یک، که اتفاقاً می‌توانید آن را به صورت تک نفره هم پیش برده و تجربه کنید، از ارزش بسیار زیادی برخوردار است. این بخش داستانی به کمک پیش‌فرض عظیم سری، که در دنیایی در ساب-ژانر اپرای فضایی شکل گرفته، کامل می‌شود. سبک اپرای فضایی، از آن دسته خرده-سبک‌هایی است که مخاطبان بسیاری را جذب کرده و امتحانش را در میان بازی‌های ویدئویی پس داده، از بازی‌های مرتبط با سری عظیم جنگ‌های ستاره‌ای (Star Wars) گرفته تا سری موفق و دوست‌داشتنی Halo که دست‌پخت همین بانجی دوست‌داشتنی بوده است. این سبک، به سازندگان اجازه می‌دهد تا داستانی بسیار عظیم‌تر از نجات کره زمین و ساکنانش را در مقیاسی بسیار بزرگ روایت کنند، در این سبک نژادهای گوناگون، تکنولوژی‌های عجیب، سفر میان ستاره‌ها، موجودات غریب و خنده‌دار و سلاح‌هایی که انرژی و لیزر شلیک می‌کنند، مواردی طبیعی هستند. مواردی که بدون توجه بسیار زیاد مولفان، به جزئیات سرگیجه‌آور در این سبک، ممکن نمی‌شدند. این جزئیات بسیار، در کنار پیش‌فرض‌های کهن و منطقی که رویدادهای حال حاضر داستانی را توجیه کند، از مواردی هستند

این که داستانی خوب و قابل قبول را روایت می‌کند، در ساب-ژانر اپرای فضایی، موفق به خلق یک شخصیت شرور جذاب نمی‌شود.



با این همه اما، بانجی به عنوان یک استدیو کارکشته، موفق شد که رد نسخه اول، جهانی غنی با تاریخ و پیش قصه پر جزئیات را خلق کند. جهانی که پتانسیل بسیاری برای قصه گویی را در اختیار این استدیو قرار می‌داد، به همین دلیل، بانجی در نسخه دوم، و با استفاده از همین جهان و پیش قصه‌غنی، داستانی درخور و جذاب را روایت می‌کند. داستانی که در آن نور به عنوان عنصر اساسی قدرت نگهبانان (Guardians)، به وسیله لژیون سرخ و رهبر مقتدرش دومینوس گاول مصادره شده و در نتیجه توانایی‌های منحصر به فرد نگهبانان را از میان می‌برد. همانطور که پیشتر اشاره شد، گاول به عنوان یک رهبر دهشتناک فضایی، موجود ترسناک و قدرتمندی از کار دریامده و در حد و اندازه یک رهبر کلیشه‌ای باقی می‌ماند.



و پر کشش تر را روایت کند. در حقیقت داستان بخش کمپین، بهانه‌ای دلپذیر است برای آشنایی شما با قوانین کلی دنیای دستنی، اما این بهانه، می‌توانست خیلی تاثیرگذارتر از آن چه که هست، باشد. به بیان دیگر، بخش تکنفره دستنی ۲ ضعف بزرگی در خود ندارد، اما می‌توانست بسیار بهتر ظاهر شود. با همه این‌ها اما ساعات اولیه Destiny 2 که صرف پیشروی در کمپین می‌شوند و شما را برای ورود به دنیای بزرگ دستنی ۲ آماده می‌کند، به هیچ عنوان اتلاف وقت به نظر نمی‌رسد، بازی با روایت خوبش داستان ساده را پوشش داده و با ارائه شخصیت‌هایی که بعد از مدتی بخشی جدانشدنی از فرایند پیشرفت در بازی خواهند شد، به عنوان بخش تک نفره یک بازی کاملاً آنلاین، قابل قبول عمل می‌کند. این بخش شبیه به یک جاده پر زرق و برق است که لازمه‌های حضور در دنیای وسیع دستنی ۲ را در اختیار مخاطبان قرار می‌دهد و البته، زمینه بسیاری خوبی را برای خرده داستان‌هایی که پس از پایان کمپین با آن‌ها مواجه خواهید شد، ایجاد می‌کند. در حقیقت، دستنی ۲، علاوه بر داستانی که بخش کمپین روایت می‌کند، خرده داستان‌هایی جذاب و پرتعداد که همگی با ماجراجویی‌های بازی گره خورده‌اند، را هم برای ارائه در اختیار دارد.

با این همه اما، آنچه که دستنی ۲ را به یک بازی شاخص تبدیل می‌کند، ترکیب بسیار خوب گستره داستانی، گرافیک عالی و سیستم تیراندازی و گیم‌پلی حیرت آور بازی است. خوشبختانه این ترکیب لذت بخش، پس از پایان بخش داستانی هم ادامه پیدا می‌کند تا destiny 2 موفق شود، با ارائه کردن گستره عظیمی از فعالیت‌های جانبی، عملیات‌های مختلف، آیتم‌ها و سلاح‌های بی‌شمار پس از گذشت چند ساعت، حتی لذت بخش تر از ساعات ابتدایی هم به نظر برسد، و برای مدتی بسیار طولانی مخاطبش را سرگرم کند. وسعت بسیار زیاد گیم‌پلی و فعالیت‌های جانبی بازی که تمرکز اصلی بر همکاری و تشکیل تیم‌های چند نفره دارد، دستنی ۲ را به یکی از بهترین نمونه‌های یک بازی با جهان اشتراکی بدل می‌کند.

روند گیم‌پلی در دستنی ۲، جدا از المان‌های نقش آفرینی کم‌رنگ اما جذابی که در آن به کار رفته، بسیار ساده است. چرا که بازی در همان لحظات ابتدایی شما را با یکی از بهترین سیستم‌های تیراندازی آشنا کرده و سپس همه‌چیز را به دستان شما می‌سپارد. این سیستم که در حقیقت یادآور سری دوست داشتنی HALO است، ریتم سریع اما دقیق گیم‌پلی را به طور مداوم حفظ کرده و در میان همه فعالیت‌های موجود در بازی، در حد نهایی خود باقی می‌ماند. از طرفی دسته بندی جدید سلاح‌ها در این بازی، حالا اسلحه‌ها را به سه دسته کنتیک، انرژي و پاور تقسیم می‌کند، به این ترتیب، شما می‌توانید به طور همزمان دو Rifle و یا دو Sidearm پر قدرت که در دو گروه متفاوت دسته بندی شده باشند، را حمل کرده و در مواقع لزوم میان آن‌ها سوییچ کنید. دسته سوم یا Power Weapon ها، از قدرت بسیاری برخوردار هستند، اما در مقابل، مهمات مورد نیاز این سلاح‌ها کمیاب است و همچنین شما توانایی حمل کردن تعداد زیادی از مهمات مربوط به این سلاح‌ها را ندارید. با این حال این دسته از سلاح‌ها با استفاده به موقع، می‌توانند شرایط را به طور کلی دچار تحول کنند. اما پس از سیستم تیراندازی، این المان‌های نقش آفرینی هستند

در مقابل اما، بخش افتتاحیه بازی، با یک نمایش دراماتیک و جذاب آغاز شده و تهاجم لژیون سرخ به رهبری گاول به آخرین شهر را نمایش می‌دهد. شما به عنوان قهرمان این فصل لذت بخش، که گوشه‌ای از توانایی‌های یک نگهبان قدرتمند را در اختیار دارید، در دفاعی جانانه از شهر شرکت خواهید کرد، دفاعی که پس از تسخیر تراولر توسط گاول، محکوم به شکست است. این روند دفاعی با هوشمندی سازندگان و ایجاد تعادل در قدرت و طراحی بی‌نظیر مرحله، گیم‌پلی و سیستم تیراندازی فوق العاده لذت بخش بازی را به رخ می‌کشد. روند فصل افتتاحیه و سپس دیگر بخش‌های داستان، به نوعی پیش می‌رود که در ماموریت‌های دیگر، حس نوعی شورش و انقلاب را القا خواهد کرد. آخرین سنگر دفاعی انسان‌ها در تسخیر گاول است و حالا شما باید برای پس گرفتن تراولر، تلاش کنید. این سبک روایی، گرچه ساده و کلیشه‌ای است، اما موفق می‌شود برای مدت زمان نه چندان طولانی کمپین و تا لحظه رو به رو شدن با گاول، کشش کافی را در مخاطب ایجاد کند.

بخش افتتاحیه، همچنین، پیش نمایشی است از آن‌چه که دستنی، در سطح‌های بالاتر می‌تواند در اختیار یک گاردین قرار دهد، با این حال اما بازی همه داشته‌هایش را به ناگه رو نمی‌کند. حرکت کردن و شلیک کردن در دستنی ۲، همانند نسخه اصلی، روندی بسیار لذت بخش است که با وجود انیمیشن‌های جذاب و گرافیک فنی و هنری عالی بازی، در همان لحظات ابتدایی بخش داستانی شما را مجذوب خودش می‌کند و بدون شک در مدتی طولانی تر اعتیاد آور خواهد شد. به واسطه این ترکیب دوست داشتنی، destiny 2 در مواجهه ابتدایی شبیه به یک شاهکار به نظر می‌رسد و مخاطبش را هیجان زده و راضی، به ادامه دادن و پیشروی در دنیای وسیع‌اش دعوت می‌کند. با اینکه، گاول به عنوان شخصیت شرور داستان، از حد کهن الگوهای ژانر فراتر نمی‌رود، شخصیت‌های دیگر داستان، مثل ژنرال زاوالا، ایکورا، و البته کید-۶ دوست داشتنی، با اینکه پرداخت قدرتمندی ندارند، به واسطه دیالوگ‌های دلچسب و میان‌پرده‌های سینماتیک بازی، می‌توانند نمایشی به مراتب بهتر از گاول داشته باشند. در میان شخصیت‌های بازی، اما کید-۶ با صداییشگی درخشان Nathan Fillion، که صدا و چهره‌اش را از سال‌ها پیش به عنوان کاپیتان مالکولم ریبولدز در سریال Friefly در خاطر داریم، بیش‌از همه خودنمایی می‌کند، این شخصیت که در نسخه قبلی هم حضور داشت، به کمک کاربزمای خاص و مثال زدنی فیلیان و همچنین دیالوگ‌های عالی‌اش، قطعاً دوست داشتنی‌ترین و به یادماندنی‌ترین شخصیت در destiny 2 است.

در کنار این شخصیت‌ها، خرده داستان‌های بسیار زیاد و جذابی در محیط بزرگ بازی یافت می‌شوند که گاهی گره‌هایی بیشتر نسبت به داستانی اصلی داشته و درگیر کننده تر هستند، بانجی موفق می‌شود به کمک صدای‌های قدرتمند، یک داستان قابل قبول و ساده و البته، فضاسازی بسیار گیرای اثرش، در کنار خرده داستان‌های زیادی که در محیط بازی یافت می‌شوند، بخش کمپین دلپذیری را به مخاطبان دستنی ۲ هدیه دهد. با این حال، در زمان تجربه داستان اصلی بخش تک نفره، این حس در مخاطب شکل می‌گیرد که بانجی، با چنین دنیای غنی و وسیعی، می‌توانست داستانی به مراتب بزرگ‌تر



Destiny 2 را مدام تازه تر کرده و سرگرمی‌های جدیدی در بازی ایجاد می‌کنند.

این تراوت و تازگی تمام نشدنی اما با وجود گرافیک هنری و فنی بسیار خوب بازی است که ثمر می‌دهد و می‌تواند مخاطبان را برای مدتی طولانی در دنیای دستنی نگه دارد. طراحی بی‌نظیر سیاره‌ها، ابزارها، شخصیت‌ها و محیط‌ها از مواردی هستند که به ما یادآوری می‌کنند بانجی چقدر در بسط دادن یک عنوان علمی-تخیلی کارکشته است. نورپردازی و مناظر بسیار زیبایی بازی در کنار تنوع حیرت آور محیط سیارات مختلف، سلاح‌ها و البته دشمنانی که هریک طراحی و رفتاری منحصر به فرد دارند، ارزش دستنی ۲ را بسیار زیاد می‌کند. هوش مصنوعی خوب دشمنان به آن‌ها اجازه می‌دهد که در مقابل تمامی رفتارهای شما، واکنش درخوری نشان دهند و این رفتارها، با توجه به طراحی خاص هر نژاد می‌تواند باعث خنده و یا عصبانیت شما شود. داشتن رفتارهای منحصر به فرد هر دشمن از هر نژاد، با توجه به انواع زیاد دشمنان و نژادهای حاضر در بازی، واقعاً تحسین برانگیز است.

اما Destiny 2 برای رسیدن به این کیفیت بصری خارق العاده و زیبا، بهایی بزرگ را پرداخت کرده است. متأسفانه بزرگترین مشکل در دستنی ۲ را می‌توان مدت زمان بسیار طولانی لودینگ‌های بازی دانست که گاهی واقعاً روی اعصاب می‌روند. به طوری که گاهی سفری کوتاه در یک سیاره هم می‌تواند چند دقیقه به طول بی‌انجامد. با توجه به این مقیاس، سفرهای بین سیاره‌ای گاهی تا ۵ یا ۶ دقیقه از وقتتان را خواهند گرفت، این موضوع در تضاد کامل با ریتم تند و سریع گیم‌پلی است و در مواقع بسیاری باعث از بین رفتن حس و حال خاص بازی می‌شود.

با این حال اما، حتی لودینگ‌های طولانی هم نمی‌توانند کاری کنند که این بازی، جذابیت‌های را از دست بدهد، این عنوان برخلاف نسخه قبلی، یک بازی کامل، دوست داشتنی و با هویت است که می‌تواند شما و دوستانتان را در کنار هم جمع کند. وجود Clan ها، مسابقات PVP و فعالیت‌های جانبی دیگر، در یک بازی که شما را در دنیایی وسیع با جزئیات فراوان قرار می‌دهد، نشان از کامل بودن دارد. به این ترتیب باید گفت که شباهت‌های Destiny 2 با نسخه ابتدایی سری، بسیار زیاد است، اما برخلاف تصور، این عنوان، به نقطه‌ای تکاملی از سرگرمی رسیده که نسخه ابتدایی حتی نمی‌توانست تصورش را هم بکند، این بازی هویتی خاص را برای خودش شکل داده که در عین شباهت، مستقل از نسخه قبلی است و می‌تواند جای پای محکمی برای ادامه یافتن سری باشد.

وسعت زیاد دنیای Destiny 2 و فعالیت‌های بسیاری که هیچگاه تمام نخواهند شد، مگر اینکه شما از آن‌ها دل بکنید، سیاره‌های قابل بازی Destiny 2 را به مکانی مناسب برای تفریحی دسته جمعی و رقابت‌هایی تا سرحد مرگ تبدیل می‌کنند. این بازی برخلاف نسخه ابتدایی، یک بازی کامل است که جز مواردی کوچک مثل داستان ساده و لودینگ‌های طولانی، ضعف دیگری را در خود جای نداد، در حقیقت Destiny 2 نسخه ابتدایی خود را از سرنوشته است.

که هم بر داستان و بر گیم‌پلی دستنی ۲ اثر می‌گذارند. این المان‌ها هرچند ساده و کمرنگ هستند، اما به لطف عمق بسیار زیاد جهان دستنی و بی‌نقص بودن سیستم تیراندازی، می‌توانند مخاطب دوست دار سبک نقش آفرینی را هم راضی نگه دارند. عناصر نقش آفرینی در دستنی ۲، ابزارها و سلاح‌ها را بر اساس قدرت و همچنین درجه بندی آن‌ها در میزان قابل دستیابی بودن، تقسیم می‌کنند. این عمل باعث شده که گستره سلاح‌ها، ابزارها و زره‌های موجود در بازی، افزایش چشم‌گیری داشته باشد. همچنین در این نسخه، قدرت و توانایی‌های نگیهان شما، با واحد نور اندازی گیری نشده و با تغییر نام به واحد Power تبدیل شده است. این واحد، میانگین قدرت تمامی ابزارها و سلاح‌هایتان را به نمایش می‌گذارد.

در Destiny 2 سه نژاد انسان، Awoken و Exo از ابتدا قابل دستیابی هستند که به سه کلاس Warlock، Hunter و Titan تقسیم می‌شوند. بانجی به زیبایی برای هر کلاس موجود در بازی، سه خرده-کلاس (Sub-Class) در نظر گرفته که دو عدد از آن‌ها پس از به پایان رساندن بخش کمپین قابل دستیابی هستند. در این نسخه همچنین بعضی از خرده-کلاس‌ها و سوپرهای قدرتمندشان نسبت به نسخه اول دچار تحوش شده‌اند، این موضوع خصوصیات و تنوع بیشتری به گیم‌پلی بخشیده است.

قلب تپنده Destiny 2 اما، همکاری تیمی است. بانجی برای بهتر کردن شرایط در نسخه دوم، امکان پیوستن به Clan‌ها را از ابتدای بازی میسر کرده‌است، به این ترتیب روند پیشرفت کردن شما، با توجه به پیشرفت سریع کلن‌ها و امکان استفاده از آیتم‌های هفتگی قبیل‌ها، سرعت بیشتری به خودش می‌گیرد. با سریع تر شدن روند پیشرفت و همچنین پایان بخش داستانی، در ابتدا بخش PVP و سپس Strike‌ها و Raid‌ها در اختیارتان قرار خواهند گرفت. این فعالیت‌ها، جذاب ترین و درگیر کننده‌ترین، بخش‌های دستنی ۲ هستند، که در صورت همکاری تیمی و در اختیار داشتن یک تیم هماهنگ، می‌توانند لذت وصف ناپذیری ایجاد کنند.

Nightfall Strike‌ها در کنار Raid‌ها همچنان سخت‌ترین و چالش برانگیز ترین فعالیت‌های بازی هستند و همکاری و هماهنگی بسیاری را طلب می‌کنند. این بخش‌ها در کنار مبارزات PVP با مادهای جدید و تعداد قابل قبول نقشه‌ها، جذابیت بازی را صد چندان کرده‌اند.

در کنار فعالیت‌های رده بالایی مثل Strike، گشت‌ها (Patrols) و Adventure‌ها و مهمان جدید دستنی ۲، یعنی Lost Sector‌ها که همان سیاهچال‌های معروف بازی‌های RPG هستند، در بازی وجود دارند و می‌توانند برای مدتی طولانی سرگرم کننده باشند، همچنین یکی از لذت بخش ترین بخش‌های این سری یعنی رویدادهای عمومی و قهرمانانه که طبق شرایط زمانی دچار تغییر و تحول می‌شوند هم در بازی وجود دارند و می‌توانند در کنار فعالیت‌های رده بالا، ساعات خلوت تر را پر کنند. در حقیقت، فعالیت‌های بازی به قدری پرتعداد و تکرار پذیر هستند که نمی‌توان پایان دقیقی برای آن‌ها در نظر گرفت. این فعالیت‌ها باعث می‌شوند حد فاصل میان تمام شدن بخش کمپین و پایان حقیقی بازی، بسیار طولانی باشد. تغییرات هفتگی در چالش، مسابقات PVP در اخر هفته و رویدادهایی از این قبیل،

طولانی شدن مدت زمان لودینگ‌ها و ضربه زدن به ریتم سریع گیم‌پلی - داستان در بخش کمپین با توجه به وسعت دنیای دستنی، می‌توانست جذاب تر باشد.

+ گیم‌پلی اعتیاد آور و بسیار لذت بخش - سیستم تیراندازی خارق‌العاده - استفاده بهینه از المان‌های سبک نقش آفرینی - محیا کردن شرایطی برای همکاری تیمی فوق‌العاده لذت بخش - بخش تک نفره قابل قبول با دیالوگ‌هایی جذاب - فعالیت‌های تمام نشدنی و جذاب - گرافیک چشم نواز در بخش هنری و فنی





دوباره پیرواز...
دوباره در اوج...

PES 2018

PRO EVOLUTION SOCCER

سعيد آقابايي ◆

بازی نمی کرد و کلا فقط Pro Evolution Soccer یا همان PES خودمان رایج بود نیز کم کم خیلی ها به سمت و سوی سری FIFA کشیده شدند که این موضوع به وضوح نشان دهنده برتری این سری نسبت به رقیب بود زیرا خیلی سخت بود که در کشور ما که کلا همه PES بازی می کردند بتوان یک سری دیگر و کاملا متفاوت را جا انداخت، اما نهایتا این اتفاق رخ داد. در آغاز نسل هشتم بازی های رایانه ای و با انتشار عنوان Pro Evolution Soccer 2016 بود که جرقه هایی از تغییرات بسیار مثبت (البته جرقه هایی انقلابی!!) در این سری از سوی شرکت کونامی مشاهده شد و ناگهان این کمپانی با رفع خیلی از اشتباهات خود و تغییر انجین بازی و بهبود دادن المان ها و مکانیک های گیم پلی که مدت ها تکراری مانده بودند و در کل با ایجاد یک انقلاب اساسی در سری PES، مجددا به بازار رقابت بازگشت و بسیاری از طرفدارانش را دوباره خوشحال کرده و حتی از سوی منتقدان نیز بسیار تجسین شد و امتیازی بعضا بالاتر از بازی رقیب را نیز به خود اختصاص داد. در واقع KONAMI به خوبی توانست تا مجددا این سری دوست داشتنی و محبوب را به مسیر درست روزهای گذشته بازگرداند و جذابیتی دوباره از این فرنچایز را به طرفداران هدیه دهد. به این ترتیب بود که روند رشد مجدد سری PES با بازی Pro Evolution Soccer 2016 آغاز شد و تا به امروز که شاهد عرضه نسخه Pro Evolution Soccer 2018 هستیم نیز ادامه یافته است تا یک بازی فوق العاده جذاب و معرکه از نظر گیم پلی و جذابیت یک شبیه ساز فوتبال به دستمان برسد که البته هنوز از لحاظ لایسنس تیم ها نسبت به سری رقیب یک افتضاح محض است. در این مقاله قصد داریم تا به بررسی دقیق تر زوایا و ابعاد مختلف بازی Pro Evolution Soccer 2018 بپردازیم تا ببینیم KONAMI چطور و چگونه موفق شده است تا یک بسیار هیجان انگیز و زیبا را برای ما آماده کند.

ورزش فوتبال آن قدر محبوب است که در دنیای بازی های رایانه ای نیز همواره جزو برترین و پرفروش ترین بازی ها محسوب می شود و البته در بین بازی های ورزشی نیز حرف اول و آخر را می زند. حتی تعداد افراد خیلی زیادی وجود دارند که اصلا و ابدا بازیاز نیستند و علاقه خاصی به بازی های رایانه ای ندارند ولی تا دلتان بخواهد فقط شبیه ساز فوتبال را بازی می کنند و از دنیای بازی های رایانه ای تنها و تنها فوتبال را می شناسند. سبک شبیه ساز فوتبال در دنیای بازی های رایانه ای از نسل های قبل ا به امروز همواره دو قطب داشته است که سخت مشغول رقابت با یکدیگر بوده و هستند و هر دو نیز فراز و نشیب هایی را در طول این سال ها تجربه کرده اند. این دو قطب فوتبالی بازی های رایانه ای شامل سری عناوین Pro Evolution Soccer از شرکت کونامی و سری عناوین FIFA از کمپانی الکترونیک آرتز هستند. در طول نسل های پنجم و ششم بازی های رایانه ای سری Pro Evolution Soccer به عنوان برترین شبیه ساز فوتبال شناخته می شد و فرنچایز FIFA به نوعی در حاشیه و در سایه موفقیت این سری آرام به کار خود ادامه می داد و منتظر اشتباهی از رقیب بود و البته در طول این مدت بر روی بهتر و بهتر شدن این سری نیز کار فراوانی انجام می شد. با آغاز نسل هفتم آن فرصت طلایی که FIFA و الکترونیک آرتز به دنبال آن بودند برایشان به دست آمد و Konami ظرف چند سال با اشتباهات فراوانی که در مورد Pro Evolution Soccer مرتکب شد کاملا به زیر سایه سری رقیب رفت و باید گفت به طور شدیدی هم این اتفاق رخ داد. خیلی از دوست داران و علاقمندان Pro Evolution Soccer که قبلا هیچ علاقه ای به سری FIFA نداشتند به سمت آن متمایل شدند و Electronic Arts نیز به خوبی از اشتباه رقیب استفاده کرد و هر سال کیفیت FIFA را بالا و بالاتر برد و آن را به قله عناوین شبیه ساز فوتبال در دنیا رساند حتی در کشور ما نیز که تقریبا هیچ کس FIFA





یک قدم نزدیکتر به واقعیت

چشم می خورد که که وقتی دوربین مثلا در زمان گلزنی و شادی بازیکنان به نماهای نزدیک تماشاگران می آید، کیفیت بسیار افت می کند و یک جلوه ناموزون به بازی می بخشد. در مجموع در مورد بخش گرافیکی بازی باید اذعان داشت که Pro Evolution Soccer 2018 در این زمینه فوق العاده عمل می کند و کاملا نمره ی قبولی کسب می کند. در واقع به صورت قطعی و بدون هیچ شکی می توانیم بگوییم بازی Pro Evolution Soccer 2018 در زمینه ی گرافیک و جلوه های بصری بسیار عالی عمل کرده است و به جز مواردی ریز مانند طراحی تماشاگران از نماهای نزدیک، ایراد خاصی در آن وجود ندارد.

طراحی انیمیشن های مختلف برای بازیکنان بسیار عالی انجام شده است. بازیکنان در مواقع دریبل زدن و دویدن و تکل و ... بسیار طبیعی و واقعی رفتار می کنند و این موضوع نسبت به بازی های قبلی پیشرفت محسوسی داشته است و بازیباز کاملا حرکات بازیکنان را درک می کند. خصوصیات فردی و شخصی بازیکنان بزرگ کاملا در انیمیشن های پیاده شده است و حتی وقتی از دور مثلا به نوع حرکت رونالدو و مسی و .. نگاه می کنیم کاملا می توانیم آن ها را بشناسیم و استایل خاص خود را دارند. بعد از گلزنی نیز شادی گل هایی بسیار جذاب و مانند واقعیت برای بازیکنان در نظر گرفته شده است که کنترل آن به بازیباز سپرده می شود و می توانید از بین شادی های مختلف انتخاب نمایید تا بازیکن گلزن انجام دهد و البته برخی شادی گل های انحصاری بازیکنان مانند شادی مخصوص رونالدو تنها برای او وجود دارد. البته باید این را نیز گفت که در این زمینه و جدید بودن شادی گل ها این عنوان خیلی از فیفا 18 غلب تر است.

یکی از نکات منفی در مورد بخش گرافیکی بازی تفاوت واضح طراحی بصری تیم بارسلونا نسبت به سایر تیم ها است که هر چند تمامی تیم ها و بازیکنان از نظر گرافیکی عالی و واقعی طراحی شده اند اما بارسلونا و بازیکنان آن یک سر و گردن در این زمینه برتر و خوش آب و رنگ تر طراحی شده اند و این موضوع به ویژه برای طرفداران تیم رئال مادرید اصلا قابل بخشش نیست و به شخصه علاقه ام را در این نسخه به سری PES که سال ها و سال ها تنها فوتبالی بود که بازی می کردم از دست دادم.

گرافیک Pro Evolution Soccer 2018 به معنای واقعی شما را جذب خود کرده و خیلی زود در می یابید که در حال تجربه یک شبیه ساز فوتبال با کیفیت گرافیکی خیلی بالا هستید. بازی نسبت به نسخه سال 2016 در تمامی زمینه های گرافیکی رشد داشته است و از فیزیک برخوردها گرفته تا کیفیت چمن مسابقه و نورپردازی و ... کاملا نسبت به بازی دو سال قبل ارتقا یافته است اما تغییر خیلی زیاد و چشمگیری را نسبت به زای سال قبل یعنی نسخه سال 2017 در آن شاهد نیستیم که البته نیاز هم نبود که یک بازی فوتبال در یک نسل و نسبت به نسخه یک سال قبلش انقلاب گرافیکی به پا کند!! مخصوصا با توجه به این که بازی سال 2017 از لحاظ گرافیکی فوق العاده بود و حالا نسخه جدید نیز با اندک بهبودهایی نسبت به سال قبل منتشر گردیده است. زمانی که قبل از شروع مسابقه در حال تماشای مراسم قبل از بازی و ورود بازیکنان و .. هستید کاملا در می یابید که طراحی چهره بازیکنان و شبیه سازی آن ه اچقدر شگفت انگیز است. به واقع باید به خاطر شبیه سازی بی نهایت عالی و زیبای چهره بازیکنان سازندگان را تحسین کرد زیرا که در این زمینه واقعا سنگ تمام گذاشته اند و چهره تک تک بازیکنان در این بازی بسیار شبیه به واقعیت از آب در آمده و جای هیچ حرف و حدیثی را باقی نمی گذارد. با مقایسه چهره بازیکنان در دو بازی Pro Evolution Soccer 2018 و فیفا 18 باید بگوییم که شبیه سازی بازیکنان در بازی PES بهتر و زیباتر از بازی رقیب انجام گرفته است و البته از لحاظ تجربه ای که در سال های قبل نیز داشته ام همواره سری PES در این بخش برتری بر سری فیفا داشته است و این موضوع یکی از مزیت های این فرنچایز به شمار می رود. حرکت بازیکنان و توپ بر روی چمن حالتی بسیار نرم و روان و خوشایند دارد که شبیه به حرکت بازیکنان و توپ واقعی بر روی چمن فوتبال است. چمن مسابقه طبیعی تر از نسخه سال گذشته به نظر می رسد و مخصوصا در مسابقاتی که در زمان شب برگزار می شوند تاثیر نورافکن های ورزشگاه روی چمن، جلوه ای خاص و زیبا به بازی می بخشد. جلوه های گرافیکی بازی هنگام مسابقه و نورپردازی استادیومها بسیار طبیعی انجام شده است و طراحی تماشاگران بازی نیز بهبودهایی را به خود دیده است. البته لازم به ذکر است که در زمینه طراحی تماشاگران یک مشکل قدیمی و همواره حاضر نیز به





همان لذت ناب فوتبال...

همواره و در تمامی بازی‌ها نهایتاً گیم پلی است که اهمیت بیشتری دارد و قضاوت اصلی در مورد بازی معمولاً بر اساس آن انجام می‌گیرد اما این موضوع در یک شبیه ساز فوتبال خیلی خیلی مهم تر و حیاتی تر است و در واقع گیم پلی در این سبک همه چیز است و باید بتواند حس و حال بازی کردن یک فوتبال جذاب و هیجان انگیز را به بازیباز منتقل نماید که البته چه بهتر که این گیم پلی با جلوه‌های بصری واقعی و گزارش عالی و تیم‌های صحیح و ... همراه باشد. خوشبختانه بازی Pro Evolution Soccer 2018 از همین گروه مجسوب می‌شود و هم در زمینه بصری و شبیه سازی واقعی چهره بازیکنان و ... موفق عمل کرده است و هم در بخش گیم پلی، یک شبیه ساز فوتبال کامل و بی نهایت هیجان انگیز است که می‌تواند ساعت و ساعت‌ها در طول یک سال تا زمان انتشار نسخه بعدی پای خود بکشد و از آن چه به صورت تک نفره و چه با دوستان خود لذت ببرید. طراحی منوهای بازی به خوبی انجام گرفته است و رابط کاربری بازی بسیار راحت و در دسترس کاربر است که البته این موضوع همیشه یکی از خصوصیات اصلی این سری محبوب نیز بوده است. شما خیلی راحت می‌توانید وارد منوی مد نظرتان شده و فعالیت‌ها و کارهایی را که می‌خواهید در بخش‌های مختلف منوهای بازی انجام دهید. انتخاب تیم‌ها و ... نیز به سنت همیشگی سری بسیار آسان است و کار شما را برای انتخاب بین تیم‌های مختلف و لیگ‌های مختلف و .. راحت می‌کند. در بخش چیدن ترکیب و جایجایی بازیکنان و اعمال تاکتیک‌های مختلف نیز در Pro Evolution Soccer 2018 تفاوت چندانی را با نسخه‌های قبل به چشم نخورده و همچنین مشکل خاصی نیز در این بخش مشاهده نمی‌گردد تا همه چیز در بازی و منوهای آن و رابط کاری آن، به راحتی در دسترس بازیباز قرار داشته باشد و با حداکثر سرعت ممکن او را به سمت آغاز بازی فوتبال روانه کنند.

مثلاً که دو سال قبل را پشت هم قهرمان لیگ قهرمانان شده است!!). واقعا این موضوع دیگر دارد لوث می‌شود و کونامی باید قدم جدی و مهمی در این مورد بردارد زیرا که واقعا حیف است که فوتبالی به این زیبایی و جذابیت از نظر گیم پلی، این مشکلات لایسنس و تیم‌های غلط و استادیوم‌های کم تعداد و ... را داشته باشد. امیدوار هستیم در آینده کونامی موفق گردد مشکل لایسنس برخی لیگ‌ها و تیم‌ها را حل نماید و شاهد حضور تمامی لیگ‌ها و تیم‌های مختلف با نام واقعی و صحیح و لباس‌های اصلی آن‌ها باشیم و کونامی نیز مانند الکترونیک آرتز و عنوان محبوب فوتبالی آن‌ها یعنی FIFA موفق به اخذ لایسنس تمامی لیگ‌ها و مسابقات گردد و شاید روزی در بازی PES ببینیم که لیگ فوتبال کشورمان نیز حضور دارد.

بازی در زمینه شخصی سازی بسیار گسترده است و می‌توانید انواع و اقسام تغییرات را در تیم‌ها و بازیکنان اعمال نمایید و انواع لباس‌های مختلف را با لوگوهای دلخواه برای تیم‌ها طراحی کرده و به طور کلی باید گفت یک بخش شخصی سازی عظیم در این عنوان در اختیار بازیباز قرار دارد تا به نوعی جبران لایسنس‌های نداشته بازی را بکند!! فیزیک برخوردها در بازی بسیار عالی و طبیعی به کار گرفته شده است و درگیریها و تکل‌ها و خطاهای بسیار واقعی تری را نسبت به قبل شاهد هستیم و شما کاملاً در آن‌ها تعیین کننده هستید و فقط هوش مصنوعی در مورد برنده برخوردها و تکل‌ها و ... تصمیم نمی‌گیرد. سرعت بازی نسبت به بازی سال قبل تفاوتی ندارد و شاهد یک بازی روان و بسیار لذتبخش هستیم که سرعتی کاملاً مناسب با یک بازی فوتبال و یک مسابقه فوتبال واقعی دارد. سیستم پاس‌کاری و رسیدن پاس‌ها به هم‌تیمی‌ها در این عنوان بهبود یافته است و با این که نسخه قبلی هم در این بخش مشکل خاصی نداشت اما باز هم در بازی جدید شاهد پاس‌کاری‌های بهتری نسبت به قبل هستیم. حرکات دروازه بان‌ها در بازی تقریباً به مانند نسخه سال 2017 است و تغییر خیلی خاصی را در آن شاهد نیستیم که البته در این زمینه مشکل خاصی هم در نسخه سال 2017 وجود نداشت که بخواهند آن را رفع نمایند اما باز هم به مانند هر بازی فوتبال دیگری و حتی سری فیفا گاهی مشاهده می‌شود که در برخی زمینه‌ها دروازه بان‌ها ضعف بیشتری در گل خوردن دارند و مثلاً در گرفتن تک به تک‌ها نسبت به گرفتن شوت‌ها ضعف دارند که این موضوعی است که بالاخره در فوتبال واقعی هم ممکن است مشاهده شود و دروازه بان‌ها در برخی موارد آسیب پذیر تر هستند. انیمیشن‌های مختلفی برای دروازه بان‌ها در بازی در نظر گرفته شده است و دیگر شاهد حرکات عجیب و غریب و خوردن گل‌های ناشیانه توسط آن‌ها نیستیم. باید گفت در Pro Evolution Soccer 2018 دروازه بانان واکنش‌های بسیار بهتری نسبت به توپ‌های ارسالی از جناحین یا شوت‌های محکم و قدرتمند نشان می‌دهند. یکی از نکات منفی بخش گیم پلی که باید به آن اشاره کرد زمان طولانی لودینگ‌های بازی است که گاهی باعث می‌شود اعصابتان به هم بریزد و حوصله شما را سر ببرد. داورها در بازی مناسب و منطقی عمل می‌کنند و حس می‌کنید که جدا یک داور واقعی در حال گرفتن تصمیمات صحیح برای مسابقه شماست. هر چند باز هم گاهی شاهد تصمیماتی نسبتاً عجیب هستیم ولی در کل این موضوع اصلاً و ابداً به اندازه‌ای نیست که بخواهیم به داور یابری ایراد بگیریم. داور دیگر بیخود و بی جهت سریعاً از کارت قرمز استفاده نمی‌کند و در این زمینه بسیار منطقی تر و هوشمندانه تر عمل می‌کند. در کل باید گفت داوری در بازی Pro Evolution Soccer

یک نکته مهم که امسال نیز مثل هر سال باید در مورد آن صحبت کنیم مسئله لایسنس تیم و استادیوم و ... است که واقعا اعتقاد دارم باید هر سال بیشتر بابت این موضوع از این سری نمره کم کنیم. هر سال می‌گوییم کونامی لعنتی باید لایسنس لیگ‌ها و تیم‌های بزرگ را برای بازی‌های بگیرد و هر سال هم این شرکت می‌آید همه زوروش را می‌گذارد روی یک تیم و مثلاً بارسلونا را کلی رویش مانور می‌دهد ولی از آن طرف رئال نام ندارد و چلسی همان London FC و ... است که 10 سال پیش هم بود. به جای می‌رود تیم از لیگ برزیل لایسنس می‌کند و استقلال و پرسپولیس عجیب غریب در بازی می‌گذارد. به جای توجه به تیم‌های قدرتمند دنیا و لیگ‌های بزرگ دنیا که می‌داند همه بازیبازان آن‌ها را انتخاب می‌کنند می‌رود فلامینگوی برزیل را مثلاً می‌آورد!! واقعا باید هر سال بیشتر از این سری نمره بابت این موضوع کم کرد. درست است که بعداً با یک آپدیت و ... خود بازیبازان همه چیز را درست می‌کنند ولی مهم این است که در ابتدا هیچ چیزی از این بازی از نظر لایسنس و نام تیم‌ها و .. درست نیست و مخصوصاً وقتی نگاهی به سری رقیب می‌اندازیم که تک تک لیگ‌ها و تک تک لایسنس‌ها و .. را ریز به ریز در اختیار دارد آن وقت ضعف این سری بیشتر به چشم می‌آید و اوج زحمت کونامی مثلاً این بود که پارسال امتیاز لیگ قهرمانان اروپا را انحصاری برای خود گرفت که واقعا با ضعف‌هایی که لایسنس تیم‌ها دارد اصلاً موضوع مهمی حساب نمی‌شود زیرا مثلاً چه کسی می‌خواهد با تیمی با نام «سفید پوش» با لباس غیر رسمی در لیگ قهرمانان باشد (منظورشان رئال مادرید است



بپردازید و بازی کن بخرید و بفروشید و بالانس مالی تیم خود را حفظ کنید و دنبال استعدادها بگردید و مربی و استعداد یاب استخدام کنید و روی تمرین‌ها و فشار آنها و تمرکز روی بخش‌های مختلف در تمرین نظارت داشته باشید. در این قسمت شما مربیگری یک تیم را بر عهده می‌گیرید که می‌توانید انتخاب کنید با بازیکنان اصلی آن تیم مسابقات را آغاز کنید و یا با تیمی از بازیکنان ضعیف که به صورت Default در بازی قرار گرفته اند بازی را از لیگ پایین تر آغاز نمایید و به لیگ‌های بالا صعود نمایید. در اینجا باید بر خرید بازیکنان و ... نظارت نمایید و مسابقات مختلف را در جام‌های مختلف برگزار نمایید و برای باشگاه درآمد کسب نمایید تا در پایان سال و فصل نقل و انتقالات پول کافی برای خرید بازیکنان مد نظر خود و پرداخت حقوق بازیکنان تیم خود و امضای قرارداد جدید با آنها را داشته باشید. همچنین بر تیم امیدهای باشگاه نیز نظارت دارید و می‌توانید از آنها بازیکنان با استعداد را انتخاب کنید و با آنها قرارداد حرفه ای امضا نمایید تا کم کم رشد و پیشرفت نمایند و به بازیکنی تاثیرگذار برای شما تبدیل شوند و یا بتوانید آنها را با قیمتی خوب به باشگاه دیگری واگذار نمایید. در این قسمت هر هفته اخبار مربوط به نتایج تیم خود، پیشنهادهای رسیده برای بازیکنان مختلف تیم، اظهار نظرهای بازیکنان تیمتان در مصاحبه‌های مختلف و کامنت‌های مختلف آنها و اخباری در مورد مسابقات بعدی خود را در صفحه ی اصلی بخش Master League مشاهده می‌کنید و همچنین ممکن است به عنوان مربی و با کسب نتایج مثبت توسط سایر باشگاه‌ها و تیم‌های ملی مختلف در دنیا به شما پیشنهاد همکاری داده شود که می‌توانید به آنها پاسخ مثبت یا منفی دهید. در این بخش شاهد پیشرفت و یا افت بازیکنان مختلف خود طی بازی‌ها و تمرین‌های مختلف هستید و باید حواستان به زیاد شدن سن آنها و زمانی که شروع به روند نزولی خود می‌کنند نیز باشد. بازیکنان در این بخش در 3 فاز صعودی، اوج توانایی و فاز نزولی طبقه بندی شده اند که باید هنگام خرید و فروش بازیکن‌ها موضوع سن آنها را نیز مد نظر داشته باشید تا ضرری را متوجه خود و تیم خود نکنید. در کل باید گفت این بخش همچنان یکی از برترین و لذتبخش ترین قسمت‌ها در عنوان Pro Evolution Soccer 2018 به سنت تمامی عناوین گذشته است. البته باید به این موضوع نیز اشاره کرد که در بخش مسترلیگ نسخه جدید موارد جدیدی را نیز مانند برخی مسابقات و تورنمنت‌های پیش فصل و ارتقا سیستم ترنسفر بازیکنان و برخی مصاحبه‌ها و ... شاهد هستیم که لذت بیشتری را به این بازی بخشیده اند.

در نهایت و در مجموع در مورد بخش گیم پلی بازی Pro Evolution Soccer 2018 باید گفت به معنای واقعی شاهد یک شبیه ساز فوتبال بسیار با کیفیت و زیبا هستیم که دیگر هیچ چیزی از رقیب قدرتمند خود در زمینه کیفیت بازی کمتر ندارد و دقیقا همان حال و هوای قدیمی و لذت نابی که بازی کردن این فرنچایز در نسل 5 و 6 برای ما داشت را دوباره برپایمان زنده می‌کند تا کونامی یکی از معدود کارهای درست خود در این سال‌ها را انجام داده باشد! تنها در زمینه لایسنس‌ها است که بازی هنوز افتضاح است و باید فکری به حال این مورد در نسخه‌های بعدی شود زیرا مثلا بنده که طرفدار رئال مادرید هستم و می‌بینم امسال کلا تمرکز بر روی تیم بارسلونا بوده و حتی نام رئال مادرید هم درست نیست علاقه ای مانند قبل به این بازی نشان ندادم و کمی هم به سمت تجربه کردن سری رقیب ر فتم با این که هرگز در زندگی ام فیفا بازی نکرده بودم. پس اگر این موضوع توانسته من را به سمت سری رقیب بکشاند قطعا دیگر کسانی هم هستند که این طور فکر کنند و به سراغ دیگر شبیه ساز موجود در بازار بروند که همه کارش را روی یک تیم نگذاشته است.

2018 بسیار عالی و مناسب انجام می‌گیرد و مشکلی را برای شما بوجود نمی‌آورد.

گیم پلی بازی در درجات سختی مختلف آن و بسته به کیفیت بازی شما کاملا عادلانه و قابل قبول برای بازیباز است و واقعا باید گفت این تنها کیفیت و توان تاکتیکی و قدرت بازی کردن شماست که نتیجه بازی را تعیین می‌کند و نه یک سری حرکات اسکرپت شده و از پیش تعیین شده که شما نتوانید هیچ مقاومتی در برابر آنها داشته باشید. شما می‌توانید با حملات همه جانبه و دقیق به گل برسید و همین طور می‌توانید با دفاع درست و به موقع از گل خوردن جلوگیری کنید. تعادل بین بخش دفاعی و هجومی نه تنها در فوتبال واقعی اهمیت بسیاری دارد بلکه در یک شسبیه ساز فوتبال هم که می‌خواهد تجربه ای واقعی به بازیباز انتقال دهد همان قدر مهم و حیاتی به حساب می‌آید. Pro Evolution Soccer 2018 از لحاظ تعادل و بالانس در فاز هجومی یک بازی پخته و کاملا پولیش شده است که مشخص است سازندگان بارها و بارها آن را تست کرده تا به نوعی مطمئن شوند که روش خیلی واضح و «تابلویی» برای پشت سر هم گل آسان زدن و پایین بردن کیفیت گیم پلی بازی در حمله وجود نداشته باشد و با تعادلی که در این بخش وجود دارد تمام طرق مختلف و تاکتیک‌های گوناگون برای به گل رسیدن را امتحان کنیم و مدام پشت سر هم مانند فوتبال‌های قدیمی از یک راه و یک راه و یک نقطه ضعف در سیستم بازی برای گل زدن استفاده نکنیم. البته شما در انتخاب تاکتیک‌های مختلف کاملا آزاد هستید و این که شما با توجه به سبک بازی که به آن علاقه دارید بیشتر از یک راه برای گل زدن استفاده می‌کنید، این دیگر موضوعی شخصی است و مثلا شخصی دیگر هم از یک روش دیگر برای این کار استفاده می‌کند و به مانند فوتبال واقعی که روش‌های مختلفی برای گل زدن وجود دارد و روش‌های مربیان مختلف فرق دارند، اینجا نیز به همین شکل می‌باشد و هر شخصی از نوعی از بازی خوشش می‌آید اما سازندگان مطمئن شده اند که این روش‌ها همگی به یک اندازه ارزش داشته باشند و همه را به سمت استفاده از یک روش ثابت و تکراری نکشانند. به مانند بخش هجومی، در Pro Evolution Soccer 2018 در زمینه تعادل بودن گیم پلی در فاز دفاع نیز فوق العاده بالانس شده و با کیفیت عمل می‌کند که این موضوع بسیار ارزشمند است. اگر نسخه سال 2015 و قبل از آن را تجربه کرده باشید کاملا معنی حرفم را در مورد تعادل در فاز دفاعی یک بازی می‌فهمید، زیرا در آن عناوین وقتی که بازی را بر روی درجه خیلی بالای سختی قرار می‌دادید گاهی در بازی مشاهده می‌شد که اصلا مهم نیست شما دفاع یوونتوس را دارید و درست و صحیح هم دفاع می‌کنید، زیرا انگار بازی دستور می‌داد که باید گل بخورید و ضعیف ترین تیم دنیا مثل اب خوردن دروازه شما را باز می‌کرد و انگار که شما هیچ نقشی در آن صحنه و رقم خوردن آن گل نداشته و هوش مصنوعی تعیین کرده بود که «باید» گل زده شود. اما خوشبختانه در Pro Evolution Soccer 2018 حتی اگر بازی بر روی سخت ترین درجه نیز باشد، با انتخاب تیم مناسب و دقت و تمرکز بالا و تجربه کافی در این سری کاملا می‌توانید به صورت حرفه ای در برابر گل خوردن مقاومت کنید و دیگر این گونه نیست که مثلا مانند نسخه‌های قبلی در دقایقی از بازی ایر و باد و مه و خورشید و فلک در کار بیابند تا شما حتما گل بخورید و نتوانید از آن جلوگیری نمایید. این اتفاق از نسخه سال 2016 کم کم آغاز شد و حالا در نسخه سال 2018 به پختگی کامل در تعادل فاز دفاعی رسیده است.

بخش Master League همچنان به مانند قدیم و از زمان پلی استیشن 2 تا به امروز هنوز هم همان لذت و هیجان خود را حفظ کرده است و باز هم می‌توانید ساعت و ساعت‌ها بنشینید و تیم خود را هدایت کنید و در لیگ و جام حذفی و لیگ قهرمانان و .. به رقابت



همان لذت ناب فوتبال...

بايد اعتراف كنم كه همواره به شخصه با موسيقي‌هايي كه در منوها و ... در سري عناوين Pro Evolution Soccer 2018 مي‌شنويم مشكل داشته‌ام و به نظرم كسانه‌يي كه اين موسيقي‌ها را انتخاب مي‌كنند بسيار بد سليقه هستند! البته نه اين كه فكر كنيد چون من موسيقي مثال دوست دارم مي‌گويم بايد متالريكا روي منوها بگذارند، بلكه مي‌گويم قطعات و آهنگ‌هاي بسيار زيباتر و هيجان انگيزتري وجود دارند كه در اين بازي‌ها استفاده شوند و لااقل از نظر بنده موسيقي‌هاي منوهاي بازي و ... تنها جز در يكي دو مورد زيبا نيستند و هيجان خيلي بالايي را هم براي تشويق شما به انجام يك بازي فوتبال جذاب، تزريق نمي‌كنند و حتي در دراز مدت تكراري هم مي‌شوند. البته اين موضوعي نيست كه به خاطرش از يك شبیه ساز فوتبال امتياز كم كنيم و بيشتر گزارش بازي است كه معيار سنجش پخش صداگذاري و موسيقي در اين سبک قرار مي‌گيرد و در ادامه به آن مي‌پردازيم.

در مورد گزارش بازي Pro Evolution Soccer 2018 بايد خيلي راحت اعلام كنم اين قسمت «بدترين و ضعيف ترين بخش اين عنوان» است. گزارش‌ها اصلا جذاب نيست و گاه شاهد وقفه‌هاي طولاني بدون هيچ حرفي در بين گزارش يك بازي هستيم كه عجيب و مسخره است و فكر مي‌كنيد كه شايد ديسك بازي خراب شده است!! يكي از معدود و شايد بايد گفت تنها نکته جالب در گزارش بازي

باید اعتراف کنیم که همواره به شخصه با موسیقی‌هایی که در منوها و ... در سری عناوین Pro Evolution Soccer 2018 می‌شنویم مشکل داشته‌ام و به نظرم کسانی که این موسیقی‌ها را انتخاب می‌کنند بسیار بد سلیقه هستند! البته نه این که فکر کنید چون من موسیقی مثال دوست دارم می‌گویم باید متالیکا روی منوها بگذارند، بلکه می‌گویم قطعات و آهنگ‌های بسیار زیباتر و هیجان انگیزتری وجود دارند که در این بازی‌ها استفاده شوند و لااقل از نظر بنده موسیقی‌های منوهای بازی و ... تنها جز در یکی دو مورد زیبا نیستند و هیجان خیلی بالایی را هم برای تشویق شما به انجام یک بازی فوتبال جذاب، تزریق نمی‌کنند و حتی در دراز مدت تکراری هم می‌شوند. البته این موضوعی نیست که به خاطرش از یک شبیه ساز فوتبال امتیاز کم کنیم و بیشتر گزارش بازی است که معیار سنجش پخش صداگذاری و موسیقی در این سبک قرار می‌گیرد و در ادامه به آن می‌پردازیم.

در مورد گزارش بازی Pro Evolution Soccer 2018 باید خیلی راحت اعلام کنم این قسمت «بدترین و ضعیف ترین بخش این عنوان» است. گزارش‌ها اصلاً جذاب نیست و گاه شاهد وقفه‌های طولانی بدون هیچ حرفی در بین گزارش یک بازی هستیم که عجیب و مسخره است و فکر می‌کنید که شاید دیسک بازی خراب شده است!! یکی از معدود و شاید باید گفت تنها نکته جالب در گزارش بازي

همان لذت ناب فوتبال...

و لذت ناب آن را به شما منتقل مي‌کند. زماني كه داور سوت آغاز بازي را مي‌زند و دقايقی از آن می‌گذرد، واقعا حس می‌کنید كه گویی در حال بازي كردن نسخه‌هاي قديمی این سری با رنگ و رويی تازه هستيد. از سرعت بازي گرفته تا کنترل بازيکنان و ... همه و همه جذاب و دوست‌داشتنی هستند و بازيبانان را چه طرفداران قديمی و چه آنهایی كه تازه به سراغ این سری آمده اند را كاملا راضي مي‌کنند. در انتها بايد بگويم كه عنوان سال قبلي یعنی نسخه 2017 فرنچايز PES يك بازي فوق العاده بود كه طرفداران و منتقدان را بسيار راضي و خشنود نگاه داشت اما حالا بايد بگويم Pro Evolution Soccer 2018 حتی از بازي قبلي نیز نرم تر و خوش دست تر و واقعي تر و لذت بخش تر است و شك نکنيد كه این نسخه يکی از برترين عناوين این فرنچايز و يکی از برترين شبیه سازهاي فوتبال در تاريخ بازي‌هاي رایانه ای به حساب می‌آيد.

شانه قرار داده است. بايد اذعان داشت كه Konami برخلاف اشتباهات خيلي زيادی كه در سال‌هاي اخير در مورد عناوين محبوب خود مرتكب شده است در این يك مورد گویا راه درست را انتخاب کرده است و طرف فرنچايز PES را بازگرداند و طرفداران قديمی و ناراضي سری را دوباره به خود جذب کرده و از آنها دلجویی نماید. بدون شك بايد گفت پيشرفت 3 ساله این سری كه در نسخه سال 2016 آغاز شد اکنون در نسخه Pro Evolution Soccer 2018 به نكامل نسبي رسیده است و این بازي برترين نسخه از آغاز نسل هشت تا به امروز به حساب می‌آيد. با وجود ضعف‌هایی كه هنوز هم در بازي وجود دارند مانند گزارش ضعيف و لايسن‌هاي افتضاح، اما از لحاظ كليت يك شبیه ساز فوتبال كه شامل كيفيت فوتبال در زمين است، این بازي يك عنوان بی نظير و فوق العاده جذاب است كه حس فوتبال واقعي

در نهايت اگر بخواهيم نتیجه گيري را در مورد بازي Pro Evolution Soccer 2018 انجام دهيم بايد گفت سازندگان بازي در كونامی واقعا موفق شده اند تا يك شبیه ساز فوتبال بی نقص از نظر گيم پلی و كيفيت فوتبال درون زمين را خلق نمایند و كار آنها در اين زمينه واقعا قابل تحسین است و امیدوار هستيم كه به این پيشرفت ادامه نیز بدهند و در نسخه‌هاي بعدي برخی ضعف‌هاي باقی مانده را كه البته بيشتر به مسائل حاشیه ای بازي مثل لايسنس‌ها و گزارش مربوط است را نیز رفع نمایند تا يك بازي كامل و بی نقص را به طرفداران خود هدیه دهند. خوشبختانه سازندگان بازي با دقت به جزئیات و توجه به باخوردهاي بازيبانان و .. موفق شده اند تا اندك ضعف‌هاي گيم پلی در نسخه‌هاي اخير را نیز برطرف نمایند تا بتوانيم به جرات بگويم كه حالا Pro Evolution Soccer 2018 مجدداً این سری را به همان جایگاه واقعي و در كنار رقيب ديرينه اش به صورت شانه به

همان موضوع هميشگی لايسنس تيم‌ها كه افتضاح است، گزارش بازي بسيار ضعيف و بی كيفيت است

پيشرفت نسبت به نسخه سال قبل و پرهيز از این كه فقط نام بازي را يك شماره بالا ببرند و همان بازي پارسال را عرضه كنند، گيم پلی فوق العاده عالی و نرم و لذتبخش با درصد شبیه سازی واقعي بسيار بالا، انميشين‌ها و چهره های بازيکنان معرکه است و حتی از دور بازيکنان معروف شناخته می‌شوند، يك بازي بسيار لذتبخش كه مدام دوست داريد آن را دوباره تکرار كنيد، پيشرفت سيستم دفاع و هوش مصنوعی



CUPHEAD

"DON'T DEAL WITH THE DEVIL"

فنجان نشکستی!!

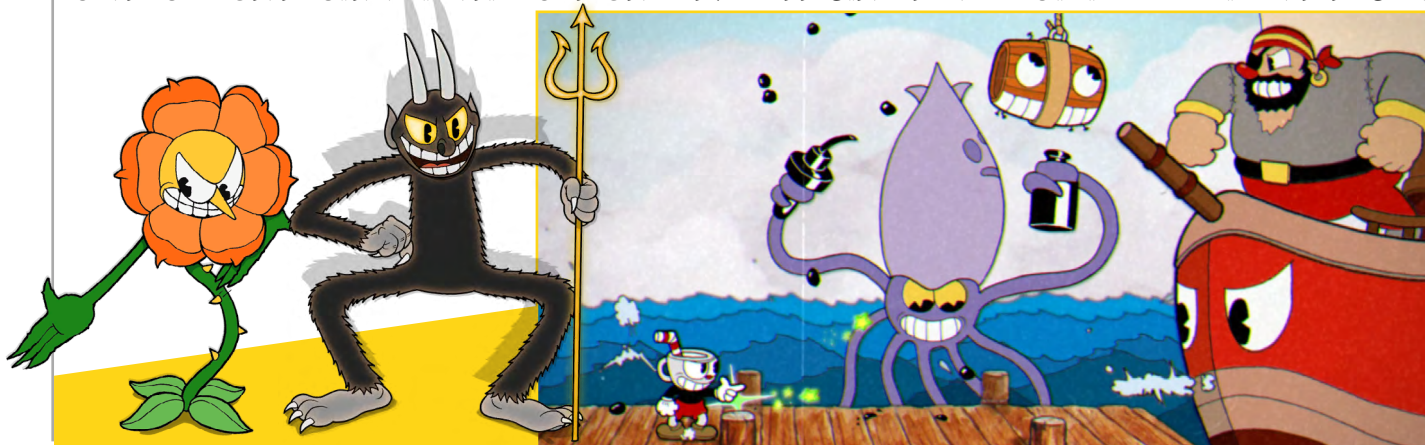
محمدحسین باجلان

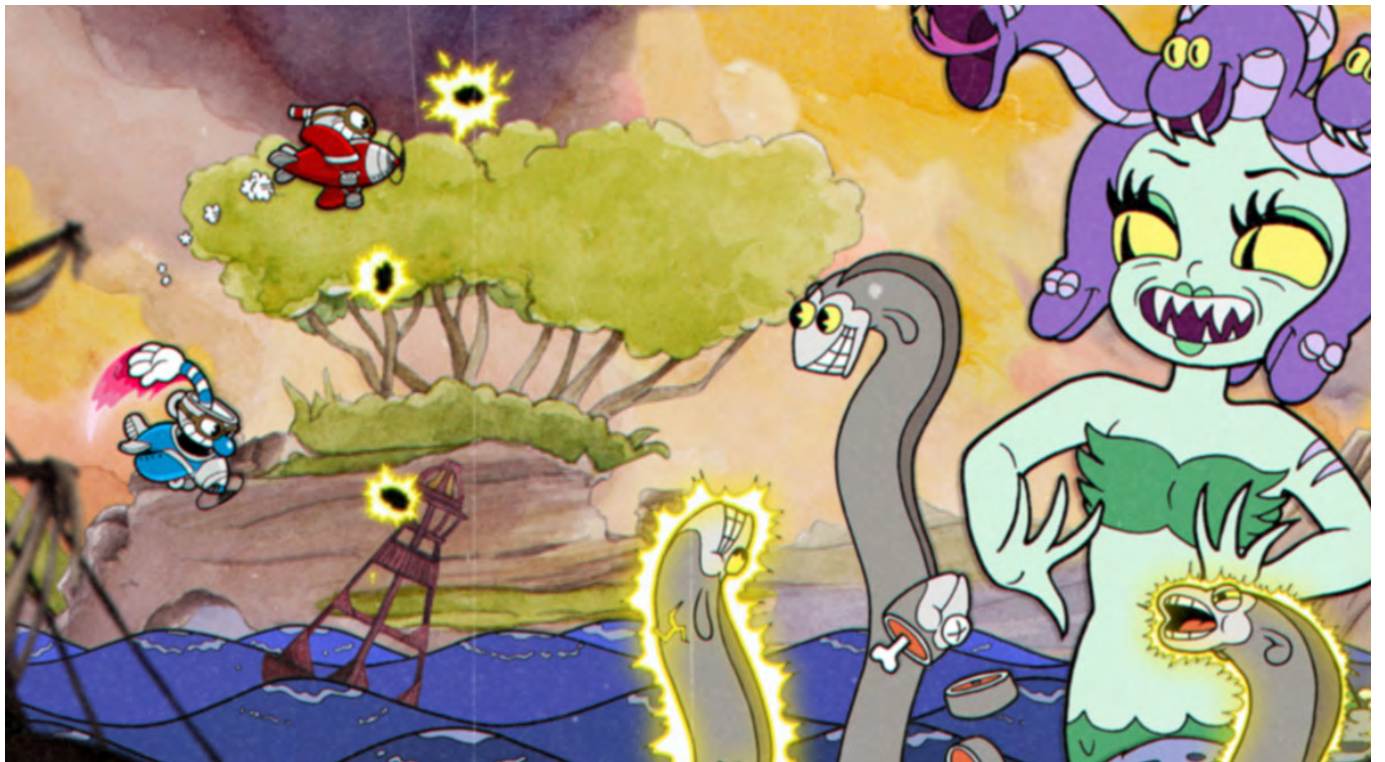


بعدی را نیز بهبود دهید. همان طور که اشاره شد نقطه قوت اصلی بازی، باس فایتهای فوق زیبا و عالی آنها می باشد. معلوم نیست که واقعا ایده این باس فایتهای از کجا به فکر سازندگان کاپ هد رسیده است ولی باید برای آنها برای این ایده های زیبا و جذاب آفرین گفت. طراحی باس های بازی از این جهت جالب است که در نگاه اولیه، یک زنبور، یک لک یا یک تکه ابر هیچ کدام در ذات خود شیطانی نیستند ولی به طور قطع با معامله ای که آنها نیز با شیطان کرده اند، شاید بتوان گفت برای زندگی خود می جنگند. جدای از طراحی ظاهری باس ها، هر کدام ویژگی های منحصر به فرد خود را نیز دارند و این سبب می شود که در جای جای بازی، به هیچ وجه از آن خسته نشوید. برای عبور از تمامی باس فایتهای بازی، علاوه بر دقت و ظرافت، شما نیاز به سرعت عمل بسیار بالایی نیز دارید و به هیچ وجه جایی برای مخفی شدن وجود ندارد. حتی در مراحل بالاتر، به وسیله محدود کردن محدوده قابل بازی، با حرکت باس فایت و یا تغییر در شکل محیط بازی، به شما فرصتی برای استراحت نیز داده نخواهد شد و دائما مجبور به حرکت به اطراف خواهید بود. هیچ روند به خصوصی برای فرار کردن و شلیک کردن وجود ندارد و دائما باید به فکر تیرها و نیروهایی که از سمت باس فایت به شما حمله ور می شوند نیز باشید، بنابراین اگر برای کشتن هر باس

باید برای شیطان کار کنند و حالا شما باید به جای شیطان به سراغ بدهکاران به او بروید، آنها را شکست دهید و روح آنها را برای شیطان جمع کنید. بازی به سبک عناوین مشابه سایید اسکرویل، از سمت چپ به راست می باشد و در بخش انتخاب مراحل، از بالا به پایین و به سبک سه بعدی می باشد. اما تفاوت اصلی بازی با سایر عناوین سایید اسکرویل در باس فایت محور بودن بازی است. در بازی مراحل بسیاری را باید از بین نیروهای معمول دشمنان عبور کنید ولی بخش اصلی بازی شامل مبارزه با باس فایتهای زیبا، فوق جذاب، خنده دار و صد البته که سخت است. دشمنان معمول شامل نیروهای کوچکی هستند که در عین سادگی با سرعت زیاد یا به سمت شما حرکت می کنند و یا با همین سرعت به سمت شما شلیک می کنند. رد کردن مراحل بازی به شدت سخت است و برای دریافت دو ستاره زیبا، باید هم در حداقل زمان و بدون از دست دادن سلامتی از میان سیل عظیم دشمنان و تیرهای آنها عبور کنید. جدای از آن برخی مراحل مکانیزم های خاص خود را دارند. به طور معمول بهترین راه حل عبور سریع از میان آنها می باشد. در نتیجه برای فهمیدن راه حل و نکات هر مرحله، برای دریافت هر دو ستاره ارزشمند باید بارها و بارها هر مرحله را تکرار کنید تا در نهایت در حداقل زمان و به سلامت از مراحل متنوع عبور کنید و هم با صرفه جویی در زمان، مهارتتان برای مراحل

در دنیایی که بازی های رایانه ای روز به روز به سمت راحت تر شدن پیش می روند و از هر ابزار داخل بازی و خارج از آن برای این امر بهره می برند، باز هم پیدا می شوند افرادی که هنوز به این اعتقاد دارند که بازی باید به همراه با چالش باشد. در این میان یک استدیو خوش ذوق، با ایده ای جدید از دنیای قدیم به این میان آمده است. استدیو MDHR با ایده ای از نسل های قدیم عنوانی خارج العاده خلق کرده است که بر خلاف ظاهر زیبا و دوست داشتنی اش، در پس آن دنیایی از شرورت و سختی انتظار شما را می کشد. داستان کاپ هد داستان دو برادر است. داستان دو برادری که در خوشی و زیبایی زندگی می کنند ولی در یک روز بزرگترین اشتباه زندگیشان را نیز انجام می دهند. این دو برادر در حال شرط بندی و قمار هستند و فکر می کنند هیچ چیزی جلو دارشان نیست و این جا است که خود شیطان برای بازی با آنها آماده شده است و به آنها پیشنهاد وسوسه کننده ای می دهد و دو برادر هم ساده. اینگونه است که در بازی مقابل شیطان این برادران کوچک شکست می خورند ولی شرط شیطان سنگین تر از آن است که فکرش را می کردند. حالا آنها باید روح خود را به شیطان بدهند و البته این کاری نیست که هر کسی حاضر به انجامش باشد. حالا این دو برادر دو راه پیش رو دارند، یا باید بدهی خود را به شیطان ادا کنند یا این که





پروسه ساخت آن‌ها طولانی می‌شود، این عنوان کیفیت نهایی خود را نیز از دست نداد. سازندگان برای جذب مشتری بیشتر حاضر به آسان ساختن بازی خود نشدند و نتیجه نهایی و نظرات بازی بازان و منتقدان همگی گواهی بر قدم برداشتن در مسیر درست از سوی استودیو MDHR است. اگر قصد سرگرم شدن بدون چالش در یک عنوان را دارید باید بدانید این بازی برای شما ساخته نشده است و به دنبال عناوین دیگر باید بگردید ولی اگر قصدتان از تجربه این عنوان تجربه یک چالش واقعی دارک سولز گونه به همراه چاشنی نوستالژی و خنده دار است باید گفت که شما جای درستی آمده اید. از سوی دیگر عرضه این بازی بر روی پلتفرم استیم و قیمت بسیار مناسب آن دلیل دیگری می‌باشد که تجربه این عنوان فوق العاده را برای همه علاقه‌مندان توصیه می‌شود.

سال‌های بسیار بسیار دور با خاطرات خوبش آماده است.

سبک گیم پلی بازی ترکیبی از چند مکانیزم معمول است که بیشتر در عناوین دیگری دیده بودیم. چند تکنیک معمول در این بازی شامل دابل جامپ، شلیک و جا خالی دادن‌های پیاپی است که باید گفت بخش عمده ای از مکانیزم‌های عبور از مراحل شامل دابل جامپینگ می‌شود. از دابل جامپ برای عبور از فواصل دور یا فعال کردن یک بخش استفاده می‌شود.

همچنین بازی به دو حالت تک و دو نفره نیز قابل اجرا می‌باشد. در حالت دو نفره به طور سریع تر می‌توانید دشمنان خود را از بین ببرید ولی عدم هماهنگی دو عضو تیم می‌تواند به طور قطع تاثیر معکوسی نیز داشته باشد و سبب از بین رفتن موقعیت عبور از موانع شود. در سوی دیگر این قابلیت در حال حاضر فقط برای حالت آنلاین ممکن است و هنوز خبری از بازی به صورت آنلاین در این حالت نیست، بنابراین برای تجربه گروهی این بازی، علاوه بر پیدا کردن کسی که توان عبور از چالش‌های سخت و طاقت فرسای این بازی را داشته باشد، باید به فکر موقعیت مکانی وی نیز باشید!

در نهایت باید گفت کاپ هد عنوانی است که ساخت آن سال‌ها به درازا کشید، در طول این سال‌ها بارها تیم سازنده به مشکلات اساسی برخورد کرد و کار متوقف شد، اما سازندگان خوشبختانه امید خود را از دست ندادند. در ضمن بر خلاف سایر عناوینی که

فایت حداقل ده تا پانزده بار کشته شوید، چندان متعجب نخواهید شد.

علاوه بر خود باس فایت‌ها، دیگر نقطه قوت بازی، طراحی محیطی و سبک گرافیکی بازی است. محیط‌های بازی کاملاً هم سبک و در سبک و سیاق باس فایت‌های بازی است، به طور مثال در مرحله ای که باس فایت مقابل شما یک ملکه زنبور است، شما در داخل یک کندوی زنبور باید به نبرد وی بروید. ولی بخش جالب این نبرد، داخل کندوها می‌باشد که هر کدام به شکل خانه‌های کوچک یا دفاتر کار طراحی شده اند که قطعا در گرماگرم نبردی که باعث فحاشی شما به سازندگان بازی است، همچنان لبخندی در صورت شما نیز ایجاد می‌کنند.

جدای از طراحی محیطی زیبا که طراحی فیمابین فضایی دهکده گونه با همراه قمار خانه‌های لاس وگاس دارد، سبک نمایش بازی که حالتی کارتونی گونه به سبک کارتون‌های دهه‌های خیلی خیلی قدیم دارد که اگر سنی بالاتر از سی داشته باشید، به طور قطع باعث یادآوری خاطرات خوب روزهای قدیم خواهد بود. سبک گرافیکی بازی، به همراه بافت‌های خوب و رتوش شده اش، دارای یک فیلتر تاریک کننده به همراه مقداری نویز افزوده شده است که نتیجه نهایی دقیقا همان چیزی است که از تلویزیون‌های قدیمی به یاد داریم. البته تمام این‌ها بدون یک موسیقی به یاد ماندنی هیچ معنایی ندارد و باید گفت باز هم سازندگان MDHR ما را شگفت زده کرده اند و تقریباً همه چیز برای فرستادن شما به



- برخی مشکلات ساده
عدم بخش دو نفره آنلاین

+ گیم پلی سریع و جذاب
طراحی هنری عالی
طراحی گرافیکی زیبا
موسیقی فوق العاده





مخاطب بیشتر فروش بیشتر!؟

بررسی دلیل درآمدزایی شگفت‌انگیز بازی‌های موبایل

♦ رضا توکلی

در آخرین آمار فروش بازی‌های رایانه‌ای شاهد رشد چشمگیر درآمدزایی بازی‌های موبایلی بودیم، به طوری که رقم درآمد آن از بازی‌های رایانه‌های شخصی و کنسول‌ها هم بیشتر بود و حال در این مقاله می‌خواهیم به بررسی دلیل درآمدزایی شگفت‌انگیز بازی‌های موبایل از چند منظر بپردازیم. اولین و شاید قابل‌درک‌ترین دلیل درآمدزایی بازی‌های موبایل همانند عنوان این مقاله، مربوط به تعدد بیشتر کاربران و همه‌گیر بودن آن باشد، اما این یکی از موارد آن است و عوامل تاثیرگذار دیگری هم وجود دارند که در ادامه به آن‌ها خواهیم پرداخت.

علاوه بر درآمد، بیشتر از سایر شرکت‌ها است. طبق آمار منتشر شده درآمد صنعت بازی در پلتفرم‌های مختلف به شرح زیر است. **گوشی‌های هوشمند 40.6 میلیارد دلار، رایانه‌های شخصی 35.8 میلیارد دلار، کنسول‌های خانگی و دستی 6.6 میلیارد دلار** و هدست واقعیت مجازی 2.7 میلیارد دلار. همچنین در این آمار درآمد حاصل از رویداد‌های ورزش‌های الکترونیک و ویدیو‌های گیمینگ در اینترنت هم حساب شده که هر کدام به ترتیب 0.9 میلیارد دلار و 4.4 میلیارد دلار، درآمد داشته‌اند. در این مقاله قصد داریم به صورت تحلیلی دلایل رشد و درآمد بازی‌های موبایل را بررسی کنیم.

مخاطب بیشتر فروش بیشتر!؟

در ژانویه سال 2017 شرکت معتبر آماري سوپرديتا میزان درآمد صنعت بازی‌های رایانه‌ای را در سال گذشته اعلام کرد که طبق آن مجموع فروش بازی‌های رایانه‌ای بر روی پلتفرم‌های مختلف بیش از 90 میلیارد دلار بود که عدد قابل توجه و عجیبی است، اما عجیب‌تر از رقم درآمد کل این صنعت، سهم هر یک از پلتفرم‌ها بود. رشد بسیار چشمگیر بازی‌های موبایل در سال 2016 باعث شد که درآمد این پلتفرم از صدرنشین همیشگی جدول یعنی رایانه‌های شخصی بیشتر شده و با اختلاف 5 میلیارد دلاری در صدر جدول قرار گیرد. نکته قابل توجه در مورد درآمد بازی‌های موبایل این است که برخلاف سایر پلتفرم‌ها که درآمد مجموع بسیاری از بازی‌های مطرح آن است، در این پلتفرم تنها شاهد تعداد اندک شماری بازی هستیم که توانسته‌اند چند میلیارد دلار بیشتر از سایر پلتفرم‌ها درآمد بدست آورند. جدا از درآمد شرکت‌های بازی‌سازی موبایل باید گفت که آن‌ها سود بسیار زیادی هم داشته‌اند و دلیل آن هم هزینه ساخت و تولید بازی‌ها است. هزینه تولید یک بازی برای سیستم عامل‌های موبایلی بسیار کمتر از یک بازی برای رایانه‌های شخصی و کنسول‌ها است به همین دلیل می‌توان گفت که سود شرکت‌های بازی‌سازی موبایل هم



در مجموع باید موفق ترین شرکت بازی سازی در موبایل را SuperCell بدانیم چرا که بازی های این شرکت است که تبدیل به یک الگو شده تا بقیه هم از روی آن درآمدزایی کنند. درآمدزایی سایر بازی های لطمه ای هم به درآمد بازی های این شرکت نمی زند و چندین سال است که Clash of Clans بیشترین درآمد را در بین بازی های موبایل دارد به غیر از سال گذشته که بازی جدید خود این شرکت یعنی Clash Royale جای آن را گرفت.

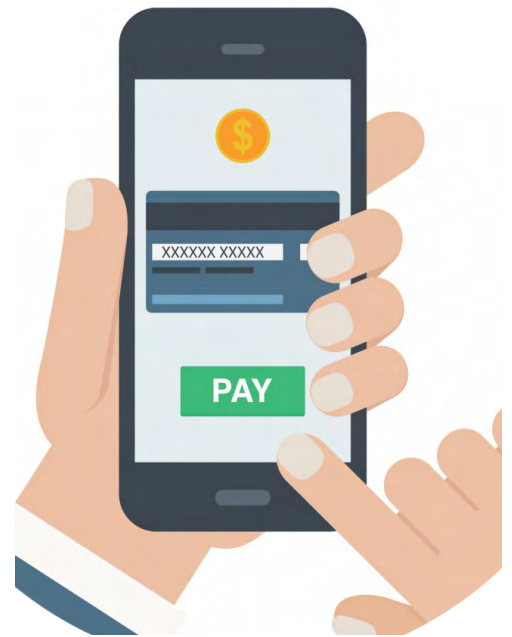


درآمد کل بازی های موبایل تنها مخصوص چندبازی است که بسیار شاخص هستند. در سال های گذشته بازی Clash of Clans شرکت سوپرسل توانست به تنهایی 90 درصد درآمد بازی های موبایل را از آن خود کند و همین بازی را می توان به عنوان شروع کننده سبک جدید درآمدزایی در موبایل معرفی کرد. **در سال 2016 دو بازی مطرح Pok mon Go شرکت نینتندو و Clash Royale سوپرسل، 60 درصد این درآمد 40 میلیارد دلاری را به خود اختصاص داده بودند** و کاملاً بازار را در دست خود داشتند. در این میان برخی بازی ها هم به صورت منطقه ای درآمد زیادی می کنند. برای مثال دو بازی نام برده شده از همه جا دنیا درآمد داشته اند اما برای مثال یک بازی از کشور ژاپن با نام Monster Strike که پیش تر برای Nintendo 3DS منتشر شده بود، توانست با هدف قرار دادن جامعه یک منطقه، از بازی Clash Royale درآمد بیشتر داشته باشد. از این دست بازی ها در میان کشور هایی چون ژاپن، چین، هند بسیار دیده می شود و مخصوص جامعه خودشان طراحی می شوند. به غیر از بازی Pok mon Go که در یک بازه زمانی تبدیل به یک چالش روزانه شده بود، سایر بازی های پرفروش و درآمدزا تنها در دو سبک قرار می گیرند. دو سبک پازل و استراتژیک که سهم بازی های پازل در میان 10 بازی پرفروش دو بازی Candy Crush Saga و Puzzle & Dragons است که نمایندگان این سبک هستند و سایر بازی ها همگی یک بازی استراتژیک به حساب می آیند. در ادامه مقاله به بررسی چرایی علاقه بازی سازان به این سبک خواهیم پرداخت اما در اصل همه آن ها نوعی کپی از بازی Clash of Clans هستند که بعد از آن به سرعت شکل گرفتند.

نحوه درآمدزایی

دقیق تر آن ها را بررسی می کنیم. چندین سال است که عرضه بازی های پولی در موبایل خیلی جواب نمی دهد و شاید حتی اگر در شرایط خاص در یک بازه زمانی فروش خوبی بدست آورد بعد از آن دوره درآمدزایی اش به صفر نزدیک می شود اما دلیلی که باعث شده چندین سال Clash of Clans رایگان، درآمدزا ترین بازی موبایلی باشد، درآمدزایی از طریق فروش محصولات جانبی و غیرفیزیکی درون بازی است. سیستم پرداخت درون برنامه ای که پیش تر در بازی های آنلاینی چون World of Warcraft رایانه های شخصی دیده بودیم، امروزه منبع اصلی درآمد بازی های موبایل است و میان بازی های درآمدزا، همگی رایگان هستند و صرفاً از این طریق درآمدزایی می کنند. درآمدزایی بسیار خوب بازی های موبایل دلایل مختلفی چون تعداد زیاد کاربران، سادگی، مناسب همه سنین بودن و سطح دسترسی، وابستگی و ایجاد رقابت دارد که در ادامه به صورت دقیق تر آن ها را بررسی می کنیم.

چندین سال است که عرضه بازی های پولی در موبایل خیلی جواب نمی دهد و شاید حتی اگر در شرایط خاص در یک بازه زمانی فروش خوبی بدست آورد بعد از آن دوره درآمدزایی اش به صفر نزدیک می شود اما دلیلی که باعث شده چندین سال Clash of Clans رایگان، درآمدزا ترین بازی موبایلی باشد، درآمدزایی از طریق فروش محصولات جانبی و غیرفیزیکی درون بازی است. سیستم پرداخت درون برنامه ای که پیش تر در بازی های آنلاینی چون World of Warcraft رایانه های شخصی دیده بودیم، امروزه منبع اصلی درآمد بازی های موبایل است و میان بازی های درآمدزا، همگی رایگان هستند و صرفاً از این طریق درآمدزایی می کنند. درآمدزایی بسیار خوب بازی های موبایل دلایل مختلفی چون تعداد زیاد کاربران، سادگی، مناسب همه سنین بودن و سطح دسترسی، وابستگی و ایجاد رقابت دارد که در ادامه به صورت



کاربران بیشتر

با اینکه تعداد کسانی که بر روی موبایل خود مشغول بازی هستند بسیار کمتر از آمار کاربران است اما با توجه به مجموع تعداد کاربران بازی های مطرح در دو سیستم عامل اندروید و آی او اس می توان تعداد کاربرانی را که با موبایل بازی می کنند را بین 250 تا 500 میلیون نفر تخمین زد. برای مثال بازی آخر شرکت سوپرسل یعنی **Clash Royale تنها 100 میلیون بازیکن به صورت روزانه دارد** که هر روز مشغول شرکت در نبردها و چالش های بازی هستند. با توجه به این توضیحات و آمار ها می توان یکی از مهم ترین عوامل درآمد بالا بازی های موبایل را تعداد زیاد کاربران آن دانست. در حالی که شاید بیش از یک میلیارد نفر در جهان با موبایل خود حداقل یک بازی را انجام داده باشند، مجموع تعداد بازیبازان کنسول های سونی پلی استیشن 4 و مایکروسافت ایکس باکس وان (بر اساس تعداد فروش کنسول نه تعداد کاربران سرویس های آنلاین آنها) کمی بیشتر از 100 میلیون نفر است که در مقایسه با موبایل تفاوت فاحش است. البته در این مقاله قصد مقایسه بازیبازان موبایل و کنسول ها را نداریم و مشخص است که بیش از 80 درصد بازیبازان موبایل، بازیبازان رومزه یا همان Casual Gamer هستند و تعداد بازیبازانی که به صورت روزانه مشغول هستند بسیار کمتر از آمار کلی کاربران است.

هر چه جامعه آماری کاربران یک پلتفرم بیشتر باشد، احتمال فروش و یا همان درآمدزایی برای شرکت ها بیشتر می شود. از بین همه پلتفرم های موجود که میزان درآمد آن ها اعلام شد، بیشترین تعداد کاربر را گوشی های هوشمند در اختیار دارند و دلایلش هم کاملاً مشخص است. موبایل وسیله ای است که امروزه هر کسی از آن استفاده کرده و مختص بازی هم نیست اما همراهی کاربر با موبایل در طول ساعات روز باعث شده اغلب کاربران حداقل یک بازی را در موبایل خود داشته باشند. برای بدست آوردن تعداد کاربران گوشی های هوشمند باید به تعداد فروش موبایل در شرکت های موبایل سازی مراجعه کنیم. بر طبق آمار های مرکز آمارگیری Statista، **در سال 2016 تعداد کاربران گوشی های هوشمند بیش از 2 میلیارد نفر بوده است.** هنوز آمار دقیق سال 2017 اعلام نشده است اما بر طبق پیش بینی روند رشد، این کمپانی اعلام کرده که در سال 2017 تعداد کاربران به 2.3 میلیارد نفر خواهد رسید. در ادامه این پیش بینی ها انتظار می رود تا پایان سال 2020 تعداد کاربران نزدیک به 3 میلیارد نفر بشود و این نشان از بزرگ بودن بازار برای بازی سازان است.

سادگی و قابل درک تر بودن

از دیگر ویژگی‌های بازی‌های موبایل که در درآمدزایی آن نقش مهمی دارند، می‌توان ساده بودن و قابل درک‌تر بودن آنها را نام برد. بازی‌هایی که در سیستم عامل‌های موبایلی با امکانات کمتر نسبت به بازی‌های رایانه‌های شخصی و یا کنسول‌ها منتشر می‌شوند به مراتب منو، داستان و گیم‌پلی ساده‌تری داشته و این باعث می‌شود کاربران عادی به سرعت آنها را فرا گرفته و از کاربرد بودن به بازی‌ها تبدیل شوند. برای اثبات سادگی بازی‌های موبایل کار سختی در پیش نداریم و کافی است به حجم، داستان، امکانات درون بازی و مدت زمان گیم‌پلی نگاهی انداخته و سپس آن را با بازی‌های کنسولی مقایسه کنیم. اصلاً جای حرف باقی نمی‌ماند اما نکته اصلی اینجاست که بازی‌سازان موبایل

دسترسی بیشتر

دسترسی آسان‌تر به بازی‌های موبایل هم یکی از عوامل تاثیرگذار در درآمد این دسته از بازی‌ها است. دسترسی تنها محدود به نصب و دریافت بازی نیست و به عوامل دیگری مانند در دسترس بودن برای همه افراد جامعه است. برای مثال از بین بازی‌هایی که در بین 10 بازی درآمدزا بوده‌اند، همه آن‌ها برای گروه سنی مناسب کودک و نوجوان طراحی شده و این نشان از وسیع شدن بازار بازی‌ها است. حال اگر به این روند در بین بازی‌های کنسول نگاهی بیاندازیم، باید گفت که به غیر از 3 بازی ورزشی Madden NFL، NBA 2K17 و FIFA 17 که درجه سنی کودک و نوجوان را هم شامل می‌شود، بقیه بازی‌ها برای مخاطب بزرگسال بوده است. از همین رو می‌توان نتیجه گرفت که یکی از عوامل تاثیرگذار دیگر در درآمدزایی بازی‌های موبایل، مورد هدف قرار دادن طیف گسترده‌ای از افراد جامعه است. این موضوع صرفاً به سنین کودک و نوجوان خلاصه نمی‌شود و افراد بزرگسال و میان‌سال هم امروزه به بازی‌های موبایلی سرگرم‌کننده روی آورده‌اند و این موضوع نشان از همه‌گیر شدن بازی‌های موبایل در بین افراد جامعه است. روند درآمدزایی در بازی‌های کنسول در بین جوانان بیشتر بوده و این مورد را باید از لیست 10 بازی پرفروش کنسول‌های خانگی کنیم. بازی Call of Duty: Infinite Warfare که پرفروش‌ترین بازی در بین بازی‌های کنسول‌های خانگی بوده صرفاً مخاطب جوان را مورد هدف قرار داده است و کمتر می‌توان نمونه‌هایی را پیدا کرد که افراد بزرگسال و یا حتی میان‌سال به این نوع بازی‌ها روی بیاورند. همانطور که در قسمت قبل به آن اشاره شد، سادگی و قابل درک‌تر بودن می‌تواند مهم‌ترین عامل برای این باشد که افراد کوچک و یا افرادی که دوران بزرگسالی هستند به موبایل وابسته شوند تا اینکه ساعات‌ها برای یادگیری نشان‌گیری با آنالوگ‌های دسته تمرین کنند. مقایسه انجام شده در بین بازی‌های موبایل و کنسول‌های خانگی بود اما اگر به آمار فروش بازی‌های رایانه‌های شخصی نگاه بکنیم، باز هم شاهد گسترده‌تر بودن طیف مخاطبین این پلتفرم می‌شویم. بازی‌های رایانه‌های شخصی که هم‌قدم با بازی‌های موبایل توانسته بودند نزدیک 36 میلیارد دلار

به خوبی این قضیه را متوجه شده‌اند و سعی می‌کنند بازی‌ای را روانه بازار کنند که ارزش تکرار داشته و بعد از یک دوره زمانی بی‌مصرف نشود، از همین رو در سال‌های گذشته شاهد رشد چشمگیر بازی‌های بدون خط داستانی و با محوریت رقابت بوده‌ایم که در ادامه به صورت کامل این موارد را هم بررسی می‌کنیم. باز هم یکی دیگر از بازی‌هایی را که می‌توانیم برای این بخش مثال بزنیم، همان بازی اولیه سوپرسل یعنی Clash of Clans است. این بازی با توجه به اینکه یک بازی استراتژیک است و طبیعتاً امکانات و المان‌های درونی بسیار زیادی دارد، اما به راحتی برای عموم کاربران استفاده از آن آسان و روان است. این در حالی است که نمونه‌های مشابه بر روی رایانه‌های شخصی، یک نوع پیچیدگی خاص خود را دارند که لازم است بازی‌ساز ساعت‌ها در محیط آن کاوش

درآمدزایی داشته باشند، هم از موردهدف قرار دادن حجم بیشتری از کاربران استفاده کرده‌اند. در بین بازی‌های پرفروش تنها یک بازی آن هم Battlefield 1 برای بزرگسالان طراحی شده و سایر بازی‌های پرفروش برای نوجوانان منتشر شده‌اند. نکته قابل توجه در بین فروش بازی‌های رایانه‌های شخصی، سبک بازی‌های آنها است. همه این بازی‌ها آتلاین بوده است و یا در آن‌ها کاربران مشغول مبارزه با یک دیگر هستند و باید خودشان قلمرو خود را تشکیل داده به جنگ سایر کاربران بروند و یا با تاکید بر کارگروهی به صورت چندنفره باید مبارزه کنند.

تا اینجا طیف کاربران هر پلتفرم را بررسی کرده‌ایم و مشخص شد که موبایل به دلیل مورد هدف قرار دادن تعداد بیشتر گروه‌های سنی در درآمدزایی موفق‌تر بوده و پس از آن باز هم رایانه‌های شخصی بودند که برای نوجوانان تا سنین بالاتر بازی روانه بازار کرده بودند اما بازی‌های کنسول به غیر از بازی‌های ورزشی عنوان شده مختص افراد بزرگسال بوده و این دلیلی بر درآمدزایی کمتر در این پلتفرم است. حال می‌خواهیم این سطح بررسی را از زاویه‌ای دیگر بررسی کنیم. در بین بازی‌های هر سه پلتفرم کمترین هزینه کردن برای دسترسی به بازی، مربوط به موبایل است. با اینکه تقریباً همه بازی‌های آتلاین و مطرح این پلتفرم رایگان هستند اما حتی بازی‌های غیررایگان آن هم قیمت‌های بالایی نداشته در حالت میانگین کمتر از 3 دلار هستند. حال به قیمت بازی‌های کنسول یا رایانه‌های شخصی نگاهی کنید. بازی‌های کنسول در نسل هشتم همگی 60 دلار هستند و در بین بازی‌های رایانه‌های شخصی هم بازی‌هایی با این قیمت وجود دارند اما به طور میانگین با کمتر از 20 دلار می‌توان یک بازی را از استیم و یا سایر سرویس‌های مرتبط تهیه کرد. از مقایسه قیمت بازی‌ها هم می‌توان نتیجه گرفت که طبیعتاً است افراد بیشتری به سمت موبایل رفته و کمتر هزینه کنند. یکی دیگر از عوامل که باید به آن اشاره کرد تک بودن پلتفرم‌های موبایل و رایانه‌های شخصی است که کلاً باعث شده درآمدزایی آن‌ها از کنسول‌ها بیشتر باشد. تک بودن به این معناست که یک بازی وقتی برای موبایل منتشر می‌شوند همه کاربران گوشی‌های هوشمند می‌توانند از آن استفاده بکنند. با اینکه دو سیستم عامل کاملاً مجزا در موبایل داریم اما بازی‌هایی

کرده تا دستور کلی بازی دستش بیاید. ایجاد یک محیط ساده، نوع هدایت و گیم‌پلی سریع و روان مهارتی است که بازی‌سازان در موبایل به خوبی آن را یاد گرفته و در حال پیاده‌سازی آن هستند. یکی دیگر از بازی‌های مطرح که بیش از 90 میلیون کاربر فعال دارد، پازل Candy Crush Saga است.



این بازی هم در مقایسه با سایر بازی‌های پازل، یک گیم‌پلی آسان، ساده و بی‌آلایش دارد که با طراحی یک محیط رنگارنگ و دلنشین می‌تواند به سرعت کاربران را جذب خود کند.

که به صورت انحصاری در یک سیستم عامل منتشر شوند بسیار کم هستند و تقریباً همه بازی‌های مطرح هم برای اندروید و هم برای آی‌اواس منتشر می‌شوند. در بین بازی‌های رایانه شخصی هم به همین صورت است، دوباره دو سیستم عامل همه‌گیر وجود داشته اما بازی‌های منتشر شده با قرار گرفتن در سرویس‌هایی مثل استیم برای همه کاربران منتشر می‌شوند. اما حال به بازی‌های کنسول نگاهی کنیم. در بین بازی‌های پرفروش تنها یک بازی به صورت انحصاری منتشر شده است و بقیه هم در کنسول سونی و هم مایکروسافت مشترک هستند. اما ساخت بازی‌های انحصاری باعث محدود شدن سطح دسترسی بازی‌سازان می‌شود و شرکت‌ها در ادامه برای بیشتر کردن سهم بازار خود مجبور به پیاده‌سازی راهکارهایی هستند که مایکروسافت اولین قدم آن را برداشته است. یکی از پرفروش‌ترین بازی‌های انحصاری کنسول پلی‌استیشن 4 یعنی Uncharted یعنی Uncharted 4 است و تقریباً همه بازی‌سازان این کنسول آن را تجربه کرده‌اند اما چرا در بین 10 بازی پرفروش قرار نمی‌گیرد و برعکس آن بازی‌های انحصاری مشابه آن یعنی Gears of War 4 با اینکه تعداد فروش کنسول ایکس‌باکس وان بسیار کمتر از پلی‌استیشن است، در جایگاه نهم جدول دیده می‌شود؟ دلیل آن سیاست‌های جدید مایکروسافت برای یکپارچه‌سازی سیستم عامل‌های خود است. بعد از انتشار ویندوز 10 شاهد انتشار بازی‌های انحصاری ایکس‌باکس بر روی این سیستم عامل بودیم و همچنان هم این روند ادامه داشته و بازی‌های انحصاری را کاربران رایانه‌های شخصی و یا تبلت‌های ویندوزی می‌توانند تجربه کنند. با اینکه خرید این بازی‌ها در استور ویندوز 10، در رایانه‌های شخصی انجام می‌شود اما تمامی بازی‌ها ارایه شده تحت نام ایکس‌باکس فروخته می‌شوند و به دلیل انحصاری بودن درآمد آن هم برای این کنسول حساب می‌شود. سونی هم در اقدامی مشابه با رونمایی از سرویس NOW بازی‌های انحصاری خود را در رایانه‌های شخصی منتشر می‌کند اما بازی‌های انحصاری قدیمی که بر روی پلی‌استیشن 3 بوده‌اند نه جدید بازی‌های خود برعکس مایکروسافت.



به ارزش تکرار و وابستگی در بین بازی های موبایل می‌رسیم و این مورد صرفاً به موبایل مربوط نشده و کاملاً دلیلی بر درآمدزا بودن بازی های موبایل و رایانه های شخصی است. اگر به لیست بازی های پرفروش هر دو پلتفرم عنوان شده نگاهی کنید، می‌بینید که همه آنها آنلاین بوده و دارای خط داستانی مشخص نیستند و بازیگران بعد از تجربه چندساعته بازی مجبور نیستند بازی خود را رها کرده و به سراغ بازی‌ای دیگر بروند. در بین بازی های کنسولی، بازی های جهان باز یا همان Open World همچنین وضعیتی دارند. در واقع بازی های موبایل و رایانه های شخصی (در لیست پرفروش ترین بازی ها) سعی در ایجاد وابستگی کرده و به همین دلیل اعتیاد به بازی های این دو پلتفرم بسیار شایع‌تر از کنسول‌ها است زیرا برای بازی کردن انتهایی در نظر گرفته نشده و بازیکن می‌تواند ساعت‌ها خودش به افزایش منابع، نبرد و مبارزه با دوستان بپوشد. در بین بازی های کنسول تنها یک بازی همچنین وضعیتی دارد و آن هم Grand Theft Auto V راکاستار است که با وجود خط داستانی، بخش آنلاین داشته و یک بازی جهان‌باز بسیار وسیع است و با اینکه سال‌ها از تاریخ عرضه‌اش می‌گذرد همچنان در لیست جدول فروش بازی های هفتگی قرار داشته و در بین 10 بازی پرفروش کنسول‌ها هم در جایگاه 4 لیست قرار گرفته است. این درگیر کردن و ایجاد وابستگی و قرار دادن امتیاز برای هر کاربر که در هر بازی نوع و حالت خود را دارد باعث ایجاد مفهومی به نام ارزش تکرار شده است. در بین اطرافیان خود قطعاً افرادی را دیده‌اید که به صورت حرفه‌ای مشغول بازی کردن Dota 2 هستند و یا بازی های پازل و رکوردی موبایل خود را سرگرم می‌کنند.

ایجاد رقابت بین کاربران

دیده و سعی می‌کنند خود را در جایگاه بالاتر نگه دارد. همین روند زمانی که بازیکنان بازی زیادتر هم شده ادامه دارد و کسانی زودتر بازی را شروع کرده‌اند باید با تازه واردانی مبارزه کنند که ساعات های بیشتری وقت خود را برای بازی می‌گذرانند. دادن امتیاز و طرح های ویژه که در هر بازی متفاوت است، انگیزه برای بازیکنان ایجاد می‌کند و با توجه به بخش های قبلی که مربوط به محدوده سنی کاربران بود، می‌توان گفت به همین دلیل است که گروه سنی کودک و نوجوان به محض آشنایی با این بازی ها سعی می‌کنند برای کسب امتیازات بیشتر مبارزه کرده و خود را درگیر آن کنند. حال در این میان برای پیشرفت سریعتر نیاز به ابزاری است که در بخش بعدی به آن خواهیم پرداخت.

در ادامه بحث ارزش تکرار به ایجاد رقابت بین کاربران می‌رسیم که باز هم صرفاً مربوط به موبایل نیست و در رایانه های شخصی هم دیده می‌شود. در بین بازی استراتژیک موبایلی که حسابی مطرح شده‌اند، مسئله رقابت به خوبی به چشم می‌خورد. بازی‌سازان با درگیر کردن بازیکنان امتیازها و ارزشی به آن‌ها در بازی داده و باعث می‌شود، بازیکن برای کسب امتیازات و سطح بالاتر ساعات‌ها مشغول تجربه بازی بشیند. در بازی های موبایل شاهد لیدبورد هایی برای رتبه بندی کاربران هستیم که یکی از ساده ترین عوامل برای ایجاد رقابت است. زمانی که یک بازی منتشر می‌شود و تعداد کاربران کمی دارد، بازیکن با چند دقیقه بازی خود را در جایگاه بسیار خوبی در جدول

ایده تجاری

در فروشگاه با خرید این موارد بازیکن می‌تواند به سرعت پایگاه و یا قلمرو خود را گسترش داده و پیروز نبرد ها شود. خوشبختانه شرکت سوپرسل بعد از Clash of Clans که تا حد زیادی پیشرفت در آن به محصولات فروشگاه وابسته بود، بازی جدید خود را با رویکردی متفاوت وارد بازار کرد. بازی Clash Royale که باز هم جز درآمدزا ترین بازی های موبایل بود، دیگر به فروشگاه وابسته نیست با اینکه مدام کاربر را تشویق به خرید می‌کند اما نحوه پیروزی در آن صرفاً به انتخاب مناسب کارت‌ها و هوش بازیکن بستگی دارد که چگونه از آن‌ها استفاده کند. تبلیغات برای بازی های موبایلی خیل کم به چشم می‌خورد اما شرکت هایی هم با ایجاد کمپین های تبلیغاتی و استفاده از اشخاص مطرح توانسته‌اند بازی خود را جز درآمدزا ترین بازی ها قرار دهند. برای مثال بازی Mobile Strike با استفاده از نام آرنولد شوارتزنگ و یا بازی Game of War هم با استفاده تبلیغاتی کیت آپتون توانست جایگاهی در بین بازی های درآمدزا برای خود بدست آورد.

زمانی که یک بازی‌ساز (در بین بازی های پرفروش) ، بازی خود را به صورت رایگان منتشر می‌کند، راه جدید و پردرآمدتری را برای خود باز کرده که باید روش هایی کاربران را تشویق به خرید از فروشگاه بازی کند. ایده تجاری بازی های موبایل دقیقاً همین مورد است. پیش از بازی Clash of Clans که تحولی در بین فروشگاه های غیرفیزیکی بازی به وجود آورد (!) بازی ها از تبلیغات تا حدودی آزار دهنده برای درآمد زایی در بازی های خود استفاده می‌کردند و همچنان هم ادامه دارد و بعضی شرکت ها مانند گیم‌لافت راه اشتباهی را در پیش گرفته‌اند و علاوه بر فروش محصولات درون بازی، از تبلیغات آزاردهنده‌ای را در بازی استفاده می‌کنند. بعد از شروع بازی با توجه بحث قبلی یعنی ایجاد رقابت بین کاربران، بازیکن تازه وارد خود را بسیار ضعیف‌تر بقیه می‌بیند برای سرعت بخشیدن به روند رشد خود به فروشگاه بازی سر می‌زند. در بازی هایی که سکه و پول و الماس و یا موارد کاملاً مشابه (اما با اسم های مختلف در هر بازی) را به عنوان منابع دارند،

جمع بندی

دارند که آینده خیلی خوبی را برای موبایل رقم نخواهد زد. شاید رشد و پیشرفت زیاد شود اما خلاقیت در این بازی های مشابه هم کاملاً از بین رفته و همه بازی ها به نوعی تکراری و خسته کننده شده‌اند. بازی هایی که تازه وارد بازار می‌شوند همچنین وضعیتی دارند و بازی های گذشته همچنان طرفداران خودشان را دارند. با ادامه همین روند فعلی قطعاً شاهد بازی های صرفاً تجاری و ضعیفی هستیم که تنها نکته مثبتی که دارند این است؛ کاربران آنها نادیده گرفته و فرصت را در اختیار بازی‌سازان مستقل و خلاق باز قرار می‌دهند تا با ساخت بازی هایی نو بتوانند خودنمایی کنند.

همه عوامل عنوان شده باهم توانسته‌اند موجب این درآمدزایی شگفت‌انگیز شوند و شاید نبود هر یک در بین بازی های رایانه های شخصی و کنسول‌ها باعث شده به مراتب فروش کمتری داشته باشند. شرکت های بازی بزرگ هم برای بدست آوردن درآمد از این بازار وسیع، دست به کار شده و هر کدام مشغول ساخت حداقل یک بازی موبایل برای مجموعه و یا شخصیت محبوب سری خود هستند. این قضیه به سینما هم سرایت کرده است و فیلم های سینمایی و یا سریال های تلویزیونی هم یک بازی موبایل توسط ناشرین خود

GRAN TURISMO

THE REAL DRIVING SIMULATOR

SPORT

پیشی فداایشی بهر شست!

حسین غزالی

که سالهای سال، با قدرت مقابل رقبا ایستاده و البته چندی از این سالها را هم حکومت کرده است. سلطه ای که استاندارد های یک بازی ریسینگ را بالاتر از همیشه کشید. یک فرمانرو قوی که اینبار گویی با دست خیلی پر به میدان نیامده! اما هنوز هم همان شکوه و جلال خودش را دارد. به عقب برگردیم؛ پس از به پایان رسیدن نسل هفتم، عناوین ریسینگ یکی پس از دیگری وارد عرصه شدند و البته گل سرسبد آنها که فورزا بود، حسابی برای خودش جولان می داد. این یعنی وقت آن رسیده بود تا قهرمان گذشته، دوباره ناچی سونی باشد!

بر این سبک بودند و تا حدودی هم رنگ و بوی موفقیت را دیده بودند. اما اکنون، و در نسل هشتم، همانند بسیاری از اتفاقاتی که افتاد و چیزهایی که تغییر کرد، ماجرای بازی های ریسینگ هم کمی کم هیجان شده بود و دیگر، آن آب و تاب نسل های گذشته را نداشت. اما نکته خوب ماجرا که از قضا خیلی هم به موضوع مقاله مرتبط است، بازگشت یک گول است! یک فرد شجاع که می خواهد دوباره بر سرزمین وسیع سبک ریسینگ فرمانروایی کند. آن هم درست در زمانی که رقیب، در نسل هشتم جولان می دهد! Gran turismo، یکی از مجموعه هایی است

عشق به تکنولوژی و پیشرفت، از دیرباز تاکنون مورد توجه بشریت بوده و هست. انسان هایی که سرشان برای خطر و کشف چیزهای جدید درد می کرد، رفته رفته موفق شدند تا سرسخت ترین قله های بشر را فتح کنند و کنار بزنند. ماشین (یا درستر، اتومبیل) یکی از علایق دیوانه کننده همین انسان ها در سال های اخیر بوده! قله ای که دست نخورده نماند و با دستان بی پروای انسان، ذره ذره واضح و واضح تر می شد. اتومبیلی که خیلی ها را شیفته خودش کرد و دل همه را برد! همان اتومبیلی که این روزها، یک صنعت و حرفه بزرگ درون خودش جای داده و نزد قلب سخت گیر انسان، جایگاه بلندی اشغال کرده است. بازی های ویدیویی اکنون، همانند دریای بی انتهای هستند که از هر طرف، رودی به درون آن راه پیدا کرده و اتومبیل ها هم از این غافله جا نمانده اند! از همان نسل های ابتدایی، عناوین ریسینگ به سرعت در حال توسعه و ترقی بودند. مرزها، جا به جا شدند و بازی های زیادی آمدند و رفتند. اما در این میان، دو دشمن قسم خورده وجود دارند که سالهای سال است به دنبال یکدیگر می دوند! دو دشمنی که هرکدام، خواستار سلطه گری



مسابقات آنلاین) مشکل خاصی از خودشان بروز نمی دهند و در اکثر مواقع، تجربه ای روان و بدون مشکلی را در طول مسابقه خواهید داشت. مسابقات آنلاین بازی، معمولاً در مسابقات روزانه و یا رقابت های قهرمانی حرفه ای خلاصه شده که هر کدام به خوبی حال و هوای یک مسابقه نفس گیر و زیبا را به بدنمان تزریق می کند.

اما به مهمترین دارایی Gran Turismo Sport می رسیم! گیم پلی؛ جواهری که در قلب GTS نهفته است و بدون اغراق، در سبک خودش بی مانند است. ظرافت و دقتی که در طراحی گیم پلی حرفه ای بازی صرف شده را در کمتر بازی ریسینگی تاکنون دیده ایم. این مورد، علاوه زیبایی حیرت آور ماشین ها، سبب بوجود آمدن تجربه ای می شود که در هر بازی ای قادر به لمس آن نیستیم! هر اتومبیل، رفتار و کلاس خودش را دارد و برای اینکه بتوانید پشت فرمان یک خودروی خاص بنشینید، بایستی مدت زمان قابل توجهی را برایش صرف کنید. این اتفاق، سبب می شود تا بازی حسابی واقع گرایانه و هیجان انگیز بنظر برسد.

از لحاظ فنی و بصری نیز، همانطور که همیشه انتظار می رفت، عملکرد خوبی را شاهد بودیم و فریم ریت ثابت بازی علاوه جلوه های بصری جذابی که روی کنسول پلی استیشن 4 طنازی می کردند، سبب رضایت کامل ما از این بخش شده بود. با این وجود، برخی از بافت ها هنوز کمی ایراد دارند و بعضی از انیمیشن های بازی نیز قدیمی و فرسوده بنظر می رسند. که این انیمیشن ها، ممکن است به تجربه خوب شما از بازی لطمه بزنند.

Gran Turismo Sport، بدون شک همان حاکم شکوهمند همیشگی است. عنوانی که اگرچه کاستی هایی را در خودش می دید، اما قطعاً برای هر عاشق مسابقه ای، مانند یک رویا می ماند! کیم پلی بی نقص و بی نظیر بازی، افزون بر طراحی معرکه اتومبیل ها و زیبایی های فوق العاده آنها، همراه با بخش آنلاین عالی، می تواند طرفداران همیشگی را راضی نگاه دارد. ولی اگر این عنوان مشکلاتی مانند کمبود پیست و خودرو را نداشت و حتی یک بخش آنلاین با کریر جذاب و دوست داشتنی را دارا بود (اگرچه جزو اهداف بازی شمرده نمی شود)، تبدیل به یک شاهکار بی مثال می شد...



بخش آنلاین، علاوه کم بودن تعداد اتومبیل های بازی (حتی نسبت به نسخه های بزرگ همین نام) و کاستی در تعداد پیست ها، از جمله همین کمبود های آزار دهنده بازی است. همانطور که می دانید، 177 خودرو در بازی وجود دارند که از شرکت های مختلف خودروسازی در Gran Turismo Sport جای گرفته اند. علاوه بر اینها تعداد کم پیست های بازی نیز نمکی بر روی زخم این نسخه شده و بر مشکلات این بازی افزوده است. اما همین خودرو های کم، طوری طراحی شده اند که می توانند شما را شگفت زده کند! طراحی هر خودرو، منحصر بفرد، زیبا و دقیق و حرفه ای شکل گرفته و رفتار و کنترل هر اتومبیل نیز متفاوت از آب در آمده. موردی که می توان در آن حسابی Gran Turismo Sport را تحسین کرد، همین طراحی بی نظیر و دست نیافتنی اتومبیل های درون بازی است و اگر واقعاً با ماشین ها و دنیایشان ارتباط برقرار می کنید و به آن ها علاقه قلبی دارید، می توانید از هر لحظه رانندگی با ماشین مورد علاقه خود لذت ببرید! بخش جذابی هم به نام Scapes وجود دارد که در آن می توان عکس های فوق العاده جالبی را با ماشین مورد علاقه تان بگیرید. تصاویری که می توانید آنها را به عنوان یادگاری در گالری کنسول نگاه دارید یا اینکه اتومبیل قدرتمند و زیبایی خودتان را به رخ دوستان بکشید! البته خوب GTS نیاز به اتصال دائمی اینترنت دارد و عملاً بازی، بدون وجود این اتصال، هیچ چیزی برای ارائه دادن نخواهد داشت!

حالا که صحبت از اینترنت و آنلاین بودن شد، پرونده بخش آنلاین بازی را هم باز می کنیم! مسابقات آنلاین بازی، به شدت حرفه ای طراحی شده اند و حداقل برای موفقیت در آن ها، نیاز است تا همانند دنیای واقعی تمرین های فراوانی قبل از ورود به میدان انجام داده باشید. سرورهای خوب بازی (به علت تمرکز قابل توجه سازندگان بر روی

همانگونه که دیدیم، انحصاری قدرتمند مایکروسافت توانست عملکرد فوق العاده ای از خودش به جای بگذارد. عملکردی که این عنوان را به یکی از بهترین بازی های این سبک در نسل هشتم تبدیل کرد. حالا، با تمام انتظاراتی که از این مجموعه داشتیم، اما، نقص هایی دارد که آن را از بهترین بازی های خانواده اش کمی دور می کند. و البته نکته مهمی که قبل از شروع بدنه اصلی این نقد و بررسی خود را مستلزم به گفتن آن می دانم، این است که ما به هیچ عنوان قصد مقایسه دو غول ریسینگی قدرتمند سونی و مایکروسافت را نداریم. چرا که فوراً تنها در دستان طرفداران مایکروسافت دیده می شود و GT تنها بر روی کنسول بی رحم سونی قابل اجراست!

قبل از اینکه یک مقدمه طولانی دیگر بنویسم، بهتر است وارد بحث اصلی بشویم! Polyphony Digital و سازندگان کارکشته اش، به خوبی می دانند که باید چه کاری انجام بدهند و چرا اصلاً یک Gran Turismo دیگر ساختند. سازندگان، چه قبل از انتشار و چه بعد آن، تمرکز بازی بر روی بخش آنلاین را به همگان گوشزد می کردند و البته از سطح بالای آن می گفتند. بنابراین، اجازه بدهید تا GTS را ابتدا به دو بخش آنلاین و آنلاین تقسیم کنیم، و سپس به بررسی اجزاء مهم آن بپردازیم. بخش آنلاین بازی، متشکل از حالات مختلفی همچون مسابقه با هوش مصنوعی و مسابقه دو نفره و زمانی است. اما اگر راستش را بخواهید، به هیچ عنوان مورد سرگرم کننده ای را در این بخش نمی بینید که روزها و ساعت ها شما را درگیر خودش بکند. به عبارتی، تنها کمکی که بخش آنلاین بازی به شما می کند، آماده سازی شما برای مسابقات آنلاین سختی است که انتظارتان را می کشند. البته بازی کردن Gran Turismo Sport به همراه دوستان و آشنایان، لذت خاص خودش را دارد و شاید به عنوان جذابترین بخش آنلاین هم بتوان از آن یاد کرد. اما همانطور که سازندگان قبل از اینها گفته بودند، تمرکز بازی بر روی مسابقات آنلاین خلاصه شده و استودیو Polyphony Digital بر روی قسمت آنلاین بازی سرمایه گذاری قابلی انجام نداده است. قبل از اینکه پرونده قسمت آنلاین GTS را به طور کامل ببندیم، باید به موضوعی اشاره کنیم که به نوعی می تواند دلسرد کننده باشد و برخی از طرفداران را نیز ناامید کند. کمبود محتوای



+ کمبود محتوای سرگرم کننده، تعداد کم خودروی های درون بازی، تعداد کم پیست ها، انیمیشن های بی روح و فرسوده می توانند روی تجربه بازی تاثیر گذار باشند.

+ طراحی بی نقص، فوق العاده زیبا و دقیق، گیم پلی حرفه ای و مبتنی بر واقعیت که می تواند بهترین شبیه ساز برای یک خودروی مسابقه باشد، مسابقات آنلاین جذاب و چالش برنگیز





سایه نوحسی

MIDDLE - EARTH

SHADOW OF WAR



گانه ساخته شده توسط پیتر جکسون هم رخ می‌دهد. از این جهت، هرکسی که قصد ساخت یک بازی ویدئویی اقتباسی بر اساس این آثار را داشته باشد، باید در وهله اول، فضا سازی اثر را در بازی به نوعی نمایش دهد و سپس موفق شود به واسطه خلق فضای مشابه و استفاده از منطق حاکم بر اثر مرجع، باور پذیری خودآگاه را در مخاطبش به وجود بیاورد. دست پیدا کردن به این امر بدون شک و به طور کلی کاری بسیار دشوار است و حتی در مورد خاص و وسیعی مثل ارباب حلقه‌ها، دشوار تر هم می‌شود. زیرا این اثر از طرفی بیش از نیم قرن قدمت دارد و طرفدارانی را از نسل‌های مختلف به خودش جلب کرده است. بنابراین کسب رضایت این طرفداران در نسل‌های مختلف و با سلاقی متفاوت کاری دشوار است و از طرف دیگر، عمق بسیار زیاد مفهومی، نمادین و همچنین جزئیات حیرت‌آور سری، ارائه یک اقتباس عالی در میدیوم بازی‌های ویدئویی که بر اساس تعامل شکل گرفته است را بسیار سخت می‌کند.

ساخت یک بازی ویدئویی بر اساس دنیای عظیم و غنی ارباب حلقه‌ها، بدون شک کار سختی است و پایبند بودن به فضای اصلی کتاب‌ها و یا فیلم‌های سینمایی سری را طلب می‌کند. فضا سازی خاص و سنگینی که در افسانه سرایی تالکین، یعنی سلیماریلیون آغاز شد و جهان عظیم او را از لحظه خلقت شکل داد. این جهان، به واسطه‌ی دیگر کتاب‌های او بسط پیدا کرده و در نهایت در سه گانه ارباب حلقه‌ها به ثمر می‌نشیند. این جهان وسیع و پهناور قطعاً برای طرفداران سری، محلی دوست داشتنی و آرامش بخش است. جزئیات بسیار زیاد داستان و تاریخچه سری، پیوستگی و یکپارچگی فوق‌العاده و سبک روایی تالکین، باعث می‌شود که مخاطب به طور خودآگاه، منطق حاکم بر دنیای او را قبول کند، پس از قبول خودآگاه منطق حاکم بر یک دنیای فانتزی و به طور کلی تخیلی، مخاطب خودش را در آن جهان تصور کرده و با دریافت و درکی عمیق از اثر مواجه می‌شود. این مورد به طور کامل در رابطه با کتاب‌ها و یا حتی سه

Shadow Of War کاملاً ناامید کننده بود. بخش داستانی این عنوان، درست مثل نسخه قبلی سعی دارد داستانی جدید و نوآورانه را در دنیایی که از قبل شکل گرفته روایت کند. بدون شک لازمه روایت هر داستانی در دنیایی که از قبل و توسط فرد دیگری شکل گرفته، در ابتدا پایبند بودن به منطق دنیای مرجع را از مولف جدید طلب می‌کند. اما تیم سازنده Shadow Of War این اصل را نادیده گرفته و نه تنها به منطق دنیای ارباب حلقه‌ها پایبند نیست، بلکه به طرز ترسناک‌تری آن را زیر سوال هم می‌برد.

شود و حس همذات پنداری را در مخاطبش بیدار کند. با این همه اما نسخه اول سری، پیش از آن که به علت ارتباطش با ارباب حلقه‌ها مورد توجه قرار بگیرد، به واسطه وجود سیستم نمایی، حضوری درخشان داشت و بازخوردهایی مثبت را از منتقدان دریافت کرد.

با وجود احترام و پایبند بودن نسبی نسخه ابتدای به فیلم‌ها و کتاب‌های سری، انتظار داشتن بخش داستانی و فضای کلی در نسخه دوم، یادآور تالکین و سرزمین میانه باشد. اما مواجهه ابتدایی من با Middle Earth

با پیش‌فرض‌های گفته شده، سری Middle Earth را می‌توان به عنوان اقتباسی قابل قبول شناخت، این سری در نسخه اول، موفق شد با خلق شخصیتی جدید در دنیای ارباب حلقه‌ها و پیشبرد داستان با گره زدن قهرمانش به یکی از مهم‌ترین شخصیت‌های تالکین، یعنی کلبریمبور، رابطه‌ای قابل قبول را با دنیای ارباب حلقه‌ها برقرار کند. حضور کلبریمبور در کنار تالیون که قهرمان اصلی داستان سری Middle Earth است، باعث می‌شود که با وجود پراکندگی و روایت ضعیف، تالیون به خوبی شخصیت پردازی



را، ایستادگی کند. به نظر می‌رسد سازندگان با همین نوآوری ابتدایی، به منطق کلی سری پشت پا زده و آن را زیر سوال برده‌اند، حلقه‌ها در دنیای ارباب حلقه‌ها ابزارهایی بسیار قدرتمند و مخوف هستند و طبق تاریخ، هرکسی توانایی ساخت یک حلقه قدرت دیگر را ندارد، حتی کلبریمبور، حتی اگر بر فرض او بتواند این کار را بکند، بازهم منطق سری، یعنی خواسته عمیق ساتورون برای بازپس گیری حلقه‌اش زیرسوال خواهد رفت، از طرفی تمامی نزاغ‌ها و تضادهای دنیای ارباب حلقه‌ها حول محور حلقه قدرت ساتورون شکل گرفته و ساخت حلقه‌ای دیگر، قطعاً به چنین منطقی لطمه وارد خواهد کرد.

در ابتدای امر، داستان یک جابه‌جایی بزرگ را در تاریخ سرزمین میانه و سری ارباب حلقه‌ها ایجاد می‌کند، این تغییر بزرگ، با توجه به مستقل بودن نسبی اقتباس استدیو مونتولیت و داستانی که قصد روایتش را دارند، تا حدی قابل قبول است. داستان کلی سایه جنگ، در رابطه با تسخیر میناس ایشیل توسط نرگول و ویچ کینگ (پادشاه جادوپیشه) است. در این میان تالیون بعد از وقایع نسخه اول، به پیش نهاد کلبریمبور، به کوه نابودی رفته و حلقه‌ی قدرت جدیدی را می‌سازد، حلقه‌ای که می‌تواند در مقابل قدرت حلقه یگانه ساتورون که نه کسی توان دوباره ساختنش را داشت و نه توان نابود کردنش



در میان بخش داستانی ناپیوسته و بسیار بی نظم بازی که ضربه‌هایی جبران ناپذیر را به واسطه محیط باز بودن دریافت کرده، خاطرات کلبریمبور بی‌شک یکی از بهترین بخش‌ها هستند. این خاطرات باعث می‌شوند که شخصیت خشن، دور از ذهن و انتقام جوی این شیخ خشمگین، کمی قابل باور شود. در کنار شخصیت‌های سطحی بازی و داستان پراکنده که گاهی دنبال کردن اتفاقات در آن دشوار می‌شود، دیالوگ‌هایی که به شدت شعار زده و نمادین هستند را هم به بازی اضافه کنید، این دیالوگ‌ها در کنار روایت شتابزده داستان که قصد داشته ضرورت دفاع از میناس ایثیل و مبارزه با سائورون را به مخاطب القا کند، باعث می‌شود که تمامی غافلگیری‌ها و گره‌گشایی‌های خاص داستانی را قبل از وقوعشان حدس بزنید. به این ترتیب داستان علاوه بر عدم گسترش منطق اثر مرجع، روایت گسسته، شخصیت‌های فرعی و دیالوگ‌های بد، آخرین عنصر ایجاد کشش در مخاطب را هم از دست می‌دهد و به روایتی غیر جذاب تبدیل می‌شود که مخاطب آن را فقط به علت رسیدن به امتیاز تجربه و مهارت‌های جدید دنبال خواهد کرد.

خاصیت مرموز بودن و خوف حاصله از آن را از دست می‌دهد و از سوپی، بازی شما را مجبور می‌کند در آن واحد با چند نرگول مبارزه کنید که حتی با توجه به قدرت بسیار کلبریمبور هم، این موضوع تضادی عمیق با آنچه که از نرگول در کتاب‌ها و فیلم‌ها می‌دانیم دارد. در کنار این پشت پا زدن‌ها، ساخت یک حلقه قدرت جدید، در دنیایی که تمامی جنگ‌های در آن به واسطه قدرت همین حلقه خاص رخ می‌دهد، نه تنها جذاب نیست، بلکه تا حدی ساده انگارانه به نظر می‌رسد. جدا از خیانت Shadow Of War به اثر مرجع، شخصیت‌های بازی به لطف روایت پراکنده، بی نظم و بدون انسجام داستان در کنار دیالوگ‌ها و رویدادهای به شدت کلیشه‌ای، کاملاً سطحی باقی می‌مانند. از شیلاب که با دلایلی غیرمنطقی و غیرقابل قبول پایش به داستان کشیده شده گرفته تا التاریل و دیگر شخصیت‌های فرعی داستان. خوشبختانه اما، تالیون و کلبریمبور به کمک رابطه مداوم و پیوسته‌شان که در طول گیم‌پلی حفظ می‌شود و به نمایش در می‌آید، از عمق شخصیتی خوبی برخوردار می‌شوند، در این بین وجود خاطرات کلبریمبور هم به پرداخت هرچه بهتر او و پیش‌قصد بازی کمک می‌کند. در حقیقت

در ادامه، شخصیت‌های مستقل دیگری وارد داستان می‌شوند، اما سازندگان برای برقراری ارتباط عمیق‌تر با اثر مرجع، شیلاب، عنکبوت عظیم، دهشتناک و افسانه‌ای تالکین را به شکل یک شخصیت مونث با ویژگی‌های ظاهری خاص (!) وارد داستان می‌کنند. وجود یک حلقه دیگر و حضور کاملاً دور از ذهن و غیرمنطقی شیلاب، مشکلات جدی روایی بازی را بزرگنمایی می‌کنند. سازنده‌ها سعی می‌کنند طی داستان، دلایلی منطقی و قانع‌کننده را برای دشمنی عمیق شیلاب و سائورون بتراشند، دلایلی که به هیچ عنوان قانع‌کننده نیست و با منطق دنیای مرجع سری در تضاد است.

از طرف دیگر، سازنده‌ها با انتخاب داستان سقوط میناس ایثیل و حمله همه جانبه نیروهای تاریکی به این شهر، پای نرگول و ویج کینگ را هم به داستان باز می‌کنند و با نوآوری‌هایی عجیب، سعی می‌کنند تا این موجودات تاریک را به واسطه شخصیت پردازی و دادن نام‌های خاص، برای مخاطب ملموس‌تر سازند. اما این روش، - همانطور که انتظار می‌رود و قابل پیش‌بینی است- عملکردی معکوس دارد و به یک فاجعه بدل می‌شود. نرگول به واسطه شناخته شدن،



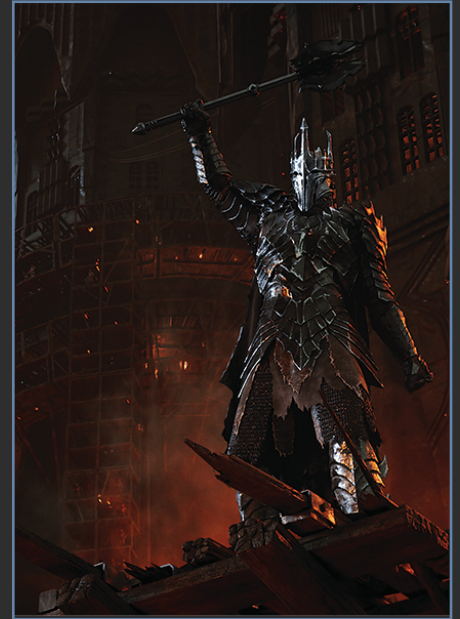
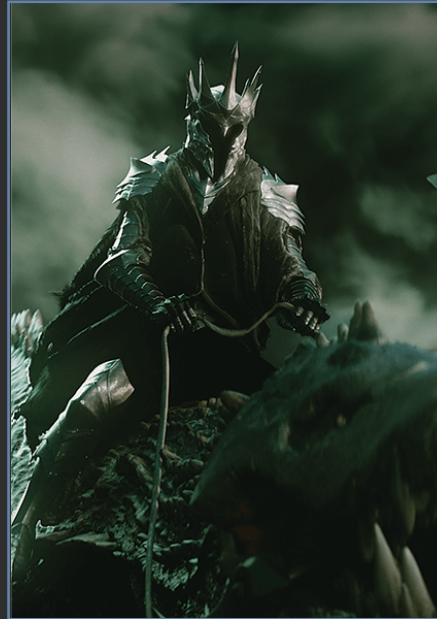
نمسیس به لطف هوش مصنوعی عالی بازی، موفق می‌شود اوروک‌هایی را خلق کند که در اکثر مواقع جذاب تر از شخصیت‌های داستانی بازی ظاهر می‌شوند. این موضوع از طرفی توانایی سازندگان در خلق سیستم نمسیس را به رخ می‌کشد و از سویی ضعف آن‌ها را در خلق شخصیت‌هایی به یاد ماندنی در داستان، گوشزد می‌کند.

مبارزات هم مکانیک‌های بسیاری را از سری Arkham قرض گرفته است. این مکانیک‌ها ترکیبی در کنار هم به شکلی بسیار سازمان یافته و دقیق قرا گرفته‌اند و کلیتی را می‌سازند که می‌تواند لذت بخش باشد. سازنده‌های Shadow Of War در استدیو مونتلیث، در نسخه قبلی به فرمولی با ثبات و جذاب در گیم‌پلی دست پیدا کردند. به همین دلیل در این بخش شاهد پیشرفت آن‌چنانی در کلیت گیم‌پلی نیستیم. مکانیک‌های بازی در گره خوردن با محیط بزرگ‌تر و داستان از هم گسیخته، برای وسعت دادن به خودش، دست به دامان فعالیت‌های جانبی بسیاری می‌شود. خوشبختانه این موضوع به افزایش زمان سرگرم کنندگی بازی کمک بسیاری می‌کند. مکانیک‌های ساده گیم‌پلی Shadow Of War در همراهی مهارت‌های گسترده و چندشاخه‌ای که در اختیار مخاطب قرار می‌گیرند، تنوع و جذابیت بسیاری به بازی می‌بخشند. از طرفی، نوآوری در فعالیت‌های جانبی و گره زدن آن‌ها با شخصیت‌هایی مثل کلبریمبور به جذابیت کلی بازی افزوده است. با این حال اما، در نهایت این سیستم نمسیس و پس از آن سیستم محاصره و فتح قلعه‌هاست که به کمک بازی می‌آید. سیستم

در حقیقت به نظر می‌رسد Shadow Of War، در حد فاصل میان یک اثر اقتباسی کامل و یک اثر نوآورانه گیر افتاده است. سازنده‌ها فرصت کافی برای پرداخت شخصیت‌های جدید را در اختیار آن‌ها قرار نمی‌دهند و از سویی با روایت اصل داستان توسط دیالوگ‌های گاهی ساده‌لوحانه و عدم رعایت اصول روایت در یک بازی جهان باز، بخش داستانی ضعیفی را می‌سازند و با این حال به نوآوری و ایجاد تغییرات در آن اصرار دارند. سازنده‌ها در واقع در مرز نوآوری و اقتباس از فیلم‌های سری، سردرگم مانده‌اند و با عاریه گرفتن عناصری از هر دو سمت این مرز ناپیدا، معجونی نامانوس می‌سازند که نه مخاطب عام را راضی می‌کند و نه به طرفداران سری احترام می‌گذارد.

شاید در مقابل داستان ضعیف و شخصیت‌های سطحی بازی، آن‌چه که نقش ناچی Shadow Of War را بازی می‌کند، سیستم نمسیس و روند رو به پیشرفت این سیستم خلاقانه باشد. در واقع کلیت گیم پلی این بازی، دقیقاً مثل نسخه قبلی ترکیبی از مکانیک‌های چند سری معروف است. سیستم حرکتی بازی شباهت بسیاری به سری Assassin's Creed دارد و بخش





رسیدن به مهارت‌های بهتر و جزئیات جذاب تر سیستم نمسیس تحمل کند. به این ترتیب، در Shadow Of War ساعات اولیه، عناصری جذاب تر از مبارزاتش که آن‌هم پس از مدتی تکراری می‌شوند را در اختیاران نمی‌گذارد. اما این روند کسل کننده بعد از گذشت چند ساعت جای خودش را به روندی جذاب و دوست داشتنی می‌دهد که به کمک سیستم نمسیس و ساخت مداوم فرماندهان بسیار طولانی نیز هست. در کنار سیستم نمسیس، محاصره و مبارزات لشکر شما برای فتح قلعه‌ها و سپس رو به رو شدن با ژنرال ساکن هر قلعه از جذاب ترین لحظات گیم‌پلی هستند. علاوه بر این موارد، اضافه شدن عناصر نقش آفرینی و دسته بندی ابزارها، سلاح‌ها و زره‌ها، باعث شده که روند پیشرفت علاوه بر درخت مهارت‌ها، به ابزارها هم کشیده شده و جذابیت بیشتر و در نتیجه ارزش بیشتری به گیم‌پلی بدهد. اما متأسفانه سازندگان از وجود این عناصر سوءاستفاده کرده و با قرار دادن خریدها درون برنامه‌ای کاملاً بی مورد، به مخاطبشان بی‌احترامی کرده‌اند.

خودتان به کار بگیرید. البته هر اوروک بسته به ویژگی‌های شخصیتی منحصر به فردش، واکنشی متفاوت نسبت به این فرایند نشان می‌دهد. به این ترتیب سیستم نمسیس جذابیت بیشتری به بازی می‌بخشد. پس از کسب وفاداری بادیگارد‌ها، شما می‌توانید به قلعه‌های تحت سلطه ژنرال‌ها حمله کرده و به کمک ارتشی که به خدمت گرفته‌اید، قلعه را تصرف کنید.

اما در تضاد با این سیستم جذاب، درخت مهارت‌های بازی و محیط گسترده و باز آن، مخاطب را دلزده می‌کند. در واقع مهارت‌های مربوط به تسخیر کاپیتان‌ها در ساعات ابتدایی بازی در دسترس شما قرار نمی‌گیرد. همچنین بسیاری از مهارت‌هایی که در بازی وجود دارند، کاملاً بلااستفاده هستند. این موضوع باعث می‌شود مخاطب کنجکاو که قصد دارد در همان ساعات ابتدایی از سیستم نمسیس و نحوه کارکرد آن سردربیارود به شدت ناامید شود. چرا که بازی در ساعات اولیه هیچ یک از امکانات جذابش را در اختیار مخاطب قرار نمی‌دهد و از او می‌خواهد که بخش داستانی کاملاً غیر جذاب را برای

کلیت سیستم نمسیس ارتش سائورون و ویج کینگ را در بخش‌های مختلف سرزمین موردور و بعضی محیط‌های خارج از آن، تقسیم می‌کند، به این ترتیب شما با ورود به هر بخشی از نقشه عظیم بازی، باید به وسیله کسب اطلاعات فرماندهان، ضعف‌ها و نقاط قوت آن‌ها را شناسایی کرده، سپس برای شکست دادن آن‌ها برنامه ریزی کنید؟ به لطف پیشرفت‌های چشم‌گیر سیستم نمسیس نسبت به نسخه قبلی، فرماندهان اوروک حالا شخصیت‌هایی به شدت جذاب تر و عمیق تر دارند. همچنین این سیستم موفق می‌شود تعداد بسیار زیادی از فرماندهان را با شخصیت‌ها، نقاط ضعف و قوت منحصر به فرد و متفاوت خلق کند. این نقاط ضعف و قدرت متنوع باعث می‌شود که مبارزه با هریک از فرماندهان، تاکتیک‌ها و استراتژی متفاوتی را طلب کند و تبدیل به چالشی دلنشین شود. یکی دیگر از اهداف شما در بازی، تحقیر کردن بادیگارد‌های ژنرال‌ها و سپس تسخیر کردن آن‌هاست، بدین وسیله شما می‌توانید وفاداری بادیگارد‌ها نسبت به ژنرال‌ها را از بین برده و آن‌ها را در سپاه





از مواردی است که می‌تواند مخاطب‌ها را هیجان زده کند. در این بین اما، مدل سازی بازی وضعیت آشفته و فاجعه بازی دارد. چهره‌ها و جزئیاتشان در کنار انیمیشن‌های مربوط به اورک‌ها به طرز خنده‌داری کهنه به نظر می‌رسد و یادآور بازی‌های نسل قبل هستند. این مدل‌ها و انیمیشن‌ها در رابطه با سربازانی که می‌توانید آن‌ها را احضار کنید، حتی بدتر شده و لحظات خجالت آور و خنده داری را رقم می‌زند. اما جز مدل سازی، انیمیشن‌های شخصیت‌های اصلی نرم و قابل قبول است. همچنین نرخ فریم و کیفیت بافت‌ها نشان دهنده گرافیک فنی خوب بازی است. با این حال، Shadow Of War در زمینه گرافیکی به هیچ عنوان سرآمد نیست و تنها در حد و اندازه یک بازی متوسط باقی می‌ماند.

کننده، مهارت‌های بلااستفاده و در نهایت شلوغی گاهی عذاب اور مبارزات، جذابیت بسیاری دارد و می‌تواند لذت زیادی را به شما هدیه کند. Shadow Of War در بخش گرافیکی، بازی زیبا و قدرتمندی است، طراحی هنری محیط‌های بازی، برخلاف داستان واقعاً یادآور تالکین و سرزمین میانه است. از طراحی جذاب میناس ایشیل گرفته تا طراحی خاص سرزمین موردور که در کتاب‌ها چندان به ظاهر آن پرداخته نشده است. در این‌جا نوآوری سازنده‌ها برخلاف بخش داستانی نتیجه بخش بوده و باعث تنوع محیط‌های بازی شده است. Shadow Of War محیط‌های متنوعی از قبلی کوهستان، سرزمین‌های لم یزرع، دست‌ها و کوهستان‌های برفی را در مقابل شما قرار می‌دهد تا در آن‌ها گشت و گذار کنید. در کنار این تنوع توجه به جزئیات و استفاده از معماری خاص فیلم‌های سری

به این ترتیب Shadow Of War در بخش گیم‌پلی جذابیت‌های نسخه قبلی را حفظ کرده و حتی به میزان قابل ملاحظه‌ای به آن افزوده است. گیم‌پلی و فعالیت‌های کلی بازی، ریتم جذابی دارند و حتی شما را در مقابل نزکول و یک بالروگ قرار می‌دهند. با این حال این ریتم در ساعات پایانی از میان رفته و شما را مجبور به دفاع پیوسته از چند قلعه مختلف می‌کند. در این شرایط مراحل پایانی به نحوی طراحی شده‌اند که بدون متوسل شدن به خرید لوت پاکس، نمی‌توان از آن لذت برد. در واقع، طراحی مراحل پایانی بخش داستانی به نحوی است که مخاطب را مجبور به خرید لوت پاکس‌های نه چندان جذاب بازی می‌کند. به طور کلی به جز خریدهای درون برنامه‌ای و برهم خورد ریتم مراحل در ساعات پایانی بخش داستانی، گیم‌پلی Shadow Of War با وجود مشکلات پرتعداد مثل منوهای گیج



فقط می‌تواند نام سرزمین میانه را یدک بکشد. به طور کلی باید گفت که Shadow Of War عنوانی سرگرم کننده است که از مشکلات اساسی در داستان رنج می‌برد اما موفق می‌شود گیم‌پلی قابل قبولی را ارائه دهد. اگر از طرفداران سبک ماجراجویی هستید و اهمیت چندان‌ی به داستان نمی‌دهید Shadow Of War برای شما ساخته شده است.

Shadow Of War از آن دسته بازی‌هایی است که نمی‌تواند محتوای داستانی خاصی را ارائه دهد و برای جذابیت فقط به گیم‌پلی متکی است. البته خوش بختانه بازی موفق شده تا در بخش گیم‌پلی خوب عمل کند و ساعات سرگرم کننده‌ای را به مخاطبان‌ش هدیه دهد. در کنار این‌ها باید گفت که Shadow Of War انتقال حس و حال سری ارباب حلقه‌ها کاملاً ناتوان است و

- داستان از هم گسیخته و روایت بی‌نظم شخصیت‌های سطحی و دیلوگ‌های کلیشه‌ای برهم خوردن ریتم گیم‌پلی در ساعات پایانی اجبار در خرید لوت پاکس و سوءاستفاده از مخاطب مدل سازی بی‌کیفیت شخصیت‌ها

+ سیستم نمسیس و گستردگی آن مبارزات جذاب و سرگرم کننده گرافیک هنری زیبا و دوست داشتنی وجود عناصر نقش آفرینی





در سرزمین حرفه‌ای‌ها

FIFA 18

♦ میثم عبدالله‌پور



بازی‌های ورزشی یکی از بهترین و پرسودترین منابع درآمد ناشران هستند. روند انتشار سالانه این نوع بازی‌ها از یک طرف به علت هم زمانی با شروع فصل رقابت‌های ورزشی، فروشی پر درآمد و طرفدارانی پر و پا قرص را برای بازی‌ها تضمین می‌کنند، و از طرف دیگر، روند انتشار سالانه انتشار آن‌ها، سازندگان را از اعمال تغییرات بزرگ در هر شماره، باز می‌دارد. در چنین شرایطی، مخاطب‌ها، بازی‌های ورزشی را با بهینه سازی‌ها و برخی گسترش‌ها که به طور سالانه در بازی‌ها اعمال می‌شود، می‌پذیرند و فقط در انتظار بهینه سازی‌هایی هستند که بتواند بدون تغییر دادن هویت و هسته اصلی گیم‌پلی، تجربه آن بازی خاص را ارتقاء ببخشد.

فیفا به عنوان یکی از پرفروش ترین بازی‌های ورزشی پر اهمیت، روندی همچون دیگر عناوین این سبک را پشت سر می‌گذارد. اما این روند تکراری، با سیر تکاملی خاص که با سرعت بسیار کمی طی می‌شود هم‌زمان شده است. در حقیقت سری FIFA به عنوان شاخص ترین شبیه ساز فوتبال، با وجود انتشار سالانه‌اش، همچنان می‌تواند با تغییراتی کوچک، هر ساله بهینه سازی‌هایی را در گیم‌پلی و در نتیجه تجربه کلی یک بازی ورزشی برای مخاطبان‌ش به ارمغان بیاورد. با این حال، باید دید که آیا، بهینه سازی‌های انجام شده در نسخه سال جاری این عنوان، توانسته مخاطبان را راضی کند؟



به آن افزوده هم شده، در کنار بهتر شدن و کارآمدتر شدن سیستم‌های هجومی، باعث می‌شود که مدتی نسبتاً طولانی را برای مسلط شدن به سیستم دفاعی بازی صرف کنید. این موضوع به طور کلی یک ضعف نیست، و شاید برای طرفداران همیشگی سری جذاب هم باشد، با این همه اما برای طرفداران جدید و کسانی که به طور تفریحی مشغول بازی کردن سری هستند، عذاب آور خواهد بود. این درحالی است که سری رقیب، روز به روز در حال ساده و لذت بخش تر شدن است، اما سری فیفا به شکلی غیرقابل باور، و البته کاملاً بی دلیل، مدام در حال اضافه کردن پیچیدگی‌هایی بی‌مورد به گیم‌پلی است که از لذت خالص آن می‌کاهد.



کات‌بک‌ها که حتی ارسالشان هم بسیار بهتر و آسان تر شده است را به موقعیت‌هایی خطرناک برای گل زنی بدل می‌کند و قدرت هجومی بسیاری به تیم‌ها می‌بخشد. عملکرد بهتر هوش مصنوعی مهاجمان، در جای‌گیری‌های آن‌ها هم قابل مشاهده است، حالا مهاجم‌ها بسیار بهتر از قبل جای‌گیری می‌کنند و در نتیجه موقعیت‌هایی بسیار بهتر را در مقابل دروازه تیم حریف خلق خواهند کرد. این موارد به طور کلی قدرت هجومی بسیاری را به جدید ترین نسخه فیفا بخشیده است، در نقطه مقابل اما، بهبودهای بخش دفاعی، فقط در ابتدای بازی و سپس بعد از صرف مدتی طولانی تر قابل لمس خواهند بود. با تجربه چند مسابقه ابتدایی، تفاوت‌های سیستم دفاعی فعلی نسبت به نسخه‌های قبلی خود را به نمایش خواهند گذاشت. استفاده‌ی بهتر مدافعان از وزن و قدرت فیزیکی بیشترشان، از مواردی است که قطعاً طرفداران فوتبال را هیجان زده خواهد کرد. در این نسخه، مدافعان می‌توانند به واسطه تکل‌هایی متفاوت، با روش‌های کارآمدتری در مقابل مهاجمان ایستادگی کنند. با این‌که این بهینه سازی‌ها تغییراتی بنیادی را در سیستم دفاعی ایجاد نکرده، اما به علت بهینه و بهتر شدن سیستم‌های هجومی بازی، دفاع کردن در FIFA 18، به طور کلی دشوار تر به نظر می‌رسد. و این درحالی است که تسلط پیدا کردن به کلیت سیستم دفاعی سری فیفا کار ساده‌ای نیست. تغییرات در دفاع کردن، پیچیدگی‌های گاهی بلااستفاده اما همیشگی این سیستم که حالا

FIFA 18، آخرین نسخه سری که رقابت‌های سال 2017 و 2018 فوتبال را هدف قرار داده، به وسیله بهینه سازی‌هایی کوچک، موفق شده بسیاری از مشکلات همیشگی سری را حذف و با مکانیک‌هایی بهینه تر جایگزین کند. برای مثال کافی است به ارسال‌های جذاب از جناحین در فیفا 18 اشاره کنیم، برخلاف نسخه قبلی که ارسال‌ها یکی از بزرگترین مشکلات بازی بودند. در فیفا 18 به لطف طراحی مکانیک‌هایی نو و دوست داشتنی برای ارسال‌ها، حالا به گل رسیدن از جناحین و به وسیله ارسال‌های هوایی، نه تنها عذاب آور نیست، بلکه به روندی بسیار لذت بخش هم تبدیل شده است و هیجان زیادی را به مخاطب انتقال می‌دهد. از دیگر بهبودهای مهمی که در زمین مسابقه شاهدش هستیم، بهینه تر و کارآمدتر شدن هوش مصنوعی پارانتان است، طبق سبک کنترلی سری فیفا، شما در یک زمان می‌توانید فقط یک بازیکن تیم را کنترل کنید، در این حالت 10 بازیکن دیگر توسط هوش مصنوعی کنترل خواهند شد. بنابراین مشکلات این هوش مصنوعی می‌تواند مسابقات زیادی را با بخشیدن پیروزی به حریفان پایان دهد. در نسخه 18 اما این هوش مصنوعی در زمان حملات، بسیار بهتر از قبل عمل می‌کند، حالا مهاجم‌های هر تیم بیشتر از هر وقت دیگری برای تصاحب توپ اشتیاق دارند و سعی می‌کنند که خودشان را در بهترین موقعیت‌ها برای دریافت توپ قرار دهند. این موضوع، فرار از آفساید، پاس‌های توی عمق و یا پشت دفاع و

اما جدا از بهینه سازی‌های خاص، سازنده‌ها، تصمیم گرفته‌اند با تاکید کردن بیشتر بر روی ویژگی‌های فردی و تیمی، به هرچه تاکتیکی تر کردن بازی کمک کنند. این خطرپذیری، به خوبی جواب داده و باعث شده که تکیه شما بر توانایی‌های فردی بازی‌کنان و یا توانایی تیم‌هایتان به شدت افزایش پیدا کند، در هم‌سویی با این مورد، سازنده‌ها، با کاهش دادن سرعت کلی گیم‌پلی، ریتم کندتری را برای بازی انتخاب کرده‌اند و به این ترتیب بازی‌باز، حالا فرصتی بیشتر برای تصمیم‌گیری کردن در اختیار دارد و می‌تواند استفاده بهینه تری از تاکتیک‌های تیمی داشته باشد. تاکتیک‌هایی که تنظیم کردن آن‌ها قبل از هر مسابقه می‌تواند سرنوشت ساز و پراهمیت ظاهر شود.

با این همه، باید گفت که بهینه سازی‌های اعمال شده در این نسخه اصلاً راضی کننده نیست. سری فیفا تقریباً در تمامی نسخه‌های چند سال اخیر، مشکلاتی مشابه را در گیم‌پلی دارد که به طور مدام توسط سازندگان نادیده گرفته می‌شوند. از مشکلات شدید و غریب هوش مصنوعی و توانایی‌های خارق‌العاده‌اش گرفته تا واکنش‌های عجیب دروازه‌بان‌ها، به نظر می‌رسد مشکلات اصلی و همیشگی سری، مثل حرکات کند بعضی بازیکنان و مشکلات عجیب داور، هنوز هم به قوت خودشان باقی هستند و در FIFA 18 هم شاهد برطرف شدنشان نیستیم.



پرده‌های جدید حاضر در Career Mode این امکان را برای شما فراهم می‌کنند که بدون نامه نگاری‌های گاهی به شدت اعصاب خردکن و بدقلق سری و البته تکراری سری، به دیدار مستقیم بازی‌کنان و مربیان بروید. به این ترتیب، امکان نقل و انتقال بازیکنان و عقد قرارداد، در این بخش سرعت بسیار بیشتری به خودش گرفته و البته از حساسیت بیشتری نیز برخوردار است. با این همه، این میان پرده‌ها و افزایش حساسیت پنجره نقل انتقالات هم نمی‌تواند ناجی این بخش باشد، عدم وجود منطق درست و حسابی در استخدام مربیان، توجه نکردن تیم‌ها به دست آوردهای شما و از همه مهم‌تر مشکلات هوش مصنوعی و کند شدن منوها در این بخش، از مشکلاتی هستند که هنوز هم با قدرت به کارشان ادامه می‌دهند.

این نسخه، علاوه بر پیشرفت او، مشکلات شهرت و ستاره بودن را هم به تصویر کشیده و جذاب تر از قبل دنبال می‌شود. همچنین امکان شخصی سازی ظاهر هانتر، از مواردی است که به جذابیت این بخش اضافه کرده است. اما بخش Journey درست مثل نسخه قبلی، در حفظ کردن ریتم داستان ناتوان است و در مواقع بسیاری، داستان با ریتمی به شدت کند پیش می‌رود و باعث می‌شود که با گیم‌پلی خسته کننده‌ای مواجه شویم. در حقیقت این بخش از آن دست بخش‌های داستانی‌ای است که پس از مدتی تکراری و خسته کننده می‌شوند و برای صرف ساعات طولانی اصلاً مناسب نیستند. حضور این بخش در سری فیفا اما، باعث شده که سازنده‌ها بالاخره و پس از چند سال، دست به ایجاد تغییرات در بخش Career Mode بزنند. انیمیشن‌ها و میان

بازگشت هانتر اما، همچنان یکی از خردادهای خوب و دوست داشتنی در سری فیفا است. وجود یک بخش داستانی در یک بازی ورزشی که اتفاقاً داستانی جذاب را با روایتی خوب پیش می‌برد و به شما حق انتخاب می‌دهد، قطعاً به ارزش سری فیفا افزوده است. هانتر بعد از ماجراهایش در نسخه قبلی، حالا رویاهایی بسیار بزرگ‌تر را در سر می‌پروراند و دیگر به لیگ جزیره و تیم‌های لیگ برتر انگلستان (پریمیئر لیگ) محدود نیست. گسترش محدوده فعالیت‌های هانتر در جهان، پای ستاره‌ها و مربیان بزرگی مثل کریستیانو رونالدو و زیدان را به عنوان شخصیت‌های مهمان، به بخش Journey می‌کشد و این افراد، با این که حضوری پررنگ ندارند، اما قطعاً به شکل گیری روح زنده در بخش داستانی FIFA کمک می‌کند. از طرف دیگر، ماجراهای هانتر در



شده و در کنار تحرکات زنده ورزشگاه‌ها، جوی باورنکردنی را به FIFA 18 بخشیده است. به طور کلی باید گفت که پیشرفت‌های نسخه جدید، در بخش گرافیک و فضا سازی کاملاً رضایت بخش هستند و اگر تبدیلی همیشگی سازندگان سری، در ساخت چهره‌ها و به روز کردن آن‌ها را شاهد نبودیم، قطعاً با یکی از بهترین بازی‌های ورزشی در زمینه گرافیک مواجه می‌شدیم.

در انتها و به طور کلی باید گفت که فیفا 18، با مشکلات بسیاری دست و پنجه نرم می‌کند و متأسفانه روند بهینه شدن و پیشرفت‌اش را با سرعتی بسیار کمتر نسبت به رقیب دیرینه‌اش طی می‌کند. فیفا 18 به هیچ عنوان بازی کاملی نیست، هنوز مشکلات همیشگی سری را دارد و هنوز هم می‌تواند اعصابتان را حسابی برهم بریزد. اما این بازی، بدون شک یکی از بهترین شبیه سازی‌های ورزشی‌ای است که در اختیار داریم.

کنار بازی‌کنان تیم، گل‌های به ثمر رسیده را جشن می‌گیرند. این واکنش‌های جذاب به همراه اضافه شدن شکل و شمایل تشویق منحصر به فرد هر منطقه و هر تیم، فضایی کاملاً زنده و فوق العاده به مسابقات FIFA 18 بخشیده است. انیمیشن‌های افزایش یافته و پرتعداد که خوشبختانه از کیفیت بسیار بالایی هم برخوردارند هم، به کمک جو بسیار خوب ورزشگاه‌ها آمده‌اند و درگیری‌های درون زمین را به شدت حقیقی جلوه می‌دهند.

تحرکات حاشیه زمین مسابقه، به کمک مدل سازی سه بعدی اکثر افرادی که کنار زمین حضور دارند، به شدت واقعی تر شده و حس بودن در یک مسابقه ورزشی را به مخاطب منتقل می‌کند. در کنار این موضوعات، نور پردازی بهتر این نسخه نسبت به قبل، کمک کرده تا جلوه‌های بصری و بافت‌های گاهی بی کیفیت بازی، کمتر به چشم بیایند. گزارش و صداگذاری، درست همانند نسخه‌های قبلی، به بهترین نحو ممکن انجام

به طور کلی و در یک جمع بندی، می‌توان گفت که گیم‌پلی در فیفا 18، با اینکه بسیار بهتر و جذاب تر از نسخه قبلی است، هنوز روح خاص سری را حفظ کرده و متأسفانه همراه این روح، مشکلات همیشگی سری را هم با خودش منتقل کرده است. در بخش journey حتی وجود مسابقات دو نفره و شخصی سازی‌ها هم نمی‌تواند بازی را از خسته کننده شدن نجات دهد. تغییرات پرزرق و برق Career Mode هم نتوانسته به این بخش کمکی کند و از طرفی سیاست‌های مالی جدید EA از جذابیت بهترین بخش سری، یعنی Ultimate Team هم کاسته است.

در بخش گرافیکی اما FIFA 18 دچار تحولات بسیاری شده است. خوشبختانه سازندگان این بار به تماشاگران حاضر در استادیوم‌ها توجه نشان داده و حالا همگی آن‌ها به صورت سه بعدی، مدل سازی شده‌اند. این تماشاچیان به تمامی اتفاقات درون زمین واکنش نشان می‌دهند و حتی در



- وجود مشکلات همیشگی سری که هر ساله توسط سازندگان نادیده گرفته می‌شوند
پیچیدگی بی‌مورد و ضعف سیستم دفاعی در مقابل بهینه سازی‌های سیستم هجومی بازی

+ بهینه شدن گیم‌پلی و وجود بهبودهایی در گیم‌پلی
بازگشت هانتر و داستان جذابش
پیشرفت‌های چشم‌گیر در حرکات هجومی تیمی
تنوع بسیار زیاد مادها و بخش‌های مختلف



کشمکش با وحشیان خاکه‌ها و گورهای کشمکش با وحشیان

سعيد آقابابايي





طی سال‌های زیادی که از آغاز به کار صنعت محبوب بازی‌های رایانه‌ای می‌گذرد، سبک‌های مختلفی در این حوزه خلق شده‌اند و هر یک به فراخور خود علاقمندان و طرفدارانی نیز پیدا کرده‌اند. حال برخی از این ژانرها محبوب‌تر و عامه‌پسندتر هستند مثل سبک شوتر اول شخص و با طرفدارانی خاص و قشر مخاطب محدودتری دارند مانند نقش‌آفرینی‌های ژاپنی نوبتی و یا عناوینی تعاملی از قبیل Until Dawn و Heavy Rain. یکی از ژانرهایی که تقریباً در حد وسط از نظر تعداد طرفداران قرار دارد و در واقع نه می‌شود آن را عامه‌پسند خطاب کرد و نه آن را در زمره سبک‌های با طرفداران محدود و خیلی خاص قرار داد، ژانر وحشت و زیرشاخه وحشت-بقا است که در طول سال‌ها و نسل‌های مختلف بازی‌های رایانه‌ای وضعیت پرفراز و نشیبی را طی کرده‌اند و گاهی در اوج بوده و گاهی نیز به نظر می‌رسیده است که تقریباً دیگر وجود ندارند. اما در هر حال این ژانر با بازی‌های مختلف طی سال‌ها که برخی از آنها بسیار عالی و جذاب بوده‌اند تا به امروز، افتان و خیزان، خود را در دنیای بازی‌های رایانه‌ای مطرح و زنده نگاه داشته است و طرفداران تقریباً زیاد و خاص خود را نیز دارد. در نسل پنجم و ششم و با عرضه عناوینی مثل شماره‌های مختلف سری رزیدنت اوپل و سایلنت هیل و فاتال فریم و ... سبک وحشت و به ویژه وحشت بقا در اوج قله‌های موفقیت قرار داشتند و هر سال شاهد یکی دو بازی معرکه در این سبک‌ها بودیم که جزو برترین بازی‌های آن سال نیز به شمار می‌رفتند و برخی از برترین بازی‌ها آن دوره را خلق کردند. اما با ورود به نسل ششم این منحنی با شیبی تند به سرانجام سقوط سرازیر شد و طی چند سال فکر می‌کردیم که انگار اصلاً سبکی به نام وحشت وجود نداشته است و واقعا به جز شماره اول و دوم شماره‌ها در این دوره شاهد به واقع شاهد وحشت بقای با کیفیت دیگری نبودیم. البته در این دوره شاهد رشد بازی‌های سبک «وحشت» خالص بودیم که بازی‌ها را در نقش یک شخصیت بی دفاع و کاملاً آسیب‌پذیر بدون هیچ سلاح و هیچ توانایی خاصی در دنیایی مخوف رها می‌کردند و او باید تنها فرار می‌کرد و مخفی می‌شد و دوباره فرار می‌کرد که بازی‌های بسیار خوب و قدرتمندی مانند Amnesia و Outlast و ... نیز در این سبک ساخته شدند. با وجود موفقیت این بازی‌ها، این عناوین هرگز طرفداران و دوست‌داران رزیدنت اوپل و سایلنت هیل و عناوین وحشت بقا را ارضا نمی‌کرد و آن‌ها منتظر یک بازی قدرتمند در سبک Survival Horror بودند تا دوباره انواع سلاح‌ها را در اختیارشان بگذارد ولی باز هم نتواند حس ترس خوفناک و ناامنی مطلق را به آن‌ها منتقل نماید. در اواخر نسل هفتم بود که دعاهای این عاشقان وحشت بقا مستجاب شد!! سازنده و خالق رزیدنت اوپل، پدر سبک وحشت بقا، استاد شینجی میکامی بزرگ بازگشت تا دوباره خودش کار برای این سبک و طرفدارانش بکند و نشان دهد که چرا به او می‌گویند پدر سبک وحشت بقا. او بازگشت و این بار با یک فرنچایز جدید و جذاب با نامی پرمحتوا تحت عنوان The Evil Within یا «شیطان درون». شینجی میکامی بازگشت تا به ما یاد آور شود که چگونه می‌شود از محیط بازی ترسید. چگونه می‌توان فقط فرار کرد و با سلاحی قدرتمند در دست، جرات نگاه کردن به پشت سر را نداشت. شینجی میکامی ترس را دوباره بازگرداند، همان ترس نابی را که سری رزیدنت اوپل به خاطر داشتیم ولی این بار در قالب عنوانی دیگر. باید صراحتاً عنوان کنیم که طی سال‌های اخیر، تنها بازی که موفق شده ترس خاص عناوین وحشت-بقا (و نه فقط سبک وحشت) را به ما هدیه دهد همین عنوان The Evil Within بوده است. این بازی که توسط استودیو Tango Gameworks و به کارگردانی شینجی میکامی ساخته شد، در اکتبر ۲۰۱۴ توسط کمپانی بزرگ Bethesda Softworks برای پلتفرم‌های PlayStation 4, Xbox One, PlayStation 3, Xbox 360 و PC منتشر گردید و در واقع یک بازی بین‌نسلی محسوب می‌شد. پس از موفقیت بالای بازی اول این سری، خوب می‌دانستیم که فقط مسئله زمان است تا بالاخره بتزدا بازی دوم آن را معرفی کند و در سرانجام در کنفرانس مطبوعاتی بتزدا در نمایشگاه E3 سال ۲۰۱۷ این اتفاق رخ داد و با یک تریلر زیبا عنوان The Evil Within 2 معرفی گردید. زمان گذشت و عنوان زیبایی The Evil Within 2 که به مانند بازی قبل در ژانر Survival horror و Third Person Shooter قرار داشت و توسط Tango Gameworks ساخته شده بود، در پاییز سال ۲۰۱۷ توسط کمپانی Bethesda Softworks برای پلتفرم‌های PlayStation 4, Xbox One, Windows منتشر گردید. The Evil Within 2 که این بار استاد شینجی میکامی بزرگ را در مقام تهیه‌کننده خود می‌دید (در بازی نخست کارگردان بود)، پس از انتشار توانست موفق عمل کند و بازخوردهای مثبتی را نیز از سوی منتقدان و طرفداران دریافت نمود و نهایتاً امتیاز متای بسیار خوب ۸۲/۱۰۰ که نشان‌دهنده یک عنوان با کیفیت است را به خود اختصاص داد تا تبدیل به یکی از عناوین موفق سبک وحشت بقا شود. در این مطلب قصد داریم تا نگاهی دقیق‌تر به زوایای مختلف بازی The Evil Within 2 انداخته و مشاهده کنیم که این بازی چه نکات مثبت و المان‌های جذابی را برای ما به ارمغان آورده است و از سوی دیگر چه کمبودهایی دارد. لازم به ذکر است که این نقد و بررسی بر اساس نسخه پلی‌استیشن ۴ این عنوان انجام شده است. اگر علاقمند هستید تا بیشتر با عملکرد عنوان زیبایی The Evil Within 2 آشنا شوید در ادامه با ما همراه باشید.



دنیای ذهن مخوفترین دنیاهاست...

در داستان بازی دوم، شاهد وقایع بعد از پایان عنوان اول هستیم که مدتی از آن می‌گذرد و تا کنون هیچ کس حرف‌های سباستین را مبنی بر رخ دادن اتفاقات بازی اول باور نکرده و فکر می‌کنند او دیوانه شده و حتی کارش را نیز از دست داده است. پس از مدتی جولی کیدمن که با او در نسخه اول و بسته‌های الحاقی آن آشنا شدیم به سراغ سباستین آمده و به او می‌گوید که سازمانی مخوف به نام موبیوس دختر وی یعنی لیلی را که او فکر می‌کرده در حادثه آتش سوزی جاننش را از دست داده است در اختیار دارد و از قدرت ذهن وی برای خلق یک دنیای ذهنی به نام یونیون استفاده کرده است. سباستین اگر بخواهد لیلی را نجات دهد باید پای به دنیای مرگبار و وحشتناک یونیون بگذارد و با تمام هیولاهای مخوف و مرگبار آنجا روبرو شده تا نهایتاً لیلی را نجات دهد. سباستین این کار را می‌کند و در ادامه وقایع داستان پشت سر هم رقم می‌خورند که قصد نداریم با توجه به جدید بودن بازی آن را بیشتر برای شما اسپویل نماییم. همان طور

و تبدیل به یک پروتاگونیست خیلی محبوب می‌شود. اگر بازی از شخصیت پردازی بهتری برخوردار بود با توجه به داستان زیبایی که دارد می‌توانست بسیار موفق‌تر عمل کند و برای بازیباز جذاب‌تر باشد. روایت داستان بازی نیز ریتم مناسبی دارد و نه بیش از حد کش پیدا می‌کند و نه همه چیز را سرسری و بدون مقدمه چینی به خورد بازیباز می‌دهد. در واقع می‌توان گفت این روایت خوب داستان است که سبب شده تا داستان بازی که در کل یک داستان معمولی و متوسط است، جذابیت خیلی بیشتری برای بازیباز پیدا کند و به آن علاقمند شویم. خوشبختانه داستان این توانایی را دارد که شما ره دنبال خود و هرگز دوست ندارید که بی‌خیال بازی کردن آن شده و ادامه داستان را نفهمید. خوشبختانه پایان بازی نیز بسیار قدرتمند است و نشان می‌دهد که کاملاً ارزش این را داشته است که برای رسیدن به آن تلاش کنید. در نهایت باید گفت The Evil Within 2 در بخش داستانی و روایت تقریباً نمره قبولی را دریافت می‌کند و تنها شخصیت پردازی است که در این قسمت ضعف دارد.

که شاهد هستیم The Evil Within 2 از پایه داستانی خوبی به مانند بازی اول بهره‌مند است. هرچند باز هم مقداری کلیشه‌های عناوین ترسناک در آن وجود دارند ولی کم‌کم موفق می‌شود تا راه خود را پیدا کرده و باعث می‌شود شما هر لحظه برای فهمیدن ادامه داستان بیشتر تشویق و تحریک شوید. بعد از گذشت مدتی از بازی، متوجه می‌شوید که داستان The Evil Within 2 به هیچ وجه شبیه بازی‌های دیگری که تجربه کرده‌اید نیست و روند خاص خود را دارد. بازی نسبت به نسخه اول که شخصیت پردازی آن افتضاح بود وضعیت بهتری دارد اما باز هم در نهایت باید گفت بازی از شخصیت پردازی خوبی برخوردار نیست و اکثریت شخصیت‌های بازی جذابیت و گیرایی بالایی ندارند و فراموش‌شدنی هستند. البته وضعیت خود سباستین مقداری بهتر است و در این بازی با توجه به این که داستان بیشتر به شخصیت او مربوط است، شخصیت پردازی بهتر و عمیق‌تری را نسبت به بازی اول در مورد او شاهد هستیم اما هیچ وقت نمی‌توان گفت شخصیت سباستین یکی از آن شخصیت‌های اصلی است که در یاد و خاطر بازیباز می‌ماند



زندگی فراز و نشیب دارد!

هر بار و در هر مرحله، اساس طراحی محیط کاملا عوض می شود ولی هر کدام از دیگری وهم انگیز تر هستند. طراحی دشمنان در بازی به معنای کلمه بی نقص و بی نهایت با کیفیت و عالی و مخوف است. حتی آسان ترین دشمنان بازی هم بسیار وحشتناک و مخوف طراحی شده اند و کمبودی در آن ها از نظر طراحی احساس نمی شود. The Evil Within 2 از ابعاد فنی واقعا حرف خاصی برای گفتن ندارد و هرگز خود را در حد بازی های خوش گرافیک و قدرتمند نسل هشتم مطرح نمی کند. باگ ها در بازی وجود دارند و گاهی صحنه های عجیبی را در بازی خواهید دید. وضعیت تکسچرها در برابر عناوین نسل هشتمی حرفی برای گفتن ندارد و کاملا معمولی و بی کیفیت است به خصوص از نماهای نزدیک. افت فریم گاهی در بازی اتفاق می افتد، اما تعداد آن زیاد نیست. لازم به ذکر است که نورپردازی بازی با توجه به سبک آن که وحشت بقاست و نورپردازی در آن اهمیت بسیاری دارد، کاملا عالی انجام شده است. در بازی شاهد مواردی مثل پارگی تصویر و... نیستیم. در مجموع بازی در بخش بصری نسبتا قابل قبول است ولی هرگز با عناوین روز دنیا قابل مقایسه نیست و حالتی رنگ و رو رفته و کهنه دارد.

گرافیک The Evil Within 2 با توجه به این که دیگر نسخه نسل هفتمی ندارد و یک بازی میان نسلی نیست وضعیت بهتری از بازی اول دارد ولی باز هم به عنوان یک عنوان نسل هشتمی پر فراز و نشیب عمل کرده و گاهی باگ ها و افت فریم و... در آن مشاهده می شود. گرافیک هنری The Evil Within 2 در یک کلام واقعا شاهکار و بی نظیر است و هر کس که این عنوان را تجربه کرده باشد، کاملا این مسئله را درک کرده است. محیط ها بسیار مخوف و استرس زا طراحی شده اند به طوری که واقعا نیازی نیست که حتما هیولا یا دشمنی در آن جا باشد تا بازیاز بترسد. به سنت همیشگی عناوین آقای میازاکی و مانند رزیدنت اوپل های قدیمی، خود محیط ها آن قدر وهم انگیز هستند که باعث وحشت و ایجاد حس نا امنی در شما می شوند. گویی که قرار است هر لحظه اتفاقی هولناک رخ دهد. تنوع محیط ها به مانند بازی اول در The Evil Within 2 نیز فوق العاده است و حتی به سبب تقریبا جهان آزاد شدن و محیط های بزرگی که در این بازی داریم، فوق العاده تر نیز شده است و دنیای بزرگ بازی هرگز رنگ و بوی تکراری شدن را به خود نمی گیرد.





همانی که می خواستیم...

گیم پلی بازی باز هم به مانند نسخه اول ستاره بازی است و در واقع نقطه عطف برای محسوب می شود. بزرگترین محرک شما برای پیشروی در بازی همین گیم پلی آن است. یکی از ویژگی‌های خوب در این نسخه، آزادی عملی است که به گیم‌ر در انجام کارها می‌دهد. بازی در ایجاد تعادل در بخش‌های مختلف کاملاً موفق عمل کرده و نهایتاً هم با پایان احساسی و زیبایی‌سبب می‌شود تا تجربه گیم پلی و داستان آن برای همیشه در یادتان باقی بماند. The Evil Within 2 نسبت به عنوان اول دنیای بزرگتری دارد و به طور کلی مقداری المان‌های نقش‌آفرینی برای جذاب‌تر کردن به بازی افزوده شده‌اند که واقعاً امروزه می‌بینیم دارد در تمامی بازی‌ها از اساسین گرفته تا عناوین سبک‌های دیگر همه‌گیر می‌شود و همه سازندگان تعدادی المان‌های نقش‌آفرینی را به بازی‌های خود اضافه می‌کنند. در بازی The Evil Within 2 این موضوع شامل تقریباً جهان‌آزاد شدن بازی و دادن انتخاب به بازی‌باز برای نوع پیشروی و راه رسیدن به هدف و همین‌طور قرار دادن سیستم Crafting و انواع و اقسام ارتقاها و آپگریدها می‌شود که البته در بازی اول هم وجود داشت ولی این بار خیلی گسترده‌تر از قبل شده است. سیستم inventory بازی و دسترسی به سلاح‌ها و آیتم‌ها کارآمد می‌باشد و شما می‌توانید به راحتی همان‌گونه که مد نظر خودتان است اسلحه‌ها و آیتم‌هایتان را استفاده کنید و از موارد مختلف برای خلق آیتم‌های جدید و اصطلاحاً Craft کردن و یا ارتقا دادن سلاح‌ها و ... استفاده نمایید. باید گفت در بازی

سیستم دوربین روی شانه را خلق کرده است انتظار دیگری هم نمی‌رود زیرا در بازی اول نیز این بخش فوق‌العاده بود. تیراندازی با تمام اسلحه‌ها لذت‌بخش را دارد و از تمام جهات حس خوبی به شما می‌دهد. در زمینه کنترل سبب‌ترین ایراد خاصی مشاهده نمی‌شود. به مانند بازی اول و همان‌طور که قبلاً نیز خدمت شما عرض کرده بودم «اگر گاهی کمی احساس می‌کنید که کنترل بازی مقداری لغزنده به نظر می‌رسد، این شگردها شینجی میکامی و سازندگان بازی است که گاهی برای ایجاد دلهره در شما و مثلاً در مواقع فرار از دست دشمنان وحشتناک بازی، کنترل را کمی لغزنده جلوه دهند تا با احساس امنیت کامل شخصیت را کنترل نکنید و استرس بیشتری را تجربه کنید.» The Evil Within 2 کار خیلی جدید و نوینی را انجام نمی‌دهد، اما هرگز هم حس و حال کلیشه‌ای و تکراری بودن پیدا نمی‌کند و برخی سورپرایزهای جذاب نیز برای هر چه بیشتر زیبا کردن بازی در بطن خود دارد. The Evil Within 2 از نظر تنوع محتوا نیز عالی است و هر بار فکر می‌کنید که «خب دیگر تمام محتویات بازی را دیده‌ام»، باز هم The Evil Within 2 برایتان سورپرایز رو می‌کند و شما را بیشتر به خود علاقمند می‌کند. The Evil Within 2 در سبک وحشت بقا عنوانی نسبتاً طولانی محسوب می‌شود و حدود ۱۵ ساعت گیم پلی لذتبخش و هیجان‌انگیز دارد. در مجموع باید اذعان داشت که در بخش گیم پلی بازی هیچ ایراد خاصی وجود ندارد و این بخش واقعاً نقطه عطف بازی به حساب می‌آید و باعث می‌شود تا شما از لحظه لحظه این ماجراجویی هولناک حدوداً ۱۵ ساعته لذت ببرید.

مقداری زیاد از حد بر روی لحظات ایجاد کننده jump Scare یا همان ترس ناگهانی مانور داده شده است که گاهی حس می‌کنید لوث شده است و مدام دارد اتفاق می‌افتد. در واقع ترس عمقی و ذهنی در برخی موارد جای خود را به لحظات ترس یکباره داده است. البته منظور ما اصلاً این نیست که کل ترس در بازی به این شکل است ولی مقداری در استفاده از این لحظات زیاده روی شده است. در واقع باید این‌طور بگوییم با اینکه این نسخه گاهی پیش از حد روی المان‌های کلیشه‌ای بازی‌های ترسناک تمرکز می‌کند، اما به خوبی توانسته تجربه‌ای بزرگ‌تر و لذتبخش‌تر در مقایسه با بازی اول ارائه کند. گشتن در جهان بازی و روبه‌رو شدن با موجودات مخوف آن، باعث می‌گردد تا همیشه حس ترس و ناامنی در بازی‌باز وجود داشته باشد و باید گفت The Evil Within 2 در القای حس ترس عملکرد کاملاً موفق دارد. گیم پلی بازی و مبارزات آن به دلیل درجه سختی نسبتاً بالایی که مدام هم با پیشروی در بازی بیشتر می‌شود، که گیم‌ر را وادار به داشتن استراتژی و برنامه‌ریزی بین بردن دشمنان می‌کند و هرگز با عنوانی با مبارزات سطحی طرف نیستیم. تنوع اسلحه‌ها در The Evil Within 2 به مانند عنوان اول کاملاً قابل قبول و حتی برتر از آن است. کلت و شاتگان و اسنایپر و مگنوم و ... هم که با پیشرفت در بازی در اختیار شما قرار می‌گیرند و هرکدام کاملاً حس و حال تیراندازی خاص و منحصر به فرد خود را دارند. سیستم تیراندازی بازی بدون نقص و لذت‌بخش است که البته از آقای میکامی که سال‌ها پیش عنوان رزیدنت اوایل ۴ را با آن سیستم بی‌نظیر تیراندازی ساخته و



مريض وار زیباست...

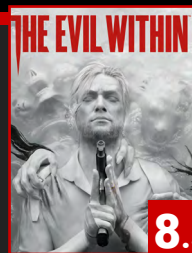
انجام شده و صداها با چهره ها هماهنگ است و هماهنگی زمانی نیز دارند.» در کل باید گفت صدایشگان شخصیت های بازی به خوبی از پس وظیفه خود بر آمده اند و شاهد صداگذاری با کیفیت در بازی هستیم. موسیقی و ساندترک The Evil Within 2 فوق العاده زیبا و مناسب این عنوان است و دقیقا با محیط بازی و اتمسفر مخوف آن تطابق و هماهنگی دارد. پر واضح است که سازندگان موسیقی بازی کاملا فضا و حس بازی را درک کرده اند و یک موسیقی کاملا مطابق با بازی را خلق کرده اند. موسیقی The Evil Within 2 حتی به تنهایی نیز ترسناک است و احساس نا امنی و وحشت را به شما منتقل کند. صداهایی مخوف و دهشتناک که گاهی اوج می گیرند و گاهی مانند ناله ضعیفی شما را آزار می دهند و به قدری عالی در دل بازی و عمق لایه های آن پنهان شده اند که گویی جزو جدانشدنی محیط بازی هستند و دلهره را به معنای واقعی کلمه دلره آور و استرس زا هستند. در مجموع باید گفت صداگذاری و موسیقی بازی بی نقص هستند و یکی از بخش هایی محسوب می شوند که در راستای هر چه مخوف تر بودن بازی نقش خود را تمام و کمال ایفا کرده اند.

در مورد صداگذاری بازی The Evil Within 2 به معنای کلمه، عالی و فوق العاده عمل کرده است. به مانند بازی اول و همان طور که خدمت شما گفته بودم «صداها در بازی آن قدر بی نقص هستند که به معنای واقعی تن و بدن شما را می لرزانند. وقتی در یک محیط تاریک و ترسناک به آرامی قدم برمی دارید از صدای پای خودتان هم می ترسید و این هنر سازندگان بازی است. صداهای دشمنان بازی انسان را در برخی مواقع به یاد صداهای خوفناک و شاهکار نگرومورف ها در بازی Dead Space می اندازد. از ناله های برخی دشمنان گرفته تا جیغ های وحشتناکی که از صدایشان قلبتان از ترس گویی می خواهد بایستد. همچنین صداگذاری محیطی بازی و شلیک سلاح ها و ... نیز همگی بسیار با دقت و با کیفیت ضبط شده اند و در بازی شنیده می شوند. سعی کنید تا برای تجربه کامل بازی و بهره بردن از حداکثر کیفیت صداگذاری بازی، آن را با هدفون تجربه کنید تا حس وحشت بسیار بیشتری را تجربه کنید. بر عکس شخصیت پردازی ضعیف شخصیتها، صداگذاری آن ها به خوبی

وحشت بقای کلاسیک در لباسی نو...

در نهایت و بعد از جمع بندی صحبت هایی که در مورد بخش های مختلف بازی انجام دادیم، باید گفت در مجموع، The Evil Within 2 به مانند نسخه قبلی خود، مجموعه ای از ویژگی های مثبت و منفی را داراست که البته در این نسخه ویژگی های مثبت خیلی بیشتر از قبل شده اند. The Evil Within 2 از دسته عناوینی است که به مانند نسخه اول، بازی کردنش برای کسانی که حتی ذره ای به بازی های وحشت بقا تعلق خاطر دارند واجب و لازم است. حتی کسانی که این سبک را تجربه نکرده اند نیز قطعا با انجام این بازی لذت بسیار زیادی را تجربه خواهند کرد و شاید به این ژانر از عناوین نیز علاقمند شوند. The Evil Within 2 برای ما گیمرهای قدیمی که با Resident Evil و Silent Hill بزرگ شده ایم یک دنیا عشق و ترس همراه خود دارد. این نسخه نیز مجددا مانند بازی اول و حتی برتر از آن، یاد و خاطره سری عناوین کلاسیک Resident Evil را زنده می کند و یک بازی بسیار با کیفیت در ژانر وحشت بقا قلمداد می شود. The Evil Within 2 هرگز یک بازی بدون

نقص و کامل نیست و قطعا کمبودهایی گاه بزرگ هم دارد ولی این کمبودها در مقایسه با نقاط قوت بازی و ترس عمیقی که به شما منتقل می کنند زیاد به حساب نمی آیند و قابل گذشت هستند. زیرا که این بازی، همان وحشت بقایی است که ترس ناب را به جانتان می اندازد و تن و بدنتان را می لرزاند. در حقیقت در مورد بازی The Evil Within 2 باید بگویم دقیقا همان طور که در مورد نسخه اول آن خدمت شما عرض کرده بودم «هر کمبودی که داشته باشد در یک زمینه عالی عمل می کند... ترساندن شما با تمام وجود. نه یک ترس بیهوده و مسخره بلکه ترس از اعماق وجود. یک ترس ناب، واقعی و مخوف» در انتها باید خدمت شما عزیزان عرض کنم که اگر از جمله افرادی بودید که از تجربه نسخه اول لذت بردید و در لیست بازی های ترسناک محبوبتان قرار دارد، قطعا از بازی کردن The Evil Within 2 هم راضی خواهید بود، حتی خیلی بیشتر از نسخه اول. اگر هم نسخه قبلی را بازی نکرده اید ولی قصد دارید تا یک بازی وحشت بقای باکیفیت را در نسل هشتم تجربه نمایید The Evil Within 2 یکی از برترین انتخاب ها برای شما خواهد بود.



8.5

- ضعف شخصیت پردازی، گرافیک در سطح بازی های روز نسل هشتم نیست، جهان آزاد شدن بازی شاید برای برخی از طرفداران نکته منفی حساب شود، در موارد معدودی زیاده روی در برخی صحنه های ترس ناگهانی مشاهده می شود

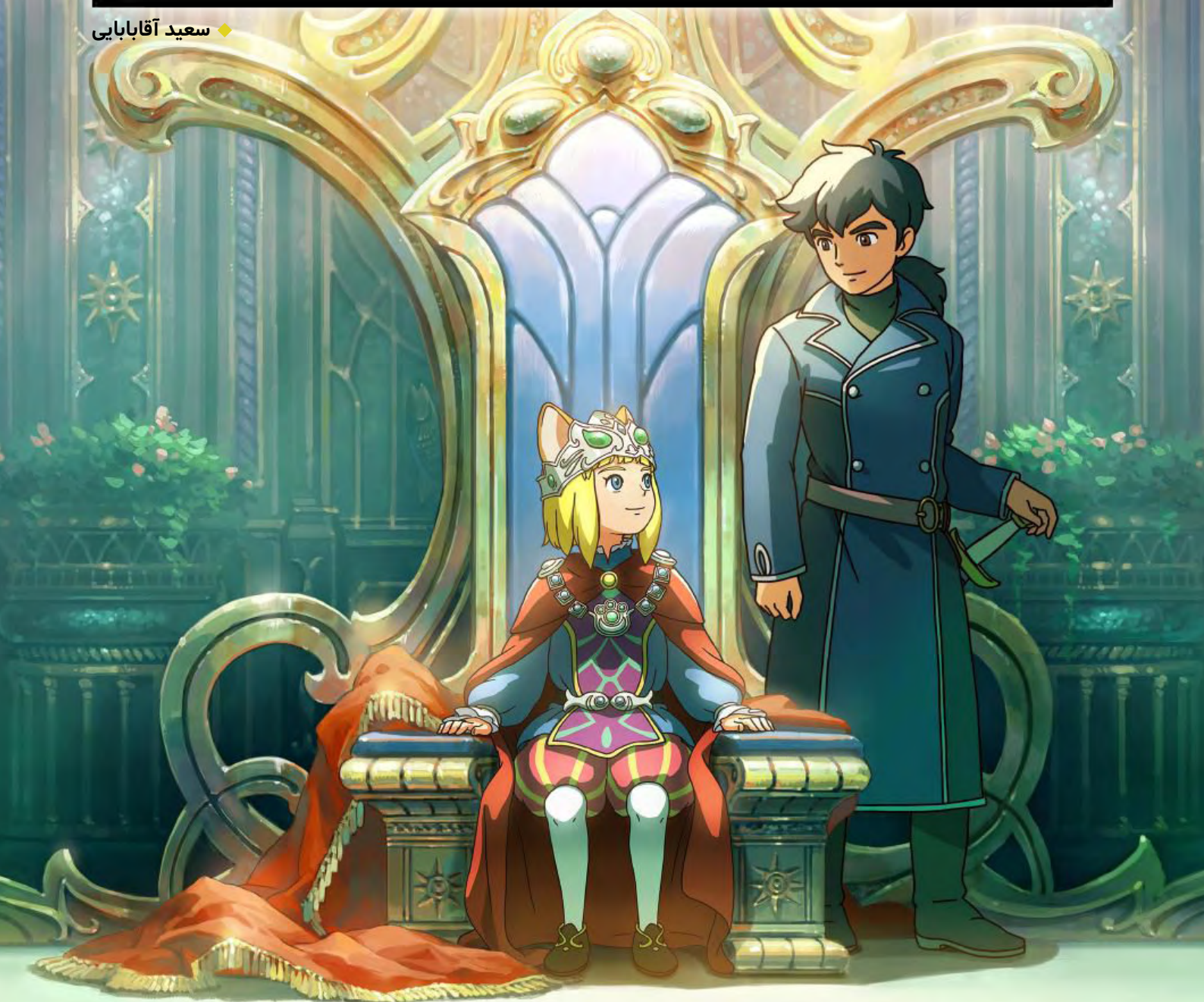
+ بزرگ شدن دنیای بازی نسبت به بازی اول و دادن آزادی عمل بیشتر به بازیکن، القای موفق حس ترس به بازیکن، گیم پلی جذاب و تنوع عالی سلاح ها، اضافه شدن المان های نقش آفرینی، صداگذاری عالی، طراحی عالی هیولاهای

NI NO KUNI II

REVENANT KINGDOM

بازگشت به تابلوی نقاشی

سعيد آقابابى





که کار به همین راحتی نبود و اتفاقاتی که در طول این مسیر برای وی رخ می‌دهد بستر داستانی بازی محسوب می‌گردد. موفقیت این عنوان زیبا سبب شد تا زمانی که سونی در اواخر سال ۲۰۱۵ نسخه دوم این سری با نام Ni No Kuni II: Revenant Kingdom معرفی کرد، خیلی زود این بازی تبدیل به یکی از مورد انتظارترین عناوین برای بازیبازان به ویژه علاقمندان سبک نقش آفرینی شود. بر طبق اعلام سازندگان بازی، Ni no Kuni II: Revenant Kingdom در ژانویه سال ۲۰۱۸ میلادی برای پلی استیشن ۴ و رایانه‌های شخصی عرضه خواهد شد.

شده بود. Ni no Kuni: Wrath of the White Witch پس از انتشار بی نهایت موفق عمل کرد و بازخوردهای خیلی مثبتی را از سوی منتقدان و طرفداران دریافت نمود. گیم پلی و مبارزات فوق العاده بازی در ترکیب با گرافیک چشم نواز آن، سبب خلق عنوانی شده بودند که موفق گردید امتیازاتی مانند ۹۴ را از وبسایت معتبری مانند IGN یا امتیاز ۹۰ را از GameSpot دریافت کرده و به امتیاز متای ۸۵ دست یابد تا تبدیل به یکی از عناوین بسیار موفق شرکت Bandai Namco شود. شما در بازی نقش پسری به نام الیور بازی می‌کردید که باید به یک دنیای دیگر سفر کند تا مادرش را نجات دهد و همچنین بر نیروی شیطانی فائق آید، اما قطعاً می‌دانید

زمانی که نسخه غربی عنوانی با نام عجیب Ni no Kuni: Wrath of the White Witch برای پلی استیشن ۳ منتشر گردید کسی فکر نمی‌کرد که این بازی یکی از زیباترین عناوینی باشد که تا به حال کنسول پلی استیشن ۳ به خود دیده است. Ni no Kuni: Wrath of the White Witch که در ژانر نقش آفرینی بر پایه مبارزات نوبتی قرار داشت توسط Studio Ghibli و Level-5 ساخته شد و در سال ۲۰۱۱ در ژاپن و سال ۲۰۱۳ در غرب توسط کمپانی Bandai Namco Games به طور انحصاری برای پلتفرم PlayStation 3 منتشر گردید. البته باید به این نکته نیز اشاره کرد که در ابتدا بازی Ni no Kuni در سال ۲۰۱۰ برای کنسول Nintendo DS عرضه





یکی از خوش‌رنگ و لعاب‌ترین عناوین کنسول قدرتمند پلی‌استیشن 4 باشد و بی‌شک شاهد طراحی‌های هنری فوق‌العاده‌ای در این بازی خواهیم بود.

بازیباز جهت پیشروی در بازی باشد. در واقع می‌توانیم بگوییم با توجه به اطلاعاتی که تاکنون از داستان Ni no Kuni II: Revenant Kingdom داریم، بازی داستان جذاب و صمیمی دارد که برای این چنین عنوانی بسیار مناسب به نظر می‌رسد.

از لحاظ بصری و گرافیکی باید گفت Ni no Kuni II: Revenant Kingdom عناوینی است که می‌تواند خیلی زود شما را محو دنیای زیبا و طراحی‌های ساده و صمیمی و چشم‌نواز خود کند. طراحی‌های بازی بر پایه انیمه هستند و جذابیت آن‌ها در این است که چه در گیم پلی بازی و چه در دموی بازی به یک شکل است و جلوه‌های بصری خاصی را که تاکنون در عنوان دیگری (غیر از بازی نخست این سری) ندیده بودیم به ما هدیه می‌دهد. وقتی به تصاویر بازی نگاه می‌کنید انگار بیشتر شاهد یک انیمه تعاملی هستیم تا یک بازی و طراحی شخصیت‌ها و همچنین سکانس‌های انیمه بازی یکی از پایه‌های اصلی زیبایی بصری بازی محسوب می‌گردند. جلوه‌های بصری بازی به گونه‌ای است که بازی‌بازان به سرعت عاشق دنیای فوق‌العاده زیبا و فانتزی، طراحی هنری عالی و داستان بسیار احساسی و زیبایی بازی می‌شوند. با توجه به تصاویر و تریلرهایی که تاکنون از این عنوان دیده ایم باید گفت Ni

Ni no Kuni II: Revenant Kingdom داستانی کاملاً جدید و مجزا از بازی اول با شخصیت‌هایی جدید را بازگو می‌کند که در دنیای Ni no Kuni Revenant Kingdom این بازی صدها سال بعد از وقایع عنوان اول رخ می‌دهد و در Revenant Kingdom شاهد هستیم که در شهر Ding Dong Dell دو قبیله موش و گربه وجود دارند و داستان بازی حول محور این دو قبیله قرار دارد. در بازی می‌بینیم که قبیله موش با یک کودتا یا اصطلاحاً coup d'état کنترل این سرزمین را در دست می‌گیرد. شخصیت اصلی بازی که پادشاه قبیله گربه است از قصر خودشان بیرون انداخته می‌شود و قصد می‌کند تا مجدداً سرزمین و حکومتش را باز پس بگیرد. در این راه دو نفر دیگر نیز با او همراه می‌شوند که یکی Roland نام دارد و بازدید کننده‌ای از یک دنیای دیگر است و دیگری هم دختری به نام Tani که دختر رئیس دزدان هوایی است. آن طور که مشخص است در این نسخه می‌توانیم انتظار شخصیت‌های دوست‌داشتنی‌تر و داستان پخته‌تری نسبت به بازی اول را داشته باشیم. بازی داستان جالب و ساده و صمیمی دارد که با گیم پلی بازی و گرافیک آن کاملاً همخوانی و هماهنگی دارد و می‌تواند دلیلی برای انگیزه دادن به





بازی کار خود را مانند بازی نخست و حتی بهتر از آن، بدون نقص انجام دهند.

بدون شک Ni no Kuni II: Revenant Kingdom نیز مانند بازی اول این سری از آن دست بازی‌هایی است که خیلی کم نظیر آن را می‌بینیم و در کل یک نسل شاید تنها یکی دو عدد بازی با این سبک و سیاق و این حد از کیفیت وجود داشته‌اشد. از آن بازی‌هایی که با دیدن دقایق ابتدای بازی خیلی زود به زیبایی آن واقف خواهید شد و به احتمال زیاد تا انتها آن را ادامه خواهید داد. نهایتاً باید گفت با توجه به کیفیتی که از بازی اول این سری مشاهده کرده ایم و با اطلاعات و تصاویر و تریلرهایی که از بازی دوم این سری در دست داریم، می‌توانیم انتظار داشته باشیم که عنوان Ni no Kuni II: Revenant Kingdom یکی از زیباترین و چشم نوازترین عناوین نسل هشتم و همچنین یکی از بهترین نقش آفرینی‌های این نسل باشد. بایستی تا ژانویه سال 2018 که زمان زیادی تا آن باقی نمانده است صبرکنیم تا نهایتاً مشاهده کنیم که آیا سازندگان بازی به مانند نسخه اول این سری توانسته‌اند تا یک نقش آفرینی فوق العاده زیبا و جذاب را برای ما خلق کنند یا خیر؟ سوالی که احتمال بیشتر می‌دهیم پاسخ آن مثبت باشد. امیدواریم....

در فرم‌های مختلفی یافت می‌شوند و ممکن است المان‌های مختلف آتش و ... را بروز دهند. همچنین این حملات برای موارد دیگری مثل رسیدن به نقاط دور دست یا کاملاً پاک کردن سیاهچال‌ها نیز استفاده می‌شوند. در این نسخه بازی‌سازی توانایی ساخت و ساز و مدیر یت سرزمین و قلمرو خود را نیز داراست که باید در مورد آن‌ها با نیروهای کارگر داخل شهرها توافق کنید تا این کارها را انجام دهند. استودیو Level-5 به عنوان سازنده Ni no Kuni II: Revenant Kingdom ساخت بازی‌هایی مثل سری Professor Layton و Chronicles را در کارنامه دارد. اعضای این استودیو قبلاً تبحر خود را در ساخت مبارزات جذاب در دو عنوان زیبای White Knight Chronicles نشان داده‌اند و می‌توانیم امیدوار باشیم که در Ni no Kuni II: Revenant Kingdom نیز سنگ تمام گذاشته و سیستم مبارزات نوبتی بسیار کامل و بدون نقص، فوق العاده جذاب، اعتیادآور و متنوعی را برای ما به ارمغان بیاورند. گیم پلی و مبارزات فوق العاده بازی در ترکیب با گرافیک چشم نواز آن می‌تواند سبب خلق عنوانی شود که هر بازی‌سازی را شیفته خود کند و حتی کسانی که به بازی‌های نوبتی علاقه ندارند را نیز به سمت خود بکشد. البته در صورتی که سازندگان

در زمینه گیم پلی، بازی Ni no Kuni II: Revenant Kingdom مانند بازی نخست، در ژانر نقش آفرینی بر پایه مبارزات نوبتی و زاویه دوربین سوم شخص قرار دارد. شما در بازی با انجام ماموریت‌های اصلی بازی در خط داستانی پیشروی می‌کنید و باید یک سری وظایف خاص را انجام دهید. زمانی هم که د بیرون از ماموریت‌های اصلی بازی هستید، می‌توانید آزادانه در دنیای آزاد بازی گشت و گذار کنید و به شهرها و روستاها و سیاهچال‌ها و دیگر مناطق خطرناک که در نقاط مختلف نقشه بازی وجود دارند سر بزنید. زمانی که شما یک منطقه را ترک می‌کنید وارد نقشه جهان بازی می‌شوید و آن جا باید مقصد بعدی خود را انتخاب نمایید. زمانی که شما به نبرد با دشمنان بروید، وارد یک سیستم مبارزه خواهید شد که در میدان جنگ باز و ازاد رخ می‌دهد و می‌توانید آزادانه در آن حرکت نمایید. در مبارزات می‌توانید از حملات نزدیک و حملات جادویی و نوع خاصی از حملات به نام Higgledies استفاده کنید که در واقع «spirits of hearts» هستند و



پرچم ظلم را پایین بکش...

FARCRY 5





سر این که آیا اصلا می‌توان نام آن را فارکرای گذاشت هم بسیار داغ بود. بعد از آن بود که بسیاری از بازیبازها منتظر معرفی یک نسخه جدید و کاملا نسل هشتمی از این فرنچایز فوق العاده محبوب و زیبای یوبیسافت بودند که سرانجام نسخه پنجم آن با نام Far Cry 5 قبل از نمایشگاه E3 2017 توسط یوبیسافت به صورت رسمی معرفی شد و انتشار آن برای پلتفرمهای پلی استیشن 4، ایکس باکس وان و رایانههای شخصی تایید گردید. تریلرهای زیبای این بازی طرفداران را اصطلاحا بسیار هاپ کرده بود و شدیداً منتظر بودند تا گیم پلی این عنوان را به صورت کامل مشاهده نمایند که در کنفرانس مطبوعاتی یوبیسافت در نمایشگاه E3 2017 این اتفاق رخ داد و شاهد نمایش زیبا و جذاب Far Cry 5 بودیم. خوشبختانه تا به امروز تریلرها و نمایشهای بسیار جذاب و امیدوار کننده‌ای را از این بازی شاهد بوده ایم که طرفداران را به موفقیت Far Cry 5 بیش از پیش امیدوار کرده و این بازی تبدیل به یکی از مورد انتظارترین عناوین در نسل هشتم بازیهای رایانه‌ای شده است.

امتیاز متای فوق العاده عالی ۹۱ را کسب نماید و تبدیل به یکی از عناوین موفق شرکت یوبیسافت و یکی از برترین شوترهای اول شخص تاریخ شود. پس از موفقیت عالی نسخه سوم یوبیسافت سریعا دست به کار شد و نسخه چهارم را معرفی و مدتی بعد آن را منتشر کرد که خوشبختانه این بازی زیبا نیز با این که در حد بازی شاهکار سوم ظاهر نشد ولی یکی از برترین شوترهای اول شخص نسل هفتم (البته این بازی یک عنوان بین نسلی بود و نسخه نسل هشتمی برای پلی استیشن 4 و ایکس باکس وان نیز داشت) از همه لحاظ به حساب می‌آید و شاهد عنوانی بسیار لذتبخش بودیم. بعد از فارکرای 4 بود که یوبیسافت تصمیم عجیب و البته طمع کارانه‌ای گرفت و بازی اسپین آف فارکرای پریمال که در عصر حجر دنبال می‌شد و اصلا نمی‌دانیم که آیا می‌شد به آن گفت فارکرای یا نه را معرفی و منتشر کرد و به صورت زیرکانه‌ای از همان کلیت نقشه بازی چهارم دوباره استفاده کرد تا بازی جدیدی را به فروش برساند که با این که عنوان بد و وضعی نبود، اما هرگز در سطح بازیهای خوب سری اصلی ظاهر نشد و حتی بحث بر

سری عناوین Far Cry شروع بسیار خوبی داشتند و نسخه اول این سری نوید خلق یک فرنچایز زیبا و قدرتمند را داد و طرفداران زیادی را هم پیدا کرد. اما با انتشار بازی فارکرای 2 بسیاری از بازیبازان از این سری ناامید شده و این طور به نظر می‌رسید که این سری تنها یک جرقه بوده است و نسخه دوم آن هیچ نشانی از شادابی و طراوت بازی اول را ندارد و شدیداً در چرخه تکرار و طراحیهای بی روح و مرده گیر افتاده است. در واقع شاید بعد از عنوان فارکرای ۲ کمتر کسی فکرش را می‌کرد که این سری با یک شاهکار و یکی از برترین شوترهای اول شخص تاریخ بازیهای رایانه‌ای بازگردد، اما یوبیسافت این اتفاق را رقم زد، آن هم به بهترین شکل ممکن و با عنوان زیبای Far Cry 3. شاهکار Far Cry 3 توسط استودیو Ubisoft Montreal در سبک Action Adventure و First Person Shooter ساخته شد و در سال ۲۰۱۲ توسط یوبیسافت برای پلتفرمهای PC, Xbox 360 و Playstation 3 منتشر گردید. این عنوان پس از انتشار موفقیت‌های بسیار عالی را کسب کرده و بازخوردهای بی نظیری را از سوی منتقدان و طرفداران دریافت نمود تا نهایتاً





طور به نظر می‌رسد که در این بازی نیز به مانند عناوین شماره دار قبلی این سری شاهد یک دنیای بی‌نهایت خوش آب و رنگ و زیبا خواهیم بود که ما را تا حدودی به یاد شاهکار نسخه سوم این سری می‌اندازد و تماشای بخشهای مختلف دنیای بازی که تنوع و رنگ بندی فوق العاده ای دارند، بسیار لذتبخش و جذاب است. البته باید به این نکته اشاره کنیم که از لحاظ گرافیکی و جلوههای بصری فنی و هنری بازی به ویژه از لحاظ ثبات اجرای بازی بر روی پلتفرمهای مختلف وجود یا عدم وجود باگها و افت فریم و ... نمی‌توان به قطعیت نظری داد و اصولاً در مقالات پیش‌نمایش صحبت خاصی در مورد گرافیک بازی به قطعیت نمی‌توان انجام داد ولی با توجه به تریلرهای و تصاویری که تا کنون از بازی دیده ایم و صحنههایی که از گیم پلی آن مشاهده کرده ایم باید گفت شاهد یک بازی کاملاً خوش آب و رنگ و زیبا و مناسب برای نسل هشتم خواهیم بود که می‌تواند طرفداران و منتقدان را راضی نگاه دارد. امیدوار هستیم که بازی از لحاظ ثبات اجرا و همچنین طراحی مراحل و تنوع آنها نیز موفق عمل کرده و مانند عناوین قبلی این سری خوش بدرخشد. نکته ای که از لحاظ طراحی بازی تاکنون در تریلرها دیده ایم این است که بازی کاملاً به ریشههای این سری وفادار است و بدون شک یک طرفدار این سری با دیدن چند تصویر از محیط این بازی می‌تواند تا حدود زیادی حدس بزند که این تصاویر مربوط به یک عنوان فارکرای هستند. امیدواریم در بازی فارکرای 5 نیز به مانند همیشه شاهد یک گرافیک شسته و رفته و زیبا و محیطهای بسیار متنوع از لحاظ طراحی هنری و یک بازی با ثبات و بدون مشکل و باگ و .. از منظر گرافیک فنی باشیم.

صحبت در مورد داستان یک بازی با نام فارکرای همیشه لذت بخش و هیجان انگیز بوده و هست. تاکنون در عناوین فارکرای همواره شاهد داستانهایی جذابی بوده ایم که بی شک نقطه اوج داستان و شخصیت پردازی در این سری بازی فارکرای 3 با حضور یکی از برترین آنتاگونیستهای تاریخ یعنی واس مونتو نگرو بوده است، اما حتی در نسخه دوم که ضعیف ترین بازی سری به شمار می‌رود و همین طور در فارکرای 1 و فارکرای 4 و فارکرای پریمال نیز داستان و شخصیت‌های جالب و جذابی را شاهد بوده ایم و داستان همواره جزو برترین بخشهای این سری زیبا به شمار رفته و می‌رود. به نظر می‌رسد که در فارکرای 5 نیز این سنت حفظ خواهد شد و آن گونه که تاکنون در ویدئوها و نمایشهای بازی بازی دیده ایم و با داستان و شخصیت‌های آن آشنا شده ایم، این نسخه نیز پتانسیل خوبی را برای روایت کردن یک داستان جذاب و آشنا کردن بازیباز با برخی شخصیت‌های عمیق و دوست داشتنی داراست. اساس کلی داستان بازی در این نسخه به نوعی بر اساس مقابله با یک حکومت ظلم و جهل است که در باورها و اعتقادات مردم به زور خود را جای داده است و با استفاده از سلاح قدرتمند اعتقادات و باورها دارد بر مردم حکومت می‌کند. داستان نسخه پنجم در یک سرزمین خیالی به نام Hope County, Montana رخ می‌دهد که شخصی به نام Joseph Seed که یک مبلغ مذهبی است به نوعی بر آن حکومت می‌کند. او معتقد است که یک برگزیده و انتخاب شده از سوی خدایست تا از مردم Hope County در برابر یک فروپاشی قطعی یا «inevitable collapse» محافظت نماید و جامعه ای را تحت نام «دروازه بهشت» یا Eden's Gate پدید آورده است. در ظاهر این جامعه در مسیر دستیابی به هدف الهی برای محافظت از مردم ساخته شده است ولی در واقعیت جوزف یک مبلغ مذهبی رادیکال، افراطی و تند رو است و جامعه او نیز در واقع یک فرقه قاتل نظامی آموزش دیده است. افراد او به زور و با خشونت هر چه تمام تر با مردم رفتار کرده و از هر گونه تماس آنها با دنیای بیرون برای کمک خواهی جلوگیری به عمل می‌آورند. حال در این بین قطعاً مخالفان و معترضانی به پا خواهند ایستاد تا با این ظلم مبارزه کنند و این درواقع وظیفه شخصیت اصلی داستان و گروه اوست تا در برابر این دیوانه تند روی قاتل قد علم کرده و او را شکست دهند و به این ترتیب داستان بازی شکل می‌گیرد که در واقع اگر دقت کنید مانند همیشه داستان مقاومت و مبارزه یک گروه در برابر حاکم یک منطقه جداافتاده از بقیه دنیا است و در بازیهای این فرنچایز همیشه همین موضوع را شاهد بوده ایم حالا چه مبارزه با واس و رییس او باشد و چه مبارزه با پالگان مین در نسخه چهارم و چه حالا مبارزه با جوزف سید در بازی پنجم. باید صبر کرد و دید که آیا سازندگان باز هم موفق می‌شوند تا داستانی جذاب و هیجان انگیز و شخصیت‌های مثبت و منفی عمیق و به یادماندنی را برای بازیبازان خلق نمایند یا خیر. ما که امیدواریم این طور باشد.

گرافیک و جلوههای بصری همواره در سری عناوین فارکرای جزو برترینهای نسل خود بوده است (اگر پریمال را در نظر نگیریم) و همیشه شاهد دنیایی بسیار خوش آب و رنگ و بی نهایت زیبا و سرسبز (در نسخه‌های اول و سوم و چهارم) بوده ایم و نسخه دوم هم که در محیطی بیابانی تر و غیرسرسبز دنبال می‌شد، باز هم گرافیک بالایی داشت و از لحاظ فنی و هنری ر وضعیت خوبی قرار داشت. در واقع باید گفت عناوین فارکرای همواره یک سطح استandar و زیبا از لحاظ بصری را داشته و همیشه بازیبازایی خوش گرافیک محسوب شده اند. با تصاویر و تریلرهایی که تاکنون از فارکرای 5 شاهد بوده ایم این



شما نیز گوش می‌کنند. یک مکانیک ماهیگیری نیز در فارکرای 5 معرفی شده است که بازی را جذاب تر می‌کند. شما می‌توانید کمپین و بخش داستانی بازی را به تنهایی یا در کنار یک همراه در بخش cooperative multiplayer انجام دهید. همچنین بازی دارای یک ادیتور نقشه یا مپ ادیتور نیز هست که قابلیت‌ها و آپشنهای آن نسبت به بازیهای قبل گسترده تر شده است. در مجموع باید گفت این طور به نظر می‌رسد که فارکرای 5 در بخش گیم پلی هم عنوانی وفادار به ریشههای سری محسوب می‌شود و هم به اندازه کافی المانهای جدید برای متنوع تر کردن بازی و متمایز کردن آن از نسخه‌های قبلی را در اختیار دارد. باید تا انتشار بازی منتظر ماند و دید که آیا سازندگان توانسته اند در بخش گیم پلی یک بازی جذاب و دوست داشتنی را برای بازیازان آماده نمایند یا خیر.

نهایتاً و بعد از بررسی اطلاعات مختلفی که تاکنون از بازی فارکرای 5 در دست داریم و نمایشهایی که از آن مشاهده کرده ایم باید گفت تا کنون این طور به نظر می‌رسد که بازی Far Cry 5 تمامی المانهای لازم برای تبدیل به یک شوتر اول شخص بی نظیر و نسل هشتمی را داراست و اگر بویسافت خرابکاری بزرگی در این بازی نکند و حسابی به سازندگان فرصت دهد تا بازی را پولیش کرده و بدون باگ و مشکل عرضه نمایند، می‌توانیم منتظر یک بازی بزرگ دیگر در این سری که در سطح نسخه‌های سوم و چهارم است، باشیم. دنیایی بسیار خوش آب و رنگ، زیبا و رویایی از لحاظ بصری، داستانی که پتانسیل کافی برای جذب کردن بازیازان را داراست و اگر خوب به آن پرداخته شود و روند روایت خوبی داشته باشد و شخصیت‌های عمیقی را در بازی ببینیم، می‌تواند به یکبارز اصلی موفقیت فارکرای 5 تبدیل شود، گرافیک چشم نواز و زیبا از لحاظ هنری که بایستی در بخش فنی هم به همین شکل باشد، گیم پلی بسیار متنوع و فعالیتهای جدید نسبت به بازیهای قبلی و استفاده از کمک‌های شخصیت‌های همراه بسیار جذاب و جالبی که در بازی حاضر هستند و هرکدام با تخصص خود اعم از تک تیراندازی تا بیمارار با هواپیما و ... به کمک شما می‌آیند، گان پلی و سیستم تیراندازی بسیار خوش دست و لذتبخش و تنوع عالی سلاح‌ها که تاکنون در تمامی عناوین این سری دیده ایم و به نظر، فارکرای 5 هم مشکلی در این زمینه نخواهد داشت، صداگذاری مناسب شخصیت‌ها که البته تاکنون آنها را فقط در نمایشهای بازی دیده ایم، همه و همه سبب می‌شوند تا بتوانیم امید زیادی به موفقیت Far Cry 5 داشته باشیم و دلخوش به تجربه یک شوتر اول شخص باکیفیت مانند فارکرای 3 و فارکرای 4 باشیم تا زمان انتشار این بازی فرار برسد. به امید تجربه یک عنوان زیبا و قدرتمند به نام Far Cry 5

از لحاظ گیم پلی، عنوان فارکرای 5 به مانند همیشه یک بازی در ژانر شوتر اول شخص و اکشن ماجراجویی جهان آزاد به حساب می‌آید که بازیاز می‌تواند به صورت کاملاً آزادانه به صورت پیاده یا با وسایل نقلیه گوناگون در آن گشت و گذار کند. نکته اصلی نمایشهای Far Cry 5 تا به امروز، نوآوریها و المانهای جدیدی است که به گیم پلی بازی افزوده شده و به نوعی می‌توان گفت رنگ و بویی از نقش آفرینی به بازی بخشیده است و سازندگان بازی برای افزودن تنوع بیشتر به Far Cry 5 و خارج کردن آن از حالتی تکراری، به کار گرفته اند و به نظر می‌رسد که حال و هوای جدیدی را به بازی بخشیده و از نظر بنده اضافه کردن این المانهای نقش آفرینی آن هم در زمانی که سازندگان عناوین اکثر سبکها از اساسین گرفته تا بازیهای دیگر، همگی برای عمیق تر شدن گیم پلی عناوینشان در حال افزودن المانهای نقش آفرینی هستند، تصمیم درستی بوده است. یکی از همین موارد در بازی فارکرای 5 مربوط به بخش خلق شخصیت است که تا به حال در تمامی بازیهای قبلی این سری پروتاگونیست بازی شخصیتی ثابت و از پیش تعیین شده از لحاظ ظاهری و ... بود، اما در فارکرای 5 شما می‌توانید در ابتدای بازی شخصیت خود را از لحاظ ظاهری کاملاً شخصی سازی کنید و رنگ پوست و جنسیت و ... را به دلخواه خود انتخاب نمایید که یک موضوع کاملاً جدید در این سری محسوب می‌شود و بیشتر در بازیهای نقش آفرینی شاهد این قابلیت بوده و هستیم. شما در بازی گستره قابل توجهی از سلاحهای دوزن و نزدیک زن و انفجاری و .. برای مبارزه با دشمنان در اختیار دارید که البته همواره در این سری تنوع سلاحهای گرم یک نکته کلیدی به حساب می‌آید. اما موضوع جدیدی که در فارکرای 5 قرار داده شده است در بخش مبارزات نزدیک یا Mele است که تا کنون در بازیهای قبلی تمرکز زیادی بر روی آن وجود نداشت اما اکنون در فارکرای 5 تعداد زیادی سلاحهای سرد نیز وجود دارند که مبارزات نزدیک بازی را وارد فاز جدیدی می‌کنند. همچنین در بازی سیستم به کارگیری و استخدام کردن نفرات مختلف وجود دارد که می‌توانید این کار را با افراد محلی انجام دهید تا در مبارزات به کمک شما بیایند که این مکانیک شبیه به سیستم «Buddy» است که در فارکرای 2 وجود داشت. در فارکرای 5 این سیستم «Guns for Hire» نام دارد و شما باید افراد محلی را قانع کنید تا به جبهه شما بپیوندند و جالب هم اینجاست که هر کدام از مبارزین همراه، تواناییها و قابلیت‌ها و شخصیت مخصوص به خود را دارند. همچنین سیستم رام کردن حیوانات که «Fang for Hire» نام دارد و در بازی فارکرای پرمال معرفی شده بود در فارکرای 5 نیز وجود دارد و حیوانات وحشی رام شده که هر کدام قابلیت‌های خاص خود را دارند در مبارزات به کمک شما می‌آیند و به دستورات

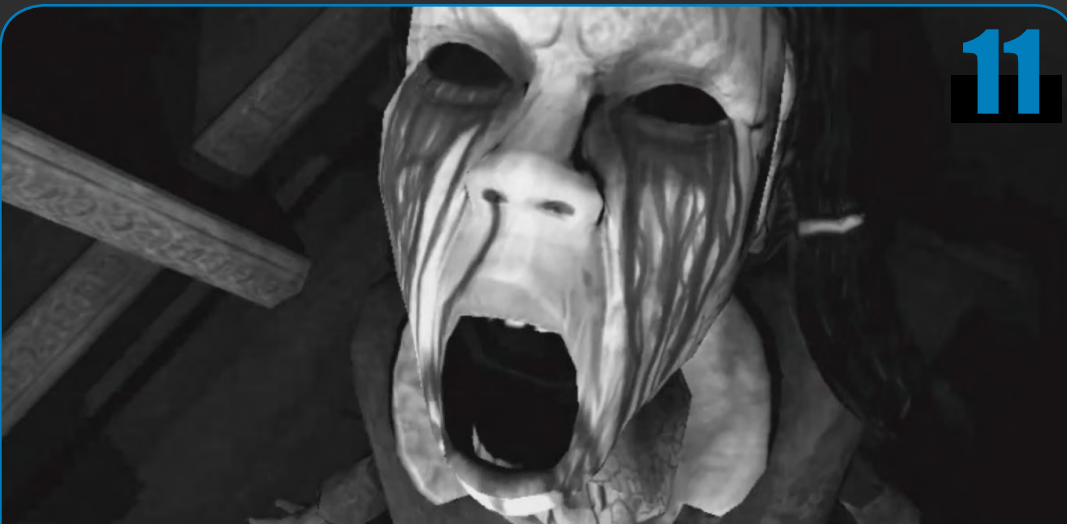
برترین عناوین سبک وحشت در تاریخ بازی‌های رایانه‌ای

نفس را حبس کن...

در صنعت بازی‌های رایانه‌ای، بازیسازان مختلف، ژانرهای مختلف را خلق کرده‌اند و این ژانرها نیز سبب تفکیک سلاطین و علایق شده‌اند و حق انتخاب بیشتری را در اختیار بازیسازان قرار داده‌اند تا هر یک به فراخود علاقه شخصی که دارند بیشتر به سمت یک یا چند ژانر کشیده شوند و عناوین آن سبک را به دیگر بازی‌ها ترجیح دهند. حال برخی از این ژانرها محبوب‌تر و عامه‌پسندتر هستند، مثل سبک شوتر اول شخص و یا سبک‌هایی خاص‌تر با طرفدارانی خاص و قشر مخاطب محدودتر مانند نقش‌آفرینی‌های ژاپنی نوبتی و یا عناوینی تعاملی. یکی از ژانرهایی در بین عامه‌پسند بودن و خاص بودن تقریباً به صورت میانه رو حرکت کرده است ژانر وحشت یا همان Horror است که در واقع نه می‌شود آن را بسیار طرفدار خطاب کرد و نه آن را در زمره سبک‌های با طرفداران خاص قرار داد. سبک وحشت بقا یا Survival Horror نیز که زیر شاخه‌ای از سبک وحشت است از دیگر زیرژانرهایی به حساب می‌آید که کم‌کم خودش تبدیل به یک سبک مستقل و جدا شده است و با انتشار عناوینی خیره‌کننده و فوق‌العاده که در این سبک منتشر شده‌اند، وحشت بقا تقریباً به عنوان یکی از ژانرهای مرجع برای بازیسازان تبدیل شده است. در نسل‌های پنجم و ششم سبک «وحشت» به صورت مجزا زیاد عناوین خاصی نداشت و به جای آن تا دلتان بخواهد عناوین بی نظیر «وحشت بقا» منتشر می‌شد و صنعت بازی را شگفت زده می‌کرد. اما در سال‌های اخیر و مخصوصاً در نسل هفتم قضیه برعکس شد و سبک «وحشت بقا» زیاد حال و روز خوشی نداشت و می‌توان گفت در طول نسل طولانی هفتم تنها دو بازی خوب وحشت بقا منتشر گردید که در اسپیس

و اوایل ویتین بودند و دیگر شاهد بازی قدرتمندی در سبک وحشت بقا نبودیم. اما وضعیت ژانر «وحشت» خیلی بهتر شده بود و عناوینی که در نسل هفتم خوب و عالی کار کردند تقریباً همگی از نوع عناوین سبک وحشت بوده‌اند و نه وحشت‌بقا. عناوینی که در آن‌ها شاهد یک شخصیت بی‌دفاع بوده ایم که تنها قادر به فرار کردن و قايم شدن بوده است. البته این نوع ترساندن هم هیچ‌گونه ایرادی ندارد و اتفاقاً اگر عناوین خوبی در سبک وحشت ساخته شوند (که اتفاقاً بازی‌های خوبی نیز داشته ایم) هم باز جای شکرش باقی است که لااقل در ژانر وحشت، عناوین خوبی برای تجربه کردن داریم. عناوینی مثل آوت لست و چندین و چند عنوان فوق‌العاده دیگر. در این مطلب در مجله گیمفا قصد داریم تا تعدادی از برترین عناوین سبک «وحشت» و «وحشت بقا» را که از نظر بنده برترین بازی‌های این ژانر هستند، برای شما عزیزان معرفی کنیم و به بررسی مختصر چرایی قرار گرفتن این عناوین در لیست برترین‌ها بپردازیم. لازم به ذکر است عناوینی در این لیست قرار دارند که مربوط به فرنچایزهایی هستند که شایسته داشتن ۲ یا ۳ نماینده در این لیست هستند مانند Resident Evil و Silent Hill و Fatal Frame، ولی در این مطلب تنها یک بازی که به نوعی ترسناک‌تر از بقیه است به نمایندگی از آن فرنچایز حضور یافته است. همچنین عناوین این لیست بر اساس نظر شخصی بنده به ترتیب قرار گرفته‌اند و ممکن است که نظر هر شخص دیگری با این لیست متفاوت باشد. پیشنهاد می‌کنم در ادامه مطلب برترین عناوین سبک وحشت با مجله گیمفا همراه شوید.

11



Affected 2017

» Fallen Planet Studios

بازی Affected یک عنوان ژانر وحشت است که به طور انحصاری برای هدست‌های واقعیت مجازی ساخته شده است و کسانی که آن را تجربه کرده‌اند همگی به اتفاق اذعان داشته‌اند که این بازی ترسناک‌ترین تجربه‌ای است که ممکن است داشته باشید. این بازی یک شبیه‌ساز راه رفتن است با صحنه‌هایی وحشتناک ناشی از ترس‌های ناگهانی و ایجاد حس وحشت و ناامنی شدید از آن‌چه که ممکن است در کمین شما باشد. در این بازی ۳ محیط برای وارد شدن به آن‌ها در اختیار شماست که شامل یک کارناوال، یک عمارت جن زده و یک بیمارستان که بهترین انتخاب‌ها برای یک بازی ترسناک هستند، می‌باشد. فرقی ندارد که شما کدام را انتخاب خواهید کرد زیرا برآیند قضیه ثابت است: شما خیس عرق می‌شوید، می‌پرید و جیغ می‌زنید در حالی که اجسام جابجا شده و صداهایی خوفناک در گوش‌تان طنین‌انداز می‌شوند و حتی موجوداتی فوق‌العاده مخوف به سمت شما حمله می‌کنند و روی شما می‌پزند. بازی Affected از طریق برنامه Oculus Sharing به طور رایگان قابل دانلود است و هر کسی که یک هدست سازگار با آن در اختیار دارد باید بدون شک این عنوان را تجربه کند. البته اگر فکر نمی‌کنید برای‌تان خطرناک است، بازی Affected از آن عناوینی است که قطعاً و به یقین به ما ثابت می‌کند که جایگاه واقعیت مجازی در عناوین آینده، به خصوص سبک ترسناک بسیار با اهمیت خواهد بود. بازی ترسناک در قالب واقعیت مجازی واقعاً دلهره‌آور و خوفناک است و گاهی می‌تواند برای برخی خطرناک نیز باشد. شاید عناوین ترسناک واقعیت مجازی در سطح و کیفیت عناوین بزرگ این سبک مانند Resident Evil و Silent Hill نباشند ولی از آن جایی که ترس را بسیار ملموس‌تر به ما منتقل می‌کنند، شاید از عناوین یاد شده نیز وحشتناک‌تر باشند. در واقع در این عناوین شما شاهد این نیستید که شخص دیگری در یک محیط و طبق یک داستان ترسناک وحشت می‌کند، بلکه خود شما آن شخص هستید که در محیط و داستان ترسناک قرار گرفته و می‌ترسد، آن هم با هدست واقعیت مجازی که این ترس را چندین برابر می‌کند. در واقع دلیل قرار گرفتن این عنوان در لیست ما نیز کیفیت بالای داستانی و گرافیک و... نیست بلکه نوع ترس خاص آن و بسیار باورپذیرتر و واقعی‌تر بودن آن است که این بازی را به عنوان نماینده عناوین وحشت در واقعیت مجازی در لیست ما جای داده است. بازی زیبا و واقعیت مجازی Affected بدون شک یکی از ترسناک‌ترین عناوین در تاریخ بازی‌های رایانه‌ای به حساب می‌آید و در لیست ما از برترین عناوین سبک وحشت در جایگاه یازدهم قرار می‌گیرد.

10



Haunting Ground 2005

» Capcom Production Studio 1

سری عناوین «برج ساعتی» یا Clock Tower یکی از آن فرنچایزهایی است که به معنای واقعی استرس و تپش قلب برای بازیازان به همراه داشت و واقعا تک تک بازی‌های آن حس خوفناکی از نا امنی و خطری که هر لحظه ممکن است ظاهر شود را به بازیاز منتقل می‌کرد. بازی Haunting Ground که یکی از عناوین فرعی و اسپین آف سری Clock Tower محسوب می‌شود در سال ۲۰۰۵ توسط کپکام برای کنسول افسانه‌ای پلی‌استیشن ۲ ساخته و منتشر شد و توانست بسیار مقبول واقع شود. البته از نظر امتیاز متا این طور نبود و متاسفانه این بازی در سطح کیفیتی که داشت متای مناسبی دریافت نکرد و تمامی بازیازانی که آن را تجربه کرده اند کاملا اعتقاد دارند که Haunting Ground خیلی خیلی برتر و با کیفیت تر از عنوانی با متای 67 است و حداقل لیاقت امتیاز 80 را داراست. در این عنوان زیبا شما کنترل دختری جوان و زیبا به نام Fionna Belli را بر عهده داشتید که پس از بیهوشی در یک تصادف ماشین، خود را در سیاهچال‌های یک قصر می‌یابد و بایستی از آنجا فرار کند. فیونا یک سگ نیز داشت که نامش Hewie بود و در بازی به وی کمک می‌کرد و می‌توانستید به وی دستوراتی بدهید. شما بایستی در بازی فرار می‌کردید و مخفی می‌شد تا از شر تعقیب‌کننده‌ها در امان بمانید. هر چقدر که فیونا بیشتر می‌ترسید شما بیشتر کنترل او را از دست می‌دادید و فرار سخت تر می‌شد که این باعث می‌شد استرس بسیار زیادی به شما وارد شود. برخلاف خیلی از عناوین این لیست، Haunting Ground زیاد از محیط و اتمسفر بسیار تاریک یا خون و خشونت برای ایجاد حس ترس و نا امنی در بازی باز استفاده نمی‌کرد. در عوض، این بازی لحظه‌هایی از وحشت روانی و استرس خالص را در قالب صحنه‌هایی که شما توسط ساکنان غیرعادی و عجیب و غریب قصر تعقیب می‌شوید، به شما منتقل می‌کرد. شاید Haunting Ground به اندازه عناوین اصلی سری ترسناک نبود، ولی حس غربت، نا امنی و استرس وحشتناکی که داشت، به طور خوفناکی با اعصاب بازی‌باز بازی می‌کرد و از طرفی هم داستان و روایت آن به قدری فوق العاده بود که نمی‌توانستیم بازی را رها کنیم. بازی زیبای Haunting Ground بدون شک یکی از ترسناک ترین عناوین در تاریخ بازی‌های رایانه‌ای به حساب می‌آید و در لیست ما از برترین عناوین سبک وحشت در جایگاه دهم قرار می‌گیرد.

8



The Evil Within 2012

» Tango Gameworks

در سال‌های اخیر شاهد بودیم که یک نام به سرعت بین تمامی مراجع و مجافل گیمنینگ رواج یافت و هر کجا که صحبت از یک عنوان خیلی ترسناک و مرگبار بود قطعا نامی از Slender یا مردی به نام Slender Man نیز به چشم می‌خورد. برخی افراد عقیده دارند که با توجه به بسیار کوتاه بودن عنوان Slender نباید زیاد آن را به عنوان یک بازی در نظر گرفت و بیشتر یک تجربه تعاملی است، اما به عقیده من این طور نیست. مهم نیست که بازی چه پلتفرمی دارد و چه مدت زمانی طول می‌کشد و ... مهم اینجاست که شما شخصیت درون این تجربه تعاملی را کنترل می‌کنید پس این یک بازی است و از آن گذشته وقتی پای بازی به میان می‌آید همین تجربه کوتاه کاری با شما می‌کند که از ترس زهره‌ترک شوید و این تنها نکته مهمی است که در یک بازی ترسناک اهمیت دارد. تمام این بحث‌های بازی بودن یا نبودن Slender، وقتی که صدای خوفناکی مثل صدای خزیدن Slender Man را در بازی می‌شنوید و صفحه نمایشتان کم‌کم شروع به پارازیتی شدن و بد نشان دادن تصاویر می‌کند، همگی فراموش می‌شوند. در چنین لحظاتی متوجه می‌شوید که Slender Man به سرعت در حال نزدیک شدن به شماست و واقعا احساس می‌کنید که قلبتان می‌خواهد از استرس از درون سینه بیرون بیاید و مگر این اوج هنر و خواسته یک بازی ترسناک نیست؟ اگر عاشق ترسیدن هستید در حق خودتان لطفی مرتکب شوید و این بازی را در محیطی بدون نور و با هدفون انجام دهید تا آن وقت متوجه شوید که آیا Slender بازی هست یا نه! اینترنت و فضاهای مجازی به سرعت پر شدند از ویدئوهایی مختلف و ترسناک بازی کردن Slender که در عین سادگی و کوتاه بودن، ترس و استرس فوق العاده‌ای را همراه خود دارد و حتی در برخی ویدئوها می‌دیدیم که افرادی که در حال بازی کردن آن هستند با ظاهر شدن ناگهانی اسلندرمن در محلی که راه فراری از آن نبود، تا مرز سگته نیز پیش می‌رفتند، مخصوصا در یکی از آنها که وقتی اسلندرمن در بازی در یک راهروی تاریک ظاهر شد و بازیاز از ترس فریاد می‌کشید، ناگهان دوست بازیاز نیز از کنار او در تاریکی آمد و جیغ کشید و بازیاز بیچاره به معنای واقعی قالب تهی کرد!! بازی زیبای Slender: The Eight Pages بدون شک یکی از ترسناک ترین عناوین در تاریخ بازی‌های رایانه‌ای به حساب می‌آید و در لیست ما از برترین عناوین سبک وحشت در جایگاه هشتم قرار می‌گیرد.

9



The Evil Within 2014

» Tango Gameworks

The Evil Within بازی شینجی میکامی است، پدر سبک وحشت بقا، پدر رزیدنت اوایل؛ این «شیطان درون» است. از آن بازی‌های وحشت بقایی که تنها و تنها استاد میکامی می‌تواند برایمان به ارمغان بیاورد و نه عنوانی که در یک سال و یا چند سال نظیرش پیدا شود. ترس ناب چیزی نیست که در هر بازی‌ای که بر روی خود نام ترسناک می‌گذارد مشاهده کنیم. ترس ناب حس کردنی است و باید در وجودتان بخزد و لانه گزیند. در The Evil Within همین ترس ناب در وجودتان رخنه کرده و گاهی کنترلر را از ترس محکم می‌گیرید که مبادا ناگهان اتفاقی بیافتد و شما آماده نباشید. بازی The Evil Within که در سبک وحشت بقا قرار داشت، توسط استودیو Tango Gameworks و همان طور که گفته شد به کارگردانی شینجی میکامی ساخته شد و در اکتبر ۲۰۱۴ توسط کمپانی بزرگ Bethesda Softworks برای پلتفرم‌های PlayStation 3، Xbox 360 و PC منتشر گردید و در واقع یک بازی بین نسلی محسوب می‌شد. The Evil Within برای گیمرهای قدیمی که با رزیدنت اوایل و سایلنت هیل بزرگ شده اند یک دنیا نوستالژی همراه خود داشت و سال‌ها بود که دل‌مان برای تجربه چنین بازی تنگ شده بود. The Evil Within از دسته عناوینی است که بازی کردنش برای کسانی که ذره‌ای به بازی‌های وحشت بقا تعلق خاطر دارند واجب و لازم است. به هیچ وجه نمی‌گوییم این یک بازی بدون نقص و کامل است و قطعا کمبودهایی گاه بزرگ هم دارد ولی این کمبودها در مقایسه با نقاط قوت بازی و لذتی که به شما منتقل می‌کند و ترس نابی که بعد از سال‌ها انتظار کشیدن، تجربه می‌کنید، حتی به حساب نیز نمی‌آیند. درواقع باید گفت این بازی هر کمبودی هم که داشت، اما در یک زمینه عالی عمل می‌کرد و آن هم ترساندن بازیاز با تمام وجود بود. بازی زیبای The Evil Within بدون شک یکی از ترسناک ترین عناوین در تاریخ بازی‌های رایانه‌ای به حساب می‌آید و در لیست ما از برترین عناوین سبک وحشت در جایگاه نهم قرار می‌گیرد.



Fatal Frame II 2012

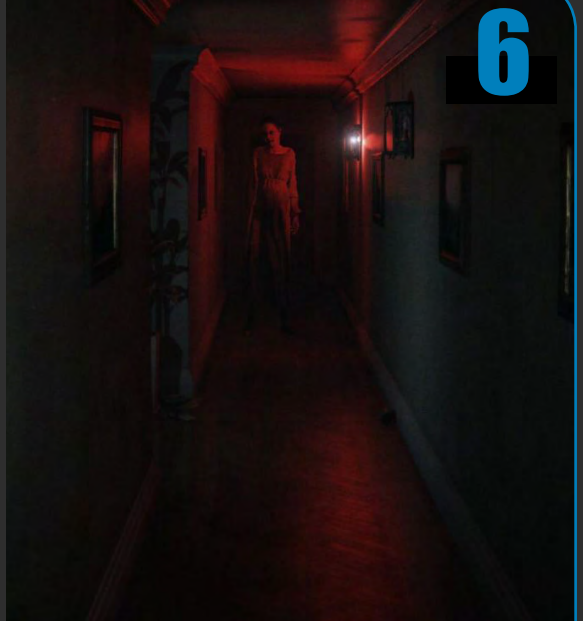
» Parsec Productions

نسخه سوم هم هیچ کم و کسری برای قرار گرفتن در این لیست نداشت. شما کنترل دختری را در Fatal Frame II بر عهده دارید که تنها راه شکست دادن نیروهای تهدید کننده را در روبرو شدن و مقابله مستقیم با آن تهدیدات و در معرض آسیب قرار دادن و خطر کردن خود می‌داند. کاری که بازی، بارها و بارها شما را در مقابله با هر دشمن مجبور به انجام آن می‌کند و بایستی همواره در بازی ریسک کنید و خطر کردن را به جان بخرید. در بازی واقعا در برخی مواقع از ترس هنگ می‌کردید و یا فریاد می‌کشیدید. وقتی در اتاقی که کاملاً خالی به نظر می‌رسید تا دوربین را جلوی چشم خود می‌بردید مشاهده می‌کردید که یک روح مخوف و شرور و بسیار ترسناک دقیقا در یک قدمی شماست و آن گاه بود که واقعا از ترس می‌خواستید سخته کنید!! بازی زیبایی Fatal Frame II بدون شک یکی از ترسناک‌ترین عناوین در تاریخ بازی‌های رایانه ای به حساب می‌آید و در لیست ما از برترین عناوین سبک وحشت در جایگاه هفتم قرار می‌گیرد.

سری عناوین Fatal Frame فرنچایزی بود که با ایده ای جذاب و ترسناک موفق شد تا در نسل ششم و بر روی کنسول پلی‌استیشن ۲ بازی‌بازان را تا سرحد مرگ بترساند. این سری عناوین خوفناک و بسیار زیبا، از آن دست عناوینی هستند که نمی‌شود لیستی از برترین عناوین ترسناک تاریخ بازی‌های رایانه‌ای منتشر شود و اثری از حداقل یک نسخه از این فرنچایز در آن نباشد. همواره وقتی معصومیت در مقابل تهدید و خطر و ترس قرار می‌گیرد بیشتر از حالت عادی ما را می‌ترساند. تم داستانی دخترچه‌هایی کوچک در یک روستای جن زده و مخوف که پر است از نیروهای ماوراءالطبیعه و روح‌های سرگردان، به نوعی نشان دهنده مظهر معصومیت است که توسط نیروهایی خارج از کنترل تهدید می‌شود. تنها دفاع این دخترچه‌ها در برابر ارواح، فلش دوربینی است که تنها در فواصل نزدیک موثر واقع می‌شود و صحنه‌های هولناکی را خلق می‌کند. در این لیست و به نمایندگی از سری Fatal Frame دوم را قرار داده‌ایم که به واقع یکی از ترسناک‌ترین بازی‌های تاریخ است، هر چند که

کلی این بازی کنسل و ساخت آن متوقف شد. P.T. که مدت‌هاست دیگر قابل دانلود نیست، از آن دست بازی‌هایی بود (دمو) که به طرز نوع‌آمیزی ترس زیر پوستی را به شما القا می‌کرد و شما را از لحاظ روانی تحت تاثیر قرار می‌داد. ترس در این دمو از آن ترس‌هایی بود که بسیار بسیار در دنیای بازی‌های رایانه ای کم شده است و به همین خاطر هم همگان منتظر آن بودند. به پایان رساندن این دمو به دلیل تصادفی ایجاد شدن برخی اتفاقات کار سختی بود. بعد از مدت زیادی که از حذف شدن این دمو می‌گذرد و مدت آن نیز نسبتاً کوتاه بود، ولی هنوز که هنوز است بازی‌بازان در مورد آن و تئوری‌های مرتبط با پازل نهایی و مبهم این دمو فوق‌العاده صحبت می‌کنند، حتی بیشتر از یک بازی کامل. هرچند P.T. رفته است و احتمالاً دیگر هیچ‌گاه خبری از آن نخواهد بود ولی این دمو و بازی که قرار بود در این چارچوب ساخته شود هیچ‌گاه فراموش نخواهد شد و تا همیشه کونامی به خاطر آن بدو بیراه می‌شنود! دمو زیبایی P.T. با وجود کوتاه بودن و یک بازی کامل حساب نشدن، بدون شک یکی از ترسناک‌ترین‌ها در تاریخ بازی‌های رایانه ای به حساب می‌آید و در لیست ما از برترین عناوین سبک وحشت در جایگاه ششم قرار می‌گیرد. وای که اگر ساخته می‌شد اکنون در چه جایگاهی بود....

قرار دادن یا ندادن P.T. در این لیست خودش یک بحث است و واقعا هم می‌توان دلایلی آورد که این نام نباید در لیست باشد و هم از طرفی می‌توان گفت اتفاقاً باید حتما حضور داشته باشد. به شخصه عقیده دوم را می‌پسندم زیرا اگر در این لیست بناست تا ترسناک‌ترین بازی‌ها را نام ببریم و حتی بازی کوتاهی مثل Slender را هم در آن قرار داده ایم، پس بدون شک P.T. که به معنای واقعی خوفناک و هراس‌انگیز است نیز بایستی در لیست ما حاضر باشد. P.T. دمویی فوق‌العاده وحشتناک از یک عنوان با نام Silent Hills بود که بدون معرفی قبلی و بدون این که کسی برای آن آماده باشد در شبکه پلی‌استیشن قرار گرفت. توجهات وقتی بیشتر به این عنوان جلب شد که اعلام گردید آقای هیدئو کوجیمای افسانه‌ای و گیلرمو دل توروی مشهور کار ساخت آن را بر عهده دارند و نقش اول آن را نیز Norman Ridus، شخصیت محبوب داریل در سری The Walking Dead شبکه AMC ایفا می‌کرد. پس از کلی خوشحالی و امیدویی که در جامعه بازی‌بازان به جهت ساخت این بازی ایجاد شد ناگهان این دمو از شبکه پلی‌استیشن حذف شد و مشخص گردید که به لطف کونامی فلان فلان شده! و اختلاف این کمپانی با هیدئو کوجیما (که در نهایت به جدایی کوجیما انجامید)، به طور



P.T. 2014

» Konami

4



Outlast 2013

» Red Barrels Studio

داشتن یک ایده و یک پلان جذاب برای یک بازی رایانه ای آن هم در ژانر وحشت تنها مقداری از قضیه است و در واقع بهترین ایده برای یک بازی ترسناک نیز اگر خوب پیاده نشود تبدیل به یک بازی ضعیف خواهد شد که ایده خوبی را خراب کرده است. اما وقتی ایده ای جذاب در یک بازی ترسناک با گیم پلی عالی و فضا سازی فوق العاده، پیاده شود آن گاه است که عنوانی مانند Outlast خلق می‌گردد. ایده گیر افتادن در یک تیمارستان روانی که شایعاتی مبنی بر انجام آزمایشات عجیب و غریب و خوفناک بر روی مریض های آن به بیرون درز کرده است، ترسناک و جذاب است و البته همان طور که گفته شد برای یک بازی با چنین ایده ای، مهم درست پیاده کردن ایده در قالب داستان و گیم پلی است. در عمل، سازندگان بازی Outlast یعنی استودیو مستقل Red Barrels موفق شده اند تا به بهترین شکل، ایده گفته شده را در قالب یک بازی سبک وحشت پیاده کنند و یکی از برترین عناوین ترسناک را در تاریخ صنعت بازی‌های رایانه ای به مخاطبین سبک وحشت هدیه دهد. هدیه ای فوق العاده ترسناک و مرموز و نفس گیر. شما در بازی هیچ وسیله دفاعی ندارید، هیچ گزینه‌ای غیر از فرار و مخفی شدن از دست روانی‌ها و موجودات ساکن بیمارستان ندارید و به دفعات لحظات ترسناک و وحشت انگیزی در بازی برای شما اتفاق می‌افتد که نشان از پیمودن مسیر درست توسط سازندگان در خلق یک عنوان سبک وحشت دارند. با این که وقتی به اواخر بازی نزدیک می‌شویم Outlast کمی ره خود را گم می‌کند، ولی به هر حال یک عنوان فوق العاده عالی و ضروری برای کسانی است که می‌خواهند ترس معنی داری را در بازی تجربه کنند و البته بسته الحاقی این بازی یعنی Whistleblower از خود بازی نیز عملیات ترساندن شما را بهتر انجام می‌دهد. Outlast موفق شد طرفداران بسیار زیادی را برای خود دست و پا کند و این تعداد، مخصوصا با رایگان شدن یک ماهه این بازی برای کاربران پلی استیشن پلاس، بیشتر هم شد و خیلی از کسانی که نمی‌خواستند بازی را بخرند نیز آن را تجربه کرده و شیفته این سری شدند. نسخه دوم بازی نیز در نسل هشتم منتشر گردید و با این که از دیدگاه منتقدان و بازیازان موفقیت بازی اول و بسته الحاقی آن را کسب نکرد اما باز هم یک بازی بسیار خوفناک و وهم انگیز بود که جزو برترین‌ها در ژانر خود قلمداد می‌شود. در نهایت باید گفت بازی زیبای Outlast بدون شک یکی از ترسناک ترین عناوین در تاریخ بازی‌های رایانه ای به حساب می‌آید و در لیست ما از برترین عناوین سبک وحشت در جایگاه چهارم قرار می‌گیرد.

5



Dead Space 2008

» Visceral Games

زمانی که صنعت بازی در عطش یک وحشت بقای بی نظیر می‌سوخت الکترونیک آرتز فرنچایزی را معرفی کرد که بی شک در کنار بزرگترین فرنچایزهای وحشت بقای تاریخ در کنار بزرگانی چون رزیدنت اویل و سایلنت هیل قرار می‌گیرد. فرنچایزی خوفناک و بسیار خوش ساخت به نام Dead Space که دوباره علاقمندان وحشت بقا را زنده کرد و جانی دوباره به این ژانر بخشید. بازی Dead Space توسط استودیو Visceral Games ساخته شد و در سال ۲۰۰۸ توسط کمپانی الکترونیک آرتز برای پلتفرم‌های PC، Xbox 360 و Playstation 3 منتشر گردید. این عنوان زیبا موفق شد تا بازخوردهای مثبتی را از سوی منتقدان و بازیازان دریافت کرده و نهایتا از مجموع نقدها و نمرات خود، امتیاز متای عالی ۸۹ را به خود اختصاص داد و باعث شد علاقمندان و طرفداران سبک وحشت بقا بعد از مدت‌های طولانی رنج بردن از نبود یک بازی خوب در این سبک، با Dead Space دلی از عزا در پیاورند و غرق در وحشت و تلاش برای بقا شوند. علاوه بر فضا سازی عالی و بسیار مخوف بازی که باعث شده بود حتی در محیط خالی نیز استرس بگیرد، عامل دیگر و در حقیقت عامل اصلی ترس و وحشت در این بازی تکرمورفها (دشمنان اصلی بازی) بودند که به قدری طراحی عالی و فوق العاده‌ای داشتند (البته از نظر کریه و وحشتناک بودن) که زمانی که به سمت شما حرکت می‌کردند ناخودآگاه قلب شروع به تندتر زدن می‌کرد و حس وحشت و استرس بازی‌باز را فرا می‌گرفت. البته اصلا و ایضا لازم نبود که حتما آن‌ها را ببینید بلکه صداگذاری آن‌ها حتی از طراحی‌شان نیز بهتر بود و بنده به شخصه بهترین صداگذاری موجودات ترسناک در عناوین سبک وحشت که تاکنون مشاهده کرده و شنیده‌ام مربوط به همین بازی بوده است. صدای جیغ تکرمورفها و مخصوصا برخی انواع آن‌ها به قدری خوفناک بود که مو بر تن بازی‌باز سیخ می‌کرد مخصوصا اگر با هدفون بازی می‌کردید. Dead Space بازی بسیار خوش ساختی بود که شاید المان‌های موفق بسیاری از بازی‌ها را استفاده کرده بود، اما نه تنها به بهترین شکل از آن‌ها استفاده کرده بود بلکه حتی در بخش‌هایی، از خود بازی الهام گرفته شده نیز بهتر عمل کرده بود. همراهی با ماجراهای آیزاک کلارک و سفینه ایشیمورا به قدری وهم‌انگیز و جذاب بود که بسیاری از افراد مانند بنده چندین و چند بار بازی را پشت سر هم بازی می‌کردند و انگار که لذت بازی ذره‌ای کم نمی‌شد که این به جهت ارزش تکرار بسیار بالای بازی نیز بود. Dead Space عنوانی بسیار ترسناک به معنای واقعی بود، نه از آن ترسناک‌هایی که با یک چراغ قوه فرار می‌کنیم. بلکه از آن‌هایی که با ۱۰ تا تفنگ وقتی صدای برخی دشمنان مخوفش به نام تکرمورفها را می‌شنیدید دلمان می‌خواست برویم زیر تخت قایم شویم. بازی از زاویه دوربین سوم شخص و بر پایه مبارزه با سلاح‌های گرم بنا شده بود که اتفاقا همین میارزات یکی از قدرتمندترین بخش‌های بازی بودند و لذت و استرس ناب مقابله با تکرمورف‌های وحشی را به بازیاز منتقل می‌کردند. موفقیت بازی اول سبب شد تا ویسرال گیمز و الکترونیک آرتز نسخه دوم بازی را نیز ساخته و در سال ۲۰۱۱ منتشر کنند که این عنوان نیز به یکی از برترین وحشت بقاهای تاریخ بازی‌های رایانه ای تبدیل شد و امتیاز متای فوق العاده عالی ۹۰ را نیز کسب نمود که یک افتخار بی نظیر برای این فرنچایز تقریبا جدید و نوپا به شمار می‌رفت. در نهایت باید اذعان داشت که بازی زیبای Dead Space بدون شک یکی از ترسناک ترین عناوین در تاریخ بازی‌های رایانه ای به حساب می‌آید و در لیست ما از برترین عناوین سبک وحشت در جایگاه پنجم قرار می‌گیرد.



Resident Evil 3 : Nemesis 1999

» CAPCOM

سری عناوین Resident Evil به عنوان نماد و اسطوره ژانر وحشت بقا یا Survival Horror و خالق و سازنده آن یعنی استاد شیجی میکامی نیز به عنوان پدر ژانر وحشت بقا در دنیای بازی‌های رایانه ای شناخته می‌شوند که با عناوین اولیه مخصوصا 4 بازی نخست خود، تأثیری شگرف و بسیار عمیق را بر روی صنعت بازی‌های رایانه ای و بسیار محبوب تر شدن ژانر وحشت بقا باقی گذاشت و تبدیل به یک الگو و منبع الهام برای دیگر سازندگان علاقمند به داین سبک گردید. درست است که نسخه اول رزیدنت اوپل فرمول بی‌نظیر این سری را اختراع کرد و دنیای بازی را متحول کرد ولی واقعا نمی‌شود که از صداگذاری عجیب و غریب و افتضاح شخصیت‌های بازی گذشته که در جدی ترین لحظات ناگهان آدم را از خنده منفجر می‌کردند! نسخه دوم شاید صداگذاری فوق العاده‌ای نداشته باشد ولی لااقل مانند نسخه اول نیست و بر سر راه ترساندن بازیازان قرار نمی‌گیرد و کار خود را درست انجام می‌دهد. پس از آن نیز نسخه سوم بازی منتشر شد و این نسخه، از هر جهت عنوان اول و دوم را گسترش داد و در تمامی زمینه‌ها موفق عمل کرد. از تنظیمات بهتر گرفته تا صحنه‌های ترسناک و دلهره آور بیشتری که در این عنوان قرار داشتند، همه و همه باعث شدند تا Resident Evil 3 : Nemesis به یکی از شاهکارهای صنعت گیم نه فقط در ژانر وحشت، بلکه در تمامی سبک‌ها و یکی از ترسناک‌ترین عناوین تاریخ بازی‌های رایانه ای تبدیل شود. در نسخه سوم شاهد صحنه‌های بسیار به یاد ماندنی و خوفناک بودیم که تا همیشه در یاد و خاطر ما باقی مانده و خواهند ماند. صحنه ورود ناگهانی مخوف‌ترین هیولای صنعت بازی یعنی نمسیس، به راهروی باریکی که در آن ایستاده‌اید به جرات جزو برترین صحنه‌های به اصطلاح Jump Sacare (صحنه ای که شما از ترس از جای خود بپرید) در تاریخ بازی‌هاست و تا مدت‌ها از ره رفتن در راهرویی در بازی استعرس می‌گرفتیم که مبادا باز هم نمسیس ناگهان ظاهر شود. نسخه سوم مثالی بارز از پیشرفت در ترساندن بازی‌ازان نسبت به نسخه‌های قبلی است و در واقع در می‌کامی در نسخه اول و دوم خلق و آغاز کرده بود، با پیشرفت همراه شدند و به یک سطح بالاتر ارتقاء یافتند. قطعا نسخه اول و دوم و سوم و چهارم این سری محبوب‌شایستگی قرار داشتن در این لیست را دارند اما نسخه سوم را به نمایندگی از عناوین کلاسیک و ترسناک این فرنچایز و به افتخار محبوب‌ترین و مخوف‌ترین هیولای تاریخ یعنی نمسیس، در این لیست قرار دادیم. در مجموع باید گفت بازی زیبایی Resident Evil 3 : Nemesis بدون شک یکی از ترسناک‌ترین عناوین در تاریخ بازی‌های رایانه ای به حساب می‌آید و در لیست ما از برترین عناوین سبک وحشت در جایگاه دوم قرار می‌گیرد و حتی می‌توانست در جایگاه نخست نیز باشد.



Silent Hill II 2001

» KONAMI

نسل پنجم و ششم علاوه بر این که دوران طلایی شرکت‌های ژاپنی کپکام و کونامی بود، دوران طلایی ژانر وحشت بقا نیز به حساب می‌آمد که همین دو شرکت، سردمداران عناوین این ژانر بودند و شرکت کپکام سری رزیدنت اوپل و شرکت کونامی سری سایلنت هیل را در اختیار داشتند که مدام از آن‌ها عناوین فوق العاده ای منتشر می‌شد که مشخص بود در دنیای بازی‌های رایانه ای ماندگار خواهند شد. سری Silent Hill همواره به عنوان یکی از پرچمداران و برترین فرنچایزهای سبک وحشت بقا در تاریخ بازی‌های رایانه ای شناخته می‌شود. نسخه اول Silent Hill فرنچایزی بسیار زیبا و قدرتمند را بنا نهاد و نسخه دوم آن را به بهترین شکل تکمیل کرد و تبدیل به یکی از برترین عناوین تاریخ شد که تاکنون ساخته شده است. شاهکار خوفناک Silent Hill 2 که در ژانر survival horror قرار داشت، توسط کونامی ساخته شد و در سال ۲۰۰۱ و سپس در طول سال‌های بعدی توسط همین کمپانی برای پلتفرم‌های PlayStation 2، PlayStation 3، Xbox 360، Xbox، Microsoft Windows ایس پس از انتشار موفقیت‌های بسیاری را کسب کرده و بازخوردهای فوق العاده ای را از سوی منتقدان و طرفداران دریافت نمود تا نهایتا امتیاز متای بسیار عالی ۸۹ که یک موفقیت عالی محسوب می‌شود را کسب نماید و تبدیل به یکی از عناوین موفق و بسیار محبوب ژانر وحشت بقا شود. داستان بازی که بر اساس سرنوشت پروتاگونیست آن یعنی جیمز ساندرلند و مسیر او برای یافتن همسرش قرار دارد فوق العاده بی نظیر، عالی و عمیق است. وقتی ماریا کشته می‌شود جیمز تصمیم می‌گیرد تا به شهر مرده ی سایلنت هیل برود و با انواع وحشت‌ها و حوادث این شهر عجیب روبرو شود. از خودگذشتگی وی برای همسرش واقعا قابل تحسین بود و وی در این راه در مواجهه با ترسناک‌ترین اتفاقات و رفتارها و هولناک‌ترین موجودات نیز دریغ نکرد و پا پس نکشید و نا امیدانه تلاش می‌کرد تا به جستجوی همسر مرده اش بپردازد و در این نا امیدی امیدوار بود تا شاید او را جایی زنده پیدا کند. داستان سایلنت هیل ۲ از آن داستان‌هایی است که در آن بارها و بارها امید، نا امید می‌شود ولی باز هم با استقامت و تلاش راه را ادامه می‌دهد تا شاید سرانجام در کورسوی امیدی بتواند بارقه ای از نور را بیابد و از آن شعله ای برافروزد اما همیشه عاقبت کار روشنایی نیست. بعد از مدتی که این بازی را انجام می‌دهید این سوال برایتان پیش می‌آید که واقعا بزرگترین دشمن جیمز در بازی کیست؟ آیا شهر Silent Hill است؟ گناهان وی هستند و یا این خود شخصیت اصلی است که بزرگترین دشمن خود محسوب می‌شود؟ ایجاد کردن این سوالات در ذهن بازیازان کاری است که از دست هر سازنده و هر عنوانی بر نمی‌آید و بازی Silent Hill 2 به بهترین شکل ممکن این کار را انجام می‌دهد و لحظاتی بسیار پر استرس و ترسناک و پر از حس تعلیق را برای ما رقم می‌زند. یکی از دلایل ترسناک بودن این سری، موجودات خوفناکی هستند به نام Pyramid Head یا کله هرمی که در سری عناوین سایلنت هیل به نوعی نماد و ذات مجازاتگر شهر سایلنت هیل است. منظر مجازات کردن گناهکارانی است که پای به این شهر مرده می‌گذارند. سایلنت هیل ۲ بیشتر از دیگر عناوین این سری بر روانشناسی و نماد شناسی تکیه دارد و کله هرمی در آن به عنوان نماد جلا و مجازاتگری است که James Sunderland در ذهن خود ساخته و انتظار دارد که توسط وی، برای مرگ ماری مجازات شود این موجود که در بازی سایلنت هیل ۲ معرفی گردید به مانند تعریفی است برای شهر سایلنت هیل. در واقع اگر برای هر عنوان و فرنچایزی یک شخصیت کلیدی و نمادین را بخواهیم معرفی نماییم، بدون شک نماد سری عناوین و شهر سایلنت هیل، همین کله هرمی مشهور و مخوف خواهد بود. داستان و شخصیت پردازی بازی Silent Hill 2 در حقیقت بر اساس کنکاش در روح و روان پروتاگونیست بازی بنا شده‌اند و این کار را به بهترین شکل ممکن نیز به انجام رسانیده‌اند. نهایتا باید اذعان داشت بازی زیبای Silent Hill II بدون شک یکی از ترسناک‌ترین عناوین در تاریخ بازی‌های رایانه ای به حساب می‌آید و در لیست ما از برترین عناوین سبک وحشت در جایگاه سوم قرار می‌گیرد.

Amnesia Collection 2016

» Frictional Games



از هیولاهای و موجودات خوفناک. برخلاف بسیاری بازی‌ها شما نمی‌توانید در این عنوان با هیولاهای مبارزه کنید و تنها گزینه شما این است که در سایه‌ها و نقاط تاریک در گوشه و کنار مخفی شوید و امیدوار باشید که هیولاهای شما را پیدا نکنند. نسخه دوم یعنی Amnesia: A Machine for Pigs نیز داستان بسیار قدرتمند، عجیب و غریب و مخوفی داشت که شما را کاملاً به درون خود می‌کشید و در دل ترس‌ناک و مرگبار تک‌تک لحظات بازی غرق می‌کرد تا جدی که از صدای نفس‌ها و راه رفتن خودتان هم می‌ترسیدید. خوشبختانه سازندگان این سری در Frictional Games تصمیم گرفتند تا کالکشن و مجموعه این دو نسخه را که تنها بر روی پی‌سی موجود بودند، برای کنسول پلی‌استیشن 4 نیز منتشر کنند تا تعداد بیشتری از بازی‌ها را طعم یک وحشت‌ناک و خالص را بچشند. نهایتاً باید گفت بازی زیبای Amnesia Collection بدون شک یکی از ترسناک‌ترین عناوین در تاریخ بازی‌های رایانه‌ای به حساب می‌آید و در لیست ما از برترین عناوین سبک وحشت با شایستگی جایگاه نخست را به خود اختصاص می‌دهد.



خیلی راحت و رک می‌گویم. هیچ بازی در تاریخ بازی‌های رایانه‌ای میزان ترس و استرس وحشتناک و مخوفی که بازی‌های سری Amnesia مخصوصاً بازی اول آن با نام Amnesia: The Dark Descent به بازی‌ها منتقل می‌کند را دارا نبوده‌اند و هرگز یک بازی نمی‌تواند بیشتر از این سری مخوف‌تر باشد و تا مرز بی‌خیال شدن و رها کردن بازی پیش برود. در واقع باید گفت دو عدد از برترین و ترسناک‌ترین عناوین لاوگرفتی در چندین سال اخیر و البته در تمامی تاریخ عناوین سبک وحشت، بدون شک بازی‌های زیبای Amnesia: The Dark Descent و Amnesia: A Machine for Pigs هستند که از آلمان‌های موفق برخی بازی‌های ترسناک دیگر استفاده کرده و آن‌ها را سطح جدیدی ارتقا دادند. نسخه دوم بازی هر چند نتوانست کاملاً موفقیت‌های نسخه نخست را تکرار نماید ولی باز هم یکی از برترین عناوین ترسناک در تاریخ با داستانی بسیار مخوف و جذاب محسوب می‌شود که تنها نسبت به بازی قبلی خود سری ضعیف‌تر است و گرنه از دیگر بازی‌های ژانر وحشت یک سر و گردن ترسناک‌تر و مخوف‌تر است. هیچ‌گاه تجربه بازی کردن Amnesia: The Dark Descent را فراموش نخواهم کرد که حتی با وجود این که با حضور برادرم این بازی را انجام می‌دادیم ۲ نفری بارها و بارها از جا می‌پریدیم و قلبمان بطور مداوم از استرس بسیار زیاد می‌تپید تا حدی که برادرم از خیر بازی کردن و تماشا کردن آن گذشت و دیگر به سراغش نیامدم. بازی با هدفون در شب تبدیل به عنوانی می‌شود که هیچ عنوانی در ژانر وحشت، توانایی این سطح از ترساندن شما را دارا نیست. شما در این بازی کنترل مردی که دچار Amnesia است را برعهده دارید و بدون هیچ اطلاعات دیگری بازی را شروع می‌کنید. شما در یک عمارت بزرگ مانند قصر هستید و باید تلاش کنید چیزی را به خاطر بیاورید که به دلایلی از ذهنتان پاک شده است. هر چه پیش می‌روید، بیشتر داستان و وقایع خوفناک بازی برایتان آشکار می‌شود و در انتها واقعا سازندگان بازی را به خاطر این داستان مخوف و بی‌نظیر با روایتی فوق‌العاده، تحسین خواهید کرد. ماندن در فضاهای تاریک با نگاه کردن در تاریکی سلامت عقلی شخصیت اصلی بازی را کاهش می‌دهد، در حالی که نور مجدداً آن را بهبود خواهد بخشید. شما در این قصر تنها نیستید و پر است

قهرمانی از مصر

ASSASSIN'S
CREED

ORIGINS

برگردید و کتاب تاریخ را ورق بزنید و حال و روز نسخه‌های اخیر AC هم همین بوده است. استراحتی که Ubisoft به بازی پرفروش و محبوبش داد سبب شد تا عده‌ی زیادی دوباره به AC امیدوار شوند و Assassin's Creed Origins هم نسخه‌ای متفاوت از نسخه‌های قبل از خود بود. قطعاً AC Origins را می‌توان متفاوت ترین Assassin's Creed تاریخ دانست! عنوانی که حالا عناصر RPG را در خود می‌بیند و دیگر یک بازی آسان و یکنواخت نیست. Assassin's Creed Origins کاملاً با نسخه‌های قبل از خود متفاوت بوده و شاید بهترین AC چند سال اخیر باشد. عنوانی که اتفاقات آن در مصر باستان رخ می‌دهند، سرزمینی که طرفداران Assassin's Creed مدت‌هاست در انتظارش نشسته‌اند.

این روزها وقتی می‌خواهند در مورد بازی‌هایی از قبیل Call of Duty و Assassin's Creed مقدمه بنویسند معمولاً تاریخچه‌ای مختصر از این بازی‌ها را بازگو می‌کنند. نوشته‌هایی که هم من و هم شما زیاد خوانده‌ایم و دیگر تازگی ندارند. این‌که خواننده از خواندن چنین مقدماتی خسته می‌شود برای نویسنده قابل درک بوده و از این رو سعی داریم مکررات را اینجا تکرار نکنیم. همه‌ی ما می‌دانیم فرنچایز بزرگ Assassin's Creed چند سالی است که از دوران اوج خود فاصله گرفته و نسخه به نسخه طرفداران خود را ناامیدتر می‌کند. اینکه بگوییم Assassin's Creed دیگر به مانند گذشته آن بازی بزرگ نیست شاید به مزاق طرفداران این فرنچایز خیلی خوش نیاید ولی کاملاً منصفانه است. وقتی در حال حاضر حرفی برای گفتن نداشته باشید مجبورید به گذشته



Bayek می‌خواهد از مردم مصر دفاع کند و در این راه باید از سد گروهی که Bayek Order of the Ancients نام دارند بگذرد. دیگر شخصیت مهم بازی Aya همسر بایک است که او هم یک مبارز تواناست. به غیر از این دو، شخصیت‌های دیگری را هم در بازی می‌بینیم که برجسته‌ترین آن‌ها ژولیوس سزار و کلوپاترا هستند. چیزی که در AC Origins منحصر به فرد است عشق Bayek به همسرش، آباست. در سکانس‌های مختلف علاقه‌ی جنگجوی آموزش دیده به همسرش نشان داده می‌شود که این مسلمانان نشان از قدرت Ubisoft در زمینه‌ی داستان پردازی است. Aya دیگر شخصیت قابل بازی AC Origins است که تنها در مراحل خاص قابل کنترل است. NPCها هم نقش مهمی در بازی دارند و شخصیت Bayek نیز به شکلی طراحی شده که یک ناجی برای مردم به شمار می‌رود.

داستان بازی تنها به یک داستان خشک و پوشالی محدود نمی‌شود. داستان بازی را می‌توان به زندگی یک شخص واقعی تشبیه کرد. شخصیت Bayek شاید از لحاظ قیافه به مانند Ezio و Arno خیلی جذاب نباشد ولی به مرور متوجه می‌شوید که پیش از آنچه فکرش را می‌کردید می‌توانید با وی ارتباط برقرار کنید. البته شکی نیست که داستان سرایی یوبی‌سافت همواره یک وزنه برای بازی‌های کمپانی فرانسوی بوده و کمتر بازیکنی را پیدا می‌کنیم که با این موضوع مخالف باشد. شخصیتی که کنترلش را بر عهده دارید اینبار Bayek نام دارد که یک جنگجوی آموزش دیده بوده و شخصیتی شبیه به Ezio و Edward Kenway دارد. شوخی‌های به موقع و اهمیت دادن به دیگران از جمله شهروندان و حتی حیوانات. داستان کلی بازی در واقع قبل از ایجاد انجمن برادری رخ می‌دهد جایی که





اینکه بتوانید سطح خود را افزایش دهید هم باید از سلاح‌های قوی‌تر استفاده کنید و هم مهارت‌های خود را ارتقا دهید. درست است که سیستم ارتقا مهارت‌ها را قبلا هم در AC شاهد بوده‌ایم ولی نه به این گستردگی. اگرچه هنوز هم می‌توان ضعف‌هایی را در این زمینه پیدا کرد ولی پیشرفتی که Assassin's Creed Origins در این زمینه داشته، غیر قابل انکار است.

در هنگام مبارزات شاید مشکلی با چند نفر از نیروهای دشمن نداشته باشید ولی اگر قرار باشد نیروهای کمکی اضافه شوند مطمئناً کار مشکلی را در پیش خواهید داشت و احتمال شکست خوردنتان بیش از پیروزی است. مکانیک مبارزات بازی به شکلی طراحی شده که در مبارزات طعم سختی را بچشید. به همین خاطر بهتر است گاهی اوقات تاکتیکتان را عوض کنید و از عناصر Stealth در بازی بهره ببرید که بیش از گذشته اهمیت خود را نشان می‌دهد. مشکلی که در این زمینه باید به آن اشاره کرد کنترل نه چندان دقیقی است که گاهی کار را برای سخت و طاقت فرسا می‌کند. به نظر می‌رسد Bayek به مانند شخصیت‌های قبلی آنطور که باید به دستورات کنترلر یا کیبورد شما پاسخ نمی‌دهد و مشکلاتی در این زمینه برای بازیکن ایجاد می‌کند. این مشکل بیشتر زمانی مشهود است که می‌خواهید از یک دیوار بالا بروید و یا به صورت پنهانی شخصی را تعقیب کنید. بازی را به سبک Stealth پیش بردن اگرچه کاری عاقلانه‌تر به نظر می‌رسد ولی چنین مشکلاتی را هم دارد. بازی دارای 30 ساعت بخش داستانی است که اگر بکنواختی و تکراری شدن مراحل را نادیده بگیریم با توجه به رفتار NPCها و دنیای پویای بازی احتمالاً خیلی بیشتر از 30 ساعت می‌توانید با این بازی سرگرم شوید. همانطور که گفتیم سیستم کلی Assassin's Creed Origins تفاوت‌های زیادی با نسخه‌های قبلی دارد. عناصر RPG که در بازی حاضر هستند از AC Origins یک بازی متفاوت می‌سازند. مثل هر RPG دیگری، سلاح‌ها و زره‌هایی که در Inventory شما خاک می‌خورند را می‌توانید بفروشید و یا Dismantle کنید و همچنین می‌توانید با توجه به داشته‌هایتان ابزار جدید Craft کنید یا به اصطلاح ساده‌تر، بسازید. Senu عقاب و بار همیشگی Bayek نیز در بازی نقشی اساسی را ایفا خواهد کرد. Senu می‌توانید موقعیت نیروهای دشمن و زنگ‌های خطر در کمپ دشمن را شناسایی کرده تا کار شما برای نفوذ آسانتر شود. زمان زیادی طول نخواهد کشید تا شما به Senu عادت کنید و تمام مناطقی که نمی‌شناسید را با او شناسایی کنید. به غیر از عقاب دست آموز بایک، حیوانات دیگری نیز در بازی حاضر هستند که استفاده‌های متفاوتی می‌توانند داشته باشند. می‌توانید از آنها به عنوان یک وسیله نقلیه استفاده کنید و یا از پوستشان آیتم‌های مد نظر را Craft کنید. به مرور زمان و با پیشرفت بیشتر و بالاتر رفتن لول شما حتی قادر هستید حیوانات را تحت کنترل خود درآورده و از آنها کمک بگیرید. قطعاً یک شیر درنده یک نیروی کمکی فوق العاده برای شما در میدان نبرد خواهد بود. این نوآوری می‌تواند جذاب‌تر از آنچه باشد که فکرش را می‌کنید و اگرچه کمی غیرواقعی به نظر می‌رسد ولی جذابیت بازی را افزایش می‌دهد. به همان اندازه

دنیای بازی Assassin's Creed Origins یک دنیای زنده و پویاست و همانطور که سازندگان قبلاً قول داده بودند همه‌چیز رنگ واقعیت را دارد. شب و روز در بازی اهمیت زیادی پیدا کرده و شب به طور کلی زمان استراحت انسان‌ها و حیوانات است. البته این موضوع را شاید در همان ابتدا متوجه نشوید چرا که بازی نسبت به گذشته تفاوت‌های محسوس‌تری پیدا کرده که قطعاً سیستم مبارزات در صدر این تغییرات قرار می‌گیرد. اگر خاطرتان باشد در تریلرهای بازی توضیحاتی راجع به درخت مهارت‌های Bayek داده شده بود که خیلی‌ها آن را یک پیشرفت بزرگ قلمداد می‌کردند. درخت مهارت‌های Bayek سه شاخه‌ی Hunter، Warrior و Seer را دارد که بسته به تاکتیک کلی‌ای که در بازی پیش می‌گیرید می‌توانید تمرکز خود را روی یکی از این سه شاخه بگذارید و یا هر سه را با هم ارتقا دهید. به عنوان مثال اگر ترجیح می‌دهید مبارزات بیشتری را تجربه کنید بهتر است روی شاخه‌ی Warrior کار کنید، درست است که این عمل از شما یک جنگجوی زنده و بی‌نظیر می‌سازد ولی در عوض هرگز در مخفی‌کاری نخواهید توانست به درجات بالا برسید. عکس این موضوع نیز صادق است و همانطور که گفته شد بستگی دارد که تاکتیک شما در طول بازی چیست. این موضوع را احتمالاً خودتان بهتر از هر کس می‌دانید. سیستم مبارزات بازی به طور کلی تفاوت پیدا کرده و سخت‌تر شده است. در نسخه‌های قبلی خیلی راحت می‌توانستید تمام دشمنان اطراف خود را تنها با در اختیار داشتن یک سلاح قوی از بین ببرید. شاید از حیث سختی AC Unity را بتوان سخت‌ترین Assassin's Creed قبل از Origins دانست. سیستم مبارزات Origins به شما این اجازه را نمی‌دهند که خیلی راحت خود را وسط گروه عظیمی از دشمنان بیندازید و همه را بکشید! اولاً که لول (Level) دشمنان یک نکته‌ی اساسی است که همواره باید بدان توجه کنید. امکان ندارد بتوانید دشمنان لول بالا را در حالی که خودتان هنوز سطحان پایین است، شکست دهید. حتی حرفه‌ای‌ترین بازیکن هم از انجام چنین عملی عاجز خواهد بود. گذشته از بحث سطح و Level، به طور کلی مبارزات بازی چالش برانگیز شده‌اند و دیگر آسانی نسخه‌های گذشته عذابتان نخواهد داد. برای



قابل رویت باشد. مشخصا تلاش سازندگان بر این بوده که از این حیث نیز نتوان ابرادی به بازی گرفت و محصول نهایی هم این امتیاز را دارد. بازی به لحاظ هنری تقریبا کم نقص است. شاید این موضوع را در شب‌ها که نور چراغ و مشعل نمایان می‌شود بهتر متوجه شوید. به طور کلی اشاره کردیم که بازی در بُعد گرافیک هنری نه تنها مشکل خاصی ندارد بلکه شما را متحیر هم خواهد ساخت. منتهی مشکل بازی بحث گرافیک فنی آن است که تقریبا عادت کرده‌ایم که با باگ‌های بازی‌های یوبی‌سافت کنار بیاوریم. دقیقا مشکلاتی که Ghost Recon Wildlands دارد را در AC Origins نیز می‌بینیم. مشکلاتی نظیر رد شدن از درختان، رفتن پا به داخل زمین و مسائلی از این قبیل که از لذت بازی می‌کاهد. هر چند این مشکلات شاید روی نحوه پیشروی شما چندان تاثیری نداشته باشند اما نمی‌توان از آن‌ها چشم پوشی کرد. به شخصه هنوز باگی مثل معلق ماندن شخصیت روی هوا یا رفتن به زیر زمین را تجربه نکرده‌ام ولی فیدبک‌هایی مبنی بر وجود چنین باگ‌های عذاب‌آوری در سطح اینترنت قابل مشاهده هستند.

بدون شک باید گفت Assassin's Creed Origins بهترین نسخه‌ی چند سال اخیر است ولی هنوز هم جا برای پیشرفت دارد. نقص‌های بازی به شدت کاهش یافته‌اند و استراحت یک ساله‌ی یوبی‌سافت به فرنجایز پرفروشش ظاهرا مفید واقع شده است. اشرف اسماعیل بار دیگر نشان داد که کارگردان توانمندی است و می‌توان به وی اعتماد کرد. Assassin's Creed Origins اگرچه یک شاهکار نیست ولی می‌تواند شروعی دوباره برای Assassin's Creed باشد و از این پس باید منتظر AC با فرمولی جدید باشیم. Origins با طراحی فوق العاده‌ی خود شما را به کاوش و گشت و گذار در مصر باستان تشویق می‌کند و مکانیک جدید مبارزات مطمئنا برای بازیکن چالش ایجاد خواهد کرد. داستان بازی شما را به قبل از ایجاد انجمن برادری خواهد برد و در بخش داستانی هم سوپرایزهای هیجان انگیز زیادی منتظر شماست. اگر به یک داستان جذاب اهمیت می‌دهید نیز AC Origins انتخاب خوبی به شمار می‌رود. با تمام تفاسیر فوق به این نتیجه می‌رسیم که AC Origins یک شاهکار و یک بازی بی نقص نیست ولی مطمئنا عنوانی است که ارزش تجربه کردن را دارد.

که یوبی‌سافت به خاطر طراحی‌های هنری‌اش در بازی‌ها طرفدار دارد، به همان اندازه هم ابرادات فنی می‌توانند صدای بازیکن را درآورند. متاسفانه سال‌هاست که بازی‌های یوبی‌سافت از ضعف فنی رنج می‌برند و ظاهرا هنوز راهی برای حل این مشکل پیدا نشده است. طراحی مصر باستان شما را متحیر خواهد ساخت. دنیایی که Assassin's Creed Origins در آن جریان دارد بدون شک زبان بازیکن را به تحسین خواهد گشود. به لحاظ هنری Assassin's Creed Origins بیش از آنچه انتظار دارید برایتان جذابیت خواهد داشت. به طور کلی محیط بازی بیشتر با مناطق بیابانی و شن‌های نرم بیابان پر شده است. در AC Origins معماری واقعی مصر باستان به چشم می‌خورد و اگر اهل دیدن فیلم و سریال‌های تاریخی باشید و یا رشته‌ی تحصیلتان معماری یا تاریخ باشد قطعاً خیلی زود به این موضوع پی خواهید برد. علاوه بر ساختمان‌های بازی، کوه و تپه‌های سنگی هم جذابیت خاص خودشان را دارند و به بهترین شکل ممکن می‌توانند شما را مجذوب خود کنند. گشت و گذار در محیط گسترده و وسیع Assassin's Creed Origins برایتان جالب خواهد بود و محیط‌های چشم نواز بازی شما را به کاوش و گشت و گذار بیشتر تشویق می‌کنند. مطمئنا AC Origins به اشکال مختلف شما را با فرهنگ مصر باستان و حتی مردم آن آشنا خواهد ساخت. انیمیشن‌های بازی هم در نوع خود خیلی خوب می‌توانند از عهده‌ی وظیفه‌شان برآیند! خصوصا حیوانات بازی که حرکات و واکنش‌های جالبی از خود بروز می‌دهند تا در بازی شاهد هیچگونه انیمیشن و یا عکس العمل تصنعی نباشیم. دنیای زنده‌ی بازی که معنای واقعی شب و روز را به تصویر می‌کشد خیلی خوب رفتارهای انسان‌ها و حیوانات بازی را هم به نمایش می‌گذارد. کافی است کمی از وقتتان را صرف در نظر گرفتن یک حیوان بکنید تا تمامی کارهای ضروری وی را در بازی مشاهده کنید. حیوانات نیاز به استراحت و خوراک دارند و در بازی هم سعی دارند که این نیازهای خود را برطرف کنند. به همین خاطر به وضوح شاهد غذا خوردن آن‌ها هستیم و شب‌ها نیز به مانند انسان‌ها و سربازهای دشمن احتیاج به استراحت دارند پس می‌خواهند. تمامی حرکاتی که شما در دنیای واقعی می‌بینید را در بازی نیز خواهید دید.

علاوه بر بحث انیمیشن‌های بازی، نکته‌ی مثبت دیگر AC Origins طراحی چهره‌ی کاراکترهاست که سعی شده تمامی جزئیات در آنها

مشکلات فنی و باگ - یکنواختی گیم پلی و عدم تنوع در ماموریت‌های اصلی و فرعی - مشکلاتی در زمینه کنترل شخصیت

+ داستانی غنی به همراه شخصیت پردازی قابل قبول - فرمول جدید مبارزات موفق ظاهر شده - تنوع در سلاح‌ها و تفاوت در عملکرد آن‌ها در مبارزات - طراحی هنری فوق العاده - دنیایی زنده و پویا - اهمیت حیوانات در بازی



8.7

ریشه ام اینجاست...

CALL OF DUTY WWII

محمدحسین باجلان

نشان دادن این حماسه داشت و باید گفت واقعا هم در این کار موفق نیز عمل کرد. شروع این سری مصادف شد با افول سری دیگری در این سبک به نام مجموعه مدال افتخار. روزهای خوش ندای وظیفه گذشت و گذشت و رکوردهایی دست نیافتنی از خود به جای گذاشت. با گذر زمان کم کم این سری در طول زمان رو به جلو سازندگان جسور تر شدند و در ابتدا سری به زمان حال حاضر کشیده شد و در ادامه به آینده نه چندان دور که البته شاید در ابتدا جذاب بود ولی تکرار این مسئله سبب شد که طرفداران از سری فاصله گرفته و به دنبال عناوین دیگری باشند.

می‌آورد. در همان ابتدای جنگ هیتلر تک تک نژادهایی که به نظرش پست و بی ارزش بودند را یا در کمپ‌های کار اجباری یا کار می‌گرفت یا از آن‌ها به عنوان نمونه آزمایشی برای بررسی اثرات سلاح‌هایش استفاده می‌کرد. نتیجه این تنفر مرگ میلیون‌ها نفر شد. بنابراین وظیفه هر فردی که قصد داشت در آینده نه چندان دور برده المانی‌ها نباشد این است که در برابر ارتش تا دندان مسلح و آزموده آلمان، یکی از بزرگترین بسیج‌های عمومی را تشکیل داد و به جنگ آن‌ها رفت. جنگی که باز هم پر شد از فداکاری و ایثارگری یا جنون و حماقت، از هر دو طرف درگیر. سری ندای وظیفه از همان ابتدا سعی در

حماسه چیست؟ می‌دانیم که حماسه معانی و کاربردهای متفاوتی دارد و می‌دانیم انسان‌ها در طول تاریخشان، چندین و چند باری دست به حماسه‌های اساسی زده اند، البته اکثرا در جنگ. از جنگ‌های دور گرفته تا داستان‌های افسانه‌ای همچون ادیسه و شاهنامه خودمان، سراسر پر است از حماسه‌های جنگ، از فداکاری برای زنده ماندن یا آزاد زیستن. یکی از این دست جنگ‌ها، جنگ جهانی دوم بود. جنگی نه برای فتح سرزمین بیشتر (حداقل نه در اوایل آن) بلکه برای زنده ماندن در برابر ماشین جنگی هیتلر. هیتلری که اگر در برابر دشمنان خود پیروز می‌شد، معلوم نبود چه بلایی بر سر دیگر مخالفان خود



بازی بازگشته اند و به یاد سال‌های دور، در صورت دریافت آسیب باید با استفاده از آن‌ها، نسبت به احیای خود اقدام کنید و دیگر ترکیب قدیمی مخفی شدن و صبر کردن برای شما کارساز نخواهد بود. البته این مسئله باعث نشده است که حالا بازی به شدت سخت شود و شما به راحتی می‌توانید با کشتن دشمنان امتیاز لازم برای دریافت این بسته‌ها سایر امکانات موجود از هم تیم‌هایتان که یکی از قابلیت‌های مهم آن‌ها رساندن بسته‌های سلامتی به شما است را به دست آورد. از دیگر کارهایی که این هم تیمی‌های اکثرا بی‌خاصیت برای شما می‌توانند انجام دهند فعالیت‌هایی مانند مشخص کردن همه دشمنان یا آتش توپخانه ای است که البته در میانه نبردهای زیبایی بازی جایی برای آن‌ها باقی نمی‌ماند و عدم استفاده از آن‌ها چندان در روند بازی شما تاثیری ندارد.

بالاخره بعد از سال‌ها اکتیویشن تصمیم گرفت که برای رضایت خاطر طرفداران هم که شده است، سری را به روزهایی بازگرداند که طرفداران اصلی مجموعه به خاطر آن به بازی جذب شدند و شماره جدید بازی به حال و هوای روزهای جنگ جهانی بازگشت و باید گفت تا به اینجای کار واقعا عالی عمل کرده است. برای شروع بازی به مانند هر عنوان ارزشمند دیگر جنگ جانی دوم، روز DDay شروع داستان شما در این جنگ بی رحم خواهد بود. به مانند هر عنوان دیگر این سبک، در ابتدا باید از قایق‌های زره پوش شده به میدان جنگی وارد شوید که در یک سوی آن، شما در ساحل بارانی فرانسه و بدون هیچ جان پناهی قرار دارید و در سمت دیگر آن دشمن تماما آماده و مسلح به سلاح‌های اتوماتیک، در برجک‌ها و سنگرهای بتنی به همراه تیر بارهای خود آماده تکه تکه کردن شما. چندان طولی نمی‌کشد که متوجه یکی از جالب‌ترین و در عین حال نوستالژیک‌ترین تغییرات بازی، با عناوین قبلی می‌شوید. بسته‌های سلامتی به





در ادامه بخش داستانی، کم کم و در طی مراحل به داستان آزاد سازی فرانسه پرداخته می‌شود ولی اوج داستان بازی در انتهای آن است که به جای نمایش فتح برلین و پایان جنگ، حالا قصه دیگری برای نمایش دارد. قصه رنج و درد افرادی که بعد از نبرد، حالا باید به معنای واقعی برای زنده ماندن در نبردی بی پایان شرکت کنند که البته برای دیدن آن داستان بهتر است که خودتان بازی را تهیه کنید و خودتان آن را تجربه کنید.

همچون تمام نسخه‌های قبل تر این مجموعه، سرعت بالای گیم پلی و هیجان آن بخشی از بازی است. به طرز عجیبی با وجود آن که EXOSUITها از بازی کنار گذاشته شده اند، ولی باز هم روند بازی بازی همان سرعت بالای خود را دارد و این هم بخشی از DNA این سری شده است و هم این که هیجان بازی، یکی از مهمترین دلایل خرید بازی‌های این سری. جدای از آن به مانند نسخه‌های پیشین، شاهد حضور همیشگی صحنه‌های انفجارهای عظیم و زیبایی هستیم که حس همیشگی شرکت در یک فیلم بلاک باستری‌هالیوودی را با وجود شباهت‌های بسیار بازی به فیلم‌های مشهور جنگ جهانی دوم، خصوصا فیلم نجات سرباز رایان را القا می‌کند که سبب می‌شود هم حس آشنایی و هم ذات پنداری خوبی با اتفاقات درون بازی و شخصیت‌های آن به دست آوریم و با وجود فضا سازی بسیار زیبایی شهرها و مناطق جنگ زده و ویران شده اواخر جنگ جهانی دوم باید گفت که تیم سازنده به خوبی از پس القای حس جنگ برآمده اند. در خصوص شخصیت‌های بازی باید گفت که بعضا با شخصیت‌ها و اتفاقات رخ داده برای آن‌ها، در طی بازی و با کات سین‌های زیبایی آن آشنا خواهید شد و در قطعا مردن آن‌ها (بله در این عنوان هم بسیاری از هم قاتارهای شما توسط دشمن کشته خواهند شد) شما را ناراحت خواهد کرد. به مانند سنت هر ساله، در این شماره هم

شاهد مرحله‌ای از سوار شدن و استفاده از وسایل نقلیه هستیم که بعضی از آن‌ها شامل سوار شدن به جیب هستند و با وجود فیزیک بهبود یافته، هنوز هم حس خوبی را به شما منتقل نمی‌کنند ولی در مرحله ای که باید نقش یک خلبان نیروی هوایی را ایفا کنید، با وجود شلوغی، هیجان و صد البته که کنترل لذت بخش وسایل نقلیه در این مرحله، قطعا از تجربه مجدد آن لذت خواهید برد.

البته در طول چند سال اخیر، به جای آن که داستان یک شماره از این سری به عنوان مهمترین عامل خرید بازی‌های این مجموعه باشد، بخش آنلاین و چند نفره حالا حرف اول و آخر را می‌زند. مانند هر سال در بازی شاهد همان رقابت‌های همیشگی در مناطق کوچک و با تعداد بازیکنان کم هستیم. در سمت دیگر نیز تقریبا تمام مودهای قبلی عناوین پیشین در بازی حضور دارند. البته بخش چند نفره این عنوان تفاوت‌های جالبی با شماره پیشین خود دارد. اولین تفاوت این است که حالا به جای اسم کلاس‌های بازی، از نام رسته‌های ارتشی استفاده شده است، به این شکل که مثلا به جای اسامی مانند کلاس نارنجک انداز و یا دیدبان، از کلماتی مانند نیروی‌های پیاده نظام، نیروی کوهستان و یا نیروی زرهی استفاده می‌شود که به غیر از تغییر در ظاهر امر هیچ تفاوت دیگری وجود ندارد. همچون سایر نسخه‌ها، در این شماره نیز سلاح‌های بازی شامل دسته‌های مسلسل‌های دستی، سلاح‌های تهاجمی، مسلسل‌های سنگین و سایر تسلیحات معمول مورد استفاده در جنگ جهانی دوم می‌شود که در روندی مشابه نسخه‌های قبلی نیز در دسترس قرار می‌گیرند. همانند سال‌های قبل در این شماره نیز لوت باکس‌هایی وجود دارند که با بازی کردن و یا به وسیله پول واقعی قابل دریافت هستند. رنگ و ادوات جانبی سلاح‌های نیز به روند قبلی قابل به دست آوردن هستند.





دیگر تغییر افزوده شده بخش HQ به بازی است که کاربردی کاملا مشابه تاور در سری دستینی دارد ولی با این تفاوت که به غیر یکی دو بخش اضافه شده، هیچ کاربرد خاصی ندارد ولی باز هم وجود آن بهتر از عدم آن است. ولی در میان مدهای قابل بازی، اضافه شدن یک مود جدید به شدت خودنمایی می‌کند. این مود جدید که کاملا مشابه مود آپریشن در سری میدان نبرد است که در آن یک تیم به عنوان مدافع باید از سه هدف موجود در زمین خود در برابر تیم مهاجم دفاع کند. در این میان نیز تیم مدافع علاوه بر برتری موقعیتی، به تجهیزات دفاعی و موانع ثابت و یا قابل ساخت نیز دسترسی دارد که این مسئله کار را برای مهاجمین به شدت سخت می‌کند و در بسیاری از نقشه‌ها، شما بار و بارها خواهید مرد تا بتوانید کم کم به مواضع دشمن نزدیک شوید.

البته اگر در هر زمان هم از بخش تک نفره و هم چند نفره خسته شوید، مانند تمام نسخه‌های قبلی می‌توانید وارد بخش زامبی بشوید و با حداکثر 3 تن از دوستان خود به سلاخی زامبی‌های نازی بپردازید و ثابت کنید نازی مرده هم آسایش ندارد. نقشه‌ها نسبت به نسخه‌های پیشین تا حدی تاریک تر شده اند و از سوی دیگر بازی به کار تیمی بیشتری نیاز دارد ولی اگر در نسخه‌های پیشین هم ساعت‌ها از بازی کردن این مود سرگم شده اید این شماره نیز به طور قطع شما را راضی نگاه خواهد داشت.

بازی بر روی کنسول‌ها خصوصا کنسول‌های میان نسلی بسیار زیبا به نظر می‌رسد ولی برای تجربه بازی واقعا نیازی به آخرین سخت افزارهای موجود نیست و می‌توانید به همین کنسول‌های قدیمی تر خود اتکا کنید. از نظر بصری بازی زیبا به نظر می‌رسد ولی هنوز تا بهترین گرافیک‌های نسل فاصله بسیاری دارد ولی به مانند سنت همیشه سری ندای وظیفه، تمرکز اصلی بر روی ارائه تجربه ای روان است تا تصویری زیبا. زمان‌های لودینگ نیز معقول هستند و حداقل از این جهت خیال ما راحت است که تجربه ای مانند میدان نبرد 1 نخواهیم داشت.

در نهایت باید گفت ندای وظیفه با این شماره، تلاشی برای زنده ماندن در برابر رقبای تماما قدرمنم خود داشت. از یک سو نسخه جدید سری استار وارز و بازی‌های آفلاینی مانند ولفنشتاین 2 تا حتی هم شرکتی‌های خود مانند دستینی 2. تمام این عناوین تم و داستان خود را دارند و به طور مستقیم قابل مقایسه با یکدیگر نیستند ولی باید اذعان داشت که به طور قطع این شماره به هیچ وجه در برابر دیگران کم و کاستی نخواهد داشت. با وجود داستان زیبا که در اوایل شاید کمی کلیشه ای و عادی به نظر برسد ولی در آخر بعد واقعی و زیبایی خود را نشان



و تعداد بازیکنان نیز کم است ولی اجرای بازی بر روی 30 فریم بر ثانیه، سبب می‌شود که از سرعت کمتری برخوردار باشد ولی باید گفت که امسال سال به شدت بدی برای کیف پول ما است چون تمام عناوین اول شخص امسال نیز به شدت وسوسه کننده هستند.

می‌دهد یا بخش‌های متنوع زامبی و چند نفره، به طور قطع اگر با سبک سریع این بازی راحت باشید، به طور قطع این شماره تمام نیازهای شما را بر آورده خواهد نمود ولی مشکل اصلی همان غیر قابل مقایسه بودن این بازی‌ها می‌باشد که یکی بر روی نبردهای پر تعداد تمرکز دارد و دیگری شاید در محیط‌هایی مشابه ندای وظیفه قرار دارد

+ همچنان خریدهای درون برنامه ای حضور دارند - کوتاه بودن بخش داستانی

+ گیم پلی زیبا و سریع
فضا سازی زیبا
موسیقی به جا و صدا گذاری خوب
تنوع خوب گیم پلی و مودهای قابل بازی در تمام بخش‌های زامبی، تک نفره و چند نفره



فورزا در جاده تکامل



FORZA **7**
MOTORSPORT

محمدحسین باجلان ♦



ریسینگ، ریسینگ، ریسینگ و ریسینگ، این کلمه ای است که در این چند ماه بسیار شنیده ایم و به طور قطع امسال بهترین سال برای طرفداران سبک بازی‌های رانندگی است. از نسخه جدید سری Project Need for Speed و Grand Turismo گرفته تا نسخه دوم Project Cars که بدون شک برای تک تک این عناوین زحمات بسیاری از سوی سازندگان صورت گرفته است. ولی در این میان مایکروسافت به همراه نسخه جدید یکی از بهترین عناوین انحصاری خود سعی دارد جایگاه پادشاهی سبک بازی‌های رانندگی را که تقریباً 4 سال است به صورت پیاپی در دست دارد حفظ کند و از سوی دیگر در برابر رقیبان همگی مجهز نیز کار آسانی در پیش رو ندارد. در واقع امسال یکی از مهمترین و سخت ترین چالش‌های پیش روی مایکروسافت و استودیو خوش آوازه اش یعنی Turn 10 است که اگر بتواند از پس حریفانش برآید پس می‌تواند در آینده نیز در خط مقدم ناچیان کنسول‌های مایکروسافت نیز باشد.

البته کار Turn 10 از این جهت سخت است که یک استودیو برای مطرح ماندن توانایی‌هایش، دیگری برای زنده نگاه داشتن عنوانش و استودیو آخر برای پاسخ دادن به نیاز طرفداران کنسولش باید بازی بسازند و این عناوین تک تکشان باید در برابر ساخته آن‌ها قد علم کرده اند و تک تکشان نیز باید نیازهای طرفدارانشان را بر آورده سازند.

البته بر روی کاغذ همه نیز به خوبی می‌توانند این خواسته‌ها را بر آورده سازند و تقریباً همه این عناوین حدود 150 خودرو دارند که در کنار 15 مسیر قابل رانندگی به طور هیچ کسی نا امید نخواهد شد ولی مشکل اصلی برای سایر فعالان این سبک، ایجاد استانداردی جدید از سوی Turn 10 است که کار را برای دیگران به شدت سخت کرده است. در واقع از نسخه چهارم به بعد (و البته بدون احتساب نسخه پنجم که تا حدی در رسیدن به این استاندارد جا ماند) در همه نسخه‌ها شاهد حداقل 500 خودرو و ده‌ها مسیر مسابقه ای قابل بازی بودیم که حالا این عددها به عدد بی سابقه 700 خودرو و 30 مسیر قابل بازی، در نسخه پایه و بدون در نظر گرفتن بسته‌های الحاقی شده است. البته اگر بخواهیم اندکی صادقانه این مسئله را تحت بررسی قرار دهیم، از آن جایی که نسخه ششم و هفتم دارای اشتراکات بسیاری هستند، بنابراین کار ترن 10 در این زمینه بسیار آسان بود و نیاز به طراحی کلی برای بسیاری از خودروها نیز وجود نداشت و سازندگان می‌توانستند بسیاری از مدل‌های موجود را بدون تغییر و یا حداقل تغییرات لازمه و اندکی بهینه سازی، وارد عنوان جدید کنند ولی از آن جایی که نسخه ایکس باکس وان ایکس بازی نیز در راه است، باید دید که تغییرات و جزئیات بازی در نسخه دیگر به چه صورت است ولی تا آن زمان می‌توان از نسخه رایانه‌های





کنسولی هستیم و با وجود بهینه سازی‌های فراوان (و البته تشکر از برنامه UWP مایکروسافت که کارها را بسیار ساده تر کرده است) شاهد همین شرایط شرایط برای نسخه‌های رایانه‌های شخصی هستیم که نتیجه آن اجرای بازی بر روی رایانه‌های ضعیف تر، به صورت روان تر است. البته هم چنان نسخه سوم سری هورایزن همچنان زیبا ترین نسخه در این سری محسوب می‌شود ولی باز هم تجربه روان تر 60 فریم بر ثانیه ای، این نقطه ضعف را نیز پوشش می‌دهد. البته تمام این جزئیات و زیبایی ظاهری، بدون صدایی دلنشین بی ارزش است و خوشبختانه ترن 10 این مهم را به خوبی متوجه شده بود و در این عنوان هم به مانند نسخه‌های قبلی شاهد صدای دلنشین موتورهای خودروها، همانند نسخه‌های واقعی هستیم. در واقع سواری گرفتن از یک اسب وحشی 12 سیلندر بدون شنیدن صدای زجه‌هایش ارزشی ندارد و خوشبختانه نه تنها صدای V12، بلکه صدای ناله‌های لاستیک‌ها و سایر اجزا، در پیست‌های طولانی بازی، حسی زیبا و تکرار نا شدنی به شما القا خواهد نمود. جدا از سطح جزئیات گرافیکی، حجم و تعدد نیز در این عنوان یکه تاز است. به مانند نسخه قبلی این سری در بازی شاهد حضور 24 خودرو در هر دو بخش تک نفره و چند نفره هستیم که نوید رقابت‌های پر زد و خوردی را می‌دهد که تنها در این سری شاهدش خواهیم بود. علاوه بر آن تعدد خودروها و کلاس‌ها نیز سبب می‌شود به این راحتی از بازی خسته نشوید و اگر عاشق و دلشیده این سبک باشید به طور قطع تا سالین سال (بخوانید تا عرضه نسخه بعدی) همراه این نسخه خواهید ماند. جدای از آن با وجود 700 خودرو متنوع و از کلاس‌های متفاوت، تجربه تک تک آن‌ها به طور قطع غیر ممکن است ولی بازی کردن با دسته‌های مختلف خودروها به طور قطع هنوز هم لذت بخش و البته زمان بر است یا این که می‌توانید به دنبال چالش‌های خود بازی و اچيومنت‌های آن باشید.

در سوی دیگر باید اذعان داشت که بازی از نظر گرافیکی و بر روی نسخه‌های اولیه کنسول ایکس باکس وان پیشرفت به خصوص و محسوسی نداشته است و همچنان شاهد همان سطح جزئیات گرافیکی هستیم ولی نسخه‌های S این کنسول به لطف بهره گیری از تکنولوژی HDR باز هم نمایشگر سطح بالاتری از جزئیات و زیبایی‌های دنیای سری فورزا خواهد بود ولی نکته اصلی این است که بازی برای کنسول دیگری و با هدف دیگری ساخته شده است. در واقع بازی تماما و به منظور نمایش قدرت گرافیکی Xbox One X ساخته شده است تا به همگان نشان دهد که این کنسول توانایی رندر بازی‌ها در رزولوشن واقعی 4K در فریم ریت 60 را دارد. علاوه بر آن به نظر می‌رسد که سایر جزئیات گرافیکی بازی مانند سایه‌ها و کیفیت بافت‌ها نیز در حداکثر قابل تصور و مشابه نسخه رایانه‌های شخصی باشد. بنابراین اگر می‌خواهید بدانید که کنسول جدید مایکروسافت، این عنوان را چگونه نمایش می‌دهد، می‌توانید به تصاویر به دست آمده از رایانه‌های شخصی بنگرید. البته باید اذعان داشت که این تمام این تمرکز بیشتر برای نسخه X به هیچ وجه باعث نشده است که سازندگان از نسخه کنسول‌های قدیمی تر قافل شوند و باز هم مانند نسخه‌های پیشین شاهد یک عنوان زیبا بر روی این کنسول‌ها هستیم. سطح جزئیات گرافیکی و نمای دور دست به شدت زیبا طراحی شده است و از سوی دیگر جزئیات نمایش داده شده در خودروها نیز به شدت زیبا است ولی به دلیل تعداد بسیار بیشتر خودروها، جزئیات خودروها با دقت کمتری نسبت به رقیب اصلی یعنی GT:Sport به نمایش در آمده است که این جزئیات فقط در حالت Forza Vista قابل رویت است و در مسابقات معمولی به هیچ عنوان قابل شناسایی نیست. در سمت دیگر و با تشکر از تمرکز مایکروسافت برای عرضه یک تجربه روان بر روی کنسول‌ها و بعد دقت به جزئیات گرافیکی، شاهد نرخ فریم ثابت 60 بر روی نسخه





جدای از آن مسابقات درگ ریسینگ همواره یکی از نقاط قوت به شدت لذت بخش بازی بوده است که در این نسخه نیز حضور دارد. شما می‌توانید ساعت‌ها را صرف ارتقای خودرو خود کنید و در نهایت ساخته دست خود را به پیست برده و با دوستان خود رقابت کنید. البته یکی از مشکلاتی همواره به بخش تیونینگ بازی وارد است، راحت بودن بیش از حد آن است که اولاً قطعات بسیار ارزان هستند و در ثانی این کار چالش‌چندانی نیز ندارد و فقط در شرایطی خاص نباید از هر دسته گران‌ترین قطعه را خریداری کرد. هم چنین جای خالی قطعات لایسنس شده شرکت‌های خاص و یا قطعاتی اختصاصی تنها برای یک خودرو احساس می‌شود که امید است تا نسخه بعدی بازی این اشکال نیز بر طرف شود.

یکی دیگر از نقاط ضعف بازی عدم وجود هر گونه هدست واقعیت مجازی برای کنسول‌های مایکروسافت است که با وجود نا معلوم بودن آینده هدست‌های واقعیت مجازی و افزوده مایکروسافت نیز به نظر می‌رسد در آینده نزدیک و حداقل برای این نسخه، هیچ گونه محتوای واقعیت مجازی وجود نخواهد داشت. البته با وجود رابطه خوب مایکروسافت با سازندگان آکیپلوس ریفت، عجیب است که چرا این قابلیت برای نسخه‌های رایانه شخصی عرضه نشد. در کنار آن هم نسخه‌های کنسولی تنها از فرمان‌های اختصاصی و سطح بالا پشتیبانی می‌کنند که علاوه بر قیمت‌های نجومی خود، بعضاً نایاب نیز هستند. علاوه بر تمام این‌ها، جای خالی تجهیزاتی مانند فرمان L شکل که سالیان پیش توسط مایکروسافت و برای فورترزا 4 عرضه شده بود به شدت حس می‌شود ولی با این وجود باز هم در نمایش عادی مسابقات، بر روی نمایشگرهای معمول، به دلیل نمایش افکت‌های زیبا تر که حس سرعت را به صورتی زیبا تر نمایش می‌دهند، Turn 10 باز هم یک قدم از سایر رقابیش جلو تر است.

در نهایت باید گفت فورترزا موتور اسپرت 7 عنوانی برای همگان نیست. این بازی فقط برای علاقه مندان سبک خود طراحی و ساخته است و اگر به دنبال تجربه هیجان آور تر و سرگرم کننده تری هستید، هنوز هم می‌توانید با خرید برادر کوچک ترش یعنی Forza Horizon 3 که از قضا تخفیفات بسیاری نیز دریافت می‌کند سرگرم شوید. در سوی دیگر پشتیبانی ضعیف از تجهیزات جانبی مانند واقعیت مجازی، در زمانی که تقریباً همه رقبا با هر شرایطی به این ابزار مجهز شده اند به هیچ وجه قابل قبول نمی باشد. حتی بعد از 4 سال از عرضه کنسول نیز عدم ارائه تجهیزات جانبی مانند فرمانی که برای Xbox 360 عرضه شده بود، به شدت نا امید کننده است و معلوم نیست که چرا مایکروسافت تمام تلاش خود برای ساخت تجهیزات جانبی را فقط به دسته‌های الیت محدود کرده است.

البته همچنان می‌توان با جرات گفت که از نظر حس و حال بازی و محتویات در دسترس هنوز FM7 از تمام رقبای خود جلو تر است، آب و هوای داینامیک حس فوق العاده ای به رقابت‌ها می‌بخشد (ولی مشکل کوچکی که دارد آن است همه پیست‌ها از همه شرایط آب و هوایی پشتیبانی نمی کنند) ولی کمی و کاستی‌هایش و یا پرداخت‌های درون برنامه ای که حالا بیشتر از قبل اجباری به نظر می‌رسند واقعا جایی برای توضیح ندارد. هم چنین هنوز بخش‌هایی نیز به بازی اضافه نشده اند و برنامه Turn 10 آن است که در آینده نزدیک این ویژگی‌ها را به عنوان خود بیافزاید که نبود بعضی از آن‌ها در نسخه اولیه کمی عجیب به نظر می‌رسید ولی باید اذعان داشت با تمام این کم و کاستی‌ها باز هم بدون شک بهترین تجربه رانندگی با وجود تنوع فوق العاده ای که به این نسخه افزوده شده است، هنوز و هنوز در دست مایکروسافت است ولی برای کامل ترین تجربه هنوز هم باید تا سال‌های بعد و نسخه‌های بعدی صبر کرد.

مشکلات مربوط به نسخه آلتیمیت بازی
خریدهای درون برنامه ای و لوت پاکس‌ها

تعدد بیش از خودروها و پیست‌های مسابقه ای
گرافیک خیره کننده بر روی تمام پلتفرم‌ها
بخش آنلاین شلوغ و لذت بخش
بخش تک نفره سرگرم کننده
گیم پلی لذت بخش در عین تخصصی بودن



9.5



Wolfenstein II

THE NEW COLOSSUS™

غنیمت جنگی!

♦ میثم عبداللهی پور

آثاری است که روند تاریخ جایگزین را هرچند کوتاه، به نمایش می‌گذارد.

اما در میان بازی‌های ویدئویی، این سری جریان ساز و مهم ولفنستاین بود که در بعضی از نسخه‌ها، روایتی کاملاً تخیلی و تاریخی جایگزین را پیش گرفت، تا به وسیله آن داستان ویلیام بلازکوویچ، ماشین کشتار نازی‌ها، و یارانش را برایمان به تصویر بکشد. در داستان این سری از بازی‌ها، نیروهای نازی موفق شده‌اند با بمباران اتمی ایالات متحده و پیروزی در جنگ جهانی دوم، به قدرت برتر جهان تبدیل شوند. قدرتی که در تمامی زمینه‌ها، ابتکار عمل را به دست گرفته و حتی در دهه ۶۰ میلادی می‌تواند یک پایگاه فضایی را روی سیاره ونوس (زهره) دایر کند. امریکا به طور کامل توسط نازی‌ها اشغال شده و رنگ و بویی کاملاً متفاوت به خودش گرفته که اتفاقاً عناصر بسیاری را از رمان معروف فیلپ دیک به عاریه گرفته است. رنگ بویی که سازندگان Wolfenstein II: The New Colossus در استودیو MachineGames به خوبی می‌دانند چطور آن را به تصویر بکشند.

جنگ جهانی دوم و حمله همه جانبه حزب نازی به اروپا، بدون شک یکی از مهم‌ترین رویدادهای تاریخی بشریت است، چنین رویداد عظیمی، بی شک در طول همه سال‌هایی که تا به امروز سیری شده، موضوع مهمی برای رمان‌ها، فیلم‌های سینمایی و حتی بازی‌های ویدئویی بسیاری بوده است. اما در این میان، کمتر رخ داده که یک اثر، به جای پیگیری رخدادهای حقیقی جنگ جهانی دوم، دست به تخیل زده و به دنبال تاریخ جایگزین برود. یکی از آثار مهم مرتبط با جنگ جهانی دوم، که دست به خلق تاریخی جایگزین زده، رمان مشهور The Man in the High Castle اثر فیلپ کی. دیک است، در این رمان، جهانی به تصویر کشیده می‌شود که در آن نیروهای متحدین و در راس آن‌ها، حزب نازی و امپراتوری ژاپن در جنگ جهانی دوم به پیروزی دست یافته‌اند. این رمان در زمان عرضه شدن با استقبال بسیاری مواجه شد و توانست به عنوان اثری مهم شناخته شود. در کنار این رمان، می‌توان آثار ادبی و سینمایی بسیاری را نام برد که چنین رویه‌ای را پیش گرفته و سعی در ساخت تاریخ جایگزین داشته‌اند. به عنوان مثال، فیلم سینمایی Inglourious Basterds ساخته کوئنتین تارنتینو یکی از



مداری یهودی را به مخاطب معرفی می‌کنند و به نوعی، دلایلی عمیق و قابل درکی برای مبارزه با نازی‌ها و رژیم جدید آن‌ها را به بلازکوویچ می‌دهند. دلایلی که به علت پرداخت عمیق به خانواده، گذشته، انگیزه‌ها و احساسات بلازکوویچ در همان دقایق ابتدایی، به لطف همذات پنداری عمیقی که بازی باعث‌اش می‌شود، برای مخاطب قابل درک خواهند شد.



داستان The New Colossus پس از وقایع نسخه‌ی قبلی سری، یعنی The New Order ادامه پیدا می‌کند. ویلیام بلازکوویچ، پس مبارزه‌ای جانانه با یکی از دشمنان قدیمی‌اش، حالا به شدت زخمی شده و توسط همراهانش از قلعه Deathhead نجات داده می‌شود، اما این عملیات نجات نمی‌تواند باعث کمتر شدن آسیب‌های جسمی وحشتناک بلازکوویچ شود و او به مدت ۵ ماه به شرایطی ناپایدار وارد می‌شود. The New Colossus پس به هوش آمدن کامل بلازکوویچ و به دست آوردن هوشیاری‌اش، آن‌هم در شرایطی به شدت بحرانی آغاز می‌شود.

بازی به زیبایی، در همان لحظات ابتدایی که نمادی از مدت ۵ ماهه بی‌هوشی بلازکوویچ هستند، به وسیله فلش‌بک‌هایی که همگی، به لطف وضعیت خاص بلازکوویچ، گنگ و نامرتب هستند، با روندی احساسی وقایع قبلی و سختی‌های این قهرمان نازی‌کش را بازگو کرده و مخاطبش را برای ادامه ماجرا آماده می‌کند. به واسطه این فلش‌بک‌ها، بخش افتتاحیه بازی، بسیار دیر آغاز می‌شود. اما باید گفت که این دیر آغاز شدن، نه تنها به روند بازی لطمه نزده، بلکه فرصتی را برای سازندگان ایجاد کرده تا علاوه بر یک «آنچه گذشت» ساده، بیشتر از قبل در زمان سفر کنند و طی فلش‌بک‌هایی به شدت تاثیرگذار که با سبکی تحسین برانگیز روایت می‌شوند، سری به کودکی بلازکوویچ بزنند. در طی این رویاها، ما به خانه پدری بلازکوویچ وارد می‌شویم، که بازهم به تبار لهستانی و یهودی او تاکید می‌شود. اما قطعا ستاره درخشان این رویاها، پدر ویلیام است. پدری که به طرز هوشمندانه‌ای تذکری است برای روی کارآمدن حکومتی فاشیست. پدر ویلیام مردی نژاد پرست و خشن است که شخصیت‌اش در طی همان رویاهای کوتاه و پریده پریده، شکل می‌گیرد. نمایش او در آزار دادن همسر و فرزندش، آزار حیوانات و در نهایت تمایلات نژادپرستانه بسیارش، به لطف روایت عالی این فلش‌بک‌ها به هیچ عنوان شعار زده و اغراق آمیز از کار درنیامده و به بهترین شکل ممکن انجام می‌شود. این فلش‌بک‌ها، همچنین علاوه بر نشان دادن پدر ویلیام، ریشه‌های شخصیت او در کودکی و



در بازی قبلی هم نقشی کم‌رنگ را ایفا می‌کرد، اما او اینبار، تبدیل به شخصیت شرور اصلی بازی شده و درس‌های بسیاری را برای بلازکوویچ و همراهانش ایجاد می‌کند. همان دقایق ابتدایی، فرصتی مناسب برای پرداخت شخصیت انگل ایجاد می‌شود. سازندگان به لطف نمایشی دراماتیک، توانایی‌های شرورانه این شخصیت را به نمایش می‌گذارند و سعی می‌کنند تا دشمنی مثل دشمن‌های مرسوم چند وقت اخیر بازی‌های ویدئویی بسازند. اما خوشبختانه شخصیت انگل، به لطف نقش آفرینی حیرت آور Nina Franoszek، روح و خباتتی را در خود دارد که بسیاری از شخصیت‌های خبیث بازی‌های اخیر از داشتن آن محروم بوده‌اند، فریادهای ژنرال انگل، مشکلاتش با دخترش، که چندان شبیه ناتزی‌ها نیست، و نفرت سادیستی او نسبت به بلازکوویچ، تعقیب و گریزی را در روایت بازی ایجاد می‌کند که قطب‌های آن مدام تغییر می‌کنند. در کنار شخصیت دهشتناکی مثل انگل، باید به حضور حیرت آور و درخشان Christopher Heyerdahl در نقش Horton Boone، یکی از رهبران مقاومت در امریکا اشاره کرد، دیالوگ‌ها و نمایش‌های واعظ گونه این شخصیت، در کنار توانایی‌های خاص فیزیکی هیردال، هورتون را در کنار دیگر شخصیت‌های بازی، به شدت به یاد ماندنی و جذاب می‌کند.



اما پس از افتتاحیه داستانی، و شناساندن شخصیت‌های سری در کنار پرداخت سریع، اما عمیق شخصیت بلازکوویچ، نوبت به گیم‌پلی می‌رسد تا شما را حیرت زده کند. بلازکوویچ که حالا روی خط باریک مرگ و زندگی حرکت می‌کند، با حمله ناتزی‌هایی که در تمام مدت در حال تعقیب او و یارانش بودند، هوشیاری‌اش را به دست آورده و به باری دوستانش می‌شتابد. فصل افتتاحیه بازی، بعد از روایت حیرت آور داستانی، به سرعت شما را در نقش مردی قرار می‌دهد که به علت ضعف شدید بدنی و از دست دادن بعضی از ارگان‌های داخلی بدنش، حتی توان راه رفتن را هم ندارد. به این ترتیب بلازکوویچ برای یافتن معشوقه‌اش آنیا، روی یک ویلچر نشسته و حماسه ناتزی کشی جدیدی را آغاز می‌کند. حماسه‌ای که حتی از روی ویلچر هم جذاب و دوست داشتنی است. B.I. از روی ویلچر و با حمل کردن یک یا دو اسلحه، در راهروهای تو در توی زیردریایی به جنگ ناتزی‌ها می‌رود، این مرحله با تله‌های بسیار زیاد دوست قدیمی ویلیام، Set Roth، انیمیشن‌های جذاب ویلچر و البته، طراحی دقیق مرحله و مکانیک‌های گیم‌پلی، به یکی از بهترین تجربیات Run & Gun در چند سال گذشته تبدیل می‌شود. بلازکوویچ ناتوان، در مقابل لشکر ناتزی‌ها، ضعیف است و به لطف ویلچر توانایی حرکت سریع را هم از دست داده، این ضعف‌های ساده در گیم‌پلی، شما را به حال و هوای مردی که در حال مردن است و فقط برای نجات دوستانش تلاش می‌کند نزدیک تر می‌کنند.

در حقیقت، The New Colossus در فصل افتتاحیه، نمایشی عالی و دوست داشتنی را ترتیب می‌دهد که مخاطب را در همان دقایق ابتدایی جذب می‌کند. اما بر خلاف انتظار، سازندگان هرچه که در چنته داشته‌اند را در همین دقایق رو نمی‌کنند و غافلگیری‌های بسیاری را چه در زمینه روایت و چه در زمینه گیم‌پلی، برای مراحل بعدی نگاه می‌دارند. رعایت این موضوع، باعث می‌شود که The New Colossus با اینکه یک افتتاحیه خارق العاده دارد، مراحل به مراتب بهتری را برایتان تدارک دیده باشد.

با پیشروی در بخش افتتاحیه، لطف دیدار دوباره ژنرال انگل (Engel) نصیبمان خواهد شد، یکی از فرماندهان ارشد ناتزی که



این شخصیت‌های جذاب که در دو جبهه نبرد قرار دارند، همگی به لطف میان‌پرده‌هایی باکیفیت، فرصت خودنمایی پیدا می‌کنند، این میان‌پرده‌ها که به طور کلی از روند بازی جدا هستند، معمولاً پس از مکتبی کوتاه در گیم پلی آغاز می‌شوند که چندان آزار دهنده نیست. دقت نظر در روایت، کارگردانی و البته، بار طنز تلخ اما عمیق موجود در این میان‌پرده‌ها، از سیاهی و نلخی خاص سری کاسته و توانسته به ایجاد فضایی دوست داشتنی تر کمک کند. داستان بازی هم به لطف همین میان‌پرده‌ها و البته، نقش آفرینی‌های تحسین برانگیز بازیگران، به بهترین نحو ممکن، روایت می‌شود. این داستان با شخصیت‌هایی عمیق و دیالوگ‌هایی که همگی عالی و به موقع هستند، قلب تپنده یک بازی در سبک تیراندازی اول شخص Run & Gun را شکل می‌دهند و این موضوعی است که باعث می‌شود سازندگان بازی را مورد تشویق قرار دهیم اما در عین حال نباید فراموش کنیم که بخش داستانی The New Colossus به شدت کوتاه است و طی چند ساعت به اتمام خواهد رسید، به نظر می‌رسد ارزش بالای تکرار و گیم‌پلی این ضعف را پوشش دهد، اما بدون شک داستان یکی از مهم‌ترین بخش‌های این بازی است و کوتاه بودن آن، ضربه‌هایی به تجربه بازی‌باز وارد می‌کند.

روند خوب داستان در فصول پس از افتتاحیه، در رابطه با گیم‌پلی هم صدق می‌کند؛ به این معنا که با پیشروی در بازی، روند گیم‌پلی مدام بهتر و بهتر می‌شود. کلیت گیم‌پلی The New Colossus به شلیک کردن به نازی‌ها، جمع کردن بسته‌های سلامتی و سپس شلیک کردن دوباره به نازی‌ها خلاصه می‌شود. اما در این چرخه ساده، روندی را برایتان می‌سازد که به هیچ عنوان از تجربه چندباره بازی خسته نخواهید شد.





بازی با جزئیات بسیار زیاد که همگی نشان از دقت نظر سازندگان دارند کامل می‌شود. تک تک محیط‌ها و مراحل به گونه‌ای طراحی شده‌اند که در خدمت داستان و البته، فضاسازی نازی زده سری باشند. این روند حتی در طراحی دشمنان و سلاح‌ها هم رعایت شده است. دشمنان حاضر در بازی، متنوع و پر تعداد هستند و فرماندهان طوری آن‌ها را به طرف بلازکوویچ می‌فرستند که گاهی فکر می‌کنید، آیا نازی‌ها تمام هم می‌شوند؟ یا با کشتن هر کدامشان دو نازی جدید از هوا متولد می‌شود؟ با این حال، تعداد زیاد دشمنان باعث نشده که کیفیت در طراحی آن‌ها کاهش پیدا کند. این دشمنان از سربازان عادی که از سلاح‌های متفاوت استفاده می‌کنند آغاز شده و به موجودات نیمه رباتی و نیمه ارگانیک می‌رسد. از سگ‌هایی با چشم‌های سرخ گرفته تا سگ‌های رباتیکی که به هیچ عنوان پاچه‌تان را رها نمی‌کنند. در کنار این سگ‌ها، دشمنان سنگین وزن که سلاح‌هایی بسیار کشنده را حمل می‌کنند هم، در نظر بگیرید. تنوع محیط‌ها و دشمنان، با تنوع بسیار زیاد سلاح‌های قابل استفاده و در بخش دوم بازی، تنوع توانایی‌های بلازکوویچ به تکامل می‌رسد. The New Colossus در بخش دوم بازی، نه تنها خط سلامتی کاملی را که در بخش ابتدایی در حسرتش بودید در اختیار قرار می‌دهد، بلکه بسته به انتخاب شما، توانایی‌های خاصی را برای مخفی کاری، کشتار و یا حتی استفاده از تاکتیک‌های نظامی در اختیار بلازکوویچ می‌گذارد. این غافلگیری دوست داشتنی، باعث می‌شوند که روند گیم‌پلی در بخش دوم، به شدت جذاب تر، سریع‌تر و هیجان انگیز تر شود. بازی دقیقاً، مواردی را که در بخش اول، از کمبودشان رنج می‌کشیدید را با سخاوت مندی به شما اهدا می‌کند تا بخش دوم و انتهای بازی را به بهترین نحو ممکن تجربه کنید. این موضوع باعث می‌شود که نقص‌هایی مثل عدم وجود ابزارهای مخفی کاری در بخش اول هم، به طور کامل رنگ ببازند.

اما تنوع The New Colossus به همین‌جا خلاصه نمی‌شود. در بازی، ماموریت‌های فرعی خاصی وجود دارند، هر فرمانده نازی، در مراحل بازی، پیغامی مهم که توسط رمز انیگما کد گذاری شده است را با خود حمل می‌کند. با جمع‌آوری این پیغام‌ها و رمزگشایی آن‌ها در دستگاه مخصوصی که در زیردریایی وجود دارد، می‌توانید به مکان دقیق دیگر فرماندهان دسترسی پیدا کرده و طی ماموریت‌های جانبی آن‌ها را به قتل برسانید. این ماموریت‌ها در محیط‌هایی تکراری رخ می‌دهند اما، روندی متفاوت را طی کرده و می‌توانند حتی پس از پایان بازی هم جذاب باشند.

این تنوع کلی، که در تمامی بخش‌های بازی حاکم است، حتی در بخش داستانی هم رعایت شده است، در همان ابتدا به شما انتخابی داده می‌شود که طی آن، می‌توانید از میان دو شخصیت Fergus و Wyatt یکی را انتخاب کنید، این دو فرد، شخصیت پردازی کاملاً متفاوتی داشته و تغییراتی کوچک را در روند بازی ایجاد می‌کنند، فرگوس، شخصیتی عصبی و محکم با لهجه اسکاتلندی است که احساساتش را پنهان می‌کند و وایات، وطن پرستی آمریکایی است که از قضای روزگاری به مواد توهم زا اعتیاد دارد، هر دو این شخصیت‌ها می‌توانند لحظاتی خاطره انگیز را رقم بزنند که تا مدت‌ها در ذهنتان خواهد ماند.

رمز موفقیت، The New Colossus در مبارزات نفس گیر و پر تنش که دارد، نهفته است. بازی پس از فصل افتتاحیه، اصولی ساده را به وسیله آزمون و خطا در اختیارتان قرار می‌دهد. با ورود بلازکوویچ به هر منطقه، او می‌تواند سیگنال‌های مربوط به فرماندهان حاضر در منطقه را ردیابی کند، این فرماندهان که به نوعی اهداف اصلی بلازکوویچ را هم تشکیل می‌دهند، تنها کسانی هستند که می‌توانند با به صدا درآوردن آژیر خطر و درخواست نیروی کمکی، مبارزات را به شدت سخت‌تر کنند. به این ترتیب، ورود به هر منطقه به دو بخش تقسیم می‌شود. در بخش اول شما باید با خراب کردن آژیرهای خطر و با کشتن این فرماندهان از نرسیدن نیروهای کمکی مطمئن شوید و در بخش دوم، کشتار نازی‌ها را شروع کنید. البته باید اشاره کرد که بازی به هیچ عنوان از شما نمی‌خواهد که مخفیانه پیشروی کنید. اما تعداد بسیار بالای دشمنان و هوش مصنوعی خوب آن‌ها، در کنار اینکه کشتن یک نازی تا ندادن مسلح کار اصلاً ساده‌ای نیست، در درجات سختی بالا می‌تواند به شدت دردسر آفرین شود. به همین منظور، بازی امکانات ساده‌ای را برای مخفی کاری در اختیارتان قرار داده تا بتوانید قبل از شروع هر نوع درگیری پر سر و صدایی، فرماندهان را به قتل برسانید. البته این ابزارها، درست مثل خط سلامتی بلازکوویچ، در بخش اول بازی، اصلاً کافی نبوده و در مواقعی از لذت بازی می‌کاهند. همچنین باید به مشکل عجیب چک بویت‌ها اشاره کرد، در مواقعی و به طور خاص در بخش ابتدایی، بازی در مواقعی بسیار خطرناک اقدام به ذخیره سازی می‌کند، این موضوع باعث می‌شود که در زمان بازگشت به بازی، در وضعیت‌هایی اشفته مثل سلامتی بسیار کم باشید. با این حال، امکان ذخیره سازی دستی در بازی، این مشکل را بسیار کم‌رنگ‌تر کرده است.

در همین حین، تنوع بسیار زیاد دشمنان و محیط‌ها چیزی است که شما را حیرت زده خواهد کرد. The New Colossus به طور کلی این طور طراحی شده که بلازکوویچ بعد از به انجام رساندن هر یک از ماموریت‌هایش، به زیردریایی مقاومت باز می‌گردد. به این ترتیب، این زیردریایی که اتفاقاً محیطی جذاب با فعالیت‌های جانبی بسیاری را در اختیارتان می‌گذارد، مقرر فرماندهی و شروع هر یک از مراحل دیگر بازی است. اما ماموریت‌های دیگر بازی، در محیط‌های مختلفی مثل، نیویورک و پیران شده توسط بمب اتم، شهر کوچکی در نیومکزیکو، پایگاه‌های مخفی نازی‌ها و حتی سیاره ونوس (زهره) دنبال می‌شوند، همچنین لازم است اشاره کنیم که در این بین، سری به خانه اجدادی ویلیام بلازکوویچ هم خواهیم زد. این تنوع بسیار در محیط‌های بازی، با سبک خاص طراحی مراحل سازندگان، حتی تنوع بیشتری را هم به خودش می‌بیند. در حقیقت The New Colossus در مواقعی یادآور سری مترو و یا دیس‌آورد است. چرا که در این بازی و در برخی از مراحل هم، راه‌های بسیاری برای رسیدن به هدف، که کشتار نازی‌ها است، در اختیارتان قرار می‌گیرد. البته اشتباه نکنید، The New Colossus یک بازی کاملاً خطی است، اما در همین روند خطی، موفق می‌شود که حس آزادی عمل را در مخاطبانش ایجاد کند. به زبان دیگر، شما به واسطه سلاح‌های بسیار زیاد و حملات از نزدیک (Melee Attack) که انیمیشن‌هایی به شدت خشن و خونین دارند، می‌توانید نازی‌ها را به جهنم بفرستید. طراحی خوب مراحل



قبل می‌کنند. در کنار این موضوع نرخ فریم بر روی کنسول‌ها هم عالی است و تقریباً هیچ مشکلی جز به صدا درآوردن خنک کننده کنسول برآیم ایجاد نکرد، به طور کلی The New Colossus در بخش گرافیکی، چشم نواز و زیباست و مشکل خاص و قابل ذکری در زمان تجربه آن وجود ندارد.

Wolfenstein II: The New Colossus عنوانی خوش ساخت و عالی در سبک Run & Gun است که با داستانی جذاب و بسیار عمیق، شما را غافلگیر خواهد کرد، روایت خوب و شخصیت پردازی عالی بازی، در کنار نقش آفرینی هنرمندانه بازیگران، کیفیت چشم گیری به بخش داستانی این بازی بخشیده، همچنین گیم پلی بهینه و لذت بخش بازی، به لطف مکانیک‌های ساده اما جذاب و تنوع بسیار محیط و دشمنان، در کنار حق انتخاب برای چگونگی پیشروی، ارزش تکرار بازی را بالا برده است. با این همه نمی‌توان از کوتاه بودن بخش داستانی بازی چشم پوشی کرد. Wolfenstein II: The New Colossus بی‌شک یکی از بهترین عناوین تیراندازی چند سال اخیر است که بخش داستانی کوتاه اما عمیقی را ارائه می‌کند، این عنوان برای کسانی که بازی‌های تک نفره و داستان محور را دوست دارند، یک غنیمت جنگی به حساب می‌آید، در میان مبارزه عظیم بازی‌های آنلاین، غنیمتی که نباید به هیچ عنوان از دستش داد.

زیبایی‌های The New Colossus اما به لطف طراحی هنری بازی است که خودنمایی می‌کند، محیط‌هایی که بیشتر از تنوع آن‌ها گفتیم، بر اساس طرح‌هایی آینده نگرانه و در عین حال، با نگاه به گذشته و دهه 40 و 50 طراحی شده‌اند. پایگاه‌های نظامی نازی‌ها، طرز لباس پوشیدن آن‌ها، دیده شدن علائم مخصوص از حزب بر روی همه وسایل، از جمله سلاح‌هایی که بلازکوویچ در دست می‌گیرد، نشان از دقت و ظرافت بسیار بالای سازندگان دارد، آن‌ها برای طراحی تک تک محیط‌های بازی، نگاهی تاریخی و در عین حال آینده نگرانه را در نظر داشته و با توجه به آن، پیش رفته‌اند. در کنار این طراحی هنری زیبا که نقشی بسیار مهم در فضا سازی بازی دارد، گرافیک فنی The New Colossus واقعاً عالی کار شده، نورپردازی منحصر به فرد بازی، فضایی گرفته و پسا جنگ را القا می‌کند، فضا سازی شگفت انگیزی که به بهترین نحو ممکن صورت گرفته و امریکای دهه 60 که در تصاحب نازی‌هاست، حتی در همان لحظات کوتاه هم عالی به نظر می‌رسد، کیفیت بافت‌ها و ظرافت بسیار در سلاح‌ها و محیط نشان از کیفیت فنی بالای گرافیک دارد. مبارزات بازی، به لطف همین گرافیک فنی با کیفیت، بسیار خونین و خشن هستند، با اثبات هر گلوله به بدن نازی‌ها، شاهد صحنه‌هایی خونین خواهید بود، همچنین حملات از نزدیک، داستان بلازکوویچ را خونین تر از



کوتاه بودن بیش از حد بخش داستانی
مشکل چک پویت‌ها و نیاز مبرم به ذخیره سازی دستی

داستان جذاب با روایتی عالی و پرکشش
شخصیت‌های عمیق و چندلایه
نقش آفرینی قابل تحسین صداپیشه‌ها و بازیگران
فضا سازی عالی که با طنزی تلخ همراه است
ریتم سریع و تنوع عالی گیم پلی که یکی از بهترین شوترهای
سال را خلق می‌کند
کیفیت گرافیکی عالی و قابل تحسین

